決算説明資料
2016年第1四半期

2016年5月12日

株式会社ネクソン

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

オーウェン・マホニー

代表取締役社長

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

第1四半期　主要ハイライト

- 売上収益が当社業績予想を上回る堅調な業績
  - 重要な2月の旧正月の時期から3月にかけて、中国の『アラド戦記』の売上収益が好調であった
  - 韓国における主力PCオンライン及びモバイルゲームの好調により、売上収益が予想を上回った

- 有力なゲーム開発会社とのパートナーシップを継続して構築
  - モバイルゲーム『DomiNations』の開発会社ビッグ・ヒュージ・ゲームズの100%株式取得による完全子会社化
    - 『DomiNations』の長期的なサービス実現のためのビッグ・ヒュージ・ゲームズとのより一層の関係強化
    - 欧米における内製開発の橋頭堡を築いた
  - モバイルゲーム『HIT』の開発会社NAT Gamesとの戦略的パートナーシップ
    - NAT Gamesの株式を22.4%取得し第2番目の大株主に
    - 『HIT』をグローバル市場でローンチし成功させるために、NAT Gamesとの関係を一層強化
    - NAT Gamesとの関係強化を目的として、NAT Gamesの筆頭株主であるBarunson E&Aの転換社債の引受けを行った

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

植村　士朗

代表取締役　最高財務責任者

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

2016年度第1四半期　業績

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

第1四半期　業績ハイライト

- 第1四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比11%増の575億円。一定為替レート[1]ベースでは23%増
  - 韓国ウォン、中国元及び米ドルの対円為替レートが円高に進む中、売上収益は会計基準ベースで2桁成長となり、当社業績予想レンジを上回った
  - 売上収益が当社業績予想レンジを上回ったのは、中国における『アラド戦記』の売上収益が予想を上回ったことが主な理由

- 営業利益は37億円、四半期損失[2]は63億円。減損損失の発生により当社業績予想レンジを下回った
  - 営業利益が当社業績予想レンジを下回ったのは、主にgloopsに係るのれんの減損損失が226億円発生したため
  - 一過性要因であるgloopsに係るのれんの減損損失の影響を除くと、営業利益は263億円となり、当社業績予想を上回る水準であった
  - 四半期利益[2]が当社業績予想レンジを下回った主な要因は、減損損失の発生に加えて、外貨建ての現金預金及び売掛金に係る為替差損が発生したこと

[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すが、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（ネオプルは売上収益を韓国ウォンで認識しているため）。

[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。

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

減損損失

- gloopsに係るのれんの減損損失226億円を計上
  - 新規タイトル『ラプラスリンク』の配信延期及びgloopsにおける新たな事業の成長ドライバーの不在が要因
  - 当社はIFRSを適用しているため、減損損失は連結損益計算書上「その他の費用」として計上され、営業利益に影響を与える
  - 当第1四半期でgloopsに係るのれんの全額を減損損失として認識したため、将来におけるgloopsに係るのれんの残高はなくなった

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

第1四半期業績概要

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

	2015年 第1四半期 実績	*2016年 第1四半期 業績見通し*			2016年 第1四半期 実績	前年 同期比
		下限		*上限*		
売上収益	**¥51,972**	***¥48,963***	***~***	***¥52,532***	**¥57,497**	***11%***
PCオンライン[1]	43,602	*38,067*	*~*	*40,506*	45,054	*3%*
モバイル	8,370	*10,896*	*~*	*12,026*	12,443	*49%*
日本	*4,487*				*3,554*	*(21%)*
日本以外	*3,883*				*8,889*	*129%*
営業利益	**22,219**	***18,636***	***~***	***22,202***	**3,703**	***(83%)***
四半期利益（損失）[2]	**18,539**	***16,280***	***~***	***19,304***	**(6,272)**	***n/a***
1株当たり四半期利益（損失）	43.05	*37.50*	*~*	*44.46*	(14.43)	
為替レート						
100韓国ウォン／日本円	10.85	*9.86*		*9.86*	9.62	*(11%)*
中国元／日本円	19.32	*18.01*		*18.01*	17.65	*(9%)*
米ドル／日本円	119.09	*118.34*		*118.34*	115.48	*(3%)*

