

報道関係者各位

2013 年 2 月 13 日
株式会社ネクソン

2012 年度第 4 四半期及び通期 連結業績のお知らせ

株式会社ネクソン（本社：東京都中央区、代表取締役社長：崔 承祐／チェ・スンウ、東証：3659、以下「当社」）は、本日 2012 年度第 4 四半期（2012 年 10 月 1 日～12 月 31 日）及び通期連結業績を発表致しました。

第 4 四半期の連結売上高は前年同期比 39%増加、営業利益は同 5 %増加し、共に当社の業績予想を上回りました。また、通期の連結売上高は前年比 24%増加、営業利益は 25%増加しました。

当社代表取締役社長である崔 承祐は、当決算発表について次のような見解を述べております。「2012 年は、当社のビジネスモデルの再編に向け、主要な契約締結を複数行うという、正に変革の年となりました。従来より当社のコア事業である PC オンラインゲーム事業への投資に加え、市場が急速に拡大し、また重要性も相応に増してきているモバイルゲーム分野への投資を踏み切りました。株式会社インブルー（以下「インブルー」）及び株式会社 gloops（以下「グループス」）の二社の買収により当社グループのモバイルゲーム事業は一層拡充され、モバイルゲーム開発会社としては世界最大手の地位を確立するに至りました。因みに両社は予想を上回る業績を上げており、2013 年度におきましても、国内及び海外市場向けに一層強力なラインナップを両社より提供する予定です。また、先日の発表の通り、株式会社ディー・エヌ・エー（以下「DeNA」）と業務提携を致しましたので、今後当社グループの提供するゲームに対し、「Mobage（モバゲー）」プラットフォームにおいて DeNA による積極的なプロモーション支援を受けることが可能になります。一方、PC オンラインゲーム事業については、前年に締結した大型配信契約が相次いで 2013 年度の売上高に貢献し始めるとみられ、引き続き堅調な伸びが期待されております。

長期的にみると、PC とモバイルの融合が加速化するものと予想しております。このような流れは、ユーザーの方々が多様な方法で当社コンテンツに触れる機会が増えるため、我々のようなコンテンツ制作会社にとって大きなチャンスをもたらすものとみています。ネクソンは引き続き成長を継続し、企業価値の向上を可能とせしめる、絶好なポジショニングをしているものと見ております。」

2012 年度第 4 四半期決算概要

- 連結売上高は 30,937 百万円、前年同期比 39%増（為替レートを一定とした場合は同 30%増）。
- 営業利益は 9,778 百万円、同 5 %増。PC オンラインゲーム事業に比して利益率の低いモバイルゲーム事業の日本における売上伸長に伴い、利益率の高い中国の連結売上高に占める割合が相対的に低下し、地域別売上高構成比率が変化したこと、グループス買収に伴うのれん償却費用やマーケティング費用が増加したこと等により、営業利益率は 31.6%。
- 四半期純損失は 94 百万円で当社業績予想を下回る。韓国 JC Entertainment Corporation 株式等にかかる持分法による投資損失の計上、韓国税務当局の税法解釈の変更に伴う税金費用の増加、ゲーム著作権やのれん等の減損損失の発生などが主要因。
- 調整後四半期純利益¹は 1,033 百万円。
- 1 株当たり四半期純損失は 0.22 円。調整後 1 株当たり四半期純利益は 2.38 円。

注記：

¹ 調整後当期（四半期）純利益とは、日本会計基準（以下「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、投資家に当社グループの当期（四半期）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（米国会計基準（以下「US-GAAP」）に基づき財務報告を行っている企業等）の当期（四半期）純利益との比較を可能にするために提供しています。

地域別売上高^{1,4}

（単位：百万円）

	第 4 四半期			増減率 （為替レート 一定 ³ ）	増減率 （為替レート 一定 ³ ）
	2011年度	2012年度	2012年度 （為替レート 一定 ³ ）		
中国	¥ 8,281	¥ 11,074	¥ 9,862	34%	19%
韓国	7,224	7,057	6,340	△2%	△12%
日本	3,687	10,037	10,037	172%	172%
北米	1,407	1,117	1,036	△21%	△26%
欧州及びその他の地域 ²	1,590	1,651	1,534	4%	△4%
連結売上高	22,190	30,937	28,811	39%	30%

為替レート⁵

100 韓国ウォン/日本円	7.23	7.10	7.23
中国元/日本円	12.34	12.64	12.34
米ドル/日本円	79.84	79.82	79.84

注記：

¹ 上記の表は、売上高が発生した顧客の所在地別に内訳を記載したものであり、当社グループ各社のセグメント別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などが該当。

³ 為替レート一定とは、為替レートが 2011 年第 4 四半期の水準から変化がなかったと仮定した場合を指します。

⁴ 上記連結売上高は、グループスの売上高を含みます。

⁵ 売上高の為替を換算する際の為替レートの計算は、J-GAAP と US-GAAP とでは計算方法が異なっていることに留意して下さい。当社では、J-GAAP が認めている計算方法のうち、年度期首からの各四半期末までの平均為替レートを使用する方法を採用しており、各四半期末に各四半期の平均為替レートを使用する方法は採用しておりません。例えば、第 2 四半期の売上高を換算する際に使用する為替レートは、年度期首から第 2 四半期までの平均為替レートです。また、中国の顧客からの売上高は、中国 Tencent Holdings Limited が米ドル建てで当社韓国子会社へ支払い、帳簿上に韓国ウォンで計上され、当社が連結財務諸表を作成する際に日本円へ換算されます。

2012 年度第 4 四半期業績予想との比較

下記は、2012 年度第 4 四半期業績と予想との比較表です。今回はグループス単体の表示がなされておりますが、本年度からは、PC オンラインゲーム事業とモバイルゲーム事業の売上を事業別に開示致します。

