



決算説明資料 2026年度第2四半期

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8月13日 株式会社ネクソン

目次

- ・ マネジメント・サマリー
- ・ 資本政策と株主還元
- ・ フランチャイズ・サマリー
- ・ 2026年度第2四半期 業績
- ・ 2026年度第3四半期 業績見通し
- ・ 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フランチाइズが予想を上回りQ2業績を牽引、 『ARC Raiders』も業績に大きく貢献

- ・メイプルストーリーフランチाइズは、2作のフランチाइズ拡張タイトルである『MapleStory Worlds¹』及び『MapleStory: Idle RPG』が牽引し、売上収益は前年同期比63%成長
- ・『ARC Raiders』は、Q2売上収益の約15%に相当する183億円の売上収益を計上。累計売上収益は880億円を超え、累計販売本数は1,630万本を突破。「Frozen Trail」は10月のリリースに向けて計画通り進行中

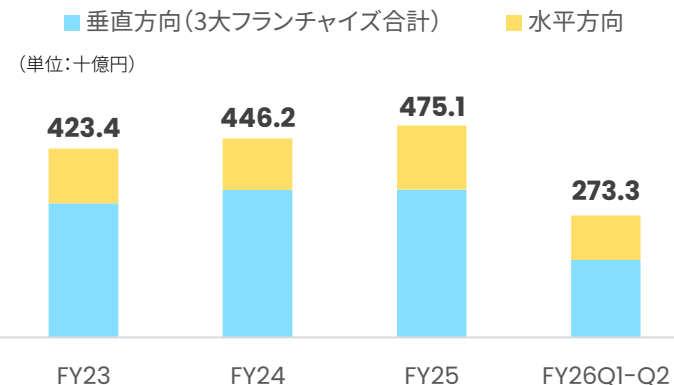
再現可能な成長戦略 —『メイプルストーリー』の成功モデル、及び『ARC Raiders』による欧米市場での拡大戦略

- ・メイプルストーリーの成功モデルをアラド戦記フランチाइズに展開。フランチाइズ拡張タイトルとして、『Arad: Idle RPG²』、『Dungeon&Fighter Classic』、『Project OVERKILL』、『Dungeon&Fighter: ARAD』を開発中
- ・Embarkが先駆的に取り組む、より少人数・迅速な開発を実現する新技術戦略は、ネクソンのグローバル展開における突破口となる

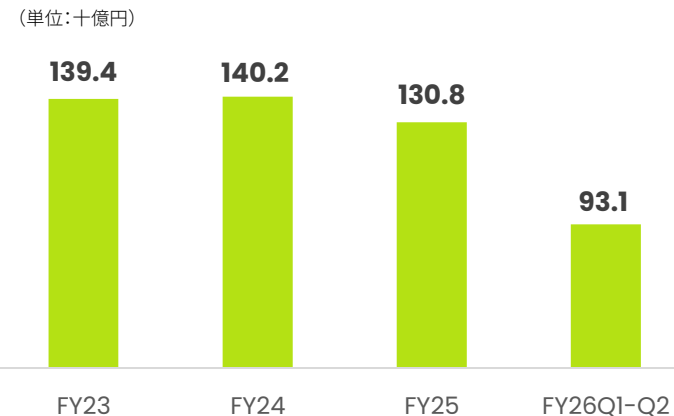
経営変革の取り組みによる成長機会の獲得

- ・通期の人件費を前年同水準に管理し、各プロダクトとプロジェクトにおける利益目標を設定、実績のあるフランチाइズへのリソース再配置、スタジオの生産性向上に向けた新技術への投資を着実に進行中
- ・より高い創造性、効率性、収益性の実現を迅速に進めながら、大きな成長機会の獲得に備える

売上収益



調整後営業利益³



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 本タイトルは仮題であり、変更となる場合があります。

³ 減損損失等の「その他の費用」を除いた営業利益

資本政策と株主還元

すべての株主に対し、直接的かつ公平な株主還元を実施

前年度営業利益の33%以上の株主還元を基本方針とし、ROE 10%以上を目指す

- 配当及び自己株式取得を通じて、前年度営業利益の33%以上を株主の皆様継続的に還元
- ROEは10%以上を最低目標とし、中長期的に15%への向上を目指す

第2四半期末時点の手元資金は8,420億円

- 既存フランチャイズからの安定したキャッシュフローに加え、新作タイトルの貢献により、成長投資と株主還元の双方を支える資金を創出
- 直近の投資有価証券の売却により、元本1,060億円に加え、売却益1,420億円を計上し、財務基盤をさらに強化
- 成長投資と株主還元を両立する十分な余力を確保

1株当たり415円の特別配当 総額約3,240億円¹(約20億ドル²)

- 2026年9月の正式な取締役会決議を前提に、2026年9月30日を基準日とする株主名簿に記載または記録された株主の皆様を対象に実施予定
- 取締役会として、すべての株主の皆様に対して、キャッシュを直接かつ公平に還元する有効な手段であると判断

2026年末時点で、2011年IPO以降の累計株主還元額は9,000億円超となる見込み

- 1株当たり415円の特別配当は、継続的な配当及び自己株式取得プログラムに大きく上乗せされるもの
- 2026年の年間普通配当は1株当たり60円、中間配当は30円
- 5月の取締役会決議に基づき、7月に300億円の自己株式取得を完了

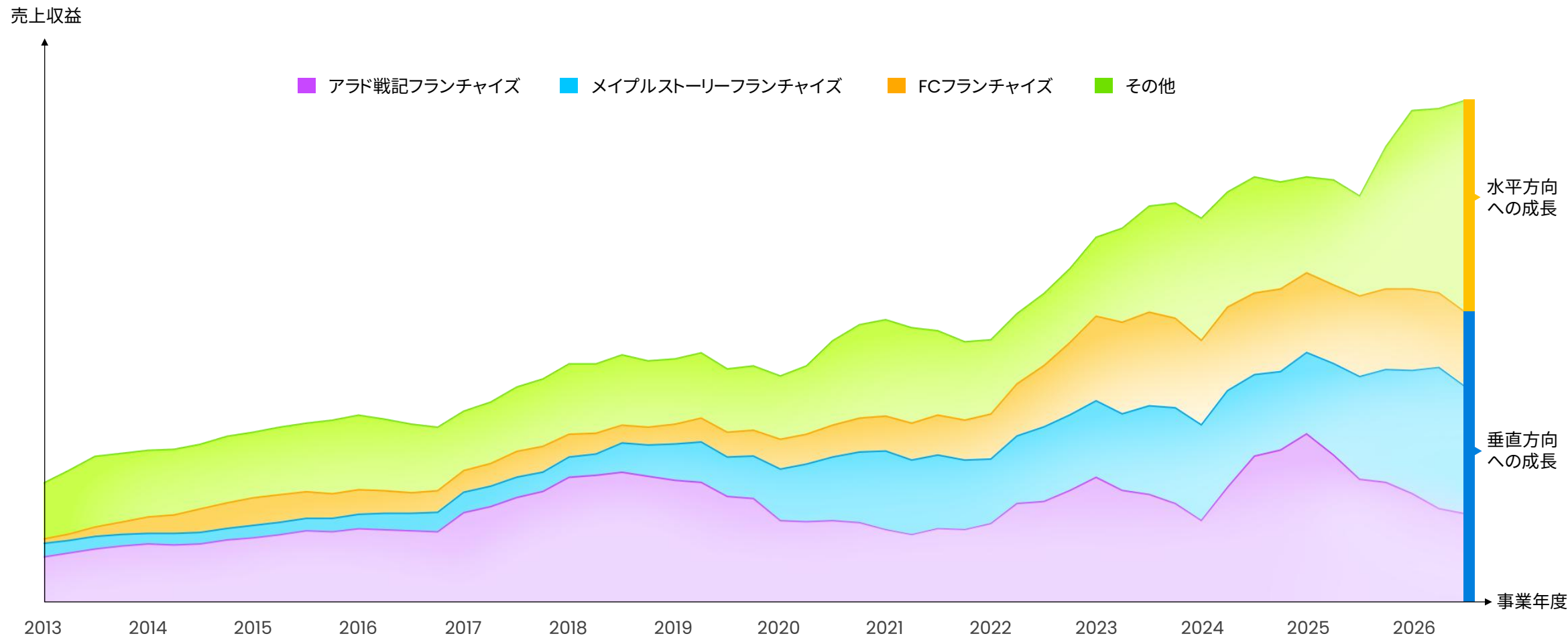
¹ 配当総額は、1株当たり415円の特別配当額に、2026年7月末時点の発行済株式総数(自己株式控除後)を乗じて算出したものです。実際の配当総額は、2026年9月30日時点の発行済株式数に基づき確定するため、記載の金額から変動する可能性があります。

² 1ドル＝160.7円の換算レートで計算

直近12か月売上収益推移

垂直方向 - メイプルストーリーフランチャイズが第2四半期に前年同期比63%の大幅な成長を達成

水平方向 - 『ARC Raiders』が牽引し、前年同期比で20%成長。第2四半期売上収益の約15%に相当する183億円の寄与



メイプルストーリーフランチाइズ

第2四半期のフランチाइズ売上収益は『MapleStory Worlds¹』及び『MapleStory: Idle RPG』に牽引され、前年同期比で63%増加し、四半期として過去最高の売上収益を達成
第3四半期は前年同期比で約40%の成長を見込む

韓国『メイプルストーリー』

- 第2四半期の売上収益は想定を上回った。前年同期比で91%成長した2025年度第2四半期に上乗せする形で今期は前年同期比で7%成長。6月の夏季アップデートに伴う好調な売上が牽引し、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は夏季アップデートの継続的な貢献もあり、前年同期比で約3倍に成長した2025年度第3四半期に近い水準となることを見込む

グローバル『メイプルストーリー』

- 前年同期の高い水準との比較により、第2四半期の売上収益は前年同期比で7%減少
- 第3四半期の売上収益は欧米地域での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見込む

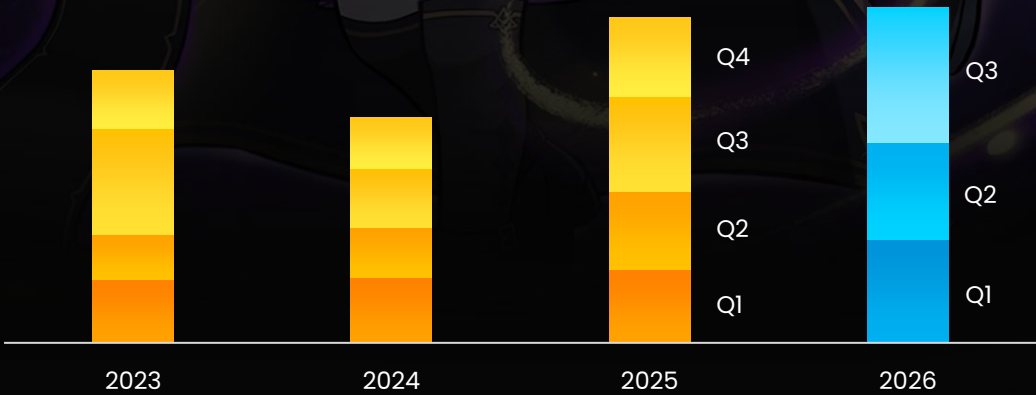
『MapleStory Worlds¹』

- 第2四半期の売上収益は前年同期比で123%成長。4月下旬に新規ローンチしたユーザー生成コンテンツワールドである韓国の「Maple Planet」及び台湾の「Maple Star」が成長を牽引し、想定を上回った
- 第3四半期も力強い成長が持続し、前年同期比で約2倍の増収を見込む

