

NEXON

決算説明資料
2016年第3四半期

2016年11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

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

第3四半期 CEO ハイライト

- 韓国及び中国に牽引され、売上収益が当社業績予想を上回る堅調な四半期となった
  - 韓国：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』が予想を上回る結果となった
  - 中国：9月27日に実施した『アラド戦記』の国慶節アップデートの初動がとても好調であった

- 連結財務諸表への影響は限定的だが、日本で第3四半期の後半に配信開始した新規タイトルが好調なスタートを切った：
  - 『ツリーオブセイヴァー』（PC）
  - 『ハイドアンドファイア』（モバイル）－現在までに100万ダウンロードを突破
  - 年内及び来期以降には、『攻殻機動隊S.A.C. ONLINE』（PC）や『HIT』（モバイル）、『Dungeon & Fighter: Spirit』[1]（モバイル）を含む新作が日本での配信を控えている

[1] 『3Dアラド戦記モバイル』の正式名称。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

第4四半期の推移

- 10月に配信開始した新規モバイルゲームの初動が好調 —『三國志曹操伝 Online』、『メイプルストーリーM』（韓国）
- 『Dungeon & Fighter: Spirit』[1]のクローズドβテストを10月に実施
- 韓国最大のゲームショウであるG-STAR 2016（11月17日～20日）にてモバイルゲーム28作、PCオンラインゲーム7作の計35作のゲームを展示
  - モバイル：『Dungeon & Fighter: Spirit』[1]、『Project 真・三國無双（仮）』[2]、『ダークアベンジャー3』等
  - PC：『LawBreakers』、『天涯明月刀（てんがいめいげつとう）』等
- タイのゲームパブリッシャーiDCCへの49%の株式投資を行い、タイ市場へ参入
  - 台湾子会社であるNexon Taiwan[3]に続く海外拠点の設立
  - タイ政府が発行する事業ライセンスの取得後、残る51%の株式を取得する予定

[1] 『3Dアラド戦記モバイル』の正式名称。
[2] 『真・三國無双7』のIPをベースとしたモバイルゲーム。
[3] Nexon Taiwan Limited：2015年12月に設立されたネクソンコリアの100%子会社。Nexon Taiwanは、台湾及び香港、マカオにおけるネクソンのモバイルゲームサービス（マーケティング、カスタマーサポート、コミュニティ管理等）を行う。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

当社にとってエキサイティングな時期

- 韓国をはじめ、世界において沢山のゲームを配信し始める流れにある。

  日本では新作ゲーム『ツリーオブセイヴァー』（PC）及び、『ハイドアンドファイア』（モバイル）の初動が好調

- 当社にとって中国は引き続き大きく、安定した市場

- 保有するゲームIPから、安定的にしっかりとした売上収益を生み出す当社のビジネスモデルの本源的な強みに繋がる

- 新作ゲームが新たな売上収益の源へと成長する可能性
  - 既に成功の入り口に立つタイトルがあり、2017年を通じて沢山のタイトルを配信予定
  - 既存ゲームと同様の安定した売上収益となり得る

- 世界で何百万人もの消費者がインターネットに接続し、エンターテイメントビジネスが全世界的に変化する中で、当社はこのトレンドを活用出来る絶好のポジションにある

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

植村　士朗

代表取締役　最高財務責任者

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2016年度第3四半期　業績

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

第3四半期　業績ハイライト

概要

- 中国及び韓国の主要なPCオンラインゲームが好調に推移したことにより、当社業績予想を上回る着地
- 当社事業の主要外貨である韓国ウォン及び中国元などの対円為替レートが円高に進んだことにより、会計基準ベースでの業績はマイナス影響を受けた

業績

- 第3四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比11%減の443億円。一定為替レート[1]ベースでは4%増。以下の要因により当社業績予想を上回る着地となった:
  - **韓国**:『メイプルストーリー』が特に好調だった。『アラド戦記』も好調に推移
  - **中国**:『アラド戦記』は堅調な業績であり、国慶節アップデートの初動はとても好調であった
- 営業利益は163億円。以下の要因により当社業績予想を上回った:
  - 売上収益が予想を上回った。特に利益率が高い中国からの寄与が大きかった
  - 広告宣伝費などの費用が計画を下回った
- 四半期利益[2]は76億円。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、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10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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

