



平成27年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

平成28年2月10日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社ネクソン

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

定時株主総会開催予定日 平成28年3月29日

配当支払開始予定日 平成28年3月30日

有価証券報告書提出予定日 平成28年3月30日

決算補足説明資料作成の有無：有

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27年12月期の連結業績（平成27年1月1日～平成27年12月31日）

(1) 連結経営成績

(%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		当期包括利益 合計額	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年12月期	190,263	10.0	62,290	36.9	68,006	29.1	55,601	89.0	55,132	88.1	40,642	△2.8
26年12月期	172,930	11.3	45,509	△10.2	52,671	8.3	29,421	△2.9	29,316	△2.7	41,824	△55.0

	基本的1株当たり 当期利益	希薄化後 1株当たり当期利益	親会社所有者帰属持分 当期利益率	資産合計 税引前利益率	売上収益 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
27年12月期	127.86	124.67	15.4	15.8	32.7
26年12月期	67.43	66.34	9.0	12.3	26.3

(参考) 持分法による投資損益 27年12月期 91百万円 26年12月期 △198百万円

(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	1株当たり親会社 所有者帰属持分
	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
27年12月期	425,586	379,681	374,447	88.0	862.55
26年12月期	437,022	345,477	340,380	77.9	789.28

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
27年12月期	60,152	56,412	△35,639	194,225
26年12月期	58,118	△61,820	△27,050	117,729

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	親会社所有者 帰属持分配当 率(連結)
	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	円 銭	円 銭	百万円	%	%
26年12月期	-	5.00	-	5.00	10.00	4,332	14.8	1.3
27年12月期	-	5.00	-	5.00	10.00	4,319	7.8	1.2
28年12月期(予想)	-	5.00	-	5.00	10.00	-	-	-

3. 平成28年12月期第1四半期の連結業績予想（平成28年1月1日～平成28年3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
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第1四半期(累計)	48,963	△5.8	18,636	△16.1	19,430	△21.3	16,482	△12.5	16,280	△12.2	37.50
	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~	~
	52,532	1.1	22,202	△0.1	22,997	△6.8	19,510	3.5	19,304	4.1	44.46

(注) 平成28年12月期の連結業績予想については、現時点で第2四半期(累計)及び通期の合理的な業績予想の算定が困難であるため、第1四半期(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. 経営成績・財政状態に関する分析(3) 連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 期中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）	27年12月期	434,117,117株	26年12月期	431,256,017株
② 期末自己株式数	27年12月期	-株	26年12月期	-株
③ 期中平均株式数	27年12月期	431,176,948株	26年12月期	434,782,748株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成27年12月期の個別業績（平成27年1月1日～平成27年12月31日）

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年12月期	5,815	△27.2	△3,772	-	14,145	△42.3	8,172	482.5
26年12月期	7,987	△28.9	△3,277	-	24,532	92.9	1,403	△81.4

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
27年12月期	18.95	18.53
26年12月期	3.23	3.18

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
27年12月期	108,634	104,630	92.1	230.41
26年12月期	148,097	108,598	70.7	242.68

(参考) 自己資本 27年12月期 100,025百万円 26年12月期 104,658百万円

(注) 個別業績における財務数値については、日本基準に基づいております。

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、連結財務諸表に対する監査手続が実施中です。

※ 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. 経営成績・財政状態に関する分析(3) 連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

(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. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	4
(4) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	5
2. 企業集団の状況	6
3. 経営方針	10
(1) 会社の経営の基本方針	10
(2) 目標とする経営指標	10
(3) 中長期的な会社の経営戦略	10
(4) 会社の対処すべき課題	10
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	11
5. 連結財務諸表	12
(1) 連結財政状態計算書	12
(2) 連結損益計算書	14
(3) 連結包括利益計算書	15
(4) 連結持分変動計算書	16
(5) 連結キャッシュ・フロー計算書	17
(6) 連結財務諸表に関する注記事項	18
(継続企業の前提に関する注記)	18
(会計方針の変更・会計上の見積りの変更)	18
(セグメント情報等)	19
(1株当たり情報)	22
(重要な後発事象)	22