[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。

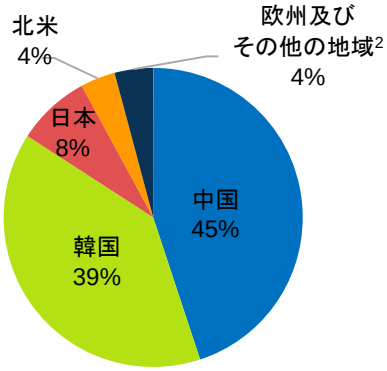
NEXON © 2016 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上構成

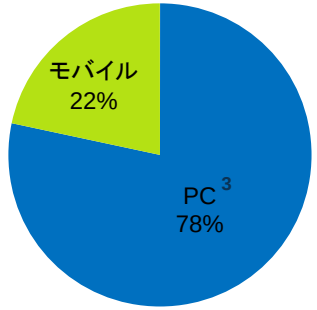
（単位：百万円）

	2015年 第1四半期	2016年 第1四半期（会計基準ベース）	2016年 第1四半期（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	¥22,697	¥25,829	¥29,086	*14%*	*28%*
韓国	20,464	22,555	25,487	*10%*	*25%*
日本	5,858	4,561	4,561	*(22%)*	*(22%)*
北米	1,695	2,163	2,262	*28%*	*33%*
欧州及びその他の地域[2]	1,258	2,389	2,616	*90%*	*108%*
売上収益合計	**51,972**	**57,497**	**64,012**	***11%***	***23%***
プラットフォーム別					
PCオンライン[3]	43,602	45,054	50,507	*3%*	*16%*
モバイル	8,370	12,443	13,505	*49%*	*61%*
日本	*4,487*	*3,554*	*3,554*	*(21%)*	*(21%)*
日本以外	*3,883*	*8,889*	*9,951*	*129%*	*156%*
売上収益合計	**51,972**	**57,497**	**64,012**	***11%***	***23%***
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	*10.85*	*9.62*	*10.85*	*(11%)*	
中国元／日本円	*19.32*	*17.65*	*19.32*	*(9%)*	
米ドル／日本円	*119.09*	*115.48*	*119.09*	*(3%)*	

2016年度第1四半期 地域別[1]売上構成比率



2016年度第1四半期 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] 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すが、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（ネオプルは売上収益を韓国ウォンで認識しているため）。
[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。

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

中国 – ハイライト

- 『アラド戦記』
  - 旧正月アップデート(1/26)はユーザーの好評を博した
  - とりわけ2月の旧正月の時期から3月にかけての売上収益が堅調であった
  - MAUは前四半期比で増加した。課金ユーザー数は高水準だった2015年第4四半期から前四半期比で減少した
  - 運用方針に変更はなく、長期に渡りユーザーを楽しませる息の長いゲームを目指し、安定運用に集中



