

NEXON

決算説明資料
2016年第2四半期

2016年8月10日

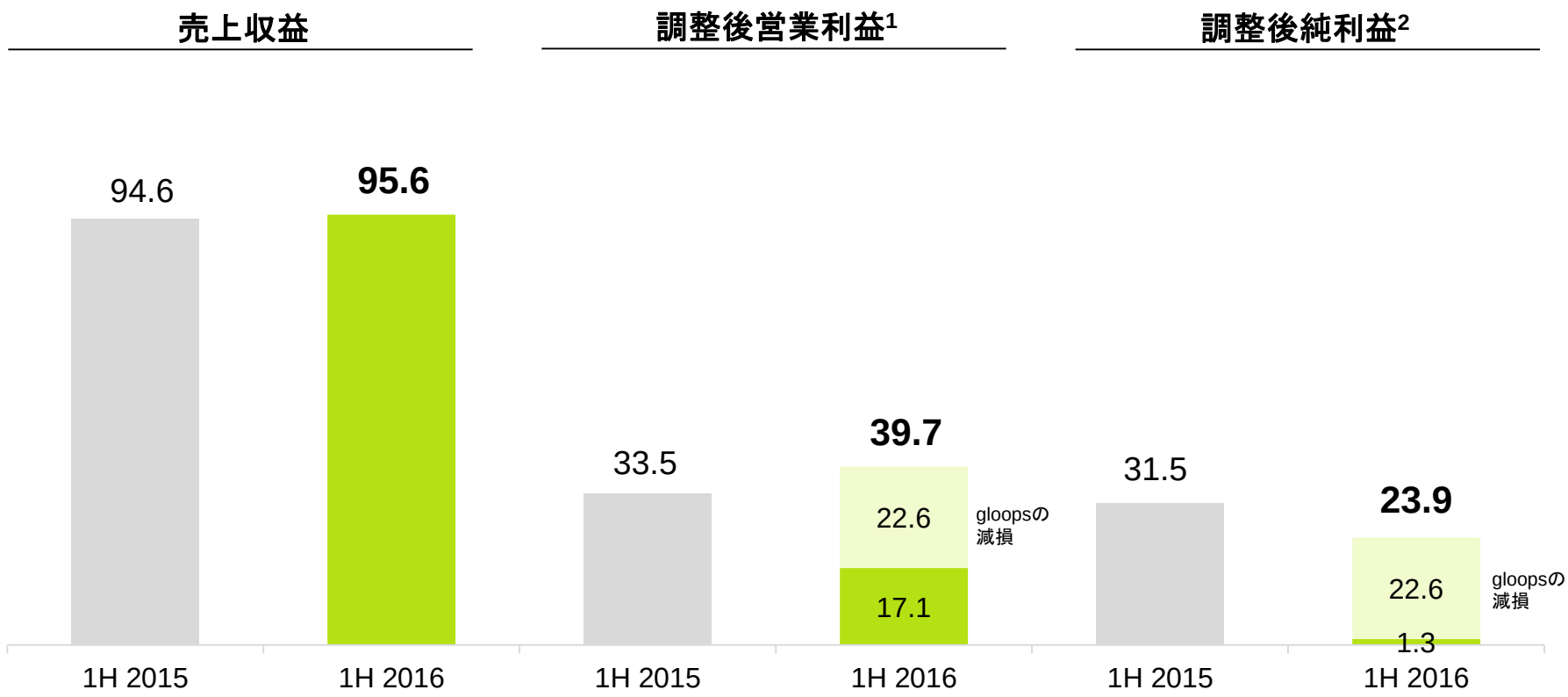
株式会社ネクソン

オーウェン・マホニー
代表取締役社長

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

2016年度上半期　業績概要（1）

（単位：十億円）



[1] 2016年度上半期の営業利益は2016年第1四半期に計上したgloopsに係るのれんの減損損失226億円について調整されています。
[2] 純利益とは、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純利益のことです。2016年度上半期の純利益は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されています。
[3] 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を指します。

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

2016年度上半期　業績概要（2）

- 売上収益は会計基準ベースで前年同期比ほぼ横ばい
  - 韓国ウォン及び中国元などの対円為替レートが大幅に円高に進んだことによる影響
  - 一定為替レートベース[1]で15%増加

- 第1四半期におけるgloopsに係るのれんの減損損失226億円について調整
  - 営業利益[2]
    - 会計基準ベースで前年同期比18%増加
    - 一定為替レートベース[1]で前年同期比32%増加
  - 純利益[3]
    - 会計基準ベースで前年同期比24%減少
    - 一定為替レートベース[1]で前年同期比13%減少
    - 現金預金及び売掛金について、為替差損が発生したことによる影響

