株式会社ネクソン
第2四半期決算説明会資料
2012年8月





© 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

免責事項

本資料は、当社が投資家に対して行うプレゼンテーションのための資料として、参考情報を提供することを目的としたものであり、当社またはその関係者のいずれも、本資料に記載された内容の正確性、適切性または網羅性について、何ら責任を負うものではありません。本プレゼンテーションは、当社の有価証券の取得に係る投資勧誘を目的としたものではなく、当社の有価証券への投資判断にあたって必要なすべての情報が含まれているわけではありません。当社の有価証券への投資判断の際は、当社の開示資料を入手し、そこに含まれるすべての情報を検討した上で行って下さい。

本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれており、それらの記述には、「期待する」「推測する」「考える」「見積る」「予測する」「場合がある」「予定する」「可能性がある」「予想する」「目指す」「するであろう」等の表現が含まれている場合があります。これらの記述は将来の見通しを検討し、戦略を特定し、当社の財政状態や経営成績に関する予測を含むものです。本プレゼンテーションに含まれる将来の見通しに関する記述は当社の事業や業績に関する様々なリスク、不確実性、及び前提の影響を受けます。これらの見通しは実現しない可能性があり、実際の業績は予測から大きく乖離する場合があります。実際の業績が予測から大きく乖離する原因となる可能性のあるリスク及び不確実性には以下が含まれますが、これらに限定されるものではありません。

- 当社の主要ゲームタイトルの人気の継続
- 当社に有利な条件でのライセンス契約の締結
- 現地配信パートナー企業との提携を通じ、当社が中国でゲームタイトルを継続して提供する能力
- オンラインゲーム業界における当社の競争力
- 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
- 為替レートの変化
- 当社ブランドの維持・強化
- 第三者からの効果的な会社、事業、技術、ゲームタイトルの獲得あるいは減損損失の計上の可能性
- 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（基本プレー無料）型アイテム課金制の収益稼得モデルの有効性
- 新技術への適応能力
- 第三者がIPを保有するゲームタイトルの配信契約の新規獲得、維持
- 知的財産権の保護
- 当社事業を展開する国における法規制、会計制度、税制度の改正

本プレゼンテーションに含まれる将来の見通しに関する記述は本資料の日付（または別途指定された日）時点のものであり、当社は、新たな情報や将来の事象に伴いこれらの記述を更新・修正する意図はなく、また、その義務を負うものではありません。将来の見通しに関する記述を参照する際には、この点にもご留意下さい。

注意事項

当社は、2011年度第3四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、2011年度第2四半期以前の財務諸表については、監査法人の監査又はレビューを受けておりません。また、第4四半期会計期間の財務諸表は監査法人のレビューを受けておらず、当社の監査法人により監査済の通期の財務諸表と第3四半期累計期間の財務諸表の差額として計算されています。当社は、監査済連結財務諸表と同様の基準をもって未監査の連結財務諸表を作成しました。

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

NEXON

sec.① 事業説明



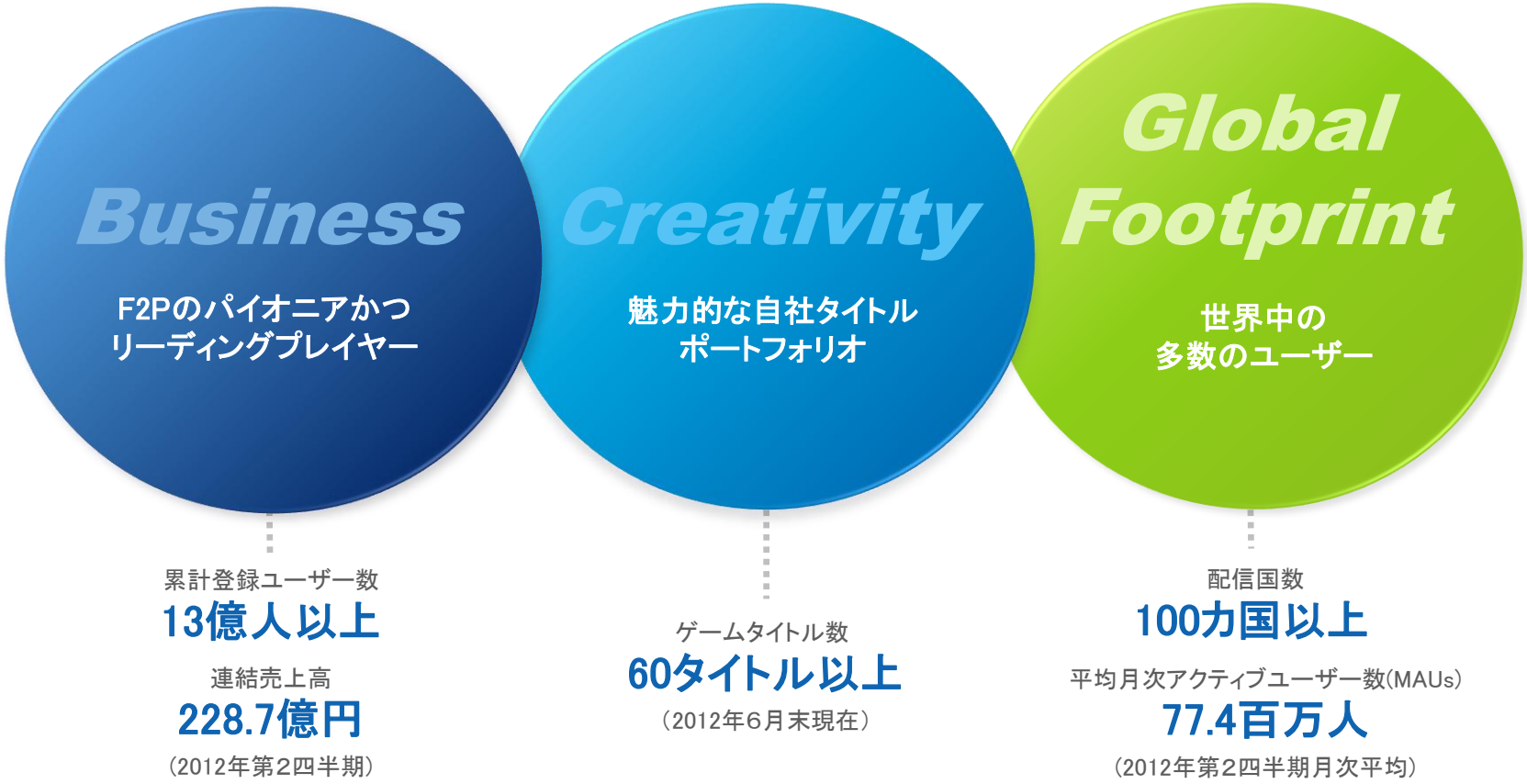


幅広いジャンルかつ
豊かなコンテンツのオンラインゲームを、
グローバルに展開する成長企業

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.①

Nexonの概要



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.①

F2Pモデルのパイオニア

F2P（Free-to-play、基本プレイ無料）モデル：
ユーザーが無料でゲームを遊べ、より充実したプレイを楽しむため
ゲーム内のアイテム等を購入できるビジネスモデル。



