

2026年8月13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2四半期連結業績のお知らせ

総額20億ドルの特別配当の実施を発表

メイプルストーリーフランチाइズ、過去最高の四半期売上収益を達成
前年同期比63%増収

『ARC Raiders®』ローンチ以来最大規模のアップデート
「Frozen Trail」を10月にリリース予定

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2四半期(2026年4月1日~6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。
「メイプルストーリーフランチाइズの好調に加え、『ARC Raiders』の堅調な業績寄与が継続したことが牽引し、第2四半期は、売上収益及び営業利益はいずれも当社予想を上回りました。下半期は、アジア複数市場での『マビノギモバイル』、アラド戦記フランチाइズに新たな体験をもたらす『Arad: Idle RPG¹』、そして2025年の発売以来最大規模となる『ARC Raiders』の「Frozen Trail」アップデートなど、多岐にわたるリリースが含まれます。」

「また、既存フランチाइズ及び新作タイトルによる安定的な売上収益の積み重ねにより、当社は豊富な手元資金を確保してまいりました。加えて、投資有価証券の売却により現金残高が一層強化されました。8,420億円²の現金残高は将来の成長投資を十分に支える水準にあり、なお余力を有しているため、資本効率の改善を図る観点から、余剰資金について、1株当たり415円、総額約3,240億円³、または約20億ドル⁴の特別配当として株主の皆様へ還元いたします。」

2026 年度第 2 四半期業績概要及び直近のハイライト

- 第 2 四半期の売上収益は、メイプルストーリーフランチाइズの持続的な成長及び『ARC Raiders®』の堅調な業績寄与により、会計基準ベースで前年同期比 2%増加(一定為替レートベース⁵で 6%減少)の 1,211 億円となり、当社業績予想を上回った
- 営業利益は、313 億円となり当社業績予想を上回った。前年同期比では、会計基準ベースで 17%減少(一定為替レートベース⁵で 31%減少)。売上構成比率の変化に伴い、クリエイター報酬やユーザー獲得コストなどの売上連動費用が増加したことに加え、グローバル展開するライブサービスの増加やデータ使用量の拡大に伴うクラウドサービス費用及びソフトウェアサービス利用料が増加したことが要因

- 費用の総額は当社計画を下回った。クリエイター報酬が予想を上回った一方で、一時的要因による株式報酬費用の戻入に伴い人件費が計画以下であったこと、またロイヤリティ費用及び広告宣伝費が想定以下であったことが要因
- 四半期利益⁶は 296 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 55 億円のファンド評価益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 77%の増加となった。2025 年度第 2 四半期に 175 億円の為替差損を認識した一方で、2026 年度第 2 四半期には 17 億円の為替差損を認識したことが主な要因
- 『ARC Raiders[®]』は当第 2 四半期中に新たに 80 万本を販売した結果、累計販売本数が 1,630 万本を突破。2025 年の発売以来最大規模となるコンテンツアップデート「Frozen Trail」を 10 月にリリース予定
- 『マビノギモバイル』を台湾、香港、マカオで 7 月 22 日に配信開始。本作初のグローバル展開
- Blizzard Entertainment とのパートナーシップに基づき、8 月 12 日に韓国で PC 版『オーバーウォッチ[®]』のサービスを開始

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 5%減少の 812 億円。3 大フランチャイズ以外の売上収益は、前年同期比 20%増加の 399 億円。メイプルストーリーフランチャイズ及び『ARC Raiders[®]』が業績を牽引。『ARC Raiders[®]』は当第 2 四半期の売上収益の約 15%を占めた。

- **メイプルストーリーフランチャイズ**
 - 第 2 四半期のフランチャイズ売上収益は、前年同期比で 63%増加となり、過去最高の四半期売上収益を達成。第 3 四半期もこのモメンタムが持続し、前年同期比で約 40%の成長を予想
 - 韓国『メイプルストーリー』：第 2 四半期の売上収益は、6 月の夏季アップデートの好調により、当社予想を上回った。対前年同期で 91%成長した 2025 年度第 2 四半期との比較でさらに 7%成長し、過去最高の第 2 四半期売上収益を達成。第 3 四半期の売上収益も、前年同期比で約 3 倍の成長を遂げた 2025 年度第 3 四半期と概ね同水準となる見込み
 - グローバル『メイプルストーリー』：第 2 四半期の売上収益は、前年同期の高い水準との比較で 7%減少。第 3 四半期は、欧米『メイプルストーリー』におけるハイパーローカライズされた夏季アップデートに支えられ、前年同期比で二桁台の成長を予想
 - 『MapleStory Worlds』：第 2 四半期の売上収益は、4 月下旬に韓国と台湾でローンチした 2 つのユーザー生成型ワールドが牽引し、前年同期比で 123%成長、当社予想を上回った。第 3 四半期も、力強い成長が持続し、売上収益は前年同期比で約 2 倍となる見込み
 - 『MapleStory: Idle RPG』：第 2 四半期の売上収益は、4 月の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 3 四半期の売上収益は前四半期比では緩やかな減少を予想するものの、引き続きフランチャイズ成長への寄与を見込む
- **アラド戦記フランチャイズ**
 - 第 2 四半期のフランチャイズ売上収益は当社予想のレンジ内で着地。前年同期比では 44%減少。第 3 四半期も対前年同期で減収を見込む一方で、前四半期比では増収を見込む
 - PC 版『アラド戦記』：中国における第 2 四半期の売上収益は、当社予想のレンジ内で着地。4 月の新シーズンアップデートの立ち上がりが低調であったことを受け、前年同期比では減収。6 月の周年アップデートは、コアユーザー層の定着に寄与し、その効果は翌月も持続。7 月の

