

株主の皆様へ

2013年第3四半期業績をご報告致します。当社は、当第3四半期も堅調な業績を収め、長期の戦略的取り組みにおいても大幅に前進することが出来ました。業績面では、既存及び新規ゲームタイトルが好調に推移したことから、4四半期連続で売上収益及び営業利益が当社業績予想を上回りました。韓国における事業成長は加速しており、中国においても業績が堅調に推移しました。モバイルゲーム事業においては、日本及び韓国で魅力的な新規ゲームタイトルの配信を開始しました。また円安の影響も引き続き当社の業績にとって追い風となっています。一方戦略面では、世界レベルの開発力を確保すべく複数の重要な戦略的投資を実施し、特に北米及び欧州市場に向けて最高品質のコンテンツ配信力を強化しました。

2013 年第 3 四半期業績

当社の第3四半期連結業績は、売上収益及び営業利益が当社業績予想レンジの上限を上回る結果となりました。以下の表は、前第3四半期及び当第3四半期の業績を示したものです。

業績概要（IFRS）

（単位：百万円、1株当たりデータは除く）

	2012年 第3四半期 実績	2013年 第3四半期 業績予想	2013年 第3四半期 実績	前年同期比
売上収益	¥24,256	¥37,153 ～ ¥39,816	¥39,883	64%
PC オンライン	23,567	30,578 ～ 32,655	32,995	40%
モバイル	690	6,575 ～ 7,161	6,887	10.0 倍
営業利益	10,602	12,246 ～ 14,534	16,237	53%
四半期利益 ¹	7,352	8,889 ～ 10,426	8,054	10%
発行済株式数	434,425,900		439,172,900	
1株当たり 四半期利益（EPS）：	16.94	20.36 ～ 23.88	18.35	8%
現金及び預金	116,362		103,820	
為替レート				
100KRW/JPY	6.98	8.67	8.67	8.94
CNY/JPY	12.55	15.31	15.31	16.06
USD/JPY	79.37	95.59	95.59	98.95

注記：

¹ 四半期利益とは、当社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3四半期の売上収益は、前年同期比で64%増加し、399億円となりました。韓国では、『FIFAオンライン3』（*FIFA Online 3*）が引き続き売上拡大に大きく寄与したほか、『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）もTier 1アップデートが好評を博したことから好調に推移しました。一方中国においても、同ゲームタイトルはTier 1アップデートが成功し、堅調に推移しました。加えて、当第3四半期も引き続き円安が当社業績を後押ししました。実績平均為替レートは、1米ドル=98.95円及び100韓国ウォン=8.94円となり、当初想定為替レートの1米ドル=95.59円及び100韓国ウォン=8.67円よりも円安で推移しました。

営業利益率は当第3四半期も当社業績予想レンジの上限を上回り、41%となりました。営業利益率は2012年第3四半期の44%から低下していますが、これは以前にもご説明している通り、株式会社gloops（以下、グループ）の連結子会社化に伴い、PCオンラインゲーム事業と比して相対的に利益率が低いモバイルゲーム事業が当社グループ全体の売上に占める割合が増加したことによる売上構成の変化、『FIFAオンライン3』といった他社がIP（知的財産権）を保有するゲームタイトルからの売上が増加したことに伴うロイヤルティ費用の増加等が要因です。

2013年第3四半期の四半期利益は、81億円となりました。これは前年同期比では10%増加していますが、当社の業績予想レンジをわずかに下回っています。これは主に、中国『アラド戦記』におけるロイヤルティに係る営業債権及び外貨預金に関連した米ドルと韓国ウォンの為替換算の影響です。

第3四半期におけるPCオンラインゲーム事業の主要ユーザー指標の要約は、下記表の通りです。

主要ユーザー指標（抜粋）¹

	2012年 第3四半期	2012年 第4四半期	2013年 第1四半期	2013年 第2四半期	2013年 第3四半期
MAU（百万人）	78.8	68.3	71.5	71.0	62.6
課金率	9.6%	10.5%	11.5%	10.2%	10.4%
ARPPU ² （会計期間の為替ベース）	¥1,729	¥1,683	¥2,532	¥2,181	¥2,447
ARPPU ³ （一定為替レートベース）	¥1,729	¥1,608	¥2,144	¥1,722	¥2,109