『メイプルストーリー』ゲーム画面



『メイプルストーリー』ゲーム内アイテムショップ



『カウンターストライクオンライン』ゲーム画面

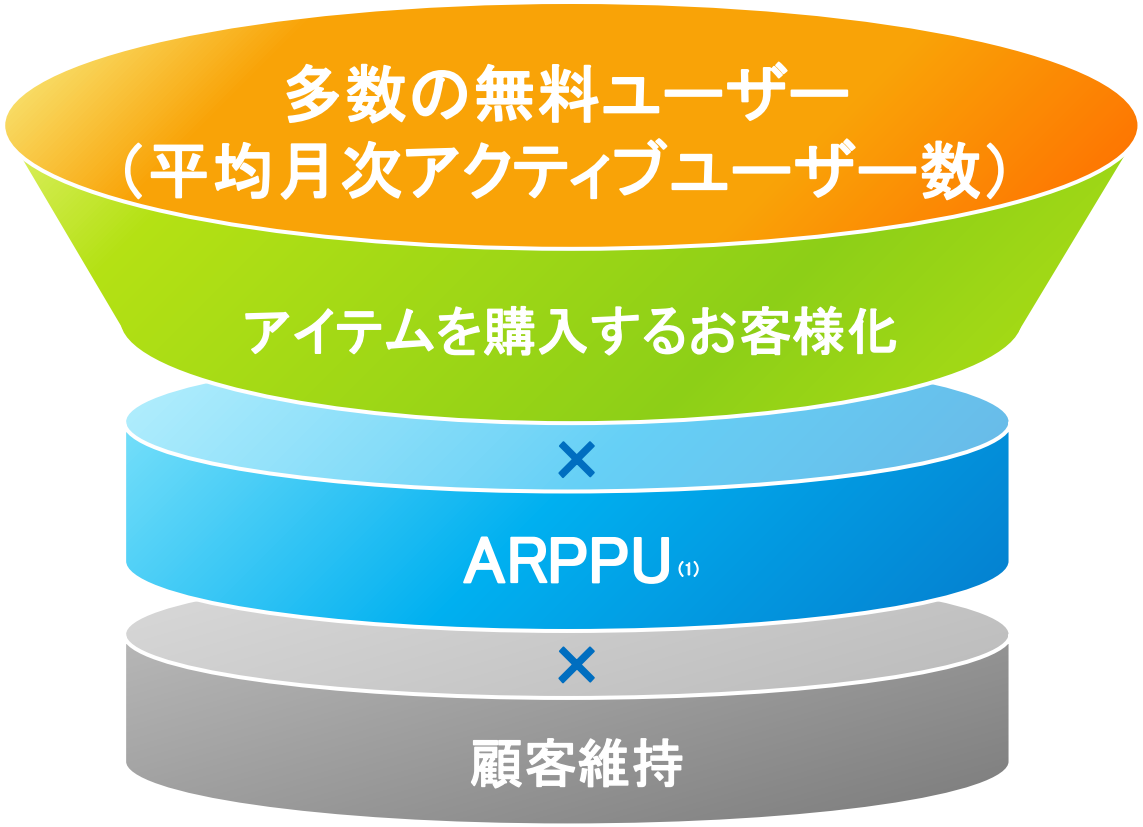


『カウンターストライクオンライン』ゲーム内アイテムショップ

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.①

F2P：収益モデル



77.4百万人

↓

10.3%

↓

1,521円

（2012年第2四半期平均）

=

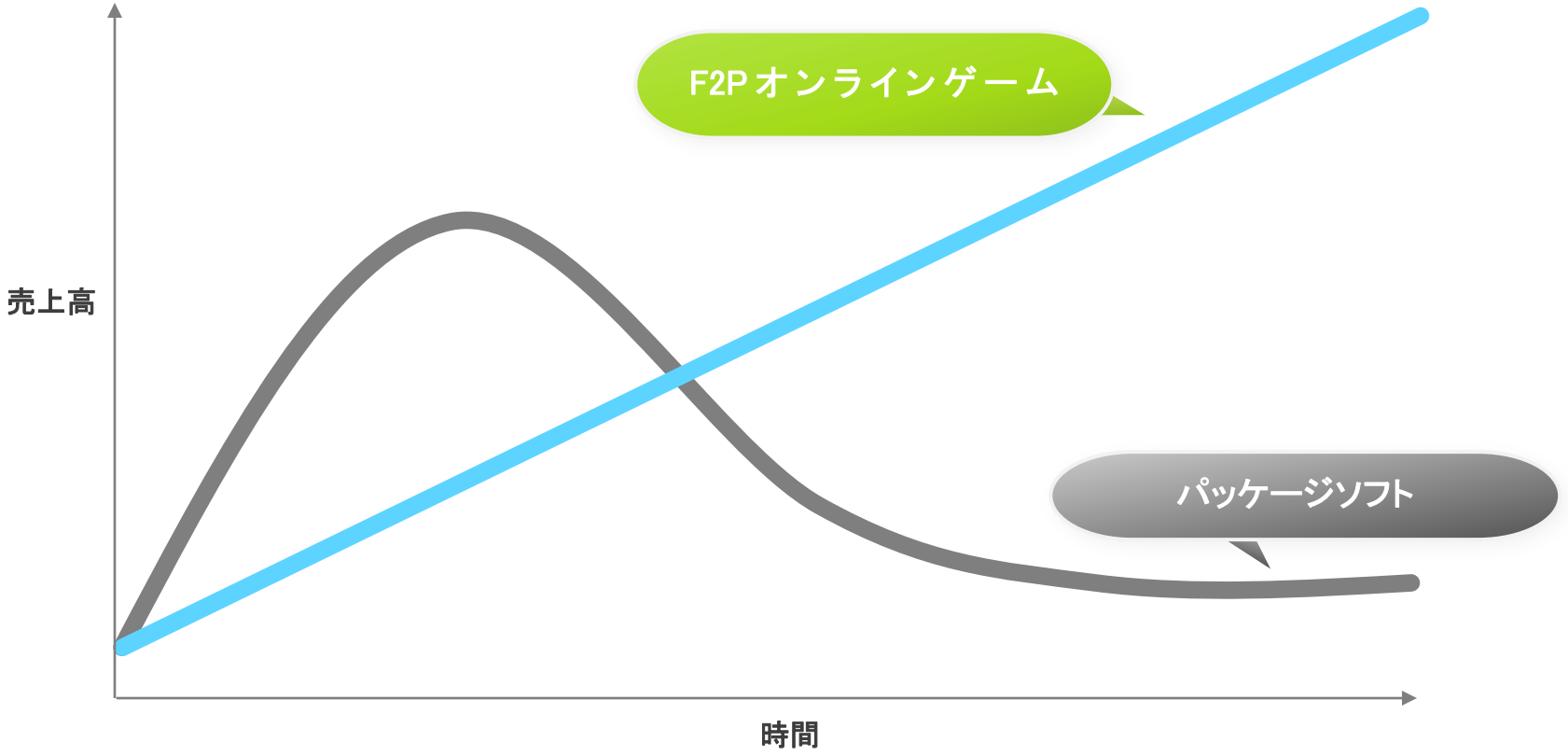
2011年度連結売上高: 876億円

(1) 課金ユーザー1人当たりの平均売上高

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

F2P：売上高イメージ図

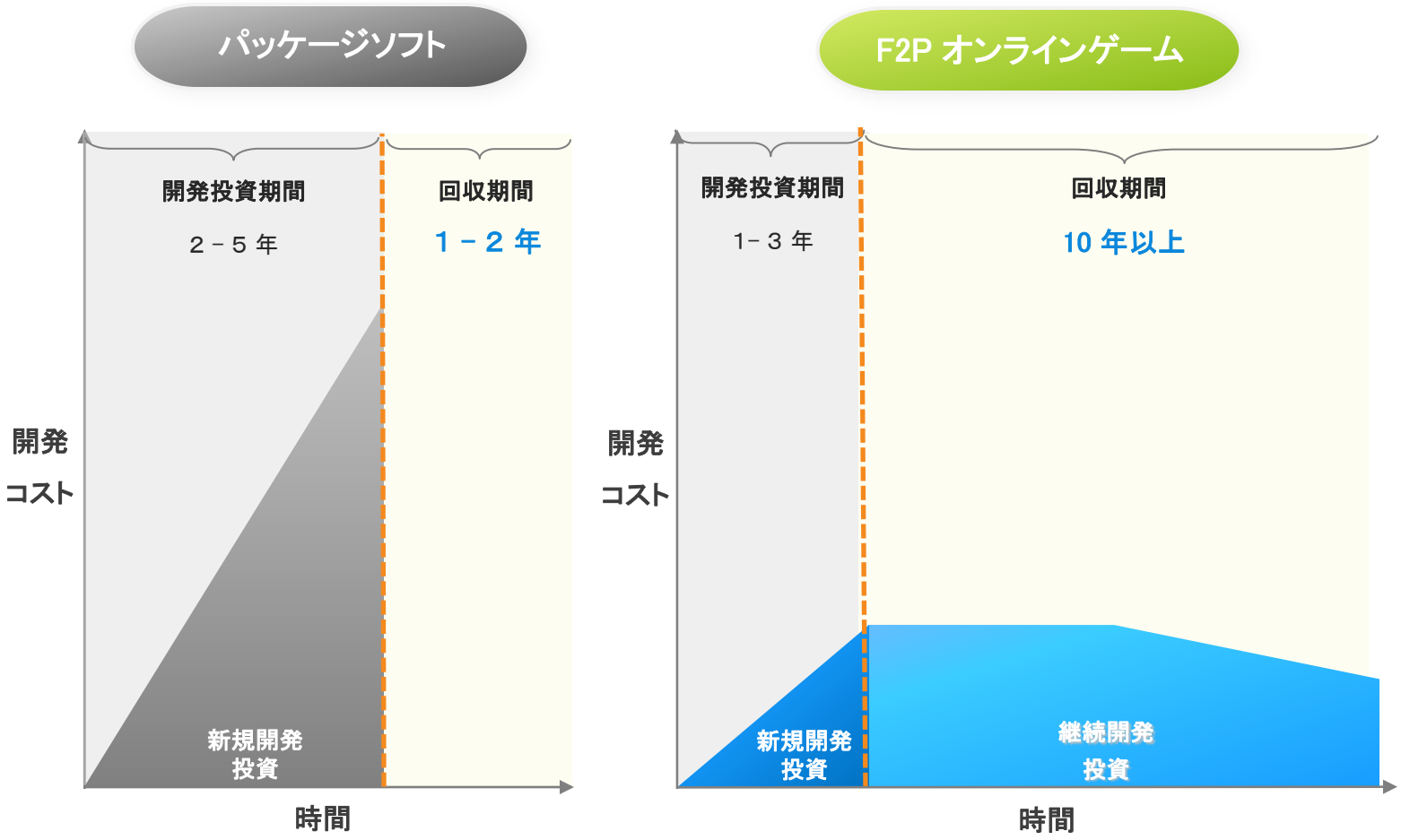
F2Pモデルが生み出す安定的な収益



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.①

F2P：開発コストイメージ



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Nexonの強み

Creativity + **Merchandising** + **Localization**

