

株主の皆様へ

2013年第2四半期業績をご報告致します。当社は、既存及び新規ゲームタイトルの堅調な業績により、当第2四半期も引き続き、売上収益、営業利益及び四半期利益が、当社業績予想を上回りました。中国及び韓国においては、想定を上回る業績となりました。韓国は対前年比成長率がプラスに転じ、成長路線に回帰致しました。モバイルでは既存ゲームタイトルが順調に推移しました。更に、日本及び海外で新規ゲームタイトルのリリースに注力致しました。また、円安メリットも引き続き享受しました。

当社は、2013年上期に1株当たり5円の間配当を行うことを予定しております。当社は豊富な現預金残高及びキャッシュフローを持つことから、株主の皆様へ利益還元を行うだけでなく、投資機会を適時に捉えることも可能です。

2013年第2四半期業績

当社の第2四半期連結業績は、当社業績予想を上回る結果となりました。以下の表は、前第2四半期及び当第2四半期の業績を示したものです。

業績概要（IFRS）¹

（単位：百万円、1株当たりデータは除く）

	2012年 第2四半期	2013年第2四半期 業績予想		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	40.5倍
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：	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	

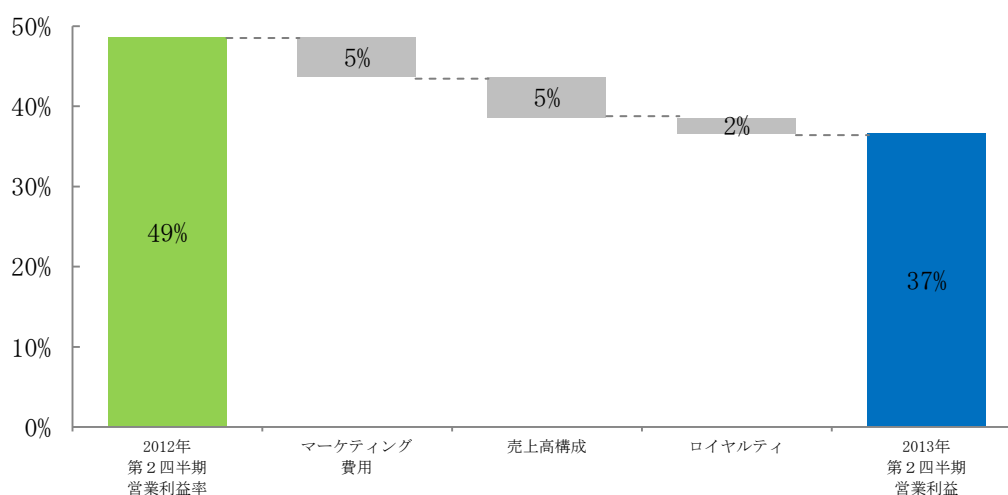
注記：

¹ 当社は、2013年第1四半期より国際財務報告基準（IFRS）を採用しています。

² 四半期利益とは、当社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。

当第 2 四半期の売上収益は、前年同期比で60%増加し、366億円となりました。売上収益が業績予想を上回ったのは、主に既存及び新作ゲームタイトルが中国及び韓国において想定以上に好調に推移したことによります。中国においては、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)が好調で、引き続きユーザー指標は良好に推移しました。韓国においては、『FIFAオンライン3』が、1月のサービス開始以降、人気を高め続け、売上収益の主な増加要因となりました。当第 2 四半期は、引き続き円安の恩恵を受け、実績平均為替レートは1米ドル=98.76円及び100韓国ウォン=8.81円と、当初想定為替レートの1米ドル=92.42円及び100韓国ウォン=8.53円よりも円安で推移しました。

営業利益率は、当社業績予想レンジの上限を上回る37%となりました。営業利益率は、当社が想定した通り、前第 2 四半期の49%から低下しました。営業利益率低下の主な要因は、モバイルゲームにおけるマーケティング費用の増加、売上構成の変化(株式会社gloops(以下、gloops)の連結子会社化に伴い、PCオンラインゲームと比較して相対的に利益率が低いモバイルゲーム事業が当社グループ全体の売上に占める割合の増加)、『FIFAオンライン3』等の他社がIPを保有するタイトルからの売上が増加したことに伴うロイヤルティ費用の増加などです。下記図表は、当第 2 四半期と前第 2 四半期の営業利益率の変化を図示したものです。