『MapleStory: Idle RPG』

- 第2四半期の売上収益は4月のハーフアニバーサリーアップデートに牽引され、想定を上回った
- 第3四半期も引き続きフランチाइズの成長への貢献が持続することを見込む一方で、前四半期比では緩やかな減収を見込む

メイプルストーリーフランチाइ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イズ

第2四半期は想定通りに進捗し、フランチイズ売上収益は前年同期比で44%減少。
第3四半期は前年同期比で減収を見込む一方で、前四半期比では増収を予想

PC版『アラド戦記』

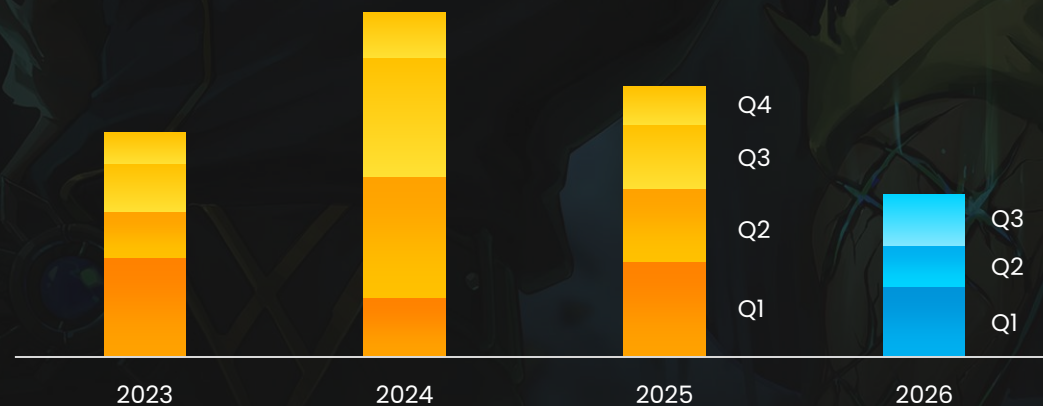
- 中国
 - 第2四半期の売上収益は業績予想のレンジ内で着地したものの、4月の新シーズンアップデートの低調な立ち上がりにより、前年同期比で減少。6月の周年アップデートがコアユーザーの堅調なリテンションに貢献
 - 7月の夏季アップデートに伴う売上収益は好調にスタートしたものの、その後は減速。9月の国慶節アップデート及び新規レイドコンテンツと合わせ、第3四半期は前四半期比で増収を見込む
 - 会計基準ベースでは前年同期比で主に為替の押し上げ効果により増収する見込み。一方で、現地通貨ベースでは概ね横ばいで推移することを見込む
- 韓国
 - 第2四半期は前年同期の高い比較水準に加え、3月の新シーズンアップデートへの反響が限定的であったことにより、売上収益は前年同期比で減少
 - 第3四半期も引き続き前年同期比での減収を見込む。8月の周年アップデート及び新規レイドコンテンツにより既存ユーザーの維持と休眠ユーザーの復帰に注力

『アラド戦記モバイル』

- 5月の周年アップデート及び新機能による収益化が牽引し、第2四半期の売上収益は想定を上回った一方で、前年同期比では減少
- 第3四半期の売上収益は前年同期比で減少することを見込む。新規ファームギングダンジョン、マルチキャラクターレギオンコンテンツ、並びに国慶節に合わせた新規レイドを含む一連のアップデートを実装予定



アラド戦記フランチイズ売上収益



FCフランチャイズ

第2四半期は『FC ONLINE¹』と『FC MOBILE²』の両タイトルが軟調に推移したことにより、フランチャイズ売上収益は業績予想を下回り、前年同期比で減少

第3四半期は前年同期比で微減を見込む

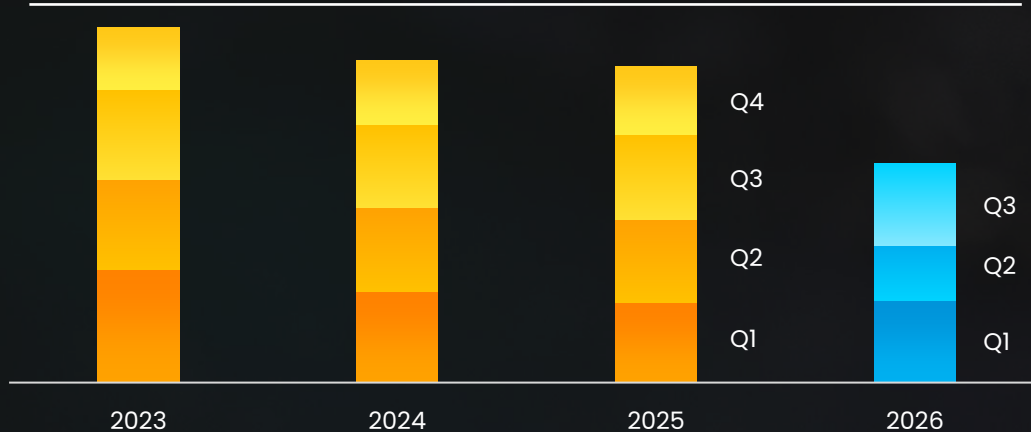
『FC ONLINE¹』

- 第2四半期の売上収益は前年同期比で減少。当初想定していたワールドカップによるユーザー数の上昇が見られず、またユーザー獲得の施策も計画を下回った
- 6月のシーズン最優秀チーム「Team of the Season」アップデートにより第3四半期の売上収益は 前四半期比で回復し、前年並みの水準に戻ることを見込む

『FC MOBILE²』

- 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。4月のアップデートに伴う技術的問題が発生し、ユーザー数及び収益化に影響した
- その後、サービス品質が安定化し、ユーザー数は6月以降に回復。7月のシーズン最優秀チーム「Team of the Season」クラスコンテンツのローンチを受け、第3四半期にユーザー数と売上収益は前四半期比で改善することを見込む

FCフランチャイズ売上収益



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』の成功が、欧米市場を切り拓くゲーム開発と展開を再現可能な戦略であることを実証

『ARC Raiders』

- 第2四半期に追加で80万本を販売し、累計販売本数は1,630万本を達成。累計売上収益は880億円を超えた
- ローンチ以来最大規模のコンテンツアップデートである「Frozen Trail」は10月のリリースに向け順調に進捗。コアプレイヤーの再活性化および新規プレイヤー獲得を目指す
- 7月には、パートナーであるテンセントが中国でクローズドアルファテストを実施。目標を上回る登録者数を獲得し、ローカライゼーションの品質についても好意的な反応を得た

『THE FINALS』

- 第2四半期の売上収益は前年同期比で増加。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より、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
- 7月のシーズンIIのローンチに支えられ、第3四半期の売上収益は前年同期比で安定的に推移する見込み



2026年度第2四半期 業績

2026年度第2四半期業績ハイライト

メイプルストーリーフランチाइズの持続的な好調により、想定を上回る業績を達成。『ARC Raiders』は引き続き堅調に増収寄与

売上収益

- メイプルストーリーフランチाइズ全体の好調により、当社業績予想を上回った。『MapleStory Worlds¹』、PC版『メイプルストーリー』、『MapleStory: Idle RPG』が牽引
- メイプルストーリーフランチाइズが前年同期比で63%成長し、『ARC Raiders』が堅調な売上収益貢献を維持した一方で、アラド戦記及びFCフランチाइズが前年同期比で減少。『マビノギモバイル』はローンチ直後の四半期の高い水準との比較により減少

(単位: 百万円、但し 1株当たりの数値は除く)

	2025年 第2四半期 実績	2026年 第2四半期 業績見通し		2026年 第2四半期 実績	前年同期比変化率 (%)	
					会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
売上収益	¥118,850	¥106,956 ~	¥119,671	¥121,076	2%	(6%)
PC/コンソール	84,482	79,220 ~	86,814	87,498	4%	(5%)
モバイル	34,368	27,736 ~	32,857	33,578	(2%)	(8%)
営業利益	37,698	16,059 ~	25,343	31,284	(17%)	(31%)
四半期利益 ³	16,758	16,084 ~	23,177	29,639	77%	45%
1株当たり四半期利益	20.82	20.32 ~	29.28	37.56		
為替レート						
100韓国ウォン/日本円	10.34	10.74	10.74	10.63	3%	
中国元/日本円	20.04	23.22	23.22	23.34	16%	
米ドル/日本円	144.59	159.33	159.33	159.49	10%	

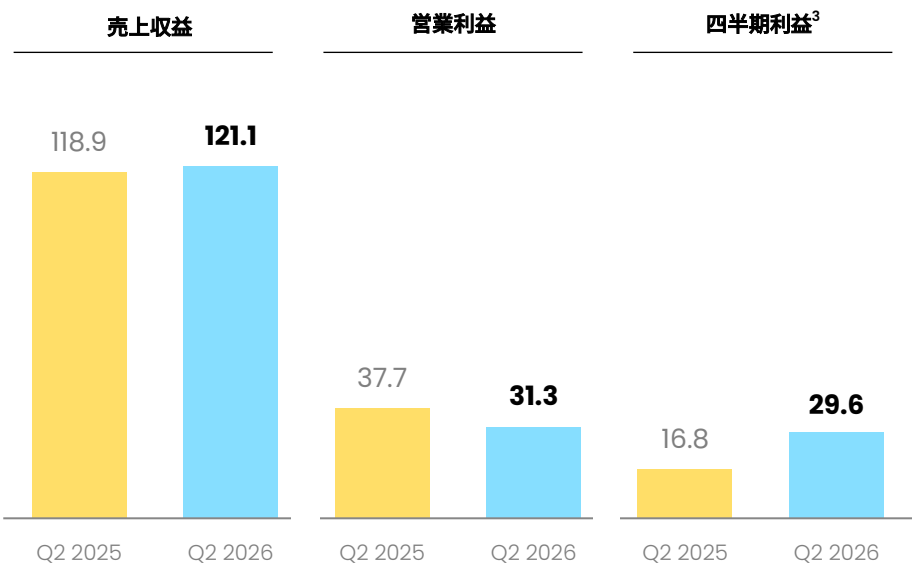
1 『MapleStory Worlds¹』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

2 『MapleStory Worlds¹』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、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。

営業利益

- 当社業績予想を上回った。売上収益が予想を上回り、費用が計画を下回ったことが要因
- 計画対比で『MapleStory Worlds¹』のクリエイター報酬²が増加した一方、一過性の株式報酬費用の戻入により人件費が減少し、ロイヤリティ及び広告宣伝費も減少
- 前年同期比で減少。クリエイター報酬やUAマーケティング費用などの売上収益に連動する費用に加え、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の増加を伴う売上構成の変化を反映

(単位: 十億円)



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比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。

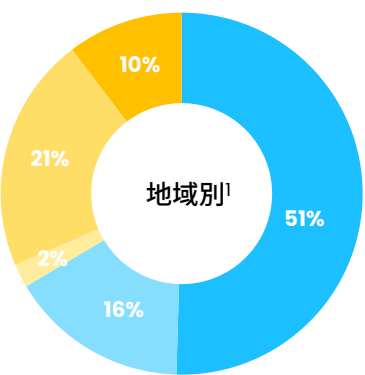
2026年度第2四半期 売上構成

(単位:百万円)

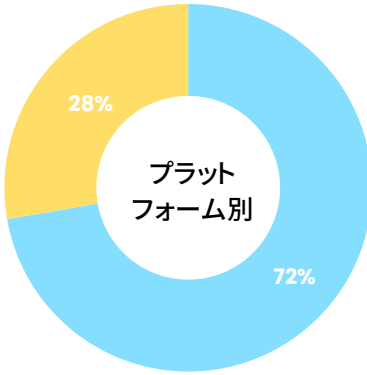
	2025年 第2四半期	2026年第2四半期		前年同期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ³
地域別 ¹					
韓国	¥71,006	¥61,089	¥58,877	(14%)	(17%)
中国	26,871	19,355	16,019	(28%)	(40%)
日本	2,983	2,575	2,514	(14%)	(16%)
北米及び欧州	9,457	25,536	23,097	170%	144%
その他の地域 ²	8,533	12,521	11,632	47%	36%
売上収益合計	118,850	121,076	112,139	2%	(6%)

