

決算説明資料
２０１３年度第１四半期

株式会社ネクソン

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

２０１３年第１四半期業績

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

第1四半期　ハイライト

- **第1四半期は業績予想を上回る結果**
  - **売上高は前年同期比46%増の444 億円（Constant Currencyベースでは26%増）**
  - **営業利益は前年同期比24%増の207億円、営業利益率は47%**

- **中国：アップデートが成功し、予想を上回る結果**
  - **高水準の前年同期にも関わらず好調な業績（2012年第1四半期は前年同期比89%増）**
  - **旧正月のアップデートが大ヒットした『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）は盤石なユーザー基盤を維持**

- **韓国：2013年も良好なスタート**
  - **高水準の前年同期にも関わらず堅調な業績（2012年第1四半期は前年同期比34%増）**
  - **『FIFAオンライン3』（*FIFA Online 3*）のリリースは成功**
  - **『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）、『サドンアタック』（*Sudden Attack*）等の主要タイトルは引き続き好調**

- **良好な為替影響**
  - **円安メリットを享受**
  - **業績予想の当社想定レート（85.1円/米ドルと7.9円/100韓国ウォン）に対し、四半期平均レートは（92.4円/米ドルと 8.5円/100韓国ウォン）と大幅な円安に為替が進行**

- **IFRS適用：世界中の企業と比較しやすい財務情報を提供**

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2013年第1四半期業績概要

（単位： 百万円、ただし１株当たりの数値は除く）

連結業績概要（IFRS）[1]

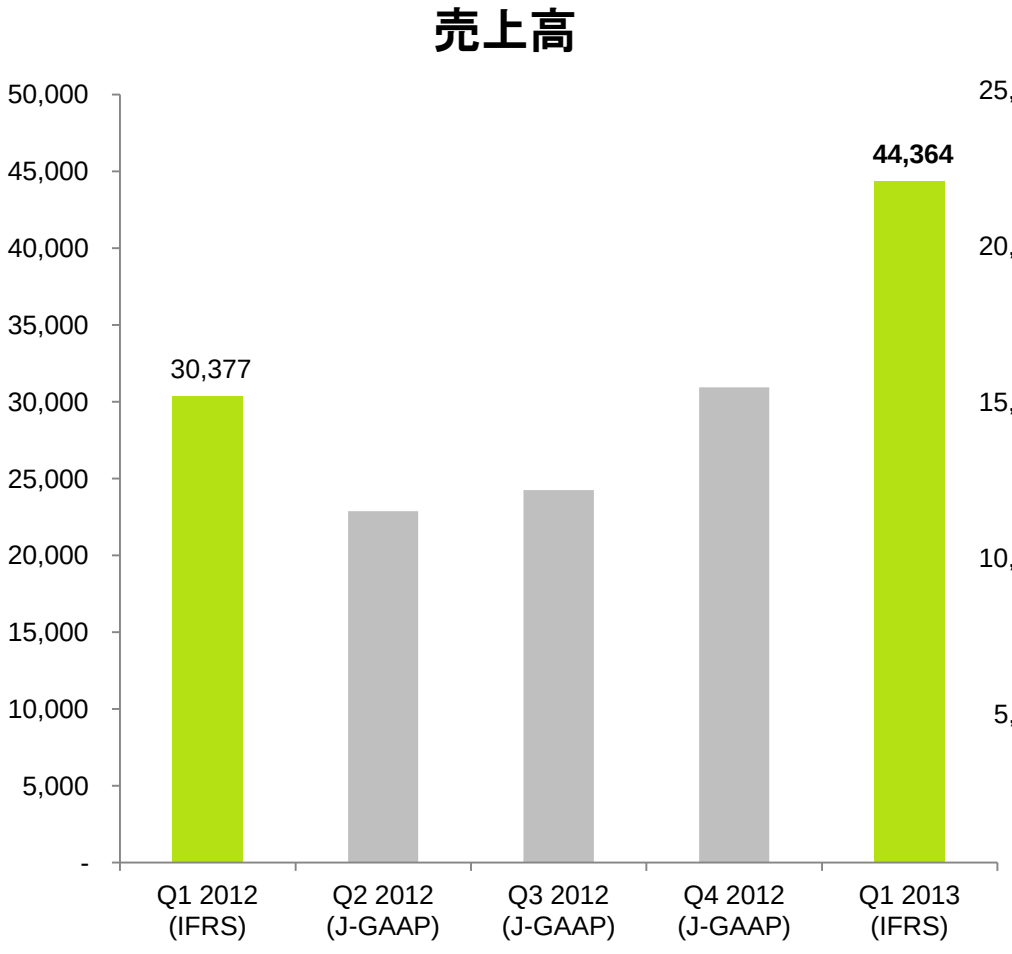
	2012年 第1四半期 (IFRS)	*2013年第1四半期 業績見通し IFRS* [2]		2013年 第1四半期 業績 (IFRS)	前年 同期比
売上高	¥30,377	*¥35,975*	*~ ¥38,529*	¥44,364	46%
PC	30,151	*28,554*	*~ 30,346*	36,877	22%
モバイル	226	*7,421*	*~ 8,183*	7,487	33.1倍
営業利益	16,760	*13,514*	*~ 15,562*	20,716	24%
純利益 [3]	12,996	*9,140*	*~ 10,618*	15,150	17%
1株当たり利益（EPS）	30.26	*20.98*	*~ 24.38*	34.77	15%
現金及び預金	111,786	*n/a*	*n/a*	110,510	
適用為替レート					
100韓国ウォン/日本円	*7.03*	*7.94*	*7.94*	*8.53*	
中国元 / 日本円	*12.55*	*13.34*	*13.34*	*14.73*	
米ドル/日本円	*79.28*	*85.08*	*85.08*	*92.42*	

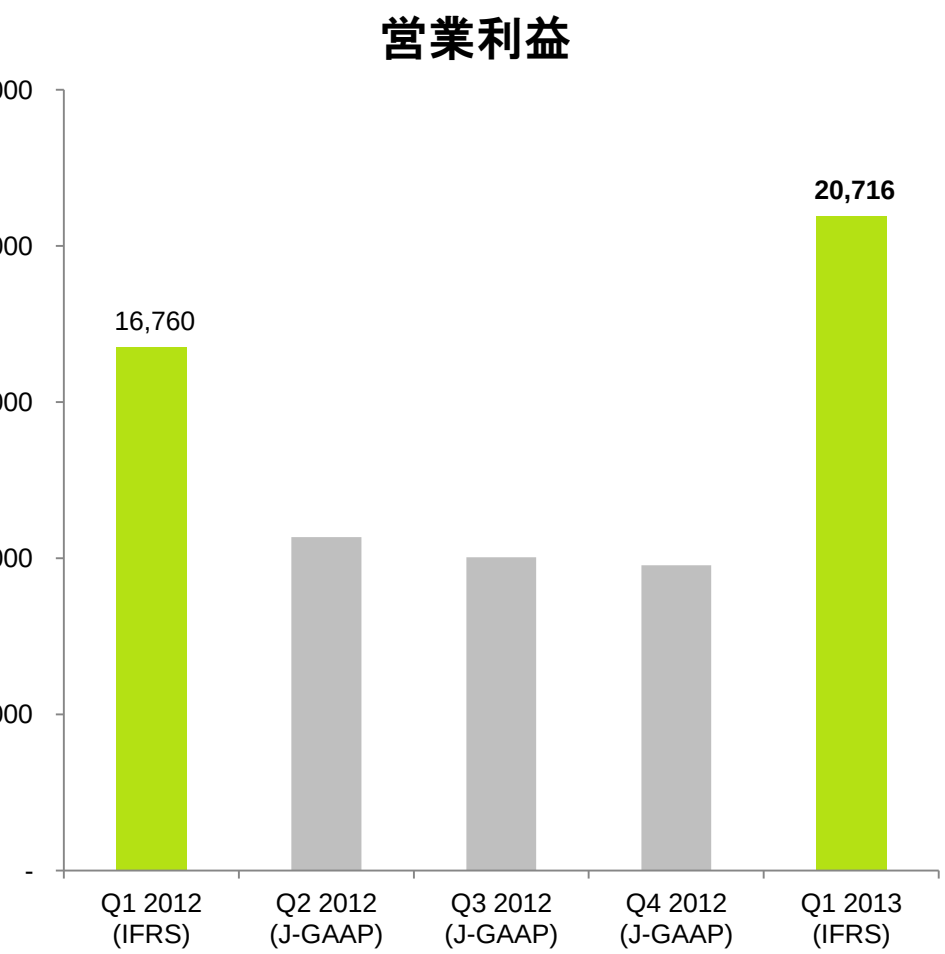
1. ネクソンは2013年第1四半期から、国際財務報告基準（IFRS）を適用しています。
2. 2013年2月13日に発表した2013年第1四半期業績見通しは、2013年5月9日にIFRSベースに改めて発表いたしました。
3. 純利益とは、ネクソンの連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上高と営業利益の推移

