



平成30年12月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

平成30年11月8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11月9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30年12月期第3四半期の連結業績（平成30年1月1日～平成30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	%
30年12月期第3四半期	207,640	13.9	94,453	19.9	111,587	55.9	98,147	67.0	101,168	71.6	83,178	22.9
29年12月期第3四半期	182,254	30.3	78,744	135.9	71,575	297.5	58,761	530.7	58,960	560.5	67,661	ー

	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3四半期	113	89	112	44
29年12月期第3四半期	67	32	66	14

(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	%
30年12月期第3四半期	647,072		575,346		563,139		87.0	
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	ー		0.00		0.00	
30年12月期	ー		0.00			
30年12月期(予想)					ー	

(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12月期の期末配当は未定です。

3. 平成30年12月期の連結業績予想（平成30年1月1日～平成30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	253,532	7.9	100,845	11.4	120,604	72.3	105,437	86.6	108,735	91.6	122.22	
	257,650	9.7	103,293	14.1	123,052	75.8	107,498	90.2	110,742	95.1	124.48	

(注) 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.5「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3Q	893,996,664株	29年12月期	880,368,664株
② 期末自己株式数	30年12月期3Q	290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3Q	888,313,882株	29年12月期3Q	875,785,746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.5「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	5
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	7
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	7
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更	7
3. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記	10
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	10
(2) 要約四半期連結損益計算書	12
(3) 要約四半期連結包括利益計算書	14
(4) 要約四半期連結持分変動計算書	16
(5) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	17
(6) 継続企業の前提に関する注記	18
(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	18
(8) セグメント情報	19
(9) 後発事象	24

## 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、米国では個人消費や設備投資の増加などから景気の拡大基調が続き、欧州でも景気拡大が継続しました。中国では輸出の増加や底堅い個人消費等により景気は持ち直しの動きが見られました。しかしながら、米国を中心とした通商問題の動向や新興国での急激な為替変動など、先行き不透明な状況が続いております。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3四半期連結会計期間におきましては、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)に対して夏季アップデート及び国慶節アップデートを実施しました。主に9月17日に実施した国慶節アップデートに合わせたパッケージ販売の初動が好調であったことから売上収益は前年同期比で増加しました。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)の夏季アップデートやモバイルゲーム『メイプルストーリーM』(MapleStory M)が好調に推移したほか、前第4四半期連結会計期間に配信を開始した『OVERHIT』及び第2四半期連結会計期間に配信を開始した『KAISER』が寄与しました。一方で、前第3四半期連結会計期間に配信を開始した『ダークアベンジャー3』(Dark Avenger 3)や『AxE』の減速や『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』及び『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4M』のサービス移行の影響による売上収益の減少により、売上収益は前年同期比で僅かに減少しました。北米、その他の地域においては、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』)からの寄与に加えて、当第3四半期連結会計期間中に配信を開始した『メイプルストーリーM』(MapleStory M)や第2四半期連結会計期間に配信を開始した『Darkness Rises』からの寄与により、売上収益がいずれも前年同期比で2倍超成長しました。

費用面では、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』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が増加した結果、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、主に人員増やストック・オプション費用の増加による人件費の増加や、『メイプルストーリーM』(MapleStory M)や『Darkness Rises』のグローバルサービス等の新規タイトルのローンチ及び北米における『Choices』にかかる広告宣伝費の増加等により、前年同期比で増加しました。その他の費用については、第2四半期連結会計期間において当社の連結子会社であるネクソン・コリア・コーポレーションがナット・ゲームズ・カンパニー・リミテッド株式を取得した際に認識したのれん及び無形資産について当初想定していた収益性が見込めなくなり減損損失を計上したことから、前年同期比で増加しました。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207,640百万円(前年同期比13.9%増)、営業利益は94,453百万円(同19.9%増)、税引前四半期利益は111,587百万円(同55.9%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は101,168百万円(同71.6%増)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7,174百万円(前年同期比24.2%減)、セグメント損失は5,580百万円(前年同期は2,551百万円の損失)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3四半期連結累計期間の売上収益は183,566百万円(前年同期比12.5%増)、セグメント利益は109,362百万円(同18.6%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、10周年アップデート及び国慶節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3四半期連結累計期間の売上収益は2,121百万円(前年同期比20.5%減)、セグメント利益は1,118百万円(同28.3%減)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14,570百万円(前年同期比127.5%増)、セグメント損失は5,115百万円(前年同期は4,931百万円の損失)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209百万円(前年同期比56.1%減)、セグメント損失は367百万円(前年同期は188百万円の損失)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3四半期連結会計期間末の総資産は647,072百万円であり、前連結会計年度末に比べて103,841百万円増加しております。主な増加要因は、現金及び現金同等物の増加(前期末比15,689百万円増)、その他の預金の増加(同58,674百万円増)並びに子会社の取得(ナット・ゲームズ・カンパニー・リミテッド等)に伴うのれん及び無形資産の増加(同25,741百万円増)によるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末の負債合計は71,726百万円であり、前連結会計年度末に比べて1,287百万円減少しております。主な増減要因は、未払法人所得税の増加(前期末比1,813百万円増加)、引当金の減少(同2,572百万円減)によるものであります。

