

NEXON

決算説明資料　2018年第1四半期

2018年5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

© 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

CEO ハイライト

- 過去最高の四半期業績。売上収益、営業利益は前年同期比二桁成長。四半期利益[1]は二倍超成長

- 主要タイトルの息の長さは、ゲームを長期にわたって成長させていくネクソンのビジョンが表れている
  - 『アラド戦記』：今年は中国で**10**周年を迎える。総売上高は9四半期連続して前年同期比二桁成長
  - 『メイプルストーリー』：韓国で**15**周年を迎えた。全世界の売上収益は前年同期比11%成長
  - 『DomiNations』：欧米地域で**3**周年を迎えた。累計売上高は1.5億ドル超

- 世界中で数多くのゲームの配信を準備中
  - 『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『KAISER』の韓国向けサービス
  - 日本では『OVERHIT』、『DURANGO: Wild Lands』、『GIGANT SHOCK』を含む10作のモバイルゲームを2018年内に配信予定
  - 『Durango: Wild Lands』、『Darkness Rises』[2]、『メイプルストーリーM』のグローバル向けサービス

[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事です。
[2] 『Dark Avenger 3』のグローバル配信用の公式タイトルです。

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

植村　士朗

代表取締役　最高財務責任者

© 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2018年度第1四半期　業績

© 2018 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21%増の905億円。一定為替レートベース[1]では18%増
- 主に中国『アラド戦記』が旧正月の時期に好調であったことから、売上収益は当社業績予想を上回った
- 営業利益は547億円となり、当社業績予想を上回った。利益率の高い中国事業の売上収益が予想を上回ったことや人員増が計画以下であったことにより人件費が予想を下回ったことが主な要因
- 四半期利益[2]は466億円となり、当社業績予想を上回った。米ドル建ての現金預金等について22億円の為替差損が発生した一方で、営業利益が予想を上回ったことが主な要因

（単位：百万円、但し１株当たりの数値は除く）	2017年 第1四半期 実績	2018年 第1四半期 業績見通し 下限		2018年 第1四半期 業績見通し 上限	2018年 第1四半期 実績	前年同期比
売上収益	**¥74,792**	***¥81,917***	***~***	***¥89,799***	**¥90,514**	***21%***
PCオンライン[3]	63,114	*68,345*	*~*	*74,668*	76,074	*21%*
モバイル	11,678	*13,572*	*~*	*15,131*	14,440	*24%*
日本	*4,240*				*1,952*	*(54%)*
日本以外	*7,438*				*12,488*	*68%*
営業利益	**39,762**	***45,132***	***~***	***52,302***	**54,729**	***38%***
四半期利益[2]	**19,906**	***40,397***	***~***	***46,332***	**46,615**	***134%***
1株当たり四半期利益[4]	22.85	*45.87*	*~*	*52.61*	52.80	
為替レート						
100韓国ウォン／日本円	9.88	*10.40*		*10.40*	10.11	*2%*
中国元／日本円	16.50	*17.26*		*17.26*	17.07	*3%*
米ドル／日本円	113.64	*110.86*		*110.86*	108.30	*(5%)*

[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Non-GAAP指標です。具体的な例としては、『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。
[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。
[3] PC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] 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり四半期利益」を算定しております。

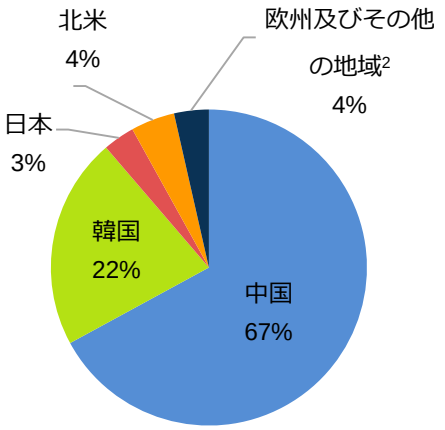
NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上構成

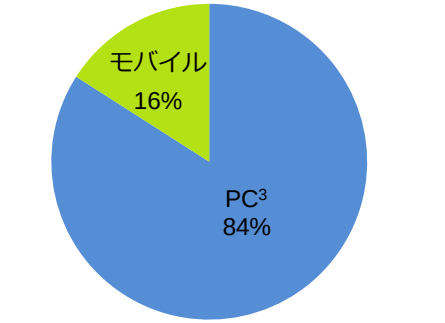
（単位：百万円）

	2017年 第1四半期	2018年第1四半期 会計基準ベース	2018年第1四半期 一定為替レートベース[4]	前年同期比変化率（%） 会計基準ベース	前年同期比変化率（%） 一定為替レートベース[4]
地域別[1]					
中国	¥43,951	¥60,704	¥58,861	*38%*	*34%*
韓国	20,279	19,596	19,141	*(3%)*	*(6%)*
日本	5,406	2,925	2,925	*(46%)*	*(46%)*
北米	2,077	4,074	4,256	*96%*	*105%*
欧州及びその他の地域[2]	3,079	3,215	3,252	*4%*	*6%*
売上収益合計	**74,792**	**90,514**	**88,435**	***21%***	***18%***
プラットフォーム別					
PCオンライン[3]	63,114	76,074	73,965	*21%*	*17%*
モバイル	11,678	14,440	14,470	*24%*	*24%*
日本	*4,240*	*1,952*	*1,952*	*(54%)*	*(54%)*
日本以外	*7,438*	*12,488*	*12,518*	*68%*	*68%*
売上収益合計	**74,792**	**90,514**	**88,435**	***21%***	***18%***
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	*9.88*	*10.11*	*9.88*	*2%*	
中国元／日本円	*16.50*	*17.07*	*16.50*	*3%*	
米ドル／日本円	*113.64*	*108.30*	*113.64*	*(5%)*	