(単位： 百万円)





NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上高構成及び主要ユーザー指標

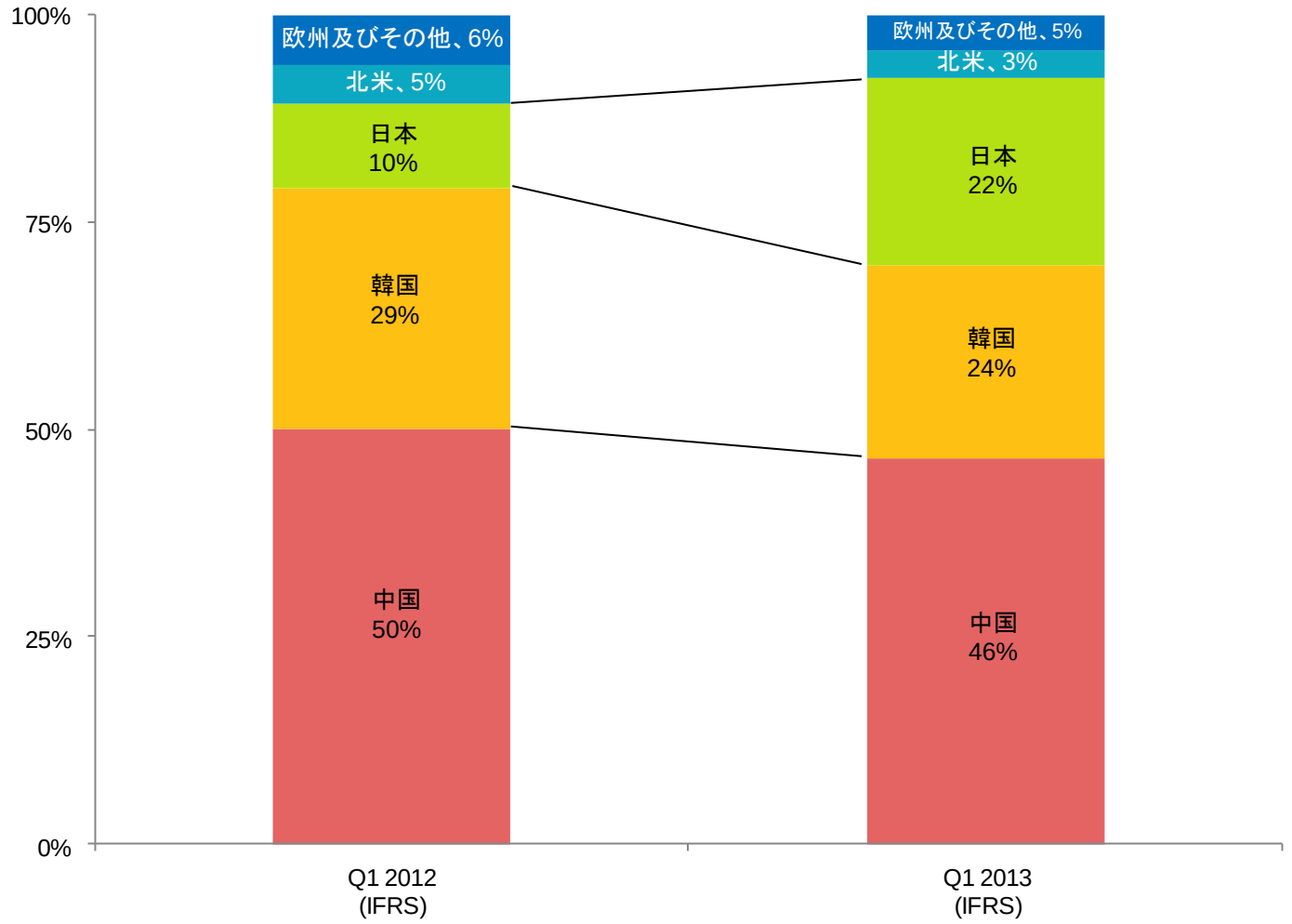
(単位： 百万円)	2012年 第1四半期 (IFRS)	2013年第1四半期 (IFRS)		前年同期比	
		（会計基準ベース）	（為替レート一定ベース）	（会計基準ベース）	(為替レート一定ベース)
ユーザー所在地別売上高[1]					
中国	¥15,175	¥20,409	¥16,867	34%	11%
韓国	8,857	10,589	8,730	20%	-1%
日本	3,097	9,927	9,927	221%	221%
北米	1,398	1,418	1,215	1%	-13%
欧州及びその他の地域[2]	1,850	2,021	1,686	9%	-9%
連結売上高合計	**30,377**	**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
連結売上高合計	**30,377**	**44,364**	**38,425**	**46%**	**26%**
適用為替レート					
100韓国ウォン/日本円	*7.03*	*8.53*	*7.03*		
中国元/ 日本円	*12.55*	*14.73*	*12.55*		
米ドル/日本円	*79.28*	*92.42*	*79.28*		

主要ユーザー指標[3] **（モバイル事業を除く）**	**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（百万）	82.8	77.4	78.8	68.3	**71.5**
課金率	10.9%	10.3%	9.6%	10.5%	**11.5%**
ARPPU[4]	¥1,761	¥1,521	¥1,729	¥1,683	**¥2,532**
ARPPU（Constant Currencyベース）[5]	¥1,761	¥1,478	¥1,714	¥1,531	**¥2,131**

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. 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。
4. ARPPU（課金ユーザー当たり平均収入）は、各四半期における月次平均ARPPUです。
5. Constant Currencyベース（2012年第1四半期の平均為替レートを使用）。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

