

# 決算説明資料
# 2015年第2四半期

2015年8月13日

## 株式会社ネクソン

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

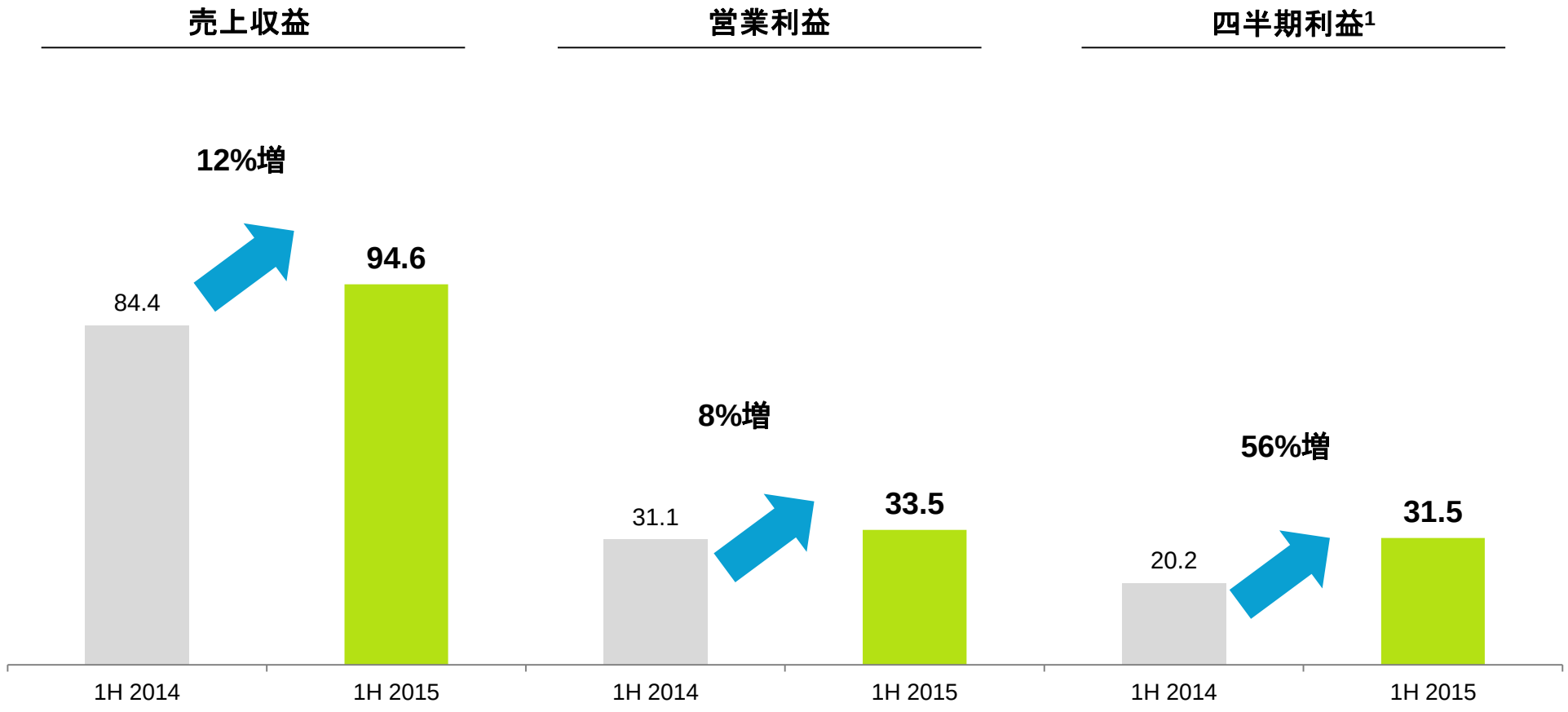
# オーウェン・マホニー
## 代表取締役社長

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2015年 上半期業績概要

## 着実に戦略を実行。業績は好調

（単位：十億円）




[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。

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 「品質への集中」の遂行

- 配信中のゲーム：韓国及び中国における主要タイトルを中心に好調

- 新規ゲーム
  - 自社開発
    - 『メイプルストーリー2』のスタートが好調：7/7の配信開始直後に韓国PCカフェランキングの第4位となった
    - 韓国におけるPCタイトルのうち上位10タイトルの半分をネクソンのタイトルが占める
  - パートナー
    - モバイルゲーム『DomiNations』の好調な出足が第2四半期における北米の前年同期比2.5倍の成長、及び欧州及びその他の地域の前年同期比1.9倍の成長に寄与
    - PCタイトル『Dirty Bomb』は6/2に北米のSTEAM上でオープンβ[1]を開始し、スタートは好調

[1] オープンβ：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。

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 世界レベルのパートナーシップ

- EAとの韓国における『Need for Speed™ Edge』（PC）（7月）
- EA及びRespawnとのアジア地域における『Titanfall™ 』（PC）（7月）
- Tencentを通じた中国におけるモバイル版『アラド戦記』（3月）
- 伝説的MMORPG『FINAL FANTASY XI』のモバイルゲーム版のスクウェア・エニックスとの共同開発（3月）
- Warner Bros.グループとの「LEGO®」をベースとしたモバイルゲーム開発のライセンス契約（1月）

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# モバイル事業は成長中

- ネイティブゲームは前年同期比で2倍以上の成長
- ネイティブ対ブラウザ比率：2014年上半期：30%対70% → 2015年上半期：60%対40%
- 海外モバイル事業が急成長。2015年8月現在、韓国GooglePlay売上ランキング上位50の10%をネクソンのタイトルが占める
- 2015年下半期のグローバルパイプラインは、自社開発及びパブリッシングタイトル共に充実

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 植村 士朗
## 最高財務責任者

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2015年度第2四半期　業績

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 第2四半期　業績ハイライト

- 第2四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比16%増の427億円。一定為替レートベース[1]では5%増
  - 売上収益は当社業績予想レンジの上限に近い着地となった
  - PCの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要因
  - モバイルの売上収益は当社業績予想レンジの下限に近い着地となった