2018年度第1四半期 地域別売上構成比率[1]



2018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] 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外ではその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。
[3] PC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Non-GAAP指標です。具体的な例としては、『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。
[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 © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

中国/韓国 – ハイライト

中国

- 『アラド戦記』
  - 旧正月アップデート（2/1～4/5）がとても好評で、とりわけ2月の旧正月の時期が好調であった
  - 売上収益、ARPPUは前年同期比で増加、課金ユーザー数はおよそ横ばい。MAUは前年同期比で減少した。旧正月アップデートに加えて、レベルキャップ開放を行い、MAUが高水準にあった2017年第1四半期との比較であったことが要因
  - 季節性により、前四半期比で売上収益、ARPPU、MAU、課金ユーザー数は増加

韓国

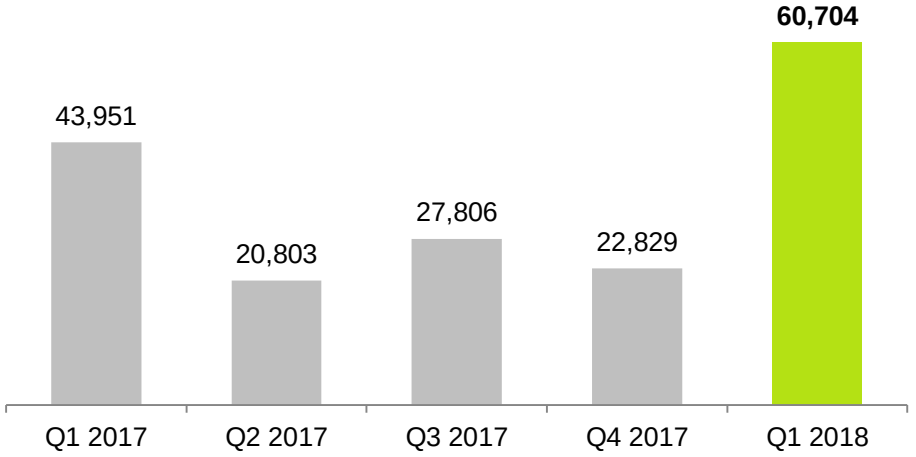
- モバイル売上収益は、『OVERHIT』、『AxE』、『熱血江湖 M』、『Durango: Wild Lands』からの寄与により、前年同期比で大きく成長
- 『メイプルストーリー』の売上収益は旧正月プロモーションの好調により前年同期比で成長。『アラド戦記』の売上収益は前年同期比で減少。 2016年下半期に実施した大型アップデートの効果の継続により、特別に好調であった2017年第1四半期との比較であったことが要因
- 『FIFA Online 3』[1]／『FIFA Online 3 M』[1]：サービス移行時期が近いことから、売上収益は前年同期比で大きく減少

（単位：百万円）

前年同期比変化率：

会計基準ベース：	**+38%**
一定為替レートベース[2]：	**+34%**

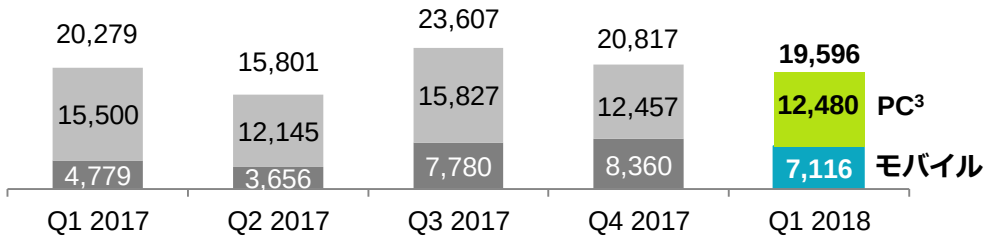
中国



前年同期比変化率：

会計基準ベース：	**-3%**
一定為替レートベース[2]：	**-6%**

韓国



[1] 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA Online 3』、『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』です。
[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Non-GAAP指標です。具体的な例としては、『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。
[3] PC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 © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

日本/北米/欧州及びその他の地域[1] – ハイライト

日本

- 主に『HIT』、『ハイドアンドファイア』及びモバイルブラウザゲームの減速により売上収益は前年同期比で減少
- 2018年の配信に向けて複数のモバイルゲームを準備中