『アラド戦記』 旧正月アップデート

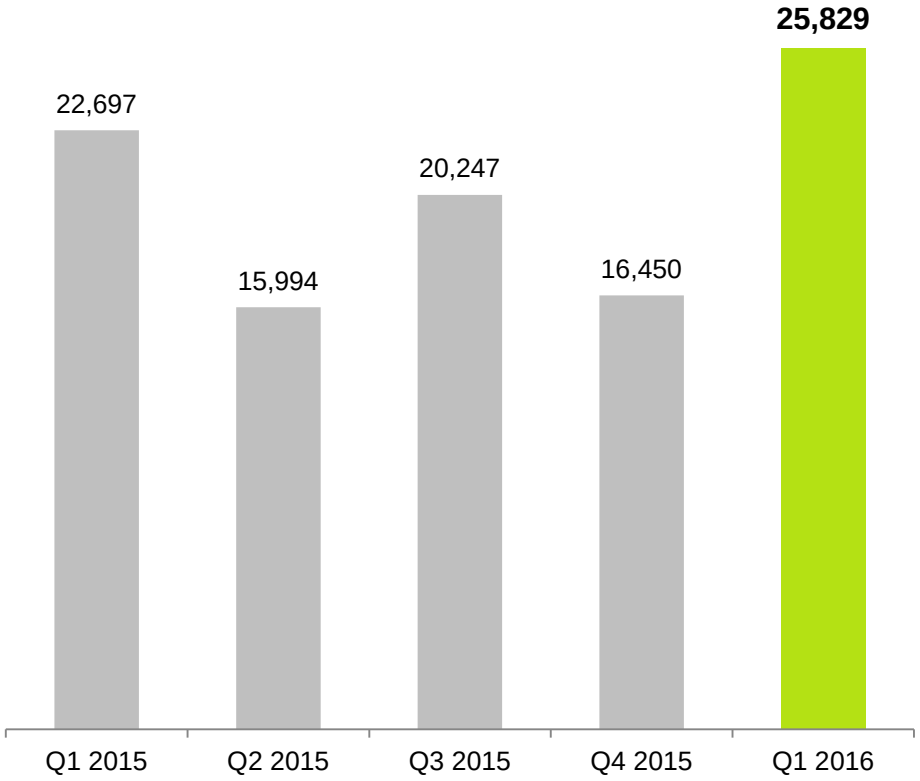


『アラド戦記』 ゲームプレイ

(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]:	+28%



[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すが、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(ネオプルは売上収益を韓国ウォンで認識しているため)。

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

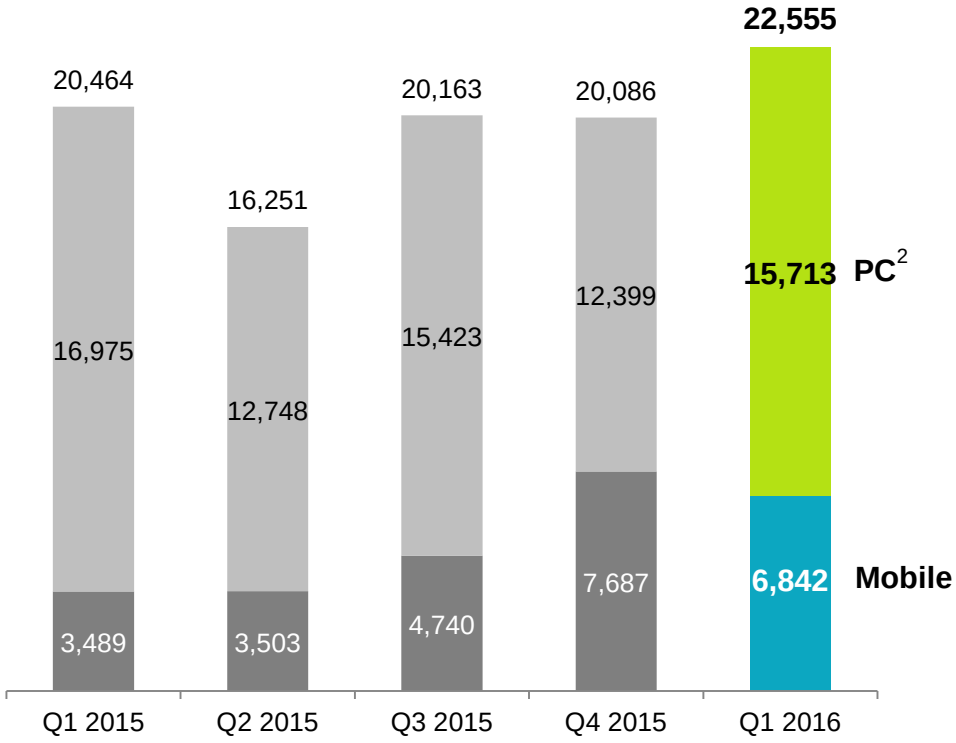
韓国 – ハイライト

- モバイル
  - 『HIT』、『DomiNations』及び『Legion of Heroes』などの主力タイトルが寄与し、売上収益は前年同期比96%成長
  - 『メイプルストーリーM』のCBTを実施（1月）
- PC：『TERA™』のサービスを開始（1/26）

（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]：	+25%





『HIT』ゲームプレイ



『TERA™』

[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すが、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（ネオプルは売上収益を韓国ウォンで認識しているため）。

