



NEXON

決算説明資料 2016年第4四半期

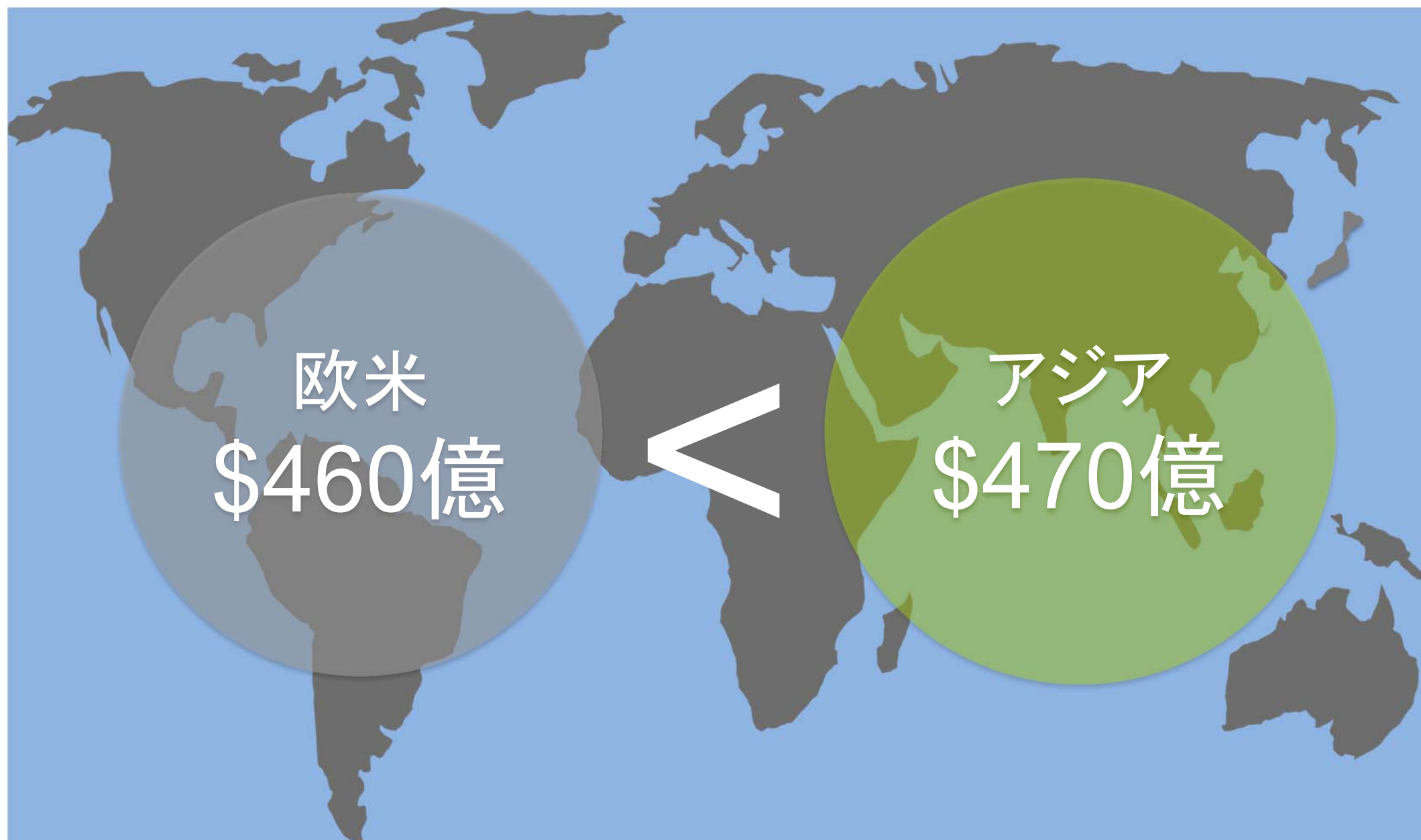
2017年2月10日
株式会社ネクソン



オーウェン・マホニー

代表取締役社長

1. アジアのゲーム市場の規模及びネクソンIPの価値



¹ 2016年時点のゲーム市場規模（出典：Newzoo）

2. 証明された息の長さ

『メイプルストーリー』 2003



13周年を迎え、
長期の安定運用に成功

『アラド戦記』 2005



11年間の安定運用
売上規模は2011年から2倍に

『DomiNations』 2015



欧米における当第4四半期の
売上規模が前年同期比で拡大

¹ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属する商標または登録商標です。

3. ネクソンのパイプライン

- 多数の新作ゲームを順次配信予定
- 既存タイトルからの安定したキャッシュフローが、独創的でユーザーを惹きつけるゲームの開発を可能とする
- 長期に渡り、新規ゲーム及び新たなビジネスモデルに挑戦し続けてきた末に、辿りついた当社独自の強み



『野生の地: Durango』



『2Dアラド戦記モバイル』²



『LawBreakers』



『ダークアベンジャー3』



『TANGO 5 : The Last Dance』

¹ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属する商標または登録商標です。

² オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。

- アジア市場における巨大な事業機会
- ロングランタイトルからの安定した収益の創出
- 多様性に富む、強力な新作のパイプライン



¹ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属する商標または登録商標です。

『Dungeon & Fighter: Spirit』¹: 紹介動画

NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION

モバイルゲーム - 自社開発



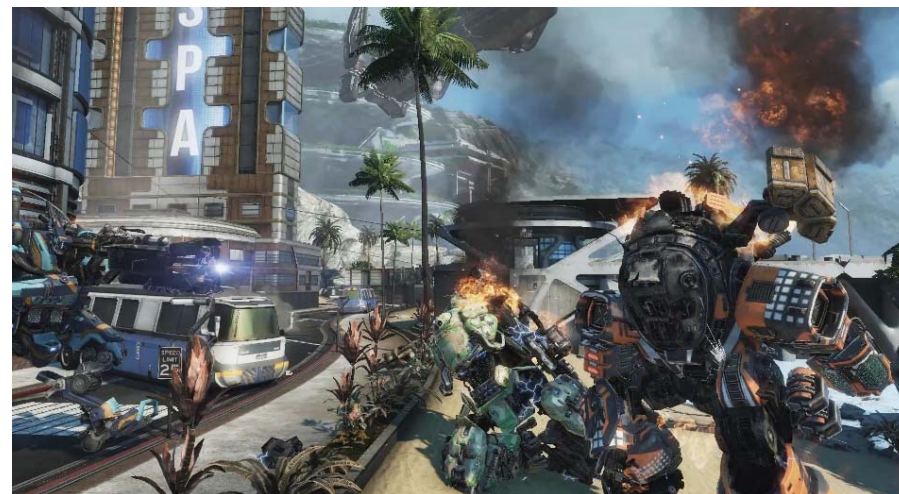
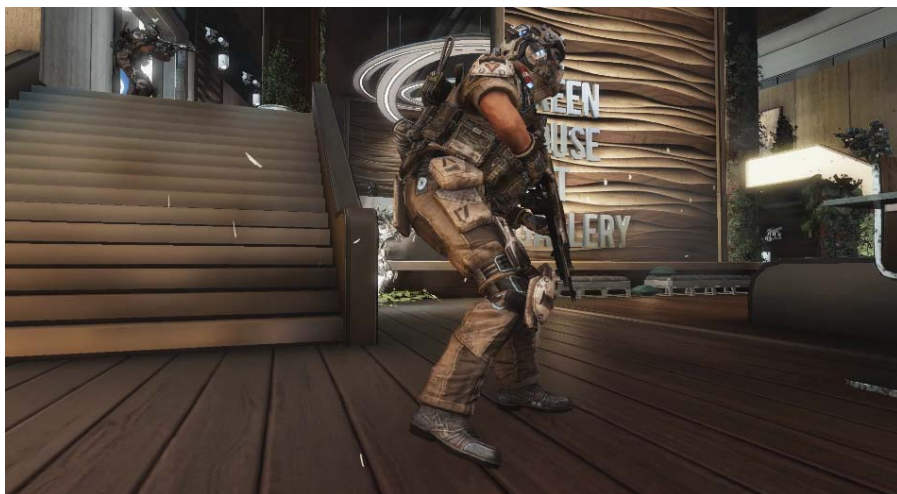
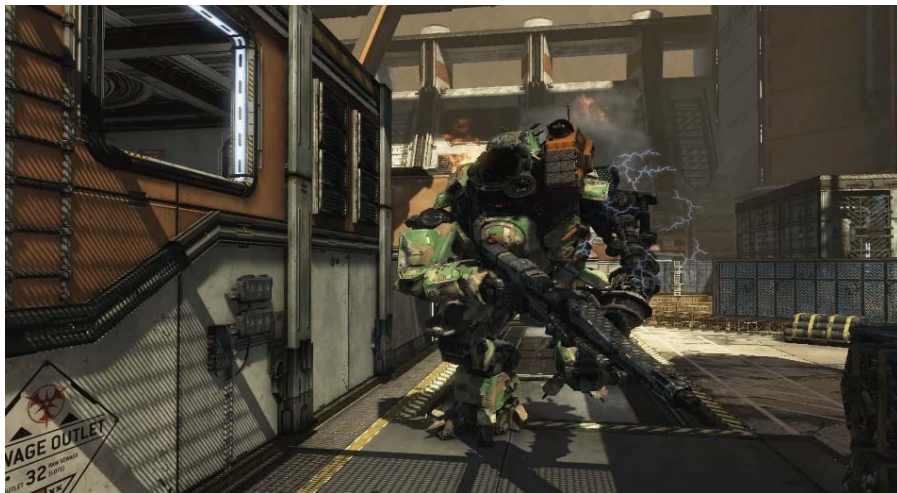
¹ 『3Dアラド戦記モバイル』の正式なサービス名。

