

報道関係者各位

2013 年 11 月 8 日

株式会社ネクソン

2013 年度第 3 四半期 連結業績のお知らせ

新規及び既存ゲームタイトルが好調に推移し売上成長 64%増

世界レベルの開発会社への積極投資により欧米市場向けコンテンツを確保

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3四半期（2013年7月1日から9月30日）連結業績を発表致しました。

第3四半期の売上収益は前年同期比64%、営業利益は同53%、四半期利益（親会社の所有者帰属）は同10%それぞれ増加す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。「当四半期は、新規及び既存ゲームタイトルが好調に推移したことにより、堅調な業績を収めることができました。韓国における事業成長の加速及び中国における安定した売上寄与により、4四半期連続で当社業績予想を上回る結果となりました。

また、特に欧米市場へ向けたトップレベルのコンテンツを確保すべく、世界一流の開発者率いるゲーム開発会社に対し複数の投資を実行し、長期の戦略的取り組みは引き続き大幅に前進しました。現在ゲーム業界に起きている、マルチプレイが可能なオンラインゲーム及びFree-to-play（F2P・基本プレイ無料）ビジネスモデルへの変革という時流の中で、F2Pビジネスモデルの先駆者である当社は、絶好の立ち位置にあると考えています。」

2013 年第 3 四半期業績概要（IFRS）¹

（単位：百万円）

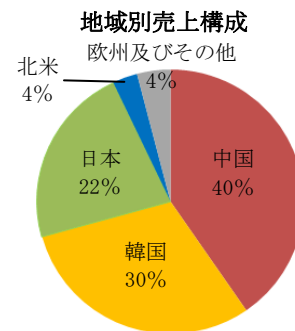
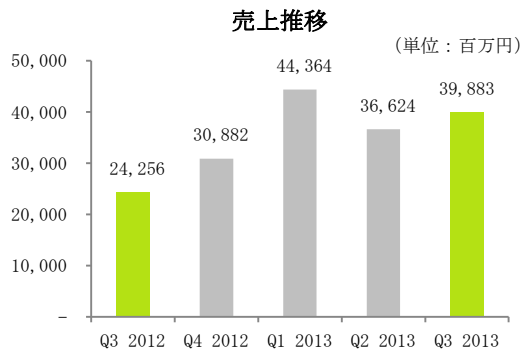
	2012年 第3四半期	2013年 第3四半期	前年 同期比
売上収益	¥24,256	¥39,883	64%
PC オンラインゲーム事業	23,567	32,995	40%
モバイルゲーム事業	690	6,887	10.0 倍
営業利益	10,602	16,237	53%
四半期利益 ²	7,352	8,054	10%
1 株当たり四半期利益（円）	16.94	18.35	8%

注記：

¹ 当社は、2013 年第 1 四半期から国際財務報告基準（IFRS）を適用しています。

² 親会社の所有者に帰属する四半期利益。

当四半期業績の詳細については、当社 IR サイト内「IR ライブラリ」
[（http://ir.nexon.co.jp/library/index.html）](http://ir.nexon.co.jp/library/index.html) に掲載しております決算発表資料をご覧ください。



売上収益構成 (IFRS)

(単位：百万円)

ユーザー所在地別 ¹	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) ³	前年同期比変化率	
				会計基準 ベース	一定為替 レート ³
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%

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収益を記載したものではありません。

² その他：その他アジア諸国及び南米諸国。

³ 為替レートは、2012年第3四半期の平均為替レートを適用しております。

地域別業績ハイライト

韓国においては、『FIFAオンライン3』の業績牽引及び『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)のアップデートの好評により、事業成長が加速しました。中国においては、『アラド戦記』の大型アップデートにより、継続して安定成長を遂げました。日本においては、株式会社gloops(以下「グループス」)の連結子会社化により、前年比で売上を伸長しております。各地域における詳細は、下記の通りです。

中国

売上収益は、前年同期比40%増(為替レートを一定とした場合は9%増)。『アラド戦記』は大型アップデートが好評を博したことにより当社予想通りに安定成長し、『カウンターストライクオンライン』も対前年比で引き続き成長。

韓国

売上収益は、前年同期比85%増(為替レートを一定とした場合は44%増)。『FIFAオンライン3』、『サドンアタック』、『アラド戦記』及び『マビノギ』といった既存ゲームタイトルが牽引し、売上伸長を拡大。『メイプルストーリー』は引き続き当社予想を下回

る結果。新規モバイルゲーム『Fantasy Runners for Kakao』は今四半期中に約300万ダウンロードを達成。

日本

売上収益は、グループスの連結子会社化により、前年同期比171%増。株式会社ディー・エヌ・エー及びグループスの初となる共同開発タイトル『ドラゴンエクリプス』は9月に配信を開始し、その翌月にネイティブアプリもサービス開始。『大戦乱!!三国志バトル』を含む既存のモバイルゲームも引き続き安定的に推移。

北米

売上収益は、前年同期比2%増（為替レートを一定とした場合は18%減）。ゲーム業界の有力開発者であるJohn Schappert氏率いるShiver Entertainment, Inc.を含む、注目度の高い米国ゲーム開発会社に対する複数の重要な戦略的投資を発表。合わせて英国ゲーム開発会社Splash Damage® Ltdとの『Extraction』に関するパブリッシング契約も発表。

欧州及びその他地域

売上収益は、前年同期比3%減（為替レートを一定とした場合は24%減）。台湾のゲーム会社であるGamania Digital Entertainment Co., Ltd.との『Warface』に関するパブリッシング契約を発表。

2013年度第4四半期業績予想

連結業績予想（IFRS）

（単位：百万円）

	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 オンラインゲーム事業	23,813	25,916	～	27,198
モバイルゲーム事業	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株当たり四半期利益（円）	1.27	10.96	～	13.05

注記：

¹ 親会社の所有者に帰属する四半期利益。

なお、1米ドル当たり98.95円及び100韓国ウォン当たり8.94円という想定為替レートのもとに、円安による当社への好影響を想定しております。

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

ネクソンは、韓国ソウルに設立され、2005年に日本へ本社を移転、2011年12月に東京証券取引所第一部に上場致しました。創業以来、良質なオンラインゲーム、モバイルゲーム及びソーシャルゲームを制作・開発、配信して参りました。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』といったネクソンが提供する豊富なゲームタイトルは、より幅広いジャンル、多様なユーザー層及び世界中の潜在的ユーザーへ訴求しております。現在では、約60に上るゲームタイトルを配信し、アジア・北米・南米・欧州を初めとする100を超える国と地域にてサービスを展開しております。

■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

管理本部経営企画部企業広報チーム（メルチャー、早川、大井、更岡）

TEL: 03-3523-7919 FAX: 03-3523-7958 Email: press@nexon.co.jp