

2020年8月6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2四半期 連結業績のお知らせ

過去最高の第2四半期売上収益及び営業利益を達成
韓国『メイプルストーリー』、『アラド戦記』及び『サドンアタック』が業績を牽引

『アラド戦記モバイル』、中国で8月12日に配信開始予定
事前登録6,000万人を達成

大人気『カートライダー』のモバイル版『KartRider Rush+』がアジアで好調

ネクソンの主要5タイトルが、年内にモバイルゲームとしてプレイ可能に

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2四半期(2020年4月1日~6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。
「当社の事業はこれまで以上に好調です。主力タイトルは、息の長さ、エンゲージメント、そして売上収益の全てにおいて記録を更新し続けています。これらのタイトルが安定的なキャッシュフローを創出し、バランスシートが更に強化され、当社は成長投資のための戦略的柔軟性にも富んでいます。

当社は数四半期前に開発戦略を見直し、タイトル数を絞り、規模の大きなタイトルをモバイルなどの成長が著しいプラットフォームで提供していくことを決めました。この新しい戦略による成果が早速得られています。最近配信を開始した『KartRider Rush+』及び『風の王国:Yeon』は、いずれも好調です。年末までにはネクソンの主要5タイトルがモバイルゲームとしてプレイ可能になります。その5タイトルとは、『メイプルストーリーM』、『KartRider Rush+』、『風の王国:Yeon』、『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』、そして当社最大のIP『アラド戦記』をベースとする新作モバイルゲーム『アラド戦記モバイル』です。PCオンラインゲームさながらの深い体験をモバイルでお楽しみいただけます。」

2020 年度第 2 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 20%増(一定為替レート¹ベースでは 27%増加)の 645 億円。当社業績予想を上回った。『KartRider Rush+』、『メイプルストーリー』及び韓国『アラド戦記』の売上収益が想定を上回ったことが主な要因。過去最高の第 2 四半期売上収益を達成
- 営業利益は 267 億円。当社業績予想を上回った。売上収益が想定以上であったことが主な要因。費用面では、支払手数料及びロイヤリティ費用が計画を上回った一方で、広告宣伝費が計画を下回った
- 四半期利益²は198億円。当社業績予想を下回った。米ドル建ての現金預金等について67億円の為替差損が発生したことが主な要因

その他ハイライト

- 韓国事業は過去最高の第2四半期売上収益を達成し、業績を牽引した。主要タイトル『メイプルストーリー』、『アラド戦記』及び『サドンアタック』は、それぞれ対前年同期で二桁及び三桁成長³した
- 5月に『KartRider Rush+』のグローバル⁴配信を開始。PCとモバイルでユーザーの重複は殆どなく、とりわけ韓国で好調。プラットフォームの拡大、特にモバイルが、ネクソンの潜在的市場規模を著しく拡大するという当社の考えを強めた
- 中国の売上収益は、当社の業績予想を下回った。3月の大型アップデート及び当第2四半期に実施した『アラド戦記』のコンテンツアップデートは既存ユーザーからは好評であったものの、過去数か月に離脱したユーザーの再獲得は想定ほど進まなかった。既存のユーザーベースは安定的で、この状態が年内で大きく変わることはないとする
- 2019年第4四半期に韓国で配信を開始したMMORPG『V4』は、当第2四半期の韓国の売上収益に寄与。配信地域を拡大し、現在150か国以上でサービス中。また、年内に日本向けサービスを開始予定
- エレクトロニック・アーツ・インク(以下EA)と、日本における『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』のパブリッシング契約を締結したことを7月に発表。韓国において大きな成功を収めた『FIFA Online⁵』から始まったEAとのパートナーシップを拡大。本格的なサッカー体験を業界最高レベルのライブ運用を通じて提供。8月7日より日本でクローズドβテストの参加者を募集
- 6月には、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して15億ドルを上限額とする投資計画を取締役会で承認したことを発表。強力なエンターテインメントIPを、長期に渡って世界中、様々な形態で提供することに注力するネクソンのビジョンに合致する企業に対して投資する
- 同じく6月に、ソウルに拠点を置くWonder Holdingsと共に、それぞれ50%ずつの出資のもと、ゲーム開発の合併会社2社を設立する計画を発表。各合併会社では、『マビノギモバイル』及び『KartRider: Drift』の開発を行い、ネクソンがパブリッシングを行う。Wonder Holdingsの創業者であるホ・ミン氏及びネクソンの代表者2名が各合併会社をリードする
- 現在ネクソンでは多数の新作ゲームを開発中。その中の一つ、『KartRider: Drift』はクロスプラットフォームに対応し、グローバル⁶で配信予定。また、Embark Studiosは、次世代オンラインゲーム及びゲーム制作技術の革新的な進化を象徴するプロジェクトに取り組み中
- 『アラド戦記モバイル』を中国において8月12日に配信開始予定。事前登録は6,000万人を達成。PCオンラインゲーム『アラド戦記』は、2005年に配信を開始し、累計総売上高は150億ドルをはるかに上回る世界最大規模のエンターテインメントIP。PC版同様に、シンプルな操作性で親しみやすく、楽しさいっぱいの新鮮なゲームコンテンツを業界最高レベルのライブ運用を通じて提供

2020年度第3四半期業績予想

- 売上収益は773億円から854億円を予想。前年同期比48%から63%の増加(一定為替レート¹ベースでは同49%から65%の増加)
- 営業利益は305億円から374億円を予想
- 四半期利益²は255億円から310億円を予想
- 為替感応度⁷:日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2020年度第3四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 3.4億円

決算説明電話会議(日本語・英語)

2020 年度第 2 四半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： 2020 年 8 月 6 日(木) 午後 5 時 00 分～(日本標準時(JST)) 予定
午前 4 時 00 分～(米国東部夏時間(EDT)) 予定

日本語音声

電話番号： 03-6630-2234
会議コード： 41480627#

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： 27529062#

※当電話会議終了の約 30 分後から 8 月 13 日(終日)までリプレイ機能を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

アクセス番号： 03-6630-2236
カンファレンス番号： 512521694#

英語リプレイ専用電話番号

アクセス番号： 03-6630-2251 (日本)
カンファレンス番号： 512521696#

本資料は当四半期業績に関する概要をお伝えするためのものです。当四半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』をはじめとする、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 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

³ 一定為替レートベースでの前年同期比成長率

⁴ 中国、ベトナム及び日本を除く

⁵ 2012 年に配信開始した『EA SPORTS™ FIFA Online 3』

⁶ 韓国、北米及び欧州で配信予定

⁷ 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