

株主の皆様へ

本日、2012年度第4半期の売上高と営業利益が予想レンジの上限を超えたことをご報告いたします。当四半期の業績と見通しについて、以下に詳細を記載いたします。初めに、2012年度通期決算と2013年度の事業の見通しについて、ご説明したいと思います。

2012年度レビュー

2012年度は当社にとって変革の年となりました。業界が大きく変化を遂げる中で、当社は特定の地域や収益源に対する依存度を低下させるため、いくつかの事業構造の変革を実行いたしました。主要な取り組みとして、PCオンライン事業に加えて、急速に市場が成長しているモバイル事業へ投資を行いました。同時に、基本的な戦略やオペレーション力は着実に進化し、売上高成長率24%（gloopsを除いた場合16%）および営業利益率25%と持続的成長を実現しております。

2012年度は当社モバイル事業にとって象徴的な年となりました。インブルー社（6月に買収完了）とgloops社（10月に買収完了）の買収に成功したことで、当社は世界トップレベルのサードパーティーモバイルゲーム開発会社としての地位を確立いたしました。買収以降においても両社は予想を上回る成長及び業績を実現しており、2013年度は国内及び海外市場向けの強力な新作ラインナップを準備しています。2012年度第4四半期において、モバイル事業の売上高は、総売上高の約23%を占め、第3四半期の3%から大幅に増加しました。2013年度は、インブルー社とgloops社の業績が通年で当社の連結業績に反映されません。

PCオンライン事業については、当社が契約した世界的な人気タイトルのパブリッシング案件は、大規模なユーザー基盤を持つ当社にとって、非常に高い投資効果が実現できます。（ロイヤリティをIPホルダーに支払うことで利益率が低下しますが、コンテンツがIPと成長するまでに発生する時間とコストはかかりません。）エレクトロニック・アーツ社との契約に基づき『FIFAオンライン3』（*FIFA Online 3*）の商業サービスが1月17日に開始され、現在まで順調に推移しています。もうひとつの大型タイトルは、2013年後半にサービスを予定している米国Valve社との協業タイトル『Dota 2』です。いくつかの新規ゲームの配信予定を変更しました。『Warface』の配信開始日を第2四半期及び『カウンターストライクオンライン2』（*Counter-Strike Online 2*）の配信開始日を2013年度下期に延期することに決定しました。

2013年度を通じてPCオンライン事業の売上と成長の大半は、引き続き韓国および中国から創出される見通しです。2013年度は、主力タイトルすべてにTier 1アップデートを行う強力なアップデート計画を予定しています。今年は、昨年度と違い、第1四半期及び第3四半期により均等なボリュームのアップデートを行う予定です。モバイル事業については、日本が引き続き当社にとって最大の市場になると予想されますが、当社の誇る新規ゲーム開発力とグローバル市場へのアクセスを生かして日本市場以外の主要市場に事業拡大することを目指しています。北米および欧州については、同地域における事業改善及び成長路線への回帰に引き続き注力してまいります。

第4四半期および2012年度通期業績

以下の表は、2012年第4四半期ならびに2012年度通期業績に加えて、比較のためそれ以前の4四半期の業績を示したものです。

業績概要¹

(単位：百万円、1株当たり金額は除く)

	2011年 第4 四半期	2012年 第1 四半期	2012年 第2 四半期	2012年 第3 四半期	2012年 第4 四半期 ³	前年同 期比	2011年	2012年	前年同 期比
売上高	¥22,190	¥30,377	¥22,876	¥24,256	¥30,937	39%	¥87,613	¥108,448	24%
営業利益	9,354	17,384	10,678	10,032	9,778	5%	38,249	47,874	25%
当期純利益(損失)	5,815	12,377	6,768	6,348	(94)	n/a	25,755	25,401	-1%
調整後純利益(損失) ²	6,153	12,738	7,148	6,791	1,033	-83%	27,211	27,711	2%
1株当たり純利益(損失)：									
EPS	15.59	28.82	15.63	14.63	(0.22)		71.65	58.71	
調整後EPS	16.49	29.66	16.51	15.65	2.38		75.70	64.05	
現金及び預金	132,479	146,977	129,089	139,659	127,604				