北米

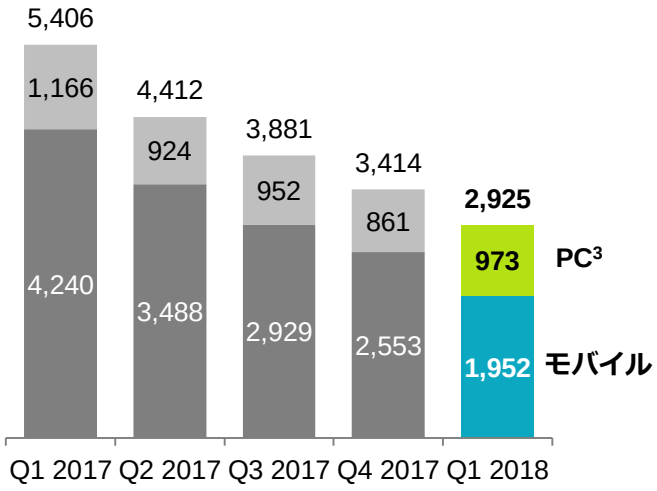
- 主にPixelberry Studiosからの寄与により売上収益は前年同期比で大きく成長

（単位：百万円）

日本

前年同期比変化率：

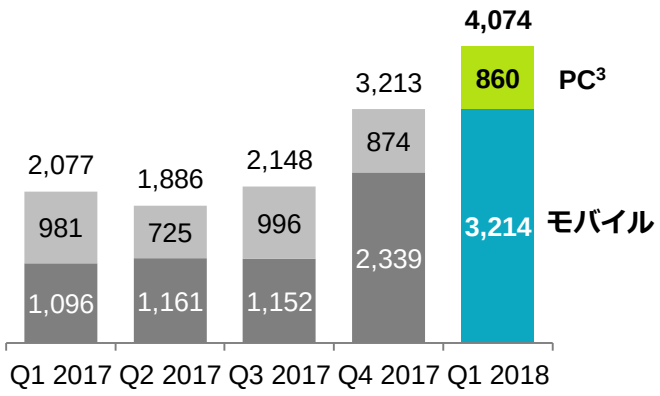
会計基準ベース：	**-46%**
一定為替レートベース[2]：	**-46%**



北米

前年同期比変化率：

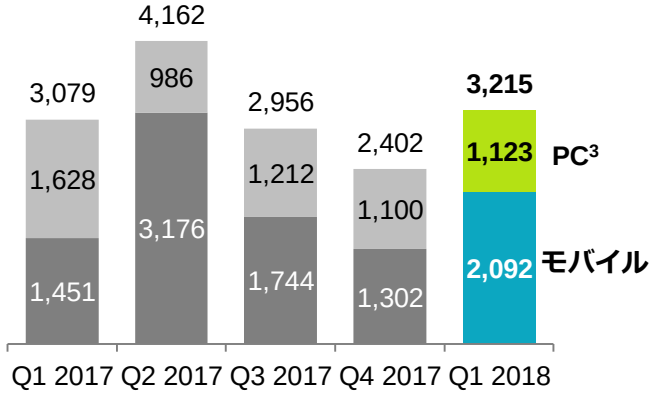
会計基準ベース：	**+96%**
一定為替レートベース[2]：	**+105%**



欧州及びその他の地域[1]

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[2]：	**+6%**

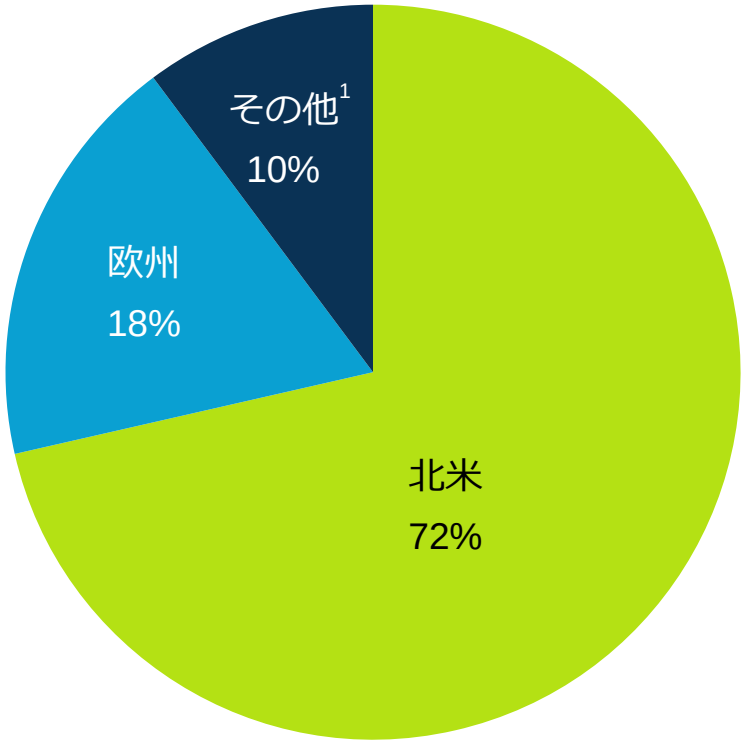


[1] 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外ではその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。
[2] 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤルティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。
[3] PCに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Pixelberry Studios – 第1四半期売上構成比率

