

決算説明資料
2013年度第3四半期

株式会社ネクソン

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

2013年第3四半期業績

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

第3四半期　概要

- **第3四半期業績は当社業績予想レンジの上限を上回る**
  - 売上収益は前年同期比64%増の399億円。一定為替レートベースでは36%増加
  - 営業利益は前年同期比53%増の162億円、営業利益率は40.7%
- **中国：堅調な業績を持続**
  - 『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）、『カウンターストライクオンライン』などが売上収益を牽引
  - 国慶節に先駆けて9月24日にアップデートがリリースされたこともあり、『アラド戦記』が引き続き堅調
  - 課金率とARPPUが上昇する一方で、MAUは低下
- **韓国：新規及び既存タイトルの牽引により成長路線を加速**
  - 『FIFAオンライン3』と『サドンアタック』は、堅調に売上を創出し、市場シェアを獲得
  - それ以外の既存タイトルも、『アラド戦記』、『マビノギ』等が堅調
  - モバイル：『Fantasy Runners for Kakao』が売上収益に貢献
- **日本：既存タイトルの運用と新規タイトル開発に注力**
  - 『大戦乱!!三国志バトル』等、既存のモバイルゲームは引き続き堅調
  - DeNAとgloops初の共同開発タイトル『ドラゴンエクリプス』をリリース
- **欧米市場でのプレゼンス拡大に向けた重要施策の実施**
  - ZyngaのCOOであるJohn Schappert氏率いる開発会社Shiver Entertainment Studioへ投資
  - 米国法人が『Extraction』のパブリッシング契約締結
- **円安による追い風**

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

2013年第3四半期業績概要

（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）

	2012年 第3四半期 実績	*2013年第3四半期 業績見通し*		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%
1株当たり利益（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					
100韓国ウォン/日本円	*6.98*	*8.67*	*8.67*	*8.94*	
中国元/日本円	*12.55*	*15.31*	*15.31*	*16.06*	
米ドル/日本円	*79.37*	*95.59*	*95.59*	*98.95*	

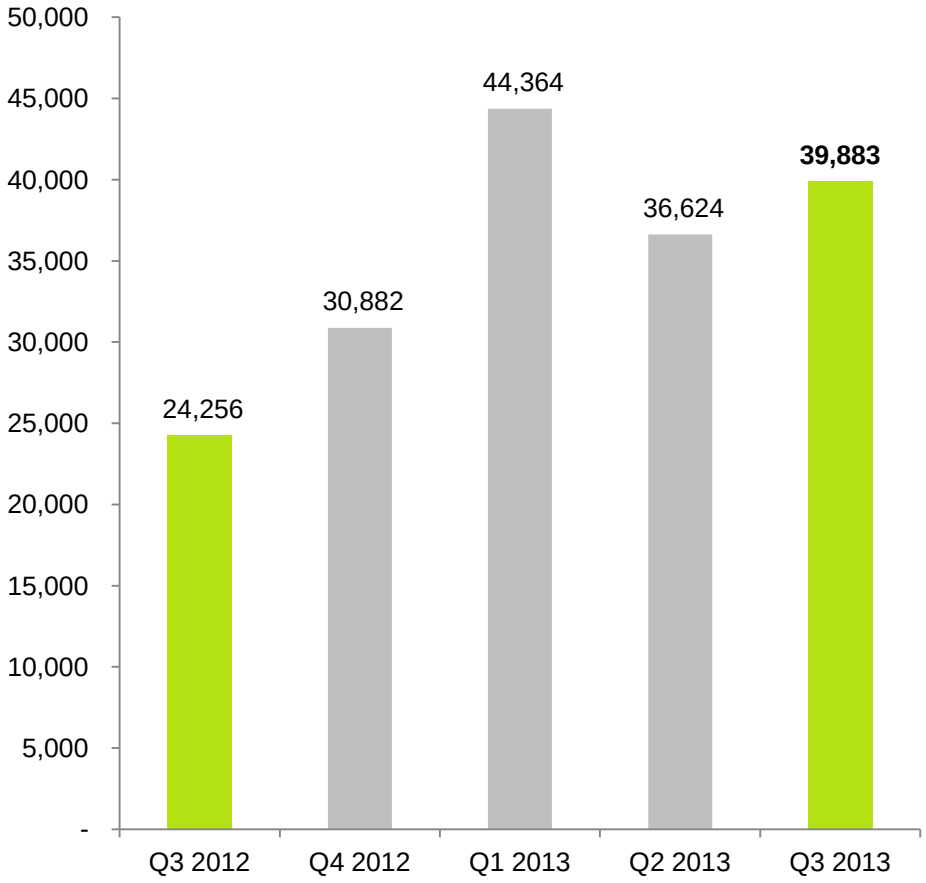
[1] 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

