



決算説明資料
2013年度第4四半期

株式会社ネクソン

經理財務部長 植村 士朗

2013年度第4四半期 業績

第4四半期 概要

- **第4四半期売上は当社業績予想レンジの上限を上回った**
 - － 売上収益は前年同期比12%増の345億円。一定為替レートベースでは9%減
 - － 中国：当社想定通りの着地となった
 - － 韓国：『FIFAオンライン3』(*FIFA Online 3*)やその他複数の既存タイトルが好調に推移したことから、売上収益は一定為替レートベースで前年 同期比24%増加
 - － 日本、北米及び欧州では業績が伸び悩んだ
- **主に減損損失の計上などから、営業利益は3億円、当四半期損失¹は44億円となった**
 - － 営業利益に影響： 主にNdoors(韓国子会社)に係るのれんおよび無形固定資産の減損約95億円の計上
 - － 四半期損失に影響： 持分法適用会社6wavesに係る減損損失を約25億円金融費用に計上²

¹四半期利益(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。

²持分法適用会社に係る減損損失は、IFRSにおいて金融費用に含めて計上しております。

2013年度第4四半期業績概要

(単位: 百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

連結業績概要 (IFRS)

	2012年 第4四半期 実績	2013 年第4四半期 業績見通し		2013年 第4四半期 実績	前年 同期比
売上収益	¥30,882	¥31,775	~ ¥33,606	34,467	12%
PCオンライン	23,813	25,916	~ 27,198	27,750	17%
モバイル	7,070	5,860	~ 6,408	6,717	-5%
営業利益 ¹	8,793	6,748	~ 7,921	327	-96%
四半期利益/(損失) ²	552	4,814	~ 5,730	(4,437)	
1株当たり利益/(損失)	1.27	10.96	~ 13.05	(10.10)	
現金及び現金同等物	84,736			138,843	
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	7.10	8.94	8.94	9.48	
中国元/日本円	12.64	16.06	16.06	16.40	
米ドル/日本円	79.82	98.95	98.95	100.46	

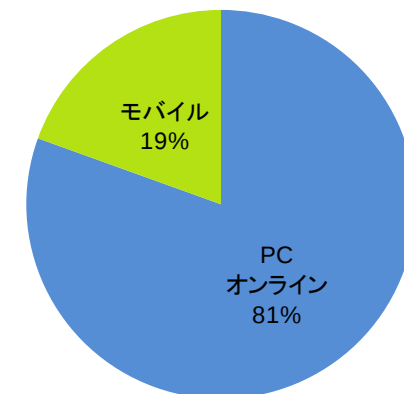
¹ 営業利益には減損損失約95億円を含んでおります。当該減損損失は主に連結子会社のNDOORSに関連して発生したものです。

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。

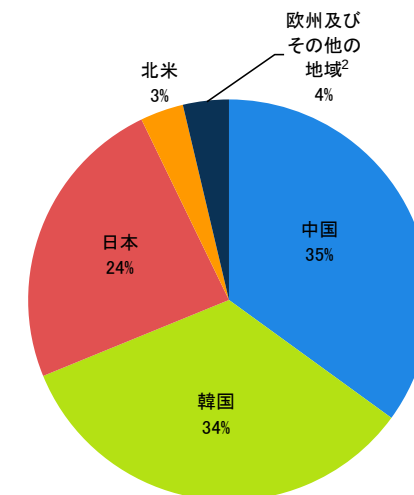
売上構成及び主要ユーザー指標

(単位:百万円)	2012年 第4四半期	2013年第4四半期		前年同期比変化率(%)	
		(会計基準 ベース)	(一定為替 レートベース)	(会計基準 ベース)	(一定為替 レートベース)
ユーザー所在地別 ¹					
中国	¥11,074	¥12,065	¥9,047	9%	-18%
韓国	7,057	11,654	8,728	65%	24%
日本	10,037	8,274	8,274	-18%	-18%
北米	1,117	1,201	949	8%	-15%
欧州及びその他の地域 ²	1,596	1,273	959	-20%	-40%
売上収益合計	30,882	34,467	27,956	12%	-9%
プラットフォーム別					
PCオンライン	23,813	27,750	21,353	17%	-10%
モバイル	7,070	6,717	6,603	-5%	-7%
売上収益合計	30,882	34,467	27,956	12%	-9%
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	7.10	9.48	7.10		
中国元/日本円	12.64	16.40	12.64		
米ドル/日本円	79.82	100.46	79.82		
主要ユーザー指標					
(モバイル事業を除く) ³	2012 第4四半期	2013 第1四半期	2013 第2四半期	2013 第3四半期	2013 第4四半期
MAU(百万)	68.3	71.5	71.0	62.6	53.9
課金率	10.5%	11.5%	10.2%	10.4%	10.0%
ARPPU ⁴	1,683	2,532	2,181	2,447	2,617
ARPPU(一定為替レートベース) ⁵	1,683	2,272	1,822	2,175	2,181

Q4 2013 プラットフォーム別
売上構成比率



Q4 2013 地域別売上構成比率



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、及び南米諸国を含む。

³ 主要ユーザー指標のデータは、適用されている会計基準に関わらず同じ一定の基準で集計しております。モバイル事業は当データには含まれておりません。

⁴ ARPPU(課金ユーザー当たり平均売上)は、当四半期における月次平均ARPPUです。

⁵ 一定為替レートベース(2012年度第4四半期の平均為替レートを適用)

中国－ハイライト

- 売上収益は当社想定通り、前年同期比9%増の121億円。
一定為替レートベースでは18%減少
 - － 第4四半期は例年、新学期開始後の時期であり季節的に弱い
 - － 第4四半期にはTier 1アップデートは実施していない
- 『アラド戦記』は当社予想レンジの上限で着地。一定為替レートベースでは前年同期比1桁%減少
- 『カウンターストライクオンライン』はアップデートが期待よりも低調であったことなどから、当社予想を下回る
- 『サイファーズ』の立ち上がりは当初想定以下

