



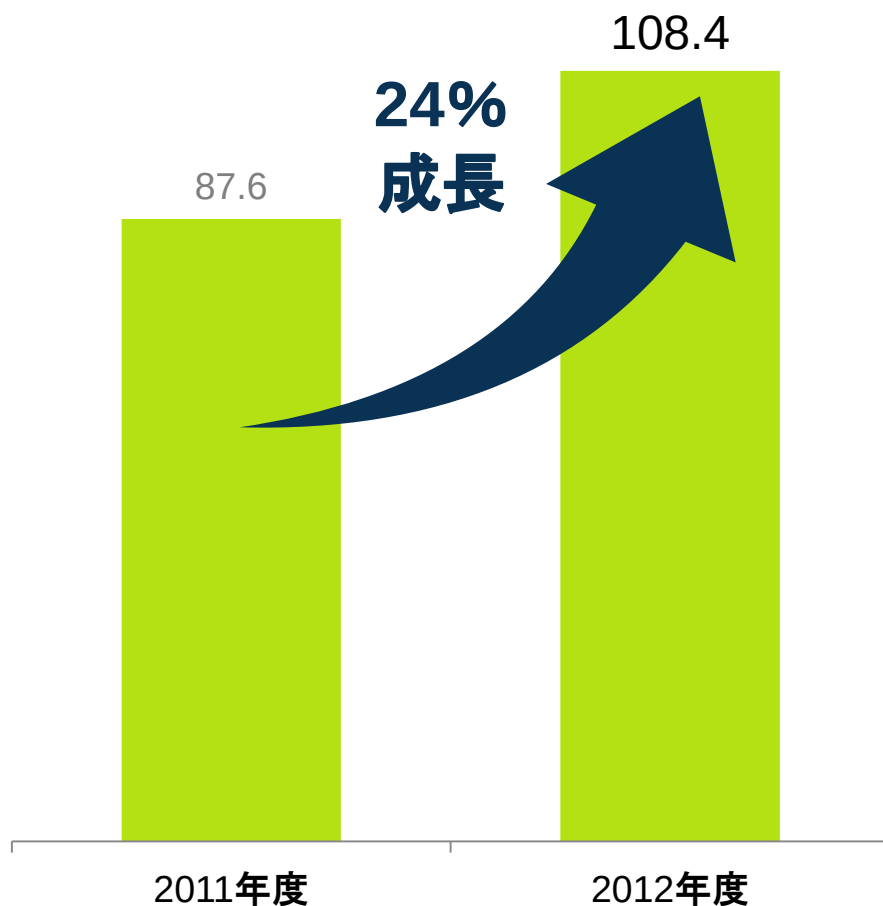
決算説明資料
2012年度第4四半期

株式会社ネクソン

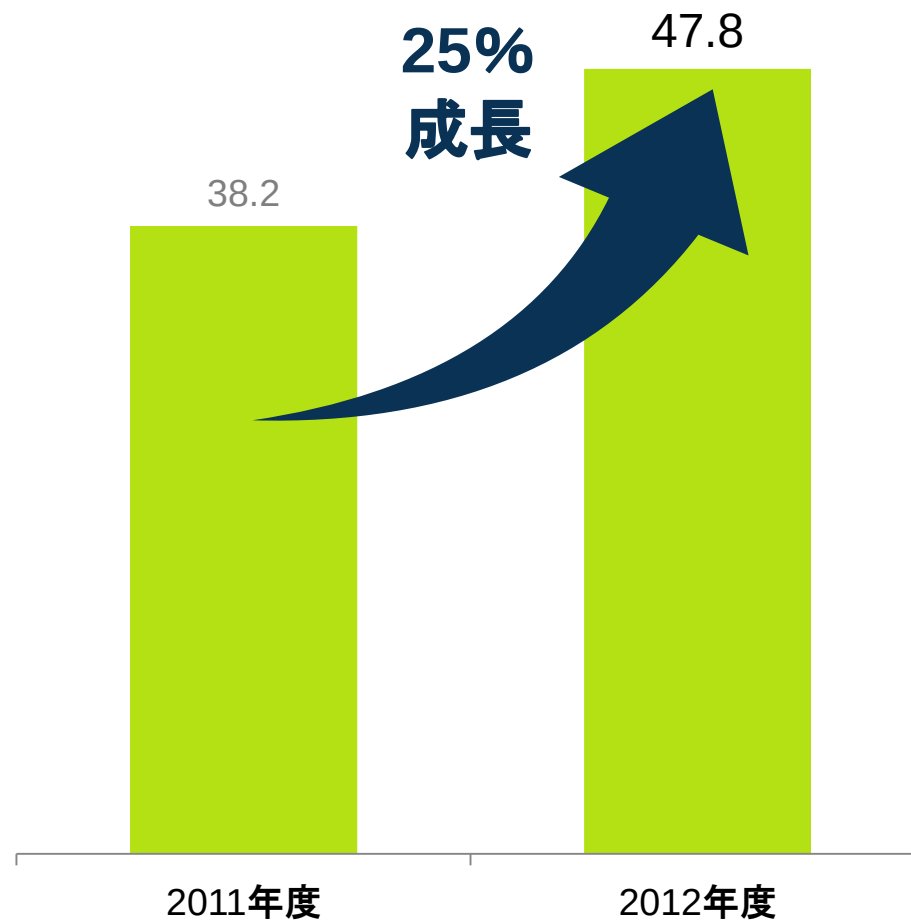
2012年の総括と2013年の展望

2012年決算も二桁增收増益を達成

売上高(十億円)



営業利益(十億円)



大型投資によりPCオンライン/モバイル事業を着実に強化

モバイル: gloops/inBlueの買収を通じて、事業領域をモバイルへと急拡大

gloops



大戦乱!!三国志
バトル



大激突!!ガーディアン
ブレイク



大連携!!オーディン
バトル



Warriors of Odin



大連撃!!クリスタル
クルセイド



大熱狂!!プロ野球
カード



大召喚!!マジゲート



大進撃!!ドラゴン
騎士団

PCオンライン: 新規ゲーム開発力強化を目的としてNCsoft株式を取得し、筆頭株主へ



『Mabinogi 2』共同開発中



代表作『Blade & Soul』



代表作『Tower of AION』

2013年の展望

PCオンライン

- 韓国: 主力タイトルの強化と大型新規タイトルの投入で競争力を大幅強化、成長路線へ回帰
- 中国: 市場屈指の『アラド戦記』、『カウンターストライクオンライン』に強力な新コンテンツを投入し、更なる成長の基盤を構築



MapleStory

COUNTER STRIKE
ONLINE



EA SPORTS FIFA ONLINE 3



DOTA 2

モバイル

- 国内市場で圧倒的なシェアを獲得
- 業界トップクラスの開発力をネイティブ・海外市場へ拡大



Devil Girls
(Korea)



Warriors of Odin
(US)



iOS



Android

ゲーム業界を取り巻くトレンド

オフライン



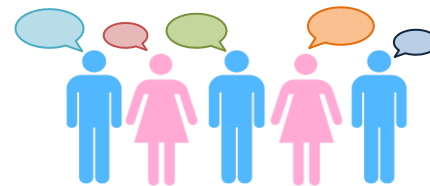
オンライン



シングルプレイヤー



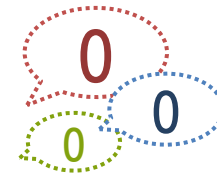
マルチプレイヤー



Pay-to-play



Free-to-play



2012年度第4四半期業績

第4四半期 ハイライト

- **売上高、営業利益ともに当社予想を超過**
 - 売上高は前年同期比39%増の309億円
 - 営業利益は前年同期比5%増の97億円、営業利益率は32%
- **中国が牽引しPCオンライン事業は前年比増収**
 - 主カタイトル『アラド戦記』、『カウンターストライクオンライン』、『サドンアタック』の業績は堅調
 - 韓国の『アラド戦記』は大型アップデート以降、好調推移
- **gloopsを買収し、インブルーと合わせてモバイルゲームの事業基盤を確立**
 - 第4四半期からgloopsを連結
 - 第4四半期のモバイル事業売上高構成比は全体の23%
 - gloops、インブルーは買収以降も当社の予想以上に業績が堅調
 - 2013年は15タイトル以上の新作をリリースし、業績に大きく寄与する見通し。海外事業の拡大も計画
 - 2013年も引き続き日本は当社にとって最大規模のモバイルゲーム市場。
- **純利益は資産減損や韓国税務当局による税制解釈の変更に伴う税務費用の増加により減益**

第4四半期業績概要

(単位:百万円、1株当たりデータを除く)

