



株式会社ネクソン 決算説明資料



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。



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の概要

Business

F2P⁽¹⁾のパイオニアかつ
リーディングプレイヤー

累計登録会員数
13億アカウント
連結売上高
876億円
(2011年12月期実績)

Creativity

魅力的な自社タイトル
ポートフォリオ

ゲームタイトル数
50タイトル以上
(2011年12月末現在)

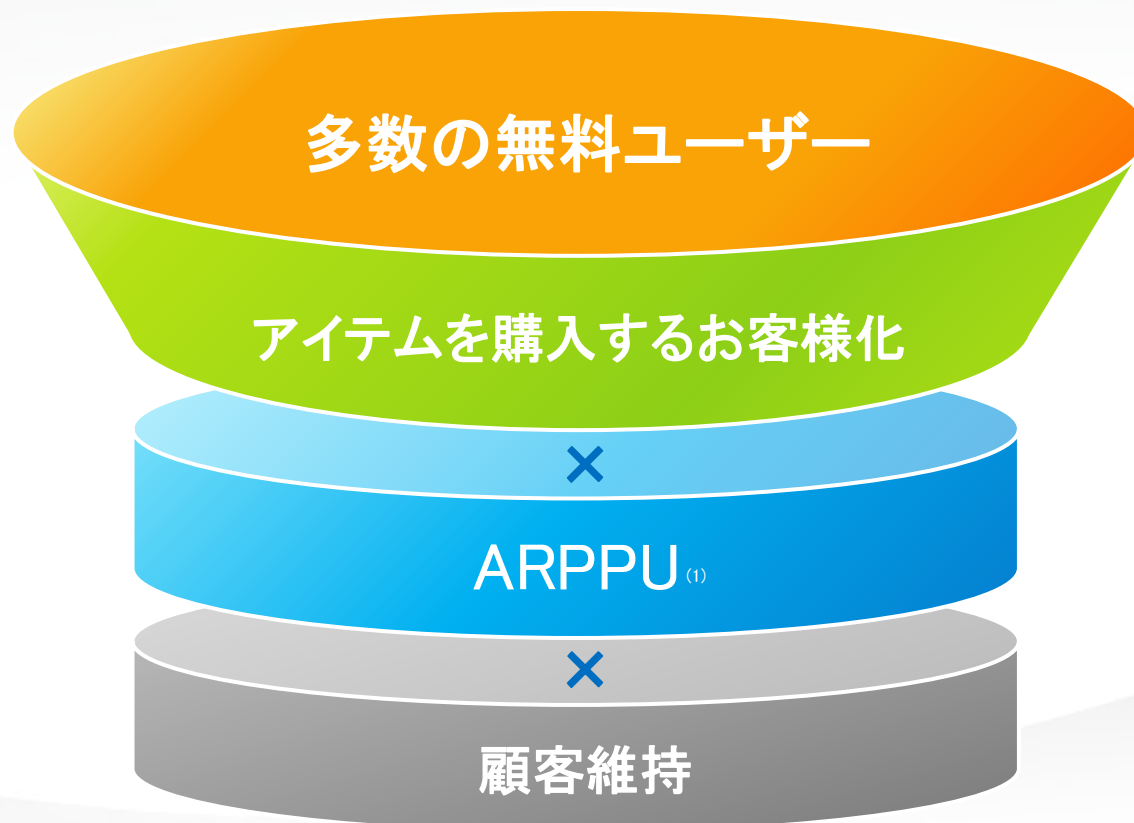
Globalization

世界中の
多数のユーザー

配信国数
100か国以上
アクティブユーザー数
8,000万人
(2011年12月期第4四半期月次平均)

