平成 24 年 12 月期第２四半期
決算報告資料

株式会社ネクソン



2012年８月９日

株主の皆様へ

株式会社ネクソンは、本日、皆様へ堅調な第２四半期決算の内容をご報告申し上げることが出来、大変光栄に存じます。当第２四半期は既存ゲームタイトルの成長に牽引され、売上高、営業利益共に当社の計画通り着地しており、また、今後の新規ゲームタイトル配信開始に向けて、準備を整えた時期でもありました。今後の成長につながる投資活動や業務提携契約も活発に行い、直近では、韓国において『FIFA オンライン３』（*FIFA Online 3*）を配信するために行なった米国 Electronic Arts Inc. との提携、日本のモバイルゲーム開発会社である株式会社インブルーの買収、そして韓国 NCsoft Corporation の筆頭株主となった株式取得について公表いたしました。

当社では四半期ごとに、当社のウェブサイト http://ir.nexon.co.jp/上に、決算短信、また本資料のような株主の皆様に向けた決算報告資料を掲載しております。決算発表当日には当社の経営陣との Q&A 形式による電話会議を開催し、時間の許す限り、多くのご質問にお答えしております。アナリスト及び投資家の皆様におかれましては、当電話会議の前に、nexon-ir@nexon.co.jp まで予めご質問をお寄せくださいますよう、お願い申し上げます。

2012年第２四半期業績

以下の表では、当第２四半期業績を要約し、比較として前４四半期の業績も掲載しております。

連結業績概要
（百万円、１株当たり金額は除く）

	2011年12月期			2012年12月期		変動率(%)
	第２四半期	第３四半期	第４四半期	第１四半期	第２四半期	前年同期比
売上高	¥20,456	¥24,156	¥22,190	¥30,377	¥22,876	12%
営業利益	8,605	10,948	9,354	17,384	10,678	24%
当期純利益	5,120	7,232	5,815	12,377	6,768	32%
調整後当期純利益[2]	5,507	7,582	6,153	12,738	7,148	30%
１株当たり純利益[3]:						
EPS	14.51	20.39	15.59	28.82	15.63	
調整後 EPS	15.61	21.37	16.49	29.66	16.51	
現金及び預金	44,291	44,278	132,479	146,977	129,089	

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、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、投資者に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。

[3] 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。

以下の表は、当四半期の主な指標を抜粋したものです。

主要ユーザー指標（抜粋）

	2011年度 第２四半期	2012年度 第２四半期
MAU	83.1百万人	77.4百万人
課金率	7.8%	10.3%
ARPPU [1, 2]	1,538円	1,521円

注記：

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

[2] ARPPUは現地通貨建てです。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２四半期のARPPUは1,524円になります。

当四半期のMAUは、予想通り、83.1百万人から77.4百万人に若干減少しました。これは当社が過去３四半期において大型ゲームタイトルを新規配信しなかったためです。

韓国では、当四半期中の何らかの時点で、他ゲームの新規配信によって引き起こされた競争により、当社ゲームタイトルのゲームプレイ時間、ひいてはMAUが影響を受けた可能性がありますが、にこの影響を計測するのは困難です。PC Café のデータを参考とすると、当社と業界全体の総ゲームプレイ時間は増加していますが、当社のいくつかのゲームタイトルにつきましては、ゲームプレイ時間における市場占有率が、競合ゲームタイトルの配信開始により、一時的に影響を受けています。すなわち、新規ゲームタイトルの配信開始は、ゲーム全体の総ゲームプレイ時間の底上げに貢献し、これによって、当四半期に当社のゲームタイトルも恩恵を享受しました。このパターンは過去にも見られたものです。

その一方で、当社のゲームタイトルは記録を更新し続けました。６月には『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）が、最大同時接続ユーザー数（MCCU）の新記録を樹立しました。当社の課金率は10.3%で、前年同期7.8%から上昇しました。ARPPUは前年同期と比して横ばい（為替レートを一定とした場合は、若干増加）となりました。

以下の表では、為替レート変動の影響を受けない成長率を前年と比較して示すために、為替レートを一定とした場合（2011年第２四半期の平均為替レートを適用）により、当社の売上高を記載しています。

