2012年第3四半期
決算説明資料



株式会社ネクソン

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2012年第3四半期業績

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

概要

- 第3四半期連結売上高は242億円、営業利益は100億円
  - 連結売上高 は当社予想の想定範囲（-2.8%）で着地
    - 前年同期比では横ばい
    - Constant currencyベース[1]では3%増加
  - 営業利益は当社予想 を上回る（+8.5%の上振れ）、
    - 前年同期比では8%減少
    - 営業利益率は当社予想値（37%）を上回る41%を達成
  - 中国事業は引き続き成長し、ユーザー所在地別売上高 は114億円を達成
    - 前年同期比 では31%増加
    - Constant currencyベースでは36%増加
  - 韓国事業は、市場競争の激化により第3四半期に投入したコンテンツアップデートの効果は限定的

- 株式会社gloopsの買収
  - モバイルゲームの開発会社としてトップの地位を確立[2]
  - 第4四半期より当社連結業績に寄与
  - モバイル事業をさらに加速
  - 当社グループの収益基盤を多様化（PCオンライン→PCオンライン＋モバイル）

- 2013年は過去最高クラスの新規タイトルラインアップをリリース予定
  - 北米で大人気の『Dota 2』（*Defense of the Ancients 2*）を韓国及び日本で展開
  - 『 *FIFA Online 3* 』：第一回クローズドβテストからのフィードバックは非常に良好
  - 上記の他、当社人気コンテンツの続編の『カウンターストライクオンライン2』、ハイクオリティFPS『*Warface*』、PC／タブレット／モバイルで同時プレイ可能な『*Epic of the Three Kingdoms*』 など

- gloopsの買収及び足元の市場環境を反映し通期の連結業績予想を修正（13ページ参照）

[1] 2011年第3四半期の為替レートを適用した場合：1,344韓国ウォン/100円、12.39円/人民元、80.66円/米ドル
[2] 公開情報及び当社リサーチに基づく

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

業績概要[1] 及び主要ユーザー指標

（単位：百万円、1株あたり金額は除く）

	Q3 2011	Q4 2011	Q1 2012	Q2 2012	Q3 2012	Q3 2012（予想）	前四半期比	前年同期比	Q3 2012（予想）比
売上高	¥24,156	¥22,190	¥30,377	¥22,876	**¥24,256**	¥24,943	6.0%	0.4%	-2.8%
営業利益	10,948	9,354	17,384	10,678	**10,032**	9,249	-6.0%	-8.4%	8.5%
経常利益	10,170	8,627	17,677	9,368	**9,057**	9,191	-3.3%	-10.9%	1.5%
当期純利益	7,232	5,815	12,377	6,768	**6,348**	6,598	-6.2%	-12.2%	-3.8%
調整後当期純利益[2]	7,582	6,153	12,738	7,148	**6,791**	7,007	-5.0%	-10.4%	-3.1%
1株当たり利益[3]									
EPS	20.39	15.59	28.82	15.63	**14.63**	15.30			
調整後 EPS	21.37	16.49	29.66	16.51	**15.65**	16.24			
主要ユーザー指標									
MAU (百万人)	87.3	80.0	82.8	77.4	**78.8**				
課金率	9.3%	9.9%	10.9%	10.3%	**9.6%**				
ARPPU	¥1,486	¥1,350	¥1,761	¥1,521	**¥1,729**				

[1] 日本の会計原則（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。

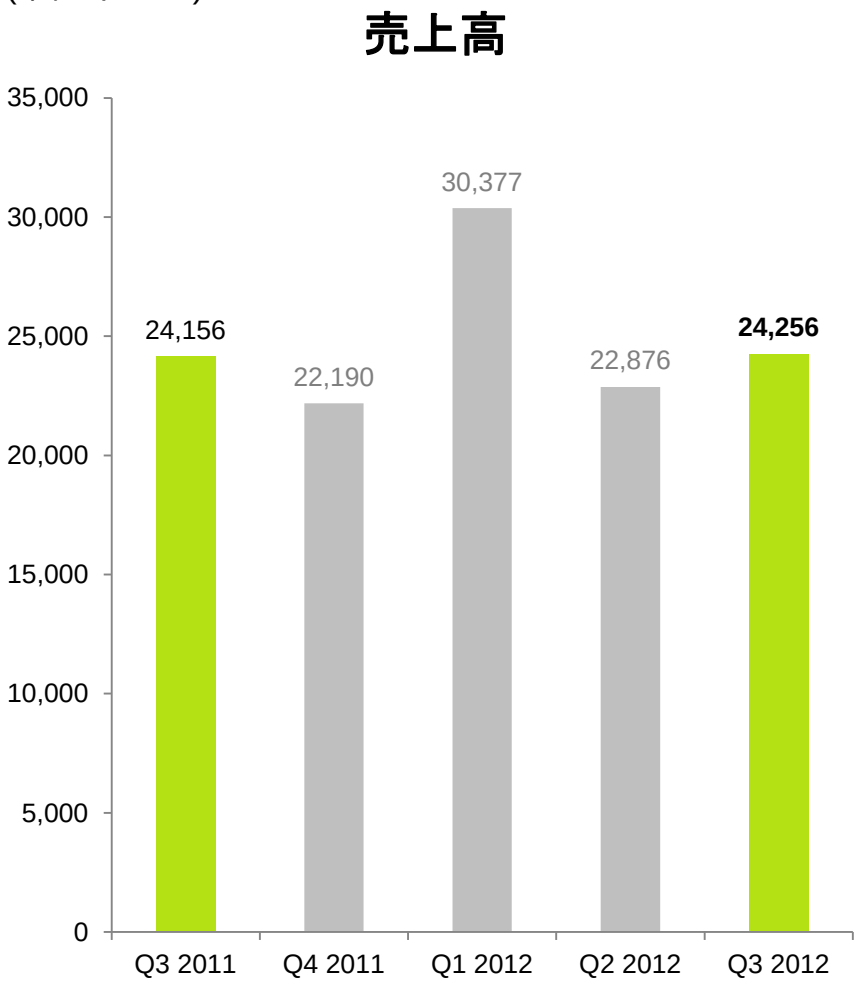
[2] 調整後当期純利益とは、J-GAAP で要求されている取得に関するのれん（及び取得が2010 年4月1日以前に生じている場合は負ののれん）の非現金償却費用を控除したGAAP に基づかない数値です。当該数値は、投資者に当社グループの当期純利益と、取得に関するのれんまたは負ののれんの償却費を業績に含めない企業（U.S. GAAP に基づき財務報告を行っている企業等）の当期純利益との比較を可能にするために提供しています。

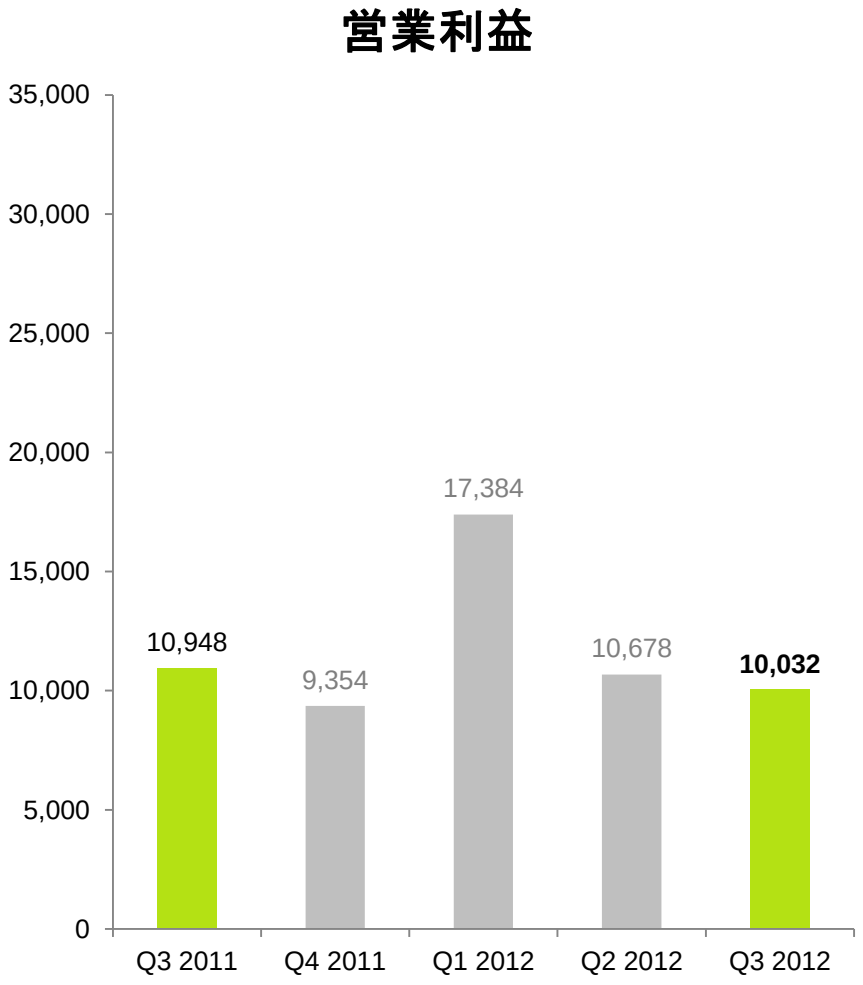
[3] この「調整」は、2011年7月21日に実施された 株式分割（1株を100株に分割）を反映したものです。

