決算説明資料
2015年第1四半期

2015年5月14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1四半期：当社の戦略に沿って着実に事業は前進

- ハイシーズンの旧正月から3月にかけて中国及び韓国が好調
  - 中国：『アラド戦記』は、旧正月のアップデートに対するユーザーの反応が、アップデート直後の段階では当社の予想よりも強くなかったものの、第1四半期の後半で復調し、結果は好調となった
  - 韓国：既存タイトルが堅調に推移し、競争が激しい市場の中でも好調な業績となった。Boolean Games社の株式取得により、モバイルゲームのパイプラインを強化した

- 日本は引き続き改善に向け注力
  - 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契約を発表
  - 『LINE クロスレギオン』（『Legion of Heroes』の日本向けサービス）：CBT[1]を完了し、第2四半期中に配信開始

- 高品質なゲームの配信準備は順調に進行中 – 今後も多数のタイトルをローンチ予定
  - 『DomiNations』を北米及び欧州で配信開始し、600万ダウンロードを達成。ユーザー継続率は良好
  - 『Top of Tanker』（中国語タイトル名：『我叫MT2』）を韓国で配信開始。韓国GooglePlayの売上ランキングで10位近辺を安定的に推移
  - 『メイプルストーリー2』は韓国における最終CBT[1]を完了
  - 中国で最も人気のあるPCタイトルの一つである『アラド戦記』のモバイル版をTencentを通じて中国でリリースすることを発表

[1] CBT (クローズドβテスト）とは、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。

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

植村 士朗
代表取締役CFO

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

2015年度第1四半期　業績

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

第1四半期　業績ハイライト

- 第1四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比9%増の520億円。一定為替レートベースでは1%減。営業利益は前年同期比5%増の222億円。

- 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を上回ったのは、中国及び韓国事業が2月後半から3月にかけて好調であったことが主な要因
    - 中国:『アラド戦記』は、2/10の旧正月アップデートに対するユーザーの反応が、アップデート直後の段階では当社の想定よりも強くなかったものの、高品質なゲーム運用によって第1四半期の後半に復調し、結果として好調となった
    - 韓国:コンテンツアップデート、プロモーション及びアイテム販売がユーザーの好評を博したことにより、既存のPCオンライン及びモバイルタイトルが堅調に推移。とりわけ旧正月が好調であった
  - 営業利益が当社業績予想レンジを上回った主な要因は:
    - 中国及び韓国事業からの売上収益が予想を上回ったこと
    - 広告宣伝費が予想を下回ったこと
    - 主に従業員数や福利厚生費が計画以下であったことにより、人件費が予想を下回ったこと

- 四半期利益[1]は前年同期比15%増の185億円。四半期利益が業績予想を上回ったのは、営業利益が予想を上回ったことが主な要因

[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.

第1四半期業績概要

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

	2014年 第1四半期 実績	*2015年 第1四半期 業績見通し*			2015年 第1四半期 実績	前年 同期比
		下限		*上限*		
売上収益	**¥47,491**	***¥44,259***	**~**	***¥47,728***	**¥51,972**	***9%***
PCオンライン[1]	40,297	*36,859*	~	*39,641*	43,602	*8%*
モバイル	7,194	*7,400*	~	*8,087*	8,370	*16%*
日本	*6,100*				*4,487*	*(26%)*
日本以外	*1,094*				*3,883*	*255%*
営業利益	**21,171**	***14,715***	**~**	***18,138***	**22,219**	***5%***
四半期利益[2]	**16,144**	*12,793*	~	*15,669*	**18,539**	***15%***
1株当たり四半期利益	36.74	*29.66*	~	*36.33*	43.05	
現金及び現金同等物	149,040				120,990	
為替レート						
100韓国ウォン/日本円	9.63	*10.55*		*10.55*	10.85	
中国元/日本円	16.83	*18.59*		*18.59*	19.32	
米ドル/日本円	102.78	*114.54*		*114.54*	119.09	

[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。

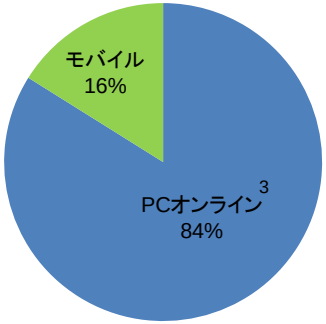
NEXON © 2015 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上構成

