

平成 24 年 12 月期第 1 四半期
決算報告資料

株式会社ネクソン



株主の皆様へ

このたび株式会社ネクソンは 2012 年度第 1 四半期業績を発表いたしました。当社グループは、極めて好調であった 2011 年度に続き、当四半期でも過去最高売上高、営業利益及び四半期純利益を計上いたしました。当四半期における当社グループの堅調な業績は、独自の F2P（基本プレイ無料）型のビジネスモデルと熱中型のオンラインゲームに焦点を当てた戦略が、飛躍的な成長と利益の拡大に貢献していることを裏付けたものと考えております。

当第 1 四半期において当社グループの主要財務指標はいずれも成長しており、当資料でその詳細についてご説明いたします。当四半期において特に目覚ましい成長を遂げたのは中国ですが、韓国でも極めて堅調に業績を伸ばしております。北米では、前年度第 4 四半期から続いている運営面での課題による影響で厳しい結果となりましたが、当社グループ全体での業績は上方修正した予想をも上回る数値となりました。

前回の決算報告資料においてご説明したように、当社は一般的な上場企業とは異なる形式にて決算報告を行っております。四半期ごとに、決算短信に加えて、当資料のような株主様に向けた文書（決算報告資料）を当社ウェブサイト上 (<http://ir.nexon.co.jp/>) に掲載いたします。また同日に当社経営陣との Q&A 形式による電話会議を開催し、時間の許す限り皆様からのご質問に回答させていただきますので、ご質問のある方は、事前に経営陣への質問を nexon-ir@nexon.co.jp のメールアドレスまでご提出いただけますようお願いいたします。この方法により、当社グループ事業に対するご理解を深めていただくために必要な情報を株主の皆様へご提供できるものと確信しております。

2012 年度第 1 四半期業績

当社グループの当第 1 四半期の業績は、3 月に発表した上方修正後の業績予想を上回るものとなりました。下表は当社グループの当第 1 四半期及び比較期間として前 4 四半期における業績の概要を示したものです。

連結業績データ（抜粋）
(百万円、ただし 1 株当たり金額を除く)

	2011年度				2012年度	変動率 (%)
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	前年同期比
売上高	¥20,809	¥20,456	¥24,156	¥22,190	¥30,377	46%
営業利益	9,340	8,605	10,948	9,354	17,384	86%
当期純利益	7,586	5,120	7,232	5,815	12,377	63%
調整後当期純利益 ¹	7,968	5,507	7,582	6,153	12,738	60%
1株当たり純利益²:						
EPS	21.50	14.51	20.39	15.59	28.82	
調整後 EPS	22.58	15.61	21.37	16.49	29.66	
現金及び預金	33,341	44,291	44,278	132,479	146,977	

注記:

* 金額は日本の会計基準（JGAAP）に基づき作成されており、百万円未満は切り捨てとなっております。そのため、百万円未満を四捨五入する基準で作成された Offering Circular に記載の数値と異なる場合があります。

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、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。

² 2011 年 7 月 21 日付で実施した株式 1 株につき 100 株の分割を反映したものです。

下表は、当第 1 四半期における為替の影響を排除した当社グループの成長率を示すため、為替レートを一定（2011 年度第 1 四半期の平均レート）と仮定した場合の当社グループの売上高を示したものです。

当社グループの第 1 四半期における売上高の約 90%は円以外の通貨建てであり、ほとんどが米ドル及び韓国ウォン建てのものです。

売上高	2011年度 第1四半期	2012年度 第1四半期	前期増減	前期増減 (一定の為替 レート) ³
(百万円)				
主な地域 ¹				
韓国	6,631	8,856	34%	40%
中国	8,014	15,175	89%	98%
日本	2,654	3,096	17%	17%
北米	1,718	1,397	-19%	-15%
欧州及びその他の地域 ²	1,790	1,850	3%	9%
連結売上高合計	¥ 20,809	¥ 30,377	46%	52%

注記:

¹ 上表は、売上高が発生した地域に基づく売上高の内訳を示したもので、当社の現地法人ベースの売上高を示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は、為替レートが 2011 年第 1 四半期から変動していないと仮定した場合の成長率です（1 円=13.57 韓国ウォン、1 米ドル=82.34 円）。