² この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属する商標または登録商標です。

『Titanfall Online』: 紹介動画

NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION

PCオンラインゲーム - 自社開発

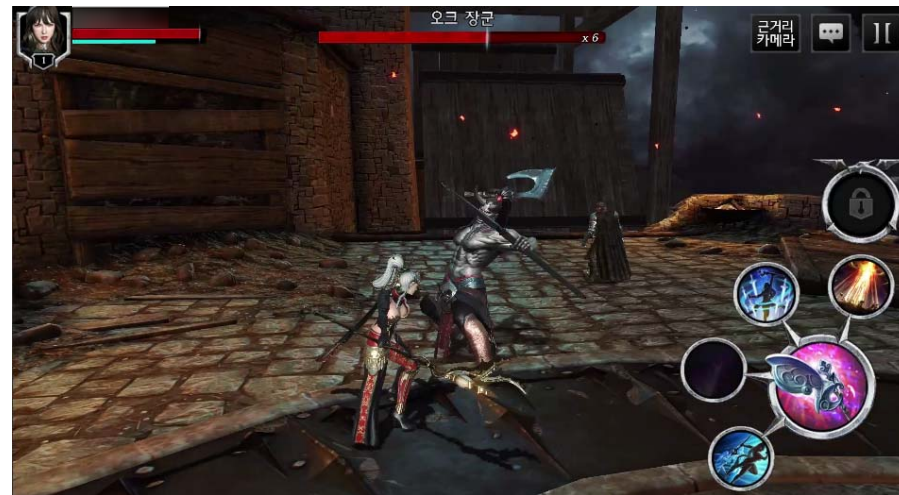


¹ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属する商標または登録商標です。

『ダークアベンジャー3』: 紹介動画

NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION

モバイルゲーム - 自社開発



¹ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属する商標または登録商標です。



植村 士朗

代表取締役 最高財務責任者

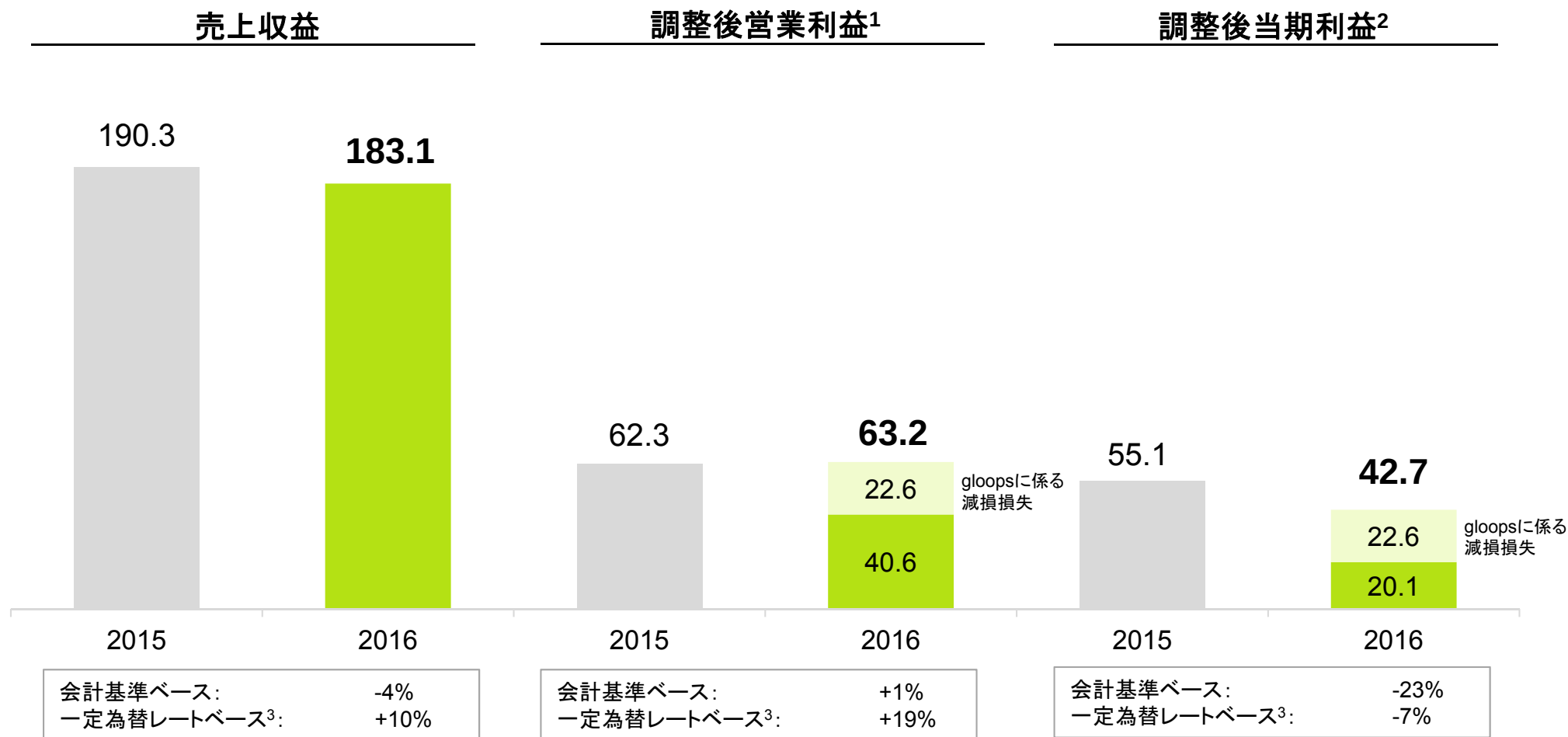


2016年度 業績

2016年 業績概要

NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION

(単位: 十億円)



¹ 2016年の営業利益は、2016年第1四半期に計上したgloopsに係るのれんの減損損失226億円について調整しております。

² 当期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する当期利益です。2016年の当期利益は、2016年第1四半期に計上したgloopsに係るのれんの減損損失226億円について調整しております。

³ 一定為替レートとは、外国為替レートの変化に影響されない業績を示すために使用される一般に公正妥当と認められる会計原則に基づかない指標です。一定為替レートベースの額は、前年同期の平均外国為替レートを当期に適用して計算したものです。



2016年度第4四半期 業績

概要

- 主に中国及び韓国の主要なタイトルが好調に推移したことにより、当社業績予想を上回った
- 会計基準ベースでの業績は円安の影響を受けた

業績

- 第4四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比6%減の433億円。一定為替レートベース¹では7%増。主に以下の要因により当社業績予想を上回った：
 - － 中国の『アラド戦記』の冬季アップデート及びゲーム内アイテム売上が好調であったこと
 - － 韓国の『EA SPORTS™ FIFA Online 3』及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』のライブゲーム運用及びプロモーションが好調であったこと
 - － 台湾及びタイにおける『HIT』
- 営業利益は73億円。主にパブリッシングタイトルに関連した前払いロイヤルティ等の減損損失37億円により当社業績予想を下回った
- 四半期利益²は112億円。当社業績予想レンジを上回ったのは、海外子会社の未分配利益に対して繰延税金負債を追加計上したことにより、法人税等調整額 146億円が発生した一方で、米ドル建ての現金預金及び売掛金等について206億円の為替差益が発生したことが主な要因