第3四半期業績概要

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

	2015年 第3四半期 実績	2016年 第3四半期 業績見通し 下限		2016年 第3四半期 業績見通し 上限	2016年 第3四半期 実績	前年 同期比
売上収益	**¥49,811**	***¥38,350***	***~***	***¥41,322***	**¥44,255**	***(11%)***
PCオンライン[1]	39,481	*29,426*	*~*	*31,406*	34,474	*(13%)*
モバイル	10,330	*8,924*	*~*	*9,916*	9,781	*(5%)*
日本	*3,747*				*2,673*	*(29%)*
日本以外	*6,583*				*7,108*	*8%*
営業利益	**18,436**	***10,634***	***~***	***12,927***	**16,292**	***(12%)***
四半期利益[2]	**19,184**	***9,648***	***~***	***11,598***	**7,635**	***(60%)***
1株当たり四半期利益	44.47	*22.11*	*~*	*26.57*	17.50	
為替レート						
100韓国ウォン／日本円	10.46	*9.11*		*9.11*	9.15	*(13%)*
中国元／日本円	19.48	*15.58*		*15.58*	15.36	*(21%)*
米ドル／日本円	122.23	*103.98*		*103.98*	102.43	*(16%)*

[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 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

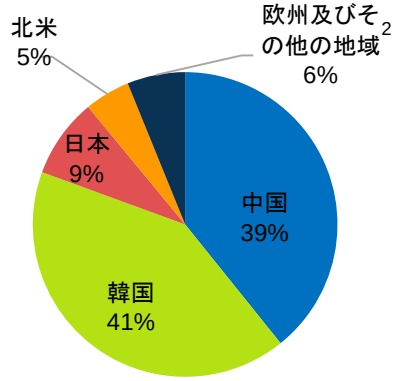
売上構成

当第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

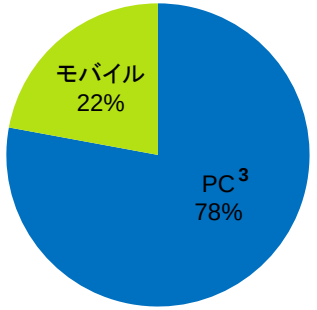
（単位：百万円）

	2015年 第3四半期	2016年 第3四半期 会計基準ベース	2016年 第3四半期 新一定為替レート[4]ベース	2016年 第3四半期 旧一定為替レート[4]ベース	前年同期比変化率（%） 会計基準ベース	前年同期比変化率（%） 新一定為替レート[4]ベース	前年同期比変化率（%） 旧一定為替レート[4]ベース
地域別[1]							
中国	¥20,247	¥17,360	¥21,652	¥19,982	(14%)	7%	(1%)
韓国	20,163	18,298	20,965	20,965	(9%)	4%	4%
日本	4,972	3,735	3,735	3,735	(25%)	(25%)	(25%)
北米	2,045	2,138	2,527	2,527	5%	24%	24%
欧州及びその他の地域[2]	2,384	2,724	3,153	3,153	14%	32%	32%
売上収益合計	**49,811**	**44,255**	**52,032**	**50,362**	**(11%)**	**4%**	**1%**
プラットフォーム別							
PCオンライン[3]	39,481	34,474	41,136	39,466	(13%)	4%	(0%)
モバイル	10,330	9,781	10,896	10,896	(5%)	5%	5%
日本	*3,747*	*2,673*	*2,673*	2,673	(29%)	(29%)	(29%)
日本以外	*6,583*	*7,108*	*8,223*	8,223	8%	25%	25%
売上収益合計	**49,811**	**44,255**	**52,032**	**50,362**	**(11%)**	**4%**	**1%**
為替レート							
100韓国ウォン／日本円	*10.46*	*9.15*	*10.46*	*10.46*	(13%)		
中国元／日本円	*19.48*	*15.36*	*19.48*	*19.48*	(21%)		
米ドル／日本円	*122.23*	*102.43*	*122.23*	*122.23*	(16%)		

2016年度第3四半期
地域別[1]売上構成比率



2016年度第3四半期
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』を開発するネオプ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ルティ収入について、従来と異なる前提を置いています。ネオプ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おります。『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ル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おりますが、ネオプルはドル建てでロイヤルティ収入を受け取っています。ネオプ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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

中国 – ハイライト

- 『アラド戦記』
  - 夏季アップデート（7/14）及び国慶節アップデート（9/27）を実施、いずれもユーザーの好評を博した
  - 国慶節アップデートの初動がとても好調であり、最初の数日間の業績が第3四半期の業績に寄与した
  - MAUは通常の季節性要因により、前四半期比で増加。課金ユーザー数は前四半期比で減少
  - 前年同期比では、MAUは減少。課金ユーザー数は増加