営業利益率の変化¹

注記：

¹ 上記表は概算数値に基づいております。

2013年第 2 四半期の四半期利益は、前年同期比54%増の114億円でした。

第 2 四半期の主要ユーザー指標の要約は、下記表の通りです。

主要ユーザー指標（抜粋）¹

	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
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 ² （会計期間の為替ベース）	¥1,521	¥1,729	¥1,683	¥2,532	¥2,181
ARPPU（為替レート一定ベース） ³	¥1,521	¥1,722	¥1,548	¥2,134	¥1,762

注記：

¹ 上記ユーザー指標（抜粋）にはモバイル事業を含めておりません。² ARPPU（課金ユーザー当たり平均売上高）は、各四半期における月次平均ARPPUです。³ 為替レート一定ベース（2012年第 2 四半期の平均為替レートを適用）。

MAUは、主に中国におけるカジュアルゲームのユーザー減少により、当第 2 四半期は71百万人となりました。しかし、カジュアルユーザーはコアユーザーよりもユーザーのライフタイムが短く、課金も少ない傾向にあるため、当社売上に対する影響は限定的でした。課金率は、前年同期比ほぼ横ばいの10.2%でした。ARPPUは、主にコンテンツアップデートの成功と円安の追い風により、前年同期比で大幅に増加しました。

MAUが前四半期比で減少したのは、毎年第 1 四半期における各国長期休暇シーズンといった季節要因によります。季節要因の影響を受けていたにも関わらず、『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）の中国でのMAUは、夏のアップデートの成功により前四半期比で若干増加しました。ARPPUは、中国の旧正月に合わせたTier 1 アップデートにより、第 1 四半期にピークに達していました。

下記の表では、為替レート一定ベース（2012年第 2 四半期の平均為替レートを適用）及び会計基準ベースにおいて、当社グループの地域別売上収益を記載し、前年同期比成長率を示しています。

売上収益構成比 (IFRS)

(単位：百万円)

地域別 ¹	2012年 第 2 四半期	2013年 第 2 四半期 (会計基準 ベース)	2013年 第 2 四半期 (為替レート 一定ベース) ³	前年同期比の変化率	
				(会計基準 ベース)	(為替レート 一定ベース) ³
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	22,697	29,333	23,811	29%	5%
モバイル	180	7,291	7,242	40.5倍	40.2倍
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	7.00	8.81	7.00		
中国元/日本円	12.63	15.94	12.63		
米ドル/日本円	79.74	98.76	79.74		

注記：

¹ 売上収益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す。当社グループ各社の所在地別の売上収益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。

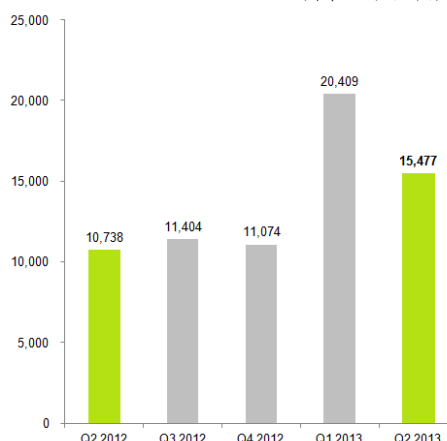
³ 為替レート一定ベース（2012年第2四半期の平均為替レートを適用）。

中国

中国における第2四半期の売上収益は155億円（前年同期比44%増、為替レート一定ベースでは15%増）となりました。『アラド戦記』（Dungeon&Fighter）が引き続き好調に推移し、想定を上回りました。『カウンターストライクオンライン』も好調が続く、人気ゲームタイトルとなっております。

今年は『アラド戦記』（Dungeon&Fighter）の、中国での5周年に当たり、これを記念して特別アップデートを実施致しました。特に5月の労働節の時期に合わせて行ったアップデートが人気を博し、ユーザー指標は引き続き好調に

中国（単位：百万円）



推移致しました。

『マビノギ英雄伝』(Mabinogi Heroes) も成長を続けております。サービス開始後 6 四半期目となる当第 2 四半期も好調に推移致しました。まだ規模は小さいものの、成長軌道に乗っております。今後長期にわたってユーザーの皆様からご支持いただけるよう、他のゲームタイトルと同様にコンテンツアップデートに注力して参ります。



