



**決算説明資料**  
**2014年度第2四半期**

2014年8月14日

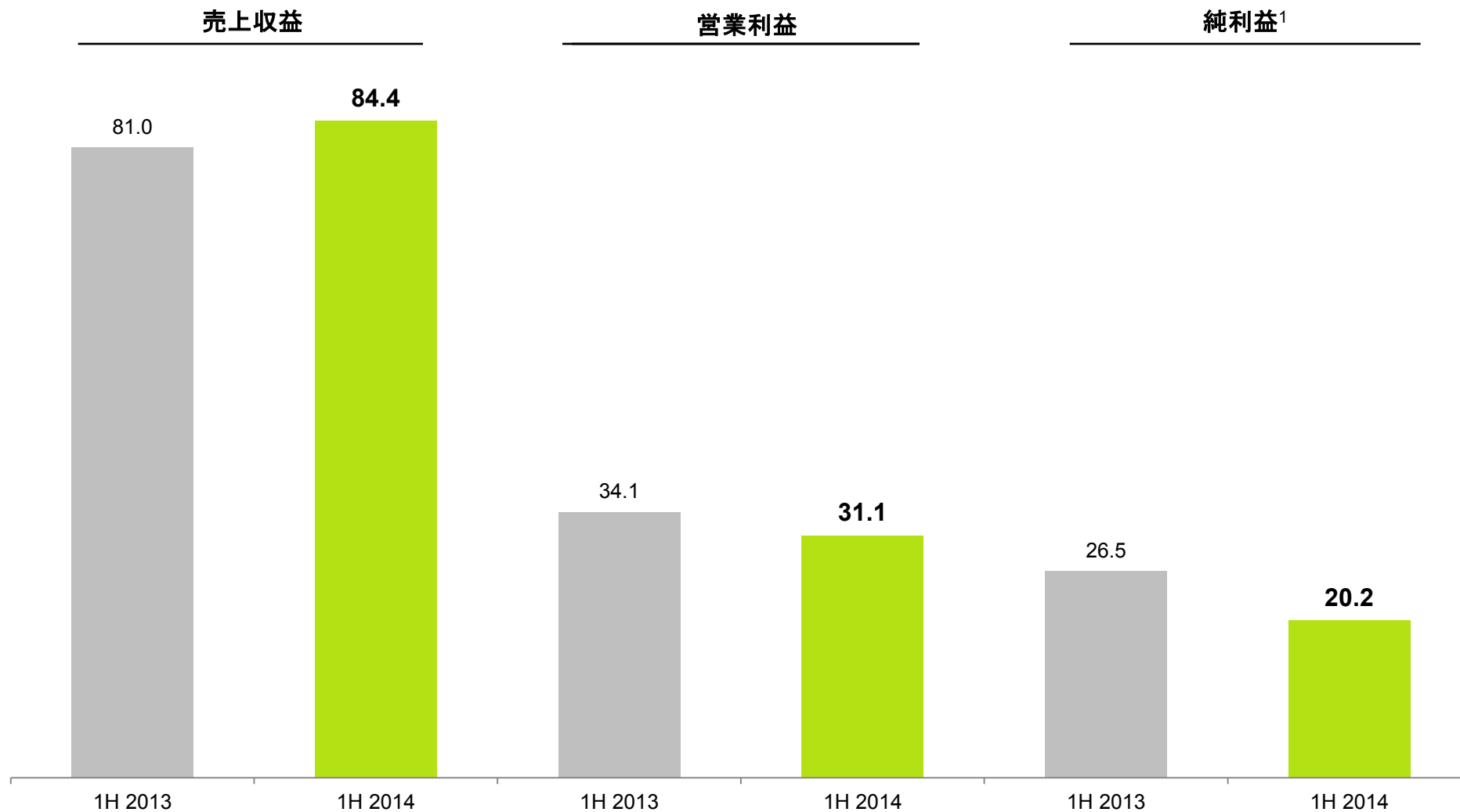
**株式会社ネクソン**

# オーウェン・マホニー

## 代表取締役社長

# 2014年度上半期 業績概要

(単位:10億円)



<sup>1</sup> 純利益とは、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。2014年度上半期の純利益としては第2連結四半期累計期間の数値を記載しております。

# 重要戦略課題:「集中」

---

## ゲーム:

- 新規タイトル:品質向上への徹底的な集中
  - － 開発タイトル数を絞り込み、面白くて差別化されたタイトルの開発に集中
- 既存タイトル:ユーザーに長期間楽しんでもらえるような、息の長い運用へ集中

## 人材:

- 最高品質のゲーム開発及び運用への更なるコミットメント
  - － 明確なミッションと目標の策定と実行

## パートナーシップ:

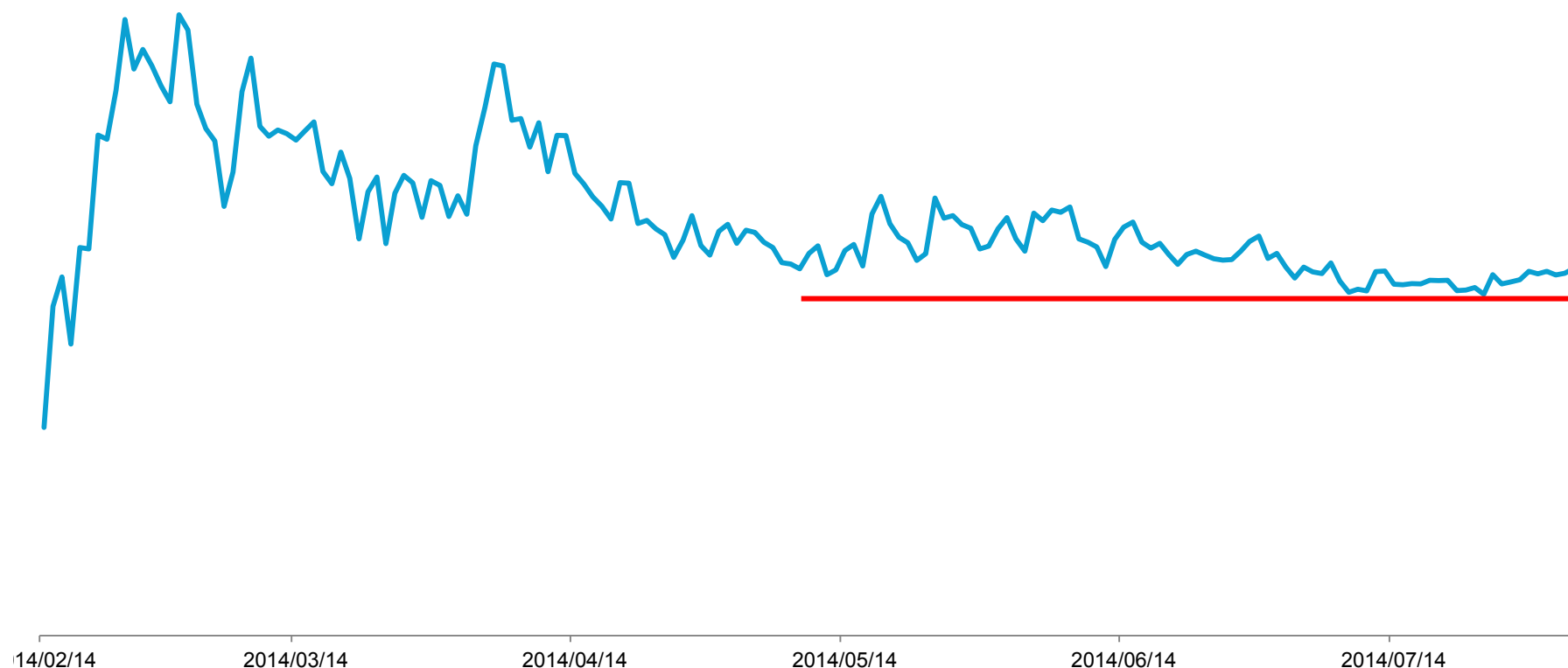
- 厳選した最高水準のパートナーとの協業
  - － ゲーム品質向上への徹底的なこだわりという価値観を共有する相手とのパートナーシップを実現

