



決算説明資料
2015年第4四半期

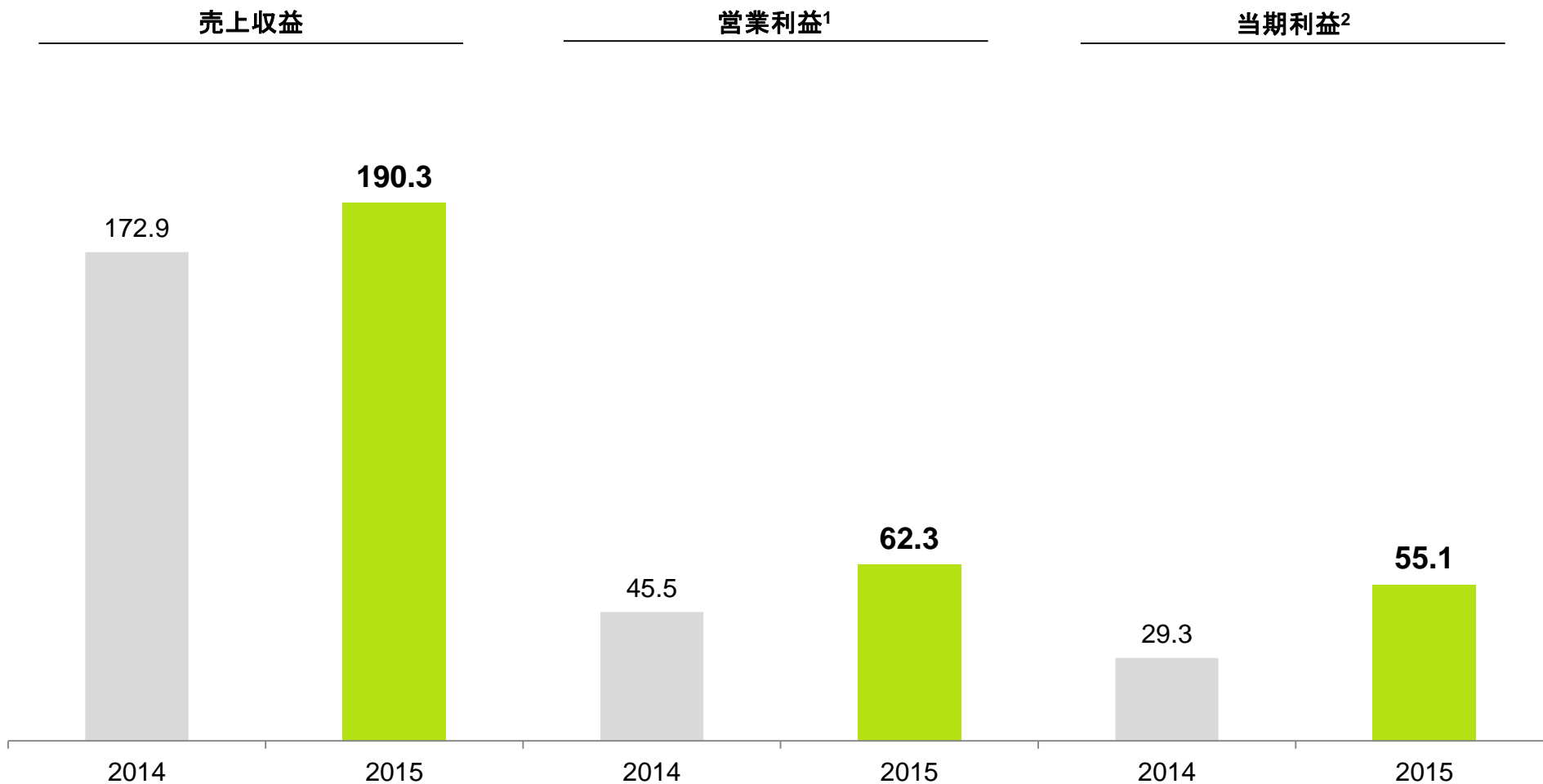
2016年2月10日

株式会社ネクソン

オーウェン・マホニー
代表取締役社長

2015年 業績概要

(単位:十億円)



¹ 2015年及び2014年の営業利益は、それぞれ53億円及び147億円ののれん(gloopsに係るのれんの減損損失110億円を含む)、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 当期利益とは、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当期利益です。

2015年 業績ハイライト (1)

- **配信中のゲーム**: 全世界、とりわけ中国及び韓国での優れたゲーム運用を通じ、息の長いゲーム及び良好なユーザー継続率を実現
 - 中国の『アラド戦記』及び韓国における『アラド戦記』、『サドンアタック』及び『メイプルストーリー』等の主力PCタイトルが前年比でプラス成長
 - FIFAワールドカップ開催年の翌年であるにもかかわらず、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』及び『FIFA Online 3 M』は堅調な業績
- **新規ゲーム**: 面白くて独創的で高品質なゲームを提供
 - 複数の高品質な新規タイトルを世界中で配信開始
 - 『DomiNations』: 欧米事業の前年比での大幅なプラス成長に寄与。アジアでも業績好調。全世界で1,700万ダウンロードを突破
 - 『HIT』の好調。配信開始直後に韓国のGoogle Play及びiOSのTop Grossingで1位に到達。現在までに400万ダウンロードを突破
- **モバイル**: 売上収益は前年比23%の増加。韓国におけるモバイル売上収益は2014年の前年比8倍超の成長に続き前年比78%の成長

2015年 業績ハイライト(2)

