

2026年5月14日



2026年12月期第1四半期 決算レター

目次

マネジメント・サマリー	2
第1四半期業績及び第2四半期業績予想.....	6
各フランチャイズの概要.....	8
新作ゲームのパイプライン.....	12
株主還元	14
サマリー.....	15

マネジメント・サマリー

当社は3月31日のキャピタル・マーケット・ブリーフィングにおいて、成長の実現及び利益率改善に向けた経営変革の取り組みを発表しました。複数年にわたるこの計画では、徹底したコスト管理、開発プロセスの効率化、プロダクトパイプラインの見直しを進めるとともに、大規模かつ長期的に高いエンゲージメントを維持するプレイヤーコミュニティという当社の戦略的優位性を、ハイパーローカライゼーションやパートナーシップを通じて最大限に活用することを柱としています。

このような変化は1~2四半期で完了するものではありませんが、当社は既存事業の強みを基盤に、現状と変革が必要な領域を現実的に見極めることから着手し、着実に進捗しています。

本日は、当社事業の進捗についてお伝えするとともに、第2四半期の見通しをご説明します。第2四半期は通期の中で最も低調な四半期になる見込みですが、下期には事業ポートフォリオの多様化と成長をもたらす複数のカタリストを見込んでおります。

業績サマリー

第1四半期の売上収益は前年同期比34%増の1,522億円、営業利益は40%増の582億円となり、過去最高の四半期売上収益及び営業利益を達成しました。

世界で驚異的な売上を達成した『**ARC Raiders**』は、当社史上最も成功した新作タイトルの一つとなり、当社がグローバル市場において大規模にゲームを展開できることを証明しました。

ローンチから6か月が経過し、継続的なコンテンツアップデートに支えられ、『ARC Raiders』は全世界で1,600万本を超える累計販売本数を達成しました。また、Steamで最もプレイされているゲームの上位に常にランクインしています。アクティブプレイヤーの半数以上がすでに100時間以上プレイしており、累計では15億プレイ時間を超えるなど、極めて高いエンゲージメントを示しています。

力強いローンチを経て、本作は現在、大規模かつ非常に熱心なプレイヤーコミュニティに支えられ、安定したフェーズに入りつつあります。今後に向けて、Embark Studios はローンチ以来最大規模となるアップデート「Frozen Trail」を 10 月にリリースする予定です。本アップデートでは、大規模な無料コンテンツに加え、キャラクター衣装などゲームのカスタマイズを可能にするアイテムを含む有料コンテンツも提供される予定です。

Embark は、「Frozen Trail」により新たなゲーム要素が大幅に追加され、ゲームの遊び方が大きく変わることを見込んでいます。これにより、ゲームを遊び尽くしたプレイヤーの再活性化に加え、新規プレイヤーの獲得も目指しています。

こうした商業的な成功にとどまらず、『ARC Raiders』は、ネクソンが大規模なグローバル IP を創出できる欧米の開発体制を確立したことを示しています。当社にとって、長期的に極めて重要な戦略的資産です。

第 1 四半期の業績を牽引したもう一つの要因は、フランチャイズ展開の拡大とハイパーローカライゼーションを通じて成長を実現した、メイプルストーリーフランチャイズです。第 1 四半期は『MapleStory: Idle RPG』及び『MapleStory Worlds』が牽引し、前年同期比 42%の成長を達成しました。今後に向けて、PC 版の夏季アップデートの最終調整を進めており、プレイヤー獲得及び再活性化を見込んでいます。

メイプルストーリーにおけるコアユーザー活性化と新規プレイヤー獲得を両立する IP 拡張の取り組みは、アラド戦記など他のフランチャイズの成長を図る青写真となっています。モバイル版の回復が緩やかで全体業績を押し下げる要因となっているものの、開発・運営プロセスの改善に加え『Dungeon&Fighter: Idle RPG』のような有望な新作が、今後の成長を押し上げる大きな可能性を秘めています。

今後の見通しとして、第 2 四半期は年間で最も低調な四半期になると見込んでいます。『マビノギモバイル』は、前年の好調なローンチに対する反動に直面しています。FC フランチャイズでは、プレイヤー