# 『Legion of Heroes』:紹介動画



# 『Legion of Heroes』:ユーザー数は好調かつ安定的に推移

配信開始以降のDAU(Daily Active User)推移



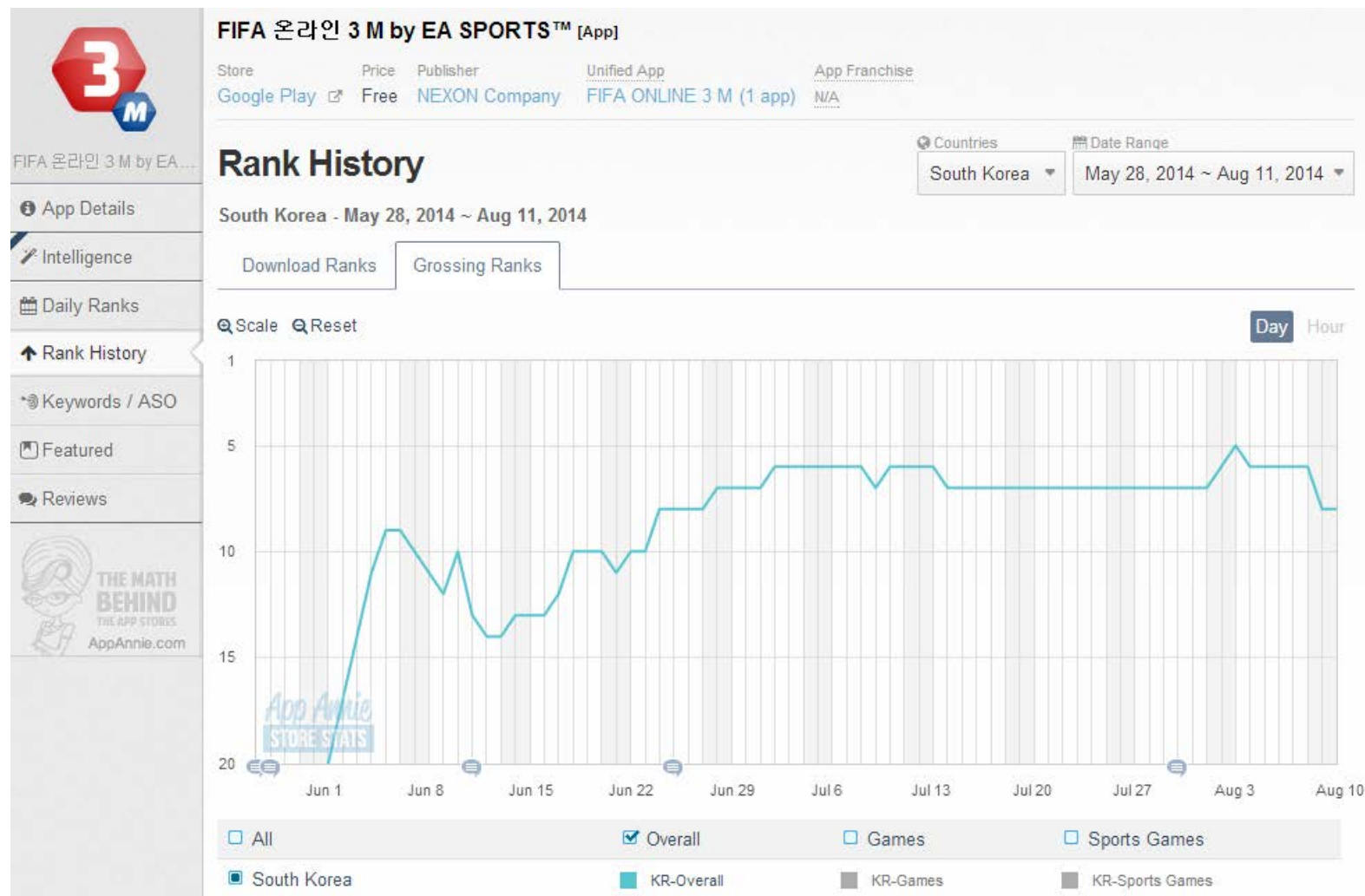
<sup>1</sup> 上記グラフは7月下旬のKakaoローンチ分のユーザー数を除く

# 『EA SPORTS™ FIFAオンライン3』: 紹介動画



# 『EA SPORTS™ FIFAオンライン3M』: 10位圏内で安定推移

5/29のGoogle Play配信開始以降、韓国の売上ランキングトップ10位圏内<sup>1</sup>で安定的に推移



<sup>1</sup> 出所: App Annie

# 卓越したパートナーシップの実績



Boss Key Productions

- Epic Games社にて『Unreal Tournament』や『Gears of War』シリーズを制作したゲーム界の伝説的人物であるCliff Bleszinski氏が率いる開発会社
- 現在、F2P(Free-to-Play) のFPSタイトル『BlueStreak』を開発中



Shiver Entertainment

- EA社のCOOとして活躍したJohn Schappert氏が率いる開発会社。同氏はMicrosoft社のInteractive Entertainment事業担当副社長も歴任
- 同氏は、『Madden NFL Football』シリーズを開発したTiburon Entertainment社の創業者



Robotoki

- Infinity Ward社のCreative Strategistであり、『Call of Duty』シリーズでCreative Strategistとして活躍したRobert Bowling氏が率いる開発会社
- 2015年第4四半期にリリース予定の『Human Element』を開発中



SecretNewCo

- Firaxis Games社、Big Huge Games社の共同創業者であるBrian Reynolds氏が率いる開発会社
- 同氏は『Rise of Nations』、『Civilization II』などのヒットタイトルの開発を指揮
- Zynga社チーフデザイナーとして売上高5億ドル超を創出した『FrontierVille』を開発
- 現在、モバイル/タブレット向けのゲームを開発中



Rumble Entertainment

- ウェブブラウザやモバイルで高品質なマルチプレイゲーム体験をもたらすタイトルを開発、パブリッシング。代表的なタイトルはアクションRPG『Kings Road』やFPS『Ballistic』など
- ソーシャルゲーム及びパブリッシングの経験が豊富なゲーム業界指折りの精鋭たちが率いる開発会社



United Front Games

- Electronic Arts社、Rockstar Vancouver社及びRadical Entertainment社などのトップ開発会社出身者が創立
- 『ModNation™ Racers』、『Sleeping Dogs』や『Tomb Raider: Definitive Edition』などのタイトルで成功を収める



Socialspiel Entertainment

- 高品質で独自性の高く、魅力的なキャラクターが登場するモバイル・タブレット向けゲームの開発する
- オーストリアのウィーンに本社を置く
- Rockstar Games社及びDeep Silver社など業界経験豊富なメンバーが創立



