

株主の皆様へ

当社の 2013 年第 1 四半期の業績は、既存タイトルのアップデートと新規タイトルの順調なリリースにより、堅調な結果となりました。中国と韓国の業績は、高成長を実現した 2012 年第 1 四半期を更に上回る結果となりました（2012 年第 1 四半期には、中国の売上高は前年同期比 89%増、韓国の売上高は前年同期比 34%増でした）。中国では主力タイトルの Tier 1 アップデートが好調でした。韓国では、『FIFA オンライン 3』（*FIFA Online 3*）のリリースに成功し、ユーザー指標も売上高も好調です。加えて、当社は gloops 社及びインブルー社の完全子会社化を通じてモバイルゲーム売上高を大幅に伸ばし、当社グループはモバイルゲームの主力プレイヤーになりました。新規モバイルゲームを計画通りにリリースすることにより、当社のモバイルゲーム事業の売上高は、前四半期に公表した業績予想の範囲内となりました。以上の結果から、当第 1 四半期の当社グループの売上高、営業利益及び純利益¹は、円安も追い風となり、いずれも当社業績予想範囲を超過しました。

当期は前期と異なり、PC とモバイルの新規タイトルラインナップが充実しております。また、2013 年の Tier 1 アップデートは、第 1 四半期と第 3 四半期において均等に実施する予定です。

4 月 22 日に発表の通り、当社は、適用する会計基準を、日本で一般に公正妥当と認められる会計原則（以下、「J-GAAP」といいます）から国際財務報告基準（以下、「IFRS」といいます）に変更いたしました。当社は、既に IFRS を適用した他の日本企業と同様に、投資家の皆様が世界中の企業と比較しやすい財務情報を提供いたします。当四半期から、Shareholder Letter と当社の四半期開示資料は、IFRS に基づいた情報を提供いたします。

注記：

¹ 純利益とは、ネクソンの連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

2013 年第 1 四半期連結業績

当社の第 1 四半期連結業績は、当社予想業績範囲を上回る結果となりました。以下の表は、前第 1 四半期及び当第 1 四半期の業績を示したものです。

業績概要 (IFRS) ¹

(百万円、1 株当たりデータは除く)

	2012年 第 1 四半期 実績	2013年第 1 四半期 業績予想 ²		2013年 第 1 四半期 実績	前年同期比
売上高	¥30,377	¥35,975	~ ¥38,529	¥44,364	46%
PC	30,151	28,554	~ 30,346	36,877	22%
モバイル	226	7,421	~ 8,183	7,487	33.1 倍
営業利益	16,760	13,514	~ 15,562	20,716	24%
当期純利益 ³	12,996	9,140	~ 10,618	15,150	17%
1 株当たり利益 (EPS) :	30.26	20.98	~ 24.38	34.77	15%
現金及び預金	111,786			110,510	
適用為替レート					
100KRW/JPY	7.03	7.94	7.94	8.53	
CNY/JPY	12.55	13.34	13.34	14.73	
USD/JPY	79.28	85.08	85.08	92.42	

注記：

¹ ネクソンは 2013 年第 1 四半期から、国際財務報告基準 (IFRS) を採用しています。2012 年第 1 四半期実績は IFRS、2013 年第 1 四半期業績予想は J-GAAP に基づく財務数値を、IFRS の表示に合わせる形に組み替えたものです。