(資本)

当第3四半期連結会計期間末における資本の残高は575,346百万円であり、前連結会計年度末に比べて105,128百万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6,340百万円減)、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112,583百万円増)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13,185百万円減)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87.0%(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15,689百万円増加し、168,931百万円となりました。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△1,829百万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82,703百万円(前年同期は61,195百万円の収入)となりました。主な増加要因は、税引前四半期利益111,587百万円によるものであり、主な減少要因は、法人所得税の支払13,515百万円及び営業債権及びその他の債権の増加10,839百万円、為替差益10,750百万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71,423百万円(前年同期は30,373百万円の支出)となりました。主な減少要因は、その他の預金の増加57,231百万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12,787百万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6,238百万円(前年同期は4,925百万円の収入)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7,116百万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月期の連結業績予想」は平成30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30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30年12月期の連結業績予想は、売上収益253,532～257,650百万円(前年同期比7.9%～9.7%増)、営業利益100,845～103,293百万円(同11.4%～14.1%増)、税引前利益120,604～123,052百万円(同72.3%～75.8%増)、当期利益105,437～107,498百万円(同86.6%～90.2%増)、親会社の所有者に帰属する当期利益108,735～110,742百万円(同91.6%～95.1%増)、基本的1株当たり当期利益122.22～124.48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=112.82円、100ウォン=9.98円、1中国元=16.24円と想定しています。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、当第4四半期連結会計期間は売上収益が約418百万円、営業利益が約66百万円変動するものと当社では推定しております。

第4四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)の増収が見込まれるものの、その他の主力PCオンラインゲームの減収や、『AxE』及び『OVERHIT』が好調であった前第4四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)について、平成30年9月から実施した国慶節アップデートのパッケージ販売からの寄与が当初の想定と比べて当第3四半期連結会計期間に多くあったことや、前年同期比で売上収益が48%成長した前第4四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となる見込みです。

日本では、当第3四半期連結会計期間にローンチしたモバイルゲーム『真・三國無双 斬』(Dynasty Warriors:Unleashed)や第4四半期連結会計期間にローンチ予定の『FAITH』(AxE)からの寄与により、前年同期比で増収を見込んでおります。

北米、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』からの寄与に加えて、第4四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2』(Maplestory2)、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)、第2四半期連結会計期間にローンチした『Darkness Rises』からの寄与により、前年同期比で増収を見込んでおります。

第4四半期連結会計期間における費用は、従業員数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』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、第4四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4四半期の連結業績予想(平成30年10月1日～平成30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	45,892	△12.9	6,392	△45.7	9,018	—	7,290	—	7,567	—	8.46
	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～	～
	50,010	△5.1	8,840	△24.8	11,466	—	9,351	—	9,574	—	10.71

## 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
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3四半期連結会計期間 (2018年9月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	153,242	168,931
営業債権及びその他の債権	35,255	45,980
その他の預金	234,092	292,766
その他の金融資産	6,538	7,228
その他の流動資産	13,492	12,387
流動資産合計	442,619	527,292
非流動資産		
有形固定資産	27,303	26,181
のれん	18,957	27,646
無形資産	12,784	29,836
持分法で会計処理している投資	9,138	5,080
その他の金融資産	20,754	20,082
その他の非流動資産	1,344	644
繰延税金資産	10,332	10,311
非流動資産合計	100,612	119,780
資産合計	543,231	647,072

