

2026年5月14日

株式会社ネクソン

<https://www.nexon.co.jp/>

(証券コード:3659 東証プライム)

報道関係者各位

2026年度第1四半期連結業績のお知らせ

『ARC Raiders®』の累計販売本数は1,600万本を突破
有料コンテンツを含む過去最大のアップデート「Frozen Trail」を10月に実施予定

メイプルストーリーフランチャイズ、前年同期比42%増収
フランチャイズ拡張が成長を牽引

2026年下半期に『マビノギモバイル』の台湾・日本へのサービス拡大
及び『Dungeon&Fighter: Idle RPG』のリリースを予定

EA SPORTS FC™フランチャイズの韓国におけるパブリッシング契約を更新

テンセントとの中国のPC版『アラド戦記』のパブリッシング契約を10年間延長

オンラインゲーム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:李政憲/イ・ジョンホン、東証:3659、以下 ネクソン)は、本日2026年度第1四半期(2026年1月1日~3月31日)連結業績を発表いたしました。

当社の代表取締役社長であるイ・ジョンホンは、次のように述べています。

「第1四半期は、メイプルストーリーフランチャイズが前年同期比42%の成長を遂げたほか、世界的大ヒットとなった『ARC Raiders』への高いプレイヤーエンゲージメントが継続したことにより過去最高の四半期業績を達成しました。『ARC Raiders』は商業面で極めて大きな成功を収めただけでなく、ネクソンが欧米の開発体制を通じてグローバルIPを創出・展開できる体制を確立したことを示しました。これは、当社の中長期的な成長を支える重要な経営資産です。」

「また、2026年下半期は『マビノギモバイル』の台湾及び日本へのサービス拡大をはじめ、10月の『ARC Raiders』における無料及び有料コンテンツを含む「Frozen Trail」アップデート、中国のPC版『アラド戦記』の国慶節アップデート及び新規レイド、『アズールプロミア』及び『Project T』のパブリッシングサービス開始、そして期待作『Dungeon&Fighter: Idle RPG』の年内ローンチなど、複数の成長ドライバーが控えています。」

「そして、3月31日のキャピタル・マーケット・ブリーフィングで発表した経営変革に向けた取り組みも着実に進捗しており、開発プロセスの改善、コスト管理の徹底、利益率の向上に加えて、グローバルなプレイヤーコミュニティの拡大に向けた新しい体験の提供を進めています。」

2026 年度第 1 四半期業績概要及び直近のハイライト

- 過去最高の四半期売上収益及び営業利益を達成。『ARC Raiders®』及びメイプルストーリーフランチャイズの好調が持続し、成長を牽引。IP 展開に向けた成功モデルを確立した
- 第 1 四半期の売上収益は、会計基準ベースで前年同期比 34%増加(一定為替レートベース¹で 26%増加)の 1,522 億円となり、当社業績予想のレンジ内で着地
- 営業利益は、会計基準ベースで前年同期比 40%増加(一定為替レートベース¹で 28%増加)の 582 億円。当社業績予想のレンジ内となった
- 第 1 四半期の業績には『MapleStory: Idle RPG』の返金に係る費用が含まれ、売上収益及び営業利益がそれぞれ 67 億円及び 35 億円の減少となった
- 四半期利益²は、会計基準ベースで前年同期比 118%増加の 572 億円となり、当社業績予想を上回った。2025 年度第 1 四半期に 42 億円の為替差損を認識した一方で、2026 年度第 1 四半期は 145 億円の為替差益を認識したことが主な要因
- 『ARC Raiders®』の第 1 四半期における販売本数は 460 万本となり、累計販売本数 1,550 万本を達成。さらに、直近での累計販売本数は 1,600 万本を突破
- メイプルストーリーフランチャイズの強固なプレイヤーコミュニティの育成・拡大に向けた取り組みの一環として、4 月にソウルのロッテワールドアドベンチャー内に新エリア「Maple Island」をオープン。また、6 月に韓国で公開予定のアニメーション映画を発表

経営変革に向けた取り組みの進捗

- 品質及び事業性の観点からポートフォリオのレビューを行った結果、3 つのプロジェクトを中止し、可能性が高い『NAKWON: LAST PARADISE』及び『Woochi the Wayfarer』に追加投資を振り向けた。また、グローバルでのユーザー獲得と継続性が期待できるプロジェクトへ、クリエイティブ人材の再配置を実施
- 徹底したコスト管理のもと、2026 年度の人件費及び従業員数を前年度水準に維持する方針
- ハイパーローカライゼーションの一層の推進及びプレイヤーエンゲージメントの向上に向け、中国版『アラド戦記モバイル』の開発をテンセントに移管。共同開発におけるクリエイティブ面での決定権は、引き続き当社子会社ネオプルが有する