- 営業利益は前年同期比14%増の113億円。営業利益が当社業績予想レンジを上回った主な要因は：
  - 中国における『アラド戦記』の好調
  - いくつかの費用項目が計画を下回ったこと

- 四半期利益[2]は前年同期比3.2倍の130億円。四半期利益[2]が当社業績予想レンジを上回った主な要因は税金費用が当初想定よりも少なかったこと、及び為替差益が発生したこと

[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適用する各国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/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。

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 第2四半期業績概要

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

| | 2014年 第2四半期 実績 | *2015年 第2四半期 業績見通し* | | | 2015年 第2四半期 実績 | 前年 同期比 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | *下限* | | *上限* | | |
| **売上収益** | **¥36,894** | ***¥40,254*** | **~** | ***¥43,000*** | **¥42,664** | ***16%*** |
| PCオンライン[1] | 28,459 | *30,058* | ~ | *31,820* | 32,511 | *14%* |
| モバイル | 8,435 | *10,196* | ~ | *11,180* | 10,153 | *20%* |
| 日本 | *5,959* | | | | *4,073* | *(32%)* |
| 日本以外 | *2,476* | | | | *6,080* | *146%* |
| **営業利益** | **9,962** | ***8,805*** | **~** | ***11,051*** | **11,320** | ***14%*** |
| **四半期利益[2]** | **4,085** | *7,180* | ~ | *9,463* | **13,010** | ***218%*** |
| 1株当たり四半期利益 | 9.33 | *16.79* | ~ | *22.13* | 30.35 | |
| 現金及び現金同等物 | 140,157 | | | | 116,261 | |
| 為替レート | | | | | | |
| 100韓国ウォン/日本円 | 9.95 | *10.85* | | *10.85* | 11.07 | |
| 中国元/日本円 | 16.54 | *19.32* | | *19.32* | 19.76 | |
| 米ドル/日本円 | 102.16 | *119.09* | | *119.09* | 121.36 | |

[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。

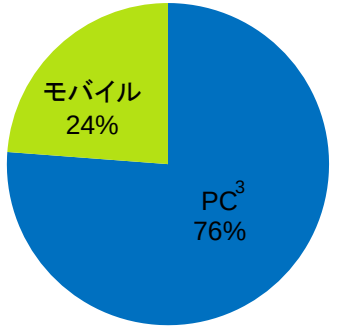
NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 売上構成

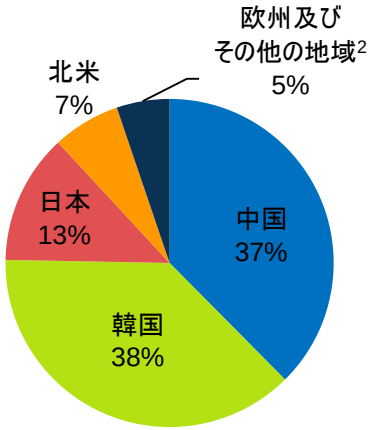
（単位：百万円）

| | 2014年 第2四半期 | 2015年 第2四半期（会計基準ベース） | 2015年 第2四半期（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 | ¥13,530 | ¥15,994 | ¥14,332 | *18%* | *6%* |
| 韓国 | 13,433 | 16,251 | 14,609 | *21%* | *9%* |
| 日本 | 7,656 | 5,455 | 5,455 | *(29%)* | *(29%)* |
| 北米 | 1,131 | 2,814 | 2,369 | *149%* | *109%* |
| 欧州及びその他の地域[2] | 1,144 | 2,150 | 1,924 | *88%* | *68%* |
| **売上収益合計** | **36,894** | **42,664** | **38,689** | ***16%*** | ***5%*** |
| | | | | | |
| **プラットフォーム別** | | | | | |
| PCオンライン[3] | 28,459 | 32,511 | 29,295 | *14%* | *3%* |
| モバイル | 8,435 | 10,153 | 9,394 | *20%* | *11%* |
| *日本* | *5,959* | *4,073* | *4,073* | *(32%)* | *(32%)* |
| *日本以外* | *2,476* | *6,080* | *5,321* | *146%* | *115%* |
| **売上収益合計** | **36,894** | **42,664** | **38,689** | ***16%*** | ***5%*** |
| | | | | | |
| **為替レート** | | | | | |
| 100韓国ウォン/日本円 | *9.95* | *11.07* | *9.95* | | |
| 中国元/日本円 | *16.54* | *19.76* | *16.54* | | |
| 米ドル/日本円 | *102.16* | *121.36* | *102.16* | | |

**2015年度第2四半期 プラットフォーム別売上構成比率**




**2015年度第2四半期 地域別売上構成比率[1]**




[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適用する各国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/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 © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 中国 – ハイライト

- 『アラド戦記』
  - 第2四半期中に労働節アップデート（4/23）及び7周年記念アップデート（6/18）を実施。7周年記念アップデートはユーザーの好評を博した
  - 第2四半期のMAUは対前四半期比で減少した
  - 課金ユーザーは対前四半期比で増加した
- 『カウンターストライクオンライン2』を4/22に配信開始（パブリッシャー：Tian City）