[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。

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

日本 – ハイライト

- モバイル売上収益は前四半期比1%減の36億円
- PCオンライン[2]売上収益は前四半期比14%減の10億円
- 2016年下半期のパイプラインを準備中

（単位：百万円）

前年同期比変化率

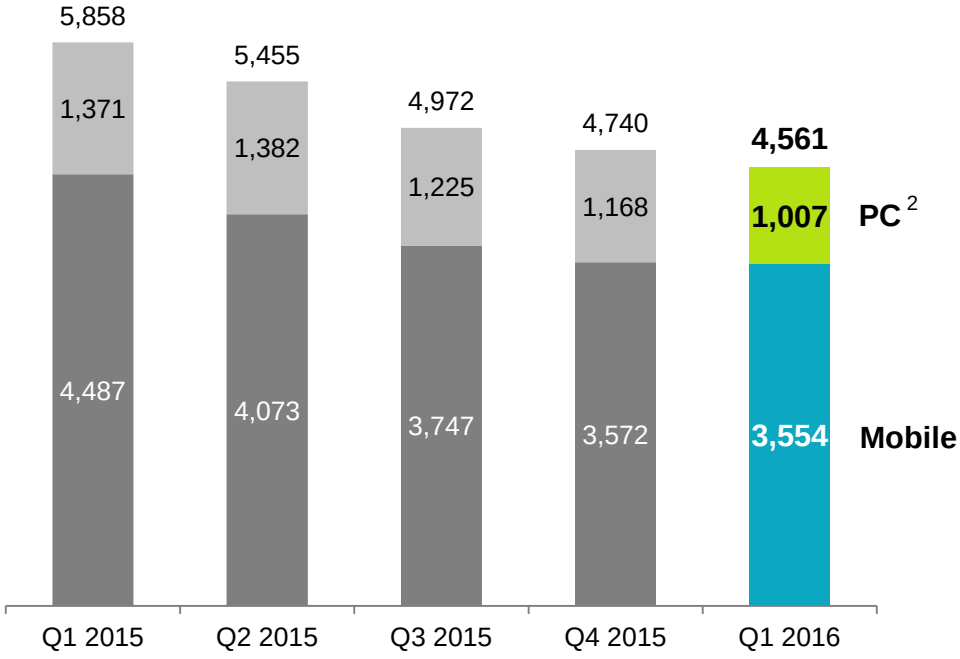
会計基準ベース：	**-22%**
一定為替レートベース[1]：	**-22%**



『ドミネーションズ -文明創造-』
WORLD WAR アップデート



『ドミネーションズ -文明創造-』
ゲームプレイ



[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すが、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（ネオプルは売上収益を韓国ウォンで認識しているため）。

[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。

NEXON © 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

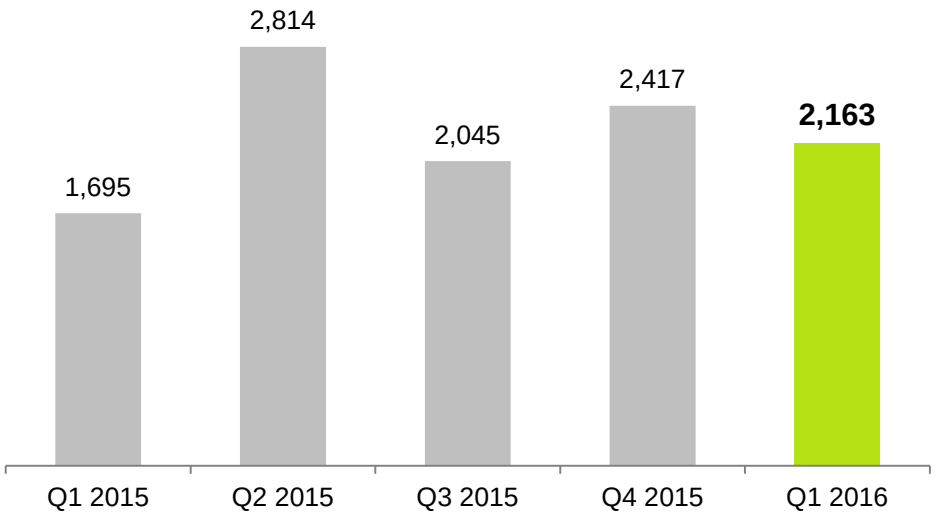
- 北米及びメキシコにおいて『Riders of Icarus』のCBTを実施（1月）

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース	**+28%**
一定為替レートベース[2]：	**+33%**