2012年第4四半期実績 及び予想との比較

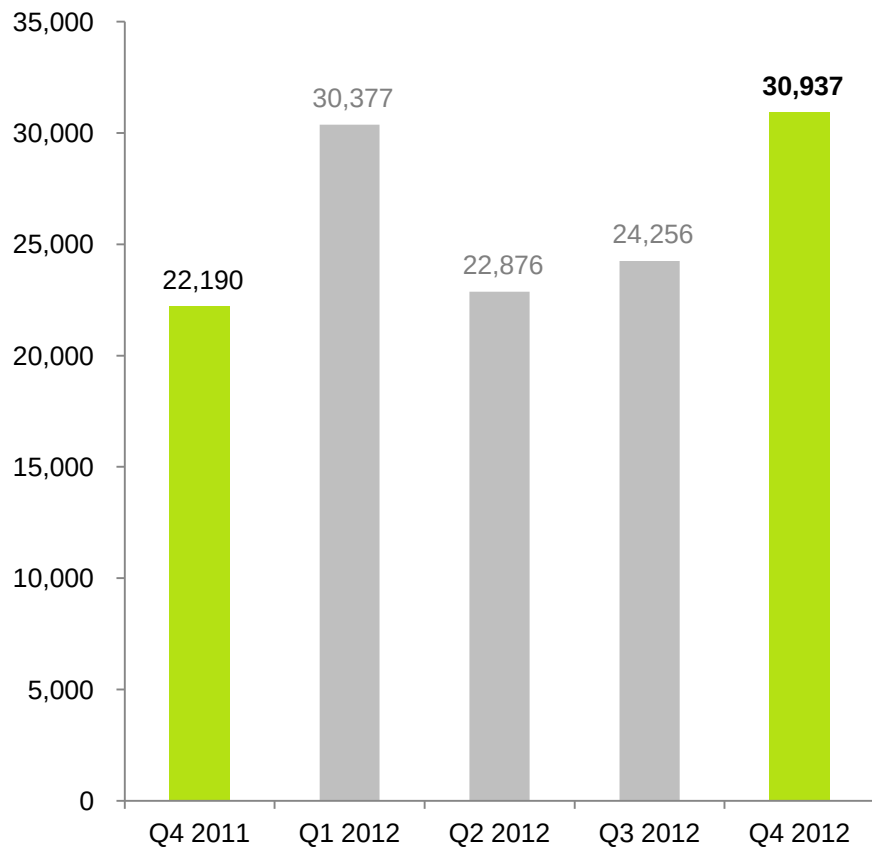
	ネクソングループ (gloopsを除く)		gloops (単体)		ネクソングループ (gloopsを含む)	
	予想	実績	予想	実績	予想	実績
売上高	21,263 ~ 24,000	24,492	6,200 ~ 6,700	6,445	27,463 ~ 30,700	30,937
営業利益	5,580 ~ 8,102	8,613	1,500 ~ 1,800	1,910	6,335 ~ 9,157	9,778 ¹
経常利益	5,770 ~ 8,292	7,169	1,500 ~ 1,800	2,014	6,525 ~ 9,347	8,438 ¹
当期純利益	3,188 ~ 5,099	(400)	900 ~ 1,080	1,013	3,381 ~ 5,471	(94) ¹
調整後当期純利益(損失) ²	3,597 ~ 5,507	74	900 ~ 1,080	1,013	4,441 ~ 6,531	1,033
1株当たり利益(損失)						
EPS	7.34 ~ 11.74	(0.92)	2.07 ~ 2.49	2.33	7.79 ~ 12.61	(0.22) ¹
調整後EPS	8.28 ~ 12.68	0.17	2.07 ~ 2.49	2.33	10.22 ~ 15.03	2.38

- ¹ ネクソングループ(gloopsを含む)の営業利益及び当期純利益は、gloops(単体)及びネクソングループ(gloopsを除く)の合計と一致しません。この差額はgloopsを連結した際に発生する連結のれんの償却費用です。
- 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、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。

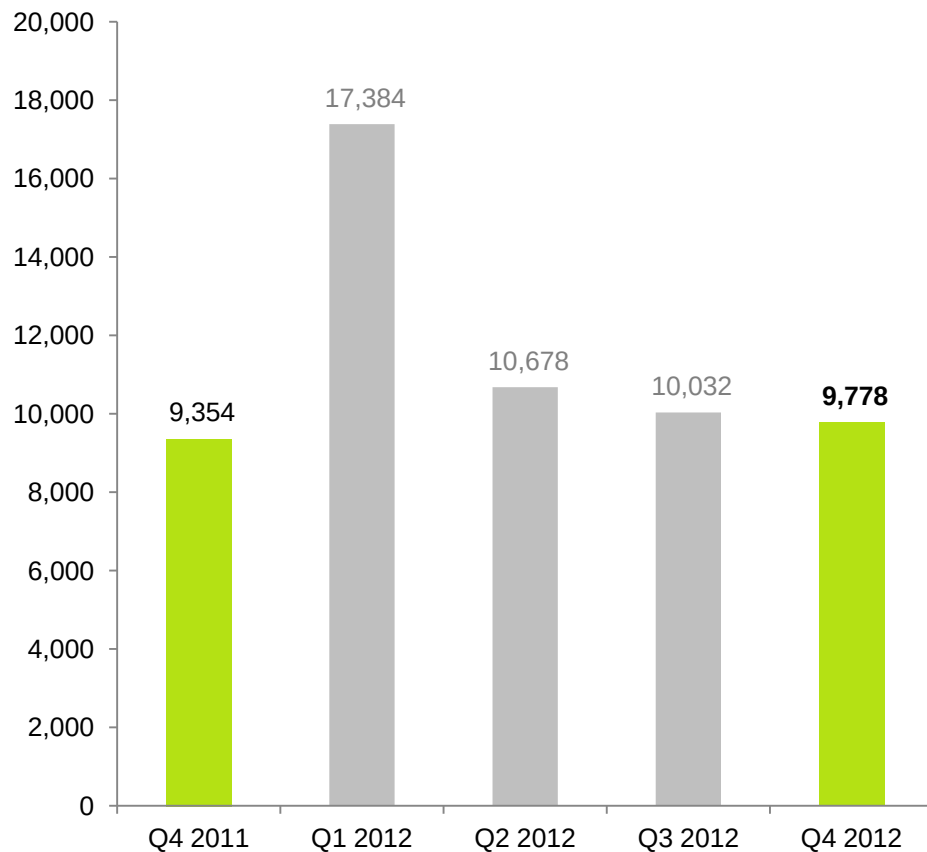
売上高及び営業利益の推移

(単位:百万円)

売上高



営業利益



注: 2012年第4四半期よりgloopsを連結の範囲に含めております。

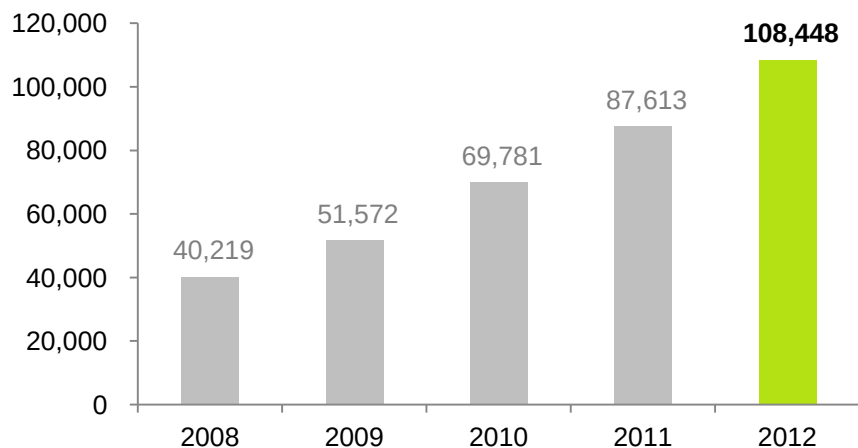
2012年度 通期業績

(単位:百万円、1株当たり金額を除く)

	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度	2012年度 ²	前年同期比
売上高	¥40,219	¥51,572	¥69,781	¥87,613	¥108,448	24%
営業利益	9,994	20,133	30,183	38,249	47,874	25%
当期純利益	8,290	17,659	21,638	25,755	25,401	-1%
調整後当期純利益 ¹	8,730	17,352	22,482	27,211	27,711	2%
1株当たり利益³						
EPS	23.49	50.04	61.32	71.65	58.71	
調整後EPS	24.67	49.17	63.71	75.70	64.05	

