決算説明資料　2026年度第3四半期

パトリック・ソダーランド 会長 | イ・ジョンホン 代表取締役社長 | 植村 士朗 代表取締役 最高財務責任者

2026年11月10日　株式会社ネクソン



目次

- マネジメント・サマリー
- フランチャイズ・サマリー
- 2026年度第3四半期 業績
- 2026年度第4四半期 業績見通し
- 資本政策と株主還元
- パイプライン
- 参考資料



マネジメント・サマリー

メイプルストーリー及びFCフランチャイズが牽引し、第3四半期は業績予想を大幅に上回った

- メイプルストーリーフランチャイズ：前年同期比で72%増収、過去最高の四半期売上収益を達成。中国の「MapleStory Classic」と韓国の主力PC版が牽引し、新たなゲーム体験である『MapleStory: Idle RPG』と『MapleStory Worlds[1]』も好調を維持
- FCフランチャイズ：前年同期比で増収に転じ、『FC ONLINE[2]』が過去最高の四半期売上収益を達成

規律あるパイプライン管理

- 『ARC Raiders』：「Frozen Trail」アップデートを10月8日に実施し、既存プレイヤーの再活性化と新規のユニット販売を促進
- 10月に日本で『マビノギモバイル』サービス開始。『TEMPPAL: OVERGEARED』、『アズールプロミリア』は11月26日のサービス開始に向けて順調に進捗
- プレイヤー体験及びゲーム全体の品質の更なる向上に向け、『Arad: Idle RPG』のリリース時期を2027年上期に変更。本作は引き続き、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展開する第一歩と位置付ける

経営変革の進捗

- 従業員数は前年同期比で概ね横ばいとなり、計画を下回った
- 全ての新規プロジェクトに業績目標を設定
- 段階的な選定・承認プロセスにより、有望なアイデアを迅速に本格開発へ移行
- 6件のプロジェクトを中止し、商業的な成功可能性の高いプロジェクトに人員と予算を再配置
- クリエイティブに関する意思決定は人を中心に行いつつ、AIの活用を加速

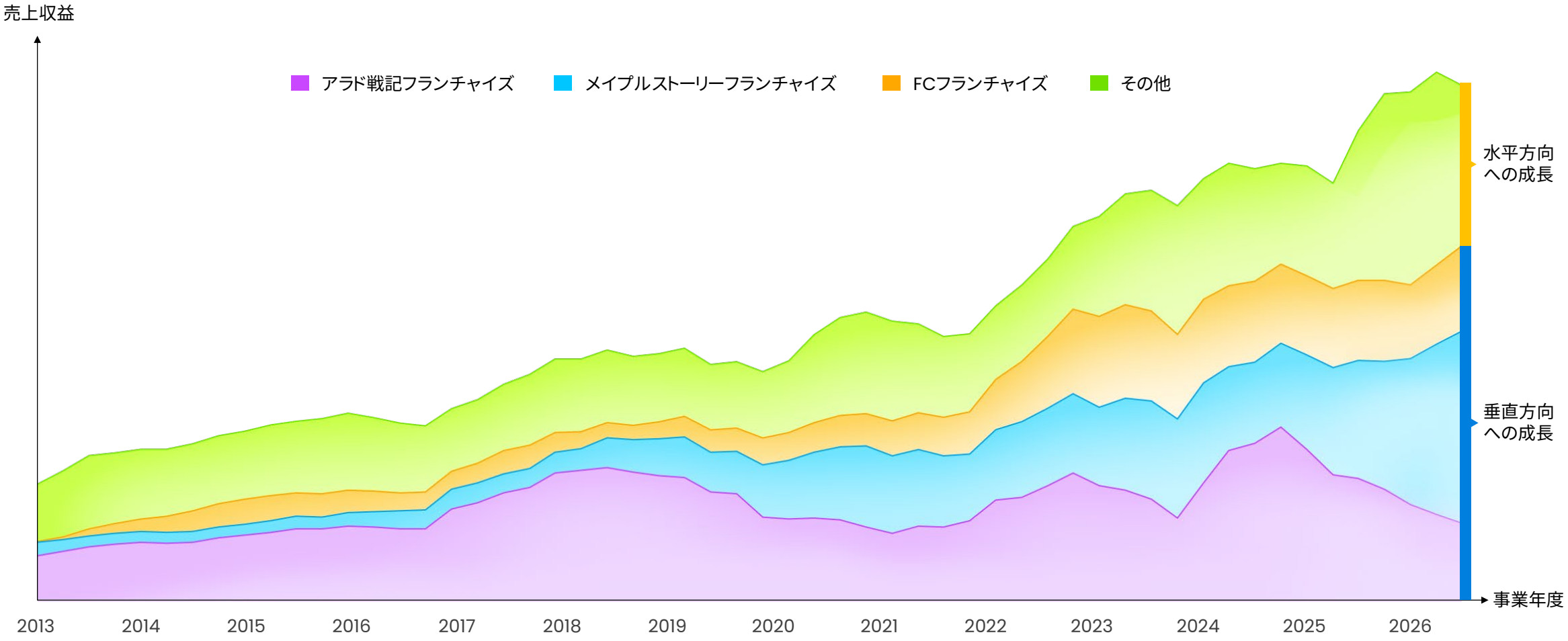
1 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

2 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

直近12か月売上収益推移

垂直方向 -メイプルストーリー及びFCフランチャイズの成長が牽引し、前年同期比で24%増加
水平方向 -韓国『マビノギモバイル』の昨年の高い水準との比較により、前年同期比で4%減少



© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

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前年同期比72%増、業績予想を上回り、四半期として過去最高を達成。新たなゲーム体験及び主力PC版が牽引
第4四半期は前年同期比約70%の成長を見込む

韓国『メイプルストーリー』

- 第3四半期：夏季及び秋季アップデートが牽引し、業績予想を上回った。前年同期比で19%成長
- 第4四半期：秋季アップデート好調の持続、『ブルーアーカイブ』とのコラボレーション、及び12月開始の冬季アップデートにより、前年同期比で大幅な二桁成長を見込む

グローバル『メイプルストーリー』

- 第3四半期：業績予想を大幅に上回り、前年同期比で2倍に増加。「MapleStory Classic」が牽引し、中国では前年同期比で約4倍、台湾では2倍に成長。欧米も前年同期比で33%成長
- 第4四半期：10月に好調なスタートを切った欧米向けの「MapleStory Classic World」をはじめ、クラシック体験の好調が牽引し、前年同期比で約2倍の成長を見込む

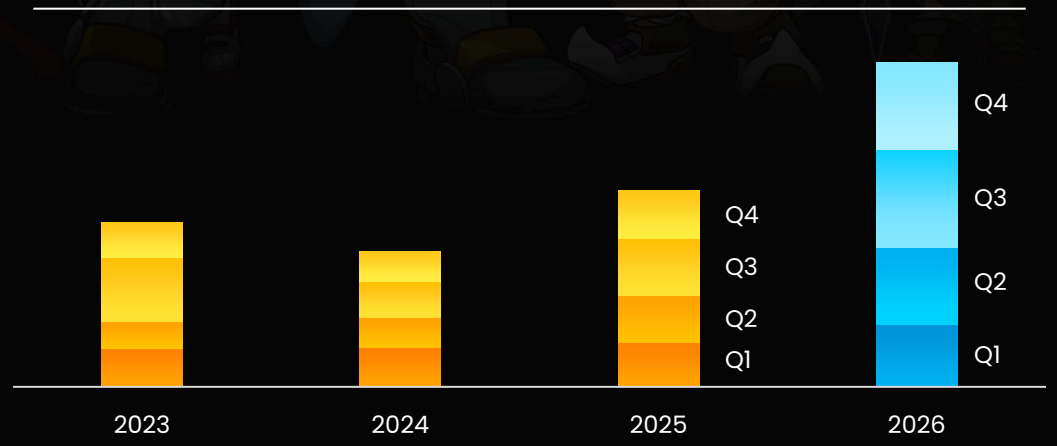
『MapleStory: Idle RPG』

- 第3四半期：プレイヤーフィードバックを反映した一連のアップデートや秋夕アップデートが寄与し、業績予想を上回った
- 第4四半期：1周年アップデートが牽引し、前年同期比で増収を見込む

『MapleStory Worlds[1]』

- 第3四半期：韓国及び台湾が牽引し、業績予想のレンジ内で着地。前年同期比で約2倍に成長
- 第4四半期：グローバル開発者コンテストから生まれた新規ワールドに牽引され、前年同期比で約3倍への成長を見込む
- ユーザーベースの拡張を目指し、ウェブトゥーン制作機能を備えた『MapleStory Worlds 2.0』のオープンベータを韓国で実施予定

メイプルストーリーフランチャイズ売上収益



1 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

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前年同期比で33%減少し、業績予想を下回った
第4四半期は、新作の開発を進めつつ、収益化よりエンゲージメントの安定化を優先するため、前年同期比で減収を見込む



PC版『アラド戦記』

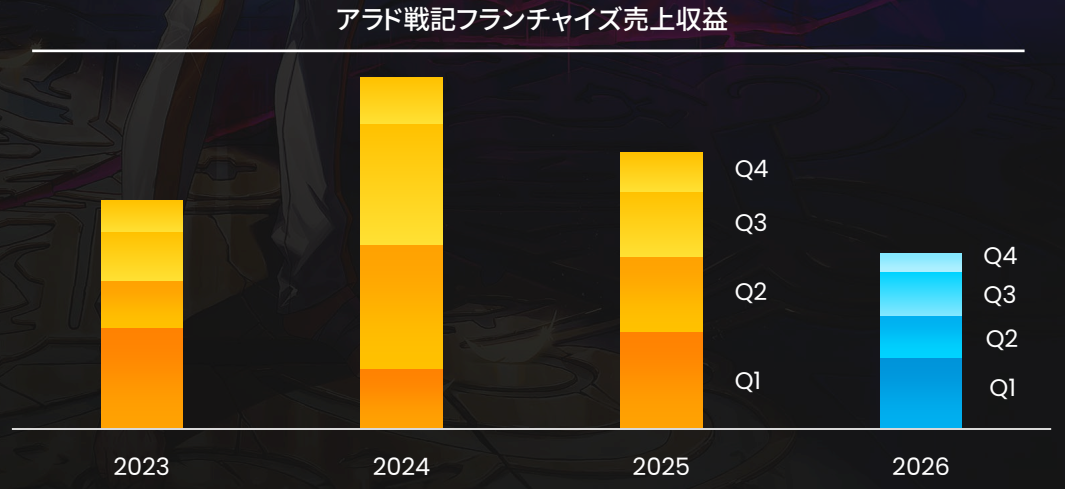
- 中国
  - 第3四半期：業績予想を下回った。会計基準ベースでは前年同期比横ばいとなった一方、現地通貨ベースでは前年同期比で減収
  - 国慶節アップデート及び新規レイドによるユーザー再活性化への効果は限定的。MAU及び課金ユーザー数は前年同期比、前四半期比ともに減少した一方、ARPPUは上昇
  - 第4四半期：前四半期比、前年同期比ともに減収を見込む。アップデートやイベントを通じて、ユーザー基盤の安定化に注力
- 韓国
  - 第3四半期：業績予想レンジ内で着地。前年同期の高い水準との比較に加え、3月の新シーズンアップデート以降の低調な推移により、前年同期比で減収
  - 第4四半期：前年同期比で減収を見込む。年末にかけて複数のコンテンツアップデート及びイベントを計画

『アラド戦記モバイル』

- 第3四半期：業績予想を下回った。国慶節アップデートはユーザーの期待を下回ったため、前四半期比、前年同期比ともに減収
- 第4四半期：前四半期比、前年同期比ともに減収を見込む。複数のハイパーローカライズされたコンテンツのリリースを予定

フランチャイズ拡張

- 『Dungeon&Fighter Classic』、『Arad: Idle RPG』、『Dungeon&Fighter: ARAD』及び、テンセントと中国市場へ展開しフランチャイズの新たなビジョンを示す『Project OVERKILL』など、新たなゲーム体験によりポートフォリオを拡充し、長期的な収益力の向上を目指す