- 豊かなゲーム内容
- グローバルユーザーへの訴求力
- 長期に渡って楽しめるコンテンツ

- ストア内の展示ノウハウ
- 価格設定
- ゲームバランス

- ゲームコンテンツ
- マーケティング
- 課金システム





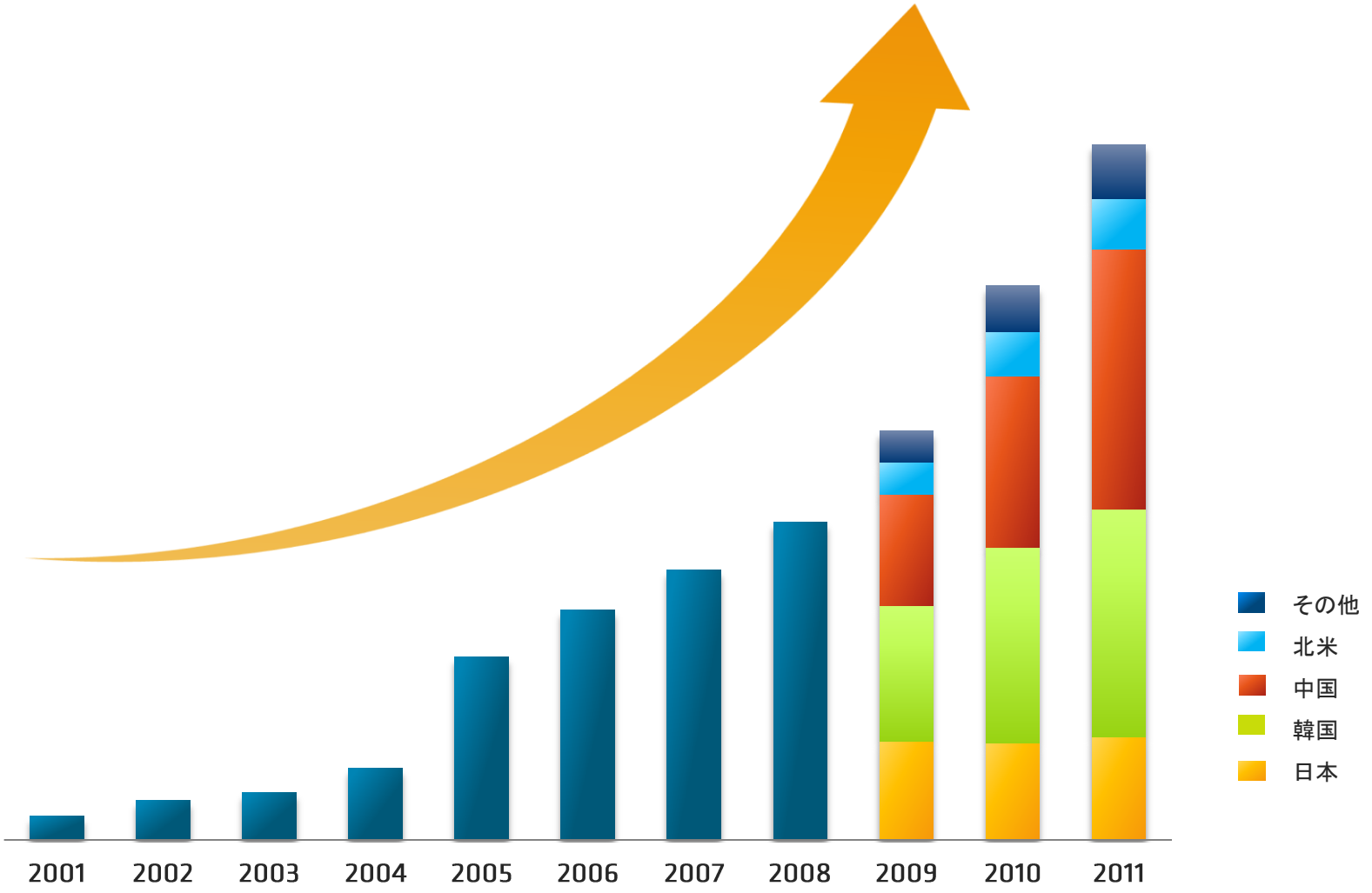




NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.①

売上高成長のイメージ



(1) 2001年から2007年までは当社の親会社であるNXC社の監査報告書、2008年は未監査の連結財務諸表に基づく売上高を元にしております。
また、2009年より地域別売上高を作成しております。

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

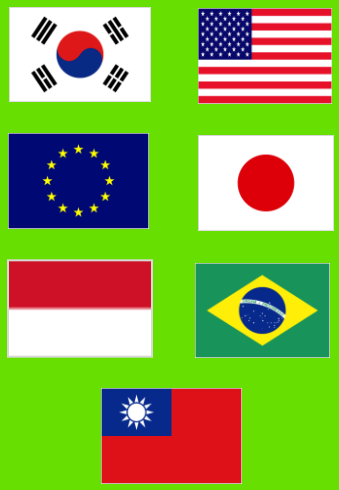
ゲームポートフォリオ: 主要タイトル一覧

タイトル	配信開始年	累計総売上高 (1)
	2005	$2,000,000,000+
	2003	$1,500,000,000+
	2004	$500,000,000+
 (2)	2008	$400,000,000+
	2004	$300,000,000+
	2006	$300,000,000+
	2003	$100,000,000+
	2008	$100,000,000+