[1] 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を指します。
[2] 2016年度上半期の営業利益は2016年第1四半期に計上したgloopsに係るのれんの減損損失226億円について調整されています。
[3] 純利益とは、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純利益のことです。2016年度上半期の純利益は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されています。

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

長期目標に向けた継続的な前進

- 日本で初となる、ゲーム開発会社山椒Studiosとの戦略的パートナーシップ
  - 山椒StudiosはかつてCAPCOMで『モンスターハンター』や『バイオハザード』等の人気のあるゲームシリーズの開発に携わったメンバーによるチーム
  - 日本での開発を通して、日本市場に向けた面白く、差別化されたゲームを提供することを目的とする
  - 今後も引き続き日本のゲーム開発会社とのパートナーシップを拡大する予定



- wellgames
  - Nexon GTが韓国のFPSモバイルゲーム『SPECIAL SOLDIER』の開発会社であるwellgamesを買収
  - wellgamesとNexon GTのFPSジャンルのゲーム開発におけるノウハウを相互活用



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

パイプライン[1] (1)

2016年以降

PCオンライン

『Riders of Icarus』

『ツリーオブセイヴァー』

『Need for Speed™ Edge』

『天涯明月刀』
（てんがいめいげつとう）

『攻殻機動隊 S.A.C.
- First Assault Online』

『LawBreakers』

『Titanfall™』

『メイプルストーリー2』

モバイル

『HIT』

『ハイドアンドファイア』

『Titanfall™モバイル』[3]

『Project Nacho』[2]

『野生の地：Durango』

『2D アラド戦記モバイル』[3]

© KOEI TECMO GAMES
『三國志曹操伝 Online』

『メイプルストーリーM』

『真・三國無双7モバイル』[3]

『3D アラド戦記モバイル』[3]

『LEGO®モバイル』[3]

『ファイナルファンタジー® XI モバイル』[3]

[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] タイトル名は暫定的なものであり、変更される可能性があります。
[3] オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。
[4] 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)

- PCオンライン及びモバイルゲームのいずれにおいても、引き続き豊富なパイプライン
- 世界中の様々な地域のゲーマーの嗜好に合うような多数のゲームを準備
- 日本:
  - 2016年度下期に毎月1本のネイティブアプリのモバイルゲームを配信予定
    - 『ファンタジーウォータクティクス』(7月に配信開始)
    - 『ハイドアンドファイア』(8月に事前登録開始)
    - 『HIT』(TBA)
  - 新作PCオンラインゲーム『ツリーオブセイヴァー』のオープンベータテスト開始(8月下旬)



『ファンタジーウォータクティクス』(モバイル)



『ハイドアンドファイア』(モバイル)



『ツリーオブセイヴァー』(PC)

[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.

『LawBreakers』（PC）: 紹介動画









[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.

『天涯明月刀（てんがいめいげつとう）』（PC）：紹介動画









[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.

『メイプルストーリーM』（モバイル）：紹介動画









[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.

『HIT』（モバイル）: 紹介動画









[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.

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2四半期　業績

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

第2四半期　業績ハイライト

- 概要
  - 引き続き強固なファンダメンタルズ
  - 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減収影響を受けた

- 第2四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比11%減の381億円。一定為替レート[1]ベースでは4%増。売上収益は予想レンジの下限に近かった

- 営業利益は134億円。売上収益が予想レンジの下限に近かった一方で、中国事業の好調、及び主に変動費や広告宣伝費が計画を下回ったことにより、営業利益は予想レンジの上限に近かった

- 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、米ドルの対円為替レートが円高に推移したことにより、米ドル建ての現金預金について、為替差損が発生したことが主な要因

[1] 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を指します。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あり、売上収益を韓国ウォンで認識しているため、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。
[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2四半期業績概要

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

	2015年 第2四半期 実績	*2016年 第2四半期 業績見通し*			2016年 第2四半期 実績	前年 同期比
		下限		*上限*		
売上収益	**¥42,664**	***¥37,470***	***~***	***¥40,277***	**¥38,123**	***(11%)***
PCオンライン[1]	32,511	*28,360*	*~*	*30,182*	28,915	*(11%)*
モバイル	10,153	*9,110*	*~*	*10,095*	9,208	*(9%)*
日本	*4,073*				*3,035*	*(25%)*
日本以外	*6,080*				*6,173*	*2%*
営業利益	**11,320**	***11,496***	***~***	***13,885***	**13,379**	***18%***
四半期利益[2]	**13,010**	***10,324***	***~***	***12,343***	**7,564**	***(42%)***
1株当たり四半期利益	30.35	*23.72*	*~*	*28.36*	17.36	
為替レート						
100韓国ウォン／日本円	11.07	*9.58*		*9.58*	9.30	*(16%)*
中国元／日本円	19.76	*16.94*		*16.94*	16.53	*(16%)*
米ドル／日本円	121.36	*109.83*		*109.83*	108.14	*(11%)*