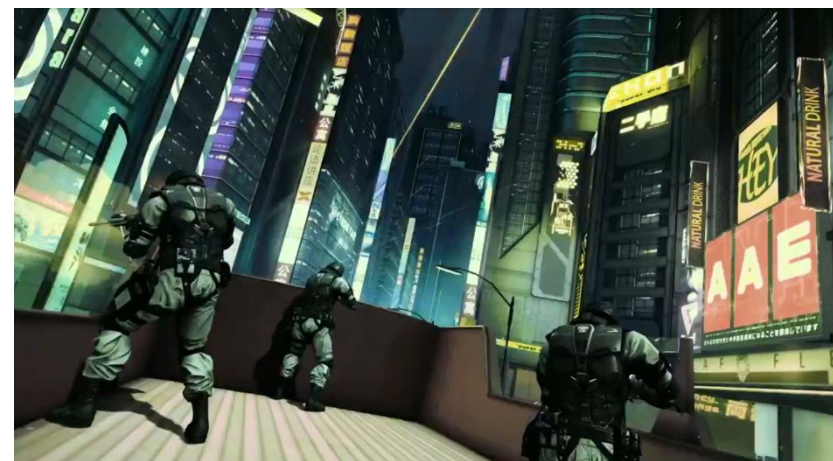
- **世界レベルのパートナーシップ:** 世界中の優れたゲーム開発会社及びIPホルダーとのパートナーシップ構築を継続
 - ライセンス契約:
 - Warner Bros.グループとの『LEGO®モバイル』
 - EA及びRespawn Entertainmentとの『Titanfall™』(PC)
 - SQUARE ENIXとの『FINAL FANTASY XIモバイル』の共同開発
 - パブリッシング契約:
 - EAとの『Need for Speed™ Edge』(PC)
 - Respawn Entertainment及びParticle Cityとの『Titanfall™モバイル』
 - Bluehole Studioとの『TERA™モバイル』
 - QC Games初のPCタイトル

戦略及び集中

- ゲームの品質及び息の長いゲームを目指した運用により持続的な業績を創出
- 自社開発、パートナーシップ及び世界中のゲームスタジオへの投資を通じてパイプラインを引き続き強化する
- 業界トップレベルのライブゲーム運用及び開発を通じて持続的成長を実現

『攻殻機動隊 S.A.C. – First Assault Online』：紹介動画

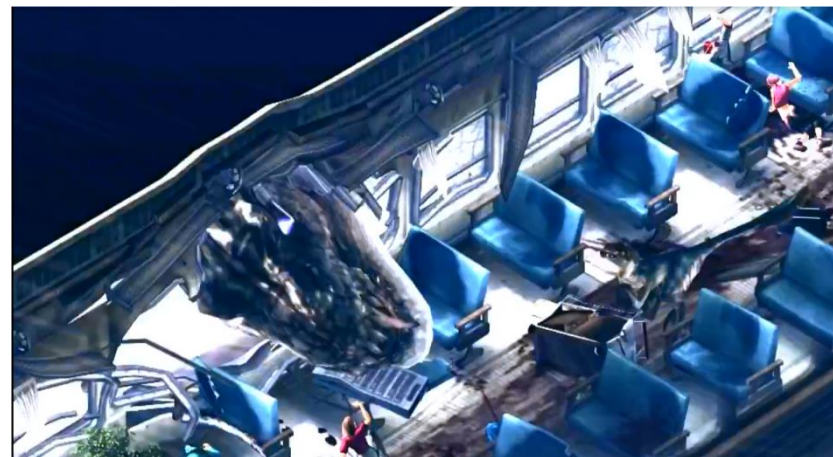
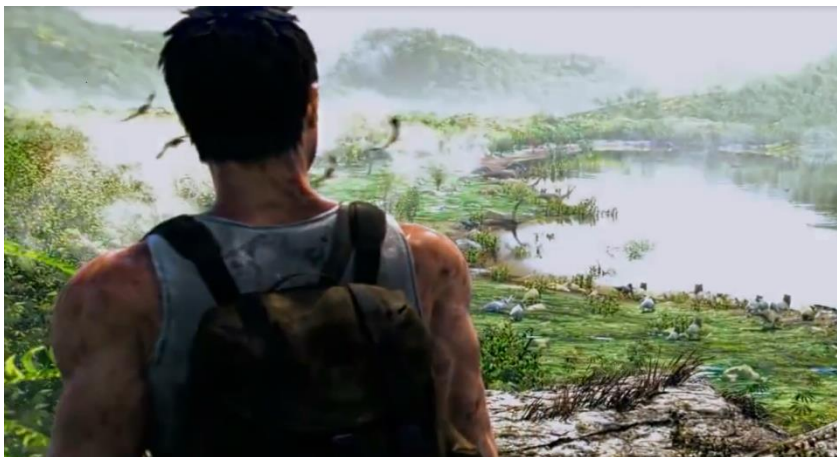
PCオンラインゲーム - 自社開発



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。

『野生の地: Durango』: 紹介動画

モバイルゲーム - 自社開発



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 Developers Conference for Partners: 紹介動画



植村 士郎

代表取締役 最高財務責任者

2015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7%増の458億円。一定為替レート¹ベースでは7%増
 - － 当社業績予想レンジを上回った
 - － 売上収益が当社業績予想レンジを上回ったのは、中国における『アラド戦記』の売上収益が予想を上回ったこと、及び韓国で配信を開始した『HIT』が好調なスタートを切ったことが主な理由
- 営業利益は当社業績予想レンジ内の103億円
- 四半期利益²は44億円。四半期利益²が当社業績予想を下回った主な要因は、外貨建ての現金預金及び売掛金について為替差損が発生したこと

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』を開発するネオブ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／日本円の一定為替レートが適用されて計算されます(ネオブ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。

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)

