



平成30年12月期 第2四半期決算短信〔IFRS〕(連結)

平成30年8月9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8月10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 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満四捨五入)

1. 平成30年12月期第2四半期の連結業績(平成30年1月1日~平成30年6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	%
30年12月期第2四半期	138,308	13.5	70,741	26.2	86,979	85.3	78,521	100.7	78,863	100.4	47,044	8.5
29年12月期第2四半期	121,856	27.4	56,040	228.1	46,947	499.4	39,114	—	39,354	—	43,367	—

	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2四半期	88	99	88	36
29年12月期第2四半期	45	06	44	30

(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2四半期	601,451	536,346	521,923	86.8				
29年12月期	543,231	470,218	465,207	85.6				

(注) 平成29年11月において行った企業結合に係る暫定的な会計処理の確定に伴い、平成29年12月期の連結財務諸表を遡及修正しております。

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	—
30年12月期	—	0.00	—	—	—	—
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

平成30年8月9日開催の取締役会において、当第2四半期末の配当金を無配にすることを決議いたしました。なお、当期末配当額につきましては未定であります。

3. 平成30年12月期第3四半期(累計)の連結業績予想(平成30年1月1日~平成30年9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	%	
第3四半期(累計)	199,237	9.3	91,729	16.5	110,219	54.0	98,292	67.3	99,390	68.6	111.93
	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
	204,186	12.0	95,954	21.9	114,444	59.9	101,844	73.3	102,879	74.5	115.86

(注) 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3四半期(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2Q	891,886,664株	29年12月期	880,368,664株
② 期末自己株式数	30年12月期2Q	288株	29年12月期	—株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	30年12月期2Q	886,200,814株	29年12月期2Q	873,450,868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及び決算説明会内容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	13
(4) 要約四半期連結持分変動計算書	15
(5) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	16
(6) 継続企業の前提に関する注記	17
(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	17
(8) セグメント情報	18
(9) 後発事象	23

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

第2四半期連結累計期間における世界経済は、米国は企業業績が堅調で、生産、設備投資が好調を維持したことに加え、雇用情勢が改善し、個人消費も堅調に推移しました。欧州でも景気の拡大が続き、個人消費や投資が増加しましたが、ドイツやフランスは輸出が低調で成長率が低下した他、イタリアやスペインでも成長率が横ばいとなりました。新興国経済においては、中国は安定した成長が維持されており、インドは高額紙幣廃止等の影響が一巡し、成長率の持ち直しが見られました。またブラジルは緩やかな回復が見られましたが、先行きの減速懸念も強まって参りました。わが国経済は、堅調な世界経済を背景に、設備投資や雇用・所得環境の改善が続き、緩やかな回復基調で推移いたしました。

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2四半期連結会計期間におきましては、主要外貨の対円為替レートが前年同期比で上昇したことによる為替の好影響と、中国事業が引き続き好調であったことにより売上収益は堅調に推移しました。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)の労働節アップデート及び10周年アップデートがユーザーの好評を博したこと等により好調に推移しました。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)が好調に推移したほか、前連結会計年度にローンチしたモバイルゲーム『OVERHIT』及び『AxE』、当第2四半期連結会計期間にローンチしたモバイルゲーム『KAISER』が寄与した一方で、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』(以下『FIFA Online 3』)の『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』(以下『FIFA ONLINE 4』)へのサービス移行の影響により、売上収益は前年同期比で僅かに減少しました。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しました。

費用面では、『FIFA Online 3』、『真・三国無双 斬』(Dynasty Warriors:Unleashed)、『HIT』の売上収益の減少に比例してロイヤリティ費用が減少した一方で、モバイルゲームのラインナップ増加に伴うクラウドサービス費用の増加や、韓国における既存ゲームタイトルの運用に係る従業員の増加等に伴い人件費が増加した結果、売上原価は前年同期比で増加しました。販売費及び一般管理費は、主に韓国における『FIFA ONLINE 4』や『KAISER』等の新規タイトルや北米における『Choices』にかか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。その他の収益については、ナット・ゲームズ・カンパニー・リミテッドの連結子会社化に伴い段階取得に係る差益を認識した結果、前年同期比で増加する一方、その他の費用については、減損損失の計上額が減少したことにより、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益が発生した結果、前年同期比で金融収益は増加しました。