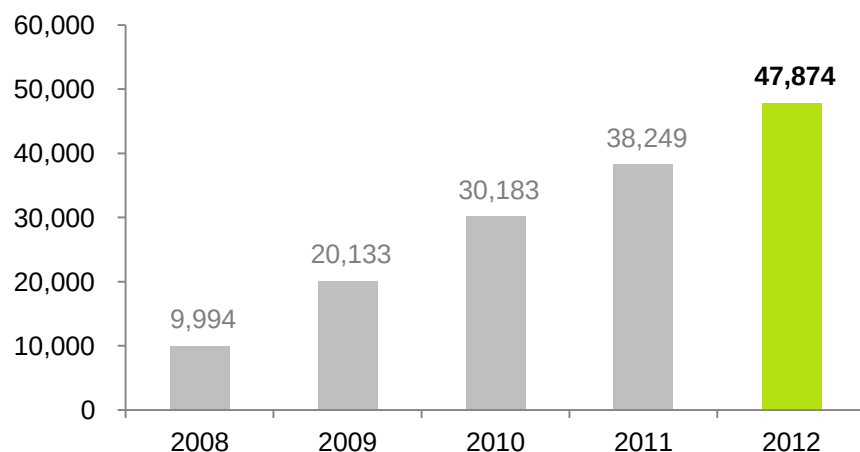
(単位:百万円)

売上高



(単位:百万円)

営業利益



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、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 2012年第4四半期よりgloopsを連結に含めております。

³ 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しています。

ユーザー所在地別業績概要及び 主要ユーザー指標

(単位:百万円)

	Q4 2011	Q1 2012	Q2 2012	Q3 2012	Q4 2012	前年同期比
ユーザー所在地別売上高¹						
中国	¥8,281	¥15,175	¥10,737	¥11,404	¥11,074	34%
韓国	7,224	8,856	6,251	6,578	7,057	-2%
日本	3,687	3,096	2,826	3,231	10,037	172%
北米	1,407	1,397	1,515	1,340	1,117	-21%
欧州及びその他地域 ²	1,590	1,850	1,545	1,701	1,651	4%
合計	22,190	30,377	22,876	24,256	30,937	39%
主要ユーザー指標³						
MAU(百万人)	80.0	82.8	77.4	78.8	68.3	
課金率	9.9%	10.9%	10.3%	9.6%	10.5%	
ARPPU ^{4,5}	¥1,350	¥1,761	¥1,521	¥1,729	¥1,683	

¹ ユーザー所在地別に、売上高の内訳を表しております。なお、ユーザー所在地別売上高は当社グループ会社の所在地別セグメント売上高とは異なります。

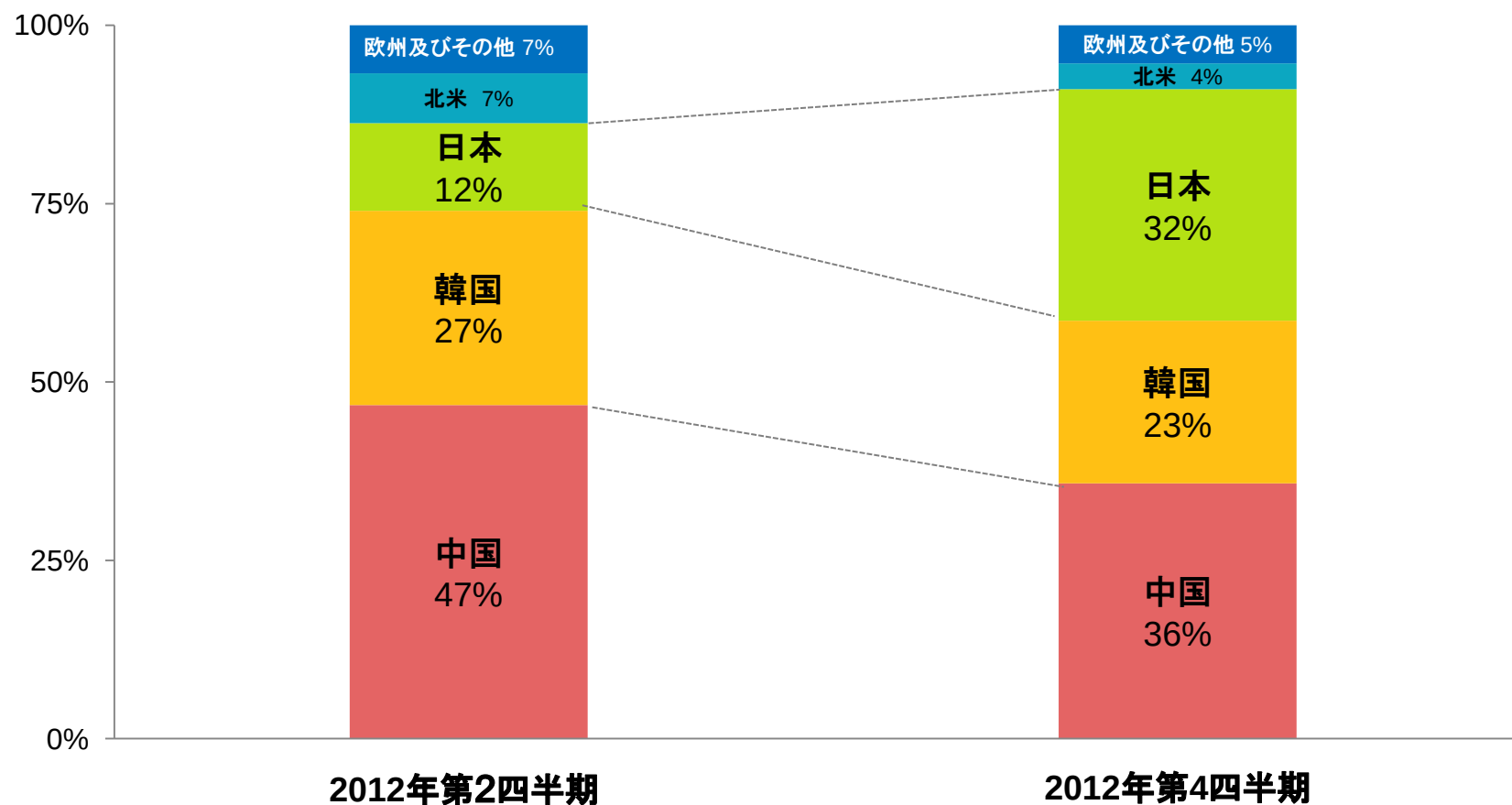
² その他地域: その他地域には英国、その他のアジア諸国、及び南米諸国などが該当。

³ 主要ユーザー指標は当社PCオンライン事業の月次平均ユーザー数を表しておりモバイル事業の月次平均ユーザー数は含んでおりません。

⁴ ARPPU(課金ユーザー当たり平均売上高)は、四半期の月次平均ARPPUです。

⁵ ARPPUは各四半期の為替レートに基づいて計算しております。仮に、為替レートが2011年の為替レートのまま一定だったと仮定した場合、2012年第4四半期のARPPUは1,503円です。

