

決算説明資料
2015年第3四半期

2015年11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.

第3四半期　主要ハイライト

- 第3四半期の業績は当社業績予想レンジを上回った
  - PC：とりわけ中国及び韓国における主要タイトルが9月に好調であった
  - モバイル：
    - 『DomiNations』のアジア向けサービスは、とりわけ韓国で好調なスタートを切った
    - 『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』が9月の韓国におけるお盆休みを中心に好調であった

- パートナーシップの強化
  - Respawn Entertainment及びParticle Cityとの『Titanfall™』をベースとしたモバイルゲーム
  - Bluehole Studio とのモバイル版『TERA[1]』
  - QC Gamesとの戦略的パブリッシング及びオペレーション契約

[1] オリジナルのPCオンラインゲームのIPをベースとしたモバイルゲーム

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

植村 士朗

代表取締役　最高財務責任者

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

2015年度第3四半期　業績

NEXON © 2015 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9%増の498億円。一定為替レート[1]ベースでは5%増
  - 当社業績予想レンジの上限を上回った
  - 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、韓国における『DomiNations』及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』に牽引され、当社業績予想レンジの上限に近い着地となった

- 営業利益は前年同期比22%増の184億円。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
  - 人件費が計画を下回ったこと

- 四半期利益[2]は前年同期比41%増の192億円。四半期利益[2]が当社業績予想を上回った主な要因は、営業利益が予想を上回ったこと、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所在する国の現地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）

	2014年 第3四半期 実績	*2015年 第3四半期 業績見通し*			2015年 第3四半期 実績	前年 同期比
		下限		*上限*		
売上収益	**¥45,613**	***¥46,305***	***~***	***¥49,734***	**¥49,811**	***9%***
PCオンライン[1]	35,931	*36,875*	*~*	*39,201*	39,481	*10%*
モバイル	9,682	*9,430*	*~*	*10,533*	10,330	*7%*
日本	*5,570*				*3,747*	*(33%)*
日本以外	*4,112*				*6,583*	*60%*
営業利益	**15,124**	***14,335***	***~***	***17,254***	**18,436**	***22%***
四半期利益[2]	**13,585**	***12,942***	***~***	***15,327***	**19,184**	***41%***
1株当たり四半期利益	31.49	*30.10*	*~*	*35.65*	44.47	
現金及び現金同等物	114,155				128,236	
為替レート						
100韓国ウォン／日本円	10.15	*10.78*		*10.78*	10.46	
中国元／日本円	16.87	*20.08*		*20.08*	19.48	
米ドル／日本円	103.92	*123.25*		*123.25*	122.23	

[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。

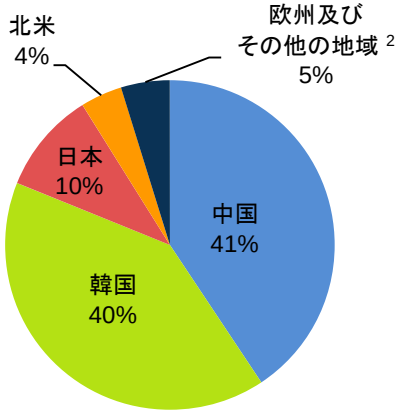
NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上構成

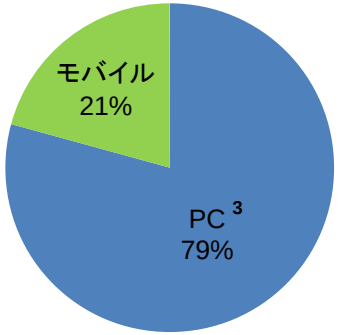
（単位：百万円）

	2014年 第3四半期	2015年 第3四半期（会計基準ベース）	2015年 第3四半期（一定為替レート[4]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[4]ベース）
地域別[1]					
中国	¥15,685	¥20,247	¥19,513	*29%*	*24%*
韓国	19,976	20,163	19,566	*1%*	*(2%)*
日本	7,232	4,972	4,971	*(31%)*	*(31%)*
北米	1,420	2,045	1,752	*44%*	*23%*
欧州及びその他の地域[2]	1,300	2,384	2,234	*83%*	*72%*
売上収益合計	**45,613**	**49,811**	**48,036**	***9%***	***5%***
プラットフォーム別					
PCオンライン[3]	35,931	39,481	38,077	*10%*	*6%*
モバイル	9,682	10,330	9,959	*7%*	*3%*
日本	*5,570*	*3,747*	*3,746*	*(33%)*	*(33%)*
日本以外	*4,112*	*6,583*	*6,213*	*60%*	*51%*
売上収益合計	**45,613**	**49,811**	**48,036**	***9%***	***5%***
為替レート					
100韓国ウォン／日本円	*10.15*	*10.46*	*10.15*		
中国元／日本円	*16.87*	*19.48*	*16.87*		
米ドル／日本円	*103.92*	*122.23*	*103.92*		