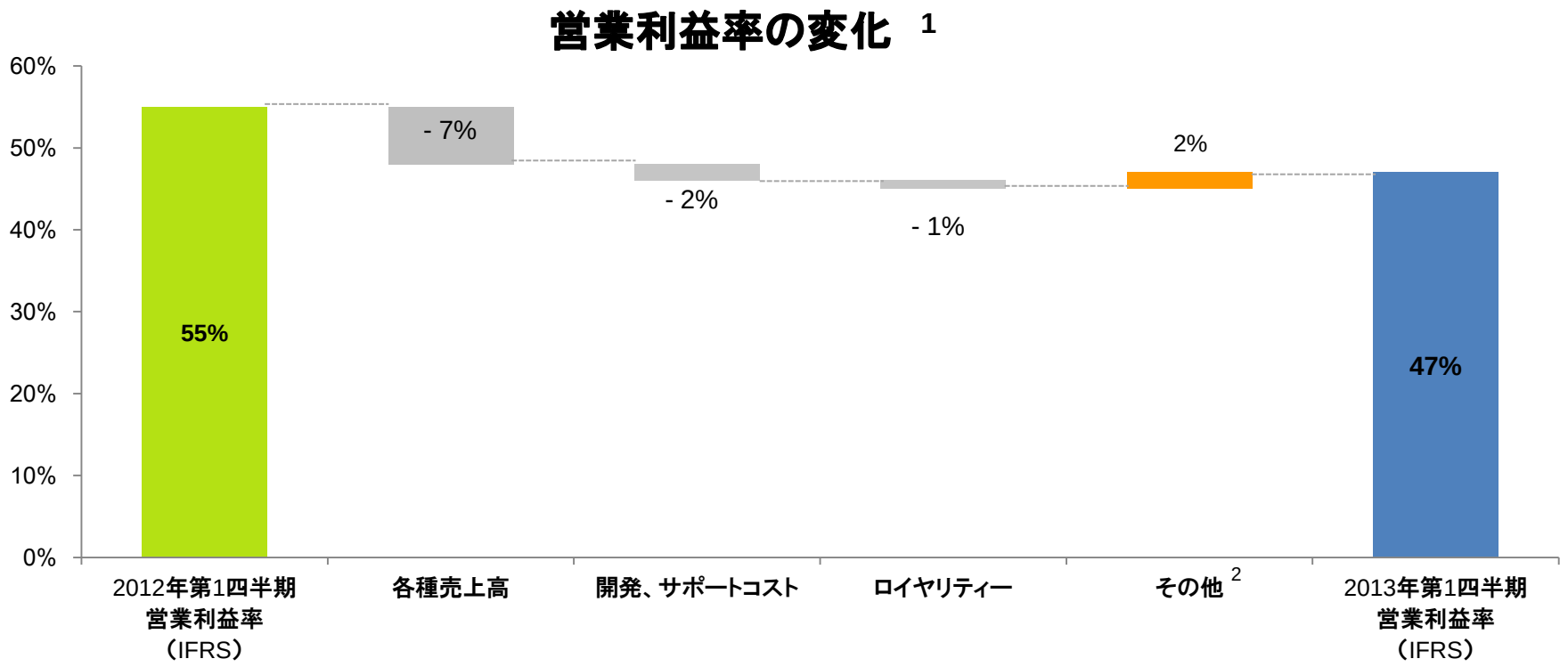
ユーザー所在地別売上高構成比



NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

第1四半期営業利益率の変化

- 相対的に利益率の低いモバイル事業の売上構成比が増加
- 新規ゲームタイトルのリリースにより、開発及びサポート関連費用などが増加
- 『FIFAオンライン3』（*FIFA Online 3*）等の他社IPタイトルに係るロイヤルティー費用が増加（自社タイトルは、ロイヤルティー費用が発生しない）

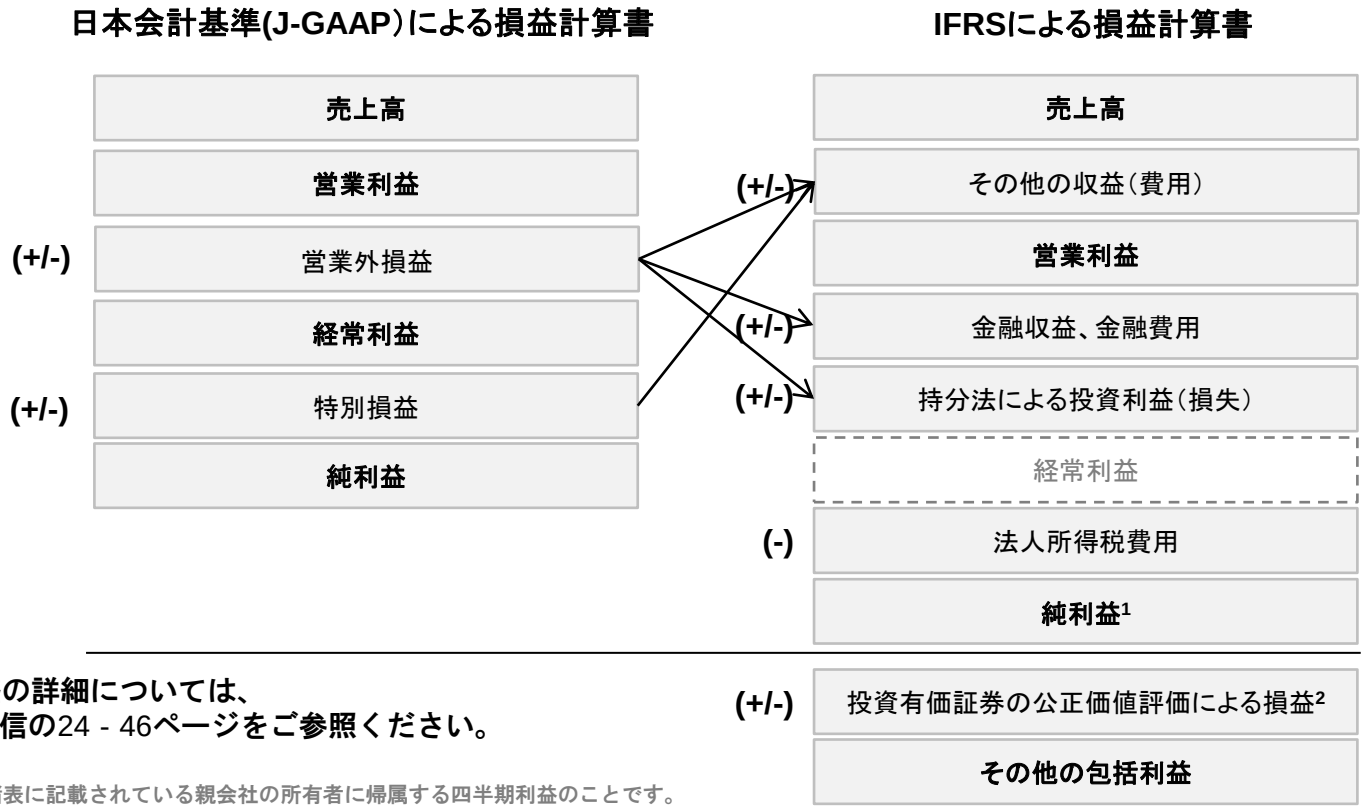


1 図示するために一定の仮定を置いて試算いたしました。
2 「その他」は、IFRSの適用にともない、J-GAAPでは営業外損益もしくは特別損益だった項目が再組替された項目を含んでいます。2013年第1四半期の「その他」は2012年第1四半期に計上された減損損失がなかったことなどを主な要因として前年同期比で減少しました。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

当社グループにおけるJ-GAAPとIFRSの主な相違点（1）

- IFRSの適用に伴い、損益計算書の構成が変化します
- 特別損益および営業外損益のうち金融収益（費用）、持分法による投資損益に該当しないものは、IFRS適用後は「その他の収益（費用）」として計上されます
- IFRSによる損益計算書では、経常利益の区分はありません
- 投資有価証券の評価替えによる未実現利益（損失）は包括利益計算書に、「その他の包括利益」項目として計上されます



J-GAAP及びIFRSの調整の詳細については、
2013年第1四半期決算短信の24 - 46ページをご参照ください。

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。
2. 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、連結損益計算書のおいて金融収益・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。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

当社グループにおけるJ-GAAPとIFRSの主な相違点（2）

1) のれん：

- IFRS適用後、のれん償却は実施しません。
- J-GAAP同様、減損判定は定期的（毎四半期）に行います
- のれんを減損した場合、営業利益に影響があります

2) 投資有価証券：

- 投資有価証券は、 J-GAAP同様に公正価値で測定します。
- IFRS適用後、評価損益は「その他の包括利益」に計上されます

	J-GAAP	IFRS
投資有価証券の減損があった場合[1]	• 投資有価証券は公正価値で貸借対照表に計上される • 減損損失は、損益計算書の純利益に影響を及ぼす	• 投資有価証券は公正価値で財政状態計算書(B/S)に計上される • 評価損益は 「その他の包括損益」に影響を及ぼす
投資有価証券の減損がない場合[1]	• 投資有価証券は公正価値で貸借対照表に計上される • 損益計算書の純利益に影響は及ばない	