FCフランチャイズ

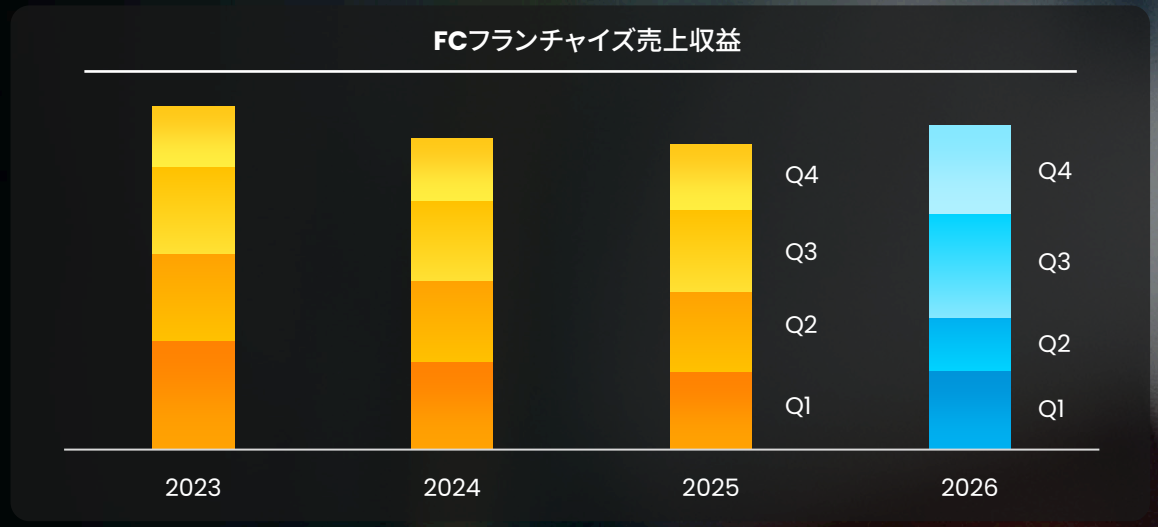
第3四半期のフランチャイズ売上収益は業績予想を上回り、前年同期比で二桁台の増収に転じた
『FC ONLINE[1]』はゲームプレイの改善によって復調
第4四半期も前年同期比で二桁台の増収を見込む

『FC ONLINE[1]』

- 第3四半期：業績予想を大幅に上回り、前年同期比で二桁の増収を達成し、四半期として過去最高の売上収益を達成。ゲームプレイ及び育成システムの改善により、平均プレイ時間は過去最高を記録し、秋タイベントを含むプロモーションも好評
- 第4四半期：新規選手クラス及び年末プロモーションにより、前年同期比で二桁の増収を見込む

『FC MOBILE[2]』

- 第3四半期：ユーザー数は前四半期比で回復し、前年同期比でも増加
- 第4四半期：堅調なユーザー基盤に加え、アップデート及び冬季プロモーションの効果により、前四半期比で増収となり、前年同期との差が縮小する見込み



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

2 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

シュータージャンル

『ARC Raiders』の累計販売本数は1,700万本を突破。10月の「Frozen Trail」アップデートが休眠プレイヤーの復帰及び新規販売につながり、長期的なエンゲージメントを重視するEmbarkの戦略の有効性を裏付けた



『ARC Raiders』

- 第3四半期：業績予想のレンジ内で着地
- 第4四半期：ローンチした前年同期との比較により、減収を見込む。前四半期比ではおおむね横ばいになると見込む。販売本数の増加、プレミアム報酬パス及びコレクターセットDLCが寄与するものの、プロモーション値引きによる単価の低下、過年度から繰り延べられた売上収益の認識額の減少、及び第4四半期から翌四半期以降に繰り延べられる売上収益の増加が影響する

『THE FINALS』

- 第3四半期：前年同期比で微減
- 第4四半期：新たなゲームモード及びプレイスタイル、UIの全面刷新を含む10月開始のシーズン12により、売上収益は前年同期比およそ横ばいを見込む

2026年度第3四半期 業績

2026年度第3四半期業績ハイライト

業績予想を大幅に上回る着地。費用は計画を下回った

売上収益

- メイプルストーリー及びFCフランチャイズが牽引し、当社業績予想を上回った。以下の四半期過去最高が主導
  - メイプルストーリーフランチャイズ：韓国『メイプルストーリー』、「MapleStory Classic」、『MapleStory: Idle RPG』及び『MapleStory Worlds[1]』が牽引し、前年同期比で72%成長。フランチャイズ売上収益は四半期として過去最高を達成
  - FCフランチャイズ：『FC ONLINE[2]』が前年同期比で二桁台の増収に転じ、四半期として過去最高の売上収益を達成

営業利益

- 業績予想を上回った。売上収益の上振れと、費用が計画を下回ったことが要因。『FC ONLINE[2]』及び『MapleStory: Idle RPG』が業績予想を上回ったことに伴いロイヤリティが上振れた一方、広告宣伝費、人件費及びクラウドサービス費用が計画を下回った
- 前年同期比で増加。2025年第3四半期に信託清算に伴う一過性利益39億円を計上していたほか、売上連動費用、クラウド及びソフトウェアサービス費用、人件費が増加

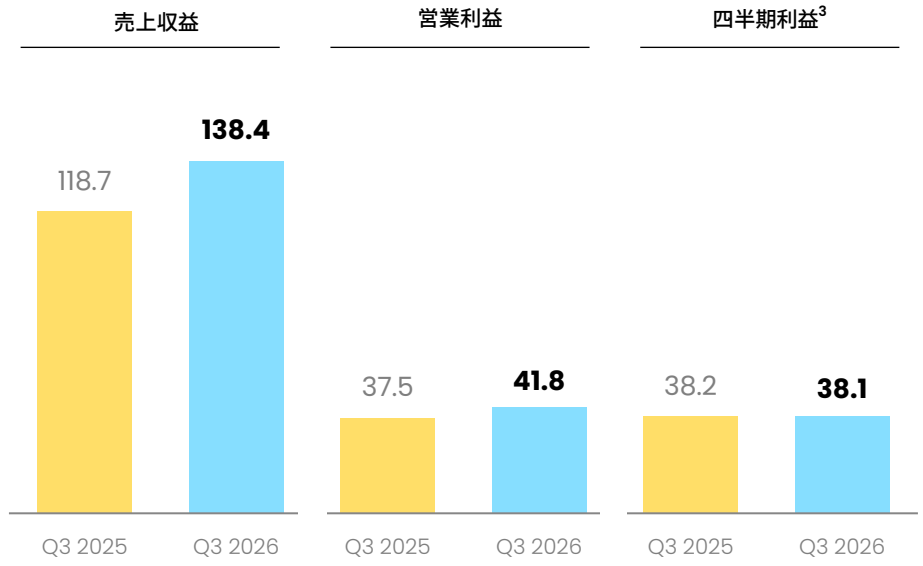
四半期利益[3]

- 業績予想を上回った。営業利益の上振れ及びファンド評価益75億円を計上したことが要因
- 前年同期比で横ばい。営業利益の増加及び前年同期に計上した持分法による減損損失61億円が剥落した一方で、金融収益が前年同期の257億円から124億円に減少したことで相殺

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

	2025年 第3四半期 実績	2026年 第3四半期 業績見通し		2026年 第3四半期 実績	前年同期比変化率（%） 会計基準ベース	前年同期比変化率（%） 一定為替レートベース[4]
売上収益	**¥118,719**	***¥120,732***	***~ ¥133,436***	**¥138,383**	***17%***	***9%***
PC/コンソール	85,191	*88,390*	*~ 95,902*	104,391	*23%*	*14%*
モバイル	33,528	*32,342*	*~ 37,534*	33,992	*1%*	*(6%)*
営業利益	**37,528**	***22,605***	***~ 32,269***	**41,788**	***11%***	***0%***
四半期利益[3]	**38,165**	***18,223***	***~ 25,640***	**38,133**	***(0%)***	***(8%)***
1株当たり四半期利益	47.78	*23.35*	*~ 32.86*	48.84		
為替レート						
100韓国ウォン/日本円	10.65	*10.89*	*10.89*	11.24	*6%*	
中国元/日本円	20.63	*23.94*	*23.94*	23.54	*14%*	
米ドル/日本円	147.48	*162.60*	*162.60*	159.25	*8%*	

（単位：十億円）



1 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

2 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

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です。

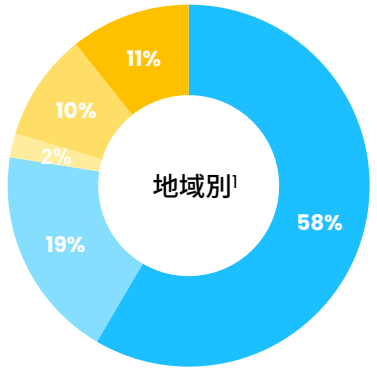
4 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第3四半期 売上構成

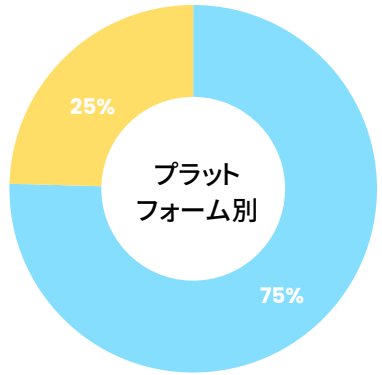
（単位：百万円）

	2025年 第3四半期	2026年第3四半期 会計基準ベース	2026年第3四半期 一定為替レートベース[3]	前年同期比変化率(%) 会計基準ベース	前年同期比変化率(%) 一定為替レートベース[3]
地域別[1]					
韓国	¥69,072	¥80,903	¥76,533	*17%*	*11%*
中国	28,377	26,357	23,187	*(7%)*	*(18%)*
日本	3,426	2,988	2,904	*(13%)*	*(15%)*
北米及び欧州	9,452	13,319	12,518	*41%*	*32%*
その他の地域[2]	8,392	14,816	13,959	*77%*	*66%*
売上収益合計	**118,719**	**138,383**	**129,101**	***17%***	***9%***
プラットフォーム別					
PC/コンソール	85,191	104,391	97,532	*23%*	*14%*
モバイル	33,528	33,992	31,569	*1%*	*(6%)*
売上収益合計	**118,719**	**138,383**	**129,101**	***17%***	***9%***
為替レート					
100韓国ウォン/日本円	*10.65*	*11.24*	*10.65*	*6%*	
中国元/日本円	*20.63*	*23.54*	*20.63*	*14%*	
米ドル/日本円	*147.48*	*159.25*	*147.48*	*8%*	



地域別[1]

- 韓国 58%
- 中国 19%
- 日本 2%
- 北米及び欧州 10%
- その他の地域[2] 11%



プラットフォーム別

- PC/コンソール 75%
- モバイル 25%

1 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

2 「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みます。

3 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指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

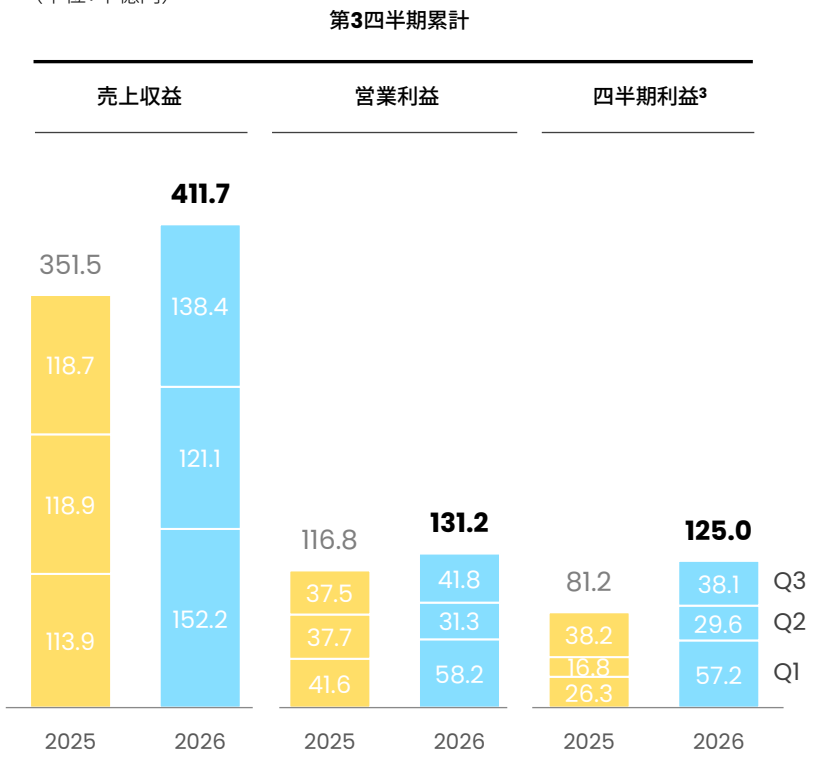
© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第3四半期累計

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

	2025年 第1-3四半期	2026年第1-3四半期 会計基準ベース	2026年第1-3四半期 一定為替レートベース[4]	前期比変化率(%) 会計基準ベース	前期比変化率(%) 一定為替レートベース[4]
地域別[1]					
韓国	¥194,330	¥199,473	¥191,821	*3%*	*(1%)*
中国	92,828	77,105	70,433	*(17%)*	*(24%)*
日本	10,378	9,101	8,864	*(12%)*	*(15%)*
北米及び欧州	29,765	83,320	74,076	*180%*	*149%*
その他の地域[2]	24,202	42,694	39,857	*76%*	*65%*
売上収益合計	**351,503**	**411,693**	**385,051**	***17%***	***10%***
プラットフォーム別					
PC/コンソール	247,269	309,455	287,997	*25%*	*16%*
モバイル	104,234	102,238	97,054	*(2%)*	*(7%)*
売上収益合計	**351,503**	**411,693**	**385,051**	***17%***	***10%***
営業利益	**116,837**	**131,235**	**116,825**	***12%***	***(0%)***
四半期利益[3]	**81,195**	**124,997**	**111,945**	***54%***	***38%***
1株当たり四半期利益	100.56	158.85			