プラットフォーム別					
PC/コンソール	84,482	87,498	80,496	4%	(5%)
モバイル	34,368	33,578	31,643	(2%)	(8%)
売上収益合計	118,850	121,076	112,139	2%	(6%)

為替レート				
100韓国ウォン/日本円	10.34	10.63	10.34	3%
中国元/日本円	20.04	23.34	20.04	16%
米ドル/日本円	144.59	159.49	144.59	10%



- 地域別¹
- 韓国 51%
 - 中国 16%
 - 日本 2%
 - 北米及び欧州 21%
 - その他の地域² 10%



- プラットフォーム別
- PC/コンソール 72%
 - モバイル 28%

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。

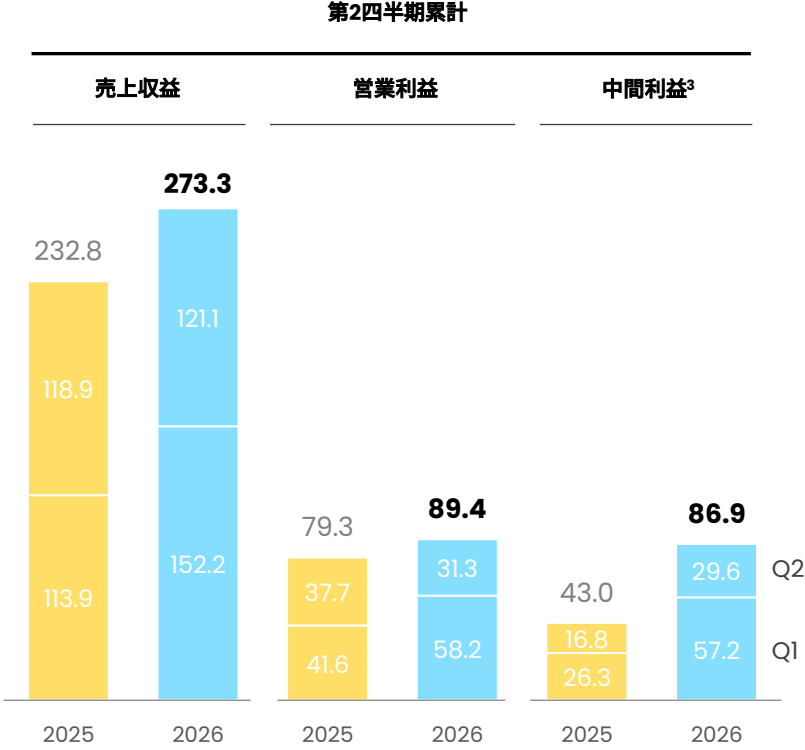
3 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アトド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

2026年度第2四半期累計

(単位: 百万円、但し1株当たりの数値は除く)

	2025年 第1-2四半期	2026年第1-2四半期		前期比変化率(%)	
		会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴	会計基準 ベース	一定為替 レートベース ⁴
地域別 ¹					
韓国	¥125,258	¥118,570	¥115,288	(5%)	(8%)
中国	64,451	50,748	47,246	(21%)	(27%)
日本	6,952	6,113	5,960	(12%)	(14%)
北米及び欧州	20,313	70,001	61,558	245%	203%
その他の地域 ²	15,810	27,878	25,898	76%	64%
売上収益合計	232,784	273,310	255,950	17%	10%
プラットフォーム別					
PC/コンソール	162,078	205,064	190,465	27%	18%
モバイル	70,706	68,246	65,485	(3%)	(7%)
売上収益合計	232,784	273,310	255,950	17%	10%
営業利益	79,309	89,447	79,269	13%	(0%)
中間利益 ³	43,030	86,864	77,012	102%	79%
1株当たり中間利益	53.04	109.96			

(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。

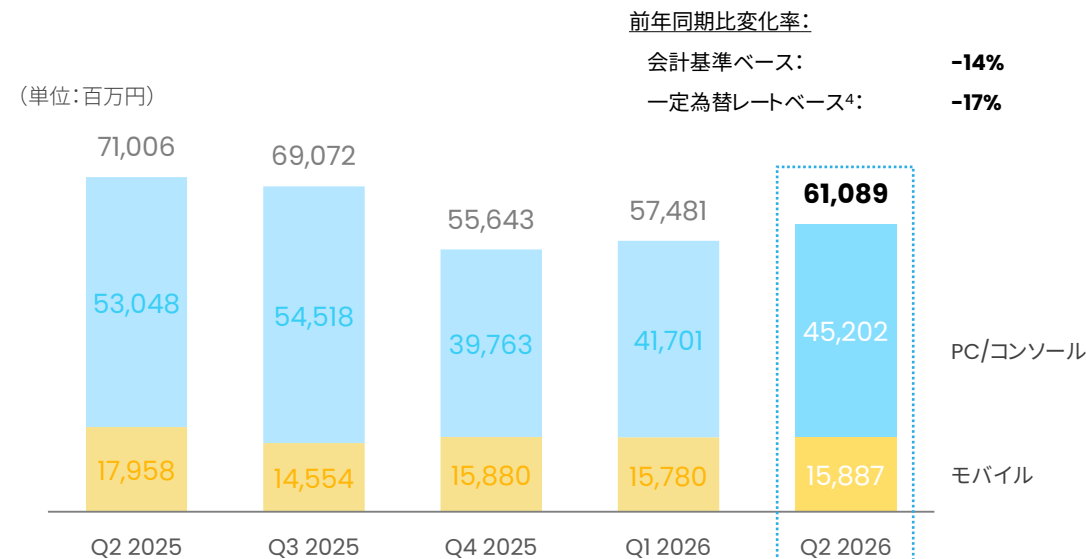
3 中間利益とは、親会社の所有者に帰属する中間利益です。

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比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。

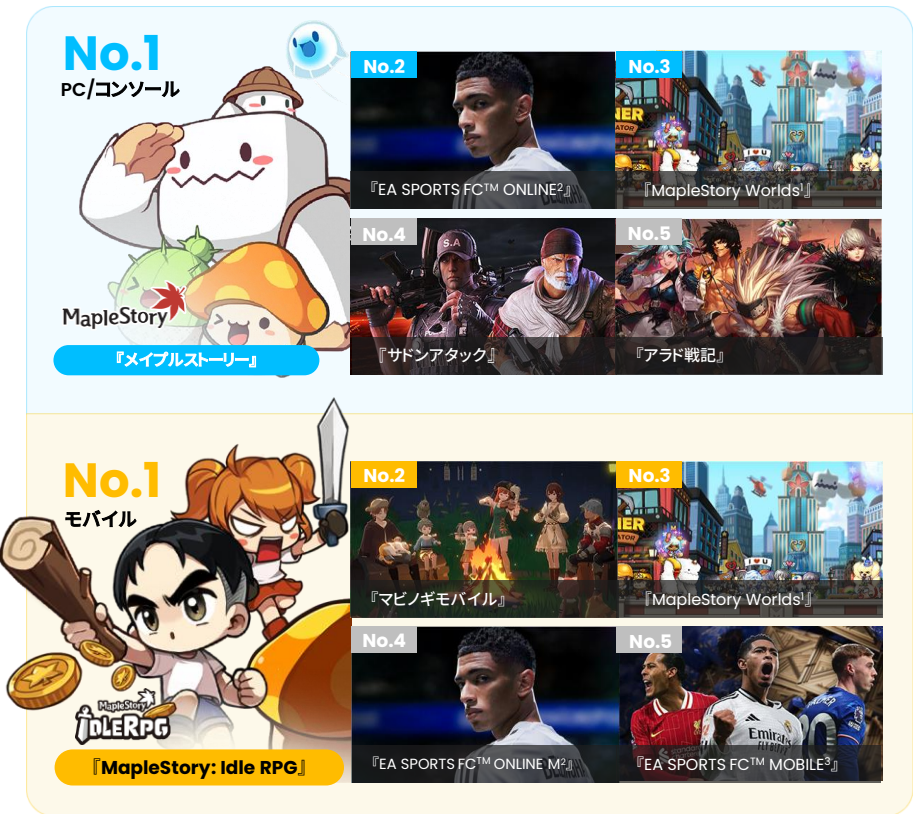
2026年度第2四半期 韓国ハイライト

当社業績予想のレンジ内で着地。メイプルストーリーフランチャイズ全体が好調だった一方で、FC及びアラド戦記フランチャイズは業績予想を下回った

- メイプルストーリーフランチャイズ：
 - PC版『メイプルストーリー』：業績予想を上回った。6月の夏季アップデートに牽引され、2025年度第2四半期の前年同期比での91%成長からさらに前年同期比で7%増加し、過去最高の第2四半期売上収益を達成
 - 『MapleStory Worlds!』：業績予想を大幅に上回った。4月下旬にローンチしたユーザー生成ワールド「Maple Planet」の好評により、前年同期比で4倍以上成長
 - 『MapleStory: Idle RPG』：業績予想のレンジ内で着地。フランチャイズの成長に大きく寄与
- FCフランチャイズ：『FC ONLINE²』及び『FC MOBILE³』のユーザー数及び収益化が想定を下回ったことから、業績予想を下回り、前年同期比で減収
- アラド戦記フランチャイズ：PC版は業績予想を下回り、前年同期比で減収。前年同期の高い水準及び3月の新シーズンアップデートへの反響が限定的であったことが要因
- 『マビノギモバイル』：ローンチ後の四半期の高い水準との比較により前年同期比で減収。前四半期比でも減収
- プラットフォーム別では、PC/コンソール売上収益が15%減少、モバイル売上収益が12%減少した



地域別売上収益ランキング⁵



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 正式名称は『EA SPORTS FC™ MOBILE』です。

⁴ 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクス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比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。

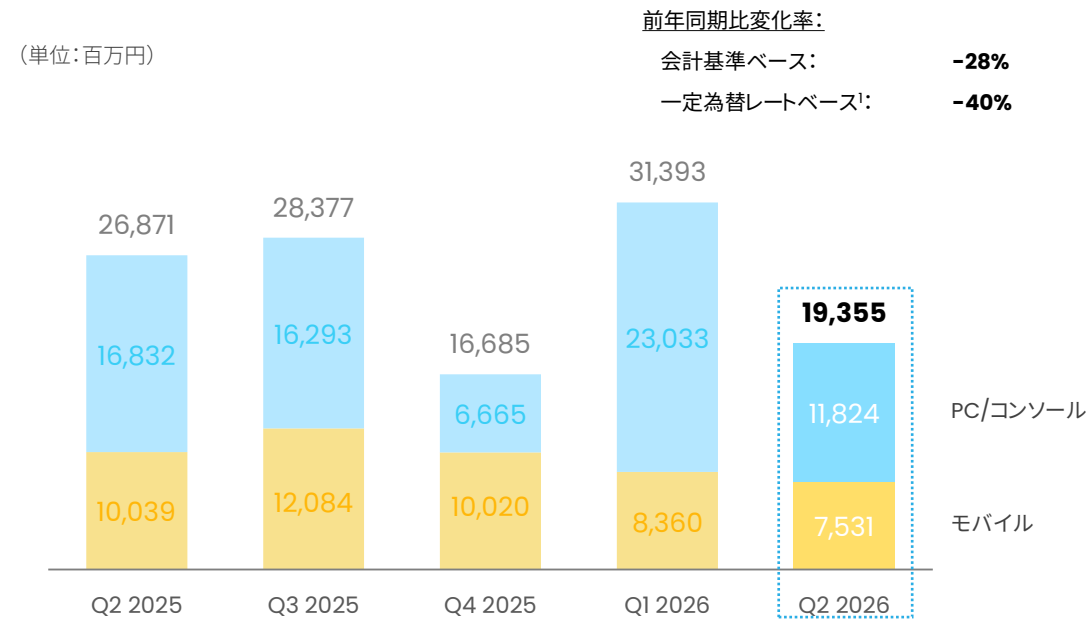
⁵ 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

