



決算説明資料
2013年度第2四半期

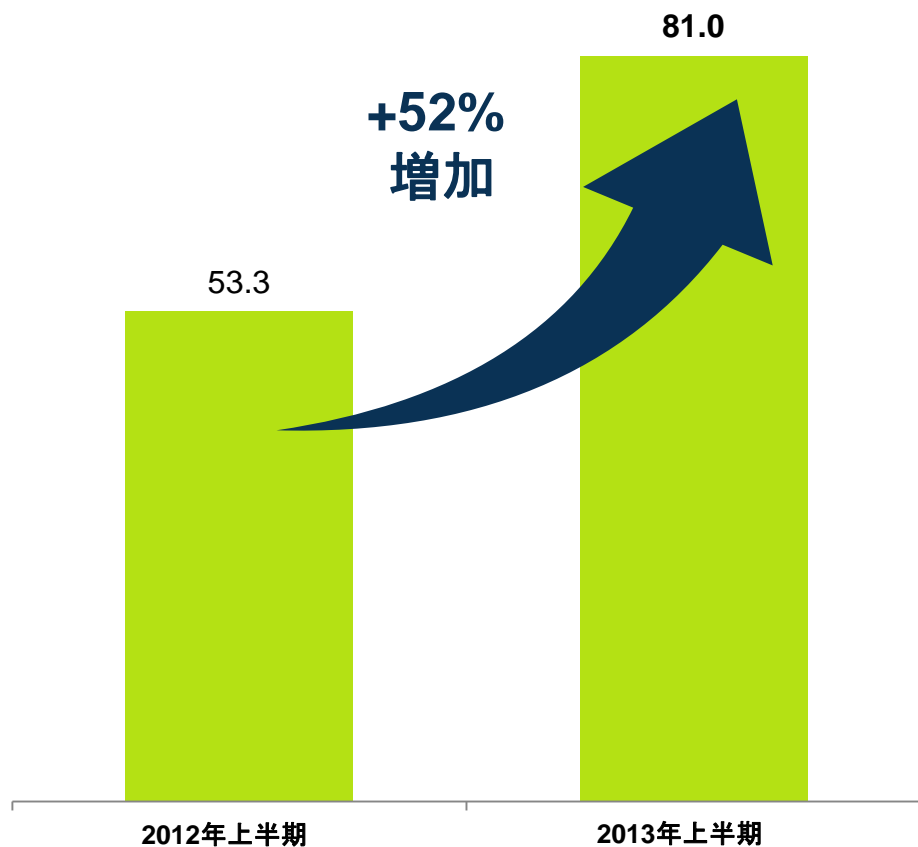
株式会社ネクソン

ゲーム市場概観及びネクソンの強み

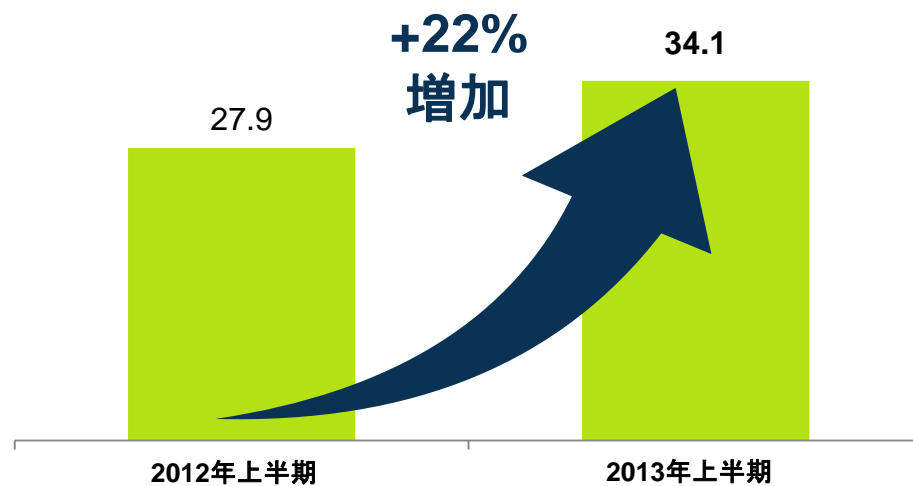
二桁の売上成長を継続

(単位: 10億円)

売上収益



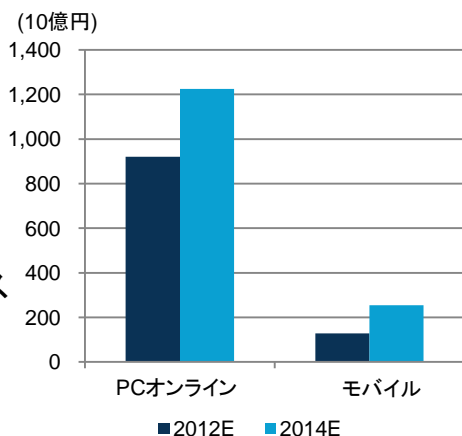
営業利益



主要ゲーム市場の概観

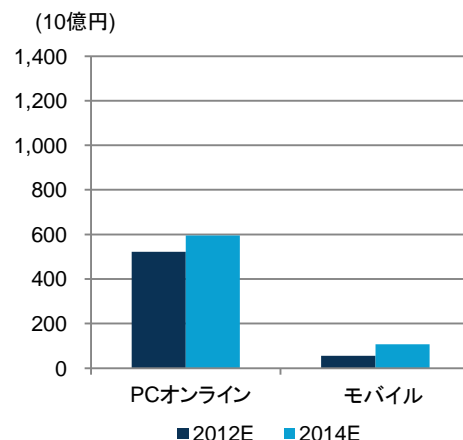
中国

- PC: 成長継続
- モバイル: 成長初期段階、今後急速に成長の見込み
- 莫大なユーザー数
- 通信インフラが未熟
—主に2G/2.5G ワイヤレスネットワークに依存