上記の結果、当第2四半期連結累計期間の売上収益は138,308百万円(前年同期比13.5%増)、営業利益は70,741百万円(同26.2%増)、税引前四半期利益は86,979百万円(同85.3%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は78,863百万円(同100.4%増)となりました。

報告セグメントの当第2四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2四半期連結累計期間の売上収益は4,581百万円(前年同期比30.6%減)、セグメント損失は3,774百万円(前年同期は1,851百万円の損失)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2四半期連結累計期間の売上収益は122,683百万円(前年同期比12.5%増)、セグメント利益は75,701百万円(同18.1%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・コリア・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2四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、労働節アップデート及び10周年アップデートがユーザーの好評を博したこと等により好調に推移しました。

③ 中国

当第2四半期連結累計期間の売上収益は1,243百万円(前年同期比36.9%減)、セグメント利益は595百万円(同51.8%減)となりました。

④ 北米

当第2四半期連結累計期間の売上収益は9,627百万円(前年同期比144.9%増)、セグメント損失は3,411百万円(前年同期は2,859百万円の損失)となりました。

⑤ その他

当第2四半期連結累計期間の売上収益は174百万円(前年同期比50.5%減)、セグメント損失は312百万円(前年同期は86百万円の損失)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2四半期連結会計期間末の総資産は601,451百万円であり、前連結会計年度末に比べて58,220百万円増加しております。主な増加要因は、その他の預金の増加(前期末比29,395百万円増)及び無形資産の増加(同22,140百万円増)によるものであります。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末の負債合計は65,105百万円であり、前連結会計年度末に比べて7,908百万円減少しております。主な減少要因は、引当金の減少(前期末比3,074百万円減)、仕入債務及びその他の債務の減少(同2,602百万円減)によるものであります。

(資本)

当第2四半期連結会計期間末における資本の残高は536,346百万円であり、前連結会計年度末に比べて66,128百万円増加しております。主な増減要因は、欠損填補に伴う資本剰余金の減少(前期末比7,173百万円減)、欠損填補及び四半期利益計上に伴う利益剰余金の増加(同90,145百万円増)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30,280百万円減)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86.8%(前連結会計年度末は85.6%)となりました。

② キャッシュ・フローの状況

当第2四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16,136百万円増加し、169,378百万円となりました。当該増加には現金及び現金同等物に係る為替変動による影響△4,910百万円が含まれております。

当第2四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66,902百万円(前年同期は42,369百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前四半期利益86,979百万円及び営業債権及びその他の債権の減少7,309百万円によるものであり、主な減少要因は、為替差益12,487百万円及び法人所得税の支払11,402百万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50,733百万円(前年同期は20,181百万円の支出)となりました。主な減少要因は、その他の預金の増加35,892百万円及び子会社の取得(ナット・ゲームズ・カンパニー・リミテッド等)による支出12,632百万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4,877百万円(前年同期は3,088百万円の収入)となりました。主な増加要因は、ストック・オプションの行使による収入5,732百万円によるものであり、主な減少要因は、長期借入金の返済による支出837百万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3四半期(累計)の連結業績予想」は平成30年12月期第2半期連結累計期間の実績値に第3四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3四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3四半期連結累計期間の連結業績予想は、売上収益199,237～204,186百万円(前年同期比9.3%～12.0%増)、営業利益91,729～95,954百万円(同16.5%～21.9%増)、税引前利益110,219～114,444百万円(同54.0%～59.9%増)、四半期利益98,292～101,844百万円(同67.3%～73.3%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益99,390～102,879百万円(同68.6%～74.5%増)、基本的1株当たり四半期利益111.93～115.86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3四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=111.38円、100ウォン=9.94円、1中国元=16.61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、当第3四半期連結会計期間は売上収益が約563百万円、営業利益が約230百万円変動するものと当社では推定しております。

