

株主通信

証券コード: 3659

2015.1.1 - 2015.12.31



ゲームの品質へのこだわりを通じた 長期的な事業成長と株主価値の創出

株主の皆様には、平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

2015年度は、引き続きゲームの品質向上へ、徹底的に注力してまいりました。既存タイトルにおける優れた運用及び新規タイトルにおける独創的かつ面白いゲームの提供により、2015年通期の売上収益、営業利益及び当期利益は、それぞれ前期比で成長致しました。

既存ゲームにおいては主に中国及び韓国における主力タイトルが好調に推移し、新規ゲームにおいてはグローバルで配信した『DomiNations』や韓国における『HIT』等が好調なスタートを切りました。

モバイル事業においては、売上収益が前期比23%増加致しました。とりわけ韓国におけるモバイル売上収益は前期比で78%増加し、著しい成長を遂げました。

また、2015年度は、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を更に構築致しました。

2016年度は、自社開発はもちろん、これらの素晴らしいパートナーシップを通じて、高品質なゲームを提供すべく、より一層努力してまいります。

最後に、第14回定時株主総会にて、資本金、資本準備金、利益準備金のその他資本剰余金及びその他利益剰余金への振り替えを決議致しました。これは、中長期的に資本政策の機動性及び柔軟性を確保することを目的としております。引き続き、当社事業の成長を通じた株主価値の創出に注力してまいります。

今後とも株主の皆様には、より一層のご支援ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。



代表取締役社長 オーウェン・マホニー

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'O. Mahoney'.



売上収益は前期比10.0%増、当期利益^{※1}は同88.1%増を達成 引き続き韓国市場、中国市場が好調で、業績を牽引

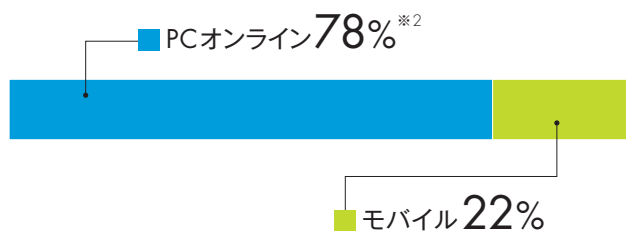
2015年度は、グループ内におけるゲーム開発力の強化、他社とのパブリッシング契約や共同開発を含めた事業提携、有力なゲーム開発会社への投資や買収、そして既存ゲームのコンテンツアップデート等に注力致しました。

売上収益は190,263百万円、当期利益^{※1}は55,132百万円

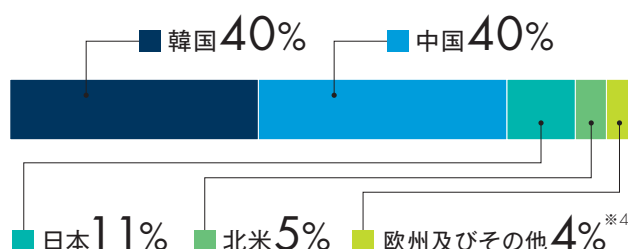
となりました。

引き続き今後も、面白くて差別化された高品質なゲーム開発やパブリッシングタイトルの確保等に注力し、長期に渡りユーザーの皆様楽しんで頂けるゲームを提供することにより、安定的な利益の創出及び事業の成長を追究してまいります。

●プラットフォーム別売上構成比率(2015年度)



●地域別売上構成比率(2015年度)^{※3}



業績推移(IFRS)	2013年12月	2014年12月	2015年12月
売上収益(百万円)	155,338	172,930	190,263
営業利益(百万円)	50,705	45,509	62,290
当期利益 ^{※1} (百万円)	30,132	29,316	55,132
資産合計/親会社の所有者に帰属する持分(百万円)	418,851/308,482	437,022/340,380	425,586/374,447
親会社所有者帰属持分比率(%)	73.6	77.9	88.0
1株当たり当期利益(円)	68.8	67.4	127.9