⁶ 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、その他の法的に保護された対象物です。

2026年度第2四半期 中国ハイライト

当社業績予想のレンジ内で着地。アラド戦記フランチャイズは想定通りに推移

- PC版『アラド戦記』：
 - 業績予想のレンジ内で着地。しかし、4月の新シーズンアップデートの立ち上がりが低調だったことにより、前年同期比で減少。
6月の周年アップデートがコアユーザーの堅調なリテンションに貢献
 - 前年同期比でMAU、課金ユーザー数及びARPPUが減少
 - 前四半期比でMAU及び課金ユーザー数が周年アップデートにより増加した一方で、ARPPUは旧正月アップデートからの売上収益を含む第1四半期との比較で減少
- 『アラド戦記モバイル』：
 - 5月の周年アップデートや新機能による収益化に牽引され業績予想を上回った一方で、前年同期比では減少



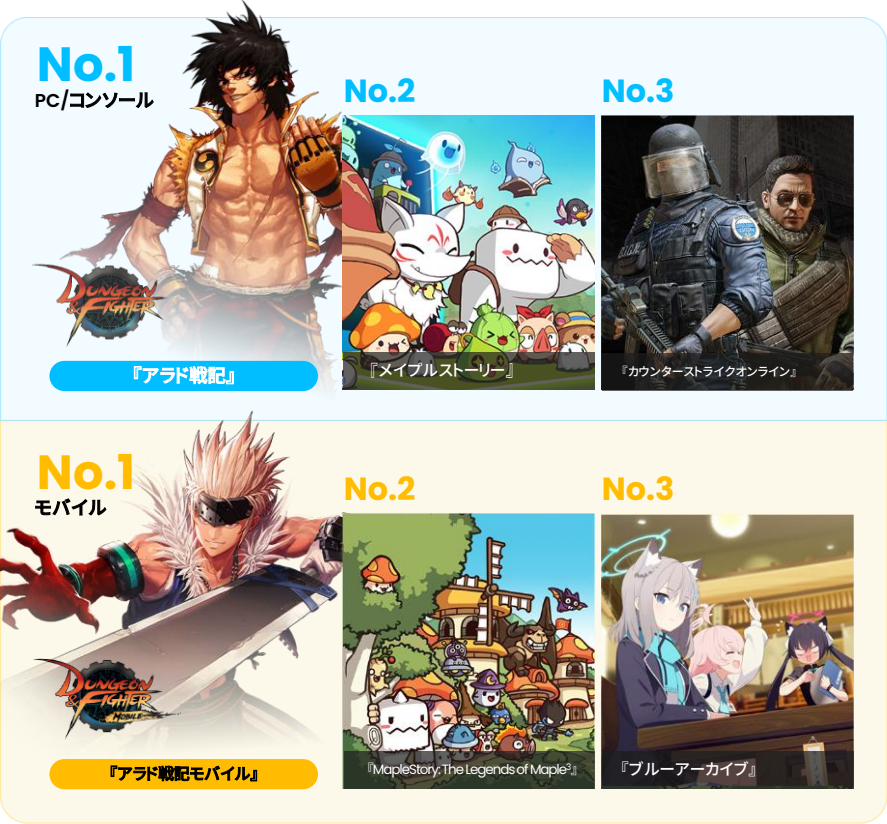
1 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

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、著作権、その他法的に保護された対象物です。

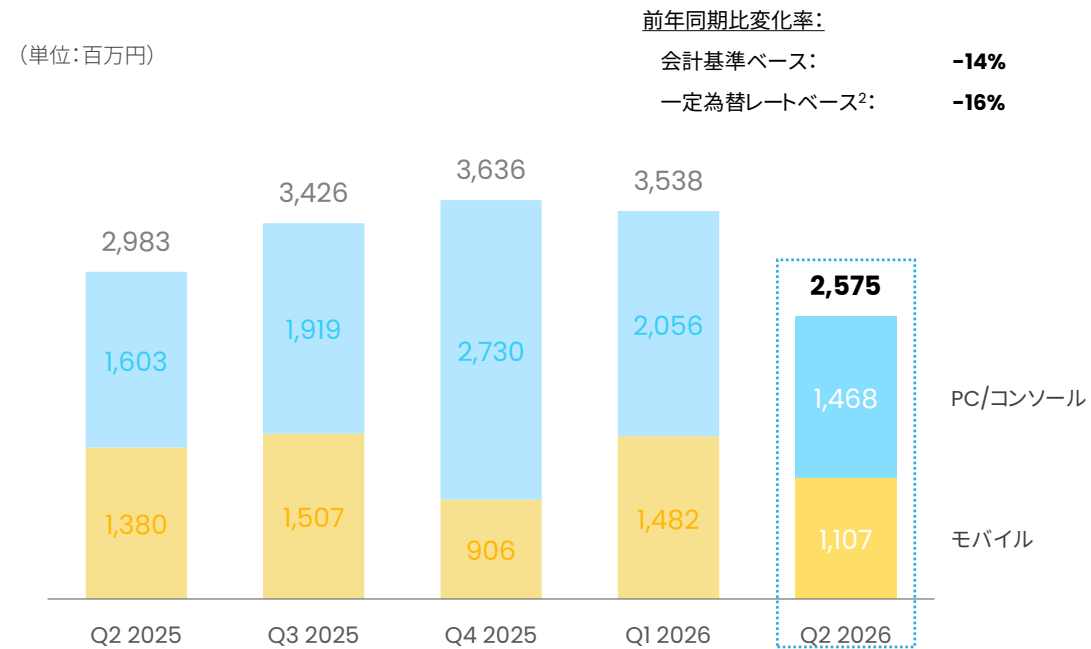
地域別売上収益ランキング²



2026年度第2四半期 日本ハイライト

『ブルーアーカイブ』に牽引され、業績予想を上回った

- PC版『メイプルストーリー』:トラフィックの減少により業績予想を下回り、前年同期比でも減少
- 前年同期比で減収。『HIT: The World!』、『The First Berserker: Khazan』、及び『ブルーアーカイブ』が減収した一方で、『ARC Raiders』は売上収益に寄与



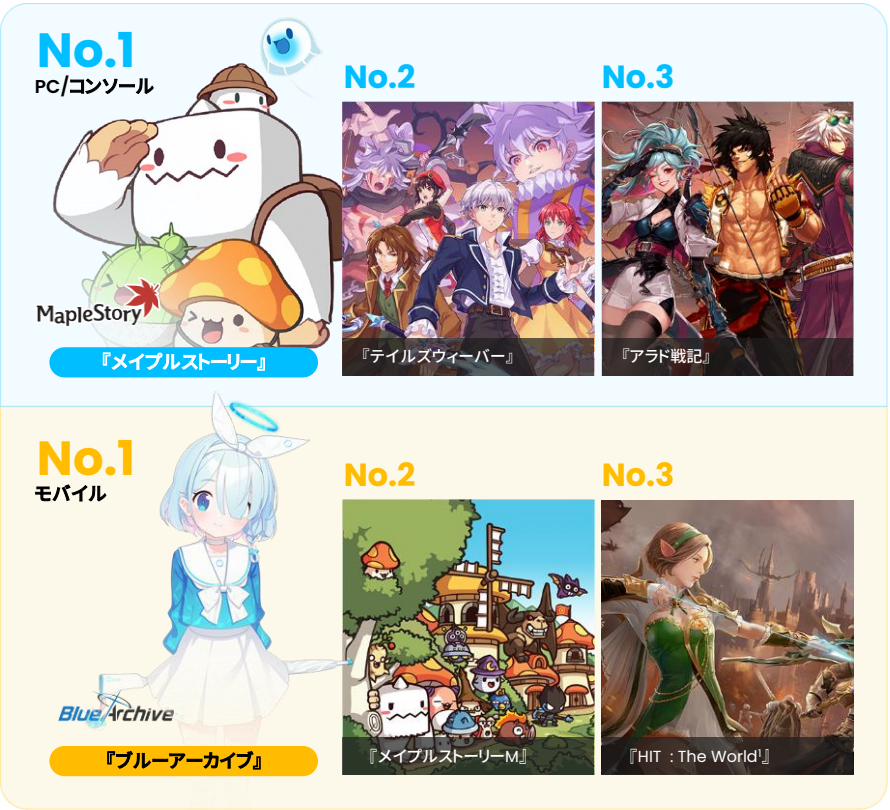
1 日本における『HIT2』の正式名称です。

2 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクス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比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 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。

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。

地域別売上収益ランキング³



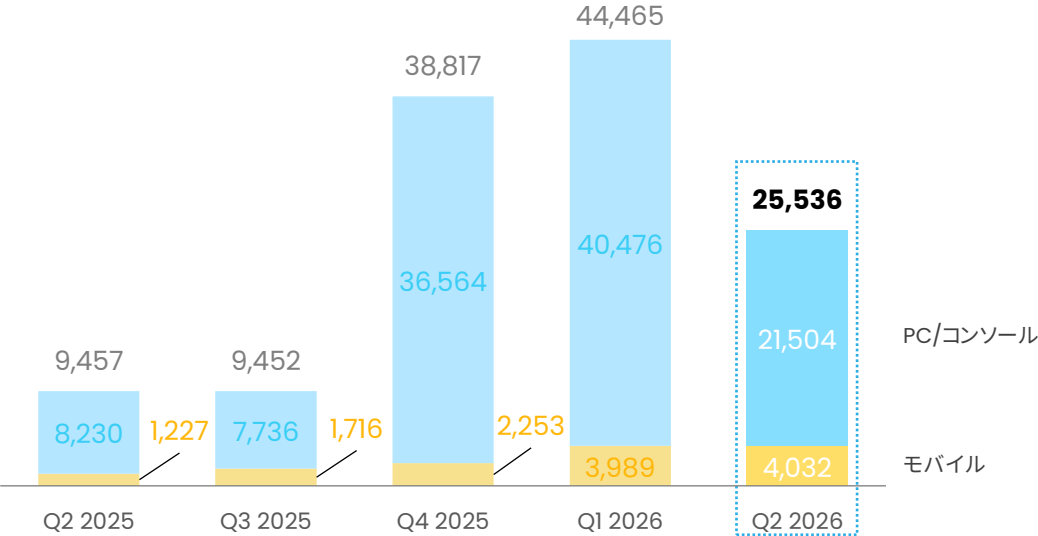
2026年度第2四半期 北米及び欧州ハイライト

『MapleStory: Idle RPG』の好調により業績予想を上回った
『ARC Raiders』の継続的な寄与が前年同期比での大幅な成長を牽引

- 『ARC Raiders』: 当四半期および前年同期比での成長に大きく寄与。引き続き活発なプレイヤーコミュニティの恩恵を受けた
- メイプルストーリーフランチाइズ:
 - PC版『メイプルストーリー』: 6月の夏季アップデートにより業績予想を上回り、前年同期比で7%成長
 - 『MapleStory: Idle RPG』: 4月のハーフアニバーサリーにより業績予想を上回り、前年同期比での成長に寄与
- 『THE FINALS』: 想定通りに推移。定期的なシーズンアップデートにより、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

