

SEMIANNUAL BUSINESS REPORT 2016



中 間 株 主 通 信

2016.1.1 - 2016.6.30 証券コード: 3659

「業界屈指の開発会社とのパートナーシップ」と 「高品質なゲームラインナップの拡充」により 長期的な成長の実現へ



株主の皆様には、平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

2016年度上半期は、円高による為替のマイナス影響があった中、着実に事業を推進したことに加え、中国における『アラド戦記』や韓国の主力PCオンライン及びモバイルゲームの好調により、堅調な業績となりました。

2015年度に引き続き、当社は世界中の有力な開発会社の買収や提携を推し進め、高品質なゲームラインナップの更なる拡充を図りました。欧米では、全世界累計2,000万ダウンロードを突破した『DomiNations』の開発会社である米国ビッグ・ヒュージ・ゲームズを100%子会社化致しました。韓国では、高品質なモバイルFPS*ゲーム『SPECIAL SOLDIER』の開発会社wellgamesの買収に加え、大型モバイルRPG『HIT』の開発会社NAT Gamesとの戦略的パートナーシップ契約を締結しました。日本においては、著名なゲームタイトルの開発に携わった開発者が揃う山椒Studiosと、日本初の事例となる戦略的パートナーシップを締結致しました。今後も、世界各国のユーザーの嗜好に合わせた高品質なゲームを提供すべく、世界中で業界屈指の開発会社との提携を積極的に行ってまいります。

2016年下半年以降、モバイルゲームにおいては『メイプルストーリーM』及び『2D / 3Dアラド戦記モバイル(仮称)』、PCオンラインゲームにおいては『LawBreakers』及び『天涯明月刀』等の期待作の配信を予定しております。引き続き、世界中のユーザーの皆様には長期間楽しんで頂けるような、差別化された面白いゲームをご提供すべく、一層努力してまいります。

今後とも株主の皆様には、引き続きご支援ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

代表取締役社長
オーウェン・マホニー

* First Person Shooting: 1人称視点のシューティングゲームの略称

着実な事業推進と中国・韓国事業の好調により、
堅調な売上に

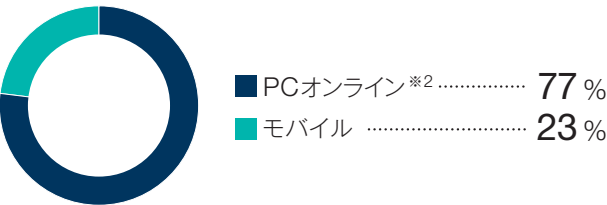
前年度に引き続き、ゲーム開発力の強化、他社との業務提携、有力な開発会社の買収、既存ゲームの魅力的なコンテンツアップデートを行ってまいりました。

特に、中国においては、主力タイトル『アラド戦記』の旧正月アップデート(第1四半期に実施)をはじめとする、各種アップデートがユーザーから好評を博し、韓国においては、主力PCオンライン及びモバイルゲームの好調により、売上が堅調に推移しました。

利益面では、外貨建ての現金預金及び売掛金についての為替差損、そしてgloopsにかかるのれんの減損損失もあり、前年同期比で減益となりました。

今後も自社開発及び優れた開発会社やIPホルダーとの業務提携を通じた豊富なパイプラインにより、世界中のユーザーの嗜好に合わせた高品質なゲームを提供してまいります。

● プラットフォーム別売上構成比率(2016年度第2四半期累計期間)



● 地域別売上構成比率※3(2016年度第2四半期累計期間)



業績推移(IFRS)	2015年度第2四半期連結累計期間	2016年度第2四半期連結累計期間
売上収益(百万円)	94,636	95,620
営業利益(百万円)	33,539	17,082
四半期利益※1(百万円)	31,549	1,292
資産合計 / 親会社の所有者に帰属する持分(百万円)	456,280 / 370,784	384,799 / 338,312
親会社所有者帰属持分比率(%)	81.3	87.9
1株当たり四半期利益※1(円)	73.41	2.97

※1 四半期利益は、親会社の所有者帰属分です。

※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まれております。

※3 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。

※4 その他地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含みます。

ゲームラインナップの拡充に向け、 有力な開発会社との提携を推進

2016年度上半期は、高品質で面白いゲームを世界中のユーザーにお届けすべく、有力な開発会社との提携に注力致しました。また、史上最多の来場者が参加したイベントの開催など、ゲーム業界全体の活性化に向けた取り組みも実施致しました。