注記：

¹ 上記ユーザー指標（抜粋）にはモバイルゲーム事業を含めておりません。

² ARPPU 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3四半期の平均為替レートを適用）。

PCオンラインゲーム事業のMAUは、主に中国におけるユーザー減少により前年同期比で減少し、62.6百万人となりました。詳細につきましては、中国に関する説明をご覧ください。課金率は前年同期の9.6%から上昇し、10.4%となりました。これは既存ゲームタイトルのTier 1アップデートが好評であったこと、またMAUのうちコアユーザーより課金が比較的に少ないユーザー数が減少したためです。ARPPUも、主にコンテンツアップデートの成功と円安の追い風により、前年同期比で増加しました。

下記の表では、当第3四半期における地域別及びプラットフォーム別の売上収益を記載しています。

売上構成比 (IFRS)

(単位：百万円)

ユーザー所在地別 ¹	2012年 第3四半期	2013年 第3四半期 (会計基準 ベース)	2013年 第3四半期 (一定為替 レート) ³	前年同期比	
				会計基準 ベース	一定為替 レート
中国	¥11,404	¥15,962	¥12,464	40%	9%
韓国	6,579	12,151	9,488	85%	44%
日本	3,232	8,755	8,754	171%	171%
北米	1,341	1,364	1,093	2%	△18%
欧州及びその他の地域 ²	1,701	1,651	1,290	△3%	△24%
合計	24,256	39,883	33,089	64%	36%

プラットフォーム別

PC オンライン	23,567	32,995	26,290	40%	12%
モバイル	690	6,887	6,799	10.0 倍	9.9 倍

為替レート

100KRW/JPY	6.98	8.94	6.98
CNY/JPY	12.55	16.06	12.55
USD/JPY	79.37	98.95	79.37

注記：

¹ 売上が発生した地域別に当社グループの売上の内訳を記載したものです。当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

² その他の地域：その他のアジア諸国及び南米諸国。

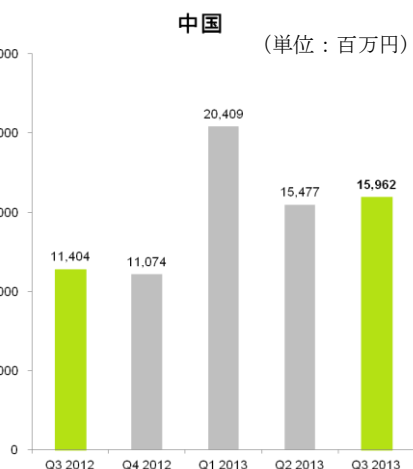
³ 一定為替レートベース（2012年第3四半期の平均為替レートを適用）。

中国

中国における売上収益は160億円（前年同期比40％増、一定為替レートベースでは9％増）となりました。『アラド戦記』は引き続き安定的に推移しています。同タイトルで実施したTier 1アップデートでは、新たにダンジョンとキャラクタークラスを追加し、ユーザーからの反響も良く、課金率及びARPPUの上昇を牽引しました。『カウンターストライクオンライン』も引き続き前年同期比で成長しています。

前述の通り、中国におけるMAUは前年同期比で減少しました。当社ではこの減少について、『アラド戦記』のアップデート後に発生したゲーム内の不具合などが主な要因と考えていますが、これが今後もMAUに影響し続けるものかは現段階では明確ではありません。ただし、課金率、ARPPU及び売上収益が当四半期において増加しており、確立されたユーザー基盤は健全な状況にあるものと考えております。

前四半期に配信を開始したモバイルゲーム『カートライダーラッシュプラス』（*KartRider Rush Plus*）は、当社がPCオンラインゲーム事業で培ったユーザー継続のノウハウを活用することにより、引き続き好調なユーザー指標を示しています。モバイルゲーム事業の売上収益全体に対する貢献度はまだ小さく、モバイルゲーム市場は細分化されていますが、中国の同市場は当社にとって非常に大きな可能性を有していると考えており、今後複数のゲームタイトルをリリースする予定です。

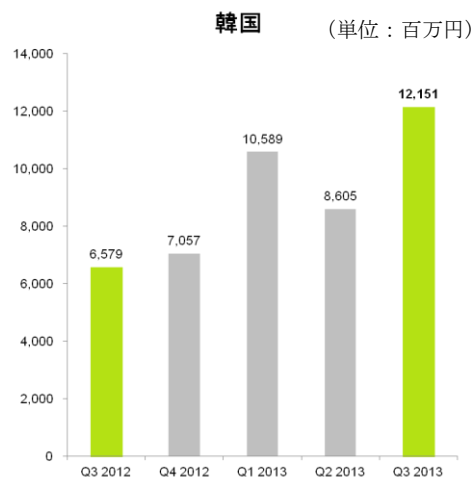


『カートライダーラッシュプラス』

韓国

韓国における売上収益は、『FIFAオンライン3』が引き続き大きく売上拡大を牽引し、他の既存ゲームタイトルも好調に推移したことから、122億円（前年同期比85％増、一定為替レートベースでは44％増）となりました。