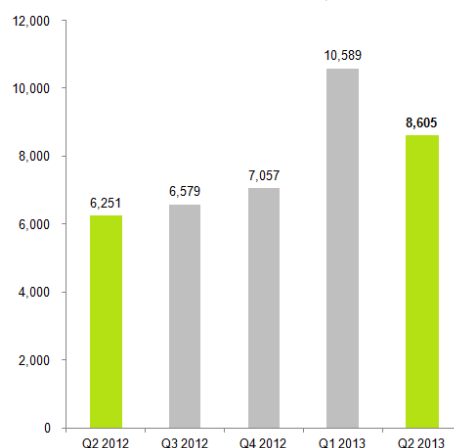
『マビノギ英雄伝』
(Mabinogi Heroes)

中国のモバイルゲーム市場は急速に成長しています。現在はまだ市場規模は小さいですが、今後拡大していくものと予想しております。当社は中国向けに『カートライダーラッシュプラス』を配信し、市場に参入しました同作のダウンロード数は既に1,000万を超えています。

韓国

韓国における当四半期の売上収益は86億円（前年同期比38%増、為替レート一定ベースでは9%増）となりました。第1四半期に配信を開始し、好調に発進した『FIFAオンライン3』の勢いは続いております。MAUは着実に拡大し、韓国での売上貢献度の最も高いゲームタイトルの1つとなりました。現在、当ゲームタイトルは韓国のPCカフェランキングで第2位のタイトルです。また、当社は、IPホルダーのElectronic Arts, Inc. とは強力な関係を築いております。当第2四半期は『サドンアタック』、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter) 及び『マビノギ』も好調でした。しかしながら、『メイプルストーリー』は、10周年を記念してアップデートを実施したにも関わらず、昨年に比べ売上は減少しました。現在、開発チームでは徹底的に見直しを行い、今後のコンテンツアップデートを通じて改善すべき点を把握しております。

韓国（単位：百万円）



当第2四半期に、新規ゲームタイトル『Warface』及び『Pro Baseball 2K』の配信を開始致しました。現時点では、売上寄与は小さいものの、引き続きユーザー基盤を構築することに注力して参ります。

『FIFAオンライン3』は既に成功を収めています。PCカフェのランキングでは、現在、韓

国における総合ゲームランキングにおいて2位、スポーツゲームジャンルにおいては1位を記録しています。『サドンアタック』は総合ゲームランキングにおいて3位にランクインし、FPSジャンルとしては1位となっております。Gametricsによると、韓国のPCカフェの総合ランキング上位10ゲームタイトルの中に、当社グループのゲームタイトルは4タイトルがランクインしています。



『FIFA オンライン 3』

当社は自社開発及びパブリッシング契約を通じて、引き続き韓国においてモバイルゲーム事業の拡大に取り組んで参ります。当社のゲームタイトルはAppleのApp StoreとGoogle Playの両プラットフォームで、上位10位にランクインしています。『Fantasy Runners for Kakao』は現在Kakaoゲームセンターでランキング1位、AppleのApp StoreとGoogle Playの両プラットフォーム



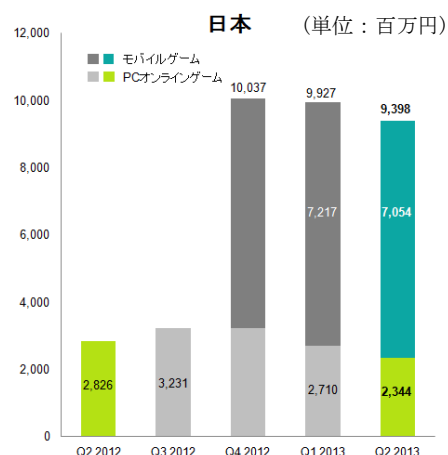
『Fantasy Runners for Kakao』

における売上ランキングで最高2位を記録しております。加えて、gloopsは韓国で新規のモバイルゲームの開発を開始しております。年内に新規タイトルを配信する予定です。