⁽¹⁾ Free-to-playの省略語で、基本サービス(ゲームプレイ)を無料でユーザーに提供するビジネスモデルのこと。

F2P: 収益モデル図

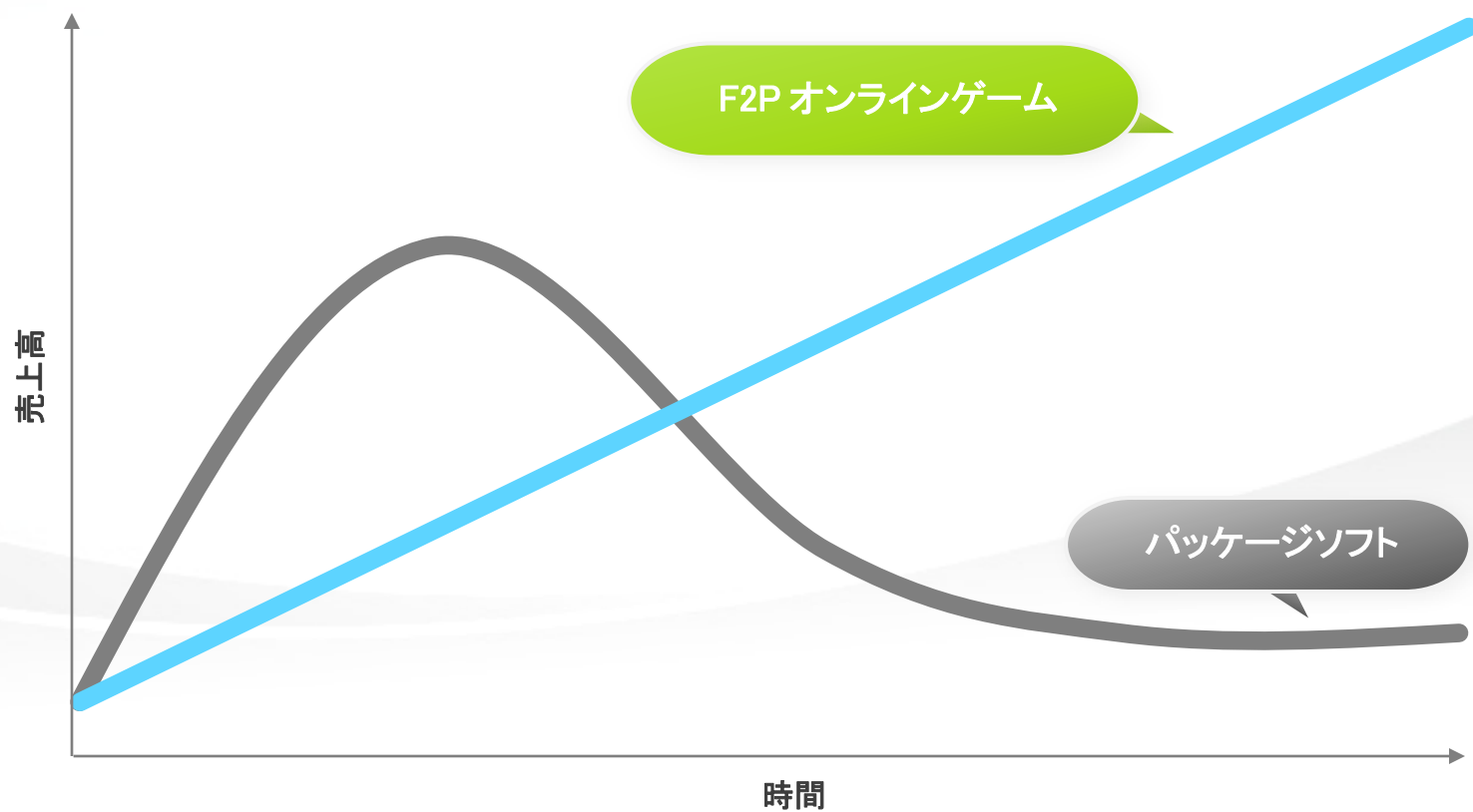


2011年度連結売上高 : **876億円**

⁽¹⁾ ユーザー1人当たりの平均売上高。

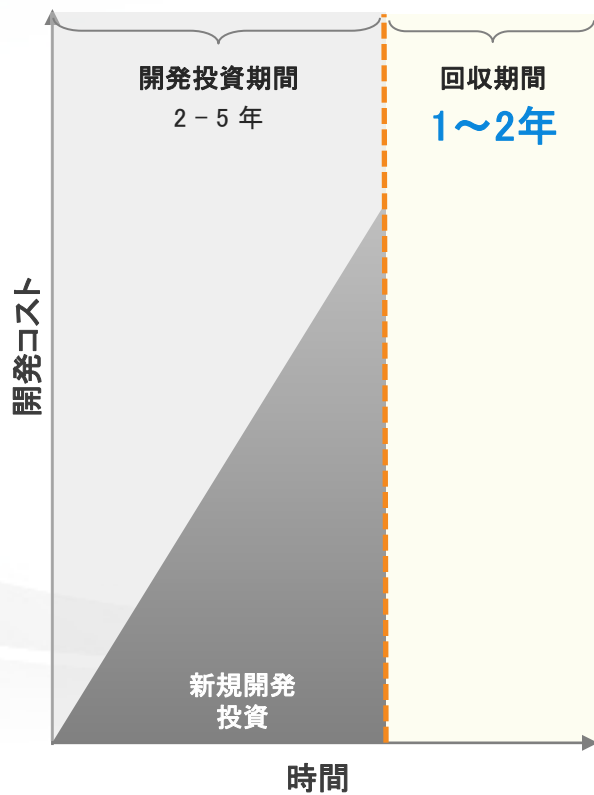
F2P: 売上高イメージ図

F2Pオンラインゲームとパッケージソフトの 売上高の推移

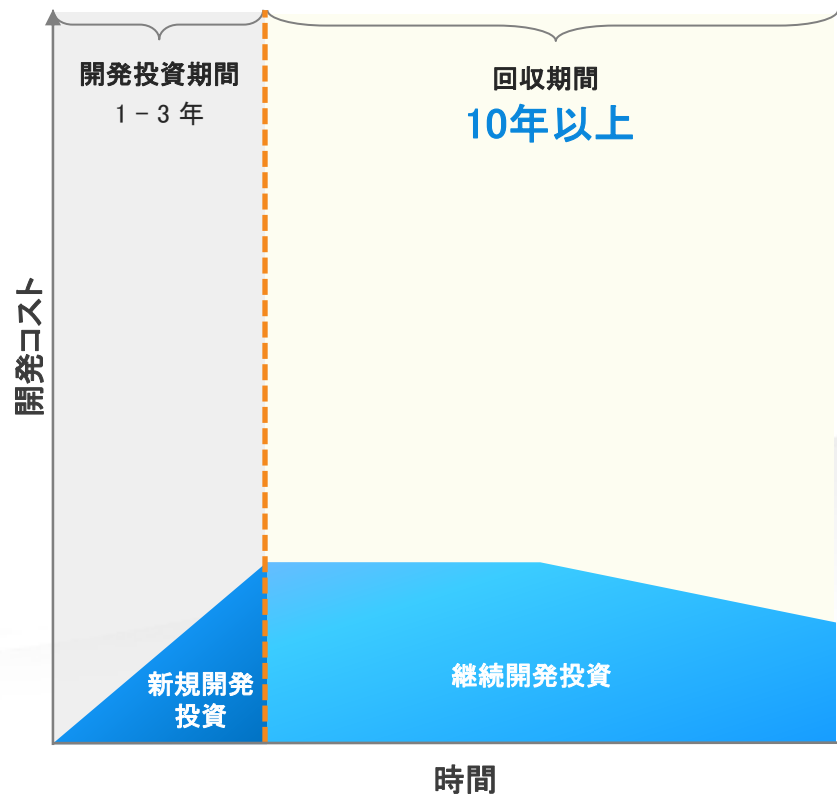


F2P: 開発コストイメージ図

パッケージソフト



F2Pオンラインゲーム



NEXONの強み

Creativity

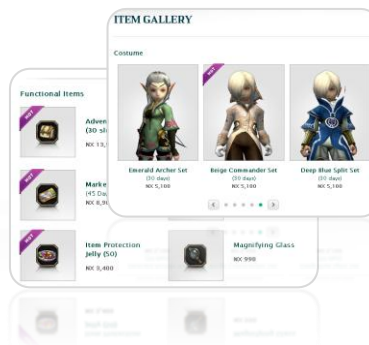
- 豊かなゲーム性
- グローバルで通用する訴求力
- 飽きのこないコンテンツ

Merchandising

- ゲームバランス
- 価格設定
- ストア内の展示ノウハウ

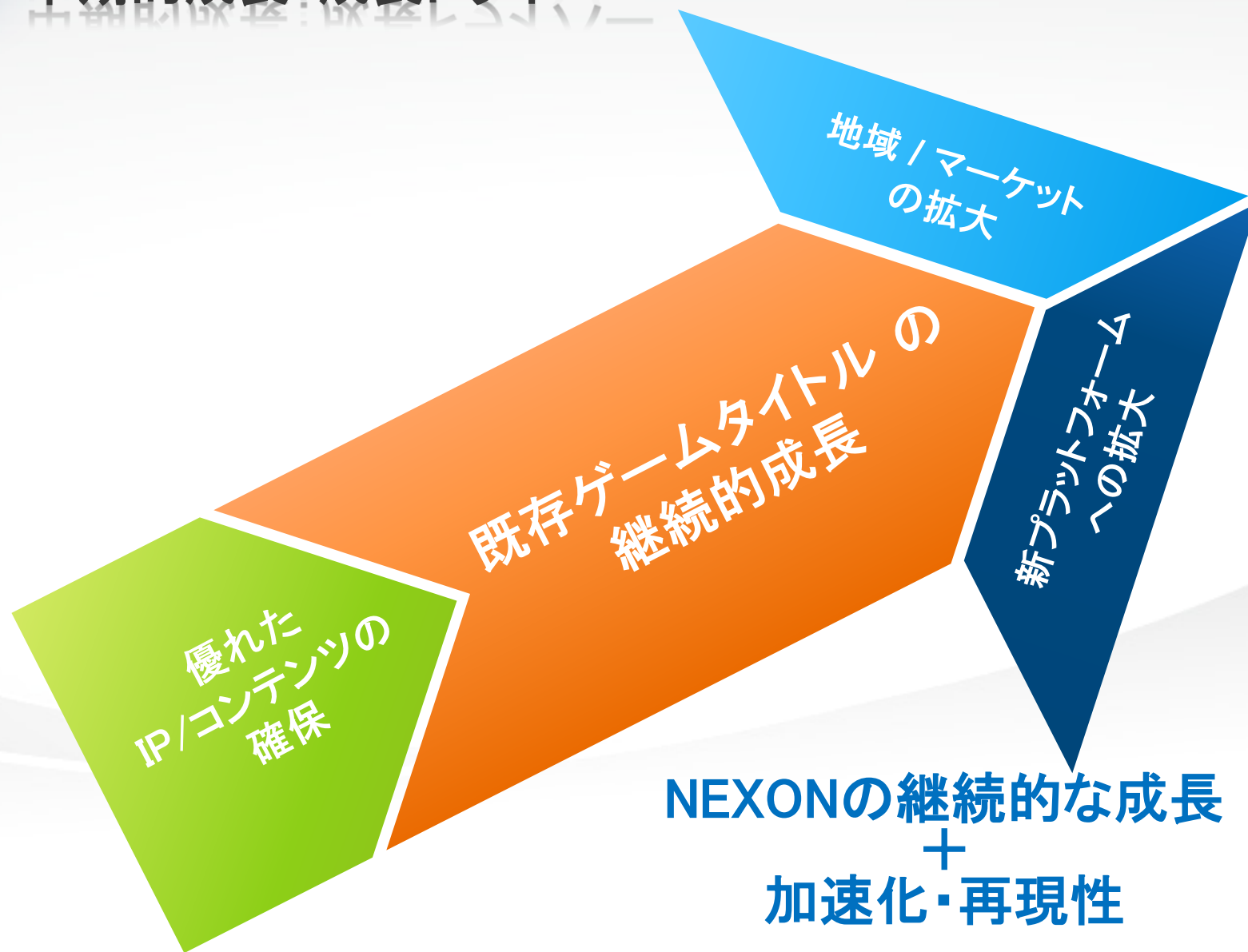
Localization

- ゲームコンテンツ
- マーケティング
- 課金システム



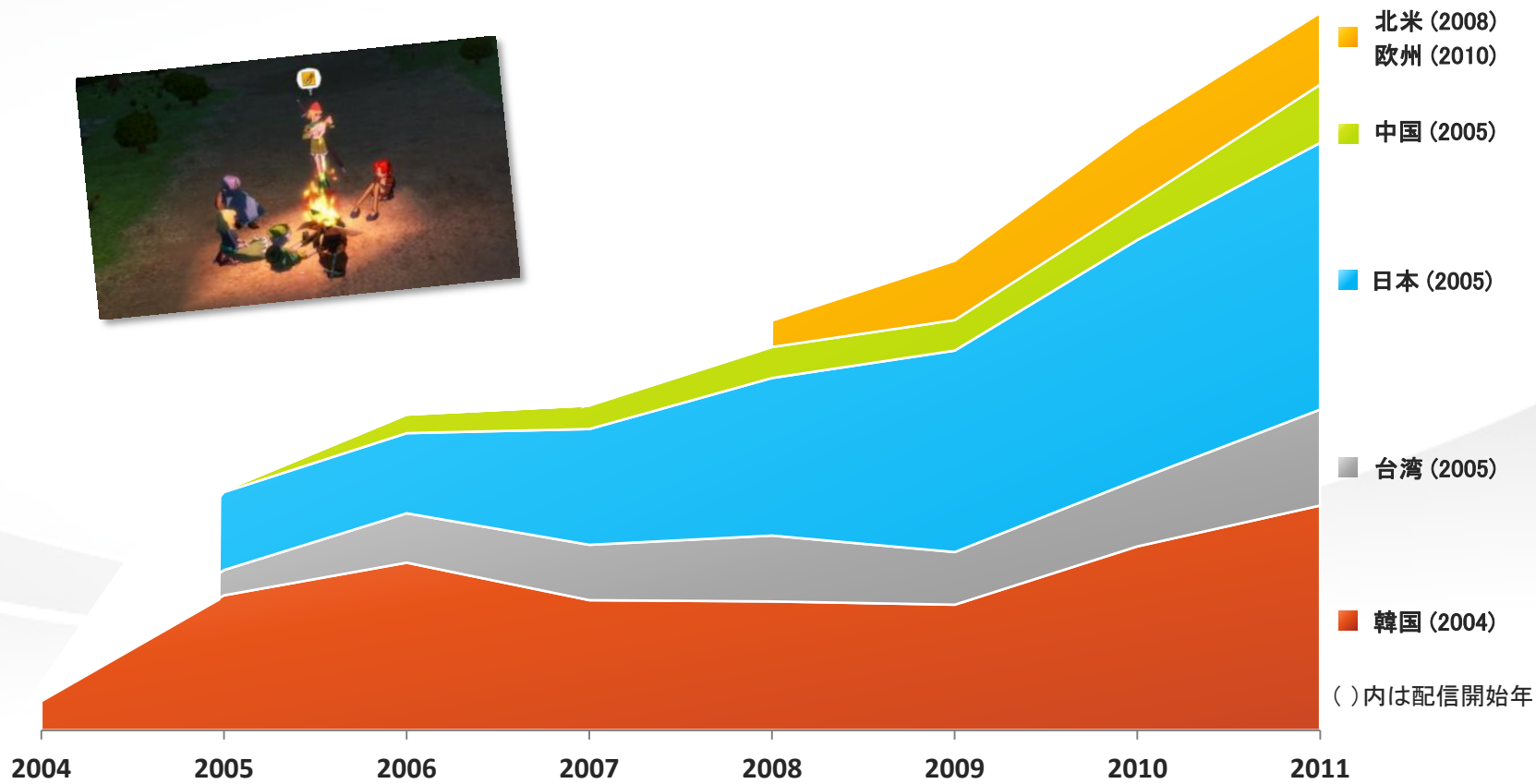
人気コンテンツとのタイアップ

中期的成長:成長ドライバー



成長ドライバー：既存ゲームタイトルの継続的成長

「マビノギ」



成長ドライバー: 地域/マーケットの拡大

(1)
風の王国

1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011