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上高・営業利益の推移

(単位:百万円)



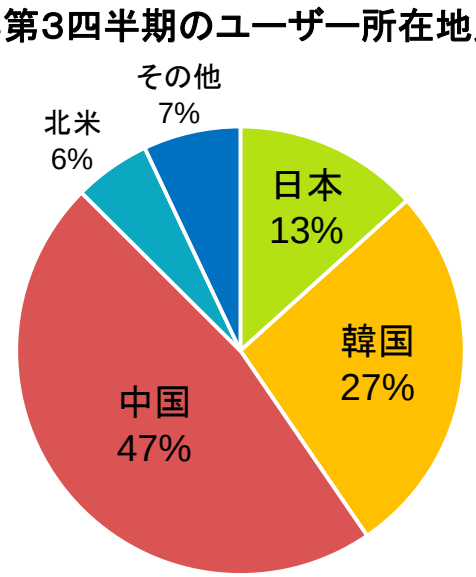


NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2012年第3四半期：ユーザー所在地別業績概要

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

ユーザー所在地別　売上高



(単位：百万円)

	Q3 2011	Q4 2011	Q1 2012	Q2 2012	Q3 2012	前年同期比	前年同期比（Constant currencyベース）[2]
中国	¥8,684	¥8,281	¥15,175	¥10,737	**¥11,404**	31%	36%
韓国	8,521	7,224	8,856	6,251	**6,578**	-23%	-20%
日本	3,459	3,687	3,096	2,826	**3,231**	-7%	-7%
北米	1,700	1,407	1,397	1,515	**1,340**	-21%	-22%
欧州及びその他地域 [1]	1,791	1,590	1,850	1,545	**1,701**	-5%	1%
連結売上高合計	24,156	22,190	30,377	22,876	**24,256**	**0%**	**3%**

[1] その他の地域：英国、その他のアジア諸国、及び南米諸国。
[2] 2011年第3四半期の為替レートを適用した場合：1,344韓国ウォン/100円、12.39円/人民元、80.66円/米ドル。

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

中国 – ハイライト

- 引き続き好調：当社グループ売上高で最大規模
- 上位2タイトル（『**アラド戦記**』、『**カウンターストライクオンライン**』）のシーズナルコンテンツアップデートが成功

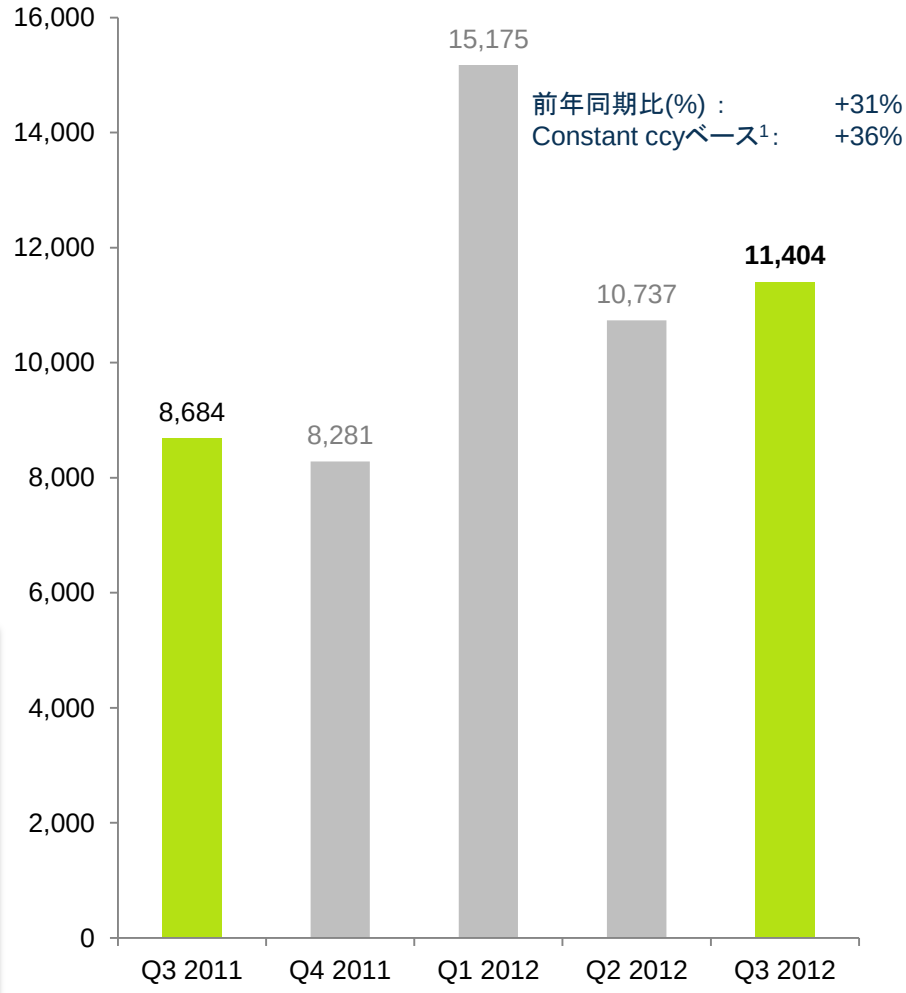
地下城与勇士 DNF　COUNTER STRIKE ONLINE

- 配信予定ゲームタイトル：『**サイファーズ**』
  - 韓国で2011年Korean Game Awardsの最優秀賞を受賞した人気アクションMMO
  - アルファ・テスト：2012年第4四半期
  - 一般配信開始： 2013年





(単位：百万円)