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

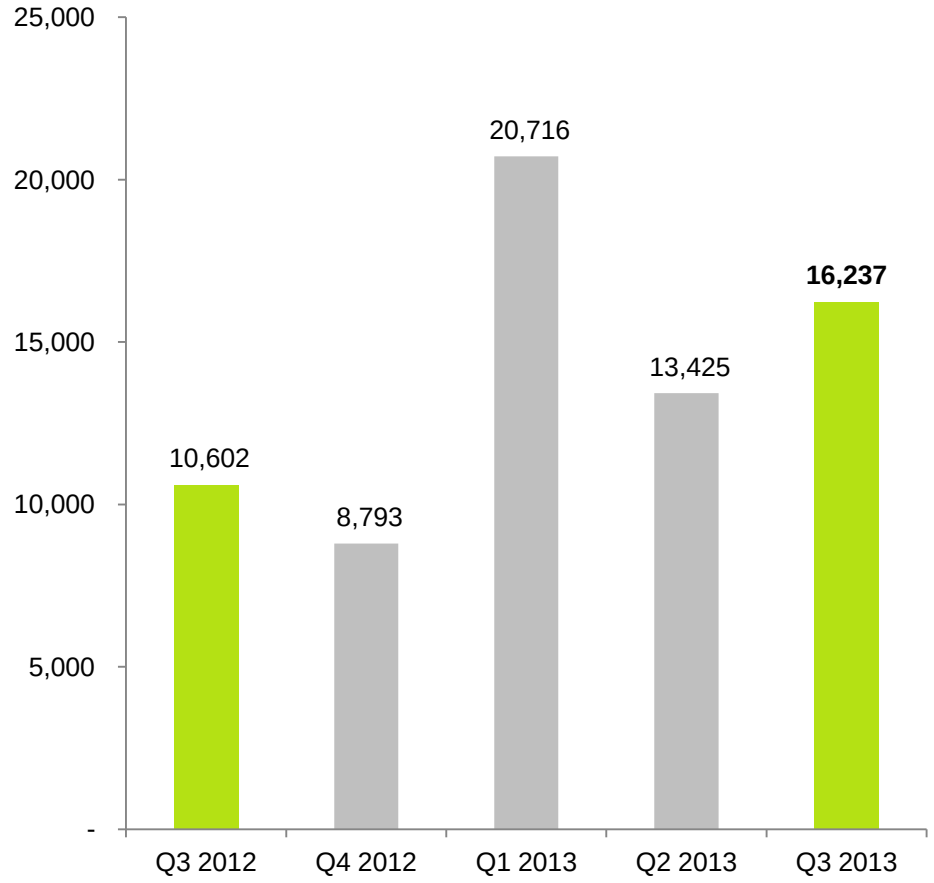
売上収益及び営業利益の推移

（単位：百万円）

売上収益



営業利益



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

売上構成及び主要ユーザー指標

（単位：百万円）

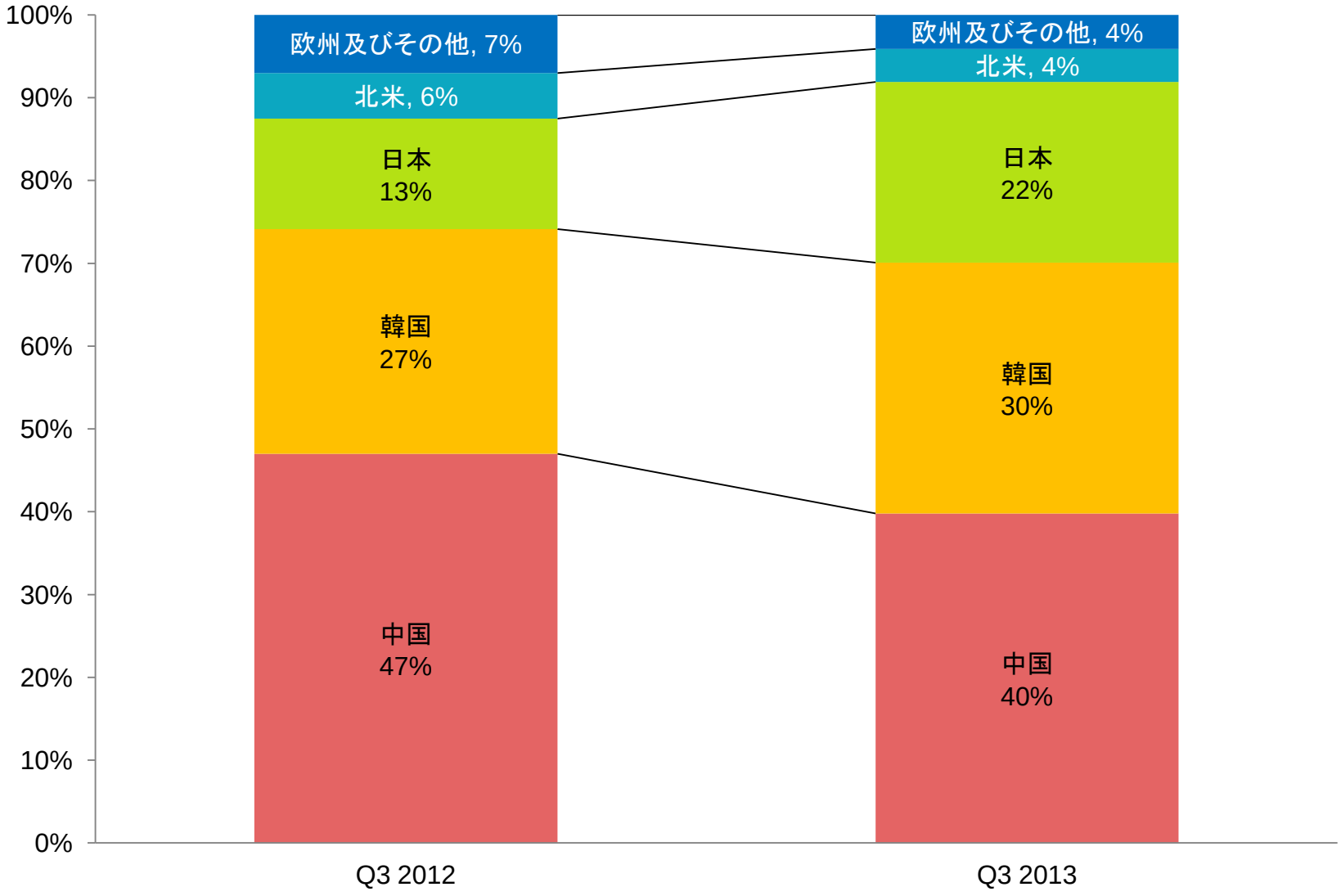
	2012年 第3四半期	2013年第3四半期 (会計基準ベース)	2013年第3四半期 (一定為替レートベース)	前年同期比変化率(%) (会計基準ベース)	前年同期比変化率(%) (一定為替レートベース)
ユーザー所在地別[1]					
中国	¥11,404	¥15,962	¥12,464	40%	9%
韓国	6,579	12,151	9,488	85%	44%
日本	3,232	8,755	8,754	171%	171%
北米	1,341	1,364	1,093	2%	△18%
欧州及びその他の地域[2]	1,701	1,651	1,290	△3%	△24%
売上収益合計	**24,256**	**39,883**	**33,089**	64%	36%
プラットフォーム別					
PCオンラインゲーム	23,567	32,995	26,290	40%	12%
モバイルゲーム	690	6,887	6,799	10.0倍	9.9倍
売上収益合計	**24,256**	**39,883**	**33,089**		
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	*6.98*	*8.94*	*6.98*		
中国元/日本円	*12.55*	*16.06*	*12.55*		
米ドル/日本円	*79.37*	*98.95*	*79.37*		