TURBO Studios

- 任天堂、ソニー、CCP社、Zynga社、Riot社、Rockstar社出身の経験豊富で、ゲームの品質にこだわったクリエイターのオールスターチーム
- モバイルゲームの概念を再定義するようなゲーム体験をユーザーにもたらず



Splash Damage

- 英国ロンドンに拠点を置く、最高マルチプレイのゲーム体験の創出に集中する独立系開発会社。
- 『RAD Soldiers®』、『BRINK™』、id Software社の『Enemy Territory』シリーズ、『Wolfenstein: Enemy Territory™』、『Enemy Territory: QUAKE Wars™』、『Batman: Arkham Origins™』を開発。現在チームでマルチプレイを楽しめるF2Pゲーム『Dirty Bomb』開発中

# 世界的ゲームクリエイター

## クリエイター

## パートナー企業名

## クリエイターの経歴 / パートナー企業の紹介



Cliff Bleszinski (Cliffy B)



Boss Key Productions

- **実績:** 『Unreal Tournament』、『Gears of War』シリーズ
- **経歴:** Epic Games社にて『Unreal Tournament』や『Gears of War』を手掛ける。「ホンモノ」のFPSを制作するため、2012年に同社を退社
- **Boss Key Productions**について: 最高品質のF2Pのゲームを創出するため2014年に創立。現在、処女作となる『BlueStreak』(正式名称未定)の開発を行っている

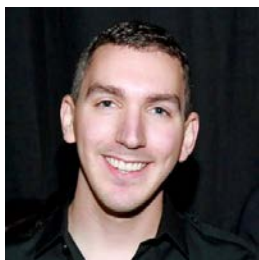


John Schappert



Shiver Entertainment

- **実績:** 『Madden NFL Football』シリーズ
- **経歴:** 『Madden NFL Football』シリーズを制作したスタジオTiburon Entertainment社を創立後、Electronic Arts社のCOO及びMicrosoft社のInteractive Entertainment事業のCorporate Vice Presidentとして活躍
- **Shiver Entertainment**について: 世界最高のF2Pゲーム制作に注力するPC・モバイル・タブレット向けゲーム開発会社。米国フロリダ州マイアミに本社を置く



Robert Bowling



Robotoki

- **実績:** 『Call of Duty』シリーズ
- **経歴:** Infinity Ward社で『Call of Duty』シリーズクリエイティブ・ストラテジストとして活躍
- **Robotoki**について: Robert Bowling氏によって創立。同社は米国ロサンゼルスを開発拠点を置く。業界経験豊富な人材の集まるゲーム開発会社。現在、2015年第4四半期にサービス開始予定の新規タイトル『Human Element』を開発中

# 何故、ネクソンとのパートナーシップなのか？

---

- F2P(Free-to-Play)に関する深い見識とノウハウ
- グローバルでの高いプレゼンス。アジアにおいては、とりわけ大きなプレゼンスを保持
- 卓越したビジネスパートナーとしての評判：実績と専門性

# パートナーによる発言



Cliff Bleszinski氏  
Boss Key Productions

「私は、ネクソンとパートナーシップを締結している全ての欧米ゲーム開発会社と話した。そこで、ネクソンの評判の高さを知った。自分の友人たちが、それほど高く評価しているのだから信じるしかない。」

Source: July 9, 2014 Reddit AMA<sup>1</sup>



John Schappert氏  
Shiver Entertainment

「欧米市場では、依然としてコンソールゲームのプレゼンスがとても強いが、これからはPC、モバイル、タブレットに向けたF2Pゲームの時代が来るだろう。ネクソンはまさにそのF2Pに特化して事業を行っている。そして、彼らは欧米市場での事業拡大をはかっており、欧米は私が20年来事業を行ってきた市場だ。これ以上のパートナーシップは考えられない。」

Source: September 9, 2013 GamesBeat Interview<sup>2</sup>



石井 洋平氏  
TURBO Studios

「ネクソンはユーザーが求めている高品質のモバイルゲームを提供することに尽力している。私たち自身もゲーマーなので、一部のユーザーコミュニティを喜ばせるだけのコンテンツではなく、自分たちでも遊びたいと思うようなゲームを作ることが重要だと考えている。」

Source: June 4, 2014 gamesindustry.biz Interview<sup>3</sup>

<sup>1</sup> [http://www.reddit.com/r/IAmA/comments/2a9ylr/iama\\_i\\_am\\_cliff\\_bleszinski\\_video\\_game\\_designer/](http://www.reddit.com/r/IAmA/comments/2a9ylr/iama_i_am_cliff_bleszinski_video_game_designer/)

<sup>2</sup> <http://venturebeat.com/2013/09/09/ex-zynga-exec-john-schappert-starts-new-game-startup-with-investment-from-nexon/>

<sup>3</sup> <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-06-04-mobile-is-the-true-next-generation-gaming-platform-turbo>

# 投資の狙い

---

- 欧米市場における事業構築
- 欧米発の高品質なゲームタイトルのアジアでの配信
- モバイルゲームのパイプライン拡充
- パイプラインからM&Aへ

# 卓越した新規タイトルのパイプライン<sup>1</sup>

PCオンライン

2014年度上半期

2014年度第3四半期

2014年度第4四半期及びそれ以降(2015~)

モバイル



『EA SPORTS™ FIFA Online 3M』  
(パブリッシング、韓国)

영웅의군단  
LEGION OF HEROES  
『Legion of Heroes』  
(自社開発、韓国)



『三劍豪』  
(パブリッシング、韓国)



『ヒーロー・スカイ』  
(パブリッシング、韓国)



『マビノギデュアル』  
(自社開発、韓国)



『ポケットメイプルストーリー for Kakao』  
(自社開発、韓国)



『広開土太王』  
(自社開発、韓国)



gloopsによるネイティブゲーム  
タイトル(未定) (自社開発、日本)



『メイプルストーリー2』  
(自社開発、韓国)



Nexon GTによる『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)



Robotokilによる『Human Element』  
(パブリッシング、グローバル)



『Durango』  
(自社開発、韓国)



『Legion of Heroes』  
(自社開発、中国、米国及び日本)



Shiver Entertainmentによる  
タイトル(未定)  
(パブリッシング、米国)



SecretNewCoによる  
タイトル(未定)  
(パブリッシング、米国)



gloopsによるネイティブゲーム  
タイトル(未定) (自社開発、日本)

# 植村 士朗

最高財務責任者 (CFO)

# 2014年度第2四半期 業績

## 第2四半期 業績ハイライト

---

- 第2四半期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
  - － 売上収益は前年同期比1%増の369億円。一定為替レートベースでは8%減。好調な韓国が業績に寄与
  - － 営業利益は前年同期比26%減の100億円。主な減益要因は、ロイヤルティ費用、人件費の増加と地域別売上構成比の変化
  - － 四半期利益<sup>1</sup>は前年同期比64%減の41億円。主な減益要因は、為替差損の発生
- モバイルの売上収益は84億円となり、当社業績予想レンジの上限を上回った
  - － 『Legion of Heroes』及び『EA SPORTS™ FIFAオンライン3M』は好調に推移
  - － ネイティブゲームの売上収益は32億円となり、前四半期からほぼ倍増した
- MAUは前四半期比で減少した。主要因は、第1四半期の旧正月の季節性からの反動減
- 中国『アラド戦記』のMAUは、季節性にもかかわらず、前四半期比で安定的に推移した