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2017年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2018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	8,587	7,383
繰延収益	10,975	10,975
借入金	3,490	2,591
未払法人所得税	7,698	9,511
その他の金融負債	173	35
引当金	4,556	2,004
その他の流動負債	6,068	6,857
流動負債合計	41,547	39,356
非流動負債		
繰延収益	8,241	7,032
その他の金融負債	506	408
引当金	279	259
その他の非流動負債	4,300	5,221
繰延税金負債	18,140	19,450
非流動負債合計	31,466	32,370
負債合計	73,013	71,726
資本		
資本金	9,390	14,265
資本剰余金	41,021	34,681
自己株式	—	△1
その他の資本の構成要素	91,033	77,848
利益剰余金	323,763	436,346
親会社の所有者に帰属する持分合計	465,207	563,139
非支配持分	5,011	12,207
資本合計	470,218	575,346
負債及び資本合計	543,231	647,072

## (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 2017年1月1日 至 2017年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018年9月30日)
売上収益	182,254	207,640
売上原価	△42,304	△42,452
売上総利益	139,950	165,188
販売費及び一般管理費	△53,780	△65,761
その他の収益	1,657	3,747
その他の費用	△9,083	△8,721
営業利益	78,744	94,453
金融収益	3,845	18,239
金融費用	△10,484	△798
持分法による投資損失	△530	△307
税引前四半期利益	71,575	111,587
法人所得税費用	△12,814	△13,440
四半期利益	58,761	98,147
四半期利益の帰属		
親会社の所有者	58,960	101,168
非支配持分	△199	△3,021
四半期利益	58,761	98,147
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	67.32円	113.89円
希薄化後1株当たり四半期利益	66.14円	112.44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 2017年7月1日 至 2017年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (自 2018年7月1日 至 2018年9月30日)
売上収益	60,398	69,332
売上原価	△14,953	△14,980
売上総利益	45,445	54,352
販売費及び一般管理費	△19,834	△23,725
その他の収益	762	382
その他の費用	△3,669	△7,297
営業利益	22,704	23,712
金融収益	2,117	2,849
金融費用	△15	△1,856
持分法による投資損失	△178	△97
税引前四半期利益	24,628	24,608
法人所得税費用	△4,981	△4,982
四半期利益	19,647	19,626
四半期利益の帰属		
親会社の所有者	19,606	22,305
非支配持分	41	△2,679
四半期利益	19,647	19,626
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	22.27円	24.98円
希薄化後1株当たり四半期利益	21.85円	24.77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 2017年1月1日 至 2017年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018年9月30日)
四半期利益	58,761	98,147
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	1,554	△648
確定給付型年金制度の再測定額	△0	1
法人所得税	△667	256
純損益に振替えられることのない 項目合計	887	△391
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	8,012	△14,578
持分法によるその他の包括利益	1	△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	8,013	△14,578
その他の包括利益合計	8,900	△14,969
四半期包括利益	67,661	83,178
四半期包括利益の帰属		
親会社の所有者	67,679	86,336
非支配持分	△18	△3,158
四半期包括利益	67,661	83,178

## 【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 2017年7月1日 至 2017年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (自 2018年7月1日 至 2018年9月30日)
四半期利益	19,647	19,626
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	2,220	△273
確定給付型年金制度の再測定額	△0	△1
法人所得税	△814	128
純損益に振替えられることのない 項目合計	1,406	△146
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	3,240	16,653
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	3,240	16,653
その他の包括利益合計	4,646	16,507
四半期包括利益	24,293	36,133
四半期包括利益の帰属		
親会社の所有者	24,214	38,375
非支配持分	79	△2,242
四半期包括利益	24,293	36,133

