



NEXON

決算説明資料 2017年第1四半期

2017年5月12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

- 2011年の上場以来、過去最高の売上収益及び営業利益、及び四半期利益¹を計上
 - － 重要な旧正月シーズンから3月まで続いた中国の好調な業績
 - － 既存ゲームの運用とゲームの長期成長という当社の強みを明確に示した
- 日本事業の売上収益は、前四半期比及び前年同期比の両方で増加。過去7四半期で最も高い売上収益を計上（2015年度第3四半期以来）
 - － 『HIT』及び『ハイドアンドファイア』が好調であったことから、ネイティブゲームは日本のモバイル売上収益全体の半分以上を占めた
 - － 今後更に沢山の面白いゲームを日本向けに配信予定
- 世界中で多数のゲームを配信
 - － 『真・三國無双 斬』²はとりわけアジアにおいて好調なスタート
 - － 2017年内に『LawBreakers』を欧米市場で配信開始予定

¹ 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。

² 『真・三國無双7』のIPをベースとしたモバイルゲーム。



植村 士朗

代表取締役 最高財務責任者



2017年度第1四半期 業績

業績

- 第1四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比30%増の748億円。一定為替レートベース¹では33%増。主に中国の『アラド戦記』の旧正月アップデート及び3月のアイテム売上が特別に好調であったことにより当社業績予想を上回った
- 営業利益は398億円。子会社ののれん及びゲームIP等に係る27億円の減損損失が発生した一方で、利益率の高い中国事業が予想を上回ったことにより当社業績予想を上回った
- 四半期利益²は199億円。当社業績予想レンジを下回ったのは、米ドル建ての現金預金及び売掛金等について159億円の為替差損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8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1四半期業績概要

NEXON Co., Ltd.
Q1 2017
INVESTOR PRESENTATION

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

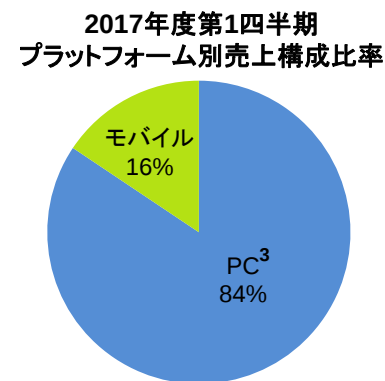
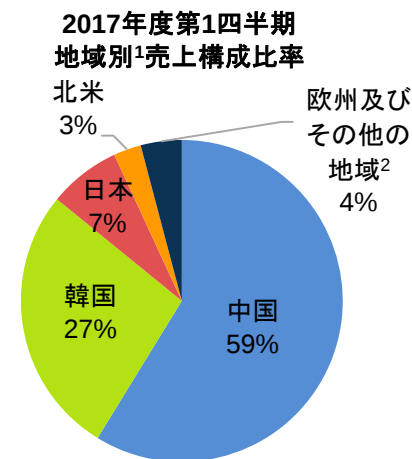
	2016年 第1四半期 実績	2017年 第1四半期 業績見通し		2017年 第1四半期 実績	前年 同期比
		下限	上限		
売上収益	¥57,497	¥62,449	~ ¥67,129	¥74,792	30%
PCオンライン ¹	45,054	52,108	~ 55,570	63,114	40%
モバイル	12,443	10,341	~ 11,559	11,678	(6%)
日本	3,554			4,240	19%
日本以外	8,889			7,438	(16%)
営業利益	3,703	30,346	~ 34,763	39,762	974%
四半期利益 / (損失) ²	(6,272)	27,075	~ 30,776	19,906	N/A
1株当たり四半期利益 / (損失)	(14.43)	62.26	~ 70.77	45.70	N/A
為替レート					
100韓国ウォン / 日本円	9.62	9.75	9.75	9.88	3%
中国元 / 日本円	17.65	16.68	16.68	16.50	(7%)
米ドル / 日本円	115.48	114.77	114.77	113.64	(2%)

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

		2017年第1四半期			前年同期比変化率(%)		
	2016年 第1四半期	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	¥25,829	¥43,951	¥46,048	¥42,928	70%	78%	66%
韓国	22,555	20,279	19,695	19,695	(10%)	(13%)	(13%)
日本	4,561	5,406	5,406	5,406	19%	19%	19%
北米	2,163	2,077	2,090	2,090	(4%)	(3%)	(3%)
欧州及びその他の地域 ²	2,389	3,079	3,038	3,038	29%	27%	27%
売上収益合計	57,497	74,792	76,277	73,157	30%	33%	27%
プラットフォーム別							
PCオンライン ³	45,054	63,114	64,800	61,680	40%	44%	37%
モバイル	12,443	11,678	11,477	11,477	(6%)	(8%)	(8%)
日本	3,554	4,240	4,240	4,240	19%	19%	19%
日本以外	8,889	7,438	7,237	7,237	(16%)	(19%)	(19%)
売上収益合計	57,497	74,792	76,277	73,157	30%	33%	27%
為替レート							
100韓国ウォン／日本円	9.62	9.88	9.62	9.62	3%		
中国元／日本円	17.65	16.50	17.65	17.65	(7%)		
米ドル／日本円	115.48	113.64	115.48	115.48	(2%)		