当第3四半期連結会計期間における売上収益は、顧客所在地別で以下のように見込んでいます。

韓国では、『メイプルストーリー』(Maplestory)及び『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の増収や前第4四半期連結会計期間にローンチした『OVERHIT』、及び当第2四半期連結会計期間にローンチした『KAISER』からの増収寄与を見込んでいるものの、『FIFA ONLINE 4』及び『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』がサービス立ち上げ後間もないことや、『AxE』及び『ダークアベンジャー3』(Dark Avenger 3)が好調であった前第3四半期連結会計期間との比較となることから前年同期比で減収を見込んでいます。

中国では、主力PCタイトル『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に対し、夏季アップデートを平成30年7月に実施しました。同年9月には国慶節アップデートも予定しております。足元の状況などを踏まえ前年同期比ではおよそ横ばいとなる見込みです。

日本では、モバイルゲームの『OVERHIT』や『GIGANT SHOCK』などで増収寄与を見込んでおりますが、株式会社gloopsのモバイルブラウザゲーム、『HIT』及び『ハイドアンドファイア』(HIDE AND FIRE)で減収を見込んでおり、減収要因の方が増収要因を上回り前年同期比で減収となる見込みです。

北米、欧州及びその他の地域では、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』からの寄与に加え、当第3四半期連結会計期間に新たにローンチした『メイプルストーリーM』(Maplestory M)及び当第2四半期連結会計期間にローンチした『Darkness Rises』による増収寄与が見込まれております。

当第3四半期連結会計期間における費用は、ナット・ゲームズ・カンパニー・リミテッドの連結子会社化に伴い『OVERHIT』及び『HIT』に係るロイヤリティ費用の認識が不要となったことによる減少が見込まれます。一方で、従業員数の増加やストック・オプション費用の増加等による人件費の増加、複数の新規タイトルのリリース及び既存タイトルのマーケティング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3四半期連結会計期間の費用は前年同期比で増加を見込んでいます。

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30年12月期第3四半期の連結業績予想(平成30年7月1日～平成30年9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3四半期	60,929	0.9	20,988	△7.6	23,240	△5.6	19,772	0.6	20,527	4.7	23.01
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	65,878	9.1	25,213	11.1	27,465	11.5	23,324	18.7	24,017	22.5	26.93

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2四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2四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2四半期連結会計期間 (2018年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	153,242	169,378
営業債権及びその他の債権	35,255	26,475
その他の預金	234,092	263,487
その他の金融資産	6,538	6,371
その他の流動資産	13,492	10,709
流動資産合計	442,619	476,420
非流動資産		
有形固定資産	27,303	25,429
のれん	18,957	28,742
無形資産	12,784	34,924
持分法で会計処理している投資	9,138	4,669
その他の金融資産	20,754	19,987
その他の非流動資産	1,344	1,358
繰延税金資産	10,332	9,922
非流動資産合計	100,612	125,031
資産合計	543,231	601,451

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2017年12月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2018年6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	8,587	5,985
繰延収益	10,975	10,490
借入金	3,490	2,502
未払法人所得税	7,698	6,041
その他の金融負債	173	35
引当金	4,556	1,474
その他の流動負債	6,068	5,173
流動負債合計	41,547	31,700
非流動負債		
繰延収益	8,241	7,168
その他の金融負債	506	436
引当金	279	287
その他の非流動負債	4,300	4,826
繰延税金負債	18,140	20,688
非流動負債合計	31,466	33,405
負債合計	73,013	65,105
資本		
資本金	9,390	13,415
資本剰余金	41,021	33,848
自己株式	—	△1
その他の資本の構成要素	91,033	60,753
利益剰余金	323,763	413,908
親会社の所有者に帰属する持分合計	465,207	521,923
非支配持分	5,011	14,423
資本合計	470,218	536,346
負債及び資本合計	543,231	601,451