## (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 2017年1月1日 至 2017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)	3,519	86,753	△0	56,254	226,398	372,924	4,770	377,694
四半期利益	—	—	—	—	58,960	58,960	△199	58,761
その他の包括利益	—	—	—	8,719	—	8,719	181	8,900
四半期包括利益合計	—	—	—	8,719	58,960	67,679	△18	67,661
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	4,457	4,457	—	—	—	8,914	—	8,914
新株発行費用	—	△30	—	—	—	△30	—	△30
株式に基づく報酬取引	—	—	—	△827	—	△827	—	△827
支配継続子会社に対する 持分変動	—	△74	—	—	—	△74	△96	△170
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	—	—	—	2,217	△2,217	—	—	—
所有者との取引額合計	4,457	△37,126	△0	1,390	38,863	7,584	△47	7,537
資本(期末)	7,976	49,627	△0	66,363	324,221	448,187	4,705	452,892

当第3四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018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)	9,390	41,021	—	91,033	323,763	465,207	5,011	470,218
四半期利益	—	—	—	—	101,168	101,168	△3,021	98,147
その他の包括利益	—	—	—	△14,832	—	△14,832	△137	△14,969
四半期包括利益合計	—	—	—	△14,832	101,168	86,336	△3,158	83,178
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	4,875	4,875	—	—	—	9,750	—	9,750
新株発行費用	—	△35	—	—	—	△35	—	△35
新株予約権の失効	—	—	—	△359	359	—	—	—
株式に基づく報酬取引	—	—	—	1,871	—	1,871	—	1,871
子会社取得に係る非支配 持分	—	—	—	—	—	—	10,330	10,330
支配継続子会社に対する 持分変動	—	△8	—	—	—	△8	24	16
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	—	—	—	135	△135	—	—	—
その他の増減	—	19	—	—	—	19	—	19
所有者との取引額合計	4,875	△6,340	△1	1,647	11,415	11,596	10,354	21,950
資本(期末)	14,265	34,681	△1	77,848	436,346	563,139	12,207	575,346

## (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3四半期連結累計期間 (自 2017年1月1日 至 2017年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年1月1日 至 2018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	71,575	111,587
減価償却費及び償却費	4,308	4,787
株式報酬費用	1,247	4,405
受取利息及び受取配当金	△3,792	△6,811
支払利息	18	51
減損損失	8,492	8,390
持分法による投資損失	530	307
段階取得に係る差益	—	△2,747
為替差損益(△は益)	7,051	△10,750
営業債権及びその他の債権の増減額(△は増加)	△16,074	△10,839
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△5,919	△4,069
仕入債務及びその他の債務の増減額(△は減少)	1,162	△851
繰延収益の増減額(△は減少)	1,524	△533
引当金の増減額(△は減少)	747	△2,428
その他	△1,010	461
小計	69,859	90,960
利息及び配当金の受取額	3,274	5,308
利息の支払額	△20	△50
法人所得税の支払額	△11,918	△13,515
営業活動によるキャッシュ・フロー	61,195	82,703
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)	△20,139	△57,231
有形固定資産の取得による支出	△1,880	△1,351
有形固定資産の売却による収入	41	28
無形資産の取得による支出	△684	△533
長期前払費用の増加を伴う支出	△40	△71
有価証券の取得による支出	△3,811	△1,680
有価証券の売却及び償還による収入	529	2,401
関連会社取得による支出	△1,748	△990
子会社の取得による支出	△2,782	△12,787
その他	141	791
投資活動によるキャッシュ・フロー	△30,373	△71,423
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)	—	△15
長期借入金の返済による支出	△1,683	△837
ストック・オプションの行使による収入	6,809	7,116
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	△76	△25
財務活動によるキャッシュ・フロー	4,925	6,238
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	35,747	17,518
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	△352	△1,829
現金及び現金同等物の四半期末残高	188,078	168,931

(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3四半期連結累計期間及び前第3四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3四半期連結累計期間)

前第3半期連結累計期間(自 2017年1月1日 至 2017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								
PCオンライン	3,033	134,809	2,669	3,004	475	143,990	—	143,990
モバイル	6,419	27,028	—	3,399	—	36,846	—	36,846
その他	13	1,405	—	—	—	1,418	—	1,418
外部収益 計	9,465	163,242	2,669	6,403	475	182,254	—	182,254
セグメント間収益	247	1,438	—	494	388	2,567	△2,567	—
計	9,712	164,680	2,669	6,897	863	184,821	△2,567	182,254
セグメント利益又は損失 (注1)	△2,551	92,234	1,559	△4,931	△188	86,123	47	86,170
その他の収益・費用 (純額)								△7,426
営業利益								78,744
金融収益・費用(純額) (注4)								△6,639
持分法による投資損失								△530
税引前四半期利益								71,575

