2012 年 11 月 8 日

株主の皆様へ

本日、株式会社ネクソン（以下「ネクソン」）は、連結業績について、第３四半期売上高が従来の当社予想をやや下回ったこと（△2.8%）及び第３四半期営業利益が上回ったこと（+８%）をご報告いたします。 当社グループの各地域別業績は、新規ゲームタイトルのリリース及びコンテンツアップデートの動向、ユーザーが選択し得る競合他社のゲームタイトルの人気に影響されます。

当社は第４四半期のＰＣオンラインゲーム事業（gloops 社を除く）売上高予想を、前四半期時に 261 億円と下方修正しました。今般、北米及び欧州のホリデーシーズンにおける見通しを引き下げたことと、韓国及び中国におけるコンテンツアップデートがユーザー基盤を向上させることを重視する（短期的な課金を誘発することを制限する）ことにより、212 億円から 240 億円の範囲と予想します。gloops 社を含めた第４四半期売上高予想、274 億円から 307 億円とします。今期の当社グループの業績は、上期に比べ、下期は従来の会社予想を下回るトレンドとなりますが、来期は過去最も充実した新規ゲームのラインナップにより、非常に期待しております。

当社グループのＰＣオンラインゲームのポートフォリオは既に強力なラインアップです。今後登場するゲームタイトルは、当社グループのラインアップを一層強化するものであります。本日、当社は提携会社である Valve Corporation（ヴァルヴ・コーポレーション）と共に、韓国、日本において『*Dota 2*』（*Defense of the Ancients 2*）を配信することを発表でき喜ばしく思います。『*Dota 2*』は英語圏で高い人気を誇るタイトルで、韓国、日本の両市場で成功するものと期待しております。 前四半期に当社は、Electronic Arts Inc.（以下、ＥＡ社）との業務提携により韓国で『FIFA オンライン３』（*FIFA Online 3*）の配信を開始すると発表いたしました。その後、想定以上のスピードで開発が進み、第４四半期末までには『FIFA オンライン３』を配信開始できる見通しとなりましたことをご報告致します。加えて、第３四半期には、『カウンターストライクオンライン２』（*Counter-Strike Online 2*）のクローズドβテストと『*Epic of the Three Kingdoms*』のオープンβテストを開始いたしました。これらのタイトルを含め、当社グループは最も充実したパイプラインを備えており、2013 年以降の成長に向けて準備は整ったものと考えております。

モバイル・プラットフォームでは、当社は、前四半期の株式会社インブルーの買収に引き続き、10 月１日に世界最大級のモバイル・ゲーム開発会社 gloops の買収を発表いたしました。公開情報や当社のリサーチに基づけば、当買収によりネクソンは売上高で世界最大の独立系モバイル・ゲーム開発会社となり、非常に特別な買収となりました。財務面における gloops の取得は、当社グループの売上高と営業利益の基盤を大幅に拡大するとともに、収益基盤のバランスが一層向上いたしました。加えて、当社はこれを魅力的な価格により実現いたしました。創造面では、gloops には世界レベルを誇る開発チームがあり、ネクソンとも相性の良い企業文化を有しています。戦略面では、当社グループはモバイル事業を加えることにより、既に成長著しく強固なＰＣオンライン事業の成長を一層加速できるものと考えております。ゲームユーザーは各種デバイスにおいて高品質なコンテンツを求めております。特に当社ゲームの特徴（オンライン、マルチプレイヤー、Free-to-Play 基本プレイ無料）は、ＰＣとモバイルの双方で拡大を続けるものと考えています。後ほど、本決算報告資料にて、gloops の買収とモバイル向けゲームタイトルのパイプラインに関してご説明申し上げます。

決算報告資料と決算短信につきましては、当社のウェブサイト http://ir.nexon.co.jp/ にも掲載しております。本日、11 月８日に当社の経営陣と質疑応答していただくための電話会議を開催し、ご質問にお答えいたします。アナリスト及び投資家の皆様におかれましては、電話会議の前に、nexon-ir@nexon.co.jp まで予めご質問をお寄せ下さいますよう、お願い申し上げます。

