2026年11月10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3四半期連結業績のお知らせ

第3四半期の売上収益は前年同期比17%増、営業利益は11%増

メイプルストーリーフランチャイズ、前年同期比72%成長
過去最高の四半期売上収益を達成

既存フランチャイズの新たな展開と新作が事業基盤を強化

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3四半期（2026年7月1日～9月30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。
「当社のIP拡張戦略は、明確な成果を上げています。メイプルストーリーをはじめとする主力フランチャイズにおけるブランド拡張による収益の多様化、FCフランチャイズの成長回帰、さらに『ARC Raiders』のような新作の貢献により、主力事業が強化されるとともに、収益基盤が複数のフランチャイズと市場に広がっています。また、第3四半期には、当社の経営変革の取り組みの影響が表れています。この取り組みが、商業的な可能性の高いゲームに優秀な人材と資本をどう投じるかという判断を導いています。」

2026 年度第 3 四半期業績概要及び直近のハイライト

- 第 3 四半期の売上収益は、メイプルストーリー及び FC フランチャイズが牽引し、会計基準ベースで前年同期比 17%増加（一定為替レートベース [1]で 9%増加）の 1,384 億円となり、当社業績予想を上回った
- 営業利益は 418 億円となり、当社業績予想を上回った。売上収益が予想を上回ったことに加え、費用が計画を下回ったことが要因。対前年同期では、会計基準ベースで 11%増加（一定為替レートベース [1] で横ばい）。前第 3 四半期は、信託清算に伴う一時的な利益 39 億円を含む
- 費用の総額は当社計画を下回った。『FC ONLINE[2]』及び『MapleStory: Idle RPG』の好調に伴いロイヤリティ費用が計画を上回った一方、プロモーション時期のずれ等により広告宣伝費が計画以下となり、人件費及びクラウドサービス費用も計画を下回った
- 四半期利益 [3]は 381 億円となり当社業績予想を上回った。営業利益が想定を上回ったこと、及びファンド評価益 75 億円を計上したことが要因。前年同期比では、会計基準ベースで横ばいとなった。営業利益の増加に加え、前年同期に計上した持分法による投資の減損損失 61 億円が当第 3 四半期には発生しなかった一方、金融収益が為替差益及び有価証券評価益を計上した前年同期との比較で減少したことが要因

- 『デイヴ・ザ・ダイバー』の累計販売本数が 9 月に 1,000 万本を突破。また、9 月 17 日には、2 月に中国でリリースし、好評を博したモバイル版をグローバルで配信開始
- 『マビノギモバイル』は、7 月の台湾、香港、マカオへのサービス拡大に続き、10 月 7 日に日本で配信開始
- 『ARC Raiders®』の累計販売本数が 1,700 万本を突破。10 月 8 日には、Embark Studios が 2025 年の発売以来最大規模となるアップデート「Frozen Trail」をリリース。休眠プレイヤーの呼び戻し及び販売本数の増加にもつながった
- 本日、新作オンラインアクション RPG『Project OVERKILL』について、ネオプルが開発を手掛け、テンセントが中国でのパブリッシングを担当することを発表。本作は、アラド戦記の世界を舞台に、戦闘表現とビジュアルを全面的に刷新。中国市場に焦点を当て、フランチャイズの新たな魅力を展開

経営変革に向けた取り組みの進捗

- **財務目標：**全てのプロジェクトに対し、競合タイトルとの比較、及び当社ポートフォリオの一部としての位置付けを踏まえた業績目標を設定
- **承認プロセス：**有望なアイデアを迅速に市場に送り出し、見込みが低いものにブレーキをかけるフィルターとして機能。コンセプトからローンチ承認に至るまで、全ての新作は複数段階の評価を経て、商業面での実現可能性を検証
- **重点投資：**直近の数カ月で 6 つのプロジェクトを中止し、予算及び人員を、より商業的可能性の高いプロジェクトへと再配置
- **人工知能（AI）：**開発者がクリエイティブな挑戦に踏み出し、新しいアイデアの検証に、より多くの時間を充てられるよう、開発、ローカライズ、コードレビューでの AI 活用を加速。同じゲームを低コストでつくるのではなく、既存のチームでより野心的で質の高いゲームをつくることを目指す。ネクソンのゲームは人によってつくられ、それは今後も変わらない