2015年度第3四半期
地域別売上構成比率[1]



2015年度第3四半期
プラットフォーム別売上構成比率

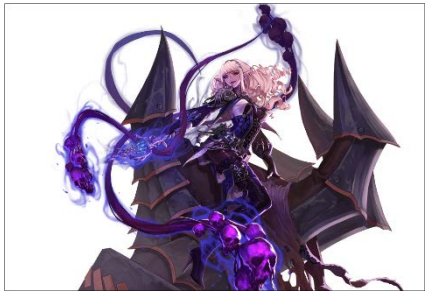


[1] 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。
[2] その他の地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む。
[3] PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。
[4] 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したものを指します。例えば、中国向けに『アラド戦記』を開発するネオプルは韓国の法人ですが、この場合、一定為替レートには韓国ウォン/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3四半期中に夏季アップデート (7/2) 及び国慶節アップデート(9/22)を実施
  - 9月は1ヶ月を通じて売上収益が好調。また、国慶節アップデートはユーザーの評価を博した
  - 第3四半期のMAU及び課金ユーザーは対前四半期比で増加した
- モバイルゲーム『ポケットメイプルストーリー』を9月下旬に配信開始（パブリッシャー：Tiancity）



『アラド戦記』
国慶節アップデート

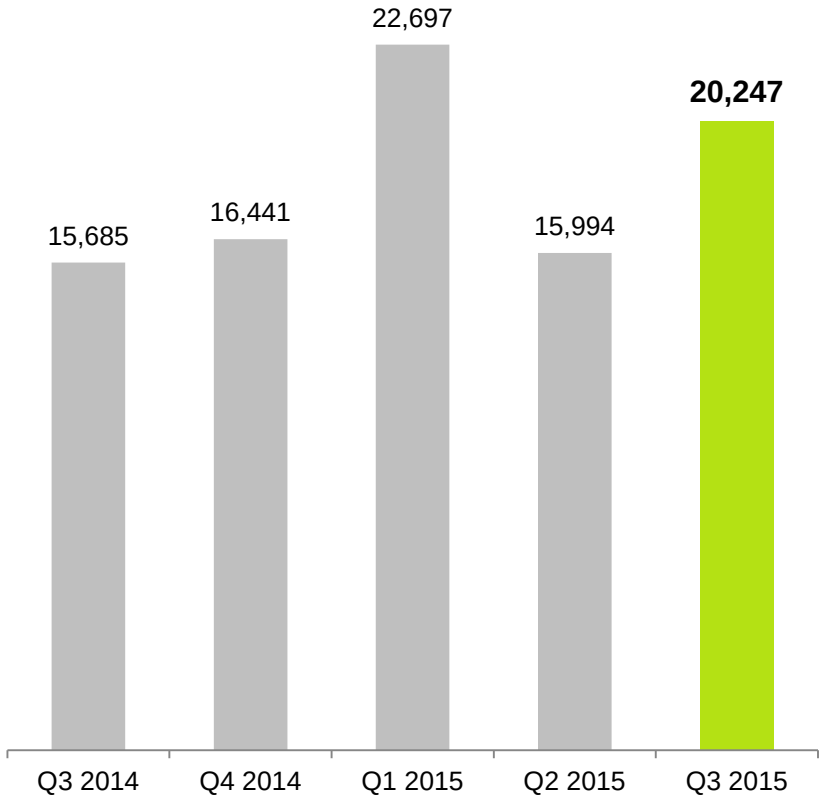


『ポケットメイプルストーリー』

（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[1]ベース：	+24%



[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所在する国の現地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

- FIFAワールドカップの好影響を受けて高水準にあった前年同期との比較にも関わらず、堅調な業績となった
- 『アラド戦記』、『サドンアタック』、『メイプルストーリー』を含む主力PCタイトルが対前年同期比で成長
- 『EA SPORTS™ FIFA Online 3』及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』が9月の韓国のお盆休みを中心に好調
- 『DomiNations』の好調なスタート (8/26)
- 『メイプルストーリー2』の配信を開始(7/7)