（単位：十億円）



1 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

2 「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みます。

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です。

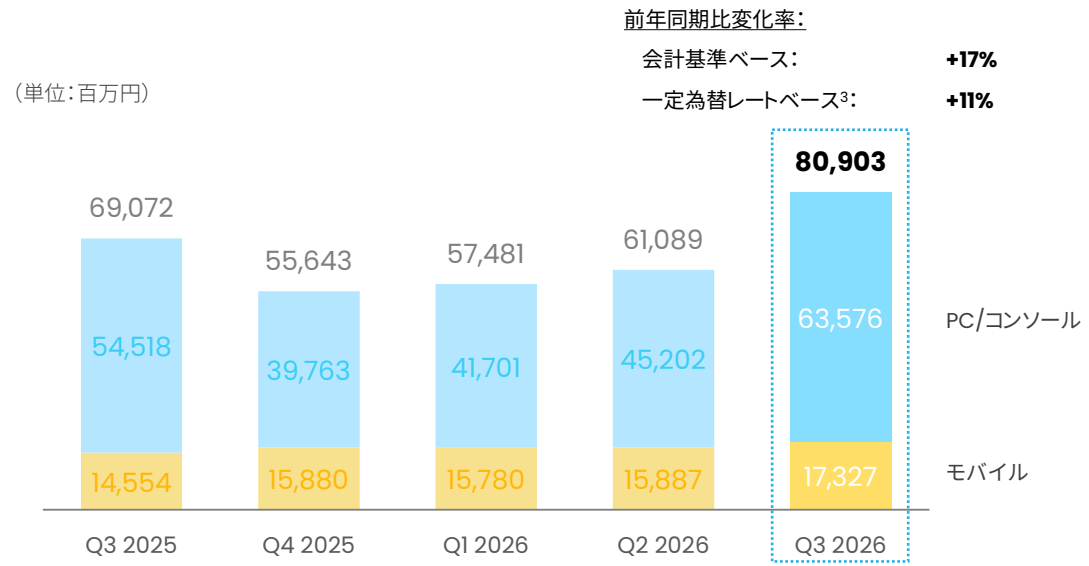
4 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

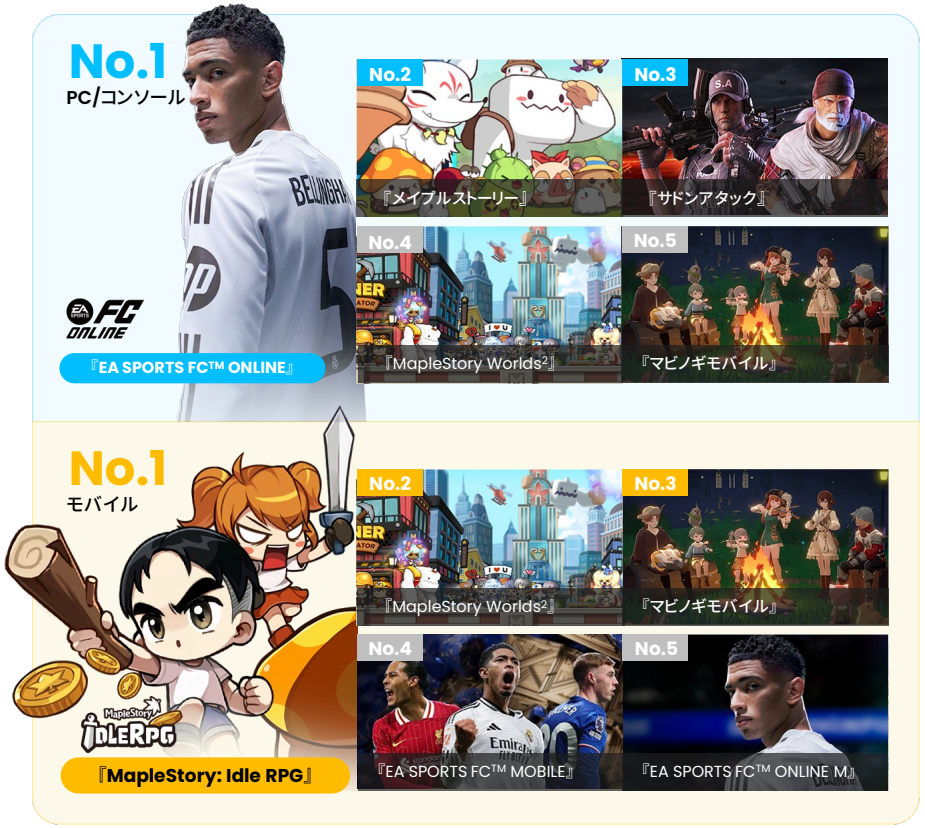
2026年度第3四半期 韓国ハイライト

『FC ONLINE[1]』及びメイプルストーリーフランチャイズ全体の好調に牽引され、業績予想を上回った

- メイプルストーリーフランチャイズ：主要3タイトルが業績予想を上回った
  - PC版『メイプルストーリー』：夏季及び秋季アップデートに牽引され、前年同期比で19%成長
  - 『MapleStory: Idle RPG』：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秋夕アップデートに牽引され、業績予想を上回った
  - 『MapleStory Worlds[2]』：引き続き堅調に推移し、前年同期比で3倍超に成長
- FCフランチャイズ：業績予想を上回り、前年同期比で二桁の増収。『FC ONLINE[1]』はプロモーション及び秋タイベントが好評を博し、四半期として過去最高の売上収益を達成
- アラド戦記フランチャイズ：PC版は業績予想のレンジ内で着地したものの、前年同期の高い水準との比較に加え、3月の新シーズンアップデート以降の低調な推移により、前年同期比で減収
- 『マビノギモバイル』：前年同期の高い水準との比較により、前年同期比で減収
- プラットフォーム別では、PC/コンソール売上収益が17%、モバイル売上収益が19%増加



地域別売上収益ランキング[4]



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

2 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

3 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指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

4 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

5 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第3四半期 中国ハイライト

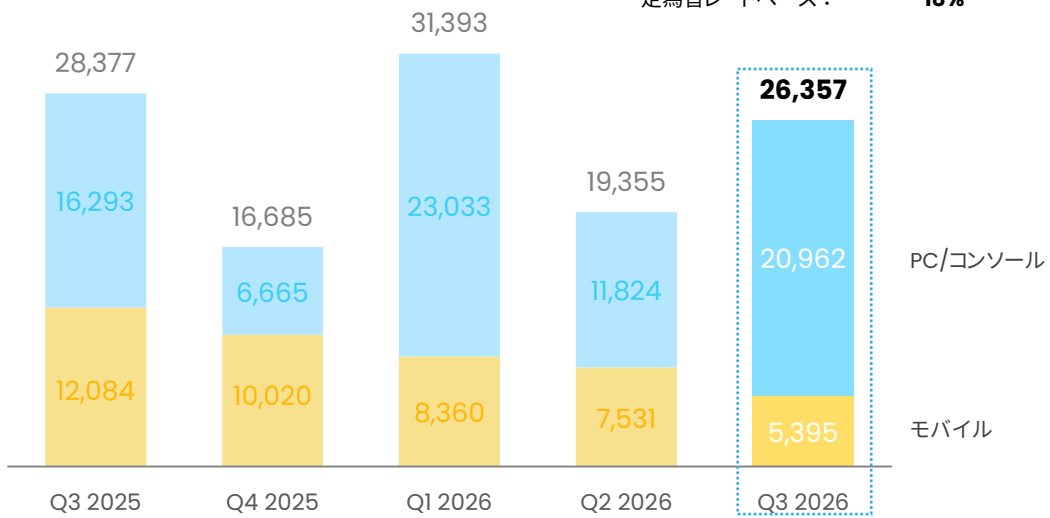
業績予想のレンジ内で着地。「MapleStory Classic」の好調が牽引

- PC版『メイプルストーリー』：8月にローンチした「MapleStory Classic」の好調に牽引され、業績予想を大幅に上回り、売上収益は前年同期比で約4倍に増加
- PC版『アラド戦記』：
  - 業績予想を下回った。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前年同期比で減収。国慶節アップデート及び新規レイドによるユーザーの再活性化への効果は限定的
  - MAU及び課金ユーザー数は前年同期比、前四半期比ともに減少した一方で、ARPPUは上昇
- 『アラド戦記モバイル』：
  - 国慶節アップデートがユーザー期待を下回ったことにより、業績予想を下回り、前年同期比で減収

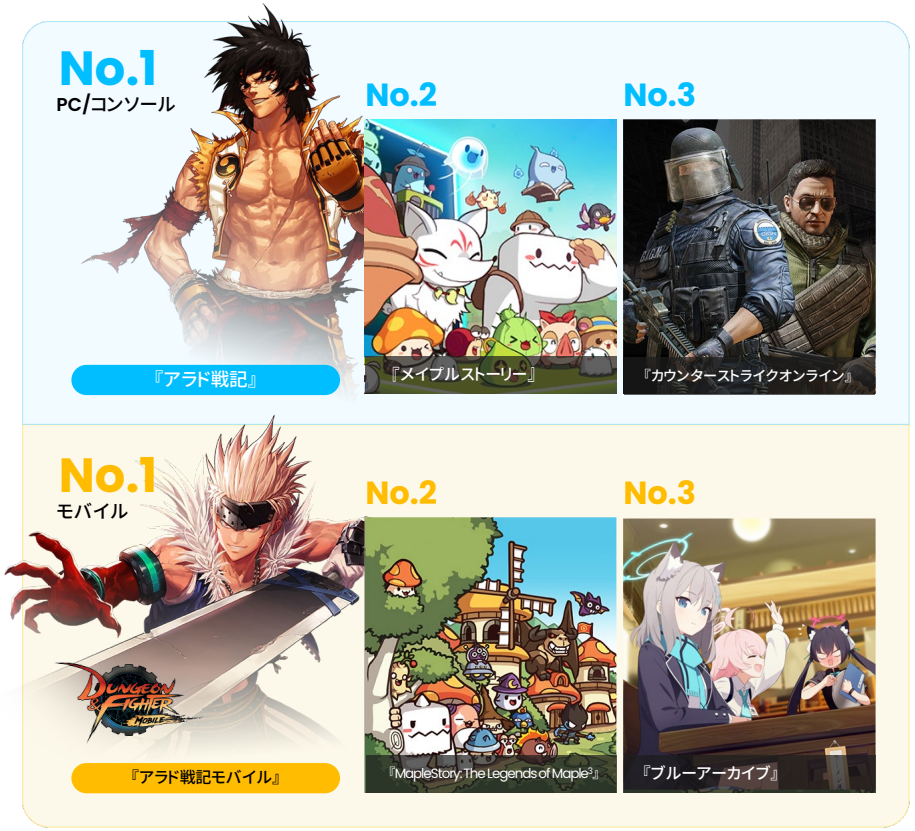
（単位：百万円）

前年同期比変化率：

会計基準ベース：	**-7%**
一定為替レートベース[1]：	**-18%**



地域別売上収益ランキング[2]



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指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

2 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

3 中国における『MapleStory M』の正式名称です。

4 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第3四半期 日本ハイライト

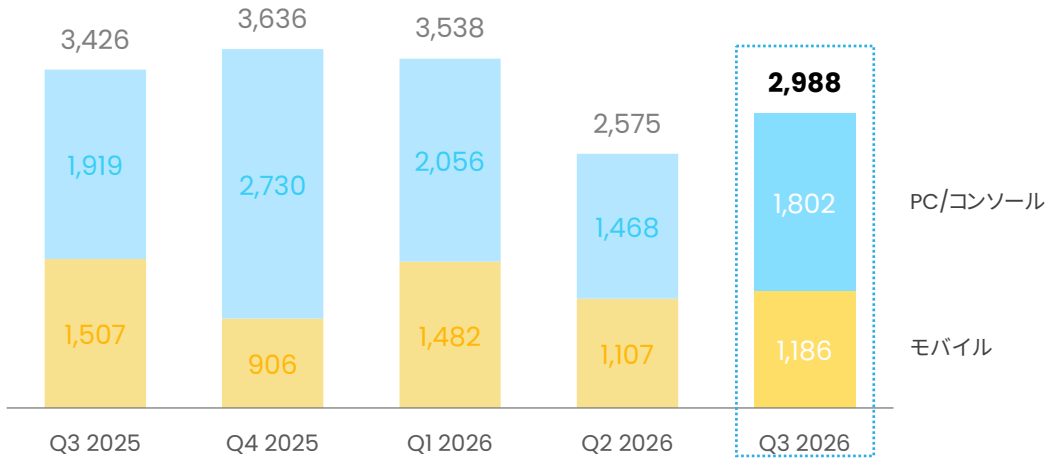
おおむね業績予想のレンジ内で着地

- 『ブルーアーカイブ』及び『The First Descendant』は前年同期比で減収
- PC版『メイプルストーリー』：売上収益は業績予想を下回り、前年同期比で微減