<sup>1</sup> 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

## 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)

|                    | 2013年<br>第2四半期<br>実績 | 2014年<br>第2四半期<br>業績見通し |           | 2014年<br>第2四半期<br>実績 | 前年<br>同期比 |
|--------------------|----------------------|-------------------------|-----------|----------------------|-----------|
|                    |                      | 下限                      | 上限        |                      |           |
| 売上収益               | ¥36,624              | ¥33,481                 | ~ ¥35,610 | ¥36,894              | 1%        |
| PCオンライン            | 29,333               | 26,068                  | ~ 27,562  | 28,459               | (3%)      |
| モバイル               | 7,291                | 7,413                   | ~ 8,047   | 8,435                | 16%       |
| 営業利益               | 13,425               | 6,303                   | ~ 7,966   | 9,962                | (26%)     |
| 四半期利益 <sup>1</sup> | 11,365               | 4,305                   | ~ 5,549   | 4,085                | (64%)     |
| 1株当たり四半期利益(単位:円)   | 25.98                | 9.79                    | ~ 12.62   | 9.33                 | (64%)     |
| 現金及び現金同等物          | 112,235              |                         |           | 140,157              |           |
| 為替レート              |                      |                         |           |                      |           |
| 100韓国ウォン/日本円       | 8.81                 | 9.63                    | 9.63      | 9.95                 |           |
| 中国元/日本円            | 15.94                | 16.83                   | 16.83     | 16.54                |           |
| 米ドル/日本円            | 98.76                | 102.78                  | 102.78    | 102.16               |           |

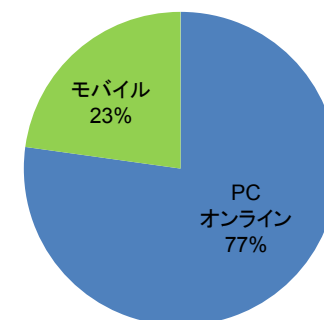
<sup>1</sup> 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです

# 売上構成及び主要ユーザー指標

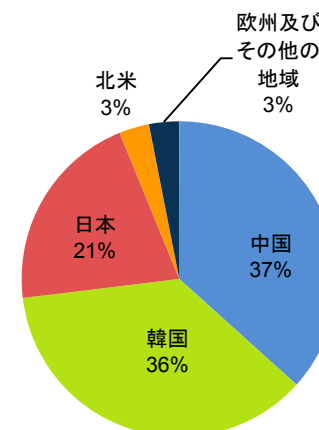
(単位: 百万円)

|                         | 2013年<br>第2四半期 | 2014年第2四半期    |                  | 前年同期比変化率(%)   |                  |
|-------------------------|----------------|---------------|------------------|---------------|------------------|
|                         |                | (会計基準<br>ベース) | (一定為替<br>レートベース) | (会計基準<br>ベース) | (一定為替<br>レートベース) |
| <b>地域別<sup>1</sup></b>  |                |               |                  |               |                  |
| 中国                      | ¥15,477        | ¥13,530       | ¥12,056          | (13%)         | (22%)            |
| 韓国                      | 8,605          | 13,433        | 11,895           | 56%           | 38%              |
| 日本                      | 9,398          | 7,656         | 7,654            | (19%)         | (19%)            |
| 北米                      | 1,446          | 1,131         | 1,086            | (22%)         | (25%)            |
| 欧州及びその他の地域 <sup>2</sup> | 1,698          | 1,144         | 1,037            | (33%)         | (39%)            |
| <b>売上収益合計</b>           | <b>36,624</b>  | <b>36,894</b> | <b>33,728</b>    | <b>1%</b>     | <b>(8%)</b>      |
| <b>プラットフォーム別</b>        |                |               |                  |               |                  |
| PCオンライン                 | 29,333         | 28,459        | 25,576           | (3%)          | (13%)            |
| モバイル                    | 7,291          | 8,435         | 8,152            | 16%           | 12%              |
| <b>売上収益合計</b>           | <b>36,624</b>  | <b>36,894</b> | <b>33,728</b>    | <b>1%</b>     | <b>(8%)</b>      |
| <b>為替レート</b>            |                |               |                  |               |                  |
| 100韓国ウォン/日本円            | 8.81           | 9.95          | 8.81             |               |                  |
| 中国元/日本円                 | 15.94          | 16.54         | 15.94            |               |                  |
| 米ドル/日本円                 | 98.76          | 102.16        | 98.76            |               |                  |

2014年度第2四半期  
プラットフォーム別売上構成比率



2014年度第2四半期  
地域別売上構成比率



## 主要ユーザー指標

| (モバイル事業を除く) <sup>3</sup>       | 2013<br>第2四半期 | 2013<br>第3四半期 | 2013<br>第4四半期 | 2014<br>第1四半期 | 2014<br>第2四半期 |
|--------------------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| MAU(百万)                        | 71.0          | 62.6          | 53.9          | 55.9          | 51.9          |
| 課金率                            | 10.2%         | 10.4%         | 10.0%         | 11.0%         | 10.2%         |
| ARPPU <sup>4</sup>             | 2,181         | 2,447         | 2,617         | 3,639         | 2,781         |
| ARPPU(一定為替レートベース) <sup>5</sup> | 2,181         | 2,645         | 2,461         | 3,272         | 2,658         |

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

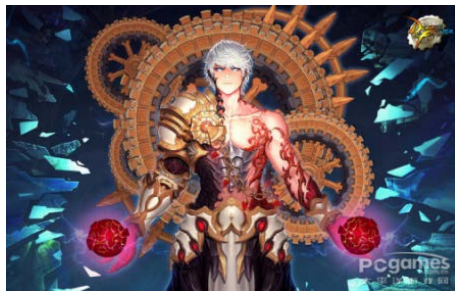
<sup>4</sup> ARPPU(課金ユーザー当たり平均売上)は、当四半期における月次平均ARPPUです。

<sup>5</sup> 一定為替レートベース(2013年度第2四半期の平均為替レートを適用)。

# 中国－ハイライト

## ■ 『アラド戦記』

- － Tier 1アップデートの「Grand Genesis」アップデートを6月17日に実行
- － 第1四半期の旧正月による季節性にも関わらず、第2四半期のMAUは前四半期比で安定的に推移