主要ユーザー指標 (モバイル事業を除く)[3]	2012 第3四半期	2012 第4四半期	2012 第1四半期	2013 第2四半期	2013 第3四半期
MAU(百万)	78.8	68.3	71.5	71.0	62.6
課金率	9.6%	10.5%	11.5%	10.2%	10.4%
ARPPU[4] (会計基準 ベース)	¥1,729	¥1,683	¥2,532	¥2,181	¥2,447
ARPPU(一定為替レートベース)[5]	1,729	1,608	2,144	1,722	2,109

[1] 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益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を記載したものではありません。
[2] その他のアジア諸国、及び南米諸国。
[3] 主要ユーザー指標のデータは、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。モバイル事業は当データには含まれておりません。
[4] ARPPU(課金ユーザー当たり平均売上)は、当四半期における月次平均ARPPUです。
[5] 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)。

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

ユーザー所在地別売上構成比



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

ユーザー所在地別　業績概要

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

中国 – ハイライト

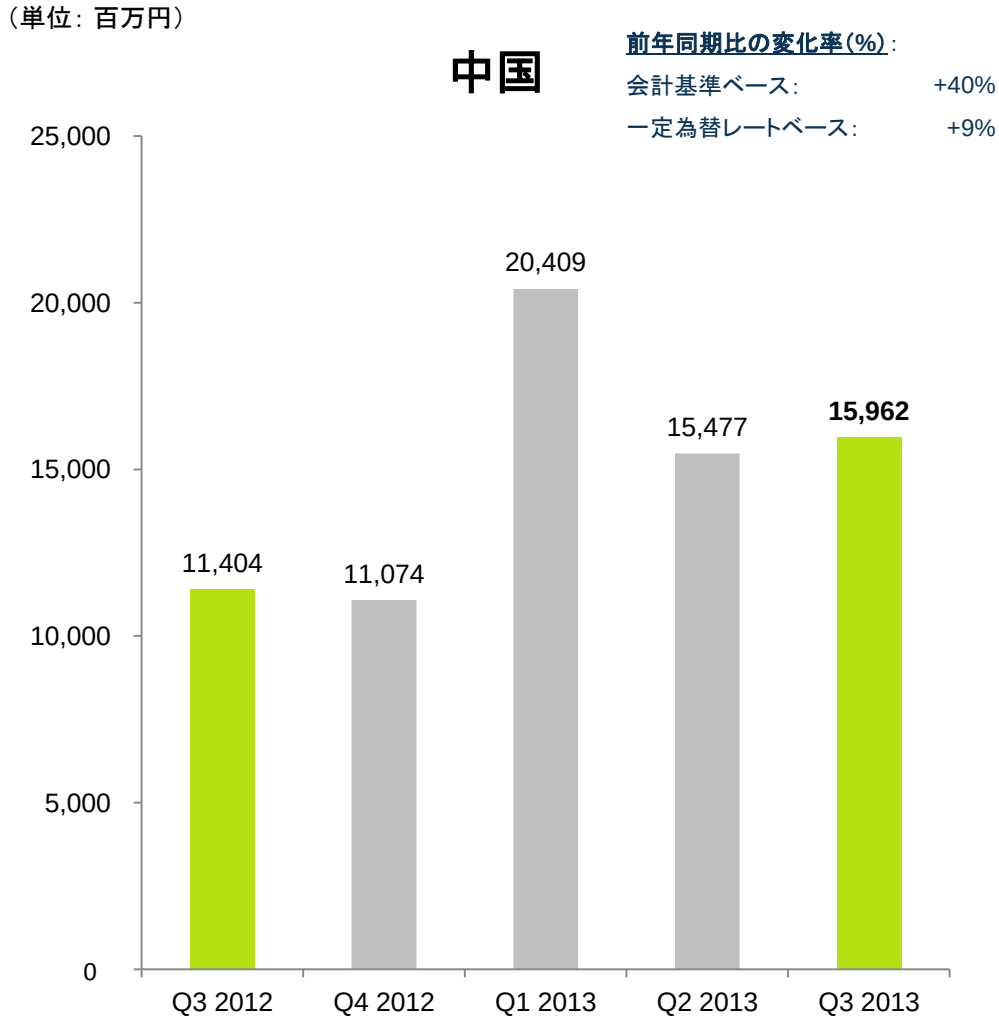
- 売上収益は前年同期比40%増の160億円。一定為替レートベースでは9%増
- 『アラド戦記』(*Dungeon&Fighter*)は9月24日に導入したTier 1アップデートが好評を博し、当社予想通りの着地
- 『カウンターストライクオンライン』も前年同期比プラス成長を継続
- モバイルゲーム『KartRider Rush Plus 』は良好なユーザー指標を保持