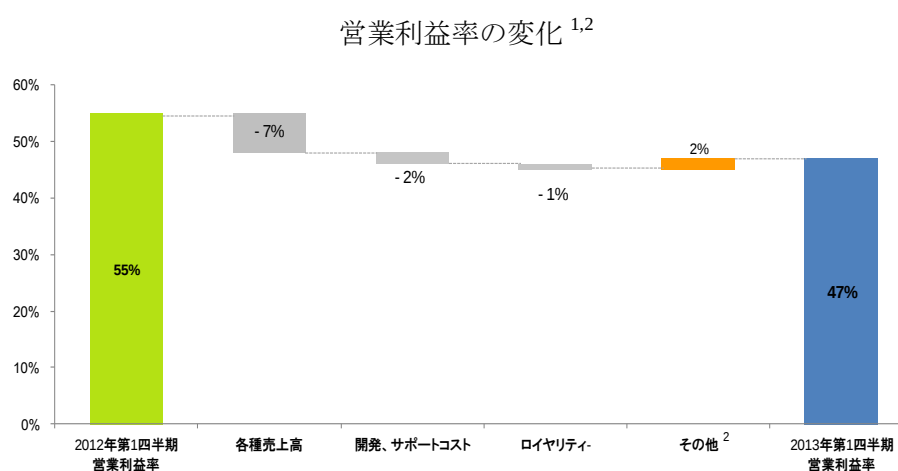
² 2013 年 2 月 13 日に発表した 2013 年第 1 四半期業績見通しは、2013 年 5 月 9 日に IFRS ベースに改めて発表いたしました。

³ 純利益とは、ネクソンの連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

当第 1 四半期の売上高は前年同期比で 46%増加し、444 億円になりました。当社業績予想範囲を上回ったのは、主に中国と韓国にて主要タイトルのアップデートが成功したことが要因です。特に、中国の『アラド戦記』(Dungeon&Fighter) では、旧正月の Tier 1 アップデートがユーザーに好評でした。中国及び韓国以外の業績は概ね当社予想となりました。当第 1 四半期は円安も追い風となり、当社想定為替レート 85.1 円/米ドルと 7.9 円/100 韓国ウォンに対して、当四半期の為替レートの平均が 92.4 円/米ドルと 8.5 円/100 韓国ウォンとなりました。

当社予想どおり、2013 年第 1 四半期の営業利益率は 47% となり、前年同期の 55% から低下しましたが、当社予想を大きく上回る水準となりました。

2012 年下期に子会社化したモバイル事業会社が当第 1 四半期においては連結に加入していることが、前年同期比で営業利益率が低下した主な理由です。営業利益率へのモバイル事業からの影響に加えて、PC オンラインゲームの新規開発に関わる開発やサポート費用の増加、FIFA Online3 等によるロイヤルティー費用の増加が主な要因です。以下の表は、当社の営業利益率の推移を前年同期比で示しています。



注記：

¹ 図示するために一定の仮定を置いて試算いたしました。

² 国際財務報告基準（IFRS）に基づいています。営業利益率は、売上高に対する営業利益（損失）の比率（%）としています。

³ 「その他」は、IFRS の適用にともない、J-GAAP では営業外損益もしくは特別損益だった項目が再組替された項目を含んでいます。2013 年第 1 四半期の「その他」は 2012 年第 1 四半期に計上された減損損失がなかったことなどを主な要因として前年同期比で減少しました。

2013 年第 1 四半期の純利益は前年同期比で 17% 増の 152 億円でした。

IFRS では、のれんは償却せず、四半期毎に減損の有無を判定します。投資有価証券（NC ソフトへの投資などを含む）は、四半期毎に公正価値で測定します。簿価と公正価値の差額については税効果を加味した金額により、連結包括利益計算書においてその他の包括利益として計上されます¹。投資有価証券は連結財政状態計算書にはその他の金融資産として公正価値で計上されます。

注記：

¹ IFRS では、投資有価証券の簿価と公正価値の差額について税効果を加味した金額は、連結損益計算書において金融収益・費用または連結包括利益計算書においてその他包括利益として計上することを、それぞれの会社が定めることができます。

以下の表は、第 1 四半期の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）¹

	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	2013年 第1四半期
MAU（100 万人）	82.8	77.4	78.8	68.3	71.5
課金率	10.9%	10.3%	9.6%	10.5%	11.5%
ARPPU ² （会計期間の為替ベース）	1,761 円	1,521 円	1,729 円	1,683 円	2,532 円
ARPPU（一定為替レートベース） ³	1,761 円	1,478 円	1,714 円	1,531 円	2,131 円