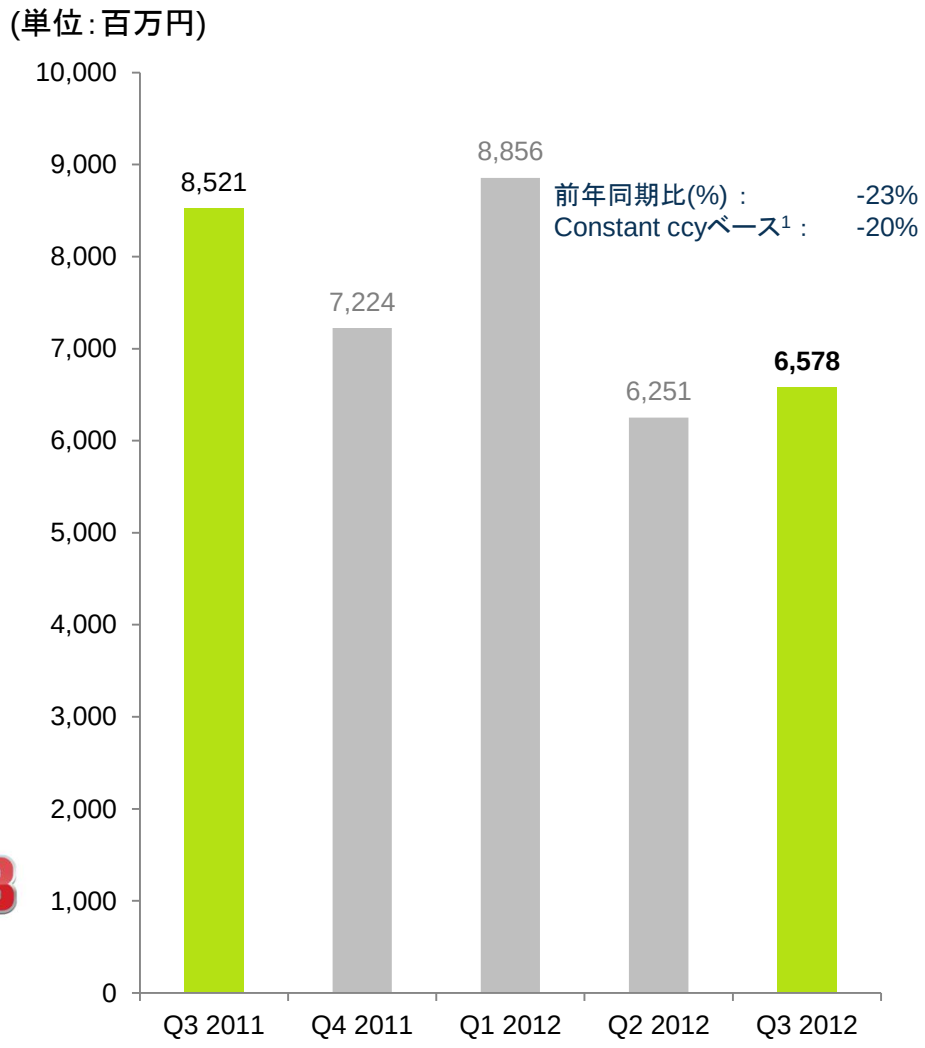


[1] 2011年第3四半期の為替レートを適用した場合：1,344韓国ウォン/100円、12.39円/人民元、80.66円/米ドル

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

韓国 – ハイライト

- 第2四半期に引き続き韓国市場の競争は激化
  - 国内外の競合他社から大型タイトルが複数リリースされ、当社の主力タイトルの売上に影響及ぼした
  - しかしながら、主力タイトル（『**メイプルストーリー**』、『**アラド戦記**』、『**サドンアタック**』）は引き続き上位ランキングを維持
- 第3四半期は、短期的な課金を誘発する施策よりユーザーのリテンションを優先
  - ゲームプレイ要素を強化し、プレイヤーの継続率を高め、ゲームライフタイムの長期化に努めた
  - 結果、短期的な売上に影響した
- 2013年に向けて大型な新規タイトルを投入
  - 『*Epic of the Three Kingdoms*』、『*FIFA Online 3*』、『カウンターストライクオンライン2』、『*Warface*』、『Dota 2』など
  - 『マビノギ２』:初となるNCsoft社との協業プロジェクト



DOTA 2 FIFA ONLINE 3 COUNTER STRIKE ONLINE 2 WARFACE



Epic of the Three Kingdoms

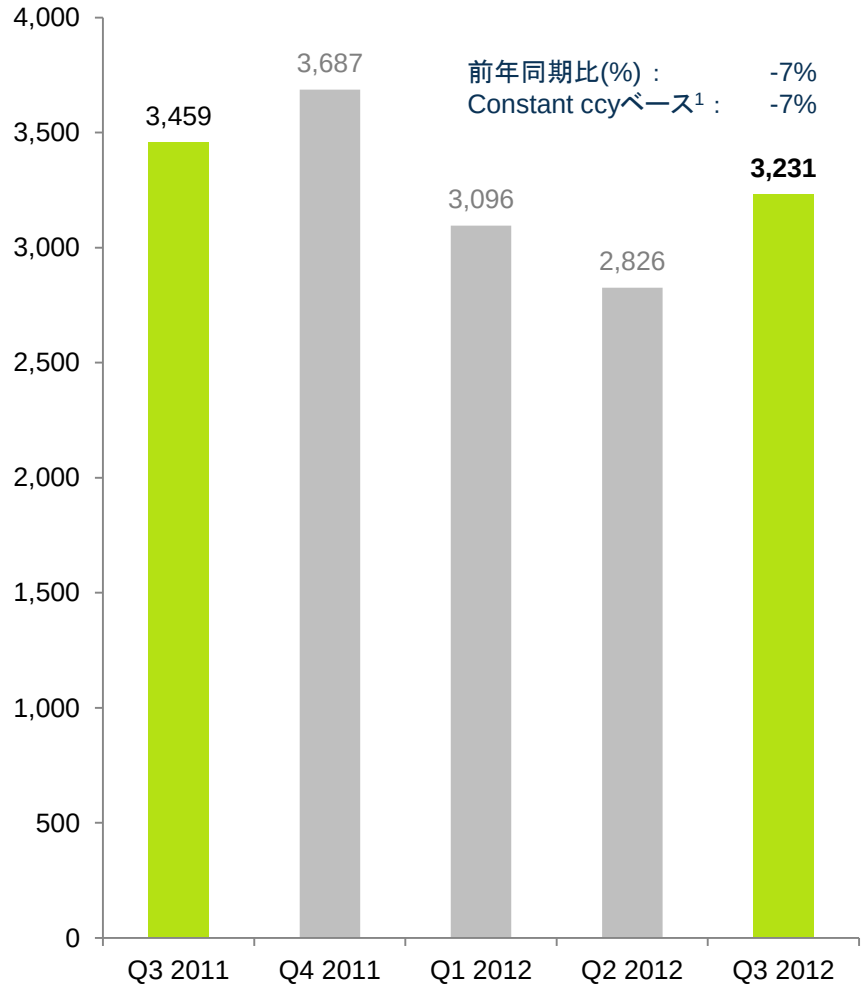
[1] 2011年第3四半期の為替レートを適用した場合:1,344韓国ウォン/100円、12.39円/人民元、80.66円/米ドル

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

日本 – ハイライト

- 引き続き日本のPCオンライン市場のリーダーとしての地位を維持
- 『*Dota 2*』等の新規ゲームタイトルによりPCオンライン事業は再び成長軌道を予想
- **株式会社gloopsを買収**
  - 日本がユーザー所在地別売上高の33%へ拡大[2]
  - 主要シナジー効果:
    1) 当社IPをハイレベルなモバイルゲームへ展開
    2) 当社の長期的運用ノウハウをgloopsへ提供し、同社のユーザー・ライフタイムを最大化
    3) 当社のグローバル事業基盤を活用することで、gloopsの海外事業を促進
- 年間ベースで売上高を二桁成長に回帰

(単位:百万円)



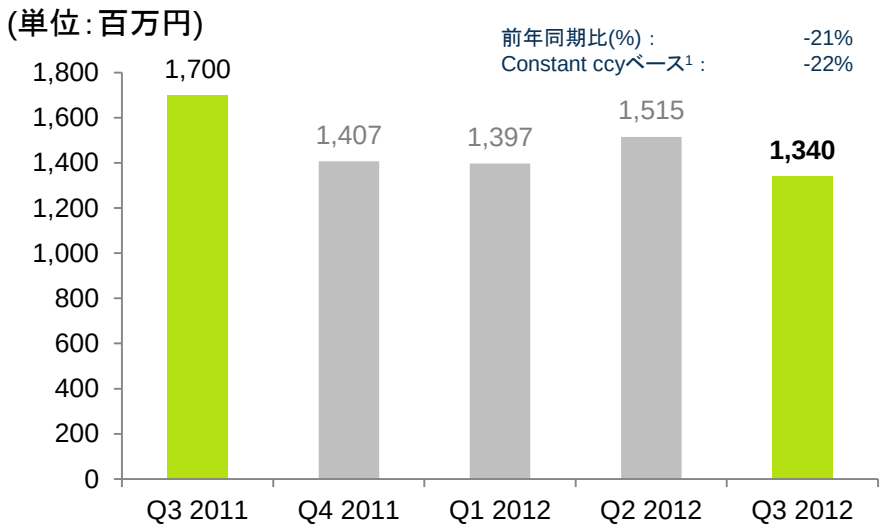
注記:Q3 2011年第3四半期業績には、inBlue Inc.の利益も計上されています。
[1] 2011年第3四半期の為替レートを適用した場合:1,344韓国ウォン/100円、12.39円/人民元、80.66円/米ドル
[2] Q3 2012年第3四半期の実例の試算に基づきます