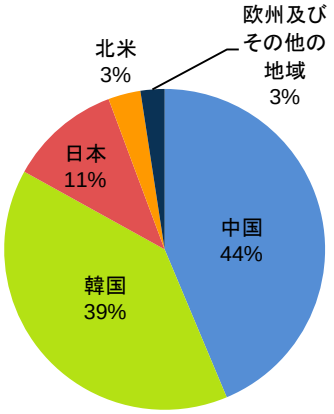
（単位：百万円）

	2014年第１四半期	2015年第１四半期（会計基準ベース）	2015年第１四半期（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	¥21,302	¥22,697	¥20,131	*7%*	*(5%)*
韓国	15,251	20,464	18,161	*34%*	*19%*
日本	8,121	5,858	5,858	*(28%)*	*(28%)*
北米	1,345	1,695	1,464	*26%*	*9%*
欧州及びその他の地域[2]	1,472	1,258	1,194	*(15%)*	*(19%)*
売上収益合計	**47,491**	**51,972**	**46,808**	***9%***	***(1%)***
プラットフォーム別					
PCオンライン[3]	40,297	43,602	38,883	*8%*	*(4%)*
モバイル	7,194	8,370	7,925	*16%*	*10%*
日本	*6,100*	*4,487*	*4,487*	*(26%)*	*(26%)*
日本以外	*1,094*	*3,883*	*3,438*	*255%*	*214%*
売上収益合計	**47,491**	**51,972**	**46,808**	***9%***	***(1%)***
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	*9.63*	*10.85*	*9.63*		
中国元/日本円	*16.83*	*19.32*	*16.83*		
米ドル/日本円	*102.78*	*119.09*	*102.78*		

2015年度第1四半期
プラットフォーム別売上構成比率



2015年度第1四半期
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] 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』
  - 2/10の旧正月アップデートに対するユーザーの反応が、アップデート直後の段階では当社の想定よりも強くなかったものの、高品質なゲーム運用によって第1四半期の後半で復調し、結果は好調となった
  - 2月後半から3月にかけて、コンテンツアップデート及びアイテム販売がユーザーの好評を博した
  - Q1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安定的に推移した