[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（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。

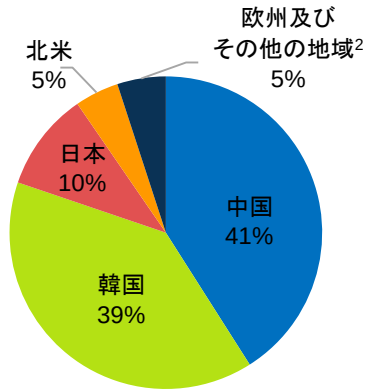
© 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上構成

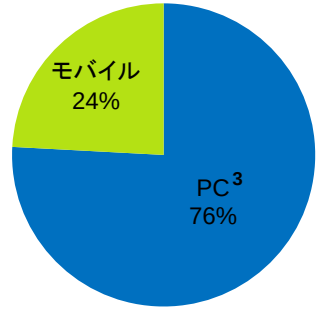
（単位：百万円）

	2015年 第2四半期	2016年 第2四半期（会計基準ベース）	2016年 第2四半期（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（%）（一定為替レート[4]ベース）
地域別[1]					
中国	¥15,994	¥15,625	¥18,603	*(2%)*	*16%*
韓国	16,251	14,954	17,860	*(8%)*	*10%*
日本	5,455	3,891	3,891	*(29%)*	*(29%)*
北米	2,814	1,706	1,931	*(39%)*	*(31%)*
欧州及びその他の地域[2]	2,150	1,947	2,243	*(9%)*	*4%*
売上収益合計	**42,664**	**38,123**	**44,528**	***(11%)***	***4%***
プラットフォーム別					
PCオンライン[3]	32,511	28,915	34,165	*(11%)*	*5%*
モバイル	10,153	9,208	10,363	*(9%)*	*2%*
日本	*4,073*	*3,035*	*3,035*	*(25%)*	*(25%)*
日本以外	*6,080*	*6,173*	*7,328*	*2%*	*21%*
売上収益合計	**42,664**	**38,123**	**44,528**	***(11%)***	***4%***
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	*11.07*	*9.30*	*11.07*	*(16%)*	
中国元／日本円	*19.76*	*16.53*	*19.76*	*(16%)*	
米ドル／日本円	*121.36*	*108.14*	*121.36*	*(11%)*	

2016年度第2四半期
地域別[1]売上構成比率



2016年度第2四半期
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] 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を指します。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あり、売上収益を韓国ウォンで認識しているため、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。
[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』
  - 労働節アップデート(4/21)及び8周年アップデート(6/16)を実施、いずれもユーザーの好評を博した
  - 8周年アップデートに合わせた新キャラクター『魔槍士(まそうし)』投入が成功
  - MAUは季節性要因により、前四半期比で減少。課金ユーザー数は前四半期比でほぼ横ばい
  - 前年同期比では、MAUはおよそ横ばい。課金ユーザー数は大幅に増加
  - 2016年上半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比一桁%台の増加



『アラド戦記』
新キャラクター「魔槍士」

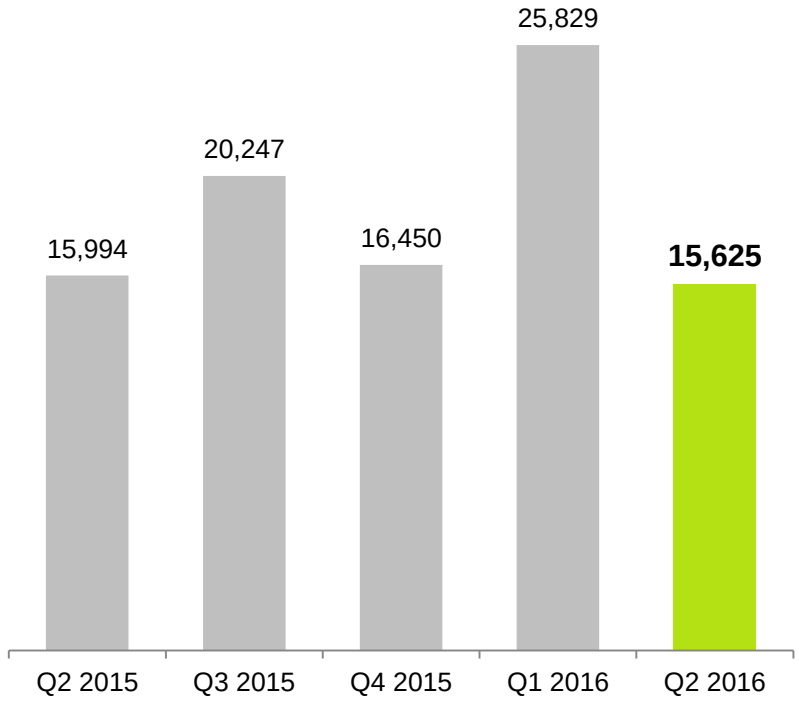


『アラド戦記』 ゲームプレイ

(単位:百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース:	**-2%**
一定為替レート[1]ベース:	**+16%**