- 第1四半期よりPixelberry Studiosの売上収益を四半期全期間にわたって連結
- Pixelberry Studiosの売上収益合計は当社業績予想の上限値での着地



[1] 「その他」にはオーストラリア、ニュージーランド、東南アジア諸国等の地域が含まれます。

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2018年度第2四半期　業績見通し

© 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2018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4%の減少から4%の増加
  - 一定為替レート[1]ベースで同7%の減少から1%の増加

（単位：百万円、ただし1株当たりの数値は除く）

	2017年 第2四半期 実績	2018年 第2四半期 業績見通し			前年同期比		
売上収益	**¥47,064**	**¥45,081**	**~**	**¥49,062**	***(4%)***	**~**	***4%***
PCオンライン[2]	35,540	33,312	~	36,010	*(6%)*	~	*1%*
モバイル	11,524	11,769	~	13,052	*2%*	~	*13%*
営業利益	**16,278**	**10,475**	**~**	**13,543**	***(36%)***	**~**	***(17%)***
四半期利益[3]	**19,448**	**11,216**	**~**	**13,804**	***(42%)***	**~**	***(29%)***
1株当たり四半期利益[4]	22.21	12.62	~	15.53			
想定為替レート							
100韓国ウォン／日本円	*9.85*	*10.08*		*10.08*	*2%*		
中国元／日本円	*16.19*	*17.06*		*17.06*	*5%*		
米ドル／日本円	*111.09*	*107.44*		*107.44*	*(3%)*		

- 為替感応度：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2018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[5]

売上収益	4.2億円
営業利益	1.4億円

[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Non-GAAP指標です。具体的な例としては、『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。
[2] PC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] 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり四半期利益」を算定しております。
[5] 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 © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2018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：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：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』：労働節アップデートを実施（4月）、10周年アップデートを実施予定（6月）

通期

- 『2Dアラド戦記モバイル』（パブリッシャー：Tencent）の開発 / 準備を継続



韓国

第2四半期

- 会計基準ベース：前年同期比一桁%台後半の減少から横ばいを予想
- 一定為替レート[1]ベース：前年同期比一桁%台後半から一桁%台前半の減少を予想
- PC：『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』を配信開始予定（5月）
- モバイル：『KAISER』を配信開始予定

通期

- 複数の新規PCオンライン及びモバイルタイトルを配信開始予定：
  - モバイル：『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』（7月）、『Magia』、『マビノギモバイル』
  - PC：『Astellia』、『Battlerite』



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30%台から20%台の減少を予想
- 『HEXIA』の事前登録を開始（4月）、『OVERHIT』を配信開始予定

通期

- 2018年内の配信に向けて複数のモバイルゲームを準備中

北米、欧州及びその他の地域[2]

第2四半期

- 北米
  - 会計基準ベース：前年同期比70%台から90%台の増加を予想
  - 一定為替レート[1]ベース：前年同期比80%台から90%台の増加を予想
- 欧州及びその他の地域[2]
  - 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30%台から20%台の減少を予想

通期

- 2018年内の配信に向けて複数のモバイルゲームを準備中

[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Non-GAAP指標です。具体的な例としては、『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。

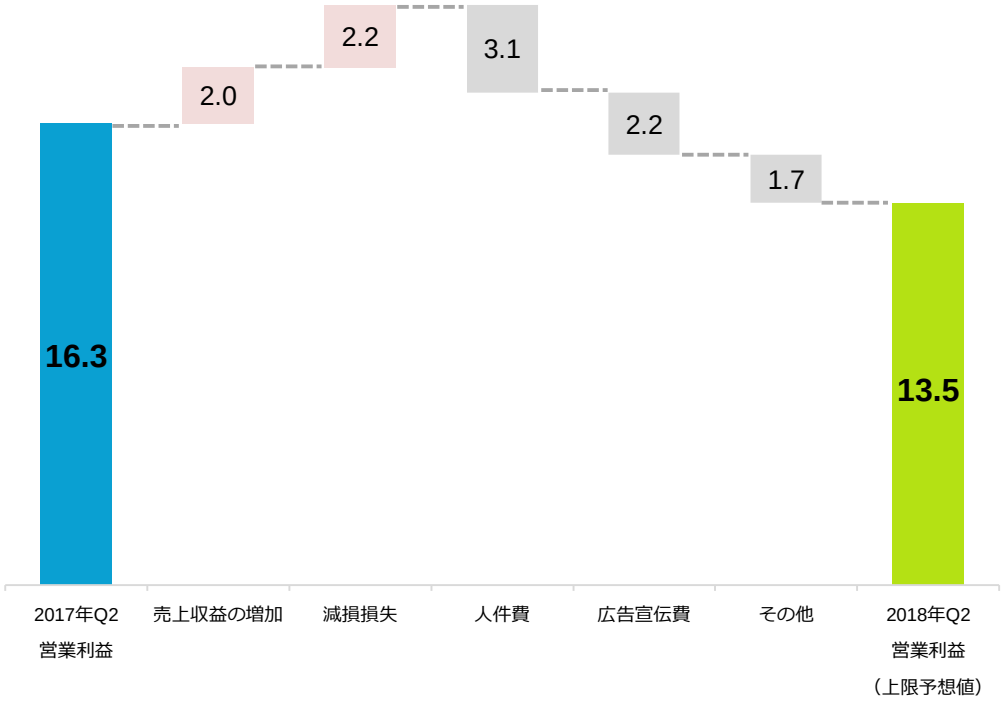
[2] 「欧州及びその他の地域」は、欧州以外ではその他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2018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）