ユーザー所在地別売上高構成比¹



¹ 上記の図表は、類似した季節性を示した2012年第2四半期と第4四半期の売上構成を比較したものです。

第4四半期 地域別業績ハイライト

中国 – ハイライト

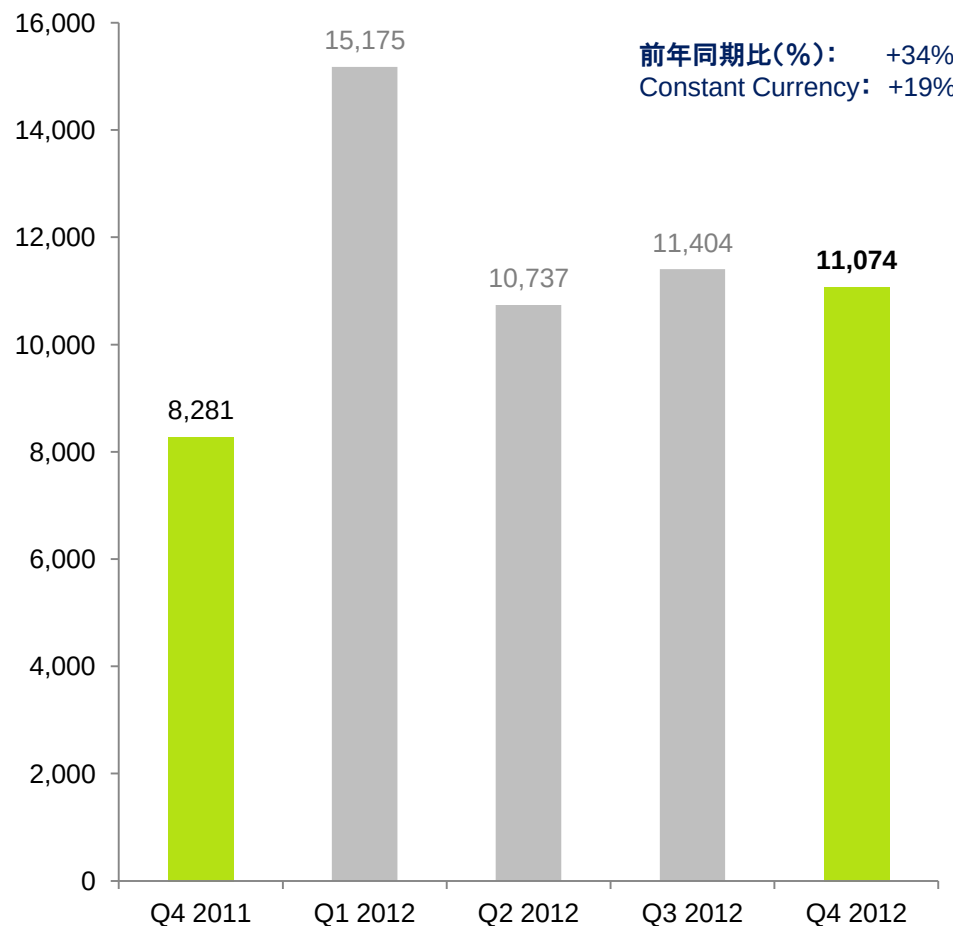
- 売上高は、前年同期比34%増の110億円
- 第4四半期は例年、小規模アップデートを中心とする閑散期であるが、『アラド戦記』や『カウンターストライクオンライン』などの主力タイトルは好調を維持し、それぞれがPCカフェランキングのトップ10入り
- MAUは前年同期比で減少したものの、課金率、ARPPUの上昇により影響は緩和



COUNTER STRIKE
ONLINE

(単位:百万円)

中国



韓国 – ハイライト

- 売上高は、前年同期比2%減の70億円
- 12月に実施した『アラド戦記』の大型アップデートが、第1四半期にも引き続き好影響を与える見通し
- 『サドンアタック』はPCカフェランキングで第2位となる
- 主力タイトルで継続率を収益化より優先した施策が成功

MapleStory

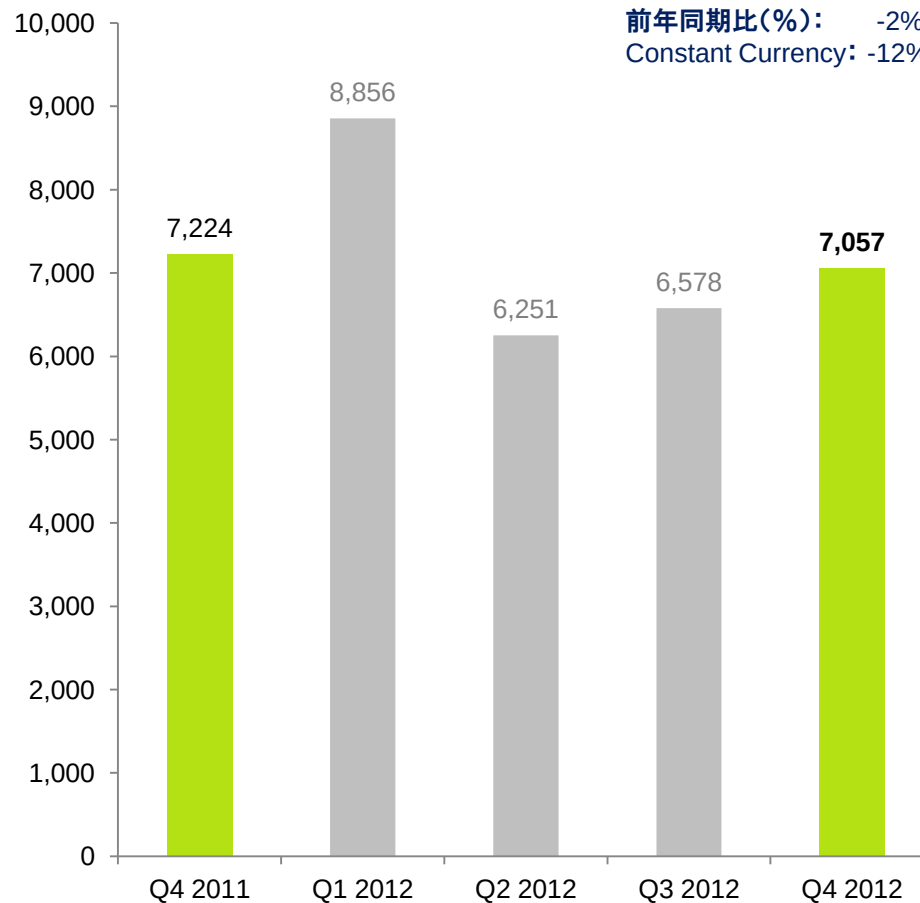


SUDDEN ATTACK

(単位: 百万円)

韓国

前年同期比(%): -2%
Constant Currency: -12%



日本 – ハイライト

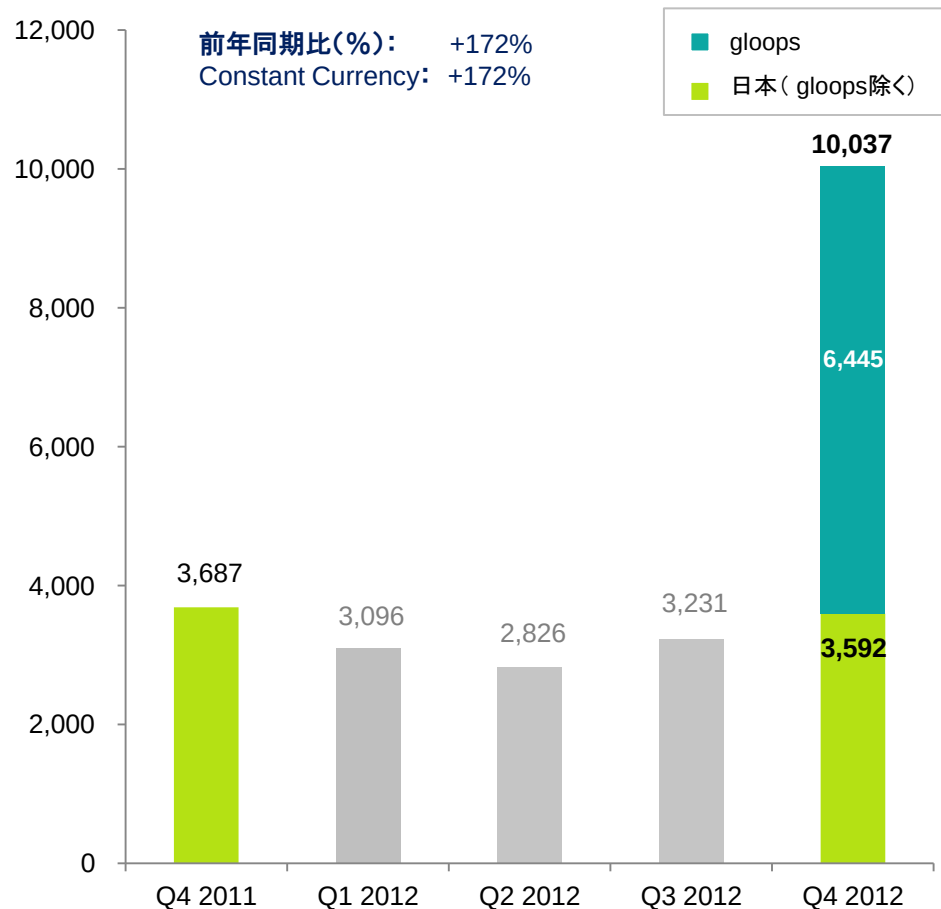
- gloopsを除いた売上高は、モバイル市場の拡大に伴い前年同期比3%減の35億円
- 今後は主にモバイル事業が成長を牽引



- gloops 及びinBlue は買収後も業績は堅調
 - gloopsの第4四半期売上高は64億円。主に、『大戦乱!!三国志バトル』が牽引
 - 大型のマスプロモーションを通じて、ユーザー獲得及び収益化に成功

(単位: 百万円)