『アラド戦記』



『KartRider Rush Plus』



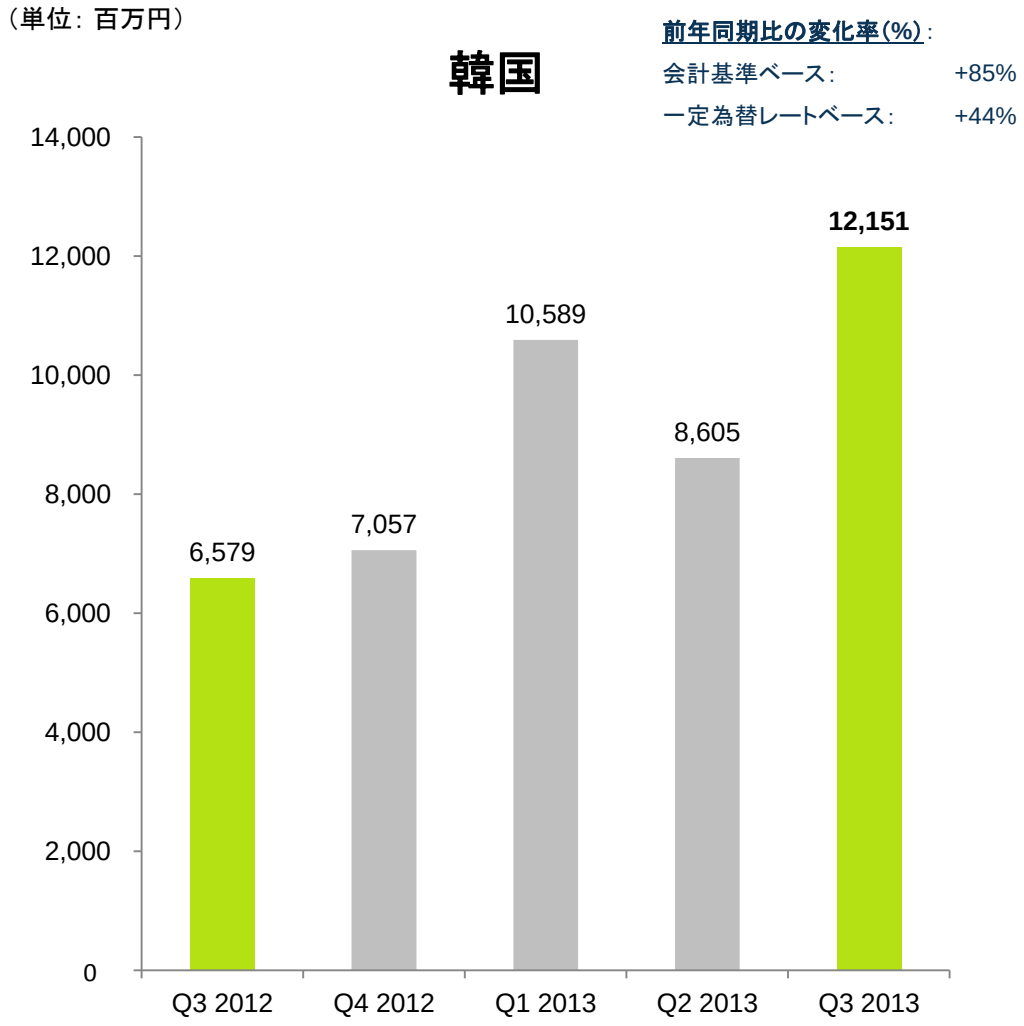
NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

韓国 – ハイライト

- 売上収益は前年同期比85%増の122億円。一定為替レートベースでは44%増
- 『FIFAオンライン3』と『サドンアタック』は好調で、スポーツ / FPSの各ジャンルでPCカフェランキング1位を維持

FIFA ONLINE 3　SUDDEN ATTACK

- 『アラド戦記』や『マビノギ』などの、既存タイトルが堅調
- モバイルゲーム『Fantasy Runners for Kakao』のマーケティングが成功し、好調
- 大手オンラインゲーム開発会社THINGSOFTをグループ会社化