地域別売上高
（百万円）

第２四半期の売上高 [1]	2011年度 第２四半期	2012年度 第２四半期	前期増減 （前期比）	前期増減 （為替レート一定）[3]
韓国	￥ 6,237	￥ 6,251	0%	9%
中国	7,805	10,737	38%	49%
日本	3,214	2,826	△12%	△12%
北米	1,511	1,515	0%	4%
欧州及びその他の地域 [2]	1,688	1,545	△8%	1%
連結売上高合計	**20,456**	**22,876**	**12%**	**20%**

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] 為替レートを一定と仮定した場合の前期増減とは、2011 年第２四半期から為替レートが変動していないものと仮定した場合の成長率のことです。1,340 韓国ウォン/100 円、12.53 円/人民元、82.04 円/米ドル。

ご覧のように、前年と比して円高となったため、財務諸表上の業績が低下していますが、円高の影響がなければ、当社の売上高は前年第２四半期と比較して、20%増加しておりました。当社グループの第２四半期の売上高につきましては、約 88%が円以外の外貨建てで、そのほとんどが中国元か韓国ウォン建てでした。

第２四半期の連結売上高は 228.7 億円で、2011 年第２四半期比 12%増、為替レートを一定と仮定した場合は 20%増となりました。既存の人気ゲームタイトルの成長が続いたことに加え、『マビノギ英雄伝』（*Mabinogi Heroes*）や『サイファース』（*Cyphers*）など、最近配信を開始したゲームタイトルが期待通りの成長を見せており、当社グループの主要ゲームタイトルに名を連ねる可能性があります。また、『マビノギ英雄伝』（*Mabinogi Heroes*）の売上高が、前年同期比で 60%増加しました。2011 年６月に韓国で配信を開始した『サイファース』（*Cyphers*）につきましては、時期尚早ではありますが、売上高が着実に地固めをしつつあると考えております。課金ユーザーは 2012 年第１四半期よりも 36%増加しました。

第２四半期の連結営業利益は 106.7 億円で、前年同期比 24%増となりました。当第２四半期の営業利益率は 47%で、前年の 42%から上昇しました。営業利益率は、再び当社の長期目標である 40～45%のレンジを上回りましたが、新規ゲームタイトル開発に投資を続けるため、当社では長期的には低下するものと予想しています。

当社は、グローバル事業を主要地域別に管理し業績開示を行なっていますが、各地域のユーザーと成長特性は、それぞれ異なっています。以下に 2012 年第２四半期における各地域の業績と結果を支えた要因についてご説明いたします。

韓国

2012 年第２四半期の韓国における売上高は 62.5 億円で、前年比横ばいでした。為替レートを一定と仮定した場合、売上高は９％増加しました。

以前申し上げたように、第２四半期は当社グループにとって、通常は季節的に業績の芳しくない四半期です。そのため、当社グループの既存ゲームタイトルの運営は、マーケティング活動によりユーザーアクセスをサポートしつつ、ほとんどのゲームタイトルで小型アップデートを発表することに専念しています。

『メイプルストーリー』（*MapleStory*）では、９周年記念として、２つのミニゲームを発表しました。４月には『サドンアタック』（*Sudden Attack*）で、５人編成のチーム間でサバイバル・ゲームを行う「Ace Mode」のアップデートを発表しました。翌月には、『サドンアタック』（*Sudden Attack*）で、「Shoot Out Mode」のアップデートを行い、最後までプレイヤーが残ったチームが勝てるようにしました。『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）では、５月に「Pincer Operation」アップデートを開始しました。このアップデートにより、プレイヤーは自分達の側で戦う傭兵を迷宮で呼び出せるようになります。『マビノギ』（*Mabinogi*）では、「Maestro of the Battlefield: Bard」アップデートには、「バード」と呼ばれる新しい将来の職業も登場させました。即座に魔法をかけることができる「Dynamic Battle System」など、いくつかの新しいイベントもあります。この他にも、新たなゲーム内コンテンツがあります。『カウンターストライクオンライン』（*Counter-Strike Online*）につきましては、新しい大量兵器と特別モードのマップを発表しました。更に別のアップデートとしては、『マビノギ英雄伝』（北米では *Vindictus*）及び『ドラゴン・ネスト』（*Dragon Nest*）もありました。当社グループの最新ゲームタイトル『サイファース』（*Cyphers*）では、超能力を持つ新しいキャラクターを２名発表し、その結果、今四半期の MCCU が配信開始以来２番目の実績となりました。季節的に減速する第２四半期の中でのこの実績は、大きな成果です。前述のように、『サイファース』（*Cyphers*）が早期に出した実績は、このゲームタイトルが堅調な成長路線を歩んでいることを当社に示してくれました。