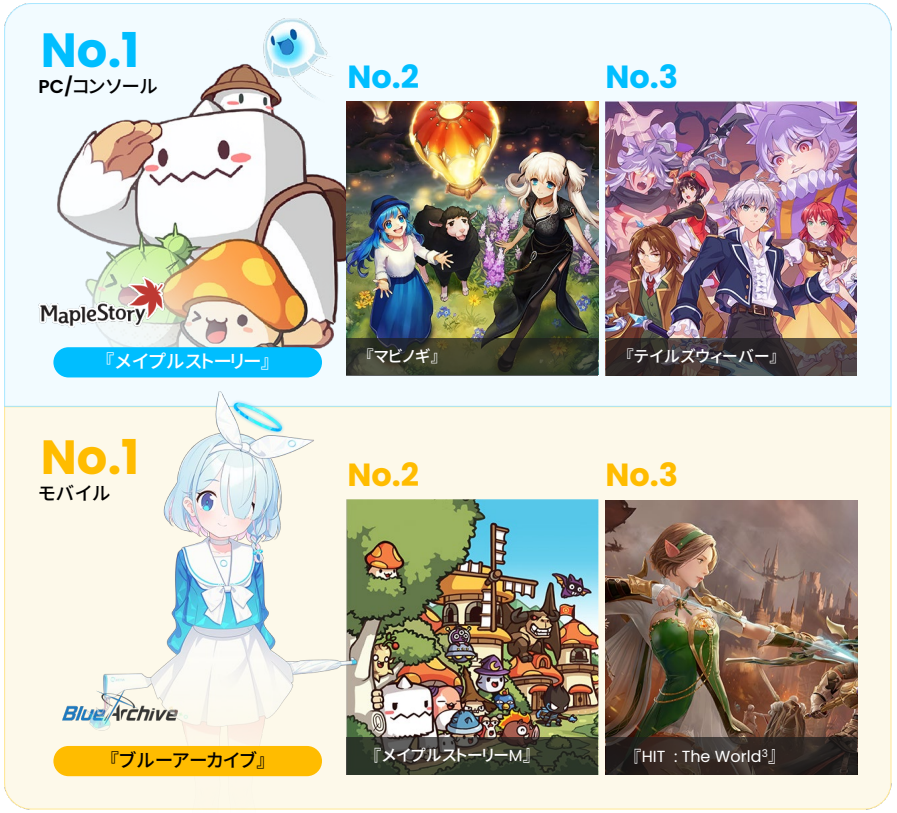
（単位：百万円）

前年同期比変化率：

会計基準ベース：	**-13%**
一定為替レートベース[1]：	**-15%**



地域別売上収益ランキング[2]



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指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

2 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

3 日本における『HIT2』の正式名称です。

4 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第3四半期 北米及び欧州ハイライト

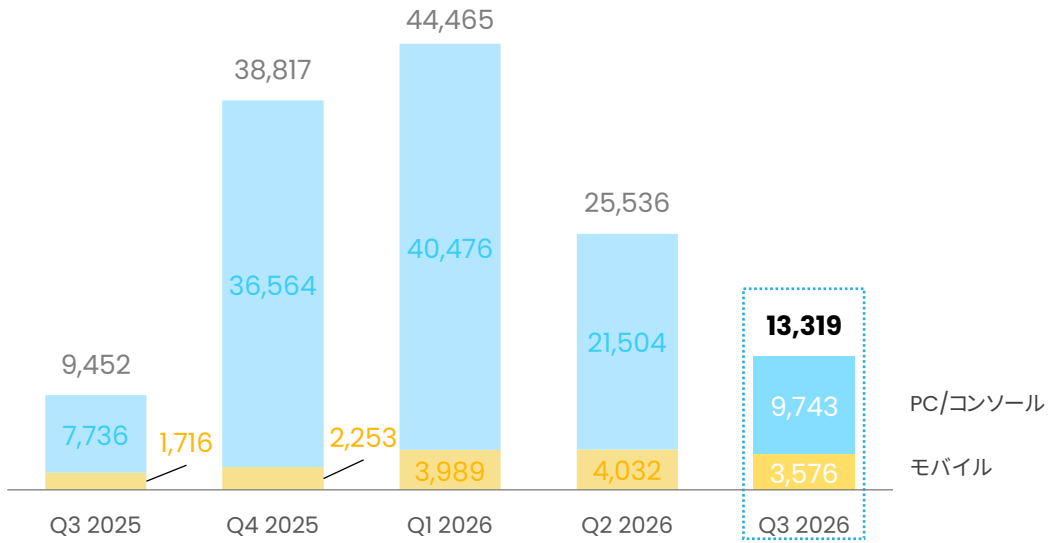
当社業績予想のレンジ内で着地。『ARC Raiders』及び『MapleStory: Idle RPG』が前年同期比での成長を牽引

- 『ARC Raiders』：想定通りに推移し、前年同期比での成長に寄与
- メイプルストーリーフランチャイズ：
  - 『メイプルストーリー』：コラボレーション及び夏季アップデートの好調が牽引し、売上収益は業績予想のレンジ内で着地、前年同期比では33%増収
  - 『MapleStory: Idle RPG』：業績予想を上回り、前年同期比での成長に寄与
- 『THE FINALS』：売上収益はおおむね想定通り、前年同期比で微減

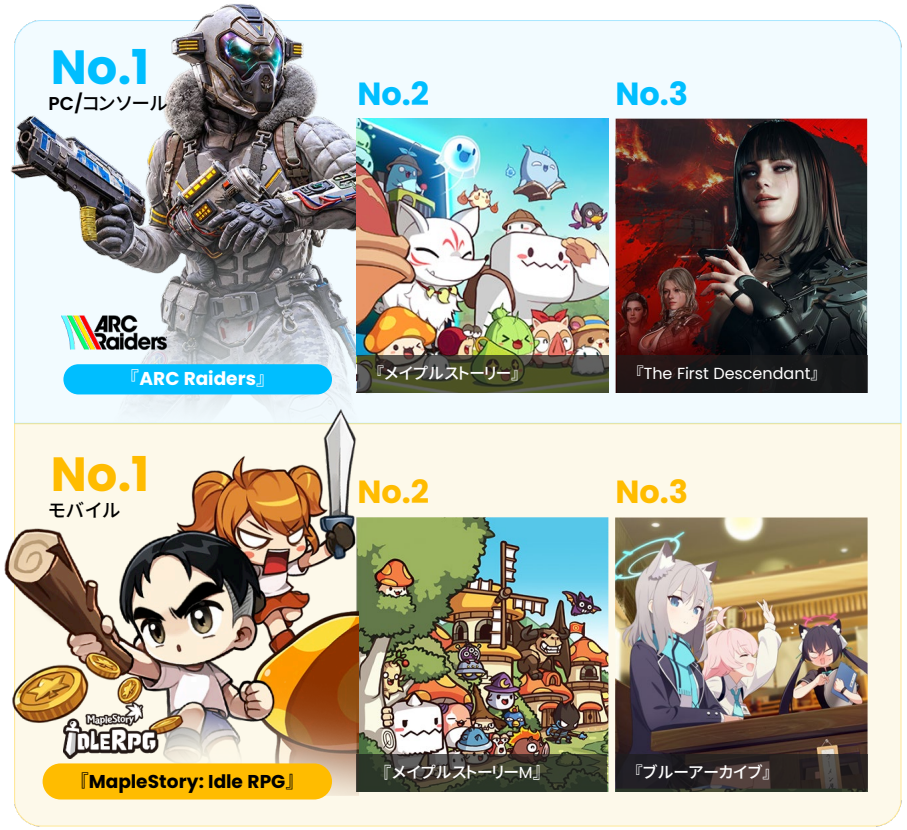
（単位：百万円）

前年同期比変化率：

会計基準ベース：	**+41%**
一定為替レートベース[1]：	**+32%**



地域別売上収益ランキング[2]



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指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

2 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

3 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第3四半期 その他の地域[1] ハイライト

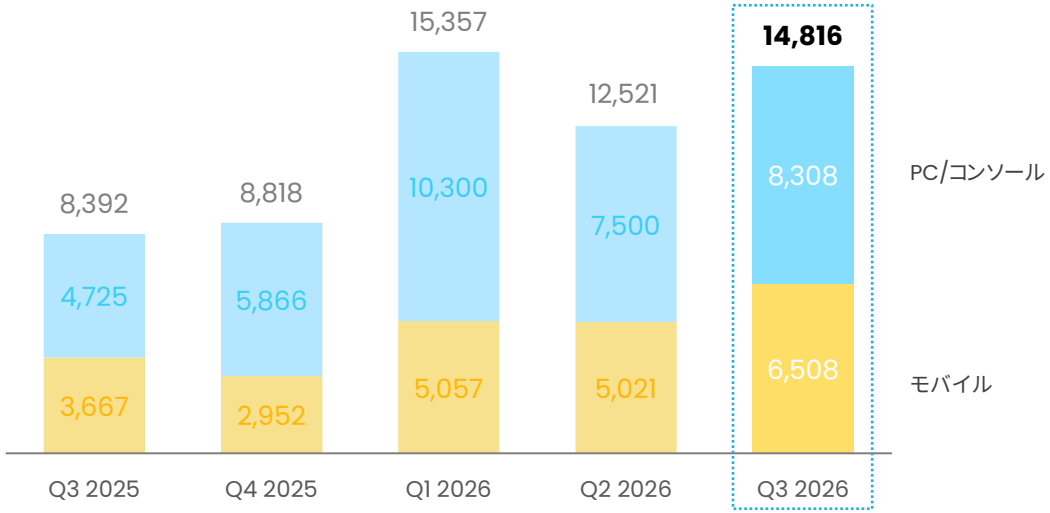
業績予想のレンジ内で着地。『マビノギモバイル』、『MapleStory: Idle RPG』及び『メイプルストーリー』が前年同期比での増収を牽引

- メイプルストーリーフランチャイズ：
  - 『メイプルストーリー』：7月に台湾でローンチした「MapleStory Classic」に牽引され、業績予想を上回り、前年同期比で72%増収
  - 『MapleStory: Idle RPG』：業績予想を上回り、前年同期比での成長に寄与
  - 『MapleStory Worlds[2]』：主要なユーザー生成ワールドでの継続的なエンゲージメントに支えられ、前年同期比で13%増収
- 『マビノギモバイル』：7月22日に台湾・香港・マカオでサービスを開始し、前年同期比での成長に寄与

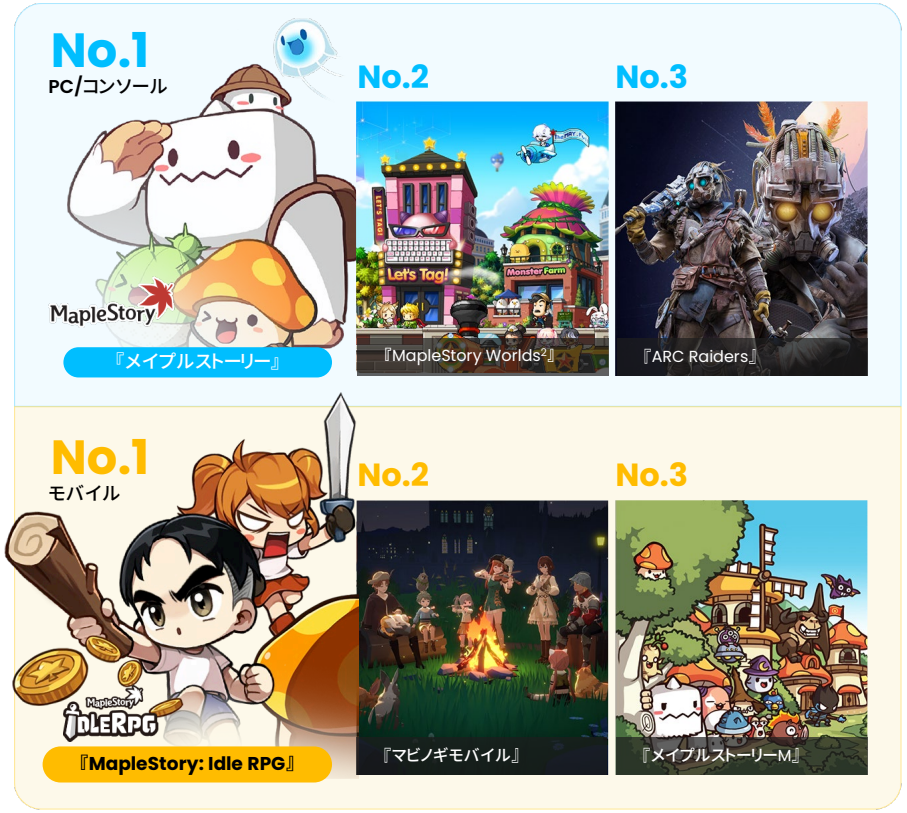
（単位：百万円）

前年同期比変化率：

会計基準ベース：	**+77%**
一定為替レートベース[3]：	**+66%**



地域別売上収益ランキング[4]