『アラド戦記』 国慶節アップデート

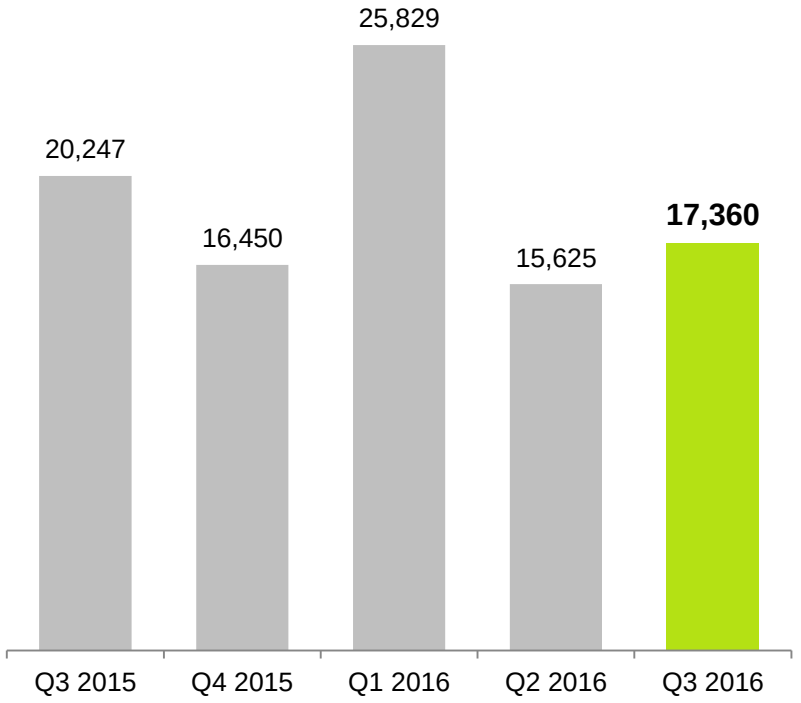


『アラド戦記』 ゲームプレイ

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：	**-14%**
一定為替レートベース[1]：	**+7%**



[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10ページ目『売上構成』のスライドをご参照ください。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

韓国 – ハイライト

PC

- 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』の業績が好調であった
  - 大型の主要コンテンツアップデート及びイベント、アイテムパッケージ販売の成功が牽引した
  - 特に『メイプルストーリー』が好調であった

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：	**-9%**
一定為替レートベース[1]：	**+4%**

モバイル

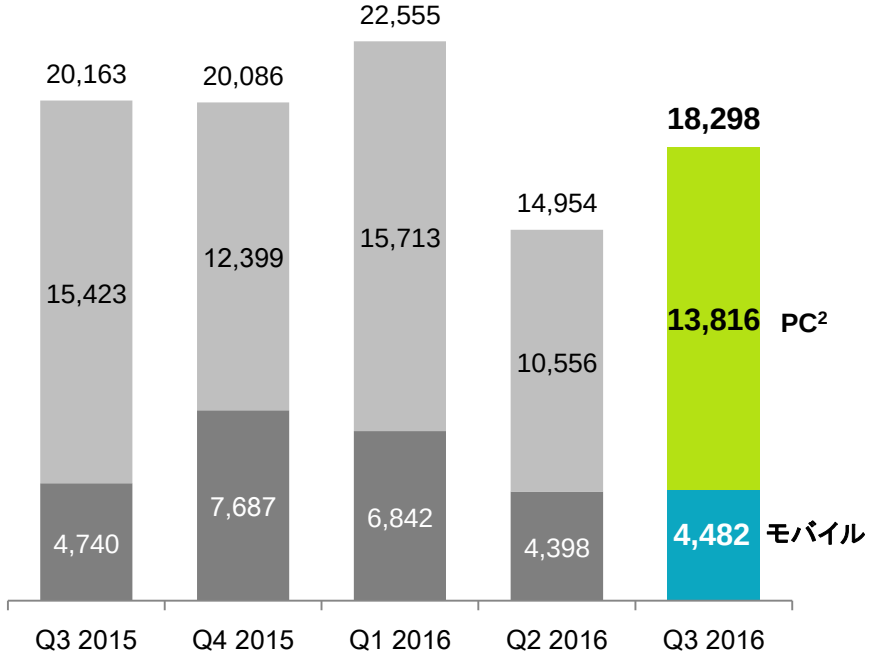
- 一定為替レートベースの売上収益は前年同期比で9%の増加
- 『Chaos Chronicle』（8月）、『M.O.E (Master of Eternity)』（9月）を含む複数の新規タイトルを配信開始



『メイプルストーリー』 Vアップデート
（主要アップデート）



『M.O.E (Master of Eternity)』



[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10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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

日本 – ハイライト

PC[1]