夏期に入ると共に、当社グループは従来のようにユーザーが活動的になる四半期を有効に活かすために、積極的なマーケティング計画で支援しつつ、主要ゲームタイトルの全てで大型アップデートを発表しています。

新しく再編した韓国チームは、モバイルゲームの最前線で懸命に開発にあたっています。第２四半期には、新たに６つのスマートフォン用ゲームタイトルの配信を開始いたしました。Android 向けに『*Dungeon&Fighter Female Gunner*』を配信開始し、iOS と Android 向けに『メイプルストーリーライブ』（*MapleStory Live*）の無料版を発表しました。iOS では、３Ｄパズルゲームである『シャドウムーブ』（*Shadow Move*）の配信も開始しました。更に iOS 向けに香港 Lakoo が開発した MMORPG『エンパイヤオンライン』（*Empire Online*）の韓国版を配信開始しました。オリジナル版の『カートライダー』（*KartRider*）に基づき、Android 向けに発表された『カートライダーラッシュ・プラス』（*KartRider Rush Plus*）が、配信開始後の１か月間に、200 万回ダウンロードされました。最後に、戦車バトルゲームである『*Space Tanks*』も、iOS で配信を開始しました。



『カートライダーラッシュ・プラス』

中国

中国においては、引き続き業績は大変好調でした。中国の売上高は第２四半期に 107.3 億円に達し、前年同期比で 38%増、為替レートを一定と仮定した場合は 49%増となりました。中国は当四半期の連結売上高で 47%を占め、当社グループ最大の地域となりました。

第２四半期には、ほとんどのゲームタイトルでアップデートを実施しました。『カートライダー』（*KartRider*）では、新しいゴーストモードを登場させた「Labor Day」や、新しいカートボディを登場させた「Shaeffer Z7」など、いくつかのアップデートを開始し、同ゲームタイトルの前年同期比売上高の増加に貢献しました。『カウンターストライクオンライン』（*Counter-Strike Online*）では、夏の大規模アップデートに備えて、いくつかのパッチをリリースしました。これらのパッチは、ゲームプレイ、及びプレイヤー間のゲーム内コミュニケーションを充実させるような仕組みになっています。同ゲームタイトルにおいてこれより小規模なアップデートでは、新しい「Shooting Star」という武器、新規モードのマップ、そして新しいクエストを登場させました。『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）は４周年記念として、ユーザーの方々にいくつかのツールと、ゲームコインや宝石などの賞を差し上げました。「Revolution」と呼ばれる大規模なアップデートも発表しました。これには、新しい男メイジ（魔術師）というキャラクターと、エレメンタルマスター（Elemental Master）や氷のマスター（Glacial Master）として知られる専門クラスも登場させました。『メイプルストーリー』（*MapleStory*）のプレイヤーのために、「冒険者」「シグナス騎士団」「究極の冒険者」など、人気のあるキャラクタークラスを刷新しました。更に新規ゲームタイトルである『マビノギ英雄伝』（*Mabinogi Heroes*）で、新しいキャラクター「ケイ」を発表したところ、週間登録ユーザー数が前週比 200%増加しました。

日本

2012 年第２四半期の日本における売上高は、28.2 億円で、前年同期比 12%減少しました。

第２四半期に『メイプルストーリー』（*MapleStory*）、『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）、『マビノギ』（*Mabinogi*）、『マビノギ英雄伝』（*Mabinogi Heroes*）のアップデートを開始しました。『メイプルストーリー』（*MapleStory*）では、「ジャスティス」アップデートを発表し、新しいキャラクタークラスである「ファントム」を登場させました。このキャラクターはユニークなスキルと「ケイン」と呼ばれる武器を持ち、ゲーム内でモンスター攻撃に使われます。４月には、『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）の大規模アップデートの一つである「イノベーション」を開始しました。このアップデートの一環として、新しい男メイジのキャラクタークラスを登場させることで、以前このゲームタイトルで遊んだプレイヤーが改めてゲームをしたくなるような起爆剤を仕掛けました。このアップデートを宣伝するために、テレビのアニメ番組として人気が高い「Fate/Zero」との提携もいたしました。５月 24 日には、『マビノギ』（*Mabinogi*）において、新しい職業「吟遊詩人」を登場させた「ジェネシス（再誕）」アップデートを開始しました。『マビノギ英雄伝』（*Mabinogi Heroes*）では、新しいエピソード（迷宮）とマップを登場させた３部構成のアップデートを開始しました。