北米

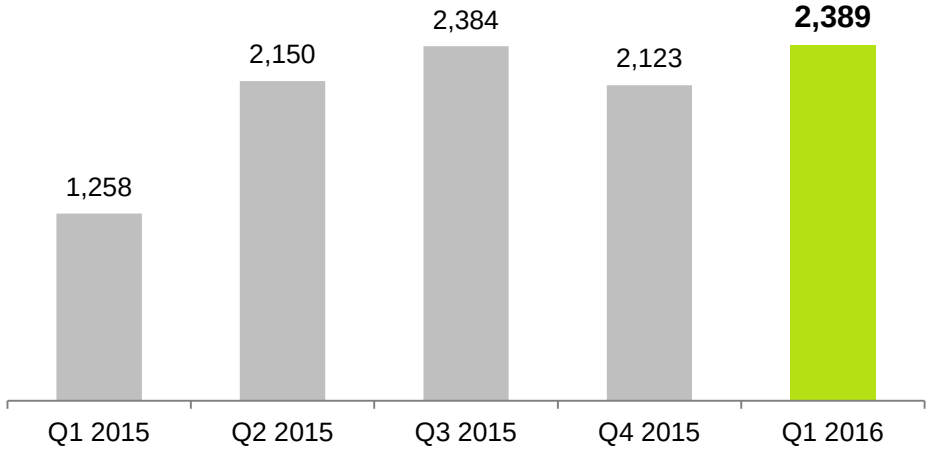


（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：	**+90%**
一定為替レートベース[2]：	**+108%**

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すが、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（ネオプルは売上収益を韓国ウォンで認識しているため）。

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

2016年度第2四半期　業績見通し

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

2016年度第2四半期　業績見通し

- 会計基準ベースで前年同期比12%から6%の減少、一定為替レートベース[1]で横ばいから8%の増加を見込む

（単位：百万円、ただし1株当たりの数値は除く）

	2015年 第2四半期	2016年 第2四半期			前年同期比		
売上収益	**¥42,664**	**¥37,470**	**~**	**¥40,277**	***(12%)***	**~**	***(6%)***
PCオンライン[2]	32,511	28,360	~	30,182	*(13%)*	~	*(7%)*
モバイル	10,153	9,110	~	10,095	*(10%)*	~	*(1%)*
営業利益	**11,320**	**11,496**	**~**	**13,885**	***2%***	**~**	***23%***
四半期利益[3]	**13,010**	**10,324**	**~**	**12,343**	***(21%)***	**~**	***(5%)***
1株当たり四半期利益	30.35	23.72	~	28.36			
想定為替レート							
100韓国ウォン／日本円	*11.07*	*9.58*		*9.58*	*(14%)*		
中国元／日本円	*19.76*	*16.94*		*16.94*	*(14%)*		
米ドル／日本円	*121.36*	*109.83*		*109.83*	*(10%)*		

- 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	3億円
営業利益	1億円

[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すが、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（ネオプルは売上収益を韓国ウォンで認識しているため）。
[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。

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

2016年度第2四半期及び通期　地域別業績見通し



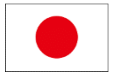
中国

第2四半期

- 会計基準ベースで前年同期比一桁%台後半から一桁%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%台後半から10%台後半の増加を予想
- 『アラド戦記』:労働節アップデートを実施(4月)、8周年記念アップデートを予定(6月)
- 『メイプルストーリー2』のCBTを実施(4月)

通期

- モバイル:『アラド戦記モバイル』[2]の配信に向けて準備(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2四半期

- 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

通期

- 『ツリーオブセイヴァー』のOBTを予定(8月)
- 『サドンアタック2』の配信に向けて準備
- モバイル
  - gloopsによる『ラプラスリンク』を配信予定。ネイティブ版とブラウザ版を同時リリース
  - 2016年に複数のネイティブタイトルを配信予定



韓国

第2四半期

- 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10%台前半から10%台後半の増加を予想
- PC
  - 主力PCタイトルのTier 1コンテンツアップデートを予定
  - 『サドンアタック2』のCBTを実施(4月)
- モバイル:『野生の地:Durango』の第2回リミティッド・ベータ・テストを実施(4月)

通期

- 『サドンアタック2』の配信に向けて準備(2016年夏)
- 2016年に複数のPC及びモバイルのタイトルを配信予定



北米、欧州及びその他の地域[3]

第2四半期

- 北米
  - 会計基準ベースで前年同期比30%台から20%台の減少を予想
  - 一定為替レート[1]ベースで前年同期比20%台の減少を予想
- 欧州及びその他の地域[3]
  - 会計基準ベースで前年同期比10%台後半から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%台後半の減少から横ばいを予想
- PC:『Riders of Icarus』の第2回CBTを実施(4月)

