



決算説明資料
2014年第4四半期

2015年2月12日

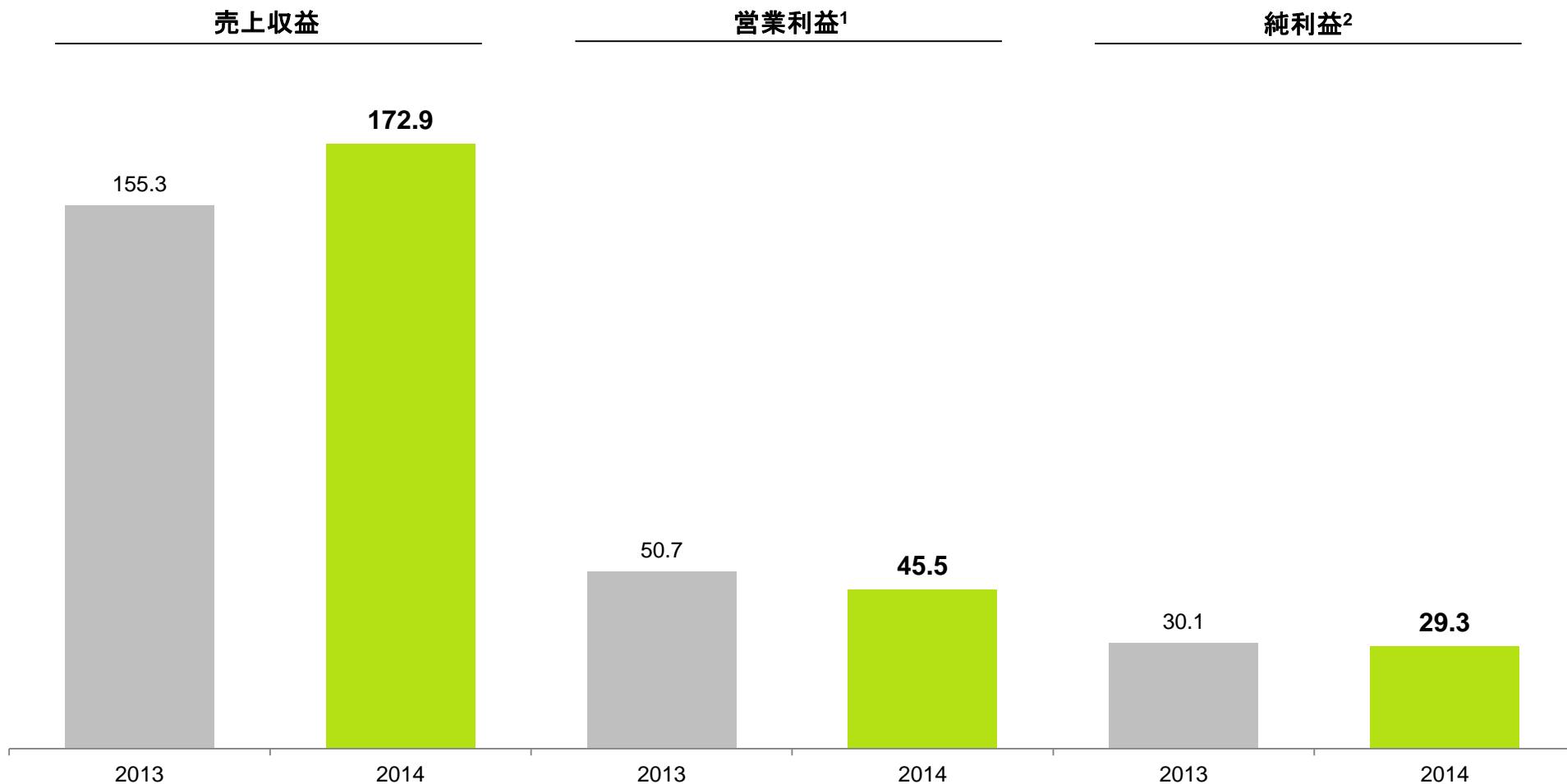
株式会社ネクソン

オーウェン・マホニー

代表取締役社長

2014年 業績概要

(単位:十億円)



¹ 2014年及び2013年の営業利益は、それぞれ147億円(gloopsに係るのれんの減損損失110億円を含む)及び116億円ののれん、ゲーム著作権、コンテンツ等に関する有形・無形固定資産に係る減損損失を含みます。

² 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当期利益です。

2014年 業績ハイライト

- ゲーム品質と息の長いゲームにしていくことへの注力という当社戦略は着実に進行中。明確な成果が出るまでには約2年かかると予想していたが、2014年に早くも進展が見られた
- **中国:**『アラド戦記』では2014年を通じて複数の高品質なコンテンツアップデートを導入。第4四半期の売上収益は対前年比36%増加
- **韓国:** ゲーム品質を最優先とする戦略の遂行によって業績は極めて好調
 - 売上収益は前期比52%の成長
 - モバイル: 高品質な新規タイトルからの寄与により、売上収益は前期比8倍超の成長
 - 既存PCタイトル: 高品質なライブ運用により好調
 - リリース初年度(2013年)から既に好調であった『EA SPORTS™ FIFA Online 3』は更なる成長を実現
 - その他の既存タイトルについても全体で売上収益はプラス成長を遂げた
- **日本:** モバイルのブラウザ及びネイティブゲーム市場動向の急速な変化に対応しながら、当社が期待する高い品質水準をクリアすることは容易ではなかった
- **北米:** 成長の兆し。新経営陣による指揮の下、ゲーム運用及びマーケティング改善により2014年下半期の売上収益は成長軌道へと回復
- **パイプライン:** 過去最高のラインアップ。更なる拡充を目指す
 - 『DomiNations』(モバイル)、『メイプルストーリー2』(PC)、『攻殻機動隊オンライン』(PC)、その他多数
 - 人気IP「LEGO®」をベースとしたモバイルゲーム開発のライセンス契約をWarner Brothers社グループと締結