	2014年 第4四半期 実績	2015年 第4四半期 業績見通し		2015年 第4四半期 実績	前年 同期比
		下限	上限		
売上収益	¥42,932	¥40,060	~ ¥42,865	¥45,816	7%
PCオンライン ¹	34,041	30,189	~ 31,871	32,677	(4%)
モバイル	8,891	9,871	~ 10,994	13,139	48%
日本	5,384			3,572	(34%)
日本以外	3,507			9,567	173%
営業利益(損失)	(748)	9,692	~ 11,831	10,315	n/a
四半期利益(損失) ²	(4,498)	7,795	~ 9,527	4,399	n/a
1株当たり四半期利益(損失)	(10.45)	17.99	~ 21.99	10.14	
現金及び現金同等物	117,729			194,225	
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	10.55	10.50	10.50	10.52	
中国元/日本円	18.59	18.91	18.91	19.00	
米ドル/日本円	114.54	120.07	120.07	121.50	

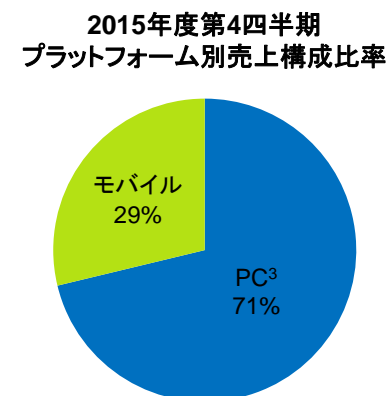
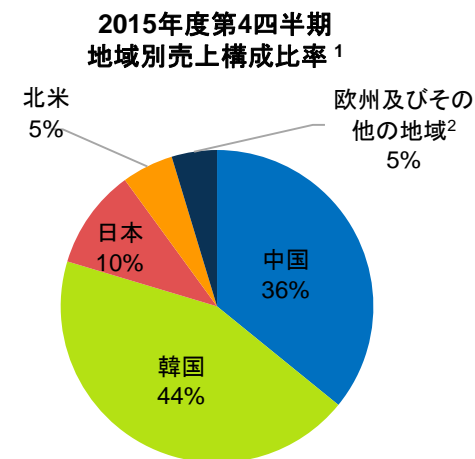
¹ PCオンラインに係る売上収益はPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。

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。

売上構成

(単位:百万円)

	2014年 第4四半期	2015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 ⁴ ベース)	(会計基準 ベース)	(一定為替 レート ⁴ ベース)
地域別¹					
中国	¥16,441	¥16,450	¥16,465	0%	0%
韓国	16,749	20,086	20,144	20%	20%
日本	6,929	4,740	4,741	(32%)	(32%)
北米	1,623	2,417	2,299	49%	42%
欧州及びその他の地域 ²	1,190	2,123	2,124	78%	78%
売上収益合計	42,932	45,816	45,773	7%	7%
プラットフォーム別					
PCオンライン ³	34,041	32,677	32,676	(4%)	(4%)
モバイル	8,891	13,139	13,097	48%	47%
日本	5,384	3,572	3,573	(34%)	(34%)
日本以外	3,507	9,567	9,524	173%	172%
売上収益合計	42,932	45,816	45,773	7%	7%
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	10.55	10.52	10.55		
中国元/日本円	18.59	19.00	18.59		
米ドル/日本円	114.54	121.50	114.54		



¹ 売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『アラク戦記』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/日本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。

中国 – ハイライト

▪ 『アラド戦記』

- 冬季アップデート（12/17）はユーザーの好評を博した
- 11月及び12月後半のアイテム販売が好調だった
- MAUは前四半期比で減少したが、課金ユーザーは前四半期比で増加した

- テンセントと『メイプルストーリー2』の中国配信に向けたパブリッシング契約を締結したことを発表した



『アラド戦記』 冬季アップデート



『アラド戦記』 ゲームプレイ

(単位: 百万円)

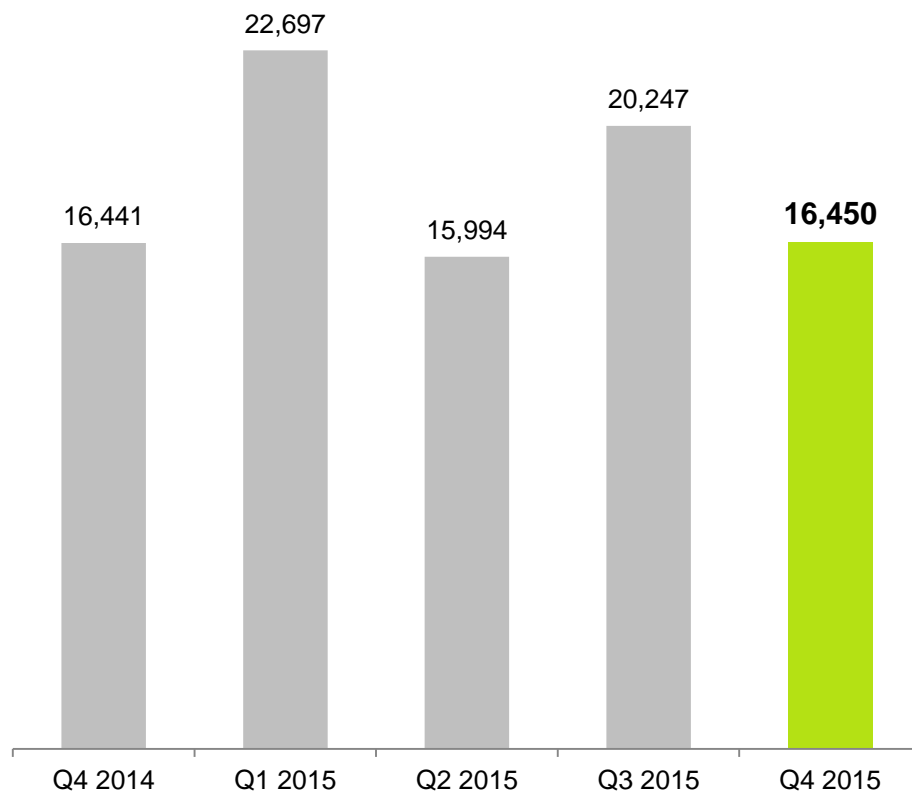
前年同期比変化率

会計基準ベース:

+0%

一定為替レート¹ベース:

+0%



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』を開発するネオブ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/日本円の一定為替レートが適用されて計算されます(ネオブルは売上収益を韓国ウォンで認識しているため)。

韓国 – ハイライト

- 主カタイトルの『サドンアタック』及び『アラド戦記』が前年同期比でプラス成長
- モバイル売上収益は、『HIT』が好調なスタートを切ったことにより前四半期比で大きく成長
 - 配信開始直後に韓国のGoogle Play及びiOSのTop Grossingで1位に到達(11/18)
 - 第4四半期中は常にGoogle Play及びiOSのTop Grossingでトップ3位近辺を推移
- 複数の新規PCオンラインゲーム及びモバイルゲームを配信開始
 - モバイル:『ファンタジーウォータクティクス』(11月)
 - PCオンライン:『AIMA』(10月)、『アルピエル』(12月)、『ツリーオブセイヴァー』(12月)



『HIT』



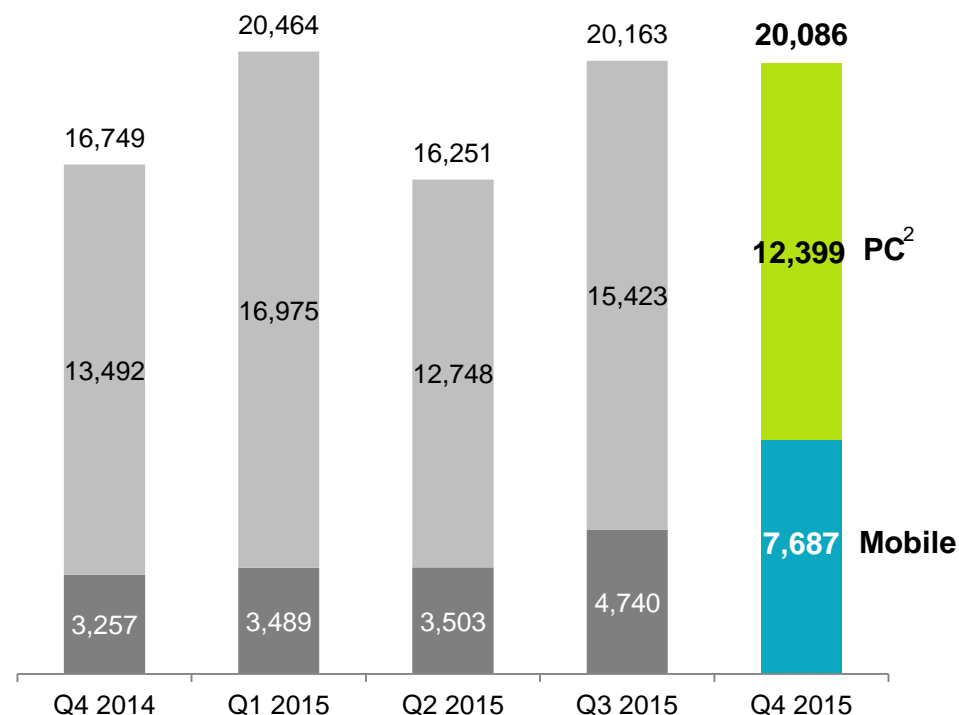
『HIT』 ゲームプレイ

(単位: 百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **+20%**

一定為替レート¹ベース: **+20%**



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』を開発するネオブ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/日本円の一定為替レートが適用されて計算されます(ネオブ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。

日本 – ハイライト

- モバイル売上収益は前四半期比5%減の36億円
- PCオンライン売上収益は前四半期比5%減の12億円
- PCタイトル『ツリーオブセイヴァー』のCBTを実施（10月及び12月）
- モバイルゲーム『ラプラスリンク』のOBTを実施（12月）