2018年第2四半期営業利益のレンジは105億円から135億円を予想：

増益要因

- 中国事業及びPixelberry Studiosからの寄与による売上収益の増加
- 減損損失の減少

減益要因

- 従業員数の増加やストック・オプション費用の増加などによる人件費の増加
- 『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『OVERHIT』、『KAISER』などの新作のプロモーションや『Choices: Stories You Play』に係るプロモーションなどによる広告宣伝費の増加
- その他：変動費や外注費の増加、及びその他の収益の減少など

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2018年度中国『アラド戦記』アップデートスケジュール

期間	Tier 1コンテンツアップデート	2017	2018
第1四半期	旧正月アップデート	1月17日	2月1日
	2017： レベルキャップ開放	1月17日	該当なし
第2四半期	労働節アップデート	4月27日	4月26日
	アニバーサリーアップデート	6月22日	6月
第3四半期	夏季アップデート	7月6日	TBD
	国慶節アップデート	9月21日	TBD
第4四半期	冬季アップデート	該当なし	TBD

* 2018年アップデートスケジュールは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

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

パイプライン[1] – 韓国/中国

韓国

2018年Q2及びそれ以降

PCオンライン

『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』

『Astellia』

『Battlerite』

『Titanfall™ Online』

モバイル

『KAISER』

『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』

『Magia』[2]

『マビノギモバイル』

中国

2018年Q2及びそれ以降

PC／モバイル

『メイプルストーリー2』
(PC)

『2Dアラド戦記モバイル』

[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] 『Project D』の正式サービス名です。
[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 © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

パイプライン[1] – 日本/北米及びその他の地域

日本

モバイル

2018年Q2及びそれ以降



『HEXIA』



『OVERHIT』



『GIGANT SHOCK』



『DURANGO: Wild Lands』



『ファイナルファンタジー®XI
モバイル』

北米及びその他の地域

PC オンライン

2018年Q2及びそれ以降



『メイプルストーリー2』



『Titanfall™ Online』（アジア）

モバイル



『Durango:
Wild Lands』



『Darkness Rises』[2]



『メイプルストーリーM』



『OVERHIT』



『Magia』[3]



『AxE』



『ファイナルファンタジー®XI
モバイル』

[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] 『Dark Avenger 3』のグローバル配信用の公式タイトルです。
[3] 『Project D』の正式サービス名です。
[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。

© 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

参考資料

NEXON © 2018 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）

	2017年 第１四半期	2017年 第２四半期	2017年 第３四半期	2017年 第４四半期	**2018年 第１四半期**	前年同期比 変化率（%）
（地域別）						
中国	¥43,951	¥20,803	¥27,806	¥22,829	¥60,704	*38%*
韓国	20,279	15,801	23,607	20,817	19,596	*(3%)*
日本	5,406	4,412	3,881	3,414	2,925	*(46%)*
北米	2,077	1,886	2,148	3,213	4,074	*96%*
欧州及びその他の地域 [1]	3,079	4,162	2,956	2,402	3,215	*4%*
（プラットフォーム別）						
PC [2]	63,114	35,540	46,755	38,080	76,074	*21%*
モバイル	11,678	11,524	13,643	14,595	14,440	*24%*
日本	*4,240*	*3,488*	*2,929*	*2,553*	*1,952*	*(54%)*
日本以外	*7,438*	*8,036*	*10,714*	*12,042*	*12,488*	*68%*
売上収益	**74,792**	**47,064**	**60,398**	**52,675**	**90,514**	*21%*
営業利益	**39,762**	**16,278**	**22,704**	**11,760**	**54,729**	*38%*
四半期利益（損失） [3]	**19,906**	**19,448**	**19,606**	**(2,210)**	**46,615**	*134%*
１株当たり四半期利益（損失） [4]	**22.85**	**22.21**	**22.27**	**(2.51)**	**52.80**	
適用為替レート						
100韓国ウォン／日本円	*9.88*	*9.85*	*9.82*	*10.22*	*10.11*	*2%*
中国元／日本円	*16.50*	*16.19*	*16.65*	*17.08*	*17.07*	*3%*
米ドル／日本円	*113.64*	*111.09*	*111.03*	*112.98*	*108.30*	*(5%)*
主要ユーザー指標 （モバイル事業を除く）						
MAU（百万）	44.9	41.2	42.2	39.7	35.3	*(21%)*
課金率	16.1%	15.6%	15.6%	14.3%	19.3%	*20%*
ARPPU（会計基準）	5,628	3,241	4,202	3,503	8,028	*43%*