(1) 2012年3月末時点でのゲームのライフサイクルにわたるエンドユーザーからの総売上高で、当社が直接配信を行わない地域（例：中国）における配信パートナー企業からの収益及び当社による取得以前 （2004年メイプルストーリー、2008年アラド戦記、2010年サドンアタック、2010年アトランティカ）の売上高を含む。
(2) 当社及びヴァルヴ社による共同開発で、当社及びヴァルヴ社による共用フランチャイズ。

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

成長ドライバー

既存タイトルの成長	地域の拡大	新規IPの確保	新規プラットフォームへの展開
MapleStory Mabinogi Atlantica Dungeon & Fighter TalesWeaver Sudden Attack Counter-Strike Online Crazy Racing Kart Rider		삼국지를 품다 액사가 선택한 전략 Counter-Strike Online 2	GREE  mobage

年平均成長率30%（2009–2011）

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.①

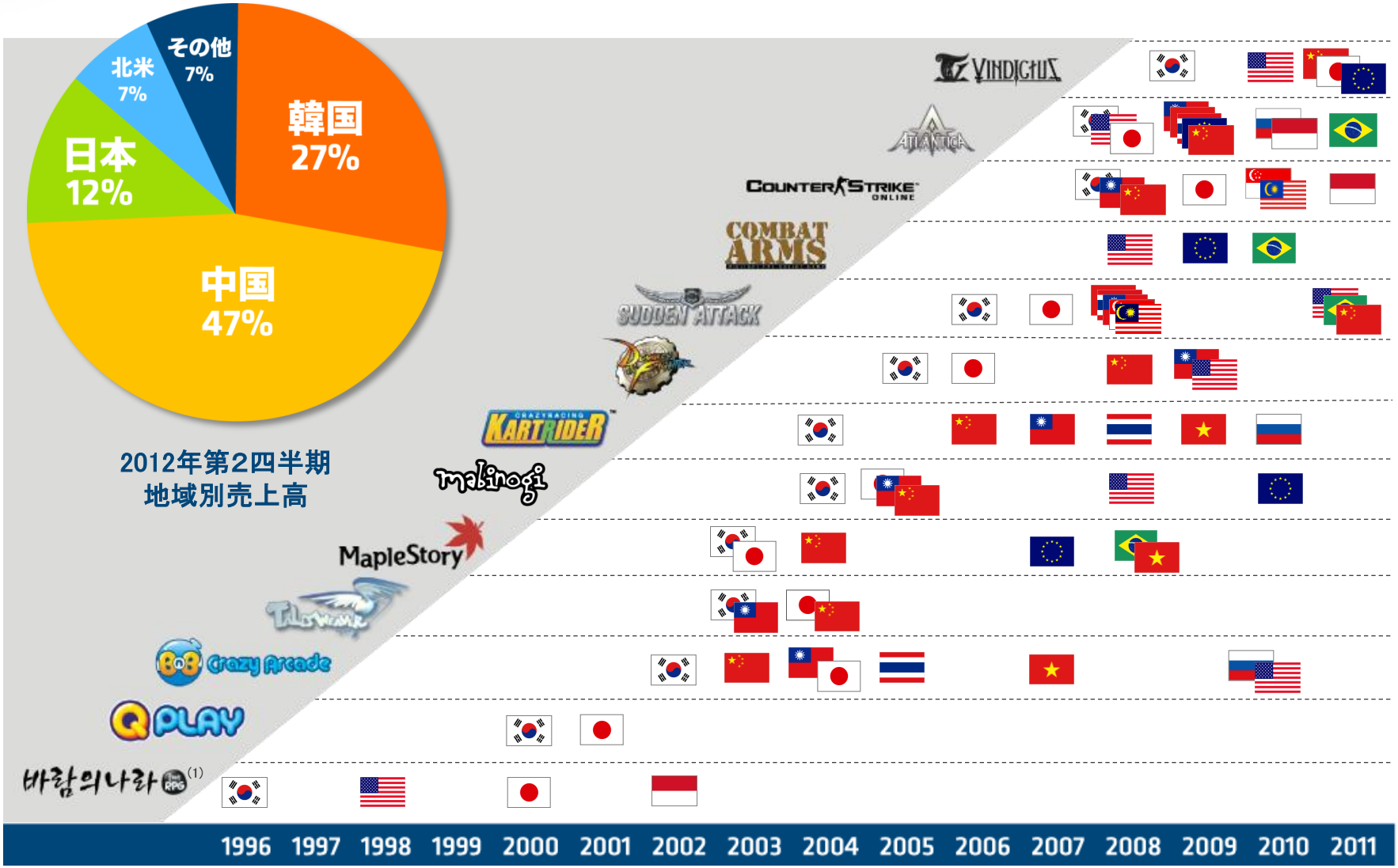
成長ドライバー：既存タイトルの成長

『マビノギ』
地域別売上高



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

成長ドライバー：地域の拡大



(1)『風の王国』

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.①

成長ドライバー：新規IPの確保

- ライフサイクル初期段階でポテンシャル高いIPを発掘し、育成
- グローバル展開を通じたIP価値の最大化

LODUMANI	2004	CRAZY RACING KARTRIDER	▪ 累計総売上高500百万米ドル超 ▪ 韓国でのユーザー数、14百万人（人口の約3分の1超）
devCAT	2004	mabinogi	▪ 累計総売上高300百万米ドル超
Wizet	2004	MapleStory	▪ 累計総売上高15億米ドル超 ▪ 世界90カ国以上で配信
WE MAKE WONDERS! neople	2008	DUNGEON & FIGHTER	▪ 累計総売上高20億米ドル超 ▪ 中国ではNo.2タイトル
NDOORS	2010	ATLANTICA	▪ 累計総売上高100百万米ドル超
GAMEHI	2010-2011	SUDDEN ATTACK	▪ 累計総売上高300百万米ドル超 ▪ 韓国では5年以上No.1のFPSタイトル

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.①

成長ドライバー：新規プラットフォームへの展開



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

NEXON

Sec.② 2012年度第2四半期決算



Sec.②

2012年度第2四半期ハイライト

売上高及び営業利益における業績予想の達成

- 売上高は228億円（前年同期比12%増、為替レートを一定とした場合は同20%増）
- 中国の売上高は前年同期比38%増（為替レートを一定とした場合は同49%増）
- 営業利益は106.7億円（同24%増、営業利益率は47%）

積極的な業務提携と投資活動

- 7月に『FIFAオンライン3』（韓国）における配信権獲得に関するエレクトロニックアーツ社との業務提携
- モバイルゲーム開発企業のインブルー社を買収
- NCソフト社株式を14.7%取得、筆頭株主へ

