



平成30年12月期 第1四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

平成30年5月10日

上場会社名 株式会社ネクソン

上場取引所 東

コード番号 3659 URL http://www.nexon.co.jp/

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) オーウェン・マホニー

問合せ先責任者 (役職名) 代表取締役最高財務責任者 (氏名) 植村 士朗 (TEL) 03-6629-5318

四半期報告書提出予定日 平成30年5月11日 配当支払開始予定日 -

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満四捨五入)

1. 平成30年12月期第1四半期の連結業績(平成30年1月1日~平成30年3月31日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上収益		営業利益		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰属する四半期利益		四半期包括利益合計額	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年12月期第1四半期	90,514	21.0	54,729	37.6	53,350	113.1	46,505	134.7	46,615	134.2	21,760	△32.4
29年12月期第1四半期	74,792	30.1	39,762	973.8	25,032	-	19,812	-	19,906	-	32,205	-

	基本的1株当たり四半期利益		希薄化後1株当たり四半期利益	
	円	銭	円	銭
30年12月期第1四半期	52	80	51	86
29年12月期第1四半期	22	85	22	46

(注) 当社は、平成30年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「基本的1株当たり四半期利益」及び「希薄化後1株当たり四半期利益」を算定しております。

(2) 連結財政状態

	資産合計		資本合計		親会社の所有者に帰属する持分	親会社所有者帰属持分比率
	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	%
30年12月期第1四半期	569,084	496,949	492,311	86.5		
29年12月期	545,956	470,218	465,207	85.2		

2. 配当の状況

	年間配当金					
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計	
	円	銭	円	銭	円	銭
29年12月期	-	0.00	-	0.00	0.00	0.00
30年12月期	-	-	-	-	-	-
30年12月期(予想)	-	-	-	-	-	-

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

当社は定款において第2四半期末日(6月30日)及び期末日(12月31日)を基準日と定めておりますが、現時点では平成30年12月期第2四半期末日及び期末日における配当予想額は未定であります。

3. 平成30年12月期第2四半期(累計)の連結業績予想(平成30年1月1日~平成30年6月30日)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上収益		営業利益		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰属する四半期利益		基本的1株当たり四半期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円	銭
第2四半期(累計)	135,595	11.3	65,204	16.4	65,717	40.0	57,482	47.0	57,831	46.9	65	30
	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
	139,576	14.5	68,272	21.8	68,785	46.5	60,091	53.6	60,419	53.5	68	22

(注1) 平成30年12月期の連結業績予想については、現時点で通期の合理的な業績予想の算定が困難であるため、第2四半期(累計)の業績予想のみを開示しております。また、特定の数値による予想が困難であるためレンジ形式での開示を行っております。詳細は、添付資料P.4「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(注2) 当社は、平成30年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、平成30年12月期第2四半期(累計)の連結業績予想における「基本的1株当たり四半期利益」については、当該株式分割の影響を考慮しております。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

- ① IFRSにより要求される会計方針の変更：有
- ② ①以外の会計方針の変更：無
- ③ 会計上の見積りの変更：無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	30年12月期1Q	887,588,664株	29年12月期	880,368,664株
② 期末自己株式数	30年12月期1Q	88株	29年12月期	一株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	30年12月期1Q	882,797,142株	29年12月期1Q	871,126,628株

(注) 当社は、平成30年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「発行済株式数（普通株式）」を算定しております。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

（将来に関する記述等についてのご注意）

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P.4「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

（四半期決算補足説明資料の入手方法）

四半期決算補足説明資料は当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	6
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	6
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更	6
3. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記	9
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	9
(2) 要約四半期連結損益計算書	11
(3) 要約四半期連結包括利益計算書	12
(4) 要約四半期連結持分変動計算書	13
(5) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	14
(6) 継続企業の前提に関する注記	15
(7) 親会社の所有者に帰属する持分の金額に著しい変動があった場合の注記	15
(8) セグメント情報	16
(9) 後発事象	18

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第1四半期連結累計期間における世界経済は、米国の保護主義的な政策運営や地政学的リスクを巡る懸念など不透明な要因はあったものの、堅調に推移いたしました。欧州も好調な外需を背景にドイツやフランスで堅調な景気拡大が続いた他、スペインも高成長を維持し、英国景気も底堅さを維持するなど、欧州全体で高成長が続きました。新興国経済は、中国では堅調な成長が維持されており、インドでは高額紙幣廃止等の影響で一時的に停滞しましたが、穏やかな景気回復が見られ始めました。また、ブラジルでも穏やかな回復が持続するようになってまいりました。わが国経済も輸出が穏やかに回復し、雇用・所得情勢が堅調に推移する中で、個人消費も改善がすすむ等、景気は緩やかな回復が続きました。