2012 年第３四半期業績

下記の表では、当社の第３四半期連結業績を要約しております。比較のため、第３四半期以前の４四半期の業績も掲載しています。

連結業績概要 [1]
（百万円、１株当たり金額は除く）

	2011年 第３四半期	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	前年 同期比
売上高	¥24,156	¥22,190	¥30,377	¥22,876	¥24,256	0%
営業利益	10,948	9,354	17,384	10,678	10,032	△8%
純利益	7,232	5,815	12,377	6,768	6,348	△12%
調整後純利益 [2]	7,582	6,153	12,738	7,148	6,791	△10%
１株当たり純利益 [3]:						
EPS	20.39	15.59	28.82	15.63	14.63	
調整後 EPS	21.37	16.49	29.66	16.51	15.65	
現金及び預金	44,278	132,479	146,977	129,089	139,659	

注記：

[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で要求されている連結上で生じるのれん及び負ののれん（取得が2010 年４月１日以前に生じてたもの）の償却による費用及び収益を控除した数値で、GAAPに従ったものではありません。当該数値は、投資家の皆様に当社グループの当期純利益と、連結上で生じるのれん及び負ののれんの償却による費用及び収益を業績に含めない企業（US-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おります。

[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。

下記の表は、第３四半期の主要指標を要約したものです。

主要ユーザー指標（抜粋）

	2011年 第３四半期	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
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, 2]	¥1,486	¥1,350	¥1,761	¥1,521	¥1,729

注記

[1] ARPPU（課金ユーザー当たり平均売上高）は、第３四半期における月次平均 ARPPU です。

[2] ARPPU は現行通貨建てです。為替レートを一定と仮定した（2011 年の為替レートを使用）場合、2012 年第３四半期の ARPPU は 1,723 円になります。

MAU（月次アクティブユーザー数）は、前四半期比では上昇していますが、前年同期比では 9.7%減少しています。前四半期にご説明差し上げた通り、今後配信開始予定の新規タイトルが上昇基調へと入る 2012 年末までは、MAU は若干であるものの減少し続けるものと当社では予想しております。課金率（%）は前年同期比でやや上昇し 9.6%になるとともに、ARPPU も前年同期比で上昇し 17%となっており、当社は収益目標を堅実に達成しております。

下記の表では、地域別売上高、及び前年同期との変動率を示すとともに、為替レート変動の影響を受けない変動率を合わせて示しております。

地域別売上高 [1]
（百万円）

	2011年 第３四半期	2012年 第３四半期	前年同期比	前年同期比 （為替レート一定）[3]
中国	¥8,684	¥11,404	31%	36%
韓国	8,521	6,578	△23%	△20%
日本	3,459	3,231	△7%	△7%
北米	1,700	1,340	△21%	△22%
欧州及びその他の地域 [2]	1,791	1,701	△5%	1%
連結売上高合計	**24,156**	**24,256**	**0%**	**3%**

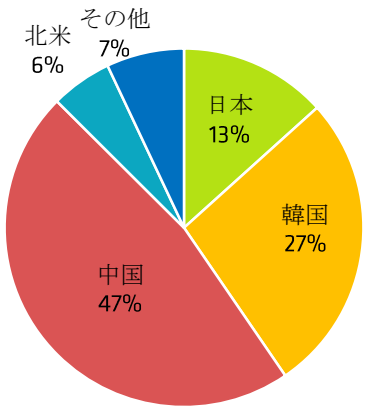
注記

[1] 上記の表は、売上高が発生した地域別に、当社グループの売上高の内訳を表しております。当社グループ各社の所在地別の売上高ではございません。

[2] その他の地域：英国、その他のアジア諸国及び南米諸国。

[3] 為替レートを一定と仮定して計算した変動率とは、2011 年第３四半期から為替レートが変動していないものと仮定して計算した変動率のことです。計算前提とした為替レートは：1,355 韓国ウォン／100 円、12.39 円／人民元、80.66 円／米ドル。