日本



注: 2012年第4四半期業績からgloopsを連結しています。

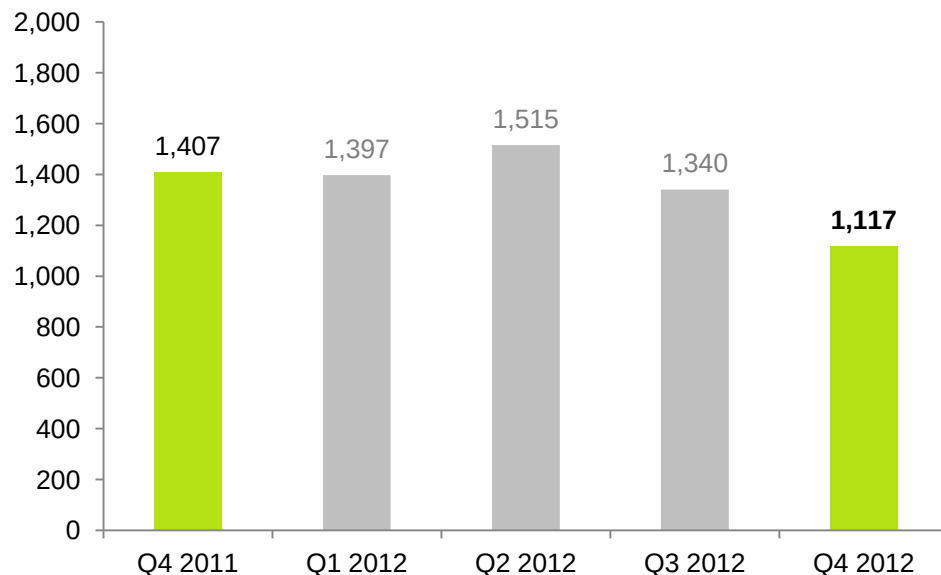
北米/欧州及びその他地域 – ハイライト

- 北米の売上高は、前年同期比21%減の11億円
- 欧州及びその他地域の売上高は、前年同期比4%増の16億円
- これらの地域では、事業体制の強化に引き続き注力

北米

前年同期比(%)： -21%
Constant Currency： -26%

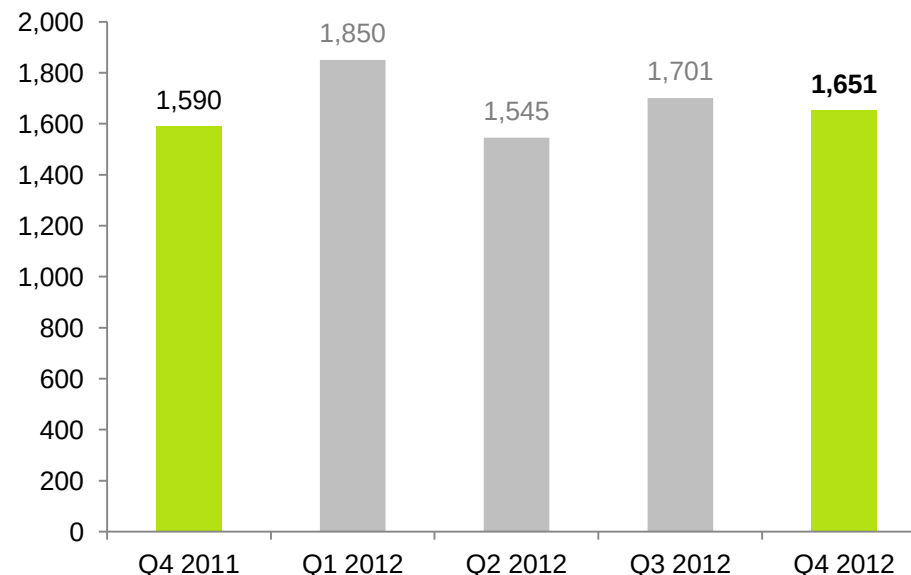
(単位:百万円)



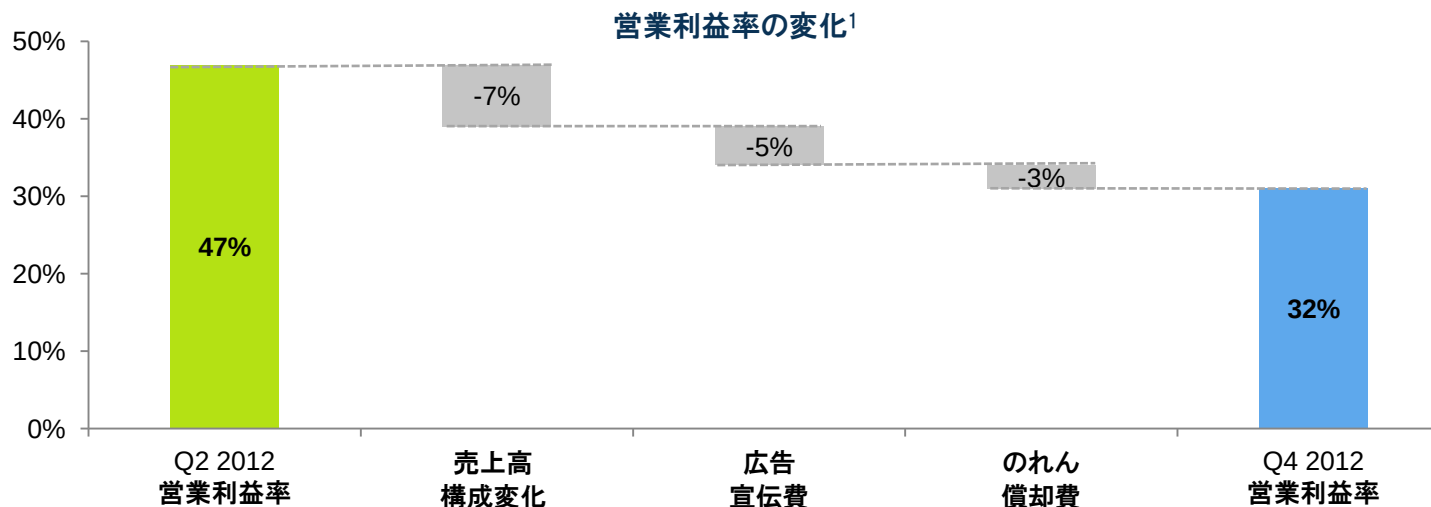
欧州及びその他地域

前年同期比(%)： +4%
Constant Currency： -4%

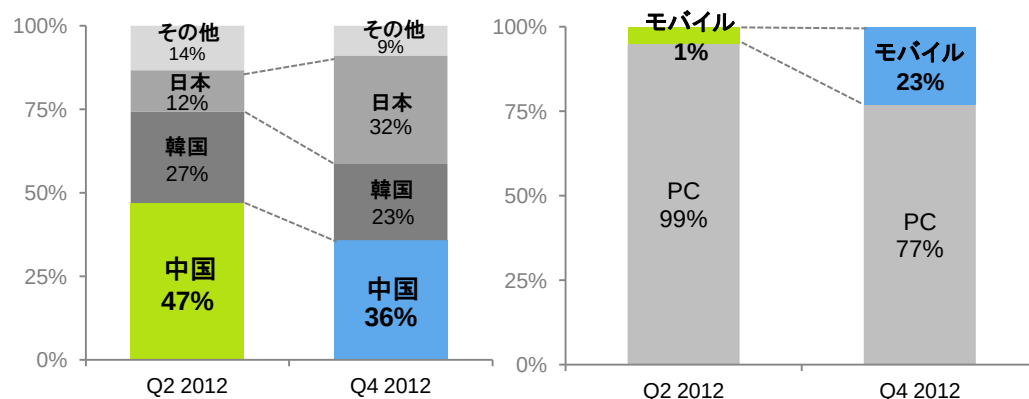
(単位:百万円)



営業利益率の変化

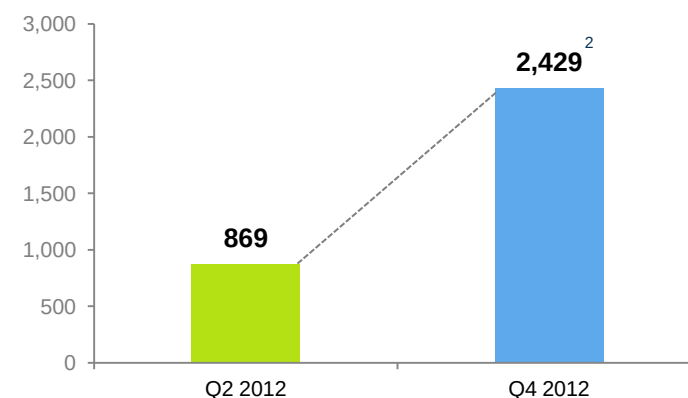


ユーザー所在地別及びプラットフォーム別の売上構成比



広告宣伝費

(単位: 百万円)