ベースの拡大と長期的な定着を重視する方針のもとで、収益化を抑制しつつユーザー獲得を加速させる戦略を採っています。また、PC 版及びモバイル版『アラド戦記』における課題も認識しています。モバイル版の不振が続いていることに加え、PC 版における直近のアップデートは、当初想定した成果に至っていません。

一方で、中国サービスの今後の見通しとしては、モバイル版において5月の周年アップデートに加え、投入頻度と規模を拡大した共同開発コンテンツの展開を予定しています。PC 版においては 6 月の周年イベント及び 10 月の国慶節に合わせた年次大型アップデートと新レイドの実装を通じて、休眠プレイヤーの再活性化と新規プレイヤー獲得を図ります。加えて『Dungeon & Fighter: Idle RPG』の年内ローンチも織り込んでいます。

さらに、本年は『マビノギモバイル』の台湾及び日本でのサービス開始、韓国における PC 版『オーバーウォッチ』のパブリッシング、そして 10 月には『ARC Raiders』の大規模な無料及び有料コンテンツのアップデートなど、複数の注目すべき好材料を予定しています。

当社の経営変革における初期進捗

キャピタル・マーケット・ブリーフィングの 1 か月後、品質及び商業的な実現可能性の観点から基準を満たさなかった **3 つのプロジェクトを中止**し、より有望な 2 つのプロジェクトに追加投資を振り向けました。そのうちのひとつである『**NAKWON : LAST PARADISE**』はマーケティング活動を行わなかったクローズドアルファテストにおいて同時接続者数が 3 万 7,000 人超を記録しました。もう一つの『**Woochi the Wayfarer**』は、朝鮮時代を舞台とした全く新しいアクションアドベンチャー作品です。

こうした取り組みは、商業的な成功が限定的と見込まれるタイトルに対するコスト管理を進めるとともに、世界中で多くのプレイヤーを獲得し、長期的な成長が期待できるゲームへ当社のクリエイティブ人材を再配置することを目的としています。

現在、当社の注力分野の一つが『アラド戦記』フランチャイズの立て直しです。この転換には時間を要しますが、開発プロセスの見直しと新コンテンツの投入を組み合わせることで、本年中に成果を出すことを目指しています。その第一歩として、中国『アラド戦記モバイル』のパフォーマンス改善に向け、テンセントとの協業体制を強化しました。これにより、本作の中国サービスにおける開発はテンセントに移管され、より高度なハイパーローカライゼーションによるプレイヤーエンゲージメントの向上が期待されています。なお、テンセントとの共同開発において当社開発スタジオのネオプルは、引き続きクリエイティブ面を統括します。

また、本変革のもう一つ重要な要素は、**コスト管理の徹底**です。特に人件費については、2026 年度通期において、人件費及び人員規模を前年並みに維持する方針です。

パートナーシップ

当社はパートナーシップを通じて新たな成長機会の創出にも取り組んでいます。

3 月には、当社は **Blizzard Entertainment** と、世界的ヒットタイトル PC 版『オーバーウォッチ』の韓国におけるパブリッシング契約の締結を発表しました。この契約により、当社は年内に韓国におけるパブリッシング業務を担い、ライブサービスの運営、マーケティング、PC カフェのサポート、ならびに韓国のプレイヤーの嗜好や文化に合わせたハイパーローカライゼーションを提供します。

また当社と **Electronic Arts** は、**EA SPORTS FC** のパブリッシングに関する長期契約の締結を発表し、韓国における本フランチャイズの未来を確実なものにしました。本契約のもと、両社はファン層の拡大に向けた投資を強化するとともに、韓国で最も人気のサッカーゲームとして、継続的に本格的な体験を提供していくための協業を進めていきます。

最後に、当社とテンセントは中国における PC 版『アラド戦記』のサービスに関するパブリッシング契約を **10 年間延長**することを発表しました。本契約により、中国の何百万人ものプレイヤーに対して安定