夏季アップデートは、好調にスタートした一方でその後はペースが和らいだ。9月の国慶節アップデート及び新規レイドコンテンツも加わることで、前四半期比では増収を予想。対前年同期では、主に為替の好影響により増収を見込むが、現地通貨ベースでは概ね横ばいとなる予想。韓国では、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が想定ほど反響を得られなかったことから、第2四半期の売上収益は前年同期比で減収となった。第3四半期も、対前年同期で減収を見込む。既存プレイヤーの継続率向上及び休眠プレイヤーの呼び戻しに注力する

- 『アラド戦記モバイル』：第2四半期の売上収益は、前年同期比で減少した一方で、当社予想を上回った。第3四半期は、複数のアップデートを予定するものの、対前年同期で減収を見込む
- **FC フランチャイズ**
 - 第2四半期のフランチャイズ売上収益は、当社の見通しを下回り、前年同期比で減少となった
 - 『FC ONLINE⁷』：第2四半期の売上収益は、前年同期比で減少。また、ユーザー数及び収益化が想定を下回ったことにより、当社業績予想を下回った。第3四半期は、6月のアップデートの効果により、売上収益が前四半期比で改善し、前年並みの水準に回復すると予想
 - 『FC MOBILE⁸』：第2四半期の売上収益は、前年同期比で減少し、計画を下回った。7月の新規コンテンツにより、第3四半期はユーザー数及び売上収益共に前四半期比で改善を見込む
- **マビノギフランチャイズ**
 - 第2四半期の『マビノギモバイル』の売上収益は、ローンチ直後で高水準であった前年同期との比較で減少し、前四半期比でも減少となった。第3四半期も、前年同期の高い水準との比較により減収を見込むが、7月の台湾、香港、マカオでの堅調なローンチを背景に、前四半期比では二桁台の高い成長を見込む。第4四半期には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[®]』：累計販売本数は第2四半期に1,630万本を突破。発売から9カ月以上が経過し、販売ペースは平常化。発売以来最大規模のコンテンツアップデートとなる「Frozen Trail」を10月にリリース予定。7月には、パートナーであるテンセントと共に中国でクローズド・アルファテストを実施し、登録者数は当社目標を上回った。昨年10月のローンチ以降、累計売上収益は880億円を超える
 - 『THE FINALS[®]』：ローンチから30カ月以上が経過した現在も、定期的なシーズンアップデートに支えられ、熱心なプレイヤー層の間で安定したエンゲージメント指標を維持。第2四半期の売上収益は、前年同期比で増加。第3四半期も、7月のシーズン11のローンチにより、前年同期比で安定した水準を維持する見通し

開発パイプライン

年内にリリース予定のタイトル

- 『Arad: Idle RPG¹』：『MapleStory: Idle RPG』の成功モデルに基づき、アラド戦記フランチャイズを新たなフォーマットへと拡張する新作を第4四半期にローンチ予定。『アラド戦記』の休眠ユーザーの呼び戻し及び新規プレイヤー獲得を目的とした、高いアクセス性を備えたカジュアルな体験
- モバイル版『デイヴ・ザ・ダイバー』：9月17日にグローバルで配信開始予定
- 『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。ネクソンは本作

を年内に韓国でパブリッシング予定

- 『**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』の IP を活用した、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、マカオでのサービス提供を予定