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

日本 – ハイライト

- 売上収益はモバイルゲーム企業の買収により、前年同期比171%増の88億円
- 『大戦乱!!三国志バトル』等、既存のモバイルゲームは引き続き健闘



『大戦乱!!三国志バトル』



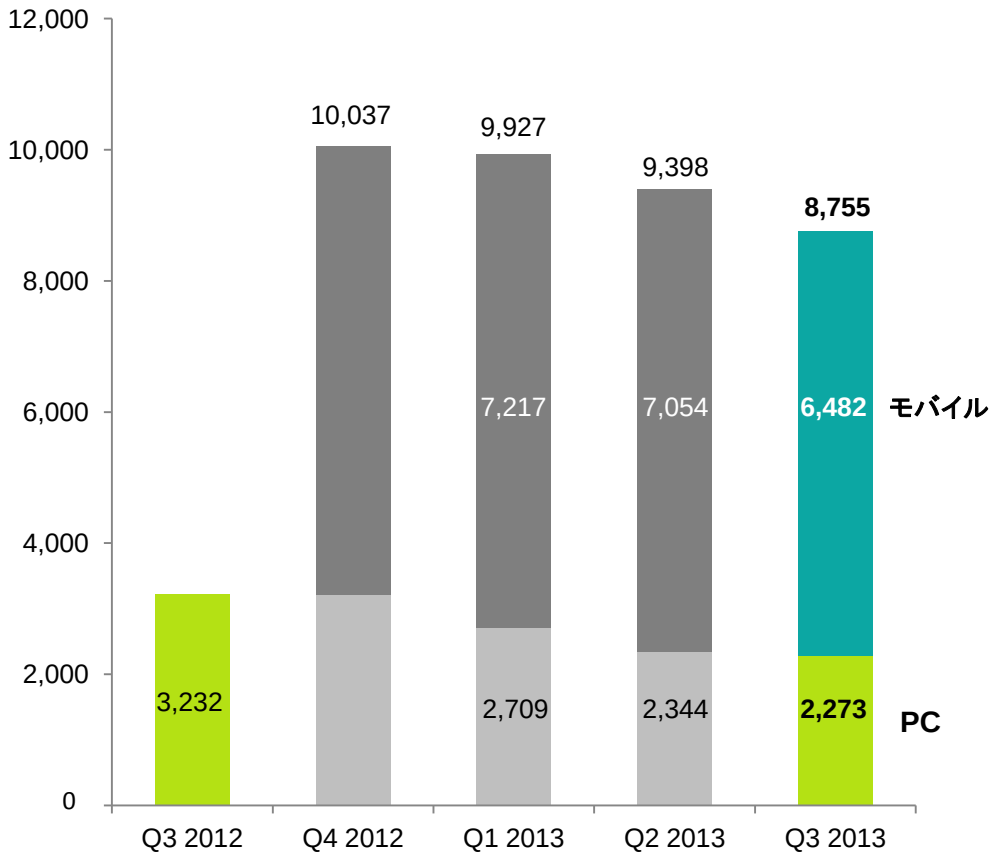
『ドラゴンエクリプス』

- gloopsはDeNAとの初の共同開発タイトル『ドラゴンエクリプス』の配信を開始
  - 10月に同作のネイティブ版をリリース
- ネイティブアプリ開発力強化のため、引き続き注力

（単位：百万円）

日本

前年同期比の変化率(%)：
会計基準ベース：　+171%
一定為替レートベース：　+171%

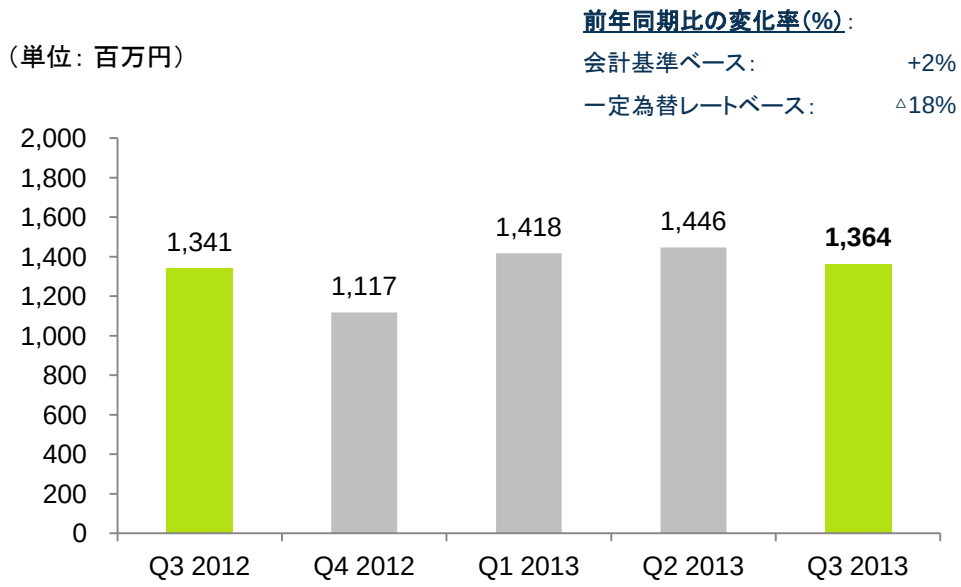


NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

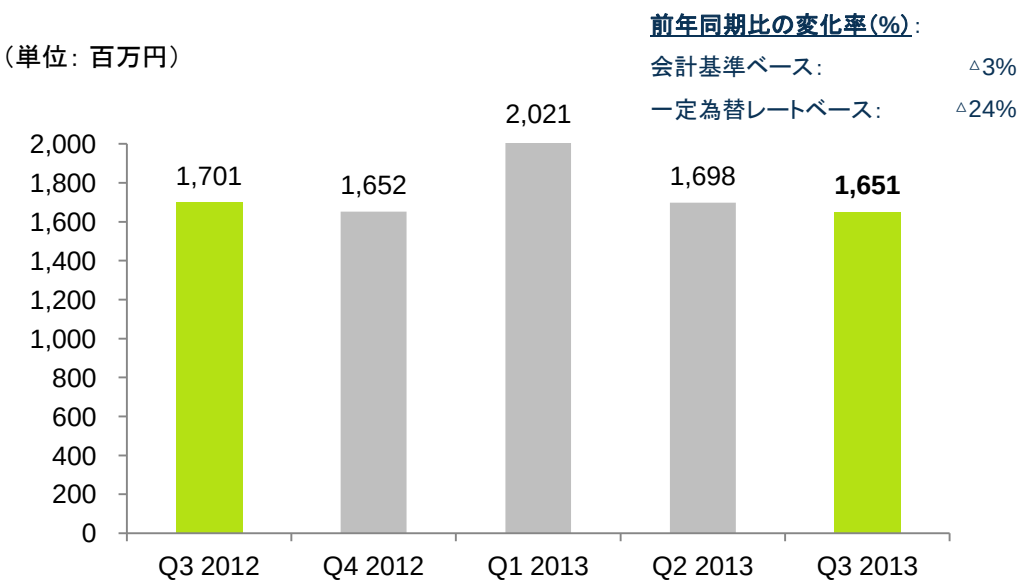
北米/欧州及びその他の地域 – ハイライト

- 北米の売上収益は14億円で、前年同期比2%増。一定為替レートベースの場合18%減
- 欧州及びその他地域の売上収益は17億円で、前年同期比3%減。一定為替レートベースの場合24%減
- Zyngaの元COOであるJohn Schappert氏が率いる開発会社Shiver Entertainmentへ投資
  - 欧米の様々なプラットフォームのユーザーを対象とする有力ゲーム開発会社へと投資を実施する戦略を継続
- 米国法人が英国の開発会社Splash Damageと『Extraction』の配信契約締結を発表