J-GAAP及びIFRSの調整の詳細については、2013年第1四半期決算短信の24 - 46ページをご参照ください。

[1] 投資有価証券の減損があった場合及びなかった場合はJ-GAAP上減損があった場合及びなかった場合を想定しております。IFRSでは、公正価値評価による評価差額をその他の包括損益項目として計上する場合、減損はなされません。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

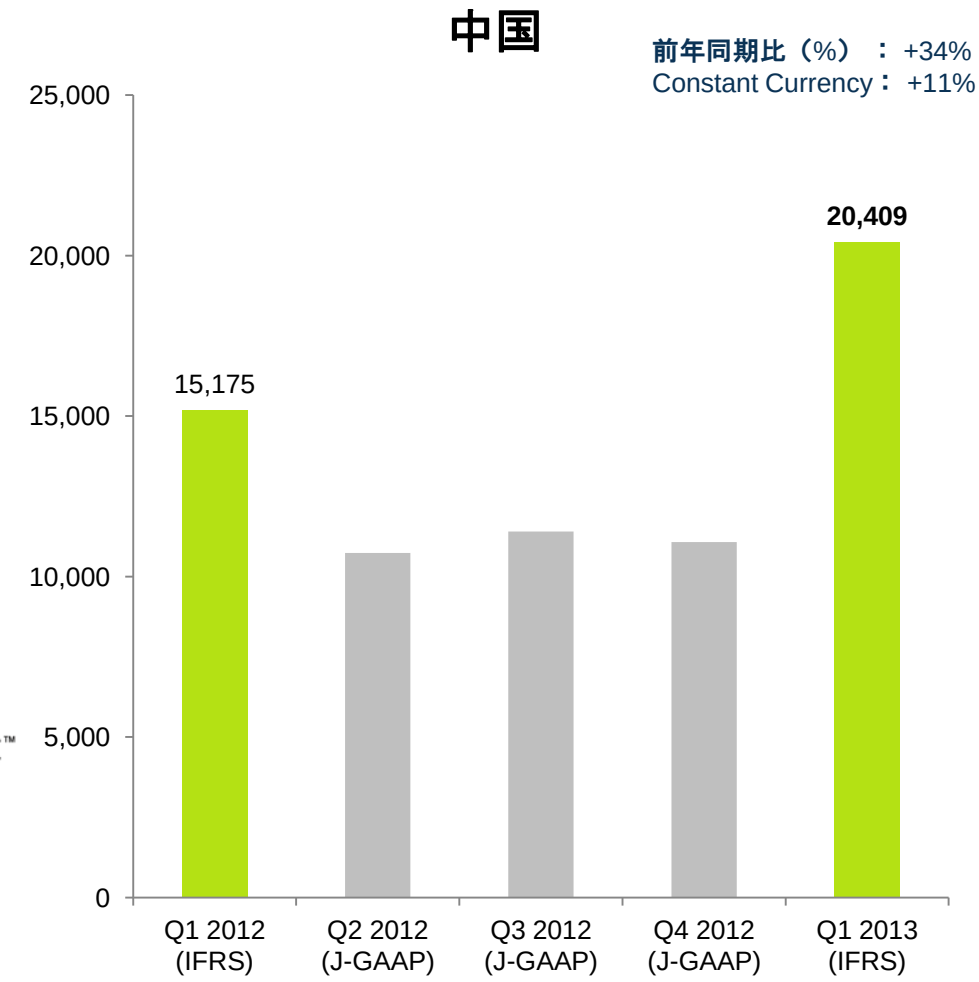
ユーザー所在地別業績ハイライト

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

中国 – ハイライト

- **売上高は前年同期比34%増の204億円**
  （2012年第1四半期は前年同期比で89%増）
- **旧正月のアップデートが成功し、**
  『アラド戦記』(*Dungeon&Fighter*)の売上は好調
- **『カウンターストライクオンライン』(*Counter-Strike Online*)**
  は、前年同期比で2桁の売上成長を達成

(単位： 百万円)



NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

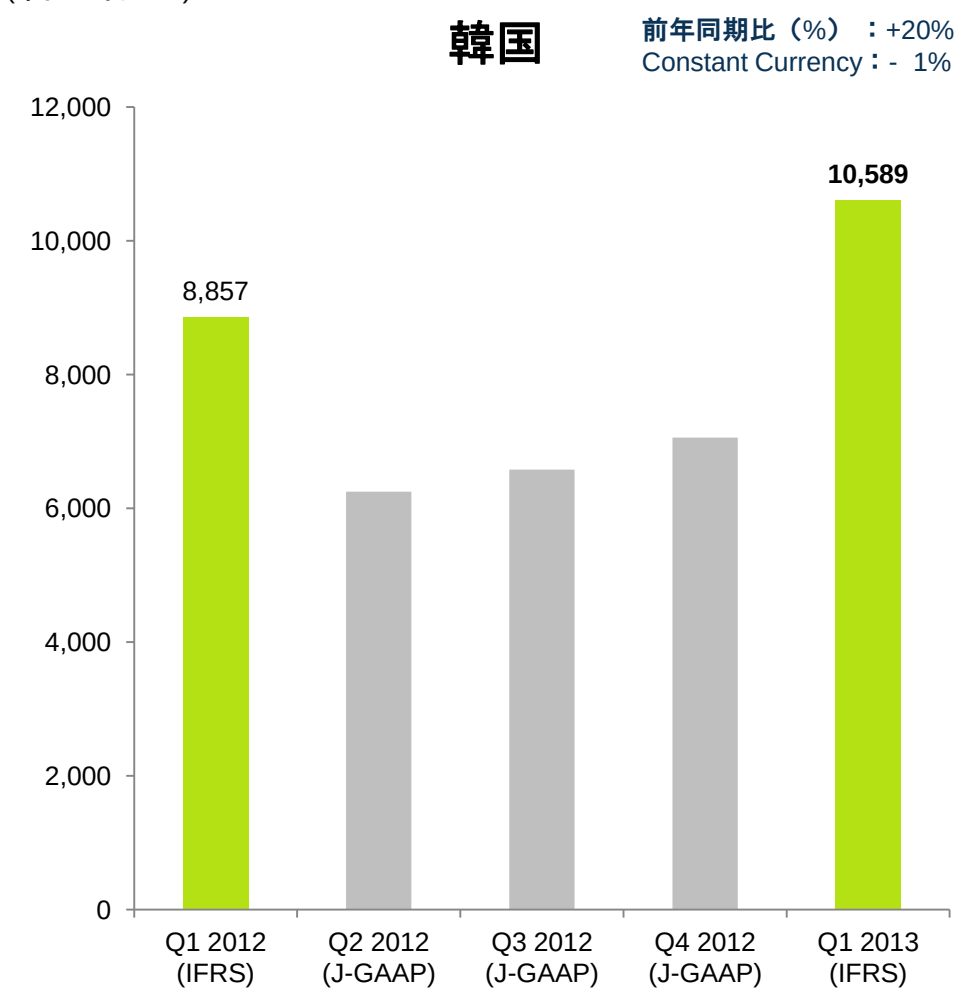
韓国 –ハイライト

- **韓国の売上高は前年同期比20%増の106億円**
  （2012年第1四半期には前年同期比で34%増）

- **『アラド戦記』(*Dungeon&Fighter)及び『サドンアタック』**
  (*Sudden Attack)*は、前四半期から引き続き堅調

- **『FIFAオンライン3』（*FIFA Online 3*）のリリースが成功。**
  同タイトルは 現在、韓国トップランクのスポーツゲーム

(単位： 百万円)



