

報道関係各位

2014 年 5 月 13 日  
株式会社ネクソン

## 2014 年度第 1 四半期 連結業績のお知らせ

株式会社ネクソン（本社：東京都中央区、代表取締役社長：Owen Mahoney／オーウェン・マホニー、東証：3659、以下「当社」）は、本日、2014 年度第 1 四半期（2014 年 1 月 1 日から 3 月 31 日）における連結業績を発表致しました。

当第 1 四半期の売上収益は 475 億円（前年同期比 7%増）、営業利益は 212 億円（同 2%増）、四半期利益（親会社の所有者帰属）は 161 億円（同 7%増）、営業利益率は 45%となりました。

なお、本日発表しました『自己株式取得に係る事項の決定に関するお知らせ』の通り、資本効率の向上と資本政策の柔軟性を確保するため、100 億円（1,250 万株）を上限とする自己株式の取得を決定いたしました。

当社代表取締役社長であるオーウェン・マホニーは、当決算発表について次のような見解を述べています。「2014 年度第 1 四半期は、PC オンラインゲーム事業においては、中国における『アラド戦記』の旧正月アップデート及び韓国における既存タイトルの好調により、売上収益及び営業利益が当社業績予想幅の上限を上回りました。また、モバイルゲーム事業においては、新作ネイティブゲームが牽引し、売上収益が前四半期から増加しました。今後も当社は、品質にこだわったゲームを配信し、更なる発展に向けて注力します。あらゆるプラットフォームに向けて独創的なゲームを配信し、世界中のプレイヤーへ最高に楽しい体験を提供してまいります。」

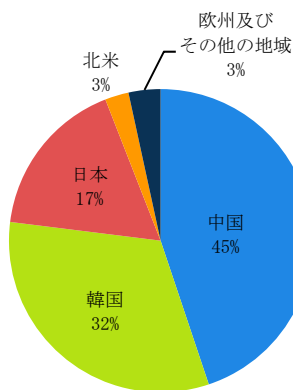
### 2014 年度第 1 四半期業績概要（IFRS）

|                    | (単位：百万円)         |                  |           |
|--------------------|------------------|------------------|-----------|
|                    | 2013年<br>第 1 四半期 | 2014年<br>第 1 四半期 | 前年<br>同期比 |
| 売上収益               | ¥44,364          | ¥47,491          | 7%        |
| PCオンラインゲーム事業       | 36,877           | 40,297           | 9%        |
| モバイルゲーム事業          | 7,487            | 7,194            | △4%       |
| 営業利益               | 20,716           | 21,171           | 2%        |
| 四半期利益 <sup>1</sup> | 15,150           | 16,144           | 7%        |
| 1 株当たり四半期利益（円）     | 34.77            | 36.74            |           |

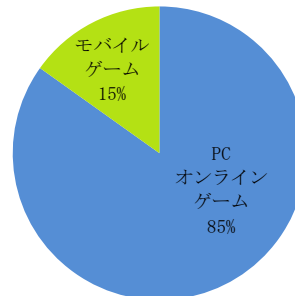
注記：

<sup>1</sup> 親会社の所有者に帰属する四半期利益。

地域別売上構成



プラットフォーム別売上構成



売上収益構成 (IFRS)

(単位：百万円)

|                         | 2013年<br>第1四半期 | 2014年<br>第1四半期<br>(会計基準<br>ベース) | 2014年<br>第1四半期<br>(一定為替<br>レート) <sup>3</sup> | 前年同期比       |                          |
|-------------------------|----------------|---------------------------------|----------------------------------------------|-------------|--------------------------|
|                         |                |                                 |                                              | 会計基準<br>ベース | 一定為替<br>レート <sup>3</sup> |
| <b>地域別<sup>1</sup></b>  |                |                                 |                                              |             |                          |
| 中国                      | ¥20,409        | ¥21,302                         | ¥18,853                                      | 4%          | △8%                      |
| 韓国                      | 10,589         | 15,251                          | 13,509                                       | 44%         | 28%                      |
| 日本                      | 9,927          | 8,121                           | 8,121                                        | △18%        | △18%                     |
| 北米                      | 1,418          | 1,345                           | 1,208                                        | △5%         | △15%                     |
| 欧州及びその他の地域 <sup>2</sup> | 2,021          | 1,472                           | 1,294                                        | △27%        | △36%                     |
| <b>プラットフォーム別</b>        |                |                                 |                                              |             |                          |
| PCオンラインゲーム              | 36,877         | 40,297                          | 35,915                                       | 9%          | △3%                      |
| モバイルゲーム                 | 7,487          | 7,194                           | 7,069                                        | △4%         | △6%                      |
| <b>売上収益合計</b>           | <b>44,364</b>  | <b>47,491</b>                   | <b>42,985</b>                                | <b>7%</b>   | <b>△3%</b>               |

注記：

<sup>1</sup> 売上収益が発生したユーザーの所在地別に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売上収益を記載したものではありません。

<sup>2</sup> その他：その他アジア諸国及び南米諸国。

<sup>3</sup> 為替レートは、2013年第1四半期の平均為替レートを適用しております。

## 2014 年度第 1 四半期 地域別業績ハイライト

### 中国

売上収益は 213 億円（前年同期比 4%増、為替レートを一定とした場合は同 8%減）。『アラド戦記』の売上収益は、旧正月における大型アップデートが奏功し、当社予想の上限を上振れ。