このような状況の下、当社グループは、PCオンライン事業及びモバイル事業を展開し、ユーザーの皆様楽しんでいただける高品質なゲームの開発、コンテンツの獲得、新規ゲームタイトルの配信に努めるとともに、既存ゲームタイトルのアップデートを推し進めてまいりました。具体的には、グループ内におけるゲーム開発力の強化、他社との共同開発を含めた事業提携、有力なゲーム開発会社への投資等による高品質な新規ゲームタイトルの配信、モバイル事業における開発力強化、既存ゲームタイトルの魅力的なコンテンツアップデートを実施するための事業基盤の更なる強化などに取り組んでまいりました。

当第1四半期連結累計期間におきましては、当社事業における韓国ウォンの対円為替レートが前年同期比で円安傾向へ推移したことによる為替の好影響と、中国事業が特別に好調であったことにより売上収益は大きく成長しました。中国においては、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の旧正月向けに実施したコンテンツアップデート及びアイテム販売がユーザーの好評を博したこと等により大変好調に推移しました。韓国においては、当第1四半期連結累計期間にローンチした『熱血江湖 M』、『Durango: Wild Lands』(以下『Durango』)、前連結会計年度にローンチした『OVERHIT』、『AxE』の寄与により前年同期比でモバイル事業が大きく成長した一方で、主力タイトル『EA SPORTS™ FIFA Online 3』(以下『FIFA Online 3』)の『EA SPORTS™ FIFA Online 4』(以下『FIFA Online 4』)へのサービス移行時期が近づいている影響と、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)が2016年に実施した大型アップデートの効果の継続により、特別に好調であった前第1四半期との比較であったことから、PC事業からの売上収益が前年同期比で減少しました。北米においては、前第4四半期連結会計期間に連結子会社となったピクセルベリー・スタジオズが配信している『CHOICES: STORIES YOU PLAY』(以下『CHOICES』)の寄与により前年同期比で増加いたしました。

費用面では、モバイルゲームのラインナップ増加に伴いクラウドサービス費用が増加した一方で、『FIFA Online 3』及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』(以下『FIFA Online 3 M』)等に係るロイヤリティ費用が減少した結果、売上原価は前年同期比で横ばいとなりました。販売費及び一般管理費は、主に韓国において新たにローンチした『Durango』、『天涯明月刀』(Moonlight Blade)や北米における『CHOICES』に係る広告宣伝費、及び人件費の増加等により、前年同期比で増加しました。一方、その他の費用については、前第1四半期連結累計期間に子会社のれんに係る減損損失を計上した影響により前年同期比で大きく減少しました。また、外貨建ての現金預金及び売掛金等について為替差損が発生しておりますが、前年同期で発生した金額を大きく下回っている影響により、金融費用は減少いたしました。

上記の結果、当第1四半期連結累計期間の売上収益は90,514百万円(前年同期比21.0%増)、営業利益は54,729百万円(同37.6%増)、税引前四半期利益は53,350百万円(同113.1%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は46,615百万円(同134.2%増)となりました。

報告セグメントの当第1四半期連結累計期間の業績は、次のとおりであります。

① 日本

当第1四半期連結累計期間の売上収益は2,469百万円(前年同期比30.1%減)、セグメント損失は1,756百万円(前年同期は903百万円の損失)となりました。日本では、PCオンラインゲーム、モバイルゲームともに減収となりました。

② 韓国

当第1四半期連結累計期間の売上収益は81,826百万円(前年同期比21.0%増)、セグメント利益は57,739百万円(同31.2%増)となりました。韓国セグメントの売上収益には、子会社であるネクソン・코리아・コーポレーションの傘下にあるネオブル・インクの中国におけるライセンス供与に係るロイヤリティ収益が含まれます。当第1四半期連結累計期間においては、主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の旧正月の時期に合わせたアップデートや、アイテム販売がユーザーの好評を博したこと等により大変好調に推移しました。

③ 中国

当第1四半期連結累計期間の売上収益は646百万円(前年同期比50.5%減)、セグメント利益は353百万円(同62.2%減)となりました。

④ 北米

当第1四半期連結累計期間の売上収益は5,440百万円(前年同期比155.6%増)、セグメント損失は1,460百万円(前年同期は1,272百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当第1四半期連結累計期間の売上収益は133百万円(前年同期比36.5%減)、セグメント損失は177百万円(前年同期は31百万円の損失)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当第1四半期連結会計期間末の総資産は569,084百万円であり、前連結会計年度末に比べて23,128百万円増加しております。主な増加要因は、営業債権及びその他の債権の増加(前期末比34,609百万円増)であり、主な減少要因は、現金及び現金同等物の減少(同12,105百万円減)によるものであります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末の負債合計は72,135百万円であり、前連結会計年度末に比べて3,603百万円減少しております。主な増加要因は、未払法人所得税の増加(前期末比4,288百万円増)であり、主な減少要因は、引当金の減少(同3,180百万円減)、仕入債務及びその他の債務の減少(同1,744百万円減)及び繰延税金負債の減少(同1,223百万円減)によるものであります。