2015年以降

- 品質への集中は2014年に早くも成功の兆しを見せており、当社戦略の有効性を示している
- 長期的な事業成長と株主価値の創出のために、ゲーム品質を引き続き優先する
- 開発資源は、開発上本当に重要なゲームのみに集中する
 - 面白くて独創的なゲーム
 - 長い間ユーザーを惹きつける、息の長いゲーム
- 配信中のゲーム運用においては、長期的な成長とユーザー継続率に集中する
- パイプラインは当社史上最も充実している

比類なき充実のパイプライン¹

2015年上半期

2015年下半期及びそれ以降

PC Online



Splash Damageによる
『Dirty Bomb』
(パブリッシング、英国)



『AIMA』
(パブリッシング、韓国)



『カウンターストライクオンライン2』
(共同開発、中国)



『メイプルストーリー2』
(自社開発、韓国)



『Tree of Savior』
(パブリッシング、韓国)



『Ar:piel』
(パブリッシング、韓国)



『攻殻機動隊オンライン』
(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)



Boss Key Productionsによる
タイトル(未定)
(戦略的パートナーシップ、米国)

Mobile



『廣開土太王』
(自社開発、韓国)



『Super Fantasy War』
(自社開発、韓国)



『Mabinogi: Duel』
(自社開発、韓国)



『天龍八部』
(パブリッシング、韓国)



gloopsによるタイトル(未定)
(自社開発、日本)



Big Huge Games²による
『DomiNations』
(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)



『Kartrider Mobile』
(自社開発、韓国)



『Durango』
(自社開発、韓国)



Envision Entertainmentによる
タイトル(未定)
(戦略的パートナーシップ、ドイツ)



『Legion of Heroes』
(自社開発、中国及び日本)



TURBO Studiosによるタイトル(未定)
(戦略的パートナーシップ、米国)



『Legion of Heroes: Raid』
(自社開発、韓国)



Social Spielによるタイトル(未定)
(戦略的パートナーシップ、オーストリア)

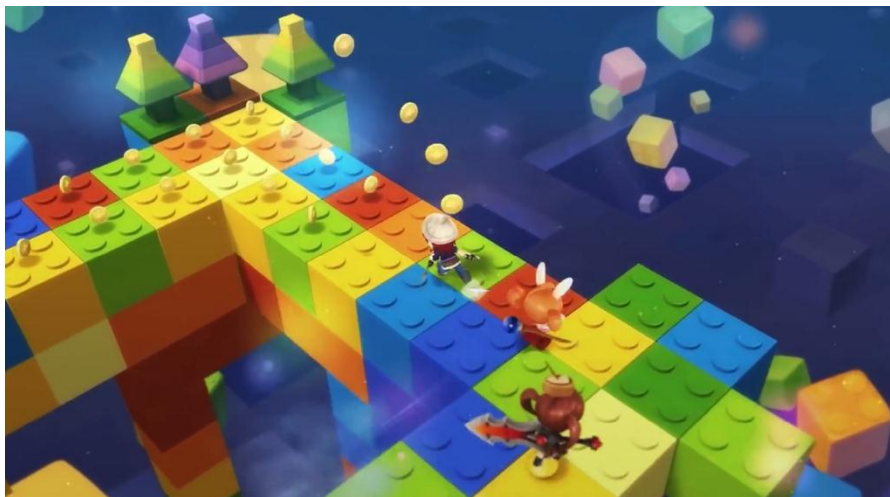
¹ 上記表は当社パイプラインの全てのタイトルを網羅したのではなく、一部タイトルの抜粋したものです。

² Secret New Co社はBig Huge Games社へと商号変更いたしました。

『DomiNations (モバイル)』: 紹介動画



『メイプルストーリー2(PCオンライン)』: 紹介動画



『攻殻機動隊オンライン(PCオンライン): 紹介動画



日本への集中

2014年の振り返り

- gloops
 - 複数の新規モバイルネイティブゲームの開発に取り組み、2014年第4四半期に4タイトル¹をリリース
 - モバイルのブラウザ及びネイティブゲーム市場動向の急速な変化に対応しながら、当社が期待する高い品質水準をクリアすることは容易ではなかった
- 正しい戦略を取っているものの、実行面で改善の余地があった
- gloopsに係るのれんの減損損失110億円を計上

2015年における集中

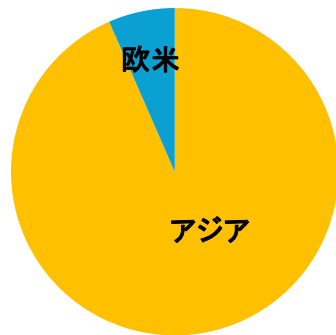
- gloops
 - 新規ゲームの開発：
 - モバイルネイティブゲーム：ゲームの高品質化に集中するため、開発案件を絞り込む
 - モバイルブラウザゲーム：厳選された高品質ゲームにのみ集中
 - 既存ゲームの運用：長期間ゲームを楽しんでもらえる運用に集中
- 韓国・米国で開発された高品質タイトルを含め、グローバルパイプラインを活用する
- 高品質なゲームのパブリッシング権を確保する