- 売上収益は前四半期比では24%増の11億円となった
- 『ツリーオブセイヴァー』の正式サービスを開始（9月）

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：	-25%
一定為替レートベース[2]：	-25%

モバイル

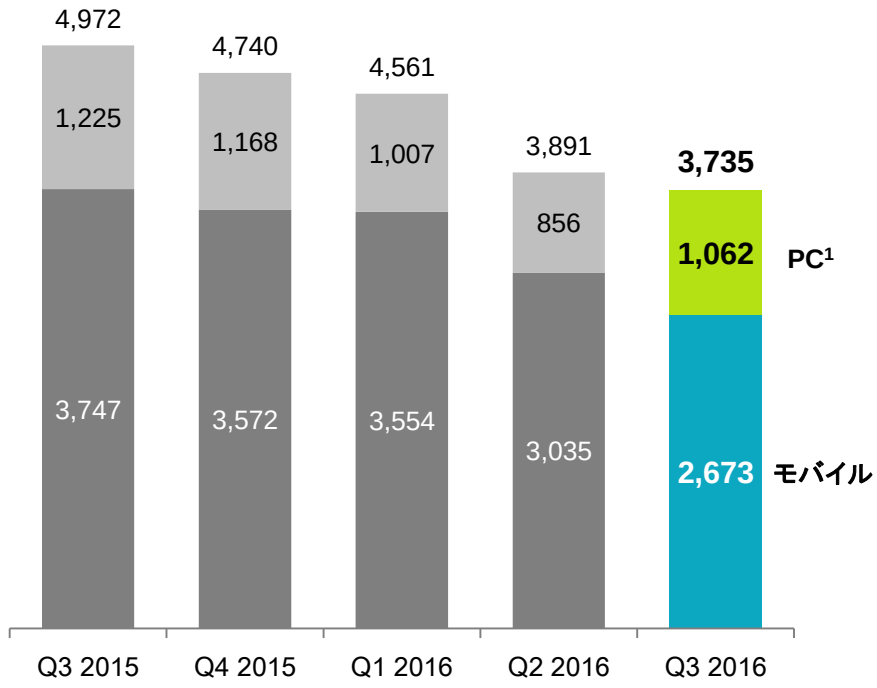
- 売上収益は、主にブラウザーゲームの売上収益の減少により、前四半期比では12%減の27億円となった
- 『ファンタジーウォータクティクス』（7月）、『Chaos Chronicle』（8月）、『ハイドアンドファイア』（9月）を含む複数のネイティブゲームを配信開始した



『ツリーオブセイヴァー』



『ハイドアンドファイア』



[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10ページ目『売上構成』のスライドをご参照ください。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

北米、欧州及びその他の地域[1] – ハイライト

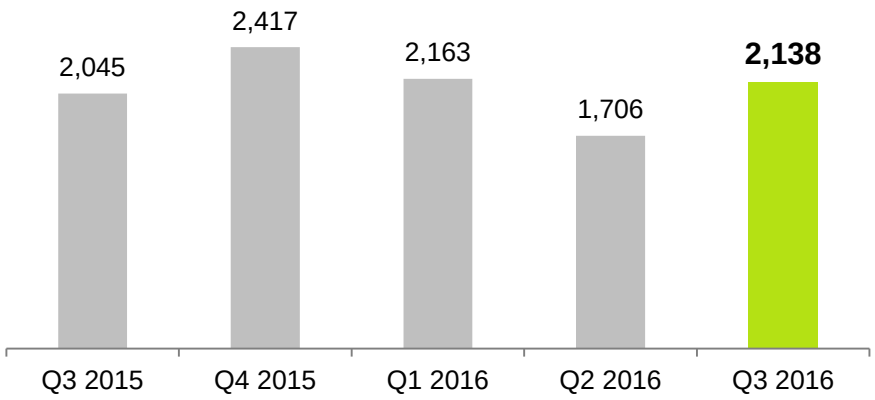
- 『Riders of Icarus』のオープンベータテストを開始（7月）、『HIT』のグローバル配信開始[2]（7月）。北米における前年同期比での成長に寄与した
- 『HIT』は、台湾、香港、マカオ、タイ及びベトナムを含むアジアにおいて好調な業績。欧州及びその他の地域において、前年同期比での成長を牽引した

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：	+5%
一定為替レートベース[3]：	+24%

北米

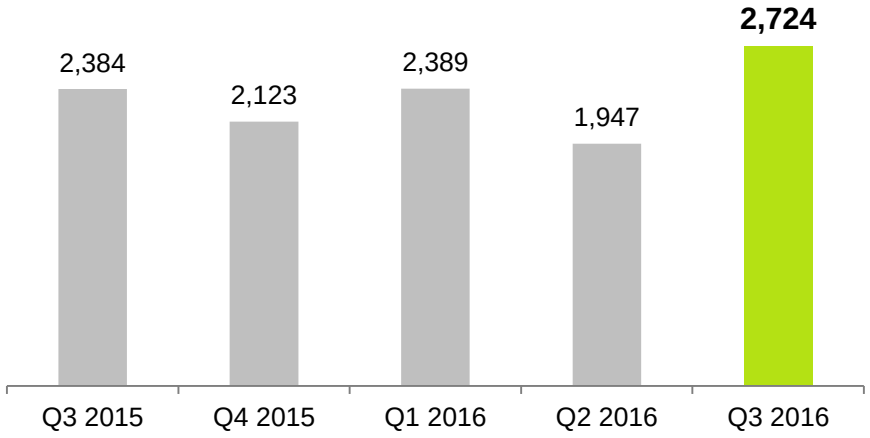


（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：	+14%
一定為替レートベース[3]：	+32%

欧州及びその他の地域



[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] 日本及び中国を除く140カ国で配信開始。
[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10ページ目『売上構成』のスライドをご参照ください。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2016年度第4四半期　業績見通し