January	26	人気MMORPG※1『TERA™』の韓国サービスを当社に移管		
February	22	韓国の開発会社Eyedentity Studio初のプロジェクトとなるモバイルゲーム『DUNGEON STRIKER:BEGINS(仮称)』の日本配信権を獲得		
March	10	世界累計2,000万ダウンロードを突破した『DomiNations』の開発会社であるビッグ・ヒュージ・ゲームズを100%子会社化		
	25	モバイルゲーム開発会社This Game Studioが手掛ける、新作モバイルゲームのグローバル配信権を獲得		
April	8	韓国のモバイルゲーム会社Cocoon Gamesに戦略的投資を実施し、新作モバイルゲーム2作品のグローバル配信権を獲得		
	12	モバイル向け大型RPG『HIT』の、韓国国内での累計ダウンロード数が500万件を突破		
	15	モバイル向け大型RPG『HIT』の開発会社NAT Gamesと戦略的パートナーシップを締結		
	26 28	韓国最大規模のゲーム開発者の祭典「Nexon Developers Conference 16」を開催		
May	12	モバイルFPS※2ゲーム『SPECIAL SOLDIER』の開発会社であるwellgamesを100%子会社化		
June	15	中国で最大同時接続者数500万人を突破した、人気PCオンラインゲーム『アラド戦記』を題材としたモバイルゲーム2作品を発表		

※1 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game: 大規模多人数参加型ロールプレイングゲーム

※2 First Person Shooting: 1人称視点のシューティングゲームの略称

上半期トピックス

First Half Topics

Topic1 「Nexon Developers Conference 16」の開催

2016年4月26～28日の3日間、韓国最大規模のゲーム開発者向けカンファレンスである「Nexon Developers Conference 16」を開催致しました。

10周年を迎えた今年度のカンファレンスのテーマは「Diversity(多様性)」。

史上最多の延べ20,680名が来場し、ゲーム開発や運用ノウハウ、AIや3Dプリンターといった最新テクノロジーに関する100以上の講演や、VR体験ゾーン及びアートワーク展等をお楽しみいただきました。



Topic2 優れた開発会社との関係性を深化

戦略的パートナーシップを提携していた『DomiNations』の開発会社であるビッグ・ヒュージ・ゲームズを3月に100%子会社化し、欧米初の自社開発拠点を設けました。また、韓国で好評を博している『HIT』のグローバル展開を推し進めるべく、4月にNAT Gamesと戦略的パートナーシップを締結する等、パートナー企業との関係性の深化に努めてまいりました。

その他にも、モバイル向けFPS*ゲーム『SPECIAL SOLDIER』の開発会社である韓国のwellgamesの100%子会社化や、日本の開発会社との初事例となる山椒Studiosとの戦略的パートナーシップ等、有力な開発会社との提携を積極的に推進しております。

* First Person Shooting: 1人称視点のシューティングゲームの略称



Topic3 下半期以降の新作ラインナップの拡充に向けた取り組み

2016年上半年期は、下半期以降の新作配信開始に伴うラインナップの更なる拡充に向け、準備を進めてまいりました。パートナーシップ提携に加え、中国で最大同時接続者数500万人を突破した当社人気PCオンラインゲーム『アラド戦記』のIPを題材とした、モバイルゲーム2作品を発表致しました。

配信する地域のユーザー嗜好に合わせ、中国向けには2Dバージョンを、韓国及びグローバル向けには3Dバージョンを配信すべく、開発を進めております。



日本事業への取り組み

Strategy for Japan Business

2016年下半期に高品質な新作ゲームを月1本以上配信し、日本事業の強化へ

2016年度上半期業績

2016年度上半期の日本における売上収益は85億円（前年同期比25%減）、連結売上収益に占める日本事業のシェアは9%となりました。第1四半期には、gloopsにかかるのれん226億円を減損損失として計上しました。

2016年下半期以降の取り組み

2016年下半期以降に高品質な新作ゲームを続々と日本市場に提供すべく、当社はゲームラインナップの拡充を進めてまいりました。

PCオンラインゲームではMMORPG※1『ツリーオブセイヴァー』の配信開始に向け準備を進めているほか、人気アニメーション作品『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』をもとにしたFPS※2ゲーム『攻殻機動隊 S.A.C. ONLINE』の日本サービス決定を発表致しました。