重要戦略課題

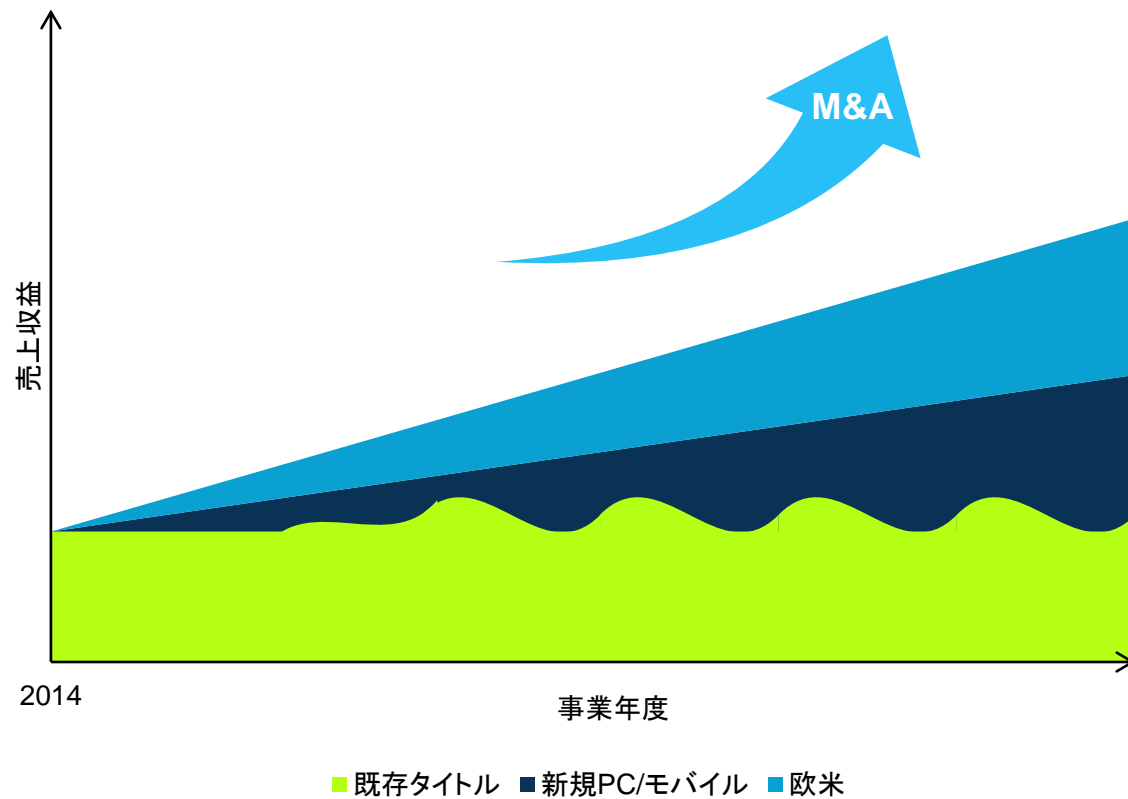
- 品質こそが重要 – 品質へのこだわりこそが株主価値創出の最良の方法
 - 新規ゲーム:面白くて高い独創性がある
 - 既存ゲームの運用:長期間ゲームを楽しんでもらえるような運用に集中
- 集中することが必要。業績動向は当社の中核戦略(品質へのこだわり)の実行次第
- ゲームの品質及びライフサイクルの長期化—これらに注力できれば、長期的成功を実現することができ、株主価値向上も図ることが出来る

長期戦略及びビジョン¹

2014年度地域別売上収益



長期成長目標



株主価値創造へのコミットメント

- 当社は事業を成長させるとともに、株主価値を向上させていくことに強くコミットしている
- 当社利益を成長させるとともに、配当及び自己株式取得を通して資本を還元することにより、引き続き株主還元集中していく
- gloopsに係るのれんの減損損失が発生したものの、期末の1株当たり5円の配当は実施予定

植村 士朗
最高財務責任者

2014年度第4四半期 業績

第4四半期 業績ハイライト

- 第4四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比25%増の429億円。一定為替レートベースでは14%増
 - － 当社業績予想との比較では、レンジの上限を上回った
 - － 当社業績予想レンジを上回ったのは、中国事業が非常に好調だったことが主な要因
- 営業損失は7億円及び四半期損失¹は45億円でどちらも当社業績予想レンジの下限を下回った
 - － 営業利益が業績予想を下回ったのは、gloopsに係るのれんの減損損失が110億円発生したことが主な要因
 - － 四半期利益が業績予想を下回ったのは、外貨建ての現金預金及び売掛金について為替差益が発生した一方で、減損損失及び一過性の税金費用が発生したことが主な要因

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。

減損損失/期末配当

- gloopsに係るのれんの減損損失110億円が発生
 - モバイルブラウザゲームの減速が継続するとともに新規モバイルネイティブゲームからヒットを創出することができず、gloopsに係るのれんの減損損失を計上した
 - 2014年12月末現在のgloopsに係るのれんの残高は203億円