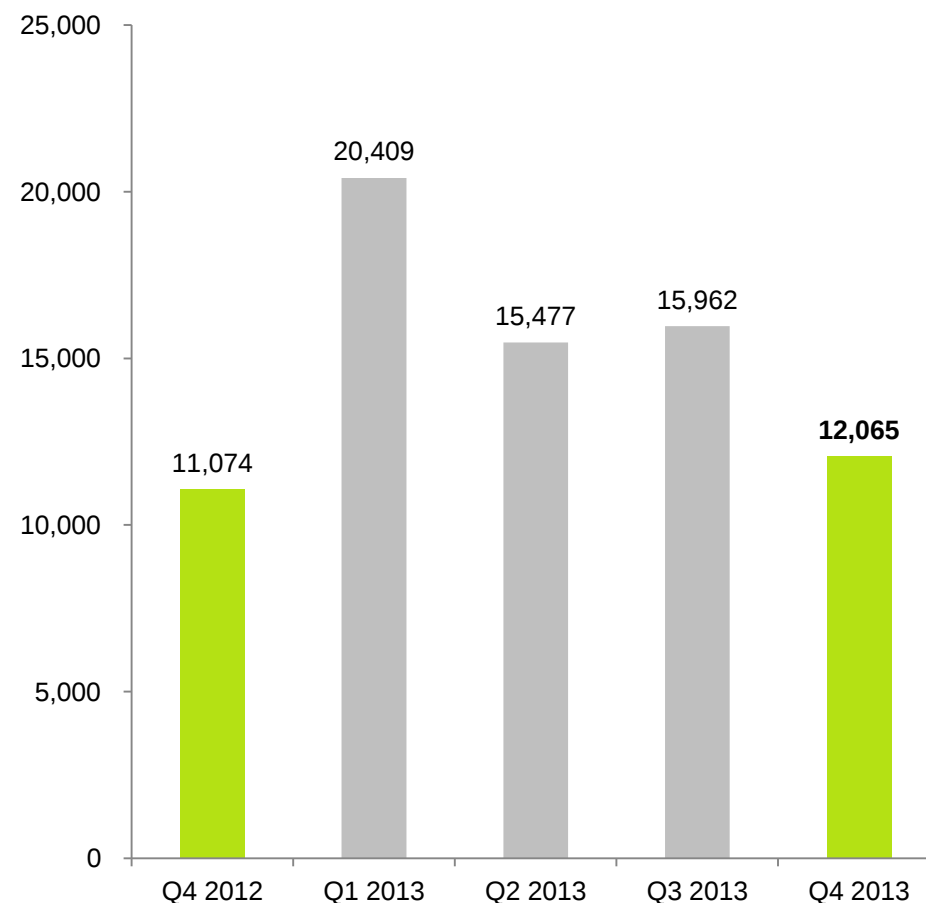
(単位: 百万円)

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: -18%

中国



韓国 – ハイライト

前年同期比の変化率:

会計基準ベース +65%

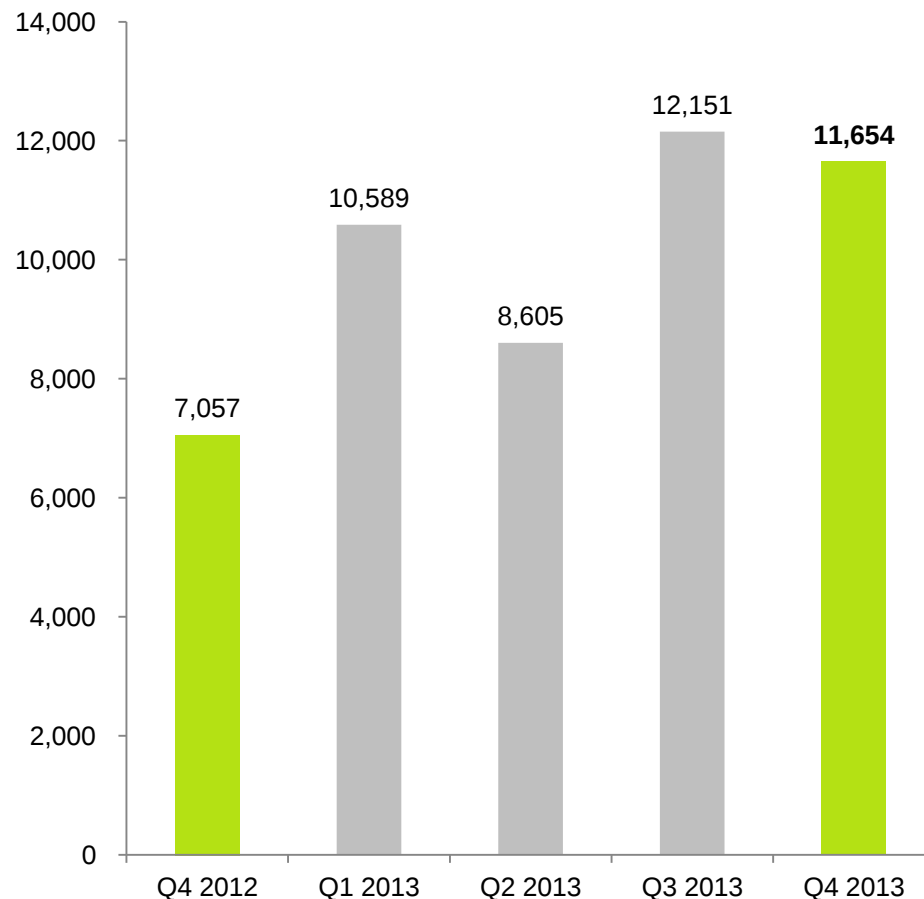
一定為替レートベース +24%

- 売上収益は前年同期比65%増の117億円。
一定為替レートベースでは24%増加
- 季節的要因により、前四半期比で売上収益は減少
- 『FIFAオンライン3』は引き続き好調を持続
 - MCCU(最大同時接続ユーザー数)180,000人を達成
 - 12月にはPCカフェの市場シェア¹が20%を超過
- 既存タイトルである『アラド戦記』、『サドンアタック』、『マビノギ』はいずれも一定為替レートベースで前年同期比2桁%増を記録し好調に推移
- 『Dota 2』及び『カウンターストライクオンライン2』の立ち上がりは当初想定以下
- 第4四半期中、新規モバイルゲームを5タイトル配信開始
 - 『MonMonMon for Kakao』及び『Puzzle Three Kingdoms for Kakao』は30日間の合計売上高が10億韓国ウォンを超過

¹ 出所: Gametrics

(単位: 百万円)

