



平成28年12月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

平成28年11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) 03-3523-7910

四半期報告書提出予定日 平成28年11月11日 配当支払開始予定日 ー

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28年12月期第3四半期の連結業績 (平成28年1月1日～平成28年9月30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	%
28年12月期第3四半期	139,875	△3.2	33,374	△35.8	18,007	△70.4	9,316	△81.8	8,927	△82.4	△23,360	ー
27年12月期第3四半期	144,447	11.1	51,975	12.4	60,737	24.4	51,211	50.0	50,733	50.0	28,689	35.8

	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
28年12月期第3四半期	20	50	20	11
27年12月期第3四半期	117	87	114	95

(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		%	
28年12月期第3四半期	395,314		352,793		348,140		88.1	
27年12月期	425,586		379,681		374,447		88.0	

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
27年12月期	ー	5.00	ー	5.00	10.00	
28年12月期	ー	5.00	ー			
28年12月期(予想)				5.00	10.00	

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成28年12月期の連結業績予想 (平成28年1月1日～平成28年12月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上収益		営業利益		税引前利益		当期利益		親会社の所有者に帰属する当期利益		基本的1株当たり 当期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円	銭
通期	179,204	△5.8	41,547	△33.3	27,004	△60.3	16,849	△69.7	16,623	△69.8	38.21	
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	182,039	△4.3	43,700	△29.8	29,157	△57.1	18,676	△66.4	18,430	△66.6	42.36	

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）	28年12月期3Q	436,869,117株	27年12月期	434,117,117株
② 期末自己株式数	28年12月期3Q	1,460,003株	27年12月期	一株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	28年12月期3Q	435,477,583株	27年12月期3Q	430,406,297株

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、四半期連結財務諸表に対する四半期レビュー手続が実施中です。

※ 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と判断でき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について）

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 .....	7
(1) 要約四半期連結財政状態計算書 .....	7
(2) 要約四半期連結損益計算書 .....	9
(3) 要約四半期連結包括利益計算書 .....	11
(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 .....	15
(9) 後発事象 .....	19

## 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3四半期連結累計期間における世界経済は、米国が底堅い個人消費や住宅投資を中心に景気回復基調を維持している一方で、欧州は英国の欧州連合離脱問題に伴う金融市場や為替市場の急変等が懸念されることから、先行き不透明な状況が続いております。また、中国を始めとするアジア新興国は経済成長率の減速により、足踏み状態で推移しました。わが国経済は、設備投資や雇用・所得環境の改善等から緩やかな回復の兆しは見られたものの、英国の欧州連合離脱の影響等により株安・円高の状況が続いた結果、景気回復は力強さに欠けるものとなりました。

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の買収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3四半期連結会計期間におきましては、当社事業における主要外貨の韓国ウォン、中国元、及び米国ドルなどの対円為替レートが前年同期比で下落したことによる為替の悪影響が大きく、売上収益は減少しました。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)の夏季アップデート(7月)及び国慶節アップデート(9月)に合わせたアイテム販売がユーザーの好評を博したこと等により堅調に推移しましたが、為替の影響により売上収益は減少しました。また、韓国においては、主力PCオンラインゲーム『メイプルストーリー』(MapleStory)及び『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)が好調であったことや、前第4四半期にリリースした『HIT』などのモバイルゲームも堅調に推移しましたが、為替の影響により売上収益は減少しました。

費用面では、当第1四半期にビッグ・ヒュージ・ゲームズ・インクを完全子会社化したことにより、前第2四半期よりリリースした『ドミネーションズ』に係るロイヤリティ費用の認識が不要となったこと及び為替の影響により、対前年同期で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減少しました。販売費及び一般管理費は、主に『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に係る主要なIPの償却が前第3四半期中に終了したため、当第3四半期の償却費が減少したこと等により、前年同期比で減少しました。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た結果、前年同期比で金融収益は減少し、金融費用は増加しました。