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』

- － 旧正月アップデート(1/17～3/28)が四半期を通じて好調であった。加えて、3月のアイテム販売が、堅調であった
- － レベルキャップ開放(1/17)はコアユーザーの好評を博した
- － MAU、課金ユーザー数、及びARPPUは、前四半期比及び前年同期比で共に増加した

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+70%**

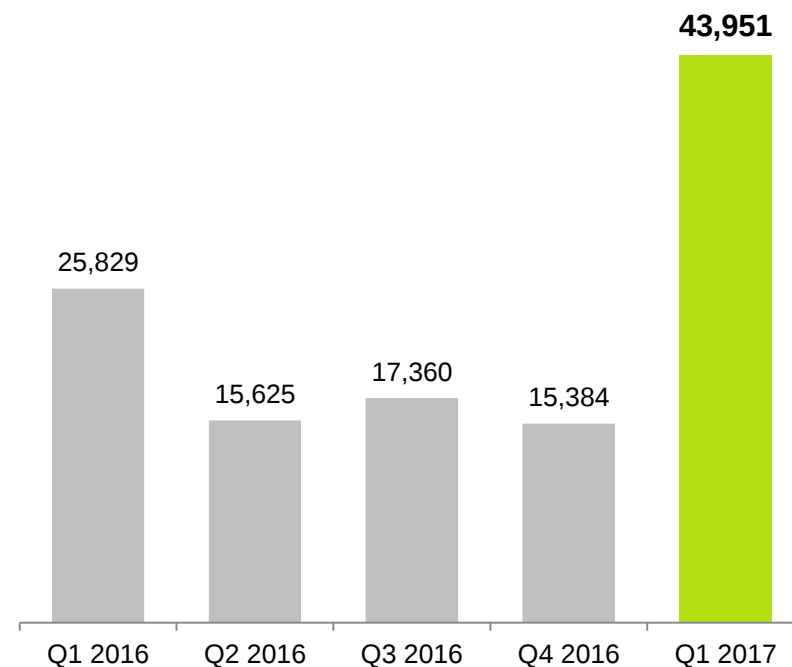
一定為替レートベース¹: **+78%**



『アラド戦記』
旧正月アバター



『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8ページ目「売上構成」のスライドをご参照ください。

- 『アラド戦記』及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3』／『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』の業績は、以下の要因により、当社予想を上回った：
 - 『アラド戦記』：新キャラクター「女プリースト」の追加及び、旧正月パッケージ販売が好評を博した
 - 『EA SPORTS™ FIFA Online 3』／『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』：旧正月のパッケージ販売及び効果的なプロモーションにより好調であった
- 『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3』／『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』は前年同期比で成長した
- 『真・三國無双 斬』³を配信開始（3月）

（単位：百万円）

前年同期比変化率：

会計基準ベース： **-10%**

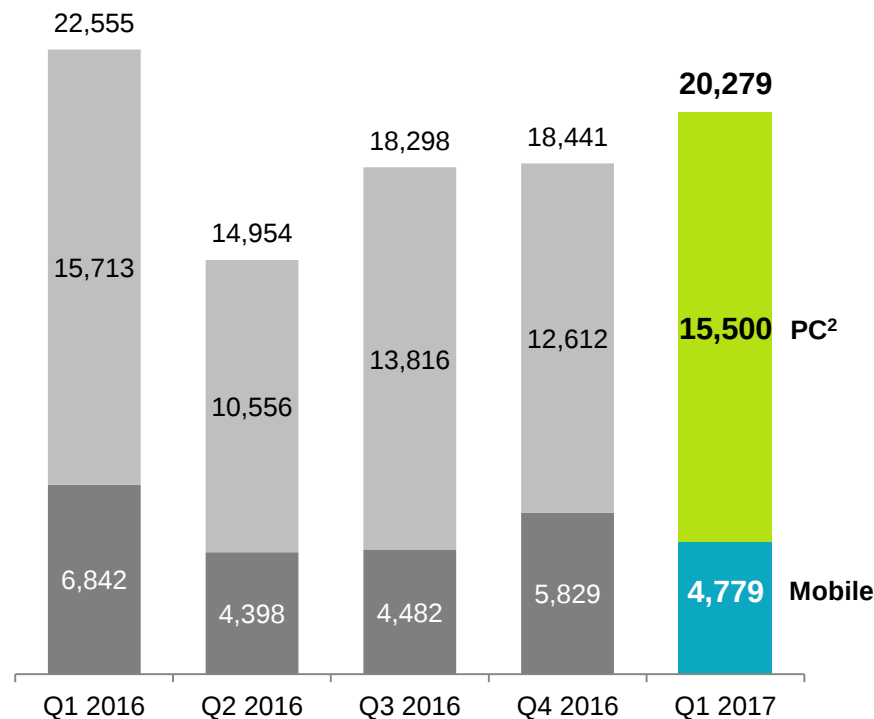
一定為替レートベース¹： **-13%**



『アラド戦記』
新キャラクター「女プリースト」



『真・三國無双 斬』³



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8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 『真・三國無双7』のIPをベースとしたモバイルゲーム。