主要経営指標

- MAUs：　77.4百万人
- 課金率：　10.3%
- ARPPU：　1,521円

為替変動におけるマイナス影響

- 対前年比円高により、16億円以上のマイナス影響

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.②

2012年度第2四半期業績の概要

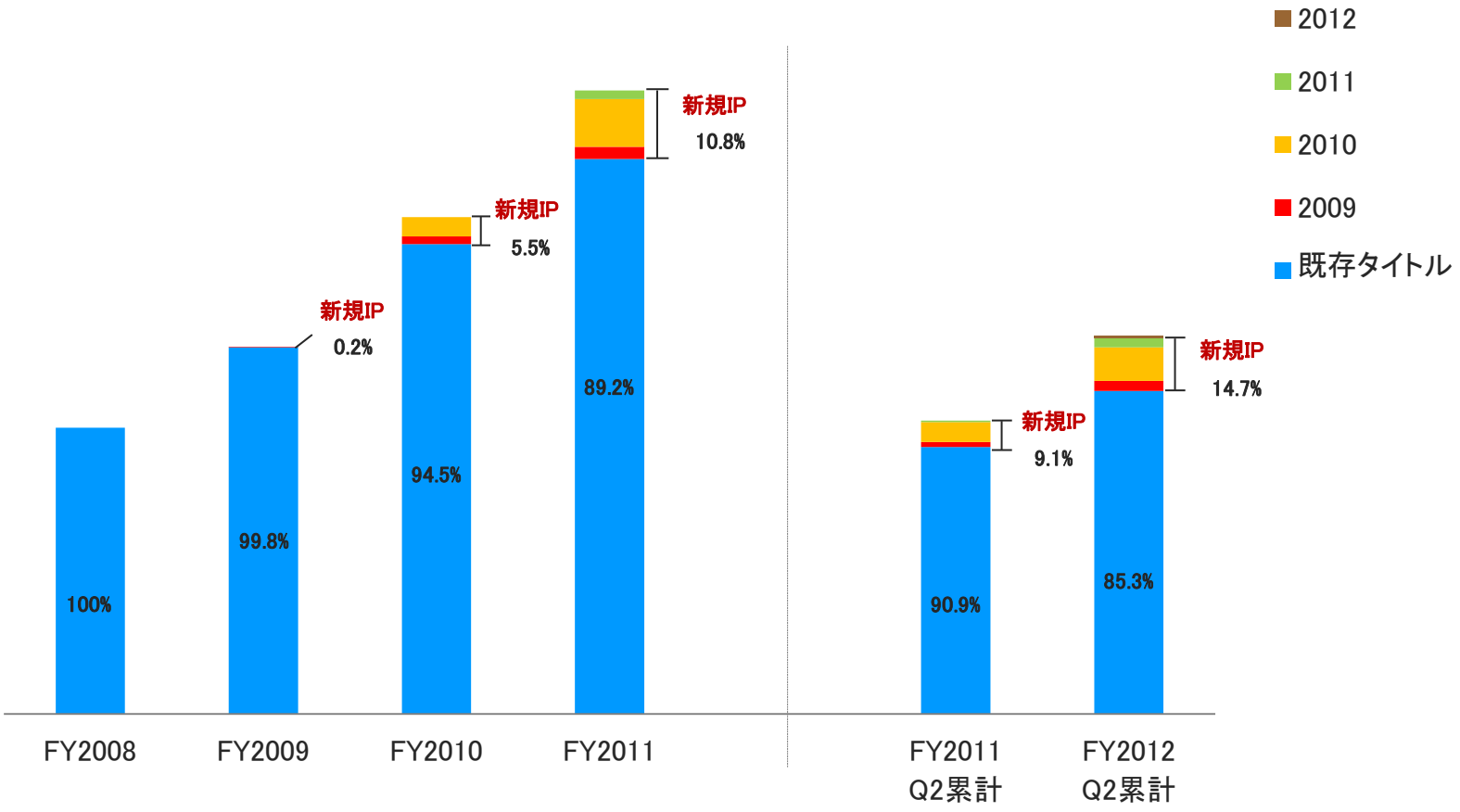
（単位：百万円）

	FY2011					FY2012		
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	YOY
売上高	20,809	20,456	24,156	22,190	87,613	30,377	22,876	12%
営業利益	9,340	8,605	10,948	9,354	38,249	17,384	10,678	24%
経常利益	10,154	7,953	10,170	8,627	36,905	17,677	9,368	18%
税引前当期（四半期）純利益	10,241	7,193	9,984	8,082	35,500	16,502	9,234	28%
当期（四半期）純利益	7,586	5,120	7,232	5,815	25,755	12,377	6,768	32%
減価償却費＆のれん償却費	2,628	2,699	2,553	2,433	10,316	2,504	2,548	△6%

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2012年度第2四半期業績の概要

売上高における新規/既存タイトル別構成比



	FY2011 Q2累計	FY2012 Q2累計
2009年以降に配信開始したタイトル:	9.1%	14.7%
2008年以前に配信開始したタイトル:	90.9%	85.3%

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

新規ゲームタイトル

近年に配信開始したゲームタイトル

『マビノギ英雄伝』



- RPG / 2009年12月配信開始
- 配信地域 : 韓国、北米、欧州、中国、日本、台湾（OBT）
- 中国 2011Golden Plume Awards : Annual Best Games Election を受賞

『サイファース』



- RPG / 2011年6月配信開始
- 配信地域 : 韓国、台湾（OBT）
- 韓国ゲーム大賞 : 最優秀賞及び人気賞を受賞(2011年)