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

北米/欧州及びその他地域 – ハイライト

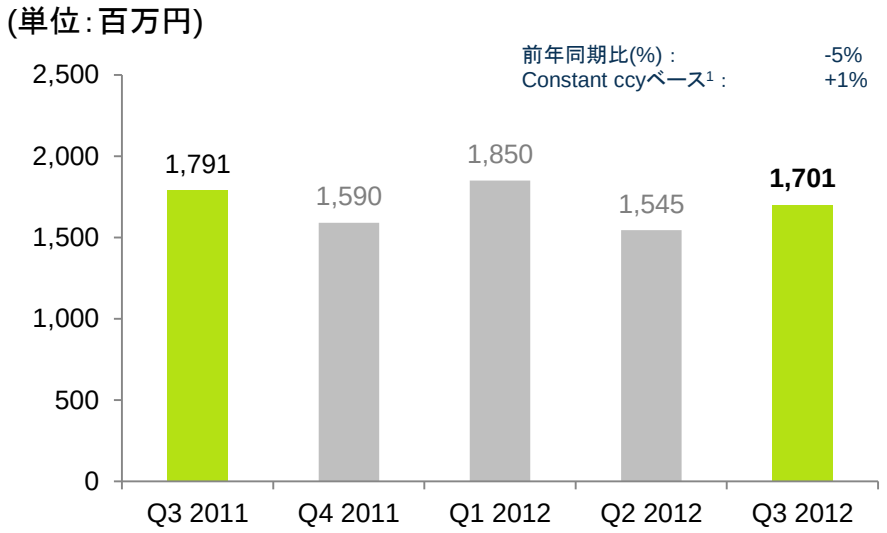
北米

- ハッキング及びサーバーに関する問題は解決へ
- ユーザー獲得とリテンションに注力し、ユーザー基盤を再構築
- マネジメントを交代し、韓国の運用チームから経験豊富な人材を投入



欧州及びその他地域

- 欧州はConstant currencyベースでは前年同期比で12%増加
- ルクセンブルクにて、欧州チームを強化中
- 大型ゲームを欧州市場でサービスできるよう、インフラの強化に注力



[1] 2011年第3四半期の為替レートを適用した場合:1,344韓国ウォン/100円、12.39円/人民元、80.66円/米ドル

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2012年第4四半期 及び通期業績予想

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

概要

(単位:百万円)

	修正前	修正後					
		連結業績予想(gloops含まない)		gloops[3] (単体)		連結業績予想(gloops含む)	
	通期予想	Q4 2012	通期予想	Q4 2012	通期予想	Q4 2012	通期予想
売上高	104,334	21,263 ~ 24,000	98,773 ~ 101,510	6,200 ~ 6,700	6,200 ~ 6,700	**27,463 ~ 30,700**	**104,973 ~ 108,210**
営業利益	47,082	5,580 ~ 8,102	43,676 ~ 46,198	1,500 ~ 1,800	1,500 ~ 1,800	**6,335 ~ 9,157**	**44,431 ~ 47,253**
経常利益	46,043	5,770 ~ 8,292	41,873 ~ 44,395	1,500 ~ 1,800	1,500 ~ 1,800	**6,525 ~ 9,347**	**42,628 ~ 45,450**
当期純利益	32,737	3,188 ~ 5,099	28,684 ~ 30,594	900 ~ 1,080	900 ~ 1,080	**3,381 ~ 5,471**	**28,876 ~ 30,966**
調整後当期純利益[1]	34,294	3,597 ~ 5,507	30,275 ~ 32,185	900 ~ 1,080	900 ~ 1,080	**4,441 ~ 6,531**	**31,119 ~ 33,210**
1株当たり利益[2]							
EPS	75.88	7.34 ~ 11.74	66.31 ~ 70.72			**7.78 ~ 12.59**	**66.75 ~ 71.59**
調整後 EPS	79.49	8.28 ~ 12.68	69.99 ~ 74.40			**10.22 ~ 15.03**	**71.94 ~ 76.77**

- ゲーム内コミュニティの健全性に寄与する定期的コンテンツアップデートを主に実行
- PCオンライン事業に関しては、北米及び欧州のホリデーシーズンの見通し引き下げ及び韓国と中国における来期に向けてのユーザー基盤の強化(短期的課金の制限)により、業績予想を修正
- gloopsを買収したことで日本事業の売上高は年間ベース二桁成長に回帰

[1] 調整後当期純利益とは、JGAAP 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、投資者に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(USGAAP 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

[3] 業績見通しは連結上生じるのれん償却費の影響を加味

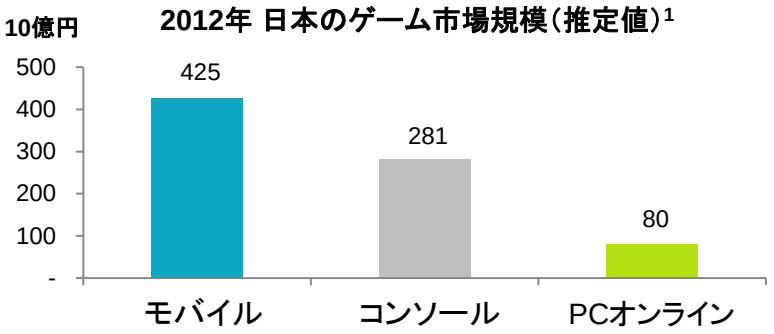
NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

株式会社gloopsの買収

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

概要

- **日本モバイルゲーム市場で成長機会を獲得**
  - 日本のゲーム市場はモバイルが最大
  - モバイルゲームの市場規模は推定4,250億円[1]（2012年）



- **株式会社gloopsの概要**
  - 設立：2005年
  - 所在地：東京、日本
  - 2012年6月期の業績[2]
    - 売上高：237億円
    - 営業利益：58億円
  - 業界屈指のモバイルゲーム開発会社



大激突!! ガーディアンブレイク



大戦乱!! 三国志バトル



大連携!! オーディンバトル



大熱狂!! プロ野球カード

- **買収案件詳細**
  - 取得価額：365億円
  - 支払原資は手元現金
  - クロージング日は2012年10月1日

[1] 出所：モバイルゲーム市場規模は野村證券エクイティ・リサーチ、コンソールの市場規模はEnterbrain, Inc.。コンソールの売上高は、ハードウェアの売上高を除外。
[2] 未監査

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

当社モバイル事業を大幅に拡大する買収案件

- **財務的に大きく貢献**
  - 買収価格365億円：EV/EBITDA 5.5倍[1]
  - 第4四半期より当社連結業績に寄与

- **強いシナジー効果**
  1) 当社が有する人気IPとgloopsの世界トップクラスのモバイルゲームの開発力を組み合わせる
  2) 当社の強みであるライブゲームディベロップメントを活かし、gloopsのゲームにおける平均ユーザーライフタイムをさらに長くする
  3) 当社グループの国際的な事業基盤を活かして、日本国外にgloopsの事業展開を拡大

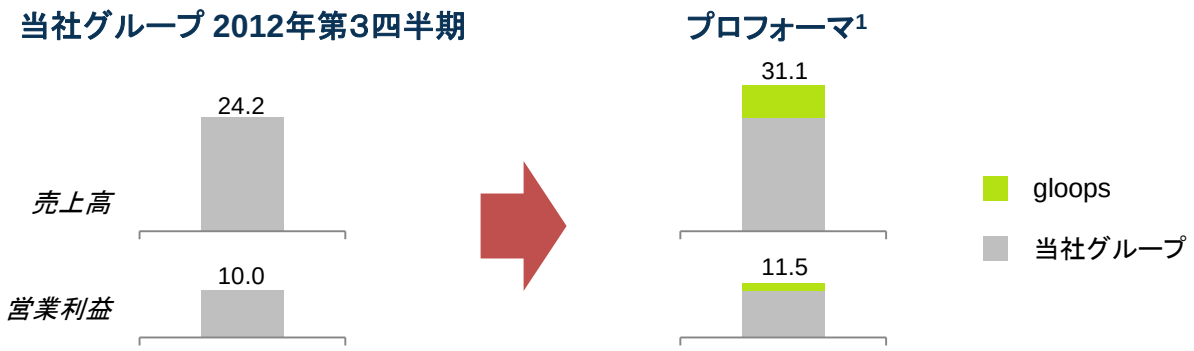
- **当社の事業基盤を大きく変革**
  - サードパーティーのモバイルゲーム開発会社として最大手 [2]
  - モバイルゲーム事業は、連結売上高の20%から25%の規模に
  - 日本がユーザー所在地別売上高の33%へ拡大[3]