第 1 四半期の売上高は 303.7 億円で、昨年度の第 1 四半期と比べて 46%（為替レートが一定であった場合：52%）の増加となりました。これは、中国を始め、既存ゲームタイトルの売上が引き続き好調であったことに加え、新しいゲームタイトルの配信を開始したことによるものです。当第 1 四半期における連結営業利益は 173.8 億円で、前年同期比で 86%の増加となりました。また当第 1 四半期の営業利益率は 57%で、昨年度第 1 四半期の 45%から向上しました。



Cyphers

以前ご報告したとおり、2011 年度に当社グループはいくつか新規ゲームタイトルの配信を開始しました。韓国では『サイファース』と『SD Three Kingdoms』の配信を開始し、日本、欧州及び中国では『マビノギ英雄伝』の配信を開始しました。また韓国と欧州では iOS とアンドロイド向けの『カートライダー・ラッシュ』の配信を開始し、これまでに 820 万回ダウンロードされています。当第 1 四半期において、これらの 2011 年配信開始タイトルは、予測どおりの成長を遂げています。過去においてこうした成長を遂げたゲームと同様に、今後はこれらのゲームの開発及びマーケティング面への投資を行っていく予定です。

また当第 1 四半期には、いくつかの収益指標も向上しました。2012 年度第 1 四半期の平均月次アクティブ・ユーザー数（MAU）は 8,280 万人で、2011 年度第 1 四半期の 8,620 万人から若干減少（2011 年第 4 四半期の 8,000 万人からは増加）しました。課金率は前年同期比で増加しており、

2011 年度第 1 四半期の 8.3%から、2012 年度第 1 四半期では 10.9%へ上昇しました。その結果、当社グループの課金ユーザー数は 710 万人から 910 万人へと増加しました。月末の為替レートを用いて計算した 2012 年度第 1 四半期のグローバル・ベースでの課金ユーザー当たり平均収入 (ARPPU) は 1,761 円で、2011 年度第 1 四半期の 1,427 円から増加しました。

グローバル・ベースでは、当社グループの 8 タイトルの累計売上高が 1 億ドルを突破しています。下記に、ご参考までに各地域での売上に貢献しているこれらの 8 タイトルを記載します。

								
サービス開始	2003 年	2003 年	2004 年	2004 年	2005 年	2006 年	2008 年	2008 年
ジャンル	2D アクション MMORPG	2D アクション MMORPG	3D アクション MMORPG	アーケード・ スタイル・ レーシング ゲーム	アクション MMORPG	FPS	FPS	ターン制 MMORPG
累計 総売上高 ¹ (百万ドル)	>\$1,500	>\$100	>\$300	>\$500	>\$2,000	>\$300	>\$400	>\$100

注記:

¹. エンド・ユーザーから回収する見積累計総売上高で、当社グループが直接配信を行っていない市場（例：中国）における配信パートナーに帰属する売上高、及び当社グループが取得する前の売上高（『メイプルストーリー』は 2004 年、『アラド戦記』は 2008 年、『サドンアタック』『アトランティカ』は 2010 年）を含みます。

². ヴァルヴ社との共同開発で、両社がフランチャイズを共同所有しています。

当社グループが世界中で行っている事業活動は、それぞれユーザーや成長の特性が異なる主要地域ごとに管理されており、業績もこれらの地域ごとに表示しています。2012 年度第 1 四半期における当社グループの主要地域ごとの業績及びその概要は以下のとおりです。

韓国

2012 年第 1 四半期において、韓国の売上は安定した成長を見せ、売上高は 88.5 億円で、2011 年度第 1 四半期から 34%増加しました。為替レートを一定と仮定した場合の売上高の増加率は前年同期比で 40%でした。韓国の売上高は連結売上高の約 29%を占めました。

この成長は、既存ゲームタイトルが旧正月の時期に合わせてコンテンツ・アップデート等により堅調に推移したためです。当四半期において特に顕著な売上を記録したゲームタイトルは、代表的なファースト・パーソン・シューティング・ゲーム (FPS) である『サドンアタック』や、当社の社内スタジオである DevCat が開発したアクション・ロールプレイング・ゲーム (RPG) 『マビノギ英雄伝』でした。また、『サイファース』及び『ドラゴン・ネスト』といった過去 2～3 年の間に配信を開始した比較的新しいゲームタイトルも順調に売上に貢献しております。