- 売上収益は、主に『HIT』に牽引され、前年同期比、及び前四半期比で増加した
- モバイル売上収益は、前四半期比で29%増、前年同期比で19%増となった
- 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半分以上を占めた

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+19%**

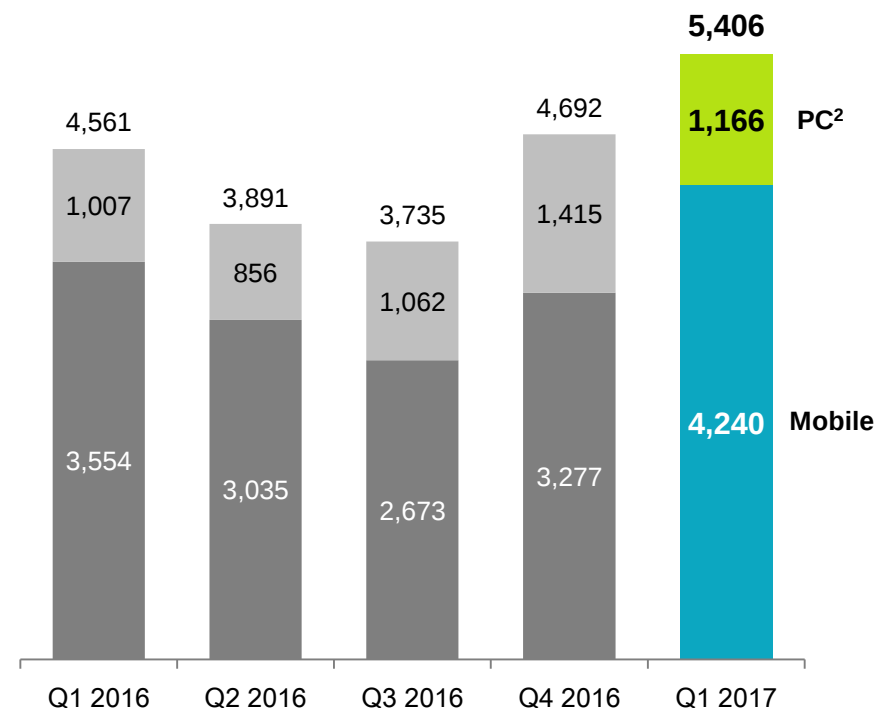
一定為替レートベース¹: **+19%**



『HIT』



『ハイドアンドファイア』



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8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。

北米、欧州及びその他の地域¹ – ハイライト

- 大規模アップデート(Maple V アップデート)に牽引され、『メイプルストーリー』が前年同期比で成長した。とりわけ台湾サービスが好調であった
- 『HIT』は前年同期比での増収要因
- 『三國志曹操伝 Online』を台湾と香港で配信開始。『真・三國無双 斬』²を北米、欧州及びその他の地域¹で3月に配信開始

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

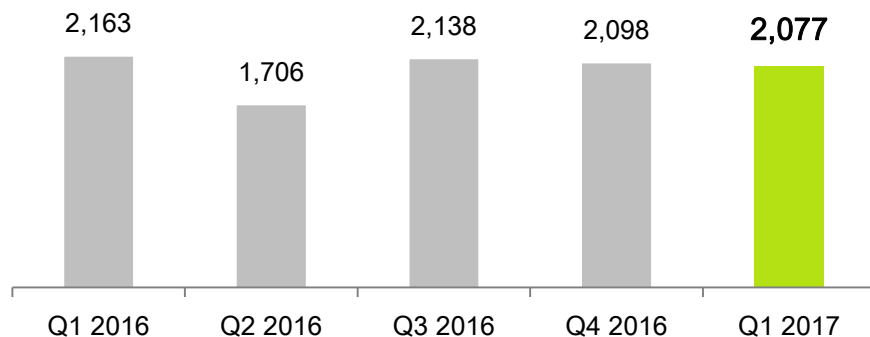
会計基準ベース: **-4%**
一定為替レートベース³: **-3%**

(単位: 百万円)