[1]gloopsの2012年6月決算の業績及び貸借対照表に基づきます。
[2] 公開情報に基づきます
[3] Q3 2012年第3四半期のプロフォーマ数値（参考）に基づく

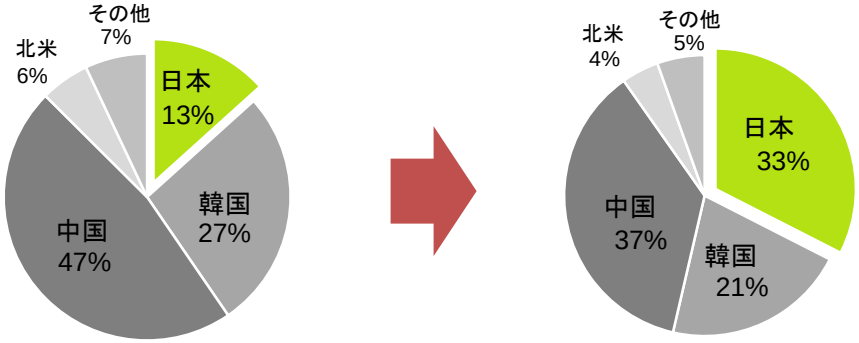
NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2012年第3四半期プロフォーマ（参考）

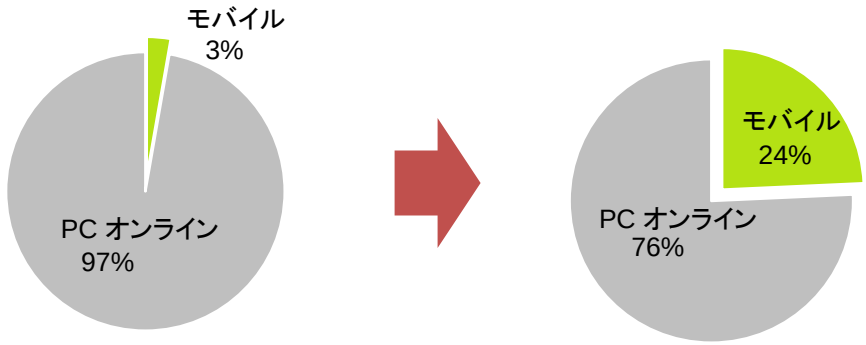
業績への影響
（単位：10億円）



ユーザー別売上高構成比



PCオンライン／モバイル
売上高構成比



[1] 上記プロフォーマ数値は試算であり、あくまで参考の数値
当社の2012年第3四半期売上高とgloopsの2012年9月30日に終了する四半期の売上高（未監査）に基づきます

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

主要ゲームタイトル

大戦乱!!三国志バトル

数百名に及ぶ三国志の武将・軍師を配下に従え、自分だけのオリジナル部隊を築き、仲間と協力・連携を重ね、計略や奥義を駆使し連合軍同士で競い合うリアルタイムバトルゲーム



大熱狂!!プロ野球カード

プロ野球12球団に所属する選手たちが実名・実写真のカードとなって登場。配信されるカードは1,200枚を超え、ユーザは他ユーザのチームとの激闘を制して最強のプロ野球チームを目指す



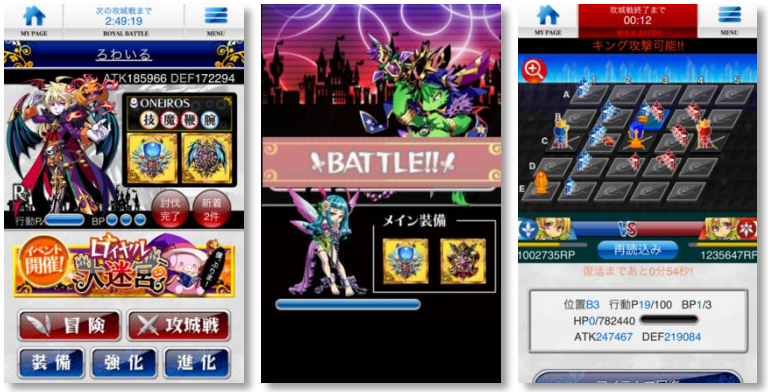
大連携!!オーディンバトル

リアルタイム性の高いバトルシステムが特徴。「オーディンバトル」は、主神オーディンの騎士となり、来るべき闇の軍勢との決戦『ラグナロク』へ向け、オーディン軍の選抜隊の座をギルド同士で競い合うゲーム



大激突!!ガーディアンブレイク

リアルタイム同期バトルゲームの進化系。プレーヤーはギルド対ギルドのバトルを、自由に動くことができるマップ上で戦う。自由度高く戦略性に富んだバトルが体験可能がゲーム



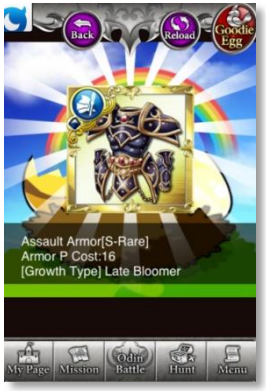
NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

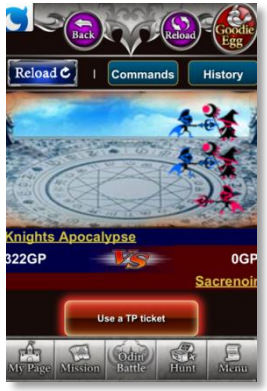
新規・リリース予定ゲームタイトル

新規タイトル

- 『*Warriors of Odin*』(大連携!!オーディンバトル)
  - 配信開始：2012年10月
  - 地域：グローバル
  - プラットフォーム：iOS、Android
  - 日本で人気コンテンツの「大連携!!オーディンバトル」のグローバル版
- 『*MLB Winning Streak*』
  - 配信開始：2012年10月
  - 地域：グローバル
  - プラットフォーム：iOS、Android
  - メジャーリーグ（MLB）に基づくトレーディングカード・バトル













パイプライン

- 2013年第1四半期に、Mobageプラットフォーム向けのゲームタイトルを複数リリース予定
- 2013年中に10本の新規タイトルをリリース予定
- 海外市場向けの新規タイトルを現在開発中

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

新規タイトルのラインアップ

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

配信予定の主要タイトル: *Dota 2* と *FIFA Online 3*

DOTA 2

- 地域:韓国、日本
- 配信開始予定:2013年
- 人気ジャンルの「マルチプレイヤーオンラインバトル」の先駆者となった*Dota*の続編。*League of Legends*は同作に触発を受けたタイトル
- 172,000人のMCCU[1] を北米のオープンβテストにて達成






FIFA ONLINE 3

- 地域:韓国
- 配信開始スケジュール
  - 第2回クローズドβテスト:11月27日
  - オープンβテスト:12月
  - 一般配信開始: 2013年
- 9月に実施した第1 回クローズドβテストでは公表を博し、ユーザー維持率は高水準を達成







[1] 最大同時接続ユーザー数

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

充実した新作パイプライン

『*Epic of the Three Kingdoms*』

- 地域：グローバル
- 配信開始：2012年10月25日（オープンβテスト）
- タブレット／モバイル／PCで同時プレイ可能なハイクオリティクロスプラットフォームゲーム。



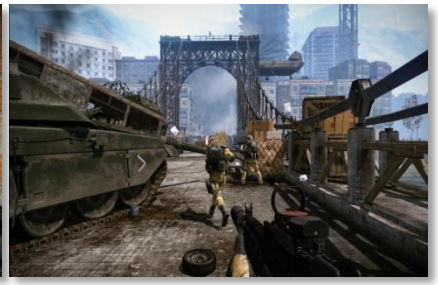

『カウンターストライクオンライン2』

- 地域：グローバル
- 配信開始予定 (韓国)：2013年第1四半期 (第2回目のクローズドβテストは11月、オープンβテストは12月）
- ヴァルヴ社との共同開発
- 各地域で成功した人気FPSタイトルの続編




『*Warface*』

- 地域：韓国
- 配信開始予定：2013年第1四半期 (第2回目のクローズドβテストは11月、オープンβテストは 2013年1月）
- トリプルAAAのミリタリーMMOFPS
- 人気を博した*Crysis* シリーズを開発したCrytek社と協業