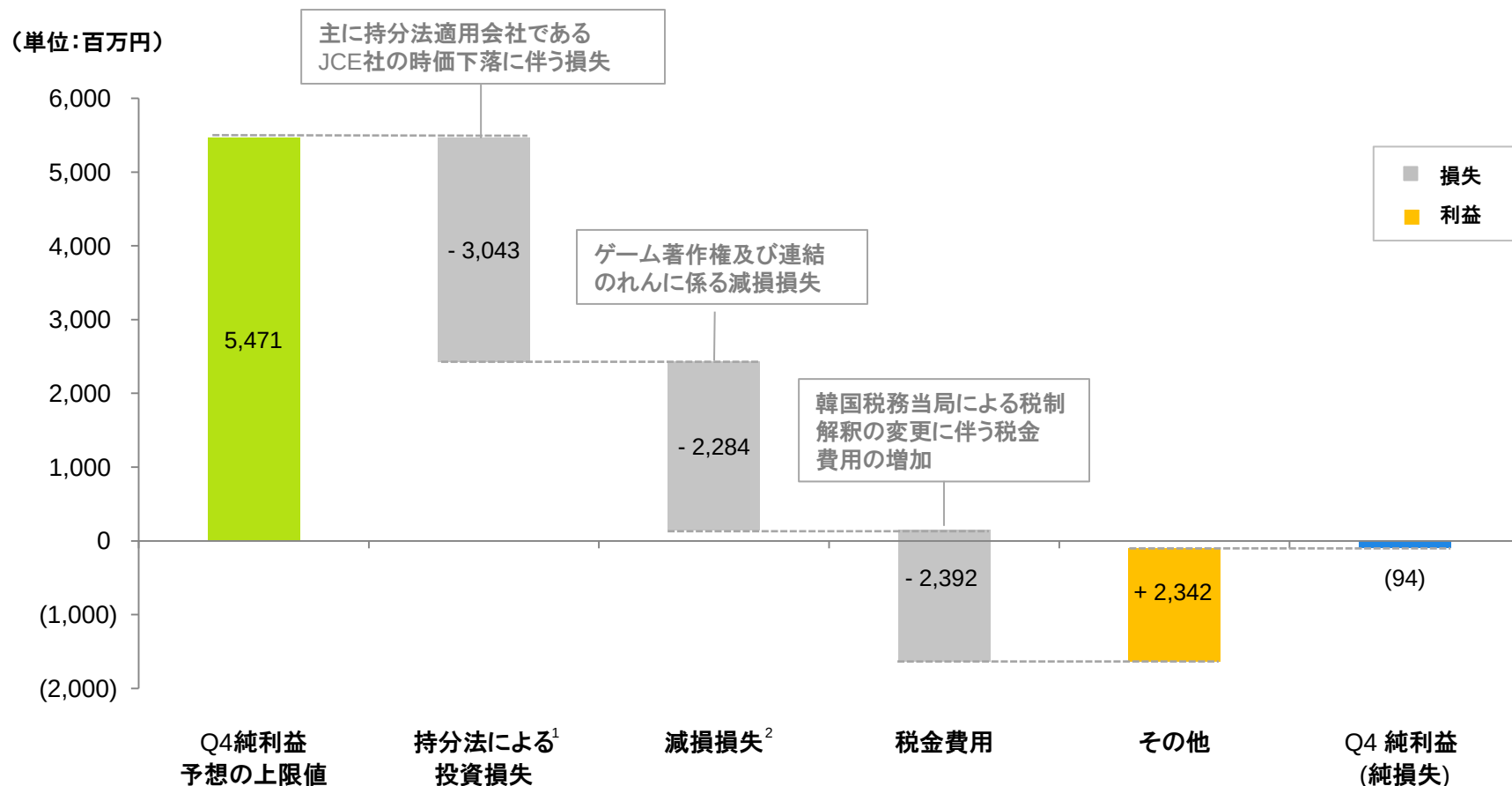


1 上記図表は当社の営業利益率の変化を図示するものです。季節性を考慮して、類似した季節性を示す第2四半期及び第4四半期を比較対象としております。上記は参考情報です。図示するために一定の仮定を置いて試算いたしました。

2 gloopsの広告宣伝費を含んでおります。

第4四半期純利益には一過性損失が影響

- 第4四半期純利益は、主に三つの要因から当社の予想の上限値を下回った：



1 持分法による投資損失は、貸借対照表上は投資有価証券残高を修正し、損益計算書上は「持分法による投資損益」という営業外損益項目によって一括して連結財務諸表に反映します。

2 減損損失は、グループ内で開発したゲームに関する権利であるゲーム著作権及びグループ外で開発されたゲームの使用に関するロイヤリティである長期前払費用の対象となるゲームの将来の収益獲得を検討した結果、株式取得時に想定していた収益額の回収可能性を見込めなくなったため、当該ゲームに関わるゲーム著作権及びのれんを回収可能価額まで減額し、当該減少額を減損損失として計上しております。

2013年第1四半期 業績予想

2013年第1四半期 業績見通し

- PCオンライン及びモバイル業界の動向は非常に激しいため、今回の決算以降、業績予想は、翌四半期の予想のみを提供いたします
- 引き続き、長期の市場見通しや事業動向に関する詳細は提供いたします

(単位:百万円)	Q1 2011	Q1 2012	Q1 2013	
売上高	¥20,809	¥30,377	¥35,965	~ ¥38,519
PCオンライン	20,666	30,151	28,553	~ 30,345
モバイル	143	225	7,411	~ 8,174
営業利益	9,340	17,384	12,330	~ 14,378
純利益	7,586	12,377	7,840	~ 9,318
調整後純利益¹	7,968	12,738	8,923	~ 10,401
1株当たり純利益²				
EPS	21.50	28.82	18.00	~ 21.39
調整後EPS	22.58	29.66	20.49	~ 23.88
想定為替レート³				
100KRW/JPY	7.37	7.03	7.94	7.94
CNY/JPY	12.52	12.55	13.34	13.34
USD/JPY	82.34	79.28	85.08	85.08

1 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、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。

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しています。

3 業績予想の為替前提は上記図表中の為替前提に基づいております。ドル円の為替レートが1円変動した場合の、四半期売上高及び営業利益の為替感応度は売上高が3.2億円、営業利益が1.5億円と予想しております。当社は韓国、中国、米国、など世界中で事業を運営しております。多くの場合、韓国ウォンも中国人民元も米国ドルと連動して為替は推移しますので、為替感応度はドル円に対するものをご参照ください。

2013年第1四半期のPCオンライン事業見通し

- 全体として、比較対象の前年同期が高水準であるものの、売上高は前年同期より緩やかな成長を予想
 - － 大半のタイトルでは旧正月近辺にアップデートやイベントを実施
 - － 第1四半期の売上高は中国と韓国が主に牽引
- 中国では高水準だった前年同期比の横ばいを想定
 - － 旧正月近くに大型アップデートやイベントを集中させるとともに、マーケティングも併せて実施
 - － 年間を通じて順調にMAUは緩やかに減少する見通し
 - － 『アラド戦記』のTier 1アップデートは 第1四半期と第3四半期に実施する予定
- 韓国では強力な新規タイトルとアップデートを準備
 - － 『サドンアタック』は第1四半期に大型アップデート(新たなゲームモードを追加)を実施
 - － 1月17日に商業サービスを開始した『FIFAオンライン3』は好調に推移。ユーザーからのフィードバックも好意的
 - － 上半期に『Warface』と『Pro Baseball 2K』を配信予定
 - － 下半期に『Dota 2』と『カウンターストライクオンライン2』を配信予定



FIFAオンライン3
(FIFA Online 3)



Dota 2



Warface

2013年第1四半期のモバイル事業見通し

- 2013年も日本はモバイル事業の最大市場
 - モバイル事業の利益率はPCオンライン事業と比較して相対的に低い
 - ブラウザ及びネイティブアプリ領域では事業機会が潤沢
- gloops 及びinBlueを中心に充実のゲームラインアップを予定
 - 2013年にgloops及びinBlueが15を超える新規タイトルを配信予定
 - 『大連撃!!クリスタルクルセイド』及び『マビノギソーシャル』を1月にモバゲーに配信。gloopsが開発を手がけた『FIFA ワールドクラスサッカーS』は2月15日にモバゲーで配信予定
- DeNAとの業務提携はモバイル事業の展開をさらに加速
 - 当社グループのゲームをモバゲーにリリースするとともに、同社から強力なマーケティング支援を獲得
 - 新規ゲームタイトルの共同開発を予定
 - 両社の強みを持ち寄り、世界のユーザーに向けて新しいゲーム体験を提供