上記の結果、当第3四半期連結累計期間の売上収益は139,875百万円(前年同期比3.2%減)、営業利益は33,374百万円(同35.8%減)、税引前四半期利益は18,007百万円(同70.4%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は8,927百万円(同82.4%減)となりました。

報告セグメントの当第3四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3四半期連結累計期間の売上収益は11,169百万円(前年同期比31.2%減)、セグメント損失は2,606百万円(前年同期は1,395百万円の損失)となりました。日本では、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームともに減収となりました。

#### ② 韓国

当第3四半期連結累計期間の売上収益は117,724百万円(前年同期比1.8%増)、セグメント利益は61,784百万円(同8.7%増)となりました。PCオンラインゲームの売上収益は、為替の影響により減少しましたが、前第4四半期にリリースした『HIT』及び新規タイトルのリリース等により、モバイルゲームの売上収益は大きく増加しました。なお、韓国セグメントの売上収益には、子会社であるネクソン・コリア・コーポレーションの傘下にあるネオプル・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3四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)の旧正月アップデート(1月)及び労働節アップデート(4月)、8周年アップデート(6月)、夏季アップデート(7月)、国慶節アップデート(9月)に合わせたアイテム販売がユーザーの好評を博したこと等により堅調に推移しました。

#### ③ 中国

当第3四半期連結累計期間の売上収益は3,351百万円(前年同期比19.5%増)、セグメント利益は2,311百万円(同65.6%増)となりました。中国では、既存のPCオンラインゲームに係るコンサルティング収入の増加により増収増益となりました。

## ④ 北米

当第3四半期連結累計期間の売上収益は6,603百万円(前年同期比22.1%減)、セグメント損失は3,248百万円(前年同期は2,967百万円の損失)となりました。北米地域におきましては、モバイルゲーム『ドミネーションズ』及び既存PCオンラインゲームの減少により減収となりました。

## ⑤ その他

当第3四半期連結累計期間の売上収益は1,028百万円(前年同期比22.2%減)、セグメント損失は153百万円(前年同期は318百万円の損失)となりました。

## (2) 財政状態に関する説明

## ① 資産、負債及び純資産の状況

## (資産)

当第3四半期会計期間末の総資産は395,314百万円であり、前連結会計年度末に比べて30,272百万円減少しております。主な増加要因は、定期預金の預け入れによるその他の預金の増加(前期末比49,058百万円増)、長期貸付金の貸付等によるその他の金融資産の増加(同5,208百万円増)であり、主な減少要因は、現金及び現金同等物の減少(同68,252百万円減)、減損損失の計上に伴うのれんの減少(同19,191百万円減)によるものであります。

## (負債)

当第3四半期会計期間末の負債合計は42,521百万円であり、前連結会計年度末に比べて3,384百万円減少しております。主な増加要因は、繰延収益の増加(前期末比5,418百万円増)であり、主な減少要因は、納付による未払法人所得税の減少(同3,673百万円減)、仕入債務及びその他の債務の減少(同2,548百万円減)、返済による借入金金の減少(同1,742百万円減)によるものであります。

## (資本)

当第3四半期会計期間末における資本の残高は352,793百万円であり、前連結会計年度末に比べて26,888百万円減少しております。主な増減要因は、減資に伴う資本金の減少(前期末比53,625百万円減)及び資本剰余金の増加(同56,530百万円増)、在外営業活動体の換算差額等に伴うその他の資本の構成要素の減少(同32,136百万円減)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88.1%(前連結会計年度末は88.0%)となりました。

## ② キャッシュ・フローの状況

当第3四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68,252百万円減少し、125,973百万円となりました。当該減少には為替変動による影響21,590百万円が含まれております。

当第3四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51,374百万円(前年同期は45,016百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前四半期利益18,007百万円、減損損失25,048百万円、為替差損16,069百万円、繰延収益の増加額6,978百万円によるものであり、主な減少要因は、法人所得税の支払額12,715百万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91,024百万円(前年同期は13,258百万円の支出)となりました。主な減少要因は、その他の預金の増加額66,826百万円、子会社の取得による支出6,630百万円、長期貸付金の貸付による支出5,002百万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)