日本

日本における売上収益は、gloopsの連結子会社化により、94億円(前年同期比233%増)となりました。モバイルゲーム事業を除いた、日本におけるPCオンラインゲーム事業の売上収益は前四半期に引き続き前年同期比減少となりました。

モバイルゲーム事業では、『大戦乱!!三国志バトル』が引き続き好調に推移しました。サービス開始1周年となる2013年5月に売上高ピークの記録を更新致しました。gloopsの代表的タイトル『大連携!!オーディンバトル』及び『大戦乱!!三国志バトル』はいずれも、非常にクオリティが高いコアユーザー向けのゲームです。このようなゲームにおいて、ライブディベロップメントと運用が着実に実施された場合、長いユーザーライフタイムを実現することができます。



ブラウザゲーム市場は巨大ですが（日本のモバイルゲーム市場全体の約60-70%と推定）、当社は、ブラウザゲームだけでなく急速に成長しているネイティブアプリ市場に向けた開発にも注力しております。当社は、当第2四半期中に複数の新規タイトルをリリースしました。なかでも、gloops初のネイティブアプリ『欧州クラブチームサッカー BEST☆ELEVEN+』は、7月に日本でApp Storeで売上ランキング上位10位に入りました。加えて、『超破壊!!バルバロッサ』は、ブラウザゲームも既に人気ですが、ネイティブアプリでも100万ダウンロードを記録しました。これは、当社がブラウザゲームを他のプラットフォームへも配信し、成功させた好事例と言えます。



『欧州クラブチームサッカー BEST☆ELEVEN+』



『大戦乱!!三国志バトル』

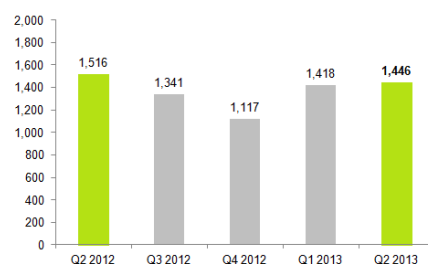
前四半期にお伝えした通り、『大戦乱!!三国志バトル』等、ユーザーの継続率が良好でユーザーライフタイムに好影響が見込まれるゲームタイトルにつき、テレビ広告などの広告宣伝活動に注力しました。広告宣伝費は短期的には利益率の押し下げ要因となりますが、ユーザー継続率が良好なものに関しては、広告宣伝費の積極的な投下は有効な施策だと考えています。

北米、欧州及びその他の地域

北米の売上収益は14億円（前年同期比5%減、為替レート一定ベースでは23%減）となりました。2011年に米国で配信を開始した『マビノギ英雄伝』（Vindictus）の売上は安定しています。『マビノギ』及び『ドラゴンネスト』の売上が伸長したものの、『コンバットアームズ』は不振な結果となりました。当社グループが抱えていたサーバーの安定性の問題には区切りがつかしました。以前より運用チームが強化された当社グループの今後の目標は、次の「新たな取り組み」のセクションで説明致しますが、韓国及び欧米ゲーム開発会社が持つパイプラインを投入し、北米のユーザーの皆様には質の高い新規コンテンツをお届けすることです。

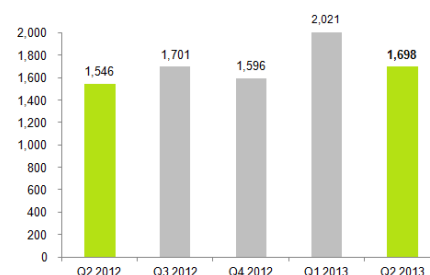
欧州及びその他の地域における売上収益は17億円（前年同期比10%増、為替レート一定ベースでは12%減）となりました。『マビノギ』は台湾にて好調に推移し、売上は前