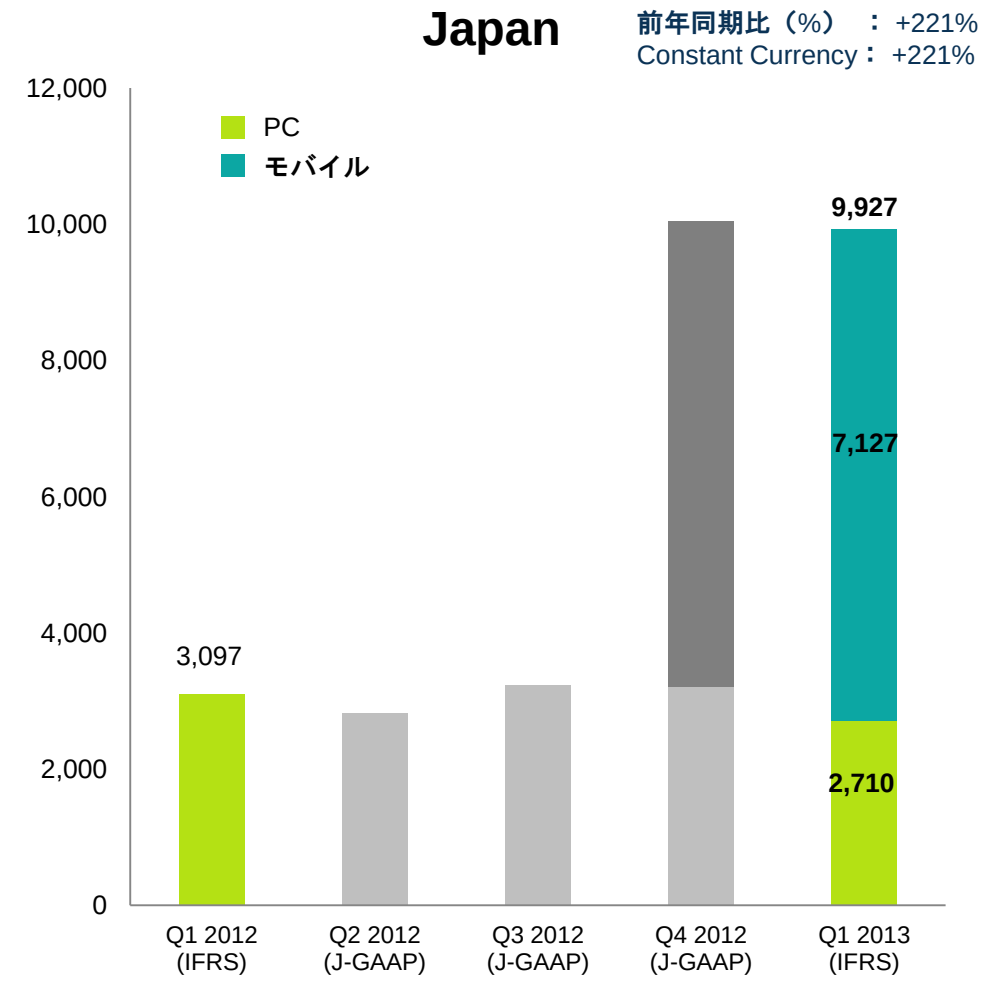
NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

日本 –ハイライト

- **モバイル事業が牽引し、売上高は99億円となった**
- 2012年5月にリリースした**『大戦乱!!三国志バトル』**(*Three Kingdoms Guild Battle*)**は好調を維持し、売上は成長した**
- **ブラウザ向け人気タイトル『バルバロッサ』**(*Barbarossa*)**のネイティブアプリ版（2012年第4四半期にリリース）が、第1四半期から売上に貢献**
- **『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*)**などの主要タイトルをリリース**



(単位： 百万円)

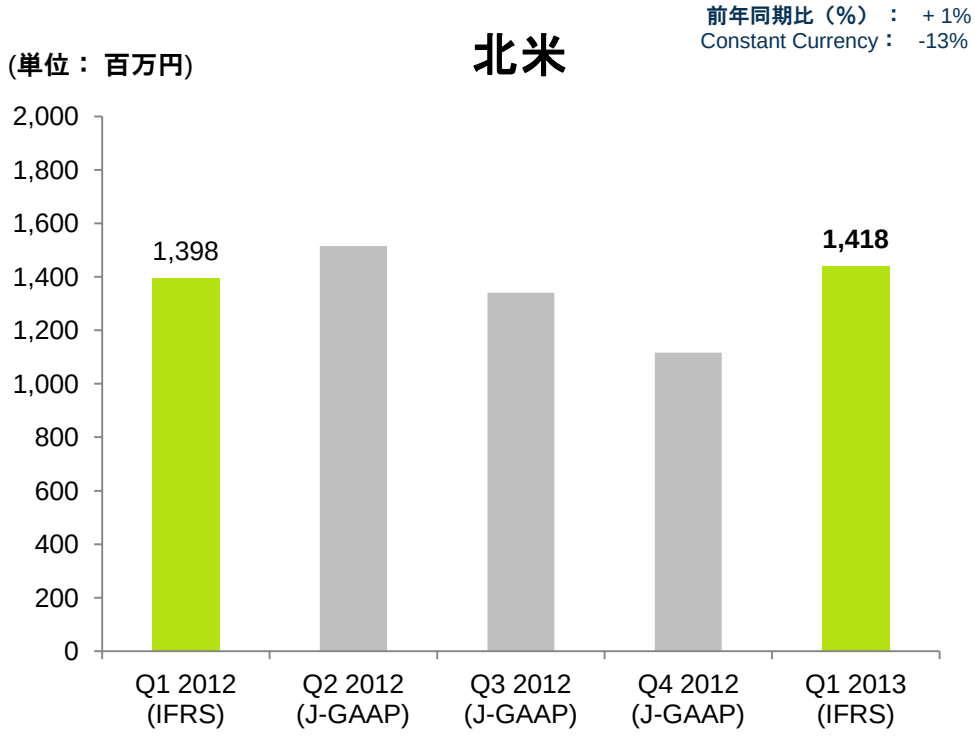


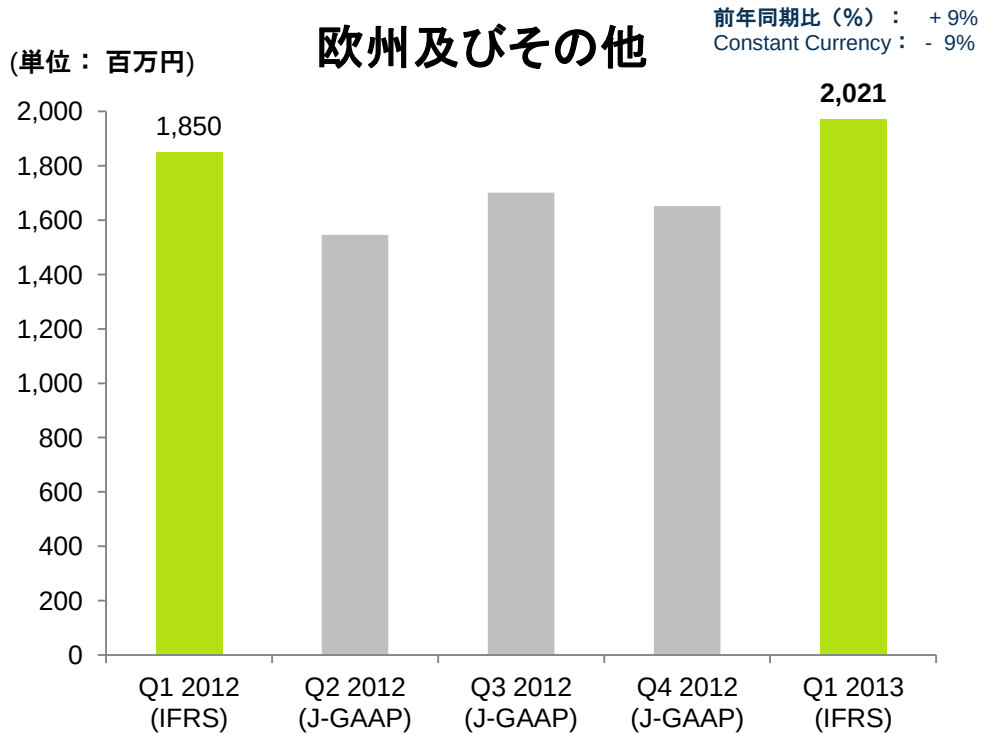
[1] © EA. gloopsは『FIFAワールドクラスサッカーS』の開発業務を担っております。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