『アラド戦記』
「旧正月」アップデート

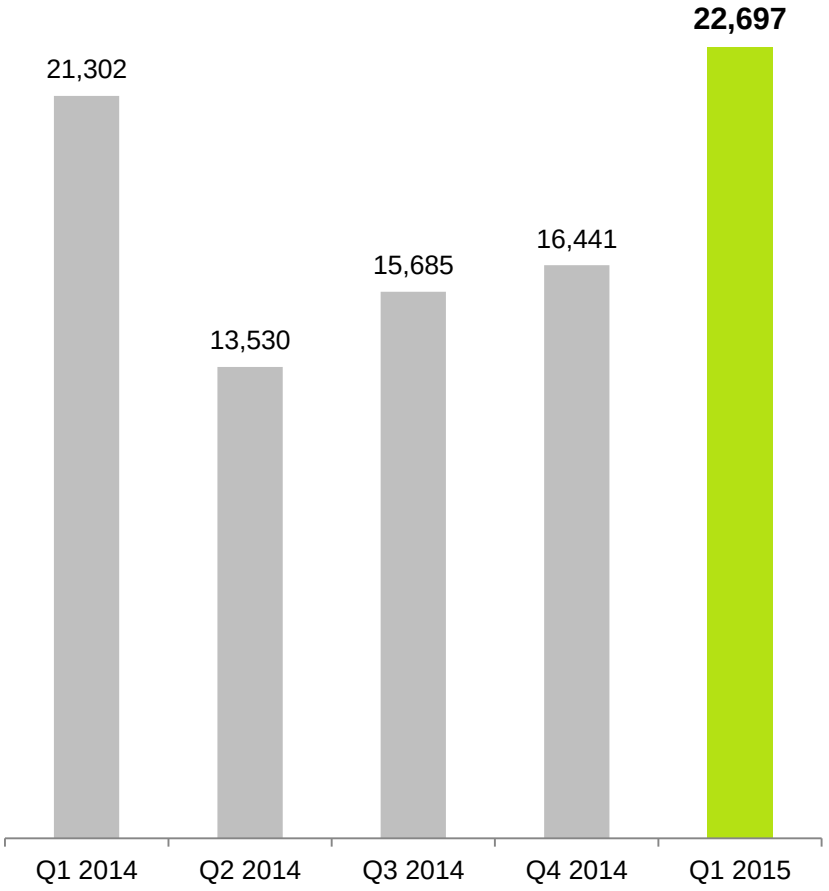


『アラド戦記』
ゲームプレイ画面

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース:	+7%
一定為替レートベース:	-5%



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

韓国 – ハイライト

- 既存のPCオンライン及びモバイルタイトルは、コンテンツアップデート及びアイテム販売がユーザーの好評を博したことにより2月後半から3月にかけて堅調に推移。とりわけ旧正月が好調であった
- 主要モバイルタイトルは対前四半期比で成長
  - 『FIFA Online 3 M』: 旧正月のアイテム販売が好評を博した
  - 『Legion of Heroes』: 大規模な1周年記念コンテンツアップデート(2/12)が好評を博した
- 主要PCタイトルは前年同期比で成長
  - 『アラド戦記』及び『サドンアタック』が堅調に推移
  - コンテンツアップデート、プロモーション及びアイテム販売が好評を博した
- 高品質なモバイルタイトルのCBTを実施
  - 『マビノギデュエル』: グローバルCBTを実施(3月～4月)
  - 『スーパーファンタジーウォー』: 韓国においてCBTを完了(3月)



『Legion of Heroes』1周年記念アップデート

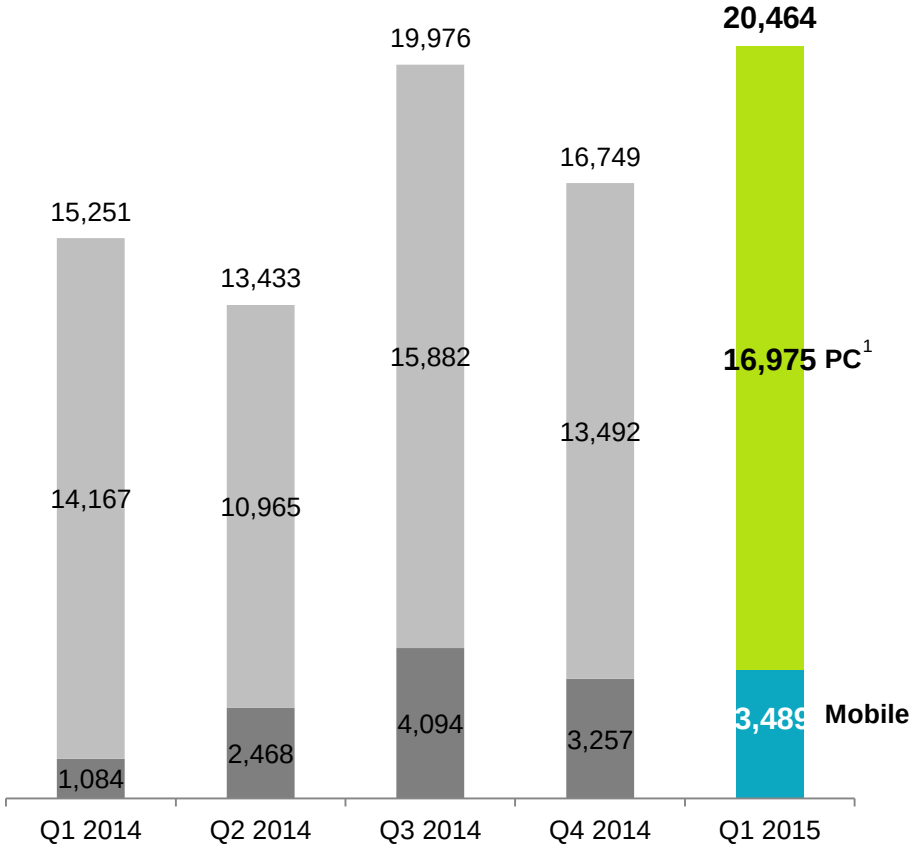


『スーパーファンタジーウォー』

(単位:百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース:	+34%
一定為替レートベース:	+19%



[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。

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17%減の45億円。主にブラウザゲームの売上収益の減収が影響
- PCオンライン[1]売上収益は前四半期比11%減 の14億円
- 『LINE クロスレギオン』(『Legion of Heroes』の日本向けサービス)は第1四半期にCBTを完了
- 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契約を発表
- 引き続き、経営陣の注力分野



