2019年2月12日
株式会社ネクソン

2018年度第4四半期及び通期 連結業績のお知らせ

株式会社ネクソンは、本日2018年度第4四半期（2018年10月1日～12月31日）及び通期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、次のようにコメントしております。
「2018年度のネクソングループ事業は中国及び韓国事業の好調が基盤となり、PC・モバイル事業共に前期比で成長致しました。モバイル事業においては、Pixelberry Studiosの主要タイトル『Choices : Stories You Play』が欧米事業を大きく牽引し、また、『メイプルストーリーM』及び新作アクションRPG『Darkness Rises』によりグローバルのモバイル事業も大きく成長しました。主力タイトル『メイプルストーリー』及び『アラド戦記』も引き続き好調でした。中国でサービス10年目を迎えた『アラド戦記』は、昨年に続き売上収益が前期比2桁成長しました。
今後も既存タイトルから創出される安定的収益を自社IPを中心とする新規コンテンツ開発に投じ、更には、これまでのゲーム開発やプレイ方法の常識を覆すようなテクノロジーを活用してまいります。何百万人ものプレイヤーが進化した新しいプラットフォームへアクセスできる時代において、当社の開発チームは、AI、深い体験を提供出来るようになったモバイル技術、そしてオンライン仮想世界においてイノベーションを起こしてまいります。」

ネクソンは、主力タイトル『アラド戦記』のモバイル版サービスを中国及び韓国向けに配信予定です。本作は、新たなシナリオやモバイル端末に最適化したコンテンツを取り入れつつ、『アラド戦記』ならではのアクション性を再現した作品です。
また、『アラド戦記』のユーザー層の裾野を更に広げる取り組みとして、Unreal 4 Engineを基盤とした新作PCオンライン3DアクションRPGを開発中であることも発表致しました。

2018年度通期業績概要

- 売上収益、営業利益、当期利益[1]が全て前期比で成長し、過去最高の通期業績を記録
  - 売上収益は前期比8%増（一定為替レート[2]ベース：7%増）の2,537億円
  - 営業利益は前期比9%増（一定為替レート[2]ベース：7%増）の984億円
  - 当期利益は前期比90%増（一定為替レート[2]ベース：86%増）の1,077億円
- PCオンライン[3]・モバイル事業共に過去最高の通期売上高を更新
- 中国『アラド戦記』は10周年目にして、3年連続で前期比2桁成長
- 『メイプルストーリー』
  - 夏季アップデートの成功により、韓国『メイプルストーリー』は前期比67%成長
  - 『メイプルストーリーM』は韓国のみで前期比81%成長し、全世界合計の売上高は前期比6倍超成長
- 韓国では『FIFA ONLINE 4[4]』へのサービス移行が成功し、PC・モバイル版共に新サービスの立ち上がりは順調
- Embark Studiosと戦略的資本業務提携。パトリック・ソダーランド氏は当社取締役に就任予定

2018年度第4四半期業績概要

- 第4四半期売上収益は会計基準ベースで前年同期比13%減（一定為替レート[2]ベースでは10%減）の461億円となり、当社業績予想レンジ内での着地となった
- PCオンライン[3]ゲームの売上収益は、業績予想レンジ内の着地となった。モバイルゲームの売上収益は、主に日本における新作及び韓国におけるモバイルゲームからの寄与が計画以下であったことから業績予想を下回った

- 営業利益は39億円、四半期利益[1]は65億円となり、いずれも当社業績予想を下回った。
  主にナット・ゲームズのゲームIP及びのれんに係る減損損失30億円が発生したことが要因。減損損失の影響を除いた営業利益及び四半期利益[1]はそれぞれ69億円、95億円であった

2019年度第１四半期業績予想

- 売上収益は797億円から874億円を予想。前年同期比12%から3%の減少（一定為替レート[2]ベースで同8%の減少から1%の増加）
- 営業利益は407億円から474億円を予想
- 四半期利益[1]は379億円から437億円を予想
- 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１四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　7.6億円
  - 営業利益　4.2億円

決算説明会、ライブ中継及びオンデマンド配信

2018年度12月期決算説明会の開催について、下記のとおりお知らせ致します。なお、決算説明会は日本語・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。

決算説明会（日本語、英語）

日時　　2019年２月12日（火）　　午後５時30分（日本標準時（JST））

決算説明会の模様は、当社IRサイトにてライブ中継（日本語・英語）でご覧いただけます。また、後日当社 IR サイトにてオンデマンド配信も行う予定です。

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（東証：3659） http://company.nexon.co.jp/

1994年に創業したネクソンは、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『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、『HIT』及び『ハイドアンドファイア』を初めとする、80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] 当期利益又は四半期利益とは、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当期利益又は四半期利益のことです。
[2] 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。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤルティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。
[3] PC に係る売上収益は PC オンラインゲーム及びモバイルゲーム以外から創出される売上収益も含んでおります。
[4] 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』（PC）、『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』（モバイル）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。