- gloopsに係るのれんの減損損失が発生したものの、期末の1株当たり5円の配当は実施予定

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。

第4四半期業績概要

(単位:百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2013年 第4四半期 実績	2014年 第4四半期 業績見通し		2014年 第4四半期 実績	前年 同期比
		下限	上限		
売上収益	¥34,467	¥39,145	~ ¥42,129	¥42,932	25%
PCオンライン ¹	27,750	30,424	~ 32,198	34,041	23%
モバイル	6,717	8,721	~ 9,931	8,891	32%
日本	6,260			5,384	(14%)
日本以外	457			3,507	667%
営業利益/(損失)	327	8,531	~ 10,891	(748)	n/a
四半期利益/(損失) ²	(4,437)	6,422	~ 8,138	(4,498)	n/a
1株当たり四半期利益/(損失)	(10.10)	14.93	~ 18.92	(10.45)	n/a
現金及び現金同等物	138,843			117,729	
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	9.48	10.15	10.15	10.55	
中国元/日本円	16.40	16.87	16.87	18.59	
米ドル/日本円	100.46	103.92	103.92	114.54	

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。

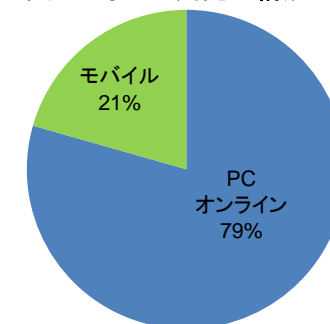
² 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

売上構成

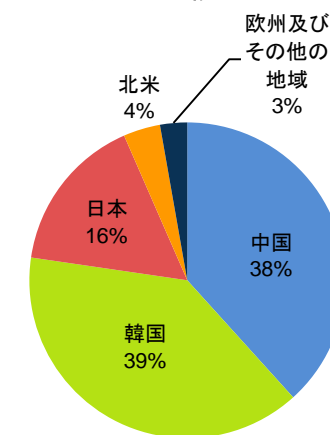
(単位:百万円)

	2013年 第4四半期	2014年第4四半期		前年同期比変化率(%)	
		(会計基準 ベース)	(一定為替 レートベース)	(会計基準 ベース)	(一定為替 レートベース)
地域別¹					
中国	¥12,065	¥16,441	¥14,761	36%	22%
韓国	11,654	16,749	15,051	44%	29%
日本	8,274	6,929	6,929	(16%)	(16%)
北米	1,201	1,623	1,424	35%	19%
欧州及びその他の地域 ²	1,273	1,190	1,102	(7%)	(13%)
売上収益合計	34,467	42,932	39,267	25%	14%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	27,750	34,041	30,737	23%	11%
モバイル	6,717	8,891	8,530	32%	27%
日本	6,260	5,384	5,384	(14%)	(14%)
日本以外	457	3,507	3,146	667%	588%
売上収益合計	34,467	42,932	39,267	25%	14%
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	9.48	10.55	9.48		
中国元/日本円	16.40	18.59	16.40		
米ドル/日本円	100.46	114.54	100.46		

2014年度第4四半期
プラットフォーム別売上構成比率



2014年度第4四半期
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。

中国 – ハイライト

▪ 『アラド戦記』

- ユーザーの好評を博したコンテンツアップデート及びアイテムセールにより、特に11月及び12月に好調
- MAUIは11月及び12月に減少したものの、Q4全体では対前四半期比で安定的に推移した
- 第4四半期中にTier 1コンテンツアップデートである「Kunoichi」アップデートを実施