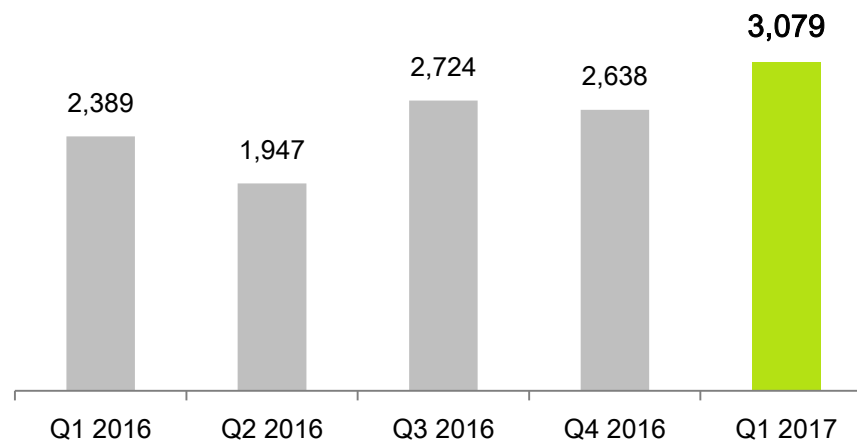
前年同期比変化率:

会計基準ベース: **+29%**
一定為替レートベース³: **+27%**

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 『真・三國無双7』のIPをベースとしたモバイルゲーム。

³ 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8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2四半期 業績見通し

2017年度第2四半期 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8%から18%の増加
 - 一定為替レート¹ベースで同4%から13%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2四半期 実績	2017年 第2四半期 業績見通し	前年同期比
売上収益	¥38,123	¥41,310 ~ ¥44,811	8% ~ 18%
PCオンライン ²	28,915	30,262 ~ 32,641	5% ~ 13%
モバイル	9,208	11,048 ~ 12,170	20% ~ 32%
営業利益	13,379	11,158 ~ 13,987	(17%) ~ 5%
四半期利益 ³	7,564	10,406 ~ 12,783	38% ~ 69%
1株当たり四半期利益	17.36	23.82 ~ 29.26	
想定為替レート			
100 韓国ウォン／日本円	9.30	9.74 9.74	5%
中国元／日本円	16.53	15.96 15.96	(3%)
米ドル／日本円	108.14	110.11 110.11	2%

- 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2四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	3.7億円
営業利益	1.2億円

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8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2四半期及び通期 地域別業績見通し

NEXON Co., Ltd.
Q1 2017
INVESTOR PRESENTATION



中国

第2四半期

- 会計基準ベース: 前年同期比一桁%台後半から10%台後半の増加を予想
- 一定為替レート¹ベース: 前年同期比横ばいから10%台前半の増加を予想
- 『アラド戦記』: 労働節アップデートを実施(4月)、9周年アップデートを実施予定

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CBTを実施(3月から継続)



韓国

第2四半期

- 会計基準ベース: 前年同期比横ばいから一桁%台後半の増加を予想
- 一定為替レート¹ベース: 前年同期比一桁%台前半の減少から一桁%台前半の増加を予想
- 『LawBreakers』(4月)、『AxE』(5月)のCBTを実施
- 『LEGO® Quest & Collect』、『Tango 5: The Last Dance』を配信開始予定

通期

- 下記を含む複数のモバイルタイトルを配信開始予定:
 - モバイル: 『ダークアベンジャー3』、『AxE』、『野生の地: Durango』
 - PC: 『天涯明月刀(てんがいめいげつとう)』、『Titanfall™ Online』



日本

第2四半期

- 会計基準ベース及び一定為替レート¹ベース: 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: 『ディズニー タッチタッチ』を配信開始(4月)

通期

- 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³

第2四半期

- 北米
 - 会計基準ベース: 前年同期比一桁%台後半から10%台前半の増加を予想
 - 一定為替レート¹ベース: 前年同期比一桁%台前半から10%台前半の増加を予想
- 欧州及びその他の地域³
 - 会計基準ベース及び一定為替レート¹ベース: 前年同期比2倍以上の増加を予想