¹ 当社は2016年第3四半期から、従来と異なる計算方式で「一定為替レート」を適用しています。影響が及ぶのは中国の『アラド戦記』に係る売上収益であり、従来方式よりも中国元ベースのトレンドを反映する方式に修正しております。詳細な説明は17ページ目「売上構成」のスライドをご参照ください。

² 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

第4四半期業績概要

NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2015年 第4四半期 実績	2016年 第4四半期 業績見通し		2016年 第4四半期 実績	前年 同期比
		下限	上限		
売上収益	¥45,816	¥39,329	~ ¥42,164	¥43,253	(6%)
PCオンライン ¹	32,677	28,013	~ 29,714	31,352	(4%)
モバイル	13,139	11,316	~ 12,450	11,901	(9%)
日本	3,572			3,277	(8%)
日本以外	9,567			8,624	(10%)
営業利益	10,315	8,173	~ 10,325	7,287	(29%)
四半期利益 ²	4,399	7,697	~ 9,504	11,206	155%
1株当たり四半期利益	10.14	17.73	~ 21.89	25.78	
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	10.52	9.23	9.23	9.46	(10%)
中国元／日本円	19.00	15.42	15.42	15.97	(16%)
米ドル／日本円	121.50	103.81	103.81	109.30	(10%)

¹ PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

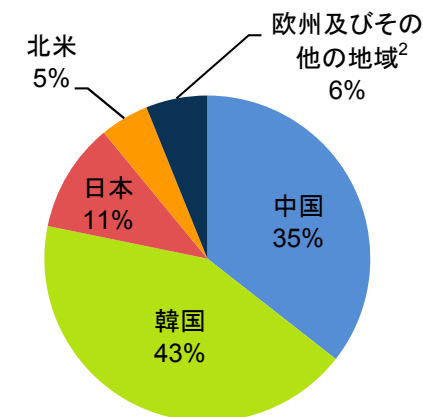
² 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

2016年第3四半期から一定為替レートベースの計算方法を変更。影響が及ぶのは中国の『アラド戦記』に係る売上収益のみであり、従来方式よりも中国元ベースのトレンドを反映する方式。詳細説明は脚注4を参照

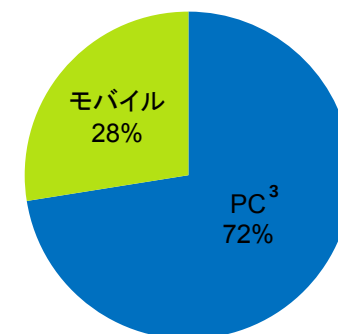
(単位:百万円)

	2015年 第4四半期	2016年第4四半期			前年同期比変化率(%)		
		会計基準 ベース	新一定為替 レート ⁴ ベース	旧一定為替 レート ⁴ ベース	会計基準 ベース	新一定為替 レート ⁴ ベース	旧一定為替 レート ⁴ ベース
地域別¹							
中国	¥16,450	¥15,384	¥18,327	¥17,200	(6%)	11%	5%
韓国	20,086	18,441	20,556	20,556	(8%)	2%	2%
日本	4,740	4,692	4,692	4,692	(1%)	(1%)	(1%)
北米	2,417	2,098	2,334	2,334	(13%)	(3%)	(3%)
欧州及びその他の地域 ²	2,123	2,638	2,935	2,935	24%	38%	38%
売上収益合計	45,816	43,253	48,844	47,717	(6%)	7%	4%
プラットフォーム別							
PCオンライン ³	32,677	31,352	35,928	34,801	(4%)	10%	6%
モバイル	13,139	11,901	12,916	12,916	(9%)	(2%)	(2%)
日本	3,572	3,277	3,277	3,277	(8%)	(8%)	(8%)
日本以外	9,567	8,624	9,639	9,639	(10%)	1%	1%
売上収益合計	45,816	43,253	48,844	47,717	(6%)	7%	4%
為替レート							
100韓国ウォン/日本円	10.52	9.46	10.52	10.52	(10%)		
中国元/日本円	19.00	15.97	19.00	19.00	(16%)		
米ドル/日本円	121.50	109.30	121.50	121.50	(10%)		

2016年度第4四半期
地域別¹売上構成比率



2016年度第4四半期
プラットフォーム別売上構成比率



¹ 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

² 欧州及びその他の地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

³ PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

⁴ 「旧一定為替レート」とは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したものです。例えば、中国向けに『アラド戦記』を開発するネオブルは韓国の法人です。そのため、売上収益を韓国ウォンで認識しています。この場合、一定為替レートには韓国ウォン/日本円の一定為替レートが適用されて計算されます。

「新一定為替レート」とは、2016年第3四半期から適用した、新しい計算方式です。基本的には「旧一定為替レート」と同じです。但し、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入について、従来と異なる前提を置いています。ネオブルは韓国の法人ですが、『アラド戦記』の中国向けサービスのエンドユーザーは中国にいます。「旧一定為替レート」では、一定為替レートには韓国ウォン/日本円の一定為替レートを適用して計算しておりましたが、より経済的実態を反映するため、「新一定為替レート」では、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。なお、『アラド戦記』の中国向けサービスのパブリッシャーはテンセントでエンドユーザーは中国にいますが、ネオブルはドル建てでロイヤリティ収入を受け取っています。ネオブルは韓国法人であるため、韓国ウォンで記帳を行っています。一方で、ネクソングループは日本の上場企業であり、連結決算を日本円で行っています。

⁵ PCオンラインゲームの主要ユーザー指標(MAU、課金率及びARPPU)については、本プレゼンテーションの参考資料をご参照ください。

『アラド戦記』

(単位: 百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **-6%**

一定為替レートベース¹: **+11%**

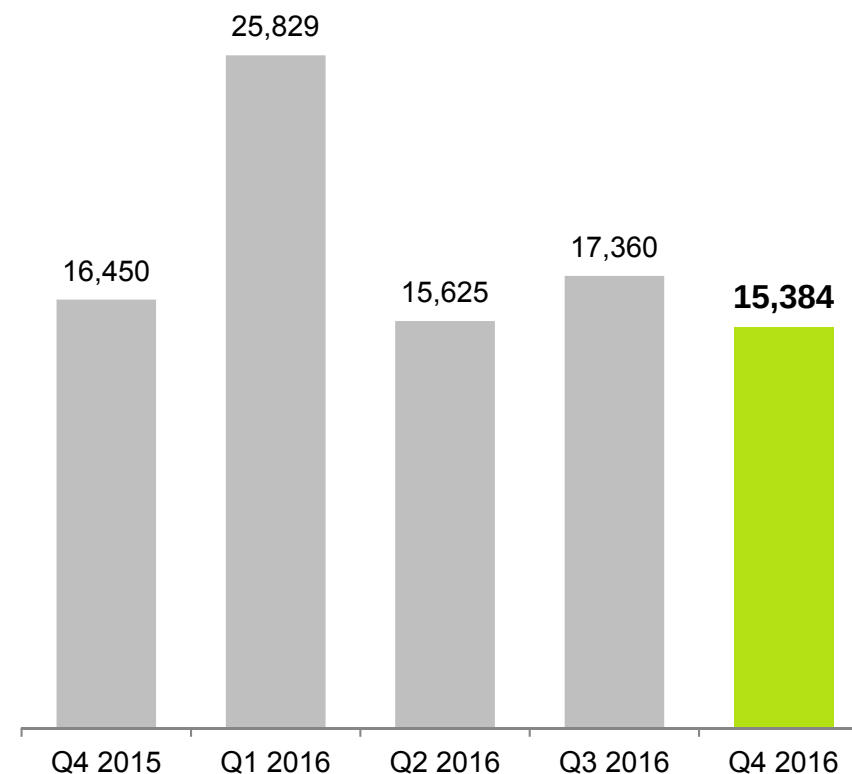
- アクティブユーザー数は四半期を通じて高い水準で推移し、12月におけるゲームアイテム販売の売上が予想を上回る好調となった
- 第3四半期から継続した国慶節アップデート(9/27-11/17)及び冬季アップデート(12/1)のいずれもユーザーの好評を博した
- MAU及び課金ユーザー数は、前四半期比及び前年同期比で共に増加した