『アラド戦記』
「Kunoichi」アップデート



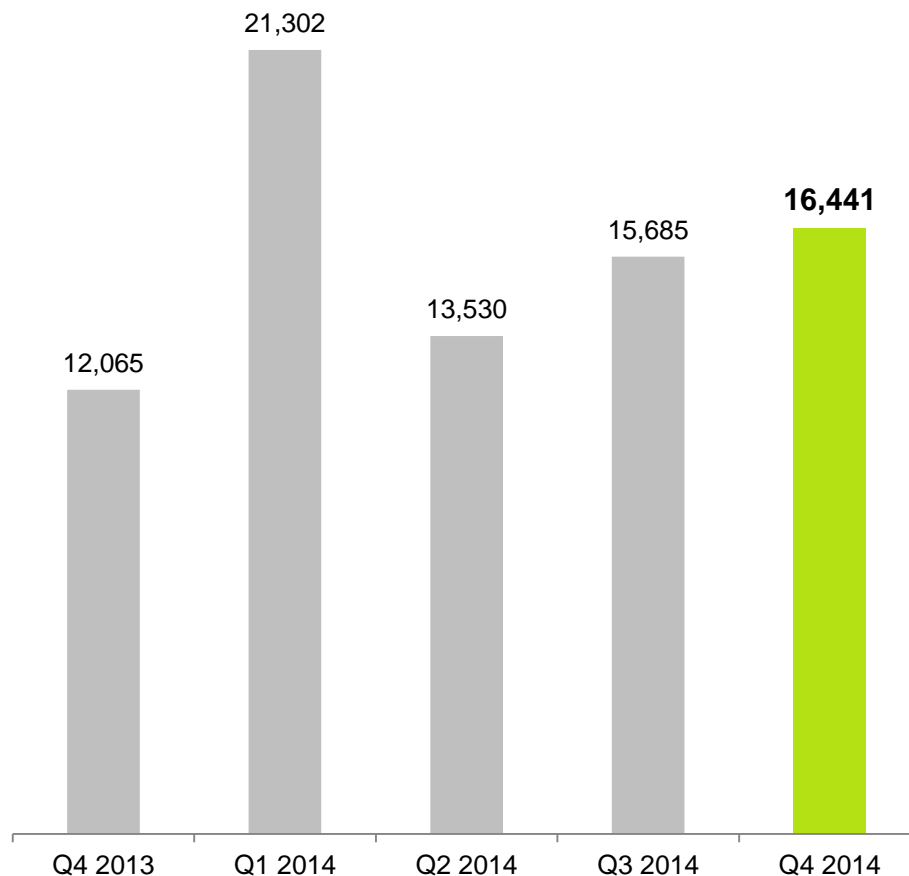
『アラド戦記』
ゲームプレイ画面

(単位: 百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **+36%**

一定為替レートベース: **+22%**



韓国 – ハイライト

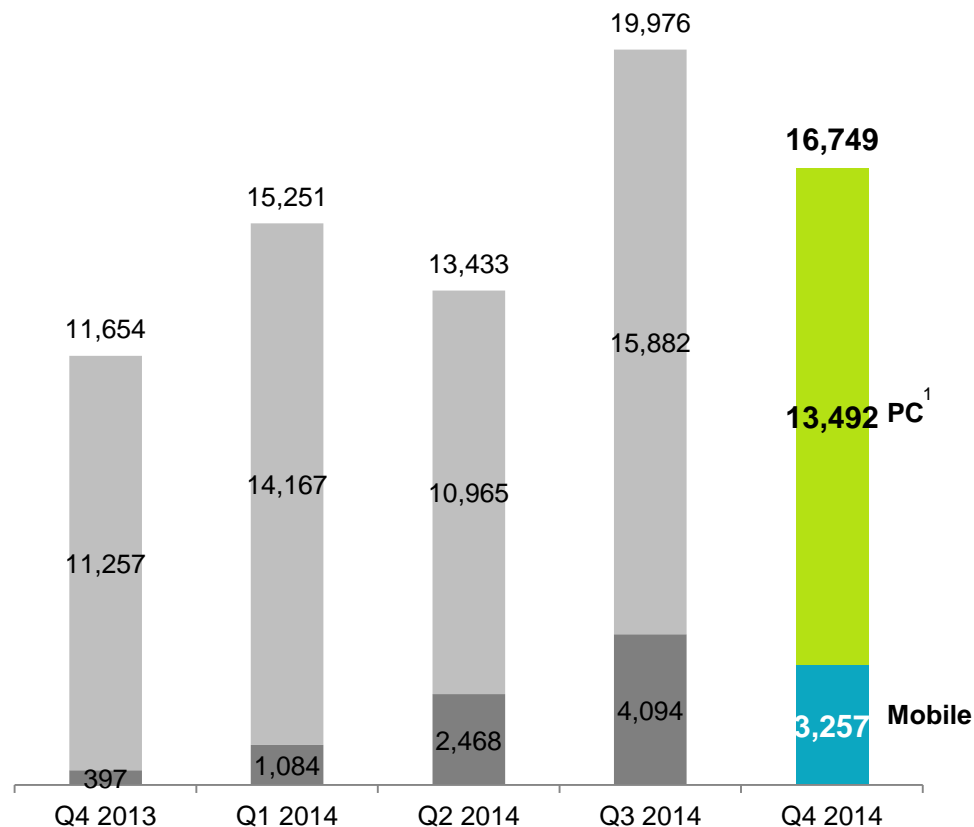
- 11月のG-STARにおいてPCゲーム9タイトル、モバイルゲーム6タイトルを含む、高品質の新規ゲーム15タイトルを紹介
- モバイルゲーム『Pocket MapleStory for Kakao』（10/27）及びPCオンラインゲーム『Closers』（12/23）を配信開始
- 主要PCタイトルは前年同期比で成長：
 - 『EA SPORTS™ FIFA Online 3』、『サドンアタック』、『メイプルストーリー』及び『マビノギ英雄伝』などが堅調に推移
 - コンテンツアップデート及びプロモーションが好評を博した

(単位: 百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **+44%**

一定為替レートベース: **+29%**



『Pocket MapleStory for Kakao』
ゲームプレイ画面



『Closers』
ゲームプレイ画面

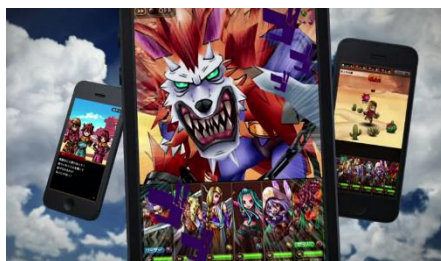
¹ PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

日本 – ハイライト

- モバイル売上収益は前四半期比3%減の54億円、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で7%減
- gloopsは第4四半期にネイティブゲーム4タイトルを配信開始。『スカイロック』のTVマस्पロモーションを実施