通期

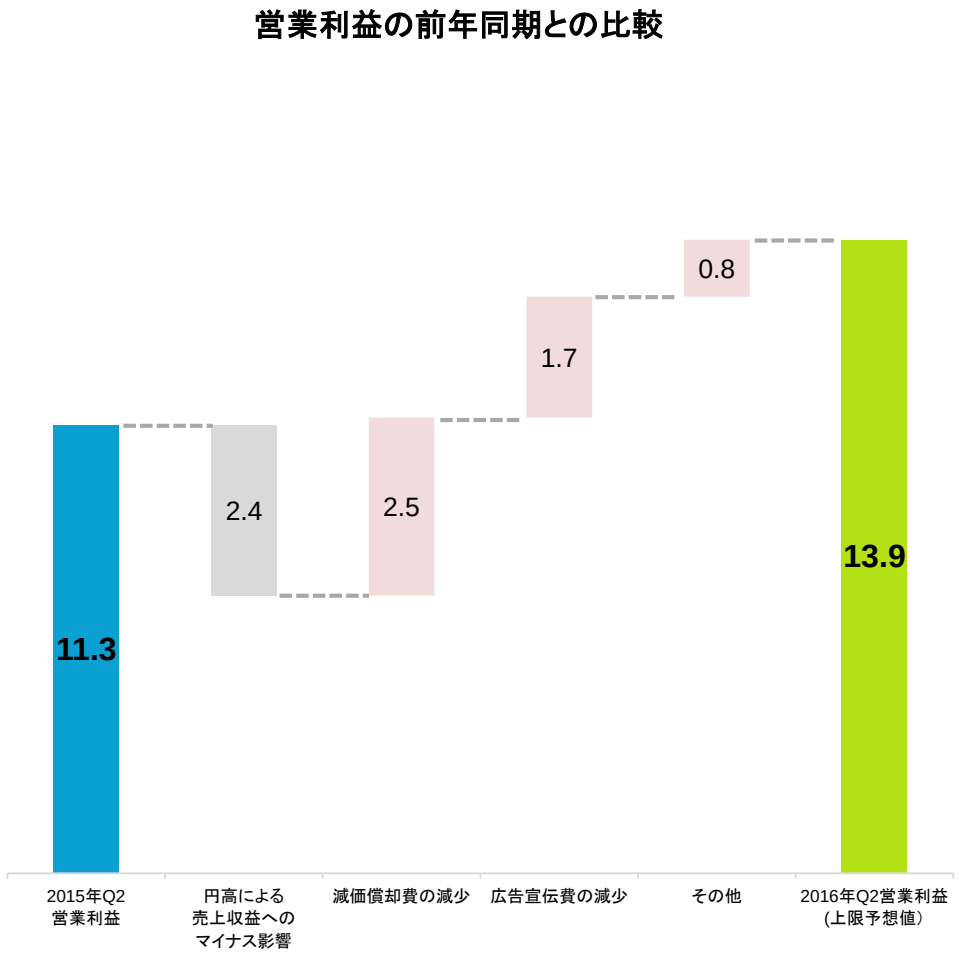
- PC:『攻殻機動隊 S.A.C. - First Assault Online』のOBTを予定

[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すが、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(ネオプルは売上収益を韓国ウォンで認識しているため)。
[2] オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。
[3] 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。

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

2016年度第2四半期営業利益見通し

（単位：十億円）



2016年第2四半期営業利益のレンジは115億円から139億円を予想：

- 当社事業の主要外貨である韓国ウォン及び中国元等の対円為替レートが対前年同期で下落することにより売上収益が減少

減収による減益効果を、以下の増益要因が緩和：

- 大型の新規タイトルのローンチを予定していないため、広告宣伝費が減少
- 『アラド戦記』のIPに係る償却が終了したため、減価償却費が減少
- 韓国ウォンの対円為替レートが前年同期比で下落することに伴い、主に韓国における売上原価及び上記以外の販管費が減少

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

パイプライン[1]

2016年以降

PCオンライン



『サドンアタック2』



『Riders of Icarus』



『ツリーオブセイヴァー』



『Titanfall™』



『メイプルストーリー2』



『攻殻機動隊 S.A.C.
- First Assault Online』



『Need for Speed™ Edge』



『LawBreakers』



『天涯明月刀』

モバイル



『HIT』



『メイプルストーリーM』



『Titanfall™モバイル』[2]



『アラド戦記モバイル』[2]



『プロジェクトMNP』



© KOEI TECMO GAMES

『三國志曹操伝 Online』



『LEGO®モバイル』[2]



『野生の地：Durango』



『ラプラスリンク』



『ファイナルファンタジー® XI
モバイル』[2]

[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] オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム。
[3] 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。