『アラド戦記』  
「Grand Genesis」アップデート



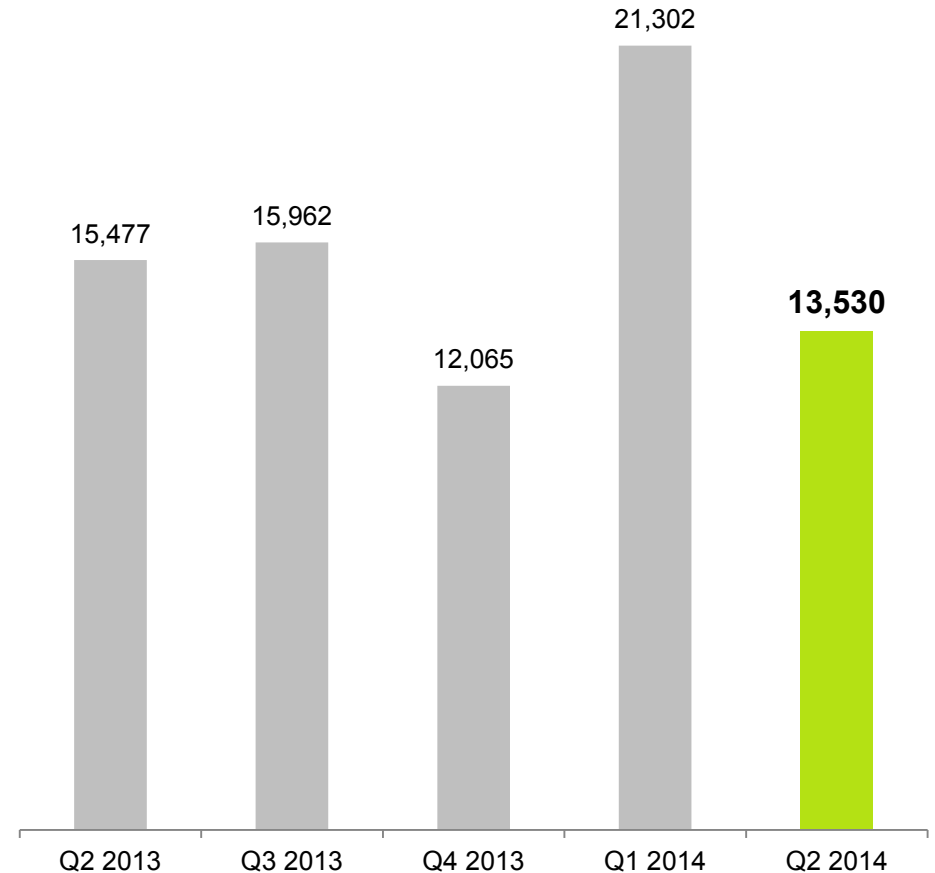
『アラド戦記』  
ゲームプレイ画面

(単位:百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **-13%**

一定為替レートベース: **-22%**



# 韓国－ハイライト

- 『EA SPORTS™ FIFAオンライン3』(PC)  
『EA SPORTS™ FIFAオンライン3M』(モバイル)
  - － ワールドカップ開催期間中にユーザー数が増加し、閉幕後もユーザー数は高水準で推移
  - － 『EA SPORTS™ FIFAオンライン3M』: GooglePlayへの配信開始 (5/28)、300万ダウンロードを突破 (6/17)
- 『Legion of Heroes』
  - － 200万ダウンロードを突破(6/4)、ユーザーは好調かつ安定的に推移
  - － GooglePlayの売上ランキングで10位近辺で安定的に推移
  - － 約3億円の月商を創出

**영웅의군단**  
LEGION OF HEROES

『Legion of Heroes』



**FIFA ONLINE 3M**



『EA SPORTS™ FIFAオンライン3M』

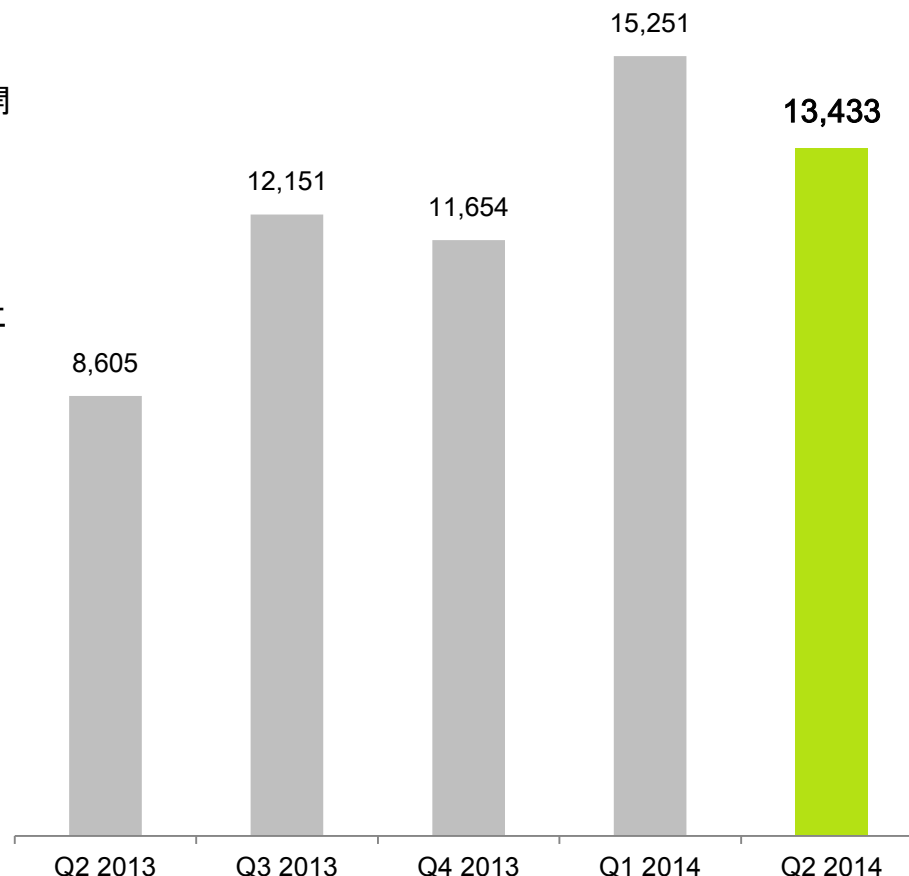
- 主要PCタイトルが前年同期比で成長:  
『アラド戦記』、『サドンアタック』、『メイプルストーリー』