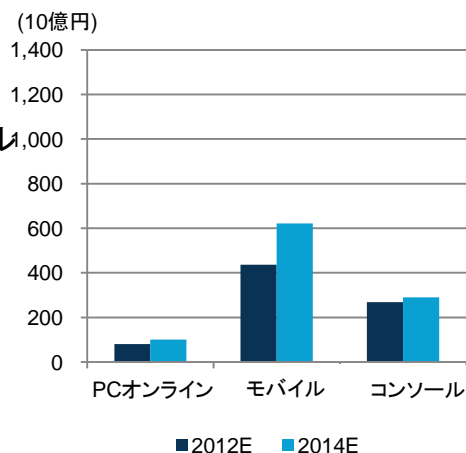
韓国

- PC: 成長継続も、競争激化によりヒット創出は困難に
- モバイル: 成長途上も規模はまだ小さい
- オンラインゲーム先進国でユーザーのリテラシーが高い



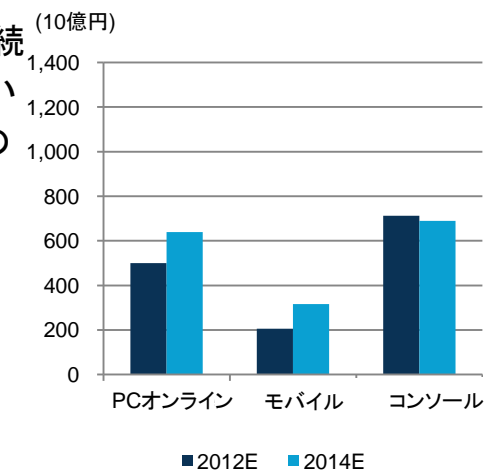
日本

- PC: 成長は僅か
- モバイル: 引き続き成長
- ネイティブアプリはモバイルの新しい成長要因に



米国

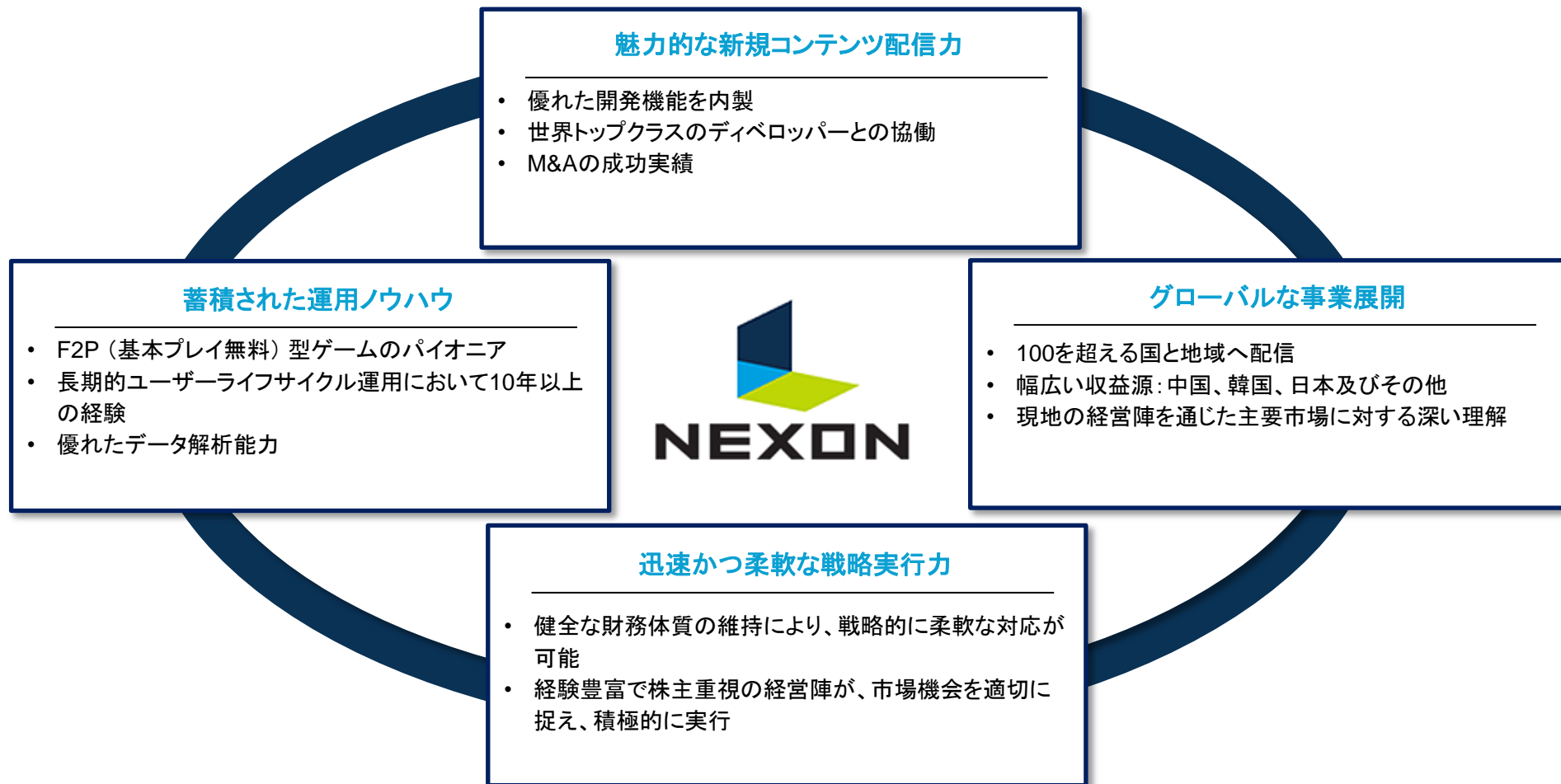
- PC: 規模感があり、成長継続
- モバイル: 成長余地は大きい
- 欧米で開発されたテイストのゲームが支持される傾向



出所: 当社データ及び証券会社レポート

市場が変化するなか、ネクソンが先導

当社の中核となる強みや戦略的優先事項は、変化する市場の中で柔軟に対応



M&Aアプローチ

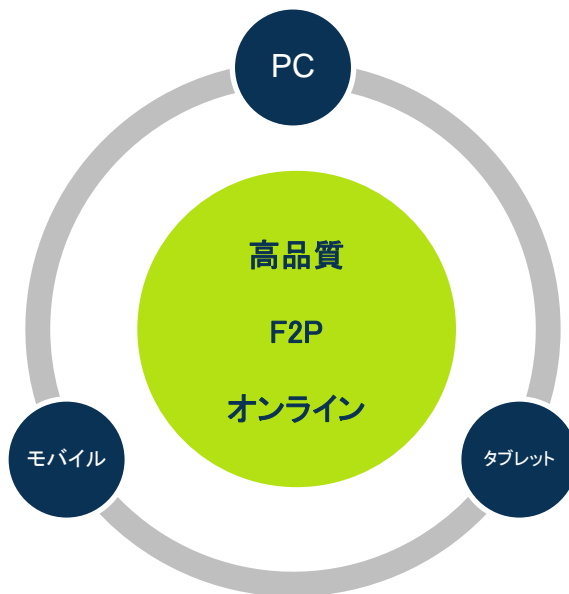
1

強力な開発能力



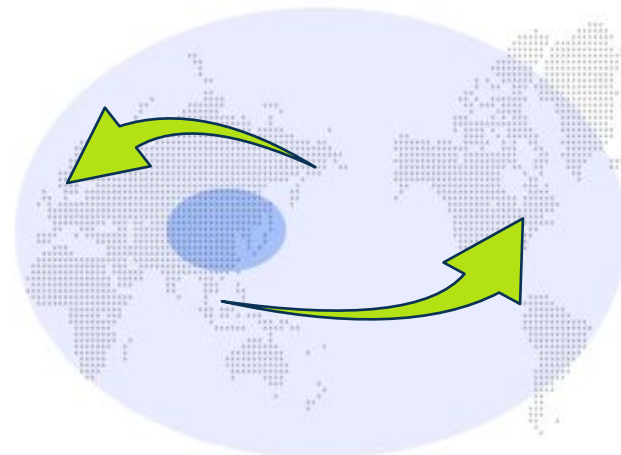
2

様々なプラットフォームに配信される
高品質なゲーム



3

グローバルな配信力 / 地域に根付いた開発



主要な戦略的投資: 内製開発の強化

韓国PCオンライン市場

日本モバイル市場

欧米市場



2005



2008



2010



2010



2012



2012



2012



2013



2013



2013

グローバルオンラインエンターテインメントにおけるリーダー



オンライン X マルチプレイヤー X F2P



2013年第2四半期業績

第2四半期 概要

- **第2四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60%増の366億円。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21%増の134億円、営業利益率は37%
- **中国：堅調な成長を持続**
 - 『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)及び『カウンターストライクオンライン』が好調
 - 『マビノギ英雄伝』(Mabinogi Heroes)は2011年第4四半期に配信を開始して以来、成長継続
- **韓国：成長路線に回帰**
 - 『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
 - モバイル:『Fantasy Runners for Kakao』はカカオゲームセンターにおいてランキング1位を獲得
- **日本：ネイティブアプリ開発などを含む、モバイルを中心に事業に注力**
 - 『大戦乱!!三国志バトル』を含む既存タイトルの実績は好調
 - 新作ネイティブアプリも好発進:『欧州クラブチームサッカー BEST☆ELEVEN+』
- **欧米市場を対象とした新規戦略**
 - 『Kings Road』や『Ballistic』などの実績を持つ Rumble Entertainmentへ投資し、役員を派遣
 - Zyngaの元チーフゲームデザイナーであるBrian Reynolds氏が率いる開発会社SecretNewCoへ投資し、パブリッシング契約締結
- **円安による追い風**