NEXON © 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年度四半期	2016年度第2四半期	2016年度下半期
中国	 アラド戦記	「女鬼剣士二次覚醒」アップデート 旧正月アップデート	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
	 カウンターストライクオンライン	旧正月アップデート	TBD	TBD
韓国	 EA SPORTS™ FIFA Online 3	「Roster 」アップデート 旧正月アップデート	子供の日プロモーション E-Sports システムアップデート	夏季アップデート 「Roster 」アップデート
	 メイプルストーリー	「Heroes of Maple 」アップデート：Final Act（2015年度第4四半期より継続） 新ボスモンスターアップデート	13周年アップデート	夏季アップデート
	 アラド戦記	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	子供の日パッケージ 「Supplementary story characters 2nd awakening」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	冬季アップデート （2015年度第4四半期より継続） 有名人キャラクターアップデート	春季アップデート	夏季アップデート

[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。

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

参考資料

NEXON © 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	前年同期比 変化率(%)
（地域別）						
中国	¥22,697	¥15,994	¥20,247	¥16,450	¥25,829	*14%*
韓国	20,464	16,251	20,163	20,086	22,555	*10%*
日本	5,858	5,455	4,972	4,740	4,561	*(22%)*
北米	1,695	2,814	2,045	2,417	2,163	*28%*
欧州及びその他の地域	1,258	2,150	2,384	2,123	2,389	*90%*
（プラットフォーム別）						
PC[1]	43,602	32,511	39,481	32,677	45,054	*3%*
モバイル	8,370	10,153	10,330	13,139	12,443	*49%*
日本	*4,487*	*4,073*	*3,747*	*3,572*	*3,554*	*(21%)*
日本以外	*3,883*	*6,080*	*6,583*	*9,567*	*8,889*	*129%*
売上収益	**51,972**	**42,664**	**49,811**	**45,816**	**57,497**	*11%*
営業利益	**22,219**	**11,320**	**18,436**	**10,315**	**3,703**	*(83%)*
四半期利益（損失）[2]	**18,539**	**13,010**	**19,184**	**4,399**	**(6,272)**	*n/a*
1株当たり四半期利益（損失）	**43.05**	**30.35**	**44.47**	**10.14**	**(14.43)**	
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*	*(11%)*
中国元／日本円	*19.32*	*19.76*	*19.48*	*19.00*	*17.65*	*(9%)*
米ドル／日本円	*119.09*	*121.36*	*122.23*	*121.50*	*115.48*	*(3%)*
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	*5%*
課金率	10.0%	10.0%	10.1%	11.8%	10.9%	*n/a*
ARPPU	4,805	3,508	4,470	3,162	4,676	*(3%)*

[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。.

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

[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、2015年第1四半期、第2四半期、第3四半期、第4四半期、及び2016年度第1四半期は、ゲーム著作権の減損及びのれんの減損を含んでおります。

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

[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、当第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。

NEXON © 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１四半期 連結累計期間	2016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	¥13,460	¥17,667
投資活動によるキャッシュ・フロー	(3,809)	(484)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(4,936)	(2,738)
現金及び現金同等物の増減額	4,715	14,445
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	(1,454)	(10,045)
現金及び現金同等物の期末残高	120,990	198,625