『ツリーオブセイヴァー』



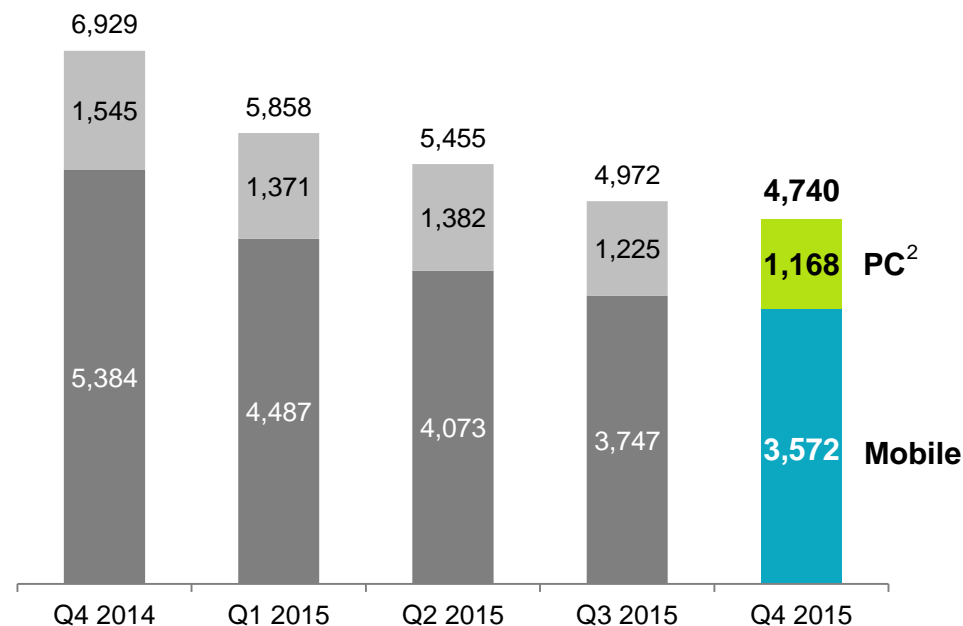
『ラプラスリンク』

(単位:百万円)

前年同期比変化率

会計基準ベース: **-32%**

一定為替レート¹ベース: **-32%**



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『アラク戦記』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/日本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。

北米、欧州及びその他の地域¹ –ハイライト

- 北米、欧州及びオセアニア地域において『攻殻機動隊 S.A.C. – First Assault Online』のEarly Access Program²をSteam及びネクソン・ローンチャー上で開始（12/14）

（単位：百万円）

前年同期比変化率

会計基準ベース： **+49%**

一定為替レート³ベース： **+42%**

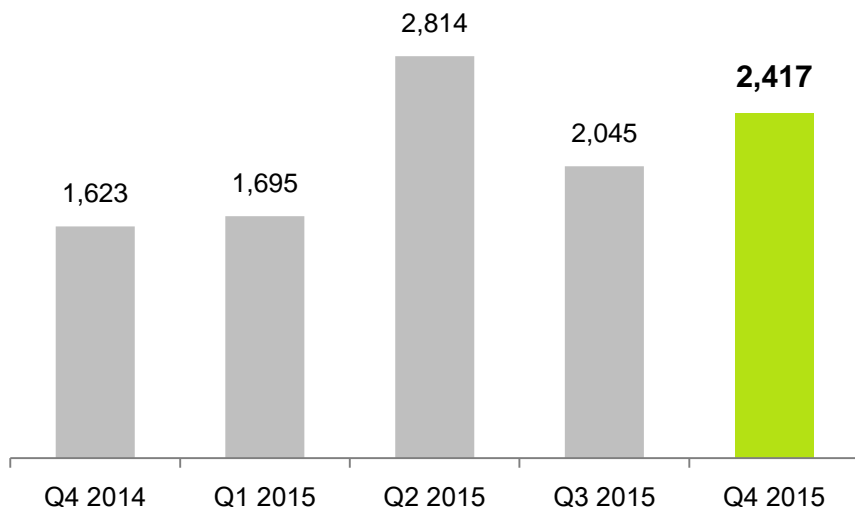
（単位：百万円）

前年同期比変化率

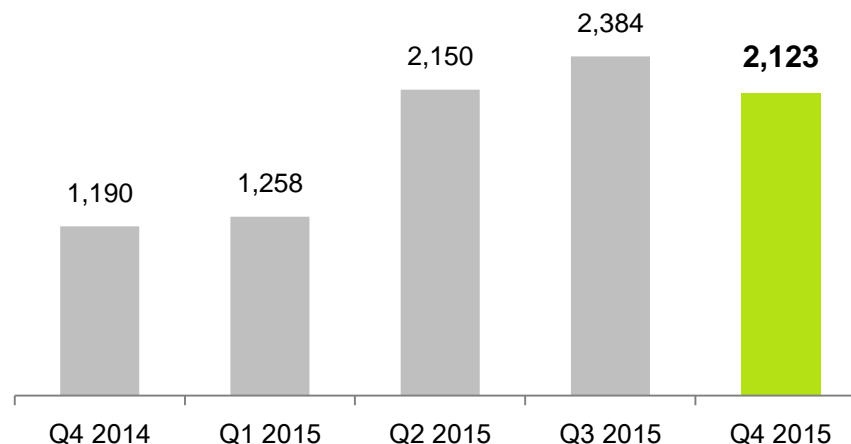
会計基準ベース： **+78%**

一定為替レート³ベース： **+78%**

北米



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 Early Access Programとは、開発途中のゲームを公開することによって、開発会社がユーザーからのフィードバックを得ながらゲームの開発（コンテンツの追加やアップデート等）を進める仕組みです。ユーザーは料金を支払う代わりに新しいゲームに対する早期アクセス権を獲得し、自らのアイデアを提案することによって、開発者と一体となってゲーム制作に参加することができます。

³ 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/日本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）。

2016年度第1四半期 業績見通し

2016年度第1四半期 業績見通し

- 会計基準ベースで前年同期比6%の減少から1%の増加、一定為替レート¹ベースで2%から10%の増加を見込む

(単位: 百万円、ただし1株当たりの数値は除く)

	2015年 第1四半期	2016年 第1四半期	前年同期比
売上収益	¥51,972	¥48,963 ~ ¥52,532	(6%) ~ 1%
PCオンライン ²	43,602	38,067 ~ 40,506	(13%) ~ (7%)
モバイル	8,370	10,896 ~ 12,026	30% ~ 44%
営業利益	22,219	18,636 ~ 22,202	(16%) ~ (0%)
四半期利益 ³	18,539	16,280 ~ 19,304	(12%) ~ 4%
1株当たり四半期利益	43.05	37.50 ~ 44.46	
想定為替レート			
100韓国ウォン／日本円	10.85	9.86	9.86
中国元／日本円	19.32	18.01	18.01
米ドル／日本円	119.09	118.34	118.34