注：

¹ 日本の会計基準(J-GAAP)に基づき、百万円未満を切り捨てて金額を計算しております。

² 調整後当期純利益とは、J-GAAPで要求されている取得に関するのれん(及び取得が2010年4月1日以前に生じている場合は負ののれん)の非現金償却費用を控除したGAAPに基づかない数値です。当該数値は、当社グループの当期純利益と、取得に関するのれんまたは負ののれんの償却費を業績に含めない企業(U.S. GAAPに基づき財務報告を行っている企業等)の当期純利益との比較を可能にするために提供しています。

³ 2012年第4四半期からgloopsを連結しております。

2012年度第3四半期の株主の皆様へのレターでは、買収した gloops 社を含めた場合及び含めない場合の両方の見通しをお伝えいたしました。以下の表は、当社予想と実績を比較しております。今後の株主の皆様へのレターでは、PC オンライン事業とモバイル事業の2つに売上を分けて開示する予定です。

2012年第4四半期業績及び予想との比較

(単位：百万円、1株当たりデータを除く)

	2012年第4四半期 業績予想 (gloopsを除く)	2012年 第4四半期 実績 ¹	2012年第4四半期 gloops業績予想	2012年 第4四半期 gloops 実績
売上高	¥21,263 ~ ¥24,000	¥24,492	¥6,200 ~ ¥6,700	¥6,445
営業利益	5,580 ~ 8,102	8,613	1,500 ~ 1,800	1,910
当期純利益	3,188 ~ 5,099	(400)	900 ~ 1,080	1,013
調整後当期純利益(損失)	3,597 ~ 5,507	74	900 ~ 1,080	1,013
EPS	7.34 ~ 11.74	(0.92)	2.07 ~ 2.49	2.33
調整後 EPS	8.28 ~ 12.68	0.17	2.07 ~ 2.49	2.33

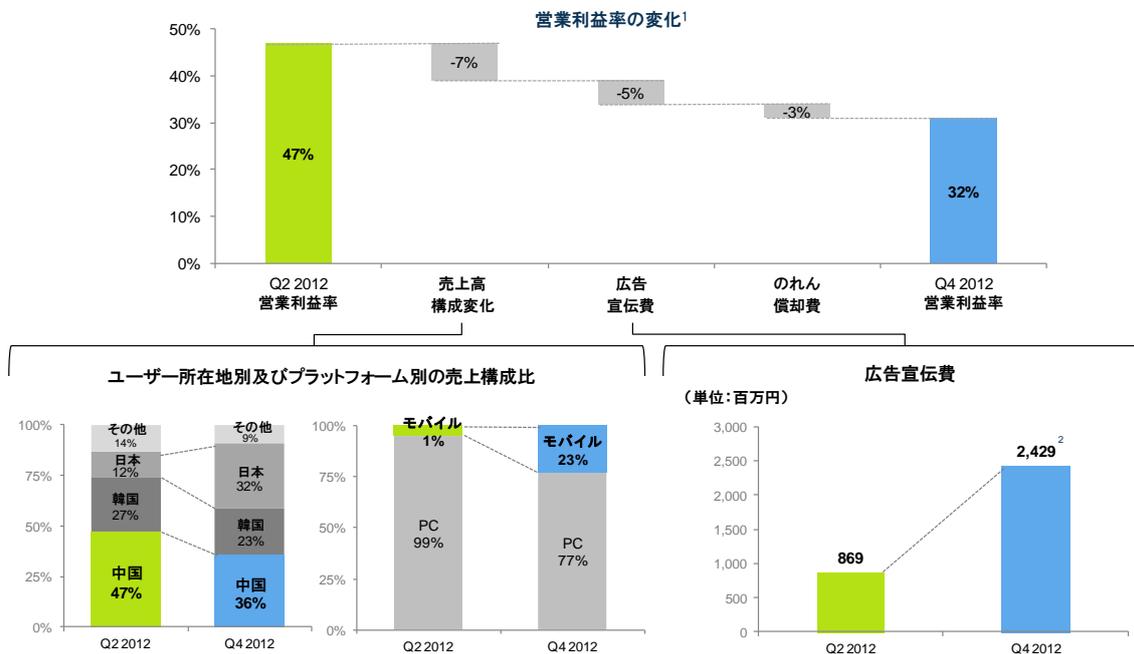
注：

¹gloops を除くネクソングループの財務数値を表す。

第4四半期の売上高は、2011年第4四半期と比べて39%増加し、309億円となりました。韓国事業および中国事業が予想を上回ったことに加えて、円安の恩恵もあり、売上高が当社予想の上限値を超えました。gloops 社を除いた第4四半期の売上高は対前年比10%増の244億円でした。