財務活動の結果使用した資金は7,012百万円(前年同期は16,263百万円の支出)となりました。主な減少要因は、配当金の支払額4,351百万円、自己株式取得による支出2,167百万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28年12月期の連結業績予想」は平成28年12月期第3半期連結累計期間の実績値に第4四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28年12月期第4四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28年12月期の連結業績予想は、売上収益179,204～182,039百万円(前年同期比△5.8%～△4.3%減)、営業利益41,547～43,700百万円(同△33.3%～△29.8%減)、税引前利益27,004～29,157百万円(同△60.3%～△57.1%減)、当期利益16,849～18,676百万円(同△69.7%～△66.4%減)、親会社の所有者に帰属する当期利益16,623～18,430百万円(同△69.8%～△66.6%減)、基本的1株当たり当期利益38.21～42.36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4四半期の取引における主要な為替レートは1ドル=103.81円、100ウォン=9.23円、1中国元=15.42円と想定しています。一般に韓国ウォンも中国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4四半期は売上収益が約340百万円、営業利益が約103百万円変動するものと当社では推定しております。

平成28年12月期におけるPCオンライン及びその他事業の予想売上収益は136,457～138,157百万円、モバイル事業の予想売上収益は42,747～43,882百万円です。当第3四半期に引き続き、当第4四半期は当社事業における主要外貨の韓国ウォン、中国元、及び米国ドル等の対円為替レートの下落が当社事業に対してマイナス影響を与えることが予想されます。韓国及び中国において、夏季休暇や祝日などから季節的に強い第3四半期からの反動により、第4四半期は例年季節的に弱い時期となります。PCオンライン事業では、韓国においては、『サドンアタック』(Sudden Attack)などの一部のタイトルからの売上収益の減少が見込まれるものの、『メイプルストーリー』(MapleStory)や『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に関し、当第3四半期に実施したアップデートが好評を博したこと等により、第4四半期も引き続き好調を維持することが見込まれます。中国では、主力PCタイトル『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に関し、当第3四半期末に実施した国慶節向けアップデートの影響が第4四半期に寄与することが見込まれます。日本では、当第3四半期末にリリースしたPCオンラインゲーム『ツリーオブセイヴァー』が新たに売上収益に寄与することが見込まれます。

モバイル事業では、日本においては、ブラウザゲームの売上収益は前年同期比で減少することが予想される一方で、当第3四半期末にリリースした『ハイドアンドファイア』やその他新規タイトルの寄与によりネイティブアプリゲームの売上収益の増加が見込まれます。韓国においては、『HIT』及び『ドミネーションズ』等の売上収益が前年同期比で減少することが予想される一方で、当第4四半期にリリースした『三国志曹操伝 Online』や『メイプルストーリー M』などの新規タイトルが新たに売上収益に寄与することが見込まれます。さらに、北米、ヨーロッパ及びその他の地域では、当第3四半期にリリースした『HIT』や『Oz:Broken Kingdom』が新たに売上収益に寄与することが見込まれます。

費用面では、従業員数の増加等に伴う人件費の増加が見込まれる一方で、『HIT』の売上収益が前年同期比で減少すること及び『ドミネーションズ』の開発会社であるビッグ・ヒュージ・ゲームズ・インクを完全子会社化したため、連結上、ロイヤリティ費用の認識が不要になったこと等により、前年同期比で外部IPに係るロイヤリティ費用等の変動費が減少することを見込んでいます。また、前第4四半期に認識した一過性の減損損失を、当第4四半期の業績予想では見込んでいないこと等により、費用は前年同期比で減少を見込んでいます。

なお、当社における平成28年12月期の個別業績は、米ドル建ての現金預金および貸付金に関する為替差損の発生及びgloops社株式に係る減損損失の計上等により、経常損失及び当期純損失となることを見込まれます。