韓国



日本 - ハイライト

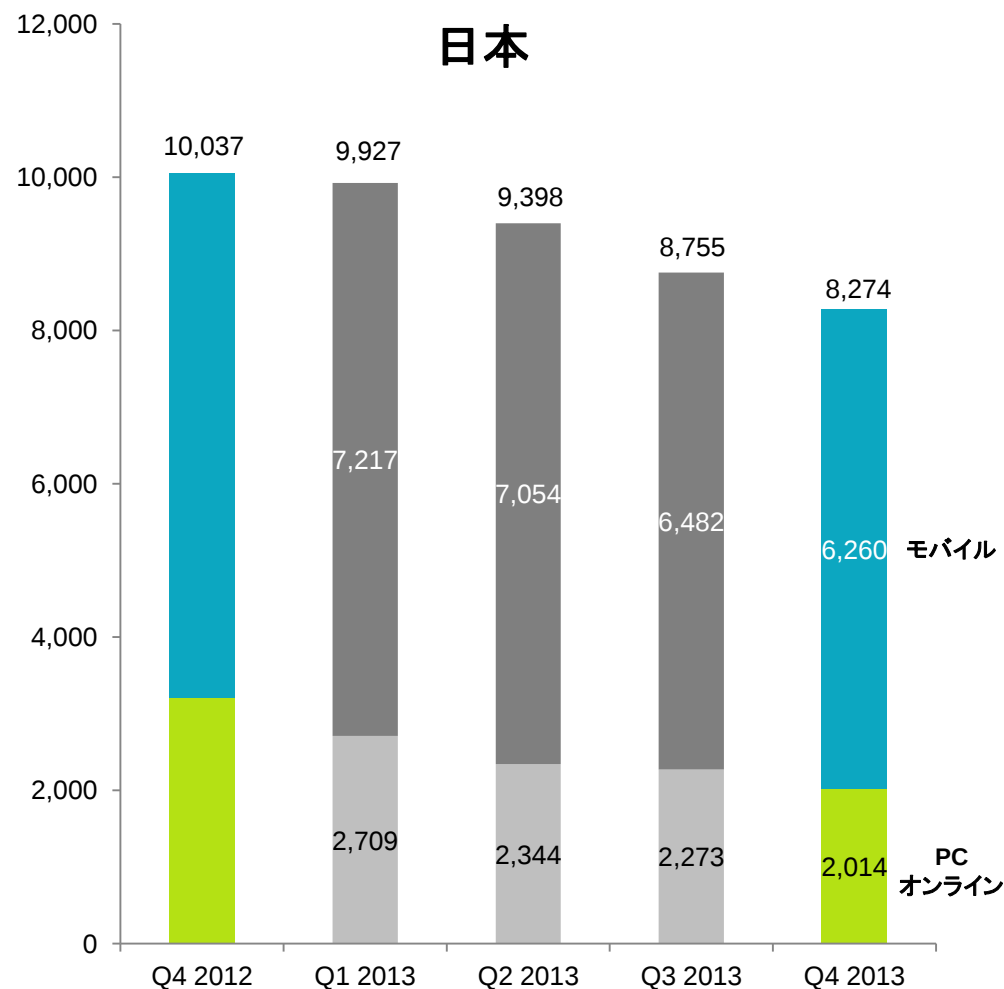
- 売上収益は前年同期比18%減の83億円
- PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの売上収益は、前年同期比で減少
- 新規タイトル『SKYLOCK』及び『Wake Up, Girls!ステージの天使』の配信を開始
- 『SKYLOCK』は堅調な出だしを記録

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:

会計基準ベース: -18%

一定為替レートベース: -18%



北米/欧州及びその他の地域 – ハイライト

- 北米の売上収益は前年同期比8%増の12億円。一定為替レートベースでは15%減少
- 欧州及びその他の地域の売上収益は前年同期比20%減の13億円。一定為替レートベースでは40%減少

前年同期比変化率:

会計基準ベース: +8%

一定為替レートベース: -15%

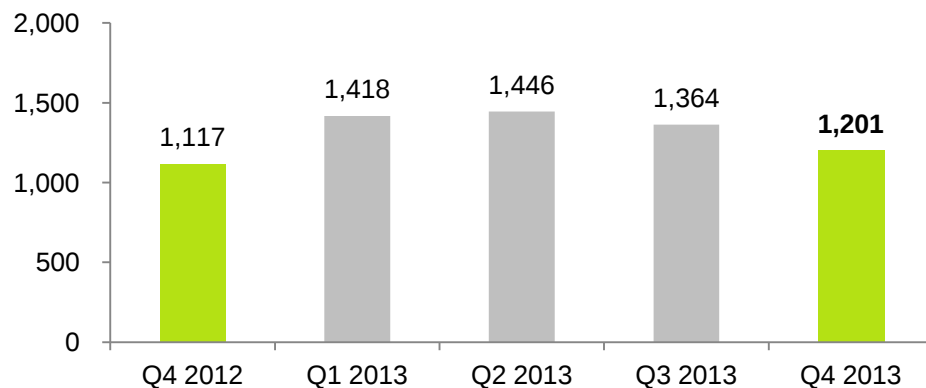
前年同期比変化率:

会計基準ベース: -20%

一定為替レートベース: -40%

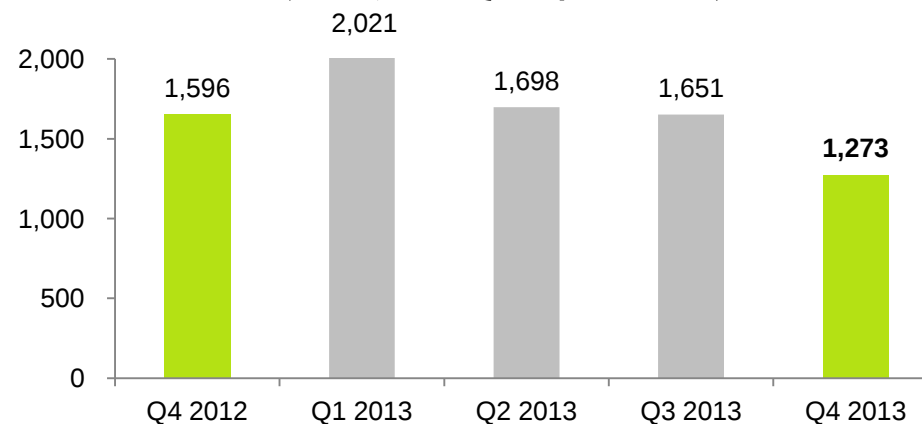
(単位: 百万円)

北米



(単位: 百万円)

欧州及びその他の地域



要約損益計算書(前年同期比)

(単位:百万円)

	Q4 2012	Q4 2013	コメント
売上収益	¥30,882	¥34,467	売上収益は当社業績予想レンジの上限を上回った。円安もプラスに寄与
売上原価	5,921	9,357	主に『FIFAオンライン3』の売上が拡大したことから、ロイヤルティ費用が増加。 加えて、円安から日本国外で発生するコストが増加
販売費及び 一般管理費	14,200	15,974	従業員数の増加などから、人件費が増加。 加えて、円安から日本国外で発生するコストが増加
その他の収益	1,080	1,147	
その他の費用	3,050	9,956	のれん及び無形資産に関する減損損失を計上 (主にNDOORS Corporationに係るもの)
営業利益	8,793	327	
四半期利益/(損失) ¹	552	(4,437)	上記の他、持分法適用会社6wavesに係る減損損失約25億円を計上 ²

¹四半期利益(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。

²なお、持分法適用会社に係る減損損失は、当社のIFRSの適用においては金融費用に含めて計上しております

2014年度第1四半期 業績の見通し

2014年度第1四半期 業績の見通し

(単位: 百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

	2013年 第1四半期	2014年 第1四半期	前年同期比
売上収益	¥44,364	¥42,030 ~ ¥45,661	-5% ~ 3%
PCオンライン	36,877	35,672 ~ 38,658	-3% ~ 5%
モバイル	7,487	6,358 ~ 7,003	-15% ~ -6%
営業利益	20,716	15,619 ~ 18,704	-25% ~ -10%
四半期利益 ¹	15,150	12,128 ~ 14,480	-20% ~ -4%
1株当たり四半期利益	34.77	27.60 ~ 32.96	-21% ~ -5%
想定為替レート			
100韓国ウォン/日本円	8.53	9.48	9.48
中国元/日本円	14.73	16.40	16.40
米ドル/日本円	92.42	100.46	100.46

日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2014年第1四半期の売上収益及び営業利益に以下の影響があると予想しています²。