(資本)

当第1四半期連結会計期間末における資本の残高は496,949百万円であり、前連結会計年度末に比べて26,731百万円増加しております。主な増減要因は、欠損填補及び四半期利益計上に伴う利益剰余金の増加(前期末比57,741百万円増)、欠損填補に伴う資本剰余金の減少(同8,763百万円減)並びに在外営業活動体の換算差額に伴うその他の資本の構成要素の減少(同24,309百万円減)によるものであります。

この結果、親会社所有者帰属持分比率は86.5%(前連結会計年度末は85.2%)となりました。

② キャッシュ・フローの状況

当第1四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、前連結会計年度末に比べ12,105百万円減少し、141,137百万円となりました。当該減少には資金に係る為替変動による影響7,425百万円が含まれております。

当第1四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は15,614百万円(前年同期は6,410百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前四半期利益53,350百万円によるものであり、主な減少要因は、営業債権及びその他の債権の増加37,005百万円によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は23,017百万円(前年同期は6,702百万円の支出)となりました。主な支出要因は、その他の預金の増加による支出21,724百万円によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果得られた資金は2,723百万円(前年同期は297百万円の収入)となりました。主な収入要因は、ストック・オプションの行使による収入3,566百万円によるものであり、主な支出要因は、長期借入金の返済による支出835百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループを取り巻く事業環境は、世界中でPC及びモバイルの高速インターネット利用環境の一層の整備が見込まれることなどを背景に大きく変化をしております。連結業績予想につきましては、当社グループの主力事業であるPCオンラインゲーム及びモバイルゲーム市場は、成長速度を予測することが難しく、ユーザーの嗜好や人気タイトルの有無などの不確定要素に収益が大きく左右されることから、通期の連結業績予想を算出することが困難であり、株主と投資家の皆様により正確な情報を提供するために、翌四半期の業績予想をレンジ形式により開示させていただいております。なお、「平成30年12月期第2四半期(累計)の連結業績予想」は平成30年12月期第1半期連結累計期間の実績値に第2四半期連結会計期間の連結業績予想を加算したものとなっております。平成30年12月期第2四半期連結会計期間の業績予想については、下表をご参照ください。

当社グループにおける平成30年12月期第2四半期連結累計期間の連結業績予想は、売上収益135,595～139,576百万円(前年同期比11.3%～14.5%増)、営業利益65,204～68,272百万円(同16.4%～21.8%増)、税引前利益65,717～68,785百万円(同40.0%～46.5%増)、四半期利益57,482～60,091百万円(同47.0%～53.6%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益57,831～60,419百万円(同46.9%～53.5%増)、基本的1株当たり四半期利益65.30～68.22円となっております。当社グループは、日本、韓国、中国、米国をはじめとして、世界中で事業を運営しております。当第2四半期連結会計期間の取引における主要な為替レートは1ドル=107.44円、100ウォン=10.08円、1中国元=17.06円と想定しております。一般に韓国ウォンも中国人民元も米国ドルと連動して為替は推移します。このことを前提とし、為替レートの当社グループ業績への影響度に関して、当社が想定するドル円の為替レートに対して1円為替が変動した場合、第2四半期連結会計期間は売上収益が約415百万円、営業利益が約137百万円変動するものと当社では推定しております。

顧客所在地別では、韓国及び中国では第2四半期連結会計期間は、旧正月の影響で季節的に強い第1四半期連結会計期間からの反動により、例年季節的に弱い四半期となります。

当第2四半期連結会計期間の売上収益は、韓国では、PCオンラインゲーム『FIFA Online 4』のローンチを予定しているものの、『FIFA Online 3』及び『FIFA Online 3 M』がサービス移行に伴い、売上収益が前年同期比で大きく減少する見込みです。モバイルゲームにおいては、『OVERHIT』、『AxE』及び当第2四半期連結会計期間にローンチ予定の新作モバイルゲーム『KAISER』からの寄与により前年同期比で増収することを見込んでおります。結果として、韓国における売上収益は前年同期比で減収となる見込みです。

中国では、主力PCタイトル『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に対し、労働節の時期に合わせた主要コンテンツアップデートを平成30年4月26日に実施しました。また、6月には10周年記念アップデートの実施も予定しており、売上収益は前年同期比で微増することを予想しております。

日本では、モバイルゲームの『HIT』及び『ハイドアンドファイア』(HIDE AND FIRE)などが前年同期比で減収を見込んでおります。『OVERHIT』のローンチによる増収を見込んでいますが、減収要因の方が増収要因を上回り減収となる見込みです。