※1) 当期利益は、親会社の所有者帰属分です。

※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まれております。

※3) 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。

※4) その他地域は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含みます。

1

各種イベントにてネクソンのノウハウや最新コンテンツを提供

2015年度は、オンラインゲームの開発や運用の経験及びノウハウの共有を目的とした、当社主催による韓国最大規模のゲーム開発者向けカンファレンス「Nexon Developers Conference 15」や、パートナー企業を対象とした「Nexon Developers Conference for Partners」を開催致しました。また、11月には同国最大のゲームショー「G-STAR2015」に過去最大規模のブースを出展し、過去最多となる15タイトルの展示を行いました。



Nexon Developers Conference for Partners



G-STAR2015

2

新規及び既存ゲームにおける「品質の向上」へのこだわり

今年度も引き続き、高品質なゲームの提供に注力致しました。既存ゲームは、中国の『アラド戦記』や韓国の主力ゲームが好調に推移しました。新規ゲームは、『DomiNations』の全世界累計ダウンロード数が1,900万件を突破し、日本では人気お笑い芸人ピースを起用したテレビCMも実施しました。また、『HIT』は韓国配信開始直後にApp Store及びGoogle Playの売上ランキングにて首位を獲得し、好調に推移しております。



『DomiNations』



『HIT』

3

世界レベルのパートナーシップ提携の強化

年間を通じて、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をさらに拡大致しました。当社の基本プレイ無料(free-to-play)のノウハウ及びグローバル配信力を活用したシナジー効果の創出に向け、有力な企業とのパートナーシップ提携を、今後も積極的に進めてまいります。



Warner Bros.グループ
【LEGO®モバイル】



Electronic Arts及びRespawn Entertainment
【Titanfall™】(PC)



スクウェア・エニックス
【ファイナルファンタジーXIモバイル】

自社開発及び世界レベルのパートナーシップ提携により 高品質なゲームのラインナップを強化

2015年度は、品質にこだわった新規ゲーム開発及び既存ゲーム運用を通じて、長期にわたりユーザーに愛されるゲームの提供に尽力致しました。また、さらなるラインナップの拡充に向けて、有力な企業とのパートナーシップ提携を推し進めました。

January	16 「レゴ®」を題材としたスマートフォン向けゲームの開発及び配信権を獲得	
March	19 スクウェア・エニックスとモバイルゲーム版『ファイナルファンタジーXI』の共同開発を発表	
April	<p>2 世界的ヒット作『ダークアベンジャー』を開発した韓国「ブリアン・ゲームズ」を100%子会社化</p> <p>3 米国ビッグ・ヒュージ・ゲームズが開発した『DomiNations』のグローバル配信を開始 ※日本・韓国・中華圏など一部アジア地域は8月に配信開始</p>	 
May	19▶21 ゲーム開発者の祭典「Nexon Developers Conference 15」を開催	
July	<p>7 『メイプルストーリー2』を韓国にて正式配信開始</p> <p>29 EAと『Titanfall™』を題材にした新作PCオンラインゲームの開発及びアジア配信契約を締結</p>	
September	3 QCゲームズと戦略的パートナーシップ契約を締結	
November	<p>12▶15 韓国最大のゲームショウ「G-STAR2015」に過去最大規模で出展</p> <p>9▶12 パートナー企業向けに第2回「Nexon Developers Conference for Partners」を開催</p> <p>18 モバイル向け大型RPG『HIT』を韓国にて正式配信開始</p>	  

要約連結財務諸表 Financial Data(IFRS)

連結財政状態計算書 (単位:百万円)

科目	前連結会計年度 2014年12月31日現在	当連結会計年度 2015年12月31日現在
資産		
流動資産	258,125	331,670
非流動資産	178,897	93,916
資産合計	437,022	425,586
負債		
流動負債	57,023	36,884
非流動負債	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
その他の資本の 構成要素	92,044	73,308
利益剰余金	155,025	210,101
親会社の所有者に 帰属する持分合計	340,380	374,447
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

連結損益計算書 (単位:百万円)