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2016年度第4四半期　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14%から8%の減少
  - 一定為替レート[1]ベースで横ばいから7%の増加

（単位:百万円、ただし1株当たりの数値は除く）

	2015年 第4四半期	2016年 第4四半期			前年同期比		
売上収益	**¥45,816**	**¥39,329**	**~**	**¥42,164**	***(14%)***	**~**	***(8%)***
PCオンライン[2]	32,677	28,013	~	29,714	*(14%)*	~	*(9%)*
モバイル	13,139	11,316	~	12,450	*(14%)*	~	*(5%)*
営業利益	**10,315**	**8,173**	**~**	**10,325**	***(21%)***	**~**	***0%***
四半期利益[3]	**4,399**	**7,697**	**~**	**9,504**	***75%***	**~**	***116%***
1株当たり四半期利益	10.14	17.73	~	21.89			
想定為替レート							
100韓国ウォン／日本円	*10.52*	*9.23*		*9.23*	*(12%)*		
中国元／日本円	*19.00*	*15.42*		*15.42*	*(19%)*		
米ドル／日本円	*121.50*	*103.81*		*103.81*	*(15%)*		

- 為替感応度:日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2016年度第4四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	3.4億円
営業利益	1.0億円

[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10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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2016年度第4四半期　地域別業績見通し



中国

- 会計基準ベースで前年同期比20%台から10%台前半の減少を予想
- 一定為替レート[1]ベースで前年同期比一桁%台前半の減少から一桁%台後半の増加を予想
- 『アラド戦記』：冬季アップデートを実施予定（12月）
- 新規モバイルゲーム『ファンタジーウォータクティクス』を配信開始予定（パブリッシャー：SPTT）



韓国

- 会計基準ベースで前年同期比10%台前半から一桁%台後半の減少を予想
- 一定為替レート[1]ベースで前年同期比一桁%台前半の減少から一桁%台後半の増加を予想
- モバイル
  - 『三國志曹操伝 Online』（10月）、『メイプルストーリーM』（10月）を配信開始
  - 『Dungeon & Fighter: Spirit』[2]：CBTを実施（10月）
- G-STAR（11月17～20日）：モバイルゲーム28作、PCオンラインゲーム7作の計35タイトルを展示予定



日本

- 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%台前半の減少から一桁%台後半の増加を予想
- PC：『攻殻機動隊S.A.C. ONLINE』を配信開始予定（11月）
- モバイル
  - 『ダンジョンストライカーG』を配信開始予定（11月）
  - 『HIT』の事前登録を開始（11月）



北米、欧州及びその他の地域[3]

- 北米
  - 会計基準ベースで前年同期比10%台後半から一桁%台後半の減少を予想
  - 一定為替レート[1]ベースで前年同期比一桁%台前半の減少から一桁%台後半の増加を予想
- 欧州及びその他の地域[3]
  - 会計基準ベースで前年同期比一桁%台前半の減少から一桁%台後半の増加を予想
  - 一定為替レート[1]ベースで前年同期比10%台前半から20%台の増加を予想