当社グループは、韓国での主要ゲームタイトルの多くについてコンテンツのアップデートと様々なゲーム内でのプロモーションを行い、その一部は旧正月の時期に合わせて実施されました。『アラド戦記』に関しては、昨年度の第 4 四半期に行った「新しい男の魔界人」アップデートが引き続き好評であったことにより売上が増加しました。『サドンアタック』に関しては、当社グループのチームが新しい地図、武器、キャラクターを追加し、ゲーム内でのスペシャル・イベントを行いました。その結果、『サドンアタック』は 1 月下旬に韓国の PC カフェ・ランキングのトップに選ばれ、それ以降トップ 3 の座を維持しています。『マビノギ英雄伝』（北米及び欧州では『ヴィンディ

クタス』)』では、「カイ」という新しい男性弓使いのキャラクターが追加されました。『メイプルストーリー』は、主に旧正月の連休及び「ミステリアス・ファントム」という新しいキャラクター・クラスを追加したことにより、売上が増加しました。当四半期の『メイプルストーリー』のMCCUは、404,981を達成しました。また『カートライダー』に関してもいくつかのゲーム内プロモーションを行いました。

2月23日に、当社グループはチャイニーズ・ゲーマー・インターナショナル社が開発した多人数同時参加型オンラインRPG(MMORPG)『ヒーローズ・ジェネレーション 30』のサービスを開始しました。その他、モバイル及びソーシャル・ゲームに関する契約をいくつか締結しておりますが、これらについては後述します。カジュアル横スクロール型シューティング・ゲーム『バトル・スター：リロード』の第1回目のクローズドβテストが3月23日に開始され、現在2012年度下期の配信開始が予定されています。

中国

中国事業は当第1四半期にも極めて目覚ましい業績を収め、当第1四半期の中国の売上高は151.7億円で、前年同期比で89%（為替レートを一定と仮定した場合は98%）の増加となりました。中国は当四半期における当社グループの最高売上高を計上した地域で、連結売上高の約50%を占めました。

当四半期において、『アラド戦記』、『カウンターストライクオンライン』及び『カートライダー』が特に高い業績を挙げました。当社グループの中国での売上トップで、中国のゲーム全体ではユーザー数第2位の『アラド戦記』は、旧正月の時期に合わせたコンテンツのアップデートやゲーム内プロモーションが功を奏し、過去最高の売上高を記録しました。『カウンターストライクオンライン』も、旧正月の連休中に実施したゲーム内プロモーションや期間限定のアイテム追加といった要因により、2012年1月に過去最高の月次売上高と281,746のMCCUを達成しました。『カートライダー』は、バレンタイン・デーに絡んだゲーム内でのミッション及びイベント、新しいカート・ボディ「Saber Z7」の追加、そして3月に行われた6周年プロモーション・イベントが売上増加につながり、219,156のMCCUを達成しました。

『マビノギ英雄伝』は12月の配信開始より堅調なスタートを見せており、当第1四半期中には、新しいキャラクター「カロック」の追加を含む大型アップデートを行いました。当社グループは『マビノギ英雄伝』のオープンβテストの結果を踏まえて、当ゲームタイトルの将来性が高いと考えております。

中国はF2P（基本プレイ無料）型オンラインゲームにとって巨大でダイナミックな市場として浮上してきました。当第1四半期に中華人民共和国文化部が公表した統計数値によれば、2011年度オンラインゲーム市場は前年度に比べ34.4%成長し、469億人民元（約5,790億円又は73億ドル）の売上高を計上したとされています。そのうちPCベースのオンラインゲームが92%を占めています。当社グループは、中国をネクソンのオンラインゲームにとって適した市場であると考えており、現地顧客へサービスを提供するビジネスパートナーと協力し、引き続き投資を行っていく予定です。

日本

当第 1 四半期における日本の売上高は 30.9 億円で、前年同期比で 17%増加しました。この増加は主に『メイプルストーリー』、『カウンターストライクオンライン』及び『サドンアタック』の売上によるものです。