『LINE クロスレギオン』

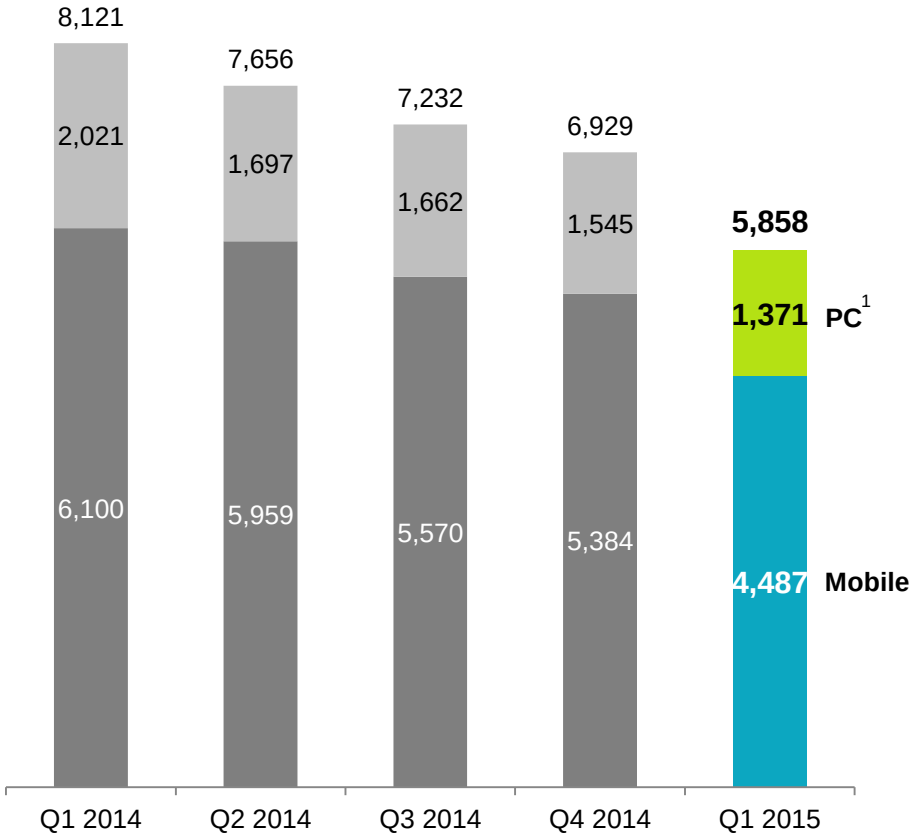


『LINE クロスレギオン』CBTゲームプレイ画面

(単位:百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース:	-28%
一定為替レートベース:	-28%



[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。

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

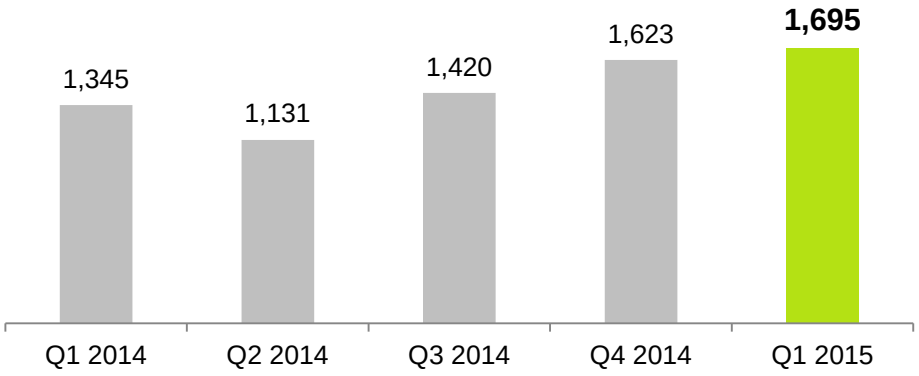
- 北米
  - ゲーム運用及びマーケティングの改善により、『マビノギ英雄伝』及び『Dragon Nest』等の主要PCタイトルの売上収益は前年同期比でプラス成長
  - 『Dirty Bomb』: 第1四半期にSTEAM[1]上でCBTを完了
- 欧州及びその他の地域
  - ネクソン欧州法人はより良い採用環境の確保を目的としてルクセンブルグからベルリンへ移転予定