2013年第2四半期業績概要

(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¹

	2012年 第2四半期	2013年第2四半期 業績見通し	2013年 第2四半期 実績	前年同 期比
売上収益	¥22,877	¥34,021 ~ ¥35,991	¥36,624	60%
PCオンライン	22,697	27,246 ~ 28,448	29,333	29%
モバイル	180	6,775 ~ 7,543	7,291	40.5x
営業利益	11,112	11,356 ~ 12,324	13,425	21%
四半期利益 ²	7,383	8,393 ~ 8,890	11,365	54%
1株当たり四半期利益(EPS)	17.05	19.22 ~ 20.36	25.98	52%
現金及び現金同等物	105,941		112,235	6%
為替レート				
100韓国ウォン/日本円	7.00	8.53	8.53	8.81
中国元/日本円	12.63	14.73	14.73	15.94
米ドル/日本円	79.74	92.42	92.42	98.76

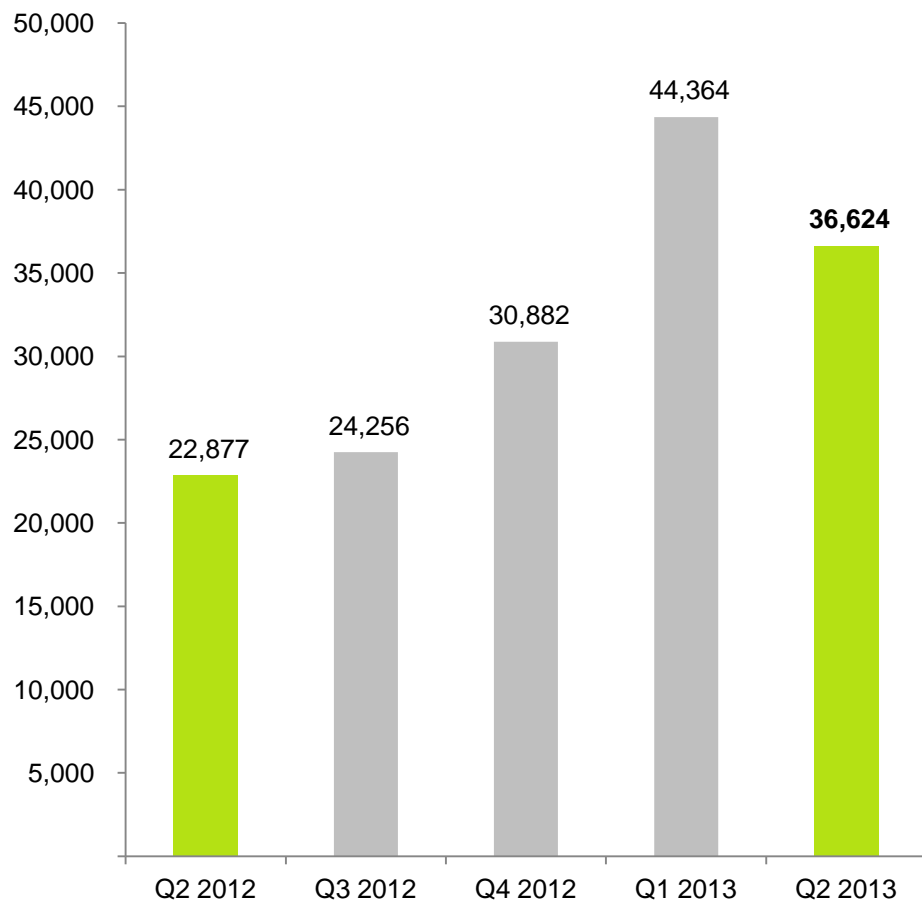
¹ 当社は、2013年第1四半期から国際財務報告基準(IFRS)を適用しています。本資料の全ての財務諸表に係るデータは、IFRSに準拠しています。

² 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株主に帰属する四半期利益のことです。

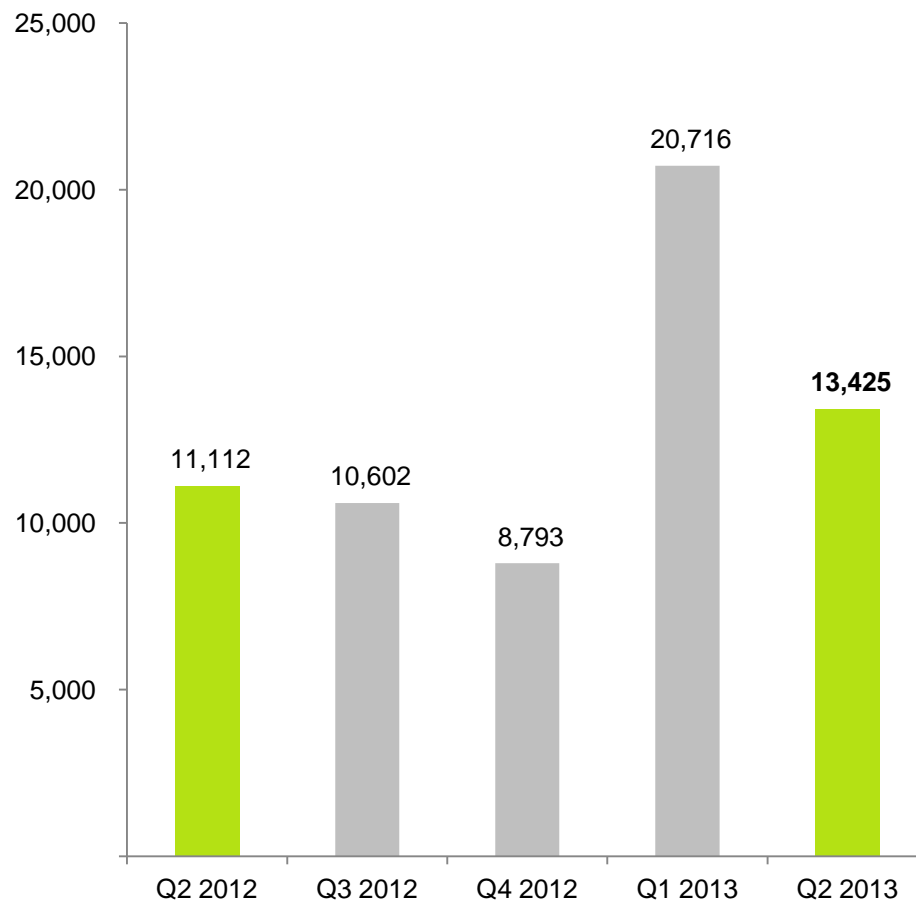
売上収益及び営業利益の推移

(単位: 百万円)

売上収益



営業利益



売上構成及び主要ユーザー指標

(単位: 百万円)

	2012年 第2四半期	2013年第2四半期		前年同期比変化率	
		(会計基準 ベース)	(一定為替 レートベース)	(会計基準 ベース)	(一定為替 レートベース)
ユーザー所在地別¹					
中国	¥10,738	¥15,477	¥12,294	44%	15%
韓国	6,251	8,605	6,839	38%	9%
日本	2,826	9,398	9,398	233%	233%
北米	1,516	1,446	1,167	-5%	-23%
欧州及びその他の地域 ²	1,546	1,698	1,356	10%	-12%
売上収益合計	22,877	36,624	31,054	60%	36%
プラットフォーム別					
PCオンライン	22,697	29,333	23,811	29%	5%
モバイル	180	7,291	7,242	40.5x	40.3x
売上収益合計	22,877	36,624	31,054		
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	7.00	8.81	7.00	26%	
中国元/日本円	12.63	15.94	12.63	26%	
米ドル/日本円	79.74	98.76	79.74	24%	

