

決算説明資料
2014年度第3四半期

2014年11月13日

株式会社ネクソン

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

オーウェン・マホニー
代表取締役社長

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

更なる着実な実行の四半期

- 韓国：堅調な業績。とりわけモバイルが好調。成長は加速している

- 中国：『アラド戦記』のMAUは3四半期連続で安定推移

- PC及びモバイルの有力な新規タイトルが2015年及びそれ以降に世界中でリリースを控える

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

植村 士朗
最高財務責任者

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2014年度第3四半期　業績

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

第3四半期　業績ハイライト

- 第3四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比14%増の456億円。一定為替レートベースでは3%増。営業利益は前年同期比7%減の151億円

- 売上収益及び営業利益は当社業績予想レンジの上限を上回った
  - 売上収益が当社業績予想レンジの上限を上回ったのは、主に韓国の8月後半及び9月の結果が予想を上回ったことによる
  - 営業利益が当社業績予想レンジの上限を上回ったのは、主に3つの要因による
    - 韓国の好調な業績
    - 新規タイトルのリリース時期に合わせて、マーケティング費用の支出を一部先送りした
    - 採用が計画を下回った結果、人件費が想定以下であった

- 四半期利益[1] は前年同期比69%増の136億円。主な増益要因は、為替差益の計上

- 『EA SPORTS™ FIFA Online 3』及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』は、FIFAワールドカップの追い風による好影響、効果的なマーケティング、及び強力なライブゲーム運用により好調に推移

- モバイル売上収益は着実な成長を継続
  - モバイル売上収益は97億円となり、当社業績予想レンジの上限を上回った
  - ネイティブゲームの売上収益は成長を継続し、前四半期比50%増となった。ネイティブゲームの売上収益は第3四半期のモバイル売上収益全体の約半分を占めた

[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 © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

第3四半期　業績概要

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

	2013年 第3四半期 実績	*2014年 第3四半期 業績見通し*			2014年 第3四半期 実績	前年 同期比
		下限		*上限*		
売上収益	**¥39,883**	***¥39,975***	**~**	***¥42,834***	**¥45,613**	**14%**
PCオンライン	32,995	*31,746*	~	*33,864*	35,931	9%
モバイル	6,887	*8,229*	~	*8,970*	9,682	41%
日本	*6,482*				*5,570*	*(14%)*
日本以外	*405*				*4,112*	*915%*
営業利益	**16,237**	***10,748***	**~**	***13,043***	**15,124**	**(7%)**
四半期利益[1]	8,054	*7,337*	~	*9,055*	13,585	69%
1株当たり四半期利益	18.35	*16.98*	~	*20.95*	31.49	72%
現金及び現金同等物	103,820				114,155	
為替レート						
100韓国ウォン/日本円	8.94	*9.95*		*9.95*	10.15	
中国元/日本円	16.06	*16.54*		*16.54*	16.87	
米ドル/日本円	98.95	*102.16*		*102.16*	103.92	

[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 © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

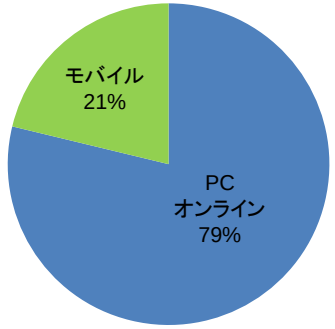
売上構成及び主要ユーザー指標

（単位：百万円）

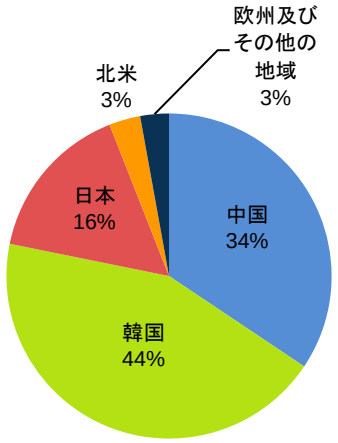
	2013年第3四半期	2014年第3四半期（会計基準ベース）	2014年第3四半期（一定為替レートベース）	前年同期比変化率（%）（会計基準ベース）	前年同期比変化率（%）（一定為替レートベース）
地域別[1]					
中国	¥15,962	¥15,685	¥13,889	(2%)	(13%)
韓国	12,151	19,976	17,594	64%	45%
日本	8,755	7,232	7,232	(17%)	(17%)
北米	1,364	1,420	1,351	4%	(1%)
欧州及びその他の地域[2]	1,651	1,300	1,187	(21%)	(28%)
売上収益合計	**39,883**	**45,613**	**41,253**	**14%**	**3%**
プラットフォーム別					
PC オンライン	32,995	35,931	32,060	9%	(3%)
モバイル	6,887	9,682	9,193	41%	33%
日本	*6,482*	*5,570*	*5,570*	*(14%)*	*(14%)*
日本以外	*405*	*4,112*	*3,623*	*915%*	*794%*
売上収益合計	**39,883**	**45,613**	**41,253**	**14%**	**3%**
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	*8.94*	*10.15*	*8.94*		
中国元/日本円	*16.06*	*16.87*	*16.06*		
米ドル/日本円	*98.95*	*103.92*	*98.95*		