第３四半期の売上高は 242 億円で、2011 年第３四半期と比較すると横ばい、為替レートを一定とした場合には３％増でした。



2012 年第３四半期地域別売上高

第３四半期の連結営業利益は当社の予想を 8.5%上回る 100 億円となりました。前年同期比では８％の減少となりました。 営業利益率は当社予想を上回る 41.4%でした。主に、売上構成比（中国で増加、他地域で減少）及び第３四半期に発生を見込んでいた新規タイトルのマーケティング費用の発生が第４四半期にずれ込んだため、予想を上回る水準となりました。

各地域の事業見通しに関して、当社としては自社の強みを活かすチャンスとともに乗り越えるべき課題もあるものと認識しております。当社事業にとってコアとなる市場において当社グループは引き続き競争力、収益性、バランスを維持し続けます。自社のＩＰに加え、ＩＰホルダーが F2P でリリースしたいと考えるゲームは増加の一途にあります。発展途上の市場では（主に北米と欧州）、当社が目指す事業規模を達成するために解決すべき課題は多く残っております。

2012 年第３四半期における各地域の業績と業績要因につきましては、以下のセクションでご説明いたします。

中国

当社グループにとって中国は引き続き素晴らしい市場であり、中国は売上高の大部分を占めております。第３四半期の売上高は 114 億円で、前年同期比で 31%増でした。為替レートを一定とすると、売上高は 36%増でした。当社グループの同地域での上位２タイトル『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*）が主な成長要因です。両タイトルともに、夏休み及び国慶節に向けて実施したコンテンツアップデートが好調であり、業績は堅調に推移しました。

『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）では第１四半期に導入した人気アイテムを再度売り出す等の定期的アップデートが成功を収めました。結果、この『アラド戦記』の９月売上高は、過去最高を記録した１月に次ぐ水準となりました。『カウンターストライクオンライン』（*Counter-Strike Online*）も、新規で大きいコンテンツ（武器、新しいゲームプレイモードやマップなど）の配信を開始したことから、第３四半期は非常に好調に推移し、同ゲームタイトルの売上高は過去最高となりました。

この成長著しい市場で、当社グループは引き続き積極的に新規タイトルを配信して参ります。過去に韓国においてゲーム賞を受賞したアクション MMO『サイファーズ』（*Cyphers*）は、韓国で着実に人気を高めつつあり、来年の中国での本配信開始に先駆けて第４四半期中にαテストを開始する予定です。

韓国



2012 年第３四半期の韓国における売上高は 65 億円で、前四半期に修正した当社業績予想と比較して、想定どおりになりました。特に好調であった 2011 年第３四半期と比較すると、前年同期比では 23%減、為替レートを一定とすると 20%減となります。

当社グループは、第３四半期に殆どのタイトルにつき定期的アップデートを実施いたしました（当社グループが 12～18 か月毎に実施する大型アップデートなどとは異なるものです）。第３四半期には、競合他社から複数の大型タイトルがリリースされました。当初成功したように見えたものの、徐々に勢いを失ったタイトルもあれば、ハードコアユーザーの人気を集め、勢いに乗っているタイトルもあります。にもかかわらず、当社グループの主要なゲームタイトルである『メープルストーリー』(MapleStory)、『アラド戦記』（Dungeon&Fighter）、『サドンアタック』(Sudden Attack)は、継続して市場における上位のポジションを維持しました。



Dota 2

競合他社タイトルはハードコア市場に大きな影響を及ぼしました。当社グループは、第３四半期において、ユーザー継続率を高めることに注力いたしました。当社グループの戦略は功を奏した一方で、収益面では、短期的にある程度の影響を受けることは避けられませんでした。結果、売上高は当社が前四半期に修正した業績予想に対して想定どおりの水準となりました。