主要ユーザー指標

(モバイル事業を除く)³

	2012 第2四半期	2012 第3四半期	2012 第4四半期	2013 第1四半期	2013 第2四半期
MAU (百万)	77.4	78.8	68.3	71.5	71.0
課金率	10.3%	9.6%	10.5%	11.5%	10.2%
ARPPU ⁴	1,521	1,729	1,683	2,532	2,181
ARPPU(一定為替レートベース) ⁵	1,521	1,722	1,548	2,134	1,762

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。

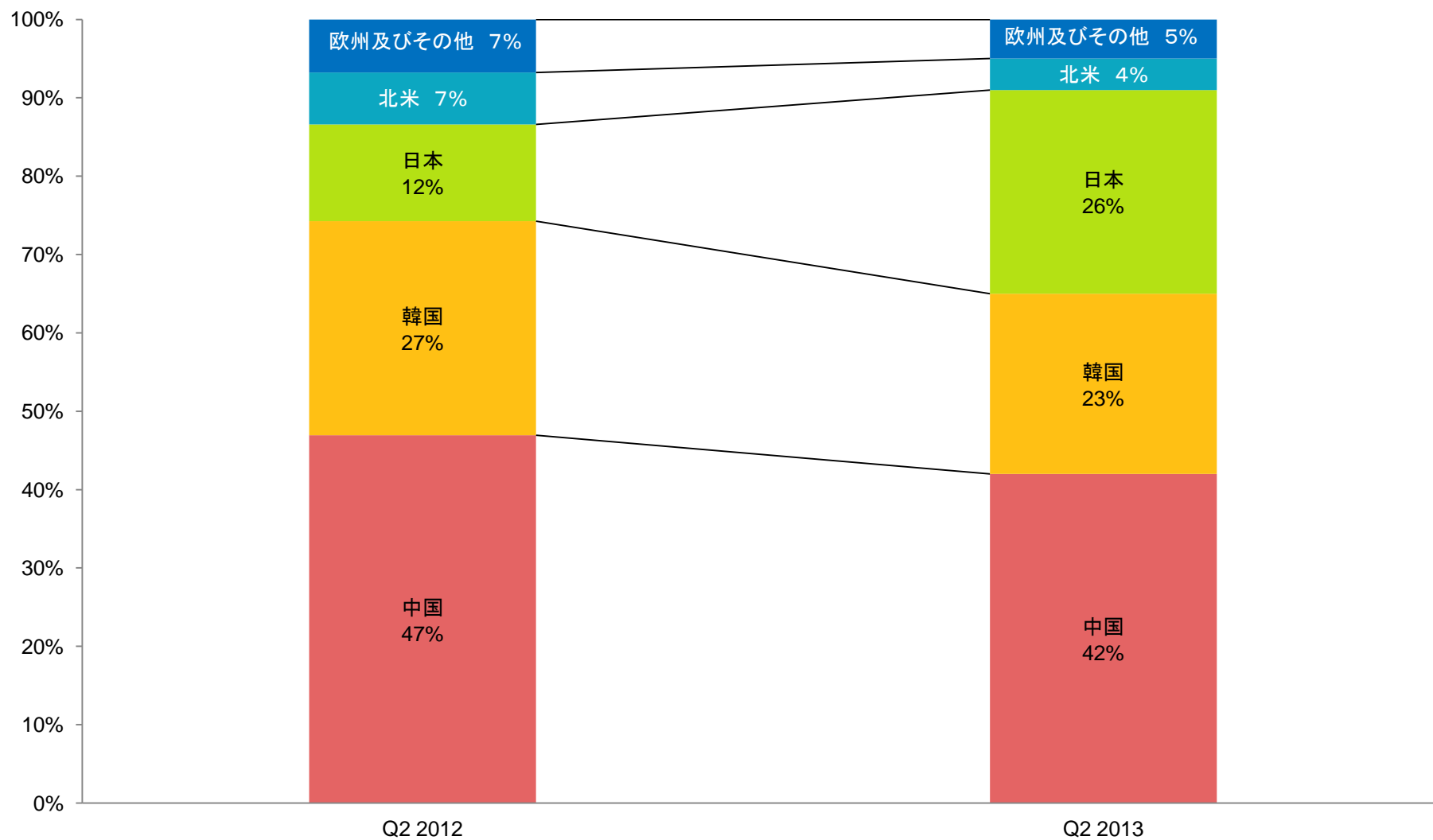
² 欧州及びその他の地域: 英国、その他のアジア諸国、及び南米諸国。

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2四半期の平均為替レートを適用)。

ユーザー所在地別 売上構成比

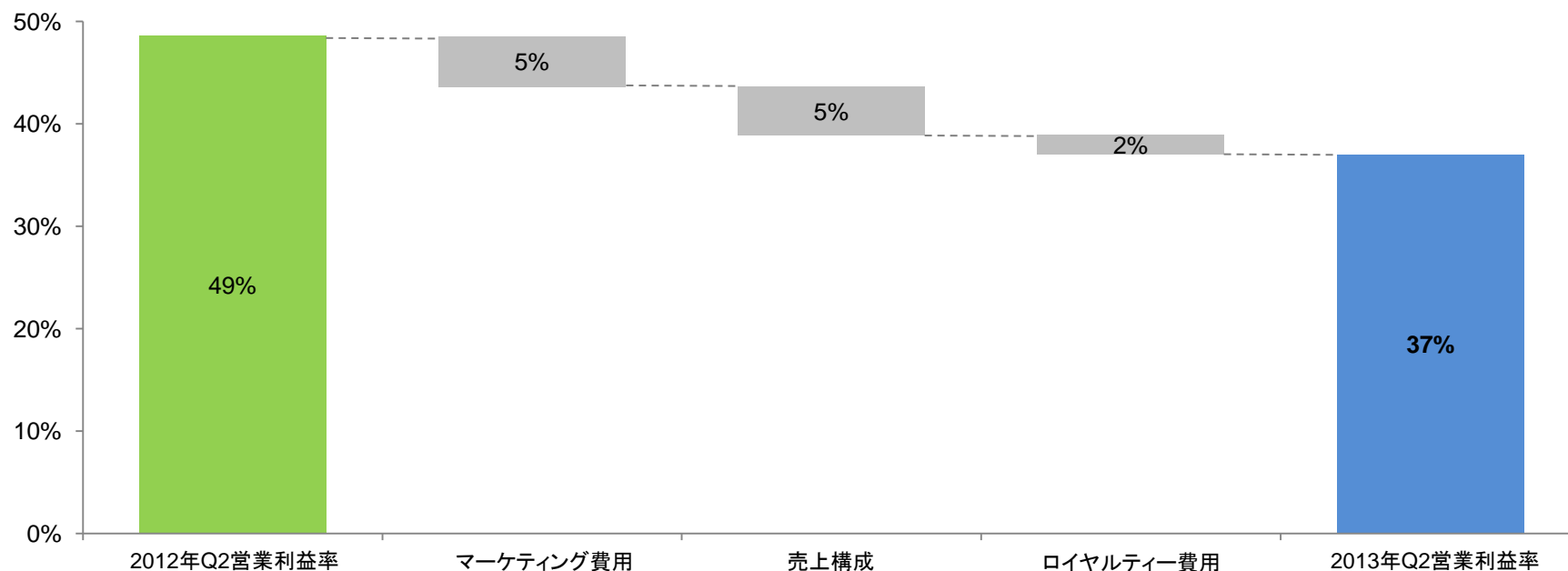


第2四半期 営業利益率の変化

営業利益率は、当社予想を若干上回り37%となり、対前年比では低下。理由は以下の通り：

- マーケティング費用：高いユーザー継続率の投資効率が高いゲームに対して広告宣伝費を投下
- 売上構成その他：相対的に利益率の低いモバイル事業の売上構成比が増加
- 『FIFAオンライン3』等、特にライセンスタイトルの新規配信に伴うロイヤルティー費用が増加