今後配信予定のゲームタイトル

『Epic of the Three Kingdoms』



- 小説「三国志」に基づいた3D MMORPG
- PC、iPhone及びiPadにてプレイ可能
- 2012年に韓国にて配信開始予定

『FIFAオンライン3』



- サッカーゲームにおける業界No.1の エレクトロニックアーツ社との共同開発
- 2012年にCBT開始予定

『カウンターストライクオンライン2』

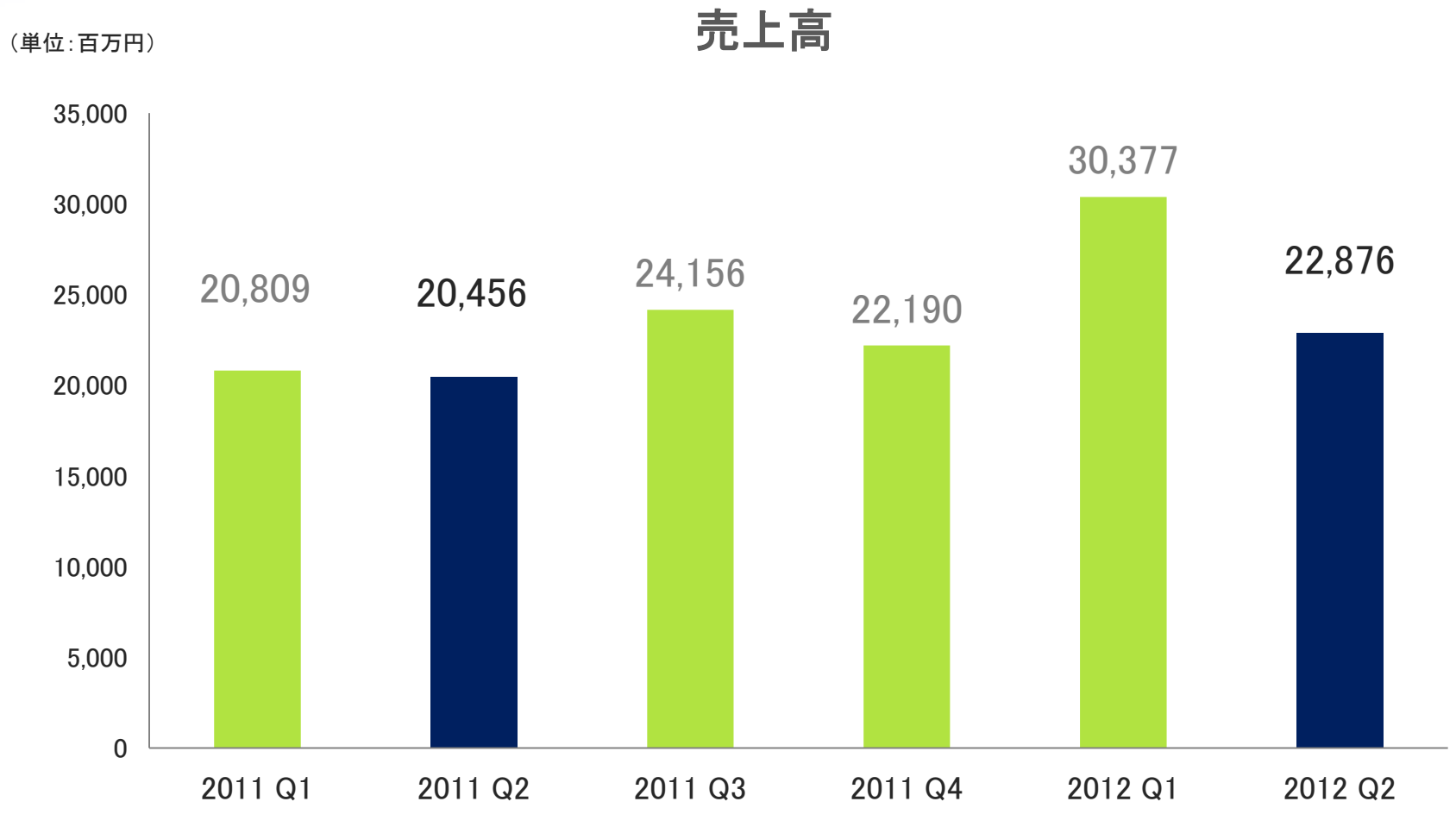


- FPS / ヴァルヴ社と共同開発
- 2012年8月に韓国でCBT開始

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.②

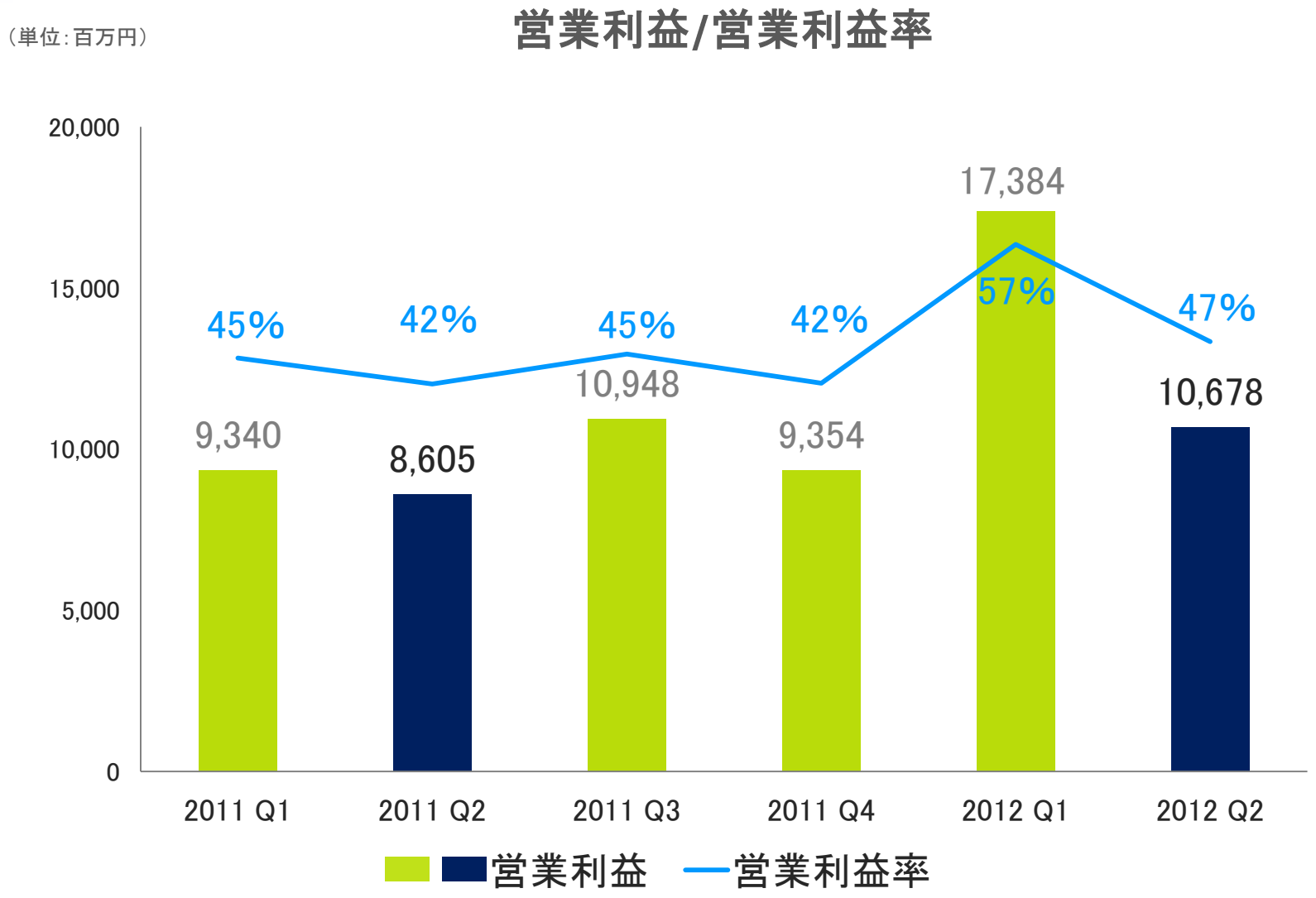
2012年度第2四半期業績の概要



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.②

2012年度第2四半期業績の概要



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2012年度第2四半期業績の概要

地域別売上高

（単位：百万円）

	2011 Q2	2012 Q2	増減率（前期比）	増減率（為替レート一定）(2)
韓国	6,237	6,251	0%	9%
中国	7,805	10,737	38%	49%
日本	3,214	2,826	△12%	△12%
北米	1,511	1,515	0%	4%
欧州及びその他の地域 (1)	1,688	1,545	△8%	1%
連結売上高合計	20,456	22,876	12%	20%

(1) その他の地域：英国、その他のアジア諸国及び南米諸国。
(2) 為替レートを一定と仮定した場合の前期増減とは、2011年第2四半期から為替レートが変動していないものと仮定した場合の成長率のことです。1,340韓国ウォン/100円、12.53円/人民元、82.04円/米ドル。