(単位: 百万円)

前年同期比変化率:
会計基準ベース: +170%
一定為替レートベース: +144%

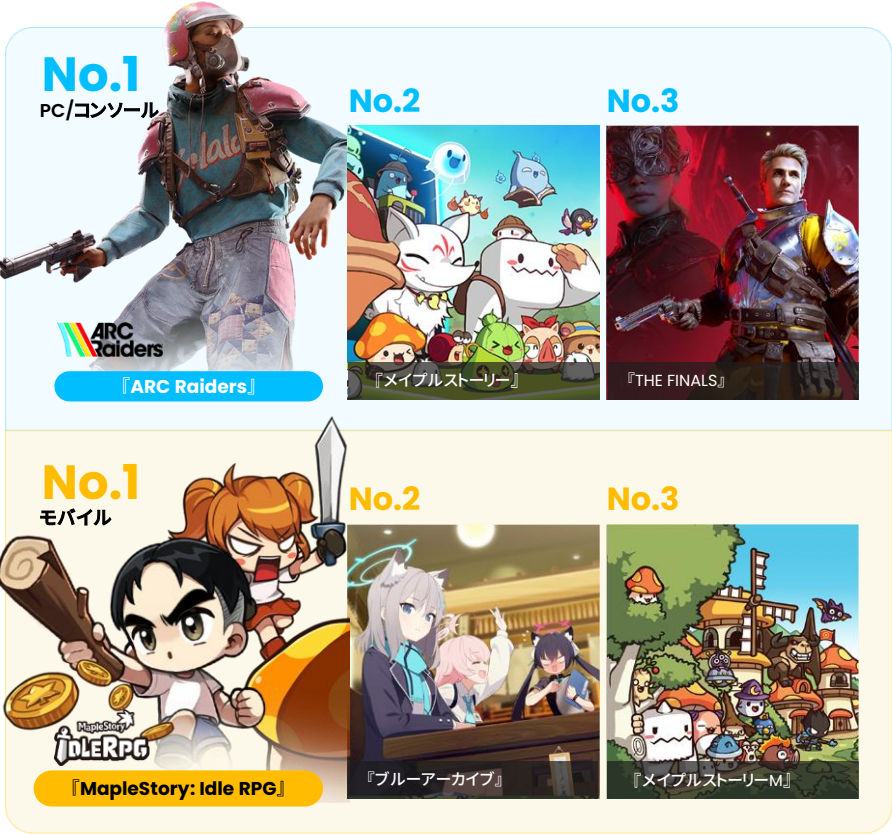


1 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元／米ドル、米ドル／韓国ウォン、韓国ウォン／円の一定為替レートを適用して計算しています。

2 売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、著作権、その他法的に保護された対象物です。

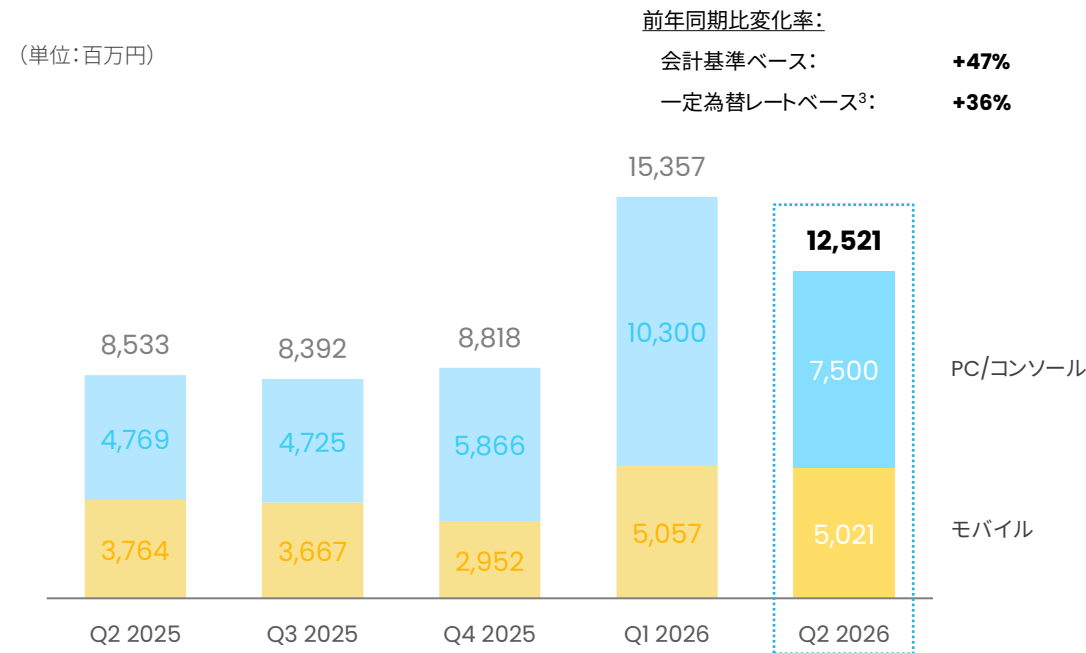
地域別売上収益ランキング²



2026年度第2四半期 その他の地域¹ ハイライト

『MapleStory Worlds²』及び『MapleStory: Idle RPG』により業績予想を上回った
前年同期比での成長は『ARC Raiders』や『MapleStory: Idle RPG』が牽引

- メイプルストーリーフランチाइズ：
 - 『MapleStory Worlds²』：4月下旬に台湾でローンチしたユーザー生成コンテンツワールド「Maple Star」の好評により、業績予想を上回った。売上収益は、台湾でのローンチが成功した2025年度第2四半期の高い水準との比較でわずかに減少
 - 『MapleStory: Idle RPG』：4月のハーフアニバーサリーにより業績予想を上回り、前年同期比での成長に寄与
- 『ARC Raiders』：当四半期の売上収益に大幅に寄与し、前年同期比での成長を牽引

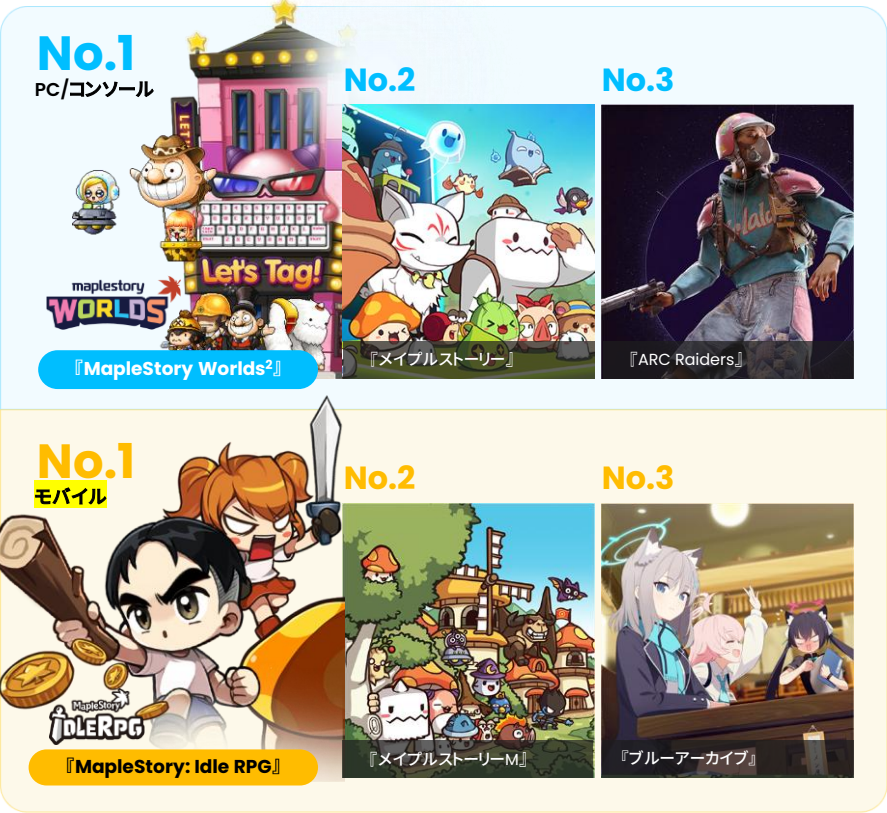


¹ 「その他の地域」は、その他のアジア諸国及び中南米諸国を含みます。

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ス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比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。

地域別売上収益ランキング⁴

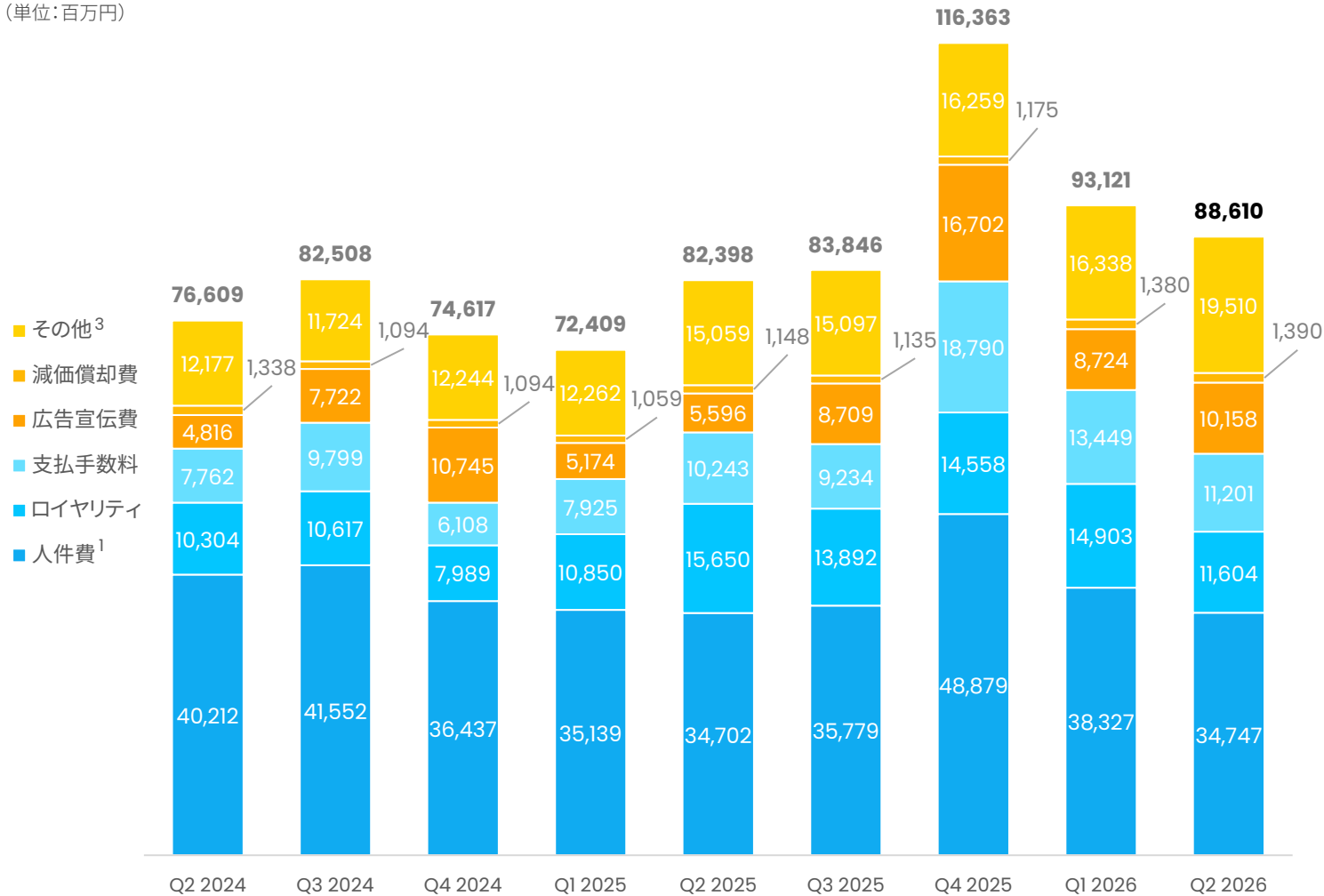


⁴ 売上が発生した地域別に当社グループの売上収益の内訳を記載したものであり、当社グループ各社の所在地別の売上を記載したものではありません。

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。

費用内訳

(単位:百万円)