『FIFAオンライン3』は引き続き韓国市場で成功を



収めており、PCカフェでは、韓国における総合ゲームランキングで2位、スポーツゲームジャンルで1位を維持しています。また、『サドンアタック』は当該総合ゲームランキングにおいては3位に、FPSジャンルとしては1位に引き続きランクインしています。Gametricsによると、韓国のPCカフェの総合ランキング上位10ゲームの中に、当社グループのタイトルが3作ランクインしています。



『FIFA オンライン 3』

『アラド戦記』は、9月の韓国の感謝祭に合わせて実施したTier 1アップデートが好評であったことから、特に好調に推移しました。

今回のアップデートはこれまでのアップデートの中でも最大規模に匹敵し、新たに多数のダンジョン、キャラクターの職業、そして500以上の新アイテムが追加されました。このアップデートは非常に評判が良く、ユーザーのアクティビティが増えるとともに、休止状態にあったユーザーの利用を活性化しました。

『マビノギ』(Mabinogi) も同時接続ユーザー数が過去最高を更新するなど、引き続き堅調に推移しています。一方、『メイプルストーリー』(MapleStory) は、当社の期待を下回る業績での推移を続けています。前四半期にも述べたとおり、開発チームが徹底的に同ゲームタイトルの見直しを行っており、今後のコンテンツアップデートを通じて複数の改善策を実施する予定です。



『アラド戦記』

当四半期には、モバイルゲーム事業において、KakaoやLINEという人気プラットフォームに向けたタイトルを含め、計4タイトルの配信を開始しました。『Fantasy Runners for Kakao』は、韓国の人気ポップグループを使ったプロモーションやマーケティングのタイアップの成功も呼び水となり、配信後の1週間でダウンロード数が100万件を超え、その数は当四半期中に約300万件に迫る勢いで増加し続けています。当社は今後も引き続き、自社開発及びグループとの共同開発を通じて、韓国におけるモバイルゲーム事業の拡大に取り組んで参ります。



『Fantasy Runners for Kakao』

日本

日本における売上収益は、グループスの連結子会社化により、88億円（前年同期比171%増）となりました。モバイルゲーム事業を除いたPCオンライン事業の売上収益は、前年同期と比べて減少しています。

右記グラフの通り、日本における当社の売上収益は連続して減少しています。日本のゲーム市場は比較的成熟していますが、いくつかの同業他社はこの時期であっても成長を遂げています。過去においても当社の成長は常に高品質なゲームによるものでありました。

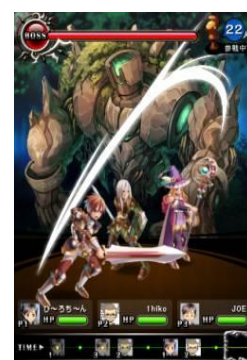
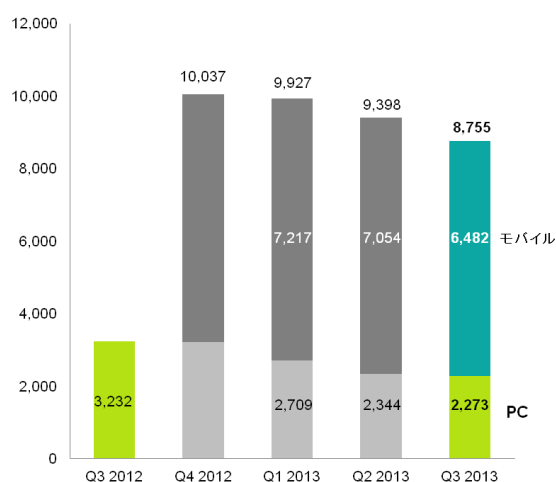
日本におけるゲーム運用及び開発チームにおいては、日本のユーザーの高水準の期待に応えるべくゲームの高品質化に尽力してまいります。