主要ユーザー指標（モバイル事業を除く）[3]	2013 第3四半期	2013 第4四半期	2014 第1四半期	2014 第2四半期	2014 第3四半期
MAU（百万）	62.6	53.9	55.9	51.9	52.7
課金率	10.4%	10.0%	11.0%	10.2%	9.7%
ARPPU[4]	2,447	2,617	3,639	2,781	3,476
ARPPU（一定為替レートベース）[5]	2,447	n/a	n/a	n/a	3,270

2014年度第3四半期 プラットフォーム別売上構成比率



2014年度第3四半期 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中南米諸国を含む。
[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（2013年度第3四半期の平均為替レートを適用）。.

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

中国 – ハイライト

- 『アラド戦記』
  - 第3四半期のユーザー指標は前四半期比で安定推移
  - MAUは3四半期連続で安定的に推移
  - 第3四半期は、夏季アップデート（7月）、及び国慶節アップデート（9月）を実施



『アラド戦記』
国慶節アップデート



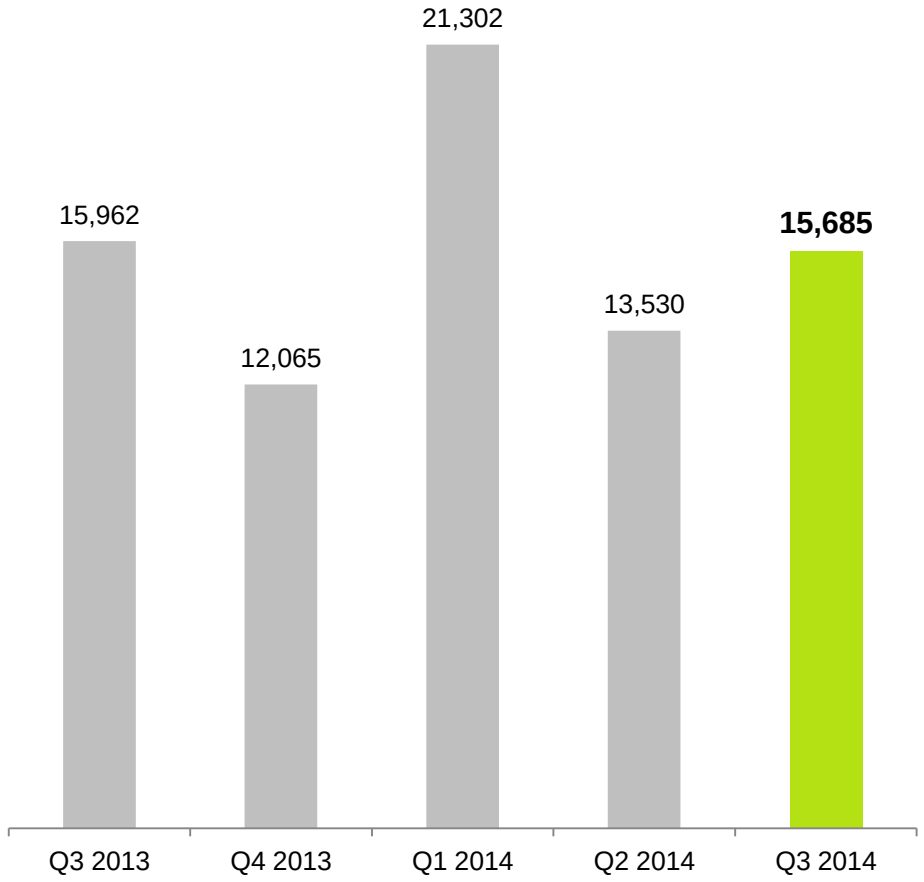
『アラド戦記』
ゲームプレイ画面

