

2021年11月9日

株式会社ネクソン

<https://company.nexon.co.jp/>

(証券コード:3659 東証一部)

報道関係者各位

2021年度第3四半期 連結業績のお知らせ

主要タイトルの中国『アラド戦記』及び韓国『メイプルストーリー』が大幅に改善

韓国『アラド戦記モバイル』は2022年第1四半期に配信

『カートライダー ドリフト』は2022年にグローバル配信
PC、コンソール及びモバイルに対応予定

Embark Studiosにて3つのプロジェクトを進行中

バーチャルワールドの制作及び運用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2021年度第3四半期(2021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。
「この第3四半期は、主要タイトルである韓国『メイプルストーリー』、中国『アラド戦記』、『FIFA ONLINE 4¹』ならびに『風の王国: Yeon』の売上収益が、当社業績予想の上限を上回ったことにより堅調な業績となりました。ネクソンはお伝えしていた通り、コア事業を強化し、複数のカタリストを準備するなど、良好なモメンタムを築いています。私たちは2022年の配信に向けて『カートライダー ドリフト』、Embark Studiosの新作、そして第1四半期に配信予定の『アラド戦記モバイル』韓国サービスの準備を進めてまいります。」

2021 年度第 3 四半期業績概要

- 連結売上収益は、2020 年度第 3 四半期との高い水準との比較により、会計基準ベースで前年同期比 4%減少(一定為替レートベース²で 11%減少)の 759 億円
- 当社業績予想レンジ内の日本以外はすべての地域で当社業績予想を上回った
- プラットフォーム別の売上収益は、PC³が当社業績予想を上回った一方、モバイルは当社業績予想レンジ内で着地
- 営業利益は前年同期比 8%増加の 298 億円。当社業績予想を上回った。売上収益が想定を上回ったことが主な要因
- 四半期利益⁴は前年同期比 132%増加の 379 億円。当社業績予想を上回った
- 韓国では、『メイプルストーリー』のプレイヤー満足度を示す指標であるネット・プロモーター・スコアが第 2 四半期に続き改善。また、8 月のイベント及びチュソクに行ったプロモーションが好評を博したことにより『メイプルストーリー』の第 3 四半期売上収益は当社業績予想を上回った
- また、『アラド戦記』を含む韓国の主要 PC タイトルは、前年同期比で成長し、『サドンアタック』も前年同期比で 200 %以上成長

- 日本では、『メイプルストーリー』の成長ならびに『ブルーアーカイブ』、『FIFA MOBILE⁵』が増収寄与した一方、『TRAHA』、『メイプルストーリーM』の減収により、前年同期比で 5%減少
- 中国の売上収益は当社業績予想を上回った。一新した『アラド戦記』開発チームの取り組みによるプレイヤーエンゲージメントの改善及び国慶節パッケージ販売の売上が想定以上であったことから、前年同期比では会計基準ベースで 45%増加(一定為替レートベース²で 33%増加)

その他のハイライト

- 11 月 1 日、2022 年第 1 四半期に韓国において『アラド戦記モバイル』を配信開始することを発表。同作の中国サービス開始日程に関する情報は無いものの、パブリッシングパートナーである Tencent Games と引き続き調整中。『アラド戦記』は、全世界での累計登録者数が 7 億人以上、累計売上収益は 150 億ドル以上を誇る大ヒット作。『アラド戦記モバイル』は『アラド戦記』の IP をベースとし、モバイル向けに最適化
- 9 月、ネクソンは連結子会社 NAT GAMES Co., Ltd.が開発中の PC 及びモバイル向け『HIT2』のグローバルサービスに関するパブリッシングを行うことを発表
- スウェーデン・ストックホルムに拠点を置く Embark Studios は、バーチャルワールド 2 作及びクリエイティブ・プラットフォームのプロジェクトを含む計 3 つのプロジェクトを発表。新たに公開したコードネーム『Pioneer』は、第 1 作目となるバーチャルワールドで 2022 年に配信予定。いずれのプロジェクトも、すべて同社が開発した自動生成ツールや機械学習など独自のテクノロジーを駆使し、今までのゲームとは違うユニークなコンテンツを制作中
- 10 月 28 日、『カートライダー ドリフト』のクローズドベータテストを 12 月 9 日～15 日の期間に実施することを発表。『カートライダー ドリフト』は、ネクソン大ヒット作『カートライダー』シリーズをベースとしたタイトルで、全世界の累計登録者数は 3 億 8000 万人以上を誇る。『カートライダー ドリフト』は、PC、コンソール(Xbox One⁶ 及び PlayStation 4⁶)を含む複数のプラットフォームで 2022 年に配信予定。また、『カートライダー ドリフト』が、世界で最も急速に拡大しているゲームプラットフォームであるモバイルにも対応予定であることを初公開

2021 年度第 4 四半期業績予想

- 売上収益は 512 億円から 570 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 23%から 14%の減少(一定為替レートベース²では 26%から 18%の減少)
- 営業利益は 25 億円から 69 億円を予想
- 四半期利益⁴は 3 億円から 36 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、2021 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: 4.6 億円
 - 営業利益: 0.7 億円

決算電話会議(日本語・英語)

2021 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： 2021 年 11 月 9 日(火) 午後 5 時 30 分～(日本標準時(JST))予定

参加方法

決算電話会議へのご参加にあたり、登録ページ(下記リンク)より事前に参加登録をお願い致します。登録後、決算電話会議へのアクセスに必要な電話番号・PIN・セキュリティコードを自動メールでご案内致します。

登録ページ

<https://aerp.arkadin.com/e-f52a36371c0ebb4e38f6249675177795ebbb1534b5f0220afae41f5d3ea70b872967f0b42dfb183836bd1ef889bf4e42fcc9cf5a0f56468d0064d4f5/nomura-ir-nexon-20211109>

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、当社の株式及び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 <https://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 IR・企業広報部 企業広報チーム

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

¹ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)

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の為替レートに固定して計算した Non-GAAP 指標

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 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益

⁵ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』

⁶ 本リリースに記載されている製品名は、各社の登録商標または商標

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