

2021年5月12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1四半期 連結業績のお知らせ

売上収益、前年同期比7%増加

既存のバーチャルワールドが業績を牽引

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1四半期(2021年1月1日~3月31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。
「当四半期も売上収益が成長し、複数の地域において当社業績予想の上限値付近、または想定を超える堅調な業績となりました。一段と大きな成果を収めるため、選択と集中によりプロジェクト数を絞り、オンライン・マルチプレイヤーのバーチャルワールド、モバイル及びコンソールへのプラットフォーム拡大、そして自社IPを活用した新しいバーチャルワールドの制作及び市場拡大に注力して参りました。過去18か月が、この集中戦略の有効性を明確に証明しています。」

2021 年度第 1 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 7%増加(一定為替レートベース¹では 3%増加)の 883 億円。当社業績予想レンジ内の着地
- 営業利益は 433 億円。当社業績予想を上回った。支払手数料及び広告宣伝費を含む費用が計画を下回ったことが主な要因
- 四半期利益²は 460 億円。当社業績予想を上回った。米ドルに対して韓国ウォン安及び円安が進行したことで、米ドル建ての現金預金等について 181 億円の為替差益が発生したことが主な要因
- 地域別では、中国、北米及び欧州、その他の地域³における売上収益が当社業績予想を上回った。日本の売上収益は業績予想レンジ内で着地し、韓国は想定を下回った
- 韓国の売上収益が当社業績予想を下回ったのは、『メイプルストーリー』及び『KartRider Rush+』の売上収益が想定以下であったことが主な要因。『メイプルストーリー』は、冬季アップデートの好評により売上収益が前年同期比で成長した一方で、想定は下回った。韓国事業全体の売上収益は会計基準ベースで前年同期比 26%増加(一定為替レートベース¹では 21%増加)
- 韓国の PC⁴売上収益は前年同期比 21%増加。モバイル売上収益は、『V4』の売上収益が減少した一方で、『風の王国:Yeon』、『KartRider Rush+』及び『FIFA MOBILE⁵』による増収寄与に加えて、『メイプルストーリーM』が 69%成長したことから、前年同期比で 42%増加。『FIFA ONLINE 4⁶』は、旧正月パッケージ販売やプロモーションの好評により、PC 及びモバイル売上収益の合計が前年同期比で成長。また、『アラド戦記』及び『サドンアタック』の売上収益も前年同期比でそれぞれ 13%、56%成長

- 中国事業は、『アラド戦記』の売上収益がやや想定を超えたことから、売上収益が当社業績予想を上回った。前年同期比では、会計基準ベースで 23%の減収となった(一定為替レートベース¹では 26%の減収)
- 日本の売上収益は『FIFA MOBILE⁵』、『V4』、『TRAHA』、また 2 月 4 日に配信を開始した『ブルーアーカイブ』の増収寄与により、前年同期比で 2 倍超に増加
- 北米及び欧州事業は前年同期比 16%増収。『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』がそれぞれ 136%、78%成長したことが主な要因
- その他の地域³の売上収益は、主に『メイプルストーリー』が 90%成長したことから、前年同期比 10%増加

その他のハイライト

- 大ヒット『アラド戦記』シリーズを新たな世界観で提供する新作『OVERKILL』を開発中であることを 4 月に発表
- 同じく 4 月には、1 億ドル相当の 1,717 ビットコインを購入することを取締役会にて決議。この金額は、保有する現金及び現金同等物⁷の 2%未満にあたる。ビットコインは流動性の高い長期的な安定資産であり、将来の投資における現金の価値を維持するものとする
- 3 月には、昨年発表した、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投資のうち、Hasbro, Inc.、株式会社バンダイナムコホールディングス、コナミホールディングス株式会社及びセガサミーホールディングス株式会社の投資先企業名 4 社を公表。開示基準⁸を満たさない、その他の投資先企業名は非公開
- また、3 月にはグローバル・エンターテインメント業界における中心的人物であるケビン・メイヤー氏が社外取締役就任⁹

2021 年度第 2 四半期業績予想

- 売上収益は 545 億円から 596 億円を予想。前年同期比 16%から 8%の減少(一定為替レートベース¹では 23%から 16%の減少)
- 営業利益は 120 億円から 164 億円を予想
- 四半期利益²は 90 億円から 123 億円を予想
- 為替感応度¹⁰: 日本円が米ドルに対して 1 円変動した場合、2021 年度第 2 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: 5.1 億円
 - 営業利益: 1.5 億円

決算電話会議(日本語・英語)

2021 年度第 1 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 5 月 12 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-5a1577af8a619bce32aa9bf12105baacd910b177dce63642c4c6f494b1d00b8a53f9711bc6dc437b485dbc356b7d8c65d476489a5285850bd8831c64/nir-nexon-jp-20210512>

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 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益

³ 「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

⁴ 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

⁵ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA MOBILE』

⁶ 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC) 及び『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)

⁷ 2020 年 12 月末時点における現金及び現金同等物

⁸ 当社が監査法人と協議し、設定した開示基準

⁹ 当社第 19 回定時株主総会での選任決議をもって社外取締役就任

¹⁰ 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