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28年12月期第4四半期の連結業績予想(平成28年10月1日～平成28年12月31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4四半期	39,329	△14.2	8,173	△20.8	8,997	23.8	7,533	71.6	7,697	75.0	17.73
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	42,164	△8.0	10,325	0.1	11,149	53.4	9,359	113.2	9,504	116.1	21.89

## 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

## ( I F R S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3四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、第1四半期連結会計期間(2016年1月1日から2016年3月31日まで)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3四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
IAS第1号	財務諸表の表示	重要性と集約、小計の表示、財務諸表の構成及び会計方針の開示を明確化
IFRS第5号	売却目的で保有する非流動資産及び非継続事業	資産の処分方法の改訂
IFRS第7号	金融商品：開示	サービシング契約が継続的関与に該当しうることを明確化 相殺に関する開示規定の要約期中財務諸表に対する適用条件を明確化
IFRS第10号及びIAS第28号	連結財務諸表	投資企業及びその子会社への連結の例外の適用を明確化
IFRS第11号	共同支配の取決め	事業に該当する共同支配事業の持分の取得に関する会計処理を改訂
IAS第16号	有形固定資産	収益を基礎とした減価償却の方法が適切となる可能性のある状況を明確化
IAS第19号	従業員給付	従業員抛出に関する会計処理を改訂
IAS第27号	個別財務諸表	個別財務諸表における子会社、共同支配企業及び関連会社に対する投資の会計処理を改訂
IAS第34号	期中財務報告	要求される期中開示は期中財務諸表に織り込むか、期中財務報告書の該当箇所に組み込むことを明確化
IAS第38号	無形資産	収益を基礎とした償却の方法が適切となる可能性のある状況を明確化



## 3. 要約四半期連結財務諸表

## (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 (2015年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2016年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	194,225	125,973
営業債権及びその他の債権	33,362	32,153
その他の預金	97,105	146,163
その他の金融資産	1,973	4,691
その他の流動資産	5,005	8,351
流動資産合計	331,670	317,331
非流動資産		
有形固定資産	22,027	19,814
のれん	35,387	16,196
無形資産	7,520	7,618
持分法で会計処理している投資	2,071	5,619
その他の金融資産	19,576	22,066
その他の非流動資産	3,040	2,504
繰延税金資産	4,295	4,166
非流動資産合計	93,916	77,983
資産合計	425,586	395,314

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2015年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2016年9月30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	10,874	8,326
繰延収益	9,558	8,673
借入金	1,916	1,840
未払法人所得税	7,135	3,462
その他の金融負債	568	300
引当金	2,246	1,175
その他の流動負債	4,587	4,134
流動負債合計	36,884	27,910
非流動負債		
繰延収益	1,985	8,288
借入金	2,501	835
その他の金融負債	790	1,039
引当金	327	332
その他の非流動負債	1,280	1,408
繰延税金負債	2,138	2,709
非流動負債合計	9,021	14,611
負債合計	45,905	42,521
資本		
資本金	56,441	2,816
資本剰余金	34,597	91,127
自己株式	—	△2,167
その他の資本の構成要素	73,308	41,172
利益剰余金	210,101	215,192
親会社の所有者に帰属する持分合計	374,447	348,140
非支配持分	5,234	4,653
資本合計	379,681	352,793
負債及び資本合計	425,586	395,314

## (2) 要約四半期連結損益計算書

## 【第3四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2015年1月1日 至 2015年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年1月1日 至 2016年9月30日)
売上収益	144,447	139,875
売上原価	△36,246	△34,792
売上総利益	108,201	105,083
販売費及び一般管理費	△54,630	△46,976
その他の収益	315	484
その他の費用	△1,911	△25,217
営業利益	51,975	33,374
金融収益	9,184	2,448
金融費用	△448	△17,964
持分法による投資利益	26	149
税引前四半期利益	60,737	18,007
法人所得税費用	△9,526	△8,691
四半期利益	51,211	9,316
四半期利益の帰属		
親会社の所有者	50,733	8,927
非支配持分	478	389
四半期利益	51,211	9,316
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	117.87円	20.50円
希薄化後1株当たり四半期利益	114.95円	20.11円