営業利益率の変化¹



¹ 上記図表は概算数値に基づいております

ユーザー所在地別 業績概要

中国 - ハイライト

- 売上収益は前年同期比44%増の155億円。一定為替レートベースでは15%増
- 『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)は、夏休みと労働節(中国祝日)に合わせて実施したアップデートが成功し、予想を上回る



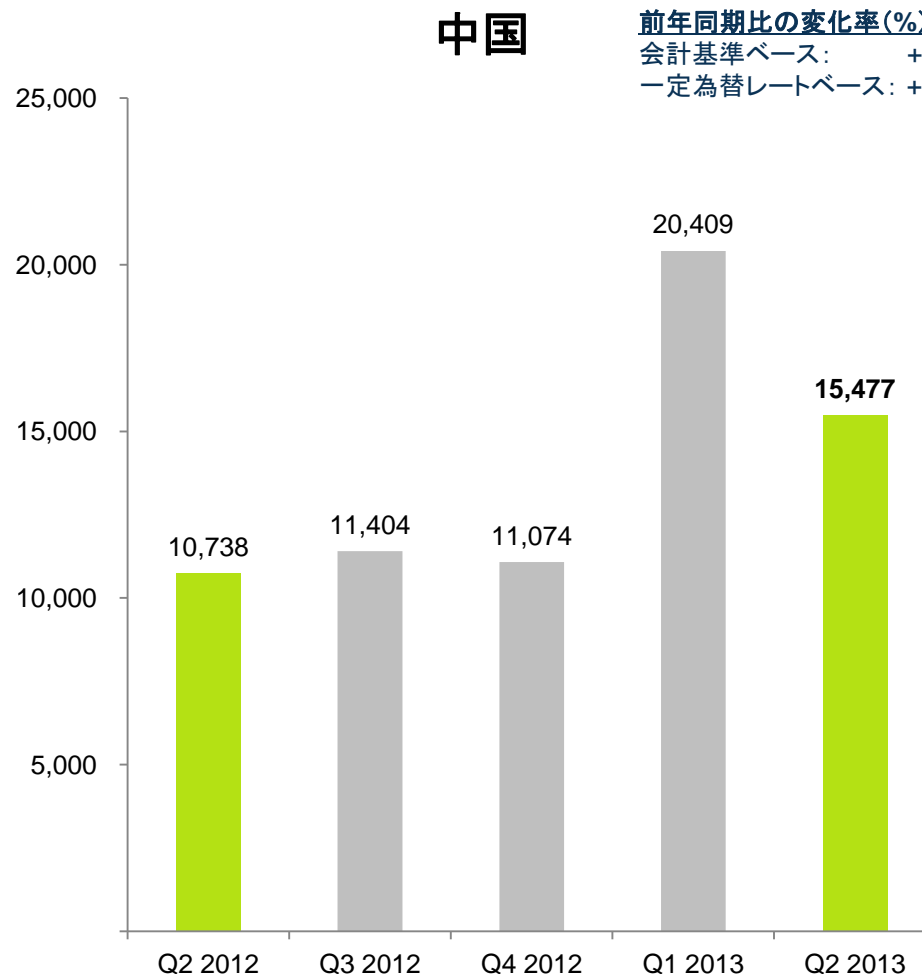
『アラド戦記』
(Dungeon&Fighter)



『マビノギ英雄伝』
(Mabinogi Heroes)

- 中国における最新ゲームタイトル『マビノギ英雄伝』(Mabinogi Heroes)が出足好調で、今後成長の余地あり
- モバイルゲーム『KartRider Rush Plus』が、中国で1,000万ダウンロードを記録

(単位: 百万円)



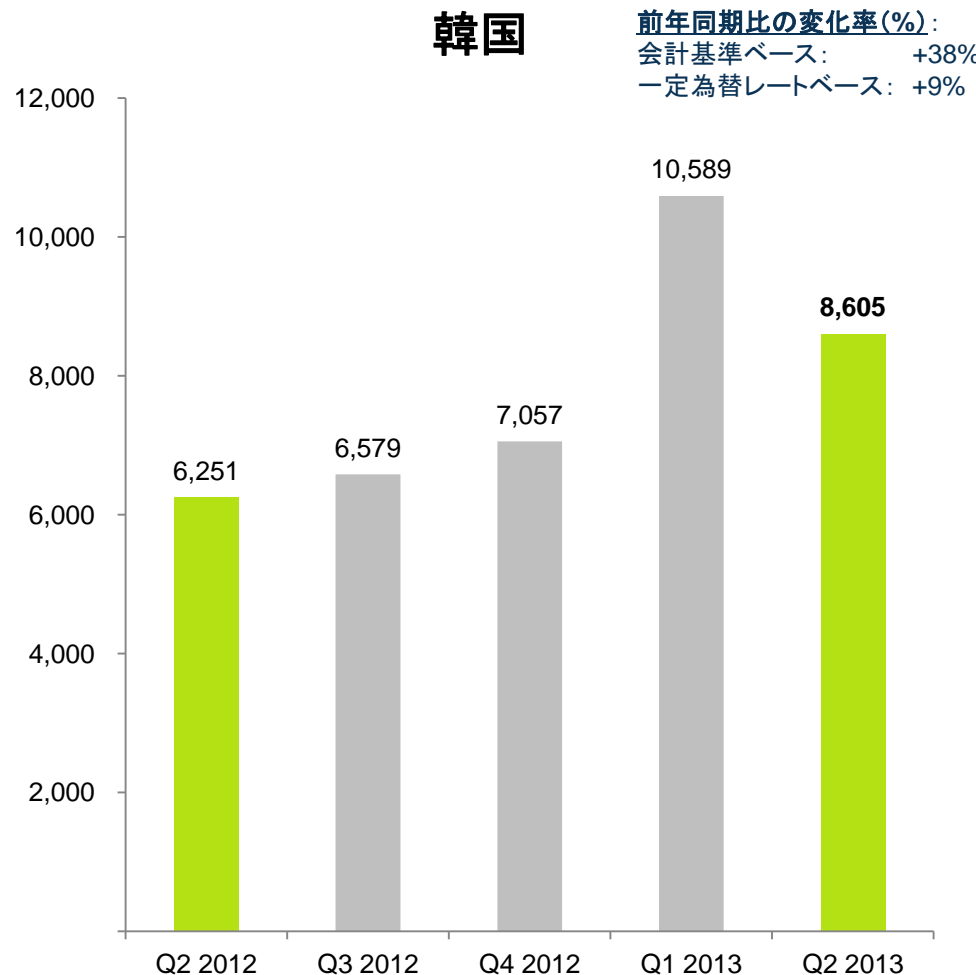
韓国 – ハイライト

- 売上収益は前年同期比38%増の86億円となり成長路線回帰。一定為替レートベースでは9%増
- 『FIFAオンライン3』と『サドンアタック』は、好調な業績を維持し、スポーツ / FPSの各ジャンルで1位に



- 『メイプルストーリー』の10周年記念アップデートは想定以下の実績
- モバイルゲームタイトル『Fantasy Runners for Kakao』は100万ダウンロードを達成、Kakaoゲームセンターで1位、iOS App StoreとGoogle Play で2位を記録
- gloopsが韓国においてゲーム開発プロジェクトを開始

(単位: 百万円)