的なサービス提供が継続されるとともに、両社間の長年にわたる互恵的なパートナーシップをさらに発展させていくこととなります。

さらに今回の契約にとどまらず、テンセントとのパートナーシップには、中国における複数の当社タイトルのローカライズ及びパブリッシングが含まれています。具体的には、

- 現在サービス中の『THE FINALS』
- ISBN を取得し 2026 年に複数回のクローズドベータテストを予定している『ARC Raiders』
- 『The First Berserker: Khazan』
- そして『アラド戦記モバイル』が対象となります。

第 1 四半期業績及び第 2 四半期業績予想

第 1 四半期の売上収益及び営業利益はいずれも前年同期比で大幅に成長し、業績予想のレンジ内で着地しました。売上収益は前年同期比 34%増の 1,522 億円、営業利益は 40%増の 582 億円となり、過去最高の四半期売上収益及び営業利益を達成しました。

第 1 四半期の費用面では、人件費及び広告宣伝費が当社の計画を下回りました。

四半期利益は、当社業績予想を上回り、前年同期比で 118%増加の 572 億円で着地しました。前年同期に 42 億円の為替差損を認識した一方で、当期は為替差益が 145 億円であったことが主な要因です。

第 1 四半期の業績は、『ARC Raiders』の好調及びメイプルストーリーフランチャイズの継続的な成長を反映しています。

『ARC Raiders』は第 1 四半期において追加で 460 万本を販売し、累計販売本数は 1,550 万本に到達しました。直近までの累計販売本数は 1,600 万本を突破しています。

また、メイプルストーリーフランチャイズは、前年同期比で 42%増の堅調な成長を達成しました。これは、『MapleStory: Idle RPG』及び『MapleStory Worlds』の持続的な好調によるものです。

第 2 四半期の売上収益は、前年同期比で 10%の減少から 1%の増加となる 1,070 億円から 1,197 億円のレンジとなることを予想しています。メイプルストーリーフランチャイズの継続的な成長や『ARC Raiders』の寄与を見込む一方で、アラド戦記フランチャイズ及び『マビノギモバイル』が減少することが主な要因です。

営業利益は、前年同期比で 57%から 33%の減少となる 161 億円から 253 億円のレンジとなることを予想しています。営業利益の減少に影響を与える要因としては、高利益率の中国事業における売上収益の減少に加え、『MapleStory: Idle RPG』の成果報酬型マーケティングに伴うユーザー獲得コストの増加、ならびに人件費の増加が挙げられます。なお、通期計画では従業員数及び人件費を前年並みに抑制する見込みです。

四半期利益は、前年同期比で会計基準ベース 4%の減少から 38%の増加となる 161 億円から 232 億円のレンジを予想しています。なお、2025 年第 2 四半期には 175 億円の為替差損を計上しています。

第 2 四半期の見通しは低調である一方、下半期には以下 5 つのカタリストによって改善が見込まれます。第 3 四半期に台湾、第 4 四半期に日本で『マビノギモバイル』がリリースされること、今年後半に韓国で PC 版『オーバーウォッチ』がリリースされること、中国で PC 版『アラド戦記』の国慶節アップデートと新レイドが追加されること、10 月に『ARC Raiders』の「Frozen Trail」アップデート、そして年末までに『Dungeon& Fighter: Idle RPG』がリリースされることです。

各フランチャイズの概要

メイプルストーリー、アラド戦記、FC の 3 大フランチャイズの合計売上収益は前年同期比でほぼ横ばいの 929 億円となりました。『アラド戦記モバイル』が減収した一方、メイプルストーリー及び FC フランチャイズが成長しました。新作を含めた水平方向の売上収益は、『ARC Raiders』の継続的な好調により前年同期比で 188%増の 593 億円となりました。

アラド戦記フランチャイズ

PC 版『アラド戦記』は、大型の旧正月アップデートによって第 1 四半期は前年同期比で堅調に成長しました。しかしながら、モバイル版の減収により相殺され、フランチャイズ全体の合計売上収益は前年同期比で 26%減少しました。

第 2 四半期には、PC とモバイルの両サービスにおける課題によりフランチャイズ合計売上収益が前年同期比で減少すると予想しています。当社開発スタジオであるネオプルは、本フランチャイズの立て直しに向けて迅速かつ断固たる対応を進めており、中国モバイル版の開発をテンセントに移管することでプレイヤーとの距離を縮めるほか、PC 版についてもコンテンツアップデートを通じたパフォーマンス改善を図っています。