第4四半期の連結営業利益は、前年比5%増加の97億円でした。営業利益率は昨年同期の42%から32%へと低下しましたが、その要因は、新規ゲームタイトルの立ち上げに伴うマーケティング費用の増加、gloops 社買収に伴うのれん償却費用、相対的に利益率が低い日本のモバイル事業（プラットフォームに手数料を支払うため）売上の増加に伴い、利益率が高い中国事業の総売上高に占める割合が減少し、地域的な売上構成比が変化したことが挙げられます。

以下の図表は当社の営業利益率の変化を図示するものです。季節性を考慮して、類似した季節性を示す第2四半期及び第4四半期を比較対象としております。



¹ 上記の数値は図示するために一定の仮定を置いて試算した数値であり、参考情報としてください。

² gloops の広告宣伝費を含んでおります。

第4四半期純利益は、大きく3つの要因から当社予想を下回りました。1つ目は持分法による投資損失です。この大半はJCエンターテイメント社株式の株価が下落したことを契機とした評価損です。2つ目に、韓国税務当局による税制の新たな解釈に伴い、当社見積もりよりも税金費用が増加しました。3つ目に、ゲーム著作権やのれんなどの減損損失が発生いたしました。

NCsoft 社株式については、今後の株価動向によって平成25年12月期中に減損損失が発生する可能性があります。減損に関しては日本の会計基準上、原則として各四半期末時点で、現地通貨建ての株価が取得原価に対して30%以上継続的に下落した場合、減損処理を行うかどうか検討する必要性が生じます。平成25年12月期中に減損処理を行う決定がなされた場合、速やかにその事実を公表いたします。

なお、当社がNCsoft 社株式を取得した取得原価は総額で545億円です。平成24年12月末現在、NCsoft 社株式については期末時価の392億円で計上されており、時価と取得原価の差額は、約38%相当額が繰延税金資産として、残りがその他有価証券評価差額金として計上されております。

2012年度通期の総売上高は、2011年度を24%上回る1,084億円でした。連結営業利益は、前年度を25%上回る478億円でした。2012年度通年の営業利益率は44%でした。

次の表は、第4四半期のPCオンライン事業に関する主要ユーザー指標を要約したものです。

主要ユーザー指標（抜粋）³

	2011年 第4四半期	2012年 第1四半期	2012年 第2四半期	2012年 第3四半期	2012年 第4四半期
MAU（百万人）	80.0	82.8	77.4	78.8	68.3
課金率	9.9%	10.9%	10.3%	9.6%	10.5%
ARPPU ^{1,2}	¥1,350	¥1,761	¥1,521	¥1,729	¥1,683

注：

¹ ARPPU（課金ユーザー当たり平均売上高）は、四半期における月次平均 ARPPU です。

² ARPPUは各四半期の為替レートにもとづきます。為替レートを2011年の為替レートのまま一定と仮定した場合、2012年第4四半期のARPPUは1,503円になります。

³ モバイル事業の主要ユーザー指標は除く。

第4四半期のPCオンライン事業における月次アクティブユーザー数(MAU)（除く gloops社）は、68.3百万MAUに減少しました。このMAUの減少は、主に中国によるものですが（韓国のMAUは前四半期比で若干増加）、課金率やARPPUの増加により相殺されました。第4四半期の課金率は前年から上昇し、10.5%となりました。ARPPUは、主に中国における購買力増加に牽引され、また円安の影響もあり、前年度から大幅に増加して1,683円になりました。中国において、『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）と『カウンターストライクオンライン』（*Counter-Strike Online*）はどちらも当四半期においてMAUは減少いたしました。ここ数カ月 Riot Game社の『*League of Legends*』の人気の高まってきていることも一因と考えられます。今年中国では、運用面で特にユーザーの継続率向上及びユーザー基盤の強化につながるアップデートに注力していきます。今年度も中国市場での競争は、引き続き激しくなると考えられます。

