SEMIANNUAL
BUSINESS
REPORT 2015

2015.1.1 – 2015.6.30



中間株主通信

証券コード:3659

TOP MESSAGE
トップメッセージ

「品質への集中」と「世界レベルのパートナーシップの強化」

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。

2015年度上半期は、新規ゲーム及び既存ゲームの好調により、堅調な業績となりました。既存ゲームにおいては韓国の主要ゲームタイトル及び中国の『アラド戦記』が堅調に推移し、新規ゲームにおいては『DomiNations』が欧米で好調なスタートを切りました。また、7月に韓国で配信開始した『メイプルストーリー2』はユーザーに支持され、好評を博しております。モバイルゲーム、特にネイティブゲームにおける売上収益は、前年同期比で2倍となり、急激な成長を見せました。当社は、他にも複数の期待タイトルを2015年度下半期に配信開始すべく準備しております。

パートナーシップにおいては、ワーナーブラザースグループ及びスクウェア・エニックスとの提携、また先日は、エレクトロニック・アーツとPCオンラインゲーム版『Need for Speed™ Edge』及び『Titanfall™』に関する発表を行いました。

基本プレイ無料（free-to-play）のノウハウやオンラインゲームのパブリッシング力を望む世界中の開発会社にとって、当社が良きパートナー企業として選ばれていることを誇りに思っております。

引き続き皆様からのご支援ご鞭撻の程、何卒よろしく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

上半期の統括

1 既存及び新規両面におけるゲームの「品質」への注力

既存タイトルにおいては、中国における『アラド戦記』や、韓国における10年以上の長期的人気を誇る『メイプルストーリー』などの主要タイトルが好調となりました。

新規タイトルにおいては、欧米パートナーシップによる初のタイトル『DomiNations』が欧米で好調なスタートを切ったほか、自社開発タイトルである『メイプルストーリー2』は、7月に韓国での配信を開始いたしました。

2 モバイルゲーム事業の急成長

韓国を筆頭に、モバイルゲーム事業は急成長を続けています。特にネイティブゲームの2015年度上半期売上収益は、前年同期比で約2倍の成長となりました。下半期以降も、日本及び中国における『メイプルストーリーポケット』の配信開始をはじめ、複数の期待タイトルの配信準備を進めております。

3 世界的有力企業とのパートナーシップ契約

ワーナーブラザースグループの連結子会社であるTT Games Ltd.と、「レゴ®」を題材としたスマートフォン向けゲームの開発及び配信契約締結のほか、スクウェア・エニックスとモバイルゲーム版『ファイナルファンタジーXI』の共同開発におけるパートナーシップも締結いたしました。

また直近では、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』の成功を背景に、世界的ゲーム会社であるエレクトロニック・アーツとの提携を進めてまいりました。

韓国での『Need for Speed™ Edge』の配信契約、及びPCオンライン版『Titanfall™』の開発及び配信の2つのパートナーシップを新たに締結し、ネクソンの基本プレイ無料(free-to-play)のノウハウを生かしたゲーム開発及び配信に向け、連携を強化しております。

業績推移	2014年度第2四半期 連結累計期間	2015年度第2四半期 連結累計期間
売上収益(百万円)	84,385	94,636
営業利益(百万円)	31,133	33,539
四半期利益(百万円)※1	20,229	31,549
1株当たり四半期利益(円)	46.13	73.41

※上記指標は、国際会計基準(IFRS)に基づいております。 ※1)四半期利益は、親会社の所有者帰属分です。

上半期ニュース

長年の経験とノウハウを活かしたゲームのグローバル展開を進め、世界的なゲーム会社とのパートナーシップを一層強化しました。

2015年度上半期は、これまで注力してきた「品質」へのこだわりに加え、独創的かつ高品質なゲームを世界中に配信すべく、ネクソングループの強みであるグローバル展開を推し進めてまいりました。また、世界的有力企業とのパートナーシップの更なる強化により、今後のラインナップを拡充いたしました。