北米 （単位：百万円）



（単位：百万円）

欧州その他



年同期比で二桁の伸びを示しました。5 月には、欧州で『Navy Field 2』の、トルコで『カウンスターライクオンライン』の配信を開始しました。

新たな取り組み

当社は、常に、事業拡大のための新たな投資機会を探しています。当社は、F2P（基本プレイ無料型）ビジネスモデルの先駆者ですが、M&A及びパートナーシップを通じてのF2Pビジネスの成長機会が世界中に数多くあるものと、当社では考えております。7 月に、当社は2 件の重要な戦略的投資及び配信契約を発表致しました。1 つ目は、Brian Reynolds氏率いる、米国メリーランド州を拠点としたソーシャルゲーム及びストラテジーゲームの開発会社のSecretNewCoとの戦略的パートナーシップ契約締結です。同氏は、『Civilization II』や『Rise of Nations』等、大ヒットゲームタイトルの開発チームを率いていました。また、Brian Reynolds氏は、Zynga, Inc. のチーフゲームデザイナーも務めていました。2 つ目は、米国カリフォルニア州を拠点とする、Rumble EntertainmentはGreg Richardson氏が率いる開発会社です。Greg Richardson氏はゲーム開発会社BioWare及びPandemicの元最高経営責任者で、Electronic Arts Partnersの元ヴァイス・プレジデント兼ゼネラル・マネージャーでした。同社は、様々なプラットフォームで高い評価を得たゲームタイトルを生み出した、経験豊富な開発チームで構成されています。このように、将来性を期待できる新たな戦略的パートナーシップを通じて、当社のF2Pビジネスモデルのノウハウと、欧米市場でヒットタイトルを開発した実績がある才能豊かな開発チームを組み合わせることができるものと考えております。

業績見通し

2013年第3 四半期は、夏休みに合わせたコンテンツアップデートにより、堅調な業績となる見通しです。2013年第3 四半期の業績予想は、下記表の通りです。

(単位：百万円)

	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オンラインゲーム事業	23,567	30,578	～	32,655
モバイルゲーム事業	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株当たり四半期利益	16.94	20.36	～	22.88
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

PCオンラインゲーム事業の売上収益見通し

2013年第3四半期のPCオンラインゲーム事業の売上予想は306億円から327億円です。前年同期比で会計基準ベースでは前年同期比30%から39%増、為替レート一定ベースでは7%から14%増の売上成長を見込んでおります。中国及び韓国においては、第3四半期の既存ゲームタイトルアップデート及び『FIFAオンライン3』等、新規ゲームタイトルが寄与し、二桁成長を想定しております。それ以外の地域では、中国及び韓国ほどの成長率は見込んでおりません。また、前第3四半期平均為替レートは1米ドル=79.37円及び100韓国ウォン=6.98円でしたが、2013年第3四半期の為替レートは1米ドル=95.59円及び100韓国ウォン=8.67円を想定しております。当第3四半期も引き続き、円安の恩恵を享受するものと考えております。

中国においては、ユーザー継続率の向上に重点を置いた『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)のTier1アップデート実施と、『カウンターストライクオンライン』の夏休み向けのプロモーションから、売上成長を見込んでおります。『サイファーズ』は、第4四半期に予定しているオープンβテスト開始に向け、第3四半期に大規模なプロモーション活動を開始する予定です。

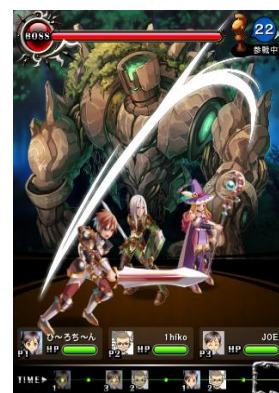


『サイファーズ』

韓国においては、『FIFAオンライン3』及び既存ゲームタイトルの『サドンアタック』や『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)等が好調を維持し、成長するものと予想しております。

モバイルゲーム事業の売上収益見通し

2013年第3四半期のモバイルゲーム事業の売上収益は66億円から72億円となる見通しです。前第3四半期のモバイルゲーム事業の売上収益は7億円でした。『ドラゴンエクリプス』は株式会社ディー・エヌ・エー（以下、DeNA）及びgloopsが初めて共同開発したゲームです。6月に事前登録を開始しております。第3四半期中にリリースする予定です。第3四半期中には、他にも、ブラウザ及びネイティブのタイトルをgloopsはリリースする予定です。