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232%増の94億円
- リリースから1年後に売上記録を更新した『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好調



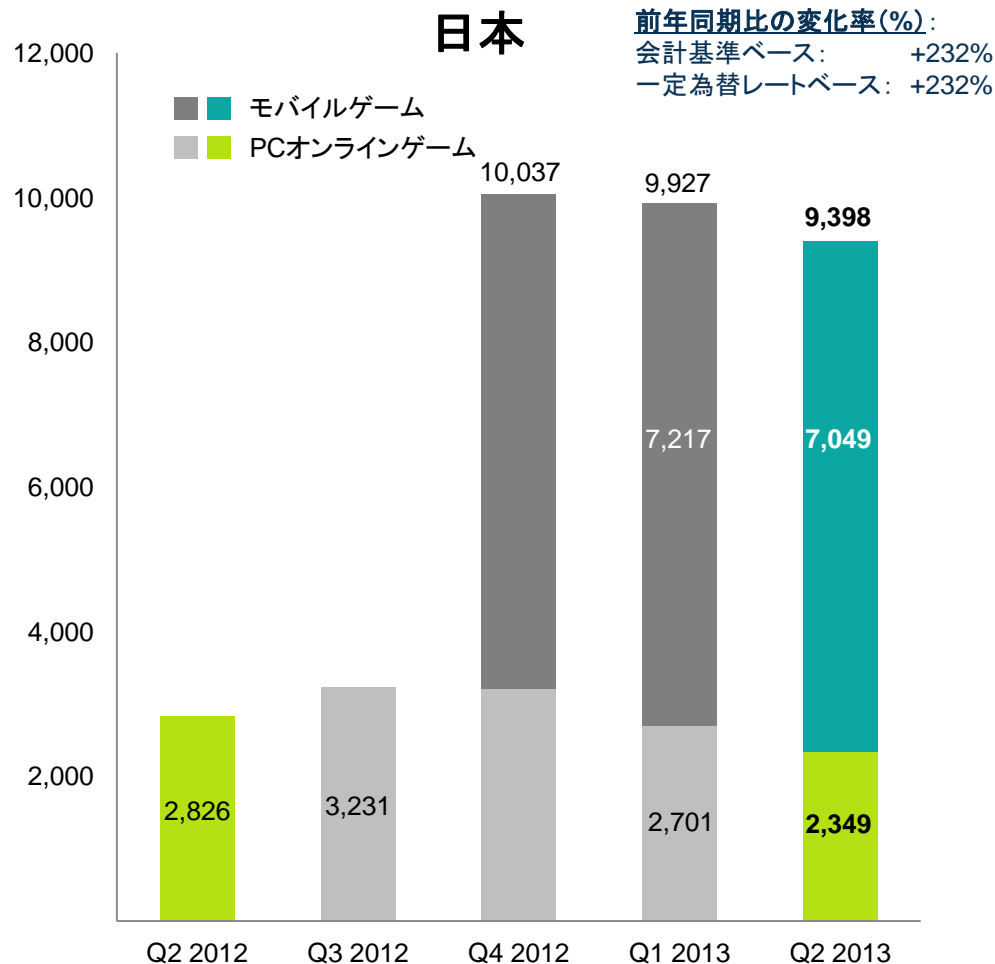
『大戦乱!!三国志バトル』



『欧州クラブチームサッカー BEST☆ELEVEN+』

- gloopsは初のフルネイティブアプリ『欧州クラブチームサッカー BEST☆ELEVEN+』の配信を開始。iOS App StoreではTop Grossingで10位以内に

(単位: 百万円)



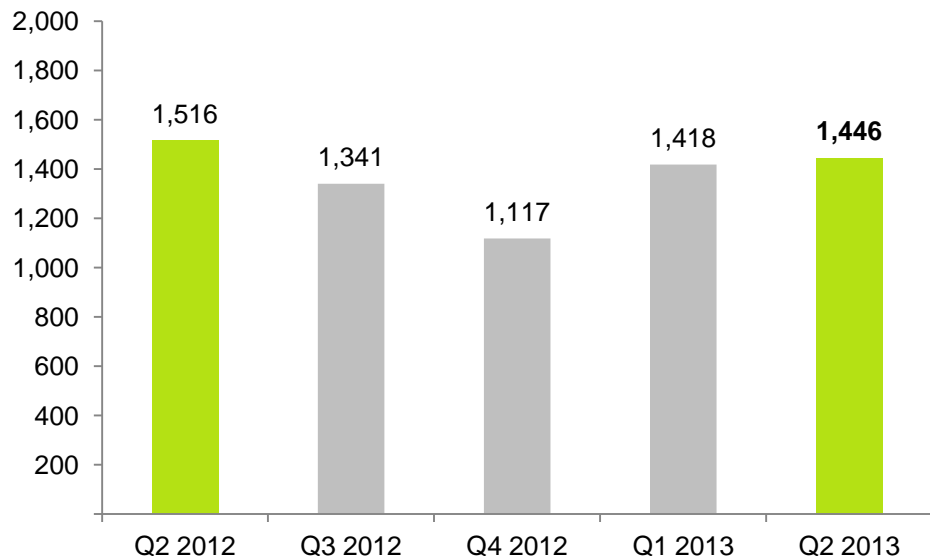
北米/欧州及びその他の地域 – ハイライト

- 北米の売上収益は14億円で、前年度比5%減。一定為替レートベースの場合23%減
- 欧州の売上収益は17億円で、前年度比10%増。一定為替レートベースの場合 12%減
 - トルコで『カウンターストライクオンライン』の配信を開始
- 欧米トップクラスのゲーム開発会社への戦略的投資を実行し、欧米ユーザーに対する訴求力あるコンテンツを確保
 - SecretNewCo
 - Rumble Entertainment

北米

(単位: 百万円)

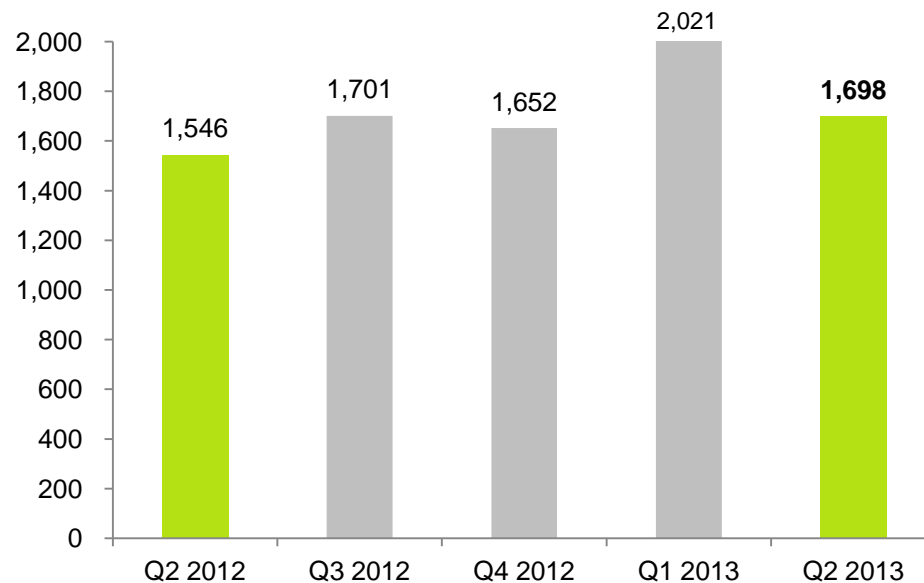
前年同期比の変化率(%):
会計基準ベース: -5%
一定為替レートベース: -23%



欧州その他

(単位: 百万円)