一方で、当社グループは積極的に新規タイトルのパイプラインを構築いたしました。本日、当社は韓国と日本で『*Dota 2*』 *(Defense of the Ancients 2)* を配信することを発表いたしました。『*Dota 2*』は 2013 年半ばの配信開始を予定しております。『*Dota 2*』は、ヒットタイトル『*Dota*』の続編です。『*Dota*』は「マルチプレイヤーオンラインバトルゲーム」の先駆的なタイトルで、Tencent 社/Riot Games 社の『*League of Legends*』はこれに触発されたゲームタイトルです。『*Dota* 2』は英語圏の市場でβテスト中ですが、βテスト段階としては非常に高水準の最大同時接続ユーザー数（MCCU）172,000 人を既に獲得しています。『*Dota 2*』は前作のゲームプレイやこのジャンル全体を大幅に拡大しております。当社は『*Dota 2*』が日本及び韓国で高い業績を挙げ、特筆すべきゲームタイトルとして成功することを期待しております。『*League of Legends*』が大きな成功を収めているのと同様に、『*Dota 2*』も少なくとも同程度の成功を収めることができるものと当社は見ておりますし、当社グループの韓国におけるハードコアゲームの分野における市場競争力を著しく強化するものと期待しております。

当社グループが９月に実施した『FIFA オンライン３』のクローズドβは圧倒的な数の応募者を集めました。クローズドβからからのフィードバックとユーザー接続数の指標は、非常にポジティブでした。当社グループは引き続き EA 社と協業し、12 月に予定しているオープンβテストと 2013 年の本配信開始に向けて、引き続き調整を行ってまいります。また、当社グループは第４四半期に『カウンターストライクオンライン２』（*Counter-Strike Online* ２）、『*Warface*』及び『*Epic of the Three Kingdoms*』などの新規タイトルのリリースも予定しております。

当社グループは、現在開発中の『*Mabinogi2*』において、キム・テクジン氏（NCsoft Corporation 社長兼 CEO）及び同氏率いる開発チームが当プロジェクトのアドバイザーを務めることを、先週発表いたしました。これを受けて、当社グループは 2013 年中に『*Mabinogi2*』をリリースすることといたしました。『*Mabinogi2*』は今後 NCsoft と当社グループとの間で行われる予定の数々の共同開発、事業提携の第１号となる案件です。

『FIFA オンライン３』、『*Dota* 2』、『*Epic of the Three Kingdoms*』、『カウンターストライクオンライン２』、『*Warface*』などの過去に類を見ないほどの充実した当社グループのパイプラインは、今後の成長を確実に牽引致します。

日本

2012 年第３四半期の日本における売上高は、32 億円で、前年同期比で７％減少しました。

日本ではＰＣは家庭内での中心的なゲーミングデバイスではありません。従来からコンソールがゲーミングデバイスとしては主流の日本で、当社はトップレベルのＰＣオンラインゲーム事業を確立し継続してまいりました。 他の地域と同様、当社は引き続き既存ユーザーの皆様に革新的なコンテンツを提供できるようライブ配信に注力して参ります。一方で、市場浸透度を更に高めることができるよう新規タイトル提供の機会も積極的に模索しております。日本において新規配信される素晴らしいタイトルの一つに、前述の韓国セクションでご説明した『*Dota 2*』があります。日本では 2013 年半ばに配信を開始する予定です。

同時に、世界最大のモバイルゲーム市場の１つである日本で、当社はモバイル事業の拡大にも引き続き注力してまいります。過去数年間で日本のモバイルゲーム市場は飛躍的に成長し、2012 年（予想）には 4,250 億円（出所：野村證券エクイティ・リサーチ）に達し、コンソール向けソフトウェア市場の 2,810 億円（出所：Enterbrain, Inc.）を遥かに上回る水準となっています。日本のモバイルゲーム市場の急速な台頭は、以下のいくつかの要因に関して他地域とは異なっています。 高速モバイル通信のインフラが整備されていること、世界でも類を見ないポストペイ決済システムを有していたこと、早期からモバイル端末におけるインターネット・ブラウジングが可能であったこと。これらにより、モバイル端末でのゲームプレイに特化した複数のモバイルゲームの大手プラットフォームが現れました。