北米/欧州及びその他の地域 –ハイライト

- **北米の売上高は前年同期比1%増の14億円**
- **欧州及びその他地域の売上高は前年同期比9%増の20億円**
- **円安の影響を享受**
- **『コールオブデューティ』(*Call of Duty*)を支えたクリエイティブ・ストラテジストが創設したゲーム開発会社Robotokiへ戦略的投資を実行**





NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2013年第2四半期 業績予想

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2013年第2四半期 業績の見通し

(単位： 百万円、ただし１株当たりの数値は除く）

	2012年 第2四半期 （J-GAAP）	2012年 第2四半期 (J-GAAP組替 [1])	2013年 第2四半期 （IFRS）		
売上高	¥22,876	¥22,877	¥34,021	~	¥35,991
PCオンライン	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
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
想定為替レート [2]					
100韓国ウォン/ 日本円	*7.00*	*7.00*	*8.53*		*8.53*
中国元/ 日本円	*12.62*	*12.62*	*14.73*		*14.73*
米ドル/日本円	*79.74*	*79.74*	*92.42*		*92.42*

のれん償却費： J-GAAPに基づく2012年第2四半期のれん償却費は、6億円でした

為替感応度 [2] ： 上記想定為替レートによれば、2013年第2四半期に日本円が米ドルに対して1円変動した場合、売上高に2.7億円、営業利益に1.2億円の影響があります。

[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。
[2] 多くの場合、韓国ウォンと中国元の為替レートは米ドルに連動していますので、為替感応度についてはドル円に対するものをご参照ください。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

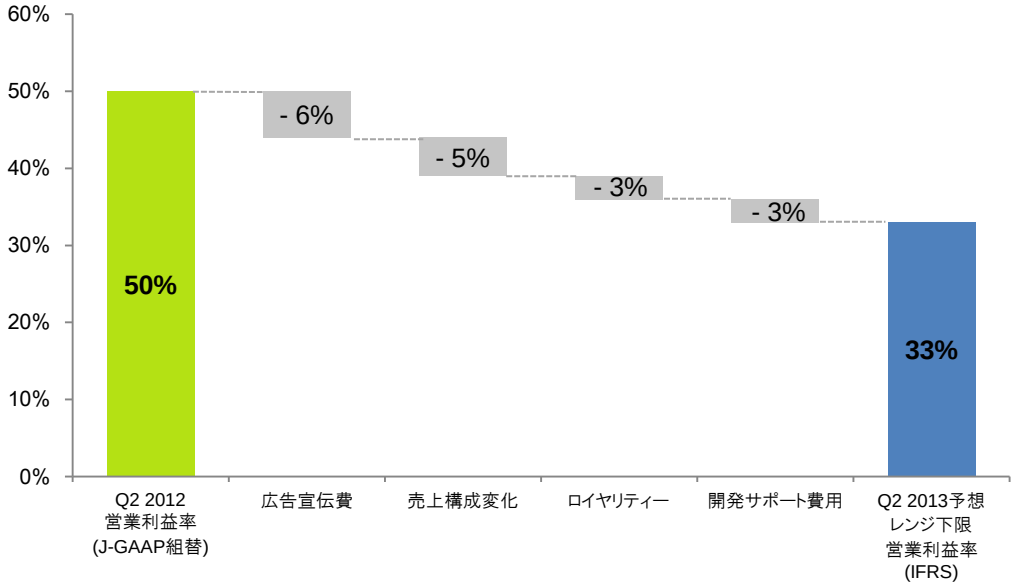
2013年第2四半期 営業利益率の見通し

営業利益率は、33%から34%に減少する予想。理由は以下の通り：

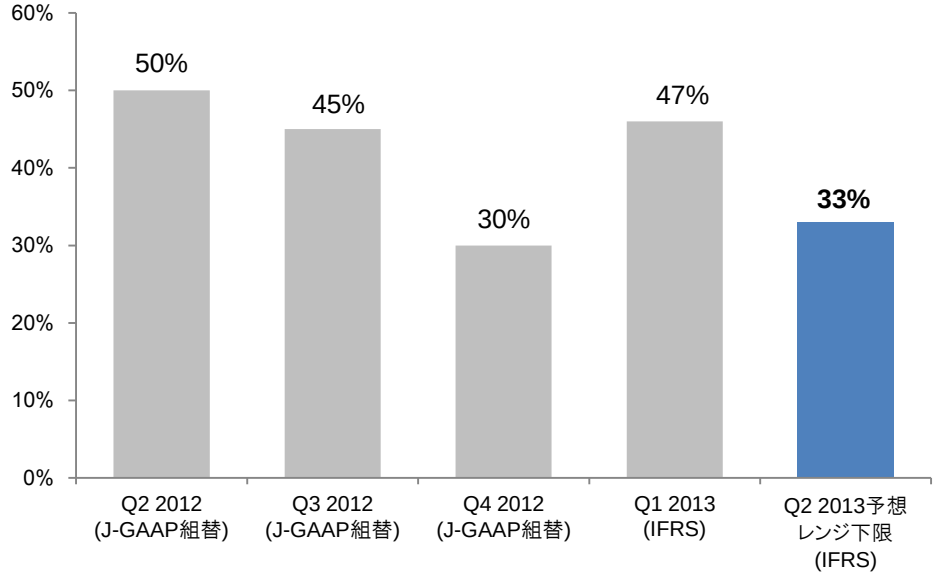
- **相対的に利益率が低いモバイル事業からの売上構成比が増加**
- **モバイル事業、PCオンラインでマーケティング投資を実施（第3四半期以降に収益貢献を期待）**
- **『FIFAオンライン3』等の他社IPタイトルに係るロイヤルティー費用が増加（自社タイトルはロイヤルティ費用が発生しない）**
- **主にPCオンラインの新規タイトルに関連した開発やサポート費用の増加**

下記図表中の2012年第2四半期から第4四半期の数値は、IFRSの数値との比較を容易にするため、J-GAAPの数値を組み替えております（一部の営業外損益及び特別損益項目の組替及びのれん償却費の足し戻し）

営業利益率の構造変化 [1,2]



営業利益率の推移 [2]



[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。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2013年第2四半期 PCオンライン事業見通し

- **中国： 緩やかな成長を主力タイトルで予想**
  - 『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）は引き続き好調
  - 『カウンターストライク・オンライン』（*Counter-Strike Online*）は引き続き中国において当社の２番目に大きいタイトル

- **韓国： 新作リリース及び既存の主要タイトルの成長により、前年同期からの増加を予想**
  - 『FIFAオンライン3』（*FIFA Online 3* ）は引き続き成長を予想
  - 『サドンアタック』（*Sudden Attack*）及びは『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）好調を予想
  - 『 *Pro Baseball 2K* 』と『*Warface* 』等の新作をリリース予定



FIFA ONLINE 3



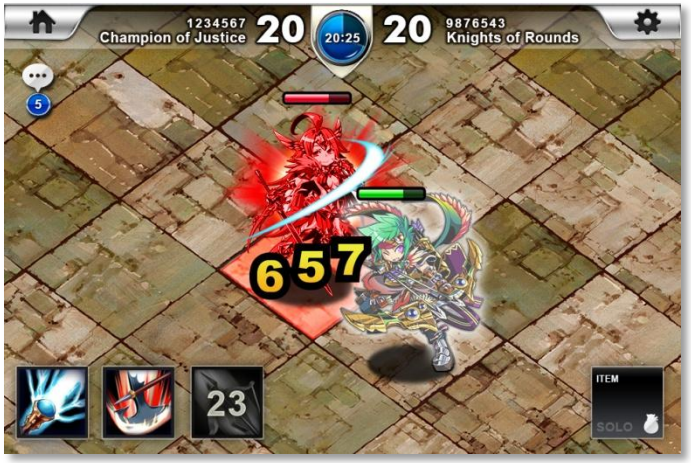
WARFACE

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2013年第２四半期モバイル事業見通し

- **既存タイトル： 堅調な売上が持続する予想**
  - 良好なユーザー継続率のタイトルにつき、マスマーケティングを実施予定（投資効率は高い）
  - 『大戦乱!！三国志バトル』（*Three Kingdoms Guild Battle*）（2012年5月にリリース）を含む主要タイトルにおいてDeNA社と共同でプロモーションを実施予定