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 24%増加の 1,085 億円。3 大フランチャイズ以外の売上収益は、前年同期比 4%減少の 299 億円となった。韓国『マビノギモバイル』の前年同期比での減収が要因

- **メイプルストーリーフランチャイズ**
  - 第 3 四半期のフランチャイズ売上収益は、『MapleStory: Idle RPG』、『MapleStory Worlds』、韓国及びグローバル PC 版の好調により、業績予想を上回った。前年同期比では 72%の増加となり、過去最高の四半期売上収益を達成。第 4 四半期もモメンタムが持続し、前年同期比で約 70%の成長を予想
  - **韓国『メイプルストーリー』：**第 3 四半期の売上収益は、夏季及び秋季アップデートの好調により前年同期比で 19%増加し、当社業績予想を上回った。第 4 四半期は、秋季アップデートの好影響、『ブルーアーカイブ』とのコラボレーション、及び 12 月の冬季アップデートにより、前年同期比で強い二桁成長を見込む
  - **グローバル『メイプルストーリー』：**第 3 四半期の売上収益は、前年同期比で 2 倍となり、当社予想を大幅に上回った。主に既存の PC 版ゲーム内で展開する、初期の『メイプルストーリー』を再現した新たなゲーム体験「MapleStory Classic」が牽引し、中国では売上収益が約 4 倍、台湾では 2 倍に成長。また、欧米地域では 33%の増収となった。第 4 四半期は、欧米市場向け

にハイパーローカライズし、10 月にリリースした「MapleStory Classic World」をはじめとするクラシック体験のモメンタムが続き、売上収益は前年同期比約 2 倍となることを見込む
  - **『MapleStory: Idle RPG』**：第 3 四半期の売上収益は、プレイヤーのフィードバックを反映した一連のアップデート及び 9 月の秋夕アップデートが好調であったことから、予想を上回った。第 4 四半期は、1 周年アップデートにより対前年同期で増収を見込む
  - **『MapleStory Worlds』**：第 3 四半期の売上収益は、業績予想のレンジ内で着地。韓国と台湾で堅調に推移し、前年同期比で約 2 倍に成長。第 4 四半期は、前年同期比で約 3 倍の成長を見込む。より幅広いユーザー層の獲得に向け、ウェブトゥーン作成ツールを搭載した『MapleStory Worlds 2.0』のオープンベータテストを韓国で実施予定
- **アラド戦記フランチャイズ**
  - 第 3 四半期のフランチャイズ売上収益は当社業績予想を下回り、前年同期比では 33%減少となった。9 月の中国における国慶節アップデートが、想定を下回ったことが要因。第 4 四半期は、収益化よりもエンゲージメントの向上を優先することから、対前年同期で減収を見込む
  - **PC 版『アラド戦記』**：中国における第 3 四半期の売上収益は、会計基準ベースでは前年同期比で横ばい、現地通貨ベースでは減少となり、当社業績予想を下回った。9 月の国慶節アップデート及び新レイドは、プレイヤーの呼び戻しへの効果が限定的であった。第 4 四半期は、アップデートやイベントを通じてプレイヤー基盤の安定化に注力することから、前四半期比、前年同期比ともに減収を見込む。韓国の第 3 四半期の売上収益は、当社業績予想のレンジ内で着地。前年同期の高い水準との比較や年初来の軟調な推移を受け、前年同期比では減収となった
  - **『アラド戦記モバイル』**：中国の第 3 四半期の売上収益は、当社業績予想を下回り、前四半期比、前年同期比ともに減少。国慶節アップデートがプレイヤーの期待を下回った。第 4 四半期は、ハイパーローカライズされた複数のコンテンツをリリース予定だが、売上収益は前四半期比及び前年同期比で減少を見込む
- **FC フランチャイズ**
  - 第 3 四半期のフランチャイズ売上収益は、当社業績予想を上回り、ゲームプレイの改善を背景に『FC ONLINE[2]』が好調に転じたことで、前年同期比で二桁成長となった。第 4 四半期もモメンタムが持続し、対前年同期で二桁増収を予想
  - **『FC ONLINE[2]』**：第 3 四半期は過去最高の四半期売上収益を達成。前年同期比で二桁増収となり、当社業績予想を大幅に上回った。ゲームプレイ及び成長システムの改善で平均プレイ時間が過去最高に達し、プロモーションの好調につながった。第 4 四半期も、新選手クラスの追加及び年末プロモーションにより、前年同期比で二桁成長を予想
  - **『FC MOBILE[4]』**：第 3 四半期は、ユーザー数が前四半期比で回復し、前年同期比でも増加した。第 4 四半期は、アップデートや冬季プロモーションにより、前四半期比で増収となり、前年同期の水準に近づく見込み
- **マビノギフランチャイズ**
  - 第 3 四半期のフランチャイズ売上収益は、7 月に台湾、香港、マカオで『マビノギモバイル』をローンチしたことで、前四半期比で増加、韓国での前年同期の高い水準との比較により対前年同期では減少となった。第 4 四半期の『マビノギモバイル』は、10 月の日本ローンチが寄与し、売上収益は前四半期比でおおむね横ばい、前年同期比では減少を見込む