注記：

¹ 主要ユーザー指標、適用されている会計基準に関わらず同じ一定の基準で集計しております。今後、モバイルを含めた指標を開示予定です。

² ARPPU（課金ユーザー当たり平均売上高）は、各四半期における月次平均 ARPPU です。

³ 一定為替レートベース（2012 年第 1 四半期の平均為替レートを使用）。

月次アクティブユーザー（MAU）数は 71.5 百万人となり、前年同期比では減少し、前四半期比では 3.2 百万人の増加となりました。MAU が前年同期比で減少したのは、主に中国における売上が小規模なタイトルと韓国の一部のゲームタイトルで MAU が減少したことが要因です。『アラド戦記』（Dungeon&Fighter）の MAU は、前年同期比では安定的に推移し、前四半期比では増加しました。課金率は 11.5%となり、前年同期比の 10.9%から若干上昇しました。ARPPU はアップデートが成功したことを主因として増加し、円安が更に押し上げました。

上記主要ユーザー指標にはモバイル事業は含まれていませんが、今後はモバイル事業の主要ユーザー指標も表に加える予定です。

下記の表では、constant currency（2012 年第 1 四半期の平均為替レートを適用）ベースでの売上成長率を確認することができます。

売上高構成比(IFRS)
(百万円)

地域別売上高 ¹	2012年 第1四半期	2013年 第1四半期 (会計基準 ベース)	2013年 第1四半期 (Constant currency) ³	前年同期比	
				会計基準 ベース	Constant currency
中国	¥ 15,175	¥20,409	¥16,867	34%	11%
韓国	8,857	10,589	8,730	20%	-1%
日本	3,097	9,927	9,927	221%	221%
北米	1,398	1,418	1,215	1%	-13%
欧州及びその他の地域 ²	1,850	2,021	1,686	9%	-9%
合計	30,377	44,364	38,425	46%	26%

プラットフォーム別売上高

PC	30,151	36,877	30,981	22%	3%
モバイル	226	7,487	7,444	33.1 倍	32.9 倍

為替レート

100KRW/JPY	7.03	8.53	7.03
CNY/JPY	12.55	14.73	12.55
USD/JPY	79.28	92.42	79.28

注記：

¹ 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高を記載したものではありません。

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 Constant currency ベース（2012 年第 1 四半期の平均為替レートを使用）。

中国

中国での第 1 四半期の売上高は 204 億円で、前年同期比 34%増加し、constant currency ベースでは前年同期比 11%増加しました。中国では、Tier 1 アップデートを受けて、『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)を中心に、売上高が大きく飛躍しました。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の旧正月アップデートは、新たなゲーム要素や追加されたストーリーに限定したキャラクターなどが含まれており、多くのユーザーを魅了しました。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)は、引き続き中国における当社最大のゲームタイトルであり、中国で最も人気が高い PC オンラインゲームの 1 つです。高成長を実現した前年同期を更に上回る当第 1 四半期の業績より、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)がいかに中国のゲームユーザーから支持されているか伺えます。

韓国

韓国における売上高は前年同期比 20%の増加となり、106 億円となりました。Constant currency ベースでは前年同期比 1%の減少となりました。前年同期比は、前年に高成長を実現したことにより、当社の予想の通りとなりました。2013 年第 1 四半期は、特に『アラド戦記』(Dungeon&Fighter) と『サドンアタック』(Sudden Attack) 等の既存ゲームタイトルが、2012 年第 4 四半期からの好調を維持し、良い結果となりました。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter) では「女スレイヤー」キャラクターを、『サドンアタック』(Sudden Attack) ではセブリティキャラクターを追加し、これらは特に好評でした。Gametric によれば、3 月末現在、『サドンアタック』(Sudden Attack) は、韓国の PC オンラインゲームランキングで第 2 位でした。