前四半期のインブルーに続いて、直近で gloops がネクソングループに加わったことで、当社はモバイルゲームの分野におけるリーダー企業としての第一歩を踏み出しました。当社は引き続き中核事業であるＰＣオンラインゲーム事業を押し進める一方で、日本及び世界のモバイルプラットフォームにも大きな成長機会を見出しております。gloops がネクソングループに加わったことで、当社は世界最大の独立したモバイルゲーム開発会社となり、売上高の貢献比率では日本は中国に次いで２番目に大きな市場となりました。

日本は２桁の売上成長率に回帰するのに良好な態勢で、第４四半期を開始することができました。

北米

北米の売上高は 13 億円で、前年同期比 21%減でした。前四半期にご説明差し上げたハッキングとサーバーの安定性という問題に関しては、収集の目処は付いたものの、過去当社グループが達成していた水準の売上高を回復するべく、業績モメンタムに回帰するには多数の課題が残

っております。当社が取ったいくつかの施策のうちの一つは、北米事業を立て直す能力を持つマネジメントチームの投入です。アメリカ事業の創業メンバーに経験豊富な韓国の開発及びライブ配信チームの人材を加えた陣容で、当社は事業再建を着実に遂行してまいります。

当社は、ユーザー獲得と定着のためのマーケティング、一貫したコンテンツアップデートとカスタマーサポートに注力してまいります。当社グループの目的は、既存ゲームのユーザーの基盤を再構築していくとともに、北米市場で新規タイトルをリリースしていくことです。

欧州、東南アジア、及びその他の地域

欧州、東南アジア及びその他の地域における売上高は、前年同期比で５％減の 17 億円でした。為替レートを一定とすると、売上高は１%増でした。

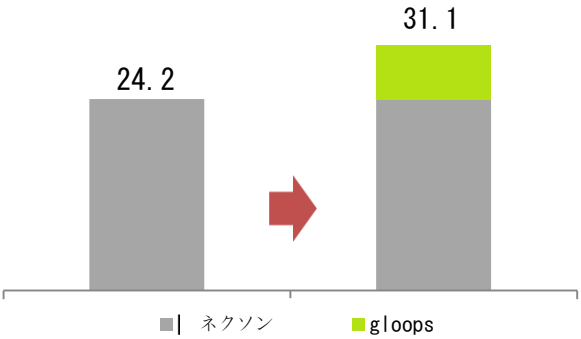
欧州では為替レートを一定とすると、12%増でした。欧州拠点は一年前に設立されたばかりです。当社は引き続き欧州における組織体制を構築してまいります。現状、売上高の水準は小規模にとどまりますが、当社は欧州市場で大型タイトルを運営可能な組織体制とインフラを構築することを目的として引き続き事業展開を進めてまいります。

gloops の買収

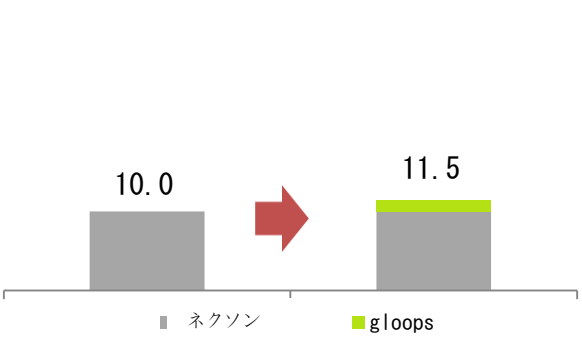
当社は第４四半期に入り、当社グループのあり方を大きく変える買収を実行いたしました。gloops が当社グループに加わったことで、当社グループは売上高で世界最大のモバイルゲーム開発会社となりました。また、現在、当社グループは世界のどの主要ゲームパブリッシャーよりも高い水準の、連結売上高に占めるモバイルゲーム比率を誇っております。

gloops の財務面での寄与は非常に素晴らしいものです。当社は現金で 365 億円を支払いました（2011 年から同社の経営には積極的に関与していなかった創業者が、ほぼ全ての株式を保有していました）。2012 年６月末までの 12 か月間（当社による買収前）に、gloops は 237 億円の売上高と 58 億円の営業利益を計上しました。つまり、同 12 か月間実績に基づけば、６月 30 日の時点での EV/EBITDA は、5.5 倍です。強力な新しいゲームタイトルのパイプラインから、2013 年も引き続き gloops は着実に成長するものと当社では考えております。