## 【第3四半期連結会計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結会計期間 (自 2015年7月1日 至 2015年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (自 2016年7月1日 至 2016年9月30日)
売上収益	49,811	44,255
売上原価	△12,552	△11,242
売上総利益	37,259	33,013
販売費及び一般管理費	△18,269	△16,362
その他の収益	101	217
その他の費用	△655	△576
営業利益	18,436	16,292
金融収益	4,277	819
金融費用	△234	△7,016
持分法による投資利益	11	80
税引前四半期利益	22,490	10,175
法人所得税費用	△3,239	△2,357
四半期利益	19,251	7,818
四半期利益の帰属		
親会社の所有者	19,184	7,635
非支配持分	67	183
四半期利益	19,251	7,818
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	44.47円	17.50円
希薄化後1株当たり四半期利益	43.41円	17.24円

## (3) 要約四半期連結包括利益計算書

## 【第3四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2015年1月1日 至 2015年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年1月1日 至 2016年9月30日)
四半期利益	51,211	9,316
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	△440	△1,199
確定給付型年金制度の再測定額	4	1
持分法によるその他の包括利益	—	0
法人所得税	239	324
純損益に振替えられることのない 項目合計	△197	△874
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	△22,332	△31,803
キャッシュ・フロー・ヘッジ	15	—
持分法によるその他の包括利益	△1	1
法人所得税	△7	—
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	△22,325	△31,802
その他の包括利益合計	△22,522	△32,676
四半期包括利益	28,689	△23,360
四半期包括利益の帰属		
親会社の所有者	28,683	△23,186
非支配持分	6	△174
四半期包括利益	28,689	△23,360

## 【第3四半期連結会計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結会計期間 (自 2015年7月1日 至 2015年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (自 2016年7月1日 至 2016年9月30日)
四半期利益	19,251	7,818
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	△10,634	△796
確定給付型年金制度の再測定額	4	△0
持分法によるその他の包括利益	—	2
法人所得税	3,040	216
純損益に振替えられることのない 項目合計	△7,590	△578
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	△21,789	6,223
キャッシュ・フロー・ヘッジ	2	—
持分法によるその他の包括利益	△0	0
法人所得税	△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	△21,788	6,223
その他の包括利益合計	△29,378	5,645
四半期包括利益	△10,127	13,463
四半期包括利益の帰属		
親会社の所有者	△9,744	13,171
非支配持分	△383	292
四半期包括利益	△10,127	13,463



## (4) 要約四半期連結持分変動計算書

前第3四半期連結累計期間(自 2015年1月1日 至 2015年9月30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)	52,481	40,830	—	92,044	155,025	340,380	5,097	345,477
四半期利益	—	—	—	—	50,733	50,733	478	51,211
その他の包括利益	—	—	—	△22,050	—	△22,050	△472	△22,522
四半期包括利益合計	—	—	—	△22,050	50,733	28,683	6	28,689
新株の発行	3,250	3,250	—	—	—	6,500	—	6,500
新株発行費用	—	△22	—	—	—	△22	—	△22
配当金	—	—	—	—	△4,305	△4,305	—	△4,305
株式に基づく報酬取引	—	—	—	95	—	95	—	95
自己株式の取得	—	△169	△10,000	—	—	△10,169	—	△10,169
自己株式の消却	—	△10,000	10,000	—	—	—	—	—
その他の資本の構成要素 から利益剰余金への振替	—	—	—	46	△46	—	—	—
その他の増減額	—	3	—	—	—	3	—	3
所有者との取引額合計	3,250	△6,938	—	141	△4,351	△7,898	—	△7,898
資本(期末)	55,731	33,892	—	70,135	201,407	361,165	5,103	366,268