北米



欧州及びその他



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

新しい取り組み

- 確かな実績をもつ欧米の次世代オンラインF2P（Free-to-play）ゲーム開発会社へ投資
- 当社のグローバルな配信力とF2Pマルチプレイ型、オンラインゲームにおける専門性を活かすパートナーシップ契約の締結
- 欧米市場における事業拡大に向けて、市場に適したコンテンツを確保
- トップクラスのゲーム開発会社との協業の成功の実績

現在の主要パートナーシップ

- 欧米トップクラスのゲーム開発会社
- パッケージからF2Pモデルのオンラインゲームへの移行に成功
- 欧米市場を先導するプレゼンス

『FIFAオンライン3』

『カウンターストライク オンライン』
『Dota2』

『Extraction』

トップクラスの
開発会社との提携を
成功させてきた実績

欧米コンテンツを
アジアへ輸入し、
F2Pを欧米に輸出

当社の位置づけ

- F2Pオンラインゲームの開発・運用のノウハウ
- アジア市場においても指折りのマーケットプレゼンス
- 健全な財務体質

エクイティ投資
+
F2Pゲームの
運用・課金ノウハウ

世界レベルの
開発会社による
高品質IPの確保

新規の投資

- 実績ある開発者が率いる開発会社への一連の投資
- 技術面、グラフィック面、IPに優れた能力をもつ会社
- 次世代F2Pオンラインゲームを開発する会社

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

2013年第4四半期 業績の見通し

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

2013年第4四半期 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4四半期	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 [1]	552	4,814	~	5,730
1株当たり利益（EPS）	1.27	10.96	~	13.05
想定為替レート				
100韓国ウォン／日本円	*7.10*	*8.94*		*8.94*
中国元 ／日本円	*12.64*	*16.06*		*16.06*
米ドル／日本円	*79.82*	*98.95*		*98.95*

[1] 四半期利益とは、当社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。

為替感応度： 上記の仮定に基づくと、2013年第4四半期では、日本円が米ドルに対して1円変動した場合、売上収益に2.5億円、営業利益に0.8億円の影響があります。韓国ウォンと中国元の為替レートは、米ドルにほぼ連動しています。

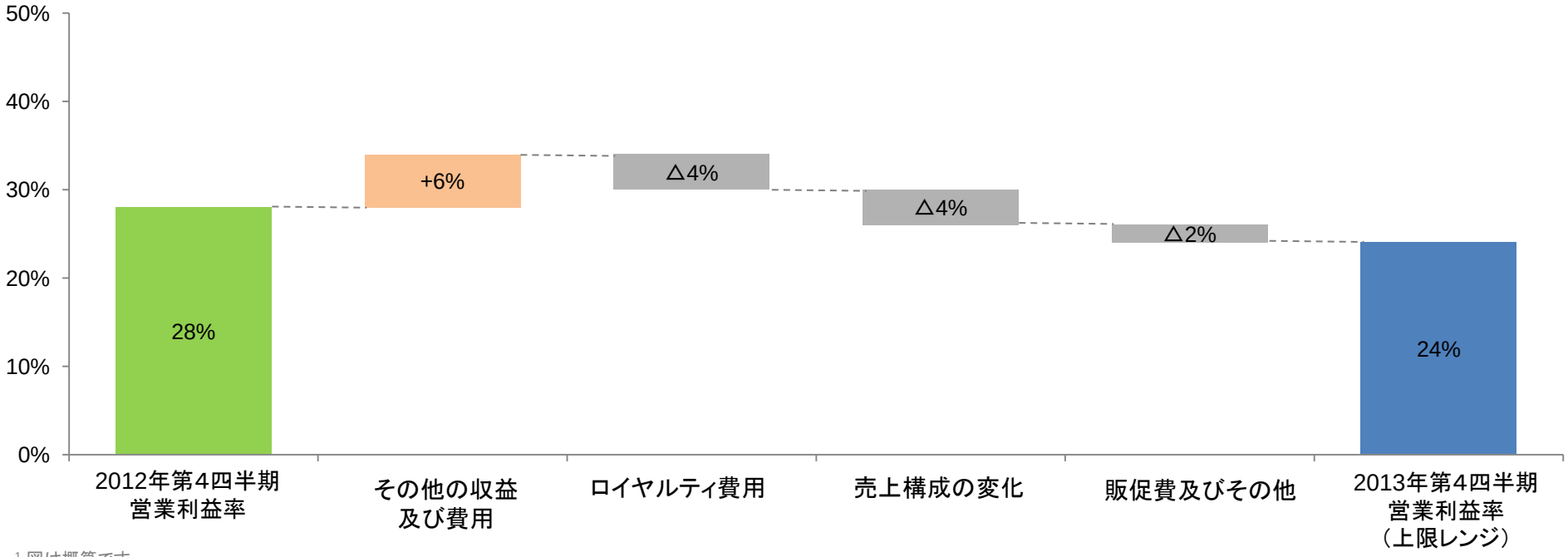
NEXON © 2013 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2013年第4四半期 営業利益率の見通し

営業利益率は21%から24%になると予想。理由は以下の通り:

- その他の収益及び費用:2012年第4四半期に、のれん及びゲーム著作権の減損損失を計上。
- ロイヤルティ費用:『FIFAオンライン3』、『Dota2』の当社外部からのライセンスタイトルに係る費用増加
- 売上構成の変化:ユーザー所在地別の売上構成比率の変化
- 販促費及びその他:ライブディベロップメントやユーザーサポートに係る費用及び新規タイトル配信の運用、販促費を含む

営業利益率の構造変化[1]