当四半期中に、当社ゲーム開発チームは主要なゲームタイトルのほとんどに関してアップデートを行いました。『メイプルストーリー』に関しては、高いレベルを達成したプレイヤーは特殊な新しいスキルを持つ別の冒険者の作成が可能になるという新しいアップデート「究極の冒険者」を実装しました。また日本の人気アニメテレビシリーズである「ヤッターマン」とタイアップし、「ヤッターマン」に関連するアイテムを購入できるというプロモーションを行いました。

『マビノギ』については、新しい日本人キャラクターとその関連ストーリーの追加を含むアップデート「エピソード 7 : Another Oracle」のサービスを開始しました。このアップデートにより、3 月の MCCU は 17,137 となりました。

『サドンアタック』は、オンライン・トーナメントやいくつかのアップデート等の実施により大幅に成長し、1 月に過去最高の月次売上高と 10,334 という MCCU を達成しました。これらのアップデートには新しい「人質救出モード」や新しいマップの追加が含まれています。

また新しい配信契約についても発表しており、その中には SDEnterNet が開発したリアルタイム戦略 (RTS) ゲーム『NAVYFIELD2』、ドゥービック・ゲームスタジオが開発した FPS ゲーム『Shadow Company: The Mercenary War』等に関する契約が含まれています。『Shadow Company』は北米及び欧州でも配信される予定です。これらのゲームタイトルは、いずれも 2012 年中の配信開始を予定しています。

北米

北米の売上高は 13.9 億円で、2011 年度第 1 四半期に比べて 19%減少しました。為替レートを一定と仮定した場合、同 15%減少いたしました。

当四半期は、北米にとっては厳しいものとなりました。昨年度第 4 四半期にサーバーの稼働低下を意図した攻撃を受け、安定性に関する課題が生じた後、当社グループのチームは業績回復に向けて懸命の努力を行ってまいりました。今後は、セキュリティ関連の課題に積極的に対処し、サーバー環境の安定化を図ることに注力すると同時に、顧客獲得に向けた営業を強化し、成長する市場での成長戦略に再度力を入れていく予定です。かねてより当社グループは、北米をグループにとって大きな可能性を秘めた地域と考えており、今後もこの成長市場での基盤を築くために引き続き投資を行っていく予定です。

こうした課題を抱えながらも、当社グループは当第 1 四半期にほとんどのゲームタイトルに関して新しいコンテンツの追加やアップデートを実施し、これらはプレイヤーから好評を博しました。『メイプルストーリー』の新しいアップデートによりキャラクターが追加され、全 3 部で構成されるアップデート「アライアンス」の第 1 部及び第 2 部の実装では、新しいクエストやキャラクターが追加されました。『メイプルストーリー』の MCCU は、109,757 となりました。『コンバットアームズ』は、プレイヤーがデザインした初めての地図「Rural Estate」を追加し、またプレイヤーがすぐにゲームを開始できるクイック・スタート機能を追加しました。『マビノギ』、『アトランティカ・オンライン』、『ドラゴン・ネスト』及び『サドンアタック』については、いずれも当四半期中に新しいゲームコンテンツが追加されました。

欧州、東南アジア、その他の地域

欧州、東南アジア及びその他の地域の当社グループの売上高は 18.5 億円で、前年同期比で 3 % (為替レートを一定と仮定した場合は 9 %) の増加となりました。

欧州では、当四半期中にいくつかのコンテンツ・アップデートを実施しました。『メイプルストーリー』の「Jump」アップデートでは、複数のスキルがアップグレードされ、すべての職種の改変が行われました。1 月に『コンバットアームズ』に追加された「ネメシスマップ」では、プレイヤーはネメシス本部に侵入し、敵地を制圧することが求められます。また『ヴィンディクタス』については「カロック」アップデートを実施しました。

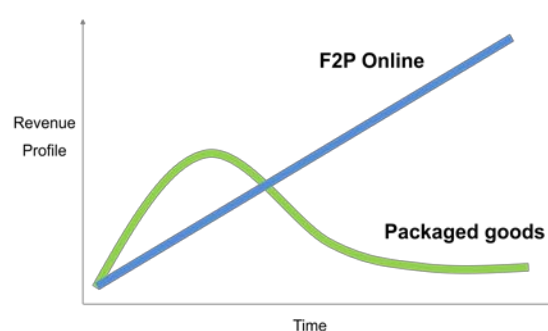
一方でこれまでは、特定のゲーム・スタイルが一部の文化であまり受け入れられないというケースも見られました。4 月 25 日、当社グループは欧州市場で普及率の低かった『マビノギ』のサービス中止を決定しました。これは、市場での成長が見込めないと判断したゲームタイトルへの資源配分を中止するという当社グループの戦略に即したものです。