『アラド戦記』
7周年記念アップデート

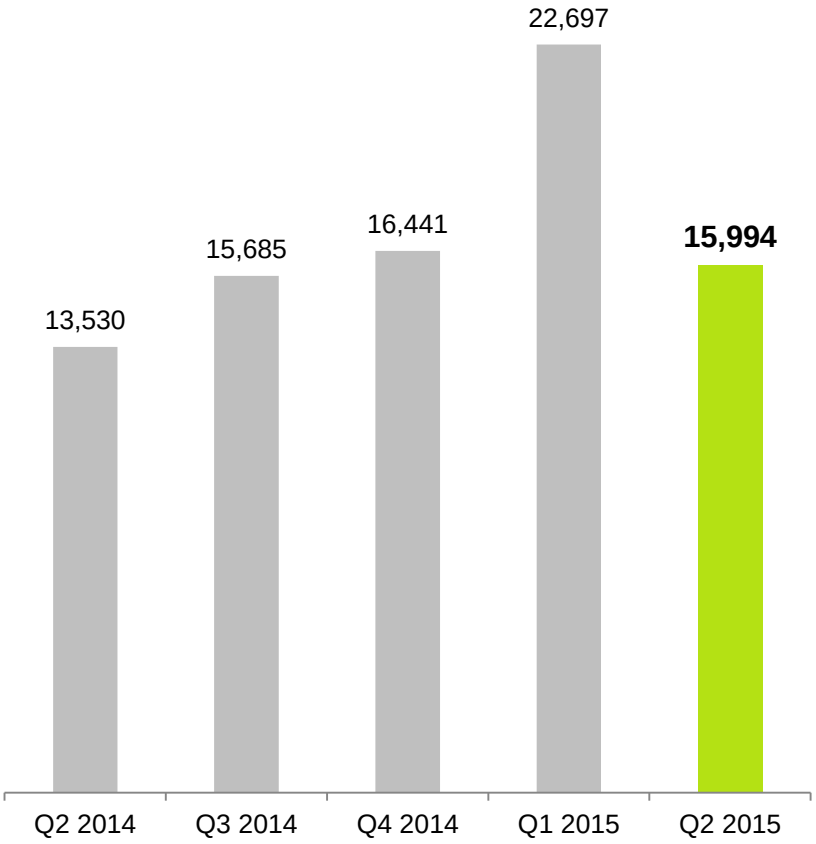



『カウンターストライクオンライン2』

（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[1]： | +6% |




[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適用する各国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/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 © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 韓国 – ハイライト

- 『アラド戦記』、『サドンアタック』及び『メイプルストーリー』を含む主要PCタイトルが対前年同期比で成長
- 第2四半期中に複数の新規モバイルタイトルの配信を開始:
  - パブリッシングタイトル:『Top of Tanker』(4/14)、『HeroxHero』(6/23)、『天龍八部』(6/29)
  - 自社開発タイトル:『マビノギデュエル』(6/9)




『天龍八部』

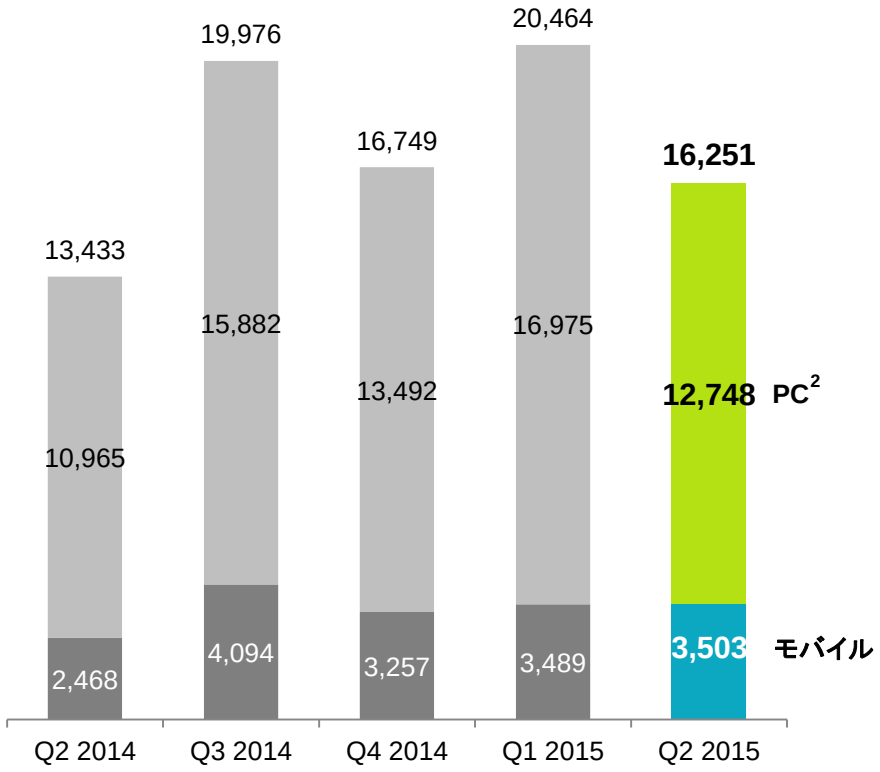



『HeroxHero』

(単位:百万円)

前年同期比変化率

| | |
|---|---|
| 会計基準ベース: | +21% |
| 一定為替レートベース[1]: | +9% |




[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適用する各国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/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 © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 日本 – ハイライト

- モバイル売上収益は対前四半期比9%減の41億円、主にブラウザゲームの売上収益の減少が影響
- PC[2]オンライン売上収益は対前四半期比で横ばいの14億円
- モバイルネイティブゲーム『LINE クロスレギオン』の配信を開始（6/11）