当第3四半期連結累計期間(自 2016年1月1日 至 2016年9月30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)	56,441	34,597	—	73,308	210,101	374,447	5,234	379,681
四半期利益	—	—	—	—	8,927	8,927	389	9,316
その他の包括利益	—	—	—	△32,113	—	△32,113	△563	△32,676
四半期包括利益合計	—	—	—	△32,113	8,927	△23,186	△174	△23,360
資本金から資本剰余金への振替	△55,227	55,227	—	—	—	—	—	—
新株の発行	1,602	1,602	—	—	—	3,204	—	3,204
新株発行費用	—	△12	—	—	—	△12	—	△12
配当金	—	—	—	—	△4,353	△4,353	—	△4,353
株式に基づく報酬取引	—	—	—	484	—	484	—	484
非支配持分の取得	—	△287	—	—	—	△287	△407	△694
自己株式の取得	—	△0	△2,167	—	—	△2,167	—	△2,167
その他の資本の構成要素 から利益剰余金への振替	—	—	—	△507	507	—	—	—
その他の増減額	—	—	—	—	10	10	—	10
所有者との取引額合計	△53,625	56,530	△2,167	△23	△3,836	△3,121	△407	△3,528
資本(期末)	2,816	91,127	△2,167	41,172	215,192	348,140	4,653	352,793

## (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3四半期連結累計期間 (自 2015年1月1日 至 2015年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年1月1日 至 2016年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前四半期利益	60,737	18,007
減価償却費及び償却費	11,199	4,646
株式報酬費用	1,576	1,471
受取利息及び受取配当金	△4,119	△2,426
支払利息	278	22
減損損失	1,677	25,048
持分法による投資損益(△は益)	△26	△149
為替差損益(△は益)	△3,026	16,069
営業債権及びその他の債権の増減額(△は増加)	△2,376	△2,139
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△2,180	△3,750
仕入債務及びその他の債務の増減額(△は減少)	△662	△1,759
繰延収益の増減額(△は減少)	△952	6,978
その他	114	△540
小計	62,240	61,478
利息及び配当金の受取額	4,441	2,627
利息の支払額	△406	△16
法人所得税の支払額	△21,259	△12,715
営業活動によるキャッシュ・フロー	45,016	51,374
投資活動によるキャッシュ・フロー		
その他の預金の増減額(△は増加)	△8,649	△66,826
有形固定資産の取得による支出	△2,209	△1,996
有形固定資産の売却による収入	49	22
無形資産の取得による支出	△2,030	△1,012
長期前払費用の増加を伴う支出	△987	△1,263
有価証券の取得による支出	△907	△1,643
有価証券の売却による収入	2,500	366
関連会社取得による支出	△78	△3,773
子会社の取得による支出	△2,155	△6,630
長期貸付金の貸付による支出	△12	△5,002
その他	1,220	△3,267
投資活動によるキャッシュ・フロー	△13,258	△91,024
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	500	△250
長期借入れによる収入	5,000	—
長期借入金の返済による支出	△11,990	△1,676
ストック・オプションの行使による収入	4,999	2,205
自己株式取得による支出	△10,169	△2,167
子会社の自己株式取得による支出	—	△657
配当金の支払額	△4,305	△4,351
その他	△298	△116
財務活動によるキャッシュ・フロー	△16,263	△7,012
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	15,495	△46,662
現金及び現金同等物の期首残高	117,729	194,225
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	△4,988	△21,590
現金及び現金同等物の四半期末残高	128,236	125,973

(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

該当事項はありません。

(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セグメントから構成されております。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。

## 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。

(第3四半期連結累計期間)

前第3四半期連結累計期間(自 2015年1月1日 至 2015年9月30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	16,235	115,608	2,804	8,479	1,321	144,447	—	144,447
セグメント間収益	59	2,452	—	347	109	2,967	△2,967	—
計	16,294	118,060	2,804	8,826	1,430	147,414	△2,967	144,447
セグメント利益又は損失 (注1)	△1,395	56,847	1,395	△2,967	△318	53,562	9	53,571
その他の収益・費用 (純額)								△1,596
営業利益								51,975
金融収益・費用(純額)								8,736
持分法による投資利益								26
税引前四半期利益								60,737