### 韓国

売上収益は 153 億円（前年同期比 44%増、為替レートを一定とした場合は同 28%増）。『FIFA オンライン 3』はアップデート及びモバイル版の後押しにより、好調。『サドンアタック』は、PC カフェ市場において 17.6%のシェアを占める。既存の PC オンラインゲームタイトルに加え、モバイル向けリリースタイトルが売上を牽引。新作モバイルゲームは、『Legion of Heroes』、『Ring Toss』、『FIFA オンライン 3 M』を含む 5 作の配信を開始。

## 日本

売上収益は 81 億円（前年同期比 18%減）。PC オンラインゲーム事業及びモバイルゲーム事業の売上収益はいずれも前年同期比で減少。当四半期にサービスを開始した新作モバイルゲーム 5 作のうち、『マギ Dungeon&Magic』を含む 2 作をネイティブゲームとして配信。

## 北米、欧州及びその他地域

北米における売上収益は 13 億円（前年同期比 5%減、為替レートを一定とした場合は同 15%減）。欧州及びその他地域の売上収益は 15 億円（前年同期比 27%減、為替レートを一定とした場合は同 36%減）。2014 年度下半期は、更なる運用力の強化及び戦略的投資を行った米国の開発会社による複数の新作タイトルのサービス開始を予定。

## 2014 年度第 2 四半期業績予想

2014 年度第 2 四半期売上収益は、前年同期比 3～9%の減少、為替レートを一定とした場合は同 9～14%の減少を見込んでおります。

営業利益率は、売上構成比の変化（韓国の比率上昇及び中国の比率低下）、給与及び従業員数の増加やストック・オプションの付与に伴うコスト計上、『FIFA オンライン 3』及び『FIFA オンライン 3 M』などの外部 IP タイトルにかかるロイヤルティの増加に伴い、19%から 22%を予想しております。地域別では、韓国が一定為替レートベースで前年同期比二桁パーセントの増加を見込む以外、中国、日本、北米及びその他地域においては一定為替レートベースで前年同期比二桁パーセントの減少を見込んでおります。

## 連結業績予想（IFRS）

（単位：百万円）

|                    | 2013年<br>第 2 四半期 | 2014年<br>第 2 四半期  | 前年同期比       |
|--------------------|------------------|-------------------|-------------|
| 売上収益               | ¥36,624          | ¥33,481 ～ ¥35,610 | △9% ～ △3%   |
| PCオンラインゲーム事業       | 29,333           | 26,068 ～ 27,562   | △11% ～ △6%  |
| モバイルゲーム事業          | 7,291            | 7,413 ～ 8,047     | 2% ～ 10%    |
| 営業利益               | 13,425           | 6,303 ～ 7,966     | △53% ～ △41% |
| 四半期利益 <sup>1</sup> | 11,365           | 4,305 ～ 5,549     | △62% ～ △51% |
| 1 株当たり四半期利益（円）     | 25.98            | 9.79 ～ 12.62      |             |

注記：

<sup>1</sup> 親会社の所有者に帰属する四半期利益。

なお、1 米ドル当たり 102.78 円及び 100 韓国ウォン当たり 9.63 円という想定為替レートのもとに、円安による当社への好影響を想定しております。

なお、当四半期業績に関する情報は、同日に開示しております「2014 年度 12 月期第 1 四半期 決算説明資料」にて詳細に説明しておりますので、当社 IR サイト (<http://ir.nexon.co.jp>) も併せてご参照下さい。

## 決算発表に関する電話会議

2014 年度第 1 四半期決算電話会議の開催について、下記のとおりお知らせ致します。

### ■決算電話会議（日本語）

開催日時： 2014 年 5 月 13 日（火） 午後 5 時 30 分  
電話番号： 03-4570-1817  
会議コード： 987336 #

### ■決算電話会議（英語）

開催日時： 2014 年 5 月 13 日（火） 午後 9 時 00 分／午前 8 時 00 分（EST）  
電話番号： 03-4570-1816  
会議コード： 961573 #

リプレイ接続情報につきましては、当社 IR サイトに掲載しておりますのでご確認ください。

本資料は、投資家の方々に当社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 <http://company.nexon.co.jp/>

ネクソンは、韓国ソウルに設立され、2005 年に日本へ本社を移転、2011 年 12 月に東京証券取引所第一部に上場致しました。創業以来、良質なオンラインゲーム、モバイルゲーム及びソーシャルゲームを制作・開発、配信して参りました。代表的なゲームタイトルである『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、『カウンターストライクオンライン』、『マビノギ』及び『サドンアタック』といったネクソンが提供する豊富なゲームタイトルは、より幅広いジャンル、多様なユーザー層及び世界中の潜在的ユーザーへ訴求しております。現在では、約 60 に上るゲームタイトルを配信し、アジア・北米・南米・欧州を初めとする 100 を超える国と地域にてサービスを展開しております。

### ■本リリースに関する報道機関からのお問い合わせ

株式会社ネクソン 経営企画部 企業広報チーム

メルチャー 早川 大井 更岡

TEL: 03-3523-7919 FAX: 03-3523-7958 Email: [media@nexon.co.jp](mailto:media@nexon.co.jp)