

2019年11月7日
株式会社ネクソン

<http://company.nexon.co.jp/>
(証券コード:3659 東証一部)

報道関係者各位

2019年度第3四半期 連結業績のお知らせ

『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4』等の主要マルチプレイヤー
オンラインゲームが韓国事業の継続的な好調を牽引

韓国で16年目を迎えた『メイプルストーリー』は過去最高の四半期売上収益

タイトル数を絞り、規模が大きなタイトル、自社IP、深いゲーム体験を提供する大規模
オンライン仮想世界をあらゆるプラットフォームで提供していくための組織体制を整備

オンラインゲーム配信事業を行う株式会社ネクソン(本社:東京都港区、代表取締役社長:Owen Mahoney／オーウェン・マホニー、東証:3659、以下 ネクソン)は、本日2019年度第3四半期(2019年7月1日～9月30日)連結業績を発表致しました。

当社の代表取締役社長であるオーウェン・マホニーは、次のように述べています。
「ネクソンの世界トップクラスのライブ運用チームは、最高レベルのライブ運用により、引き続き主力タイトルの成長を推し進めています。『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』は、ライブ運用を通じて、様々なプラットフォーム上で長期に渡りゲームを成長させることが可能であることを実証しています。これは、今後配信予定の大人気タイトル『アラド戦記』のモバイル版においても良い傾向です。当社は、これらグローバルヒット作から創出される安定的な売上収益を、ライブ運用を通じてあらゆるプラットフォーム上で、長期に渡り成長が可能な新作ゲームの開発に投資しています。

現在世界中のゲーマーたちの間で、ライブ運用サービスに対する需要がどんどん高まっています。ネクソンは業界の先駆者として、20年以上に渡り、ライブ運用を行ってきました。そして今、当社最大の強みである分野に向かってゲーム業界全体が急速に変化しています。当社にとって絶好のチャンスです。選択と集中により、得意分野に注力し、そして世界的大ヒット作を制作した人材で構成されたEmbark Studios AB(以下 Embark Studios)をネクソングループに迎え入れ、当社は次世代オンラインゲームにおける全く新しいジャンルをリードしてまいります。」

ハイライト

- 韓国で16年目を迎えた『メイプルストーリー』はPC、モバイル共に過去最高の四半期売上収益となった。売上収益は大型アップデートの好影響により、対前年同期で129%成長した前第3四半期との比較で8%¹成長
- 韓国の『FIFA ONLINE 4』²は、PC、モバイルの合計売上収益が前年同期比で大きく成長し、好調

- 中国事業は、『アラド戦記』の短期的な課題解決のため、ユーザーフィードバックに基づくコンテンツ開発及びアップデートを迅速に実施。ユーザーから寄せられた素晴らしいフィードバックが今後のアップデートに確実に反映されるよう全力で対応中
- 当社インテリジェンスラボで開発したAI技術が『メイプルストーリー』、『メイプルストーリーM』などのライブ運用に活用され、効果を徐々に発揮
- 日本におけるモバイルブラウザゲーム事業の売却を10月に発表。モバイルゲーム分野は利益率が低く、依然として競争環境が厳しいものの、日本のゲーム市場は規模が大きく、当社が強みとし、利益率も高い、オンラインマルチプレイヤー分野は未開拓であり、当社にとって大きなチャンス
- 9月にWonder Holdings Co., Ltd. (以下 ワンダーホールディングス) に対し、戦略的投資を行った。ワンダーホールディングスは、2001年にネクソンの子会社であるネオプルを設立し、『アラド戦記』の開発を率いたホ・ミン氏により設立され、2つゲームスタジオ及びeコマース・プラットフォームを傘下に置く持株会社。また、ホ・ミン氏はネクソンの韓国における新規ゲーム開発の外部アドバイザーに就任
- 9月に開催された臨時株主総会にて、5年間に渡り、Embark Studiosの全発行済株式を取得する計画が承認された。同社は、2018年11月にパトリック・ソダーランド及び業界トップクラスの人材により創立されて以降、スピード力をもって複数のプロジェクトを進行中。更に、革新的なテクノロジーを開発し、全く新しいゲーム体験の創造に取り組む