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

NEXON

Sec.③ 2012年度第2四半期地域別売上

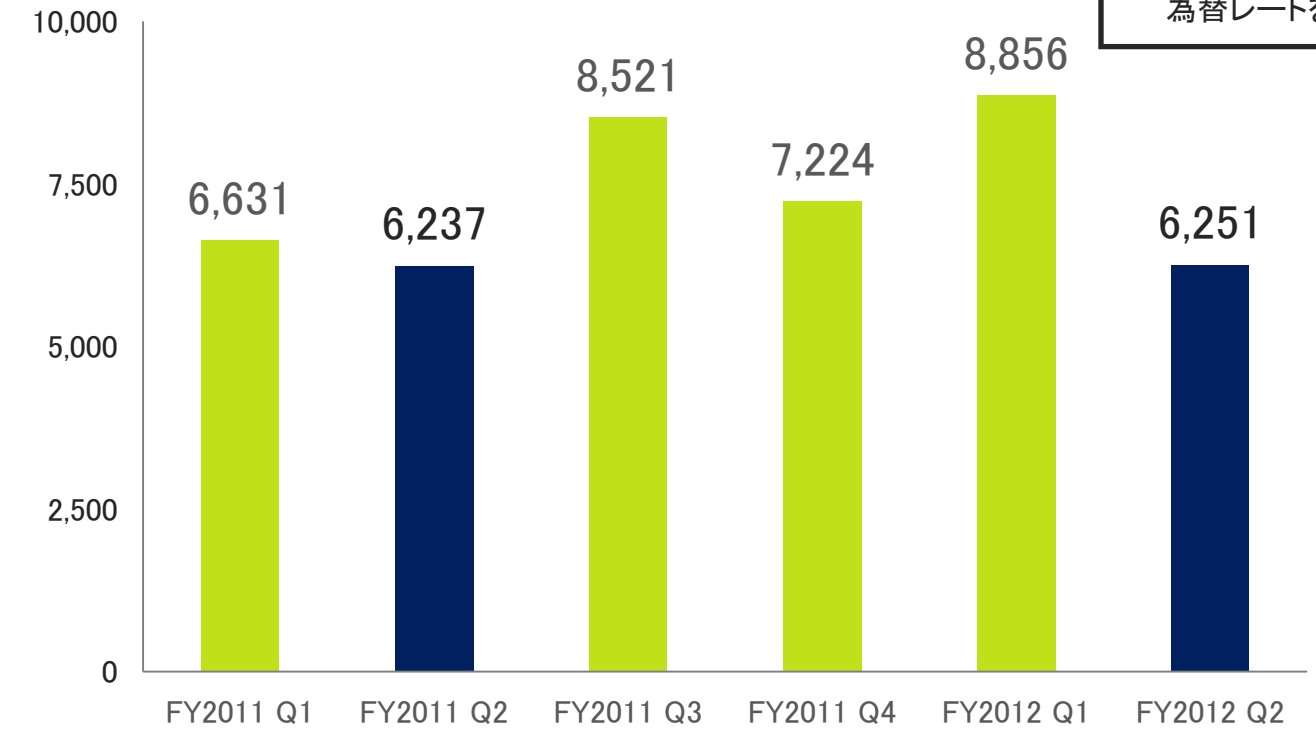
Sec.③

2012年度第2四半期実績：韓国

- ほとんどの既存ゲームタイトルでアップデートやプロモーション活動を実施
- 『アラド戦記』：「Pincer Operation」アップデート
- 『サドンアタック』：「Ace Mode」と「Shoot Out Mode」アップデート
- 『マビノギ』：「Maestro of the Battlefield: Bard」
- 新たに6つのスマートフォン用ゲームタイトルの配信を開始

第2四半期売上高前年同期比
現在の為替レートの場合：0%
為替レートを一定とした場合：9%

（単位：百万円）

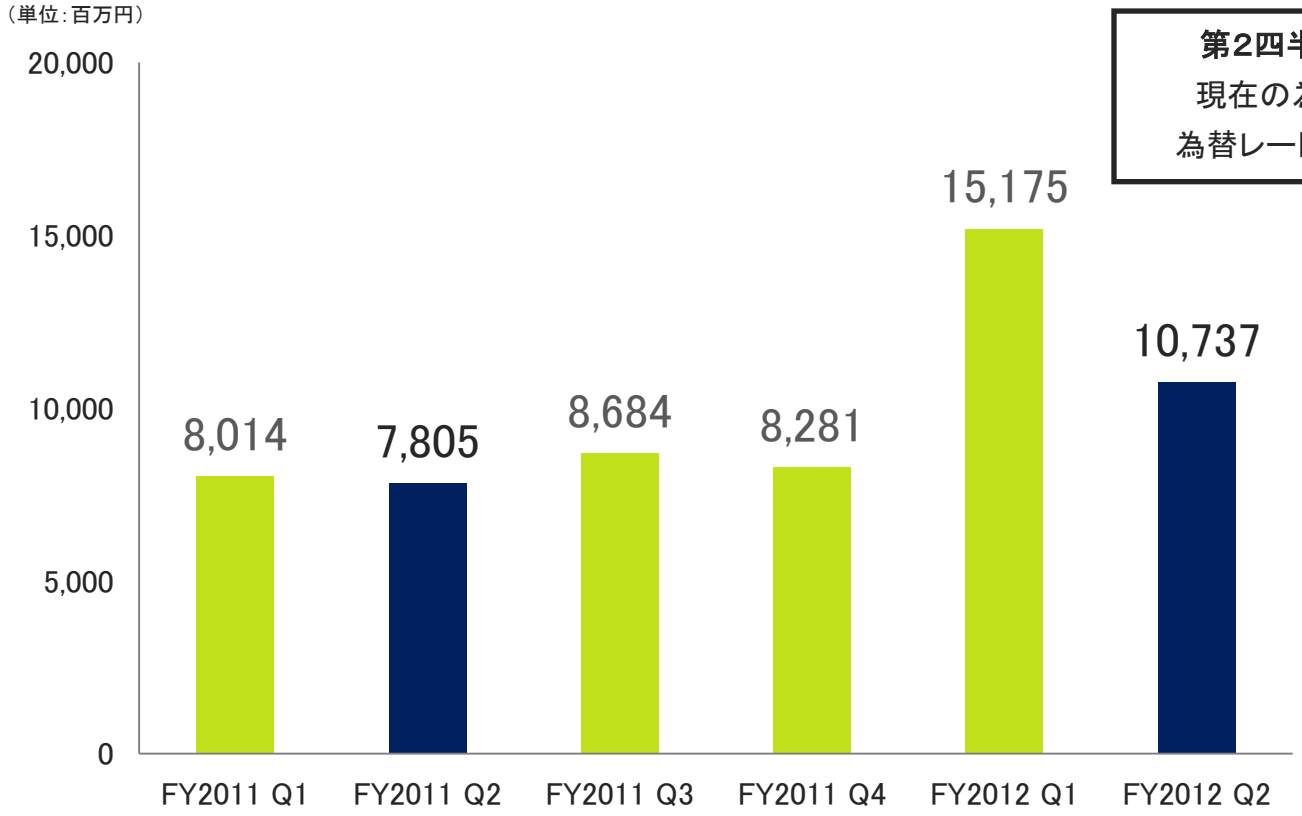


NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.③

2012年度第2四半期実績：中国

- 『アラド戦記』、『カウンターストライクオンライン』、『カートライダー』が売上に貢献
- 『カウンターストライクオンライン』：いくつかのパッチを実施し、ゲームプレイを充実化
- 『カートライダー』：「Labor Day」アップデートで「Ghost Mode」、「Shaeffer Z7」でカートボディが新登場



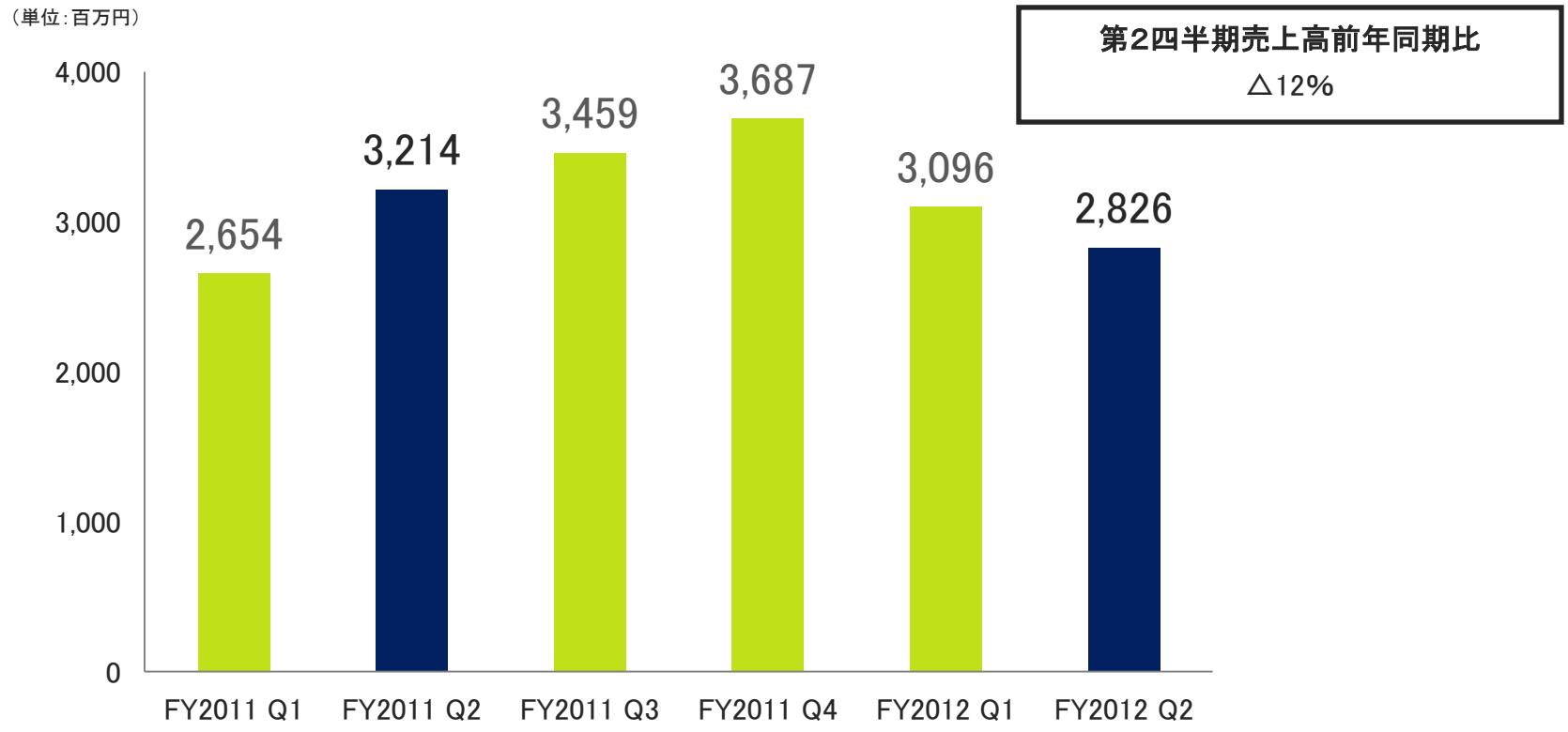
第2四半期売上高前年同期比
現在の為替レートの場合：38%
為替レートを一定とした場合：49%