既存ゲームタイトルに加えて、４月 26 日には、複数プレイヤーで楽しめるレーシングゲームとして人気のある『カートライダー』（*KartRider*）の配信も開始しました。配信開始時のプロモーション活動として、トヨタ自動車株式会社及び数名の著名人とコラボレーションいたました。６月 27 日には、『*NAVYFIELD2*』のクローズド β も開始しました。

日本では、従前よりユーザーの大半がコンソールゲームかモバイルゲームのどちらかで遊んでいます。このため、日本地域での新規ゲームタイトル展開の主眼はモバイルゲームであり、新しいジャンルと種類で実験的な試みをすることを重視しています。当四半期には、GREE Platform でプレイするソーシャルカードバトルゲーム『メイプルストーリー　ブレイブモンスターズ』の配信を開始しました。このゲームタイトルでは、２週間で 10 万人のユーザー登録を記録しました。６月 19 日には、JC Entertainment Corporation で開発され、韓国において iOS 上で最高売上高を記録したゲームタイトル『*Rule the Sky*』の日本版『浮島ふわりん』を発表しました。

北米

北米の売上高は当四半期 15.1 億円で、2011 年第２四半期から横ばいでしたが、売上高は為替レートを一定と仮定した場合は４％増となりました。

当四半期は、北米事業を更に安定化させる期となりました。当社グループの既存ゲームタイトル運営及びセキュリティチームの尽力のおかげで、当地域におけるユーザーが増加し始めています。

事業の安定性を向上させ、継続的な稼働時間を実現したことから、北米における全てのゲームタイトルで、アップデートを発表することができました。当社グループは新規コンテンツを宣伝する強力なマーケティング・キャンペーンで、これらのアップデートを後押ししました。『メイプルストーリー』（*MapleStory*）では、２つのアップデートを発表して、ゲーム内で７周年イベントを開催しました。「Alliance」アップデート第３弾では、新しいクエストを導入し、プレイヤーは期間限定で「Legend」という人気キャラクターを創造できるようになりました。５月末には、「Renegades」アップデートを発表し、銃を持った宇宙の賞金稼ぎ「ジェット」という北米限定のキャラクターを登場させました。『マビノギ』（*Mabinogi*）にとっては、５月に発表した「Fighter’s Way」アップデートに支えられ、非常に好調な四半期となりました。このアップデートでは、新しい戦士クラスと共に、同ゲームタイトルのシェークスピア・コンテンツの最終キャラクターであるマクベスも登場し、戦士のストーリーが加えられました。更に、現金決済ショップ・システムである「Beauty Shop」も開店させました。第２四半期に入ってまもなく商人クラスのアップデートを発表して、新しいクラスと商業システム及び新しい武器を登場させました。６月末には、「Genesis」アップデートを発表して、同ゲームタイトルの戦闘システムを設けました。『アラド戦記』（北米では *Dungeon Fighter Online*）では、「Omen of the Apocalypse」アップデートを発表して、３つの新しい迷宮を登場させました。第２四半期の後半には、「Revolution」と呼ばれる大規模なアップデートも発表しました。このアップデートでは、新しい男メイジ、新しい４つの迷宮、新しいクエスト・システムを登場させ、ゲームの画像解像度も向上させました。『コンバット・アームズ』（*Combat Arms*）では、３つのアップデートを実施し、新しいマップと MVP リーダー・ボードを追加させました。３つのアップデートのうち最大のものは、「Spiders vs. Scorpions」で、このアップデートでは「Quarantine」モードのマップを２つ追加して、１か月間に渡るイベントを開催しました。『ドラゴン・ネスト』（*Dragon Nest*）、『アトランティカ』（北米では *Atlantica Online*）、『マビノギ英雄伝』（北米では *Vindictus*）、『サドンアタック』（*Sudden Attack*）のアップデートについても開始しました。