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

当連結会計年度における世界経済は、中国を始めとするアジア新興国等では弱さがみられるものの、米国及び欧州経済の回復に支えられ、全体としては緩やかな回復が続きました。米国では、雇用・所得環境の改善が続く中、個人消費が堅調に推移しました。欧州では、失業率が緩やかに低下する中、実質所得が増加することにより個人消費が好調に推移し、景気は緩やかに回復しました。一方、中国では、投資や輸出、生産が弱い動きとなる等、景気は緩やかに減速しました。中国経済減速の影響を受けて、アジア新興国の景気もやや減速しました。わが国経済は、アベノミクスの下、長引くデフレからの早期脱却と日本経済の再生に向けて大きく前進しました。デフレ状況ではなくなる中、経済の好循環が回り始め、景気は緩やかな回復基調が続きました。しかし、企業と家計の所得から設備投資や個人消費等の支出への波及には遅れがみられました。

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。

当連結会計期間におきましては、中国における主力のPCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の当第4四半期に実施したコンテンツ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、引き続き好調を維持しました。韓国におきましては、『EA SPORTS™ FIFA Online 3』(以下『FIFA Online 3』)の売上収益が4年に一度のFIFAワールドカップの強力な追い風を受けて好調であった前第4四半期との比較になることから前年同期比で減少した一方で、当第4四半期にリリースしたモバイルゲーム『HIT』が大変好調なスタートを切ったこと、また当第3四半期にリリースした『ドミネーションズ -文明創造-』(以下『ドミネーションズ』)等のモバイルゲームが売上収益に寄与したことからモバイル売上収益が前年同期比で大きく増加しました。また、韓国に加えて当第3四半期より台湾、日本、香港、マカオでサービスを開始したモバイルゲーム『ドミネーションズ』が売上収益に貢献したこと等により当第4四半期の売上収益は前年同期比で増加しました。

費用面では、『FIFA Online 3』の売上収益が前年同期比で減少した一方で、『HIT』や『ドミネーションズ』等のモバイルパブリッシングタイトルの売上収益が前年同期比で増加したことに伴うロイヤリティ費用の増加等により、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、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に係る主要なIPの償却終了に伴い減価償却費が減少しましたが、主に新規タイトルの配信開始に伴う広告宣伝費及びモバイル売上収益の増加に伴いプラットフォーム利用料等が大きく増加した結果、前年同期比で微増となりました。また、為替相場の変動の影響により為替差損が増加した結果、金融収益は減少し、金融費用は前年同期比で増加しました。法人所得税費用につきましては、韓国子会社のネオプル・インクが前連結会計年度末に韓国済州島に移転したことによる法人税の優遇措置に伴いネオプル・インクの法人所得税費用が減少したこと等から、前年同期比で減少しました。

上記の結果、当連結会計年度の売上収益は190,263百万円(前期比10.0%増)、営業利益は62,290百万円(同36.9%増)、税引前当期利益は68,006百万円(同29.1%増)、親会社の所有者に帰属する当期利益は55,132百万円(同88.1%増)となりました。

報告セグメントの業績は、次のとおりであります。

① 日本

当連結会計年度の売上収益は20,772百万円(前期比30.6%減)、セグメント損失は1,929百万円(前期は1,275百万円の損失)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

当連結会計年度の売上収益は152,571百万円(前期比16.6%増)、セグメント利益は70,709百万円(同14.3%増)となりました。韓国国内においては、主に4年に一度のFIFAワールドカップの強力な追い風を受けて好調であった前期との比較になることから『FIFA Online 3』の売上収益が減少した一方で、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)や『サドンアタック』(Sudden Attack)等の既存PCオンラインゲームが前期比で成長したこと、当連結会計年度にリリースした『HIT』及び『ドミネーションズ』等の新たな売上収益が加わったことにより好調に推移しました。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。当連結会計年度においては、中国における主力PCオンラインゲーム『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)の旧正月及び国慶節の連休向けコンテンツ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、ロイヤリティ収益が増加したため、好調に推移しました。

③ 中国

当連結会計年度の売上収益は4,087百万円(前期比5.3%減)、セグメント利益は2,189百万円(同14.5%減)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が減少しました。

④ 北米

当連結会計年度の売上収益は11,111百万円(前期比101.2%増)、セグメント損失は4,024百万円(前期は2,746百万円の損失)となりました。北米地域におきましては、主に第2四半期に欧米地域でサービスを開始したモバイルゲーム『ドミネーションズ』の寄与により増収となりましたが、これに伴うマーケティング費用等の増加により損失が増加しました。