(2) 要約四半期連結損益計算書

【第2四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2017年1月1日 至 2017年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018年6月30日)
売上収益	121,856	138,308
売上原価	△27,351	△27,472
売上総利益	94,505	110,836
販売費及び一般管理費	△33,946	△42,036
その他の収益	895	3,365
その他の費用	△5,414	△1,424
営業利益	56,040	70,741
金融収益	2,377	17,658
金融費用	△11,118	△1,210
持分法による投資損失	△352	△210
税引前四半期利益	46,947	86,979
法人所得税費用	△7,833	△8,458
四半期利益	39,114	78,521
四半期利益の帰属		
親会社の所有者	39,354	78,863
非支配持分	△240	△342
四半期利益	39,114	78,521
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	45.06円	88.99円
希薄化後1株当たり四半期利益	44.30円	88.36円

【第2四半期連結会計期間】

(単位：百万円)

	前第2四半期連結会計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)	当第2四半期連結会計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年6月30日)
売上収益	47,064	47,794
売上原価	△12,584	△13,135
売上総利益	34,480	34,659
販売費及び一般管理費	△16,648	△20,562
その他の収益	714	3,006
その他の費用	△2,268	△1,091
営業利益	16,278	16,012
金融収益	6,271	18,026
金融費用	△294	△222
持分法による投資損失	△340	△187
税引前四半期利益	21,915	33,629
法人所得税費用	△2,613	△1,613
四半期利益	19,302	32,016
四半期利益の帰属		
親会社の所有者	19,448	32,248
非支配持分	△146	△232
四半期利益	19,302	32,016
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	22.21円	36.24円
希薄化後1株当たり四半期利益	21.84円	36.06円

(3) 要約四半期連結包括利益計算書

【第2四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2017年1月1日 至 2017年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018年6月30日)
四半期利益	39,114	78,521
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	△666	△374
確定給付型年金制度の再測定額	△0	1
法人所得税	147	127
純損益に振替えられることのない 項目合計	△519	△246
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	4,772	△31,231
持分法によるその他の包括利益	0	△0
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	4,772	△31,231
その他の包括利益合計	4,253	△31,477
四半期包括利益	43,367	47,044
四半期包括利益の帰属		
親会社の所有者	43,464	47,962
非支配持分	△97	△918
四半期包括利益	43,367	47,044

【第2四半期連結会計期間】

(単位：百万円)

	前第2四半期連結会計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年6月30日)	当第2四半期連結会計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年6月30日)
四半期利益	19,302	32,016
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	△606	△501
確定給付型年金制度の再測定額	0	0
法人所得税	154	119
純損益に振替えられることのない 項目合計	△452	△382
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	△7,688	△6,351
持分法によるその他の包括利益	0	0
純損益にその後に振替えられる可能性 のある項目合計	△7,688	△6,351
その他の包括利益合計	△8,140	△6,733
四半期包括利益	11,162	25,283
四半期包括利益の帰属		
親会社の所有者	11,348	25,828
非支配持分	△186	△545
四半期包括利益	11,162	25,283

(4) 要約四半期連結持分変動計算書

前第2四半期連結累計期間(自 2017年1月1日 至 2017年6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)	3,519	86,753	△0	56,254	226,398	372,924	4,770	377,694
四半期利益	—	—	—	—	39,354	39,354	△240	39,114
その他の包括利益	—	—	—	4,110	—	4,110	143	4,253
四半期包括利益合計	—	—	—	4,110	39,354	43,464	△97	43,367
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	2,782	2,782	—	—	—	5,564	—	5,564
新株発行費用	—	△18	—	—	—	△18	—	△18
株式に基づく報酬取引	—	—	—	△457	—	△457	—	△457
非支配持分の取得	—	△74	—	—	—	△74	△98	△172
連結子会社の売却による増減	—	△3	—	—	△396	△399	49	△350
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	—	—	—	1,034	△1,034	—	—	—
所有者との取引額合計	2,782	△38,789	△0	577	40,046	4,616	△49	4,567
資本(期末)	6,301	47,964	△0	60,941	305,798	421,004	4,624	425,628