1 「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みます。

2 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

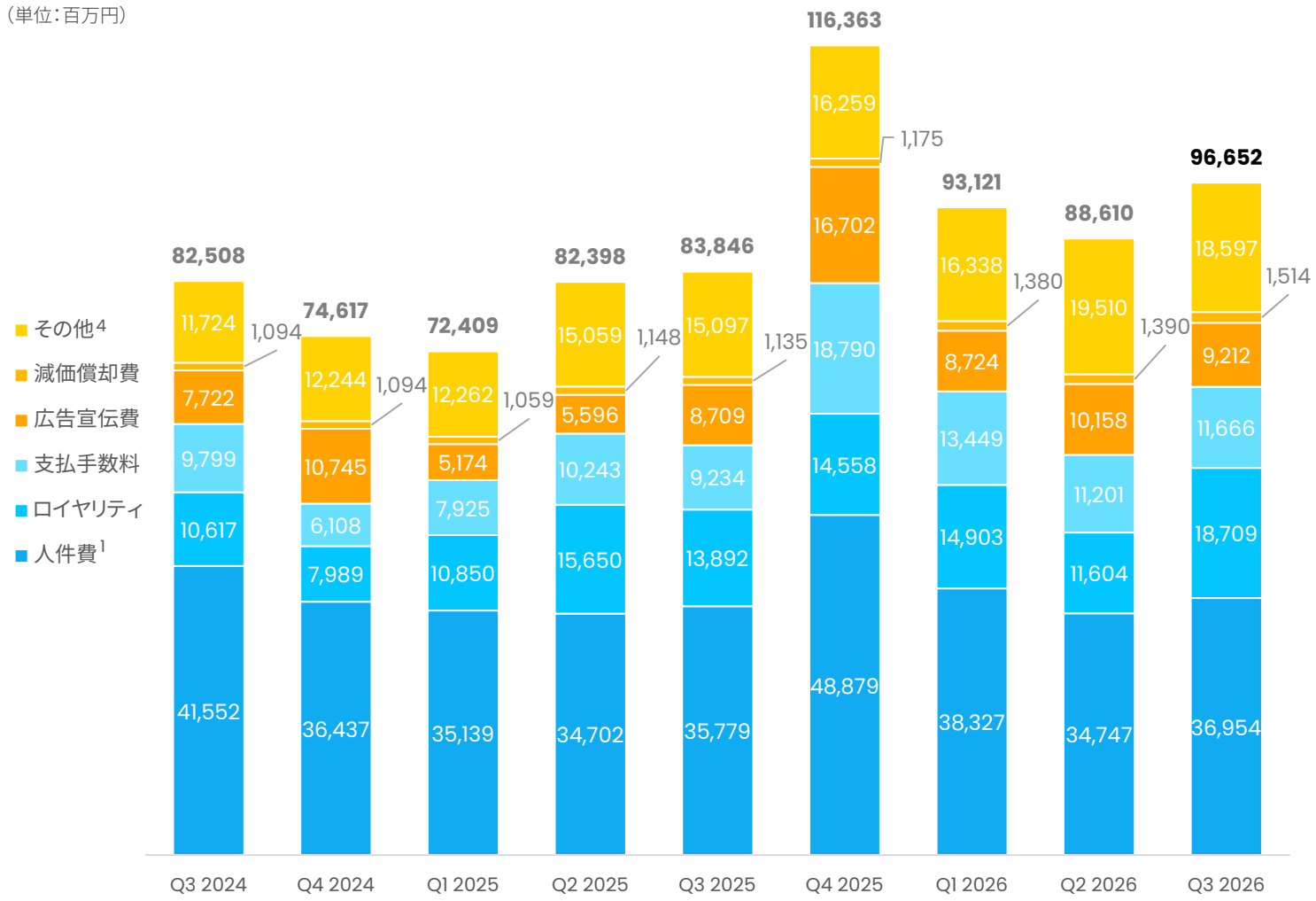
3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用し計算しています。

4 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

5 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

費用内訳



第3四半期実績

前年同期比分析

- 人件費[1]：特別配当に伴うストックオプションの調整に係る一時費用及び人員数の増加により増加
- ロイヤリティ費用：『FC ONLINE[2]』及び『MapleStory: Idle RPG』の増収により増加
- 支払手数料：『MapleStory: Idle RPG』及び『MapleStory Worlds[3]』の増収により増加
- 広告宣伝費：『MapleStory: Idle RPG』のユーザー獲得費用に加え、『ARC Raiders』、及び『マビノギモバイル』のプロモーションにより増加
- その他[4]：クラウドサービス費用、ソフトウェアサービス利用料及び『MapleStory Worlds[3]』のクリエイター報酬[5]の増加により増加

前四半期比分析

- 人件費[1]：特別配当に伴うストックオプションの調整に係る一時費用により増加
- ロイヤリティ費用：FCフランチャイズ及び『マビノギモバイル』の増収により増加
- 支払手数料：『マビノギモバイル』の地域展開及び『FC MOBILE[6]』の増収により増加
- 広告宣伝費：FCフランチャイズ及び韓国『メイプルストーリー』のプロモーション費用の減少、ならびに『MapleStory: Idle RPG』のユーザー獲得費用の減少により減少
- その他[4]：『MapleStory Worlds[3]』のクリエイター報酬[5]の減少により減少

1 人件費は、人件費（売上原価）、人件費（販売費及び一般管理費）及び研究開発費（販売費及び一般管理費）を含みます。

2 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

3 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

4 その他（売上原価）及びその他（販売費及び一般管理費）の合計。クラウドサービス費用、外注費、『MapleStory Worlds』のクリエイター報酬を含みます。

5 『MapleStory Worlds』において、コンテンツ内でプレイヤーが課金した場合、当社は受け取った支払額の内の特定の割合をクリエイター報酬としてコンテンツの提供者に支払います。

6 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第4四半期
業績見通し

2026年度第4四半期 業績見通し

『ARC Raiders』をローンチした前年同期の高い水準との比較

売上収益

- メイプルストーリー及びFCフランチャイズの好調が継続。新サービスである日本の『マビノギモバイル』、『TEMPPAL: OVERGEARED』及び『アズールプロミリア』は、主に11月下旬から寄与する見込み
- 『ARC Raiders』のローンチ四半期であった前年同期との比較に加え、アラド戦記フランチャイズの減収により、前年同期比で減収を見込む

営業利益

- 売上収益の減少を見込む一方、費用も減少することにより、前年同期比で減益から増益のレンジを見込む
- 人件費及び支払手数料の減少に加え、『ARC Raiders』及び『MapleStory: Idle RPG』のローンチプロモーションを実施した前年同期との比較により、広告宣伝費も減少すると見込む

四半期利益[1]

- 前年同期比で減少を見込む。2025年第4四半期は為替差益及び有価証券評価益による金融収益166億円を認識

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

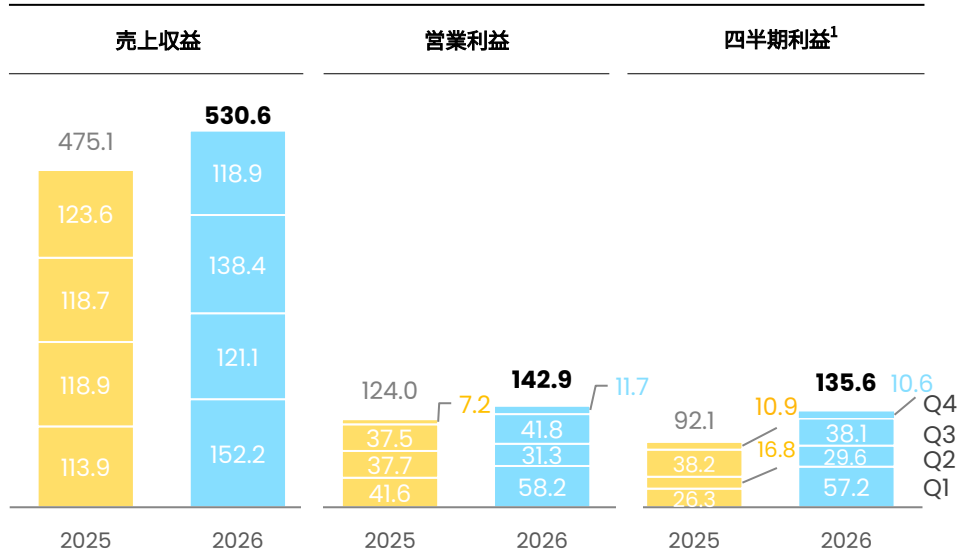
	2025年 第4四半期 実績	2026年 第4四半期 業績見通し			前年同期比 会計基準ベース			前年同期比 一定為替レートベース[2]		
売上収益	**¥123,599**	**¥107,725**	~	**¥118,889**	***(13%)***	~	***(4%)***	***(20%)***	~	***(12%)***
PC/コンソール	91,588	76,486	~	82,456	*(16%)*	~	*(10%)*	*(23%)*	~	*(17%)*
モバイル	32,011	31,239	~	36,433	*(2%)*	~	*14%*	*(11%)*	~	*4%*
営業利益	**7,175**	**4,010**	~	**11,709**	***(44%)***	~	***63%***	***(53%)***	~	***46%***
四半期利益[1]	**10,857**	**4,656**	~	**10,624**	***(57%)***	~	***(2%)***	***(62%)***	~	***(11%)***
1株当たり四半期利益	13.67	5.97	~	13.62						
想定為替レート										
100韓国ウォン／日本円	*10.65*	*11.81*		*11.81*	*11%*					
中国元／日本円	*21.78*	*23.54*		*23.54*	*8%*					
米ドル／日本円	*154.15*	*157.98*		*157.98*	*2%*					

為替感応度[3]：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右記の影響を予想

売上収益	7.1 億円
営業利益	0.7 億円

（単位：十億円）

2026年通期（上限値）



1 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益です。

2 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指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

3 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動しています。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しています。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第4四半期 韓国 / 中国業績見通し

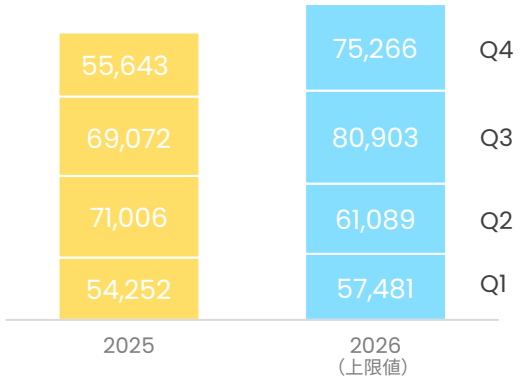
韓国

メイプルストーリーフランチャイズ、『FC ONLINE[1]』、及び新作が増収に寄与すると見込む一方、『マビノギモバイル』とPC版『アラド戦記』は前年同期比で減収を見込む

- PC/コンソール: 前年同期比で増収を予想
  - メイプルストーリーフランチャイズ:『メイプルストーリー』は前年同期比での強い二桁成長、『MapleStory Worlds[2]』は前年同期比で2倍超の増収を見込む
  - 『FC ONLINE[1]』:新規選手クラスの追加及び年末プロモーションにより、前年同期比で二桁の増収を見込む
  - PC版『アラド戦記』:前年同期比で減収を見込む。年末にかけて複数のコンテンツアップデート及びイベントを予定
- モバイル:前年同期比で増収を予想
  - 『TEMPPAL: OVERGEARED』及び『アズールプロミリア』:11月下旬からの寄与を見込む
  - 『MapleStory: Idle RPG』:1周年アップデートが牽引し、前年同期比で増収を見込む
  - 『マビノギモバイル』:前年同期の高い水準との比較により減収を見込む

(単位:百万円)

2025年第4四半期	2026年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
			会計基準ベース	一定為替レートベース[3]
実績	下限	上限		
55,643	69,266 ~	75,266	*24% ~ 35%*	*13% ~ 22%*

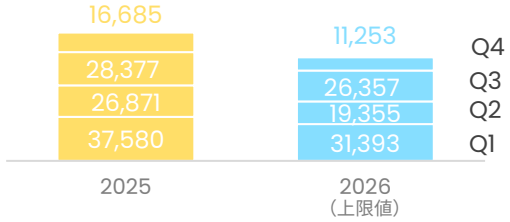


中国

『メイプルストーリー』の増収を見込む一方、アラド戦記フランチャイズは減収となる見込み

- PC版『アラド戦記』:前四半期比、前年同期比ともに減収を見込む。アップデート及びイベントを通じてユーザー基盤の安定化に注力
- 『アラド戦記モバイル』:前四半期比、前年同期比ともに減収を見込む。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
- PC版『メイプルストーリー』:クラシック体験の好調が継続し、前年同期比で5倍超の増収を見込む