『メイプルストーリー2』

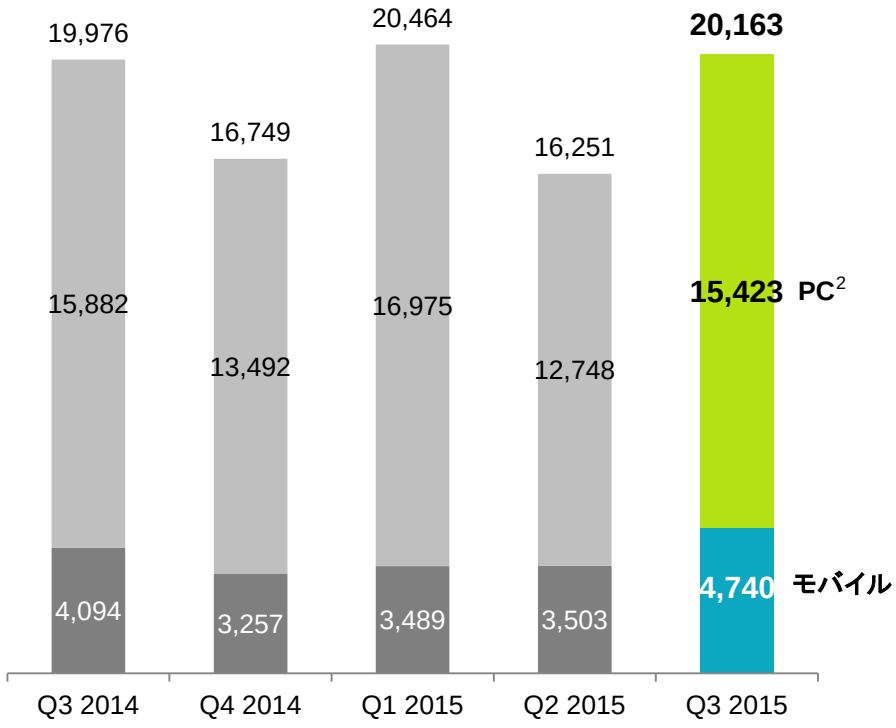


『DomiNations』

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：	+1%
一定為替レート[1]ベース：	-2%



[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所在する国の現地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前四半期比8%減の37億円、
  主にブラウザゲームの売上収益の減少が影響

- PCオンライン[2]売上収益は前四半期比11%減の12億円

- モバイルネイティブゲーム『メイプルストーリーポケット』(8/5)
  及び『ドミネーションズ –文明創造–』(8/26)の配信を開始



『メイプルストーリーポケット』

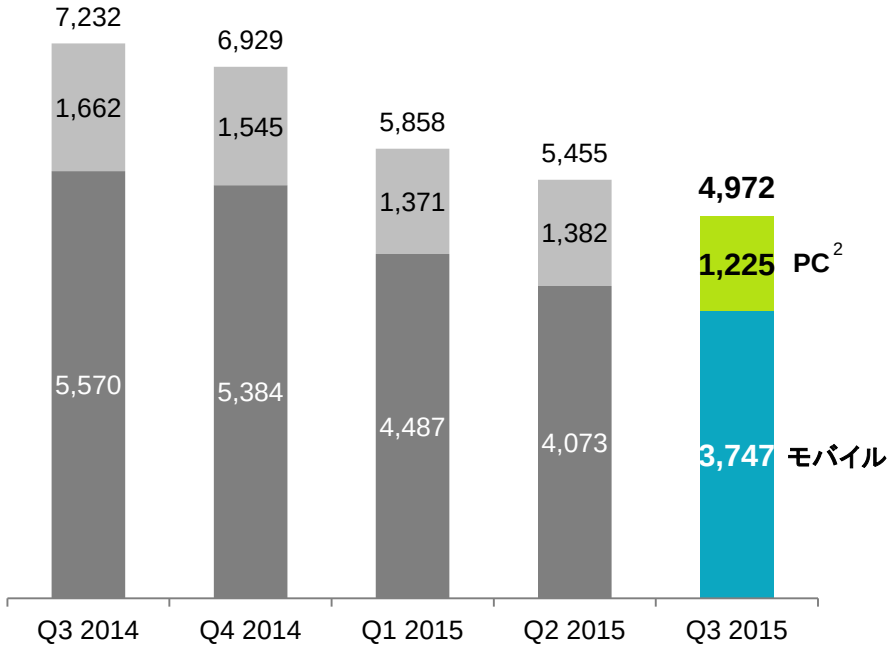


『ドミネーションズ –文明創造–』

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：	-31%
一定為替レート[1]ベース：	-31%



[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所在する国の現地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[1] –ハイライト