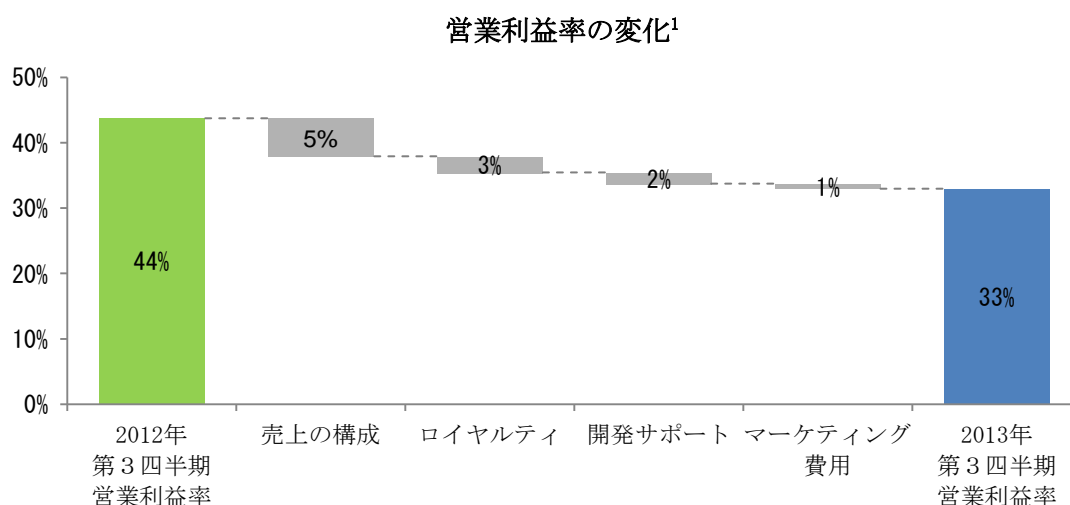


『ドラゴンエクリプス』
gloops と DeNA の共同開発

日本では引き続き『大戦乱!!三国志バトル』や『大連携!!オーディンバトル』等の既存ゲームタイトルが売上収益に貢献するとともに、韓国では『Fantasy Runners for Kakao』が売上収益に貢献するものと期待しております。

営業利益の見通し

2013年第3四半期の営業利益のレンジは122億円から145億円、営業利益率のレンジは33%から37%を予想しております。当第2四半期同様、営業利益率が前年同期比で低下する主な要因は、売上の構成変化（相対的に利益率が低いモバイルゲーム事業が売上全体に占める割合の増加）、『FIFAオンライン3』等の他社IPタイトルからの売上収益貢献に伴うロイヤルティ費用の増加、新規ゲームタイトル配信のための開発及びサポート関連費用の増加などです。当第3四半期営業利益率の予想レンジの下限と前年同期を比較した営業利益率の変化は、下記図表の通りです。



注記：

¹ 上記図表は概算数値に基づいております。

営業利益率は、当第 2 四半期の37%から当第 3 四半期には37%から33%のレンジへと横ばい又は低下するものと予想しております。韓国で『FIFAオンライン 3』がとても好調なことからロイヤルティ費用の支払いが増加すると予想されることが理由です。

為替感応度

第 3 四半期の当社の為替レートに対する想定は、1 米ドル=95.59円及び100韓国ウォン=8.67円です。当社は、2013年第 3 四半期に、日本円が米ドルに対して1円変動した場合、第 3 四半期売上に約3.1億円、第 3 四半期営業利益に約1.2億円の影響があるものと予想しております。韓国ウォン及び中国元の為替レートは、概ね米ドルと連動しています。

新規ゲームタイトルパイプライン

2013年下期にかけて、当社はPCとモバイルにおいて、新規ゲームタイトルを複数リリースする予定です。

PCオンラインゲーム事業では、第 4 四半期に、韓国で2つのゲームタイトル、中国で1つのゲームタイトルの配信を開始します。韓国では、ユーザーからの期待度が高い『Dota 2』の配信を開始致します。同作は既にValve Corporationが米国向けに配信しておりますが、非常に好調なスタートを切っております。また、『カウンターストライクオンライン 2』の配信も開始する予定です。



『Dota 2』

同作は、当社の人気ゲームタイトルである『カウンターストライクオンライン』の後続タイトルです。中国では、第 3 四半期にマーケティング活動を行った後、第 4 四半期に『サイファーズ』のオープンβテストを開始する予定です。