- **PC 版『アラド戦記』**: 中国における第 1 四半期の売上収益は、旧正月アップデートの好調により前年同期比で二桁成長しました。4 月の新シーズンアップデートは、労働節に合わせたタイミングで実施され、DAU を含むプレイヤーエンゲージメントは改善されたものの、アップデートに連動したマネタイズ施策が想定を下回りました。その結果、第 2 四半期は前年同期比で売上収益の減少を見込んでいます。今後の計画としては、6 月の周年イベントを起点に勢いを取り戻し、10 月の国慶節に合わせた大型アップデート及び新レイド実装に繋げていく計画です。

韓国では、第 1 四半期の売上収益は前年同期比で減少し、第 2 四半期も引き続き前年同期比で減収を予想しています。これは、2025 年第 2 四半期の売上収益が前年同期比で 2 倍超に成長したこととの厳しい比較となることに加え、3 月の新シーズンを含む一連のアップデートが想定ほどの反響を得られなかったことが要因です。現在、プレイヤーからのフィードバックを踏まえた改善を進めるとともに、下期には新レイドを含むコンテンツの投入を予定しています。

- 『アラド戦記モバイル』: 第 1 四半期の売上収益は前年同期比で減少しました。3 月に実施したレベルキャップ開放により、休眠プレイヤーの復帰が見られたものの、エンゲージメントが持続できず第 2 四半期の売上収益も前年同期比で減少すると予想しています。今後は、5 月の 2 周年アップデートを通じて大規模なプロモーションや新エリア・新レイドの導入を行い、今夏にはテンセントとの共同開発による新コンテンツを投入することで、プレイヤーベースの拡大を目指します。

メイプルストーリーフランチャイズ

第 1 四半期においてメイプルストーリーフランチャイズは、『MapleStory: Idle RPG』の復調と『MapleStory Worlds』の成長により、前年同期比で 42%成長しました。第 2 四半期については、『MapleStory: Idle RPG』への継続的なエンゲージメントを背景に、フランチャイズの合計売上収益が前年同期比で約 20%成長することを見込んでいます。また、強固なプレイヤーコミュニティの育成と拡大を目指す取り組みの一環として、ソウルのロッテワールドにおいて常設ゾーン「Maple Island」を開設しました。さらに、『メイプルストーリー』のアニメーション映画を制作し、6 月に韓国での公開を予定しています。

- 韓国『メイプルストーリー』: 第 1 四半期の売上収益は、旧正月アップデートや 3 月に開始した周年アップデートの成功により業績予想を上回りました。一方で、昨年的好調な業績との比較に

より前年同期比で売上収益が 8%減少しました。周年アップデート以降、アクティブユーザー数は前年を上回って推移しており、第 2 四半期についても、6 月に開始予定の夏季アップデートに向けて、継続的なプレイヤーエンゲージメントを見込んでいます。一方、2025 年は通期で 78%の成長を記録したことにより、前年同期比での比較は引き続き厳しい状況が続く見通しです。

- **グローバル版『メイプルストーリー』**: 第 1 四半期の売上収益は、冬季アップデートを実施した欧米の『メイプルストーリー』が継続的に成長したことにより、当社の予想を上回る前年同期比 8%の成長となりました。第 2 四半期においてもローカライズされたコンテンツに注力することで、業績は安定的に推移すると予想しています。
- **『MapleStory Worlds』**: 第 1 四半期の売上収益は、台湾における旧正月アップデートの成功により、当社の業績予想を上回り、前年同期比で 79%成長しました。一方で、第 2 四半期は、非常に成功した昨年台湾ローンチとの比較で、前年同期比で減収を見込んでいます。
- **『MapleStory: Idle RPG』**: 第 1 四半期の売上収益は、大型アップデートの実施及び韓国と米国を中心とする新規ユーザーの大幅な流入を背景に、当社の業績予想を上回りました。また、プログラミングの不具合に係る返金対応は 3 月に完了しており、その影響として、第 1 四半期の売上収益は 67 億円、営業利益は 35 億円それぞれ減少しました。第 2 四半期には、4 月の半年記念に関連する大型イベントにより、引き続き堅調なエンゲージメントを維持する見通しです。