『マビノギ2』

- 地域：グローバル
- 配信開始予定 (韓国)： 2013年
- NCsoft 社との初となる協業プロジェクト
- 大規模なファンタジーMMORPG





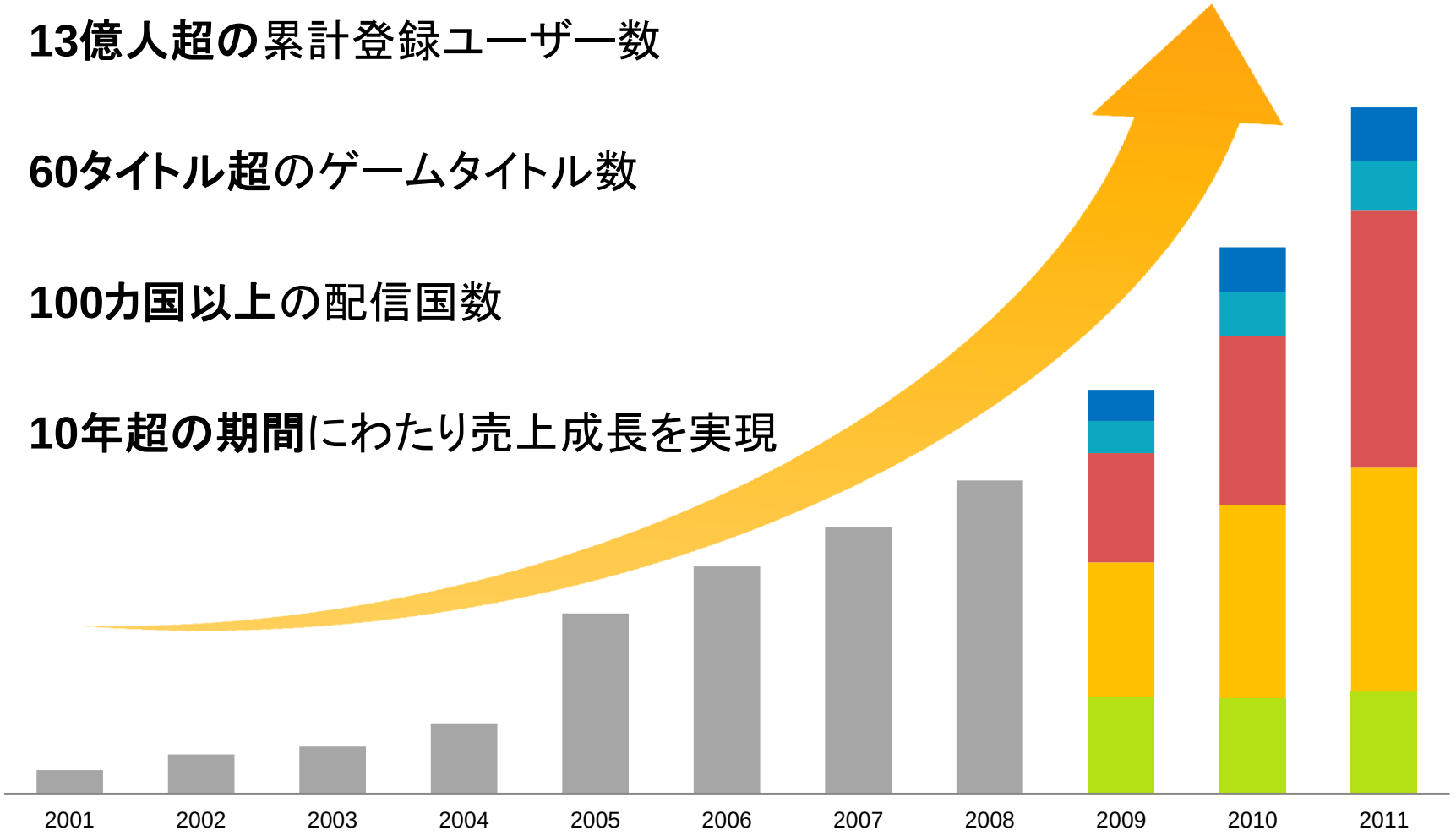
NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

当社の紹介

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

当社の概要

- **13億人超の**累計登録ユーザー数
- **60タイトル超の**ゲームタイトル数
- **100カ国以上の**配信国数
- **10年超の期間**にわたり売上成長を実現



[1] 2001年から2007年までは当社の親会社であるNXC社の監査報告書、2008年は未監査の連結財務諸表に基づく売上高を元にしております。
また、2009年より地域別売上高を作成しております。

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

F2P（基本プレイ無料）ビジネスモデルの先駆的存在

F2P (Free-to-play、基本プレイ無料) モデル：ユーザーが無料でゲームを遊べ、より充実したプレイを楽しむため ゲーム内のアイテム等を購入できるビジネスモデル。



『メイプルストーリー (MapleStory)』 ゲーム画面



『メイプルストーリー (MapleStory)』 ゲーム内アイテム・ショップ



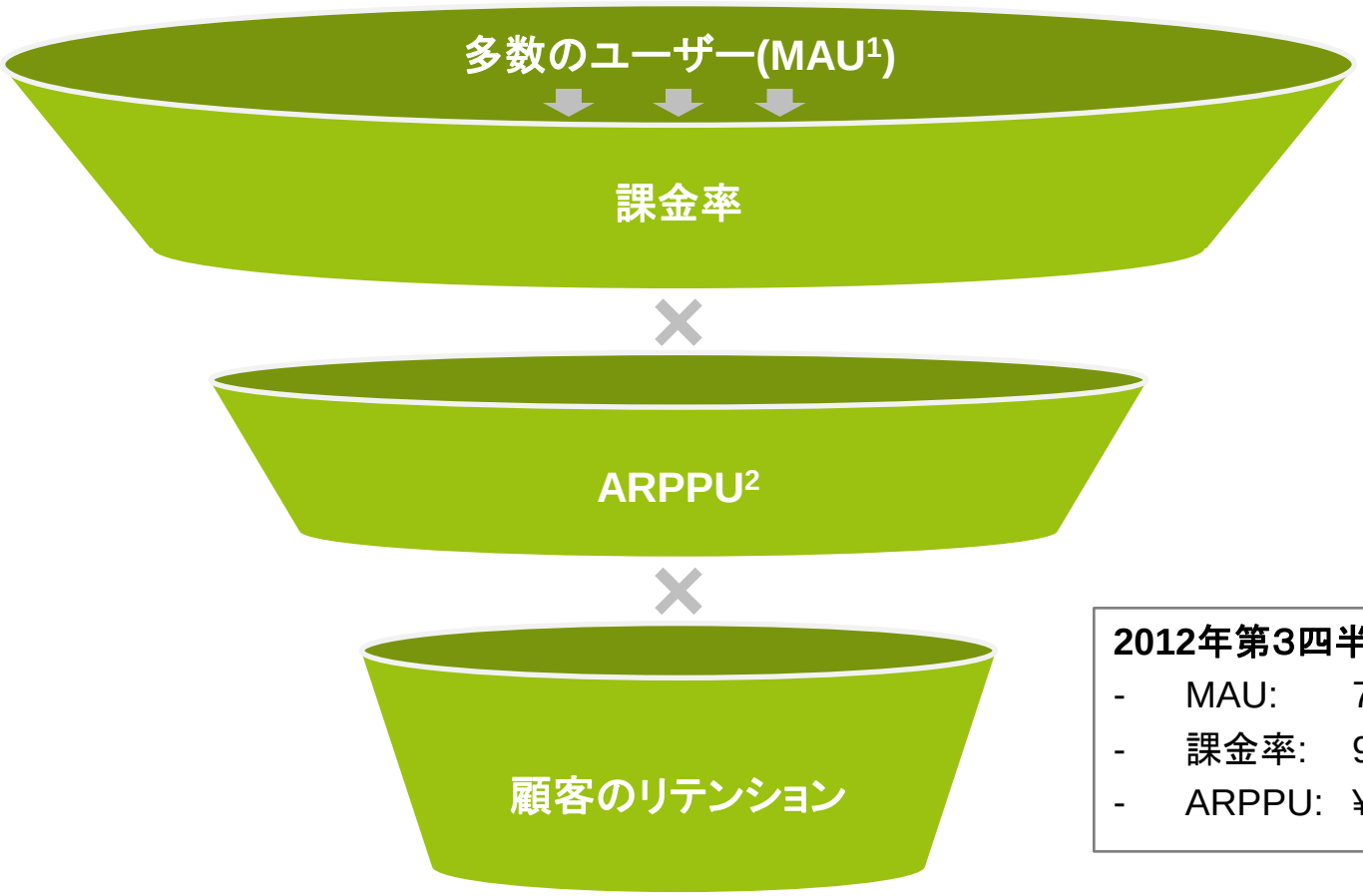
『カウンターストライクオンライン』ゲーム画面



『カウンターストライクオンライン』ゲーム内アイテム・ショップ

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

F2P: 収益モデル



2012年第3四半期:

- MAU: 78.8 million
- 課金率: 9.6%
- ARPPU: ¥1,729

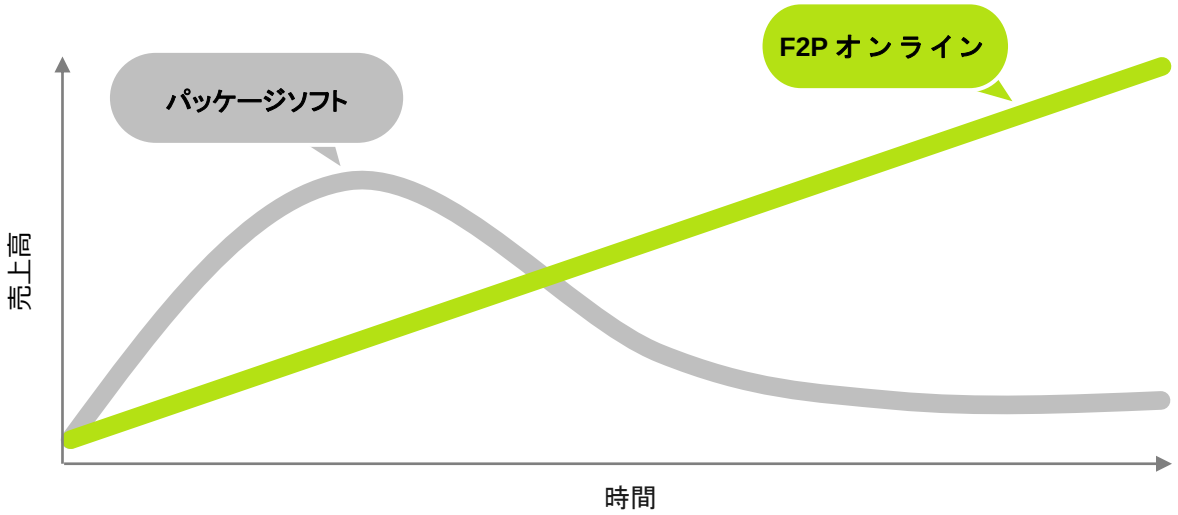
2011年度連結売上高:876億円

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

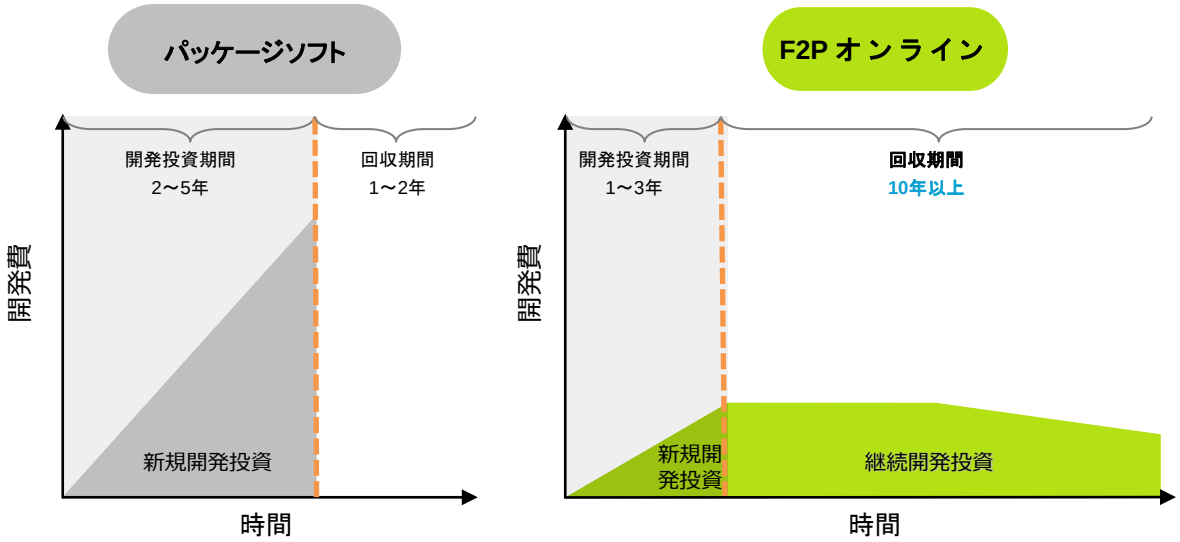
[1] MAUはMonthly Active Usersの略
[2] ARPPUはAverage Revenue per Paying Userの略

F2P: 売上高及び開発費のイメージ図

売上高の推移



開発費



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

主要タイトル一覧

タイトル	サービス開始年	累計総売上高[1]
	2005	$2,000,000,000+
	2003	$1,500,000,000+
	2004	$500,000,000+
	2008	$400,000,000+
	2004	$300,000,000+
	2006	$300,000,000+
	2008	$100,000,000+

[1] ゲームのリリース日から今日までのライフタイムにわたるエンドユーザーからの総売上高。当社が直接配信を行わない地域（例：中国）における配信パートナー企業からの収益及び当社による取得以前（2004年メイプルストーリー、2008年アラド戦記、2010年サドンアタック、2010年アトランティカ）の売上高を含む。