⑤ その他

当連結会計年度の売上収益は1,722百万円(前期比23.6%減)、セグメント損失は560百万円(前期は435百万円の損失)となりました。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当連結会計年度末の総資産は425,586百万円であり、前連結会計年度末に比べて11,436百万円減少しております。主な要因は、現金及び現金同等物の増加(前期比76,496百万円増)、償却及び減損による無形資産の減少(同9,054百万円減)、エヌシーソフト・コーポレーション株式等の売却に伴う非流動資産に計上しているその他の金融資産の減少(同74,203百万円減)等であります。

(負債)

当連結会計年度末の負債合計は45,905百万円であり、前連結会計年度末に比べて45,640百万円減少しております。主な要因は、返済による借入金の減少(前期比32,007百万円減)、未払法人所得税の減少(同5,701百万円減)、繰延税金負債の減少(同3,230百万円減)等であります。

(資本)

当連結会計年度末における資本の残高は379,681百万円であり、前連結会計年度末に比べて34,204百万円増加しました。主な要因は、当期利益計上に伴う利益剰余金の増加(前期比55,076百万円増)、その他の資本の構成要素の減少(同18,736百万円減)等であります。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下「資金」といいます。)は、前連結会計年度末に比べ76,496百万円増加し、194,225百万円となりました。

当連結会計年度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60,152百万円(前期は58,118百万円の収入)となりました。主な収入要因は、税引前当期利益68,006百万円、減価償却費13,060百万円、減損損失5,321百万円であり、主な支出要因は、法人所得税の支払23,019百万円によるものです。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果得られた資金は56,412百万円(前期は61,820百万円の支出)となりました。主な収入要因は、有価証券の売却による収入66,882百万円によるものです。

(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35,639百万円(前期は27,050百万円の支出)となりました。主な支出要因は、長期借入金の返済による支出32,194百万円、自己株式取得による支出10,169百万円であり、主な収入要因はストック・オプションの行使による収入6,127百万円によるものです。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成26年12月期	平成27年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	77.9	88.0
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	111.0	201.9
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.6	0.1
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	106.7	123.7

親会社所有者帰属持分比率 : 親会社所有者に帰属する持分(期末)/資産合計(期末)

時価ベースの親会社所有者帰属持分比率 : 株式時価総額/資産合計(期末)

キャッシュ・フロー対有利子負債比率 : 有利子負債/キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ : キャッシュ・フロー/利払い

(注1) いずれも連結ベースの財務数値により計算しております。

(注2) 株式時価総額は自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

(注3) キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しております。

(注4) 有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っているすべての負債を対象としております。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

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変化しております。連結業績見通しにつきましては、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、成長予測が難しく、ユーザーからの人気やヒットタイトルの有無などの不確定要素に売上収益が大きく左右されます。そのため、特定の数値による通期の業績の予想が困難です。当社では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、翌四半期の連結業績予想をレンジ形式で開示しております。

当社グループにおける平成28年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益48,963~52,532百万円(前年同期比5.8%減~1.1%増)、営業利益18,636~22,202百万円(同16.1%減~0.1%減)、税引前利益19,430~22,997百万円(同21.3%減~6.8%減)、四半期利益16,482~19,510百万円(同12.5%減~3.5%増)、親会社の所有者に帰属する四半期利益16,280~19,304百万円(同12.2%減~4.1%増)、基本的1株当たり四半期利益37.50~44.46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。取引における主要な為替レートは1ドル=118.34円、100ウォン=9.86円、1中国元=18.01円と想定しております。為替レートの当社グループ業績への影響度については、一般に韓国ウォンや中国人民元の対日本円為替レートは米国ドルの対日本円為替レートと連動して推移するという前提を置いて算出しております。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1四半期は売上収益が約414百万円、営業利益が約171百万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月期第1四半期におけるPCオンライン事業の予想売上収益は38,067~40,506百万円、モバイル事業の予想売上収益は10,896~12,026百万円です。第1四半期は、韓国及び中国において旧正月の影響による強い季節性が見込まれます。

第1四半期のPCオンライン事業では、韓国で、『FIFA Online 3』、『サドンアタック』(Sudden Attack)、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)、『メイプルストーリー』(MapleStory)等、既存の主力PCタイトルに対しコンテンツアップデートを予定しております。また、中国においては主力PCタイトル『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に対し、旧正月の時期に合わせたコンテンツアップデートを平成28年1月26日に実施し、好調なスタートを切った後、安定的に推移しております。