[1] 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を指します。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あり、売上収益を韓国ウォンで認識しているため、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。

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

韓国 – ハイライト

- 前年同期比の減少は、韓国ウォンの対円為替レートが円高に推移したことによる

- モバイル
  - 主に『HIT』及び『DomiNations』の寄与により、前年同期比で成長
  - 『野生の地：Durango』の第2回限定ベータテスト（4月）及び『三國志曹操伝 Online』の第2回CBT（6月）を実施



『HIT』ゲームプレイ

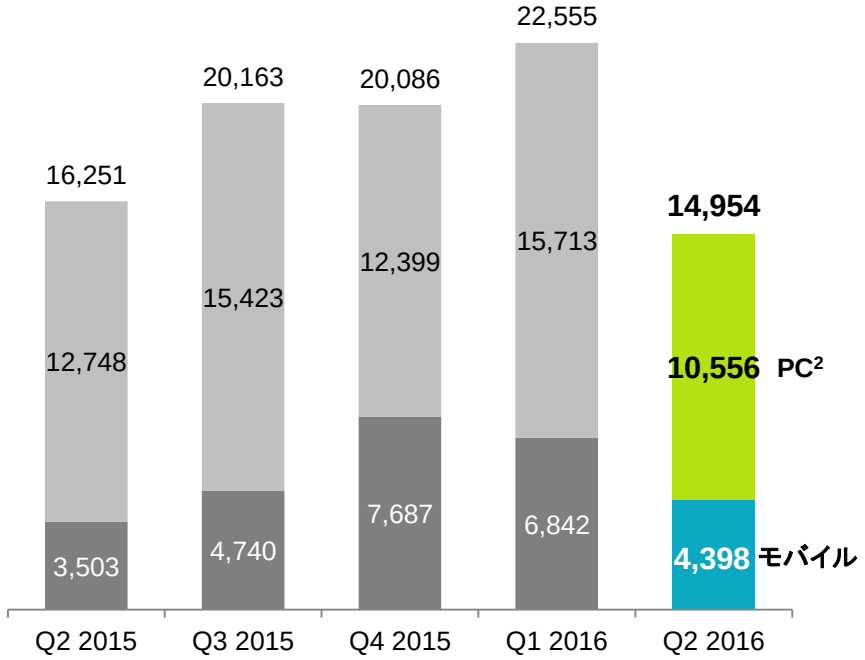


『DomiNations』
グローバル時代アップデート

（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[1]ベース：	+10%



[1] 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を指します。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あり、売上収益を韓国ウォンで認識しているため、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。
[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オンライン[1]売上収益は前四半期比15%減の9億円
- モバイル売上収益は前四半期比15%減の30億円
- 2016年下半期における豊富なパイプラインを準備中

（単位：百万円）

前年同期比変化率

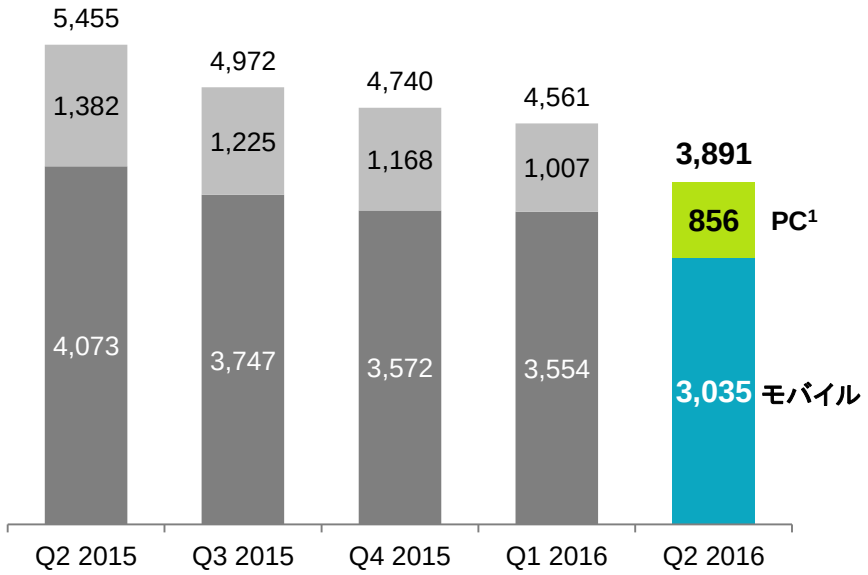
会計基準ベース：	**-29%**
一定為替レート[2]ベース：	**-29%**



『ドミネーションズ -文明創造-』
ゲームプレイ



『ドミネーションズ -文明創造-』
ゲームプレイ



[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] 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を指します。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あり、売上収益を韓国ウォンで認識しているため、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。