- **新規タイトル：国内外のブラウザー及びネイティブアプリ**
  - 北米向けのフルネイティブアプリのタイトル『大激突!!ガーディアンブレイク』（*Royal Tactics*）をリリースする予定
  - 韓国のKakaoトーク向けに『*Dragon Girls* 』をリリース予定
  - 日本のモバゲー向けのＤｅＮＡと共同開発したタイトルをリリース予定



『大激突!!ガーディアンブレイク』
（*Royal Tactics*）



『大戦乱!!三国志バトル』
（*Three Kingdoms Guild Battle* ）のテレビCM

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2013年Tier 1アップデート及び新規タイトルのスケジュール

Tier 1アップデート

	第１四半期	第２四半期	第３四半期	第４四半期
韓国	SUDDEN ATTACK	MapleStory		DUNGEON FIGHTER
中国	COUNTER-STRIKE / DUNGEON FIGHTER		DUNGEON FIGHTER	

新規タイトル

	2013年上半期		2013年下半期
韓国	FIFA ONLINE 3（１月１７日に配信開始）	WARFACE / 프로야구2K	DOTA 2 / COUNTER STRIKE ONLINE 2
中国			CYPHERS

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

参考資料

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

業績概要及び主要ユーザー指標

（単位： 百万円、ただし１株当たりの数値は除く）

	Q1 2012 (J-GAAP)	Q2 2012 (J-GAAP)	Q3 2012 (J-GAAP)	Q4 2012 (J-GAAP)	Q1 2012 (IFRS)	Q1 2013 (IFRS)	YoY%
(ユーザー所在地別)							
韓国	¥8,856	¥6,251	¥6,578	¥7,057	¥8,857	¥10,589	20%
中国	15,175	10,737	11,404	11,074	15,175	20,409	34%
日本	3,096	2,826	3,231	10,037	3,097	9,927	221%
北米	1,397	1,512	1,340	1,117	1,398	1,418	1%
欧州及びその他	1,850	1,545	1,701	1,651	1,850	2,021	9%
(事業別)							
PC	30,151	22,696	23,567	23,867	30,151	36,877	22%
モバイル	225	180	689	7,070	226	7,487	33.1倍
売上高	**30,377**	**22,876**	**24,256**	**30,937**	**30,377**	**44,364**	46%
営業利益	17,384	10,678	10,032	9,778	16,760	20,716	24%
純利益	12,377	6,768	6,348	-94	12,996	15,150	17%
1株当たり利益	28.82	15.63	14.63	(0.22)	30.26	34.77	15%
現金及び預金	146,977	129,089	139,659	127,604	111,786	110,510	
適用為替レート							
100 KRW/JPY	*7.03*	*7.00*	*6.98*	*7.10*	*7.03*	*8.53*	
CNY/JPY	*12.54*	*12.62*	*12.55*	*12.64*	*12.54*	*14.73*	
USD/JPY	*79.28*	*79.74*	*79.37*	*79.82*	*79.28*	*92.42*	
主要ユーザー指標 (モバイルを除く)							
MAU	82.8	77.4	78.8	68.3	82.8	71.5	
Pay Rate	10.9%	10.3%	9.6%	10.5%	10.9%	11.5%	
ARPPU	¥1,761	¥1,521	¥1,729	¥1,683	¥1,761	¥2,532	
ARPPU (constant currency)	¥1,761	¥1,478	¥1,714	¥1,531	¥1,761	¥2,131	

J-GAAP及びIFRSの調整の詳細については、2013年第1四半期決算短信の24 - 46ページをご参照ください。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上原価及び販管費

(単位： 百万円)

	FY2012				FY2012	FY2013
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q1
	J-GAAP	J-GAAP	J-GAAP	J-GAAP	IFRS	IFRS
売上原価	**¥4,409**	**¥3,813**	**¥4,527**	**¥5,800**	**¥4,405**	**¥7,831**
ロイヤリティー[1]	1,568	933	1,433	1,488	1,569	2,673
人件費[2]	1,615	1,646	1,690	2,337	1,624	2,875
その他[3]	1,226	1,234	1,404	1,975	1,212	2,283
販売費及び一般管理費	**8,582**	**8,384**	**9,696**	**15,358**	**8,031**	**15,343**
人件費	1,858	1,962	2,019	2,687	1,912	3,004
支払手数料[4]	1,122	881	1,047	1,989	1,260	2,259
研究開発費	591	767	644	562	587	659
広告宣伝費	1,023	869	1,856	2,429	1,023	1,878
減価償却費	1,912	1,939	1,907	2,203	1,903	2,488
のれんの償却費	592	608	671	1,372	-	-
その他[5]	1,484	1,358	1,552	4,116	1,346	5,055
その他の収益[6]	78	367	294	932	78	164
その他の費用[7]	1,259	292	131	2,723	1,259	638

1 売上原価のロイヤリティーはゲーム配信に関して当社がライセンスを受けていることに伴って開発会社に対して支払う費用を表しております。
2 売上原価の人件費は、当社のライブゲームを運用する開発者、アップデートをサポートする従業員のための給与、賞与です。
3 売上原価のその他は主に既存のゲーム、インターネット接続設備、当社のサーバーやコンピュータ機器に関連する資産の減価償却費などが含まれています。
4 販売費及び一般管理費の支払手数料は2012年第4四半期に大きく増加しました。これは、gloopsを連結したことに伴って通信キャリアに対して支払う決済手数料が増加したことが要因です。
5 販売費及び一般管理費のその他にはモバイルゲームに関するプラットフォーム手数料を含んでおります。
6 その他の収益はJ-GAAP上の開示数値ではありません。J-GAAPの財務数値をIFRSに従った場合と同様に営業外収益及び特別利益（持分法による投資損益及び金融損益）を営業利益より上の項目として組み替えた場合の収益目を含んでおります。2012Q1-Q4におけるその他の収益は参考数値としてご利用ください。
7 その他の費用はJ-GAAP上の開示数値ではありません。J-GAAPの財務数値をIFRSに従った場合と同様に営業外損失及び特別損失（持分法による投資損益及び金融損益）を営業利益より上の項目として組み替えた場合の費用項目を含んでおります。2012Q1-Q4におけるその他の費用は参考数値としてご利用ください。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結貸借対照表

(単位: 百万円)

	2012年12月31日 (IFRS)	2013年3月31日 (IFRS)
資産		
流動資産		
現金及び預金	¥84,736	¥110,510
その他	70,428	60,294
流動資産合計	**155,164**	**170,804**
固定資産		
有形固定資産	10,527	12,593
無形資産	30,800	30,060
のれん	46,475	46,868
その他	77,222	83,209
固定資産合計	**165,024**	**172,730**
資産合計	**320,188**	**343,534**
負債		
流動負債		
未払法人所得税	9,491	12,771
借入金	11,505	11,479
その他	23,324	24,715
流動負債合計	**44,320**	**48,965**
固定負債		
借入金	42,670	38,401
その他	10,953	10,440
固定負債合計	**53,623**	**48,841**
負債総計	**97,943**	**97,806**
自己資本		
発行済株式	51,342	51,449
資本剰余金	50,188	50,292
その他の株主資本	11,905	21,861
利益剰余金	105,293	118,265
少数株主	3,517	3,861
自己資本合計	**222,245**	**245,728**
負債及び資本の部合計	**320,188**	**343,534**