- 為替感応度: 日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2016年度第1四半期の売上収益及び営業利益に対して以下の影響を予想⁴

売上収益	4億円
営業利益	2億円

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／日本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。

³ 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。

⁴ 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動しています。簡略化のため、米ドル及び日本円の為替レートに変動があった場合、韓国ウォン及び中国元は日本円に対して同様に変動するとの前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

2016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%台前半 から一桁%台前半の減少を予想
- 『アラド戦記』:「女鬼剣士 二次覚醒」アップデート及び旧正月アップデートを実施(1月)

通期

- モバイル:『アラド戦記モバイル』の配信に向けて準備 (パブリッシャー:Tencent)
- PC:『メイプルストーリー2』の配信に向けて準備 (パブリッシャー:Tencent)



日本

第1四半期

- 会計基準ベースで前年同期比30%台から20%台の減少を予想
- 『ドミネーションズ -文明創造-』のテレビ広告を開始(1月)

通期

- PC:『ツリーオブセイヴァー』を配信開始予定
- モバイル
 - gloops による『ラプラスリンク』配信予定。ネイティブ版とブラウザ版を同時リリース(4月)
 - 2016年に複数のネイティブタイトルを配信予定



韓国

第1四半期

- 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
 - 主力PCタイトルのTier 1コンテンツアップデートを予定
 - 『TERA™』のサービスを開始(1月)

通期

- 2016年に複数のPC及びモバイルのタイトルを配信予定



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20%台から40%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80%台の増加を予想
- PC:北米において『Riders of Icarus』のCBTを実施(1月)

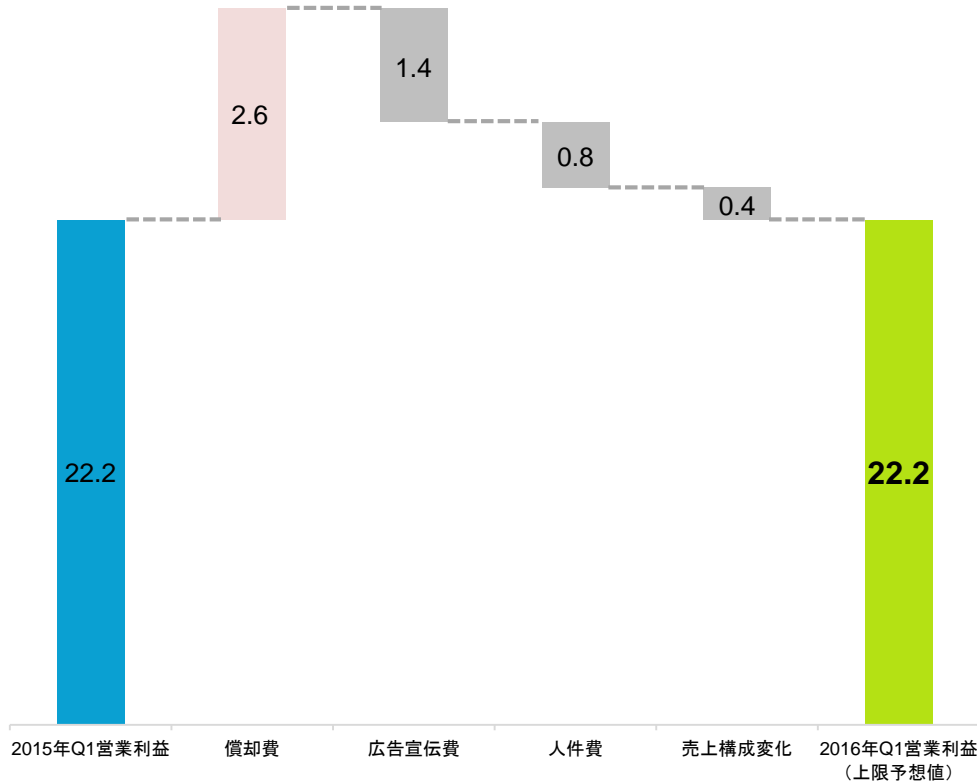
通期

- 2016年に複数のPC・モバイルタイトルを配信予定

2016年度第1四半期営業利益見通し

(単位:十億円)

営業利益の前年同期との比較



2016年第1四半期営業利益のレンジは186億円から222億円を予想:

- 『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
- 直近でサービスを開始したゲームに係る広告宣伝費の増加
- 主に韓国における給与及び従業員数増加などに伴う人件費の増加
- PCオンライン事業と比較して利益率の低いモバイル事業の売上収益が占める比率が上昇したことによる売上構成比の変化

株主価値の創造

- 1株あたり5円の期末配当を実施予定
- 資本政策の柔軟性確保のため、約550億円の資本金の資本剰余金への振り替えを行う
- 2016年3月の株主総会に付議される予定
- 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じて資本を還元することにより株主還元を引き続き注力する