2025年第4四半期	2026年第4四半期 業績見通し		前年同期比	
			会計基準ベース	一定為替レートベース[3]
実績	下限	上限		
16,685	9,171 ~	11,253	*(45%) ~ (33%)*	*(50%) ~ (38%)*



1 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC) 及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)です。

2 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

3 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指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第4四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域[1] 業績見通し

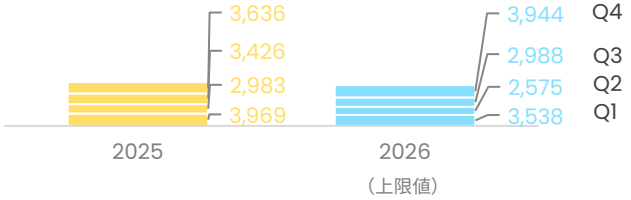
日本

『ARC Raiders』のローンチ四半期である前年同期の高い水準との比較が影響する一方、『マビノギモバイル』が寄与し、前年同期比で横ばいとなる見込み

- 『マビノギモバイル』：10月のローンチ以降、業績に寄与
- 『ARC Raiders』：前年同期比で減収を見込む

（単位：百万円）

2025年第4四半期	2026年第4四半期業績見通し		前年同期比	
			会計基準ベース	一定為替レートベース[3]
実績	下限	上限		
3,636	3,120 ~	3,944	*(14%) ~ 8%*	*(16%) ~ 6%*

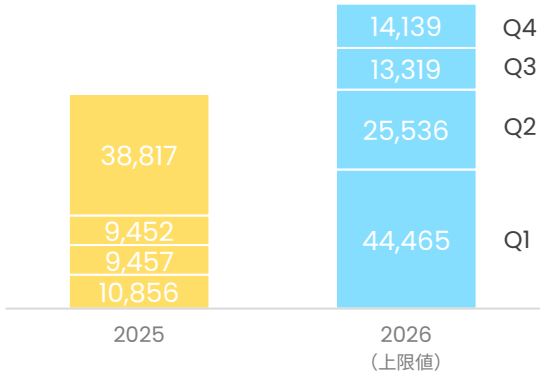


北米及び欧州

『ARC Raiders』のローンチ四半期である前年同期の高い水準との比較により、減収を見込む

- 『ARC Raiders』：前年同期比で減収を見込む
- PC版『メイプルストーリー』：欧米向けにハイパーローカライズしたクラシック体験「MapleStory Classic World」が10月に好調なスタートを切り、前年同期比で約2倍の増収を見込む

2025年第4四半期	2026年第4四半期業績見通し		前年同期比	
			会計基準ベース	一定為替レートベース[3]
実績	下限	上限		
38,817	12,938 ~	14,139	*(67%) ~ (64%)*	*(68%) ~ (65%)*

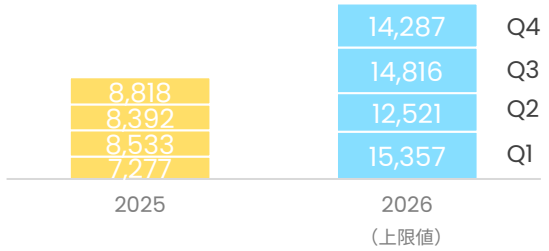


その他の地域[1]

メイプルストーリーフランチャイズの好調の持続と新作に牽引され、前年同期比で増収を見込む

- メイプルストーリーフランチャイズ：『MapleStory Worlds[2]』及び『メイプルストーリー』の好調が継続、『MapleStory: Idle RPG』の成長を見込む
- 新作：『マビノギモバイル』や11月下旬より『TEMPPAL: OVERGEARED』からの寄与を見込む
- 『ARC Raiders』：ローンチ四半期である前年同期との比較で減収を見込む

2025年第4四半期	2026年第4四半期業績見通し		前年同期比	
			会計基準ベース	一定為替レートベース[3]
実績	下限	上限		
8,818	13,230 ~	14,287	*50% ~ 62%*	*40% ~ 51%*



1 「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。

2 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

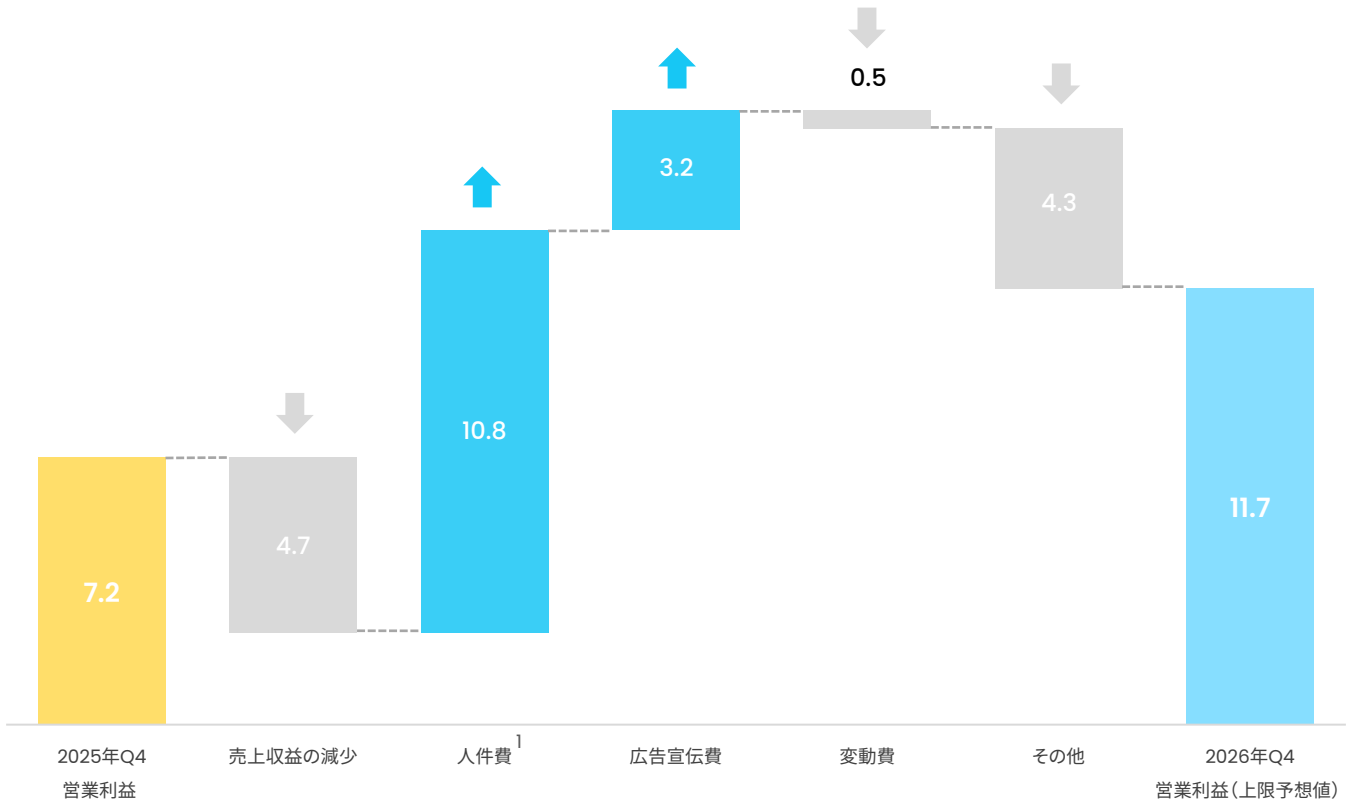
3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第4四半期 営業利益及び費用見通し

（単位：十億円）

営業利益（上限値）の前年同期比較



第4四半期の営業利益は、減収を見込む一方、費用の減少を予想

- 人件費[1]：前年同期比で減少を見込む。主に『ARC Raiders』に紐づく業績連動賞与の減少による
- 広告宣伝費：『ARC Raiders』及び『MapleStory: Idle RPG』のローンチプロモーションを実施した前年同期との比較により減少を見込む
- 変動費：
  - ロイヤリティ費用は増加。主にFCフランチャイズ及び『MapleStory: Idle RPG』の成長に加え、新規パブリッシングタイトルである『TEMPPAL: OVERGEARED』及び『アズールプロミリア』のローンチによるもの
  - 『ARC Raiders』の減収に伴う支払手数料の減少
- その他：
  - ソフトウェアサービス利用料及びクラウドサービス費用の増加
  - 『MapleStory Worlds[2]』の成長に伴うクリエイター報酬[3]の増加

1 人件費は、人件費（売上原価）、人件費（販売費及び一般管理費）及び研究開発費（販売費及び一般管理費）を含みます。

2 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

3 『MapleStory Worlds』において、コンテンツ内でプレイヤーが課金した場合、当社は受け取った支払額の内の特定の割合をクリエイター報酬としてコンテンツの提供者に支払います。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

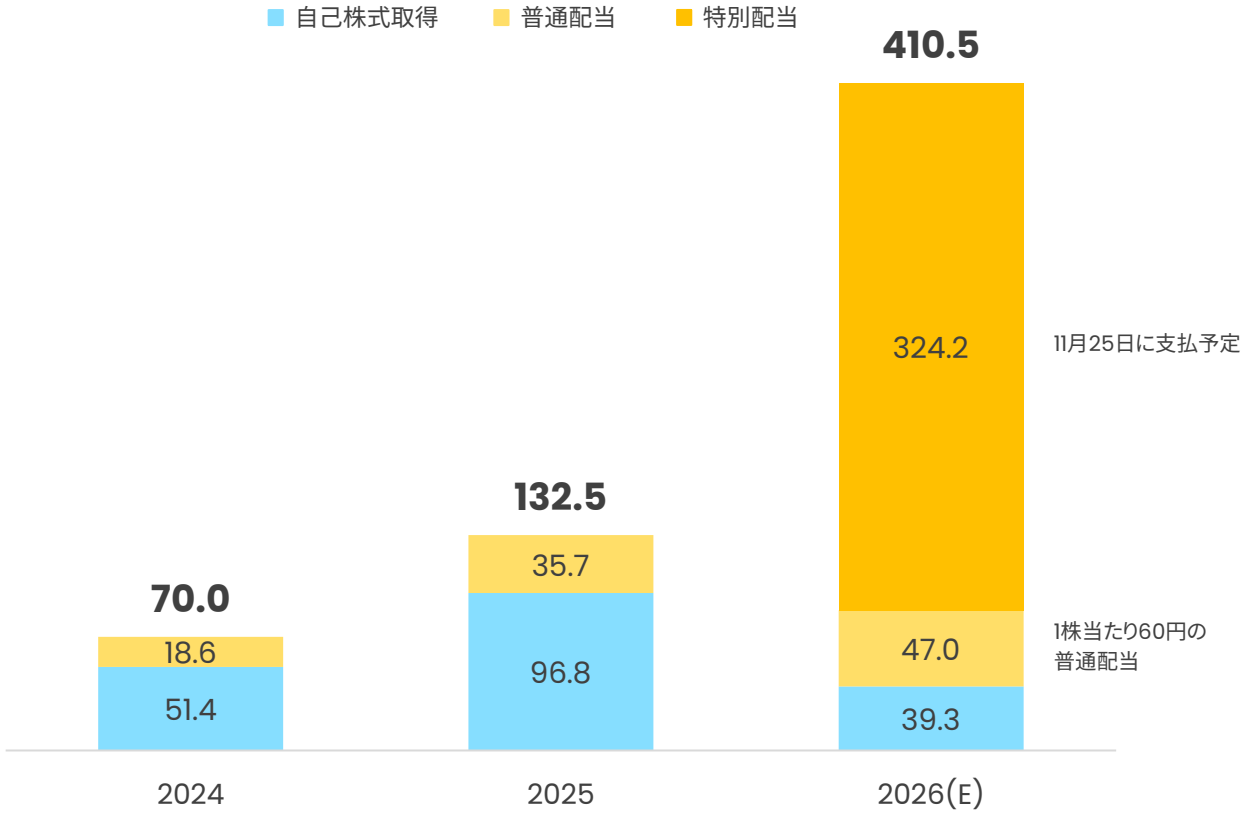
資本政策と株主還元

特別配当により資本効率の向上が前進

- 9月30日時点の株主の皆様に対し、1株当たり415円、総額約3,240億円（約20億ドル）の特別配当を11月25日に支払予定
- 1株当たり30円の期末配当を予定しており、年間普通配当は1株当たり60円となる見込み
- 強固なバランスシートを維持し、今後の成長施策に十分な手元資金を保有
- 規律ある財務マネジメントを通じて、中長期的にROE 15%を目指す
- 前年度営業利益の33%超を株主の皆様に還元する方針。利益成長に応じて、株主還元額も拡大する見込み