当社グループは、『Shadow Company』、『デカロン』及び『WarRock』に関する新たな 3 本の配信契約を締結し、これらは今後 12~18 か月以内にサービスを開始する予定です。前述のとおり、当社グループはドゥービック・ゲームスタジオが開発した FPS『Shadow Company』を日本、北米及び欧州を含むいくつかの地域で配信する予定です。ゲームハイ・カンパニー・リミテッドが開発したアクション MMORPG『デカロン』については、欧州で配信する権利を得る契約を締結しました。3 月 15 日に、ネクソンヨーロッパ法人は、Dream Execution Technology Co., Ltd. が開発したオンライン FPS『WarRock』の配信契約を締結し、今年後半にサービスを開始する予定です。

東南アジアでは、当社グループは現在 7 か国で事業を展開しており、当第 1 四半期中にいくつかのゲームタイトルのサービスを開始しました。当第 1 四半期に、インドネシアで『カートライダー』の配信を開始し、インドネシアとシンガポールでいくつかのゲームタイトルのアップデートを実施しました。また、2011 年初頭に韓国で配信を開始し好調な業績を挙げている『サイファース』について、台湾と香港における新たな配信契約を締結したことを発表しました。

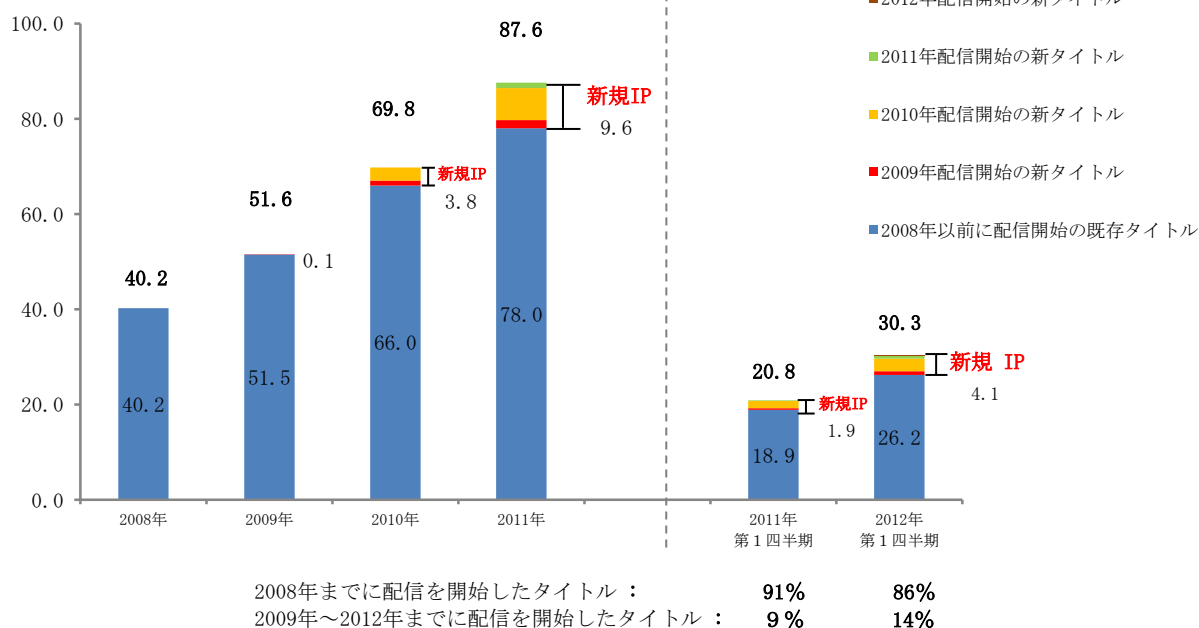
成長メカニズム

従来型のゲームビジネスと異なり、F2P 型モデルのゲームのユーザー数及び収益指標は、配信開始当初は小さく、コミュニティが広がるにつれて次第に増加していきます。そのため、当社グループのいずれの四半期又は年度についても、その売上高のほとんどは配信開始から 2 年以上経過したゲームタイトルの売上で構成されており、これが当社グループのこれまでの一貫した傾向となっております。当社の目的は、将来的に成長し、いずれは当社グループの売上に大きく貢献することになる新しいゲームタイトルを配信していくことです。