北米では、前第4四半期連結会計期間に連結子会社となったピクセルベリー・スタジオズの『CHOICES』からの寄与により前年同期比で増収となる見込みです。

当第2四半期連結会計期間における費用面では、従業員数の増加やストック・オプション費用の増加などによる人件費の増加、複数の新規タイトルのリリースに伴う広告宣伝費の増加を見込んでおります。結果として、当第2四半期連結会計期間の費用は前年同期比で増加となる見込みです。

業績見通しについては、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでいるため、実績値は業況の変化等により予想数値と異なる可能性があります。

(参考)

平成30年12月期第2四半期の連結業績予想(平成30年4月1日～平成30年6月30日)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上収益		営業利益		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰属する四半期利益		基本的1株当たり四半期利益 円 銭
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	
第2四半期	45,081	△4.2	10,475	△35.6	12,367	△43.6	10,977	△43.1	11,216	△42.3	12.62
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	49,062	4.2	13,543	△16.8	15,435	△29.6	13,586	△29.6	13,804	△29.0	15.53

(注) 当社は、平成30年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。これに伴い、上記基本的1株当たり四半期利益については、当該株式分割の影響を考慮しております。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

(IFRSにより要求される会計方針の変更)

当社グループが本要約四半期連結財務諸表において適用する重要な会計方針は、特段の記載がない限り、以下の新たに適用する基準を除いて、前期の連結財務諸表において適用した会計方針と同一であります。なお、当第1四半期連結累計期間の法人所得税費用は、見積平均年次実効税率を基に算定しております。

当社グループは、当第1四半期連結会計期間より以下の基準を適用しております。これらについては、当第1四半期連結累計期間において重要な影響はありません。

基準書	基準書名	新設・改訂の概要
IFRS第2号	株式に基づく報酬	現金決済型の株式に基づく報酬の測定等の会計処理を明確化
IFRS第9号 (2014年版)	金融商品	金融商品の分類及び測定、減損、ヘッジ会計等に係る改訂
IFRS第15号	顧客との契約から生じる収益	収益の認識に関する会計処理を改訂
IAS第28号	関連会社及び共同支配企業に対する投資	関連会社等への投資者がベンチャー・キャピタル企業等である場合に行うFVTPLの測定が投資ごとの選択であること等を明確化
IAS第40号	投資不動産	投資不動産への振替又は投資不動産からの振替に関する要求事項の明確化
IFRIC第22号	外貨建取引と前払・前受対価	外貨での前払対価又は前受対価を伴う取引において使用すべき為替レートの取扱いについて新設

なお、当社グループが当第1四半期連結会計期間よりこれらの基準を適用したことによる会計方針の変更は以下のとおりとなります。

- IFRS第15号「顧客との契約から生じる収益」(2014年5月公表)及び「IFRS第15号の明確化」(2016年4月公表)
(以下、併せてIFRS第15号)

当社グループは、PCオンライン事業、モバイル事業、PCオンラインゲーム配信に係るコンサルティング事業及びインターネット広告事業を行っております。通常の商取引において提供されるサービスの対価の公正価値から、売上関連の税金を控除した金額で収益を測定しております。

サービスの提供に関する取引に関し、下記の5ステップアプローチに基づき、収益を認識しております。

- ステップ1：顧客との契約の識別
- ステップ2：契約における履行義務の識別
- ステップ3：取引価格の算定
- ステップ4：履行義務への取引価格の配分
- ステップ5：企業が履行義務の充足による収益の認識

サービスの提供に関する取引に関し信頼性をもって見積ることができない場合には、費用が回収可能と認められる部分についてのみ収益を認識しております。

なお、当社グループにおいては顧客との契約獲得のための増分費用や、それに伴う回収可能であると見込まれる部分について資産として認識されるものではありません。

収益の主要な区分におけるそれぞれの収益認識基準、収益の総額表示と純額表示に関する基準は以下のとおりであります。

(A) 収益の主要な区分ごとの収益認識基準

当社グループは、(a)PCオンライン事業及びモバイル事業におけるアイテム等の販売に係る売上収益(ゲーム課金による収益)、(b)当社グループが開発し、製品化したPCオンラインゲームの配信権を供与することによるロイヤリティ収益、(c)PCオンラインゲーム配信にかかるコンサルティング事業及びゲーム内広告事業に係る収益を主な収益としております。

(a) PCオンライン事業及びモバイル事業におけるアイテム等の販売に係る売上収益(ゲーム課金による収益)

PCオンライン事業では、当社グループ又は他社が開発したPCオンラインゲームの配信を行っております。当社グループのPCオンラインゲームでは、基本的なゲームの利用料は無料ですが、これに必要なアイテムの購入や特定のサービスを利用する際に課金する方式をとっております。PCオンラインゲームにおいてはゲーム・ポイントと交換して取得したゲーム・アイテムの利用期間を見積り、当該見積利用期間にわたって売上収益を認識しております。