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8ページ目「売上構成」のスライドをご参照ください。

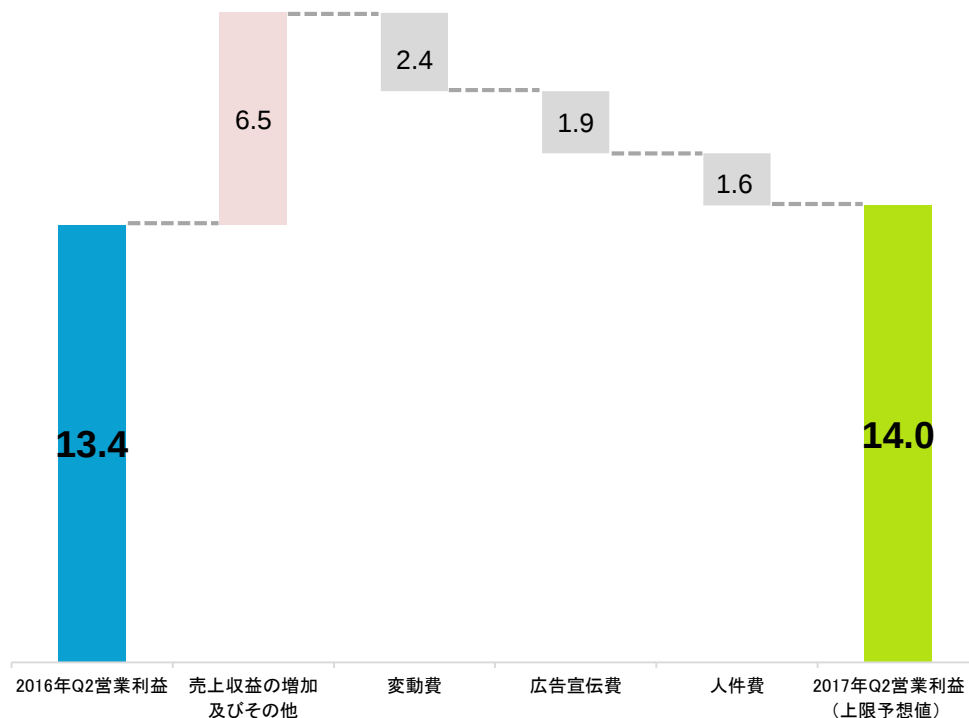
² 原作IPに基づくモバイルゲーム。

³ 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年度第2四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2四半期営業利益のレンジは112億円から140億円を予想:

増益要因

- 利益率の高い中国事業からの売上収益の増加と『真・三國無双 斬』などの新規タイトルによる売上収益の増加

減益要因

- 以下の理由による変動費の増加:
 - 『真・三國無双 斬』などの外部IPに係るロイヤルティ費用の増加
 - モバイル事業からの売上収益の増加によるプラットフォーム費用の増加
- 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及び既存タイトルに係る広告宣伝費の増加

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.
Q1 2017
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～	該当なし
	2017: レベルキャップ開放	該当なし	1月17日～
第2四半期	労働節アップデート	4月21日～	4月27日～
	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Q2以降

PC オンライン



『LawBreakers』



『Need for Speed™ Edge』



『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』



『Astellia』

モバイル



『真・三國無双 斬』²



『LEGO® Quest & Collect』³



『Titanfall®: Assault』



© 2017 KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

『三國志曹操伝 Online』



『野生の地: Durango』



『2Dアラド戦記モバイル』⁴



『ディズニー タッチタッチ』



『ダークアベンジャー3』



『TANGO 5 : The Last Dance』



『AxE』



『ファイナルファンタジー® XIモバイル』⁴



『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 オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。

⁵ 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.
Q1 2017
INVESTOR PRESENTATION

(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	2016年 第2四半期	2016年 第3四半期	2016年 第4四半期	2017年 第1四半期	前年同期比 変化率(%)
(地域別)						
中国	¥25,829	¥15,625	¥17,360	¥15,384	¥43,951	70%
韓国	22,555	14,954	18,298	18,441	20,279	(10%)
日本	4,561	3,891	3,735	4,692	5,406	19%
北米	2,163	1,706	2,138	2,098	2,077	(4%)
欧州及びその他の地域 ¹	2,389	1,947	2,724	2,638	3,079	29%
(プラットフォーム別)						
PC ²	45,054	28,915	34,474	31,352	63,114	40%
モバイル	12,443	9,208	9,781	11,901	11,678	(6%)
日本	3,554	3,035	2,673	3,277	4,240	19%
日本以外	8,889	6,173	7,108	8,624	7,438	(16%)
売上収益	57,497	38,123	44,255	43,253	74,792	30%
営業利益	3,703	13,379	16,292	7,287	39,762	974%
四半期利益(損失) ³	(6,272)	7,564	7,635	11,206	19,906	N/A
1株当たり四半期利益(損失)	(14.43)	17.36	17.50	25.78	45.70	
適用為替レート						
100 韓国ウォン / 日本円	9.62	9.30	9.15	9.46	9.88	3%
中国元 / 日本円	17.65	16.53	15.36	15.97	16.50	(7%)
米ドル / 日本円	115.48	108.14	102.43	109.30	113.64	(2%)
主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)						
MAU(百万)	51.4	44.7	44.3	41.0	44.9	(13%)
課金率	10.9%	11.3%	11.4%	13.7%	16.1%	48%
ARPPU	4,676	3,161	3,651	2,871	5,628	20%

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)