『FIFA オンライン 3』

当社が Electronic Arts Inc. (「EA」) とのパブリッシング契約を通じて配信する『FIFA オンライン 3』(FIFA Online 3) は、2013 年 1 月に配信を開始し、良好なスタートを切っています。Gametrics の PC カフェ (PC café) のランキングによれば、当四半期決算発表日現在、『FIFA オンライン 3』(FIFA Online 3) は韓国で最も人気があるスポーツゲームです。『FIFA オンライン 3』(FIFA Online 3) のユーザーは配信開始以降も増え続けていますが、これは他社が配信していた『FIFA オンライン 2』(FIFA Online 2) が 2013 年 3 月末に終了された影響も受けております。

日本

日本における売上高は、主に 2012 年に子会社した gloops 社を中心としたモバイル事業が牽引し、前年同期比で 221%増加し 99 億円となりました。PC オンライン事業は、前年同期比と前四半期比ともに若干の減少となりました。モバイル事業は前四半期比で緩やかに増加しました。2012 年 5 月にリリースした『大戦乱！！三国志バトル』(Three Kingdoms Guild Battle) など既存のゲームタイトルは、引き続き好調でした。同タイトルは高い継続率が特徴です (結果として、広告宣伝費に対して高い投資リターンをもた



『大戦乱！！三国志バトル』テレビ CM

らすことが可能)。当社グループは更に同タイトルを成長させるためテレビ CM などのプロモーションを積極的に実施しました。また、第 1 四半期に『FIFA ワールド・クラス・サッカーS』(FIFA World Class Soccer S)¹と『大連撃！！クリスタルクルセイド』(Crystal Crusade)等の新しいゲームタイトルもリリースしました。

モバイルゲームのうちカジュアルなゲームの市場が急速に拡大しつつある一方で、コアゲームの市場も成長²しており、同ゲームジャンルは高いユーザー継続率の利点をもたらしています。当社はユーザーが熱中するコアゲームを中心に、ブラウザ及びネイティブアプリの双方に向けてゲームを開発してまいります。プラットフォーム別にみると、日本市場では引き続きブラウザが主流で、モバイルゲーム市場全体の約 80%を占めております。これに対して、ネイティブアプリが占める比率 20%です²。ブラウザ市場は引き続き、当社にとって大きな収益機会がある市場だと考えております。同時にネイティブアプリ市場も引き続き成長すると考え、当社ではネイティブアプリの開発にも引き続き注力してまいります。当社では既に、人気ブラウザタイトルの 1 つである『超破壊！！バルバロッサ』(Barbarossa)のネイティブアプリの iOS 版を 2012 年 11 月 25 日に、Android 版を 2012 年 12 月 7 日にリリースしております。今後も新たなネイティブアプリのリリースについては順次発表して参ります。

当社の調査によれば、当社はモバイルゲームの開発及び配信会社の中では、売上高を基準に見た場合に、世界トップクラスの企業のひとつです。2013 年の当社モバイル事業は、当社連結売上高の 20%から 25%を占めると考えております。

北米、欧州及びその他の地域

北米での売上高は前年同期比 1%増となる 14 億円でした。Constant currency ベースでは前年同期比 13%減となり、当社の想定線でした。減収基調の中でも、『マビノギ』(Mabinogi)と『マビノギ英雄伝』(Vindictus)は、2013 年第 1 四半期は好調でした。引き続き、既存タイトル向けのコンテンツ開発に注力します。

注記：

¹ 『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。

² Credit Suisse 証券株式会社株式調査部のインターネットセクター担当アナリスト中安祐貴氏の調査による。

欧州及びその他の地域における売上高は、前年同期比 9%増の 20 億円でした。Constant currency ベースでは前年同期比 9%減となりました。『メイプルストーリー』(MapleStory)、『アトランティカ』(Atlantica)、『デカロン』(Dekaron) のコンテンツアップデートは好調でした。台湾は市場成長が緩慢であるにも関わらず好調で、『カウンターストライクオンライン』(Counter-Strike Online) と『マビノギ』(Mabinogi) の売上高は、前年同期比で 2 桁成長しました。