前年同期比の変化率(%):
会計基準ベース: +10%
一定為替レートベース: -12%



新しい取り組み

- 米国のゲーム開発会社SecretNewCo及びRumble Entertainmentに対する戦略的投資を実行
- F2Pモデルのゲームが増加している欧米市場における事業基盤を確立するための取り組み



- 2013年7月17日に戦略的投資を発表
- 米国メリーランド州に拠点を置くモバイルゲーム開発会社
- ソーシャル及びストラテジーゲームタイトルを開発
- 業界屈指の実力者である元Zyngaのチーフゲームデザイナー、Brian Reynolds氏が率いる会社
- 同氏は『Civilization II』、『Alpha Centauri』、『Farmville』等を含むヒットタイトルのチーフクリエイティブディレクター



- 2013年7月31日に戦略的投資を発表
- 米国カリフォルニア州に拠点を置くF2Pゲームの開発会社
- ブラウザ、モバイル、SNS等、多数のプラットフォーム向けにF2Pゲームタイトルを開発
- Bioware/PandemicのCEO、Electronic Artsのヴァイスプレジデント兼ゼネラルマネージャーであるGreg Richardson氏率いる会社
- Google VenturesとKhosla Venturesからも出資を受けている

2013年第3四半期 業績の見通し

2013年第3四半期 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3四半期	2013年 第3四半期	
売上収益	¥24,257	¥37,153	¥39,816
PCオンライン	23,567	30,578	32,655
モバイル	690	6,575	7,161
営業利益	10,602	12,246	14,534
四半期利益	7,352	8,889	10,426
1株当たり利益(EPS)	16.94	20.36	23.88
想定為替レート			
100韓国ウォン/日本円	6.98	8.67	8.67
中国元/日本円	12.55	15.31	15.31
米ドル/日本円	79.37	95.59	95.59

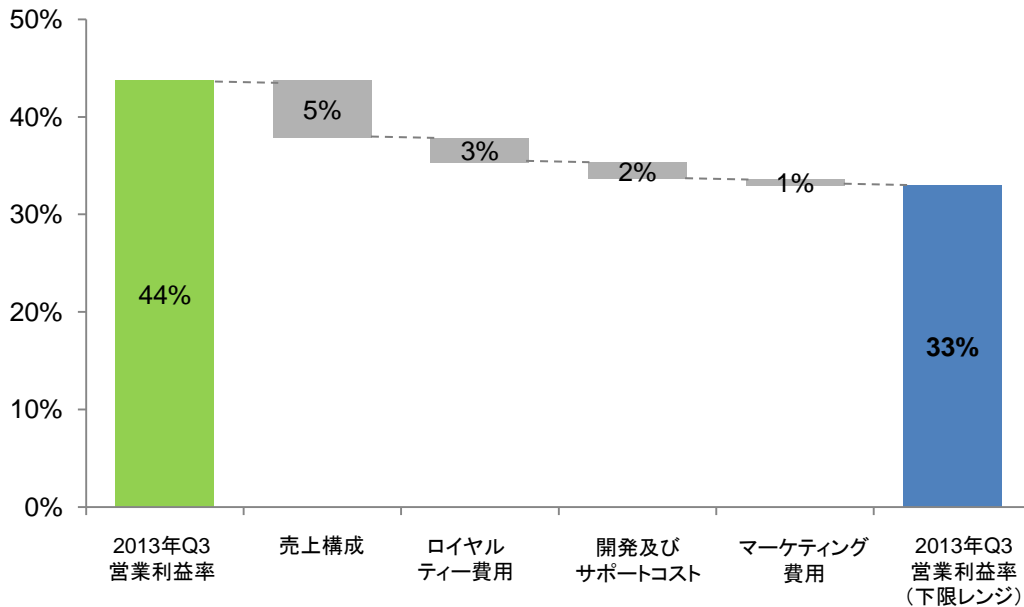
為替感応度: 上記の仮定に基づくと、2013年第3四半期では、日本円が米ドルに対して1円変動した場合、売上収益に3.1億円、営業利益に1.2億円の影響があります。韓国ウォンと中国元の為替レートは、米ドルにほぼ連動しています。

2013年第3四半期 営業利益率の見通し

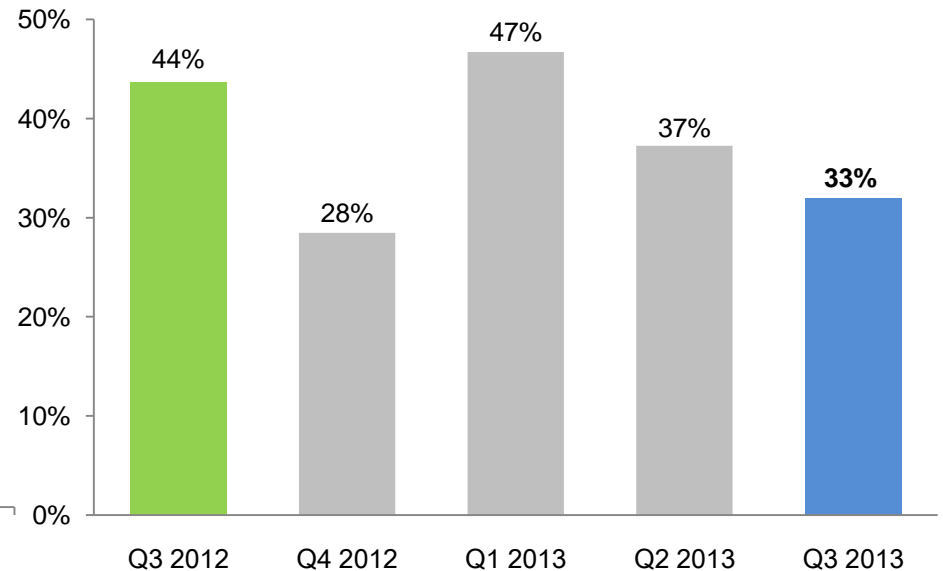
営業利益率は33%から37%になると予想。理由は以下の通り:

- 売上構成その他: 相対的に利益率の低いモバイルゲーム事業からの売上貢献が増加
- ロイヤルティー費用: 『FIFAオンライン3』等のライセンスタイトルに係る費用増加
- 開発及びサポートコスト: 新規ゲーム配信に伴い、ライブディベロップメントや運用などに関連するコストが増加

営業利益率の構造変化¹



営業利益率の推移



¹ 図は概算です。

2013年第3四半期 PCオンライン売上の見通し

- 前年同期比で30%から39%に売上増加を予想
 - 既存ゲームタイトルは引き続き堅調
 - 円安による好影響
- 主に中国及び韓国にて前四半期比売上増加
 - しかしながら、第3四半期はいくつかのゲームで課金よりもユーザー継続率向上を目的としたアップデートを実施するため、第1四半期ほどの売上増加とはならない

中国

- 前年同期比二桁成長率を継続
- アップデートはユーザー継続率向上に注力
 - 『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)のTier 1アップデートでは、新しい職業を導入
 - 『カウンターストライクオンライン』では、夏休み向けアップデートを実施



『アラド戦記』
(Dungeon&Fighter)



韓国

- 新規及び既存ゲームタイトルにより、前年同期比成長の見通し
 - 『FIFAオンライン3』と『サドンアタック』は、スポーツ/FPSの各ジャンルにおいて引き続き1位を継続する見込み