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：　**-2%**

一定為替レートベース：　**-13%**



NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

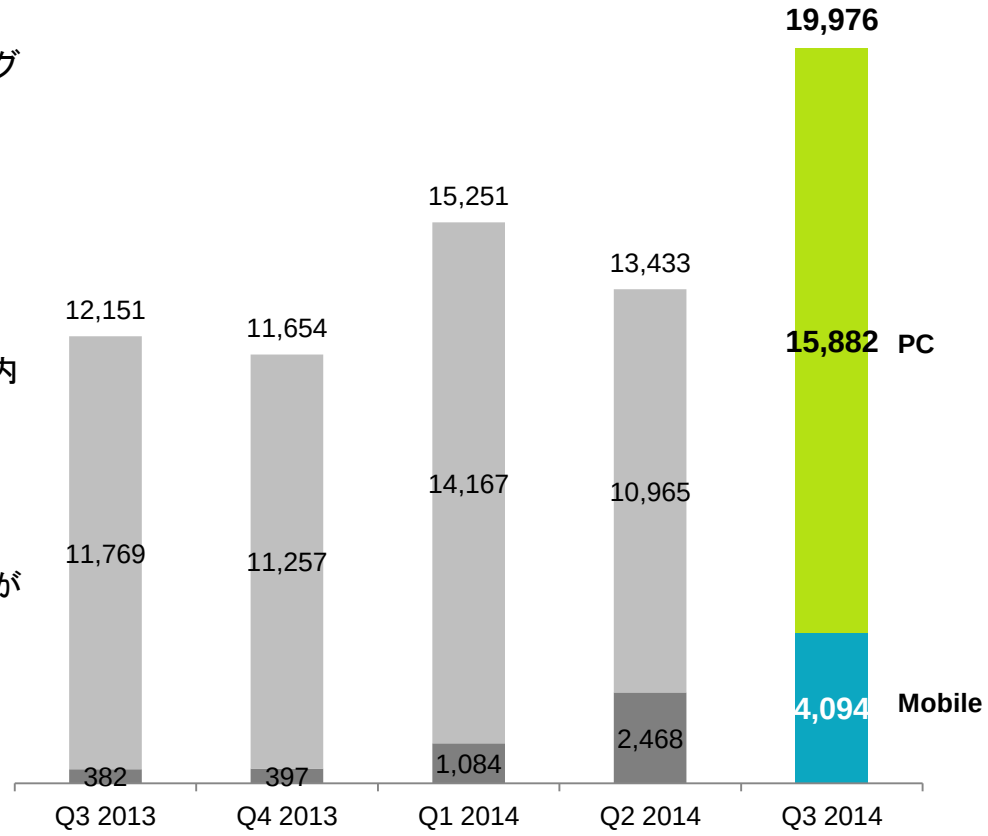
韓国 – ハイライト

- モバイルゲーム
  - GooglePlayへの直接配信に加えて、『Legion of Heroes for Kakao』(7/29) を配信開始
    - 累計400万ダウンロードを突破
  - 『三剣豪』(7/8) は配信開始以降、GooglePlayの売上ランキングで30位付近を安定的に推移
- 『FIFA Online 3』(PC) 、『FIFA Online 3 M』(モバイル)
  - FIFAワールドカップ が追い風となり、トラフィックが増加
  - チュソク(連休)の好影響で、9月は過去最高の月商を記録
  - 『FIFA Online 3 M』はGooglePlayの売上ランキングで10位圏内を安定推移
- 主要PCタイトルが前年同期比で成長:
  - 『アラド戦記』、『メイプルストーリー』及び『マビノギ英雄伝』などが堅調に推移
  - コンテンツアップデート及びプロモーションが好評を博した

(単位:百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース:	+64%
一定為替レートベース:	+45%



NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

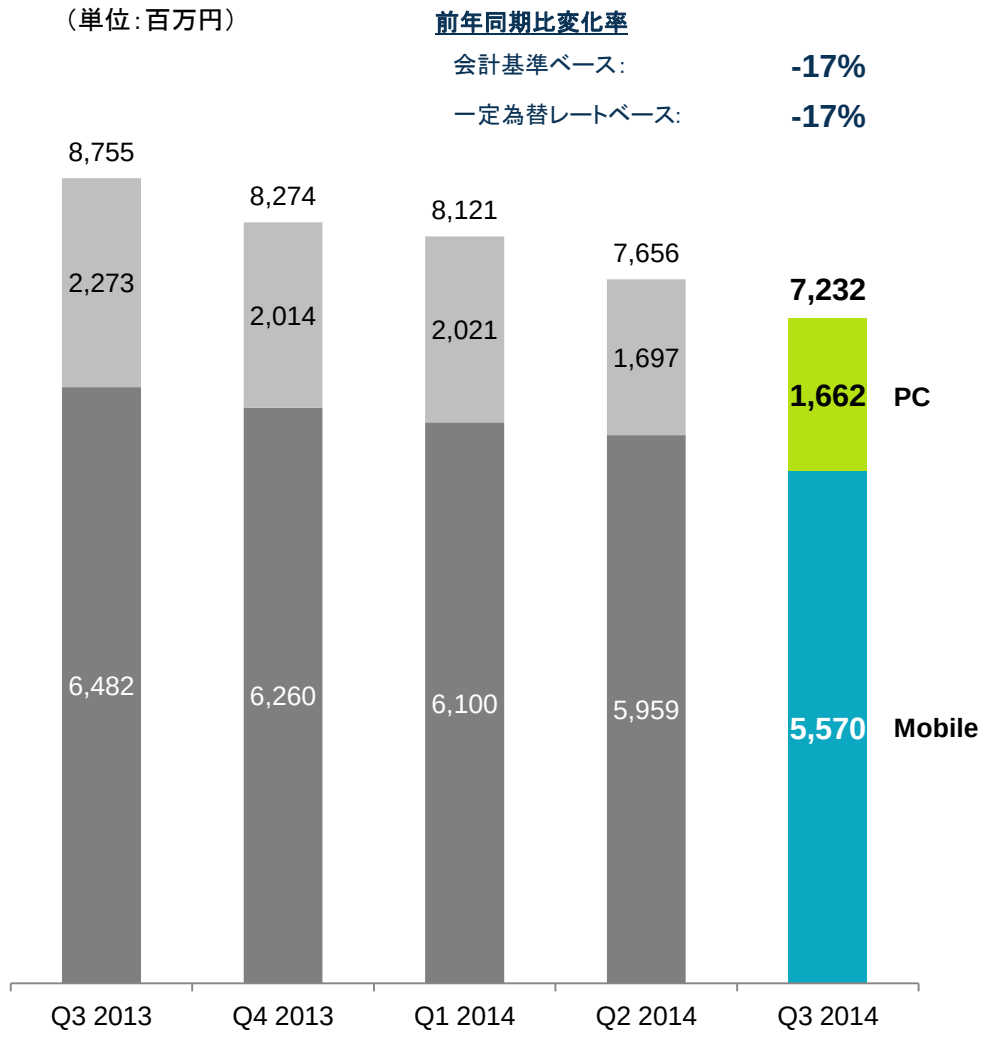
日本 – ハイライト

- モバイル売上収益は前四半期比7%減の56億円、ブラウザゲームの売上収益の減収が影響
- PC売上収益は前四半期比で微減
- ネイティブゲーム『欧州クラブチームサッカー BEST☆ELEVEN⁺』はFIFAワールドカップが追い風となり、前四半期比9%増





『欧州クラブチームサッカー BEST☆ELEVEN⁺』
ゲームプレイ画面



NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

北米、欧州及びその他の地域 – ハイライト

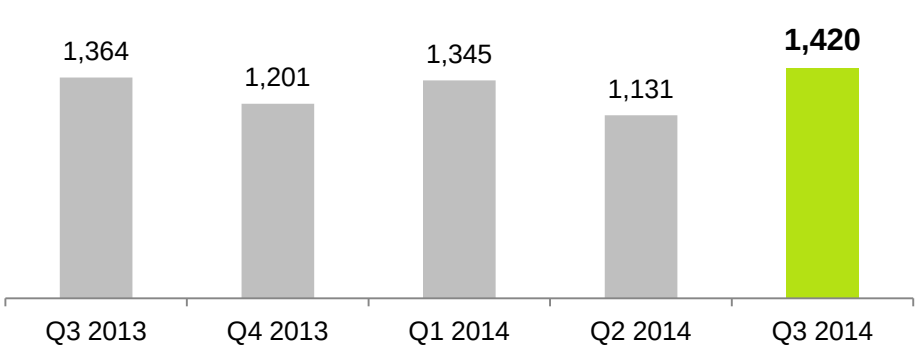
- 北米では好転の兆候が現れる
  - 8月及び9月の売上収益は、一定為替レートベースで前年同期比プラス成長に転じた
  - 既存PCタイトルではユーザー体験の改善に注力してきた結果、『マビノギ』及び『マビノギ英雄伝』などの業績が堅調であった

（単位：百万円）

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：	**-1%**

北米

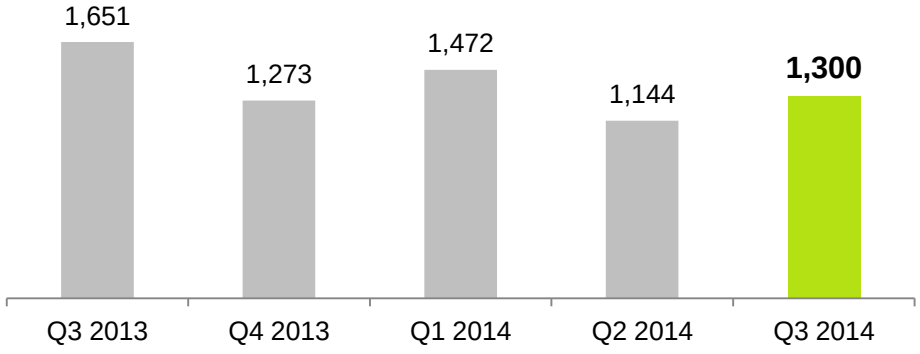


（単位：百万円）

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：	**-28%**

欧州及びその他の地域



NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2014年度第4四半期　業績見通し

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2014年度第4四半期　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　14~22%の増加を見込む