当第2四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018年6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)	9,390	41,021	—	91,033	323,763	465,207	5,011	470,218
四半期利益	—	—	—	—	78,863	78,863	△342	78,521
その他の包括利益	—	—	—	△30,901	—	△30,901	△576	△31,477
四半期包括利益合計	—	—	—	△30,901	78,863	47,962	△918	47,044
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	4,025	4,025	—	—	—	8,050	—	8,050
新株発行費用	—	△26	—	—	—	△26	—	△26
株式に基づく報酬取引	—	—	—	712	—	712	—	712
子会社の取得に係る非支配持分	—	—	—	—	—	—	10,330	10,330
自己株式の取得	—	—	△1	—	—	△1	—	△1
その他の資本の構成要素から利益剰余金への振替	—	—	—	△91	91	—	—	—
その他	—	19	—	—	—	19	—	19
所有者との取引額合計	4,025	△7,173	△1	621	11,282	8,754	10,330	19,084
資本(期末)	13,415	33,848	△1	60,753	413,908	521,923	14,423	536,346

(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2四半期連結累計期間 (自 2017年1月1日 至 2017年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018年6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	46,947	86,979
減価償却費及び償却費	3,035	2,719
株式報酬費用	956	2,917
受取利息及び受取配当金	△2,348	△4,226
支払利息	6	34
減損損失	4,874	1,124
持分法による投資損失	352	210
段階取得に係る差益	—	△2,747
為替差損益(△は益)	7,882	△12,487
営業債権及びその他の債権の増減額(△は増加)	△4,554	7,309
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△4,912	△2,143
仕入債務及びその他の債務の増減額(△は減少)	△1,877	△2,016
繰延収益の増減額(△は減少)	461	△335
引当金の増減(△は減少)	△1,108	△2,871
その他	△113	392
小計	49,601	74,859
利息及び配当金の受取額	2,099	3,479
利息の支払額	△8	△34
法人所得税の支払額	△9,323	△11,402
営業活動によるキャッシュ・フロー	42,369	66,902
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)	△12,775	△35,892
有形固定資産の取得による支出	△1,002	△1,048
有形固定資産の売却による収入	23	25
無形資産の取得による支出	△386	△313
長期前払費用の増加を伴う支出	△2	△39
有価証券の取得による支出	△3,800	△1,680
有価証券の売却及び償還による収入	159	1,647
関連会社取得による支出	△1,748	△642
子会社の取得による支出	—	△12,632
その他	△650	△159
投資活動によるキャッシュ・フロー	△20,181	△50,733
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	△850	△837
ストック・オプションの行使による収入	4,131	5,732
自己株式取得による支出	△0	△1
子会社の自己株式取得による支出	△124	—
配当金の支払額	△1	△0
その他	△68	△17
財務活動によるキャッシュ・フロー	3,088	4,877
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	25,276	21,046
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	△1,171	△4,910
現金及び現金同等物の四半期末残高	176,788	169,378

(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、第1四半期連結会計期間より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2四半期連結累計期間及び前第2四半期連結会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。

(第2四半期連結累計期間)

前第2四半期連結累計期間(自 2017年1月1日 至 2017年6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								
PCオンライン	2,087	91,346	1,970	1,920	351	97,674	—	97,674
モバイル	4,505	16,688	—	2,010	—	23,203	—	23,203
その他	7	972	—	—	—	979	—	979
外部収益 計	6,599	109,006	1,970	3,930	351	121,856	—	121,856
セグメント間収益	152	982	—	348	236	1,718	△1,718	—
計	6,751	109,988	1,970	4,278	587	123,574	△1,718	121,856
セグメント利益又は損失 (注1)	△1,851	64,125	1,233	△2,859	△86	60,562	△3	60,559
その他の収益・費用 (純額)								△4,519
営業利益								56,040
金融収益・費用(純額) (注4)								△8,741
持分法による投資損失								△352
税引前四半期利益								46,947

- (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△3百万円は、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10,824百万円であります。