© 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

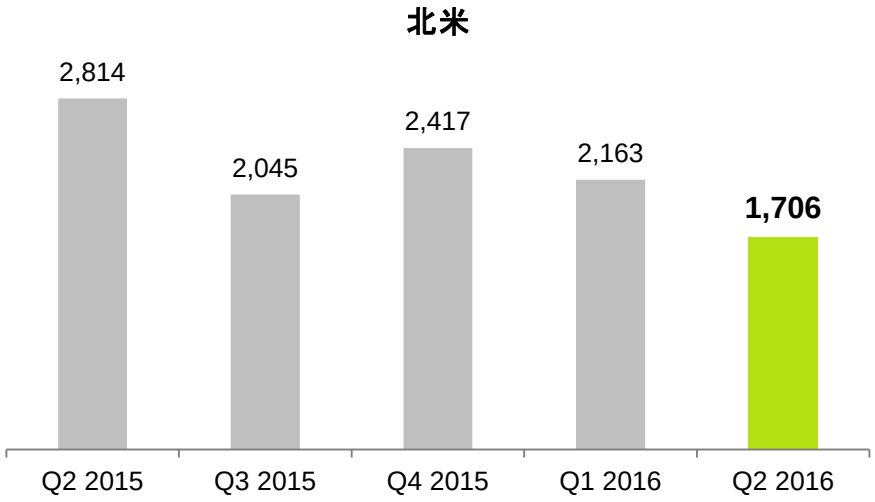
- 『Riders of Icarus』の第2回目のCBTを実施（4月）
- 北米：『DomiNations』が好調なスタートを切った前年同期との比較による減収

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース： **-39%**

一定為替レート[2]ベース： **-31%**

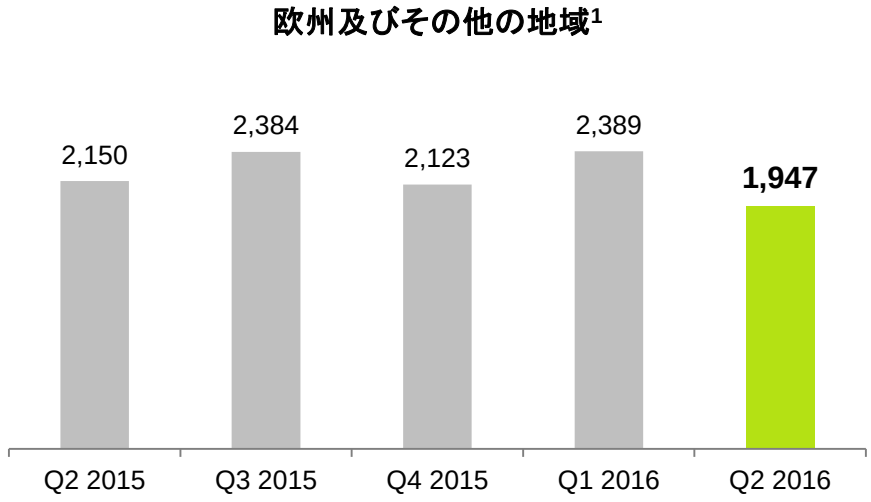


（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース： **-9%**

一定為替レート[2]ベース： **+4%**



[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] 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を指します。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あり、売上収益を韓国ウォンで認識しているため、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。

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

2016年度第3四半期　業績見通し

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

2016年度第3四半期　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23%から17%の減少
  - 一定為替レート[1]ベースで12%から5%の減少

（単位:百万円、ただし1株当たりの数値は除く）

	2015年 第3四半期	2016年 第3四半期			前年同期比		
売上収益	**¥49,811**	**¥38,350**	**~**	**¥41,322**	***(23%)***	**~**	***(17%)***
PCオンライン[2]	39,481	29,426	~	31,406	*(25%)*	~	*(20%)*
モバイル	10,330	8,924	~	9,916	*(14%)*	~	*(4%)*
営業利益	**18,436**	**10,634**	**~**	**12,927**	***(42%)***	**~**	***(30%)***
四半期利益[3]	**19,184**	**9,648**	**~**	**11,598**	***(50%)***	**~**	***(40%)***
1株当たり四半期利益	44.47	22.11	~	26.57			
想定為替レート							
100韓国ウォン／日本円	*10.46*	*9.11*		*9.11*	*(13%)*		
中国元／日本円	*19.48*	*15.58*		*15.58*	*(20%)*		
米ドル／日本円	*122.23*	*103.98*		*103.98*	*(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3四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	3.5億円
営業利益	1.0億円

[1] 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を指します。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あり、売上収益を韓国ウォンで認識しているため、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。
[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3四半期及び通期　地域別業績見通し