2012 年度第 4 四半期実績/業績予想比較表

(単位：百万円)

	連結（グループスを含まない）				グループス単体			
	業績予想			実績	業績予想			実績
売上高	¥21,263	～	¥24,000	¥24,492	¥6,200	～	¥6,700	¥6,445
営業利益	5,580	～	8,102	8,613	1,500	～	1,800	1,910
四半期純利益 (損失)	3,188	～	5,099	(400)	900	～	1,080	1,013
調整後 四半期純利益	3,597	～	5,507	74	900	～	1,080	1,013
EPS ¹ (LPS ²)	7.34	～	11.74	(0.92)	2.07	～	2.49	2.33
調整後 EPS ¹	8.28	～	12.68	0.17	2.07	～	2.49	2.33

注記：

¹ EPS：1 株当たり当期（四半期）純利益

² LPS：1 株当たり当期（四半期）純損失

2012 年度通期決算概要

- 連結売上高は 108,448 百万円、前年比 24%増加。
- 営業利益は 47,874 百万円、同 25%増加。営業利益率は 44.1%で、前年の 43.7%を若干上回る。
- 当期純利益は 25,401 百万円で、ほぼ横ばい。
- 調整後当期純利益は 27,711 百万円、同 2%増加。
- 1 株当たり当期純利益は 58.71 円。調整後 1 株当たり当期純利益は 64.05 円。

2013 年度第 1 四半期業績予想

ゲーム業界は今後も目まぐるしく変化するものと予想され、皆様に正確な予想を提供させて頂くためにも、今後は翌四半期の業績予想のみ開示していく所存です。一方、四半期毎の決算報告資料や投資家の皆様とのコミュニケーション等を通じて、長期的なトレンドに関する詳細情報を提供し、説明して参ります。

2013 年度第 1 四半期連結売上高は、PC オンラインゲーム事業で約 285 億円から約 303 億円、モバイルゲーム事業で約 74 億円から約 81 億円を見込んでおります。PC オンラインゲーム事業は、前年以上に第 1 四半期から第 3 四半期までのコンテンツアップデートをより均等に行う予定です。グループス、インブルー、その他の開発会社を含むモバイルゲーム事業においては、強力なラインアップが予定され、更には先日発表した DeNA との業務提携による「Mobage」プラットフォーム上での積極的なプロモーション支援が期待されております。

尚、2013 年第 1 四半期業績予想の前提など、詳細については、当社 IR サイトに掲載しております決算報告資料をご覧ください。

連結業績予想

(単位：百万円)

	2011年12月期 第 1 四半期	2012年12月期 第 1 四半期	2013年12月期 第 1 四半期	
連結売上高	¥ 20,809	¥ 30,377	¥35,965	～ ¥38,519
PC オンラインゲーム事業	20,666	30,151	28,553	～ 30,345
モバイルゲーム事業	143	225	7,411	～ 8,174
営業利益	9,340	17,384	12,330	～ 14,378
四半期純利益	7,586	12,377	7,840	～ 9,318
調整後四半期純利益	7,968	12,738	8,923	～ 10,401
EPS (円) ¹	21.50	28.82	18.00	～ 21.39
調整後 EPS (円) ¹	22.58	29.66	20.49	～ 23.88

適用及び想定為替レート ²

100 韓国ウォン/日本円	7.37	7.03	7.94	7.94
中国元/日本円	12.52	12.55	13.34	13.34
米ドル/日本円	82.34	79.28	85.08	85.08

注記：

¹ 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おります。

² 業績予想の為替前提は、上記図表中の想定為替レートに基づいております。米ドル/日本円の為替レートが 1 円変動した場合の、連結売上高及び営業利益の為替感応度は、連結売上高が 3.2 億円、営業利益が 1.5 億円と予想しております。当社グループは、韓国、中国、米国等世界中で事業を運営しております。多くの場合、韓国ウォンも中国元も米ドルと連動して為替は推移しますので、為替感応度は米ドル/日本円に対するものをご参照下さい。

決算発表に関する電話会議及びインターネット中継

当社は、2013 年 2 月 13 日の日本時間午後 10 時 30 分／米国東部標準時間午前 8 時 30 分より、証券アナリスト及び機関投資家向けに第 4 四半期決算及び今後の業績見通しについて英語による電話会議を開催致します。同時間には、当社 IR サイト (<http://ir.nexon.co.jp/>)

よりインターネット上ですべての方が音声生中継にアクセスすることができます。

また、電話会議の内容は、後日当社 IR サイトにおいても掲載致します。

決算発表資料及びその他 IR 資料

決算発表資料及びその他 IR 資料については、当社 IR サイトの IR 情報ページ (<http://ir.nexon.co.jp/>) に掲載しております。

■株式会社ネクソン <http://company.nexon.co.jp/>

株式会社ネクソンは、1994年、韓国に設立され、2005年、日本へ本社を移転、2011年12月には東京証券取引所第一部に上場致しました。Free-to-play Modelの先駆者として、創業以来オンラインゲームを中心に開発、モバイルゲーム及びソーシャルゲームも制作・開発、配信しております。代表的なゲームタイトルである『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、『カウンターストライクオンライン』、『マビノギ』及び『サドンアタック』といった当社が提供する豊富なゲームタイトルは60以上に上り、世界100カ国以上のユーザー層に支持されています。

■本リリースに関する報道機関からのお問い合わせ

株式会社ネクソン

取締役CFO兼管理本部長 オーウェン・マホニー

広報室（武藤、早川、大井）

TEL: 03-3523-7919 FAX: 03-3523-7934 Email: press@nexon.co.jp