『LINE クロスレギオン』

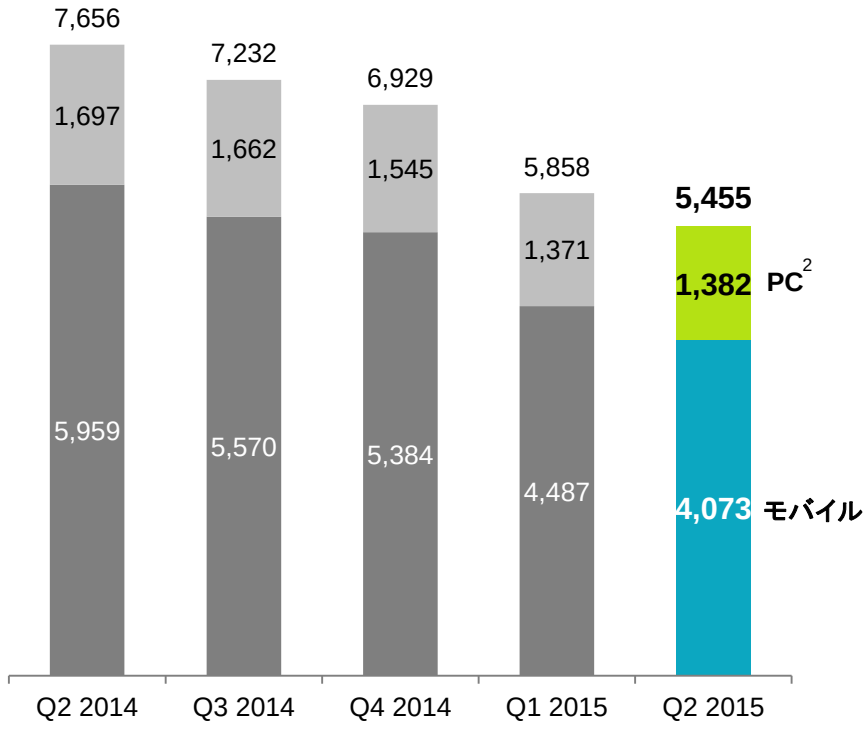


『LINE クロスレギオン』
ゲームプレイ画面

（単位：百万円）

前年同期比変化率

| | |
|---|---|
| 会計基準ベース： | -29% |
| 一定為替レートベース[1]： | -29% |




[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適用する各国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/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 © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 北米、欧州及びその他の地域 – ハイライト

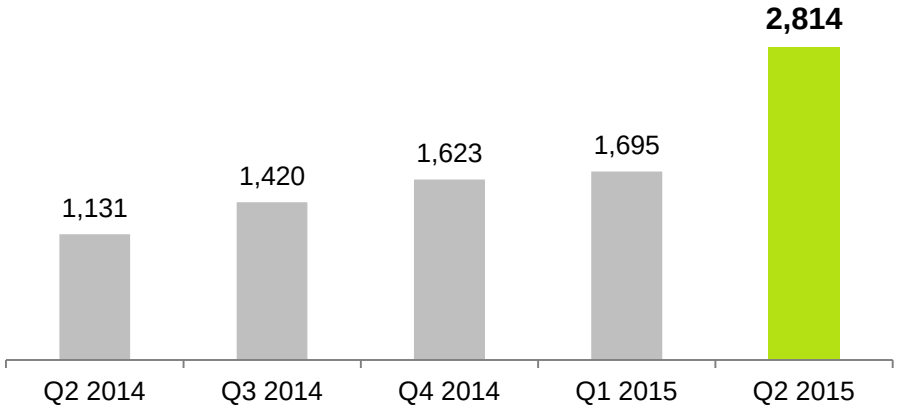
- 北米
  - 4/2に配信開始したモバイルゲーム『DomiNations』が売上収益の対前年同期比の成長に大きく寄与した。8月上旬時点で世界累計1,000万ダウンロードを達成
  - 『メイプルストーリー』、『マビノギ』、『マビノギ英雄伝』及び『ドラゴンネスト』を含む主要PCタイトルが対前年同期比で成長
  - 『Dirty Bomb』はSTEAM[1]上でオープンβテストを開始（6/2）
- 欧州及びその他の地域
  - 主に『DomiNations』の配信開始（4/2）により、売上収益は対前年同期比で大きく成長

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース： **+149%**

一定為替レートベース[2]： **+109%**

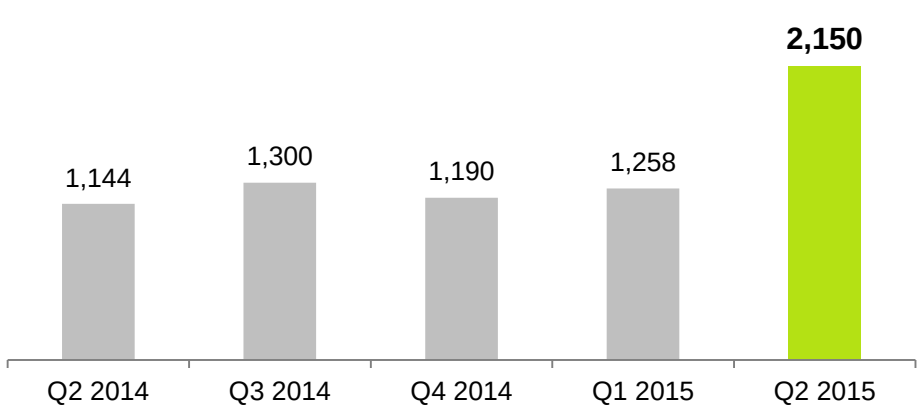



（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース： **+88%**

一定為替レートベース[2]： **+68%**




[1] STEAMはValve Corporationにより開発・運用される、インターネットベースのコンピュータゲーム配信、デジタル権利管理、マルチプレイヤー及びソーシャルネットワーキングのプラットフォームです。

[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適用する各国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/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 © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2015年度第3四半期　業績見通し

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2015年度第3四半期 業績見通し

（単位：百万円、ただし1株当たりの数値は除く）

- 売上収益は会計基準ベースで、前年同期比 2%から9%の増加を見込む

| | 2014年 第3四半期 | 2015年 第3四半期 | | | 前年同期比 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **売上収益** | **¥45,613** | **¥46,305** | **~** | **¥49,734** | ***2%*** | **~** | ***9%*** |
| PCオンライン[1] | 35,931 | 36,875 | ~ | 39,202 | *3%* | ~ | *9%* |
| モバイル | 9,682 | 9,430 | ~ | 10,533 | *(3%)* | ~ | *9%* |
| **営業利益** | **15,124** | **14,335** | **~** | **17,254** | ***(5%)*** | **~** | ***14%*** |
| **四半期利益[2]** | **13,585** | **12,942** | **~** | **15,327** | ***(5%)*** | **~** | ***13%*** |
| 1株当たり四半期利益 | 31.49 | 30.10 | ~ | 35.65 | | | |
| 想定為替レート | | | | | | | |
| 100韓国ウォン/日本円 | *10.15* | *10.78* | | *10.78* | | | |
| 中国元/日本円 | *16.87* | *20.08* | | *20.08* | | | |
| 米ドル/日本円 | *103.92* | *123.25* | | *123.25* | | | |

- 為替感応度：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2015年度第3四半期の売上収益及び営業利益に以下の影響を予想[3]

| | |
|---|---|
| **売上収益** | 3.5億円 |
| **営業利益** | 1.3億円 |

[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] 韓国ウォンと中国元のレートは、米ドルにほぼ連動するとの前提条件を置いて計算しています。