パートナーシップ

- 3 月には、Blizzard Entertainment と世界的大ヒット作『オーバーウォッチ®』PC 版の韓国におけるパブリッシング契約を締結。本作の韓国でのパブリッシング業務を当社が年内に引き継ぐ予定
- 韓国における EA SPORTS FC™のパブリッシングに関する長期契約をエレクトロニック・アーツ (EA) と締結し、本フランチャイズの長期的な成長基盤を確立した。本契約のもと、当社と EA は EA SPORTS FC™のファン層拡大に向けた投資を拡充し、韓国で最も人気のサッカーゲームとして本格的な体験を継続的に提供するための協業を一層推進する
- ネクソンとテンセントは、中国 PC 版『アラド戦記』のパブリッシングに関し、10 年の契約延長を発表。テンセントとの長期にわたる互恵的なパートナーシップを通じて、中国のプレイヤーに安定したサービスを継続して提供する

フランチャイズ概要

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。『アラド戦記モバイル』が減収した一方で、メイプルストーリー及びFCフランチャイズが成長。3大フランチャイズ以外の売上収益は、『ARC Raiders®』の好調が継続したことで、前年同期比188%増加の593億円と大幅に成長

• アラド戦記フランチャイズ

- 第1四半期のフランチャイズ売上収益は、前年同期比で26%減少。PC版『アラド戦記』が旧正月アップデートにより堅調に成長した一方で、『アラド戦記モバイル』が減収となったことが要因。第2四半期は、PC及びモバイル共に軟調に推移することを予想し、対前年同期で減収を見込む
- PC版『アラド戦記』:中国では旧正月アップデートの好調により、第1四半期の売上収益は前年同期比で2桁成長を達成。4月のアップデートはプレイヤーエンゲージメント向上に寄与したものの、収益施策が想定を下回り、第2四半期は対前年同期で減収を予想。韓国では、軟調な推移に加えて前年の高い水準との比較で、第1四半期の売上収益は前年同期比で減少、第2四半期も対前年同期で減収を見込む
- 『アラド戦記モバイル』:第1四半期は前年同期比で減収となった。3月のレベルキャップ開放によるプレイヤーエンゲージメントの向上が持続しなかったことから、第2四半期も対前年同期で減収を予想。5月の周年アップデートでは、大規模プロモーション及び新エリアやレイドを含むコンテンツを投入し、プレイヤーベースの拡大を図る。また、テンセントとの共同開発による新規コンテンツを今夏にリリース予定

• メイプルストーリーフランチャイズ

- 第1四半期は、『MapleStory: Idle RPG』と『MapleStory Worlds』が牽引し、フランチャイズ売上収益は前年同期比で42%増加。第2四半期も『MapleStory: Idle RPG』のプレイヤーエンゲージメントが持続し、前年同期比で約20%の増収を予想
- 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及び3月に開始した周年アップデートが牽引し、当社予想を上回った。一方で、前年同期の高い水準との比較では8%減収。6月の夏季アップデートに向けてプレイヤーエンゲージメントは高い水準で推移することを予想する一方で、年間を通じて好調が継続し、通期で78%の増収を達成した2025年との比較は、引き続き高いハードルとなる
- グローバル『メイプルストーリー』:第1四半期の売上収益は、当社予想を上回り、前年同期比で8%増加。欧米『メイプルストーリー』における冬季アップデートが成長を牽引。第2四半期も、ハイパーローカライズされたコンテンツにより前年同期で安定推移を予想
- 『MapleStory Worlds』:第1四半期は、台湾における旧正月アップデートの好調により、売上収益が当社予想を上回り、対前年同期で79%成長。第2四半期は、台湾でのローンチが大きく成功を収めた前年同期との比較で減収を見込む
- 『MapleStory: Idle RPG』:大規模アップデートの実施、及び新規ユーザーの獲得により、第1四半期の売上収益は当社予想を上回った。プログラミングの不具合に関連する返金対応は3月に完了。その影響として第1四半期の売上収益及び営業利益は、それぞれ67億円及び35億円の減少となった。第2四半期は、4月に開催される半年記念イベントにより、プレイヤーエンゲージメントは引き続き良好に推移することを予想

- **FC フランチャイズ**
 - 「年間最優秀チーム(TOTY)」及び旧正月アップデートにおける高いプレイヤーエンゲージメントにより、第 1 四半期の売上収益は当社予想を上回り、前年同期比で微増した。第 2 四半期は収益化を抑えつつ、ワールドカップの盛り上がりを経期的なプレイヤーエンゲージメントにつなげるための大規模なユーザー獲得戦略を展開予定
- **マビノギフランチャイズ**
 - 第 1 四半期は、『マビノギモバイル』での大規模アップデートがプレイヤー指標の安定化に貢献し、前年同期比で増収。第 2 四半期からは、2025 年の好調なローンチ後の四半期との比較による高いハードルが予想される。同作は、第 3 四半期に台湾、第 4 四半期に日本へサービス地域を拡大予定
- **シュータージャンル**
 - 『ARC Raiders[®]』:現在までの累計販売本数は 1,600 万本を突破。また、2026 年の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。Embark Studios が開発を進める 10 月の「Frozen Trail」アップデートは、新マップを含む多くの無料コンテンツの他、有料コンテンツの追加を予定。本アップデートにより、長時間にわたって楽しめるプレイコンテンツが追加されると共に、ゲーム体験そのものを大きく刷新し、既存プレイヤーの呼び戻しと新規プレイヤーの獲得を図る
 - 『THE FINALS[®]』:第 1 四半期の売上収益は、昨年 12 月のシーズン 9 アップデートが牽引し、対前年同期 47%増加。第 2 四半期は、3 月下旬にリリースしたシーズン 10 アップデートにより、引き続き堅調な推移を見込む