- **シュータージャンル**
  - 『**ARC Raiders®**』：第 3 四半期の売上収益は当社業績予想のレンジ内で着地。10 月の「Frozen Trail」アップデートがコアプレイヤーの呼び戻しと新規プレイヤーの獲得につながり、販売本数が増加。第 4 四半期は、『ARC Raiders®』を発売した前第 4 四半期との比較で減収、前四半期比ではおおむね横ばいを見込む。第 3 四半期との比較では、追加のユニット販売やプレミアム報酬パス及びコレクターセット DLC の貢献を見込む一方、プロモーション値引きによる単価の低下、過去に繰り延べられた売上収益の計上額の減少及び将来の期間に繰り延べる売上収益の増加の影響を受ける見込み
  - 『**THE FINALS®**』：第 3 四半期の売上収益は前年同期比で微減。第 4 四半期は、10 月に配信を開始したシーズン 12 の寄与により、対前年同期でおよそ横ばいを見込む
  - 10 月には、ネクソンとチェルニン・エンターテインメントが『ARC Raiders®』及び『THE FINALS®』の映画、ドラマ化に向けた提携を発表

年内にローンチ予定のタイトル

第 4 四半期は、『マビノギモバイル』の日本でのリリースに加え、『TEMPPAL: OVERGEARED』及び『アズールプロミリア』の新作 2 タイトルを 11 月 26 日にローンチ予定。様々な市場で新たなリリースを着実に重ねた一年を締めくくる

- 『**TEMPPAL: OVERGEARED**』：GRAYGAMES が開発を手掛ける、人気ウェブ小説・ウェブトゥーン『テムパル』が原作の、リアルな中世ファンタジー世界と三人称視点によるシームレスなオープンワールドを特徴とするフル 3D MMORPG。韓国、台湾、香港、マカオでローンチ予定
- 『**アズールプロミリア**』：中国の Manjuu Games 開発による独自のアートスタイルと壮大な世界観を特徴とする、PC 及びモバイル向けのファンタジーワールド RPG を韓国にてリリース予定

2027 年以降にローンチ予定のタイトル

- **アラド戦記フランチャイズ**
  - 『**Arad: Idle RPG**』：メイプルストーリーで確立したフランチャイズ拡張モデルをアラド戦記に初めて適用するカジュアル放置系ゲーム。2027 年上期にローンチ予定
  - 『**Dungeon&Fighter Classic**』：オリジナルのアクション体験をモダンな体験に再構築したリブート作を、2027 年のローンチに向け開発中
  - 『**Dungeon&Fighter: ARAD**』：アラド戦記フランチャイズのさらなるグローバル展開を目指すオープンワールドアクションゲーム
  - 『**Project OVERKILL**』：戦闘表現やビジュアルを全面刷新した、アラド戦記フランチャイズの新たなオンラインアクション RPG
- **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ゲーム。2027 年に基本プレイ無料のサービスとしてローンチ予定
  - 『**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。9 月に韓国で実施した初回アルファテストでは、プレイヤーから好評価を獲得
- **Embark Studios**
  - 初期開発段階にある 2 つの新作ゲーム