- SocialspielによるモバイルゲームⅡレガシークエストⅡのソフトローンチを開始
- 台湾、香港及びマカオでモバイルゲームⅡDomiNationsⅡの配信を開始(8/26)

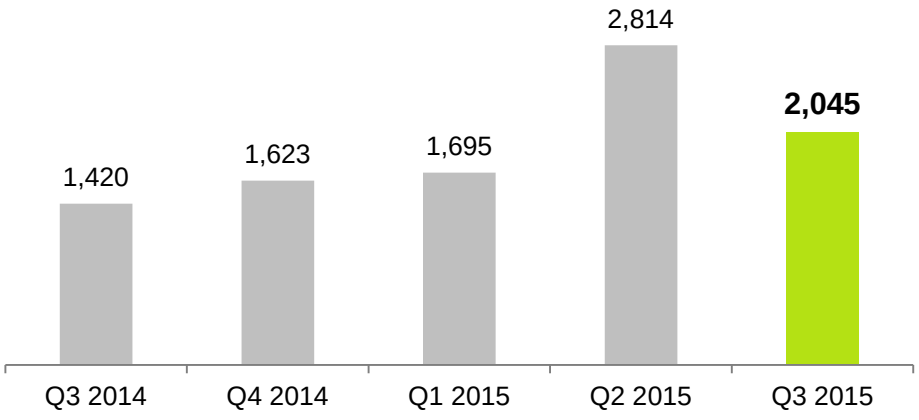
（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：**+44%**

一定為替レート[2]ベース：**+23%**

北米



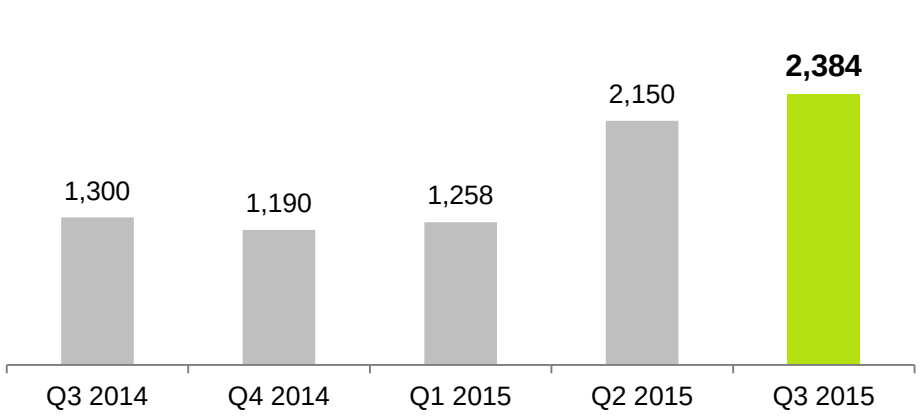
（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース：**+83%**

一定為替レート[2]ベース：**+72%**

欧州及びその他の地域[1]



[1]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。.

[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所在する国の現地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Ⅱアラド戦記Ⅱ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4四半期　業績見通し

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

2015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）

- 会計基準ベースで前年同期比7%から0%の減少を見込む

	2014年 第4四半期	2015年 第4四半期			前年同期比		
売上収益	**¥42,932**	**¥40,060**	**~**	**¥42,865**	***(7%)***	**~**	***(0%)***
PCオンライン[1]	34,041	30,189	~	31,871	*(11%)*	~	*(6%)*
モバイル	8,891	9,871	~	10,994	*11%*	~	*24%*
営業利益（損失）	**(748)**	**9,692**	**~**	**11,831**	***n/a***	**~**	***n/a***
四半期利益（損失）[2]	**(4,498)**	**7,795**	**~**	**9,527**	***n/a***	**~**	***n/a***
1株当たり四半期利益（損失）	(10.45)	17.99	~	21.99			
想定為替レート							
100韓国ウォン／日本円	*10.55*	*10.50*		*10.50*			
中国元／日本円	*18.59*	*18.91*		*18.91*			
米ドル／日本円	*114.54*	*120.07*		*120.07*			

- 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4四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	3億円
営業利益	1億円