	2013年 第4四半期	2014年 第4四半期			前年同期比		
売上収益	**¥34,467**	**¥39,145**	**~**	**¥42,129**	***14%***	**~**	***22%***
PCオンライン	27,750	30,424	~	32,198	*10%*	~	*16%*
モバイル	6,717	8,721	~	9,931	*30%*	~	*48%*
営業利益	**327**	**8,531**	**~**	**10,891**	***2509%***	**~**	***3231%***
四半期利益 / (損失) [1]	-4,437	6,422	~	8,138	*n/a*	~	*n/a*
1株当たり四半期利益 / (損失)	-10.10	14.93	~	18.92	*n/a*	~	*n/a*
想定為替レート [2]							
100韓国ウォン/日本円	*9.48*	*10.15*		*10.15*			
中国元/日本円	*16.40*	*16.87*		*16.87*			
米ドル/日本円	*100.46*	*103.92*		*103.92*			

- 為替感応度：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2014年度第4四半期の売上収益及び営業利益に以下の影響を予想[2]

売上収益	3.3億円
営業利益	1.1億円

[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] 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 © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2014年度第4四半期　地域別業績見通し



中国

- 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』：第4四半期において、高品質なTier 1コンテンツアップデート（「Kunoichi」アップデート）を実施する予定



韓国

- 会計基準ベースで前年同期比30%台から50%台の増加を予想
- 『Sudden Attack M: Duel League』、『Super Fantasy War』及び『Pocket MapleStory』など高品質な新規モバイルゲームをリリース予定
- 既にGooglePlayに直接配信しているモバイルゲームのKakaoへの配信を開始予定：『Perfect Line-up for Kakao』
- 11月開催予定のG-StarにてPC及びモバイルの新作を発表予定



日本

- 会計基準ベースで前年同期比20%台から10%台後半の減少を予想
- LINEは10月9日に開催された「LINE Conference Tokyo 2014」において『LINE Legion of Heroes』のリリースを発表
- gloops：ネイティブゲーム6本の第4四半期リリース予定を発表(10/14)
  - 10月28日に『Skylock』をリリース。11/14よりテレビCMオンエア
  - 他に『トイズドライブ』、『サモンソウルバトル』などの事前登録が進行中
- ネクソン日本法人は10月29日にネイティブゲーム『Soul Slash SAGA』をリリースし、現在までに20万ダウンロードを突破。