科目	前連結会計年度 自2014年1月1日 至2014年12月31日	当連結会計年度 自2015年1月1日 至2015年12月31日
売上収益	172,930	190,263
売上原価	△44,335	△49,701
売上総利益	128,595	140,562
販売費及び一般管理費	△68,600	△74,212
その他の収益	1,210	1,621
その他の費用	△15,696	△5,681
営業利益	45,509	62,290
金融収益	9,074	7,587
金融費用	△1,714	△1,962
持分法による投資損益	△198	91
税引前当期利益	52,671	68,006
法人所得税費用	△23,250	△12,405
当期利益*	29,316	55,132

※親会社の所有者帰属分

連結キャッシュ・フロー計算書 (単位:百万円)

科目	前連結会計年度 自2014年1月1日 至2014年12月31日	当連結会計年度 自2015年1月1日 至2015年12月31日
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(△は減少)	△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 為替変動による影響	9,638	△4,429
現金及び現金同等物の期末残高	117,729	194,225

会社概要

社名(英文名)	株式会社ネクソン(NEXON Co., Ltd.)
設立年月日	2002年12月18日
本社所在地	〒104-0033 東京都中央区新川二丁目3番1号 Tel.03-3523-7911(代表)
資本金	56,227百万円(単体)
事業内容	PCオンラインゲームの開発及びサービスの提供 モバイルゲームの開発及びサービスの提供 ポータルサイトの企画及び運営

役員 (2016年3月29日現在)

代表取締役社長	オーウェン・マホニー (Owen Mahoney)
代表取締役CFO	植村 士朗
取締役	朴 智援
取締役	金 正宙
取締役	李 度和
社外取締役	本多 慧
社外取締役	国谷 史朗
常勤監査役	田中 利重
監査役	大友 巖
監査役	森 亮二

株式の状況

発行可能株式総数	1,400,000,000株
発行済株式総数	434,117,117株
株主数	6,512名

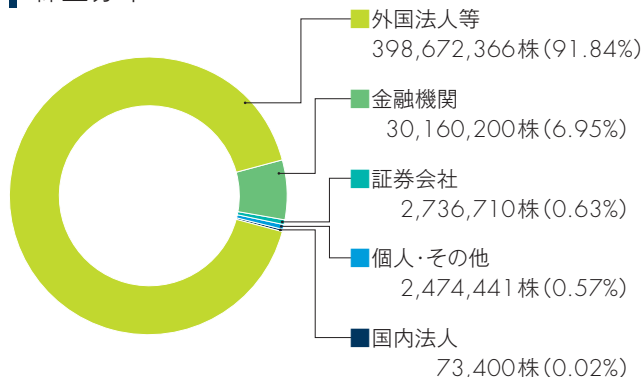
配当金の推移

	2013年12月期	2014年12月期	2015年12月期
中間配当	5円	5円	5円
期末配当	5円	5円	5円
年間配当	10円	10円	10円

大株主一覧

株主名(上位10名)	持株数(千株)	持株比率(%)
NXC Corporation	167,631	38.61
NXMH B.V.B.A.	83,593	19.26
CBHK-KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	20,619	4.75
日本トラスティ・サービス 信託銀行株式会社(信託口)	8,520	1.96
CBNY-ORBIS SICAV	8,095	1.86
徐 旻	7,607	1.75
日本マスタートラスト 信託銀行株式会社(信託口)	5,367	1.24
CHASE MANHATTAN BANK GTS CLIENTS ACCOUNT ESCROW	5,088	1.17
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY	5,067	1.17
CBNY-ORBIS FUNDS	4,069	0.94

株主分布





www.nexon.co.jp

株主メモ

事業年度	毎年1月1日から12月31日まで
定時株主総会	毎年3月
基準日	12月31日
剰余金の配当の基準日	6月30日/12月31日
1単元の株式数	100株
株主名簿管理人	三井住友信託銀行株式会社 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
同連絡先	三井住友信託銀行株式会社 証券代行部 〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 ☎0120-782-031 URL http://www.smtb.jp/personal/agency/index.html
公告掲載方法	電子公告とする。 ただし、事故その他やむを得ない事由によって電子公告をすることができない場合には、日本経済新聞に掲載して行う。 公告掲載 URL http://ir.nexon.co.jp/ir/kokoku.html

株式会社ネクソン

〒104-0033 東京都中央区新川二丁目3番1号