QPLAY



Crazy Arcade



MapleStory



malinogi



KART RIDER



Sudden Attack



COMBAT ARMS



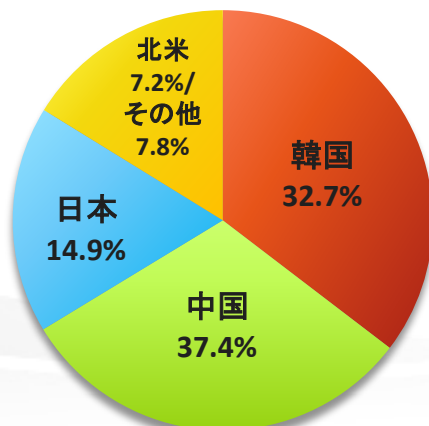
COUNTER STRIKE ONLINE



ATLANTICA



VINDICUS



2011年地域別売上高

(1)「風の王国」

成長ドライバー:新プラットフォームの拡大



ゲームポートフォリオ：主要タイトル一覧

タイトル	サービス開始年	累計総売上高 ⁽¹⁾
 MapleStory	2003	\$1,500,000,000以上
 Tales of Vesperia テイルズオブヴェスペリア	2003	\$100,000,000以上
 Fantasy Life Mabinogi	2004	\$300,000,000以上
 CRAZY RACING KART RIDER	2004	\$400,000,000以上
 Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3	2005	\$1,800,000,000以上
 サドンアタック SUDDEN ATTACK	2006	\$300,000,000以上
 COUNTER STRIKE ONLINE ⁽²⁾	2008	\$300,000,000以上
 ATLANTICA オンライン	2008	\$100,000,000以上

⁽¹⁾ 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



sec. ② 2011年度決算概要