プロフォーマ図表（参考）：
2012 年第３四半期連結売上高 [1]

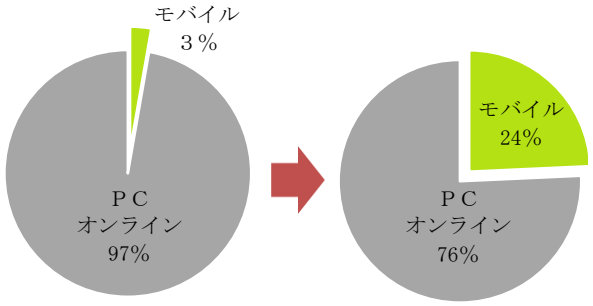


プロフォーマ図表（参考）：
2012 年第３四半期連結営業利益 [1,2,3]

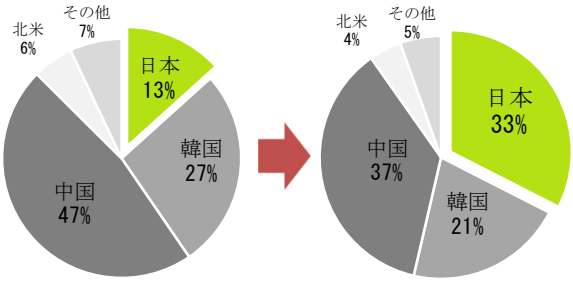


注記
[1] 未監査の gloops 財務数値に基づいた数値です。
[2] 日本の会計原則（JGAAP）で必要とされているのれんの償却は考慮しておりません。
[3] 大戦乱!!三国志バトルの大規模プロモーションに係る広告宣伝費を含んでおります。

gloops が当社グループに加わったことで、第３四半期のプロフォーマ売上高の 24%をモバイル・プラットフォームが占めました。今後数四半期の間、この割合が 20%から 25%で推移するものと当社では予想しています。売上高の構成比率で見ると、現在、日本は当社にとって世界で２番目に大きな市場になりつつ、当社の地域別の収益源は一層バランスがとれたものとなりました。



プロフォーマ図表（参考）：
2012 年第３四半期の売上高内訳：ＰＣオンライン/モバイル



プロフォーマ図表（参考）：
2012 年第３四半期の地域別売上高

日本の会計基準（JGAAP）では、買収に関連して発生した「のれん」を償却して、営業費用として計上することが求められています。gloops の場合、のれん償却期間は 12 年です。「のれん」の償却費用は発生するものの、gloops の買収自体は直ちに業績にプラスに寄与いたします。gloops が当社グループに加わることにより、第４四半期業績の売上高が 62 億円から 67 億円に、営業利益が７億円から 10 億円に増加すると予想されます（下記の業績の見通しご参照）。

創造性の面でも gloops は多くのチャンスをもたらしてくれるものと期待しております。gloops は若くて非常にアクティブで、当社が知る限り最もクリエイティブな人たちが率いています。同期性の高いマルチプレイのリアルタイムバトルゲームなど、ユーザーを惹きつけて離さないゲーム体験に注力するという点において、ゲーム創作に対する gloops のアプローチは、当社とよく似ています。gloops ゲームの戦略的なゲーム体験と深い世界観は、他のどのモバイルゲームよりもユーザーを強く惹きつけており、より長期間のゲームプレイセッションを実現し、より長いユーザーライフタイムを実現しています。