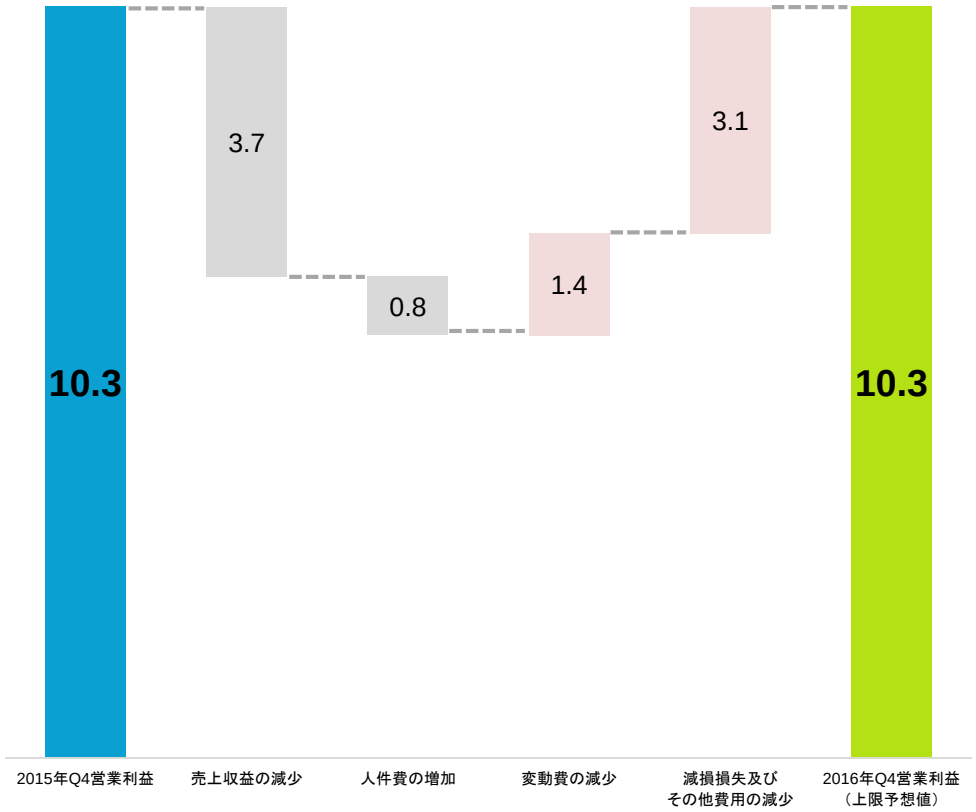
[1] 当社は2016年第3四半期から、従来と異なる計算方式で『一定為替レート』を適用しています。影響が及ぶのは中国の『アラド戦記』に係る売上収益であり、従来方式よりも中国元ベースのトレンドを反映する方式に修正しております。詳細な説明は10ページ目『売上構成』のスライドをご参照ください。
[2] 『3Dアラド戦記モバイル』の正式なサービス名。
[3] 欧州及びその他の地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2016年度第4四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）



2016年第4四半期営業利益のレンジは82億円から103億円を予想：

- 主要通貨である韓国ウォン及び中国元などの対円為替レートの下落に伴う売上収益の減少
- 主に韓国における人員増に伴う人件費の増加
- 上記の減収による減益効果を以下が相殺
  - 外部IPタイトルに関連したロイヤルティ費用を含む変動費の減少
  - 前年同期に発生した一過性の減損損失を見込んでいないこと

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

自己株式の取得終了

- 2016年9月5日に自己株式の取得を発表
- 自己株式の取得は2016年10月31日に終了
- 2016年10月31日時点で取得した株式の総数
  - 取得した株式の総数: 3,168,600株
  - 取得価格の総額: 4,999,884,500円
- 取得した全自己株式について消却することを決議

- 自己株式の取得の内容:
  - 取得し得る株式の総数: 450万株を上限とする（発行済み株式総数の1.0%）
  - 取得価格の総額: 50億円を上限とする
  - 取得期間: 2016年9月8日から10月31日
  - 取得方法: 東京証券取引所における市場買付

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

パイプライン[1] (1)

2016年Q4以降

PCオンライン

『攻殻機動隊S.A.C. ONLINE』

『Titanfall™』

『天涯明月刀』
（てんがいめいげつとう）

『メイプルストーリー2』

『HYPER UNIVERSE』

『Need for Speed™ Edge』

『LawBreakers』

モバイル

『HIT』

『Elsword Slash』

『LEGO® Quest & Collect』[4]

『TANGO 5 : The Last Dance』

『メイプルストーリーM』

『2Dアラド戦記モバイル』[5]

『Dungeon & Fighter: Spirit』[2]

『Project 真・三國無双（仮）』[3]

『ダークアベンジャー3』

© KOEI TECMO GAMES

『三國志曹操伝 Online』

『野生の地：Durango』

『ファイナルファンタジー® XI モバイル』[5]

[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] 『3Dアラド戦記モバイル』の正式なサービス名。
[3] 『真・三國無双7』のIPをベースとしたモバイルゲーム。
[4] 『LEGO mobile』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 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

パイプライン (2) – ゲームプレイ



『メイプルストーリーM』（モバイル）



『Dungeon & Fighter: Spirit』[1]（モバイル）



『三國志曹操伝 Online』（モバイル）



『攻殻機動隊S.A.C. ONLINE』（PC）

[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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2016年度　主要アップデートスケジュール