2011年度決算ハイライト

■ 東京証券取引所市場第一部上場

－2011年12月14日、証券コード:3659

■ 売上高・利益はともに過去最高を更新

－すべての地域で前年比増収を達成

－営業利益率44%、当期利益率29%と高収益体質が定着

■ 既存タイトルが安定成長する、ユニークなビジネスモデル

－2011年度も、主要既存8タイトルの売上高が前年比増加

－うち7タイトルが年間売上高記録を更新

■ コンテンツと地域の拡大

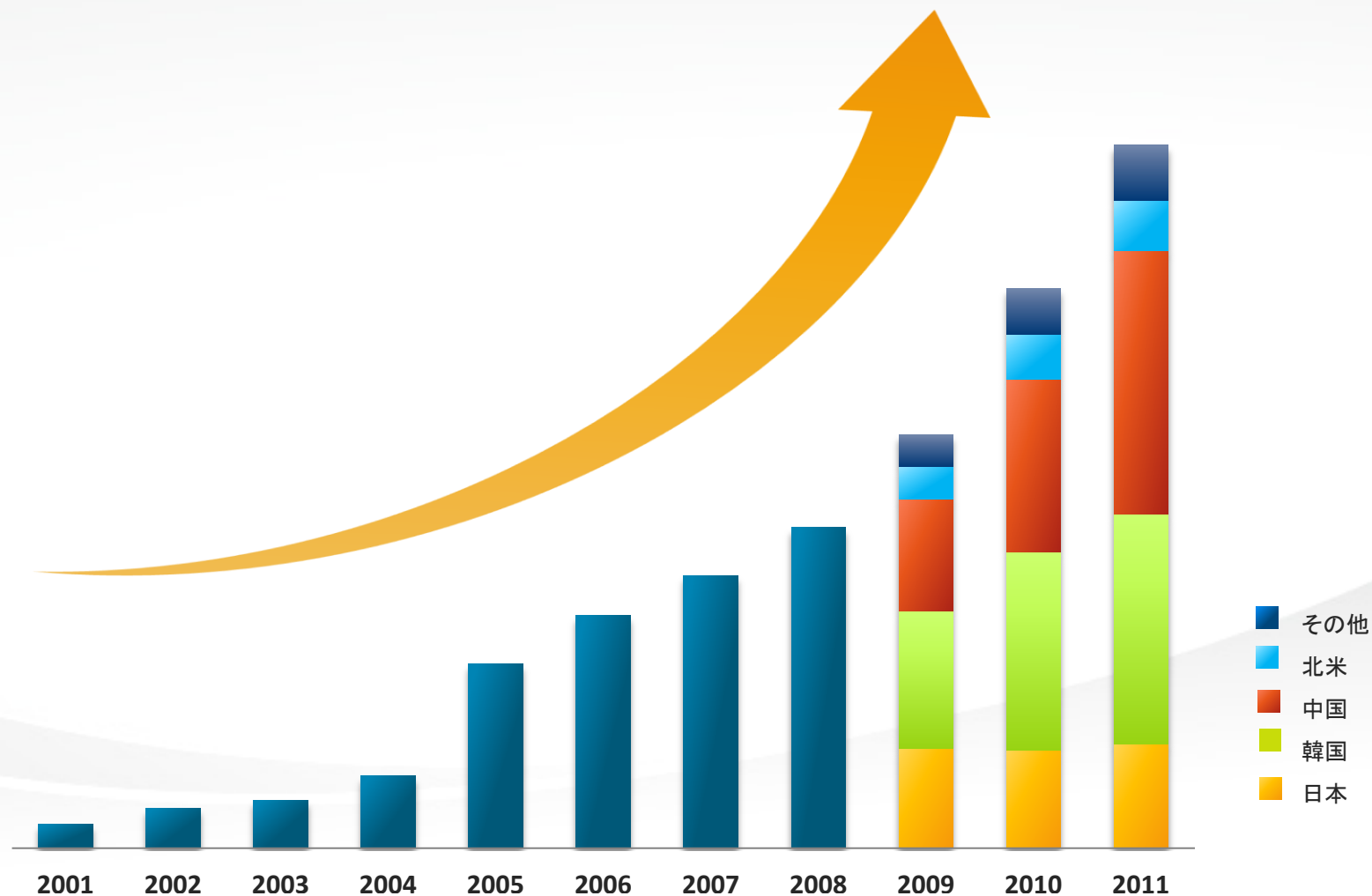
－新規ゲームタイトルの投入と既存ゲームタイトルの配信地域拡大

2011年度業績の概要(損益計算書)

	FY2010		FY2011						
	4Q ⁽¹⁾	通期	1Q	2Q	3Q	4Q ⁽¹⁾	YOY	通期	YOY
売上高	18,065	69,781	20,809	20,456	24,156	22,190	23%	87,613	26%
営業利益	6,660	30,183	9,340	8,605	10,948	9,354	40%	38,249	27%
経常利益	6,355	28,479	10,154	7,953	10,170	8,627	36%	36,905	30%
税引前 当期(四半期) 純利益	5,700	29,282	10,241	7,193	9,984	8,082	42%	35,500	21%
当期(四半期) 純利益	4,237	21,638	7,586	5,120	7,232	5,816	37%	25,755	19%
減価償却費 & のれん償却費	2,641	9,160	2,628	2,699	2,553	2,433	△8%	10,316	13%

