

2022年2月8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4四半期及び通期 連結業績のお知らせ

2022年、新たなバーチャルワールド3作をはじめとした
ネクソン史上最大級の新規タイトルをリリース予定

韓国『アラド戦記モバイル』、3月24日に配信開始

既存事業の売上収益に複数の新規タイトルの売上収益を積み重ね
2022年以降の飛躍的成長を目指す

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 4 四半期
(2021 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。
「2021 年は、力強い成長を遂げるため、新規 IP の開発及び既存バーチャルワールドの向上に注力しま
した。2022 年は、新規バーチャルワールド 3 作を含めた、当社史上最大級の新作をリリースする年とな
ります。新作タイトルの売上収益を既存タイトルから創出される安定的な売上収益に積み重ねることで、
2022 年以降ネクソンの収益力を飛躍的に向上させて参ります。」

当社は引き続き強固なバランスシートを有しており、戦略的な柔軟性を併せ持ちます。2021 年、当社は
約 1,000 億円以上(10 億米ドル相当)の営業キャッシュフローを創出しました。

2021 年度第 4 四半期業績概要

- 売上収益は、過去最高の第 4 四半期売上収益及び営業利益を達成した前年同期との比較で、
会計基準ベースで 18%減少(一定為替レートベース¹では 22%減少)の 543 億円となり、当社
業績予想レンジ内の着地
- 四半期業績は、『FIFA ONLINE 4²』の韓国における好調及び前年同期比 124%成長し、当四半
期において過去最高の第 4 四半期売上収益を達成した『サドンアタック』が牽引
- 営業利益は 30 億円となり、業績予想レンジ内の着地。広告宣伝費が想定を下回った一方で、
一部タイトルのローンチに遅延が予想されることから NAT GAMES の IP 等に係る減損損失が
28 億円発生
- 四半期利益³は 220 億円となり、業績予想を上回った。主に在外子会社に係る繰延税金資産
146 億円を追加計上したこと、米ドル建ての現金預金等について 32 億円の為替差益が発生し
たこと、また当第 4 四半期中のビットコインの市場価格の変動により 12 億円の評価益を計上し
たことが主な要因

- 中国では、『アラド戦記』の売上収益は当社業績予想をわずかに下回った。中国の旧正月に向けて最近リリースされた追加コンテンツアップデートは、プレイヤーの好評を得ている
- 韓国では、『メイプルストーリー』チームがプレイヤーとのエンゲージメントを高めるため、プレイヤーと密にコミュニケーションを取り、課金施策を戦略的に抑え、ゲーム環境を向上させた。過去10か月において、『メイプルストーリー』のネット・プロモーター・スコアは50ポイント上昇し、プレイヤー満足度が向上
- 北米及び欧州では、『ブルーアーカイブ』から新しく増収寄与があったものの、『Choices: Stories You Play』の減収により、売上収益は前年同期比で5%減少
- 日本では、『メイプルストーリー』、『ブルーアーカイブ』及び12月19日に配信を開始した『カウンターサイド』の売上収益が『V4』及び『TRAHA』の減収により相殺
- その他の地域⁴では、『メイプルストーリー』及び『メイプルストーリーM』の成長や『ブルーアーカイブ』からの新たな増収寄与により、前年同期比で売上収益が29%増加
- 期待度の高い新規バーチャルワールド3作のうち、第1作目となる韓国『アラド戦記モバイル』は、3月24日に配信開始予定。ネクソンは、パートナーのTencent Gamesと中国『アラド戦記モバイル』のローンチに向けて、引き続き調整中
- 『KartRider: Drift』及び『ARC Raiders』は2022年内に配信開始予定。そのほか、『DNF DUEL』及び『マビノギモバイル』など、複数のタイトルを年内にリリース予定
- 昨年12月、Embark Studiosの第作1目となる『ARC Raiders』の予告映像をThe Game Awardsにて初公開。視聴回数は8千万回以上と、メディア及びプレイヤーコミュニティで好評を得た
- 当第4四半期、ネクソンはイギリスに拠点を置くGames Workshopと人気ゲーム『Warhammer⁵』シリーズのバーチャルワールド開発にむけた契約を締結
- 1月に、ネクソンは、既存タイトルのグローバルにおけるIP力の向上及び複数のプラットフォーム向けに新規IPを開発することを目的とした、AGBOに対する戦略的マイノリティ投資を発表。ネクソンの4億ドルの投資により、当社から2名取締役会に派遣及び株式保有率約38%を取得。このパートナーシップは、当社の新しい部門であるNexon Film and Televisionが管理
- 400億円の自己株式の取得は、2021年11月に開始し、2022年4月に完了する見通し。残株の600億円については、取締役会にて承認の上2023年11月までに実施予定

2021年度通期業績概要

- 2021年は、既存タイトルを向上させ、2022年に配信開始予定の新作バーチャルワールドの開発に注力
- 売上収益は、会計基準ベースで前期比6%減少(一定為替レートベース¹では12%減少)の2,745億円
- 営業利益は、会計基準ベースで前期比18%減少(一定為替レートベース¹では24%減少)の915億円
- 当期利益³は、主に在外子会社に係る繰延税金資産153億円を追加計上したこと、また、現金預金等に係る為替差益364億円の影響により、会計基準ベースで前期比104%の増加(一定為替レートベース¹では94%増加)の1,149億円

2022 年度第 1 四半期業績予想

- 売上収益は、848 億円から 927 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 4%の減少から 5%の増加（一定為替レートベース¹では 8%の減少から 1%の増加）
- 営業利益は、329 億円から 397 億円を予想
- 四半期利益³は、327 億円から 380 億円を予想
- 為替感応度⁶: 日本円が米ドルに対して 1 円変動した場合、2022 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: 7.6 億円
 - － 営業利益: 3.4 億円

決算電話会議（日本語・英語）

2021 年度第 12 月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: 2022 年 2 月 8 日(火) 午後 5 時 00 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・セキュリティーコードを自動メールでご案内致します。

登録ページ

<https://event-registration.arkadin.com/61b96b9e9e18e30a220ab034>

(登録ページは Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge (Chromium) のブラウザのみアクセス可能です。)

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。

本資料は当四半期及び通期業績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 45 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。2021 年、ネクソンはスウェーデン・ストックホルムを拠点とし、グローバル配信に向けて複数のプロジェクトを開発中の Embark Studios AB を完全子会社化しました。

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

³ 当期利益及び四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する当期利益及び四半期利益

⁴ 「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

⁵ 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

⁶ 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