モバイル事業では、スマートフォン、タブレット等の端末を通じて、当社グループ又は他社が開発したモバイルゲームの配信を行っております。モバイルゲームにおいては、基本的なゲームの利用料は無料ですが、これに必要なアイテムの購入や特定のサービスを利用する際に課金する方式をとっております。モバイルゲームにおいてはゲーム・ポイントと交換して取得したゲーム・アイテムの利用期間を見積り、当該見積利用期間にわたって売上収益を認識しております。

(b) 当社グループが開発し製品化したPCオンラインゲームの配信権を供与することによるロイヤリティ収益

当社グループは、当社グループが開発し、製品化したPCオンラインゲームの著作権者として、グループ外の配信会社とライセンス契約を締結し、その配信権を供与します。

配信権を第三者に供与することによって発生するロイヤリティ収益は、取引に関連する経済的便益が当社グループに流入する可能性が高く、かつ収益の金額を信頼性をもって測定できるときに、関連するロイヤリティ契約の契約期間にわたり履行義務が充足されるものと認識しております。

(c) PCオンラインゲーム配信にかかるコンサルティング事業及びゲーム内広告事業に係る収益

コンサルティング事業は、子会社が中国国内の配信会社に対して、ビルディングシステム及び会員システムの構築及び管理業務、事業戦略、ゲーム運営、マーケティングに係るコンサルティングサービスを提供しており、サービスの提供に関する取引の進捗度に応じて収益を認識しております。

ゲーム内広告事業は、ユーザーがゲームの中で広告機能が付加された機能性アイテムを使用することにより、広告をユーザーに直接露出しており、広告実施期間にわたって売上収益を認識しております。

(B) 履行義務の充足による収益の認識

履行義務の充足に関しては、サービスを顧客に移転することによって当社グループが履行義務を充足したときに、又は充足するにつれて、収益を認識しております。

PCオンライン事業、モバイル事業、PCオンラインゲーム配信にかかるコンサルティング事業及びインターネット広告事業は、それぞれ一定の期間にわたり履行義務が充足されるものと認識しております。なお、「(8)セグメント情報」においては、PCオンラインゲーム配信にかかるコンサルティング事業における収益はPCオンラインに、インターネット広告事業における収益はその他に含まれております。

(a) 一時点で充足される履行義務

顧客への引渡時において支配が移転するため、一時点において収益を認識しております。

(b) 一定の期間にわたり充足される履行義務

次の要件のいずれかに該当する場合は、サービスに対する支配を一定の期間にわたり移転するので、一定の期間にわたり履行義務を充足し収益を認識しております。

- (i) 顧客が、当社グループの履行によって提供される便益を、当社グループが履行するにつれて同時に受け取って消費する。
- (ii) 当社グループの履行が、資産（例えば仕掛品）を創出するか又は増価させ、顧客が当該資産の創出又は増価につれてそれを支配する。
- (iii) 当社グループの履行が、当社グループが他に転用できる資産を創出せず、かつ、当社グループが現在までに完了した履行に対する支払を受ける強制可能な権利を有している。

ゲーム課金の収益に対する履行義務は、ゲーム毎に販売アイテムのサービス期間（履行義務期間）を見積り認識しております。履行義務の充足期間は、見積られたサービス期間と同一の期間とし、販売アイテムの仕様に応じ消耗性・期間性・永久性の3種類に分類し算出しております。

また、履行義務が永久に継続する永久性アイテムに関しましては、ユーザーのサービス利用期間を加重平均して算出する方法を採用しております。

ロイヤリティ収益は、当社グループが保有する著作権等の契約期間をもって履行義務の充足期間として収益を認識しております。

(C) 収益の総額表示と純額表示

当社グループでは、通常の商取引において、仲介業者又は代理人としての機能を果たす場合があります。このような取引における収益を報告するにあたり、収益を顧客から受け取る対価の総額で表示するか、又は顧客から受け取る対価の総額から第三者に対する手数料その他の支払額を差し引いた純額で表示するかを判断しております。ただし、総額又は純額、いずれの方法で表示した場合でも、純損益に影響はありません。

収益を総額表示とするか純額表示とするかの判定に際しては、その取引における履行義務の性質が、特定された財又はサービスを自ら提供する履行義務（すなわち、「本人」）に該当するか、それらの財又はサービスが当該他の当事者によって提供されるように手配する履行義務（すなわち、「代理人」）に該当するかを基準としております。当社グループが「本人」に該当する取引である場合には、履行義務を充足する時点で、又は充足するにつれて収益を総額で認識しております。当社グループが「代理人」に該当する取引である場合には、履行義務を充足する時点で、又は充足するにつれて、特定された財又はサービスが当該他の当事者によって提供されるように手配することと交換に権利を得ると見込んでいる報酬又は手数料の金額にて収益を純額で認識しております。本人か代理人かの判定に際しては、物品の販売及びサービスの提供に係る重要なリスク及び便益のエクスポージャーについて、取引条件等を個別に評価しております。