⁽¹⁾第4四半期の金額は通期の金額から第3四半期累計金額を差し引いた金額であり、未監査です。

2011年度業績の概要(売上高の推移)

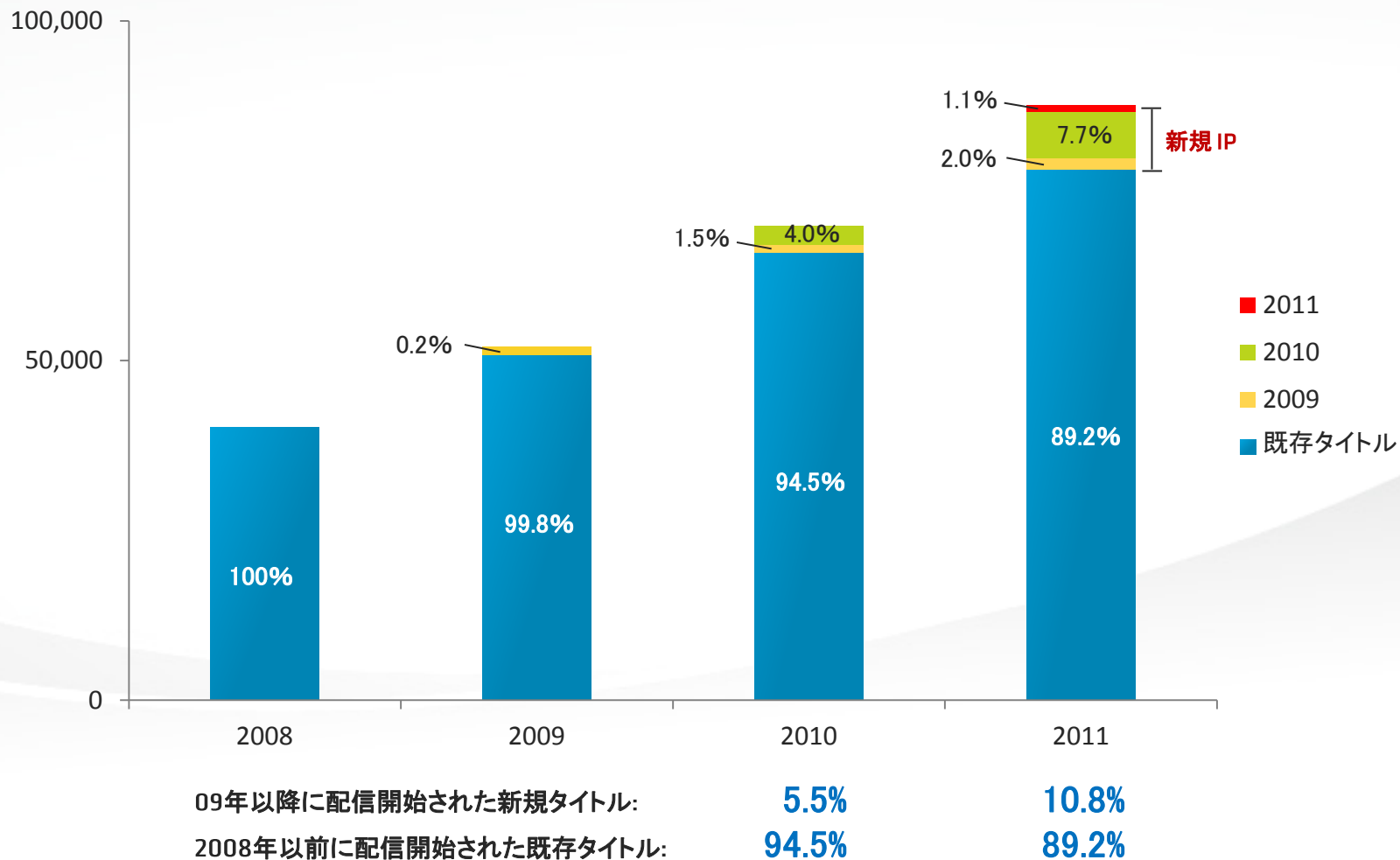


(1) 2001年から2007年までは当社の親会社であるNXG社の監査報告書、2008年は未監査の連結財務諸表に基づく売上高を元にしております。
また、2009年より地域別売上高を作成しております。

2011年度業績の概要(売上高構成比)