モバイルゲーム事業では、四半期に5タイトル超の新作リリースを予定しております。DeNAとgloopsが共同開発したブラウザゲームの『ドラゴンエクリプス』に加えて、gloopsは日本でブラウザとネイティブ両プラットフォームで新規ゲームの配信に注力して参ります。また当社は、『欧州クラブチームサッカー BEST☆ELEVEN+』のAndroid版の開発にも着手して参ります。当社は、Kakaoなどのトラフィックが集まるプラットフォームやAppleのApp



StoreやGoogle Playへ直接ゲームタイトルを配信することや、gloopsとの共同開発を通じて、韓国でもモバイルゲーム事業を拡大して参ります。

おわりに

ゲーム市場には大きな変化が生じています。ゲームプレイのためのハードウェアデバイスとの垣根がなくなっていく中で、F2Pビジネスモデルは大きく注目を集めています。F2Pビジネスモデルの先駆者である当社は、変化の波に対応するのに十分な力を持っているものと考えております。当社のゲームは、引き続きPCとモバイルの両プラットフォームから、人々の遊び方を変革して参ります。これにより、自社開発、買収、提携等を通じて、当社が更にゲーム業界をリードする役割を担っていくことでしょう。

当社の目標は一貫してシンプルです。それは、F2Pオンラインゲームのリーディングカンパニーになることです。今後数年間、当社の売上成長をけん引するものは次の4点だと考えています。第1に、既存ゲームタイトルへの革新的なアップデートです。第2に、リリース予定の新規ゲームタイトルのラインナップです。第3に、モバイルゲーム事業の成長のために、グローバルに複数プラットフォームに新規のモバイルゲームタイトルをリリースしていくことです。最後に、当社が長年培ってきたF2Pのノウハウを展開し、自社ゲームタイトルのF2Pビジネスモデルでの成功を望む業界トップクラスの企業と新たな提携関係を形成し、グローバルに事業を拡大していくことです。

敬具



代表取締役社長
崔 承祐



取締役CFO兼管理本部長
オーウェン・マホニー

2013年8月9日

用語集

用語 / 略称	意味
AOS	AOSとは、リアルタイム戦略ジャンルのサブジャンルのことで、プレイヤーで構成される2チームが、別々のゲームで互いに競います。RTS方式のインターフェースにより、各プレイヤーは1つのキャラクターをコントロールします。
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です。
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です。
MMORPG (多人数同時接続型オンラインRPG)	「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です。
MAU (月次アクティブ・ユーザー数)	特定の月に特定のゲームにログインしてプレイするユーザー・アカウントの総数のことです。
ARPPU (課金ユーザー当たり平均売上高)	特定の期間におけるオンラインゲームの純売上高を当該期間におけるそのゲームの課金プレイヤーの平均数で割った数値のことです。
課金率	特定の期間の課金ユーザー数を月次アクティブユーザー数で割った数値のことです。
MCCU (最大同時接続ユーザー数)	特定の時点で同時に一つのゲームにアクセスしているユーザーの最大数。ゲームの人気度を測定する際に用いられます。
クローズドβ版	限定された数のユーザーやグループが、ゲームの試用モデル(β版)をテストする試用期間のことです。
オープンβ版	参加人数を制限せずに、ゲームの試用モデル(β版)をテストする試用期間のことです。

用語 / 略称	意味
Tier 1 アップデート	PCオンラインゲームの既存タイトルにおける大型アップデート。通常は、第 1 四半期、第 3 四半期など季節的に活況となる時期に実施されます。
Tier 2 アップデート	PCオンラインゲームの既存タイトルにおける小規模なアップデートのことで、年中リリースします。
感応型ゲーム	感応型ゲームは、長い間継続的にプレイし、数多くのユーザーがリアルタイムに感応しながら楽しめるようデザインされたゲームです。当社のゲームは何年も時間をかけて進化していくようにデザインされています。一般に、パッケージゲームは予め定められたストーリーラインにしたがってプレイすることが多く、プレイヤーの自由になる要素が少ないという点と対照的だといえます。

業績の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ますが、様々なリスク、不確実性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・見通しから大きく乖離する場合がございます。

これらのリスク、不確実性その他将来において発生する要因には、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能力、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、ゲームの買収・獲得や減損損失計上の可能性、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サードパーティのゲームタイトル配信に係る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、決算短信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。