モバイルゲーム事業においては、グループスが、美麗アバターを使った本格RPGである『ドラゴンエクリプス』の配信を開始しました。これは同社と株式会社ディー・エヌ・エー（以下、DeNA）の初めての共同開発ゲームです。同タイトルは9月にDeNAのMobage（モバゲー）プラットフォームで配信が開始され、翌月にネイティブアプリとして配信されました。配信開始から間もないにもかかわらず、安定的に成果をあげています。一方、『大戦乱!!三国志バトル』などの既存ゲームタイトルも引き続き安定的に推移しています。

日本においては、現在でもブラウザゲームがモバイルゲーム市場の主流となっていますが、市場全体が成長する中で、ネイティブアプリもそのシェアを拡大しています。前四半期に配信を開始したグループスの『欧州クラブチームサッカーBEST☆ELEVEN+』では新たにマネージャーモードを導入し、ユーザーが複数のサッカーチームをマネジメントし、チームに登録する選手をトレード出来るようにしました。当タイトルは配信開始以来、順調な成果をあげており、MAUは安定的に推移するとともに収益基盤を維持しています。今後も市場が拡大する中で、当社も引き続きネイティブアプリ開発力の拡充に向けて積極的に投資を行って参ります。

日本

(単位：百万円)

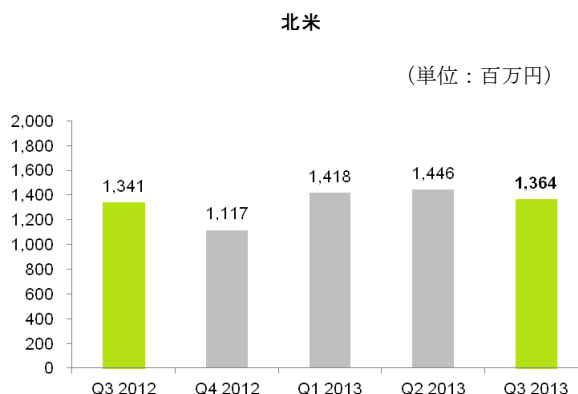


『ドラゴンエクリプス』

北米、欧州及びその他の地域

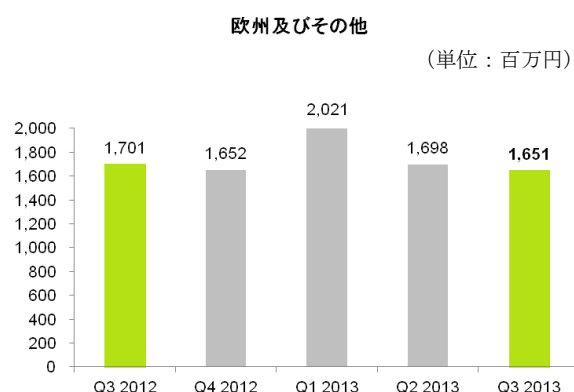
北米の売上収益は14億円（前年同期比2%増、一定為替レートベースでは18%減）となりました。当社は、数多くの受賞歴がある英国のゲーム開発会社Splash Damageとゲーム『Extraction』に関し、配信契約を締結したことを発表しました。

『Extraction』はチームで戦う戦術FPSで、謎の放射線攻撃を受けたロンドンを舞台に、激しい戦闘を繰り広げるゲームです。



当四半期に、当社はF2P（Free-to-play、基本プレイ無料型）モデルへの移行を検討している米国の開発者に対する複数の重要投資案件を発表しました。当社の投資及び戦略については、以下で詳しく説明いたしますが、当社はこのようなパートナーシップに関して、確かな実績があります。当社にとって、欧米市場には開拓の余地が十分にあり、引き続き自社開発に注力する一方で、他社との協業にも注力してまいります。

欧州及びその他の地域における売上収益は17億円（前年同期比3%減、一定為替レートベースでは24%減）となりました。当四半期では、当社は台湾で『Warface』に関する配信契約をGamania Digital Entertainment Co., Ltd. と締結しました。



戦略的取り組み

当社は当第3四半期に、著名なゲーム開発者が率いるゲーム開発会社に相次いで投資を行い、欧米における当社の戦略を積極的に推進しました。

2013年9月には、米国フロリダ州に本社を置き、Zynga Inc. の元最高執行責任者（COO）であり、ゲーム開発者として著名なJohn Schappert氏が率いるゲーム開発会社Shiver