中国

第3四半期

- 会計基準ベースで前年同期比20%台から10%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10%台前半から一桁%台後半の減少を予想
- 『アラド戦記』：夏季アップデートを実施（7月）、国慶節アップデートを実施予定（9月）

通期

- モバイル：『2D アラド戦記モバイル』[2] のCBTを予定（パブリッシャー：Tencent）
- PC：『メイプルストーリー2』の配信に向けて準備（パブリッシャー：Tencent）



日本

第3四半期

- 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20%台の減少を予想
- 『ツリーオブセイヴァー』のOBTを予定（8月）
- モバイル
  - 『ファンタジーウォータクティクス』の配信を開始（7月）
  - 『ハイドアンドファイア』の事前登録開始（8月）

通期

- 月1本のペースでモバイルネイティブゲームを配信予定



韓国

第3四半期

- 会計基準ベースで前年同期比20%台から10%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10%台前半から一桁%台後半の減少を予想
- PC：新しく配信開始した『サドンアタック2』はサービス終了予定（9月）
- モバイル：
  - 『Epic of Three Kingdoms 2』のCBTを実施（7月）
  - 『Atlantica Heroes』の事前登録開始（8月）

通期

- 『3D アラド戦記モバイル』[2]、『メイプルストーリーM』、『真・三國無双7モバイル』[2]、『三國志曹操伝 Online』、『Epic of Three Kingdoms 2』、『Atlantica Heroes』を含む複数のモバイルタイトルを配信予定



北米、欧州及びその他の地域[4]

第3四半期

- 北米
  - 会計基準ベースで前年同期比一桁%台前半から10%台前半の増加を予想
  - 一定為替レート[1]ベースで前年同期比20%台の増加を予想
- 欧州及びその他の地域[4]
  - 会計基準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
  - 一定為替レート[1]ベースで前年同期比20%台から30%台の増加を予想
- PC：『Riders of Icarus』（7/6）、『攻殻機動隊 S.A.C. - First Assault Online』（7/28）のOBTを開始
- モバイル：140カ国で『HIT』を配信開始（7/7）

通期

- 『Titanfall™ モバイル』[2]を配信開始予定

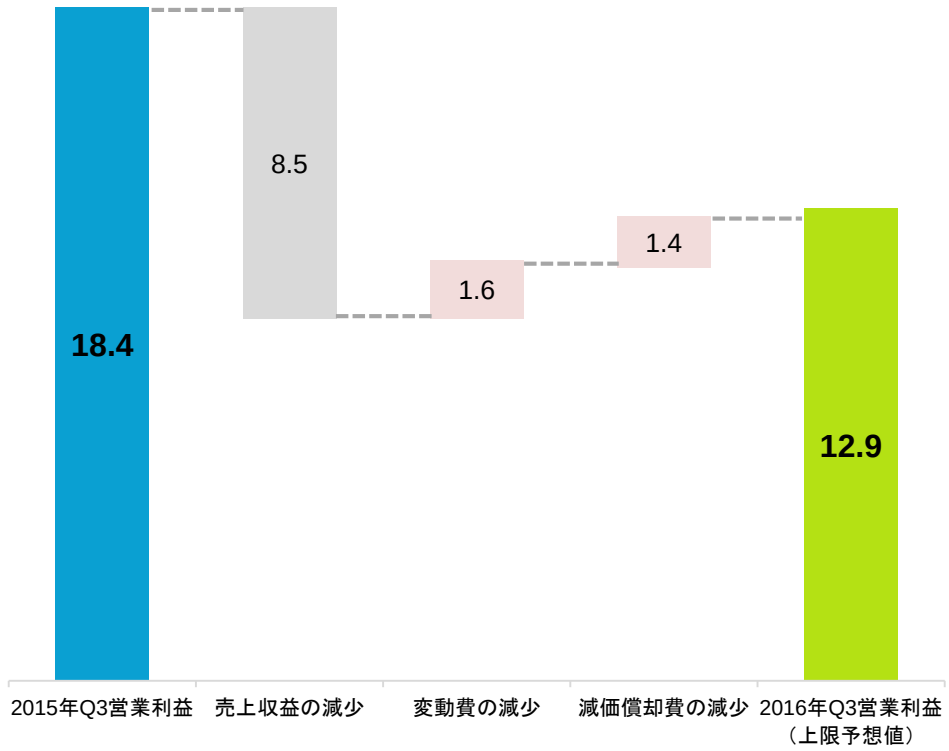
[1] 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したものを指します。例えば、中国向けに『アラド戦記』を開発するネオプルは韓国の法人であり、売上収益を韓国ウォンで認識しているため、一定為替レートには韓国ウォン／日本円の一定為替レートが適用されて計算されます。
[2] オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。
[3] タイトル名は暫定的なものであり、変更される可能性があります。
[4] 欧州及びその他の地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

