

報道関係者各位

2013 年 5 月 10 日
株式会社ネクソン

2013 年度第 1 四半期 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 2013 年度第 1 四半期（2013 年 1 月 1 日から 3 月 31 日）連結業績を発表致しました。

第 1 四半期の売上収益は前年同期比 46%増加、営業利益は同 24%増加、四半期利益（親会社の所有者帰属）は同 17%増加し、いずれも 2012 年第 4 四半期に発表した業績予想を上回る結果となりました。

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。「中国及び韓国における売上伸長と円安の影響もあり、当四半期連結業績は前四半期に発表した業績予想を上回りました。また、株式会社 gloops 及び株式会社インブルーの子会社化により、モバイルゲーム市場においても主要プレイヤーとなり、業績に寄与しました。

PC オンラインゲーム事業については、主力ゲームタイトルのアップデートが奏功し、特に中国における『アラド戦記』の大型アップデートはユーザーに広く支持されました。また、韓国における『FIFA オンライン 3』の配信も好調なスタートを切ることができました。モバイルゲーム事業については、新作モバイルゲームが堅調に推移しており、業績予想通りの結果となりました。」

2013 年度第 1 四半期決算概要

2013 年 4 月 22 日に発表した通り、当社は 2013 年 12 月期第 1 四半期決算発表から、連結財務諸表及び連結計算書類について、国際財務報告基準（IFRS）を適用致しました。これは、投資家の皆様へ、国際的に比較しやすい財務情報を提供することを目的としております。

2013 年度第 1 四半期の概要は、以下の通りです。

- 売上収益は約 444 億円、前年同期比 46%増（為替レートを一定とした場合は 26%）。

- 営業利益は約 207 億円、同 24%増。相対的に利益率の低いモバイルゲーム事業の売上構成比率の増加、新作 PC オンラインゲームタイトルのサービス開始に伴う開発及びサポート費用の増加、ライセンス契約を締結しているゲームタイトルのロイヤリティ費用の増加等が主な要因となり、営業利益率は 47%（前年同期 55%）。
- 四半期利益（親会社の所有者帰属）は約 152 億円。
- 基本的 1 株当たり四半期利益¹は 34.77 円。

IFRS においては、のれんを償却せず、四半期毎に減損の有無を判定します。韓国 NCsoft Corporation 株式を含む投資有価証券は、四半期毎に公正価値で測定し、簿価との差額については、税効果を加味した金額により、連結包括利益計算書上のその他の包括利益として計上されます¹。

注記：

¹ IFRS では、投資有価証券の簿価と公正価値の差額について税効果を加味した金額は、連結損益計算書上の金融収益（費用）又は連結包括利益計算書上のその他の包括利益として計上することを、それぞれの会社が定めることができます。

今四半期業績及び第 2 四半期の業績予想等の詳細については、当社 IR サイト (<http://ir.nexon.co.jp/>) に掲載しております決算発表資料をご覧ください。

売上収益内訳

（単位：百万円）

	第 1 四半期			増減率	増減率 (為替レート一定) ⁴
	2012年度 ³	2013年度	2013年度 (為替レート一定) ⁴		
売上収益合計	¥30,377	¥44,364	¥38,425	46%	26%
ユーザー所在地別 ¹					
中国	15,175	20,409	16,867	34%	11%
韓国	8,857	10,589	8,730	20%	△1%
日本	3,097	9,927	9,927	221%	221%
北米	1,398	1,418	1,215	1%	△13%
欧州及びその他 ²	1,850	2,021	1,686	9%	△9%
プラットフォーム別					
PC オンラインゲーム事業	30,151	36,877	30,981	22%	3%
モバイルゲーム事業	226	7,487	7,444	33.1 倍	32.9 倍
為替レート					
100 韓国ウォン/日本円	7.03	8.53	7.03		
中国元/日本円	12.55	14.73	12.55		
米ドル/日本円	79.28	92.42	79.28		

注記：

¹ 売上収益が発生したユーザー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所在地別売上高を記載したものではありません。

² その他：英国、その他のアジア諸国、及び南米諸国。

³ 2012 年度第 1 四半期の連結財務諸表については、IFRS に準拠して表示しております。

⁴ 為替レートは、2012 年第 1 四半期の平均為替レートを使用しております。

2013 年度第 1 四半期業績予想との比較

下記は、2013 年度第 1 四半期実績と予想の比較表です。

2013 年度第 1 四半期実績／業績予想比較表

(単位：百万円)

