

報道関係各位

2014年8月14日
株式会社ネクソン
(証券コード：3659 東証一部)

2014年度第2四半期 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2四半期（2014年4月1日から6月30日）における連結業績を発表致しました。

当第2四半期の売上収益は369億円（前年同期比1%増）、営業利益は100億円（同26%減）、四半期利益（親会社の所有者帰属）は41億円（同64%減）となりました。また、5月13日に発表致しました通り、5月14日から本日まで1,250万株、100億円を上限とする自己株式取得を実施しております。（参考：5月14日から7月31日までの取得株式数880万株、取得価額総額83億円）

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。「第2四半期の業績は、韓国が引き続き好調となり、当社予想の上限を上回る結果となりました。また、プラットフォームを問わず、ゲーム品質へ徹底的に注力する方針により、『Legion of Heroes』や『FIFA オンライン3』及び『FIFA オンライン3M』などがヒット作となりました。また、当社がもつ基本プレイ無料のノウハウを結合させるべく、特に欧米を拠点とする業界トップクラスの才能あるゲーム開発会社とのパートナーシップを実現しております。今後も、真にクリエイティブで独自性のあるゲームを追求し、最高品質のオンラインゲームを創出することにより、当社事業を成長させてまいります。」

2014年度第2四半期業績概要（IFRS）

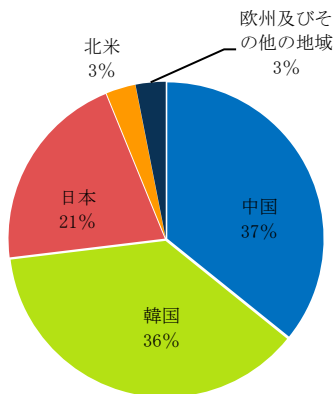
（単位：百万円）

	2013年 第2四半期	2014年 第2四半期	前年 同期比
売上収益	¥36,624	¥36,894	1%
PCオンラインゲーム事業	29,333	28,459	△3%
モバイルゲーム事業	7,291	8,435	16%
営業利益	13,425	9,962	△26%
四半期利益 ¹	11,365	4,085	△64%
1株当たり四半期利益（円）	25.98	9.33	

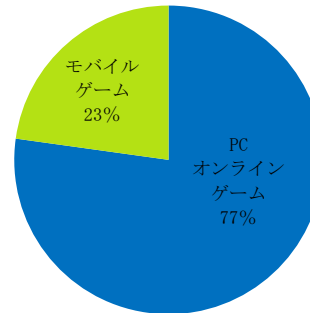
注記：

¹ 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)

地域別 ¹	2013年 第2四半期	2014年 第2四半期 (会計基準 ベース)	2014年 第2四半期 (一定為替 レート) ³	前年同期比	
				会計基準 ベース	一定為替 レート ³
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 ²	1,698	1,144	1,037	△33%	△39%
プラットフォーム別					
PCオンラインゲーム	29,333	28,459	25,576	△3%	△13%
モバイルゲーム	7,291	8,435	8,152	16%	12%
売上収益合計	36,624	36,894	33,728	1%	△8%

注記：

¹ 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。

² その他の地域：その他アジア諸国及び中南米諸国。

³ 為替レートは、2013年第2四半期の平均為替レートを適用しております。

2014年度第2四半期 地域別業績ハイライト

中国

売上収益は135億円(前年同期比13%減、為替レートを一定とした場合は同22%減)。『アラド戦記』は、大規模アップデート「Grand Genesis」を6月17日に実施。同作のMAUは、第1四半期の旧正月による季節性にもかかわらず、前四半期に比して安定的に推移。

韓国

売上収益は134億円(前年同期比56%増、為替レートを一定とした場合は同38%増)。『FIFA オンライン3』及び『FIFA オンライン3M』は、ワールドカップの影響による後押しもあり、開幕中及びその後も好調に推移。『Legion of Heroes』は、安定的で好調なユーザー指標を示し、Google Playの売上ランキングトップ10位近辺に継続的にランクイン。同作は200万ダウンロードを記録し、月商3億円の人気作。『アラド戦記』、『サドンアタック』、『メイプルストーリー』などの主要PCオンラインゲームは、前年同期比で成長。

日本

売上収益は 77 億円（前年同期比 19%減）。既存ブラウザゲームは、市場縮小という業界の逆風のなか、連結子会社である株式会社 gloops の強固な運用体制により、安定的に推移。『スカイロック』は、プロモーションが奏功し、6月の売上が前月比で約 2 倍となる。2014 年下半期は、同社よりネイティブゲーム 3 作をローンチ予定。

北米、欧州及びその他地域

北米における売上収益は 11 億円（前年同期比 22%減、為替レートを一定とした場合は同 25%減）。欧州及びその他地域の売上収益は 11 億円（前年同期比 33%減、為替レートを一定とした場合は同 39%減）。欧米のトップクラスの開発会社とのパートナーシップ締結をさらに推進し、2014 年下半期から 2015 年にかけて新作ゲームを発表予定。モバイルゲーム『Legion of Heroes』や PC オンラインゲーム『Dirty Bomb』に加え、その他新作も発表していく予定。

2014 年度第 3 四半期業績予想

2014 年度第 3 四半期売上収益は、前年同期比 0%～7%の増加を予想しております。また、モバイルゲーム事業からの売上収益は同 19%～30%増加する見込みです。

地域別では、中国が一桁中盤から後半パーセントの増加、韓国が二桁パーセントの増加、日本が 10 台後半パーセントから二桁パーセントの減少、北米、欧州及びその他の地域が一桁から 10 台中盤パーセントの減少を見込んでおります。

営業利益率は 27%～30%を予想しております。主な理由は、『FIFA オンライン 3』や『FIFA オンライン 3M』などの外部 IP タイトルにかかるロイヤルティ費用の増加、従業員数の増加及び既に付与したストック・オプションにかかる人件費の増加、中国に比して利益率の低い韓国の売上貢献が拡大したことによる売上構成比の変化、韓国及び欧米における新規タイトルリリースによるマーケティング費用の増加です。

連結業績予想（IFRS）

（単位：百万円）

	2013年	2014年		前年同期比	
	第 3 四半期	第 3 四半期			
売上収益	¥39,883	¥39,975	～ ¥42,834	0%	～ 7%
PCオンラインゲーム事業	32,995	31,746	～ 33,864	△4%	～ 3%
モバイルゲーム事業	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 ¹	8,054	7,337	～ 9,055	△9%	～ 12%
1 株当たり四半期利益（円）	18.35	16.98	～ 20.95		

注記：

¹ 親会社の所有者に帰属する四半期利益。

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 年度第 2 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。

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150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

メルチャーマ 早川 大井 更岡

TEL: 03-3523-7919 FAX: 03-3523-7958 Email: media@nexon.co.jp