『スカイロック』



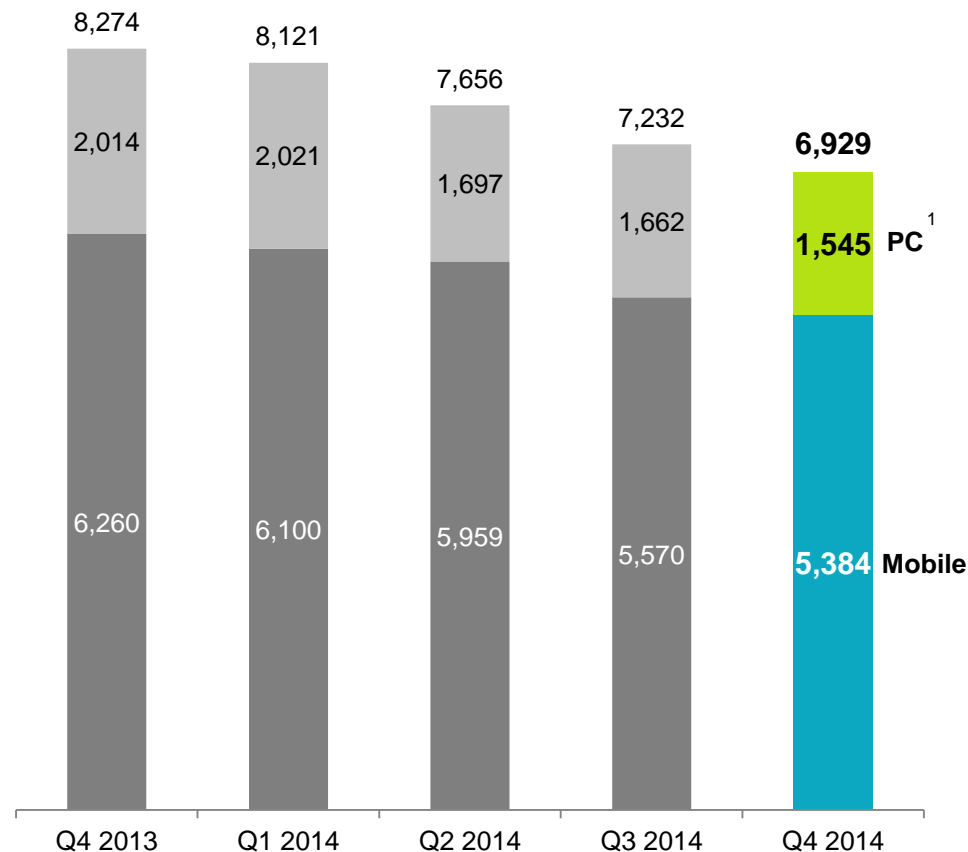
『スカイロック』TVマस्पロモーション

(単位: 百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **-16%**

一定為替レートベース: **-16%**



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。

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、『メイプルストーリー』、『マビノギ』及び『マビノギ英雄伝』等の主要PCタイトルの売上収益は前年同期比プラスの成長を達成
- Android向けの『Legion of Heroes』の配信開始(10/23)

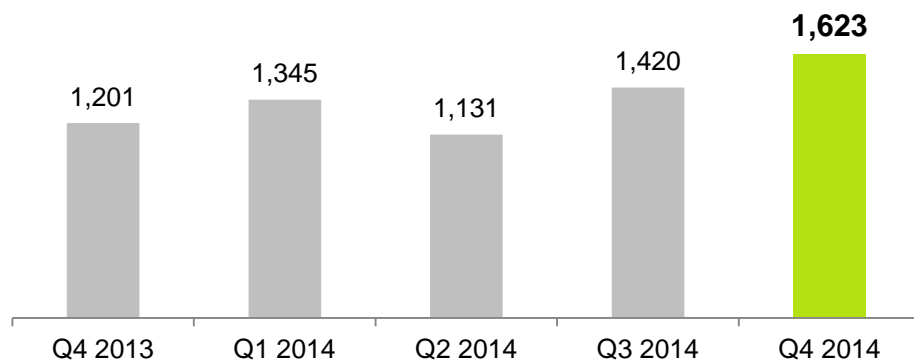
(単位:百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **+35%**

一定為替レートベース: **+19%**

北米



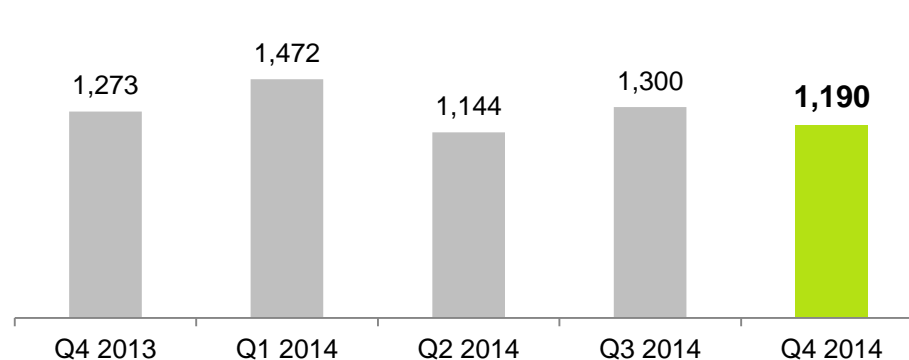
(単位:百万円)

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: **-13%**

欧州及びその他の地域



2015年度第1四半期 業績見通し

2015年度第1四半期 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 7%の減少から1%の増加を見込む

	2014年 第1四半期	2015年 第1四半期	前年同期比
売上収益	¥47,491	¥44,259 ~ ¥47,728	(7%) ~ 1%
PCオンライン ¹	40,297	36,859 ~ 39,641	(9%) ~ (2%)
モバイル	7,194	7,400 ~ 8,087	3% ~ 12%
営業利益	21,171	14,715 ~ 18,138	(31%) ~ (14%)
四半期利益 ²	16,144	12,793 ~ 15,669	(21%) ~ (3%)
1株当たり四半期利益	36.74	29.66 ~ 36.33	n/a ~ n/a
想定為替レート			
100韓国ウォン/日本円	9.63	10.55	10.55
中国元/日本円	16.83	18.59	18.59
米ドル/日本円	102.78	114.54	114.54

