

2022年5月12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1四半期 連結業績のお知らせ

主力タイトルの業績改善及び『アラド戦記モバイル』のローンチが
第1四半期の業績を牽引

韓国『アラド戦記モバイル』は期待以上の順調なローンチ
主力PCタイトル『アラド戦記』との同時成長に貢献

新作バーチャルワールド『カートライダードリフト』及び
Embark Studios開発の第1作品目は2022年にグローバルで配信予定

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1四半期
(2022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。

「直近の堅調な業績の結果、通期業績においてさらにいい結果が得られる見通しであり、とても嬉しく
思います。ネクソンは飛躍的に成長できる企業です。既存事業を継続的に改善するとともに、2022 年及
び 2023 年に大型タイトルをローンチすることで、今後数年内に当社事業を段違いに成長させることが
できると考えています。」

ネクソンは、規律正しいコスト管理、多額の現金預金、借入がなく毎年約 10 億ドルの現金を創出する
など、どのような経済情勢下であっても成功するように事業を構築してきました。そのため当社は多くの
企業が抱えている為替変動、インフレ及びサプライチェーンの問題の影響も一切受けておりません。ネ
クソンが構築した基本プレイ無料モデルにより、プレイヤーに大きな価値をもたらしながら経済が不安
定なときでさえも、当社は安定的な売上収益及びキャッシュフローを創出することができます。」

2022 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 3%増加(一定為替レートベース¹で 1%減少)
の 910 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 11%減少の 385 億円。当社業績予想のレンジ内で着地。広告宣伝費
及び人件費は計画を下回った一方で、『FIFA ONLINE 4²』及び『アラド戦記モバイル』の売上
収益が予想を上回ったことにより、ロイヤリティ費用及び支払手数料³は計画を上回った
- 四半期利益⁴は 403 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 127 億円が発生したことが要因

- 韓国における新作バーチャルワールド『アラド戦記モバイル』のローンチ及び韓国において過去最高の四半期売上収益を達成した『FIFA ONLINE 4²』が第1四半期の売上収益を牽引
- 3月24日に韓国において配信開始した新規バーチャルワールド『アラド戦記モバイル』は、売上ランキング上位のゲームとなり、App Store 及び Google Play で第1位を達成。モバイルゲームの貢献により PC 版のデイリーアクティブユーザーが 20%ほど増加したため、シリーズタイトルのカニバリゼーションについての懸念を払拭した
- 中国では、旧正月のパッケージ販売が好調だったことから『アラド戦記』が前年同期比で成長。今後数か月間も安定して成長する見通し
- 韓国では、『メイプルストーリー』が 2021 年との厳しい比較により前年同期比で減収したものの、冬季アップデートの好評により前四半期から好転し、今年中は力強く成長すると見通し。同タイトルのネット・プロモーター・スコアは 2021 年第 1 四半期の高い水準まで回復しており、『メイプルストーリー』の業績は、第 2 四半期以降も継続的な改善を見せることを予想
- 北米及び欧州における業績は、『ブルーアーカイブ』の増収寄与及び『メイプルストーリーM』が堅調だった一方、『Choices⁵』及び『メイプルストーリー』の減少により売上収益は前年同期比で 2%減少
- 日本では、『カウンターサイド』が増収に寄与したものの、『TRAHA』、『V4』及び『ブルーアーカイブ』が減収
- その他の地域⁶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』の増収寄与により、前年同期比で売上収益が 42%増加
- スウェーデンのストックホルムに拠点を置く Embark Studios では、グローバルローンチに向け複数の新作バーチャルワールドを開発中。第 1 作品目となる『ARC Raiders』は今年後半に配信予定で、5 月末には外部プレイヤーを招いた最大規模のコミュニティテストを実施予定。第2作品目のコードネーム『Discovery』は、今後 12 ヶ月以内にローンチ予定で、先日実施した外部向けクローズドブレイテストにおいてプレイヤーから良い評価を得た
- そのほか『アラド戦記』IP をベースとした PC 及びコンソール向けの新しいアクション格闘ゲーム『DNF Duel』及び『カートライダードリフト』をはじめとした新規タイトルを開発中

2022 年度第 2 四半期業績予想

- 売上収益は、813 億円から 873 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 45%から 56%の増加(一定為替レートベース¹では 36%から 45%の増加)
- 営業利益は、227 億円から 273 億円を予想
- 四半期利益⁴は、161 億円から 197 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、2022 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: 6.6 億円
 - － 営業利益: 2.2 億円

決算電話会議(日本語・英語)

2022 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： 2022 年 5 月 12 日(木) 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/623972003d876e39fbc0aa75>

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

³ 「支払手数料」には、PC オンラインゲーム内においてユーザーが課金する際に利用する外部決済会社への手数料、当社グループの日本国内におけるモバイルブラウザゲームに係る通信キャリアに対して発生する支払手数料、全世界における当社グループのモバイルネイティブゲームに関して Apple/Google に支払われる手数料、モバイルブラウザゲームに関するプラットフォーム手数料を含む

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『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 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