下表は、2008 年にすでにサービスの提供を行っていたゲームタイトル (青い部分) 及び 2008 年に以降にサービスを開始したゲームタイトルを 1 年ごとに色分けしたものです (赤、黄色、緑及び茶色の部分)。ご覧のとおり、どの「ヴィンテージ」の売上高も最初は少なく、年を追うごとに増加しています。

(単位：10億円)



当社グループの営業上の焦点は、(1) 定期的なアップデートとゲーム内容の改良により徐々に成長し、長期的に売上を獲得することのできるゲームを作り、(2) 創造性に富んだ新たなゲームタイトルを配信することです。こうした創造性に関するリスクがユーザーの共感と呼んだ場合、他のゲームタイトルとの差別化を図ることが可能となり、市場拡大の可能性が広がります。

プラットフォームの拡大

PC オンラインゲーム事業に加えて、当社グループはモバイル及びソーシャル・ゲーム市場での基盤確立にも注力しています。2011 年度第 4 四半期の決算時でもお伝えしたように、当社グループはモバイル及びソーシャル・ゲーム開発に関するいくつかの活動を、韓国を拠点とするチームに集約することを発表しました。また 2012 年度には、モバイル及びソーシャル・ゲームを新しく 20 タイトル配信する計画についてもお報告しました。



MapleStory Live



Empire Online

旧正月の連休が始まる時期に合わせ、当社グループは Android 向けの『エンパイア・オンライン』の配信を韓国で開始しました。このゲームタイトルは、プレイヤーが自分の帝国を作り、他のプレイヤーとリアルタイムでチャットをすることができるというものです。また Lakoo が開発した Android 及び iOS プラットフォーム向けのアクション・スマートフォン・ゲーム『メイプルストーリー・ライブ』の配信も開始しました。

当第 1 四半期において、当社グループはモバイル及びソーシャル・ゲーム事業を強化するため、ソーシャル RPG『Godwarz』で知られるモバイル・ゲーム開発会社 MOYASOFT Co., Ltd. の株式 19.99%を取得しました。この投資を通じて、当社グループはグループ内の既存ゲームタイトルを活かしたモバイル・ゲームを共同開発していく予定です。

当社グループはまた、人気の高いオンライン・ストリート・スポーツ・ゲーム『FreeStyle』及び『FreeStyle Football』を開発した韓国の JC Entertainment Corporation と資本提携を行っています。同社はモバイル向けゲームの開発も手掛けており、同社が開発した『Rule the Sky』は韓国の iOS App Store では常に売上 No.1 にランクされています。当社グループは、グローバル・ベースの基盤を活かし、『Rule the Sky』を各地の app store 向けにカスタマイズする予定です。

ソーシャル・ゲームでは、3 月 12 日に日本でブラウザゲーム『メイプルストーリー騎士団』の配信を Yahoo!Mobage で開始しました。北米では 3 月 28 日に『カートライダー・ダッシュ』の初めてのクローズドβテストを Facebook 上で開始しました。

その他の最近の展開

当社グループは、16 か国で配信されている人気の 3D ファンタジーMMORPG『Shaiya Online』を ChoiRock Games Corporation から取得しました。これにより、当社グループの現在のゲーム・ポートフォリオが充実し、北米及び欧州事業を強化するさらなる機会が広がります。当社グループは引き続き積極的に世界中での M&A の機会を模索していく予定です。

業績の見通し

当社は、当第 1 四半期における業績が好調に推移したため、2012 年 12 月期第 2 四半期連結累計期間の連結業績予想及び通期業績予想につき上方修正いたしました。2012 年度通期の当社グループの業績の見通しとして、売上高の前年比 24%（為替レートを一定と仮定した場合は約 28%）の増加を見込んでいます。2012 年度第 2 四半期の売上予測は 225 億円で、2011 年度第 2 四半期と比べて 10%（為替レートを一定と仮定した場合は 18%）を見込んでいます。