なお、特定された財又はサービスを当該財又はサービスが顧客に移転される前に支配している場合におきましては、「本人」に該当いたします。

ある取引において当社グループが本人に該当し、その結果、当該取引に係る収益を総額で表示するための判断要素として、次の指標を考慮しております。

- (a) サービスを顧客へ提供する、又は注文を履行する第一義的な責任を有している。
- (b) 直接又は間接的に価格決定に関する裁量権を有している。
- (c) 顧客に対する債権に係る顧客の信用リスクを負っている。

・IFRS第9号「金融商品」（2014年版）

金融資産の減損の認識にあたっては、報告期間の末日ごとに償却原価で測定する金融資産又は金融資産グループに当初認識時点からの信用リスクの著しい増加があるかどうかを検討し予想信用損失を認識しております。期末時点で、金融商品に係る信用リスクが当初認識以降に著しく増加していない場合には、報告日後12ヶ月以内の生じ得る債務不履行事象から生じる予想信用損失（12ヶ月の予想信用損失）を認識しております。一方、期末時点で、金融商品にかかる信用リスクが当初認識以降に著しく増加している場合には、当該金融商品の予想存続期間にわたるすべての生じ得る債務不履行事象から生じる予想信用損失（全期間の予想信用損失）を認識しております。ただし、営業債権については、簡便的に過去の信用損失及び現在把握している定性的な要因に基づいて、全期間の予想信用損失を認識しております。

3. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 要約四半期連結財政状態計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2017年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2018年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	153,242	141,137
営業債権及びその他の債権	35,255	69,864
その他の預金	234,092	242,680
その他の金融資産	6,538	6,298
その他の流動資産	13,492	10,780
流動資産合計	442,619	470,759
非流動資産		
有形固定資産	27,303	25,683
のれん	21,682	20,661
無形資産	12,784	12,834
持分法で会計処理している投資	9,138	8,817
その他の金融資産	20,754	19,341
その他の非流動資産	1,344	1,256
繰延税金資産	10,332	9,733
非流動資産合計	103,337	98,325
資産合計	545,956	569,084

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2017年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2018年3月31日)
負債及び資本		
負債		
流動負債		
仕入債務及びその他の債務	8,587	6,843
繰延収益	10,975	10,362
借入金	3,490	2,498
未払法人所得税	7,698	11,986
その他の金融負債	173	166
引当金	4,556	1,383
その他の流動負債	6,068	6,626
流動負債合計	41,547	39,864
非流動負債		
繰延収益	8,241	7,710
借入金	—	35
その他の金融負債	506	478
引当金	279	272
その他の非流動負債	4,300	4,134
繰延税金負債	20,865	19,642
非流動負債合計	34,191	32,271
負債合計	75,738	72,135
資本		
資本金	9,390	11,825
資本剰余金	41,021	32,258
自己株式	—	△0
その他の資本の構成要素	91,033	66,724
利益剰余金	323,763	381,504
親会社の所有者に帰属する持分合計	465,207	492,311
非支配持分	5,011	4,638
資本合計	470,218	496,949
負債及び資本合計	545,956	569,084

(2) 要約四半期連結損益計算書

【第1四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2017年1月1日 至 2017年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018年3月31日)
売上収益	74,792	90,514
売上原価	△14,767	△14,337
売上総利益	60,025	76,177
販売費及び一般管理費	△17,298	△21,474
その他の収益	181	359
その他の費用	△3,146	△333
営業利益	39,762	54,729
金融収益	1,202	1,869
金融費用	△15,920	△3,225
持分法による投資損失	△12	△23
税引前四半期利益	25,032	53,350
法人所得税費用	△5,220	△6,845
四半期利益	19,812	46,505
四半期利益の帰属		
親会社の所有者	19,906	46,615
非支配持分	△94	△110
四半期利益	19,812	46,505
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的1株当たり四半期利益	22.85円	52.80円
希薄化後1株当たり四半期利益	22.46円	51.86円

(3) 要約四半期連結包括利益計算書

【第1四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2017年1月1日 至 2017年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018年3月31日)
四半期利益	19,812	46,505
その他の包括利益		
純損益に振替えられることのない項目		
その他の包括利益を通じて公正価値で 測定する金融資産	△60	127
確定給付型年金制度の再測定額	△0	1
法人所得税	△7	8
純損益に振替えられることのない 項目合計	△67	136
純損益にその後に振替えられる可能性の ある項目		
在外営業活動体の換算差額	12,460	△24,880
持分法によるその他の包括利益	0	△1
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	12,460	△24,881
その他の包括利益合計	12,393	△24,745
四半期包括利益	32,205	21,760
四半期包括利益の帰属		
親会社の所有者	32,116	22,133
非支配持分	89	△373
四半期包括利益	32,205	21,760