次の表は、Constant Currency（例：2011年第4四半期の平均為替レート）を適用した場合の当社売上高です。この表により、為替変動要因がない状態で、前年との売上高を比較することができます。

地域別売上高^{1,4}

(百万円)

	2011年 第4四半期	2012年 第4四半期 (会計基準)	2012年 第4四半期 (Constant Currency ³)	前年同期比	
				会計基準 ベース	為替 レート一定 ³
中国	¥ 8,281	¥ 11,074	¥ 9,862	34%	19%
韓国	7,224	7,057	6,340	△2%	△12%
日本	3,687	10,037	10,037	172%	172%
北米	1,407	1,117	1,036	△21%	△26%
欧州及びその他の地域 ²	1,590	1,651	1,534	4%	△4%
連結売上高	22,190	30,937	28,811	39%	30%

適用為替レート⁵

100 KRW/JPY	7.23	7.10	7.23
CNY/JPY	12.34	12.64	12.34
USD/JPY	79.84	79.82	79.84

注：

¹ 上記表はユーザー所在地別に、売上高の内訳を表しております。なお、ユーザー所在地別売上高は当社グループ会社の所在地別セグメント売上高とは異なります。

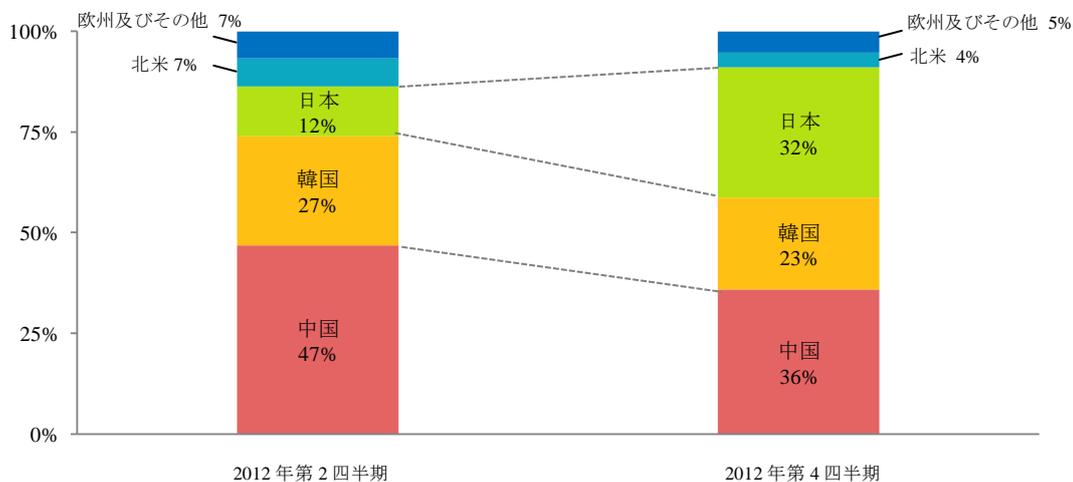
² 欧州及びその他地域： その他地域には英国、その他のアジア諸国、及び南米諸国などが該当。

³ Constant Currencyを前提とした場合の売上高成長率は、為替レートが2011年第4四半期の水準から変化がなかったと仮定した場合の数値。

⁴ 売上高はgloopsを含むネクソングループの連結売上高

⁵ 売上高の為替を換算する際の為替レートの計算は、日本会計基準(J-GAAP)と米国会計基準(US-GAAP)とでは計算方法が異なっていることに留意して下さい。当社では、J-GAAPが認めている計算方法のうち、年度初めからの各四半期末までの平均為替レートを使用する方法を採用しており、各四半期末に各四半期の平均為替レートを使用する方法は採用しておりません。例えば、第2四半期の売上高を換算する際に使用すべきレートは、年度初めから第2四半期までの平均為替レートです。また、中国の顧客からの売上高を換算する際、テンセントはネクソン・ 코리아に米ドルで支払います。ネクソン・ 코리아の帳簿上は韓国ウォンで記録されます。当社が財務報告を行う際には、それらが日本円に換算されます。

gloops社の買収により、売上高の地域構成は大きく変化し、日本が売上高で2番目となりました。以下の図表は、類似した季節性を示した2012年第2四半期と第4四半期の売上構成を比較したものです。