第２四半期末には、STEAM プラットフォームに『マビノギ英雄伝』（北米では *Vindictus*）、『アラド戦記』（北米では *Dungeon Fighter Online*）、『アトランティカ』（北米では *Atlantica Online*）の配信を開始し、幅広いユーザーの方々に当社グループのゲームで遊んでいただけるようになりました。

北米では、引き続きセキュリティと安定性に関する状況を管理していく所存で、最終的にはこの地域における業績にも顕著に反映されてくるものと考えております。

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、15.4 億円で、前年同期比で８％減少しました。為替レートを一定と仮定した場合、１％の増加となりました。

欧州では、第２四半期にいくつかのアップデートを実施しました。『メイプルストーリー』（*MapleStory*）では、「Legends」のアップデート第１弾を発表し、新規キャラクターとして、大砲を手に持って巧みに操る海賊である「Cannoneer」と、ココ島と呼ばれる新しいマップを登場させました。『コンバット・アームズ』（*Combat Arms*）では、いくつかの小さなアップデートを実施し、新しいマップ、MVP システム、武器を数個登場させました。『アトランティカ』（欧州では *Atlantica Online*）では、多数の新しいマップとスキルを発表し、『マビノギ英雄伝』（欧州では *Vindictus*）でも、第２四半期全体に渡って小さなアップデートを何回か実施しました。

４月 25 日には、ドイツからルクセンブルクへと、データセンターの移転を完了しました。この移転により、欧州法人は、更に多くの配信サービスの維持とサポートを実施し、既存ゲームタイトルのサーバーを低コストで拡大できる容量を有することとなりました。

東南アジアでは、現在７か国でサービスを配信しています。第２四半期には、台湾において『メイプルストーリー』（*MapleStory*）及び『カウンターストライクオンライン』（*Counter-Strike Online*）の、インドネシアにおいては『アトランティカオンライン』（*Atlantica Online*）のアップデートをいくつか開始しました。

今後の配信予定ゲームタイトル

当社グループの新規開発チームは、2012 年第３四半期及び第４四半期の配信開始に向けてゲームタイトルを完成させるべく奮闘しています。次に挙げるゲームタイトルなどが配信予定となっております。

- 『*Epic of the Three Kingdoms*』は小説「三国志」に基づいた 3D MMORPG で、今年後半に韓国にて配信開始いたします。このゲームタイトルは、Unity 3D エンジン上で構築されているため、ＰＣやモバイルなどの機器を含む、複数のプラットフォームでプレイできます。



『Epic of the Three Kingdoms』

- 『カウンターストライクオンライン２』（*Counter-Strike Online 2*）は、米国ヴァルヴ・コーポレーションと共同開発して人気ゲームタイトルとなったFPS『カウンターストライクオンライン』（*Counter-Strike Online*）の続編で、2012 年第３四半期に韓国にてクローズド β を開始する予定です。



『カウンターストライクオンライン２』

- 『マビノギ２』（*Mabinogi 2*、正式タイトルは今後決定）は、『マビノギ』（*Mabinogi*）の背景に基づいていますが、ゲームの世界観とプレイの特徴がオリジナル作品と完全に異なっており、全く新しいゲームタイトルとなっております。これにより、当社グループのゲームタイトルが新しいユーザー層を獲得するものと確信しています。

上記３つのゲームタイトル全てに対して、当社は大いに期待しています。これらはゲームを大きく革新させることにより、新しくクリエイティブな領域を切り開くような設計になっているのです。新しく配信を開始したゲームタイトルの全てで実施していることですが、当社はこれらのゲームタイトルがどれほどユーザーの方々の反響を呼ぶのかを、慎重に見極めてまいります。そして成功が確認されれば、これらのゲームタイトルをアップデートするなど投資を継続していきます。

グループ内開発スタジオのゲームタイトルに加えて、配信パートナー企業からの配信予定ゲームタイトルについても、非常に期待しております。以下に詳しく後述する『FIFA オンライン３』（*FIFA Online 3*）、『*Warface*』、『*Pro Baseball 2K*』などが配信を予定しております。開発中のゲームタイトルに既存ゲームタイトルの力強い運営力を組み合わせることで継続的な成長に向けた強靭な基盤が形成されると考えております。