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース: **+26%**

一定為替レートベース: **+9%**

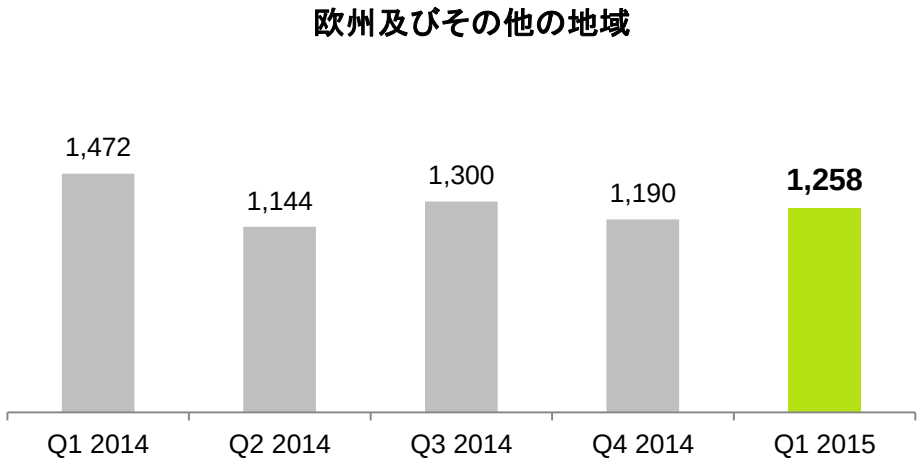


（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース: **-15%**

一定為替レートベース: **-19%**



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

[1] STEAMはコンピュータゲームのダウンロード販売、デジタル著作権管理、マルチプレイヤーゲームのサポート、ユーザの交流補助を目的としたプラットフォームです。開発および運営はValve Corporation（米国）によって行なわれています。

2015年度第2四半期　業績見通し

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

2015年度第2四半期 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 9%から17%の増加を見込む

	2014年 第2四半期	2015年 第2四半期			前年同期比		
売上収益	**¥36,894**	**¥40,254**	**~**	**¥43,000**	***9%***	**~**	***17%***
PCオンライン[1]	28,459	30,058	~	31,820	*6%*	~	*12%*
モバイル	8,435	10,196	~	11,180	*21%*	~	*33%*
営業利益	**9,962**	**8,805**	**~**	**11,051**	***(12%)***	**~**	***11%***
四半期利益[2]	**4,085**	**7,180**	**~**	**9,463**	***76%***	**~**	***132%***
1株当たり四半期利益	9.33	16.79	~	22.13			
想定為替レート							
100韓国ウォン/日本円	*9.95*	*10.85*		*10.85*			
中国元/日本円	*16.54*	*19.32*		*19.32*			
米ドル/日本円	*102.16*	*119.09*		*119.09*			

- 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2四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	3.1億円
営業利益	0.9億円

[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.

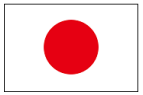
2015年度第2四半期及び通期 地域別業績見通し



中国

第2四半期
- 会計基準ベースで前年同期比一桁%台後半から10%台後半の増加を予想
- 『アラド戦記』
  - 労働節アップデートを実施（4/23）
  - 7周年記念アップデートを6月に実施予定
- 『カウンターストライクオンライン2』(PC)を配信開始（4/22）パブリッシャーはTiancity

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）



日本

第2四半期
- 会計基準ベースで前年同期比30%台の減少を予想
- 『LINE クロスレギオン』（『Legion of Heroes』の日本向けサービス） を配信開始予定

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はブラウザ及びネイティブゲームを2015年中に複数配信予定



韓国

第2四半期
- 会計基準ベースで前年同期比10%台後半から20%台の増加を予想
- モバイル
  - 『Top of Tanker』（中国語タイトル名：『我叫MT2』）を配信開始（4/14）
  - 『マビノギデュエル』、『天龍八部』、『廣開土太王』を配信開始予定
  - 『スーパーファンタジーウォー』のグローバルCBTを4月に完了
- PC：『攻殻機動隊S.A.C.オンライン』は第1回目のCBT（4月）、『メイプルストーリー2』は最終CBT（5月）を完了