『アラド戦記』 国慶節アップデート



『アラド戦記』 ゲームプレイ



¹ 当社は2016年第3四半期から、従来と異なる計算方式で「一定為替レート」を適用しています。影響が及ぶのは中国の『アラド戦記』に係る売上収益であり、従来方式よりも中国元ベースのトレンドを反映する方式に修正しております。詳細な説明は17ページ目「売上構成」のスライドをご参照ください。

- 『EA SPORTS™ FIFA Online 3』及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』の業績は、以下の要因により、とりわけ11月及び12月が好調であり、当社予想を上回った：
 - 11月に新たな選手のライセンスが追加
 - 運用及びプロモーションの成功
- ロングランヒットである『メイプルストーリー』、『アラド戦記』が前年同期比で成長した。特に『メイプルストーリー』は前年同期比で大幅に成長した
- 『メイプルストーリーM』(10月)、『三國志曹操伝 Online』(10月)を配信開始し、前四半期比のモバイル売上収益の成長に寄与した



『メイプルストーリーM』



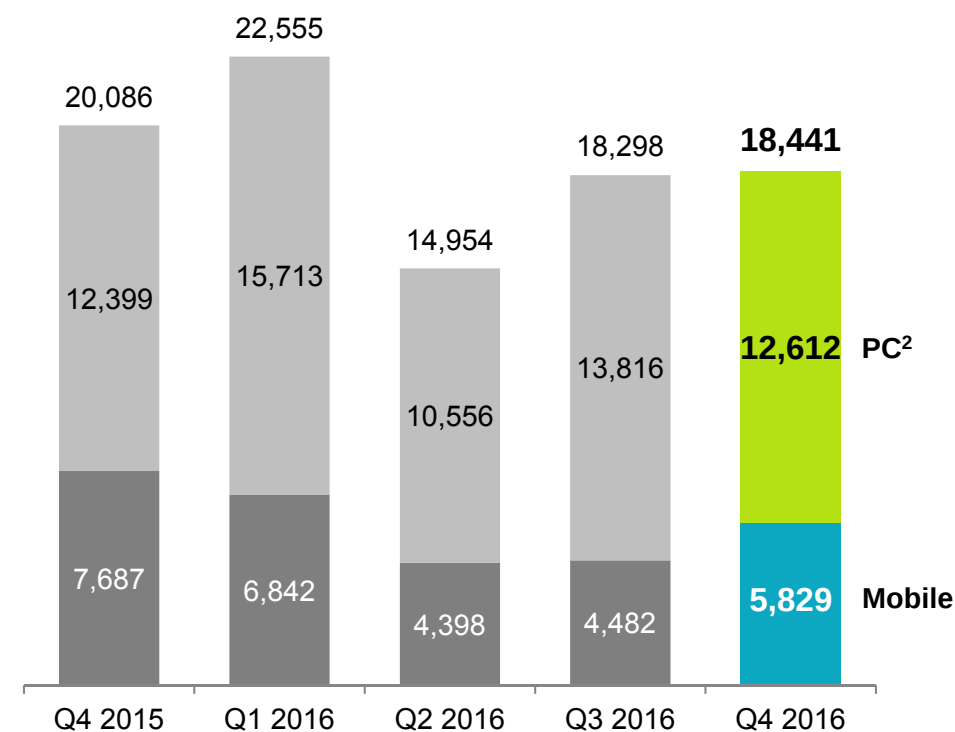
『三國志曹操伝 Online』

(単位: 百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **-8%**

一定為替レートベース¹: **+2%**



¹ 当社は2016年第3四半期から、従来と異なる計算方式で「一定為替レート」を適用しています。影響が及ぶのは中国の『アラド戦記』に係る売上収益であり、従来方式よりも中国元ベースのトレンドを反映する方式に修正しております。詳細な説明は17ページ目「売上構成」のスライドをご参照ください。

² PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

PC¹

- 売上収益は、主に『ツリーオブセイヴァー』が四半期を通じて寄与したことにより、前四半期比では33%増の14億円となった

モバイル

- 売上収益は、以下の要因により、前四半期比では23%増の33億円となった
 - 『ハイドアンドファイア』が四半期を通じて貢献した
 - 配信開始した『HIT』の好調(12月)
- ネイティブゲームからの売上収益がモバイル売上収益の約1/3を占めた



『HIT』



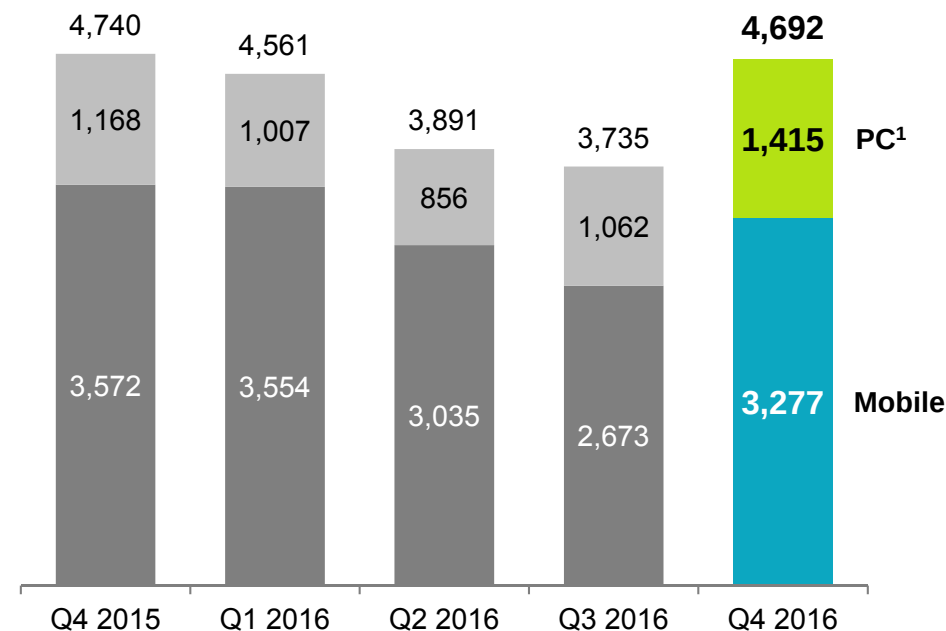
『ハイドアンドファイア』

(単位: 百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **-1%**

一定為替レートベース²: **-1%**



¹ PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

² 当社は2016年第3四半期から、従来と異なる計算方式で「一定為替レート」を適用しています。影響が及ぶのは中国の『アラド戦記』に係る売上収益であり、従来方式よりも中国元ベースのトレンドを反映する方式に修正しております。詳細な説明は17ページ目「売上構成」のスライドをご参照ください。

北米、欧州及びその他の地域¹ – ハイライト

- 主に台湾及びタイにおける『HIT』の業績が予想を上回り、欧州及びその他の地域¹における前年同期比での成長を牽引した

(単位: 百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **-13%**

一定為替レートベース²: **-3%**

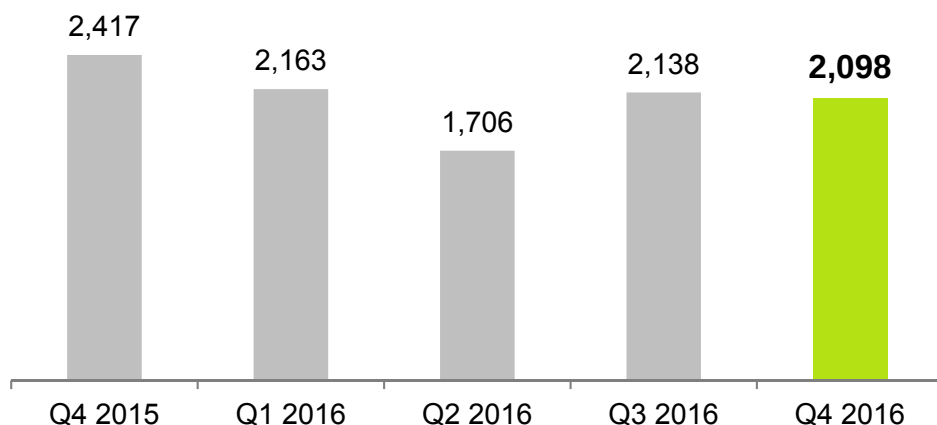
(単位: 百万円)