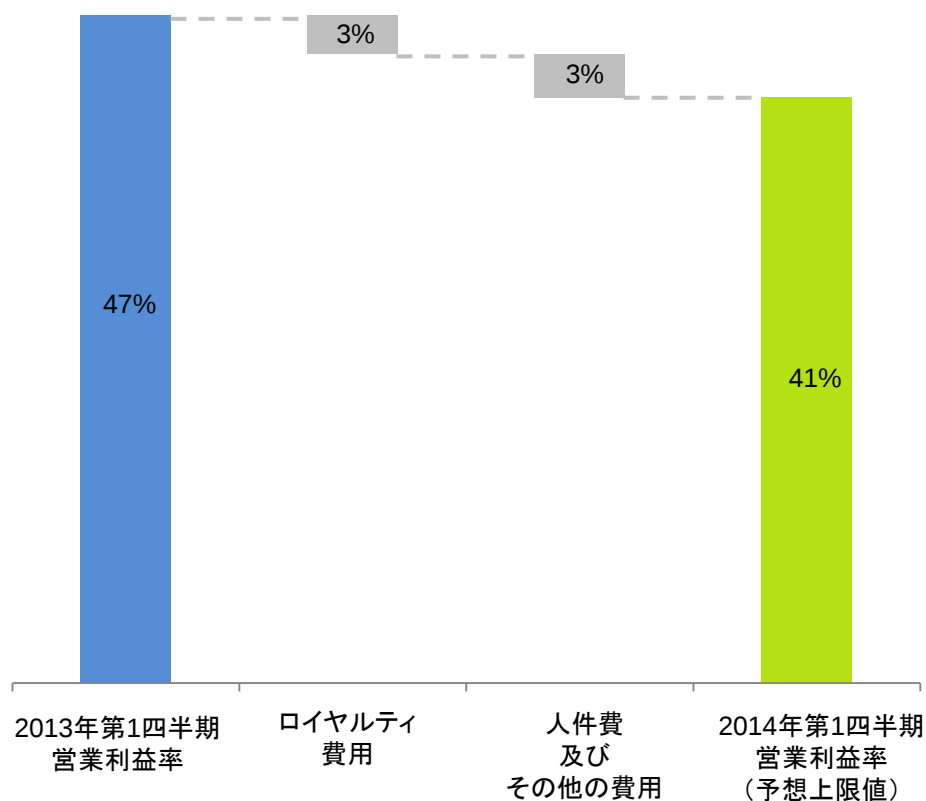
売上収益	3.7億円
営業利益	1.7億円

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ことです。

²韓国ウォンと中国元の為替レートは、米ドルにほぼ連動しています。

2014年第1四半期 営業利益率の見通し

営業利益率の変化¹



2014年第1四半期には営業利益率のレンジは37%から41%を予想:

- **ロイヤルティ費用:**『FIFA オンライン3』などの外部IPタイトルに関するコスト
- **人件費及びその他:**従業員数増などから、開発及びサポート関連のコストが増加

¹.図は概算

2014年度第1四半期 ユーザー所在地別業績の見通し

市場環境

当社に関する事項

アップサイド及び ダウンサイドリスク



- 第1四半期は旧正月の影響で季節的に強い時期
- 競合他社からの大型ゲームタイトルのリリースは予定されていない

- 一定為替レートベースでは前年同期比2桁%減を予想
- 2014年はライブ・ディベロップメントに注力
- 1月21日に『アラド戦記』で旧正月のTier 1アップデートを実施
- 新規のPCオンラインゲームタイトルからの売上収益 増加は限定的

- 特に、旧正月の時期における『アラド戦記』及び『カウンターストライクオンライン』の動向



- 第1四半期は旧正月の影響で季節的に強い時期
- 競合他社からの大型ゲームタイトルのリリースは予定されていない

- 一定為替レートベースでは前年同期比2桁%増加を予想
- 主要ゲームタイトルで旧正月のアップデートを実施
- 『Legion of Heroes』や『Candy Coaster for Kakao』など、第1四半期中に新規モバイルゲームを5タイトル配信開始
- 新規のPCオンラインゲームタイトルからの売上収益 増加は限定的

- 特に、旧正月の時期における『FIFAオンライン3』、『サドンアタック』及び『アラド戦記』などの主要タイトルの動向
- モバイルゲームが想定以上の売上収益を創出するヒット作となること



- PCオンラインゲーム市場は他のゲームプラットフォームと比較しても相対的に小規模に留まる見通し
- モバイルブラウザゲームの市場は成長していない
- モバイルゲームにおけるネイティブアプリの市場シェアが拡大傾向

- 一定為替レートベースでは前年同期比2桁%減を予想
- ブラウザゲーム市場が減速する中、ネイティブアプリゲームの開発を推進
- 当社からは、新規の大型PCオンラインゲームタイトルのリリースは予定していない
- 既存のPCオンラインゲームタイトルでは好調な推移は見込んでいない

- ブラウザゲーム市場が想定以上に減速すること
- スクウェア・エニックス社とgloopsが共同開発している、Mobage向け新規モバイルブラウザゲーム『グロリアスブレイズ』などの 動向

北米、欧州及び
その他の地域

- PCオンラインゲーム及び モバイルゲームともに市場規模は大きい

- 一定為替レートベースでは前年同期比2桁%減を予想
- 北米、欧州及びその他の地域からの売上収益は、当社グループの10%未満
- 当社からは、新規の大型PCオンラインゲームタイトルのリリースは予定していない
- 既存のPCオンラインゲームタイトルでは好調な推移は見込んでいない

- 既存のPCオンラインゲームタイトルの動向

2014年度 主要アップデートスケジュール

		Q1	Q2	2H
国 母		旧正月アップデート	コンテンツアップデート	国慶節 アップデート
	COUNTER STRIKE ONLINE	旧正月アップデート		
			ワールドカップ アップデート	
国 際	MapleStory	You&I アップデート	11周年記念アップデート	
		コンテンツアップデート		韓国の感謝祭の アップデート
		旧正月アップデート		
	その他		『マビノギ』10周年記念アップデート 『Dota 2』スポンサーシップリーグ	

注1: 2013年12月31日現在

注2: 囲いは特に重要なアップデート

2014年度新規タイトルスケジュール

	Q1 2014	Q2 2014	2H 2014
PC オンライン			 攻殻機動隊 (Neople, 韓国)  (韓国)
モバイル	 (韓国)  (韓国)  運命の星と8戦士 (日本)  (韓国)	 devCAT タイトル未定 Devcat Studio (韓国)	 GAMEHI タイトル未定 GameHi (韓国)  SECRETNEWCo タイトル未定 SecretNewCo (米国)  gloops タイトル未定 gloops (日本)
			 RUMBLE™ タイトル未定 Rumble Entertainment (米国)  SHIVER ENTERTAINMENT タイトル未定 Shiver Entertainment (米国)