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
- モバイルタイトルのグローバル配信を複数予定



北米、欧州及びその他の地域

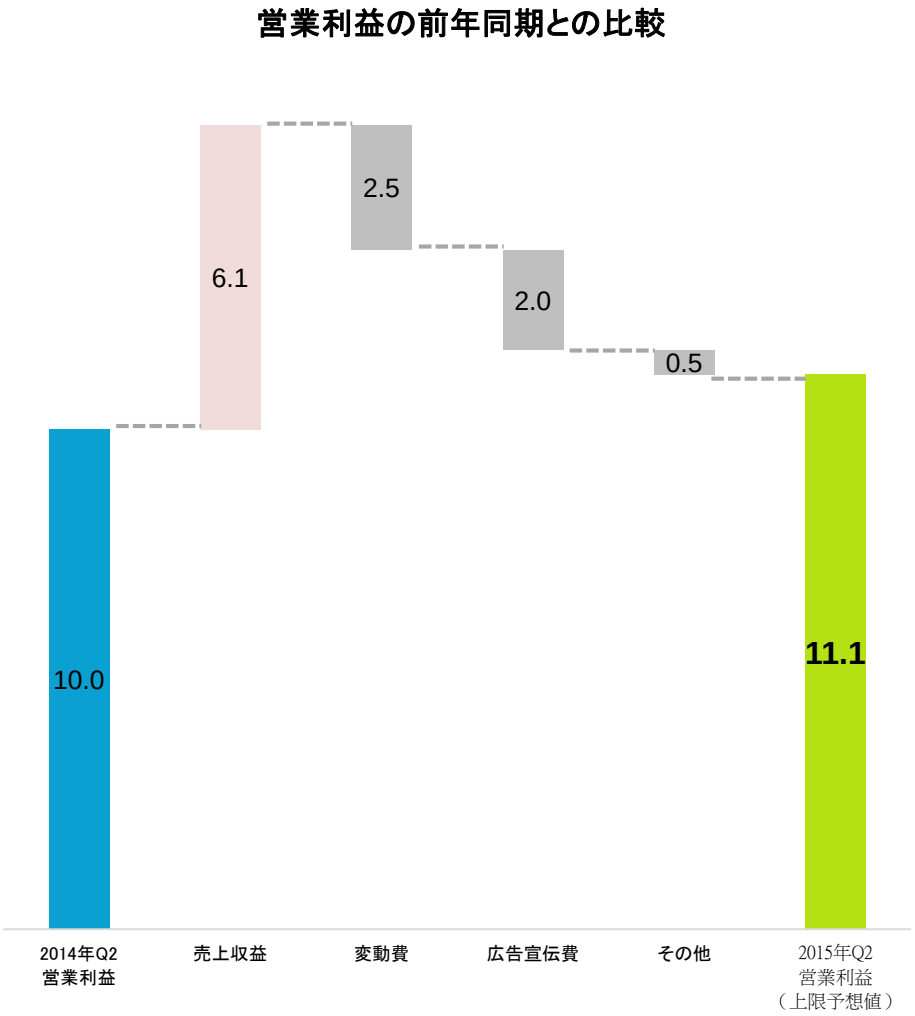
第2四半期
- 北米：会計基準ベースで前年度期比3倍超の増加を予想
- 欧州及びその他の地域：会計基準ベースで前年同期比10%台前半の減少を予想
- 『DomiNations』（モバイル）を配信開始（4/2）
- 北米において、『Dirty Bomb』（PC）のOBTを6月に予定

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2四半期営業利益見通し

（単位：十億円）



2015年第2四半期営業利益のレンジは88億円から111億円を予想：

- PC・モバイル事業の成長による売上収益の増加
- 以下を含む変動費の増加：
  - 『DomiNations』及び『Top of Tanker』などの外部IPタイトルに関連したロイヤルティ費用
  - モバイル事業の成長に伴う支払手数料
- 『DomiNations』を含む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

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

自己株式の取得状況

- 2015年2月26日に自己株式の取得を発表

- 自己株式取得の詳細:
  - 取得し得る株式の総数: 850万株を上限とする（発行済株式総数に対する割合2.0%）
  - 株式の取得価額の総額: 100億円を上限とする
  - 取得期間: 2月27日から5月27日まで
  - 取得方法: 東京証券取引所における市場買付

- 2015年4月30日までに買付けた自己株式の累計
  - 取得した株式の総数: 6,174,900株
  - 取得価額の総額: 8,194,132,488円

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年第1四半期	2015年第2四半期	2015年下半期
中国	 アラド戦記	冬季コンテンツアップデート 旧正月アップデート	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
	 カウンターストライクオンライン	旧正月アップデート		夏季アップデート
韓国	 EA SPORTS™ FIFA Online 3	旧正月アップデート		夏季アップデート 「Roster」アップデート
	 メイプルストーリー	「MapleStory Ice & Burn」アップデート	12周年アップデート	夏季アップデート
	 アラド戦記	旧正月アップデート	子供の日パッケージ	10周年アップデート 「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	冬季アップデート（2014年第4四半期より継続）	夏季アップデート	10周年記念イベント

[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.