[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（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。
[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%台前半から一桁%台後半の減少を予想
- 『アラド戦記』
  - 冬季アップデートを予定（12月）
  - アイテム販売が著しく好調であった結果、高水準となった2014年第4四半期の売上収益との比較であるため前年同期比で減少を見込む
  - 2015年通期の売上収益は会計基準ベースで前期比10%台前半の増加を予想



韓国

- 会計基準ベースで前年同期比一桁%台前半から一桁%台後半の増加を予想
- PC
  - 『AIMA』の配信を開始（10/22）
  - 『アルピエル』、『ツリーオブセイヴァー』を配信予定（12月）
  - 『Need for Speed™ Edge』のCBTを予定（11月）
- モバイル
  - 『ファンタジーウォータクティクス』の配信を開始（11/5）
  - 『HIT』を配信予定（11月）
- 11月のG-STARでは新作のPCタイトル6本、モバイルゲーム7本を発表



日本

- 会計基準ベースで前年同期比30%台の減少を予想
- PC
  - ヴァルハラゲームスタジオとの『Devil's Third Online』のパブリッシングを発表。CBTを予定（11月）
  - 『ツリーオブセイヴァー』のCBTを実施（10月）
- モバイル
  - 『マビノギデュエル』、『ファンタジーウォータクティクス』を配信予定（11月）
  - gloopsによる新作ブラウザゲーム『LAPLACE LINK』の事前登録を開始（11月）



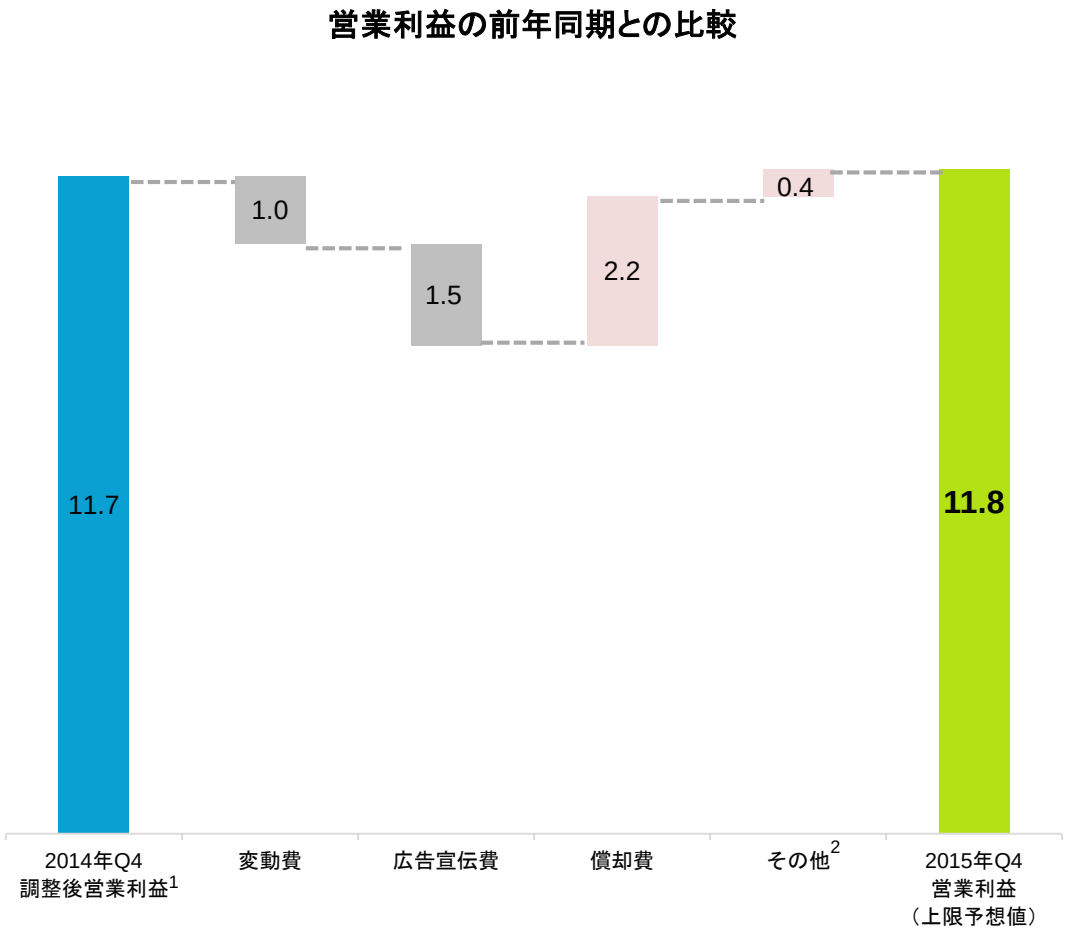
北米、欧州及びその他の地域

- 北米：会計基準ベースで前年同期比40%台から50%台の増加を予想
- 欧州及びその他の地域：会計基準ベースで前年同期比70%台から90%台の増加を予想
- PC：『Ghost in the Shell Stand Alone Complex - First Assault Online』のCBTを実施（10月）