Entertainment, Inc. と戦略的パートナーシップを締結いたしました。Schappert氏のゲー

**SHIVER
ENTERTAINMENT**

ム業界での経験は20年を超え、これまで『FIFA』、『Need for Speed』、Electronic Arts Inc. の『Madden NFL』を含むいくつものヒット作の開発を監督した経験があります。この投資により、当社は同社が開発する新規ゲームタイトルについて、全世界へ向けて複数プラットフォームを通じて複数年間配信を行う権利を取得しました。

また、韓国においてPCオンラインゲーム開発のトップ企業である THINGSOFT Inc. をグループ会社化いたしました。同社には、『FIFAオンライン』や『FIFAオンライン2』等、欧米で人気のF2PゲームをアジアのF2Pゲームユーザーに向けて導入してきた実績があります。



前四半期には、Brian Reynolds氏率いる、米国メリーランド州を拠点としたソーシャルゲーム及び戦略ゲームの開発会社の SecretNewCo及びGreg Richardson氏率いる米国カリフォルニア州のゲーム開発会社Rumble Entertainmentとの重要な戦略的投資及び配信契約の締結を発表しましたが、当第3四半期に行った上記の投資案件もこの取り組みの延長にあるものです。



ゲーム業界は、マルチプレイが可能なオンラインゲーム及びF2Pビジネスモデルという当社がパイオニアとして開拓してきた分野へと遷移しています。ゲーム業界でも指折りの有能な開発チームがF2Pビジネスモデルへと移行する際、当社は保有するノウハウやこれまでのパートナーシップ契約を成功させてきた実績などから、魅力的なパートナーとなることができると確信しています。当第3四半期に発表した上記の戦略的取り組みは、主要な欧米市場において事業を築き上げる当社戦略上の足がかりとなる取り組みであり、今後も長期的かつ柔軟な視点から、開発会社の獲得、M&A、戦略的投資、そして配信契約などを実施していく予定です。ユニークなビジネスモデル及び安定した財務基盤を持つネクソンは、現在起きているゲーム業界の変化に十分に対応することができるでしょう。

業績見通し

2013年第4四半期の業績予想は、下記表の通りです。

	2012年 第4四半期	(単位：百万円)		
		2013年 第4四半期		
売上収益	¥30,882	¥31,775	～	¥33,606
PC オンライン	23,813	25,916	～	27,198
モバイル	7,070	5,860	～	6,408
営業利益	8,793	6,748	～	7,921
四半期利益	552	4,814	～	5,730
1株当たり利益 (EPS)	1.27	10.96	～	13.05
適用及び想定為替レート				
100KRW/JPY	7.10	8.94		8.94
CNY/JPY	12.64	16.06		16.06
USD/JPY	79.82	98.95		98.95

PCオンライン事業の売上見通し

第4四半期のPCオンライン事業の売上収益は、259億円から272億円を予想しています。会計基準ベースでは前年同期比9%から14%増、一定為替レートベースでは12%から7%減を見込んでおります。韓国においては、第3四半期に実施したコンテンツアップデートの好影響の持続及び『FIFAオンライン3』等の新規ゲームタイトルが売上に寄与することから、引き続き二桁成長を想定しております。一方、会計基準ベースでの中国のPCオンライン事業の売上成長ペースはこれまでより鈍化する見込みです。日本においても会計基準ベースでの売上は減少する見込みです。前第4四半期平均為替レートは1米ドル＝79.82日本円及び100韓国ウォン＝7.10日本円でしたが、2013年第4四半期の為替レートは1米ドル＝98.95日本円及び100韓国ウォン＝8.94日本円を想定しており、当第4四半期も引き続き、円安の追い風を受けるものと考えております。



『Cyphers』

中国においては、最も人気のあるゲームタイトルのひとつである『アラド戦記』が人気を維持すると予想しております。また、10月22日には『Cyphers』のオープンβテストの開始を発表しました。同作においては他のゲームタイトルと同様に、時間をかけてユーザー基盤を確立し、課金率について注意深くモニタリングしてまいります。

韓国においては、引き続き『FIFAオンライン3』に加えて、『サドンアタック』や『アラド戦記』等の既存ゲームタイトルが成長すると予想しております。第4四半期中には『Dota 2』が10月25日にオープンβテストを開始したほか、人気ゲームタイトル『カウンターストライクオンライン』シリーズの続編である『カウンターストライクオンライン2』の配信も開始する予定です。