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2015年度第3四半期及び通期 地域別業績見通し



## 中国

**第3四半期**
- 会計基準ベースで前年同期比10%台前半から20%台の増加を予想
- 『アラド戦記』
  - 夏季アップデートを7/2に実施
  - 国慶節アップデートを予定（9月）
- モバイル：『ポケットメイプルストーリー』を配信開始予定（9月）

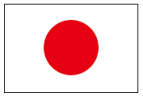
**通期**
- 新作モバイルタイトルの配信準備中：
  - モバイル版『アラド戦記』（パブリッシャー：Tencent）
  - 『Legion of Heroes』（パブリッシャー： Chukong）



## 韓国

**第3四半期**
- 会計基準ベースで前年同期比一桁%台後半の減少から一桁%台前半の増加を予想
- PC：『メイプルストーリー2』を配信開始（7/7）
- モバイル
  - 『廣開土太王』を配信開始（7/9）
  - 『DomiNations』（8月）、『クロスサマナー』（8月）を配信開始予定

**通期**
- 多岐ジャンルの新作PC・モバイルタイトルを複数配信予定



## 日本

**第3四半期**
- 会計基準ベースで前年同期比30%台の減少を予想
- モバイル
  - 『メイプルストーリーポケット』を配信開始（8/5）
  - 『DomiNations』を配信開始予定（8月）

**通期**
- ネクソングループの高品質なモバイルタイトルを複数配信予定
- gloopsは2015年中にモバイルタイトルを複数配信予定



## 北米、欧州及びその他の地域

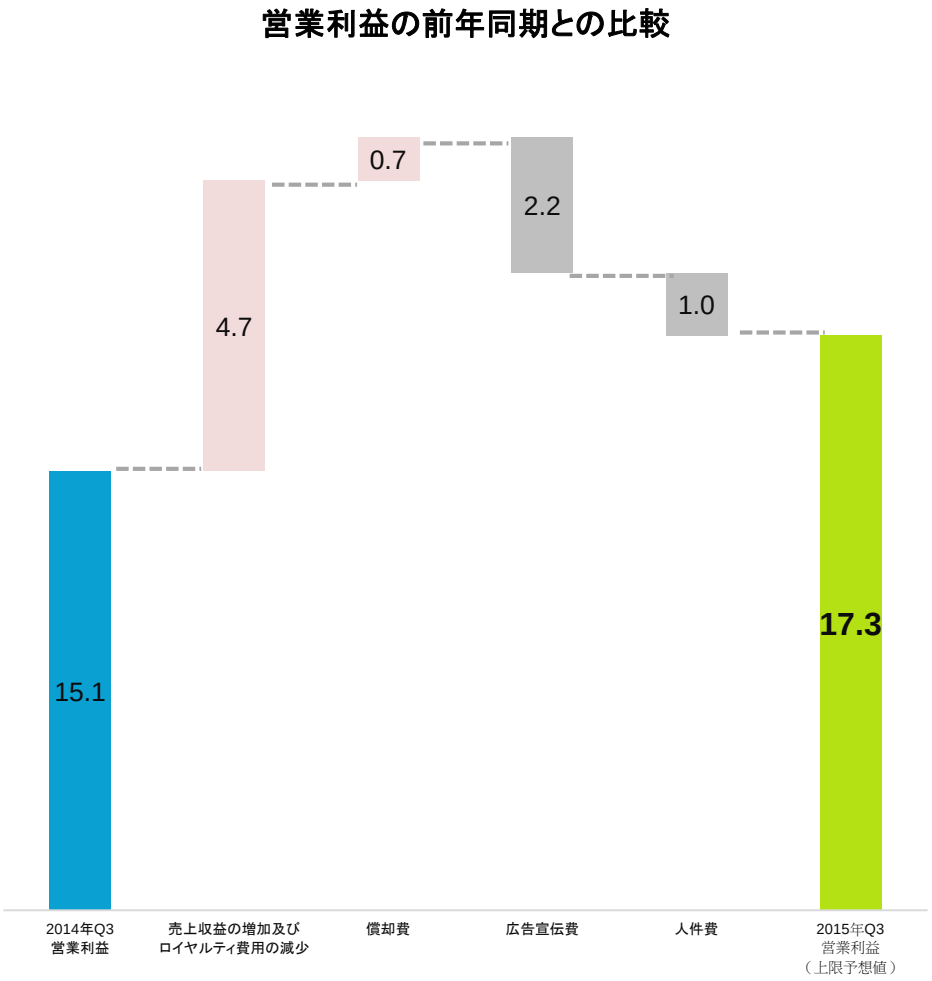
**第3四半期**
- 北米：会計基準ベースで前年度期比2倍超の増加を予想
- 欧州及びその他の地域：会計基準ベースで前年同期比50%台の増加を予想
- モバイル：『Beasts vs. Bots』（9月）、『Super Senso』（9月）を配信開始予定

**通期**
- 戦略的パートナースタジオによるモバイルタイトルを複数配信予定

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2015年度第3四半期営業利益見通し

（単位：十億円）




2015年第3四半期営業利益のレンジは143億円から173億円を予想：

- 主にPC事業の成長による売上収益の増加及び、外部IPタイトルに関連したロイヤルティ費用の減少
- 『アラド戦記』のIPに係る償却が完了することによる償却費の減少
- 複数の新作タイトルの配信開始に関連する広告宣伝費の増加
- 主に人員増による人件費の増加

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2015年度 中間配当

- 1株当たり5円の中間配当を実施予定

- 配当の内容:

  – 基準日: 2015年6月30日

  – 1株当たり配当金: 5円00銭

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# パイプライン[1](1)

| | 2015年上半期 | 2015年下半期以降 |
|---|---|---|
| PCオンライン | 『カウンターストライクオンライン2』<br>『Dirty Bomb』 | 『メイプルストーリー2』<br>『攻殻機動隊オンライン』<br>Boss Key Productionsによる『Blue Streak』<br>『Need for Speed™ Edge』<br>『サドンアタック2』<br>『Tree of Savior』<br>『Titanfall™』 |
| モバイル | 『DomiNations』（米国・欧州）<br>『天龍八部』<br>『マビノギデュエル』<br>『HeroxHero』 | 『メイプルストーリーポケット』（日本、中国）<br>Shiver Entertainmentによる『Beast vs. Bots』<br>Social Spielによる『Legacy Quest』<br>『Durango』<br>『DomiNations』（アジア）<br>Turboによる『Super Senso』<br>『アラド戦記モバイル』<br>『LEGO®モバイル』<br>『スーパーファンタジーウォー』<br>Envision Entertainmentによる『Path of War』<br>『三國志曹操伝Online』[2]<br>『FINAL FANTASY 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、一部タイトルの抜粋したものです。
[2] タイトル名は暫定的なものであり、変更される可能性があります。
[3] 本資料に表示されている文字、グラフィックス、記号、ロゴ及びその他のマークは、それぞれの権利保有者が保有する商標または登録商標です。

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# パイプライン (2)

**『メイプルストーリー2』(PCオンラインゲーム) – 自社開発**









[1] 本資料に表示されている文字、グラフィックス、記号、ロゴ及びその他のマークは、それぞれの権利保有者が保有する商標または登録商標です。

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# パイプライン (3)

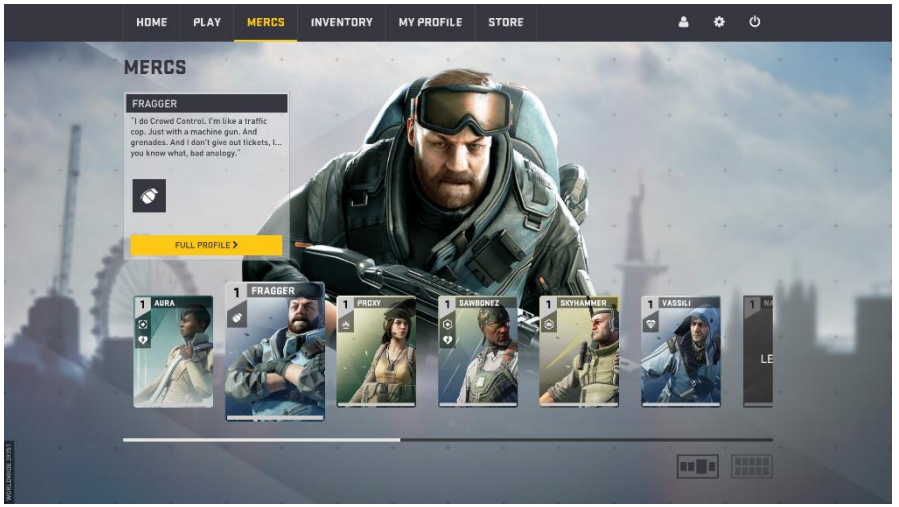
**『Dirty Bomb 』(PCオンラインゲーム) – パブリッシング**












[1] 本資料に表示されている文字、グラフィックス、記号、ロゴ及びその他のマークは、それぞれの権利保有者が保有する商標または登録商標です。
NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# パイプライン (4)

## 『Legacy Quest』(モバイルゲーム) – パブリッシング






## 『三國志曹操伝Online』[1] (モバイルゲーム) – 自社開発






[1]タイトル名は暫定的なものであり、変更される可能性があります。
[2]本資料に表示されている文字、グラフィックス、記号、ロゴ及びその他のマークは、それぞれの権利保有者が保有する商標または登録商標です。

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 2015年度 主要アップデートスケジュール

| | ゲームタイトル | 2015年上半期 | 2015年第3四半期 | 2015年第4四半期 |
|---|---|---|---|---|
| 中国 |  アラド戦記 | Q1：冬季コンテンツアップデート、旧正月アップデート<br>Q2：労働節アップデート、7周年アップデート | 夏季アップデート<br>国慶節アップデート | 冬季アップデート |
| |  カウンターストライクオンライン | Q1：旧正月アップデート | 夏季アップデート<br>国慶節アップデート | 冬季アップデート |
| 韓国 |  EA SPORTS™ FIFA Online 3 | Q1：旧正月アップデート、「Roster」アップデート<br>Q2：「Staff System」アップデート | 夏季アップデート | 「Roster」アップデート<br>冬季アップデート |
| |  メイプルストーリー | Q1：「MapleStory Ice & Burn」アップデート<br>Q2：12周年アップデート、夏季アップデート | 夏季アップデート（第2四半期より継続）<br>「New Character」アップデート | TBA |
| |  アラド戦記 | Q1：旧正月アップデート<br>Q2：子供の日パッケージ | 10周年&「D&F Fever」アップデート<br>「Chuseok」パッケージ | 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 | Q1：冬季アップデート（2014年第4四半期より継続）<br>Q2：夏季アップデート | 夏季アップデート（第2四半期より継続）<br>10周年記念イベント | 冬季アップデート |