[1] 図は概算です。

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

2013年第4四半期 PCオンライン売上の見通し

- 売上収益は前年同期比で9%から14%の増加、一定為替レートベースでは12%から7%の減少を予想
- 新規タイトルに関しては、配信開始時は比較的小規模であっても、徐々にユーザー基盤を確立し、時間をかけてじっくりと運用することで成長させていく
- 第4四半期は翌年のアップデートの準備といった季節要因もあり、業績は落ち着いた推移となる見通し

中国

- 『アラド戦記』と『カウンターストライクオンライン』は、引き続き当社主力タイトルとして業績に寄与する見通し
- ユーザー継続率向上と2014年第1四半期におけるコンテンツアップデートの準備に注力
- 第4四半期に配信開始:『CYPHERS』(10月24日)

韓国

- 新規及び既存ゲームタイトルにより、引き続き前年同期比二桁成長率を達成
  - 『FIFAオンライン3』と『サドンアタック』は、スポーツ/FPSの各ジャンルでPCカフェランキング1位継続の見込み
- 第4四半期に配信開始:『Dota2』(10月25日)、『カウンターストライクオンライン2』(未定)



『アラド戦記』



CYPHERS



DOTA 2



COUNTER STRIKE 2 ONLINE

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

2013年第4四半期モバイル売上の見通し

- 売上収益は前年同期比で17%から9%の減少、前四半期比では15%から7%の減少の見通し
- ブラウザゲーム及びネイティブアプリの新規タイトルの開発及び既存タイトルの運用に注力

日本

- 『ドラゴンエクリプス』、『スカイロック』が売上収益に貢献する見通し
- ブラウザゲームの新作に引き続き注力する一方、第4四半期に5本以上のネイティブアプリをリリースする予定
  - ユーザー指標が良好なタイトルに関してはプロモーションを実施
- ネイティブアプリに引き続き注力
  - iOS向けに既に配信している『欧州クラブチームサッカーBEST☆ELEVEN＋』のAndroid版をリリース予定
  - Q3に投入した『LINE MapleStory Village』や他の新作タイトルなども徐々に寄与する見通し

韓国

- 『Fantasy Runners for Kakao』が売上収益に貢献する見通し
- 第4四半期には、『Legions of Heroes』、『Puzzle Three Kingdoms for Kakao』を含む5タイトル以上配信を予定



『スカイロック』



『ドラゴンエクリプス』


『Legion of Heroes』



『Fantasy Runners for Kakao』

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

2013年 主要アップデート及び新規タイトルスケジュール



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、1株当たりの数値は除く）

	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	2013年 第2四半期	**2013年 第3四半期**	前年同期比 変化率(%)
(ユーザー所在地別)								
中国	¥15,175	¥10,738	¥11,404	¥11,074	¥20,409	¥15,477	¥15,962	40%
韓国	8,857	6,251	6,579	7,057	10,589	8,605	12,151	85%
日本	3,097	2,826	3,232	10,037	9,927	9,398	8,755	171%
北米	1,398	1,516	1,341	1,117	1,418	1,446	1,364	2%
欧州及びその他	1,850	1,546	1,701	1,652	2,021	1,698	1,651	△ 3%
(事業別)								
PCオンラインゲーム	30,151	22,697	23,567	23,813	36,877	29,333	32,995	40%
モバイルゲーム	226	180	690	7,070	7,487	7,291	6,887	10.0倍
売上収益	**30,377**	**22,877**	**24,256**	**30,882**	**44,364**	**36,624**	**39,883**	**64%**
営業利益	**16,760**	**11,112**	**10,602**	**8,793**	**20,716**	**13,425**	**16,237**	**53%**
四半期利益[1]	**12,996**	**7,383**	**7,352**	**552**	**15,150**	**11,365**	**8,054**	**10%**
1株当たり四半期利益	**30.26**	**17.05**	**16.94**	**1.27**	**34.77**	**25.98**	**18.35**	8%
現金及び預金	**111,786**	**105,941**	**116,362**	**84,736**	**110,510**	**112,235**	**103,820**	
適用為替レート								
100韓国ウォン/日本円	*7.03*	*7.00*	*6.98*	*7.10*	*8.53*	*8.81*	*8.94*	
中国元/日本円	*12.55*	*12.63*	*12.55*	*12.64*	*14.73*	*15.94*	*16.06*	
米ドル/日本円	*79.28*	*79.74*	*79.37*	*79.82*	*92.42*	*98.76*	*98.95*	
主要ユーザー指標 （モバイル事業を除く）								
MAU（百万）	82.8	77.4	78.8	68.3	71.5	71.0	62.6	
課金率	10.9%	10.3%	9.6%	10.5%	11.5%	10.2%	10.4%	
ARPPU	1,761	1,521	1,729	1,683	2,532	2,181	2,447	
ARPPU（一定為替レートベース）[2]	n/a	n/a	1,729	1,608	2,144	1,722	2,109	

[1] 四半期利益とは、当社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] 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使用)。そのため、2012年第1四半期と第2四半期の一定為替レートベースの数値はn/aとしています。

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

売上原価及び販管費

（単位: 百万円）

	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	2013年 第2四半期	2013年 第3四半期
売上原価[1]	**¥4,405**	**¥3,786**	**¥4,490**	**¥5,921**	**¥7,831**	**¥7,734**	**¥9,229**
ロイヤルティ[2]	1,569	934	1,434	1,548	2,673	2,180	3,539
人件費[3]	1,624	1,650	1,691	2,405	2,875	3,193	3,014
その他[4]	1,212	1,201	1,365	1,968	2,283	2,361	2,676
販売費及び一般管理費	**8,031**	**7,805**	**9,038**	**14,200**	**15,343**	**13,945**	**14,313**
人件費	1,912	2,017	2,055	2,802	3,004	3,241	2,814
支払手数料[5]	1,260	1,026	765	1,993	2,259	2,037	2,322
研究開発費	587	766	644	558	659	860	1,035
広告宣伝費	1,023	870	1,857	2,461	1,878	3,202	2,211
減価償却費	1,903	1,917	1,885	2,190	2,488	2,552	2,556
その他[6]	1,346	1,210	1,833	4,195	5,055	2,052	3,375
その他の収益[7]	78	126	63	1,077	164	102	225
その他の費用[8]	1,259	300	189	3,047	638	1,622	329