[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。
[4] 当社は、2018年４月１日付で普通株式１株につき２株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「１株当たり四半期利益（損失）」を算定しております。

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上原価及び販管費

（単位：百万円）

	2017年度				2018年度
	第１四半期	第２四半期	第３四半期	第４四半期	第１四半期
売上原価 [1]	**¥14,767**	**¥12,584**	**¥14,953**	**¥14,352**	**¥14,337**
ロイヤルティ [2]	5,635	4,413	5,271	4,383	3,979
人件費 [3]	6,258	5,447	6,754	6,585	6,277
その他 [4]	2,874	2,724	2,928	3,384	4,081
販売費及び一般管理費 [1]	**17,298**	**16,648**	**19,834**	**21,308**	**21,474**
人件費	4,036	3,527	3,887	4,853	5,434
支払手数料 [5]	5,229	4,715	5,928	5,524	5,553
研究開発費	2,007	2,056	1,951	2,057	2,124
広告宣伝費	3,173	3,650	5,122	5,910	5,631
減価償却費	1,009	856	600	669	656
その他	1,844	1,844	2,346	2,295	2,076
その他の収益 [6]	181	714	762	(272)	359
その他の費用 [7]	3,146	2,268	3,669	4,983	333
内、減損損失	2,689	2,185	3,618	4,246	319

[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。

NEXON © 2018 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）

	2017年度				2018年度
	第１四半期	第２四半期	第３四半期	第４四半期	第１四半期
営業利益	**¥39,762**	**¥16,278**	**¥22,704**	**¥11,760**	**¥54,729**
金融収益 [1]	1,202	6,271	2,117	2,463	1,869
金融費用 [2]	15,920	294	15	15,728	3,225
持分法による投資利益（損失）	**(12)**	**(340)**	**(178)**	**(75)**	**(23)**
税引前四半期利益（損失）	**25,032**	**21,915**	**24,628**	**(1,580)**	**53,350**
法人所得税費用	5,220	2,613	4,981	664	6,845
四半期利益（損失）[3]	**19,906**	**19,448**	**19,606**	**(2,210)**	**46,615**

[1] 金融収益は、主に現金預金等に係る受取利息を含みます。また、2017年第2四半期、第3四半期の金融収益は、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] 2017年第1四半期、第4四半期、2018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] 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 © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結キャッシュ・フロー計算書

（単位：百万円）

	2017年 第１四半期 連結累計期間	2018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	¥6,410	¥15,614
投資活動によるキャッシュ・フロー	(6,702)	(23,017)
財務活動によるキャッシュ・フロー	297	2,723
現金及び現金同等物の増減額	5	(4,680)
現金及び現金同等物の期首残高	152,683	153,242
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(1,566)	(7,425)
現金及び現金同等物の期末残高	151,122	141,137

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結財政状態計算書

（単位：百万円）

	2017年12月31日	2018年3月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥153,242	¥141,137
その他の預金	234,092	242,680
その他	55,285	86,942
流動資産合計	**442,619**	**470,759**
非流動資産		
有形固定資産	27,303	25,683
のれん	21,682	20,661
無形資産	12,784	12,834
その他	41,568	39,147
非流動資産合計	**103,337**	**98,325**
資産合計	**545,956**	**569,084**
負債		
流動負債		
未払法人所得税	7,698	11,986
借入金	3,490	2,498
その他	30,359	25,380
流動負債合計	**41,547**	**39,864**
非流動負債		
借入金	-	35
その他	34,191	32,236
非流動負債合計	**34,191**	**32,271**
負債合計	**75,738**	**72,135**
資本		
資本金	9,390	11,825
資本剰余金	41,021	32,258
自己株式	-	(0)
その他の資本の構成要素	91,033	66,724
利益剰余金	323,763	381,504
非支配持分	5,011	4,638
資本合計	**470,218**	**496,949**
負債及び資本合計	**545,956**	**569,084**

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

報告セグメントの収益及び損益[1]

（単位：百万円）

	2017年				2018年
	第１四半期	第２四半期	第３四半期	第4四半期	第１四半期
日本					
外部収益	¥3,532	¥3,067	¥2,866	¥2,641	¥2,469
セグメント利益又は（損失）	(903)	(948)	(700)	(1,458)	(1,756)
韓国					
外部収益	67,616	41,390	54,236	45,544	81,826
セグメント利益又は（損失）	44,005	20,120	28,109	20,368	57,739
中国					
外部収益	1,305	665	699	528	646
セグメント利益又は（損失）	933	300	326	131	353
北米					
外部収益	2,128	1,802	2,473	3,647	5,440
セグメント利益又は（損失）	(1,272)	(1,587)	(2,072)	(1,937)	(1,460)
その他の地域					
外部収益	211	140	124	315	133
セグメント利益又は（損失）	(31)	(55)	(102)	(84)	(177)
調整額					
外部収益	-	-	-	-	-
セグメント利益又は（損失）	(5)	2	50	(5)	4
合計					
外部収益	74,792	47,064	60,398	52,675	90,514
セグメント利益又は（損失）	42,727	17,832	25,611	17,015	54,703