	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	2017年 第1四半期
売上原価¹	¥13,075	¥10,475	¥11,242	¥13,339	¥14,767
ロイヤルティ ²	5,935	3,274	3,988	4,736	5,635
人件費 ³	4,528	4,409	4,335	5,363	6,258
その他 ⁴	2,612	2,792	2,919	3,240	2,874
販売費及び一般管理費¹	16,412	14,202	16,362	19,234	17,298
人件費	3,261	3,463	3,668	4,416	4,036
支払手数料 ⁵	5,491	4,046	4,608	5,078	5,229
研究開発費	1,649	1,939	1,886	1,877	2,007
広告宣伝費	3,209	1,941	3,618	5,088	3,173
減価償却費	797	859	896	1,010	1,009
その他	2,005	1,954	1,686	1,765	1,844
その他の収益 ⁶	147	120	217	537	181
その他の費用 ⁷	24,454	187	576	3,930	3,146
内、減損損失	24,364	128	556	3,737	2,689

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)

	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	2017年 第1四半期
営業利益	¥3,703	¥13,379	¥16,292	¥7,287	¥39,762
金融収益 ¹	823	808	819	21,790	1,202
金融費用 ²	6,549	4,401	7,016	(87)	15,920
持分法による投資利益	16	53	80	(48)	(12)
税引前四半期利益(損失)	(2,007)	9,839	10,175	29,116	25,032
法人所得税費用 ³	4,072	2,262	2,357	17,911	5,220
四半期利益(損失) ⁴	(6,272)	7,564	7,635	11,206	19,906

¹ 2016年第4四半期の金融収益は、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。

² 2016年第1四半期、第2四半期、第3四半期、2017年第1四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 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

(単位:百万円)

	2016年 第1四半期 連結累計期間	2017年 第1四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥17,667	¥6,410
投資活動によるキャッシュ・フロー	(484)	(6,702)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,738)	297
現金及び現金同等物の増減額	14,445	5
現金及び現金同等物の期首残高	194,225	152,683
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(10,045)	(1,566)
現金及び現金同等物の期末残高	198,625	151,122

連結財政状態計算書

NEXON Co., Ltd.
Q1 2017
INVESTOR PRESENTATION

(単位:百万円)

	2016年 12月31日	2017年 3月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥152,683	¥151,122
その他の預金	173,226	173,946
その他	40,188	75,448
流動資産合計	366,097	400,516
非流動資産		
有形固定資産	20,394	20,584
のれん	17,523	16,598
無形資産	7,127	5,943
その他	30,691	35,387
非流動資産合計	75,735	78,512
資産合計	441,832	479,028
負債		
流動負債		
未払法人所得税	5,511	8,357
借入金	1,683	1,686
その他	27,810	28,004
流動負債合計	35,004	38,047
非流動負債		
借入金	835	-
その他	28,299	29,362
非流動負債合計	29,134	29,362
負債合計	64,138	67,409
資本		
資本金	3,519	4,531
資本剰余金	86,753	46,209
自己株式	(0)	(0)
その他の資本の構成要素	56,254	69,298
利益剰余金	226,398	286,820
非支配持分	4,770	4,761
資本合計	377,694	411,619
負債及び資本合計	441,832	479,028

報告セグメントの収益及び損益¹

(単位: 百万円)

	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	2017年 第1四半期
日本					
外部収益	¥4,184	¥3,575	¥3,410	¥4,256	¥3,532
セグメント利益又は(損失)	(265)	(1,038)	(1,303)	(1,185)	(903)
韓国					
外部収益	49,231	31,190	37,303	35,428	67,616
セグメント利益又は(損失)	28,167	15,171	18,446	12,786	44,005
中国					
外部収益	1,330	929	¥1,092	1,177	1,305
セグメント利益又は(損失)	1,014	558	739	784	933
北米					
外部収益	2,347	2,075	2,181	2,177	2,128
セグメント利益又は(損失)	(818)	(1,218)	(1,212)	(1,591)	(1,272)
その他の地域					
外部収益	405	354	269	215	211
セグメント利益又は(損失)	(103)	(31)	(19)	(109)	(31)
調整額					
外部収益	-	-	-	-	0
セグメント利益又は(損失)	15	4	-	(5)	(5)
合計					
外部収益	57,497	38,123	44,255	43,253	74,792
セグメント利益又は(損失)	28,010	13,446	16,651	10,680	42,727

¹ 当社グループ各社の所在地別の収益・損益を記載したものです。売上が発生した地域別に当社グループの収益・損益を記載したものではありません。

報告セグメントの従業員数

正社員数	2016年 3月31日	2016年 6月30日	2016年 9月30日	2016年 12月31日	2017年 3月31日
日本	637	614	606	606	585
韓国	3,833	3,969	4,107	4,234	4,263
中国	261	253	260	260	260
北米	302	316	339	340	322
その他の地域	68	70	64	85	104
合計	5,101	5,222	5,376	5,525	5,534

ネクソン日本法人単体財務諸表¹ (1)

NEXON Co., Ltd.
Q1 2017
INVESTOR PRESENTATION

(単位:百万円)