比類なき充実のパイプライン[1](1)

	2015年上半期	2015年下半期及びそれ以降
PCオンライン	『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』 『攻殻機動隊S.A.C.オンライン』 『サドンアタック2』 Boss Key Productionsによる『Blue Streak』
モバイル	『DomiNations』 『マビノギデュエル』 『Top of Tanker』 『廣開土太王』 『LINE クロスレギオン』(『Legion of Heroes』の日本向けサービス) 『天龍八部』	Envision Entertainmentによる『Rebellion』 『スーパーファンタジーウォー』 『Durango』 Social Spielによる『Legacy Quest』 『アラド戦記モバイル』 『Final Fantasy XI モバイル』 『Lego®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] 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.

比類なき充実のパイプライン (2)

PCオンラインゲーム

『メイプルストーリー2 』(自社開発、韓国・中国)





『攻殻機動隊S.A.C.オンライン』(自社開発、グローバル)





[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.

比類なき充実のパイプライン (3)

モバイルゲーム

『DomiNations[1]』（パブリッシング、グローバル）



『マビノギデュエル』（自社開発、グローバル）



『Top of Tanker』（パブリッシング、韓国）



『Durango』（自社開発、グローバル）



[1] 戦略的パートナースタジオによるタイトル

[2] 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**	前年同期比 変化率(%)
(地域別)						
中国	¥21,302	¥13,530	¥15,685	¥16,441	¥22,697	*7%*
韓国	15,251	13,433	19,976	16,749	20,464	*34%*
日本	8,121	7,656	7,232	6,929	5,858	*(28%)*
北米	1,345	1,131	1,420	1,623	1,695	*26%*
欧州及びその他の地域	1,472	1,144	1,300	1,190	1,258	*(15%)*
(事業別)						
PCオンライン [1]	40,297	28,459	35,931	34,041	43,602	*8%*
モバイル	7,194	8,435	9,682	8,891	8,370	*16%*
日本	*6,100*	*5,959*	*5,570*	*5,384*	*4,487*	*(26%)*
日本以外	*1,094*	*2,476*	*4,112*	*3,507*	*3,883*	*255%*
売上収益	**47,491**	**36,894**	**45,613**	**42,932**	**51,972**	*9%*
営業利益/(損失)	**21,171**	**9,962**	**15,124**	**(748)**	**22,219**	*5%*
四半期利益/(損失) [2]	**16,144**	**4,085**	**13,585**	**(4,498)**	**18,539**	*15%*
1株当たり四半期利益/(損失)	**36.74**	**9.33**	**31.49**	**(10.45)**	**43.05**	
現金及び預金	**149,040**	**140,157**	**114,155**	**117,729**	**120,990**	
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*	
中国元/日本円	*16.83*	*16.54*	*16.87*	*18.59*	*19.32*	
米ドル/日本円	*102.78*	*102.16*	*103.92*	*114.54*	*119.09*	
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	
課金率	11.0%	10.2%	9.7%	9.3%	10.0%	
ARPPU	3,639	2,781	3,476	3,776	4,805	

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

[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] 2015年第1四半期における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、ポイント償却益、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
営業利益/(損失)	**¥21,171**	**¥9,962**	**¥15,124**	**(¥748)**	**¥22,219**
金融収益 [1]	1,014	1,024	5,122	5,381	2,576
金融費用 [2]	385	3,655	360	781	117
持分法による投資利益/(損失)	**(32)**	**(73)**	**(93)**	**0**	**4**
税引前四半期利益/(損失)	**21,768**	**7,258**	**19,793**	**3,852**	**24,682**
法人所得税費用	(5,446)	(3,089)	(6,132)	(8,583)	(5,835)
四半期利益/(損失) [3]	**16,144**	**4,085**	**13,585**	**(4,498)**	**18,539**