[1] 本資料に表示されている文字、グラフィックス、記号、ロゴ及びその他のマークは、それぞれの権利保有者が保有する商標または登録商標です。

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 参考資料

NEXON © 2015 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）

| | 2014年 第１四半期 | 2014年 第２四半期 | 2014年 第３四半期 | 2014年 第４四半期 | 2015年 第１四半期 | 2015年 第２四半期 | 前年同期比 変化率(%) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *(地域別)* | | | | | | | |
| 中国 | ¥21,302 | ¥13,530 | ¥15,685 | ¥16,441 | ¥22,697 | ¥15,994 | *18%* |
| 韓国 | 15,251 | 13,433 | 19,976 | 16,749 | 20,464 | 16,251 | *21%* |
| 日本 | 8,121 | 7,656 | 7,232 | 6,929 | 5,858 | 5,455 | *(29%)* |
| 北米 | 1,345 | 1,131 | 1,420 | 1,623 | 1,695 | 2,814 | *149%* |
| 欧州及びその他の地域 | 1,472 | 1,144 | 1,300 | 1,190 | 1,258 | 2,150 | *88%* |
| *(事業別)* | | | | | | | |
| PCオンライン [1] | 40,297 | 28,459 | 35,931 | 34,041 | 43,602 | 32,511 | *14%* |
| モバイル | 7,194 | 8,435 | 9,682 | 8,891 | 8,370 | 10,153 | *20%* |
| *日本* | *6,100* | *5,959* | *5,570* | *5,384* | *4,487* | *4,073* | *(32%)* |
| *日本以外* | *1,094* | *2,476* | *4,112* | *3,507* | *3,883* | *6,080* | *146%* |
| **売上収益** | **47,491** | **36,894** | **45,613** | **42,932** | **51,972** | **42,664** | *16%* |
| **営業利益/(損失)** | **21,171** | **9,962** | **15,124** | **(748)** | **22,219** | **11,320** | *14%* |
| **四半期利益/(損失) [2]** | **16,144** | **4,085** | **13,585** | **(4,498)** | **18,539** | **13,010** | *218%* |
| | | | | | | | |
| **1株当たり四半期利益/(損失)** | **36.74** | **9.33** | **31.49** | **(10.45)** | **43.05** | **30.35** | |
| | | | | | | | |
| **現金及び預金** | **149,040** | **140,157** | **114,155** | **117,729** | **120,990** | **116,261** | |
| | | | | | | | |
| **適用為替レート** | | | | | | | |
| *100 韓国ウォン/ 日本円* | *9.63* | *9.95* | *10.15* | *10.55* | *10.85* | *11.07* | |
| *中国元/ 日本円* | *16.83* | *16.54* | *16.87* | *18.59* | *19.32* | *19.76* | |
| *米ドル/ 日本円* | *102.78* | *102.16* | *103.92* | *114.54* | *119.09* | *121.36* | |
| | | | | | | | |
| **主要ユーザー指標 （モバイル事業を除く）** | | | | | | | |
| MAU（百万） | 55.9 | 51.9 | 52.7 | 50.5 | 48.9 | 48.2 | |
| 課金率 | 11.0% | 10.2% | 9.7% | 9.3% | 10.0% | 10.0% | |
| ARPPU | 3,639 | 2,781 | 3,476 | 3,776 | 4,805 | 3,508 | |

[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 © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 売上原価及び販管費

（単位：百万円）

| | 2014年 第１四半期 | 2014年 第２四半期 | 2014年 第３四半期 | 2014年 第４四半期 | 2015年 第１四半期 | 2015年 第２四半期 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **売上原価** [1] | **¥10,249** | **¥9,839** | **¥12,731** | **¥11,516** | **¥12,602** | **¥11,092** |
| ロイヤルティ [2] | 4,055 | 3,317 | 6,606 | 4,448 | 5,621 | 4,263 |
| 人件費 [3] | 3,461 | 3,580 | 3,372 | 3,811 | 4,022 | 3,950 |
| その他 [4] | 2,733 | 2,942 | 2,753 | 3,257 | 2,959 | 2,879 |
| **販売費及び一般管理費** [1] | **14,855** | **16,788** | **17,401** | **19,556** | **16,776** | **19,585** |
| 人件費 | 3,602 | 4,758 | 4,025 | 4,202 | 3,695 | 3,738 |
| 支払手数料 [5] | 2,661 | 2,649 | 3,645 | 3,542 | 4,631 | 4,813 |
| 研究開発費 | 1,120 | 1,533 | 1,645 | 1,533 | 1,963 | 1,971 |
| 広告宣伝費 | 1,382 | 2,069 | 2,051 | 3,468 | 1,630 | 3,728 |
| 減価償却費 | 2,802 | 2,792 | 2,914 | 2,958 | 3,026 | 3,176 |
| その他 | 3,288 | 2,987 | 3,121 | 3,853 | 1,831 | 2,159 |
| その他の収益 [6] | 208 | 209 | 180 | 613 | 124 | 90 |
| その他の費用 [7] | 1,424 | 514 | 537 | 13,221 | 499 | 757 |

[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が含まれています。
[5] 2015年第1四半期以降の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。
なお、2014年第4四半期以前の販売費及び一般管理費の支払手数料には、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は含まれておらず、販売費及び一般管理費のその他に含めております。
[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、2014年第1四半期、第2四半期、第3四半期、第4四半期並びに2015年第1四半期、第2四半期は、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 © 2015 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）

| | 2014年 第１四半期 | 2014年 第２四半期 | 2014年 第３四半期 | 2014年 第４四半期 | 2015年 第１四半期 | 2015年 第２四半期 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **営業利益/(損失)** | **¥21,171** | **¥9,962** | **¥15,124** | **(¥748)** | **¥22,219** | **¥11,320** |
| 金融収益 [1] | 1,014 | 1,024 | 5,122 | 5,381 | 2,576 | 2,331 |
| 金融費用 [2] | 385 | 3,655 | 360 | 781 | 117 | 97 |
| **持分法による投資利益/(損失)** | **(32)** | **(73)** | **(93)** | **0** | **4** | **11** |
| **税引前四半期利益/(損失)** | **21,768** | **7,258** | **19,793** | **3,852** | **24,682** | **13,565** |
| 法人所得税費用 [3] | (5,446) | (3,089) | (6,132) | (8,583) | (5,835) | (452) |
| **四半期利益/(損失)** [4] | **16,144** | **4,085** | **13,585** | **(4,498)** | **18,539** | **13,010** |

[1] 2014年第3四半期及び第4四半期の金融収益は、主に外貨建ての現金及び売掛金に係る為替差益によるものです。2015年第1四半期及び第2四半期の金融収益は、主に投資先からの受取配当及び外貨建ての現金及び売掛金に係る為替差益によるものです。

[2] 2014年第2四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 © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 連結キャッシュ・フロー計算書

（単位：百万円）

| | 2014年<br>第２四半期<br>連結累計期間 | 2015年<br>第２四半期<br>連結累計期間 |
|---|---|---|
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | ¥12,541 | ¥20,210 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | 3,315 | (11,994) |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | (13,221) | (9,830) |
| 現金及び現金同等物の増減額（減少） | 2,635 | (1,614) |
| 現金及び現金同等物の期首残高 | 138,843 | 117,729 |
| 現金及び現金同等物に係る為替変動の影響 | (1,321) | 146 |
| 現金及び現金同等物の期末残高 | 140,157 | 116,261 |

NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

# 連結財政状態計算書

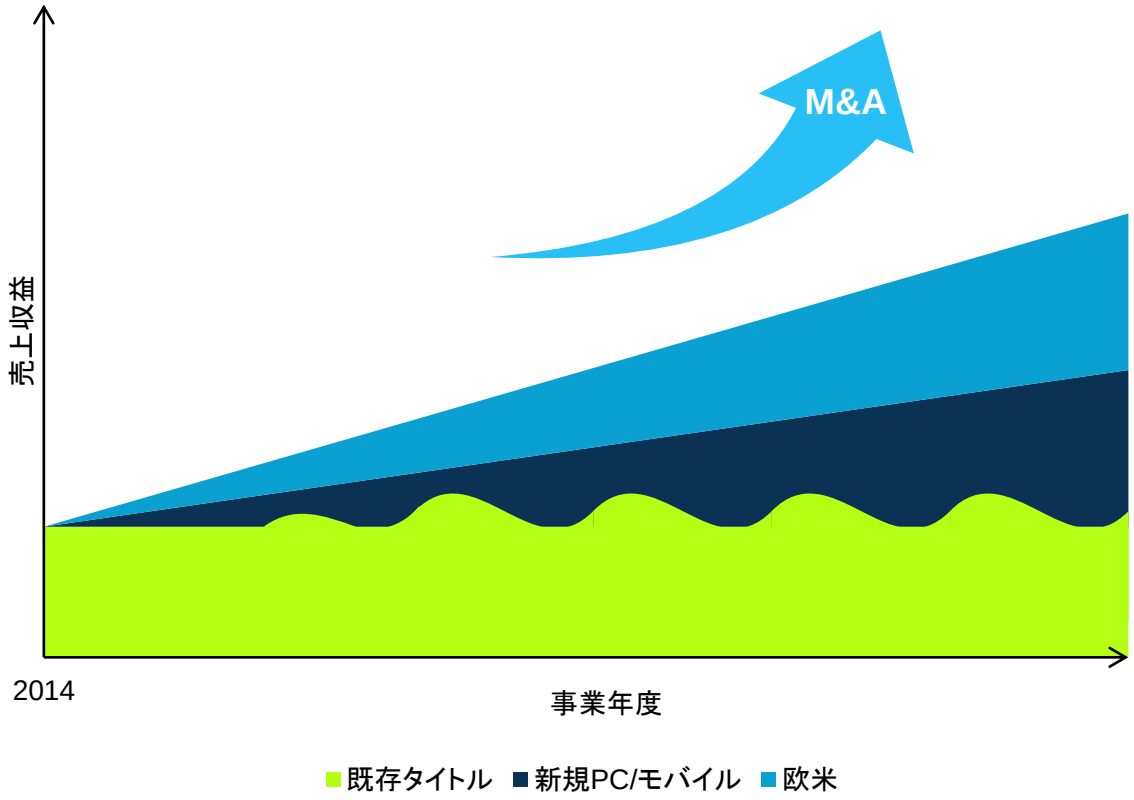
（単位：百万円）

| | 2014年<br>12月31日 | 2015年<br>6月30日 |
|---|---|---|
| **資産** | | |
| 流動資産 | | |
| 現金及び現金同等物 | ¥117,729 | ¥116,261 |
| その他 | 140,396 | 158,009 |
| **流動資産合計** | **258,125** | **274,270** |
| 非流動資産 | | |
| 有形固定資産 | 24,039 | 23,411 |
| のれん | 35,426 | 36,958 |
| 無形資産 | 16,574 | 11,531 |
| その他 | 102,858 | 110,110 |
| **非流動資産合計** | **178,897** | **182,010** |
| **資産合計** | **437,022** | **456,280** |
| | | |
| **負債** | | |
| 流動負債 | | |
| 未払法人所得税 | 12,836 | 6,621 |
| 借入金 | 13,180 | 14,460 |
| その他 | 31,007 | 26,630 |
| **流動負債合計** | **57,023** | **47,711** |
| 非流動負債 | | |
| 借入金 | 23,244 | 20,881 |
| その他 | 11,278 | 11,418 |
| **非流動負債合計** | **34,522** | **32,299** |
| **負債合計** | **91,545** | **80,010** |
| | | |
| **資本** | | |
| 資本金 | 52,481 | 54,560 |
| 資本剰余金 | 40,830 | 32,728 |
| 自己株式 | - | - |
| その他の資本の構成要素 | 92,044 | 99,063 |
| 利益剰余金 | 155,025 | 184,433 |
| 非支配持分 | 5,097 | 5,486 |
| **資本合計** | **345,477** | **376,270** |
| **負債及び資本合計** | **437,022** | **456,280** |

NEXON © 2015 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]**

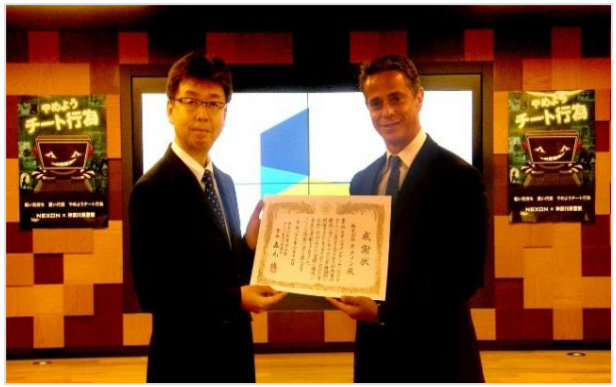



[1] 上表が示すのは将来の売上収益成長であり、画像の尺度は実際の売上収益額に沿うものではないことにご留意ください。

NEXON © 2015 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




チートツール撲滅キャンペーンに対して
神奈川県警より感謝状を受領




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
（プロジェクションマッピング作成・VR体験等）

韓国




ソウルにある「プルメリハビリセンター」に対して
総額200億韓国ウォンを寄附



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100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 © 2015 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。 |

NEXON © 2015 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 © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.


NEXON