業績の見通し

（百万円、ただし 1 株当たり金額を除く）

2012年12月期	第2四半期 (予測)	第2四半期累計期間 (予測)	通期 (予測)
売上高	¥ 22, 595	¥ 52, 972	¥108, 338
営業利益	9, 295	26, 679	52, 234
当期純利益	6, 843	19, 221	37, 800
調整後当期純利益 ¹	7, 193	19, 932	39, 210
EPS	15. 91	44. 69	87. 88
調整後 EPS	16. 72	46. 34	91. 15

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。

為替レートによる影響

下表は、当社グループが事業の見通しにおいて使用した為替レートの仮定です。

為替レートの仮定

	2012年度Q1平均	2012年度仮定	差異
韓国ウォン/ 100 円	1,423.1	1,469.1	-3.1%
米ドル(USD)	79.3	77.1	-2.7%
中国人民元(RMB)	12.5	12.1	-3.2%

これらの為替レートによる影響は、これらの地域における当社グループの売上及び費用の内訳により大きくかつ短期間に変動します。2012 年度第 1 四半期実績をもとに算出した年度ベース感応度は以下のとおりです。100 韓国ウォンに対して 100 円変動した場合、売上高に 26 億円及び営業利益に 10 億円の影響が生じます。例えば 100 韓国ウォンに対して 100 円の円安となった場合、売上高は年間で 26 億円増加し営業利益も同 10 億円増加することになります。ドルに対する為替レートが 1 円変動した場合、売上高及び営業利益にそれぞれ年間 7 億円の影響が出ることになります。例えば、ドルに対して 5 円の円安となった場合、売上高と営業利益が約 35 億円増加することになります。人民元に関しては、当社グループの中国パートナーからのロイヤリティー収入の多くはドル建てで支払われるため、人民元に対する円の為替レートの変動が当社グループの円建ての業績に及ぼす影響は軽微です。

当社グループの成長機会

2012 年も第 1 四半期を終えましたが、昨秋の株式上場関連資料の中で言及したのと同じ現象がみられています。世界のゲーム業界では、明らかに大きな動きが生じており、これは、過去にエンターテインメント業界の他の分野でも生じてきた抜本的な変化です。オンラインの接続速度が速くなり、どこでも接続可能な環境が整い、パッケージソフト型のビジネスモデルは、革新的なビジネスモデルを持つ企業に市場を奪われ始めています。世界中でも、音楽、ニュース、メディア、映画、書籍、そしてリテール産業において同様の現象が生じており、同じ変化がゲーム産業にも起こりつつあります。当社グループのゴールはシンプルで、オンラインゲーム業界のトップに立つことです。当社グループには、当社グループの熱中系オンラインゲームを何か月も、何年も続けて楽しんでくださる多くのプレイヤーがいます。そして当社グループの開発した F2P モデルが高い成長性と利益率をもたらすものであることは年々証明されています。当第 1 四半期において、当社グループの戦略が非常に大きな成長と利益をもたらしていることを株主の皆様を示すことができたことを喜ばしく思います。



CEO 崔 承祐



CFO オーウェン・マホニー

日本、東京
2012 年 5 月 10 日

用語集

用語・略称	意味
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
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
MMORPG (多人数同時参加型オンライン・ロールプレイング・ゲーム)	「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
MAU (月次アクティブ・ユーザー数)	特定月において特定のゲームにログインし、プレイするユーザーアカウントの合計数
ARPPU (課金ユーザー当たり平均収入)	特定の期間におけるオンラインゲーム売上高を当該期間の同ゲームの平均有料会員数で除した数値
課金率	特定の期間における課金ユーザー数を月次アクティブ・ユーザー数で除した数値
MCCU (最大同時接続ユーザー数)	特定の時点に同時に1つのゲームにアクセスしているユーザーの最大数。MCCUは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	ゲームの試用モデル（ β バージョン）が限定された数のユーザーやグループに提供される試用期間
オープン β	ゲームの試用モデル（ β バージョン）が参加制限なく提供される試用期間

***業績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。

***未監査の連結財務情報に関する注意事項**

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 四半期以前の財務情報については、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情報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みの通期の財務情報と第 3 四半期累計期間の財務情報の差額として計算されています。当社は、監査済み連結財務情報と同様の基準をもって未監査の連結財務情報を作成しました。