2019 年度第 3 四半期業績概要

- 売上収益は会計基準ベースで前年同期比 24%減 (一定為替レート³ベースでは 18%減) の 524 億円。当社業績予想レンジ内の着地となった
- 営業利益は 244 億円。当社業績予想を上回った。韓国における連結子会社ののれんなどに係る減損損失 22 億円が発生した一方で、費用が想定を下回ったこと、また Embark Studios の連結子会社化に伴う段階取得に係る差益 75 億円発生したことが主な要因
- 四半期利益⁴は 398 億円。当社業績予想を上回った。主に米ドル建ての現金預金等について 154 億円の為替差益が発生したことが要因

2019 年度第 4 四半期業績予想

- 売上収益は 414 億円から 445 億円を予想。前年同期比 10%から 4%の減少 (一定為替レート³ベースで同 3%の減少から 4%の増加)
- 営業利益は 60 億円から 82 億円を予想
- 四半期利益⁴は 76 億円から 94 億円を予想
- 為替感応度⁵: 日本円が米ドルに対して 1 円変動した場合、2019 年度第 4 四半期の売上収益及び営業利益に対して以下の影響を予想
 - 売上収益 3.8 億円
 - 営業利益 0.8 億円

決算説明電話会議(日本語・英語)

2019 年度第 3 四半期決算電話会議の開催について、以下のとおりお知らせ致します。電話会議は日本語・英語の同時通訳付きで行いますが、質疑応答は逐次通訳となります。

日時： 2019 年 11 月 7 日(木) 午後 6 時～(日本標準時(JST)) 予定
午前 4 時～(米国東部標準時間(EST)) 予定

日本語音声

電話番号： 03-6630-2234
会議コード： 43426160#

英語音声

電話番号： 03-6629-1042(日本)、+1-408-758-9913(米国)、
+44-20-3364-5380(英国)、+852-302-77009(香港)、
+65-640-85783(シンガポール)、+82-70-4732-0202(韓国)
会議コード： 99066954#

※当電話会議終了の約 30 分後から 11 月 14 日(終日)までリプレイ機能がご利用いただけます。
ご利用いただく際には、下記電話番号にお電話ください。
後日、オンデマンド配信及び決算電話会議のトランスクリプト掲載を予定しています。

日本語リプレイ専用電話番号

電話番号： 03-6630-2236
カンファレンス番号： 512476976#

英語リプレイ専用電話番号

電話番号： 03-6630-2251 (日本)
カンファレンス番号： 512476979#

本資料は当期業績に関する概要をお伝えするためのものです。当期業績に関する詳細は、当社 IR サイト(<http://ir.nexon.co.jp>)に掲載しておりますのでご確認ください。

また、本資料は、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ことを目的としており、当社の株式その他の有価証券等の売買等を勧誘又は推奨するものではありません。

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

1994 年に創業したネクソン(本社所在地:東京都港区)は、オンラインゲームの制作・開発、配信を手掛ける会社です。2011 年 12 月に東京証券取引所第一部へ上場し、2015 年に JPX400、2017 年には日経株価指数 300 の構成銘柄に採用されました。現在では、代表的なゲームタイトルである PC オンラインゲーム『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、モバイルゲーム『メイプルストーリーM』及び『FAITH』を初めとする、60 を超える多彩なジャンルのゲームタイトルを、190 を超える国と地域にてサービス展開しております。

■ 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 経営企画部 企業広報チーム

TEL:03-6629-5324 FAX:03-6629-5329 Email:CorporatePR.Team@nexon.co.jp

¹ 一定為替レートベースでの前年同期比成長率です。

² 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』です。

³ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算した Non-GAAP 指標です。

⁴ 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。

⁵ 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動しています。簡略化のため、米ドル及び日本円の為替レートに変動があった場合、韓国ウォン及び中国元は日本円に対して同様に変動するとの前提条件を置いて為替感応度を計算しています。