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

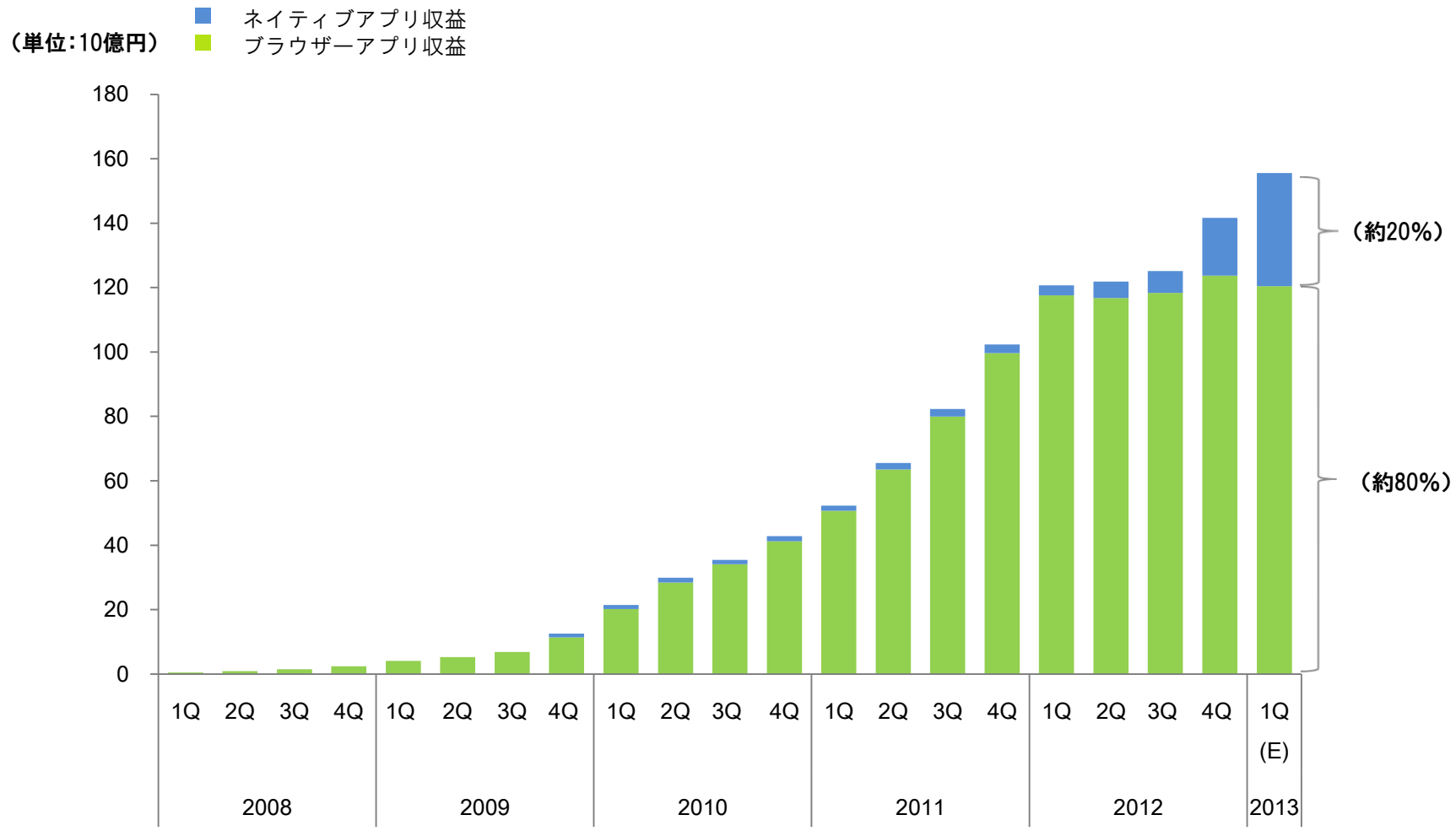
連結キャッシュ・フロー計算書

(単位: 百万円)

	2012 Q1 (IFRS)	**2013 Q1 (IFRS)**
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥18,895	**¥2,424**
投資活動によるキャッシュ・フロー	(25,099)	**26,557**
財務活動によるキャッシュ・フロー	(1,918)	**(6,663)**
現金及び現金同等物の増減額(減少)	(8,122)	**22,318**
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	2,309	**3,456**
現金及び現金同等物の期首残高	117,599	**84,736**
現金及び現金同等物の期末残高	111,786	**110,510**

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

日本におけるモバイル市場



上記は参考情報です。

出所：当社及びクレディ・スイス証券データ

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

免責事項

本プレゼンテーションは、投資家の方々に当グループに関する参照情報をご提供するために作成しています。 株式会社ネクソン（「ネクソン」）は本プレゼンテーションの正確性、適用性または網羅性を検証しておらず、これらに対する責任も引き受けいたしません。 本プレゼンテーションには、年次報告書の「リスク要因」「経営陣による財務状態と業績結果の説明と分析」及び「事業」の見出しのもとで記載される情報など、ネクソンやネクソンの株式売却に関する全ての該当情報を記載していません。 ネクソンの株式に関する投資決定は、開示文書に記載されている情報のみに基づいて行うものとし、開示文書に掲載されている詳細情報を参照して全てを考慮したうえで行う投資決定が適格な投資決定とされます。

本プレゼンテーションはJ-GAAPやIFRS以外（Non-GAAP）の財務指標を提供しており、売上高、営業利益と純利益、ならびにそれらに基づいて計算された比率などを含んでおります。Non-GAAPの財務指標のみを利用したりNon-GAAPの財務指標を当社がIFRSに準拠して作成した連結財務諸表の財務数値の代替として利用すべきではありません。

本プレゼンテーションには、将来に関する記述が含まれています。 場合によっては、将来に関する記述であることが、「予想する」「仮定する」「信じる」「推定する」「期待する」「予想する」「かもしれない」「計画する」「潜在的な」「予測する」「模索する」「・・・べきである」または「・・・であろう」などの用語や、その他の同じような文言によっておわかりいただけます。 これらの記述では、当社の財務状況や業績結果について、予想の説明、戦略の特定、試算の記述、その他の将来に関する情報の記載を行っています。 本プレゼンテーションの将来に関する記述には、当社の事業と業績に関する各種リスク、不確実性、仮定が伴います。 これらの将来に関する記述で示されている予想が達成されず、実際の結果が予想と大幅に異なり、予想より悪いこともありえます。 潜在リスクと不確実性のうち、予想と大幅に異なる実際の結果を生じさせるものとしては、下記などがあります。

- ネクソンの重要なゲームタイトルで、成長と人気が継続する
- ネクソンが主要なライセンス提携会社と良好な関係を維持できる
- ネクソンが今後も中国で現地の提携会社などを通じてゲームを提供できる
- ネクソンがオンラインゲーム業界で効果的に競争できる
- ネクソンがハッキング、ウィルス、セキュイティ侵入及びその他のテクニカルな難題に対処できる
- 為替レートの変動
- ネクソンがそのブランド名を維持して、ブランド名を更に発展させることができる
- 新しい会社、事業、技術、サードパーティのゲームタイトルの効果的な取得や買収、及び減損を計上する可能性

- 基本インフラ、無料プレイ/アイテム・ベースの売上高創出モデルなどで、今後もオンラインゲーム市場が成長
- ネクソンが新しい技術に適応できる
- ネクソンが、ネクソンに有利な条件で、サードパーティのゲームタイトルについてライセンス契約を締結できる
- ネクソンの知的財産の効果的な防衛・弁護、及び
- ネクソンが事業を営んでいる諸国における法制、規制、会計、税務の変更

本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に変更や改訂を行い、最新情報または将来の出来事などを記述に反映させる義務はネクソンにないものとし、ネクソンはこのような義務から免責されるものとします。
本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に不当に頼ることのないようにご注意ください。

NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.


NEXON