- 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1四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	2.8億円
営業利益	1.4億円

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。

2015年度第1四半期及び通期 地域別業績見通し



中国

第1四半期

- 会計基準ベースで前年同期比10%台後半から一桁%台後半の減少を予想
- 『アラド戦記』は高品質のTier 1コンテンツアップデートを2月10日に導入(旧正月アップデート)

通期

モバイル

- 『Legion of Heroes』の配信準備中(パブリッシャー:Chukong)
- 『Kartrider Mobile』を配信予定(パブリッシャー:Tiancity)

PC

- 上半期中の『カウンターストライクオンライン2』のクローズドβテスト実施を発表



日本

第1四半期

- 会計基準ベースで前年同期比20%台の減少を予想
- gloops『ぐるりんクエスト』(ネイティブタイトル)を1月27日に配信開始
- Nexon Japan『けものフレンズ』(ネイティブ)を3月12日に配信開始予定

通期

- 『LINE英雄の軍団』を配信開始予定
- 2015年にgloopsによる新規タイトル5タイトル以上の配信開始を予定



韓国

第1四半期

- 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
- 主要PCタイトルのTier 1コンテンツアップデートを予定

通期

- 2015年に複数のPC/モバイルの新作タイトルを配信開始予定。タイトルの本数、品質、ジャンル、いずれも豊か
- 複数モバイルタイトルのグローバル配信を開始予定



北米、欧州及びその他の地域

第1四半期

北米

- 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
- 『Dirty Bomb』(PC): STEAMにてクローズドβテスト進行中

欧州及びその他の地域

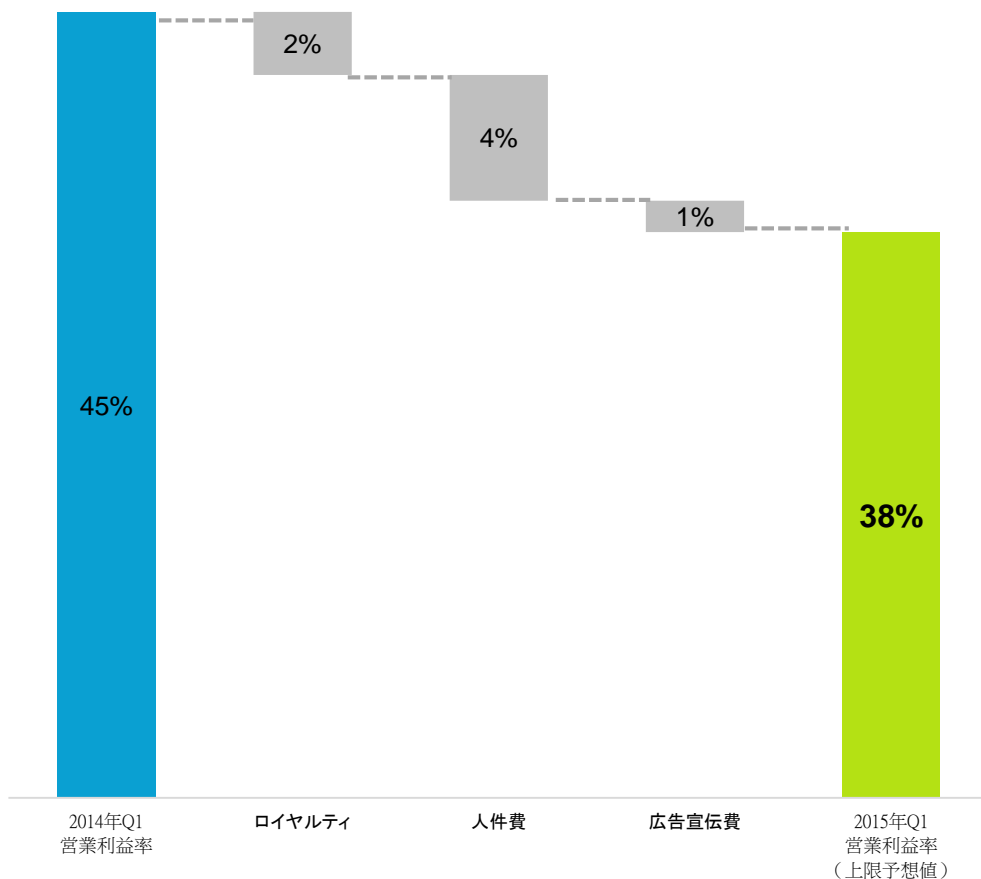
- 会計基準ベースで前年同期比20%台から10%台後半の減少を予想

通期

- 北米にて『DomiNations』、『Legion of Heroes』のiOS向け(モバイル)配信を開始予定

2015年度第1四半期営業利益見通し

営業利益率の前年同期との比較



2015年第1四半期営業利益率のレンジは33%から38%を予想：

- 『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などの変動費
- 主に韓国における給与及び従業員数の増加などに伴う人件費の増加
- 韓国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の増加
- 売上構成比及びその他
 - 中国と比較して利益率の低い韓国事業やモバイル事業からの貢献割合が増加したことによる売上構成比の変化

2015年度 主要アップデートスケジュール

囲
母

囲
母

ゲームタイトル	2015年第1四半期	2015年第2四半期	2015年下半年期
 アラド戦記	旧正月アップデート	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	TBD	TBD
 EA SPORTS™ FIFA Online 3	旧正月アップデート	TBD	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)	TBD	TBD