新たな取り組み

当社の M&A の方針に変更はございません。当社は今後も、世界中で成長できるゲームタイトルを提供できるよう、優秀な開発チーム及び IP を探してまいります。今年 2 月、当社はロボトキ (Robotoki) 社に戦略的な投資を実行しました。同社は、米国ロサンゼルスを拠点とする開発スタジオであり、人気タイトル『Call of Duty』シリーズを支えたクリエイティブストラテジストである Robert Bowling が開発チームを率いています。当社は、素晴らしい実績を誇る才能溢れるチームに投資することができ、潜在的成長可能性の高い北米及び欧州市場で当社の存在感を高める着実な一歩に繋がると考えております。

業績見通し

下記の表では、現時点における 2013 年度第 2 四半期の業績予想を開示いたします。第 1 四半期は、アップデートスケジュールを含む季節要因から 1 年を通して売上高が最も大きくなる四半期です。2013 年第 2 四半期の売上高は、昨年同様に 2013 年第 1 四半期から減少する予想ですが、2012 年第 2 四半期より成長を見込んでおります。

(単位：百万円) ¹	2012年 第2四半期 (J-GAAP)	2012年 第2四半期 (J-GAAP組替)	2013年 第2四半期 (IFRS)		
売上高	¥22,876	¥22,877	¥34,021	~	¥35,991
PC	22,696	22,697	27,246	~	28,448
モバイル	180	180	6,775	~	7,543
営業利益	10,678	11,363	11,356	~	12,325
当期純利益	6,768	7,377	8,393	~	8,890
1 株当たり利益 (EPS)	15.63	17.04	19.22	~	20.36
適用及び想定為替レート					
100KRW / JPY	7.00	7.00	8.53		8.53
CNY / JPY	12.62	12.62	14.73		14.73
USD / JPY	79.74	79.74	92.42		92.42

注記：

¹ 「J-GAAP 組替」の数値は、IFRS の類似した数値のイメージをご提供するため、Q2 2012 J-GAAP の数値を組み替えたものです。

PC オンライン事業の売上高見通し

第2四半期のPCオンライン事業の売上予想は272億円から284億円です。中国及び韓国市場が前年同期比において成長を牽引するものと予想しています。前年同期の四半期平均為替レートは79.7円/米ドルと7.0円/100韓国ウォンでしたが、円安の進展から、第2四半期の為替前提を92.4円/米ドルと8.5円/100韓国ウォンとしており、前年同期比の成長には円安も貢献するものと想定しています。

中国では、引き続き強固なユーザー基盤を確保しつつ、緩やかな成長を期待しております。特に『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)は引き続き好調を維持し、同様に『カウンターストライクオンライン』(Counter-Strike Online)も堅調に推移するものと予想しています。2013年を通じて、当社は様々なタイトルで強力なアップデートを実施する予定で、引き続きユーザーの皆様からご支持いただけるものと期待しています。

韓国では、新規タイトルのリリースと既存の主要タイトルの成長から、第2四半期には前年同期比での成長を見込んでいます。第2四半期においては、『FIFA オンライン3』(FIFA Online 3)は引き続き堅調に推移し、『Pro Baseball 2K』(Pro Baseball 2K)や『Warface』(Warface)等を含むいくつかの新規タイトルもリリースします。また、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)や『サドンアタック』(Sudden Attack)の既存タイトルも、引き続き堅調に推移するものと予想しています。加えて、『メイプルストーリー』(MapleStory)の10周年記念アップデートを実施いたします。

北米と欧州ではともに第2四半期に緩やかな成長を予想しており、これら地域のチームは将来の成長に向けて強固な基盤を確立することに今後も注力いたします。

モバイル事業の売上高見通し

モバイルでは既存タイトルの運用及び新規タイトルの配信に注力してまいります。売上高につきましては、前年第2四半期は1億円でしたが、2013年度第2四半期では68億円から75億円を予想しています。2013年第1四半期に配信を開始したタイトルも含め、既存タイトルが堅調に推移し、2013年下半年に向けて良好なトレンドになっていくものと期待しています。



iOS 及び Android 向け
『大激突!! ガーディアンブレイク』
(Royal Tactics)