モバイルゲームについては、2016年下半期に月1本以上の配信を予定しております。テンセントが開発を手掛ける人気ガンシューティングゲーム『HIDE AND FIRE』に加え、全世界累計で800万ダウンロードを突破した大型RPG『HIT』の日本配信も予定しております。

当社がPCオンラインゲーム市場で長年培ってきた運用ノウハウを、今後はモバイルゲームにおいても最大限に活用し、高品質なゲームを長期にわたり日本のユーザーの皆様にお楽しみ頂けるよう、努力してまいります。

PC ONLINE
GAME



ツリーオブセイヴァー



攻殻機動隊S.A.C. ONLINE

MOBILE
GAME



HIDE AND FIRE



HIT

※1 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game: 大規模多人参加型ロールプレイングゲーム

※2 First Person Shooting: 1人称視点のシューティングゲームの略称

会社概要 / 株式の状況

2016年6月30日現在(役員と配当金の推移を除く)

Corporate & Stock Data

会社概要

社名(英文名)	株式会社ネクソン(NEXON Co., Ltd.)
設立年月日	2002年12月18日
本社所在地	〒104-0033 東京都中央区新川二丁目3番1号 Tel.03-3523-7911(代表)
資本金	2,301百万円(単体)
事業内容	PCオンラインゲームの開発及びサービスの提供 モバイルゲームの開発及びサービスの提供 ポータルサイトの企画及び運営

役員 2016年7月29日現在

代表取締役社長	オーウェン・マホニー (Owen Mahoney)
代表取締役CFO	植村 士朗
取締役	朴 智援
社外取締役	本多 慧
社外取締役	国谷 史朗
常勤監査役	田中 利重
監査役	大友 巖
監査役	森 亮二

※ 2016年7月29日付で金正宙ならびに李度中は取締役を辞任いたしました。

株式の状況

発行可能株式総数	1,400,000,000株
発行済株式総数	436,377,117株
株主数	3,742名

配当金の推移 2016年8月22日現在

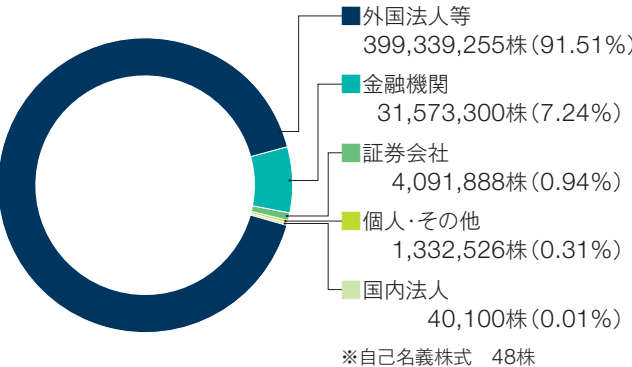
	2014年12月期	2015年12月期	2016年12月期
中間配当	5円	5円	5円
期末配当	5円	5円	5円(予想)
年間配当	10円	10円	10円(予想)

大株主一覧

株主名(上位10名)	持株数(千株)	持株比率(%)
NXC Corporation	167,631	38.41
NXMH B.V.B.A.	83,593	19.16
CBHK-KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	18,503	4.24
日本トラスティ・サービス信託銀行 株式会社(信託口)	9,089	2.08
CBNY-ORBIS SICAV	9,060	2.08
徐 旻	7,607	1.74
日本マスタートラスト 信託銀行株式会社(信託口)	5,747	1.32
CBNY-ORBIS FUNDS	4,154	0.95
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505225	4,072	0.93
崔 承祐	3,934	0.90

※ 2016年7月29日付で筆頭株主のNXC Corporationの代表取締役である金正宙が、当社の取締役を辞任いたしました。当社とNXC Corporationとの関係に重要な影響を及ぼすものではありません。

株主分布





www.nexon.co.jp

株主メモ

事業年度	毎年1月1日から12月31日まで
定時株主総会	毎年3月
基準日	12月31日
剰余金の配当の基準日	6月30日/12月31日
1単元の株式数	100株
株主名簿管理人	三井住友信託銀行株式会社 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
同連絡先	三井住友信託銀行株式会社 証券代行部 〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 ☎ 0120-782-031 URL http://www.smtb.jp/personal/agency/index.html
公告掲載方法	電子公告とする。 ただし、事故その他やむを得ない事由によって電子公告をすることができない場合には、 日本経済新聞に掲載して行う。 公告掲載URL http://ir.nexon.co.jp/ir/kokoku.html

株式会社ネクソン

〒104-0033 東京都中央区新川二丁目3番1号