北米、欧州及びその他の地域

北米

- 会計基準ベースで前年同期比20%台から30%台の増加を予想
- 10月23日に『Legion of Heroes』の欧米向け配信を開始

欧州及びその他の地域

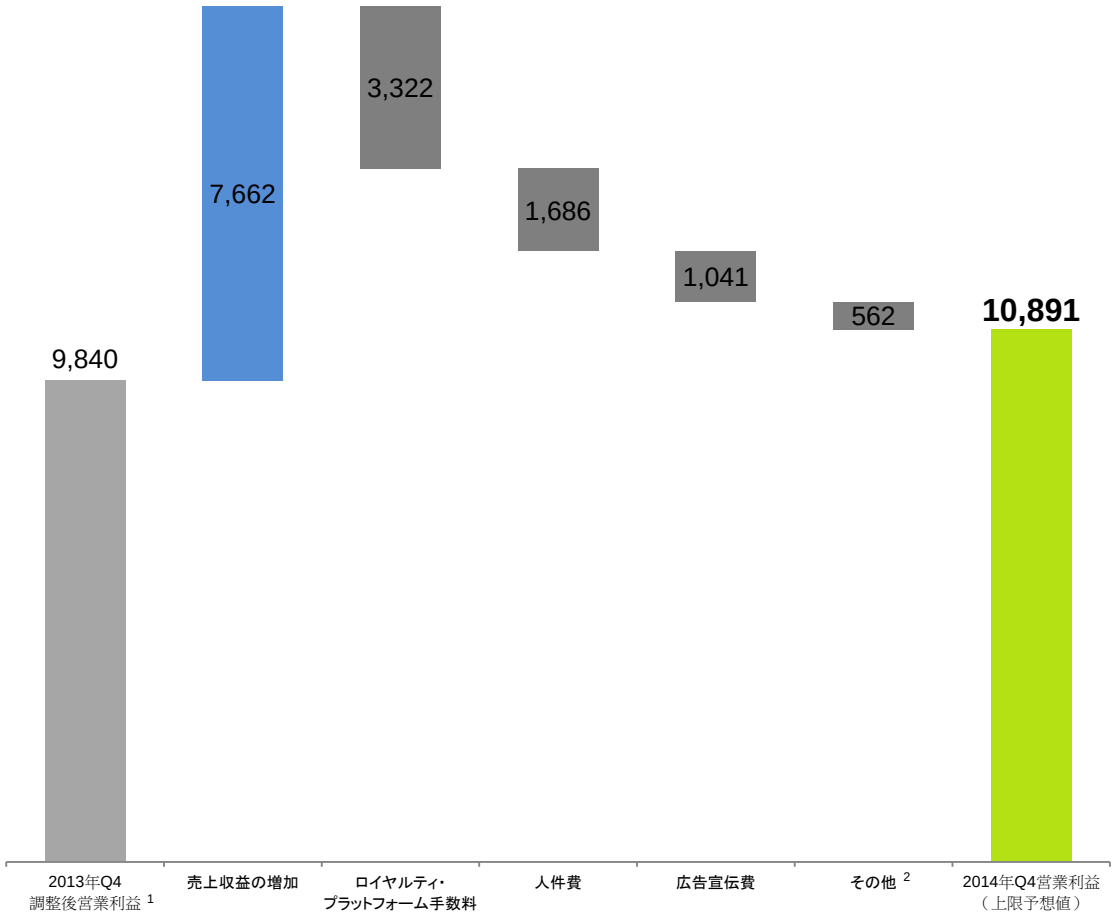
- 会計基準ベースで前年同期比一桁%台の減少を予想

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2014年度第4四半期営業利益見通し

営業利益の前年同期との比較

（単位：百万円）



主に売上収益の増加により、2014年度第4四半期営業利益は上限で11%[3]の増加を予想

対前年同期比で主に営業費用の増加を見込む：

- 『FIFA Online 3』及び『FIFA Online 3 M』などの外部IPタイトルに関連したロイヤルティ費用やモバイルゲーム関連の支払手数料などの変動費
- 給与増及びストック・オプションの付与などに伴う人件費
- 日本及び北米での新規ゲームタイトルのリリースに伴うマーケティング費用

2014年度第4四半期営業利益率は22%～26%を予想

[1] 2013年度第4四半期 調整後営業利益＝営業利益327百万円＋減損損失9,513百万円
[2] その他には売上原価及び販売費及び一般管理費に含まれるその他の費用項目及び、営業利益より上のその他の収益及びその他の費用が含まれております。
[3] 2013年度第4四半期に計上した9,513百万円の減損損失の影響を除いた場合。

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2014年度第4四半期における2つの潜在的リスク

- **gloopsに係るのれんの減損損失を計上する可能性**
  - ネイティブゲームの急成長及び、ブラウザゲームの減速は当初想定以上に急速に進行した
  - gloopsは第4四半期にネイティブゲーム6タイトルの配信開始を予定。これら新規タイトルの業績は、減損損失計上の判断に大きな影響を及ぼす
  - 結果として、のれんの減損損失を計上する可能性あり
  - 減損損失を計上した場合の、当社連結財務諸表への具体的な影響額を現時点において見積もることは困難
  - gloopsに係るのれんの金額は、9月末時点において約310億円。当社は2012年に365億円でgloopsの株式を100%取得し子会社化した

- **1株当たり5円の期末配当を取りやめる可能性**
  - gloopsに係るのれんの減損損失を計上した場合、ネクソングループの連結決算上だけでなく、ネクソン日本法人の単体決算上も同様に減損損失の計上が必要
  - 当社の配当原資はネクソン日本法人の利益剰余金であるため、減損損失を計上した場合、1株当たり5円の期末配当を取りやめる可能性がある
  - 1株当たり5円の期末配当を取りやめることとなった場合は、早急に投資家の皆様に詳細情報を報告

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

卓越した新規タイトルのパイプライン[1]

	2014年度第1～第3四半期	2014年度第4四半期	2015年度及びそれ以降
PC Online			『Closers』 （パブリッシング、韓国） 『メイプルストーリー2』 （自社開発、韓国） 『Peria Chronicles』 （自社開発、韓国） 『サドンアタック2』 （自社開発、韓国） Neople による『攻殻機動隊』 （自社開発、韓国）
Mobile	『Legion of Heroes』、 『Legion of Heroes for Kakao』 （自社開発、韓国） 『EA SPORTS™ FIFA Online 3M』 （パブリッシング、韓国） 『三剣豪』 （パブリッシング、韓国）	『Sudden Attack M: Duel League』 （自社開発、韓国） 『Super Fantasy War』 （自社開発、韓国） 『Legion of Heroes』 （自社開発、米国） gloopsによる『Skylock』 （自社開発、日本） 『Pocket MapleStory for Kakao』 （自社開発、韓国） gloopsによるネイティブゲーム 5タイトル（自社開発、日本）	『Legion of Heroes』 （自社開発、中国及び日本） 『Durango』 （自社開発、韓国） Big Huge Games[2] による『DomiNations』 （戦略的パートナーシップ、米国） TURBO Studiosによる タイトル（未定） （戦略的パートナーシップ、米国） Shiver Entertainmentによる タイトル（未定） （戦略的パートナーシップ、米国）