(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47百万円は、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10,175百万円であります。

当第3四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018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								
PCオンライン	2,775	157,420	2,121	2,457	207	164,980	—	164,980
モバイル	4,395	24,985	—	12,113	—	41,493	—	41,493
その他	4	1,161	—	△0	2	1,167	—	1,167
外部収益 計	7,174	183,566	2,121	14,570	209	207,640	—	207,640
セグメント間収益	800	1,565	—	777	227	3,369	△3,369	—
計	7,974	185,131	2,121	15,347	436	211,009	△3,369	207,640
セグメント利益又は損失 (注1)	△5,580	109,362	1,118	△5,115	△367	99,418	9	99,427
その他の収益・費用 (純額)								△4,974
営業利益								94,453
金融収益・費用(純額) (注4)								17,441
持分法による投資損失								△307
税引前四半期利益								111,587

- (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。
4. 金融収益の主な内訳は、為替差益11,334百万円であります。
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3四半期連結会計期間)

前第3四半期連結会計期間(自 2017年7月1日 至 2017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								
PCオンライン	946	43,463	699	1,084	124	46,316	—	46,316
モバイル	1,914	10,340	—	1,389	—	13,643	—	13,643
その他	6	433	—	—	—	439	—	439
外部収益 計	2,866	54,236	699	2,473	124	60,398	—	60,398
セグメント間収益	95	456	—	146	152	849	△849	—
計	2,961	54,692	699	2,619	276	61,247	△849	60,398
セグメント利益又は損失 (注1)	△700	28,109	326	△2,072	△102	25,561	50	25,611
その他の収益・費用 (純額)								△2,907
営業利益								22,704
金融収益・費用(純額)								2,102
持分法による投資損失								△178
税引前四半期利益								24,628

(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50百万円は、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 2018年7月1日 至 2018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								
PCオンライン	963	49,876	878	881	33	52,631	—	52,631
モバイル	1,638	10,596	—	4,062	—	16,296	—	16,296
その他	△8	411	—	△0	2	405	—	405
外部収益 計	2,593	60,883	878	4,943	35	69,332	—	69,332
セグメント間収益	389	732	—	421	55	1,597	△1,597	—
計	2,982	61,615	878	5,364	90	70,929	△1,597	69,332
セグメント利益又は損失 (注1)	△1,806	33,661	523	△1,704	△55	30,619	8	30,627
その他の収益・費用 (純額)								△6,915
営業利益								23,712
金融収益・費用(純額)								993
持分法による投資損失								△97
税引前四半期利益								24,608

(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8百万円は、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。

## 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 2017年1月1日 至 2017年9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	3,029	10,658	12	13,699
韓国	42,119	16,215	1,353	59,687
中国	92,363	193	4	92,560
北米	2,694	3,409	8	6,111
その他	3,785	6,371	41	10,197
合計	143,990	36,846	1,418	182,254

(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3四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018年9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	2,803	6,926	18	9,747
韓国	42,140	14,993	1,090	58,223
中国	114,909	188	6	115,103
北米	2,212	9,971	6	12,189
その他	2,916	9,415	47	12,378
合計	164,980	41,493	1,167	207,640

(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 2017年7月1日 至 2017年9月30日)

	事業別の売上収益			合計
	PCオンライン 百万円	モバイル 百万円	その他 百万円	百万円
主な地域市場				
日本	946	2,929	6	3,881
韓国	15,409	7,780	418	23,607
中国	27,768	38	—	27,806
北米	992	1,152	4	2,148
その他	1,201	1,744	11	2,956
合計	46,316	13,643	439	60,398

(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3四半期連結会計期間(自 2018年7月1日 至 2018年9月30日)

	事業別の売上収益			合計
	PCオンライン 百万円	モバイル 百万円	その他 百万円	百万円
主な地域市場				
日本	974	2,561	6	3,541
韓国	18,592	4,192	384	23,168
中国	31,144	68	4	31,216
北米	786	4,102	3	4,891
その他	1,135	5,373	8	6,516
合計	52,631	16,296	405	69,332

(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。