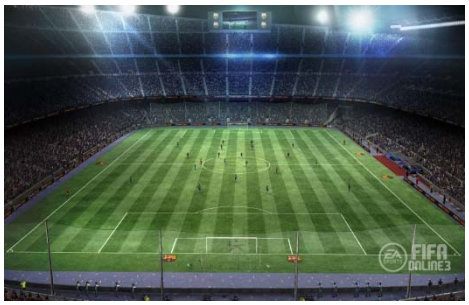
前述のように、当社はモバイルプラットフォームにおいて当社グループの地位を確立することを依然として重視しています。第２四半期には、モバイルプラットフォーム（iOS、Android、GREE、Mobage）として計 13 ゲームタイトルの配信を開始いたしました。年内には、更に 11 ゲームを配信する予定です。

私たちは、モバイルゲームを強固な基盤かつ成長性のある F2P の合理的なビジネスの展開として見ています。より高いクオリティかつ複数でのプレイが可能となるようなグラフィックや接続の要件を満たすモバイル機器が増えきているため、私たちはそれらのプラットフォーム向けに優れたF2P モデルのゲームタイトルを用意する態勢を整えてまいりたいと考えております。当社グループのモバイルゲーム市場へのアプローチとしては、今後も厳密な実験を継続することになります。一つのクリエイティブなジャンルの境界を超越し、新しいアプローチを試みた時に、最高の結果が得られるものと当社は信じております。その結果、当社グループのゲームタイトルの多くは、現在プラットフォームで配信している主要なゲームタイトルとは、外観も内容も異なっているのです。

業務提携及び投資実績

６月初旬に当社は、韓国 NCsoft Corporation の発行済株式総数の 14.7%を取得し、同社の筆頭株主となりました。この戦略的な関係により、NCsoft Corporation の強力なＩＰのパイプラインと、当社の優れた世界的な配信プラットフォーム及び F2P ビジネスモデルのノウハウを結びつけることとなります。NCsoft Corporation の筆頭株主となることで、この取引が、ゲームタイトルの共同開発や国際領域における同社のＩＰの活用など、将来の商業的な関係に向けた門戸を開くものと確信

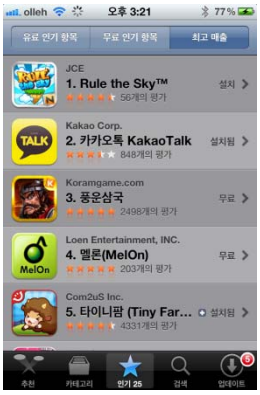
しております。現在、両者に利益をもたらす様々な機会について、当社はNCsoft Corporationと積極的に対話しております。



『FIFAオンライン３』

第２四半期ではありませんが、７月に入り、当社は韓国法人と米国 Electronic Arts Inc.との提携を発表いたしました。この提携は、韓国において来年度に『FIFA オンライン３』（*FIFA Online 3*）を配信するためのものです。FIFA はスポーツジャンルにおいて業界 No.1 のゲームタイトルであり、韓国最大のオンラインゲームの一つでもあります。当社グループは、その配信ノウハウを活かすことで、今までの成功の上に、更に成功を積み重ねることができるものと信じています。

６月には日本で、主に GREE Platform を対象とするモバイルソーシャルゲーム開発会社である株式会社インブルーを買収しました。同社は2010年の設立以来急速な成長を遂げており、受賞経験を持つ開発会社です。同社のゲームタイトル『超破壊!!バルバロッサ』は、現在 GREE Platform でトップランクを誇るゲームタイトルとなっております。同社は、非常に人気の高い日本のカードバトルゲーム『ゼロ戦記 byDimension-Zero』の配信を開始しました。今後数か月間に新規ゲームタイトルの配信を開始することで、これらのゲームタイトルの成功への勢いが続くと予想しています。本買収案件により、モバイルゲーム開発における当社の取り組みは、更に加速する見込みです。



韓国JC Entertainment Corporationへの投資も29.5%に引き上げました。同社のモバイルゲームタイトル『*Rule the Sky*』は、iOSのApp StoreとAndroidのGoogle Playの双方において、韓国のトップセールスチャートで１位を継続しております。日本の無料iOSゲーム全体の中でも、配信開始後約10日間、１位となりました。