- (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9百万円は、セグメント間取引消去であります。

当第3四半期連結累計期間(自 2016年1月1日 至 2016年9月30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	11,169	117,724	3,351	6,603	1,028	139,875	—	139,875
セグメント間収益	139	1,594	—	689	89	2,511	△2,511	—
計	11,308	119,318	3,351	7,292	1,117	142,386	△2,511	139,875
セグメント利益又は損失 (注1)	△2,606	61,784	2,311	△3,248	△153	58,088	19	58,107
その他の収益・費用 (純額)								△24,733
営業利益								33,374
金融収益・費用(純額) (注4)								△15,516
持分法による投資利益								149
税引前四半期利益								18,007

- (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19百万円は、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17,656百万円であります。

## (第3四半期連結会計期間)

前第3四半期連結会計期間(自 2015年7月1日 至 2015年9月30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			
売上収益								
外部収益	4,913	40,437	1,276	2,747	438	49,811	—	49,811
セグメント間収益	34	796	—	338	43	1,211	△1,211	—
計	4,947	41,233	1,276	3,085	481	51,022	△1,211	49,811
セグメント利益又は損失 (注1)	△532	19,645	808	△805	△142	18,974	16	18,990
その他の収益・費用 (純額)								△554
営業利益								18,436
金融収益・費用(純額)								4,043
持分法による投資利益								11
税引前四半期利益								22,490

- (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16百万円は、セグメント間取引消去であります。

当第3四半期連結会計期間(自 2016年7月1日 至 2016年9月30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			
売上収益								
外部収益	3,410	37,303	1,092	2,181	269	44,255	—	44,255
セグメント間収益	41	493	—	150	67	751	△751	—
計	3,451	37,796	1,092	2,331	336	45,006	△751	44,255
セグメント利益又は損失 (注1)	△1,303	18,446	739	△1,212	△19	16,651	△0	16,651
その他の収益・費用 (純額)								△359
営業利益								16,292
金融収益・費用(純額) (注4)								△6,197
持分法による投資利益								80
税引前四半期利益								10,175

- (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△0百万円は、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7,025百万円であります。

## 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。

(第3四半期連結累計期間)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2015年1月1日 至 2015年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年1月1日 至 2016年9月30日)
	百万円	百万円
日本	16,285	12,187
韓国	56,878	55,807
中国	58,938	58,814
北米	6,554	6,007
その他	5,792	7,060
合計	144,447	139,875

- (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

(第3四半期連結会計期間)

	前第3四半期連結会計期間 (自 2015年7月1日 至 2015年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (自 2016年7月1日 至 2016年9月30日)
	百万円	百万円
日本	4,972	3,735
韓国	20,163	18,298
中国	20,247	17,360
北米	2,045	2,138
その他	2,384	2,724
合計	49,811	44,255

- (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



## ④ 事業別の売上収益

事業別の売上収益は、次のとおりであります。

(第3四半期連結累計期間)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2015年1月1日 至 2015年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2016年1月1日 至 2016年9月30日)
	百万円	百万円
PCオンライン	114,483	107,689
モバイル	28,853	31,432
その他	1,111	754
合計	144,447	139,875

(第3四半期連結会計期間)

	前第3四半期連結会計期間 (自 2015年7月1日 至 2015年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (自 2016年7月1日 至 2016年9月30日)
	百万円	百万円
PCオンライン	39,159	34,001
モバイル	10,330	9,781
その他	322	473
合計	49,811	44,255

## (9) 後発事象

(自己株式の消却)

当社は、2016年11月10日開催の取締役会において、会社法第178条の規定に基づき、自己株式の消却を行うことについて決議いたしました。

## 1. 自己株式の消却を行う理由

資本効率の向上及び株主への利益還元のため

## 2. 消却に係る事項の内容

(1) 消却の方法 その他資本剰余金から減額

(2) 消却する株式の種類 当社普通株式

(3) 消却する株式の数 3,168,703株 (消却前の発行済株式総数に対する割合 0.7%)

(4) 消却予定日 2016年11月30日