第2四半期実績

前年同期比分析

- 人件費¹: 一過性の株式報酬費用の戻入が人員増による増加を相殺し、横ばい
- ロイヤリティ費用: 『マビノギモバイル』及びFCフランチャイズの減収に伴う減少。『MapleStory: Idle RPG』の増収寄与により一部相殺
- 支払手数料: 『MapleStory Worlds²』及び『ARC Raiders』の売上収益増加に伴う増加
- 広告宣伝費: 『MapleStory: Idle RPG』のUAマーケティングコスト、FCフランチャイズ及び韓国『メイプルストーリー』のプロモーションによる増加
- その他³: グローバルライブ運用およびデータ利用量の増加に伴うクラウドサービス費用の増加、『MapleStory Worlds²』の大幅な成長に伴うクリエイター報酬⁴の増加、及びソフトウェアサービス利用料の増加による増加

前四半期比分析

- 人件費¹: 一過性の株式報酬費用の戻入やボーナスの減少に伴い減少
- ロイヤリティ費用: 主にFCフランチャイズの前四半期比での売上収益減少による減少
- 支払手数料: 『ARC Raiders』及びFCフランチャイズの売上減少による減少
- 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』による増加
- その他³: 『MapleStory Worlds²』の成長に伴うクリエイター報酬⁴による増加

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 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。

⁴ 『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年度第3四半期 業績見通し

2026年度第3四半期 業績見通し

継続的なプロダクトポートフォリオの多様化と下期リリースに向けた投資を反映

売上収益

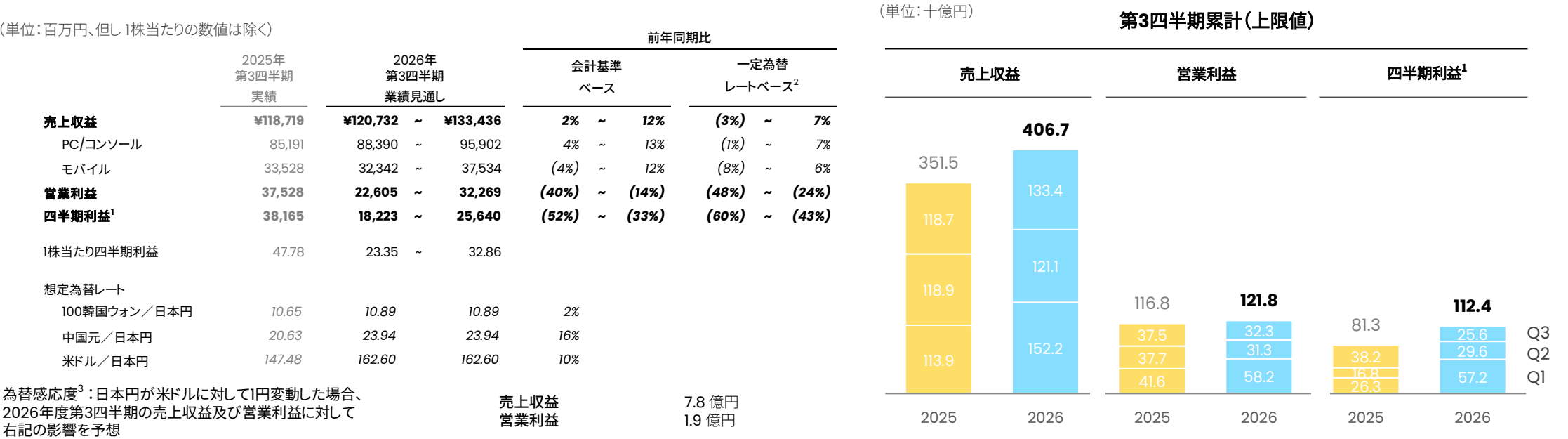
- メイプルストーリーフランチャイズの継続的なモメンタムに加え、『ARC Raiders』及び『マビノギモバイル』の地域展開による寄与を見込む
- 新たな体験や多様なプラットフォームにおけるグローバルサービスの拡大により、売上構成のシフトが継続

営業利益

- 支払手数料やロイヤリティなどの売上連動費用に加え、クラウドサービス費用、ソフトウェアサービス利用料、ユーザー獲得（UA）及び新作タイトルプロモーションに係る広告宣伝費の増加
- 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15億円を含む（取締役会の承認を前提とする）
- 2025年第3四半期には、信託の清算に伴う一過性利益39億円が含まれており、前年同期比での比較に影響

四半期利益¹

- 営業利益の減少に加え、2025年第3四半期に計上した為替差益92億円が2026年第3四半期には発生しないことから、前年同期比で減少を見込む



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比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。

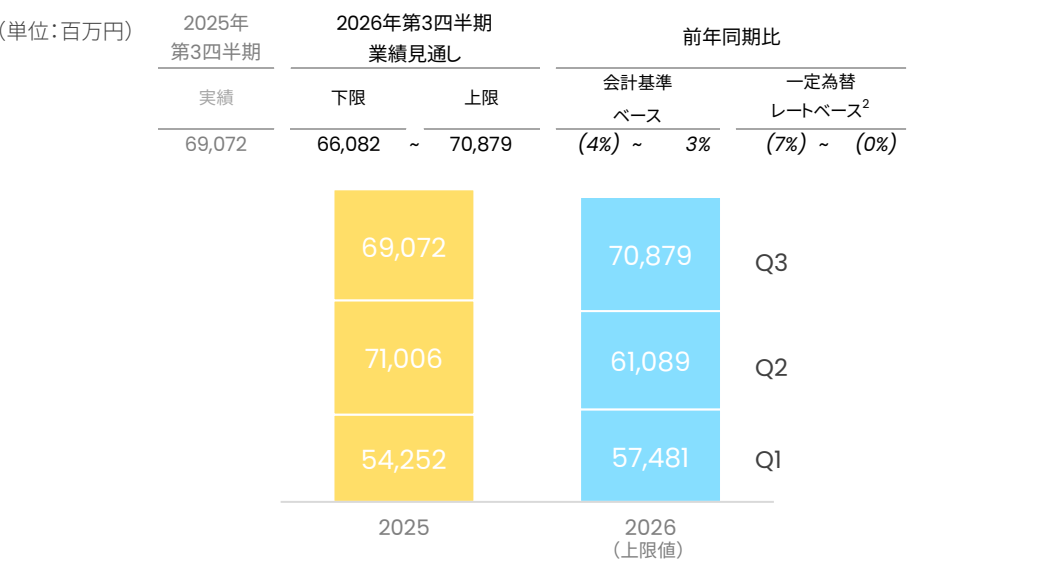
3 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動しています。簡略化のため、米ドル及び日本円の為替レートに変動があった場合、韓国ウォン及び中国元は日本円に対して同様に変動すると前提条件を置いて為替感応度を計算しています。

2026年度第3四半期 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の大きな貢献を見込む一方、PC版『アラド戦記』及び『マビノギモバイル』は減少を見込む

- PC/コンソール: 前年同期比で微減を予想
 - 『MapleStory Worlds¹』は前年同期比で大幅に成長、『メイプルストーリー』は2025年第3四半期に近い水準を見込む
 - 『アラド戦記』は前年同期比で減収を見込む。8月の周年アップデート及び新レイドコンテンツを通じて、プレイヤーの定着と休眠プレイヤーの復帰に注力
- モバイル: 前年同期比で同水準を予想
 - 『MapleStory: Idle RPG』は、前四半期比では減速するも、引き続きフランチャイズの成長に貢献する見込み
 - 『MABINOGI MOBILE』は、ローンチ直後の四半期との高い水準との比較で、前年同期比で減収を見込む

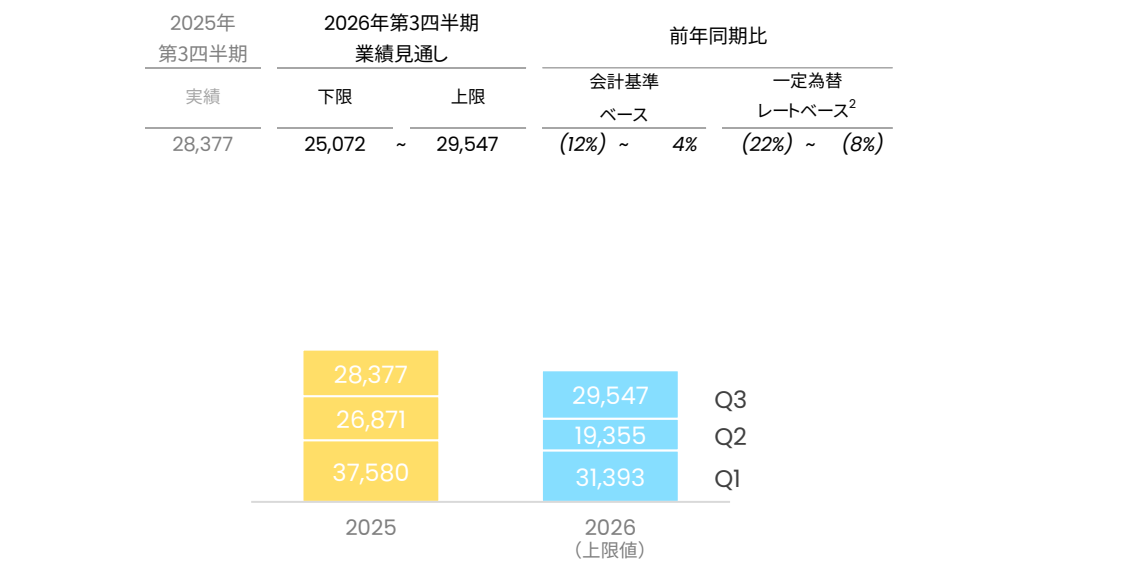


¹ 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。
² 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期比の為替レートに固定して計算したNon-GAAP指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤリティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

中国

『アラド戦記モバイル』の減収による業績への影響を見込む

- PC版『アラド戦記』
 - 7月アップデートに伴う売上は好調にスタートしたものの、その後に減速。9月の国慶節アップデート及び新レイドコンテンツにより、売上収益は前四半期比で増加を見込む
 - 会計基準ベースの売上収益は、主に為替の押し上げ効果により前年同期比で増加を見込む一方、現地通貨ベースでは概ね横ばいを見込む
- 『アラド戦記モバイル』
 - 売上収益は前年同期比で減収を見込む
 - 国慶節に合わせた新レイドに加え、新規ファームダンジョンやマルチキャラクターレギオンコンテンツを含む一連のアップデートを予定



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 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比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年度第3四半期 日本 / 北米及び欧州 / その他の地域¹ 業績見通し

日本

売上収益は前年同期比で微減となる一方、前四半期比では『メイプルストーリー』が牽引し、増収を予想

- 『メイプルストーリー』は前年同期比及び前四半期比の双方で増収を見込む
- 『マビノギモバイル』は第4四半期のサービス開始に向けて準備中

(単位:百万円)

2025年 第3四半期	2026年第3四半期 業績見通し		前年同期比			
実績	下限	上限	会計基準 ベース		一定為替 レートベース ³	
3,426	3,005	~ 3,456	(12%)	~ 1%	(13%)	~ (0%)