『FIFA ワールドクラスサッカーS』¹



『マビノギソーシャル』



『大連撃!!クリスタルクルセイド』

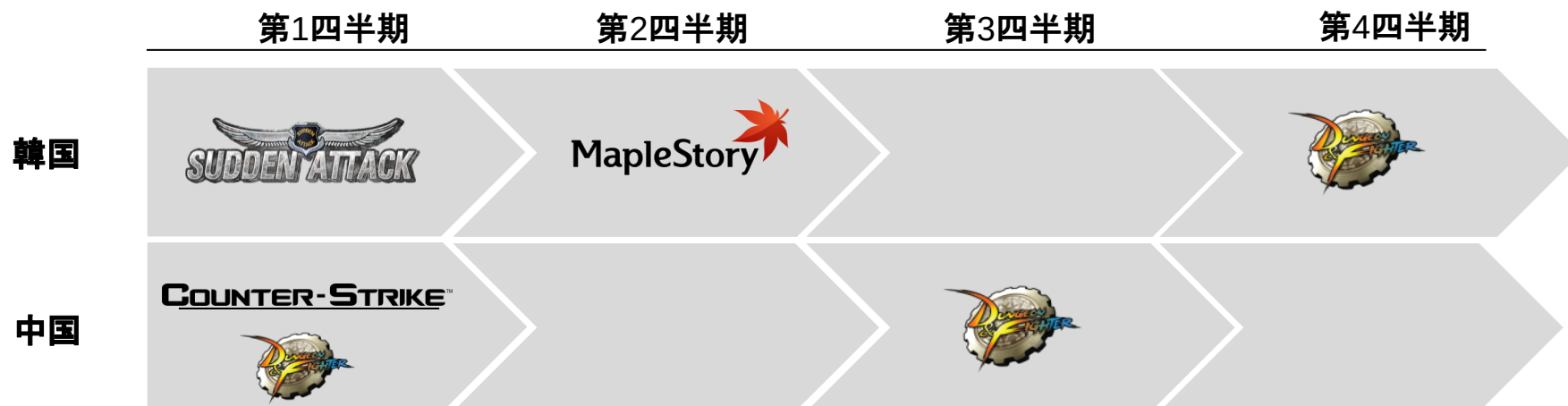


『大戦乱!!三国志バトル』

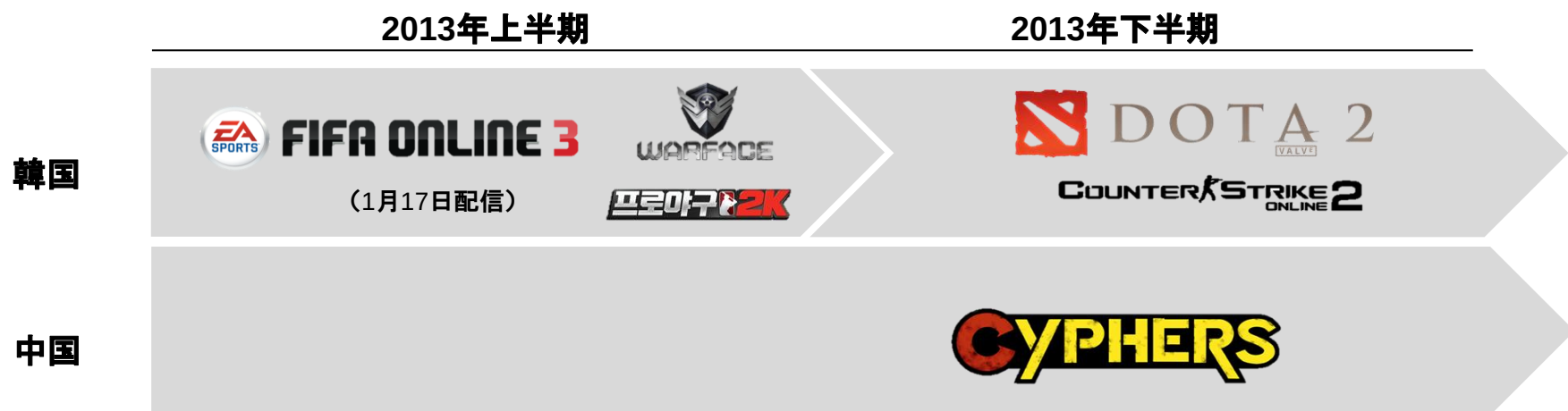
¹ © EA. gloopsは『FIFA ワールドクラスサッカーS』の開発業務を担っております。

2013年のTier 1アップデート及び新規タイトル配信スケジュール

主力タイトルのアップデート



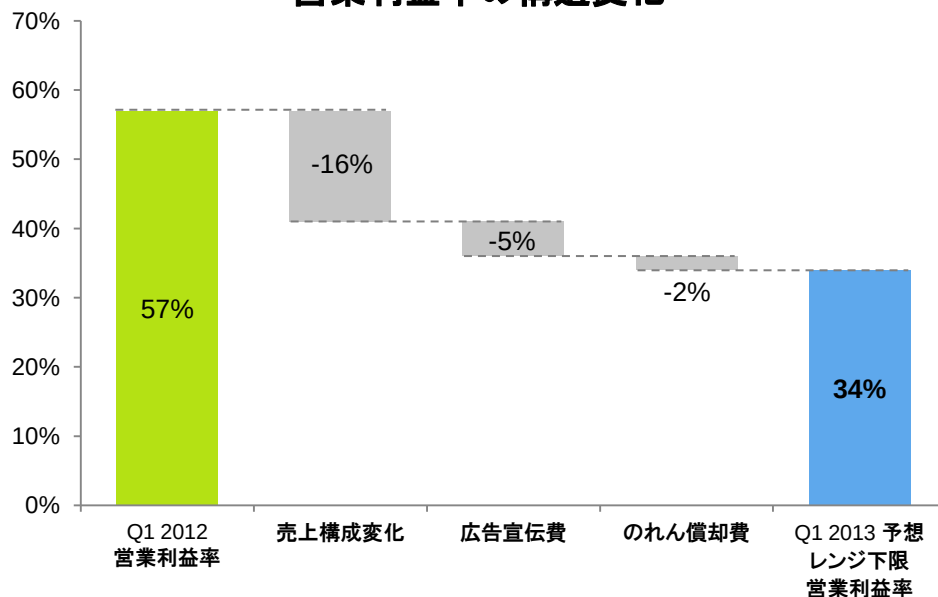
新規タイトル



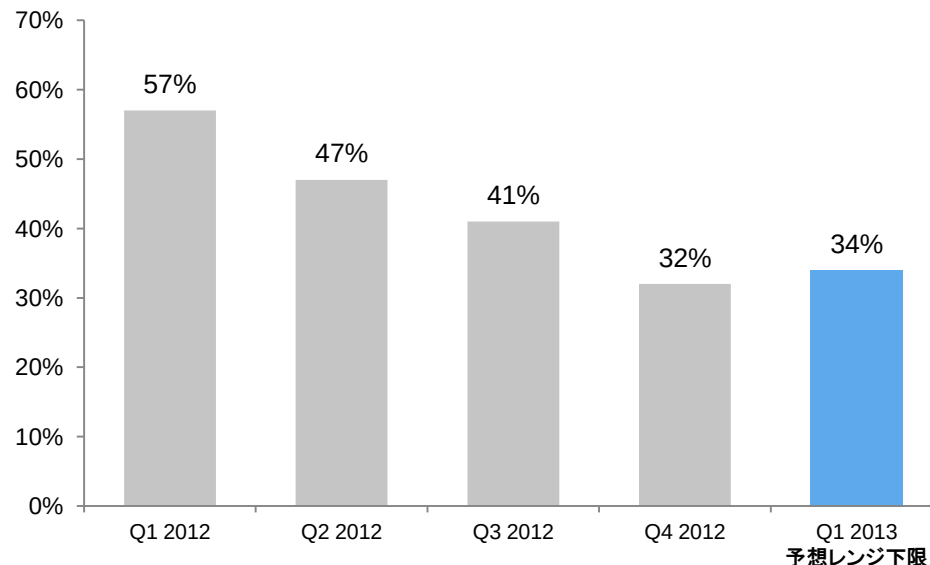
2013年第1四半期 予想営業利益率の変化（下限レンジ）

- 売上構成変化: 高利益率の中国事業売上高の比率低下及びモバイル事業の比率増加(全社の約20~25%程度)
- 新規タイトルのリリースに伴う広告宣伝費の増加(2012年第1四半期は新規タイトルのリリースはなし)
- gloopsなどの買収に伴うのれん償却費の増加

