

2020年2月13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4四半期及び通期 連結業績のお知らせ

**『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4』及び『V4』が
韓国における過去最高の第4四半期売上収益を牽引**

**『メイプルストーリー』、『メイプルストーリーM』及び『FIFA ONLINE 4』は
韓国で歴代最高の通期売上収益を達成**

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4四半期(2019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。
「ネクソンは、世界的エンターテインメントIPと並ぶ有力な自社IPを保有し、これらを収益基盤としています。そして、現在のゲーム業界における2つの主要なトレンドが当社にとって追い風となっています。一つは、PC同等の高性能なモバイル端末を数十億の人々が持ち歩くようになったことで、潜在市場が著しく拡大したことです。もう一つが、当社が最も得意とする深いオンラインゲーム体験に対する需要の高まりです。

当社は、タイトル数を絞り、多くのファンを有する自社IPをベースとした大規模な新しい世界を創造し、これらをあらゆるプラットフォームを通じてたくさんの人々に届けて参ります。この戦略を反映しているのが、中国で配信予定の『2D アラド戦記モバイル』、そしてクロスプラットフォーム対応の次世代レーシングゲーム『KartRider: Drift』です。また、Embark Studios が現在開発中のスタジオ初の作品となる協力型マルチプレイヤーアクションゲームについて、今後更に情報をお伝えして参ります。」

ハイライト

- 2019年の韓国の『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』は、2018年の歴代最高売上収益を超える新たな記録を更新し、過去最高の第4四半期及び通期の売上収益を達成。『メイプルストーリー』の第4四半期の売上収益は、一定為替レート¹ベースで前年同期比88%、モバイル版は114%成長。通期の売上収益は、一定為替レート¹ベースで、それぞれ39%及び65%成長し、6年及び3年連続の二桁成長を記録
- 『FIFA ONLINE 4²』は過去最高の第4四半期及び通期の売上収益を達成し、前年同期比及び前期比共に大きく成長。歴代最高売上収益を記録した2017年における前作『FIFA Online 3²』の記録を更新

- 新作 MMORPG『V4』をモバイル及び PC 向けに韓国で配信を開始。最高水準のグラフィック品質、クロスプラットフォーム対応などの特徴を持ち、過去 PC でなければプレイ出来なかった深いオンラインゲーム世界をモバイルで体験することを可能とした。2019 年第 4 四半期の配信開始後、厳しい競争環境下でも好調に推移し、売上収益が当社の予想を上回った
- 中国『アラド戦記』の売上収益は、第 4 四半期及び通期共に減少。2019 年度下半期を通じて低調に推移したことが要因。2020 年 3 月に実施予定の主要アップデートでは、ユーザーフィードバックの中でも特に重要性の高いものに対応する。韓国向けサービスでは、当該アップデートを中国に先行して 1 月に実施し、好評価を得た
- 『2D アラド戦記モバイル』は、中国における第 2 回目のクローズド・ベータテストを開始し、満足出来る結果が得られた。事前登録者数は既に 1,600 万人を超える³

2019 年度通期業績概要

- 一定為替レート¹ベースで売上収益、営業利益、当期利益⁴の全てが前期比で成長
 - 売上収益は前期比 2%減(一定為替レート¹ベースでは 4%増加)の 2,485 億円
 - 営業利益は前期比 4%減(一定為替レート¹ベースでは 3%増加)の 945 億円
 - 当期利益⁴は前期比 7%増(一定為替レート¹ベースでは 16%増加)の 1,157 億円

2019 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 7%増(一定為替レート¹ベースでは 14%増加)の 492 億円。当社業績予想を上回った
- 営業利益は 45 億円。当社業績予想を下回った。売上収益が想定を上回った一方で、主に Pixelberry Studios ののれん等の資産に係る減損損失 92 億円が発生したことが主な要因
- 四半期利益⁴は 33 億円。当社業績予想を下回った。連結子会社のネオプルで外国税額控除に係る繰延税金資産 110 億円を認識した一方で、営業利益が想定以下であったこと、また米ドル建ての現金預金等について 114 億円の為替差損が発生したことが主な要因

2020 年度第 1 四半期業績予想

- 売上収益は 740 億円から 807 億円を予想。前年同期比 20%から 13%の減少(一定為替レート¹ベースでは同 18%から 10%の減少)
- 営業利益は 360 億円から 421 億円を予想
- 四半期利益⁴は 317 億円から 366 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、2020 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 7.0 億円
 - 営業利益 3.7 億円

決算説明会、ライブ中継及びオンデマンド配信

2019 年度 12 月期決算説明会の開催について、以下のとおりお知らせ致します。決算説明会の模様は、当社 IR ウェブサイトにてライブ中継(日本語・英語)でご覧いただけます。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。後日、オンデマンド配信及び決算説明会のトランスクリプトの掲載を予定しています。

決算説明会(日本語・英語)

日時: 2020 年 2 月 13 日(木) 午後 5 時 30 分(日本標準時(JST))

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』、『メイプルストーリーM』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。

² 正式名称は『EA SPORTSTM FIFA Online 3』、『EA SPORTSTM FIFA Online 3 M』、『EA SPORTSTM FIFA ONLINE 4』、『EA SPORTSTM FIFA ONLINE 4M』です。

³ 2020 年 2 月 12 日時点の事前登録者数

⁴ 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。

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。