- **完全新作タイトル**
  - 『**NAKWON: LAST PARADISE**』：荒廃したソウルを舞台とした脱出型のゾンビサバイバルゲーム。2027 年にグローバルローンチを予定
  - 『**Woochi the Wayfarer**』：朝鮮王朝時代の英雄、チョン・ウチをモチーフとしたアクションアドベンチャー。Unreal Engine 5 で開発
  - 『**ファレイドリア**』：旧称『Project RX』。『ブルーアーカイブ』の開発元である IO DIVISION が手掛ける、PC、モバイル、コンソール向けの美少女ゲーム。東京ゲームショウ 2026 で初のプレイアブルデモを公開し、プレイヤーから高い関心を集めた
  - 『**クレイジーレーシング・カートライダー**』：長年愛されてきたカートライダーフランチャイズを現代の技術で刷新し、韓国及び台湾のプレイヤー向けにリブートしたタイトル
  - 『**バンチョ・ザ・シェフ**』：世界的ヒット作『デイヴ・ザ・ダイバー』のスピンオフとして、RPG と料理シミュレーションを組み合わせた新作を開発中。PS5 及び Steam 向けにグローバル展開予定
  - 『**ゴジラディフェンスフォース: X**』：70 年にわたるゴジラの歴史を彩ってきた数々の映画作品から、歴代の怪獣たちが登場する戦略マネジメントゲーム。2027 年第 1 四半期にグローバルローンチ予定

資本政策と株主還元

- ネクソンの取締役会は、9 月に 1 株当たり 415 円、総額約 3,240 億円（約 20 億米ドル [5]）の特別配当を承認。9 月 30 日時点の株主を対象に 11 月 25 日に支払いを予定。本特別配当は、資本効率向上に向けた重要な施策
- 特別配当に加え、1 株当たり 30 円の期末配当を予定し、年間普通配当は 60 円となる見込み
- 規律ある財務運営により、中長期的に ROE15%を目指すとともに、前年度営業利益の 33%超を株主に還元する方針で、利益の成長を通じて株主還元額も拡大する見込み

2026 年度第 4 四半期業績予想

- 売上収益は、1,077 億円から 1,189 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 13%から 4%の減少（一定為替レートベース [1] では 20%から 12%の減少）
- 営業利益は、40 億円から 117 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 44%の減少から 63%の増加
- 四半期利益 [3] は、47 億円から 106 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 57%から 2%の減少
- 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、2026 年度第 4 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：0.7 億円
- 第 4 四半期の業績予想は、『ARC Raiders®』をリリースした前年同期の高水準との比較、及びアラド戦記フランチャイズの減収予想に加え、新作が主に 11 月下旬から寄与することを前提とする
- 営業利益の予想は、減収を見込む一方で、費用の減少も予想。『ARC Raiders®』及び『MapleStory: Idle RPG』をローンチした 2025 年第 4 四半期との比較で、人件費、支払手数料、及び広告宣伝費が減少する見通し
- 2026 年度通期の売上収益は 5,194 億円から 5,306 億円（会計基準ベースで前年比 9%から 12%の増加）、営業利益は 1,352 億円から 1,429 億円（会計基準ベースで前年比 9%から 15%の増加）

となり、いずれも過去最高を達成する見通し。メイプルストーリーフランチャイズが示した IP 拡張戦略の成果、FC フランチャイズの再成長、『ARC Raiders®』の持続的な貢献、及びその他新作が寄与

決算レター
投資家、アナリスト、メディアの皆様向けに、第 3 四半期の業績及び第 4 四半期業績見通しの詳細を記載した 2026 年 12 月期第 3 四半期決算レターを発行いたしました。当社 IR ウェブサイトよりぜひご覧ください。
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 3 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 11 月 10 日（火）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_S3LTQ49xQTqzbZ9wzbNJ4A#/registration

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、通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] 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』（PC）及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』（モバイル）

[3] 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益

[4] 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』

[5] 1ドル＝160.7 円の換算レートで計算

[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