株主還元の推移

（単位：十億円）



© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

パイプライン



PC　モバイル

『アズールプロミリア』

·ローンチ日程	2026年11月26日
·地域	韓国
· IP	新規
·ジャンル	ファンタジーワールドRPG
·開発元	Manjuu Games



PC　モバイル

『TEMPPAL: OVERGEARED』

·ローンチ日程	2026年11月26日
·地域	韓国、グローバル[1]
· IP	『テムパル』
·ジャンル	MMORPG
·開発元	GRAYGAMES



モバイル

『Arad: Idle RPG』

·ローンチ日程	2027年上期
·地域	グローバル[2]
· IP	『アラド戦記』
·ジャンル	放置系ゲーム
·開発元	Nexon Games

1　台湾、香港、マカオの地域が含まれます。

2　具体的なサービス提供地域については、後日発表いたします。

3　この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

4　上記は当社のパイプラインの全てのタイトルを網羅したものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。



PC　コンソール

『Vindictus: Defying Fate』

·ローンチ日程	2027年
·地域	グローバル
· IP	『Vindictus』(『マビノギ英雄伝』)
·ジャンル	アクションRPG
·開発元	Nexon Korea



PC

『NAKWON: LAST PARADISE』

·ローンチ日程	2027年
·地域	韓国、グローバル[1]
· IP	新規
·ジャンル	脱出型ゾンビサバイバル
·開発元	Nexon Korea

1　韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

2　この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

3　上記は当社のパイプラインの全てのタイトルを網羅したものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。



ファレイドリア
FAREIDOLIA

PC　モバイル　コンソール

『ファレイドリア』

·ローンチ日程	未定
·地域	未定
· IP	新規
·ジャンル	美少女ゲーム
·開発元	Nexon Games



WOOCHI
THE WAYFARER

PC　コンソール

『Woochi the Wayfarer』

·ローンチ日程	未定
·地域	グローバル
· IP	新規
·ジャンル	アクションアドベンチャー
·開発元	Nexon Games

1　この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

2　上記は当社のパイプラインの全てのタイトルを網羅したものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。



PC　コンソール

『バンチョ・ザ・シェフ』

·ローンチ日程	未定
·地域	グローバル
· IP	『デイヴ・ザ・ダイバー』
·ジャンル	シミュレーションRPG
·開発元	MINTROCKET



モバイル

『ゴジラディフェンスフォース: X』

·ローンチ日程	2027年第1四半期
·地域	グローバル
· IP	『ゴジラ』
·ジャンル	シミュレーション、カジュアル
·開発元	MINTROCKET

1　この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

2　上記は当社のパイプラインの全てのタイトルを網羅したものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。



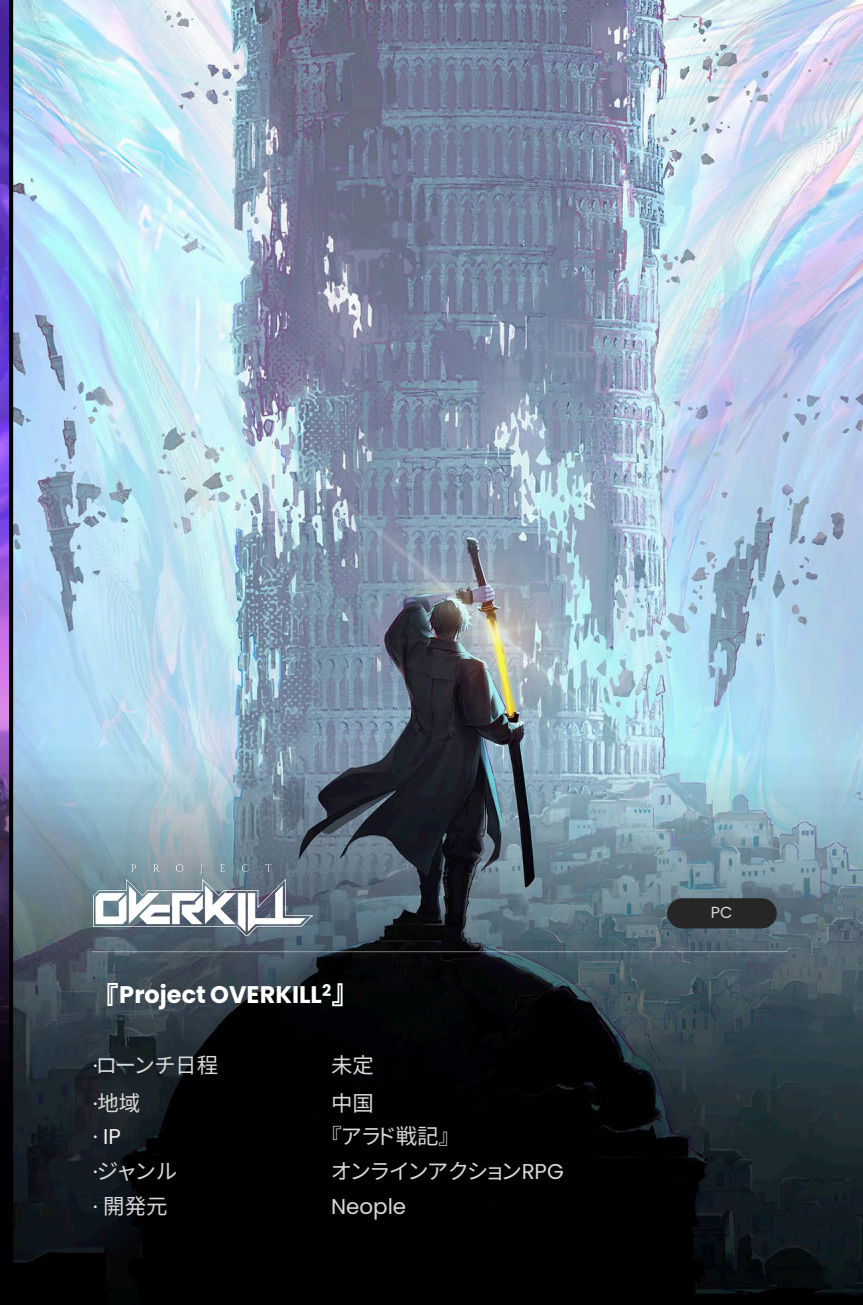
『Dungeon&Fighter Classic』

·ローンチ日程	2027年
·地域	未定
· IP	『アラド戦記』
·ジャンル	2DアクションRPG
·開発元	Neople



『Dungeon&Fighter: ARAD』

·ローンチ日程	未定
·地域	韓国、日本、グローバル[1]
· IP	『アラド戦記』
·ジャンル	オープンワールドアクションRPG
·開発元	Nexon Games



『Project OVERKILL[2]』

·ローンチ日程	未定
·地域	中国
· IP	『アラド戦記』
·ジャンル	オンラインアクションRPG
· 開発元	Neople

1 中国以外の地域が含まれます。

2 仮のタイトルです。

3 この資料に使用されている文字、図形、記号、ロゴその他の標章ならびにイラスト、キャラクターその他の作品は、それぞれの権利者に帰属する商標、登録商標、著作物、その他法的に保護された対象物です。

4 上記は当社のパイプラインの全てのタイトルを網羅したものではなく、一部タイトルを抜粋したものです。

参考資料



業績概要及び主要ユーザー指標

（単位：百万円、但し1株当たりの数値は除く）

	2025年 第1四半期	2025年 第2四半期	2025年 第3四半期	2025年 第4四半期	2026年 第1四半期	2026年 第2四半期	2026年 第3四半期	前年同期比 変化率（%）
（地域別）								
韓国	¥54,252	¥71,006	¥69,072	¥55,643	¥57,481	¥61,089	¥80,903	*17%*
中国	37,580	26,871	28,377	16,685	31,393	19,355	26,357	*(7%)*
日本	3,969	2,983	3,426	3,636	3,538	2,575	2,988	*(13%)*
北米及び欧州	10,856	9,457	9,452	38,817	44,465	25,536	13,319	*41%*
その他の地域 [1]	7,277	8,533	8,392	8,818	15,357	12,521	14,816	*77%*
（プラットフォーム別）								
PC/コンソール	77,596	84,482	85,191	91,588	117,566	87,498	104,391	*23%*
モバイル	36,338	34,368	33,528	32,011	34,668	33,578	33,992	*1%*
売上収益	**113,934**	**118,850**	**118,719**	**123,599**	**152,234**	**121,076**	**138,383**	***17%***
営業利益	**41,611**	**37,698**	**37,528**	**7,175**	**58,163**	**31,284**	**41,788**	***11%***
四半期利益 [2]	**26,272**	**16,758**	**38,165**	**10,857**	**57,225**	**29,639**	**38,133**	***(0%)***
1株当たり四半期利益	**32.12**	**20.82**	**47.78**	**13.67**	**72.33**	**37.56**	**48.84**	
適用為替レート								
100韓国ウォン／日本円	*10.53*	*10.34*	*10.65*	*10.65*	*10.72*	*10.63*	*11.24*	*6%*
中国元／日本円	*21.08*	*20.04*	*20.63*	*21.78*	*22.61*	*23.34*	*23.54*	*14%*
米ドル／日本円	*152.60*	*144.59*	*147.48*	*154.15*	*156.86*	*159.49*	*159.25*	*8%*
主要PC及びコンソールユーザー指標 [3]								
MAU（百万）	12.9	13.4	13.3	11.1	10.9	10.7	11.2	*(16%)*
課金ユーザー数（百万）	2.4	2.6	2.6	1.9	2.0	2.2	2.4	*(8%)*
課金率	18.6%	19.7%	19.9%	17.5%	18.4%	20.1%	21.0%	
ARPPU	16,137	12,472	13,705	10,732	18,692	12,486	18,269	*33%*

1 「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みます。

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です。

3 基本プレイ無料タイトルのみのKPIとなります。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

売上原価及び販管費[1]

（単位：百万円）

	2025年度				2026年度		
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期	第3四半期
売上原価[1]	**¥39,244**	**¥47,225**	**¥45,822**	**¥60,797**	**¥50,132**	**¥48,986**	**¥52,833**
ロイヤリティ[2]	10,850	15,650	13,892	14,558	14,903	11,604	18,709
人件費[3]	20,072	20,872	21,041	34,119	23,367	22,432	20,777
その他[4]	8,322	10,703	10,889	12,120	11,862	14,950	13,347
販売費及び一般管理費[1]	**33,165**	**35,173**	**38,024**	**55,566**	**42,989**	**39,624**	**43,819**
人件費	8,360	7,373	7,771	8,462	7,808	5,559	9,546
支払手数料[5]	7,925	10,243	9,234	18,790	13,449	11,201	11,666
研究開発費	6,707	6,457	6,967	6,298	7,152	6,756	6,631
広告宣伝費	5,174	5,596	8,709	16,702	8,724	10,158	9,212
減価償却費	1,059	1,148	1,135	1,175	1,380	1,390	1,514
その他	3,940	4,356	4,208	4,139	4,476	4,560	5,250
その他の収益[6]	250	1,452	4,107	4,864	422	1,099	479
その他の費用[7]	164	206	1,452	4,925	1,372	2,281	422
内、減損損失	41	198	1,299	3,021	869	1,409	8

1 売上原価、販売費及び一般管理費の内訳は決算発表用に集計したもので、監査法人のレビューを受けておりません。
2 売上原価の「ロイヤリティ」は、当社がゲーム配信するために、ゲームの開発元からライセンスを受けることに伴い、ゲーム開発会社に対して支払う費用を表しております。
3 売上原価の「人件費」は、当社の既存タイトルを運用する開発者、アップデートをサポートする従業員など、いわゆるライブディベロップメントに携わる従業員への給与及び賞与を含んでおります。
4 売上原価の「その他」は、主に既存タイトル、インターネット接続設備、当社のサーバーやコンピュータ機器に関連する有形及び無形資産の減価償却費などを含んでおります。
5 販売費及び一般管理費の「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、全世界における当社グループのPCオンラインゲームに関してSteam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んでおります。
6 「その他の収益」は営業外収益、ポイント消却益、有形固定資産売却益などを含んでおります。
7 「その他の費用」は営業外費用、有形固定資産の除売却損失、有形固定資産に係る減損損失、無形資産に係る減損損失、その他の非流動資産に係る損失などの項目を含んでおります。また、ゲーム著作権の減損損失及びのれんの減損損失などが含まれております。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

損益計算書における営業利益以下の項目

（単位：百万円）

	2025年度				2026年度		
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期	第3四半期
営業利益	**¥41,611**	**¥37,698**	**¥37,528**	**¥7,175**	**¥58,163**	**¥31,284**	**¥41,788**
金融収益 [1]	6,876	9,110	25,688	16,578	19,973	11,511	12,422
金融費用 [2]	6,642	18,257	2,718	3,898	1,218	2,345	2,942
持分法による投資利益又は（損失）	(1,500)	1,128	42	(1,367)	(1,688)	118	(276)
持分法による投資の減損損失	(1,644)	(835)	(6,122)	-	-	-	-
税引前四半期利益	38,701	28,844	54,418	18,488	75,230	40,568	**50,992**
法人所得税費用	12,378	12,961	16,696	8,717	18,856	10,636	14,087
非支配持分	51	(875)	(443)	(1,086)	(851)	293	(1,228)
四半期利益 [3]	26,272	16,758	38,165	10,857	57,225	29,639	**38,133**