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

[1] 上記の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を表しています
[2] Big Huge Gamesの旧社名はSecret New Coです

2014年度　主要アップデートスケジュール

	ゲームタイトル	2014年度第1～第2四半期	2014年第3四半期	2014年第4四半期
中国	 アラド戦記	Q1：旧正月アップデート Q2：「Grand Genesis」アップデート	夏季アップデート 国慶節アップデート	「Kunoichi」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	「New Zombie Mode」アップデート
韓国	 EA SPORTS™ FIFAオンライン3	Q2： FIFAワールドカップモードアップデート	夏季アップデート	「Roster」アップデート TBA
	 メイプルストーリー	Q1：「You & I」 アップデート Q2：11周年記念アップデート	夏季アップデート：「Touch of the Mediator」	「Black Heaven」アップデート
	 アラド戦記	Q1：「Knight」アップデート Q2：「Reload」アップデート	夏季アップデート： 「Kunoichi」アップデート	レア アバター & 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 （2013年第4四半期より継続）	夏季アップデート	冬季アップデート（～2015年第1四半期）

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

参考資料

NEXON © 2014 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）

	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	2014年 第１四半期	2014年 第２四半期	**2014年 第３四半期**	前年同期比 変化率(%)
(地域別)								
中国	¥20,409	¥15,477	¥15,962	¥12,065	¥21,302	¥13,530	¥15,685	(2%)
韓国	10,589	8,605	12,151	11,654	15,251	13,433	19,976	64%
日本	9,927	9,398	8,755	8,274	8,121	7,656	7,232	(17%)
北米	1,418	1,446	1,364	1,201	1,345	1,131	1,420	4%
欧州及びその他の地域	2,021	1,698	1,651	1,273	1,472	1,144	1,300	(21%)
(事業別)								
PCオンライン	36,877	29,333	32,995	27,750	40,297	28,459	35,931	9%
モバイル	7,487	7,291	6,887	6,717	7,194	8,435	9,682	41%
日本	*7,217*	*7,054*	*6,482*	*6,260*	*6,100*	*5,959*	*5,570*	*(14%)*
日本以外	*270*	*237*	*405*	*457*	*1,094*	*2,476*	*4,112*	*915%*
売上収益	**44,364**	**36,624**	**39,883**	**34,467**	**47,491**	**36,894**	**45,613**	14%
営業利益	**20,716**	**13,425**	**16,237**	**327**	**21,171**	**9,962**	**15,124**	(7%)
四半期利益/(損失)[1]	**15,150**	**11,365**	**8,054**	**(4,437)**	**16,144**	**4,085**	**13,585**	69%
1株当たり四半期利益/(損失)	**34.77**	**25.98**	**18.35**	**(10.10)**	**36.74**	**9.33**	**31.49**	72%
現金及び預金	**110,510**	**112,235**	**103,820**	**138,843**	**149,040**	**140,157**	**114,155**	
適用為替レート								
100 韓国ウォン/ 日本円	*8.53*	*8.81*	*8.94*	*9.48*	*9.63*	*9.95*	*10.15*	
中国元/ 日本円	*14.73*	*15.94*	*16.06*	*16.40*	*16.83*	*16.54*	*16.87*	
米ドル/ 日本円	*92.42*	*98.76*	*98.95*	*100.46*	*102.78*	*102.16*	*103.92*	
主要ユーザー指標 （モバイル事業を除く）								
MAU（百万）	71.5	71.0	62.6	53.9	55.9	51.9	52.7	
課金率	11.5%	10.2%	10.4%	10.0%	11.0%	10.2%	9.7%	
ARPPU	2,532	2,181	2,447	2,617	3,639	2,781	3,476	
ARPPU（一定為替レートベース）[2]	n/a	n/a	2,447	n/a	n/a	n/a	3,270	

[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(2013年第3四半期の平均為替レートを使用)