当社と DeNA 社（主に Mobage プラットフォーム）との業務提携は良好に進んでおります。この業務提携を活用し、当四半期に主力タイトルの『大戦乱！！三国志バトル』（*Three Kingdoms Guild Battle*）（2012 年 5 月に配信開始）において、今まで以上に強力なマスプロモーションを実施して参ります。また、この業務提携の重要事項である共同開発もすでに着手しており、当四半期にリリースする予定です。

当社は日本モバイル市場においてトッププレイヤーになるため、gloops 社及びインブルー社を子会社化いたしました。両社による優れた開発力及びモバイル業界における深い専門性により、当社は今後予想されるハードウェア間の垣根を越えた変化に、柔軟に対応することが出来ます。当社の目標は、いかなる環境においても対応可能なゲームを海外市場で成功させることです。第 2 四半期には、韓国で Kakao トーク向けに『*Dragon Girls*』、北米では『大激突!!ガーディアンブレイク』（英語名：*Royal Tactics*）をリリースいたします。双方ともにネイティブアプリです。

営業利益の見通し

当社では、第 2 四半期には営業利益が 114 億円から 123 億円の範囲になり、営業利益率は 33%から 34%の範囲になると予想しています。当社予想では、営業利益率に重要な影響となる中国の売上高は、前年同期比で若干の増加を想定しています。当社では主に以下の理由から、営業利益率が前年同期比で低下すると予想しています。

- 1) PC オンライン事業では、新規タイトルのリリースに関連し、開発やサポートなどのコスト増を見込んでいます。加えて、業績連動型賞与としてのストックオプション導入によるコスト増も見込んでいます。
- 2) 2012 年に子会社化した gloops 社とインブルー社を連結したことにより、売上高と営業利益は大幅に増加しました。一方で、営業利益率は低下いたします。これら子会社の営業利益率は、主にプラットフォーム手数料が発生すること等の構造的な理由から、当社グループの PC オンライン事業の約 40%から 45%と比べ、約 20%から 25%と低いです。当社では、2013 年通期モバイル売上高は、当社連結売上高の約 20%から 25%になると予想しています。

第 2 四半期に gloops 社はマーケティングに注力し、いくつかの主要タイトルのマスプロモーションを実施します。当社はこれにより第 3 四半期以降の売上高増加を見込んでいます。

一般的にモバイルゲーム業界における営業利益率は、PC オンラインゲーム業界にお

ける営業利益率よりも以下の 2 つの要因で低いです。

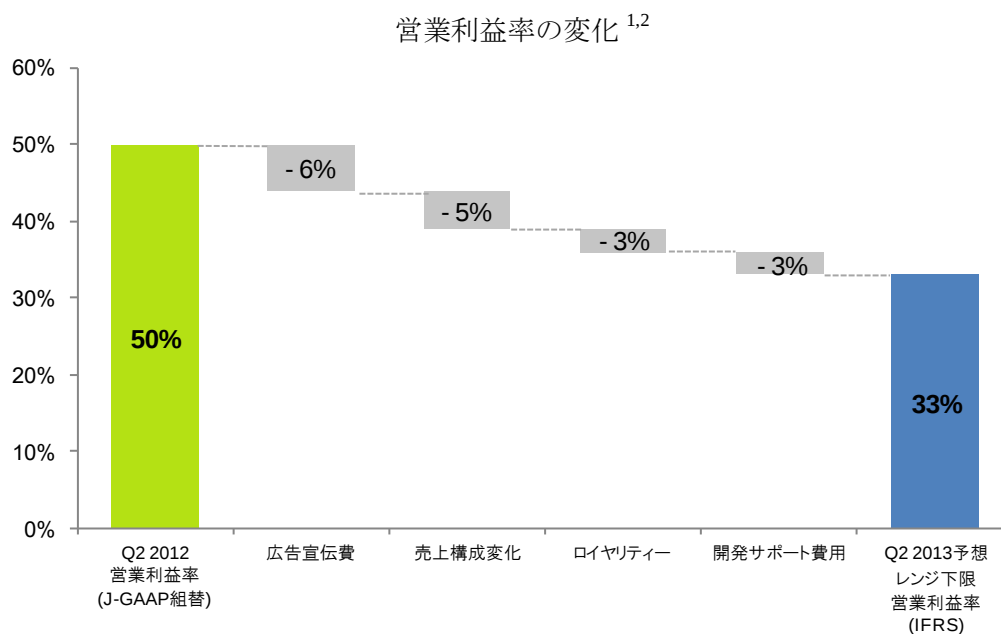
- 1) プラットフォーム手数料
- 2) 売上高に占める高いマーケティング比率（ユーザー継続率が相対的に低い。特にカジュアルゲームにおいては顕著です。）