[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。

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

報告セグメントの従業員数

正社員数	2017年 3月31日	2017年 6月30日	2017年 9月30日	2017年 12月31日	2018年 3月31日
日本	585	561	532	537	545
韓国	4,263	4,292	4,334	4,426	4,439
中国	260	254	273	239	227
北米	322	332	351	445	424
その他の地域	104	113	110	121	81
合計	**5,534**	**5,552**	**5,600**	**5,768**	**5,716**

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

ネクソン日本法人単体財務諸表[1] (1)

（単位：百万円）

要約損益計算書	2012年度	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度
売上高	**¥11,657**	**¥11,236**	**¥7,987**	**¥5,815**	**¥5,208**	**¥5,927**
売上原価	4,732	4,829	3,679	3,117	3,134	3,438
売上総利益	**6,924**	**6,407**	**4,308**	**2,698**	**2,074**	**2,489**
販売費及び一般管理費	6,517	7,275	7,585	6,470	6,736	6,941
営業利益又は（損失）	**406**	**(868)**	**(3,277)**	**(3,772)**	**(4,662)**	**(4,452)**
営業外収益	697	14,186	28,335	19,163	636	5,049
内、受取配当金	135	12,926	24,613	18,869	22	4,612
営業外費用	582	603	526	1,246	1,826	1,969
経常利益	**521**	**12,715**	**24,532**	**14,145**	**(5,852)**	**(1,372)**
特別利益	-	-	244	6,443	852	58
特別損失	2,624	4,451	18,717	6,897	39,573	9,643
税引前当期純利益又は（税引前当期純損失）	**(2,102)**	**8,264**	**6,059**	**13,691**	**(44,573)**	**(10,957)**
法人税等及び法人税等調整額	50	725	4,656	5,519	(201)	234
当期純利益又は（当期純損失）	**(2,153)**	**7,539**	**1,403**	**8,172**	**(44,372)**	**(11,191)**

[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））。

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

ネクソン日本法人単体財務諸表[1] (2)

（単位：百万円）

要約貸借対照表	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	2017年12月31日
流動資産	**¥51,806**	**¥45,632**	**¥46,760**	**¥70,444**	**¥52,632**	**¥42,946**
内、現金及び預金	48,952	32,367	30,711	68,997	49,531	41,868
固定資産	**99,900**	**135,011**	**101,337**	**38,190**	**6,438**	**5,494**
有形固定資産	216	183	222	200	74	7
無形固定資産	59	56	60	66	-	-
投資その他の資産	99,624	134,772	101,055	37,924	6,364	5,487
資産合計	**151,707**	**180,643**	**148,097**	**108,634**	**59,070**	**48,440**
流動負債	**14,302**	**13,103**	**16,345**	**3,506**	**2,341**	**1,796**
固定負債	**40,230**	**39,644**	**23,154**	**498**	**448**	**457**
負債合計	**54,532**	**52,747**	**39,499**	**4,004**	**2,789**	**2,253**
株主資本	**105,943**	**110,163**	**98,122**	**99,779**	**50,669**	**41,230**
資本金	51,342	51,868	52,332	56,227	3,307	9,183
資本剰余金	51,202	51,728	42,192	36,087	88,621	43,021
内、その他資本剰余金	50,000	50,000	40,000	30,000	86,064	34,588
利益剰余金	3,398	6,567	3,598	7,465	(41,259)	(10,974)
内、その他利益剰余金	3,398	6,130	2,724	6,160	(41,476)	(11,191)
自己株式	-	(0)	-	-	(0)	-
評価・換算差額等	**(9,555)**	**15,844**	**6,536**	**246**	**77**	**(10)**
新株予約権	**786**	**1,889**	**3,940**	**4,605**	**5,535**	**4,967**
純資産合計	**97,174**	**127,896**	**108,598**	**104,630**	**56,281**	**46,187**

株主資本等変動計算書（抜粋）	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	2017年12月31日
剰余金の配当	**-**	**(4,807)**	**(4,372)**	**(4,305)**	**(4,352)**	**-**
自己株式の取得	**-**	**(0)**	**(10,000)**	**(10,000)**	**(5,000)**	**(10,000)**
自己株式の消却	**-**	**-**	**10,000**	**10,000**	**5,000**	**10,000**

[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））。

NEXON © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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)

『メイプルストーリー』(PC)

『メイプルストーリー2』(PC)

韓国

『メイプルストーリー』(PC)

『アラド戦記』(PC)

『サドンアタック』(PC)

『EA SPORTS™ FIFA Online 3』(PC)

『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』(モバイル)

『AxE』(モバイル)

『OVERHIT』(モバイル)

日本

『HIT』(モバイル)

『ハイドアンドファイア』(モバイル)

『メイプルストーリー』(PC)

『マビノギ』(PC)

『アラド戦記』(PC)

『Tree of Savior』(PC)