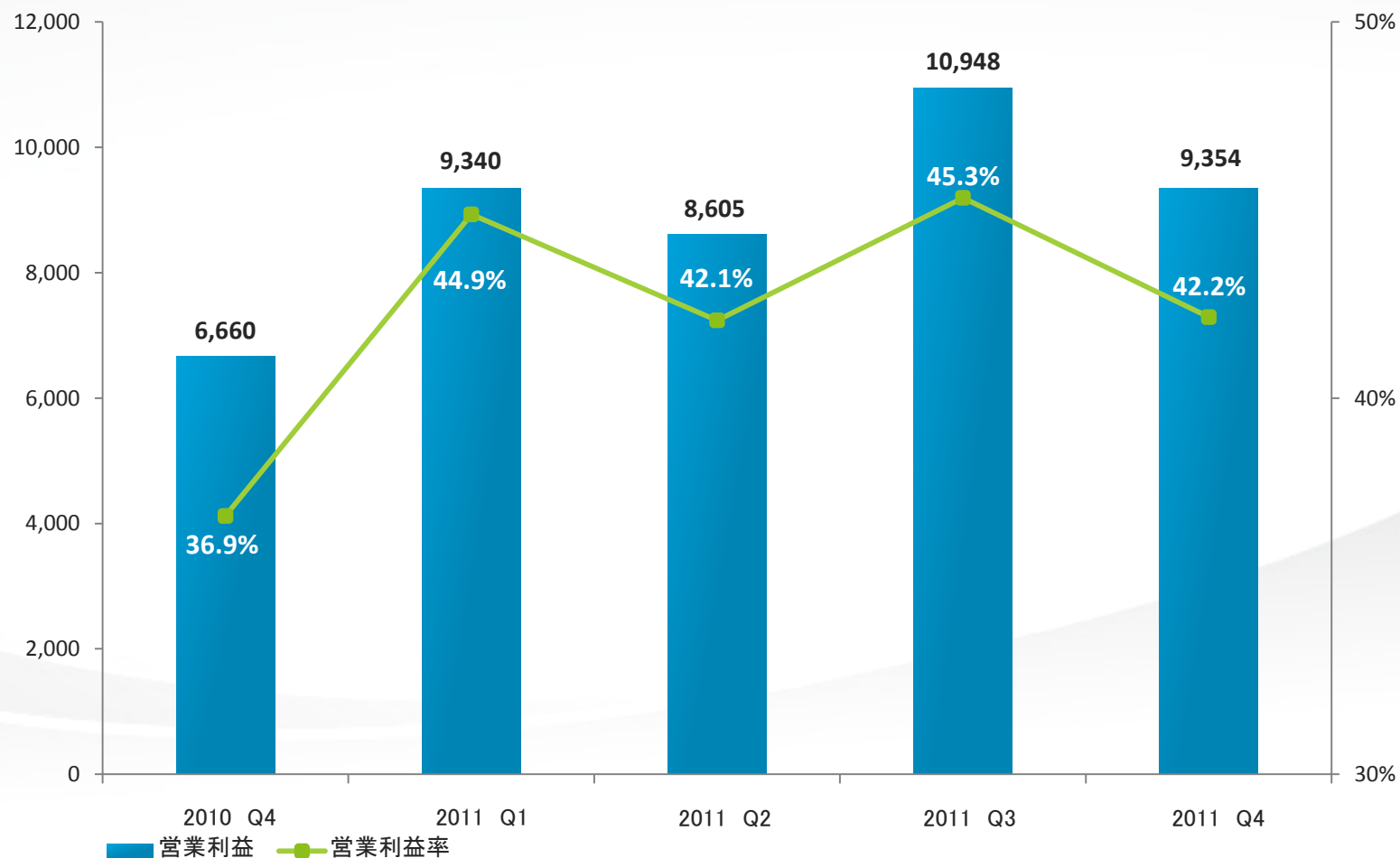
売上高における新規/既存タイトル別構成比

(単位:百万円)



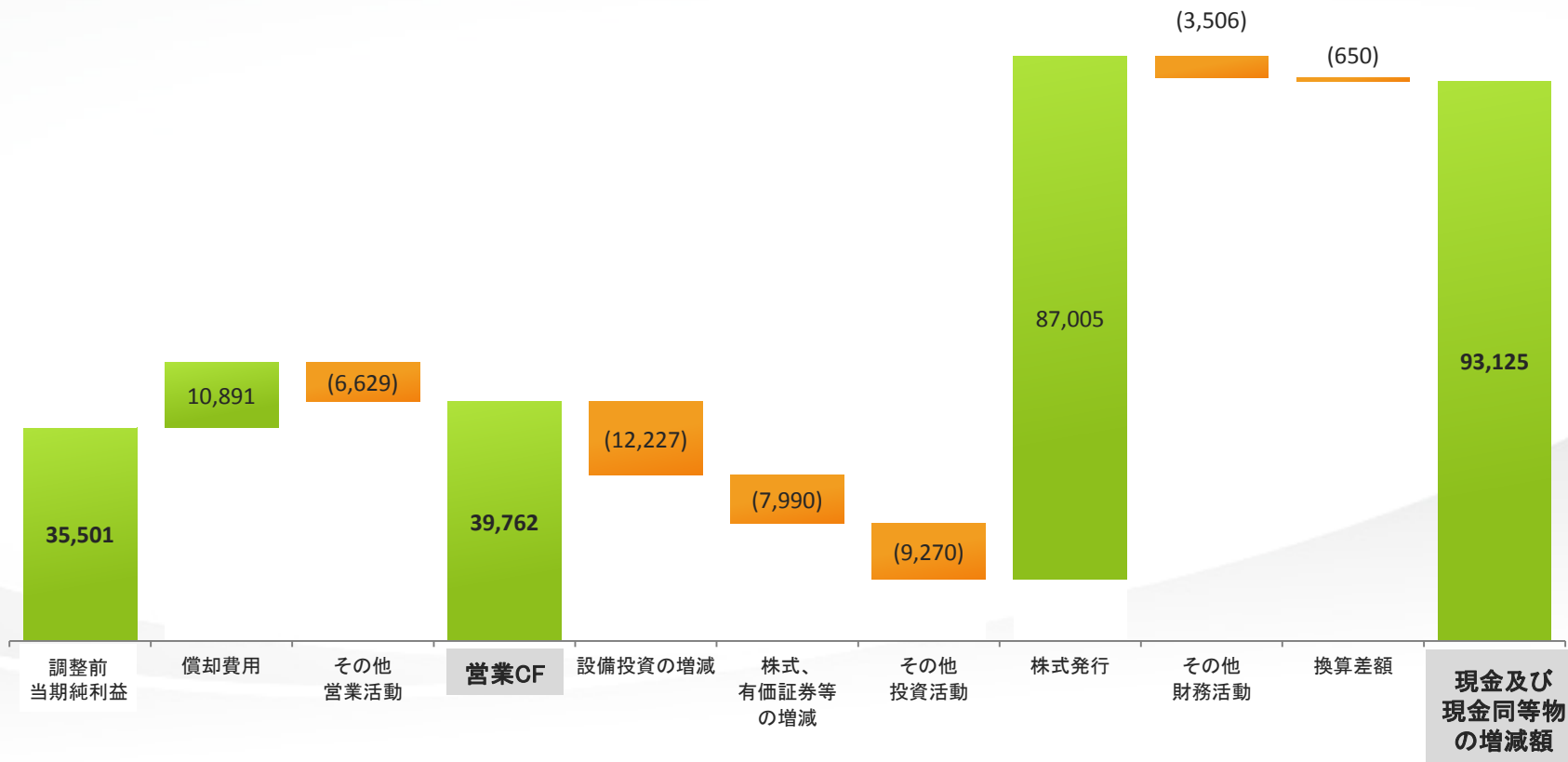
2011年度業績の概要(営業利益の推移)

(単位: 百万円)



Sec.② 2011年度業績の概要(キャッシュ・フロー)

(単位:百万円)