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

2016年度第3四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3四半期営業利益のレンジは106億円から129億円を予想：

- 売上収益の減少。主な要因は下記の通り
  - 利益率の高い中国事業の売上収益の減少
  - 韓国などの当社事業における主要地域からの売上収益の減少
  - 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の下落に伴うマイナス影響
- 上記の減収による減益効果を下記により一部相殺
  - 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
  - 『アラド戦記』に係る無形資産の減価償却期間の終了に伴う減価償却費の減少

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

2016年度　中間配当

上半期において、2016年6月30日現在の株主名簿に登録されている株主に対し、
1株あたり5円の配当を実施予定

© 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	TBD
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	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	「Roster」アップデート FOMアップデート
	 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**	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	*(2%)*
韓国	20,464	16,251	20,163	20,086	22,555	14,954	*(8%)*
日本	5,858	5,455	4,972	4,740	4,561	3,891	*(29%)*
北米	1,695	2,814	2,045	2,417	2,163	1,706	*(39%)*
欧州及びその他の地域[1]	1,258	2,150	2,384	2,123	2,389	1,947	*(9%)*
（プラットフォーム別）							
PC[2]	43,602	32,511	39,481	32,677	45,054	28,915	*(11%)*
モバイル	8,370	10,153	10,330	13,139	12,443	9,208	*(9%)*
日本	*4,487*	*4,073*	*3,747*	*3,572*	*3,554*	*3,035*	*(25%)*
日本以外	*3,883*	*6,080*	*6,583*	*9,567*	*8,889*	*6,173*	*2%*
売上収益	**51,972**	**42,664**	**49,811**	**45,816**	**57,497**	**38,123**	*(11%)*
営業利益	**22,219**	**11,320**	**18,436**	**10,315**	**3,703**	**13,379**	*18%*
四半期利益（損失）[3]	**18,539**	**13,010**	**19,184**	**4,399**	**(6,272)**	**7,564**	*(42%)*
1株当たり四半期利益（損失）	**43.05**	**30.35**	**44.47**	**10.14**	**(14.43)**	**17.36**	
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*	*(16%)*
中国元／日本円	*19.32*	*19.76*	*19.48*	*19.00*	*17.65*	*16.53*	*(16%)*
米ドル／日本円	*119.09*	*121.36*	*122.23*	*121.50*	*115.48*	*108.14*	*(11%)*
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	*(7%)*
課金率	10.0%	10.0%	10.1%	11.8%	10.9%	11.3%	*13%*
ARPPU	4,805	3,508	4,470	3,162	4,676	3,161	*(10%)*

[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
売上原価 [1]	**¥12,602**	**¥11,092**	**¥12,552**	**¥13,455**	**¥13,075**	**¥10,475**
ロイヤルティ [2]	5,621	4,263	5,355	5,745	5,935	3,274
人件費 [3]	4,022	3,950	4,334	4,674	4,528	4,409
その他 [4]	2,959	2,879	2,863	3,036	2,612	2,792
販売費及び一般管理費 [1]	**16,776**	**19,585**	**18,269**	**19,582**	**16,412**	**14,202**
人件費	3,695	3,738	3,428	3,602	3,261	3,463
支払手数料 [5]	4,631	4,813	5,128	5,708	5,491	4,046
研究開発費	1,963	1,971	1,729	1,569	1,649	1,939
広告宣伝費	1,630	3,728	3,921	5,272	3,209	1,941
減価償却費	3,026	3,176	2,275	950	797	859
その他	1,831	2,159	1,788	2,481	2,005	1,954
その他の収益 [6]	124	90	101	1,306	147	120
その他の費用 [7]	499	757	655	3,770	24,454	187

[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、有形固定資産の売却に係る収入、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及びのれんの減損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
営業利益	**¥22,219**	**¥11,320**	**¥18,436**	**¥10,315**	**¥3,703**	**¥13,379**
金融収益 [1]	2,576	2,331	4,277	841	823	808
金融費用 [2]	117	97	234	3,952	6,549	4,401
持分法による投資利益	**4**	**11**	**11**	**65**	**16**	**53**
税引前四半期利益（損失）	**24,682**	**13,565**	**22,490**	**7,269**	**(2,007)**	**9,839**
法人所得税費用 [3]	5,835	452	3,239	2,879	4,072	2,262
四半期利益（損失）[4]	**18,539**	**13,010**	**19,184**	**4,399**	**(6,272)**	**7,564**

[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2四半期の金融費用は主に外貨建ての現金預金及び売掛金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２四半期 連結累計期間	2016年 第２四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥20,210	¥26,520
投資活動によるキャッシュ・フロー	(11,994)	(48,015)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(9,830)	(1,904)
現金及び現金同等物の増減額	(1,614)	(23,399)
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	146	(22,758)
現金及び現金同等物の期末残高	116,261	148,068