1 金融収益は、主に現金預金等に係る受取利息を含みます。また、2025年第3四半期、第4四半期、及び2026第1四半期、第3四半期の金融収益は、外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差益を含みます。

2 2025年第1四半期、第2四半期、及び2026年第2四半期の金融費用は主に外貨建ての現金預金及び売掛金等に係る為替差損によるものです。

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です。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結キャッシュ・フロー計算書

（単位：百万円）

	2025年 第3四半期 連結累計期間	2026年 第3四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥123,021	¥60,519
投資活動によるキャッシュ・フロー	172,765	153,714
財務活動によるキャッシュ・フロー	(94,876)	(81,733)
現金及び現金同等物の増減額	200,910	132,500
現金及び現金同等物の期首残高	331,931	498,868
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響	(6,268)	(9,325)
連結範囲の変更に伴う現金及び現金同等物の増減額	-	315
現金及び現金同等物の四半期末残高[1]	526,573	622,358

1　過去の四半期資料において「現金及び現金同等物の期末残高」と表記しておりましたが、第4四半期を除く四半期については、正しくは「現金及び現金同等物の四半期末残高」です。本資料より表記を修正しております。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結財政状態計算書

（単位：百万円）

	2025年 12月31日	2026年 9月30日
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	¥498,868	¥622,358
その他の預金	342,239	214,417
その他	150,739	121,404
流動資産合計	**991,846**	**958,179**
非流動資産		
有形固定資産	32,928	47,958
のれん	49,945	46,595
無形資産	36,705	47,530
持分法で会計処理されている投資	63,740	69,269
その他の金融資産（非流動）	145,883	125,270
その他	89,141	80,319
非流動資産合計	**418,342**	**416,941**
資産合計	**1,410,188**	**1,375,120**

	2025年 12月31日	2026年 9月30日
負債		
流動負債		
未払法人所得税	46,192	26,887
借入金	-	-
その他	177,103	432,115
流動負債合計	**223,295**	**459,002**
非流動負債		
借入金	-	-
その他	120,975	109,913
非流動負債合計	**120,975**	**109,913**
負債合計	**344,270**	**568,915**
資本		
資本金	58,191	64,190
資本剰余金	36,645	42,548
自己株式	(93,820)	(2,583)
その他の資本の構成要素	191,317	179,181
利益剰余金	865,211	514,699
非支配持分	8,374	8,170
資本合計	**1,065,918**	**806,205**
負債及び資本合計	**1,410,188**	**1,375,120**

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

報告セグメントの従業員数

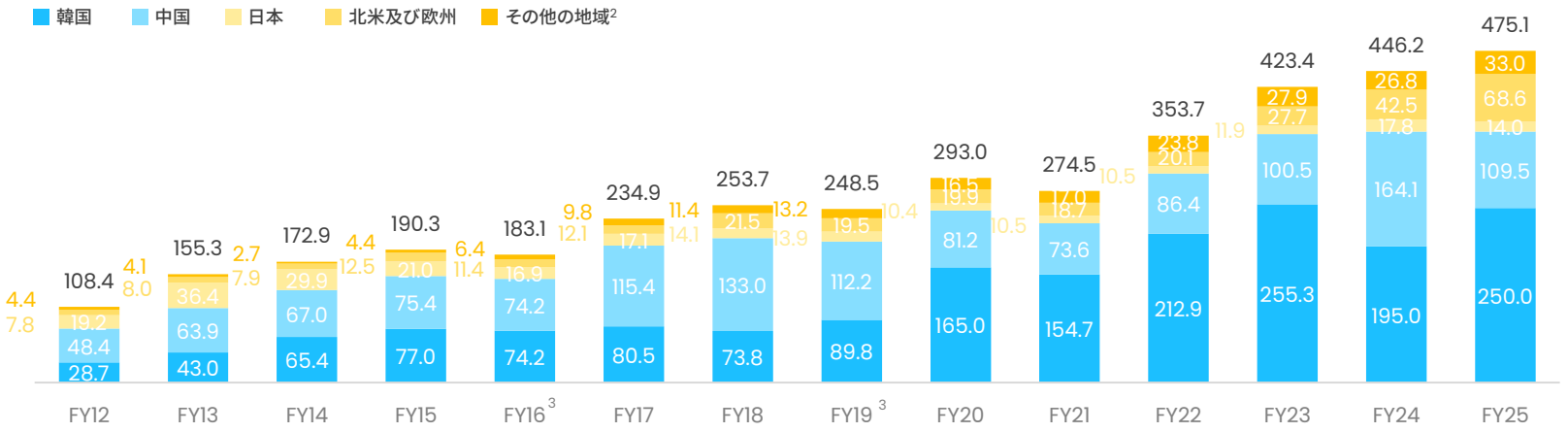
	2025年 3月31日	2025年 6月30日	2025年 9月30日	2025年 12月31日	2026年 3月31日	2026年 6月30日	2026年 9月30日
従業員数							
日本	239	237	233	233	244	236	235
韓国	8,083	8,111	8,338	8,342	8,473	8,319	8,285
中国	189	187	184	184	169	167	168
北米	180	179	184	187	188	181	186
欧州	320	327	323	325	346	366	384
その他の地域	490	515	524	563	603	619	636
合計	**9,501**	**9,556**	**9,786**	**9,834**	**10,023**	**9,888**	**9,894**
臨時雇用者数合計	292	309	174	289	313	206	217

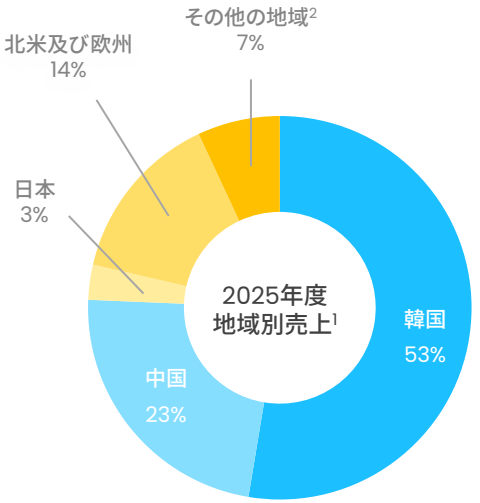
© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

業績推移

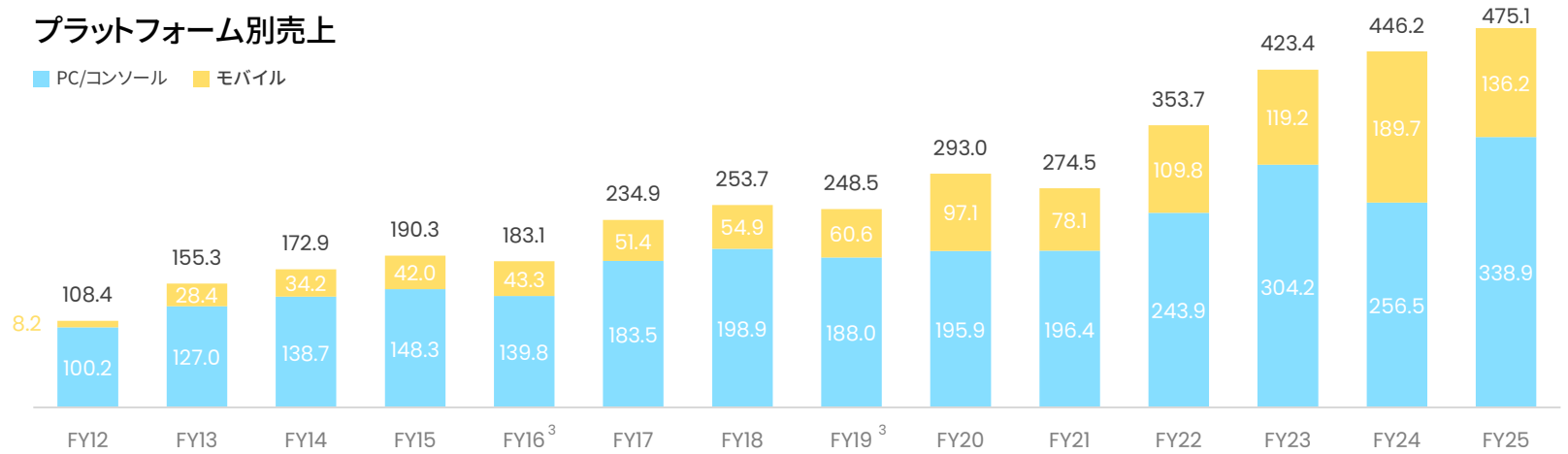
（単位：十億円）

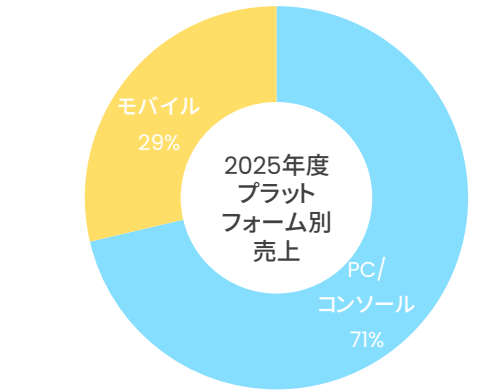
地域別売上[1]





プラットフォーム別売上





1　売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

2「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みます。

3　2016年及び2019年の売上は、一定為替レートベースでは成長しました。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

免責事項

本プレゼンテーションは、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（「ネクソン」）は本プレゼンテーションの正確性、適用性または網羅性を検証しておらず、これらに対する責任もお引き受けいたしません。本プレゼンテーションには、年次報告書の「リスク要因」「経営陣による財務状況と業績結果の説明と分析」及び「事業」の見出しのもとで記載される情報など、ネクソンまたはその株式売却に関する全ての該当情報を記載していません。当社の株式に関する投資決定は、開示文書に記載されている情報のみに基づいて行うものとし、開示文書に掲載されている詳細情報を参照しつつ、全てを考慮した投資決定が適格とされます。

本プレゼンテーションは一般に公正妥当と認められている会計基準（GAAP）以外の財務指標もご提供しており、売上収益、営業利益と純利益、及びこれらに基づいて計算した比率なども記載しております。GAAPではない財務指標のみを考慮することや、IFRSに準拠しつつ当社の連結財務諸表に表示して最も直接的に比較できる財務指標の代替指標として、GAAPではない財務指標を考慮することは行ってはならないものとします。

本プレゼンテーションには、将来に関する記述が含まれています。場合によっては、将来に関する記述であることが、「予想する」「仮定する」「信じる」「推定する」「期待する」「見込む」「かもしれない」「計画する」「潜在的な」「予測する」「模索する」「・・・べきである」または「・・・であろう」などの用語や、その他の同じような文言によって特定することができます。これらの記述では、当社の財務状況や業績結果について、予想を説明し、戦略を特定し、試算を述べ、その他の将来に関する情報を述べています。本プレゼンテーションの将来に関する記述には、当社の事業と業績に関する各種リスク、不確実性、仮定があります。これらの将来に関する記述で表明されている予想が達成されず、実際の結果が予想と大幅に異なり、予想より悪くなることもありえます。予想と大幅に異なる実際の結果を生じさせる可能性がある潜在リスクと不確実性には、以下等があります。

- 当社の重要なゲームタイトルが引き続き成長と人気を確保する
- 当社が重要なライセンス提携会社と良好な関係を維持できる
- 当社が今後も中国で現地の提携会社などを通じてゲームを提供できる
- 当社がオンラインゲーム業界で効果的に競争できる
- 当社がハッキング、ウィルス、セキュリティ侵入及びその他のテクニカルな難題に対処できる
- 為替レートの変動
- 当社が当社のブランド名を維持して、当社のブランド名で更に開発できる
- 新しい会社、事業、技術、サードパーティのゲームの効果的な買収、及び減損を計上できる可能性
- 基本インフラ、無料プレイ/アイテム・ベースの売上高創出モデルなどで、今後もオンラインゲーム市場が成長
- 当社が新しい技術に適応できる
- 当社が、当社に有利な条件で、サードパーティのゲームタイトルのライセンス契約を締結できる
- 当社の知的所有権の効果的な防衛、及び
- 当社が事業を営んでいる諸国における法制、規制、会計、税務の変更

本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に変更や改訂を行い、最新情報または将来の出来事などを記述に反映させる義務はネクソンにないものとし、ネクソンはこのような義務から免責されるものとします。
本プレゼンテーションに記載されている将来に関する記述に不当に頼ることのないようにご注意ください。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.

2026年度第4四半期　決算発表スケジュール

2026年度第4四半期決算発表は

2027年2月10日（水曜日）

を予定しております。

同日、機関投資家、アナリスト及びメディア向けにオンライン決算説明会を行う予定です。

オンライン決算説明会の詳細は、決算発表日の約1か月前を目安に当社IRサイトに掲載致します。

© 2026 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.


NEXON