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

2015年度第4四半期営業利益見通し

（単位：十億円）



2015年第4四半期営業利益のレンジは97億円から118億円を予想：

- 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事業の成長に伴う支払手数料などの変動費の増加
- 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
- 『アラド戦記』のIPに係る償却が完了したことによる償却費の減少

[1] 2014年度第4四半期 調整後営業利益(11,694百万円)＝営業損失748百万円＋減損損失12,442 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。

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

NCSOFT社の株式売却

- 当社グループが保有していたNCSOFT社の株式のすべてを10月16日に売却

- 売却の詳細:
  - 株式数: 3,306,897株（発行済株式数の15.08%）
  - 売却価格: 1株あたり183,000韓国ウォン
  - 総額: 605,162百万韓国ウォン（日本円で64,026百万円）

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

パイプライン[1](1)

	2015	2016年以降
PC Online	『カウンターストライク オンライン2』	『メイプルストーリー2』
		『Devil's Third Online』
		『Ghost in the Shell Stand Alone Complex - First Assault Online』
		Boss Key Productions による『LawBreakers』
		『Titanfall™』
	『DIRTY BOMB』	『ツリーオブセイヴァー』
		『Need for Speed™ Edge』
		『サドンアタック2』
		『HYPER UNIVERSE』
		『天涯明月刀』
Mobile	『DomiNations』	『ファンタジーウォータクティクス』
		gloopsによる『LAPLACE LINK』
		『アラド戦記モバイル』[2]
		『ファイナルファンタジー XI モバイル』[2]
		『TERAモバイル』[2]
	『ポケットメイプルストーリー』	『HIT』
		『三國志曹操伝 Online』
		『野生の地：Durango』
		『LEGO®モバイル』[2]
		『Titanfall™ モバイル』[2]

[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、一部タイトルを抜粋したものです。
[2] オリジナルのIPをベースとしたモバイルゲーム
[3] この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属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)

PCオンラインゲーム

自社開発
『Ghost in the Shell Stand Alone Complex - First Assault Online』





パブリッシング
『Need for Speed™ Edge』





[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)

モバイルゲーム

パブリッシング
『HIT』





自社開発
『野生の地：Durango』





[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.

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 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 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 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 Q2：スタッフシステムアップデート	「LIVE & BROAD」アップデート お盆休みパッケージ	「ENGINE」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 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） 新キャラクターアップデート	「Heroes of Maple 」アップデート 新キャラクターアップデート
	 アラド戦記	Q1：旧正月アップデート Q2：子供の日パッケージ	10周年及び「D&F Fever」アップデート お盆休みパッケージ	レアアバター及びクリスマスパッケージ 「Knight 2nd Awakening」アップデート
	 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） 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） 10周年記念イベント 有名人キャラクターアップデート	有名人キャラクターアップデート 冬季アップデート

[1] この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章は、それぞれの権利者に帰属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	2015年 第3四半期	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	¥20,247	*29%*
韓国	15,251	13,433	19,976	16,749	20,464	16,251	20,163	*1%*
日本	8,121	7,656	7,232	6,929	5,858	5,455	4,972	*(31%)*
北米	1,345	1,131	1,420	1,623	1,695	2,814	2,045	*44%*
欧州及びその他の地域	1,472	1,144	1,300	1,190	1,258	2,150	2,384	*83%*
（プラットフォーム別）								
PC[1]	40,297	28,459	35,931	34,041	43,602	32,511	39,481	*10%*
モバイル	7,194	8,435	9,682	8,891	8,370	10,153	10,330	*7%*
日本	*6,100*	*5,959*	*5,570*	*5,384*	*4,487*	*4,073*	*3,747*	*(33%)*
日本以外	*1,094*	*2,476*	*4,112*	*3,507*	*3,883*	*6,080*	*6,583*	*60%*
売上収益	**47,491**	**36,894**	**45,613**	**42,932**	**51,972**	**42,664**	**49,811**	*9%*
営業利益（損失）	**21,171**	**9,962**	**15,124**	**(748)**	**22,219**	**11,320**	**18,436**	*22%*
四半期利益（損失）[2]	**16,144**	**4,085**	**13,585**	**(4,498)**	**18,539**	**13,010**	**19,184**	*41%*
1株当たり四半期利益（損失）	**36.74**	**9.33**	**31.49**	**(10.45)**	**43.05**	**30.35**	**44.47**	
現金及び預金	**149,040**	**140,157**	**114,155**	**117,729**	**120,990**	**116,261**	**128,236**	
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*	*10.46*	
中国元／日本円	*16.83*	*16.54*	*16.87*	*18.59*	*19.32*	*19.76*	*19.48*	
米ドル／日本円	*102.78*	*102.16*	*103.92*	*114.54*	*119.09*	*121.36*	*122.23*	
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	49.1	
課金率	11.0%	10.2%	9.7%	9.3%	10.0%	10.0%	10.1%	
ARPPU	3,639	2,781	3,476	3,776	4,805	3,508	4,470	