前年同期比変化率

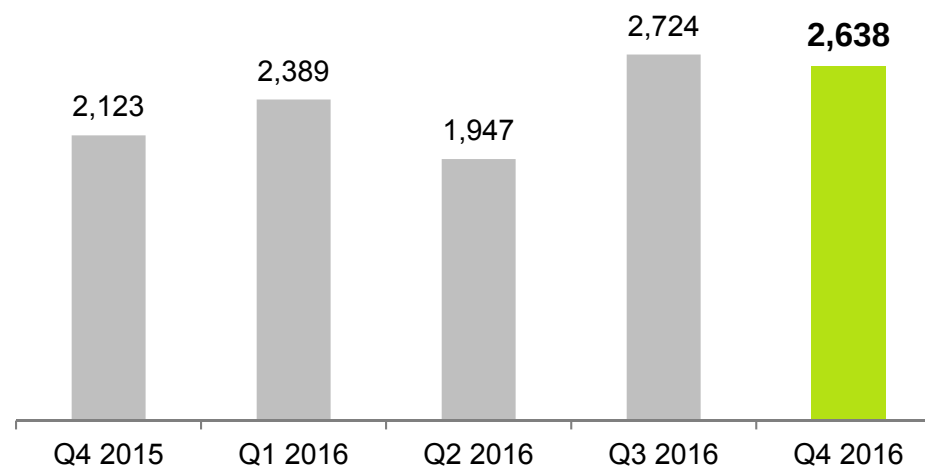
会計基準ベース: **+24%**

一定為替レートベース²: **+38%**

北米



欧州及びその他の地域¹



¹ 欧州及びその他の地域は、その他のアジア諸国(日本、韓国及び中国を除く)及び中南米諸国を含む。

² 当社は2016年第3四半期から、従来と異なる計算方式で「一定為替レート」を適用しています。影響が及ぶのは中国の『アラド戦記』に係る売上収益であり、従来方式よりも中国元ベースのトレンドを反映する方式に修正しております。詳細な説明は17ページ目「売上構成」のスライドをご参照ください。



2017年度第1四半期 業績見通し

2017年度第1四半期 業績見通し

- 売上収益の見通しは:
 - 会計基準ベースで前年同期比9%から17%の増加
 - 一定為替レート¹ベースで同8%から16%の増加

(単位:百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

	2016年 第1四半期	2017年 第1四半期	前年同期比
売上収益	¥57,497	¥62,449 ~ ¥67,129	9% ~ 17%
PCオンライン ²	45,054	52,108 ~ 55,570	16% ~ 23%
モバイル	12,443	10,341 ~ 11,559	(17%) ~ (7%)
営業利益	3,703	30,346 ~ 34,763	719% ~ 839%
四半期利益 ³	(6,272)	27,075 ~ 30,776	n/a ~ n/a
1株当たり四半期利益	(14.43)	62.26 ~ 70.77	
想定為替レート			
100韓国ウォン／日本円	9.62	9.75	1%
中国元／日本円	17.65	16.68	(5%)
米ドル／日本円	115.48	114.77	(1%)

- 為替感応度: 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2017年度第1四半期の売上収益及び営業利益に対して以下の影響を予想⁴

売上収益	4.4億円
営業利益	2.3億円

¹ 当社は2016年第3四半期から、従来と異なる計算方式で「一定為替レート」を適用しています。影響が及ぶのは中国の『アラド戦記』に係る売上収益であり、従来方式よりも中国元ベースのトレンドを反映する方式に修正しております。詳細な説明は17ページ目「売上構成」のスライドをご参照ください。

² PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

³ 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

⁴ 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動しています。簡略化のため、米ドル及び日本円の為替レートに変動があった場合、韓国ウォン及び中国元は日本円に対して同様に変動するとの前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

2017年度第1四半期及び通期 地域別業績見通し

NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION



中国

第1四半期

- 会計基準ベース及び一定為替レート¹ベースで前年同期比30%台から40%台の増加を予想
- 『アラド戦記』: 旧正月アップデート(1月)、レベルキャップ開放(1月)

通期

- モバイル: 『2Dアラド戦記モバイル』²(パブリッシャー: Tencent)を含む多数のゲームの配信に向けて準備
- PC: 『メイプルストーリー2』の配信に向けて準備



韓国

第1四半期

- 会計基準ベース及び一定為替レート¹ベースで前年同期比10%台後半から10%台前半の減少を予想
- 『Dungeon & Fighter: Spirit』³(1月)、『エビルファクトリー』(2月)配信開始
- 『Project 真・三國無双(仮)』⁴、『After the End: Forsaken Destiny』(3月)配信開始予定

通期

- 下記を含む複数のタイトルを配信開始予定:
 - モバイル: 『TANGO 5: The Last Dance』、『野生の地: Durango』、『ダークアベンジャー3』
 - PC: 『Titanfall Online』、『Need for Speed™ Edge』



日本

第1四半期

- 会計基準ベース及び一定為替レート¹ベースで前年同期比一桁%台後半から10%台後半の増加を予想
- モバイル: 『エビルファクトリー』(2月)を配信開始

通期

- 『Dungeon & Fighter: Spirit』³を含む複数のモバイルタイトルを配信開始予定



北米、欧州及びその他の地域⁵

第1四半期

- 北米
 - 会計基準ベース及び一定為替レート¹ベースで前年同期比20%台から10%台後半の減少を予想
- 欧州及びその他の地域⁵
 - 会計基準ベース及び一定為替レート¹ベースで前年同期比一桁%台前半の減少から10%台前半の増加を予想
- 『エビルファクトリー』(2月)を配信開始、『Project 真・三國無双(仮)』⁴を配信開始予定

通期

- 『LawBreakers』を含む複数のタイトルを配信開始予定

¹ 当社は2016年第3四半期から、従来と異なる計算方式で「一定為替レート」を適用しています。影響が及ぶのは中国の『アラド戦記』に係る売上収益であり、従来方式よりも中国元ベースのトレンドを反映する方式に修正しております。詳細な説明は17ページ目「売上構成」のスライドをご参照ください。

² 原作IPに基づくモバイルゲーム。

³ 『3Dアラド戦記モバイル』の正式なサービス名。

⁴ 『真・三國無双7』のIPをベースとしたモバイルゲーム。

⁵ 欧州及びその他の地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

2017年度中国『アラド戦記』アップデートスケジュール



NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION

期間	Tier 1コンテンツアップデート	2016	2017
第1四半期	旧正月アップデート	1月26日～	1月17日～
	2016:「女鬼剣士二次覚醒」アップデート	3月24日～	
	2017: レベルキャップ開放		1月17日～
第2四半期	労働節アップデート	4月21日～	TBD
	アニバーサリーアップデート	6月16日～	TBD
第3四半期	夏季アップデート	7月14日～	TBD
	国慶節アップデート	9月27日～	2016年と比較して2017年はアップデートの時期が早まる可能性があります
第4四半期	冬季アップデート	12月1日～	TBD