『Dota 2』



『カウンターストライクオンライン2』

モバイルゲーム事業の売上見通し

2013年第4四半期のモバイルゲーム事業の売上収益は、59億円から64億円を見込んでおります。前第4四半期の同事業の売上収益は71億円でした。第4四半期中には、10月23日に配信を開始した本格的なRPGであるブラウザゲーム『SKYLOCK』のほか、カードバトルゲーム『大戦記!!レジェンドカスケード』や新しいTVアニメ番組とのタイアップである『Wake Up, Girls! ステージの天使』を含む複数のゲームタイトルを、グループスが配信開始する予定です。ブラウザゲーム市場の成長ペースは落ち着きつつあるものの、現在でも日本のモバイルゲーム市場の大部分を占めています。『SKYLOCK』はMobage（モバゲー）人気急上昇ランキングにおいて1位を獲得し、配信開始から1日でダウンロード数は10万件を超え、高品質なユーザー体験への需要の高さを示しました。一方、ネイティブアプリでは『欧州クラブチームサッカーBEST☆ELEVEN+』のAndroid版をリリースする予定です。



『SKYLOCK』

韓国では『Fantasy Runners for Kakao』が引き続き売上に貢献するものと見込んでおります。当社は今後も、Kakaoなどの人気プラットフォームやApp StoreやGoogle Playへ直接ゲームタイトルを配信し、韓国でもモバイルゲーム事業を拡大して参ります。具体的なゲームタイトルとしては、グラフィックスを駆使したMMORPGの『Legion of Heroes』や『Puzzle Three Kingdoms for Kakao』などをリリースする予定です。



『Legion of Heroes』

中国においては、モバイルネットワーク環境及び決済システムなど、モバイルゲームをプレイするにあたってはいくつかの制約がありますが、当第4四半期中に複数のゲームタイトルの配信を開始する予定です。

営業利益の見通し

2013年第4四半期の営業利益のレンジは67億円から79億円、営業利益率のレンジは21%から24%を予想しております。前第4四半期にはのれんやゲーム著作権の減損損失を計上しておりました。当第4四半期の業績予想には、こうした減損損失は織り込んでいないものの、営業利益率は前年同期比で引き続き低下しています。その主な要因は、『FIFAオンライン3』や『Dota 2』等の他社IPタイトルからの売上増加に伴うロイヤルティ費用の増加、地域別売上全体のうち中国と韓国が占める割合の比率変動、新規ゲームタイトル配信のためのマーケティング及びサポート関連費用の増加などです。

為替感応度

2013年第4四半期の為替レートは、1米ドル＝98.95日本円及び100韓国ウォン＝8.94日本円を想定しております。当社は、2013年第4四半期に日本円が米ドルに対して1円変動した場合、第4四半期売上に約2.5億円、営業利益に約0.8億円の影響があるものと予想しております。韓国ウォン及び中国元の為替レートは、概ね米ドルと連動しています。

おわりに

ゲーム業界では、マルチプレイが可能なオンラインゲームのF2Pビジネスモデルへの遷移が起きており、この流れは加速する一方です。その一方で、PCやモバイル端末などハードウェアデバイスの間の垣根もなくなっています。F2Pビジネスモデルのパイオニアである当社は、これまで蓄積したノウハウを活用し、またF2Pへの移行を目指しているゲーム業界トップクラスの開発者とのパートナーシップを成功させてきた実績をもとに、競争を優位に進めてまいります。

当社の目標は、F2Pオンラインゲームのリーディングカンパニーになることです。現在起きているハードウェアプラットフォームの集約をビジネスチャンスと受け止めております。当社の長期的な売上成長を牽引するものは次の4点だと考えています。1つ目は、既存ゲームタイトルに革新的なコンテンツアップデートを導入する能力です。2つ目は、魅力的な新しいコンテンツを配信する能力です。3つ目は、モバイルゲーム事業の成長のために、複数プラットフォームへ向けて今後もゲームタイトルをリリースすることです。そして4つ目は、当社のF2P事業におけるノウハウを活用して業界トップクラスのゲーム開発者とパートナーシップ関係を形成し、グローバルに事業を拡大していくことです。

敬具



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Seung-woo Choi'.

代表取締役社長
崔 承祐



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Owen Mahoney'.

取締役 CFO 兼管理本部長
オーウェン・マホニー

2013 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1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収益)	特定の期間におけるオンラインゲームの純売上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)	特定の時点で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ます。
クローズドβ版	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版	参加人数を制限せずに、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。

用語 / 略称	意味
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。通常は、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されます。
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小規模なアップデートのことで、年中リリースします。
感応型ゲーム	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。