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

連結財政状態計算書

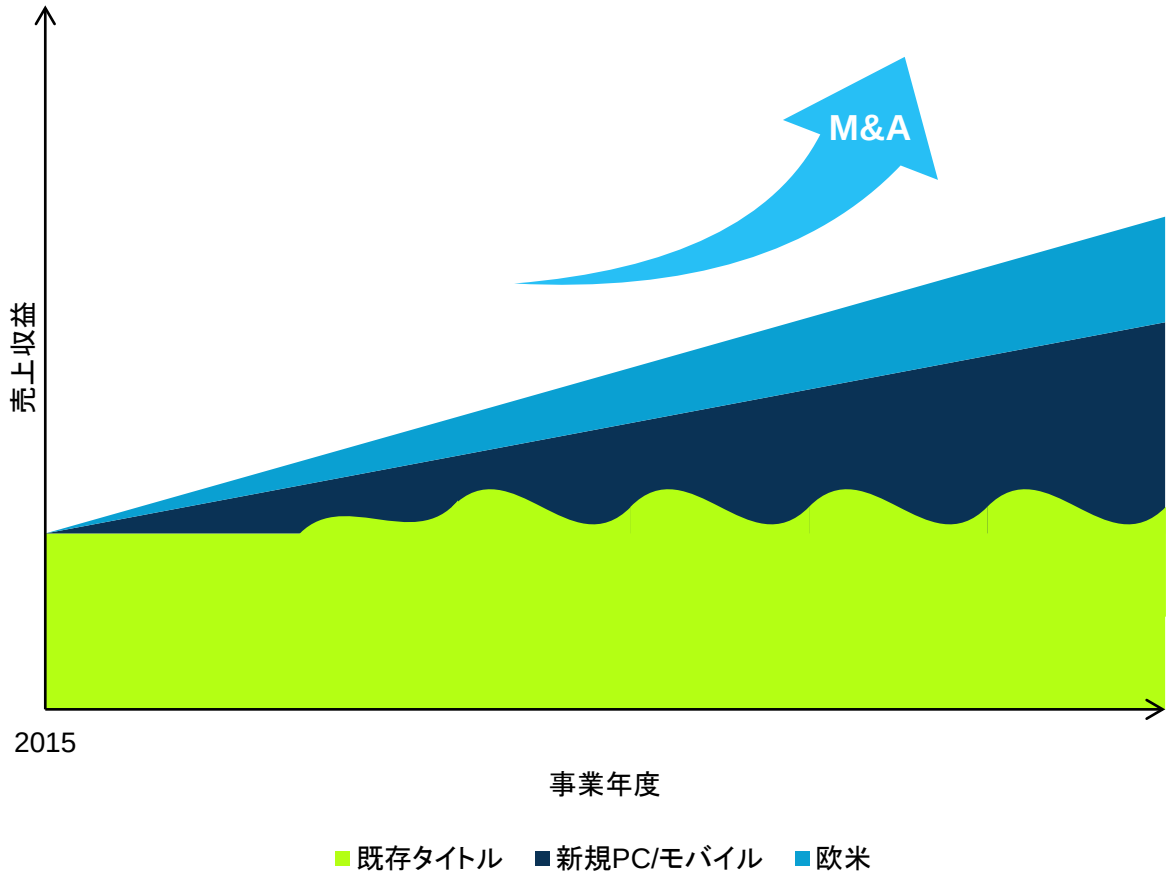
（単位：百万円）

	2015年 12月31日	2016年 3月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥194,225	¥198,625
その他	137,445	134,177
流動資産合計	**331,670**	**332,802**
非流動資産		
有形固定資産	22,027	20,875
のれん	35,387	15,673
無形資産	7,520	8,243
その他	28,982	27,763
非流動資産合計	**93,916**	**72,554**
資産合計	**425,586**	**405,356**
負債		
流動負債		
未払法人所得税	7,135	7,060
借入金	1,916	1,666
その他	27,833	25,046
流動負債合計	**36,884**	**33,772**
非流動負債		
借入金	2,501	1,668
その他	6,520	9,227
非流動負債合計	**9,021**	**10,895**
負債合計	**45,905**	**44,667**
資本		
資本金	56,441	57,029
資本剰余金	34,597	35,153
自己株式	-	(0)
その他の資本の構成要素	73,308	60,992
利益剰余金	210,101	202,350
非支配持分	5,234	5,165
資本合計	**379,681**	**360,689**
負債及び資本合計	**425,586**	**405,356**

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

進化し続ける当社の事業

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

地域社会に対して社会貢献活動を積極的に実施

日本



1日限定でネクソン社員として
オンラインゲーム会社の仕事を体験



ネクソンと千葉ロッテマリーンズによる
少年野球教室の開催



ネクソンオフィスにてワークショップの開催
（3Dプリンター体験・プロジェクションマッピング作成等）

韓国



ネクソンとユーザーからの寄付により設立された
「プルメ財団ネクソンこども病院」が開院



子どもたちのための「ネクソン小さな図書館」を
韓国及び海外で110箇所　設立・運営



「ネクソンコンピュータミュージアム」の運営（済州島）

NEXON © 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。

NEXON © 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。

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

2016年第2四半期決算発表予定日

2016年第2四半期決算発表は**2016年8月10日（水）**を予定しております。

国内機関投資家、アナリスト及びメディア向け決算説明会（日本語）又、海外投資家、アナリスト、及びメディア向け決算電話会議（英語）を同日に行う予定です。

決算説明会及び電話会議の詳細は、決算発表日の約1カ月前を目安に当社IRウェブサイトに掲載致します。

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


NEXON