中国

第4四半期の中国における売上高は、円安も寄与し、前年比34%増の110億円となりました。第4四半期は、大型のアップデートがなかったにもかかわらず、『カウンターストライクオンライン』（*Counter-Strike Online*）や『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）などの既存ゲームが健闘しました。上記の通り、中国におけるMAUは前年度と比べて下落しましたが、この下落は課金率やARPPUの増加により相殺されました。総じて、プレイヤーのゲームへの熱中度は、引き続き強さを増しております。競争の面では、『*League of Legends*』は引き続き好調ですが、その好調さによる他ゲームへのマイナス影響は、ネクソンのゲームよりむしろ他社ゲームに大きく影響しているようです。

2012年度の中国における売上高は、前年対比で48%増加しました。当社の中国事業は2年連続で市場成長率を大幅に上回ることができました。

韓国

韓国における売上高は、前年比2%減となる70億円でした。『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）は、昨年12月に繁忙期となる2013年第1四半期に向けた大規模なアップデートを実施したことにより、非常に好調でした。『サドンアタック』（*Sudden Attack*）は、同四半期に実施したTier 1アップデートやプロモーションが成功し、PCカフェのランキングで2位となりました。



『メイプルストーリー』(MapleStory)は直近のパフォーマンスが振るっていませんが、2013年第2四半期に予定している大型アップデートにより回復すると予想しております。第4四半期は、主要タイトルにおいて短期的な課金よりユーザー基盤の強化に注力したことが功を奏し、良好な顧客指標(MAUやMCCUなど)となりました。

日本

第4四半期のgloops社を除く日本の売上高は、前年比3%減となる35億円でした。前四半期の株主の皆様へのレターで述べた様に、日本ゲーム市場全体に占めるPCオンラインゲームビジネスの割合が減少しています。当社の日本における将来の成長は、昨年買収したインブルー社とgloops社のモバイル事業が牽引するものと思われます。

第4四半期のgloops社は引き続き堅調でした。第4四半期のgloops社売上高は、64億円でした。好調な要因は、昨年リリースした『大戦乱!!三国志バトル』が、9月に実施したTVCM等によるマーケティング・キャンペーンにより高成長と遂げている事によります。gloops社は新しいゲームをリリース後、ある程度期間が経過してから本格的に課金を推し進めます。最初の数カ月において高い水準でトラフィックを確保したゲーム、すなわちゲーム性が豊かで且つユーザー継続率の高いゲームに対してのみ、プラットフォーマーと共同で強力なマーケティング・キャンペーンを実施できます。『大戦乱!!三国志バトル』の場合もそうですが、gloops社は、高い水準の継続率を達成し、質の高いユーザーを確保するゲーム運営に注力しています。このゲームはgloops社のモバイルゲームの中でも売上高トップのゲームであり、昨年5月のリリースから8か月経過してもなお、成長を続けています。この傾向は、モバイルソーシャルゲームのライフサイクルにおいて一般的ではありません。第4四半期中にモバゲー上でサービスを開始した『大激突!!ガーディアンブレイク』や『みんなとバイオハザード クランマスター』などの新タイトルも、第4四半期の売上高に貢献しました。

その他地域(北米、欧州、東南アジア)

前回見通しを発表した際に予想していた通り、引き続き北米は苦戦しています。北米における売上高は、前年比21%減の11億円になりました。これまでの北米における売上高の勢いを取り戻すべく引き続き事業に注力してまいります。

欧州及びその他地域の売上高は、前年比4%の増加となりました。総じて、当地域は期待を下回る一年でした。当社では、北米および欧州には引き続き素晴らしい事業機会があり、成長に向けて投資を実行するだけの価値があります。一方で、北米および欧州には解決すべき事業上の課題が引き続き山積しております。