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.③

2012年度第2四半期実績：日本

- 『メイプルストーリー』：「ジャスティス」アップデートで新しいキャラクター「ファントム」登場
- 『アラド戦記』：大規模アップデートの一つ「イノベーション」 アップデートで「男メイジ」新登場
- 『カートライダー』：4月26日配信開始
- モバイルプラットフォームへの展開に注力



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

Sec.③

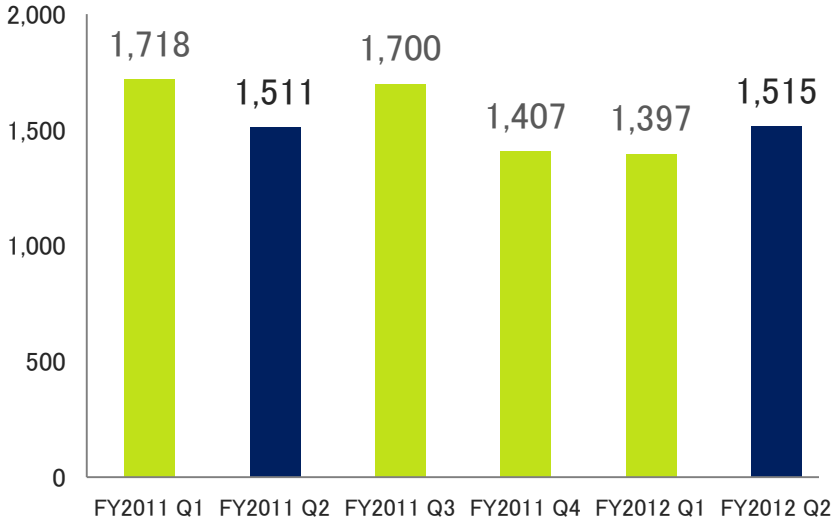
2012年度第2四半期実績：北米及びその他の地域

北米

- ゲームタイトル運営における安定性の向上
- 『メイプルストーリー』：7周年記念として2つのアップデート
- 『マビノギ』：「Fighter’s Way」アップデート
- 『アラド戦記』：「Omen of the Apocalypse」アップデート
- STEAMプラットフォームでの『マビノギ英雄伝』、『アラド戦記』及び『アトランティカ』の展開

第2四半期売上高前年同期比
現在の為替レートの場合：　0%
為替レートを一定とした場合：4%

（単位：百万円）

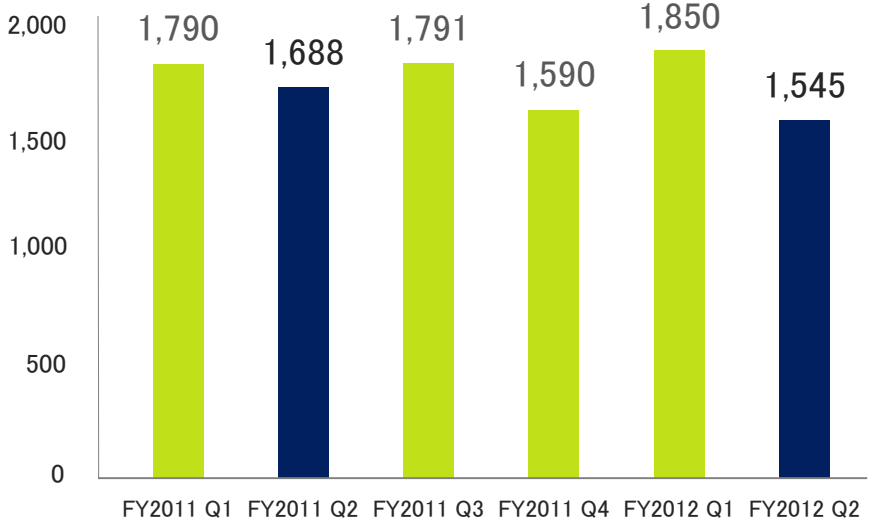


その他

- 『メイプルストーリー』（欧州）：「Legends」のアップデート第1弾
- 『コンバット・アームズ』（欧州）：新規マップ、新規MVPシステム、武器を追加
- 『メイプルストーリー』、『カウンターストライクオンライン』（台湾）や『アトランティカ』（インドネシア）でアップデート実施

第2四半期売上高前年同期比
現在の為替レートの場合：△8%
為替レートを一定とした場合：1%

（単位：百万円）



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

NEXON

Sec.④ 2012年度事業計画



Sec.④

2012年業績予想

（単位：百万円）	FY2011 2Q （実績）	FY2012 2Q （5/10時点 予想）	FY2012 2Q （実績）	YOY （%）	FY2011 3Q （実績）	FY2012 3Q （8/9時点 予想）	YOY （%）	2011年度 通期 （実績）	2012年度 通期 （8/9時点 予想）	YOY [1] （%）
売上高	20,456	22,595	**22,876**	12%	24,156	**24,943**	3%	87,613	**104,334**	19% （22%）
営業利益	8,605	9,295	**10,678**	24%	10,948	**9,249**	△16%	38,249	**47,082**	23%
経常利益	7,953	-	**9,368**	18%	10,170	**9,190**	△10%	36,905	**46,043**	25%
当期（四半期）純利益	5,120	6,843	**6,768**	32%	7,232	**6,598**	△9%	25,755	**32,737**	27%
1株当たり当期（四半期）純利益 [2]（円）	14.51	15.91	**15.63**	-	20.39	**15.30**	-	71.65	**75.88**	-

[1] （）内の数字は、為替レートを一定とした場合です。
[2] 当社は、2011年7月21日付をもって1株を100株に株式分割いたしました。

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2012年事業戦略

- 既存ゲームタイトルの成長及びゲームライフサイクルの伸長
- 新規ゲームタイトルの導入を通じたポートフォリオの拡充
- グローバルな事業展開
- 新規プラットフォームへの適用及び新規デバイスへの搭載



NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

NEXON

2012年12月期第2四半期
決算説明会資料
2012年8月

NEXON © 2012 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.