モバイル事業では主に平成27年度にリリースした『ドミネーションズ』や『HIT』からの寄与により前年同期比で大きく増加することを見込んでいます。

平成28年度第1四半期の費用面では、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に係るIPの償却が平成27年度の期中に終了したことにより、前年同期比では減価償却費が大幅に減少する一方で、広告宣伝費の増加、主に韓国における給与及び従業員数の増加等に伴う人件費の増加、またモバイル事業の成長に伴うプラットフォーム利用料等の変動費の増加が見込まれることから、前年同期比で増加することを見込んでいます。

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などにより予想数値と異なる可能性があります。

(4) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主保護の基本原則を十分認識し、株主資本の状況、経営実績、収益見通し等を慎重に検討した上で、業績の進展状況に応じて、剰余金の配当・株式分割等を通じて株主に対し利益還元を行う方針であります。内部留保資金の用途につきましては、経営基盤強化と今後の事業成長のために、M&Aやゲーム配信権の取得等、事業を積極的に展開し、成長させるべく資金を有効に活用してまいりたいと考えております。

上記の方針に則り、当期末の配当につきましては5円を予定しております。また、次期の配当につきましても、中間、期末ともに5円を予定しております。

当社においては、剰余金の配当は取締役会の決議により定めることとしております。なお、当社定款には、「剰余金の配当等会社法第459条第1項各号に定める事項については、法令に別段の定めのある場合を除き、株主総会の決議によらず取締役会の決議により定める」旨及び「期末配当の基準日は、毎年12月31日」とし、「中間配当の基準日は、毎年6月30日」とする旨を定めております。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社、連結子会社21社及び関連会社7社(平成27年12月31日現在)により構成されており、PCオンラインゲーム及びモバイルゲームの制作・開発、配信に関連した事業を行っております。取り扱う商品・サービスについて、国内では主に当社、株式会社gloopsが、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」、「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。

日本：当社、株式会社gloops、コムリエ株式会社

韓国：ネクソン・コリア・コーポレーション、ロシモ・カンパニー・リミテッド、ネオプル・インク、ネクソン・ネットワークス・コーポレーション、ネオン・スタジオ・コーポレーション、エヌドアーズ・コーポレーション、ネクソン・ジーティー・カンパニー・リミテッド、ネクソン・コミュニケーションズ・カンパニー・リミテッド、ネクソン・スペース・カンパニー・リミテッド、シング・ソフト・インク、ブリアン・ゲームズ・コーポレーション

中国：ルシアン・ソフトウェア・デベロップメント・カンパニー・リミテッド

北米：ネクソン・アメリカ・インク、ファンテージ・ドットコム・インク、ネクソン・エム・インク、ロシモ・アメリカ・インク

その他：ネクソン・ヨーロッパ・GmbH、グループス・ベトナム・インク、ネクソン・タイワン・リミテッド

当社グループでは事業部門を①PCオンライン事業、②モバイル事業に区分しております。

① 事業部門について

(a) PCオンライン事業

PCオンライン事業部門では、主にPCオンラインゲームの制作・開発、配信を行っております。また、付随してPCオンラインゲーム配信に係るコンサルティング事業やゲーム内広告事業並びにマーチャンダイジング事業などの業務も行っております。

PCオンラインゲームでは、インターネットに接続した多数のゲームプレイヤーがゲームサーバーにつながった状態で同時にゲームをプレイします。

当社グループが配信する代表的なゲームタイトルには、『メイプルストーリー』(MapleStory)、『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)、『サドンアタック』(Sudden Attack)、『カウンターストライクオンライン』(Counter-Strike Online)、『FIFA Online 3』などがあります。新規ゲームタイトルのサービス化にあたっては、世界の各地域のユーザー特性やその嗜好性、配信するゲームのジャンルを考慮した上で試験的な配信を行うなどして、市場の違いに柔軟に対応しております。

また、ネクソン・コリア・コーポレーションやネオプル・インクなどの当社グループが開発したPCオンラインゲームは、自らが、または当社やネクソン・アメリカ・インク、ネクソン・ヨーロッパ・GmbHなどの当社グループ会社を通じて市場が大きな地域では直接的に配信を行っており、PCオンラインゲームの制作・開発、配信をグループ内で連携することで、事業上の相乗効果最大化に努めております。加えて、当社が配信権を獲得した、当社グループ以外の他の開発会社が開発したPCオンラインゲームについても、当社グループがパブリッシングし、多数のユーザーへ向けてゲームを配信することで収益の最大化を図るとともに、開発会社と良好な関係を構築しながらゲームの配信サービスを提供しております。当社グループが直接的に配信を行っていない地域では、現地のパブリッシャーを通じて当社グループが制作したPCオンラインゲームを配信しております。以上のような事業上の取り組みを通じて、当社は世界中のユーザーへ面白くて、独創的なゲームを配信できるよう鋭意努力しております。