[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] 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１四半期 連結累計期間	2015年 第１四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥9,169	¥13,460
投資活動によるキャッシュ・フロー	11,005	(3,809)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(7,276)	(4,936)
現金及び現金同等物の増減額（減少）	12,898	4,715
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	(2,701)	(1,454)
現金及び現金同等物の期末残高	149,040	120,990

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

連結財政状態計算書

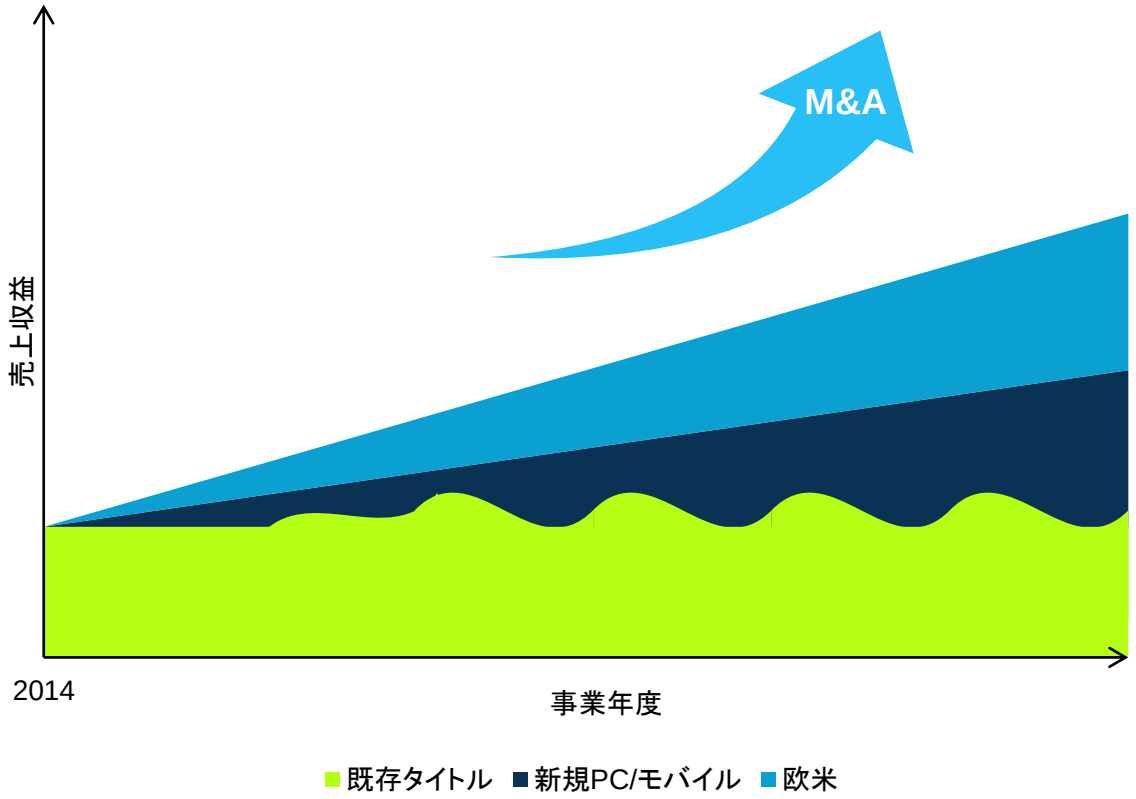
（単位：百万円）

	2014年 12月31日	2015年 3月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥117,729	¥120,990
その他	140,396	149,964
流動資産合計	**258,125**	**270,954**
非流動資産		
有形固定資産	24,039	23,381
のれん	35,426	35,298
無形資産	16,574	13,108
その他	102,858	102,498
非流動資産合計	**178,897**	**174,285**
資産合計	**437,022**	**445,239**
負債		
流動負債		
未払法人所得税	12,836	11,748
借入金	13,180	14,969
その他	31,007	28,740
流動負債合計	**57,023**	**55,457**
非流動負債		
借入金	23,244	20,744
その他	11,278	9,868
非流動負債合計	**34,522**	**30,612**
負債合計	**91,545**	**86,069**
資本		
資本金	52,481	52,726
資本剰余金	40,830	41,072
自己株式	-	(4,249)
その他の資本の構成要素	92,044	92,844
利益剰余金	155,025	171,423
非支配持分	5,097	5,354
資本合計	**345,477**	**359,170**
負債及び資本合計	**437,022**	**445,239**

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.

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