取締役CFO兼管理本部長 オーウェン・マホニー

目次

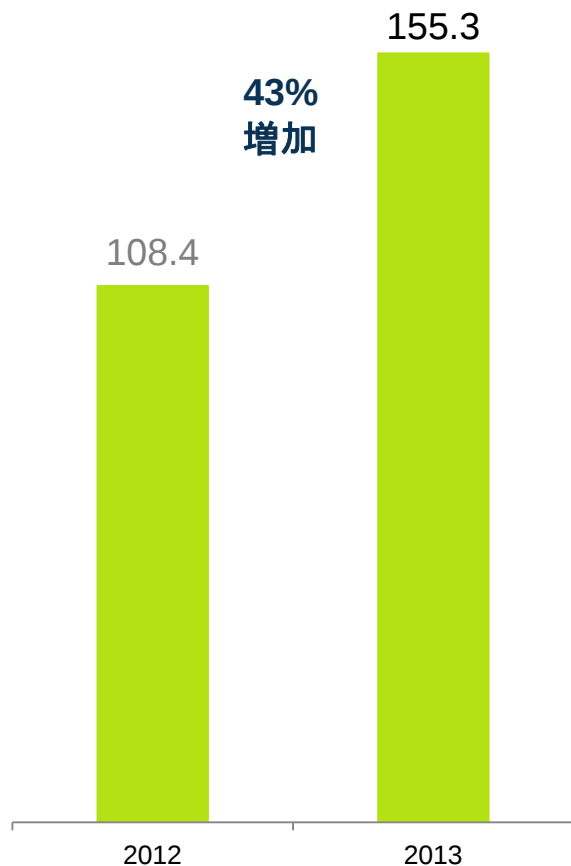
- 2013年度 総括
- オンラインゲーム事業の重要なポイント
- 2014年度 経営上の優先事項

2013年度 総括

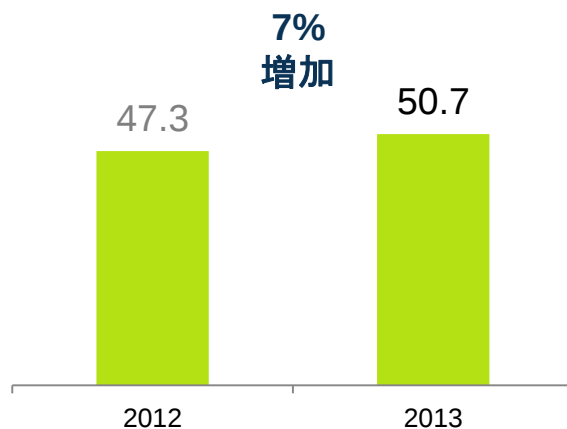
2013年度 総括： 成長を継続

(単位:十億円)

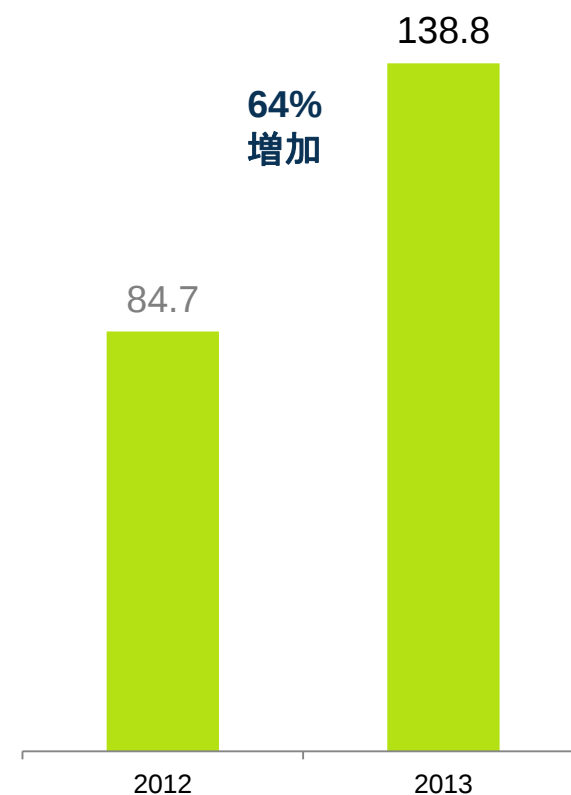
売上収益¹



営業利益¹



現金及び現金同等物¹



¹gloopsは2012年度第4四半期より連結子会社化しております

2013年度 概要

1. 韓国:成長軌道への回帰

既存タイトルの堅調な推移及び新規タイトル『FIFAオンライン3』の成功が成長軌道への回帰を牽引

2. 中国:『アラド戦記』の貢献により、安定した業績推移

前年同期比で売上収益は成長し、多額のキャッシュ・フローを創出

『アラド戦記』は引き続き中国No.1 RPGの地位を維持

3. 日本、北米、欧州では軟調

有力なコンテンツ獲得に向け投資を実行するとともに、事業安定のためのオペレーションに注力

4. 2013年度にリリースした新規タイトルのうち成功したものは一部のみ

オンラインゲーム事業の重要なポイント

オンラインゲーム事業の重要なポイント

当社のオンラインゲーム事業を理解又は分析するために重要なポイント:

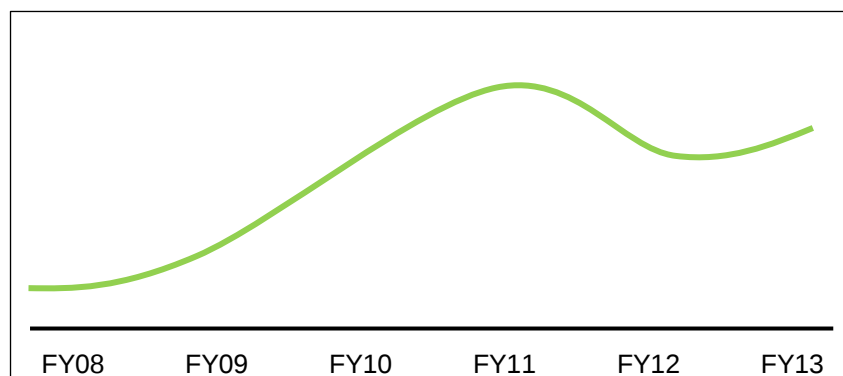
1. タイトルの業績は時間の経過に伴い、上下に変動する
2. 品質が売上収益と成長を創出する
3. KPIと売上収益の関連性

オンラインゲーム事業の重要なポイント

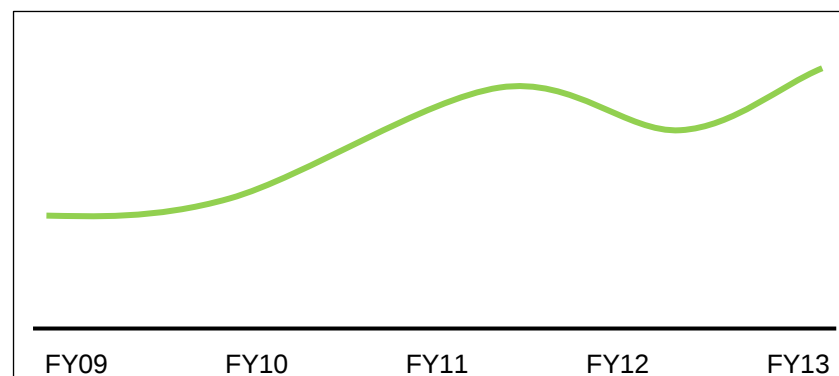
タイトルの業績は時間の経過に伴い、上下に変動する

- 韓国では、2012年度は『マビノギ』、『アラド戦記』はともに売上収益が対前年比減少となったものの、2013年度は現地通貨ベースで、2桁%の成長を達成した
- ライブディベロップメントでは、高品質のコンテンツアップデートの開発、配信に注力した結果として、『マビノギ』、『アラド戦記』は成長軌道に回帰した
- コンテンツアップデートやプロモーションでは、時には実験的な施策を実施することもあり、その結果はさまざま