1 January

16 「レゴ®」を題材としたスマートフォン向けゲームの開発及び配信権を獲得

2 February

26 自己株式の取得を決定

3 March

19 スクウェア・エニックスとモバイルゲーム版『ファイナルファンタジーXI』の共同開発を発表

4 April

2 世界的ヒット作『ダークアベンジャー』を開発した韓国「ブリアン・ゲームズ」を100%子会社化

3 米国ビッグ・ヒュージ・ゲームズが開発した『DomiNations』のグローバル配信※を開始 ※日本・韓国・中華圏など一部アジア地域を除く

22 中国 Tiancity を通じて『カウンターストライクオンライン2』の中国配信を開始

5 May

19-21 ゲーム開発者の祭典「Nexon Developers Conference 15」を開催

22 自己株式の消却を決定

6 June

9 自社開発の新作モバイルゲーム『マビノギデュエル』の韓国での配信を開始

11 『Legion of Heroes』を『LINE クロスレギオン』として日本での配信を開始

上半期トピックス

Nexon Developers Conference 15 開催

2015年5月19日(火)～21日(木)の3日間にわたり、当社韓国法人が主催する韓国における最大規模のゲーム開発者カンファレンス「Nexon Developers Conference 15」が開催されました。

「Pathfinder(開拓者)」をテーマにした今年度のカンファレンスには、約2万人が来場し、世界の著名なゲーム開発者による100を超える講演を楽しみました。講演では、話題のVR(仮想現実)の展望に関するトピックや、グローバル市場において高い人気を誇るゲーム開発会社が、それぞれのゲーム開発及び運営ノウハウについて語りました。



「有力タイトル×ネクソンの基本プレイ無料(free-to-play)のノウハウ」による新たな協業

2015年度上半期は、世界的に有名な企業との連携を進めてまいりました。1月にワーナーブラザースグループの連結子会社であるTT Games Ltd.と、「レゴ®」を題材としたスマートフォン向けゲームの開発及び配信契約を締結し、3月にはスクウェア・エニックスと人気ゲーム『ファイナルファンタジーXI』のモバイルゲーム版の共同開発を発表いたしました。当社のfree-to-playのパイオニアとしての知識及びノウハウを最大限に生かすべく、今後も有力タイトルを保有する企業とのパートナーシップ契約締結を進めてまいります。



安全なゲーム環境の整備に向けた取り組み

2014年12月より神奈川県警サイバー犯罪対策課と共同で、安心してゲームを楽しめる環境づくりに向け、自社ゲーム内の不正行為の取り締まり強化に加え、ウェブサイトへの啓発ムービー掲載やオンラインゲーム基本ルールのページ公開等の「チートツール撲滅キャンペーン」を実施しております。2015年3月には、警視庁及び神奈川県警察と連携し、東京都及び神奈川県内のインターネットカフェへ「不正行為防止キャンペーンポスター」を配布いたしました。これら一連の取り組みが評価され、7月には神奈川県警より感謝状を受領いたしました。





上半期の事業概要

売上収益は前年同期比12%増、四半期利益は同56%増を達成。引き続き韓国市場、中国市場が業績を牽引しました。

上半期の実績

世界的なブロードバンドインターネット環境の普及によるPCオンラインゲーム市場の堅調に加え、スマートフォンの急速な普及により、モバイルゲーム市場が急成長を遂げています。

当社は、新規ゲームの配信、既存ゲームのアップデート、他社との共同開発を含めた事業提携、有力なゲーム開発会社の買収、ネイティブアプリの開発強化等に注力いたしました。

