

2022年8月9日
株式会社ネクソン

<https://company.nexon.co.jp/>
(証券コード:3659 東証プライム)

報道関係者各位

2022年度第2四半期 連結業績のお知らせ

過去最高の第2四半期売上収益
主に中国『アラド戦記』、韓国『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4』及び
『アラド戦記モバイル』が牽引

営業利益、前年同期比47%増加

3年間で取得総額1,000億円を上限とする自己株式取得を行う方針を
取締役会において決議

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2022年度第2四半期
(2022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。

「当社は、第2四半期において過去最高の売上収益を記録しました。これは、素晴らしいゲームとトップ
クラスのライブ運用力の組み合わせによるものです。当社は、バーチャルワールドが直線的ではなくとも
着実な速度で成長し、業績が停滞している期間がある場合、新たな成長フェーズに入ることが多いと考
えています。韓国の『メイプルストーリー』、中国及び韓国の『アラド戦記』シリーズの業績が向上したこと
により、この考えが正しいことを再確認することができました。」

ネクソンはインフレ、為替及びサプライチェーンの問題等による混乱に耐え得るように事業を構築し
ているユニークで強靱な企業です。主要タイトルの安定的な売上収益により、開発中の新規タイトルを
仕上げるための時間とクリエイティブ面での自由を得ることができます。」

2022 年度第 2 四半期業績概要

- 第 2 四半期における過去最高の売上収益を達成。連結売上収益は、会計基準ベースで前年
同期比 50%増加(一定為替レートベース¹で 40%増加)の 841 億円。当社業績予想のレン
ジ内で着地
- 営業利益は前年同期比 47%増加の 227 億円。当社業績予想のレンジ内で着地
- 四半期利益²は前年同期比 176%増加の 247 億円となり、業績予想を上回った。当四半期
において、主に米ドル建ての現金預金等に係る為替差益 277 億円が発生したことが要因
- 中国『アラド戦記』、韓国『メイプルストーリー』、『FIFA ONLINE 4³』及び『アラド戦記モバイル』
等の主要タイトルの成長が第 2 四半期の業績を牽引

- 韓国では、『メイプルストーリー』の売上収益が前年同期比 38%増加。4 月の 19 周年アップデート及び 6 月の夏季アップデートの好評により、MAU、課金ユーザー数、ARPPU がすべて前年同期比で増加
- 『FIFA ONLINE 4³』は、イベントや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売上収益が業績予想を大きく上回った。MAU、課金ユーザー数、ARPPU がすべて前年同期比で増加した結果、売上収益は 2 倍超に成長し、前四半期に引き続き過去最高の四半期売上収益を達成
- また、韓国『アラド戦記モバイル』の豊富なコンテンツ提供や丁寧なライブ運用により、ユーザーエンゲージメントが高水準で推移。PC『アラド戦記』は前年同期比で 34%成長
- 中国の第 2 四半期売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 43%増加(一定為替レートベース¹で 25%増加)。『アラド戦記』の売上収益は、労働節アップデートにおけるパッケージ販売がユーザーに好評だったことから、前年同期比で増加
- 北米及び欧州では、『メイプルストーリーM』の成長及びその他新作ゲームの貢献により、売上収益が前年同期比で 30%増加
- その他の地域⁴では、『メイプルストーリー』シリーズ及びその他新作ゲームの貢献により、前年同期比で売上収益が 77%増加
- 日本では、『カウンターサイド』が増収に寄与したものの、『TRAHA』及び『V4』が減収したことから、売上収益は前年同期比で 1%減少
- 2020 年 11 月 10 日に発表した、3 年間で取得総額 1,000 億円を上限とする自己株式の取得を 2022 年 6 月 15 日に完了
- 新たに、取得総額 1,000 億円を上限とする自己株式取得を行う方針を策定し、8 月 9 日開催の取締役会においてこれを決議。期限である 2025 年 8 月までに、投資機会、財務状況及び市場環境等を勘案の上、実施予定

2022 年度第 3 四半期業績予想

- 売上収益は、960 億円から 1,040 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 27%から 37%の増加(一定為替レートベース¹では 13%から 22%の増加)
- 営業利益は、301 億円から 366 億円を予想
- 四半期利益²は、216 億円から 264 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、2022 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: 7.2 億円
 - － 営業利益: 2.6 億円

決算電話会議(日本語・英語)

2022 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: 2022 年 8 月 9 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/62baaa977c988509bbf2cf23>

(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(<https://ir.nexon.co.jp>)に掲載予定です。

本資料は当四半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 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 正式名称は『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(PC)及び『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4 M』(モバイル)

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 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