[1] 売上原価及び販管費の内訳については、監査法人のレビューを受けておりません。
[2] 売上原価のロイヤルティは、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。
[3] 売上原価の人件費は、当社の既存タイトルを運用する開発者、アップデートをサポートする従業員のための給与及び賞与です。
[4] 売上原価のその他は、主に既存ゲームタイトル、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。
[5] 販売費及び一般管理費の支払手数料は、2012年第4四半期以降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。
[6] 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。
[7] その他の収益はその他の収益は営業外収益、有形固定資産の賃貸に係る収入、繰延収益の認識、有形固定資産の売却に係る収入、持分変動利益などを含んでおります。
[8] その他の費用はその他の費用は営業外損失、有形固定資産の売却/除却損失、有形固定資産に係る減損損失、無形固定資産に係る減損損失、その他の固定資産に係る損失、持分変動損失、子会社売却損失などの項目を含んでおります。また、2013年Q2は、ゲームIPの減損及びのれんの減損を含んでおります。

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

損益計算書における営業利益以降の会計項目

（単位: 百万円）

	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	2013年 第2四半期	2013年 第3四半期
営業利益	**¥16,760**	**¥11,112**	**¥10,602**	**¥8,793**	**¥20,716**	**¥13,425**	**¥16,237**
金融収益 [1]	1,501	394	576	1,408	2,336	2,342	739
金融費用 [2]	164	1,502	1,125	254	196	1,471	3,138
持分法による投資損失	**959**	**159**	**189**	**3,470**	**268**	**99**	**(15)**
税引前四半期利益	**17,138**	**9,845**	**9,864**	**6,477**	**22,588**	**14,197**	**13,853**
法人所得税費用	(4,245)	(2,342)	(2,474)	(6,104)	(7,238)	(2,875)	(5,712)
四半期利益 [3]	**12,996**	**7,383**	**7,352**	**552**	**15,150**	**11,365**	**8,054**

[1] 2013年第1四半期及び第2四半期の金融収益の増加の主な要因は、主に為替差益によるものです。
[2] 2013年第2四半期の金融費用の主な要因は、JC Entertainment社株式の譲渡によるものです。2013年第3四半期の金融費用の主な要因は、*『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)*の中国からのロイヤルティに関連する米ドルと韓国ウォンの為替換算の影響です。
[3] 四半期利益とは、当社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.

連結貸借対照表

（単位: 百万円）

	2012年 第４四半期	2013年 第３四半期
資産		
流動資産		
現金及び預金	¥84,736	¥103,820
その他	70,428	85,943
流動資産合計	**155,164**	**189,763**
固定資産		
有形固定資産	10,527	17,049
無形資産	30,800	28,650
のれん	46,475	48,982
その他	77,222	90,125
固定資産合計	**165,024**	**184,806**
資産合計	**320,188**	**374,569**
負債		
流動負債		
未払法人所得税	9,491	7,359
借入金	11,505	11,640
その他	23,324	25,013
流動負債合計	**44,320**	**44,012**
固定負債		
借入金	42,670	33,192
その他	10,953	12,159
固定負債合計	**53,623**	**45,351**
負債総計	**97,943**	**89,363**
自己資本		
発行済株式	51,342	51,912
資本剰余金	50,188	50,651
その他の株主資本	11,905	42,600
利益剰余金	105,293	135,807
少数株主	3,517	4,236
自己資本合計	**222,245**	**285,206**
負債及び資本の部合計	**320,188**	**374,569**

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）

	2013年 第3四半期 連結累計期間	2013年 第3四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥29,560	¥38,457
投資活動によるキャッシュ・フロー	(64,571)	(12,974)
財務活動によるキャッシュ・フロー	33,249	(14,995)
現金及び現金同等物の増減額（減少）	(1,762)	10,488
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	525	8,596
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	116,362	103,820

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お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、ネクソンまたはそ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。当社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つつ、全てを考慮した投資決定が適格とされます。

本プレゼンテーションは一般に公正妥当と認められている会計基準(GAAP)以外の財務指標もご提供しており、売上収益、営業利益と純利益、およびこれらに基づいて計算した比率なども記載しております。GAAPではない財務指標のみを考慮することや、IFRSに準拠しつつ当社の連結財務諸表に表示して最も直接的に比較できる財務指標の代替指標として、GAAPではない財務指標を考慮することは行ってはならないものとします。

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特定することができます。これらの記述では、当社の財務状況や業績結果について、予想を説明し、戦略を特定し、試算を述べ、その他の将来に関する情報を述べています。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、仮定があります。これらの将来に関する記述で表明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、予想より悪くなることもありえます。予想と大幅に異なる実際の結果を生じさせる可能性がある潜在リスクと不確実性には、以下等があります。

■当社の重要なゲームタイトルが引き続き成長と人気を確保する
■当社が重要なライセンス提携会社と良好な関係を維持できる
■当社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
■当社がオンラインゲーム業界で効果的に競争できる
■当社がハッキング、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
■当社が当社のブランド名を維持して、当社のブランド名で更に開発できる
■新しい会社、事業、技術、サードパーティのゲームの効果的な買収、及び減損を計上できる可能性
■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
■当社が新しい技術に適応できる
■当社が、当社に有利な条件で、サードパーティのゲームタイトルのライセンス契約を締結できる
■当社の知的所有権の効果的な防衛、及び
■当社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