	2012年度 第 1 四半期 ¹	2013年度第 1 四半期 業績予想 ²		2013年度 第 1 四半期 実績	前年比
売上収益	¥30,377	¥35,975	～ ¥38,529	¥44,364	46%
PC オンラインゲーム事業	30,151	28,554	～ 30,346	36,877	22%
モバイルゲーム事業	226	7,421	～ 8,183	7,487	33.1 倍
営業利益	16,760	13,514	～ 15,562	20,716	24%
四半期利益 ³	12,996	9,140	～ 10,618	15,150	17%
EPS (円) ⁴	30.26	20.98	～ 24.38	34.77	15%
為替レート					
100 韓国ウォン/日本円	7.03	7.94	7.94	8.53	
中国元/日本円	12.55	13.34	13.34	14.73	
米ドル/日本円	79.28	85.08	85.08	92.42	

注記：

¹ 2012 年度第 1 四半期の連結財務諸表については IFRS に準拠し、2013 年度第 1 四半期業績予想については日本会計基準に基づく連結財務諸表を、IFRS の表示に合わせる形に組み替えて表示しております。

² 2013 年 2 月 13 日に発表した 2013 年度第 1 四半期の業績予想は、同年 5 月 9 日に IFRS に組換えの上発表致しました。

³ 親会社の所有者に帰属する四半期利益

⁴ 基本的 1 株当たり四半期利益

2013 年度第 2 四半期業績予想

2013 年度第 2 四半期売上収益は、PC オンラインゲーム事業で約 272 億円から約 284 億円、モバイルゲーム事業で約 68 億円から約 75 億円を見込んでおります。

PC オンラインゲーム事業は、中国及び韓国における既存ゲームタイトルの堅調な成長を見込み、前年比で売上が伸長するものと予想しております。

モバイルゲーム事業については、第 1 四半期においてサービスを開始した新作ゲームタイトルを含め、2013 年後半にかけて既存ゲームタイトルも安定した売上を維持するものと見込んでおります。第 2 四半期には、韓国において「カカオトーク」向けに『Dragon Girls』、北米において『大激突!! ガーディアンブレイク (英語名: Royal Tactics)』を共にネイティブアプリとして配信し、積極的に海外展開していきます。

また、第 2 四半期の営業利益は約 114 億円から約 123 億円、営業利益率は 33% から 34% を見込んでおります。中国における売上は今後も安定した成長を予想する一方で、営業利益率は低下することが予想されます。営業利益率低下の主な要因は、(i) 新作ゲームタイトルのサービス開始による開発及びサポート費用の増加、(ii) モバイルゲーム売上にかかるプラットフォーム手数料と相対的に高いマーケティング費用、(iii) 『FIFA オンライン 3』等、ライセンス契約を締結しているゲームタイトルの売上増加によるロイヤリティ費用及

びマーケティング費用の増加によるものです。

連結業績予想

(単位：百万円)

	第2四半期				
	2012年度 (日本基準 ¹)	2012年度 (組換後 ²)	2013年度 (IFRS)		
売上収益	¥22,876	¥22,877	¥34,021	～	¥35,991
PC オンラインゲーム事業	22,696	22,697	27,246	～	28,448
モバイルゲーム事業	180	180	6,775	～	7,543
営業利益	10,678	11,363	11,356	～	12,325
四半期利益 ³	6,768	7,377	8,393	～	8,890
EPS (円) ⁴	15.63	17.04	19.22	～	20.36
為替レート予想					
100 韓国ウォン/日本円	7.00	7.00	8.53		8.53
中国元/日本円	12.62	12.62	14.73		14.73
米ドル/日本円	79.74	79.74	92.42		92.42

注記：

¹ 日本会計基準については、百万円未満の端数処理を従来通り切捨て表示しております。

² 日本会計基準に基づく連結財務諸表を、IFRS の表示に合わせる形に組み替えて表示しております。

³ 親会社の所有者に帰属する四半期利益

⁴ 基本的1株当たり四半期利益

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5月10日の日本時間午後4時30分／米国東部標準時間午前3時30分より、国内投資家向けに第1四半期決算及び今後の業績見通しについて電話会議を開催致します。また、海外投資家に向けて、日本時間午後9時30分／米国東部標準時間午前8時30分より英語による電話会議を開催致します。

なお、電話会議への参加方法は当社 IR サイト (<http://ir.nexon.co.jp/>) をご覧ください。

また、電話会議の内容は、後日当社 IR サイト (<http://ir.nexon.co.jp/>) 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モデルの先駆者として、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』といった当社グループが提供する豊富なゲームポートフォリオは約60タイトルに上り、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