* 2017年アップデートスケジュールは現時点における予定です。運用上の都合により変更される場合があります。

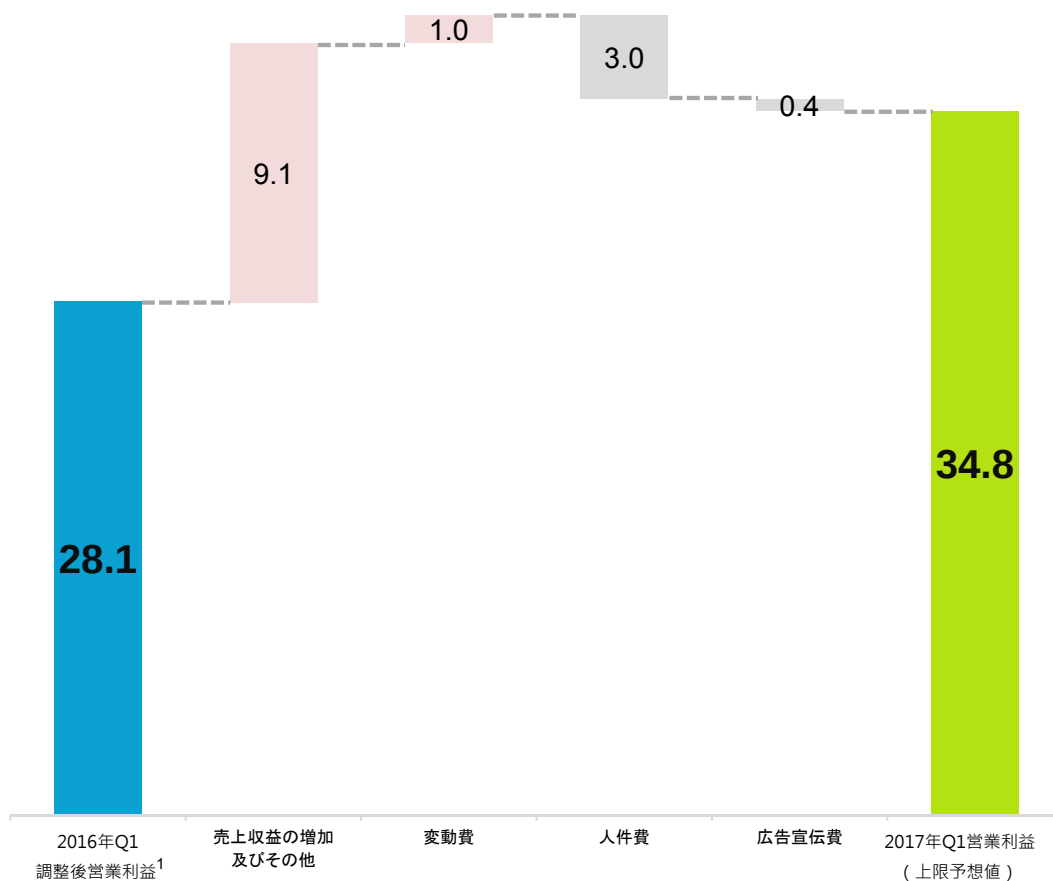
 財務的影響の観点から重要なアップデートを示す

¹ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属する商標または登録商標です。

2017年度第1四半期営業利益見通し

営業利益の前年同期との比較

(単位:十億円)



2017年第1四半期営業利益のレンジは303億円から348億円を予想:

- 増益要因としては、利益率の高い中国事業からの売上収益の増加
- 以下の理由による変動費の減少:
 - － 外部IPに係るロイヤルティ費用の減少
 - － 日本のモバイルブラウザゲーム及び韓国における『サドンアタック』等の売上収益の減少によるプラットフォーム費用及び支払手数料などの減少
- 主に韓国における従業員数の増加による人件費の増加
- 新作タイトルの配信に伴う広告宣伝費の増加

¹ 2016年第1四半期の営業利益は、2016年第1四半期に計上したgloopsに係るのれんの減損損失226億円及び支払いロイヤルティ、ゲームIPの減損損失18億円について調整しております。

- 2016年度の期末配当は見送る
 - － ネクソン日本法人の2016年度の個別業績は、当第1四半期に関係会社株式評価損としてgloopsの株式について235億円、また当第4四半期に関係会社への貸付金に係る貸倒引当金繰入額129億円などを特別損失として計上した結果、444億円の当期純損失を計上した
 - － 結果として、配当原資となるネクソン日本法人の利益剰余金が413億円のマイナス残高となったため、期末配当は見送る
 - － 2017年度中間配当より速やかに復配する意向
- 取締役会で2017年2月13日から1年間で自己株式取得を行う方針を策定し、決議した
 - － 取得価額総額100億円の自己株式取得を行う
 - － 尚、自己株式取得に係る事項に関しては、その都度取締役会決議を経て決定

2017年以降

PCオンライン



『Need for Speed™ Edge』



『LawBreakers』



『天涯明月刀』
(てんが いめい げつとう)



『Titanfall Online』



『メイプルストーリー2』

モバイル



『Project 真・三國無双(仮)』²



© KOEI TECMO GAMES

『三國志曹操伝 Online』



『ダークアベンジャー3』



『野生の地: Durango』



『Dungeon & Fighter: Spirit』⁴



『2Dアラド戦記モバイル』⁵



『After the End:
Forsaken Destiny』



『LEGO®
Quest & Collect』³



『TANGO 5:
The Last Dance』



『メイプルストーリーM』



『ファイナルファンタジー®
XIモバイル』⁵



『Tree of Savior:
Mobile Remake』

¹ 上記表は当社パイプラインの全てのタイトルを網羅したものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。

² 『真・三國無双7』のIPをベースとしたモバイルゲーム。

³ 『LEGO mobile』の正式なサービス名。

⁴ 『3Dアラド戦記モバイル』の正式なサービス名。

⁵ オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。

⁶ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属する商標または登録商標です。

2016年下期 - 2017年上期 主要アップデートスケジュール

NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION

ゲームタイトル		2016年度下半期	2017年度第1四半期	2017年度第2四半期
韓国	 アラド戦記	Q3: 夏季アップデート 国慶節アップデート Q4: 冬季アップデート	旧正月アップデート レベルキャップ開放	労働節アップデート 9周年アップデート
	 カウンターストライクオンライン	Q3: 夏季アップデート 国慶節アップデート Q4: 冬季アップデート	旧正月アップデート	TBD
	 EA SPORTS™ FIFA Online 3	Q3: ヨーロッパリーグレジェンドアップデート Q4: 「FOM」アップデート 「トレード3.0」アップデート	「Roster」アップデート	3on3 新モードアップデート
	 メイプルストーリー	Q3: 「MapleStory V」アップデート 「5th job Advancement」アップデート Q4: 「MapleStory Beyond」アップデート	「MapleStory Beyond」アップデート (2016年度第4四半期より継続) 「Maple Union」システムアップデート 「新エリア: Arcana」アップデート	TBD
	 アラド戦記	Q3: 夏季アップデート 11周年アップデート お盆休みアップデート Q4: レアアバター及びクリスマスパッケージ	新キャラクターアップデート: 女プリースト 旧正月アバター	新ダンジョンゲームアップデート
韓国	 サドンアタック	Q3: 夏季イベント及びアップデート Q4: 冬季アップデート	冬季アップデート (マスターズチャレンジ)	春季アップデート

¹ この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属する商標または登録商標です。



参考資料

業績概要及び主要ユーザー指標

NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION

(単位:百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

	2015年 第1四半期	2015年 第2四半期	2015年 第3四半期	2015年 第4四半期	2016年 第1四半期	2016年 第2四半期	2016年 第3四半期	2016年 第4四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)									
中国	¥22,697	¥15,994	¥20,247	¥16,450	¥25,829	¥15,625	¥17,360	¥15,384	(6%)
韓国	20,464	16,251	20,163	20,086	22,555	14,954	18,298	18,441	(8%)
日本	5,858	5,455	4,972	4,740	4,561	3,891	3,735	4,692	(1%)
北米	1,695	2,814	2,045	2,417	2,163	1,706	2,138	2,098	(13%)
欧州及びその他の地域 ¹	1,258	2,150	2,384	2,123	2,389	1,947	2,724	2,638	24%
(プラットフォーム別)									
PC ²	43,602	32,511	39,481	32,677	45,054	28,915	34,474	31,352	(4%)
モバイル	8,370	10,153	10,330	13,139	12,443	9,208	9,781	11,901	(9%)
日本	4,487	4,073	3,747	3,572	3,554	3,035	2,673	3,277	(8%)
日本以外	3,883	6,080	6,583	9,567	8,889	6,173	7,108	8,624	(10%)
売上収益	51,972	42,664	49,811	45,816	57,497	38,123	44,255	43,253	(6%)
営業利益	22,219	11,320	18,436	10,315	3,703	13,379	16,292	7,287	(29%)
四半期利益(損失) ³	18,539	13,010	19,184	4,399	(6,272)	7,564	7,635	11,206	155%
1株当たり四半期利益(損失)	43.05	30.35	44.47	10.14	(14.43)	17.36	17.50	25.78	
適用為替レート									
100 韓国ウォン／日本円	10.85	11.07	10.46	10.52	9.62	9.30	9.15	9.46	(10%)
中国元／日本円	19.32	19.76	19.48	19.00	17.65	16.53	15.36	15.97	(16%)
米ドル／日本円	119.09	121.36	122.23	121.50	115.48	108.14	102.43	109.30	(10%)
主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)									
MAU(百万)	48.9	48.2	49.1	46.5	51.4	44.7	44.3	41.0	(12%)
課金率	10.0%	10.0%	10.1%	11.8%	10.9%	11.3%	11.4%	13.7%	16%
ARPPU	4,805	3,508	4,470	3,162	4,676	3,161	3,651	2,871	(9%)

