

2021年8月11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

2021年度第2四半期 連結業績のお知らせ

新しいリーダーシップにより大ヒット『アラド戦記』をクリエイティブ面で一新

多数の新作タイトルを開発中

飛躍的な成長に向けた豊富なパイプライン及び成長戦略

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2四半期(2021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。
「ネクソンのクリエイティブチームは、既存タイトルの改良に努め、また様々な市場及びプラットフォーム向けに新作タイトルの開発を進めています。豊富なパイプライン、そして当社が保有するIPの潜在価値を最大化するための大胆な取り組みを含む成長戦略を通じて、更なる成長を目指して参ります。これらの取り組み一つ一つが、当社を新たな成長軌道に乗せ、将来の業績に著しい成長をもたらす可能性を持っています。」

2021 年度第 2 四半期業績概要

- 連結売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 13%減少(一定為替レートベース¹で 21%減少)の 560 億円。当社業績予想レンジ内の着地
- プラットフォーム別では、PC²及びモバイルの売上収益共に当社業績予想レンジ内で着地
- 営業利益は 154 億円。当社業績予想レンジ内の着地。広告宣伝費、人件費及び外注費を含む費用は計画をやや下回った
- 四半期利益³は 90 億円。当社業績予想をわずかに下回った。当第 2 四半期中に、ファンド投資に係る評価益及び受取配当金などの金融収益を計上した一方で、ビットコインの市場価格の変動により 45 億円の評価損を計上
- 韓国の売上収益は、当社業績予想レンジ内の着地。『風の王国: Yeon』の売上収益が想定を上回った一方で、『メイプルストーリー』が想定を下回った。前年同期比では、売上収益は会計基準ベースで横ばい(一定為替レートベース¹では 10%の減少)となった
- また、韓国ではセールスプロモーションの好評により PC 及びモバイルを合わせた『FIFA ONLINE 4⁴』の売上収益が前年同期比で成長。『サドンアタック』も好調を維持し、売上収益が前年同期比で 136%成長。一方で、『メイプルストーリー』及び『アラド戦記』は前年同期比で減収となった。

- 中国の売上収益は、当社業績予想をわずかに下回った。前年同期比では、会計基準ベースで30%の減収(一定為替レートベース¹では37%の減収)となった
- 日本の売上収益は、当社業績予想を下回った。『メイプルストーリーM』及び『ブルーアーカイブ』が想定以下だったことが要因。前年同期比では、『TRAHA』及び『メイプルストーリーM』が減収となった
- 北米及び欧州の売上収益は、当社業績予想レンジ内の着地となった。前年同期比では、『Choices⁵』により減収となった
- その他の地域⁶の売上収益は、『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』の売上収益が想定以上であったことから当社業績予想を上回ったが、『KartRider Rush+』及び『V4』の減収により前年同期比では減少した
- 当第2四半期末時点において、2020年に当社取締役会が承認した、優れたグローバル・エンターテインメント資産を創出・育成する上場企業に対する15億ドルの投資のうち、上限額の72%にあたる1,178億円(11億米ドル)の投資を完了し、276億円⁷(2.5億米ドル⁷)の含み益をその他の包括利益に計上

その他のハイライト

- 8月2日に開発スタジオのベテラン、ユン・ミョンジンをPC版『アラド戦記』のグローバル統括責任者に指名したことを発表。ユン・ミョンジンは2014年から2017年に、PC版『アラド戦記』のディレクターを務め、この間、韓国における新規登録者数は200%成長、またPCカフェ占有率は最高記録を達成。現在、プレイヤーを再び惹きつけるコンテンツの開発戦略を計画中
- 7月には、ニック・ヴァン・ダイクを最高戦略責任者に指名。グローバルにおける戦略立案、M&A、経営企画及びパートナーシップを統括する。また、新設したNexon Film and Television部門の最高責任者としてネクソンが保有するIPの浸透・拡大に注力する
- スウェーデンのストックホルムを拠点とする当社連結子会社のEmbark Studiosは、現在スタジオ初となるタイトルの公開ベータテストに向けてゲームをチューニング中
- Nexon Koreaは8月5日に、『PROJECT MAGNUM⁸』、『Project HP⁸』、『マビノギモバイル』及び『KartRider: Drift』を含む、開発中の新作12タイトルの最新情報を発表。豊富なパイプラインを公開した。グローバル市場を視野に入れたタイトル、またプレイヤーの声を反映しながらスピーディーに開発を進め、迅速なローンチを目指した革新的なゲームが含まれる

2021年度第3四半期業績予想

- 売上収益は654億円から715億円を予想。前年同期比18%から10%の減少(一定為替レートベース¹では24%から17%の減少)
- 営業利益は201億円から253億円を予想
- 四半期利益³は150億円から189億円を予想
- 為替感応度⁹:日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2021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: 6.1億円
 - 営業利益: 2.3億円

決算電話会議(日本語・英語)

2021 年度第 2 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 8 月 11 日(水) 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

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・セキュリティー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-0b2bde87324604991c2dbd93a92b2c329dd978e4205950907b40186bfb172e08ed5b8082e757c522696d0d85788205b1e53082d0805be039ac316908/nomura-ir-nexon-20210811>

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 <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の為替レートに固定して計算した Non-GAAP 指標

² 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

³ 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益

⁴ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC) 及び『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)

⁵ 正式名称は『Choices: Stories You Play』

⁶ 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含む

⁷ 当社グループの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 仮のタイトルです

⁹ 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