要約損益計算書	2011年度	2012年度	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度
売上高	¥13,033	¥11,657	¥11,236	¥7,987	¥5,815	¥5,208
売上原価	4,745	4,732	4,829	3,679	3,117	3,134
売上総利益	8,287	6,924	6,407	4,308	2,698	2,074
販売費及び一般管理費	5,896	6,517	7,275	7,585	6,470	6,736
営業利益又は（損失）	2,391	406	(868)	(3,277)	(3,772)	(4,662)
営業外収益	849	697	14,186	28,335	19,163	636
内、受取配当金	394	135	12,926	24,613	18,869	22
営業外費用	720	582	603	526	1,246	1,826
経常利益	2,521	521	12,715	24,532	14,145	(5,852)
特別利益	-	-	-	244	6,443	852
特別損失	13	2,624	4,451	18,717	6,897	39,573
税引前当期純利益又は（税引前当期純損失）	2,507	(2,102)	8,264	6,059	13,691	(44,573)
法人税等及び法人税等調整額	986	50	725	4,656	5,519	(201)
当期純利益又は（当期純損失）	1,521	(2,153)	7,539	1,403	8,172	(44,372)

¹ 有価証券報告書に記載されている各年度の株式会社ネクソンの単体の財務諸表の抜粋。なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成(当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準(IFRS))

ネクソン日本法人単体財務諸表¹ (2)

NEXON Co., Ltd.
Q1 2017
INVESTOR PRESENTATION

(単位:百万円)

要約貸借対照表	2011年 12月31日	2012年 12月31日	2013年 12月31日	2014年 12月31日	2015年 12月31日	2016年 12月31日
流動資産	¥93,487	¥51,806	¥45,632	¥46,760	¥70,444	¥52,632
内、現金及び預金	90,800	48,952	32,367	30,711	68,997	49,531
固定資産	34,517	99,900	135,011	101,337	38,190	6,438
有形固定資産	289	216	183	222	200	74
無形固定資産	709	59	56	60	66	-
投資その他の資産	33,518	99,624	134,772	101,055	37,924	6,364
資産合計	128,005	151,707	180,643	148,097	108,634	59,070
流動負債	3,102	14,302	13,103	16,345	3,506	2,341
固定負債	18,443	40,230	39,644	23,154	498	448
負債合計	21,545	54,532	52,747	39,499	4,004	2,789
株主資本	106,012	105,943	110,163	98,122	99,779	50,669
資本金	50,300	51,342	51,868	52,332	56,227	3,307
資本剰余金	50,160	51,202	51,728	42,192	36,087	88,621
内、その他資本剰余金	-	50,000	50,000	40,000	30,000	86,064
利益剰余金	5,551	3,398	6,567	3,598	7,465	(41,259)
内、その他利益剰余金	5,551	3,398	6,130	2,724	6,160	(41,476)
自己株式	-	-	(0)	-	-	(0)
評価・換算差額等	(7)	(9,555)	15,844	6,536	246	77
新株予約権	455	786	1,889	3,940	4,605	5,535
純資産合計	106,459	97,174	127,896	108,598	104,630	56,281
株主資本等変動計算書 (抜粋)	2011年 12月31日	2012年 12月31日	2013年 12月31日	2014年 12月31日	2015年 12月31日	2016年 12月31日
剰余金の配当	(1,058)	-	(4,807)	(4,372)	(4,305)	(4,352)
自己株式の取得	-	-	(0)	(10,000)	(10,000)	(5,000)
自己株式の消却	-	-	-	10,000	10,000	5,000

¹ 有価証券報告書に記載されている各年度の株式会社ネクソンの単体の財務諸表の抜粋。なお、株式会社ネクソンの単体財務諸表は日本基準(J-GAAP)にもとづいて作成(当社の連結財務諸表の報告基準は国際会計基準(IFRS))

地域別主要タイトル



中国



『アラド戦記』(PC)



『カウンターストライクオンライン』
(PC)

MapleStory
『メイプルストーリー』
(PC)



韓国



『EA SPORTS™
FIFA Online 3』(PC)



『アラド戦記』(PC) 『メイプルストーリー』
(PC)



『サドンアタック』
(PC)



『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』
(モバイル)



『HIT』(モバイル)



『三國志曹操傳 Online』(モバイル)



日本

MapleStory
『メイプルストーリー』
(PC)



『アラド戦記』
(PC)



『ツリーオブセイヴァー』
(PC)



『マビノギ』(PC)



『HIT』(モバイル)



『ハイドアンドファイア』
(モバイル)



『ドミネーションズ -文
明創造-』(モバイル)



『大戦乱!!三國志バトル』
(モバイル)



北米

MapleStory
『メイプルストーリー』(PC)



『ドミネーションズ -文
明創造-』(モバイル)

その他の地域

MapleStory
『メイプルストーリー』
(PC)