パイプライン¹

2016年以降

PCオンライン



『TERATM』



『Riders of Icarus』



『Need for SpeedTM Edge』



『LawBreakers』



『天涯明月刀』



『攻殻機動隊 S.A.C. – First Assault Online』



『ツリーオブセイヴァー』



『サドンアタック2』



『TitanfallTM』



『メイプルストーリー2』

モバイル



『メダルマスターズ』



『メイプルストーリーM』



『ファンタジーウォータクティクス』



© KOEI TECMO GAMES

『三國志曹操伝 Online』



『アラド戦記モバイル』²



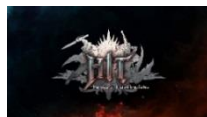
『プロジェクトMNP』



『ファイナルファンタジー XI
モバイル』²



『ラプラスリンク』



『HIT』



『野生の地: Durango』



『TERATMモバイル』²



『LEGO[®]モバイル』²



『TitanfallTM 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。

2016年度 主要アップデートスケジュール

国
母

ゲームタイトル	2015年度下半期	2016年度第1四半期	2016年度第2四半期
 アラド戦記	Q3: 夏季アップデート Q3: 国慶節アップデート Q4: 冬季アップデート	「女鬼剣士二次覚醒」アップデート アップデート 旧正月アップデート	8周年記念アップデート
 カウンターストライクオンライン	Q3: 夏季アップデート Q3: 国慶節アップデート Q4: 冬季アップデート	旧正月アップデート	TBD
 EA SPORTS™ FIFA Online 3	Q3: 「LIVE & BROAD」アップデート Q3: 秋夕(チュソク)休みパッケージ Q4: 「ENGINE」アップデート	「Roster」アップデート トレードシステムアップデート	TBD
 メイプルストーリー	Q3 : 夏季アップデート Q3&4: 新キャラクターアップデート Q4: 「Heroes of Maple」アップデート	「Heroes of Maple」アップデート (2015年度第4四半期より継続) 新ボスモンスターアップデート	TBD
 アラド戦記	Q3: 10周年及び「D&F Fever」アップデート Q3: お盆休みパッケージ Q4: レアアバター及びクリスマスパッケージ Q4: 「鬼剣士二次覚醒」アップデート	新ダンジョンゲームモードアップデート 新キャラクターアップデート	TBD
 サドンアタック	Q3 : 夏季アップデート Q3: 10周年記念イベント Q3&4: 有名人キャラクターアップデート Q4 : 冬季アップデート	冬季アップデート(2015年度第4四半期より継続)	TBD

国
韓

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。

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)

	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	2015年 第4四半期	前年同期比 変化率(%)
<i>(地域別)</i>									
中国	¥21,302	¥13,530	¥15,685	¥16,441	¥22,697	¥15,994	¥20,247	¥16,450	0%
韓国	15,251	13,433	19,976	16,749	20,464	16,251	20,163	20,086	20%
日本	8,121	7,656	7,232	6,929	5,858	5,455	4,972	4,740	(32%)
北米	1,345	1,131	1,420	1,623	1,695	2,814	2,045	2,417	49%
欧州及びその他の地域	1,472	1,144	1,300	1,190	1,258	2,150	2,384	2,123	78%
<i>(プラットフォーム別)</i>									
PC ¹	40,297	28,459	35,931	34,041	43,602	32,511	39,481	32,677	(4%)
モバイル	7,194	8,435	9,682	8,891	8,370	10,153	10,330	13,139	48%
日本	6,100	5,959	5,570	5,384	4,487	4,073	3,747	3,572	(34%)
日本以外	1,094	2,476	4,112	3,507	3,883	6,080	6,583	9,567	173%
売上収益	47,491	36,894	45,613	42,932	51,972	42,664	49,811	45,816	7%
営業利益(損失)	21,171	9,962	15,124	(748)	22,219	11,320	18,436	10,315	n/a
四半期利益(損失) ²	16,144	4,085	13,585	(4,498)	18,539	13,010	19,184	4,399	n/a
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	10.14	
現金及び預金	149,040	140,157	114,155	117,729	120,990	116,261	128,236	194,225	
<i>適用為替レート</i>									
100 韓国ウォン / 日本円	9.63	9.95	10.15	10.55	10.85	11.07	10.46	10.52	
中国元 / 日本円	16.83	16.54	16.87	18.59	19.32	19.76	19.48	19.00	
米ドル / 日本円	102.78	102.16	103.92	114.54	119.09	121.36	122.23	121.50	
<i>主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)</i>									
MAU(百万)	55.9	51.9	52.7	50.5	48.9	48.2	49.1	46.5	
課金率	11.0%	10.2%	9.7%	9.3%	10.0%	10.0%	10.1%	11.8%	
ARPPU	3,639	2,781	3,476	3,776	4,805	3,508	4,470	3,162	

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。

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	2015年 第4四半期
売上原価 ¹	¥10,249	¥9,839	¥12,731	¥11,516	¥12,602	¥11,092	¥12,552	¥13,455
ロイヤルティ ²	4,055	3,317	6,606	4,448	5,621	4,263	5,355	5,745
人件費 ³	3,461	3,580	3,372	3,811	4,022	3,950	4,334	4,674
その他 ⁴	2,733	2,942	2,753	3,257	2,959	2,879	2,863	3,036
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	19,582
人件費	3,602	4,758	4,025	4,202	3,695	3,738	3,428	3,602
支払手数料 ⁵	2,661	2,649	3,645	3,542	4,631	4,813	5,128	5,708
研究開発費	1,120	1,533	1,645	1,533	1,963	1,971	1,729	1,569
広告宣伝費	1,382	2,069	2,051	3,468	1,630	3,728	3,921	5,272
減価償却費	2,802	2,792	2,914	2,958	3,026	3,176	2,275	950
その他	3,288	2,987	3,121	3,853	1,831	2,159	1,788	2,481
その他の収益 ⁶	208	209	180	613	124	90	101	1,306
その他の費用 ⁷	1,424	514	537	13,221	499	757	655	3,770

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、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)