(単位: 百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **+56%**

一定為替レートベース: **+38%**



# 日本 – ハイライト

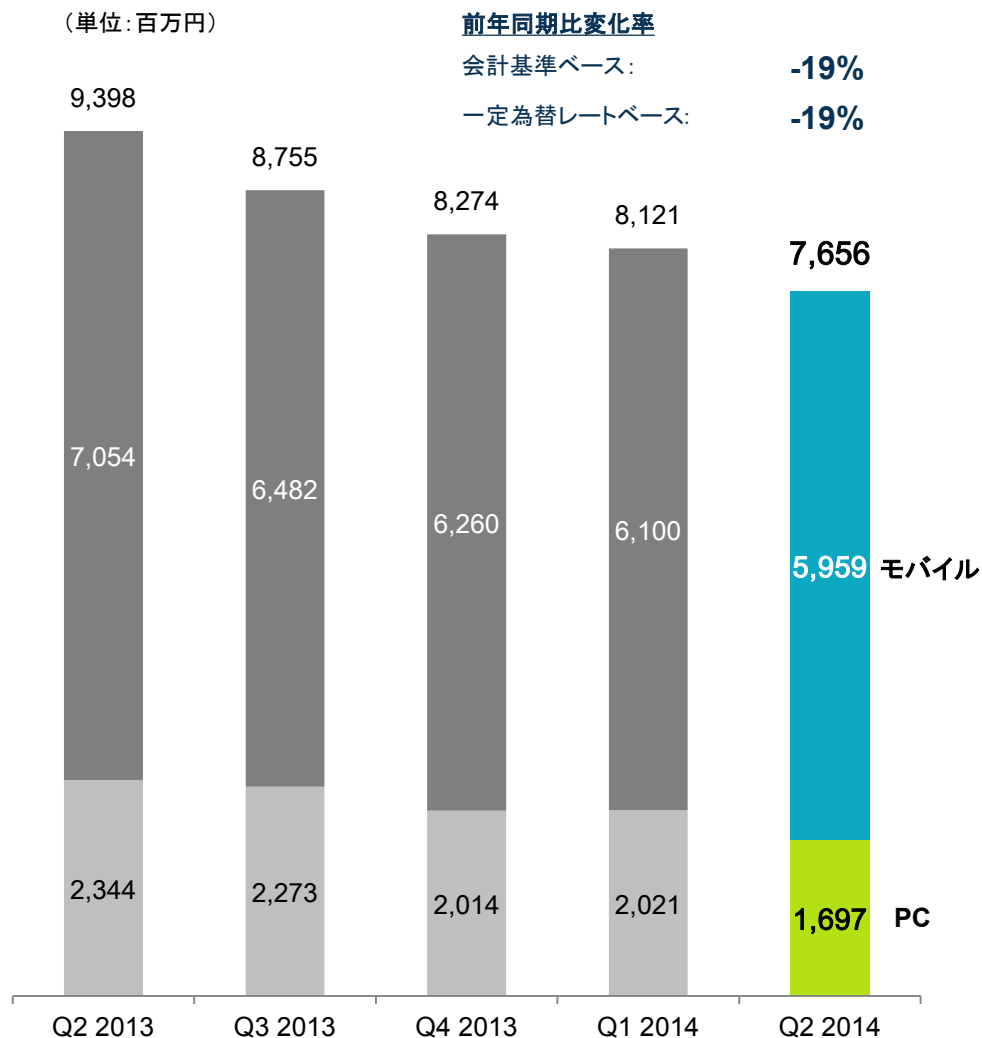
- 第2四半期モバイル売上収益は前四半期2%減の59億円
- 国内ブラウザ市場の減速にも関わらず、gloopsの強力な運用力により既存のブラウザゲームは安定的に推移
- 6月の『スカイロック』の月商はプロモーションが成功し、前月比でほぼ倍増
- 2014年下半期に少なくとも3タイトル新作ネイティブゲームをリリース予定



gloopsの『スカイロック』



『スカイロック』のプロモーション



# 北米、欧州及びその他の地域 – ハイライト

- 欧米の有力なゲーム開発会社とのパートナーシップ構築を継続
- 2014年下半期にかけて『Legion of Heroes』（モバイル）や『Dirty Bomb』（PC）などの新規タイトルの配信を開始  
その後も引き続き新規タイトルをリリース予定

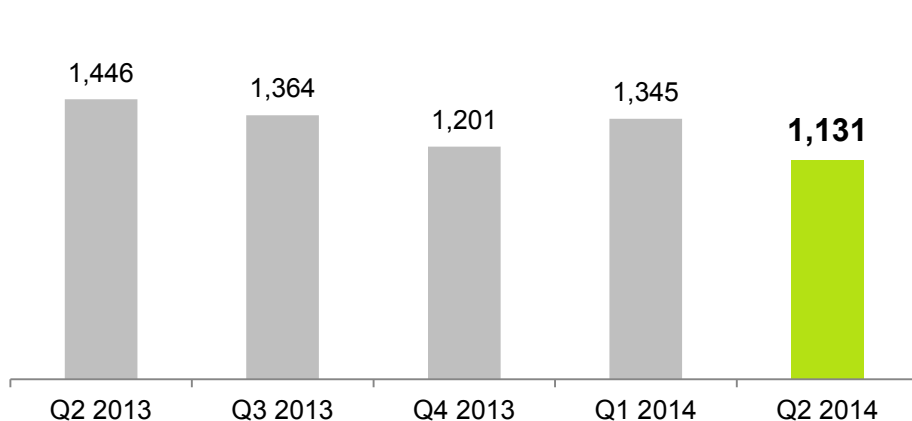
（単位：百万円）

前年同期比変化率：

会計基準ベース **-22%**

一定為替レートベース **-25%**

北米



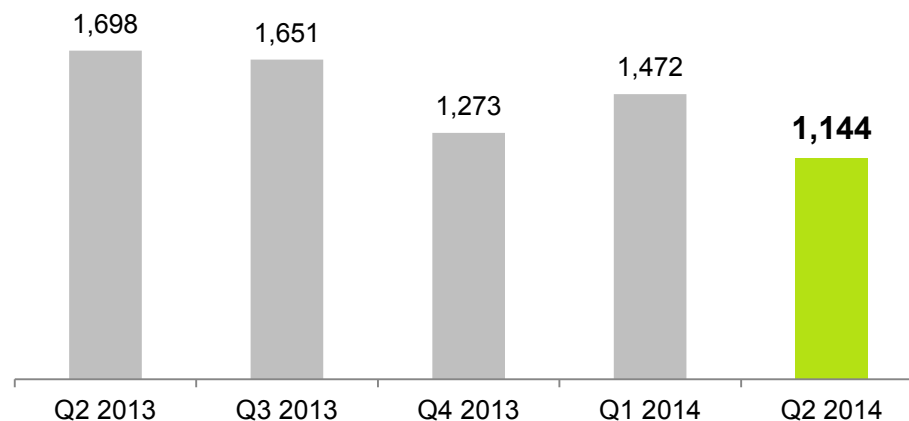
（単位：百万円）

前年同期比変化率：

会計基準ベース **-33%**

一定為替レートベース **-39%**

欧州及びその他の地域



# 2014年度第3四半期 業績の見通し

# 2014年度第3四半期 業績の見通し

(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0~7%の増加を見込む

|                      | 2013年<br>第3四半期 | 2014年<br>第3四半期     | 前年同期比         |
|----------------------|----------------|--------------------|---------------|
| 売上収益                 | ¥39,883        | ¥39,975 ~ ¥42,834  | 0% ~ 7%       |
| PCオンライン              | 32,995         | 31,746 ~ 33,864    | (4%) ~ 3%     |
| モバイル                 | 6,887          | 8,229 ~ 8,970      | 19% ~ 30%     |
| 営業利益                 | 16,237         | 10,748 ~ 13,043    | (34%) ~ (20%) |
| 四半期利益 <sup>1</sup>   | 8,054          | 7,337 ~ 9,055      | (9%) ~ 12%    |
| 1株当たり四半期利益(単位:円)     | 18.35          | 16.98 ~ 20.95      | (8%) ~ 14%    |
| 想定為替レート <sup>2</sup> |                |                    |               |
| 100韓国ウォン/日本円         | 8.94           | 9.95      9.95     |               |
| 中国元/日本円              | 16.06          | 16.54      16.54   |               |
| 米ドル/日本円              | 98.95          | 102.16      102.16 |               |

- 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2014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<sup>2</sup>

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

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 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。

# 2014年度第3四半期及び通期 地域別業績の見通し



## 中国

### 第3四半期

- 会計基準ベースで前年同期比一桁%台半ばから一桁%台後半の減少を予想
- 『アラド戦記』: 四半期を通じて、高品質なコンテンツアップデートをより高い頻度で実施する予定

### 通期

- 『Legion of Heroes』の中国配信を7/30に「ChinaJoy 2014」にて発表。パブリッシャーはChukong



## 日本

### 第3四半期

- 会計基準ベースで前年同期比10%台後半から二桁%台の減少を予想

### 通期

- gloopsは2014年下期に高品質なネイティブゲームを3タイトル以上リリースする予定
- ネクソンは2014年下期に、韓国のゲーム会社が開発した高品質なネイティブゲームを1タイトルリリースする予定