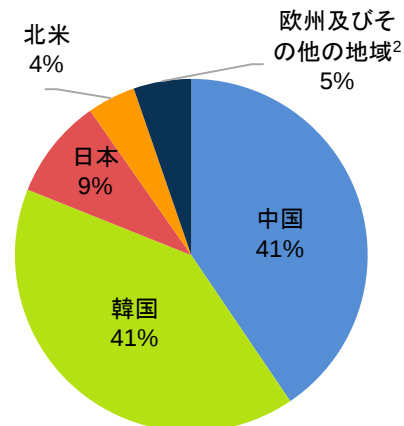


『HIT』
(モバイル)

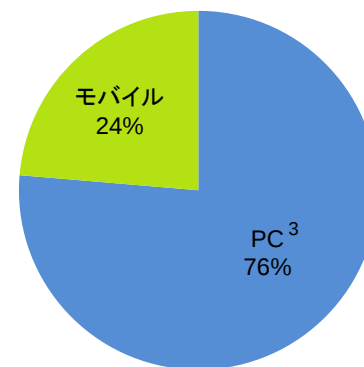


『ドミネーションズ -文
明創造-』(モバイル)

2016年度地域別
年間売上構成比率¹



2016年度プラットフォーム別
年間売上構成比率

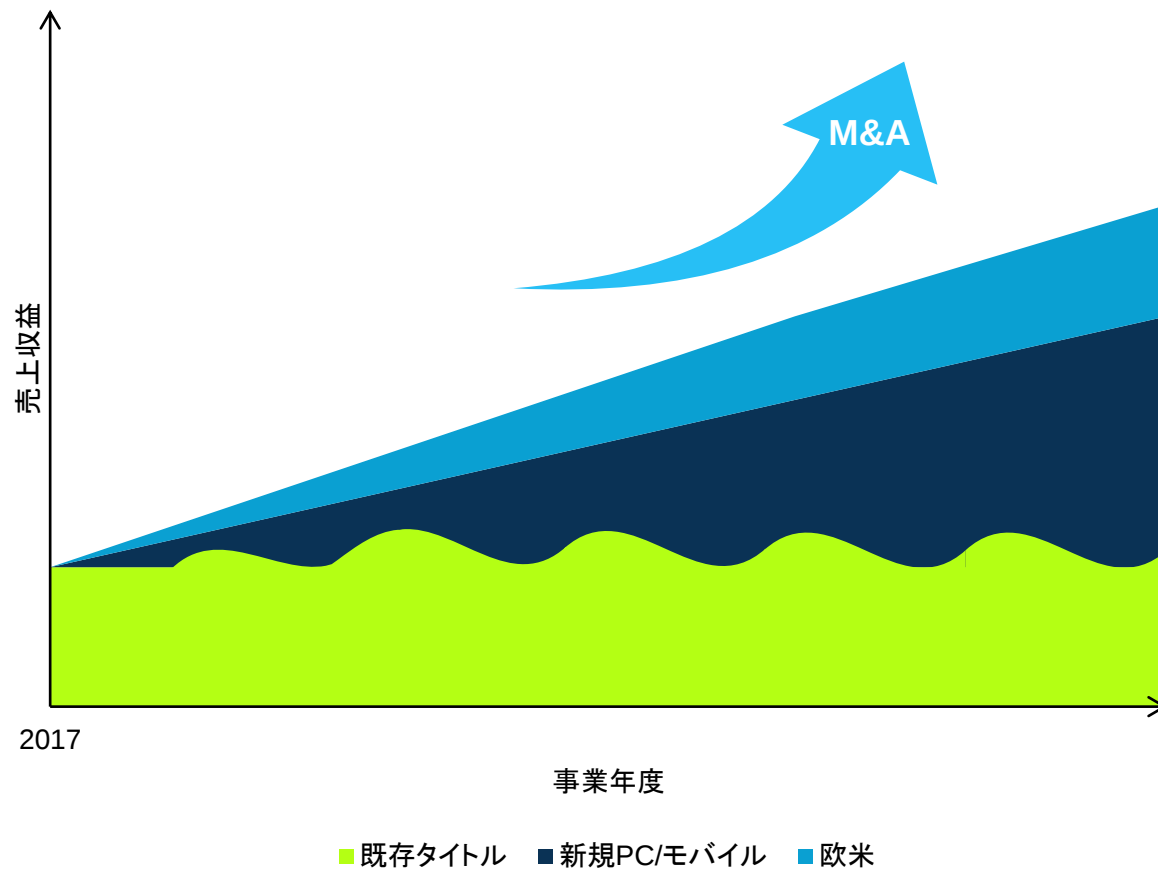


¹ 売が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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。

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。

Nexon Developers Conference 17 (1)

NEXON Co., Ltd.
Q1 2017
INVESTOR PRESENTATION



Nexon Developers Conference 17 (2)

NEXON Co., Ltd.
Q1 2017
INVESTOR PRESENTATION



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」「予想する」「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2四半期決算発表は2017年8月10日(木曜日)を予定しております。

同日、機関投資家、アナリスト及びメディア向けに決算説明会を日本語・英語の同時通訳付きで行う予定です。

決算説明会の詳細は、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