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上原価及び販管費

（単位：百万円）

	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	2014年 第１四半期	2014年 第2四半期	2014年 第3四半期
売上原価 [1]	**¥7,831**	**¥7,734**	**¥9,229**	**¥9,358**	**¥10,249**	**¥9,839**	**¥12,731**
ロイヤルティ[2]	2,673	2,180	3,539	3,046	4,055	3,317	6,606
人件費[3]	2,875	3,193	3,014	3,219	3,461	3,580	3,372
その他[4]	2,283	2,361	2,676	3,093	2,733	2,942	2,753
販売費及び一般管理費 [1]	**15,343**	**13,945**	**14,313**	**15,973**	**14,855**	**16,788**	**17,401**
人件費	3,004	3,241	2,814	3,063	3,602	4,758	4,025
支払手数料[5]	2,259	2,037	2,322	2,202	2,661	2,649	3,645
研究開発費	659	860	1,035	1,263	1,120	1,533	1,645
広告宣伝費	1,878	3,202	2,211	2,409	1,382	2,069	2,051
減価償却費	2,488	2,552	2,556	2,753	2,802	2,792	2,914
その他[6]	5,055	2,052	3,375	4,283	3,288	2,987	3,121
その他の収益[7]	164	102	225	1,147	208	209	180
その他の費用[8]	638	1,622	329	9,956	1,424	514	537

[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、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を含んでおります。
[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] 販売費及び一般管理費販売費及び一般管理費の支払手数料には、当社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及び当社グループの日本国内における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のネイティブゲームに関してApple/Googleに支払われる手数料を含んでおります。
[6] 販売費及び一般管理費のその他には、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を含んでおります。
[7] 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。
[8] 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、2013年第2四半期、及び第4四半期並びに2014年第1四半期、第2四半期、及び第3四半期は、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 © 2014 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）

	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	2014年 第１四半期	2014年 第２四半期	2014年 第３四半期
営業利益	**¥20,716**	**¥13,425**	**¥16,237**	**¥327**	**¥21,171**	**¥9,962**	**¥15,124**
金融収益[1]	2,336	2,342	739	1,244	1,014	1,024	5,122
金融費用[2]	196	1,471	3,138	3,819	385	3,655	360
持分法による投資利益/(損失)	**(268)**	**(99)**	**15**	**258**	**(32)**	**(73)**	**(93)**
税引前四半期利益/(損失)	**22,588**	**14,197**	**13,853**	**(1,990)**	**21,768**	**7,258**	**19,793**
法人所得税費用	(7,238)	**(2,875)**	**(5,712)**	**(2,519)**	**(5,446)**	(3,089)	**(6,132)**
四半期利益/(損失)[3]	**15,150**	**11,365**	**8,054**	**(4,437)**	**16,144**	**4,085**	**13,585**

[1] 2013年第1四半期、第2四半期及び2014年第3四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。2014年第3四半期の金融収益は主に日本及び韓国におけるドル建ての現金預金及び売掛金に関してドル円為替レート及びドルウォン為替レートがドル高に推移したことにより為替差益を計上したことが主な要因です。

[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』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社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。2014年第2四半期の金融費用は主に韓国におけるドル建ての現金預金及び売掛金に関してドルウォン為替レートがウォン高に推移したことにより為替差損を計上したことが主な要因です。

[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 © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結キャッシュ・フロー計算書

（単位：百万円）

	2013年 第３四半期 連結累計期間	2014年 第３四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥38,457	¥41,930
投資活動によるキャッシュ・フロー	(12,974)	(43,376)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(14,995)	(26,147)
現金及び現金同等物の増減額（減少）	10,488	(27,593)
現金及び現金同等物の期首残高	84,736	138,843
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	8,596	2,905
現金及び現金同等物の期末残高	103,820	114,155

NEXON © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結財政状態計算書

（単位：百万円）

	2013年 12月31日	2014年 9月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥138,843	¥114,155
その他	78,956	125,380
流動資産合計	**217,799**	**239,535**
非流動資産		
有形固定資産	22,080	21,740
のれん	45,802	45,866
無形資産	26,653	18,700
その他	106,517	74,987
非流動資産合計	**201,052**	**161,293**
資産合計	**418,851**	**400,828**
負債		
流動負債		
未払法人所得税	8,502	3,654
借入金	13,408	13,575
その他	28,543	29,043
流動負債合計	**50,453**	**46,272**
非流動負債		
借入金	34,605	22,691
その他	20,734	8,420
非流動負債合計	**55,339**	**31,111**
負債合計	**105,792**	**77,383**
資本		
資本金	51,952	52,226
資本剰余金	50,688	40,576
自己株式	(0)	-
その他の資本の構成要素	74,468	64,763
利益剰余金	131,374	160,815
非支配持分	4,577	5,065
資本合計	**313,059**	**323,445**
負債及び資本合計	**418,851**	**400,828**

NEXON © 2014 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（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…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 © 2014 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 © 2014 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.


NEXON