## 韓国

### 第3四半期

- 会計基準ベースで前年同期比二桁%台の増加を予想
- 『EA SPORTS™ FIFAオンライン3』はワールドカップで増加したユーザーが、引き続き高水準で推移する見通し

### 通期

- 2014年下期にリリース予定の複数の高品質なモバイルゲームを7/8のメディア向けカンファレンス「Nexon Smart On!」にて発表

## 北米、欧州及びその他の地域

### 第3四半期

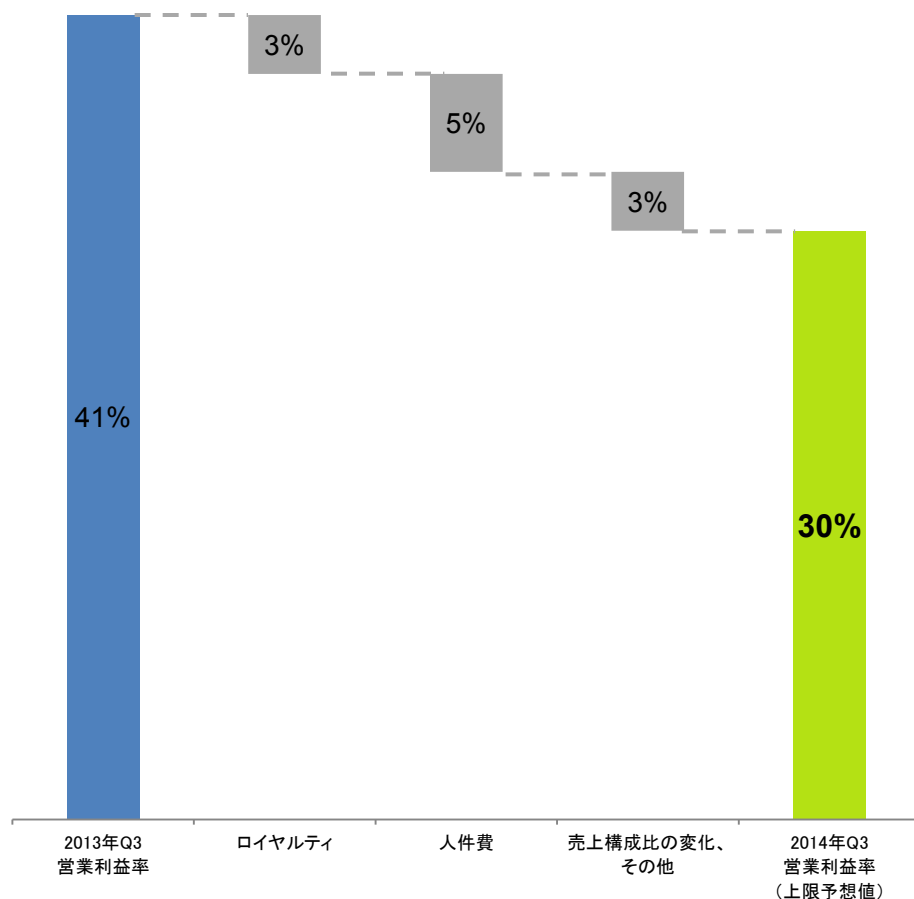
- 会計基準ベースで前年同期比一桁%台から10%台半ばの減少を予想

### 通期

- 北米ではモバイルゲームを5タイトル以上リリースする見込み
  - 『Legion of Heroes』のリリースを予定(CBT完了)
  - パートナー企業からの高品質な新規ゲームタイトルが順次リリースされる見通し
- PCオンラインゲーム『Counter-Strike Nexon: Zombies』が北米、欧州、ロシア市場向けにSTEAMで配信される予定

# 2014年度第3四半期営業利益率の見通し

営業利益率の変化<sup>1</sup>



2014年度第3四半期営業利益率のレンジは27%から30%を予想：

- 『EA SPORTS™ FIFAオンライン3』及び『EA SPORTS™ FIFA オンライン3M』などの外部IPタイトルに関連したロイヤルティ費用の増加
- 給与及び従業員数の増加、ストック・オプションの付与などに伴う人件費の増加
- 売上構成比の変化：
  - 売上構成比に占める韓国の貢献の増加（相対的に利益率の高い中国からの売上貢献が減少するため）
- 韓国、北米、欧州など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の増加

<sup>1</sup> 図は一定の前提条件を置いて計算した結果に基づく

# 2014年度 主要アップデートスケジュール

囲  
母

囲  
機

| ゲームタイトル                                                                                                    | 2014年上期                                    | 2014年第3四半期                      | 2014年第4四半期            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------|-----------------------|
| <br>アラド戦記                 | Q1: 旧正月アップデート<br>Q2: 「Grand Genesis」アップデート | 夏季アップデート<br>国慶節アップデート           | 「Kunoichi」アップデート      |
| <br>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                        | TBA (To Be Announced) |
| <br>EA SPORTS™ FIFAオンライン3 | Q2:<br>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        |
| <br>メイプルストーリー             | Q1: 「You & I」アップデート<br>Q2: 11周年記念アップデート    | 夏季アップデート: Touch of the Mediator | TBA (To Be Announced) |
| <br>アラド戦記               | Q1: 「Knight」アップデート<br>Q2: 「Reload」アップデート   | 夏季アップデート: 「Kunoichi」アップデート      | TBA (To Be Announced) |
| <br>サドンアタック             | Q1: 冬季アップデート<br>(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(~Q1 2015)    |

# 参考資料

# 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<br>第1四半期 | 2013年<br>第2四半期 | 2013年<br>第3四半期 | 2013年<br>第4四半期 | 2014年<br>第1四半期 | 2014年<br>第2四半期 | 前年同期比<br>変化率(%) |
|---------------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| <b>(地域別)</b>                    |                |                |                |                |                |                |                 |
| 中国                              | ¥20,409        | ¥15,477        | ¥15,962        | ¥12,065        | ¥21,302        | ¥13,530        | (13%)           |
| 韓国                              | 10,589         | 8,605          | 12,151         | 11,654         | 15,251         | 13,433         | 56%             |
| 日本                              | 9,927          | 9,398          | 8,755          | 8,274          | 8,121          | 7,656          | (19%)           |
| 北米                              | 1,418          | 1,446          | 1,364          | 1,201          | 1,345          | 1,131          | (22%)           |
| 欧州及びその他の地域                      | 2,021          | 1,698          | 1,651          | 1,273          | 1,472          | 1,144          | (33%)           |
| <b>(事業別)</b>                    |                |                |                |                |                |                |                 |
| PCオンライン                         | 36,877         | 29,333         | 32,995         | 27,750         | 40,297         | 28,459         | (3%)            |
| モバイル                            | 7,487          | 7,291          | 6,887          | 6,717          | 7,194          | 8,435          | 16%             |
| 売上収益                            | 44,364         | 36,624         | 39,883         | 34,467         | 47,491         | 36,894         | 1%              |
| 営業利益                            | 20,716         | 13,425         | 16,237         | 327            | 21,171         | 9,962          | (26%)           |
| 四半期利益/(損失) <sup>1</sup>         | 15,150         | 11,365         | 8,054          | (4,437)        | 16,144         | 4,085          | (64%)           |
| 1株当たり四半期利益/(損失) (単位: 円)         | 34.77          | 25.98          | 18.35          | (10.10)        | 36.74          | 9.33           | (64%)           |
| 現金及び預金                          | 110,510        | 112,235        | 103,820        | 138,843        | 149,040        | 140,157        |                 |
| <b>適用為替レート</b>                  |                |                |                |                |                |                |                 |
| 100 韓国ウォン/ 日本円                  | 8.53           | 8.81           | 8.94           | 9.48           | 9.63           | 9.95           |                 |
| 中国元/ 日本円                        | 14.73          | 15.94          | 16.06          | 16.40          | 16.83          | 16.54          |                 |
| 米ドル/ 日本円                        | 92.42          | 98.76          | 98.95          | 100.46         | 102.78         | 102.16         |                 |
| <b>主要ユーザー指標<br/>(モバイル事業を除く)</b> |                |                |                |                |                |                |                 |
| MAU(百万)                         | 71.5           | 71.0           | 62.6           | 53.9           | 55.9           | 51.9           |                 |
| 課金率                             | 11.5%          | 10.2%          | 10.4%          | 10.0%          | 11.0%          | 10.2%          |                 |
| ARPPU                           | 2,532          | 2,181          | 2,447          | 2,617          | 3,639          | 2,781          |                 |
| ARPPU(一定為替レートベース) <sup>2</sup>  | n/a            | 2,181          | 2,645          | 2,461          | 3,272          | 2,658          |                 |