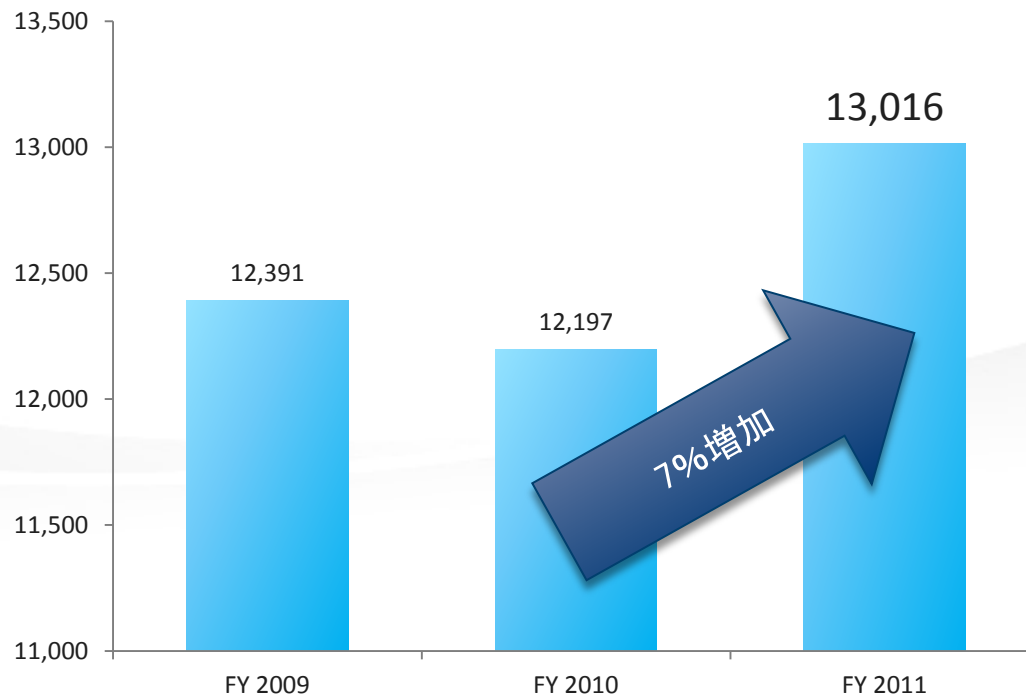
通期実績: 日本

2011年度通期売上高は大震災の影響をカバーし、**7%**増加、過去最高売上高記録を更新

主なニュースフロー

- SNS 『メイプルストーリー 僕らの冒険』(mobage)を配信(10月)
- 『メイプルストーリー』最高MCCU 4万2千アカウントを記録(11月)
- Nintendo DS向けゲームソフト『メイプルストーリー DS』を発売(11月)

(単位: 百万円)



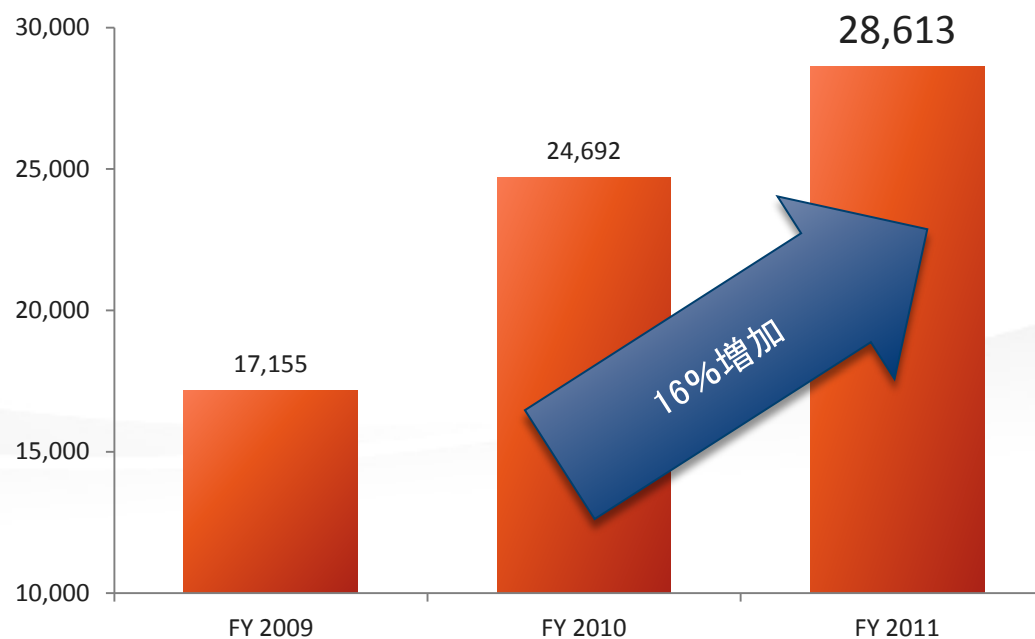
通期実績：韓国

オンラインゲーム業界の最激戦区において、通期売上高は前年比**16%**の増収（現地通貨建てでは同22%の増収）

主なニュースフロー

- 『風の王国』が、一番長く商用サービスされているグラフィックMMORPGとしてギネスブック世界記録に認定（9月）
- 中国のオンラインゲーム開発・運営会社パーフェクトワールド社と共同で新会社「NGL」を設立（11月）
- 『サイファース』が大韓民国ゲーム大賞の最優秀賞及び人気賞を受賞（11月）

（単位：百万円）



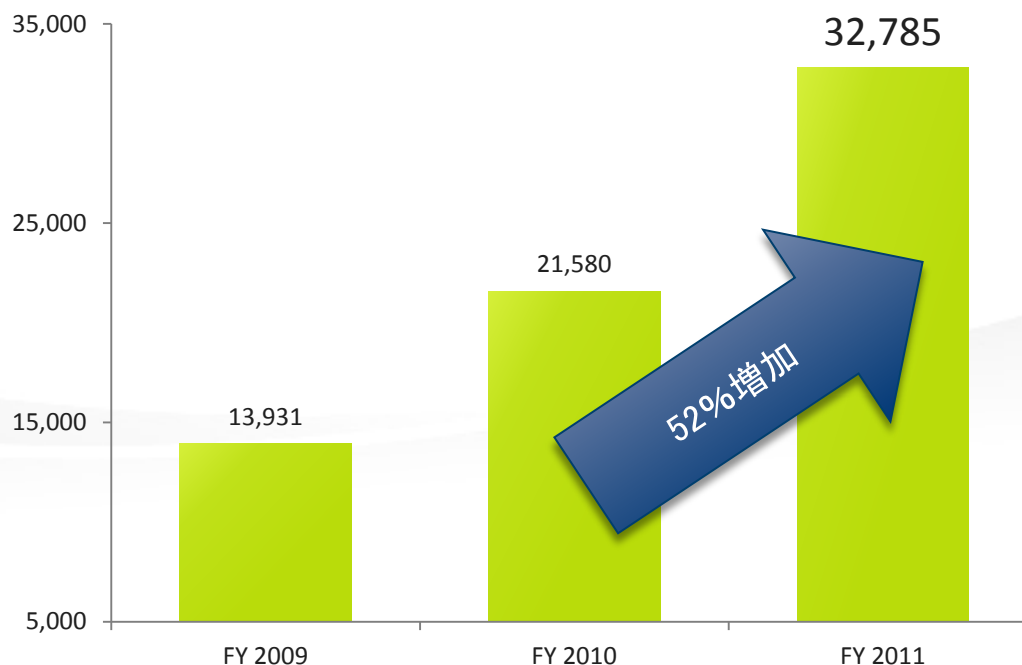
通期実績：中国

2011年度通期売上高は前年比**52%**増加の高成長を記録
現地通貨建てでは同60%増加

主なニュースフロー

- 『ダンジョン・アンド・ファイター（日本名：アラド戦記）』が、MCCUの最高記録260万アカウント以上を達成（7月）
- 『マビノギ・ヒーローズ（日本名：マビノギ英雄伝）』が、中国の2011 Golden Plume Awards Annual Best Games Election を受賞（11月）