	ゲームタイトル	2016年度上半期	2016年度第3四半期	2016年度第4四半期
中国	 アラド戦記	Q1：「女鬼剣士二次覚醒」アップデート、旧正月アップデート Q2：労働節アップデート、8周年アップデート	夏季アップデート 国慶節アップデート	冬季アップデート
	 カウンターストライクオンライン	Q1：旧正月アップデート	夏季アップデート 国慶節アップデート	
韓国	 EA SPORTS™ FIFA Online 3	Q1：「Roster 」アップデート、旧正月アップデート Q2：子供の日プロモーション 、E-Sports システムアップデート、マネージャーアップデート2.0	ECシーズンリニューアルアップデート U23韓国ナショナルチームアップデート ヨーロッパリーグレジェンドアップデート	「トレード3.0」アップデート 「Roster」アップデート 「FOM」アップデート 「レジェンダリー」アップデート 冬休みプロモーション 4周年記念プロモーション
	 メイプルストーリー	Q1：「Heroes of Maple 」アップデート：Final Act 、新ボスモンスターアップデート Q2：13周年アップデート	「MapleStory V」 アップデート 「5th Job Advancement」アップデート	冬季アップデート
	 アラド戦記	Q1：新ダンジョンゲームモードアップデート、新キャラクターアップデート：魔槍士 Q2：子供の日パッケージ、「Supplementary story characters 2nd awakening」アップデート	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	レアアバター及びクリスマスパッケージ
	 サドンアタック	Q1：冬季アップデート、有名人キャラクターアップデート Q2：春季アップデート	夏季イベント及びアップデート	冬季アップデート

[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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

参考資料

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

業績概要及び主要ユーザー指標

（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	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	*(14%)*
韓国	20,464	16,251	20,163	20,086	22,555	14,954	18,298	*(9%)*
日本	5,858	5,455	4,972	4,740	4,561	3,891	3,735	*(25%)*
北米	1,695	2,814	2,045	2,417	2,163	1,706	2,138	*5%*
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	*14%*
（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	*(13%)*
モバイル	8,370	10,153	10,330	13,139	12,443	9,208	9,781	*(5%)*
日本	*4,487*	*4,073*	*3,747*	*3,572*	*3,554*	*3,035*	*2,673*	*(29%)*
日本以外	*3,883*	*6,080*	*6,583*	*9,567*	*8,889*	*6,173*	*7,108*	*8%*
売上収益	**51,972**	**42,664**	**49,811**	**45,816**	**57,497**	**38,123**	**44,255**	*(11%)*
営業利益	**22,219**	**11,320**	**18,436**	**10,315**	**3,703**	**13,379**	**16,292**	*(12%)*
四半期利益（損失）[3]	**18,539**	**13,010**	**19,184**	**4,399**	**(6,272)**	**7,564**	**7,635**	*(60%)*
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**	
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*	*(13%)*
中国元／日本円	*19.32*	*19.76*	*19.48*	*19.00*	*17.65*	*16.53*	*15.36*	*(21%)*
米ドル／日本円	*119.09*	*121.36*	*122.23*	*121.50*	*115.48*	*108.14*	*102.43*	*(16%)*
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	*(10%)*
課金率	10.0%	10.0%	10.1%	11.8%	10.9%	11.3%	11.4%	*13%*
ARPPU	4,805	3,508	4,470	3,162	4,676	3,161	3,651	*(18%)*

[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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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
売上原価 [1]	**¥12,602**	**¥11,092**	**¥12,552**	**¥13,455**	**¥13,075**	**¥10,475**	**¥11,242**
ロイヤルティ [2]	5,621	4,263	5,355	5,745	5,935	3,274	3,988
人件費 [3]	4,022	3,950	4,334	4,674	4,528	4,409	4,335
その他 [4]	2,959	2,879	2,863	3,036	2,612	2,792	2,919
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**
人件費	3,695	3,738	3,428	3,602	3,261	3,463	3,668
支払手数料 [5]	4,631	4,813	5,128	5,708	5,491	4,046	4,608
研究開発費	1,963	1,971	1,729	1,569	1,649	1,939	1,886
広告宣伝費	1,630	3,728	3,921	5,272	3,209	1,941	3,618
減価償却費	3,026	3,176	2,275	950	797	859	896
その他	1,831	2,159	1,788	2,481	2,005	1,954	1,686
その他の収益 [6]	124	90	101	1,306	147	120	217
その他の費用 [7]	499	757	655	3,770	24,454	187	576

[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、子会社売却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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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

[1] 2015年第1四半期、第2四半期及び第3四半期の金融収益は、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。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。
[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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結キャッシュ・フロー計算書

（単位：百万円）

	2015年 第３四半期 連結累計期間	2016年 第3四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥45,016	¥51,374
投資活動によるキャッシュ・フロー	(13,258)	(91,024)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(16,263)	(7,012)
現金及び現金同等物の増減額	15,495	(46,662)
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	(4,988)	(21,590)
現金及び現金同等物の期末残高	128,236	125,973