プラットフォームの拡張

2012年度は、ますます多くのユーザーがPCとモバイル端末でより深く感応するゲームを楽しむようになり、当社はモバイル事業におけるポジションを確立することに注力いたしました。当社は、長期的にはPCとモバイルはその機能が近づいていくものと予想しています。コンテンツ企業である当社にとっては、ユーザーが多種多様な端末から当社コンテンツを楽しむ機会が増えることは大きな事業機会と捉えております。

インブルー社とgloops社の買収に続いて、今年1月に株式会社ディー・エヌ・エー（以下「DeNA」という）との業務提携を発表しました。DeNAとの業務提携を通じて、世界のモバイル市場における膨大な事業機会をさらに生かすことができるものと思われまます。この契約に基づき、当社グループ（インブルーを省く）は、2013年に日本国内モバゲープラットフォーム上で10タイトルをリリースする予定です。一方で、DeNAはユーザー獲得と継続率向上のために積極的なマーケティング支援を行います。また、同契約期間中に英語でサービスされるいくつかのタイトルをモバゲープラットフォームに配信する予定です。この提携は、当社の日本における事業上の取組みを支えるだけでなく、海外において強固なモバイル事業基盤の拡大と構築を促進するものと期待しています。

事業見通し

当社を取り巻く事業環境は大きく変化しております。その結果、2012年において通期業績予想を何度か修正する必要性がありました。株主の皆様により正確な情報を提供するために、今期より通期業績予想を開示することを控え、四半期毎に業績予想を開示することいたしました。一方、引き続き株主の皆様へのレター、決算短信及びその他IR資料において、当社事業の長期的なトレンドに関する詳細情報および当社の見解をご提供いたします。

(単位：百万円)	2011年 第1四半期	2012年 第1四半期	2013年 第1四半期	
売上高	¥ 20,809	¥ 30,377	¥35,965	~ ¥38,519
PC オンライン	20,666	30,151	28,553	~ 30,345
モバイル	143	225	7,411	~ 8,174
営業利益	9,340	17,384	12,330	~ 14,378
純利益	7,586	12,377	7,840	~ 9,318
調整後純利益 ¹	7,968	12,738	8,923	10,401
1株当たり純利益²：				
EPS	21.50	28.82	18.00	~ 21.39
調整後EPS	22.58	29.66	20.49	~ 23.88
適用及び想定為替レート³				
100KRW/JPY	7.37	7.03	7.94	7.94
CNY/JPY	12.52	12.55	13.34	13.34
USD/JPY	82.34	79.28	85.08	85.08

注：

¹ 調整後当期純利益とは、J-GAAP で要求されている取得に関するのれん（及び取得が2010年4月1日以前に生じている場合は負ののれん）の非現金償却費用を控除したGAAPに基づかない数値です。当該数値は、当社グループの当期純利益と、取得に関するのれんまたは負ののれんの償却費を業績に含めない企業（U.S. GAAPに基づき財務報告を行っている企業等）の当期純利益との比較を可能にするために提供しています。

² 2011年7月21日に実施した1株を100株に分割した株式分割の影響を調整しています。

³ 業績予想の為替前提は上記図表中の為替前提に基づいております。ドル円の為替レートが1円変動した場合の、四半期売上高及び営業利益の為替感応度は売上高が3.2億円、営業利益が1.5億円と予想しております。当社は韓国、中国、米国、など世界中で事業を運営しております。多くの場合、韓国ウォンも中国人民元も米国ドルと連動して為替は推移しますので、為替感応度はドル円に対するものをご参照ください。

PC オンライン事業の売上高見通し

2013年第1四半期におけるPCオンライン事業の予想売上高は285億円から303億円です。2013年第1四半期は例年同様に、中国、韓国におけるホリデーシーズンに投入するTier 1アップデートの成果が大きく業績に影響するものと予想しています。2013年は2012年と異なり、第1四半期及び第3四半期に均等なボリュームのTier 1アップデートを予定しています。（昨年は大半のTier 1アップデートを第1四半期に投入しました。）