韓国における『マビノギ』の売上収益推移¹



韓国における『アラド戦記』の売上収益推移¹



¹このグラフは説明のため簡素化しており、必ずしも実数値とは正確に一致しません

オンラインゲーム事業の重要なポイント

品質が売上収益と成長を創出する

- クリエイティビティが求められる業界において、コンテンツの品質は唯一にして最も重要な成長ドライバー
- 当社は新規タイトルについて、リリースする数よりも、コンテンツの品質に重点を置く方針

2013年度 新規タイトル



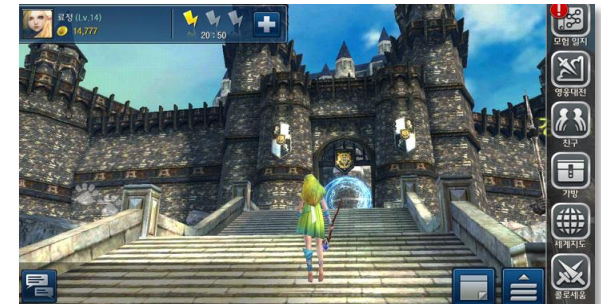
品質にこだわった結果、売上が好調に推移した事例: 『FIFAオンライン3』(左)、
『SKYLOCK』(下)



開発中のタイトル



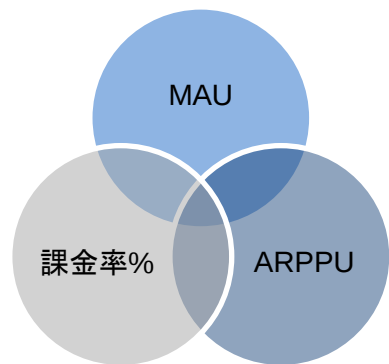
『メイプルストーリー2』



『Legion of Heroes』

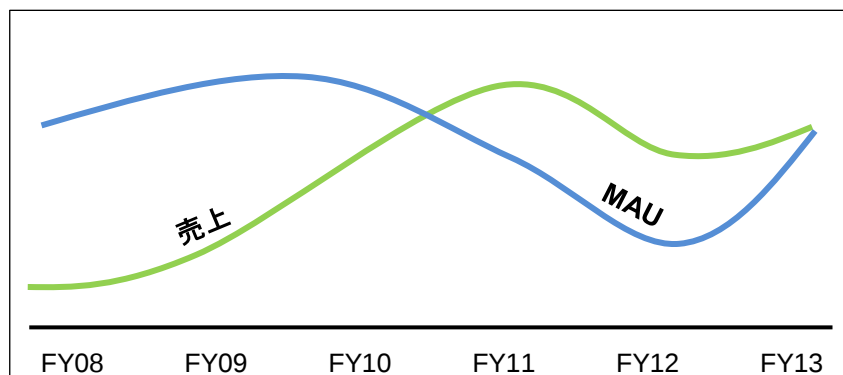
オンラインゲーム事業の重要なポイント

ひとつのKPI指標が売上収益の先行指標になるとは限らない

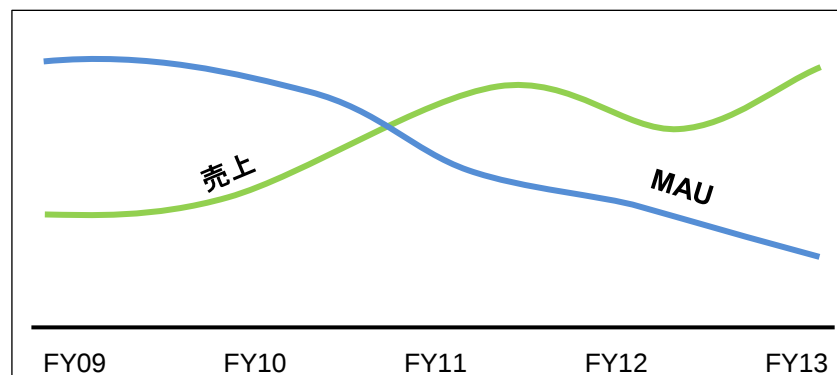


- 過去の事例を見ても、MAU、課金率、ARPPUという3つのKPIは常に同じ動きをするとは限らない
- 中国の『アラド戦記』において、BOTなどの不正行為への対処を強化した結果、2013年度のMAUは対前年比で減少。しかしながら、一定為替レートベースの売上収益は対前年比で成長した
- オンラインゲーム事業において好調な業績を創出するには、MAU、課金率、ARPPUといった3つのKPIのバランスが重要

Korea 韓国『マビノギ』¹



Korea 韓国『アラド戦記』¹



¹このグラフは単純化しており、実寸に沿ったものではありません。

2014年度 経営上の優先課題

2014年度 経営上の優先課題

1. 高品質なコンテンツ開発への更なる注力
2. 優れたライブ・ディベロップメントへの注力
3. コンテンツと運用力の強化による欧米及び日本での業績向上

2014年度 経営上の優先課題

高品質なコンテンツ開発への更なる注力

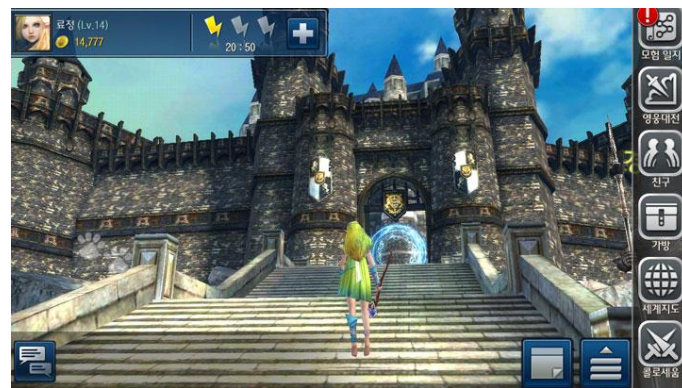
『メイプルストーリー2』(ネクソン)



『Peria Chronicles』(Thingsoft)



『Legion of Heroes』(NDOORS)



『King's Road』『Ballistic』(Rumble)



2014年度 経営上の優先課題

優れたライブ・ディベロップメントへの注力

		Q1	Q2	2H
囲 母		旧正月アップデート	コンテンツアップデート	国慶節 アップデート
	COUNTER STRIKE ONLINE	旧正月アップデート		
			ワールドカップ アップデート	
囲 遊	MapleStory	You&I アップデート	11周年記念アップデート	
		コンテンツアップデート		韓国の感謝祭の アップデート
		旧正月アップデート		
	その他		『マビノギ』10周年記念アップデート 『Dota 2』スポンサーシップリーグ	