コンサルティング事業は、ルシアン・ソフトウェア・デベロップメント・カンパニー・リミテッドが中国国内の配信会社に対して、ビルディングシステム(注)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ます。

また、ネクソン・ネットワークス・コーポレーションは、韓国において、PCオンラインゲームを提供する際の顧客支援及びネットカフェ運営に係るサービスを提供しております。

ゲーム内広告事業は、PCオンラインゲーム内広告の強みであるゲームコンテンツや広告内容の継続的なアップデートを通じ、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直接露出できるといった特徴や、広告を一括管理している専用サーバーを通じ、異なる広告をターゲットユーザーに合わせて同時刻に露出できるという特徴を生かし、事業を展開しております。

マーチャンダイジング事業は、当社グループが保有するゲーム内の人気キャラクターを用いて商品を製作・販売する事業です。

(注) ビリングシステム：企業が提供するインターネットや電子メール等のサービスに係る電子的な利用明細確認サービス

(b) モバイル事業

モバイル事業部門では、スマートフォン、タブレット等の端末でプレイするモバイルゲームの開発、配信を行っています。当社グループでは、国内や海外においてモバイルゲームの開発、配信を行っております。国内では主に、株式会社gloopsがモバイルゲームの開発、配信を行っております。当社もモバイルゲームの配信を行っております。韓国では主にネクソン・コリア・コーポレーション、ネオプル・インク、エヌドアーズ・コーポレーション、ネクソン・ジーティー・カンパニー・リミテッド、などがモバイルゲームの開発、配信を行っております。米国では主にネクソン・エム・インクがモバイルゲームの配信を行っております。

② PCオンラインゲームのビジネスモデルについて

PCオンラインゲームにおいて当社が採用しているビジネスモデルは、以下の3種類に区分することができます。

(a) 自社配信モデル

自社配信モデルは、当社グループのネクソン・コリア・コーポレーション、ネオプル・インクなどで開発したゲームを自らが、または当社や当社グループのネクソン・アメリカ・インク、ネクソン・ヨーロッパ・GmbHなどの会社が直接にゲームサービス（ネットワーク環境の構築、マーケティング、ユーザーサポート等を含む）を行うモデルです。

配信開始後は、課金方法に応じてユーザーから利用料を回収しますが、多くの場合は決済代行会社に手数料を支払い、ユーザーの利用料金回収業務を委託しています。

(b) ライセンス供与モデル

ライセンス供与モデルにおいて当社グループは、製品化したゲームの著作権者として、当社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。

ライセンス契約を締結し、配信権を得た配信会社は、サービスを行うにあたって必要なネットワーク環境の構築、マーケティング、ユーザーサポートを主体となって行います。また、ゲーム著作権を持つ当社グループ各社は、配信会社の収益拡大のために、これらの活動を支援いたします。

当社グループでは、PCオンラインゲームを開発しているネクソン・コリア・コーポレーションやネオプル・インクなどが、例えば中国などにおいて、当社グループ外の配信会社に配信権を供与しています。

なお、配信権を供与するライセンス契約は原則として1つのゲームタイトルにつき、1か国1社を原則とし、配信会社に対しては現地での独占的な配信権を当社グループとしては許諾しております。これに対し、ゲーム著作権を持つ当社グループ各社は継続的なゲームコンテンツのアップデートや、テクニカルサポートを提供し、配信会社との契約締結時には契約金を、ゲームの配信サービス開始後は配信会社がユーザーから回収するサービス利用料に応じて、その一定率をロイヤリティとして受け取ります。

なお、ロイヤリティ等の支払い条件については、配信会社が所在する現地の実情を踏まえながら個別の契約に基づいて定めております。

(c) ライセンス配信モデル

ライセンス配信モデルでは、当社グループはグループ外のPCオンラインゲーム開発会社とライセンス契約を締結し、特定地域の独占配信権を取得し、当社グループでサービスを提供するネットワーク環境を構築し、マーケティング及びユーザーサポートを行い、ゲームの配信サービスを提供いたします。