中国については、上記に記載した Tier 1 アップデートのボリュームが前年度第 1 四半期と異なるため、単純に比較することが困難であります。(2012 年第 1 四半期の売上高は前年比 89%増) 2013 年第 1 四半期の売上高は、前年比のほぼ横ばいを予想しております。中国では旧正月前後で既存ゲームの Tier 1 アップデートを実施します。2013 年 1 月末に売上成長に大きく影響すると期待する『アラド戦記』(Dungeon&Fighter) の Tier 1 アップデートを実施しました。また、『カウンターストライクオンライン』(Counter-Strike Online) にも Tier 1 アップデートと強力なマーケティングを実施しております。2013 年を通して、中国事業は新たなアップデートを通して、ユーザー継続率や基盤強化に注力いたします。2013 年は中国における MAU は緩やかに減少することを予想していますが、既存ゲームのアップデートがユーザーの支持を受け、ユーザー基盤の強化や収益化を推し進めることを期待しています。

韓国についても、中国同様に前年度第 1 四半期に実施した Tier 1 アップデートのボリュームが異なるため、2012 年第 1 四半期と単純に比較することは困難です。(2012 年第 1 四半期の売上高は前年比 34%増) 2013 年第 1 四半期の売上高は前年と比較して適度に増加すると予想しております。2013 年第 1 四半期は主に『FIFA オンライン 3』(FIFA Online 3)、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter) 及び相対的に寄与は小さいものの『サドンアタック』(Sudden Attack) が成長を牽引するものと期待しています。既存ゲームについては、同四半期は旧正月月に小規模なアップデートを実施し、第 3 四半期に Tier 1 アップデートを予定しています。『サドンアタック』(Sudden Attack) は、2013 年第 1 四半期に新しいゲームモードを投入することによって、韓国総合ゲームジャンルで 2 位、FPS ジャンルで 1 位を引き続き確保できると期待しております。2012 年第 4 四半期末の堅調な『アラド戦記』(Dungeon&Fighter) のパフォーマンスは、2013 年第 1 四半期にも継続すると予想しています。『マビノギ英雄伝』(Mabinogi Heroes) は、昨年末に冬休みをターゲットにしたアップデートとマーケティング・イベントにより、1 月には MCCU の新記録を達成しました。『メイプルストーリー』(MapleStory) については、10 周年記念にあたる 5 月に予定している Tier 1 アップデートまで、引き続きユーザー継続率の向上やユーザー基盤の強化に注力してまいります。



最後に、2013 年第 1 四半期の北米および欧州については、引き続き全体的な戦略の見直しや業務改善に注力しており、大きな成長は今のところ想定しておりません。

モバイル事業の売上高見通し

gloops 社、インブルー社およびその他モバイルゲームスタジオから構成するモバイル事業は、2013年第1四半期の売上高を74億円から81億円と予想しています。昨年12月末から今年1月初旬にかけて、『大戦乱!!三国志バトル』(Three Kingdoms Guild Battle)の2回目となる大規模なマスコプロモーションを実施しました。2013年第1四半期において、いくつかの新規タイトルをリリースする予定です。それらは、DeNAとの業務提携から、DeNAがモバゲー上で強力なマーケティング・プロモーションを行います。新作配信開始後、当社の戦略は、まずは強固なユーザー基盤を構築し、その後に本格的な収益化を開始します。2013年は年内にリリースする新規タイトルの売上が積み上がるまで数か月を要するため、売上成長の傾向は下半期に予想しております。gloops社は、強力な実績のあるゲームジャンル(リアルタイムギルドバトル)の『大連撃!!クリスタルクルセイド』(Crystal Crusade)を先月リリースしました。このゲームは、2月15日リリース予定の『FIFAワールド・クラス・サッカーS』(FIFA World Class Soccer S)と合わせて、2012年第1四半期後半以降に収益貢献するものと期待しています。



大連撃!!クリスタルクルセイド

注：『FIFAワールド・クラス・サッカーS』(FIFA World Class Soccer S)のパブリッシャーはElectronic Arts社で、gloops社は開発を手がけております。

営業利益率の見通し

第1四半期の営業利益率は34%から37%の範囲を予想しています。今後数四半期にわたり、営業利益率は30~35%の範囲で推移するものと思われます。前年度の営業利益率の平均的な推移と比較して営業利益率が低下したのは、次に掲げる3つの要因により2012年度の売上高構成が変化したことによるものです。