当第2四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018年6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								
PCオンライン	1,812	107,544	1,243	1,576	174	112,349	—	112,349
モバイル	2,757	14,389	—	8,051	—	25,197	—	25,197
その他	12	750	—	0	—	762	—	762
外部収益 計	4,581	122,683	1,243	9,627	174	138,308	—	138,308
セグメント間収益	411	833	—	356	172	1,772	△1,772	—
計	4,992	123,516	1,243	9,983	346	140,080	△1,772	138,308
セグメント利益又は損失 (注1)	△3,774	75,701	595	△3,411	△312	68,799	1	68,800
その他の収益・費用 (純額)								1,941
営業利益								70,741
金融収益・費用(純額) (注4)								16,448
持分法による投資損失								△210
税引前四半期利益								86,979

(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1百万円は、セグメント間取引消去であります。

4. 金融収益の主な内訳は、為替差益13,240百万円であります。

5. PCオンライン及びモバイルについては、主に役員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。

(第2四半期連結会計期間)

前第2四半期連結会計期間(自 2017年4月1日 至 2017年6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								
PCオンライン	920	32,548	665	823	140	35,096	—	35,096
モバイル	2,143	8,402	—	979	—	11,524	—	11,524
その他	4	440	—	—	—	444	—	444
外部収益 計	3,067	41,390	665	1,802	140	47,064	—	47,064
セグメント間収益	90	441	—	166	132	829	△829	—
計	3,157	41,831	665	1,968	272	47,893	△829	47,064
セグメント利益又は損失 (注1)	△948	20,120	300	△1,587	△55	17,830	2	17,832
その他の収益・費用 (純額)								△1,554
営業利益								16,278
金融収益・費用(純額) (注4)								5,977
持分法による投資損失								△340
税引前四半期利益								21,915

- (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2百万円は、セグメント間取引消去であります。
4. 金融収益の主な内訳は、為替差益5,092百万円であります。

当第2四半期連結会計期間(自 2018年4月1日 至 2018年6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								
PCオンライン	844	34,561	597	630	41	36,673	—	36,673
モバイル	1,263	5,937	—	3,557	—	10,757	—	10,757
その他	5	359	—	0	—	364	—	364
外部収益 計	2,112	40,857	597	4,187	41	47,794	—	47,794
セグメント間収益	295	378	—	203	65	941	△941	—
計	2,407	41,235	597	4,390	106	48,735	△941	47,794
セグメント利益又は損失 (注1)	△2,018	17,962	242	△1,951	△135	14,100	△3	14,097
その他の収益・費用 (純額)								1,915
営業利益								16,012
金融収益・費用(純額) (注4)								17,804
持分法による投資損失								△187
税引前四半期利益								33,629

- (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△3百万円は、セグメント間取引消去であります。
4. 金融収益の主な内訳は、為替差益15,477百万円であります。
5. 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。

(第2四半期連結累計期間)

前第2四半期連結累計期間(自 2017年1月1日 至 2017年6月30日)

	事業別の売上収益			合計
	PCオンライン	モバイル	その他	
	百万円	百万円	百万円	百万円
主な地域市場				
日本	2,084	7,729	5	9,818
韓国	26,710	8,435	935	36,080
中国	64,593	156	5	64,754
北米	1,703	2,256	4	3,963
その他	2,584	4,627	30	7,241
合計	97,674	23,203	979	121,856

(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2四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018年6月30日)

	事業別の売上収益			合計
	PCオンライン	モバイル	その他	
	百万円	百万円	百万円	百万円
主な地域市場				
日本	1,829	4,365	12	6,206
韓国	23,548	10,801	706	35,055
中国	83,765	120	2	83,887
北米	1,426	5,869	3	7,298
その他	1,781	4,042	39	5,862
合計	112,349	25,197	762	138,308

(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2四半期連結会計期間)

前第2四半期連結会計期間(自 2017年4月1日 至 2017年6月30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	920	3,488	4	4,412
韓国	11,721	3,656	424	15,801
中国	20,759	44	—	20,803
北米	723	1,160	3	1,886
その他	973	3,176	13	4,162
合計	35,096	11,524	444	47,064

(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2四半期連結会計期間(自 2018年4月1日 至 2018年6月30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	861	2,413	7	3,281
韓国	11,441	3,685	333	15,459
中国	23,129	54	—	23,183
北米	568	2,655	1	3,224
その他	674	1,950	23	2,647
合計	36,673	10,757	364	47,794

(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。