2013年第3四半期モバイル売上の見通し

- 前四半期比で売上は減少の見通し
- 引き続き新規タイトルの開発及び既存タイトルの運用に注力

モバイルゲーム売上収益

2013年Q1 実績	2013年Q2 実績	2013年Q3予想レンジ	
		下限	上限
¥7,487	¥7,291	¥6,575	¥7,161

日本

- ブラウザの既存タイトルが引き続き好調を継続するとともに、新規タイトルも徐々に売上に寄与
 - 『ドラゴンエクリプス』(Dragon Eclipse)は美麗グラフィックが特徴の本格的RPGで、gloopsとDeNAの初の共同開発タイトル。6月に事前登録を開始
 - 他、新規ライセンスタイトルも、配信開始予定
- ネイティブアプリに引き続き注力
 - iOS向けネイティブアプリ『欧州クラブチームサッカー BEST☆ELEVEN+』が四半期を通じてフルに売上貢献する見通し



『大戦乱!! 三国志バトル』



『ドラゴンエクリプス』
(Dragon Eclipse)

韓国

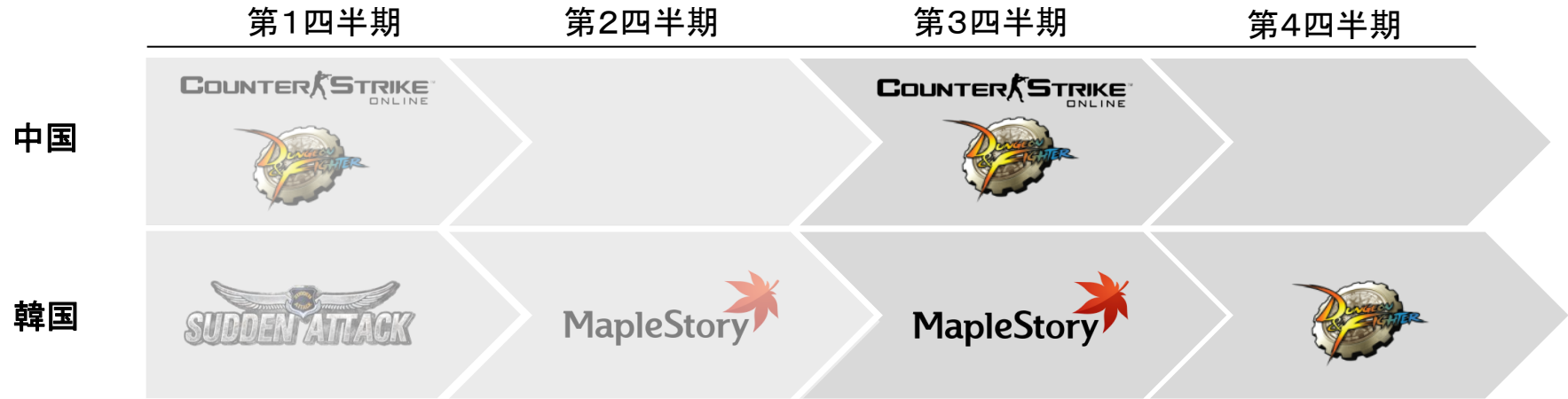
- 第3四半期のパイプライン
 - 2013年第3四半期に複数タイトルをリリース予定(Kakaoプラットフォーム向けタイトルを含む)
- 『Fantasy Runners for Kakao』が四半期を通じてフルに売上貢献する見通し
- gloopsが韓国でモバイルゲーム開発を開始



『Fantasy Runners for Kakao』

2013年 主要アップデート及び新規タイトルスケジュール

主要アップデート



配信タイトル



参考資料

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	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	44%
韓国	8,857	6,251	6,579	7,057	10,589	8,605	38%
日本	3,097	2,826	3,232	10,037	9,927	9,398	232%
北米	1,398	1,516	1,341	1,117	1,418	1,446	-5%
欧州及びその他	1,850	1,546	1,701	1,652	2,021	1,698	10%
(事業別)							
PCオンライン	30,151	22,697	23,567	23,813	36,877	29,333	29%
モバイル	226	180	690	7,070	7,487	7,291	39.5x
売上収益	30,377	22,877	24,256	30,882	44,364	36,624	60%
営業利益	16,760	11,112	10,602	8,793	20,716	13,425	21%
四半期利益¹	12,996	7,383	7,352	552	15,150	11,365	54%
1株当たり四半期利益	30.26	17.05	16.94	1.27	34.77	25.98	52%
現金及び現金同等物	111,786	105,941	116,362	84,736	110,510	112,235	6%
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	26%
中国元/日本円	12.55	12.63	12.55	12.64	14.73	15.94	26%
米ドル/日本円	79.28	79.74	79.37	79.82	92.42	98.76	24%
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	-8%
課金率	10.9%	10.3%	9.6%	10.5%	11.5%	10.2%	-1%
ARPPU	1,761	1,521	1,729	1,683	2,532	2,181	43%
ARPPU(一定為替レートベース) ²	n/a	1,524	1,722	1,545	2,134	1,762	16%

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2四半期の平均為替レートを使用)。そのため、Q1 2012の一定為替レートベースの数値はn/aとしています。

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
売上原価 ¹	¥4,405	¥3,786	¥4,491	¥5,920	¥7,831	¥7,733
ロイヤルティー ²	1,569	934	1,434	1,549	2,673	2,180
人件費 ³	1,624	1,650	1,691	2,405	2,875	3,031
その他 ⁴	1,212	1,201	1,366	1,966	2,283	2,523
販売費及び一般管理費 ¹	8,031	7,805	9,037	14,200	15,343	13,945
人件費	1,912	2,017	2,055	2,802	3,004	3,187
支払手数料 ⁵	1,260	1,026	765	1,994	2,259	2,037
研究開発費	587	766	644	557	659	860
広告宣伝費	1,023	870	1,857	2,461	1,878	3,202
減価償却費	1,903	1,917	1,885	2,190	2,488	2,552
その他 ⁶	1,346	1,210	1,832	4,195	5,055	2,052
その他の収益 ⁷	78	126	63	1,080	164	101
その他の費用 ⁸	1,259	300	189	3,049	638	1,622

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ーは、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、過年度損益修正損、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。

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
営業利益	¥16,760	¥11,112	¥10,602	¥8,793	¥20,716	¥13,425
金融収益 ¹	1,501	394	576	1,408	2,336	2,342
金融費用 ²	164	1,502	1,125	254	196	1,471
持分法による投資損失	959	159	189	3,470	268	99
税引前四半期利益	17,138	9,845	9,864	6,477	22,588	14,197
法人所得税費用	4,245	2,342	2,474	6,105	7,238	2,875
四半期利益³	12,893	7,503	7,390	372	15,350	11,322

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。

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。

連結貸借対照表

(単位: 百万円)

	2012年 第4四半期	2013年 第2四半期
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥84,736	¥112,235
その他	70,428	73,484
流動資産合計	155,164	185,719
非流動資産		
有形固定資産	10,527	13,836
無形資産	30,800	27,766
のれん	46,475	46,324
その他	77,222	81,658
非流動資産合計	165,024	169,584
資産合計	320,188	355,303
負債		
流動負債		
未払法人所得税	9,491	9,116
借入金	11,505	11,669
その他	23,324	22,597
流動負債合計	44,320	43,381
非流動負債		
借入金	42,670	38,681
その他	10,953	9,818
非流動負債合計	53,623	48,499
負債合計	97,943	91,881
資本		
資本金	51,342	51,826
資本剰余金	50,188	50,565
その他の資本の構成要素	11,905	27,288
利益剰余金	105,293	129,810
非支配持分	3,517	3,933
資本合計	222,245	263,422
負債及び資本合計	320,188	355,303

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位: 百万円)

	2012年 第2四半期	2013年 第2四半期
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥23,451	¥12,402
投資活動によるキャッシュ・フロー	(73,132)	16,801
財務活動によるキャッシュ・フロー	37,551	(7,753)
現金及び現金同等物の増減額(減少)	(12,130)	21,450
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	472	6,049
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四半期末残高	105,941	112,235

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、売上高、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、

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、セキュリ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應できる
- 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、

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