FC フランチャイズ

第 1 四半期の売上収益は、年間最優秀チーム「Team of the Year」及び旧正月アップデートにおける高いエンゲージメントにより、当社の業績予想を上回り、前年同期比で微増しました。第 2 四半期にお

いては、『FC ONLINE』の 8 周年アップデート及び 6 月に開幕するワールドカップに合わせ、大規模なユーザー獲得に注力します。ワールドカップ期間中には、韓国最大のポータルサイトである NAVER との連携により、幅広いサッカーファン層との接点を確保します。ワールドカップの盛り上がりを活用し、高品質なサービス提供を通じて、イベント終了後も長期的なエンゲージメントの確保を目指しています。

マビノギフランチャイズ

第 1 四半期において『マビノギモバイル』では一連の大型アップデートがユーザー指標の安定化に寄与しました。またローンチ時期が 2025 年第 1 四半期の後半であったこともあり、売上収益は前年同期比で増加しました。一方で、第 2 四半期以降はローンチ後の期間に記録した高い売上実績との比較になる見通しです。今後は、第 3 四半期に台湾、第 4 四半期に日本でのローンチを予定しています。

シュータージャンル

- 『ARC Raiders』: 現在までに、本作の累計販売本数は 1,600 万本を突破しました。当社のデータによると、アクティブプレイヤーの半数以上がすでに本作を 100 時間以上プレイしています。さらに、本作はレビュアーやプレイヤー双方から高い評価を受けており、直近では 2026 年英国アカデミー賞ゲーム部門にて「マルチプレイヤー」賞を受賞するなど、複数のアワードを獲得しています。売り切り型タイトルの特性上、販売は初動に集中する傾向があるため、今後の販売ペースは落ち着いていくと予想していますが、Embark Studios では現在、新マップなどの大規模な無料コンテンツに加え、有料コンテンツも含めたアップデート「Frozen Trail」の開発を進めています。本アップデートでは、これまでとは異なる新たなプレイ体験を提供することで、休眠プレイヤーの再活性化及び新規プレイヤーの獲得を目指します。

- 『THE FINALS』:第 1 四半期の売上収益は、12 月のシーズン 9 アップデートにより、前年同期比で 47%成長しました。3 月下旬にシーズン 10 アップデートをリリースしており、第 2 四半期も引き続き堅調な業績を見込んでいます。

新作ゲームのパイプライン

数十年にわたりプレイヤーコミュニティの構築に投資を行ってきた当社の強みを活かし、主要フランチャイズにおける新たな体験の拡張と、持続的なフランチャイズへと成長する可能性を持つ完全新作タイトルの両方において、ポートフォリオの拡充を進めています。各フランチャイズが育ててきた大規模で非常に熱心なプレイヤーコミュニティは、新作タイトルにおいてもユーザー獲得の効率化や口コミによる拡散といった点で大きな優位性をもたらしています。

現在当社では、15 作以上の新作ゲームが承認され、開発段階にあります。

今年リリースを予定しているタイトルは以下の通りです：

- 『マビノギモバイル』:台湾及び日本での展開を予定
- PC 版『オーバーウォッチ』:Blizzard Entertainment との新たなパブリッシング契約に基づき、今年後半に韓国でのサービス開始を予定
- 『アズールプロミア』:独自のアートスタイルと壮大な世界観を特徴とする、PC・モバイル向けファンタジーRPG
- **Project T**:人気ウェブ小説／ウェブトゥーン『Overgeared』の IP を活用した、リアルな中世ファンタジー世界を描くフル 3D MMORPG。三人称視点によるシームレスなオープンワールドを採用。韓国、台湾、香港、マカオでのサービス提供を予定