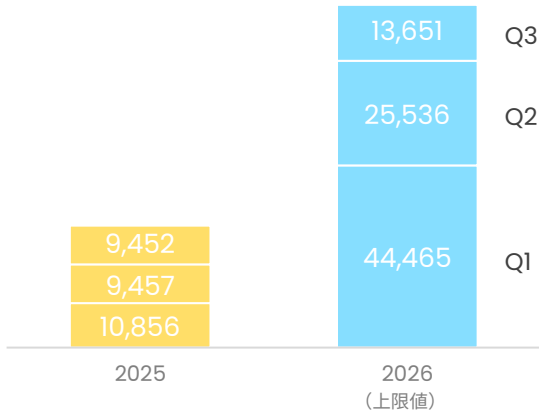


北米及び欧州

『ARC Raiders』及び『MapleStory: Idle RPG』が牽引し、増収を予想

- 『ARC Raiders』及び『MapleStory: Idle RPG』は引き続き業績に堅調に寄与し、『メイプルストーリー』も前年同期比で成長を見込む
- 『The First Descendant』、『ブルーアーカイブ』及び『The First Berserker: Khazan』は前年同期比で減収を見込む

2025年 第3四半期	2026年第3四半期 業績見通し		前年同期比			
実績	下限	上限	会計基準 ベース		一定為替 レートベース ³	
9,452	12,372	~ 13,651	31%	~ 44%	23%	~ 36%

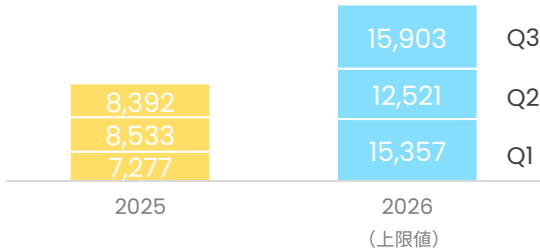


その他の地域¹

『マビノギモバイル』及び『MapleStory: Idle RPG』が牽引し、大幅な成長を予想

- 7月22日に台湾・香港・マカオでサービスを開始した『マビノギモバイル』が堅調に貢献
- メイプルストーリーフランチイズ全体も好調。『MapleStory: Idle RPG』が引き続き大きく寄与するほか、『MapleStory Worlds²』及び『メイプルストーリー』も前年同期比で成長を見込む

2025年 第3四半期	2026年第3四半期 業績見通し		前年同期比			
実績	下限	上限	会計基準 ベース		一定為替 レートベース ³	
8,392	14,201	~ 15,903	69%	~ 90%	62%	~ 81%



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。

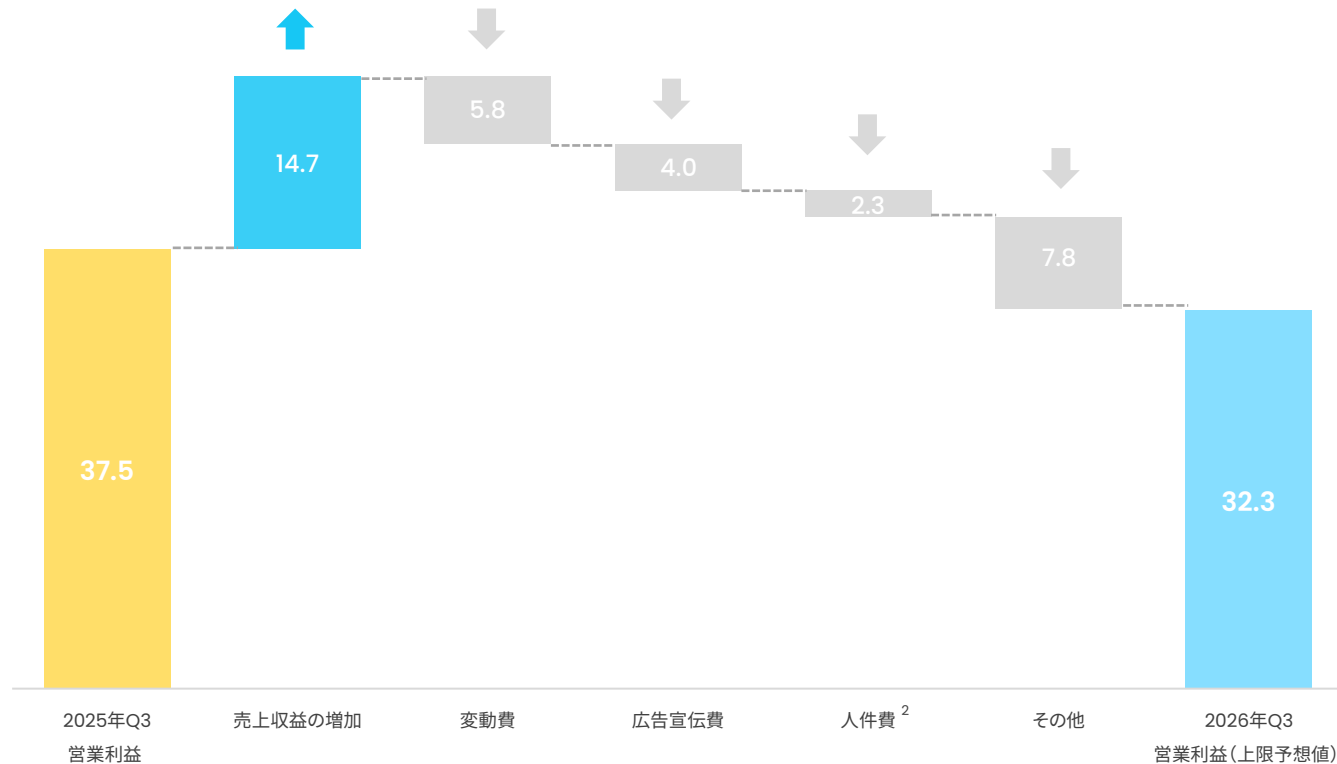
² 『MapleStory Worlds』は、ユーザーが『メイプルストーリー』のアセットを活用して自分のゲームを作成し、それを他のプレイヤーに共有できるコンテンツ作成プラットフォームです。

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比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年度第3四半期 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



前年同期比での営業利益は、継続的なプロダクトポートフォリオの多様化に伴う売上連動費用の増加及び下半期リリースに向けた投資に加え、前年同期に一過性利益が含まれていたことによる比較影響を反映

- 変動費:
 - 『MapleStory: Idle RPG』及び第3四半期に新たにローンチするパブリッシングタイトルを主因とするロイヤリティの増加
 - 『MapleStory: Idle RPG』の寄与及び『MapleStory Worlds』の成長に伴う支払手数料の増加
- 広告宣伝費:『MapleStory: Idle RPG』のUAコストに加え、下半期の新作ローンチ及びアップデートに向けたプロモーションにより増加
- 人件費²: 人員増による増加
- 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15億円を含む(取締役会の承認を前提)
- その他:
 - 「その他の収益」の減少。2025年第3四半期は、子会社信託の清算に伴う一過性利益39億円を含む
 - 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の増加を予想

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 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。

パイプライン



Arad: Idle RPG

モバイル

『Arad: Idle RPG¹⁾』

・ローンチ日程	2026年度第4四半期
・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 仮のタイトルです。
- 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 台湾、香港、マカオの地域が含まれます。



PC

モバイル

『TEMPPAL: OVERGEARED』

・ローンチ日程	2026
・地域	韓国、グローバル ³⁾
・IP	『テムパル』
・ジャンル	MMORPG
・開発元	GRAYGAMES

- 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。

- 5 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

モバイル

『アズールpromilia』

・ローンチ日程	2026
・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



DURANGO
WORLD

PC

コンソール

『Durango World』

・ローンチ日程	未定
・地域	韓国、日本、グローバル
・IP	『Durango』
・ジャンル	マルチプレイヤーオープンワールドサバイバル
・開発元	Nexon Games

1 韓国、中国、日本以外の地域が含まれます。

2 仮のタイトルです。



rx
[PROJECT]

PC

モバイル

コンソール

『Project RX²』

・ローンチ日程	未定
・地域	未定
・IP	新規
・ジャンル	アニメゲーム
・開発元	Nexon Games

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。



VINDICTUS DEFYING FATE

PC

コンソール

『Vindictus: Defying Fate』

・ローンチ日程	2027
・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



NAKWON LAST PARADISE

PC

『NAKWON: LAST PARADISE』

・ローンチ日程	2027
・地域	韓国、グローバル ¹
・IP	新規
・ジャンル	エクストラクションサバイバル
・開発元	Nexon Korea



WOACHI THE WAYFARER

PC

コンソール

『Woochi the Wayfarer』

・ローンチ日程	未定
・地域	韓国、日本、グローバル ¹
・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 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。



モバイル

『デイヴ・ザ・ダイバー』

・ローンチ日程	2026年9月17日
・地域	グローバル
・IP	『DAVE THE DIVER』
・ジャンル	ハイブリッド・海洋アドベンチャー
・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。



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	『DAVE THE DIVER』
・ジャンル	シミュレーションRPG
・開発元	MINTROCKET

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。



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



PC

『Dungeon&Fighter Classic』

・ローンチ日程	2027
・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

- 1 中国以外の地域が含まれます。
2 仮のタイトルです。



PC

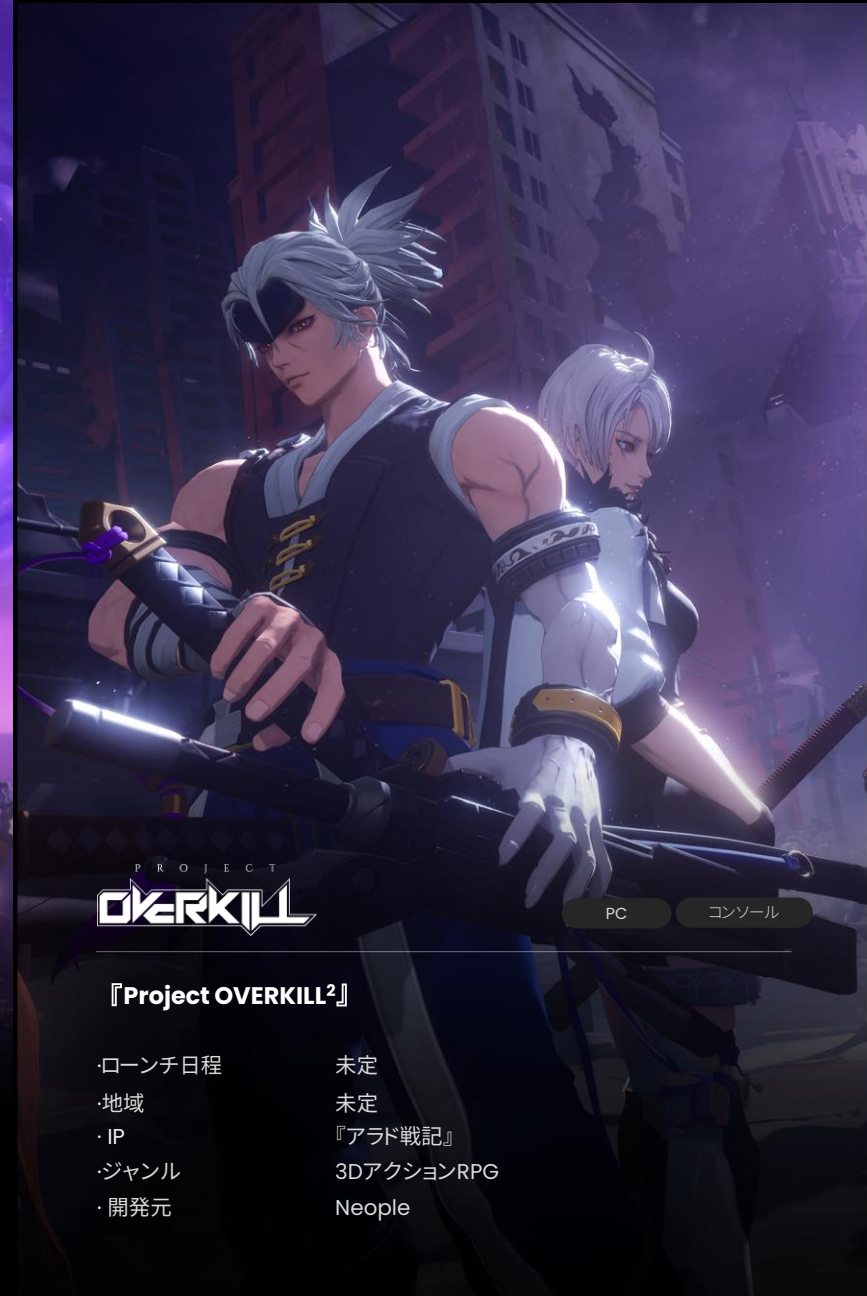
モバイル

コンソール

『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

- 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、それぞれそ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