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

連結財政状態計算書

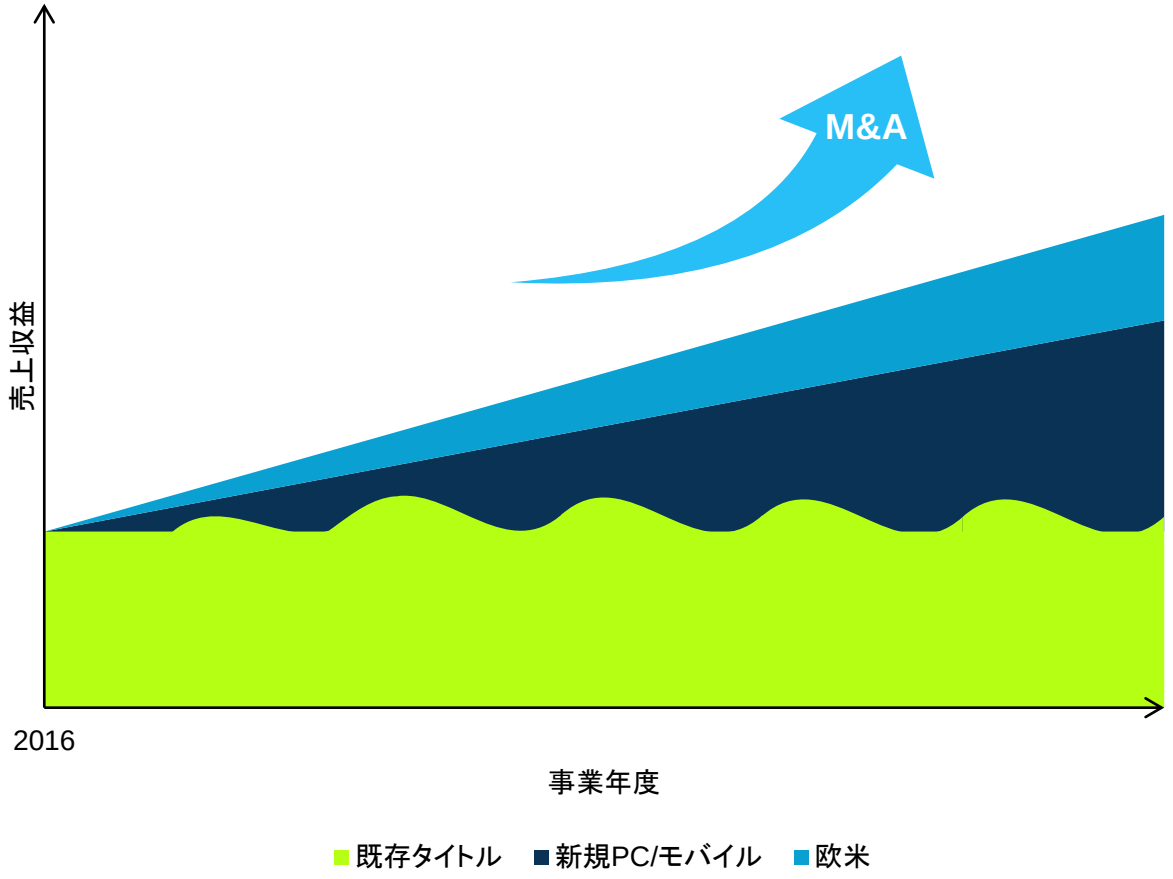
（単位：百万円）

	2015年 12月31日	2016年 6月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥194,225	¥148,068
その他	137,445	160,039
流動資産合計	**331,670**	**308,107**
非流動資産		
有形固定資産	22,027	19,534
のれん	35,387	15,263
無形資産	7,520	7,827
その他	28,982	34,068
非流動資産合計	**93,916**	**76,692**
資産合計	**425,586**	**384,799**
負債		
流動負債		
未払法人所得税	7,135	5,227
借入金	1,916	1,666
その他	27,833	20,084
流動負債合計	**36,884**	**26,977**
非流動負債		
借入金	2,501	1,668
その他	6,520	13,240
非流動負債合計	**9,021**	**14,908**
負債合計	**45,905**	**41,885**
資本		
資本金	56,441	2,513
資本剰余金	34,597	90,998
自己株式	-	(0)
その他の資本の構成要素	73,308	34,994
利益剰余金	210,101	209,807
非支配持分	5,234	4,602
資本合計	**379,681**	**342,914**
負債及び資本合計	**425,586**	**384,799**

© 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年第3四半期　決算発表スケジュール（仮）

2016年第3四半期決算発表は**2016年11月10日（木曜日）**を予定しております。
国内・海外機関投資家、アナリスト及びメディア向け決算電話会議（日・英）を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ヶ月前を目安に当社IRサイトに掲載致します。

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


NEXON