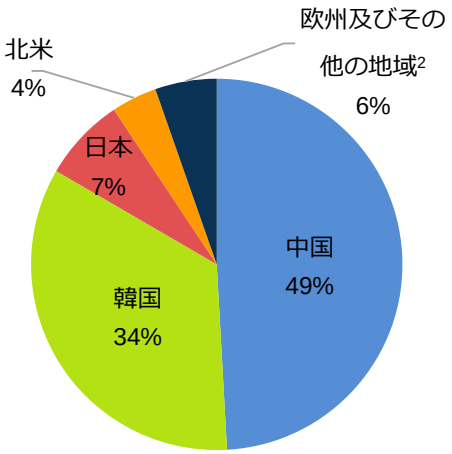
北米及びその他の地域

『メイプルストーリー』(PC)

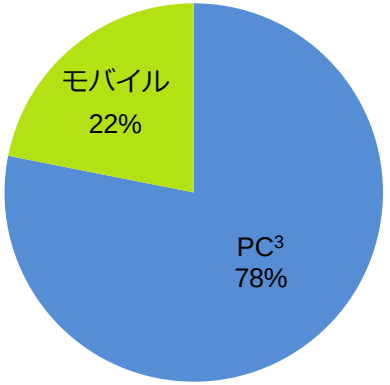
『DomiNations』(モバイル)

『Choices: Stories You Play』(モバイル)

2017年度地域別年間売上構成比率[1]



2017年度プラットフォーム別年間売上構成比率

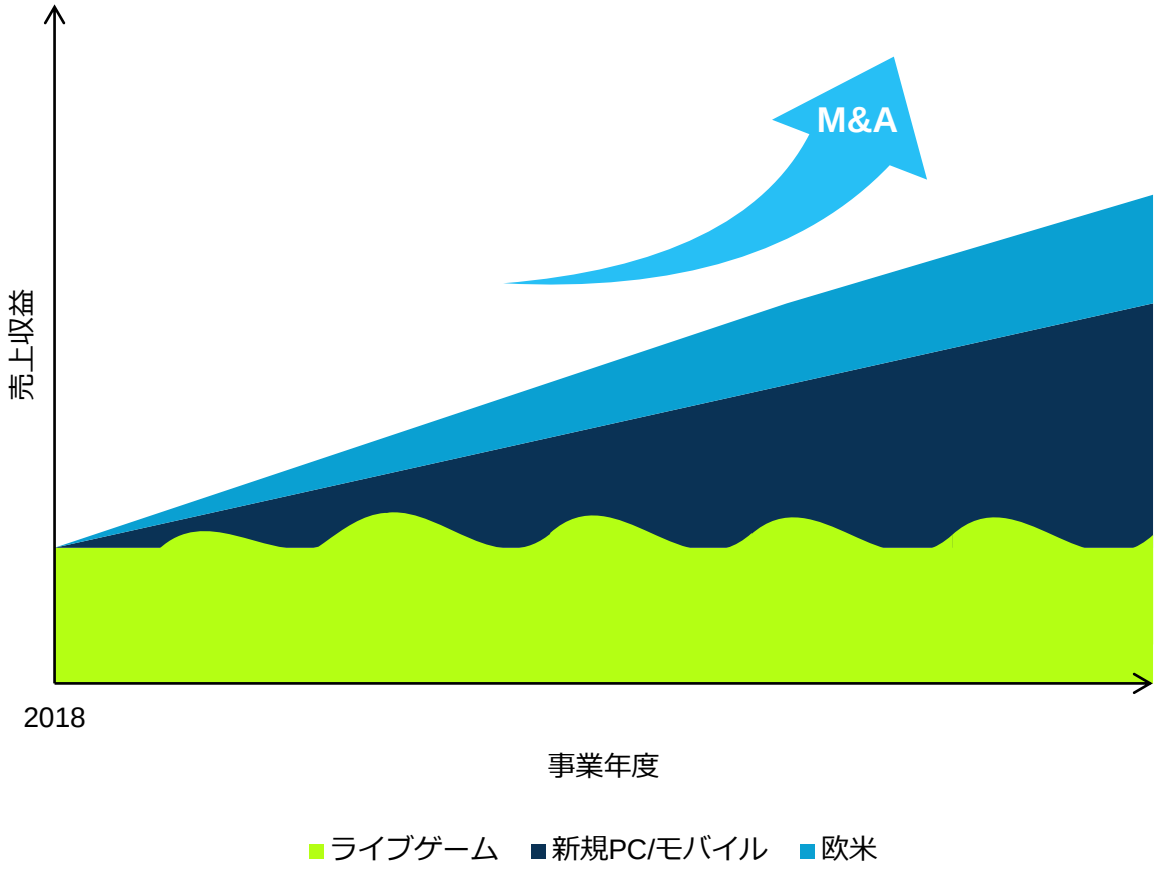


[1] 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。
[2] 欧州及びその他の地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。
[3] PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

NEXON © 2018 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。

NEXON © 2018 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 © 2018 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 © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2018年第2四半期　決算発表スケジュール（仮）

2018年度第2四半期決算発表は**2018年8月9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行う予定です。
説明会は、当社IRサイト上でインターネット生放送致します。

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 © 2018 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.



NEXON