(4) 要約四半期連結持分変動計算書

前第1四半期連結累計期間(自 2017年1月1日 至 2017年3月31日)

(単位:百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分					合計	非支配 持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金			
資本(期首)	3,519	86,753	△0	56,254	226,398	372,924	4,770	377,694
四半期利益	—	—	—	—	19,906	19,906	△94	19,812
その他の包括利益	—	—	—	12,210	—	12,210	183	12,393
四半期包括利益合計	—	—	—	12,210	19,906	32,116	89	32,205
資本剰余金から利益剰余 金への振替	—	△41,476	—	—	41,476	—	—	—
新株の発行	1,012	1,012	—	—	—	2,024	—	2,024
新株発行費用	—	△5	—	—	—	△5	—	△5
株式に基づく報酬取引	—	—	—	△126	—	△126	—	△126
非支配持分の取得	—	△75	—	—	—	△75	△98	△173
自己株式の取得	—	—	△0	—	—	△0	—	△0
その他の資本の構成要素 から利益剰余金への振替	—	—	—	960	△960	—	—	—
所有者との取引額合計	1,012	△40,544	△0	834	40,516	1,818	△98	1,720
資本(期末)	4,531	46,209	△0	69,298	286,820	406,858	4,761	411,619

当第1四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018年3月31日)

(単位:百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分					合計	非支配 持分	資本合計
	資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金			
資本(期首)	9,390	41,021	—	91,033	323,763	465,207	5,011	470,218
四半期利益	—	—	—	—	46,615	46,615	△110	46,505
その他の包括利益	—	—	—	△24,482	—	△24,482	△263	△24,745
四半期包括利益合計	—	—	—	△24,482	46,615	22,133	△373	21,760
資本剰余金から利益剰余 金への振替	—	△11,191	—	—	11,191	—	—	—
新株の発行	2,435	2,435	—	—	—	4,870	—	4,870
新株発行費用	—	△7	—	—	—	△7	—	△7
株式に基づく報酬取引	—	—	—	108	—	108	—	108
自己株式の取得	—	—	△0	—	—	△0	—	△0
その他の資本の構成要素 から利益剰余金への振替	—	—	—	65	△65	—	—	—
所有者との取引額合計	2,435	△8,763	△0	173	11,126	4,971	—	4,971
資本(期末)	11,825	32,258	△0	66,724	381,504	492,311	4,638	496,949

(5) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2017年1月1日 至 2017年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前四半期利益	25,032	53,350
減価償却費及び償却費	1,631	1,252
株式報酬費用	578	1,404
受取利息及び受取配当金	△1,061	△1,857
支払利息	4	17
減損損失	2,689	319
持分法による投資損失	12	23
為替差損失	12,703	2,071
営業債権及びその他の債権の増減額(△は増加)	△30,208	△37,005
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△3,616	374
仕入債務及びその他の債務の増減額(△は減少)	356	△1,531
繰延収益の増減額(△は減少)	1,180	△1
引当金の増減額(△は減少)	△1,506	△2,972
その他	671	1,681
小計	8,465	17,125
利息及び配当金の受取額	719	1,534
利息の支払額	△3	△17
法人所得税の支払額	△2,771	△3,028
営業活動によるキャッシュ・フロー	6,410	15,614
投資活動によるキャッシュ・フロー		
その他の預金の純増減額(△は増加)	△1,606	△21,724
有形固定資産の取得による支出	△468	△390
有形固定資産の売却による収入	21	27
無形資産の取得による支出	△158	△153
長期前払費用の増加を伴う支出	△2	△10
有価証券の取得による支出	△2,617	△389
有価証券の売却及び償還による収入	117	222
関連会社取得による支出	△1,403	△369
子会社の取得による支出	—	△314
その他	△586	83
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,702	△23,017
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	△833	△835
ストック・オプションの行使による収入	1,314	3,566
自己株式取得による支出	△0	△0
子会社の自己株式取得による支出	△124	—
配当金の支払額	△0	△0
その他	△60	△8
財務活動によるキャッシュ・フロー	297	2,723
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	5	△4,680
現金及び現金同等物の期首残高	152,683	153,242
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	△1,566	△7,425
現金及び現金同等物の四半期末残高	151,122	141,137

(6) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(7) 親会社の所有者に帰属する持分の金額に著しい変動があった場合の注記

当社は、2018年2月23日開催の取締役会の決議により、会社法第452条及び第459条第1項第3号並びに当社定款第38条第1項の規定に基づき、当社におけるその他資本剰余金11,191百万円を減少し、その同額を繰越利益剰余金に振り替えることで当社の欠損填補を行っております。