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向けに一新したリブート作品。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シリーズ第 2 作
 - 『**Project OVERKILL**』：アラド戦記フランチャイズをさらに発展させる PC 及びコンソール向けオンラインアクション RPG。戦闘における挙動やビジュアルを全面刷新
- **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。基本プレイ無料のタイトルとして、2027 年にローンチ予定
 - 『**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 月に韓国で初回アルファテストを実施予定
- **完全新作タイトル**
 - 『**NAKWON: LAST PARADISE**』：荒廃したソウルを舞台としたマルチプレイヤーのゾンビサバイバルゲーム。ゲームの品質向上につなげるため、Embark Studios のデザイン、ナラティブ、及び技術に関する知見を活用。2027 年のグローバルリリースを予定
 - 『**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
 - 『**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。ネクソンの過去作『Durango』をリブランディングしたタイトル
 - 『**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、及びコンソール向けの美少女系ゲーム。東京ゲームショウ 2026 にプレイアブルを出展予定
 - 『**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**』：RPG と料理シミュレーションを融合した『デイヴ・ザ・ダイバー』のスピノフ作品を開発中。PS5 及び Steam 向けにグローバルで展開予定
 - 『**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 年初頭にグローバルリリース予定
 - **Embark Studios**：初期開発段階にある 2 つの新作ゲーム

資本政策と株主還元

- ネクソンは、経営変革の取り組みの一環として、バランスシートマネジメントも一層強化している。主力フランチャイズによる安定した売上収益と新規タイトルより創出される営業キャッシュフローが、将来の成長投資と株主還元の両立を支える
- 加えて、投資有価証券の売却により、1,060 億円の投資元本を回収、また 1,420 億円の売却益を計上。これにより、第 2 四半期末時点の手元資金は 8,420 億円となった。当社取締役会は、将来の成長投資を十分に支え、なお余力を有する現金水準であると判断し、余剰資金を株主に還元することを決定
- これを踏まえ、ネクソンは本日、1 株当たり 415 円、総額約 3,240 億円³(または約 20 億ドル⁴)の特別配当を実施する計画を発表。対象は、2026 年 9 月 30 日時点で株主名簿に記載又は記録された株主で、9 月に開催予定の取締役会での正式決議を前提とする。本特別配当は、資本効率の向上に向けた重要な一歩である
- 本発表は、ROE10%以上、中長期的には 15%を目標とし、前年度営業利益の 33%以上を株主へ還元するネクソンの基本方針に沿った決定
- 2026 年度は、1 株当たり 30 円の間配当、または 1 株当たり 60 円の年間配当の実施を予定。また、5 月に取締役会で承認された 300 億円相当の自己株式の取得を 7 月に完了
- 通常配当、自己株式取得及び今回の特別配当により、2011 年の上場以来の株主還元総額は 2026 年度末までに 9,000 億円を超える見込み

2026 年度第 3 四半期業績予想

- 売上収益は、1,207 億円から 1,334 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 2%から 12%の増加(一定為替レートベース⁵では 3%減少から 7%の増加)
- 営業利益は、226 億円から 323 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 40%から 14%の減少
- 四半期利益⁶は、182 億円から 256 億円を予想。会計基準ベースで前年同期比 52%から 33%の減少
- 為替感応度⁹: 日本円が米ドルに対して 1 円変動した場合、2026 年度第 3 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: 7.8 億円
 - 営業利益: 1.9 億円
- 第 3 四半期の業績予想は、メイプルストーリーフランチャイズの好調なモメンタムの継続、『ARC Raiders[®]』からの寄与、及び『マビノギモバイル』のサービス地域拡大を含む新作タイトルの貢献による業績の牽引を見込む
- 2025 年第 3 四半期の営業利益には、信託の清算に伴う 39 億円の清算益、四半期利益⁶には 92 億円の為替差益が含まれ、いずれも 2026 年第 3 四半期においては発生しない
- 第 2 四半期と同様、営業利益の前年同期比での減少を予想。支払手数料、ロイヤリティ費用を含む売上連動費用の増加、クラウド及びソフトウェアサービス利用料、UA 及び新作のプロモーションに伴う広告宣伝費の増加が要因
- また、第 3 四半期の業績見通しは、特別配当に伴う発行済みストックオプションの調整に係る一時費用 15 億円を含む。当該費用は取締役会の承認を前提とする

決算レター

投資家、アナリスト、メディアの皆様向けに、第 2 四半期の業績及び第 3 四半期業績見通しの詳細を記載した 2026 年 12 月期第 2 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 2 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 8 月 13 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_3l1X-zxCTSWE_dZny8uueA#/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、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 『Arad: Idle RPG』は仮題であり、変更となる場合があります

² 2026 年 6 月 30 日時点

³ 配当総額は、1株当たり415円の特別配当額に、2026年7月末時点の発行済株式総数(自己株式控除後)を乗じて算出したものです。実際の配当総額は、2026年9月30日時点の発行済株式数に基づき確定するため、記載の金額から変動する可能性があります

⁴ 1ドル=160.7円の換算レートで計算

⁵ 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

⁶ 四半期利益とは、親会社の所有者に帰属する四半期利益

⁷ 正式名称は『EA SPORTS FC™ ONLINE』(PC)及び『EA SPORTS FC™ ONLINE M』(モバイル)

⁸ 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』

⁹ 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