[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	2015年 第３四半期
売上原価 [1]	**¥10,249**	**¥9,839**	**¥12,731**	**¥11,516**	**¥12,602**	**¥11,092**	**¥12,552**
ロイヤルティ [2]	4,055	3,317	6,606	4,448	5,621	4,263	5,355
人件費 [3]	3,461	3,580	3,372	3,811	4,022	3,950	4,334
その他 [4]	2,733	2,942	2,753	3,257	2,959	2,879	2,863
販売費及び一般管理費 [1]	**14,855**	**16,788**	**17,401**	**19,556**	**16,776**	**19,585**	**18,269**
人件費	3,602	4,758	4,025	4,202	3,695	3,738	3,428
支払手数料 [5]	2,661	2,649	3,645	3,542	4,631	4,813	5,128
研究開発費	1,120	1,533	1,645	1,533	1,963	1,971	1,729
広告宣伝費	1,382	2,069	2,051	3,468	1,630	3,728	3,921
減価償却費	2,802	2,792	2,914	2,958	3,026	3,176	2,275
その他	3,288	2,987	3,121	3,853	1,831	2,159	1,788
その他の収益 [6]	208	209	180	613	124	90	101
その他の費用 [7]	1,424	514	537	13,221	499	757	655

[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を含んでおります。
[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、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 © 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	2015年 第３四半期
営業利益（損失）	**¥21,171**	**¥9,962**	**¥15,124**	**(¥748)**	**¥22,219**	**¥11,320**	**¥18,436**
金融収益 [1]	1,014	1,024	5,122	5,381	2,576	2,331	4,277
金融費用 [2]	385	3,655	360	781	117	97	234
持分法による投資利益（損失）	**(32)**	**(73)**	**(93)**	**0**	**4**	**11**	**11**
税引前四半期利益（損失）	**21,768**	**7,258**	**19,793**	**3,852**	**24,682**	**13,565**	**22,490**
法人所得税費用 [3]	(5,446)	(3,089)	(6,132)	(8,583)	(5,835)	(452)	(3,239)
四半期利益（損失）[4]	**16,144**	**4,085**	**13,585**	**(4,498)**	**18,539**	**13,010**	**19,184**

[1] 2014年第3四半期、第4四半期及びの2015年第1四半期、第2四半期及び第3四半期の金融収益は、主に外貨建ての現金預金及び売掛金に係る為替差益を含みます。なお、2015年第1四半期の金融収益は、さらに投資先からの受取配当を含みます。

[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 第３四半期 連結累計期間	2015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	¥41,930	¥45,016
投資活動によるキャッシュ・フロー	(43,376)	(13,258)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(26,147)	(16,263)
現金及び現金同等物の増減額（減少）	(27,593)	15,495
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	2,905	(4,988)
現金及び現金同等物の期末残高	114,155	128,236