開発パイプライン

当社は、以下、15 を超える新規タイトル及びコンテンツを開発中です。

年内にリリース予定のタイトル

- 『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のもと、年内に韓国でのサービス開始を予定
- 『アズールプロミリア』:独自のアートスタイルと壮大な世界観を特徴とする、PC 及び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、高いアクセス性を備えた新たなゲーム体験

2027 年以降にリリース予定のタイトル

- **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現代的な UX で再構築したリポート作品。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

- を目的としたシリーズ第2作
- 『Project OVERKILL』：シリーズ第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確認
 - **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現代的なアクション体験
 - 『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』：崩壊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。過去作『Durango』をリブランディングしたタイトル³
 - 『Project RX』：『ブルーアーカイブ』の開発陣が手掛ける、PC、モバイル、及び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つの新規タイトル

株主還元

- 継続的なキャッシュ創出力を見込み、2026年度は1株当たり年間60円の配当を予想
- 本日、当社取締役会は、5月15日から7月31日までに300億円を上限とする自己株式の取得を実施することを決議

2026年度第2四半期業績予想

- 売上収益は、1,070億円から1,197億円を予想。会計基準ベースで前年同期比10%の減少から1%の増加（一定為替レートベース¹では16%から6%の減少）
- 営業利益は、161億円から253億円を予想。会計基準ベースで前年同期比57%から33%の減少
- 四半期利益²は、161億円から232億円を予想。会計基準ベースで前年同期比4%の減少から38%の増加
- 為替感応度⁴：日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2026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：7.1億円
 - 営業利益：1.4億円
- 第2四半期の業績予想は、アラド戦記フランチャイズ及び、ローンチ直後の四半期との比較となる『マビノギモバイル』の減収を見込む一方で、メイプルストーリーフランチャイズの継続的な成長及び『ARC Raiders[®]』の増収寄与を見込む
- 第2四半期における営業利益の減少予想は、利益率の高い中国における売上収益の減少が大きく影響することによる売上構成比率の変化の他、『MapleStory: Idle RPG』における業績連

動型の広告宣伝費、及び人件費の増加によるもの。一方で、通期計画では人件費及び従業員数を前年度水準に維持する見込み

決算レター

投資家、アナリスト、メディアの皆さま向けに、第1四半期の業績及び第2四半期業績見通しの詳細を記載した2026年12月期第1四半期決算レターを発行いたしました。当社IRウェブサイトより是非ご覧ください。

IRウェブサイト：<https://www.nexon.co.jp/ir/>

オンライン決算説明会（日本語・英語）

2026年12月期第1四半期決算説明会の開催について、以下のとおりご案内いたします。オンライン説明会（音声のみ）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：2026年5月14日（木）午後5時00分～午後6時30分

ご参加を希望される方は、下記リンクより事前の参加登録をお願いいたします。

https://zoom.us/webinar/register/WN_KrCFwFkHSI-8SYN1xnVFuw

Q&A セッション

Q&A セッションは日本語、英語、韓国語での逐次通訳で進行いたします。ご質問の際は、翻訳に時間がかかる場合がございますので、画面内に発言の許可が表示されるまでお待ちください。

音声アーカイブ及びトランスクリプト

オンライン決算説明会終了後、音声アーカイブ及びトランスクリプトをIRウェブサイト（<https://www.nexon.co.jp/ir/>）に掲載予定です。

本資料は、投資家の皆様に当グループに関する参考情報を提供することを目的として作成されています。当社の業績及び事業状況に関する概要を提供するものであり、当社の株式及びその他の有価証券等の売買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://www.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、JPX日経インデックス400、日経株価指数300、日経平均株価225の構成銘柄にも採用されています。現在、代表作である『メイプルストーリー』、『マビノギ』、『アラド戦記』をはじめとする40を超えるゲームを、190を超える国と地域でPC、コンソール及びモバイル向けに提供しています。2024年には、主要フランチャイズにおける新たな体験の提供を通じた垂直方向の成長、またネクソンのIPポートフォリオに次の柱を創出する水平方向の成長の二軸で構成されるIP成長戦略を策定しました。

■ 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：corporatecommunications@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 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

³ 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

⁴ 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的前提条件を置いて為替感応度を計算