同チームのアプローチは、『大熱狂!!プロ野球カード』（2011 年８月に配信開始）、『大連携!!オーディンバトル』（2011 年 11 月に配信開始）、『大戦乱!!三国志バトル』（2012 年５月に配信開始）など、いくつかのフランチャイズで実証されており、これらのうちいくつかは、月商５億円以上に到達しております。gloops が直近でリリースしたタイトル『大激突!!ガーディアンブレイク』は、９月下旬に配信を開始いたしました。同タイトルは、チーム対チームの攻城戦に、マップを組み込むことで、ユーザー行動の自由度を高めた革新的なタイトルです。同タイトルのリリース以降の各種指標は堅調に推移しており、モバイル分野での新しく革新的なゲーム体験の成長機会は大きいことを示しています。



大熱狂!!プロ野球カード



大連携!!オーディンバトル



大戦乱!!三国志バトル



大激突!!ガーディアンブレイク

このような創作面での gloops の志向性は、当社にとっても重要です。なぜなら、当社は gloops のこれまで達成してきた成功に、更なる上積みをして一層の成長実現を目指しているからです。当社では、以下の３つの主要分野で gloops との間でシナジー効果を実現できると考えています。

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、強力なモバイルゲームポートフォリオを創出する。
2) 当社の中核的な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一層長くする。当社の長年の基本プレイ無料のビジネスモデルにおける経験に基づくと、ユーザーのライフタイムが長くなれば長くなるほど、売上高と利益は増加します。
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 の事業展開を拡大します。

業績の見通し

今後、当社は業績見通しを一定の範囲としてお伝えしてまいります。2012 年業績の見通しにつきましては、当社の従来通期見通しは、売上高が 1,043 億円、営業利益が 470 億円でした。当社 2012 年通期新しい業績見通しは売上高が 1,049 億円から 1,082 億円、そのうち 62 億円から 67 億円が gloops の売上高を予想しております。営業利益は 444 億円から 472 億円となり、このうち 7 億円から 10 億円までが gloops の営業利益を予想しております。

連結業績見通し[2]
（百万円、１株当たり金額は除く）

	2012年12月期 第４四半期（予想）			2012年12月期 通期（予想）		
売上高	¥27,463	～	¥30,700	¥104,973	～	¥108,210
営業利益	6,335	～	9,157	44,431	～	47,253
純利益	3,381	～	5,471	28,876	～	30,966
調整後純利益[1]	4,441	～	6,531	31,119	～	33,210
EPS	7.78	～	12.59	66.75	～	71.59
調整後 EPS	10.22	～	15.03	71.94	～	76.77

連結業績見通し（gloops 含まない）
（百万円、１株当たり金額は除く）

	2012年12月期 第４四半期（予想）			2012年12月期 通期（予想）		
売上高	¥21,263	～	¥24,000	¥98,773	～	¥101,510
営業利益	5,580	～	8,102	43,676	～	46,198
純利益	3,188	～	5,099	28,684	～	30,594
調整後純利益[1]	3,597	～	5,507	30,275	～	32,185
EPS	7.34	～	11.74	66.31	～	70.72
調整後 EPS	8.28	～	12.68	69.99	～	74.40

gloops 業績見通し
（百万円、１株当たり金額は除く）

	2012年12月期 第４四半期（予想）			2012年12月期 通期（予想）		
売上高	¥6,200	～	¥6,700	¥6,200	～	¥6,700
営業利益	1,500	～	1,800	1,500	～	1,800
純利益	900	～	1,080	900	～	1,080
調整後純利益 [1]	900	～	1,080	900	～	1,080
EPS	2.07	～	2.49	2.07	～	2.49
調整後 EPS	2.07	～	2.49	2.07	～	2.49

注記：

[1] 調整後当期純利益とは、J-GAAPで要求されている連結上で生じるのれん及び負ののれん（取得が2010 年４月１日以前に生じてたもの）の償却による費用及び収益を控除した数値で、に従ったものではありません。当該数値は、投資家の皆様に当社グループの当期純利益と、連結上で生じるのれん及び負ののれんの償却による費用及び収益を業績に含めない企業（US-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おります。