営業利益率の構造変化¹



営業利益率の推移



¹ 上記の数値は図示するために一定の仮定を置いて試算した数値であり、参考情報としてください

参考資料

業績概要及び主要ユーザー指標

(単位:百万円、1株当たり金額は除く)

	Q4 2011	Q1 2012	Q2 2012	Q3 2012	Q4 2012	前年 同期比	2011	2012	前年 同期比
売上高	¥22,190	¥30,377	¥22,876	¥24,256	¥30,937	39%	¥87,613	¥108,448	24%
営業利益	9,354	17,384	10,678	10,032	9,778	5%	38,249	47,874	25%
当期純利益(損失)	5,815	12,377	6,768	6,348	(94)	na	25,755	25,401	-1%
調整後当期純利益 ¹	6,153	12,738	7,148	6,791	1,033	-83%	27,211	27,711	2%
1株当たり利益(損失)									
EPS	15.59	28.82	15.63	14.63	(0.22)		71.65	58.71	
調整後EPS	16.49	29.66	16.51	15.65	2.38		75.70	64.05	
現金及び預金	132,479	146,977	129,089	139,659	127,604				
主要ユーザー指標 ²									
MAU(百万人)	80.0	82.8	77.4	78.8	68.3				
課金率	9.9%	10.9%	10.3%	9.6%	10.5%				
ARPPU ^{3,4}	¥1,350	¥1,761	¥1,521	¥1,729	¥1,683				

¹ 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、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。

² 主要ユーザー指標は当社PC事業を表しております(モバイル含まない)

³ ARPPU(課金ユーザー当たり平均売上高)は四半期の月次平均ARPPUです。

⁴ ARPPUは各四半期の為替レートにもとづきます。為替レートを2011年の為替レートのまま一定と仮定した場合、2012年第4四半期のARPPUは1,503円になります。

売上原価及び販管費

(単位:百万円)

	Q4 2011	Q1 2012	Q2 2012	Q3 2012	Q4 2012	2011年通期	2012年通期
売上原価	¥3,995	¥4,409	¥3,813	¥4,527	¥5,800	¥14,948	¥18,551
ロイヤリティー ¹	1,041	1,568	933	1,433	1,488	4,253	5,424
人件費 ²	1,621	1,615	1,646	1,690	2,337	5,877	7,290
その他 ³	1,333	1,226	1,234	1,404	1,975	4,818	5,837
販売費及び一般管理費	¥8,840	¥8,582	¥8,384	¥9,696	¥15,358	¥34,415	¥42,022
減価償却費	1,873	1,912	1,939	1,907	2,203	7,909	7,964
人件費	1,869	1,858	1,962	2,019	2,687	6,770	8,527
支払手数料 ⁴	1,062	1,122	881	1,047	1,989	4,198	5,040
広告宣伝費	1,269	1,023	869	1,856	2,429	4,698	6,178
研究開発費	567	591	767	644	562	2,408	2,566
のれんの償却費	560	592	608	671	1,372	2,407	3,244
その他 ⁵	1,640	1,484	1,358	1,552	4,116	6,025	8,503

¹ 売上原価のロイヤリティーはゲームを配信する権利のために、開発会社に支払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で構成されています。

⁴ 販売費及び一般管理費の支払手数料は2012年第4四半期に増えておりますが、gloopsを連結したことによりキャリア決済手数料が増えたことが要因です。

⁵ 販売費及び一般管理費のその他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。

連結貸借対照表

(単位: 百万円)	前連結会計年度 (2011年12月31日)	当連結会計年度 (2012年12月31日)
流動資産	¥150,722	¥155,310
現金及び預金	132,479	127,604
その他流動資産	18,243	27,705
固定資産	85,043	158,618
有形固定資産	16,016	9,730
無形固定資産	44,074	73,436
ゲーム著作権	31,163	29,596
のれん	11,595	42,669
その他無形固定資産	1,315	1,170
投資その他の資産	24,952	75,451
投資有価証券	17,002	58,162
その他	7,950	17,288
資産合計	235,765	313,928
流動負債	24,562	44,241
1年内返済予定の長期借入金	2,994	10,943
その他	21,568	33,298
固定負債	33,316	54,761
長期借入金	18,567	41,354
その他	14,749	13,406
負債合計	57,878	99,003
純資産	177,886	214,925
株主資本	191,219	218,703
その他の包括利益累計額	(17,239)	(8,141)
その他 ¹	3,907	4,362
負債純資産合計	235,765	313,928

- **有形固定資産:**
主にネクソン・コリアのソウル市内カンナムの土地売却による
- **のれん:**
主にgloops及びinBlue買収による
- **投資有価証券:**
主にNCsoftの株式取得による
- **長期借入金:**
三井住友銀行からの追加借入による

¹ 新株予約権及び少数株主持分を含む。

連結キャッシュフロー計算書¹

(単位:百万円)

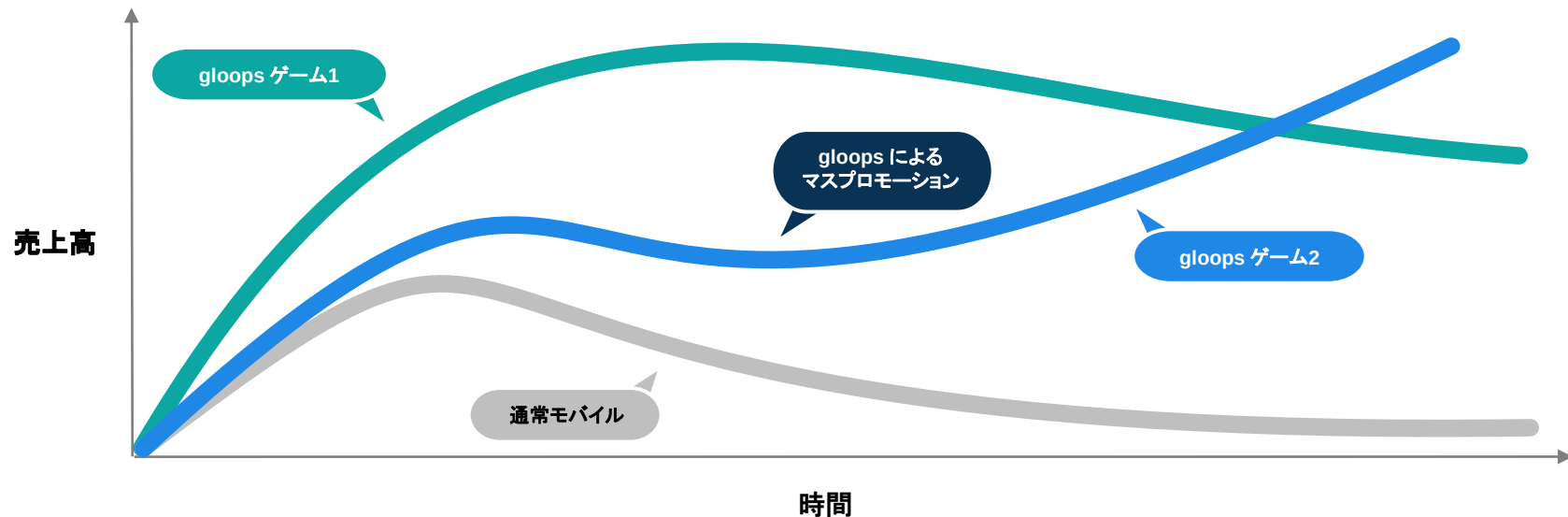
	2011年度	2012年度
営業活動によるキャッシュフロー	¥39,762	¥42,714
投資活動によるキャッシュフロー	(29,486)	(113,711)
財務活動によるキャッシュフロー	83,499	30,902
現金及び現金同等物に係る換算差額	(650)	6,893
現金及び現金同等物の増減額(減少)	93,125	(33,199)
現金及び現金同等物の期首残高	24,473	117,598
現金及び現金同等物の期末残高	117,598	84,398

- 投資活動によるキャッシュフロー:
主にNCsoft、inBlue及びgloopsの株式取得に伴う支出
- 財務活動によるキャッシュフロー:
主に長期借入金による収入

¹ 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲: 手許現金、随時引き出し可能な現金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なりリスクを負わない取得日から3ヵ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

gloopsに関する説明

- gloopsのモバイルゲームは、長いライフサイクルと強力なユーザー基盤を持つ
- マスプロモーションをうまく活用し、収益獲得してきたトラックレコードを持つ
- 『大戦乱!!三国志バトル』は長いライフサイクル及び高収益を実現したゲームの好例



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