『Project OVERKILL²』

・ローンチ日程	未定
・地域	未定
・IP	『アラド戦記』
・ジャンル	3DアクションRPG
・開発元	Neople



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	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	-14%
中国	37,580	26,871	28,377	16,685	31,393	19,355	-28%
日本	3,969	2,983	3,426	3,636	3,538	2,575	-14%
北米及び欧州	10,856	9,457	9,452	38,817	44,465	25,536	170%
その他の地域 ¹	7,277	8,533	8,392	8,818	15,357	12,521	47%
(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	4%
モバイル	36,338	34,368	33,528	32,011	34,668	33,578	-2%
売上収益	113,934	118,850	118,719	123,599	152,234	121,076	2%
営業利益	41,611	37,698	37,528	7,175	58,163	31,284	-17%
四半期利益 ²	26,272	16,758	38,165	10,857	57,225	29,639	77%
1株当たり四半期利益	32.12	20.82	47.78	13.67	72.33	37.56	
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	3%
中国元／日本円	21.08	20.04	20.63	21.78	22.61	23.34	16%
米ドル／日本円	152.60	144.59	147.48	154.15	156.86	159.49	10%
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	-20%
課金ユーザー数(百万)	2.4	2.6	2.6	1.9	2.0	2.2	-15%
課金率	18.6%	19.7%	19.9%	17.5%	18.4%	20.1%	
ARPPU(会計基準)	16,137	12,472	13,705	10,732	18,692	12,486	0%

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。

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

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。

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
営業利益	¥41,611	¥37,698	¥37,528	¥7,175	¥58,163	¥31,284
金融収益 ¹	6,876	9,110	25,688	16,578	19,973	11,511
金融費用 ²	6,642	18,257	2,718	3,898	1,218	2,345
持分法による投資利益又は(損失)	(1,500)	1,128	42	(1,367)	(1,688)	118
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
法人所得税費用	12,378	12,961	16,696	8,717	18,856	10,636
非支配持分	51	(875)	(443)	(1,086)	(851)	293
四半期利益 ³	26,272	16,758	38,165	10,857	57,225	29,639

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。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	2025年 第2四半期 連結累計期間	2026年 第2四半期 連結累計期間
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥49,285	¥37,512
投資活動によるキャッシュ・フロー	12,183	59,348
財務活動によるキャッシュ・フロー	(38,297)	(45,993)
現金及び現金同等物の増減額	23,171	50,867
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	(14,149)	(3,948)
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	340,953	546,102

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。

連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	2025年 12月31日	2026年 6月30日		2025年 12月31日	2026年 6月30日
資産			負債		
流動資産			流動負債		
現金及び現金同等物	¥340,953	¥546,102	未払法人所得税	23,878	34,862
その他の預金	244,893	295,871	借入金	-	-
その他	128,178	124,080	その他	84,037	130,382
流動資産合計	714,024	966,053	流動負債合計	107,915	165,244
非流動資産			非流動負債		
有形固定資産	27,151	32,118	借入金	-	-
のれん	44,841	47,062	その他	111,142	105,683
無形資産	30,179	39,600	非流動負債合計	111,142	105,683
持分法で会計処理されている投資	61,277	68,541	負債合計	219,057	270,927
その他の金融資産(非流動)	290,680	110,539			
その他	53,674	92,482	資本		
非流動資産合計	507,802	390,342	資本金	51,513	62,797
資産合計	1,221,826	1,356,395	資本剰余金	30,702	41,163
			自己株式	(23,953)	(20,338)
			その他の資本の構成要素	189,574	142,286
			利益剰余金	744,099	850,904
			非支配持分	10,834	8,656
			資本合計	1,002,769	1,085,468
			負債及び資本合計	1,221,826	1,356,395

報告セグメントの従業員数

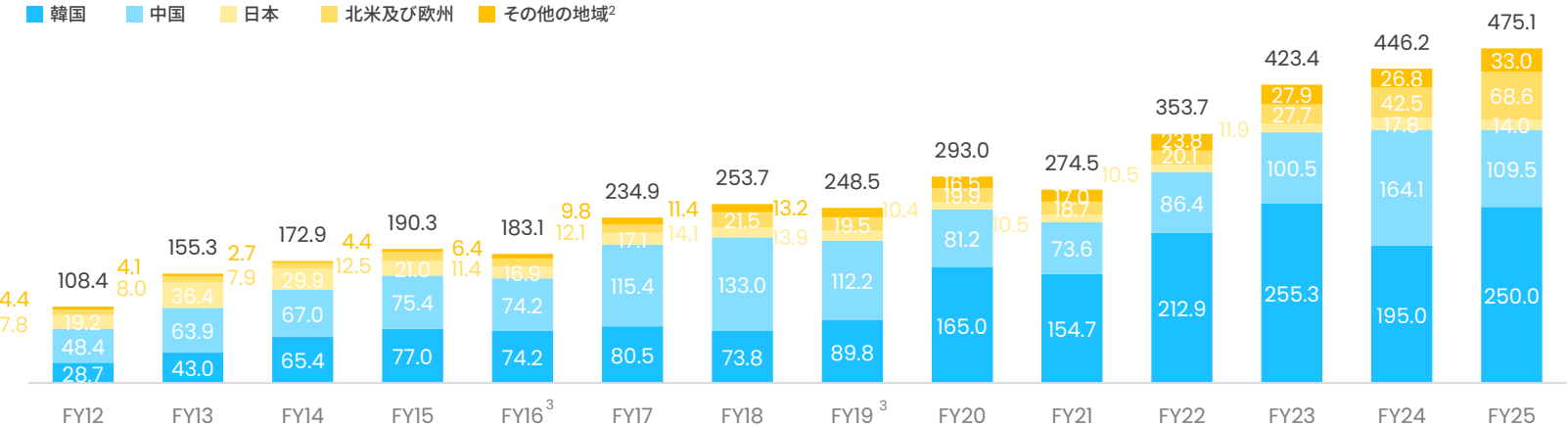
	2025年 3月31日	2025年 6月30日	2025年 9月30日	2025年 12月31日	2026年 3月31日	2026年 6月30日
従業員数						
日本	239	237	233	233	244	236
韓国	8,083	8,111	8,338	8,342	8,473	8,319
中国	189	187	184	184	169	167
北米	180	179	184	187	188	181
欧州	320	327	323	325	346	366
その他の地域	490	515	524	563	603	619
合計	9,501	9,556	9,786	9,834	10,023	9,888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

業績推移

(単位:十億円)

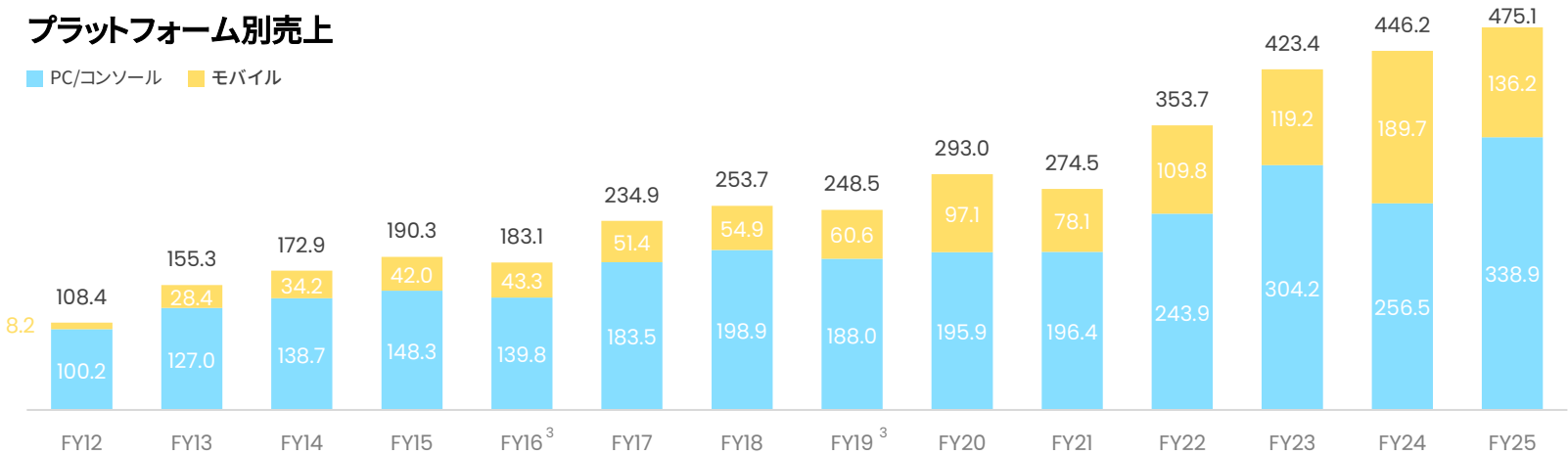
地域別売上¹

■ 韓国 ■ 中国 ■ 日本 ■ 北米及び欧州 ■ その他の地域²



プラットフォーム別売上

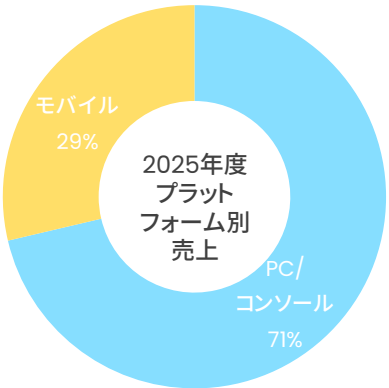
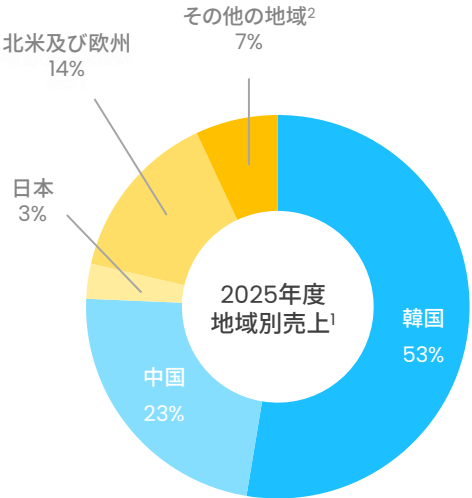
■ PC/コンソール ■ モバイル



¹ 売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 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。

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。



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態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」「予想する」「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年度第3四半期 決算発表スケジュール

2026年度第3四半期決算発表は

2026年11月10日（火曜日）

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。