[2] 連結業績の見通しは、gloops 社買収により生じた連結上ののれんの償却の影響（見積額）を含めております。

当社は、ＰＣオンラインゲーム事業の業績を、MAU、課金率（%）及び ARPPU（ゲーム別と地域別）から予想しております。これは、既存ゲームタイトルで予定しているコンテンツアップデート配信開始スケジュール、新規ゲームタイトルの配信開始に加え、季節性と市場競争も加味しています。一般に、コンテンツアップデートのスケジュールは売上高に対して短期的には大きな影響を及ぼします。一方で、新規ゲームタイトルのリリースは、配信開始に向けてマーケティング費用がかかることから、利益率に対して短期的にマイナス影響となります。新規タイトルが成功すると、売上高は増加し、マーケティング費用が減少するとともに、利益率は大きく向上いたします。このように、主要な新規ゲームタイトルの配信を開始する四半期には当社の利益率が低下する見通しですが、一方で新規タイトルの配信開始がほとんどない、若しくは全くない四半期には営業利益率は上昇いたします。

第４四半期は、新規大型タイトルが続々とリリースされる来期に向けて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のアップデートを主に行っております。これは（大型アップデートと異なり）既存ゲームタイトルの売上高を大幅に押し上げるアップデートではありません。第４四半期及び 2013 初旬に、当社は、『*Epic of the Three Kingdoms*』、『FIFA オンライン３』、『カウンターストライクオンライン２』（*Counter-Strike Online 2*）『*Warface*』『*2K Baseball*』など、新規大型ゲームタイトルの配信を開始致します。2013 年度はこれら新規ゲームタイトルによる収益が寄与し、売上高が拡大するものと予想しております。2012 年度第４四半期につきましては、23.1%～29.8%の営業利益率を予想しております。

地域別にみると、中国では過去３四半期の前年同期比成長率よりも低いものの、力強い前年比成長率を想定しており、韓国では、第３四半期よりは第２四半期に近い前年同期比成長率を想定しております。他方、最近の北米と欧州において直面している事業上の困難から、当社の業績予想においては、これらの地域での大幅な上昇は見込んでおりません。

当社が事業の見通しで使用した為替レートの仮定は下記のとおりです。

100	日本円 (¥)	=	1431.98	韓国ウォン (KRW)
1	米ドル (USD)	=	79.31	日本円 (¥)
1	中国人民元 (RMB)	=	12.55	日本円 (¥)

注記

[1] 当社が業績予想の見通しにおいて使用した為替レートは、2012 年１月から 2012 年９月末までの平均レートとなっております。

これらの為替レートによる影響は、これらの地域における売上及びコスト構造が異なることから、地域によって異なります。上の表の想定に基づくと、為替レートが円に対して 100 韓国ウォン下落した場合、通期売上高に 21 億円の影響、営業利益に６億円のマイナス影響がございます。

為替レートが中国人民元に対して変動すると、売上高と営業利益の双方に大きな影響があります。例えば、中国人民元が 1 円円安になると、通期で売上高が約 38 億円、営業利益が約 35 億円増加致します。

米ドルに対する日本円の為替レートが変動は、当社の米ドル建ての売上高と費用が当社の全体的の売上高と費用に占める割合が小さいため、韓国ウォンや中国人民元と比較して、当社の円建て業績に大きな影響はございません。。

サマリー

中期的、もしくは長期的な展望では、当社はインタラクティブ・エンターテインメントの業界を先導しうる、大変良好なポジションに位置しております。ゲームユーザーが、コンソールにてオフラインで一人でプレイするようなゲームや、Pay-to-play のオンラインゲームから、Free-to-Play のオンラインゲームへの変化は明らかで、このトレンドが止まることはないものと当社では考えております。



以上のいずれの変化についても、当社はクリエイティブであるとともに、ビジネス・モデルのリーダーであり続けます。当社は引き続き創作への熱意を、ユーザーの皆様が求めているようなゲーム体験とプレイスタイルをご提供できるよう注力し続けてまいります。

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

日本、東京
2012 年 11 月 8 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ー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。

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、ゲームの獲得及び減損による損失計上の可能性、インフラ整備を含むオンラインゲーム市場への継続的拡大、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、決算報告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。