なお、当社グループの親会社の所有者に帰属する持分の合計金額には著しい変動はありません。

(8) セグメント情報

① 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務諸表が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの制作・開発、配信を行っており、取り扱う商品・サービスについて国内においては当社及び国内連結子会社、海外においては現地連結子会社が、それぞれ独立した経営単位として各地域における包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。したがって、当社グループは、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの制作・開発、配信を基礎とした各社の所在地別の事業セグメントから構成されております。なお、当社グループは、所在地毎の各子会社における事業の特性などから、為替の変動が業績に与える影響が類似しており、かつその影響の業績に占める割合も大きいことから、各社の所在地別に事業セグメントを集約することで、報告セグメントを作成しております。報告セグメントは「日本」、「韓国」、「中国」、「北米」及び「その他」の5つとしており、「その他」の区分には欧州及びアジア諸国が含まれております。

また、当社グループは、当第1四半期連結累計期間よりIFRS第15号を適用しております。これにより、当社グループは、顧客との契約から生じる収益を顧客との契約に基づき、PCオンライン、モバイル及びその他に収益を分解し、これに合わせて、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報についても組替表示しております。

② 報告セグメントの収益及び損益

当社グループのセグメント情報は次のとおりであります。

前第1四半期連結累計期間(自 2017年1月1日 至 2017年3月31日)

	報告セグメント					計	調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他			
	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	1,167	58,799	1,305	1,097	211	62,579	—	62,579
モバイル	2,362	8,285	—	1,031	—	11,678	—	11,678
その他	3	532	—	—	—	535	—	535
外部収益 計	3,532	67,616	1,305	2,128	211	74,792	—	74,792
セグメント間収益	62	541	—	182	104	889	△889	—
計	3,594	68,157	1,305	2,310	315	75,681	△889	74,792
セグメント利益又は損失 (注1)	△903	44,005	933	△1,272	△31	42,732	△5	42,727
その他の収益・費用 (純額)								△2,965
営業利益								39,762
金融収益・費用(純額) (注4)								△14,718
持分法による投資損失								△12
税引前四半期利益								25,032

(注) 1. セグメント利益又は損失は、売上収益から売上原価及び販売費及び一般管理費を控除しております。

2. セグメント間の内部取引価格は、一般的な市場価格に基づいております。

3. セグメント利益又は損失の調整額△5百万円は、セグメント間取引消去であります。

4. 金融費用の主な内訳は、為替差損15,916百万円であります。

当第1四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018年3月31日)

	報告セグメント					計	調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他			
	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円
売上収益								
外部収益								
PCオンライン	968	72,983	646	946	133	75,676	—	75,676
モバイル	1,494	8,452	—	4,494	—	14,440	—	14,440
その他	7	391	—	—	—	398	—	398
外部収益 計	2,469	81,826	646	5,440	133	90,514	—	90,514
セグメント間収益	116	455	—	153	107	831	△831	—
計	2,585	82,281	646	5,593	240	91,345	△831	90,514
セグメント利益又は損失 (注1)	△1,756	57,739	353	△1,460	△177	54,699	4	54,703
その他の収益・費用 (純額)								26
営業利益								54,729
金融収益・費用(純額)								△1,356
持分法による投資損失								△23
税引前四半期利益								53,350

(注) 1. セグメント利益又は損失は、売上収益から売上原価及び販売費及び一般管理費を控除しております。

2. セグメント間の内部取引価格は、一般的な市場価格に基づいております。

3. セグメント利益又は損失の調整額4百万円は、セグメント間取引消去であります。

4. PCオンライン及びモバイルについては、主に役務に対する支配が一定期間にわたり移転するため、一定の期間にわたり履行義務を充足し収益を認識しております。

③ 地域ごとの情報

外部顧客からの売上収益は、次のとおりであります。

前第1四半期連結累計期間(自 2017年1月1日 至 2017年3月31日)

	事業別の売上収益			合計 百万円
	PCオンライン 百万円	モバイル 百万円	その他 百万円	
主な地域市場				
日本	1,164	4,240	2	5,406
韓国	14,989	4,779	511	20,279
中国	43,835	112	4	43,951
北米	980	1,096	1	2,077
その他	1,611	1,451	17	3,079
合計	62,579	11,678	535	74,792

(注) 1. 売上収益は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

2. 国又は地域の区分は地理的近接度によっております。

3. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北米：米国及びカナダ

(2) その他：欧州、中南米及びアジア諸国

当第1四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018年3月31日)

	事業別の売上収益			合計 百万円
	PCオンライン 百万円	モバイル 百万円	その他 百万円	
主な地域市場				
日本	968	1,952	5	2,925
韓国	12,107	7,116	373	19,596
中国	60,636	66	2	60,704
北米	858	3,214	2	4,074
その他	1,107	2,092	16	3,215
合計	75,676	14,440	398	90,514

(注) 1. 売上収益は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

2. 国又は地域の区分は地理的近接度によっております。

3. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北米：米国及びカナダ

(2) その他：欧州、中南米及びアジア諸国

(9) 後発事象

該当事項はありません。