（単位：百万円）



中国のゲームタイトルのトップ10

（単位：%）

順位	英語タイトル	開発会社	トラフィック
1	Cross Fire	Neowiz Games	35.41
2	Dungeon&Fighter	NEXON	24.64
3	QQ Speed	Tencent	8.74
4	QQ Dancer	Tencent	4.86
5	League of Legends	Riot	3.39
6	Three Dream Kingdoms	Soul&Shine	1.83
7	Counter Strike	NEXON	1.49
8	Fantasy Westward Journey	Neteaze	1.46
9	Cross Fire Trial Version	Neowiz Games	1.46
10	Audition	YD Online	1.26

出典：BarChina

通期実績：北米・その他

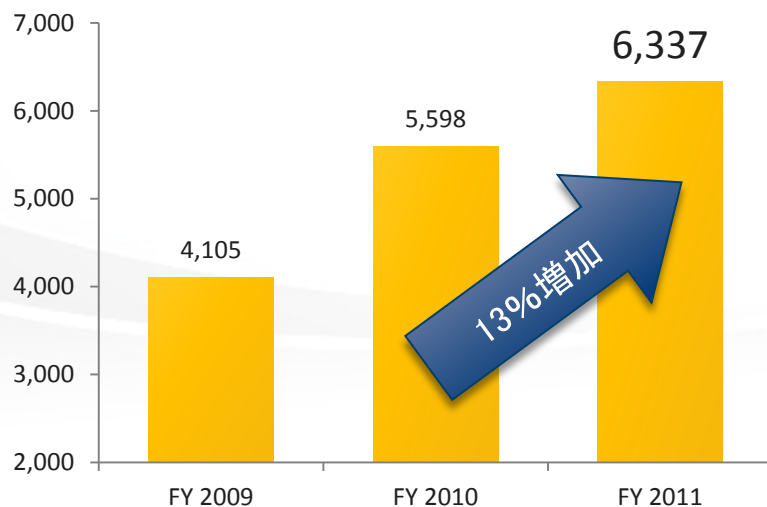
北米地域

2011年度は前年比**13%**の増収
現地通貨建てでは同24%の増加

主なニュースフロー

- 『ドラゴン・ネスト』が北米にてレビュー8.5ptを獲得(7月)
- Facebook にて『メイプルストーリー・アドベンチャー』(7月)配信開始
- iPhone向け『コンバットアームズ：Zombies』が韓国ネクソン社とネクソンアメリカ社で共同配信開始(12月)

(単位：百万円)



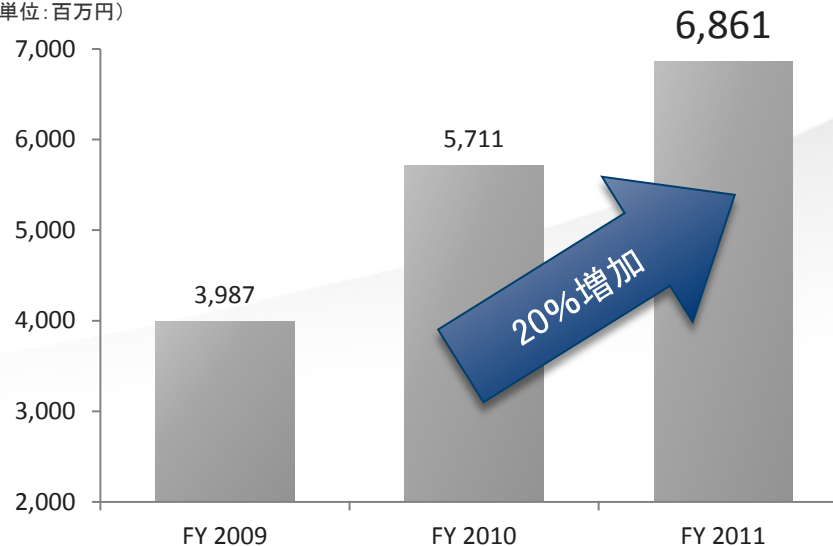
その他地域

2011年度は前年比**20%**の増収
現地通貨建てでは同27%の増加

主なニュースフロー

- 『Vindictus (日本名：マビノギ英雄伝)』欧州にて正式配信開始(10月)
- 『カウンターストライク・オンライン』がインドネシアにて配信開始(8月)

(単位：百万円)





sec. ③ 事業計画



2012年度業績予想

(単位: 百万円)

	FY2011 1Q	FY2012 1Q	YOY (%)	FY2011 2Q累計	FY2012 2Q累計	YOY (%)	FY2011 通期	FY2012 通期	YOY ⁽¹⁾ (%)
売上高	20,809	24,124	16%	41,266	46,720	13%	87,613	102,086	17% (24%)
営業利益	9,340	10,410	12%	17,946	19,705	10%	38,249	45,259	18%
経常利益	10,154	10,516	4%	18,107	19,940	10%	36,905	45,850	24%
当期(四半期) 純利益	7,586	7,720	2%	12,707	14,563	15%	25,755	33,516	30%
1株当たり 当期(四半期) 純利益 ⁽²⁾ (円)	2,149.82 (21.50)	18.12	—	3,600.95 (36.01)	34.18	—	71.65	78.65	—

⁽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。()の数値は、遡及修正した数値を記載しております。

- 大型新規タイトルのリリース
- スマートフォンを中心とした新プラットフォーム向けタイトルの強化
- 主要タイトルの年間売上高記録の更新
- ユーザーベースの継続的な拡大
- 配信プラットフォームの拡大によるグローバルオペレーションの強化



参 考

新規ゲームタイトル



マビノギ英雄伝

RPG/2009年12月配信開始(韓国)

-----配信地域-----

韓国、日本、中国、欧州、北米

-----受賞歴-----

中国 2011 Golden Plume Awards
Annual Best Games Electionを受賞(11月)



サイファース

RPG/2011年6月配信開始(韓国)

-----配信地域-----

韓国

-----受賞歴-----

韓国ゲーム大賞
最優秀賞及び人気賞を受賞(11月)

新規プラットフォーム



メイプルストーリー・
アドベンチャー
(Facebook・7月配信開始)



メイプルストーリー
僕らの冒険
(mobage・10月配信開始)



カートライダー・
ラッシュ
(iOS・3月グローバル配信開始
Android・11月韓国にて配信開始)



メイプルストーリーDS
(Nintendo DS・
2010年4月韓国にて発売開始/
2011年11月日本にて発売開始)

人気ゲームタイトル



メイプルストーリー

2DアクションMMORPG / 登録会員数: 約1億1千6百万人(世界)
配信開始: 2003年4月(韓国)
配信地域: 韓国、日本、中国、北米、欧州、東南アジア等89か国
(2011年12月末現在)



アラド戦記

2DアクションMMORPG / 登録会員数: 約3億7千万人(世界)
配信開始: 2005年11月(韓国)
配信地域: 韓国、日本、中国、北米、欧州、東南アジア等8か国
(2011年12月末現在)



カウンターストライク・
オンライン



マビノギ



サドンアタック



NEXON

決算説明資料