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

連結財政状態計算書

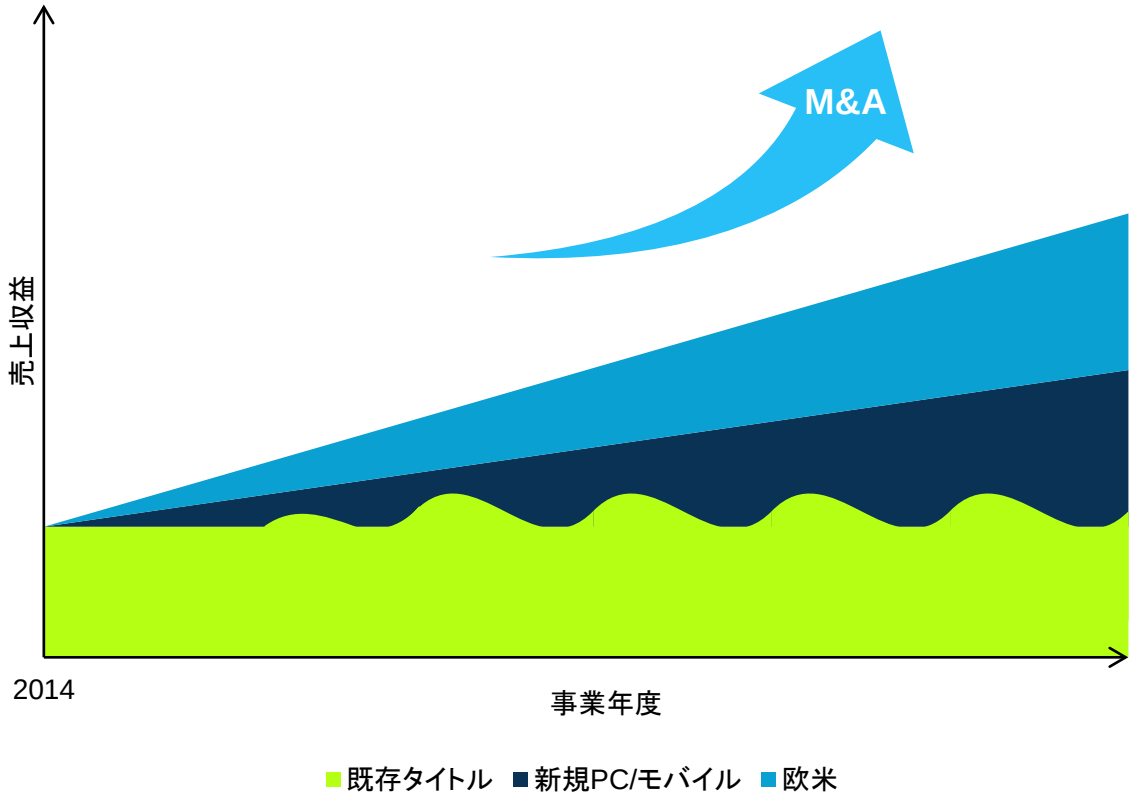
（単位：百万円）

	2014年 12月31日	2015年 9月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥117,729	¥128,236
その他	140,396	140,754
流動資産合計	**258,125**	**268,990**
非流動資産		
有形固定資産	24,039	21,390
のれん	35,426	35,800
無形資産	16,574	8,984
その他	102,858	97,077
非流動資産合計	**178,897**	**163,251**
資産合計	**437,022**	**432,241**
負債		
流動負債		
未払法人所得税	12,836	4,234
借入金	13,180	14,099
その他	31,007	25,094
流動負債合計	**57,023**	**43,427**
非流動負債		
借入金	23,244	14,099
その他	11,278	8,447
非流動負債合計	**34,522**	**22,546**
負債合計	**91,545**	**65,973**
資本		
資本金	52,481	55,731
資本剰余金	40,830	33,892
自己株式	-	-
その他の資本の構成要素	92,044	70,135
利益剰余金	155,025	201,407
非支配持分	5,097	5,103
資本合計	**345,477**	**366,268**
負債及び資本合計	**437,022**	**432,241**

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]

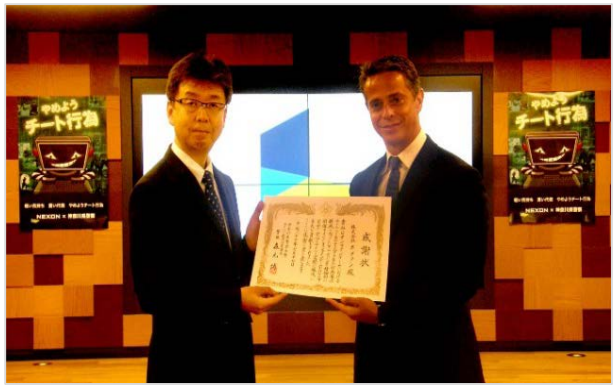


[1] 上表が示すのは将来の売上収益成長であり、画像の尺度は実際の売上収益額に沿うものではないことにご留意ください。

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