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結財政状態計算書

（単位：百万円）

	2015年 12月31日	2016年 9月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥194,225	¥125,973
その他	137,445	191,358
流動資産合計	**331,670**	**317,331**
非流動資産		
有形固定資産	22,027	19,814
のれん	35,387	16,196
無形資産	7,520	7,618
その他	28,982	34,355
非流動資産合計	**93,916**	**77,983**
資産合計	**425,586**	**395,314**
負債		
流動負債		
未払法人所得税	7,135	3,462
借入金	1,916	1,840
その他	27,833	22,608
流動負債合計	**36,884**	**27,910**
非流動負債		
借入金	2,501	835
その他	6,520	13,776
非流動負債合計	**9,021**	**14,611**
負債合計	**45,905**	**42,521**
資本		
資本金	56,441	2,816
資本剰余金	34,597	91,127
自己株式	-	(2,167)
その他の資本の構成要素	73,308	41,172
利益剰余金	210,101	215,192
非支配持分	5,234	4,653
資本合計	**379,681**	**352,793**
負債及び資本合計	**425,586**	**395,314**

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

東京ゲームショウ / プレスカンファレンス
『攻殻機動隊S.A.C. ONLINE』

『攻殻機動隊S.A.C. ONLINE』の東京ゲームショウ展示ブース





『攻殻機動隊S.A.C. ONLINE』のプレスカンファレンス

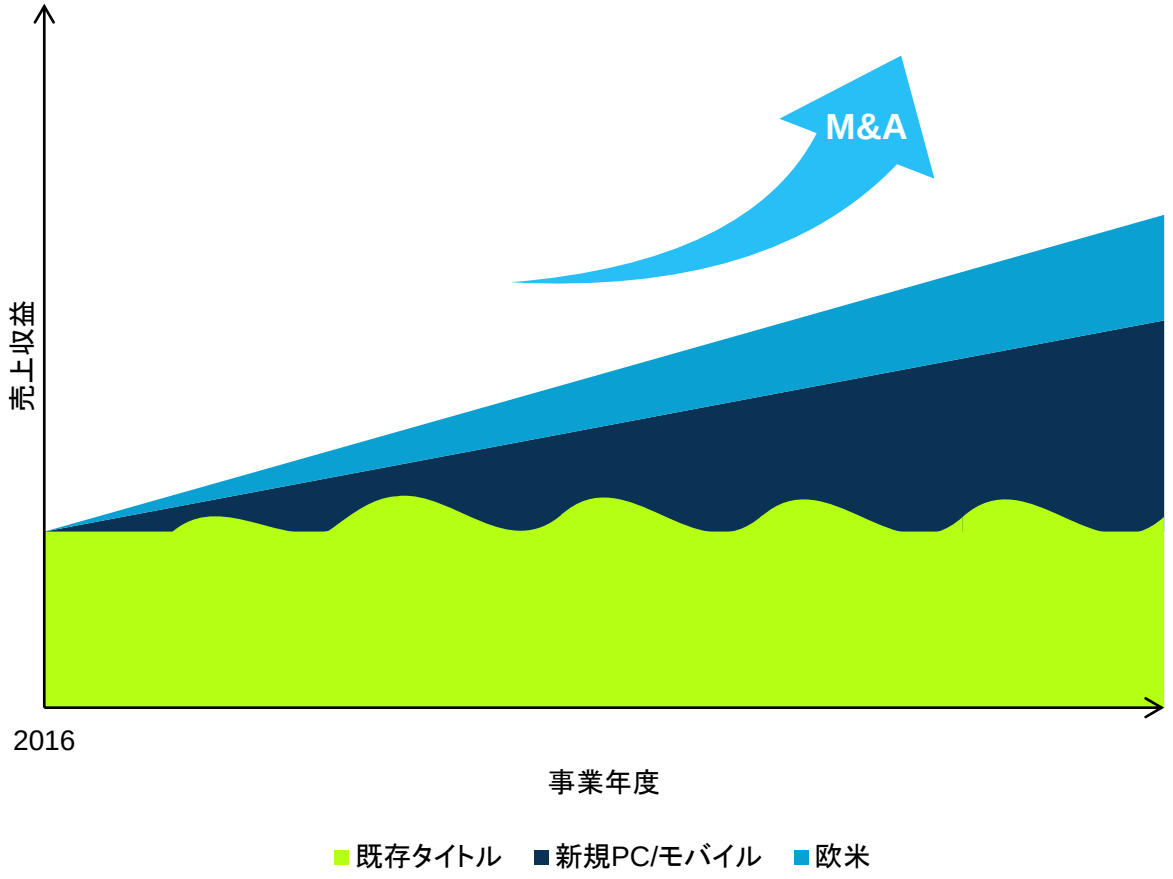




© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

長期成長目標

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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

用語集

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、リミティッド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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

免責事項

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はならないものとします。

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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2016年度第4四半期　決算発表スケジュール（仮）

2016年第4四半期決算発表は**2017年2月10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決算説明会（日本語）及び決算電話会議（英語）を同日に行う予定です。

決算説明会／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。

© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.


NEXON