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 一定為替レートベース(2013年第2四半期の平均為替レートを使用)。

# 売上原価及び販管費

(単位:百万円)

|                         | 2013年<br>第1四半期 | 2013年<br>第2四半期 | 2013年<br>第3四半期 | 2013年<br>第4四半期 | 2014年<br>第1四半期 | 2014年<br>第2四半期 |
|-------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 売上原価 <sup>1</sup>       | ¥7,831         | ¥7,734         | ¥9,229         | ¥9,358         | ¥10,249        | ¥9,839         |
| ロイヤルティ <sup>2</sup>     | 2,673          | 2,180          | 3,539          | 3,046          | 4,055          | 3,317          |
| 人件費 <sup>3</sup>        | 2,875          | 3,193          | 3,014          | 3,219          | 3,461          | 3,580          |
| その他 <sup>4</sup>        | 2,283          | 2,361          | 2,676          | 3,093          | 2,733          | 2,942          |
| 販売費及び一般管理費 <sup>1</sup> | 15,343         | 13,945         | 14,313         | 15,973         | 14,855         | 16,788         |
| 人件費                     | 3,004          | 3,241          | 2,814          | 3,063          | 3,602          | 4,758          |
| 支払手数料 <sup>5</sup>      | 2,259          | 2,037          | 2,322          | 2,202          | 2,661          | 2,649          |
| 研究開発費                   | 659            | 860            | 1,035          | 1,263          | 1,120          | 1,533          |
| 広告宣伝費                   | 1,878          | 3,202          | 2,211          | 2,409          | 1,382          | 2,069          |
| 減価償却費                   | 2,488          | 2,552          | 2,556          | 2,753          | 2,802          | 2,792          |
| その他 <sup>6</sup>        | 5,055          | 2,052          | 3,375          | 4,283          | 3,288          | 2,987          |
| その他の収益 <sup>7</sup>     | 164            | 102            | 225            | 1,147          | 208            | 209            |
| その他の費用 <sup>8</sup>     | 638            | 1,622          | 329            | 9,956          | 1,424          | 514            |

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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です。

<sup>4</sup> 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資産の減価償却費などが含まれています。

<sup>5</sup> 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を含んでおります。

<sup>6</sup> 販売費及び一般管理費のその他には、モバイル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。

<sup>7</sup> 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。

<sup>8</sup> 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。

# 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<br>第1四半期 | 2013年<br>第2四半期 | 2013年<br>第3四半期 | 2013年<br>第4四半期 | 2014年<br>第1四半期 | 2014年<br>第2四半期 |
|-------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 営業利益                    | ¥20,716        | ¥13,425        | ¥16,237        | ¥327           | ¥21,171        | ¥9,962         |
| 金融収益 <sup>1</sup>       | 2,336          | 2,342          | 739            | 1,244          | 1,014          | 1,024          |
| 金融費用 <sup>2</sup>       | 196            | 1,471          | 3,137          | 3,819          | 385            | 3,655          |
| 持分法による投資利益/(損失)         | (268)          | (99)           | 15             | 258            | (32)           | (73)           |
| 税引前四半期利益/(損失)           | 22,588         | 14,197         | 13,854         | (1,990)        | 21,768         | 7,258          |
| 法人所得税費用                 | (7,238)        | (2,875)        | (5,714)        | (2,519)        | (5,446)        | (3,089)        |
| 四半期利益/(損失) <sup>3</sup> | 15,150         | 11,365         | 8,054          | (4,437)        | 16,144         | 4,085          |

<sup>1</sup> 2013年第1四半期及び第2四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。

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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。

# 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

|                     | 2013年<br>第2四半期<br>連結累計期間 | 2014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    | ¥12,402                  | ¥12,541                  |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー    | 16,801                   | 3,315                    |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー    | (7,753)                  | (13,221)                 |
| 現金及び現金同等物の増減額(減少)   | 21,450                   | 2,635                    |
| 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 | 6,049                    | (1,321)                  |
| 現金及び現金同等物の期末残高      | 112,235                  | 140,157                  |

# 連結財政状態計算書

(単位:百万円)

|                 | 2013年<br>12月31日 | 2014年<br>6月30日 |
|-----------------|-----------------|----------------|
| <b>資産</b>       |                 |                |
| 流動資産            |                 |                |
| 現金及び現金同等物       | ¥138,843        | ¥140,157       |
| その他             | 78,956          | 86,681         |
| <b>流動資産合計</b>   | <b>217,799</b>  | <b>226,838</b> |
| 非流動資産           |                 |                |
| 有形固定資産          | 22,080          | 21,149         |
| のれん             | 45,802          | 45,547         |
| 無形資産            | 26,653          | 20,591         |
| その他             | 106,517         | 83,904         |
| <b>非流動資産合計</b>  | <b>201,052</b>  | <b>171,191</b> |
| <b>資産合計</b>     | <b>418,851</b>  | <b>398,029</b> |
| <b>負債</b>       |                 |                |
| 流動負債            |                 |                |
| 未払法人所得税         | 8,502           | 5,671          |
| 借入金             | 13,408          | 13,257         |
| その他             | 28,543          | 23,965         |
| <b>流動負債合計</b>   | <b>50,453</b>   | <b>42,893</b>  |
| 非流動負債           |                 |                |
| 借入金             | 34,605          | 27,482         |
| その他             | 20,734          | 10,798         |
| <b>非流動負債合計</b>  | <b>55,339</b>   | <b>38,280</b>  |
| <b>負債合計</b>     | <b>105,792</b>  | <b>81,173</b>  |
| <b>資本</b>       |                 |                |
| 資本金             | 51,952          | 52,101         |
| 資本剰余金           | 50,688          | 50,491         |
| 自己株式            | (0)             | (4,253)        |
| その他の資本の構成要素     | 74,468          | 64,284         |
| 利益剰余金           | 131,374         | 149,406        |
| 非支配持分           | 4,577           | 4,827          |
| <b>資本合計</b>     | <b>313,059</b>  | <b>316,856</b> |
| <b>負債及び資本合計</b> | <b>418,851</b>  | <b>398,029</b> |

# 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。 |

# 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」「予測する」「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應できる
- 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**