一方で、当社の多くのモバイルゲームはコアユーザー向けであり、ユーザーライフサイクルはカジュアルゲームに比べ長く、マーケティング費用に対する投資リターンは相対的に高いです。

このような将来に対しての集中的なマーケティング投資を除くと、gloops 社の営業利益率は依然としてモバイルゲームの開発会社としては高水準であり、当社は日本のモバイル事業が長期的に当社グループに素晴らしい利益をもたらしてくれると考えています。

- 3) 最後に、ゲーム配信に係るライセンス契約を締結しているタイトルについて、（主に『FIFA オンライン 3』（FIFA Online 3））売上高が増加することによるロイヤルティーやマーケティング費用の売上高に占める割合（%）が上昇すると予想しています。

以下の表には、予想営業利益率の変化を前年同期比で示しています。2013 年第 2 四半期の営業利益率は、当社予想の下限値に基づいています。



注記：

¹ 図示するために一定の仮定を置いて試算いたしました。

² 「J-GAAP 組替」の数値は、IFRS の類似した数値のイメージをご提供するため、Q2 2012 J-GAAP の数値を組み替えたものです。

為替感応度

当社では 2013 年第 2 四半期に円が米ドルに対して 1 円変動した場合、四半期売上高に約 2.7 億円、四半期営業利益に 1.2 億円の影響があると想定しています。韓国ウォンと中国元の為替レートは、ほとんどの場合、ともに米ドルに連動しています。

おわりに

世界ゲーム市場は急速にオンラインに移行し続けています。当社は Free to Play（基本プレイ無料）のゲームが急速に世界標準になりつつあると考えています。PC オンラインゲーム市場は依然として大きく成長しています。さらに多くの新たなユーザーがモバイル端末を通じて、ゲームプレイヤーになってきていると考えております。

ネクソンは、急速な早さで成長する産業の中心にいます。今すべてのプラットフォームで起きている大きな変化「オフラインからオンラインへ、シングルプレイヤーからマルチプレイヤーへ、Pay to Play から Free to Play」は、ネクソンが先駆者として業界にもたらしました。ネクソンは積極的な自社開発の強化と買収により、新たな潮流の中でリーダーとしてのポジションを確固たるものにします。当社は、PC オンライン事業を更に成長させつつ、広がるモバイル事業においても、成長機会を追い求めていきます。



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 5 月 10 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。

用語 / 略称	意味
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）	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。 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。

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ますが、様々なリスク、不確実性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・見通しから大きく乖離する場合がございます。

これらのリスク、不確実性その他将来において発生する要因には、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能力、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、ネクソンプランドの維持・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、2013 年度第 1 四半期より国際財務報告基準（IFRS）を適用し、連結財務諸表を作成、開示しているため、前年同期（2012 年度第 1 四半期）についても比較情報として、IFRS に従った連結財務諸表を開示しております。その以外の財務情報については未監査の情報であるため、取り扱いにはご注意ください。