- 1) ほぼすべてPCオンライン事業だった当社の事業構成が、約20~25%がモバイル事業へと移行したことが挙げられます。モバイル事業の利益率は約20~25%であり、主にプラットフォーム手数料が発生することなどから、従来のPCオンライン事業の利益率40~45%を大きく下回ります。モバイル事業のパイプライン上の新作寄与が進めば、モバイル事業は2013年度通期売上高の約25%を占めるまでに至ると見られます。

- 2) 当社が配信ライセンスを受けた『FIFA オンライン 3』（*FIFA Online 3*）と『Dota 2』などのタイトルの利益率が、ライセンスホルダーに対してロイヤルティ手数料を支払う必要があることから、自社開発のゲームよりも低いという点が挙げられます。一方、開発費や開発期間を大幅に削減できていることから、開発から考慮したプロダクトのライフタイムでの ROI という観点からはこちらの方が一般的にリターンは高くなります。
- 3) 売上高に占める日本の構成割合が高まる一方で中国の構成割合が相対的に低下していることにより、収益の地域構成が変化している点が挙げられます。中国の売上は、当社がライセンスを供与する契約となっているため、当社は顧客から売上を直接認識するのではなく、提携先によって支払われるロイヤルティを純売上高として認識しており、利益率が総じて日本を上回ります。

経営陣として、積極的にモバイルへと事業領域を拡大した当社は、市場平均を上回る成長率と収益性を達成できる有利なポジションを形成していると信じております。

敬具



代表取締役社長
崔 承祐



取締役 CFO 兼管理本部長
オーウェン・マホニー

東京、日本

2013年2月13日

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、各プレイヤーは一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 (課金ユーザー当たり平均売上高)	特定の期間におけるオンラインゲームの純売上高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)	特定の時点に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る。
クローズドβ	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	参加人数を制限せずに、ゲームの試用モデル(β版)がテストされる試用期間のことです。

Tier 1 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。Tier 1アップデートは通常、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することが多いです。
Tier 2 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Tier 1アップデートと比較して相対的に規模が小さく、年を通じて実施されるアップデート。
感応型ゲーム (Immersive games)	<p>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。</p> <p>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。</p>

業績の見通しに関する注意事項

業績見通しは本データの発表日において入手可能な情報に基づいており、様々なリスク、不確実性及びその他将来において発生する要因により、実際の業績は本書に含まれる予測から大きく乖離する場合がございます。

これらのリスク、不確実性及びその他の要因は、当社グループの主要タイトルの成長及び人気の継続、主要ライセンス・パートナーとの友好関係を維持する力、中国において現地のパートナー等を通して継続的にゲームを提供する力、オンラインゲーム業界における当社グループの競争力、ハッキング、ウィルス、セキュリティ侵害等の技術的課題への対応能力、為替レートの変動、ネクソンブランドの維持・強化、第三者からの効果的な会社、事業、技術、ゲームの買収・獲得や減損損失計上の可能性、インフラ整備を含むオンラインゲーム市場の継続的拡大、及び F2P（基本プレイ無料）型/アイテム課金制の収益稼得モデル、新技術への適応能力、当社グループに有利な条件でのサードパーティのゲームタイトル配信に係るライセンス契約の締結、知的財産の保護、当社グループが事業を展開する国における法規制、会計制度、税制度の改定、及び当社グループのプレスリリース、決算短信またはアニュアルレポートに随時掲載するその他のリスクや不確実性を含みますが、これらに限定されるものではありません。

未監査の連結財務諸表に関する注意事項

当社は、2011年度第3四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、2011年度第2四半期以前の連結財務諸表については、監査法人の監査又はレビューを受けておりません。また、第4四半期会計期間の連結財務諸表は監査法人のレビューを受けておらず、当社の監査法人による監査又はレビュー済みの通期の連結財務諸表と第3四半期累計期間の連結財務諸表の差額として計算しております。当社は、監査済み連結財務諸表と同様の基準をもって未監査の連結財務諸表を作成致しました。