注1: 2013年12月31日現在

注2: 囲いは特に重要なアップデート

2014年度 経営上の優先課題

コンテンツと運用力の強化による欧米及び日本での業績向上

現状

当社の戦略

日本

- モバイルゲーム市場では、ネイティブアプリがシェアを拡大する一方で、ブラウザ市場は減速傾向が継続
- モバイルゲーム市場がネイティブアプリにシフトする中、ブラウザゲーム向けに高品質タイトルの開発に注力し、売上収益維持を図る

- gloopsにおいて、ネイティブアプリ開発へのリソース配分を推進
- トップレベルのプロデューサーにネイティブアプリの開発プロジェクトを担当させる
- 引き続き、ネイティブアプリ開発力の強化を図る

欧米

- 市場規模は巨大で、当社にとって事業上の可能性は大きいものの、殆ど手つかずの未開拓市場
- 当社グループ売上収益への寄与は10%未満
- 欧米のユーザーの嗜好に合った、当社タイトルの不足

- パートナー企業のタイトルのパブリッシングを成功させる
- 戦略的投資やM&Aなどで形成したパートナーシップを通じて最高品質のコンテンツを確保する

2014年度の主要収益ドライバーとリスク

主要収益ドライバー

主要リスク



- 『アラド戦記』が引き続き、最も大きく売上収益に寄与する
- 『カウンターストライクオンライン』などのタイトルも売上収益に貢献する

- Tier 1のコンテンツアップデートに関わらず、『アラド戦記』から期待通りに売上収益が創出されない
- 新規タイトルに関して政府許認可が遅延する



- 2014年ブラジルワールドカップ及びモバイル版のリリースにより、『FIFAオンライン3』が収益成長を牽引する
- 『アラド戦記』、『サドンアタック』などの既存タイトルは、引き続き大きく収益に貢献する
- 2014年度にリリースされる予定で、豊富なラインアップの新規モバイルゲーム

- 特に2014年ブラジルワールドカップの時期に『FIFAオンライン3』及び同モバイル版が、期待通りに売上収益を創出できないリスク
- モバイル向けのヒットタイトルが出せないリスク



- モバイル(ブラウザ): 2014年度も引き続き、既存及び新規のブラウザゲームは収益に貢献する
- モバイル(ネイティブ): 新規ネイティブアプリがリリースされ、2014年度下半期にかけて徐々に収益貢献する
- PCオンライン: 引き続き、好調には推移しない見通し

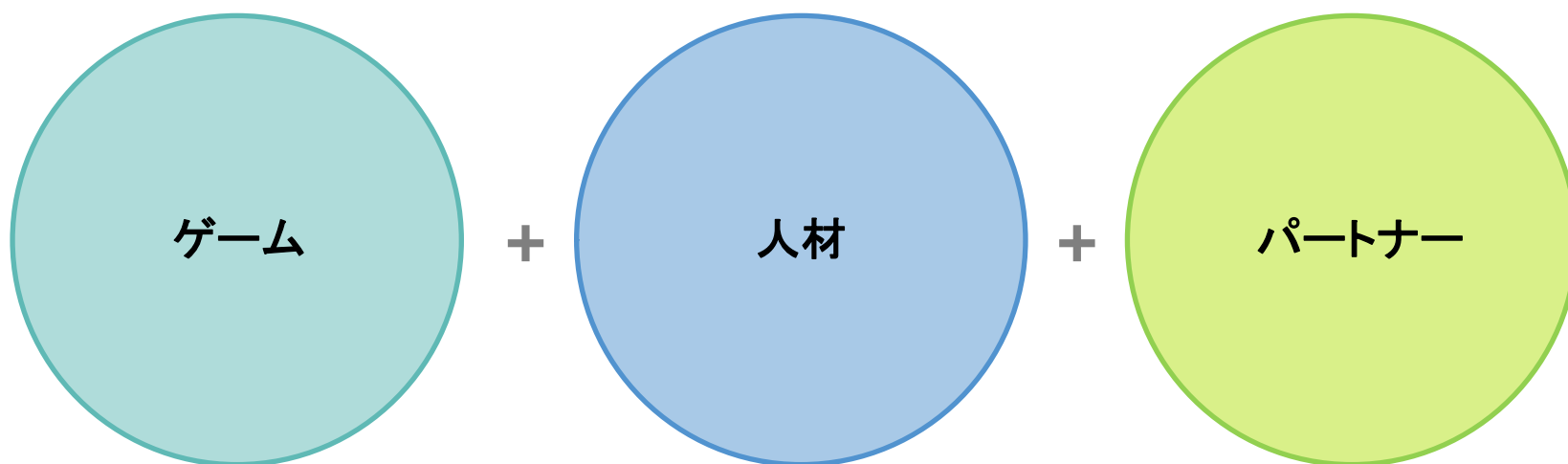
- モバイルブラウザゲーム市場およびPCオンラインゲーム市場が想定より大きく減速するリスク
- ネイティブアプリの開発が予定よりも遅延し、リリース時期が遅れるリスク
- モバイル向けのヒットタイトルが出せないリスク

北米、欧州
及びその他の
地域

- PCオンライン: 引き続き、好調には推移しない見通し
- 2014年度下半期にかけて、新規タイトルから徐々に収益貢献が期待される

- 新規タイトルの開発が予定よりも遅延し、リリース時期が遅れるリスク
- ヒットタイトルが出せないリスク

当社が注力する3つの領域



質疑応答

参考資料

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)

	2012年 第1四半期	2012年 第2四半期	2012年 第3四半期	2012年 第4四半期	2013年 第1四半期	2013年 第2四半期	2013年 第3四半期	2013年 第4四半期	前年同期比 変化率(%)
(ユーザー所在地別)									
中国	¥15,175	¥10,738	¥11,404	¥11,074	¥20,409	¥15,477	¥15,962	¥12,065	9%
韓国	8,857	6,251	6,579	7,057	10,589	8,605	12,151	11,654	65%
日本	3,097	2,826	3,232	10,037	9,927	9,398	8,755	8,274	-18%
北米	1,398	1,516	1,341	1,117	1,418	1,446	1,364	1,201	8%
欧州及びその他	1,850	1,546	1,701	1,596	2,021	1,698	1,651	1,273	-20%
(事業別)									
PCオンラインゲーム	30,151	22,697	23,567	23,813	36,877	29,333	32,995	27,750	17%
モバイルゲーム	226	180	690	7,070	7,487	7,291	6,887	6,717	-5%
売上収益	30,377	22,877	24,257	30,882	44,364	36,624	39,883	34,467	12%
営業利益	16,760	11,112	10,602	8,793	20,716	13,425	16,237	327	-96%
四半期利益/(損失) ¹	12,996	7,383	7,352	552	15,150	11,365	8,054	(4,437)	n/a
1株当たり四半期利益/(損失)	30.26	17.05	16.94	1.27	34.77	25.98	18.35	(10.10)	n/a
現金及び預金	111,786	105,941	116,362	84,736	110,510	112,235	103,820	138,843	
適用為替レート									
100 韓国ウォン/ 日本円	7.03	7.00	6.98	7.10	8.53	8.81	8.94	9.48	
中国元/ 日本円	12.55	12.63	12.55	12.64	14.73	15.94	16.06	16.40	
米ドル/ 日本円	79.28	79.74	79.37	79.82	92.42	98.76	98.95	100.46	
主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)									
MAU(百万)	82.8	77.4	78.8	68.3	71.5	71.0	62.6	53.9	
課金率	10.9%	10.3%	9.6%	10.5%	11.5%	10.2%	10.4%	10.0%	
ARPPU	1,761	1,521	1,729	1,683	2,532	2,181	2,447	2,617	
ARPPU(一定為替レートベース) ²	n/a	n/a	n/a	1,683	2,272	1,822	2,175	2,181	