売上収益は94,636百万円、営業利益は33,539百万円、四半期利益は31,549百万円※1となりました。

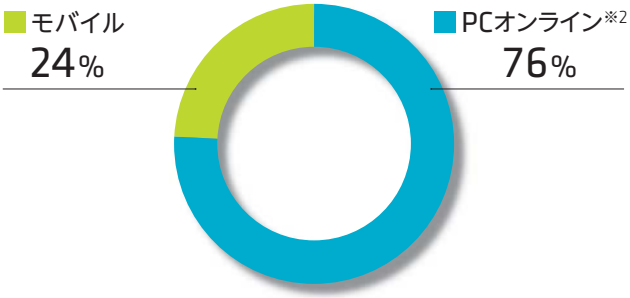
今後の見通し

世界的な高速インターネット通信環境の進展や、スマートフォンの普及により、PCやモバイルを通じてのオンラインゲーム市場は今後も成長していくと考えております。

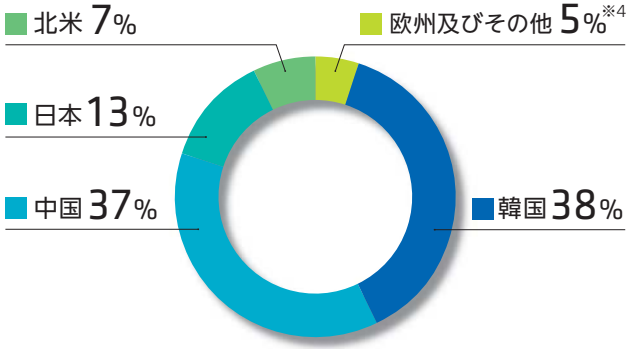
前第3四半期の韓国は、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』がFIFAワールドカップの強力な追い風を受けて、大変好調でありました。この反動を受け、これらのタイトルの売上収益が対前年同期比で減少することが見込まれる一方で、期待の新規タイトル『メイプルストーリー2』を7月に配信開始し、中国では主力タイトルの『アラド戦記』の高品質なコンテンツアップデートの実施を予定。また、今後複数の新規モバイルゲームのリリースを計画しており、当第3四半期の売上収益は、対前年同期比で増加することを予想しております。

今後も当社は**“「品質への集中」の遂行”、“世界レベルのパートナーシップ締結”、“モバイル事業の成長”**の点に注力してまいります。

2015年度第2四半期（2015年4月1日～6月30日）
プラットフォーム別売上構成比率



2015年度第2四半期（2015年4月1日～6月30日）
地域別売上構成比率※3



※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。

会社概要/株式の状況

2015年6月30日現在(配当金の推移を除く)

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	54,357百万円
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

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
取締役	金　正宙
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

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	429,713,117株
株主数	4,314名

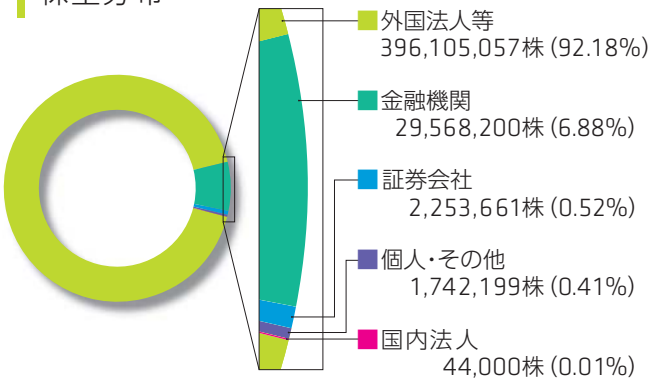
配当金の推移

	2013年12月期	2014年12月期	2015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	177,631	41.34
NXMH B.V.B.A.	83,593	19.45
CBHK-KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	12,406	2.89
CBNY-ORBIS SICAV	8,143	1.90
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	8,142	1.89
徐　旻	7,607	1.77
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY	6,809	1.58
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	6,140	1.43
CBNY-ORBIS FUNDS	4,429	1.03
The Foundation See Art for Book Culture	4,000	0.93

株主分布



NEXON

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