¹ 欧州及びその他の地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

² PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

³ 四半期利益(損失)とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益(損失)のことです。

売上原価及び販管費

(単位:百万円)

	2015年 第1四半期	2015年 第2四半期	2015年 第3四半期	2015年 第4四半期	2016年 第1四半期	2016年 第2四半期	2016年 第3四半期	2016年 第4四半期
売上原価 ¹	¥12,602	¥11,092	¥12,552	¥13,455	¥13,075	¥10,475	¥11,242	¥13,339
ロイヤルティ ²	5,621	4,263	5,355	5,745	5,935	3,274	3,988	4,736
人件費 ³	4,022	3,950	4,334	4,674	4,528	4,409	4,335	5,363
その他 ⁴	2,959	2,879	2,863	3,036	2,612	2,792	2,919	3,240
販売費及び一般管理費 ¹	16,776	19,585	18,269	19,582	16,412	14,202	16,362	19,234
人件費	3,695	3,738	3,428	3,602	3,261	3,463	3,668	4,416
支払手数料 ⁵	4,631	4,813	5,128	5,708	5,491	4,046	4,608	5,078
研究開発費	1,963	1,971	1,729	1,569	1,649	1,939	1,886	1,877
広告宣伝費	1,630	3,728	3,921	5,272	3,209	1,941	3,618	5,088
減価償却費	3,026	3,176	2,275	950	797	859	896	1,010
その他	1,831	2,159	1,788	2,481	2,005	1,954	1,686	1,765
その他の収益 ⁶	124	90	101	1,306	147	120	217	537
その他の費用 ⁷	499	757	655	3,770	24,454	187	576	3,930

¹ 売上原価、販売費及び一般管理費の内訳は決算発表用に集計したもので、監査法人のレビューを受けておりません。

² 売上原価の「ロイヤルティ」は、当社がゲーム配信するために、ゲームの開発元からライセンスを受けることに伴い、ゲーム開発会社に対して支払う費用を表しております。

³ 売上原価の「人件費」は、当社の既存タイトルを運用する開発者、アップデートをサポートする従業員など、いわゆるライブディベロップメントに携わる従業員への給与及び賞与を含んでおります。

⁴ 売上原価の「その他」は、主に既存タイトル、インターネット接続設備、当社のサーバーやコンピュータ機器に関連する有形及び無形資産の減価償却費などを含んでおります。

⁵ 販売費及び一般管理費の「支払手数料」には、PCオンラインゲーム内においてユーザーが課金する際に利用する外部決済会社への手数料、当社グループの日本国内におけるモバイルブラウザゲームに係る通信キャリアに対して発生する支払手数料、全世界における当社グループのモバイルネイティブゲームに関してApple/Googleに支払われる手数料、モバイルブラウザゲームに関するプラットフォーム手数料を含んでおります。

⁶ 「その他の収益」は営業外収益、ポイント消却益、有形固定資産売却益、持分変動利益などを含んでおります。

⁷ 「その他の費用」は営業外損失、有形固定資産の除売却損失、有形固定資産に係る減損損失、無形資産に係る減損損失、その他の非流動資産に係る損失、持分変動損失などの項目を含んでおります。また、ゲーム著作権の減損損失及びのれんの減損損失などが含まれております。

損益計算書における営業利益以下の項目

(単位:百万円)

	2015年 第1四半期	2015年 第2四半期	2015年 第3四半期	2015年 第4四半期	2016年 第1四半期	2016年 第2四半期	2016年 第3四半期	2016年 第4四半期
営業利益	¥22,219	¥11,320	¥18,436	¥10,315	¥3,703	¥13,379	¥16,292	¥7,287
金融収益 ¹	2,576	2,331	4,277	841	823	808	819	21,790
金融費用 ²	117	97	234	3,952	6,549	4,401	7,016	(87)
持分法による投資利益	4	11	11	65	16	53	80	(48)
税引前四半期利益(損失)	24,682	13,565	22,490	7,269	(2,007)	9,839	10,175	29,116
法人所得税費用 ³	5,835	452	3,239	2,879	4,072	2,262	2,357	17,911
四半期利益(損失) ⁴	18,539	13,010	19,184	4,399	(6,272)	7,564	7,635	11,206

¹ 2015年第1四半期、第2四半期、第3四半期及び2016年第4半期の金融収益は、主に外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差益を含みます。なお、2015年第1四半期の金融収益は、さらに投資先からの受取配当を含みます。

² 2015年第4四半期及び2016年第1四半期、第2四半期、第3四半期の金融費用は主に外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差損によるものです。

³ 2015年第2四半期の法人所得税費用につきましては、韓国子会社で税務当局の税務調査の結果に基づき2014年度に見積り計上した未払法人所得税について、2015年第2四半期中に税務当局との間で解決したことに伴い、未払法人所得税の一部戻入が発生したため、少額になっております。また2016年第4四半期は、海外子会社の留保利益に対する税効果の見直しをしたことにより法人所得税費用146億円が発生しております。

⁴ 四半期利益(損失)とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益(損失)のことです。

連結キャッシュ・フロー計算書

NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION

(単位:百万円)

	2015年 第4四半期 連結累計期間	2016年 第4四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥60,152	¥73,293
投資活動によるキャッシュ・フロー	56,412	(97,084)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(35,639)	(9,275)
現金及び現金同等物の増減額	80,925	(33,066)
現金及び現金同等物の期首残高	117,729	194,225
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(4,429)	(8,476)
現金及び現金同等物の期末残高	194,225	152,683

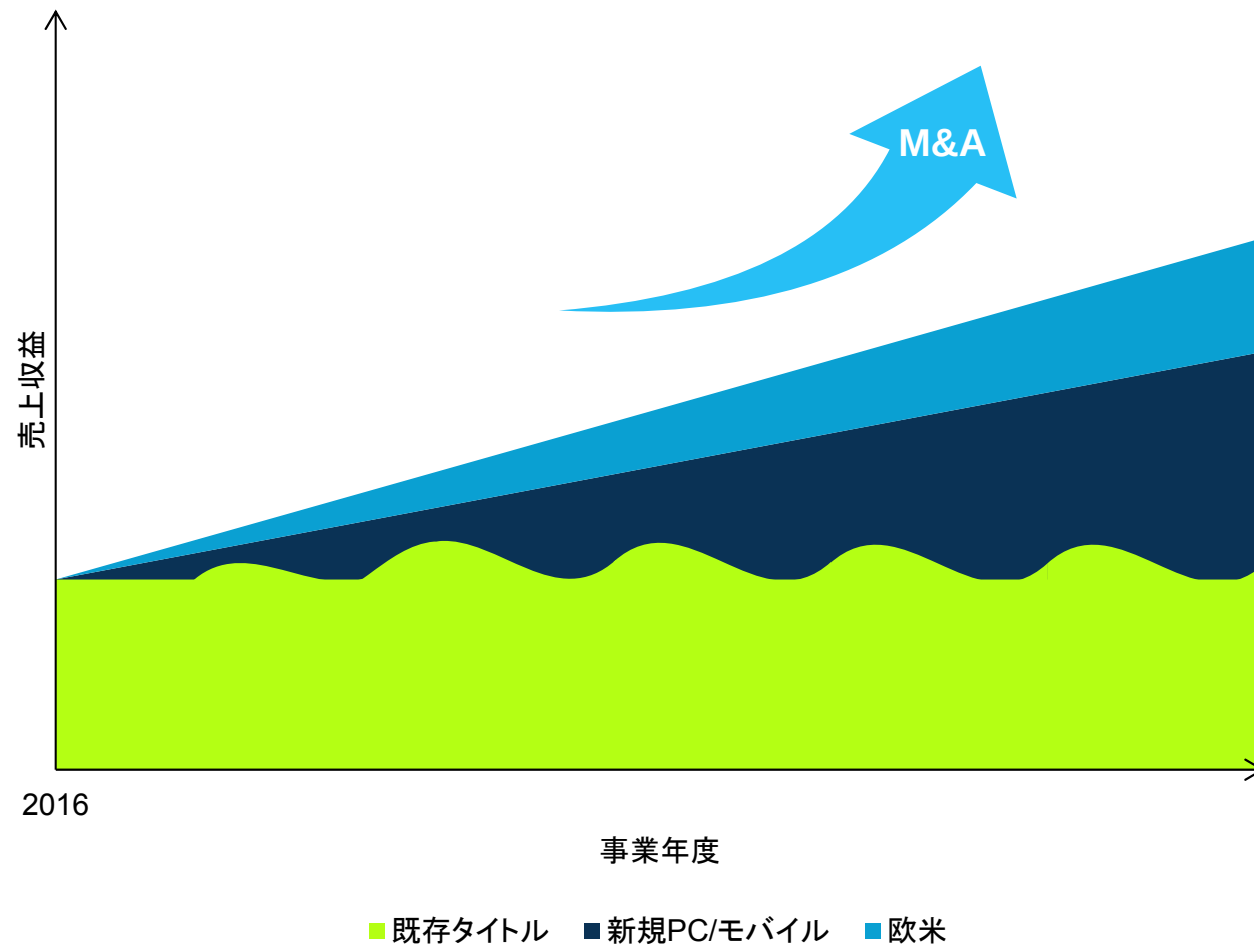
連結財政状態計算書

NEXON Co., Ltd.
Q4 2016
INVESTOR PRESENTATION

(単位:百万円)