最後になりますが、先日、当社は、500 億円の資金の借入契約に関するプレスリリースを発表いたしました。この借入を通じ、市場における有利な金利にアクセス出来た他、将来 M&A 案件などが発生した場合に備え、柔軟に対応出来るよう流動性を確保しました。因みに、当社は従来からの M&A の方針を変更するわけではありません。今回の借入は、機会が生じた時に迅速かつ積極的に実行に移せるよう体制を整えるもので、長期的なビジネス構築が可能となる案件が発生した場合のみ、実際の投資を行う所存です。

業績の見通し

2012年通期における当社グループの業績見通しは、売上高1,043億円、営業利益470億円と若干下方修正しております。これは、売上高において前年比 19%（為替レートを一定と仮定した場合は、22%）の増加となります。2012 年第３四半期においては、249 億円（前年比３%、為替レートを一定と仮定した場合は同５%）の増加を予想しております。

当社の見通しでは、ボトムアップ方式によるゲームタイトルの地域別検討及び MAU、課金率、ARPPU のいくつかの計画シナリオに基づいて作成した社内計画より反映されています。本資料にも記載しておりますが、当社グループは現在非常に変動の激しい時期におり、世界中で配信しているゲームタイトルにコンテンツアップデートを施しております。当社グループのゲームタイトルは売上やユーザー指標において堅調な実績を残しておりますが、非常に早い段階での指標に基づき、当社は業績予想の修正を慎重に行いました。

業績の見通し
（百万円、１株当たり金額は除く）

2012年12月期	第３四半期（予想）	通期（予想）
売上高	¥ 24,943	¥ 104,334
営業利益	9,249	47,082
当期純利益	6,598	32,737
調整後当期純利益 [1]	7,007	34,294
EPS	15.30	75.88
調整後 EPS	16.24	79.49

注記:
[1] 調整後当期純利益とは、JGAAP（日本の会計基準）で要求されている M&A に関するのれん（及び M&A 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、投資者に当社グループの当期純利益と、M&A に関するのれんまたは負ののれんの償却費を財務諸表に含めない企業（U.S.GAAP に基づき決算発表を行っている企業等）との当期純利益の比較を可能にするために提供しています。

下表は、当社が業績の見通しで使用した為替レートの想定です。

為替レートの想定

	為替レート [1]
100円/韓国ウォン	1,429.3
米ドル（USD）	79.7
中国人民元（RMB）	12.6

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６月末までの平均となっております。

これらの為替レートが与える影響は地域によって異なり、全体的な業績に与える影響は、これらの地域における売上高と費用構成に左右されます。上の表の想定に基づくと、為替レートが 100 韓国ウォンに対して 100 円変動するたびに、通期売上高に対して 22 億円のプラス影響、営業利益に対して７億円のマイナス影響があります。例えば、100 韓国ウォンに対して 100 円円安になると、売上高が約 22 億円増加、営業利益が約７億円減少します。

中国人民元（RMB）に対する日本円の為替レートが変動すると、売上高及び営業利益の双方に重大な影響を及ぼします。例えば、100 中国人民元に対して 100 円安になると、通期売上高は 37 億円増、営業利益は 36 億円増加します。

米ドル（USD）に対する日本円の為替レートが変動しても、米ドル（USD）建ての売上高及び費用は当社グループ全体の売上高及び費用に占める割合が小さいため、中国人民元（RMB）や韓国ウォンと比して当社グループの円建ての業績に大きな影響はありません。

当社グループの成長機会

当社グループは、業界を牽引する高い成長と収益性を生み出し続けてまいります。当社の目標は簡潔であり、それはオンラインゲーム業界においてリーディングカンパニーになることです。この目標を達成するために、当社は４項目で構成される戦略を採用しております。

- 既存ゲームタイトルの成長及びゲームライフサイクルの伸長
- 新規ゲームタイトルの導入を通じたポートフォリオの拡充
- グローバルな事業展開
- 新規プラットフォームへの適用及び新規デバイスへの搭載

当社グループは設立以来、常に積極的にこれら４つの戦略に注力してまいりました。その結果、毎年高い成長率と利益率を誇り、一貫性のある業績を残しております。当社グループは、明確なビジョンと一貫性のある業績により、ゲーム事業においてユニークな存在となり得ると考えております。



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

日本、東京
2012年８月９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あります。

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り監査済の通期の財務諸表と第３四半期累計期間の財務諸表の差額として計算されています。当社は、監査済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しました。