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 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	2014年 第4四半期	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	¥16,441	36%
韓国	10,589	8,605	12,151	11,654	15,251	13,433	19,976	16,749	44%
日本	9,927	9,398	8,755	8,274	8,121	7,656	7,232	6,929	(16%)
北米	1,418	1,446	1,364	1,201	1,345	1,131	1,420	1,623	35%
欧州及びその他の地域	2,021	1,698	1,651	1,273	1,472	1,144	1,300	1,190	(7%)
(事業別)									
PCオンライン ¹	36,877	29,333	32,995	27,750	40,297	28,459	35,931	34,041	23%
モバイル	7,487	7,291	6,887	6,717	7,194	8,435	9,682	8,891	32%
日本	7,217	7,054	6,482	6,260	6,100	5,959	5,570	5,384	(14%)
日本以外	270	237	405	457	1,094	2,476	4,112	3,507	667%
売上収益	44,364	36,624	39,883	34,467	47,491	36,894	45,613	42,932	25%
営業利益/(損失)	20,716	13,425	16,237	327	21,171	9,962	15,124	(748)	n/a
四半期利益/(損失) ²	15,150	11,365	8,054	(4,437)	16,144	4,085	13,585	(4,498)	n/a
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	(10.45)	n/a
現金及び預金	110,510	112,235	103,820	138,843	149,040	140,157	114,155	117,729	
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	10.55	
中国元/日本円	14.73	15.94	16.06	16.40	16.83	16.54	16.87	18.59	
米ドル/日本円	92.42	98.76	98.95	100.46	102.78	102.16	103.92	114.54	
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	50.5	
課金率	11.5%	10.2%	10.4%	10.0%	11.0%	10.2%	9.7%	9.3%	
ARPPU	2,532	2,181	2,447	2,617	3,639	2,781	3,476	3,776	
ARPPU(一定為替レートベース) ³	n/a	n/a	n/a	2,492	n/a	n/a	n/a	3,379	

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 一定為替レートベース(2013年第4四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 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	2014年 第4四半期
売上原価¹	¥7,831	¥7,734	¥9,229	¥9,358	¥10,249	¥9,839	¥12,731	¥11,516
ロイヤルティ ²	2,673	2,180	3,539	3,046	4,055	3,317	6,606	4,448
人件費 ³	2,875	3,193	3,014	3,219	3,461	3,580	3,372	3,811
その他 ⁴	2,283	2,361	2,676	3,093	2,733	2,942	2,753	3,257
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	19,556
人件費	3,004	3,241	2,814	3,063	3,602	4,758	4,025	4,202
支払手数料 ⁵	2,259	2,037	2,322	2,202	2,661	2,649	3,645	3,542
研究開発費	659	860	1,035	1,263	1,120	1,533	1,645	1,533
広告宣伝費	1,878	3,202	2,211	2,409	1,382	2,069	2,051	3,468
減価償却費	2,488	2,552	2,556	2,753	2,802	2,792	2,914	2,958
その他 ⁶	5,055	2,052	3,375	4,283	3,288	2,987	3,121	3,853
その他の収益 ⁷	164	102	225	1,147	208	209	180	613
その他の費用 ⁸	638	1,622	329	9,956	1,424	514	537	13,221

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。

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、第3四半期、及び第4四半期は、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 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	2014年 第4四半期
営業利益/(損失)	¥20,716	¥13,425	¥16,237	¥327	¥21,171	¥9,962	¥15,124	(748)
金融収益 ¹	2,336	2,342	739	1,244	1,014	1,024	5,122	5,381
金融費用 ²	196	1,471	3,138	3,819	385	3,655	360	781
持分法による投資利益/(損失)	(268)	(99)	15	258	(32)	(73)	(93)	0
税引前四半期利益/(損失)	22,588	14,197	13,853	(1,990)	21,768	7,258	19,793	3,852
法人所得税費用	(7,238)	(2,875)	(5,712)	(2,519)	(5,446)	(3,089)	(6,132)	(8,583)
四半期利益/(損失) ³	15,150	11,365	8,054	(4,437)	16,144	4,085	13,585	(4,498)

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。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2013年 第4四半期 連結累計期間	2014年 第4四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥60,208	¥58,118
投資活動によるキャッシュ・フロー	(6,345)	(61,820)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(13,033)	(27,050)
現金及び現金同等物の増減額(減少)	40,830	(30,752)
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	13,277	9,638
現金及び現金同等物の期末残高	138,843	117,729

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2013年 12月31日	2014年 12月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥138,843	¥117,729
その他	78,956	140,396
流動資産合計	217,799	258,125
非流動資産		
有形固定資産	22,080	24,039
のれん	45,802	35,426
無形資産	26,653	16,574
その他	106,517	102,858
非流動資産合計	201,052	178,897
資産合計	418,851	437,022
負債		
流動負債		
未払法人所得税	8,502	12,836
借入金	13,408	13,180
その他	28,543	31,007
流動負債合計	50,453	57,023
非流動負債		
借入金	34,605	23,244
その他	20,734	11,278
非流動負債合計	55,339	34,522
負債合計	105,792	91,545
資本		
資本金	51,952	52,481
資本剰余金	50,688	40,830
自己株式	(0)	-
その他の資本の構成要素	74,468	92,044
利益剰余金	131,374	155,025
非支配持分	4,577	5,097
資本合計	313,059	345,477
負債及び資本合計	418,851	437,022

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。

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ご注意ください。



NEXON