	2015年 12月31日	2016年 12月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥194,225	¥152,683
その他	137,445	213,414
流動資産合計	331,670	366,097
非流動資産		
有形固定資産	22,027	20,394
のれん	35,387	17,523
無形資産	7,520	7,127
その他	28,982	30,691
非流動資産合計	93,916	75,735
資産合計	425,586	441,832
負債		
流動負債		
未払法人所得税	7,135	5,511
借入金	1,916	1,683
その他	27,833	27,810
流動負債合計	36,884	35,004
非流動負債		
借入金	2,501	835
その他	6,520	28,299
非流動負債合計	9,021	29,134
負債合計	45,905	64,138
資本		
資本金	56,441	3,519
資本剰余金	34,597	86,753
自己株式	-	(0)
その他の資本の構成要素	73,308	56,254
利益剰余金	210,101	226,398
非支配持分	5,234	4,770
資本合計	379,681	377,694
負債及び資本合計	425,586	441,832

長期成長目標と事業の進化¹



¹ 上表が示すのは将来の売上収益成長であり、画像の尺度は実際の売上収益額に沿うものではないことにご留意ください。

用語 / 略称	意味
AOS	AOSとは、リアルタイム戦略ジャンルのサブジャンルのことで、プレイヤーで構成される2チームが、別々のゲームで互いに競います。RTS方式のインターフェースにより、各プレイヤーは1つのキャラクターをコントロールします。
FPS (ファースト・パーソン・シューティング・ゲーム)	プレイヤーが3Dグラフィックスの中でゲーム・キャラクターの視点でプレイするゲームです。
RTS (リアルタイム戦略)	プレイヤーが第三者の視点で、戦術的シナリオに基づき多数のキャラクターをコントロールしてプレイするゲームです。
MMORPG (多人数同時接続型オンラインRPG)	「多人数」(通常は数百人以上)のプレイヤーが同時にゲームに参加するオンライン・ロールプレイングゲームです。
MAU (月次アクティブ・ユーザー数)	特定の月に特定のゲームにログインしてプレイするユーザー・アカウントの総数のことです。
ARPPU (課金ユーザー1人あたりの平均月間売上高)	特定の期間におけるオンラインゲームの純売上を当該期間におけるそのゲームの課金プレイヤーの平均数で割った数値のことです。
課金率	特定の期間の課金ユーザー数を月次アクティブユーザー数で割った数値のことです。
MCCU (最大同時接続ユーザー数)	特定の時点で同時に一つのゲームにアクセスしているユーザーの最大数。ゲームの人気度を測定する際に用いられます。
クローズドβテスト(CBT)	限定された数のユーザーやグループを対象に一定期間サービスされるゲームの試用モデル(β版)のことです。また、リミテッドβテストとは、クローズドβテストよりも参加ユーザー数やグループ数が更に限定される試用モデルです。
オープンβテスト(OBT)	参加人数を制限せずに一定期間サービスされるゲームの試用モデル(β版)のことです。通常CBT後に実施されます。
Tier1アップデート	PCオンラインゲームの既存タイトルにおける大型アップデート。通常は、第1四半期、第3四半期など季節的に活況となる時期に実施されます。
Tier2アップデート	PCオンラインゲームの既存タイトルにおける小規模なアップデートのことで、年中リリースします。
感応型ゲーム	感応型ゲームは、長い間継続的にプレイし、数多くのユーザーがリアルタイムに感応しながら楽しめるようデザインされたゲームです。当社のゲームは何年も時間をかけて進化していくようにデザインされています。一般に、パッケージゲームは予め定められたストーリーラインにしたがってプレイすることが多く、プレイヤーの自由になる要素が少ないという点と対照的だといえます。

本プレゼンテーションは、投資家の方々に当グループに関する参照情報をご提供することを目的としており、当社の株式その他の有価証券等の売買等を勧誘又は推奨するものではありません。株式会社ネクソン（「ネクソン」）は本プレゼンテーションの正確性、適用性または網羅性を検証しておらず、これらに対する責任もお引き受けいたしません。本プレゼンテーションには、年次報告書の「リスク要因」「経営陣による財務状態と業績結果の説明と分析」及び「事業」の見出しのもとで記載される情報など、ネクソンまたはその株式売却に関する全ての該当情報を記載していません。当社の株式に関する投資決定は、開示文書に記載されている情報のみに基づいて行うものとし、開示文書に掲載されている詳細情報を参照しつつ、全てを考慮した投資決定が適格とされます。

本プレゼンテーションは一般に公正妥当と認められている会計基準（GAAP）以外の財務指標もご提供しており、売上収益、営業利益と純利益、およびこれらに基づいて計算した比率なども記載しております。GAAPではない財務指標のみを考慮することや、IFRSに準拠しつつ当社の連結財務諸表に表示して最も直接的に比較できる財務指標の代替指標として、GAAPではない財務指標を考慮することは行っていないものとします。

本プレゼンテーションには、将来に関する記述が含まれています。場合によっては、将来に関する記述であることが、「予想する」「仮定する」「信じる」「推定する」「期待する」「予測する」「かもしれない」「計画する」「潜在的な」「予測する」「模索する」「…べきである」または「…であろう」などの用語や、その他の同じような文言によって特定することができます。これらの記述では、当社の財務状況や業績結果について、予想を説明し、戦略を特定し、試算を述べ、その他の将来に関する情報を述べています。本プレゼンテーションの将来に関する記述には、当社の事業と業績に関する各種リスク、不確実性、仮定があります。これらの将来に関する記述で表明されている予想が達成されず、実際の結果が予想と大幅に異なり、予想より悪くなることもありえます。予想と大幅に異なる実際の結果を生じさせる可能性がある潜在リスクと不確実性には、以下等があります。

- 当社の重要なゲームタイトルが引き続き成長と人気を確保する
- 当社が重要なライセンス提携会社と良好な関係を維持できる
- 当社が今後も中国で現地の提携会社などを通じてゲームを提供できる
- 当社がオンラインゲーム業界で効果的に競争できる
- 当社がハッキング、ウィルス、セキュリティ侵入及びその他のテクニカルな難題に対処できる
- 為替レートの変動
- 当社が当社のブランド名を維持して、当社のブランド名で更に開発できる
- 新しい会社、事業、技術、サードパーティのゲームの効果的な買収、及び減損を計上できる可能性
- 基本インフラ、無料プレイ/アイテム・ベースの売上高創出モデルなどで、今後もオンラインゲーム市場が成長
- 当社が新しい技術に適応できる
- 当社が、当社に有利な条件で、サードパーティのゲームタイトルのライセンス契約を締結できる
- 当社の知的所有権の効果的な防衛、及び
- 当社が事業を営んでいる諸国における法制、規制、会計、税務の変更

本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に変更や改訂を行い、最新情報または将来の出来事などを記述に反映させる義務はネクソンにないものとし、ネクソンはこのような義務から免責されるものとします。

本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に不当に頼ることのないようにご注意ください。

2017年度第1四半期 決算発表スケジュール(仮)

2017年度第1四半期決算発表は2017年5月12日(金曜日)を予定しております。

機関投資家、アナリスト及びメディア向けに日本語の決算説明電話会議を英語の逐次通訳付きで同日に行う予定です。

決算電話会議の詳細は、決算発表日の約1か月前を目安に当社IRサイトに掲載致します。



NEXON