	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	2015年 第4四半期
営業利益(損失)	¥21,171	¥9,962	¥15,124	(¥748)	¥22,219	¥11,320	¥18,436	¥10,315
金融収益 ¹	1,014	1,024	5,122	5,381	2,576	2,331	4,277	841
金融費用 ²	385	3,655	360	781	117	97	234	3,952
持分法による投資利益(損失)	(32)	(73)	(93)	0	4	11	11	65
税引前四半期利益(損失)	21,768	7,258	19,793	3,852	24,682	13,565	22,490	7,269
法人所得税費用 ³	5,446	3,089	6,132	8,583	5,835	452	3,239	2,879
四半期利益(損失) ⁴	16,144	4,085	13,585	(4,498)	18,539	13,010	19,184	4,399

¹ 2014年第3四半期、第4四半期、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2四半期及び2015年第4四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。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2014年 第4四半期 連結累計期間	2015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	¥58,118	¥60,152
投資活動によるキャッシュ・フロー	(61,820)	56,412
財務活動によるキャッシュ・フロー	(27,050)	(35,639)
現金及び現金同等物の増減額(減少)	(30,752)	80,925
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	9,638	(4,429)
現金及び現金同等物の期末残高	117,729	194,225

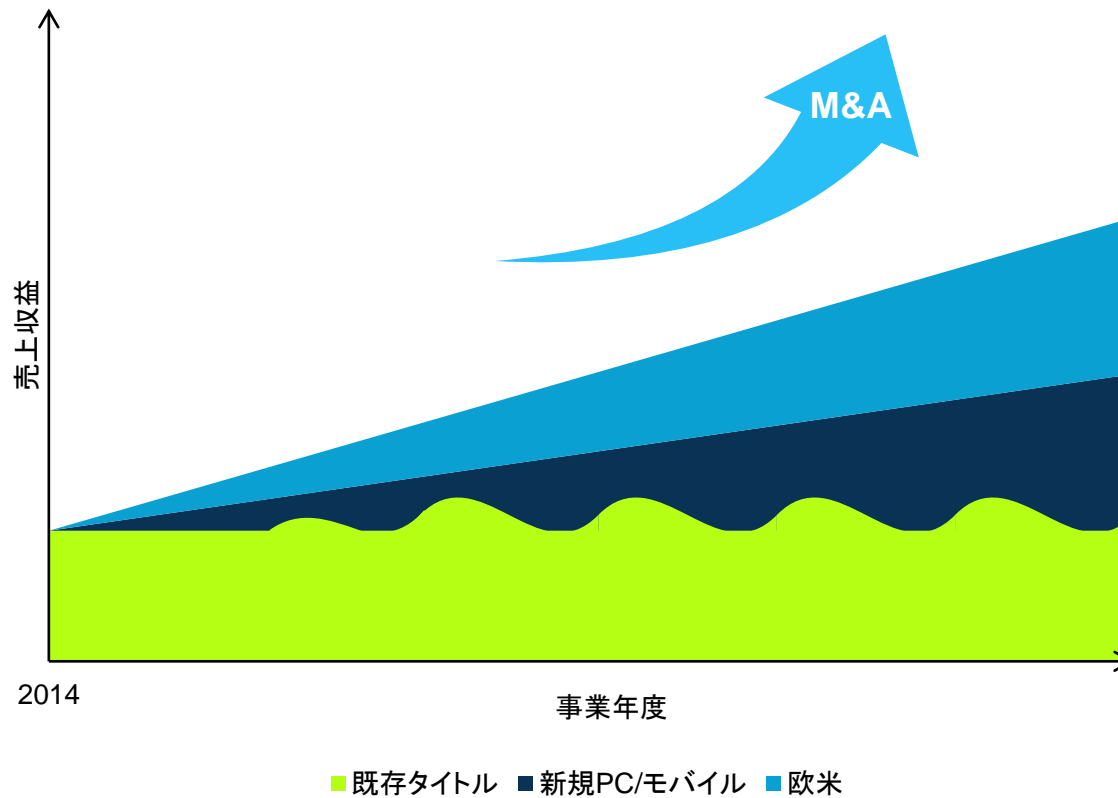
連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2014年 12月31日	2015年 12月31日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥117,729	¥194,225
その他	140,396	137,445
流動資産合計	258,125	331,670
非流動資産		
有形固定資産	24,039	22,027
のれん	35,426	35,387
無形資産	16,574	7,520
その他	102,858	28,982
非流動資産合計	178,897	93,916
資産合計	437,022	425,586
負債		
流動負債		
未払法人所得税	12,836	7,135
借入金	13,180	1,916
その他	31,007	27,833
流動負債合計	57,023	36,884
非流動負債		
借入金	23,244	2,501
その他	11,278	6,520
非流動負債合計	34,522	9,021
負債合計	91,545	45,905
資本		
資本金	52,481	56,441
資本剰余金	40,830	34,597
自己株式	-	-
その他の資本の構成要素	92,044	73,308
利益剰余金	155,025	210,101
非支配持分	5,097	5,234
資本合計	345,477	379,681
負債及び資本合計	437,022	425,586

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。

地域社会に対して社会貢献活動を積極的に実施



日本



ネクソン 1日社員体験

1日限定でネクソン社員として
オンラインゲーム会社の仕事を体験



NEXON × M
NEXON × Marines
©C.L.M.

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



みらいクリエイターズ
プロジェクト

ネクソンオフィスにてワークショップの開催
(3Dプリンター体験・プロジェクションマッピング作成等)



韓国



ソウルにある「ブ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



NEXON
COMPUTER
MUSEUM

ネクソンコンピュータミュージアムの運営(済州島)

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テスト(CBT)	限定された数のユーザーやグループを対象に一定期間サービスされるゲームの試用モデル(β版)のことです。
オープンβテスト(OBT)	参加人数を制限せずに一定期間サービスされるゲームの試用モデル(β版)のことです。通常CBT後に実施されます。
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ご注意ください。



NEXON