¹ 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。

² 一定為替レートベース(2012年第4四半期の平均為替レートを使用)。そのため、2012年第1四半期、第2四半期及び第3四半期の一定為替レートベースの数値はn/aとしています。

売上原価及び販管費

(単位: 百万円)

	2012年 第 1 四半期	2012年 第 2 四半期	2012年 第 3 四半期	2012年 第 4 四半期	2013年 第 1 四半期	2013年 第 2 四半期	2013年 第 3 四半期	2013年 第 4 四半期
売上原価 ¹	¥4,405	¥3,786	¥4,490	¥5,921	¥7,831	¥7,734	¥9,229	¥9,358
ロイヤリティ ²	1,569	934	1,434	1,548	2,673	2,180	3,539	3,046
人件費 ³	1,624	1,650	1,691	2,405	2,875	3,193	3,014	3,219
その他 ⁴	1,212	1,201	1,365	1,968	2,283	2,361	2,676	3,093
販売費及び一般管理費 ¹	8,031	7,805	9,038	14,200	15,343	13,945	14,313	15,973
人件費	1,912	2,017	2,055	2,802	3,004	3,241	2,814	3,063
支払手数料 ⁵	1,260	1,026	765	1,993	2,259	2,037	2,322	2,202
研究開発費	587	766	644	558	659	860	1,035	1,263
広告宣伝費	1,023	870	1,857	2,461	1,878	3,202	2,211	2,409
減価償却費	1,903	1,917	1,885	2,190	2,488	2,552	2,556	2,753
その他 ⁶	1,346	1,210	1,833	4,195	5,055	2,052	3,375	4,283
その他の収益 ⁷	78	126	63	1,080	164	102	225	1,146
その他の費用 ⁸	1,259	300	189	3,050	638	1,622	329	9,956

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 売上原価のロイヤリティは、ゲーム配信に際して当社が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、当社の既存ゲーム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ライブディベロップメントに携わる従業員に関する給与及び賞与です。

⁴ 売上原価のその他は、主に既存ゲームタイトル、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資産の減価償却費などが含まれています。

⁵ 販売費及び一般管理費の支払手数料は、2012年第4四半期以降に大きく増加しました。これは、gloopsを連結したことに伴って通信キャリアに対して支払う決済手数料が増加したことが要因です。

⁶ 販売費及び一般管理費のその他には、モバイル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。

⁷ その他の収益は営業外収益、有形固定資産の賃貸に係る収入、繰延収益の認識、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。

⁸ その他の費用は営業外損失、有形固定資産の売却/除却損失、有形固定資産に係る減損損失、無形固定資産に係る減損損失、その他の固定資産に係る損失、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、2013年第2四半期及び第4四半期は、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。

損益計算書における営業利益以下の項目

(単位:百万円)

	2012年 第1四半期	2012年 第2四半期	2012年 第3四半期	2012年 第4四半期	2013年 第1四半期	2013年 第2四半期	2013年 第3四半期	2013年 第4四半期
営業利益	¥16,760	¥11,112	¥10,602	¥8,793	¥20,716	¥13,425	¥16,237	¥327
金融収益 ¹	1,501	394	576	1,408	2,336	2,342	739	1,244
金融費用 ²	164	1,502	1,125	3,260	196	1,471	3,137	3,819
持分法による投資利益/(損失) ³	(959)	(159)	(189)	(3,470)	(268)	(99)	15	258
税引前四半期利益/(損失)	17,138	9,845	9,864	6,477	22,588	14,197	13,854	(1,990)
法人所得税費用	(4,245)	(2,342)	(2,474)	(6,104)	(7,238)	(2,875)	(5,714)	(2,519)
四半期利益/(損失) ⁴	12,996	7,383	7,352	552	15,150	11,365	8,054	(4,437)

¹ 2013年第1四半期及び第2四半期の金融収益の増加の主な要因は、主に為替差益によるものです。

² 2013年第2四半期の金融費用の主な要因は、JC Entertainment社株式の譲渡によるものです。2013年第3四半期の金融費用の主な要因は、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の中国からのロイヤルティ及び売掛金に関連する米ドルと韓国ウォンの為替換算の影響です。2013年第4四半期の金融費用は主に持分法適用会社の6wavesに係る減損損失が含まれております。なお、当社のIFRSの適用においては持分法適用会社に係る減損損失は金融費用として計上しております。

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。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2012年 第4四半期 連結累計期間	2013年 第4四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥42,451	¥60,208
投資活動によるキャッシュ・フロー	(112,155)	(6,345)
財務活動によるキャッシュ・フロー	29,764	(13,033)
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	7,077	13,277
現金及び現金同等物の増減額(減少)	(39,940)	40,830
現金及び現金同等物の期首残高	117,599	84,736
現金及び現金同等物の期末残高	84,736	138,843

連結財政状態計算書（B/S）

（単位：百万円）

	2012年 12月31日	2013年 12月31日
資産		
流動資産		
現金及び預金同等物	¥84,736	¥138,843
その他	70,428	78,956
流動資産合計	155,164	217,799
非流動資産		
有形固定資産	10,527	22,080
無形資産	30,800	26,653
のれん	46,475	45,802
その他	77,222	106,517
非流動資産合計	165,024	201,052
資産合計	320,188	418,851
負債		
流動負債		
未払法人所得税	9,491	8,502
借入金	11,505	13,408
その他	23,324	28,543
流動負債合計	44,320	50,453
非流動負債		
借入金	42,670	34,605
その他	10,953	20,734
非流動負債合計	53,623	55,339
負債合計	97,943	105,792
資本剰余金		
資本金	51,342	51,952
資本剰余金	50,188	50,688
その他の資本の構成要素	11,905	74,468
利益剰余金	105,293	131,374
非支配持分	3,517	4,577
資本合計	222,245	313,059
負債及び資本合計	320,188	418,851

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（月次アクティブ・ユーザー数）	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版	限定された数のユーザーやグループが、ゲームの試用モデル（β版）をテストする試用期間のことです。
オープンβ版	参加人数を制限せずに、ゲームの試用モデル（β版）をテストする試用期間のことです。
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。

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應できる
- 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