- 『**Dungeon & Fighter: Idle RPG**』:新規プレイヤーの獲得を目的とした、手軽に楽しめるゲーム性を備えた新たな体験

当社のフランチャイズ展開戦略は 2027 年以降も見据えており、長期的に数多くの有望なタイトルが控えています。

アラド戦記フランチャイズ

- 『**Dungeon&Fighter Classic**』:オリジナルのアクション体験をモダンな UX で再構築したリブート作品。2027 年リリース予定
- 『**Dungeon&Fighter: ARAD**』:アラド戦記フランチャイズをグローバル市場に展開することを目的とした第 2 作
- 『**Project OVERKILL**』:第 3 作となる PC 及びコンソール向けオンラインアクション RPG。戦闘表現やビジュアルを全面刷新し、初期テストでプレイヤーからの強い関心を得た

マビノギフランチャイズ

- 『**Vindictus: Defying Fate**』:マビノギフランチャイズをベースにした、PC 及びコンソール向けのモダンなアクションゲーム
- 『**Mabinogi Eternity**』:オリジナルの PC 版『マビノギ』を Unreal Engine 5 へ移行する作品

完全新作タイトル

- 『NAKWON: LAST PARADISE』: 終末後の都市を舞台としたマルチプレイヤーのサバイバルゲーム。マーケティングを行わないクローズドアルファテストで、同時接続者数 37,000 人超を記録するなど、新規 IP としては極めて大きな成果を達成。2027 年リリース予定
- 『Woochi the Wayfarer』: 朝鮮王朝時代をモチーフとした舞台での架空の冒険を描くアクションアドベンチャー。Unreal Engine 5 で開発
- 『Higan: Eruthyll』: 放置系育成、戦略的デッキ構築、リアルタイムバトルの要素を融合したモバイル向けファンタジーゲーム
- 『Durango World』: PC 及びコンソール向けのマルチプレイヤーオープンワールドサバイバルゲーム。ネクソン過去作『Durango』をリブランディングしたタイトル¹
- 『Project RX』: 『ブルーアーカイブ』の開発陣が手掛ける、PC/モバイル/コンソール向けのサブカルチャー系ゲーム
- **Embark Studios**: 初期開発段階にある 2 つの新規ゲーム

株主還元

当社は既存フランチャイズの成長と着実な収益に加え、『ARC Raiders』のような新規 IP による新たな収益源を確立することで、株主の皆様にも長期的な価値創出を実現して参ります。当社が進めている経営変革では、コスト管理、ポートフォリオの精査、及びプロセス改善に注力しており、これらの取り組みは利益率の向上を通じて、株主の皆様により大きなリターンを実現することを目的としています。

¹ 記載内容の一部に誤りがございましたため、2026 年 5 月 15 日付で訂正いたします。

継続的なキャッシュ創出力と効率性の向上が見込まれることを踏まえ、2026 年通期の 1 株あたり配当予想額は 60 円となります。

また、本日、当社取締役会は 2026 年 5 月 15 日から 7 月 31 日までの期間で、300 億円相当の自己株式取得を実施することを承認しました。

サマリー

当社は、新作及び既存タイトルの双方において成長を遂げています。第 2 四半期は厳しい見通しとなりますが、アラド戦記フランチャイズの立て直しに向けた施策や、利益率改善を目的とした複数のプロセス改革を通じて、課題への対応を進めています。

また、充実した新作ゲームパイプラインを構築しています。『Dungeon&Fighter: Idle RPG』の 2026 年ローンチや、『マビノギモバイル』の日本と台湾への展開に加え、『アラド戦記』『メイプルストーリー』『FC』といった主要フランチャイズにおける大型コンテンツアップデート、そして 10 月には『ARC Raiders』の有望な大型アップデートも予定しています。

これらの中核事業を基盤に、経営変革にも取り組んでいます。これは徹底したコスト管理、市場拡大に向けたパートナーシップ、そしてプロダクトポートフォリオやチーム規模を管理するための実践的なアプローチを柱に、成長と利益率向上の両立を目指すものです。

今回の新たな自己株式取得の計画は、このビジョンに対する当社の強い自信を反映したものです。当社は、既存フランチャイズの成長と収益性の向上を図りながら、プレイヤーにより良い体験を提供し続けることにコミットしています。投資家の皆様におかれましては、今後の四半期及び中長期的な業績において、この取り組みの成果を確認できるものと確信しています。