[2] 当社及びヴァルヴ社の共同開発であり、当社及びヴァルヴ社の共用フランチャイズ

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

成長ドライバー

既存タイトルの成長の継続

新規IPの獲得

Epic of the Three Kingdoms

新たな地域への拡大

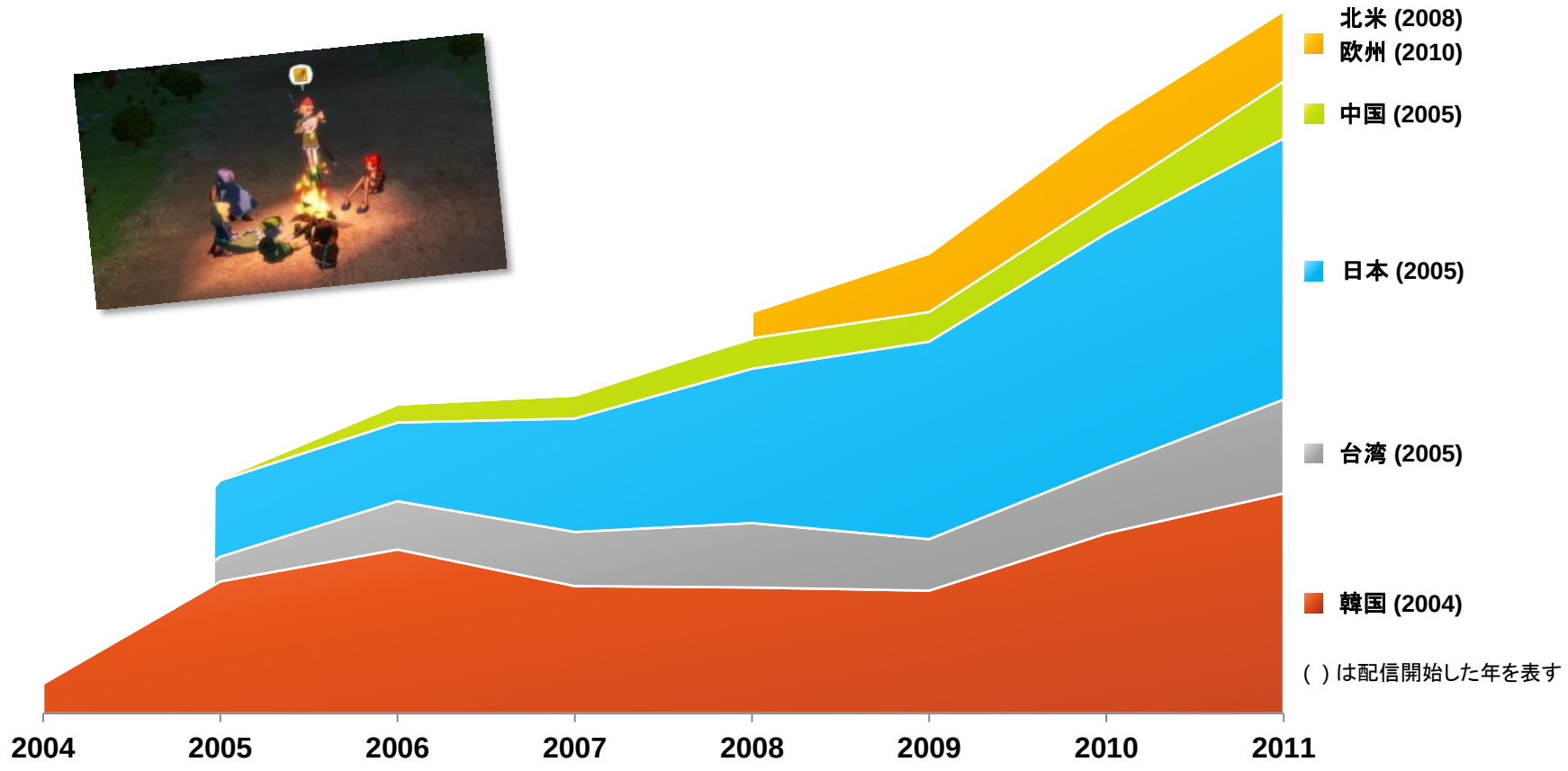


新たなプラットフォームへの拡大



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

成長ドライバー：既存タイトルの成長の継続



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

成長ドライバー：新規IPの獲得

DOTA 2



FIFA ONLINE 3



COUNTER STRIKE 2 ONLINE



삼국지를 품다
역사가 선택한 전략

Epic of the Three Kingdoms

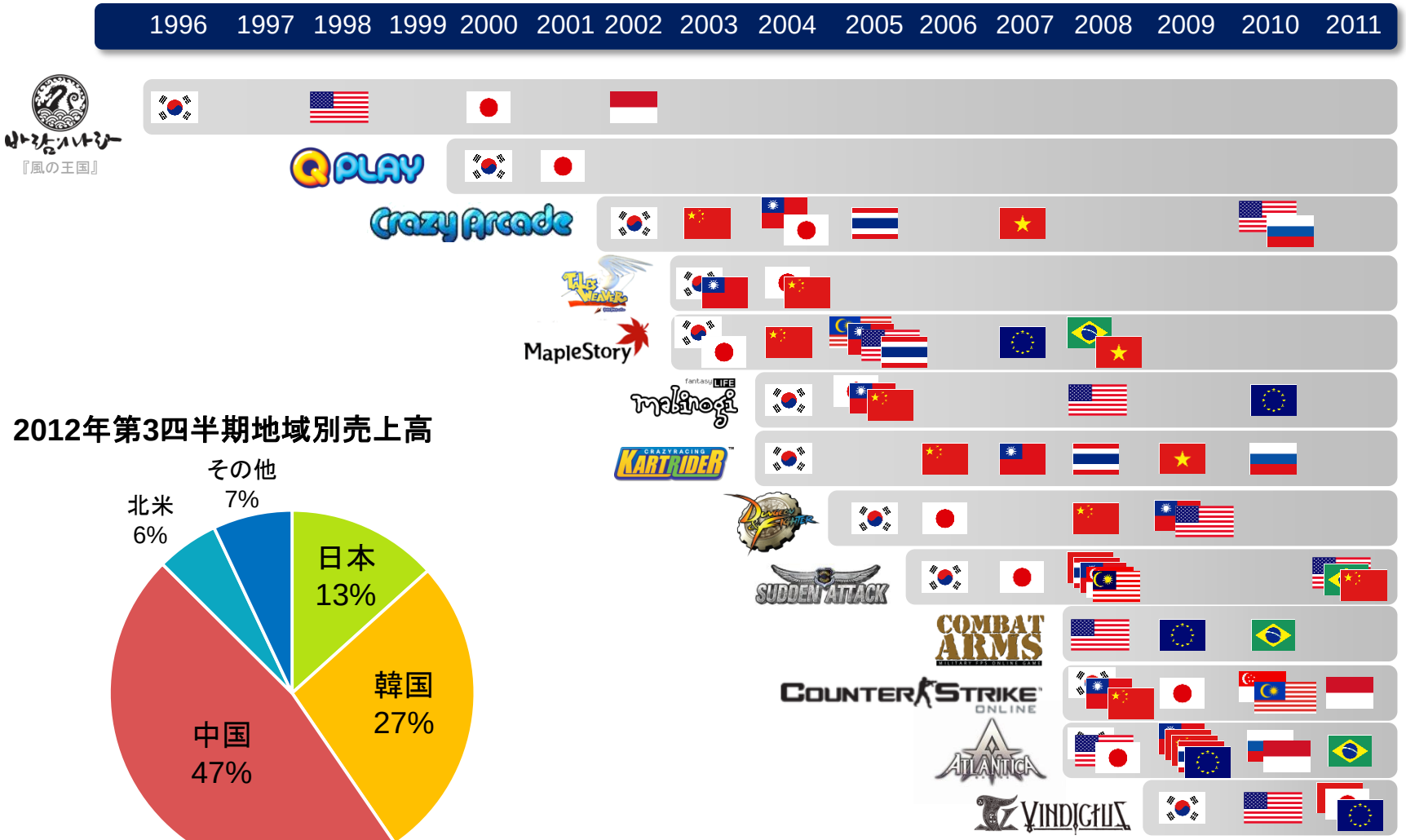


mabinogi II ARENA



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

成長ドライバー：新たな地域への拡大



2012年第3四半期地域別売上高

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

成長ドライバー：新たなプラットフォームへの拡大



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

基本プレイ無料(F2P)オンラインゲームの グローバルリーダー



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

免責事項

本資料は、当社が投資家に対して行うプレゼンテーションのための資料として、参考情報を提供することを目的としたものであり、当社またはその関係者のいずれも、本資料に記載された内容の正確性、適切性または網羅性について、何ら責任を負うものではありません。本プレゼンテーションは、当社の有価証券の取得に係る投資勧誘を目的としたものではなく、当社の有価証券への投資判断にあたって必要なすべての情報が含まれているわけではありません。当社の有価証券への投資判断の際は、当社の開示資料を入手し、そこに含まれるすべての情報を検討した上で行って下さい。

本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれており、それらの記述には、「期待する」「推測する」「考える」「見積る」「予測する」「場合がある」「予定する」「可能性がある」「予想する」「目指す」「するであろう」等の表現が含まれている場合があります。これらの記述は将来の見通しを検討し、戦略を特定し、当社の財政状態や経営成績に関する予測を含むものです。本プレゼンテーションに含まれる将来の見通しに関する記述は当社の事業や業績に関する様々なリスク、不確実性、及び前提の影響を受けます。これらの見通しは実現しない可能性があり、実際の業績は予測から大きく乖離する場合があります。実際の業績が予測から大きく乖離する原因となる可能性のあるリスク及び不確実性には以下が含まれますが、これらに限定されるものではありません。

- 当社の主要ゲームタイトルの人気の継続
- 当社に有利な条件でのライセンス契約の締結
- 現地配信パートナー企業との提携を通じ、当社が中国でゲームタイトルを継続して提供する能力
- オンラインゲーム業界における当社の競争力
- 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
- 為替レートの変化
- 当社ブランドの維持・強化
- 第三者からの効果的な会社、事業、技術、ゲームタイトルの獲得あるいは減損損失の計上の可能性
- 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（基本プレー無料）型アイテム課金制の収益稼得モデルの有効性
- 新技術への適応能力
- 第三者がIPを保有するゲームタイトルの配信契約の新規獲得、維持
- 知的財産権の保護
- 当社事業を展開する国における法規制、会計制度、税制度の改正

本プレゼンテーションに含まれる将来の見通しに関する記述は本資料の日付（または別途指定された日）時点のものであり、当社は、新たな情報や将来の事象に伴いこれらの記述を更新・修正する意図はなく、また、その義務を負うものではありません。将来の見通しに関する記述を参照する際には、この点にもご留意下さい。

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.


NEXON