

2021年2月9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

2020年度第4四半期及び通期 連結業績のお知らせ

過去最高の第4四半期及び通期売上収益を達成
モバイル事業が通期売上収益の1/3を構成、前期比60%成長
サービス17年目の韓国『メイプルストーリー』は前期比98%成長

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2020年度第4四半期(2020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、次のように述べています。
「当第4四半期も事業が堅調に推移し、好調な一年を締めくくるにふさわしい四半期業績となりました。当社の人気バーチャルワールドの素晴らしい業績は、この分野のゲームが配信開始から十年以上に渡って売上収益を成長させていくことが可能であるという当社の考えを証明するものです。2003年に配信を開始した『メイプルストーリー』は、2020年に、当社最大の市場である韓国において前期比98%と飛躍的な成長を遂げました。

また、2021年は新作ゲームを新しいプラットフォーム、そして新しい市場に向けて展開するなど、カタリストも豊富です。短期的に売上収益の成長は変動することもあります。長期的成長のための事業基盤はこれまで以上に強化されました。」

2020 年度第 4 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 35%増加(一定為替レート¹ベースでは 34%増加)の 664 億円。当社業績予想を上回った。韓国の『FIFA ONLINE 4²』及び『メイプルストーリー』が牽引
- PC オンラインゲーム³の売上収益は前年同期比 16%増加。全地域での『メイプルストーリー』の好調、また韓国の『FIFA ONLINE 4²』、『アラド戦記』及び『サドンアタック』など、複数のタイトルが牽引
- モバイルゲームの売上収益は、当第4四半期連結売上収益の41%を占め、前年同期比76%成長。『風の王国:Yeon』、『KartRider Rush+』及び『FIFA MOBILE⁴』が寄与
- 営業利益は 156 億円。当社業績予想レンジ内の着地。売上収益が想定を上回った一方で、主力タイトル及び新作モバイルゲームの好調により、業績連動ボーナスが計画より増加し、人件費が想定を上回った
- 四半期損失⁵は 298 億円。当社業績予想を下回った。在外子会社の未分配利益に係る繰延税金負債 295 億円を追加計上したこと、また、米ドルに対して韓国ウォン高が進行したことで、米ドル建ての現金預金等について 210 億円の為替差損が発生したことが主な要因
- 12 月には、大ヒット『アラド戦記』シリーズのキャラクターをベースとした新作ゲーム『DNF Duel⁶』の開発を発表。『DNF Duel⁶』に関する詳細は今後発表予定

2020 年度通期業績概要

- ・ 集中戦略の成果及び主要タイトルの好調により、過去最高の通期売上収益及び営業利益を達成
- ・ 売上収益は会計基準ベースで前期比 18%増加(一定為替レート¹ベースでは 21%増加)の 2,930 億円
- ・ 韓国では事業の好調により、売上収益が前期比 84%成長、通期連結売上収益の 56%を構成
- ・ 営業利益は会計基準ベースで前年同期比 18%増加(一定為替レート¹ベースで 23%増加)の 1,115 億円
- ・ 当期利益⁵は会計基準ベースで前年同期比 51%減少(一定為替レート¹ベースでは 47%減少)の 562 億円。在外子会社の未分配利益に係る繰延税金負債 295 億円を追加計上したこと、また、現金預金等について 177 億円の為替差損が発生したことが主な要因
- ・ 優れたグローバル・エンターテインメント IP を創出・育成する上場企業に対する投資計画について、取締役会で承認された上限額 15 億ドルのうち 924 億円(8.74 億ドル)の投資を完了。2020 年 12 月 31 日時点で、295 億円⁷(2.79 億ドル⁷)の含み益をその他の包括利益に計上
- ・ 『メイプルストーリーM』、『風の王国: Yeon』、『KartRider Rush+』、『FIFA MOBILE⁴』及び『V4』等を含むモバイルゲームの売上収益は、前期比 60%成長、通期連結売上収益の約 1/3 を占めるまで拡大

2021 年度第 1 四半期業績予想

- ・ 売上収益は 828 億円から 891 億円を予想。前年同期比 0%から 8%の増加(一定為替レート¹ベースでは同 3%の減少から 5%の増加)
- ・ 営業利益は 353 億円から 419 億円を予想
- ・ 四半期利益⁵は 260 億円から 309 億円を予想
- ・ 為替感応度⁸:日本円が米ドルに対して 1 円変動した場合、2021 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 8.2 億円
 - 営業利益 3.9 億円

決算説明電話会議(日本語・英語)

2020 年度 12 月期決算電話会議の開催について、以下の通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: 2021 年 2 月 9 日(火) 午後 5 時 00 分～(日本標準時(JST))予定
午前 3 時 00 分～(米国東部標準時間(EST))予定

日本語音声

電話番号: 03-6629-2500
会議コード: 75671084#

英語音声

電話番号: 03-6629-2500(日本)、+1-240-254-3153(米国)、
+44-33-0587-8106(英国)、+852-3027-7004(香港)、
+65-6653-5798(シンガポール)、+82-70-7950-2158(韓国)
会議コード: 98571029#

■ 決算電話会議音声アーカイブ及びトランスクリプト

決算電話会議終了後、当社 IR ウェブサイト (<http://ir.nexon.co.jp>) に掲載予定です。

本資料は当四半期及び通期業績に関する概要をお伝えするためのもので、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 JPX 日経インデックス 400、2017 年には日経株価指数 300 の構成銘柄に採用されました。また、2020 年には日経平均株価を構成する 225 銘柄にも採用されました。現在では、代表的なシリーズ作である『メイプルストーリー』、『カートライダー』、『アラド戦記』をはじめとする 50 を超えるゲームを、モバイル端末など様々なプラットフォーム向けに 190 を超える国と地域でサービス展開しています。

■ 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

² 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』

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を含む

⁴ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』

⁵ 当期利益及び四半期利益/損失とは、親会社の所有者に帰属する当期利益及び四半期利益/損失

⁶ 仮のタイトルです

⁷ 当社株式投資の取得価額と時価評価額の差額を表しており、未実現利益に係る繰延税金負債の影響を加味しておりません

⁸ 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動。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