当社はユーザーからサービス利用料を回収いたしますが、そこから一定のロイヤリティをグループ外のPCオンラインゲーム開発会社に支払います。

当社グループにおいては、ヴァルヴ・コーポレーションとの『カウンターストライクオンライン』（Counter-Strike Online）に係る取引やエレクトロニック・アーツとの『FIFA Online 3』及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』に係る取引がライセンス配信モデルに該当します。

③ PCオンラインゲームの収益モデルについて

現在のPCオンラインゲームにおける課金方法は以下の3種類があります。なお、当社グループでは(a)の方法で課金を行っております。

(a) ゲーム内の有料アイテム購入時に課金するアイテム課金制

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(衣装や武器等)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いいます。

基本的なゲームの利用料が無料であることから、ユーザーが新たにPCオンラインゲームのプレイを始めようとする際の意識的ハードルは低くなり、新規のユーザーが気軽にゲームを始められる反面、ゲームが生み出す売上収益がゲーム内で販売する有料アイテム等の魅力に影響されることがあります。近年では基本的なゲームの利用料が無料のゲームについて、市場認知度が向上したことに伴い、新規ユーザーの確保を目的にこの方式を採用するPCオンラインゲームが市場全体として増加しております。

当社グループでは、より多くのユーザーに当社グループが提供するゲームのサービスを楽しんでいただくことを目的に、アイテム課金制度をいち早くPCオンラインゲームに取り入れております。

(b) 利用期間に応じた従量課金制(定額課金制)

従量課金制(定額課金制)とは、ゲームを行うための利用料金を、月数や日数、時間数単位で定額の固定利用料金をユーザーに対し課金する方法を指します。

この方法の場合、ユーザー数を確保することで一定の売上収益が発生する一方で、基本的な利用料が無料のゲームと比較すると、新規ユーザーがゲームを始める際に毎月一定額の支出を負担に感じる可能性もあります。

(c) 広告収入モデル

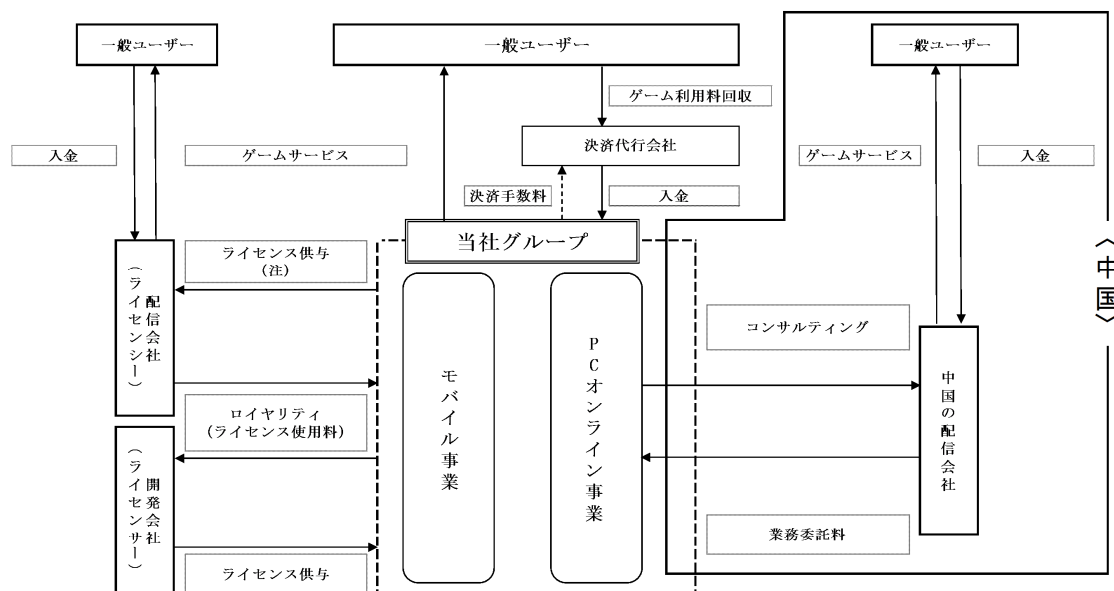
ゲームの利用料は無料ですが、ゲームの前後やゲーム中に画面に表示される広告により収入を得るモデルです。

このモデルの広告は、一般に企業広告によるものが多いため、上記の(a)又は(b)と組み合わせる方式が多く、ゲームそのものの人気(集客度)に影響を受けます。

[事業系統図]

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、<図1>のとおりであります。

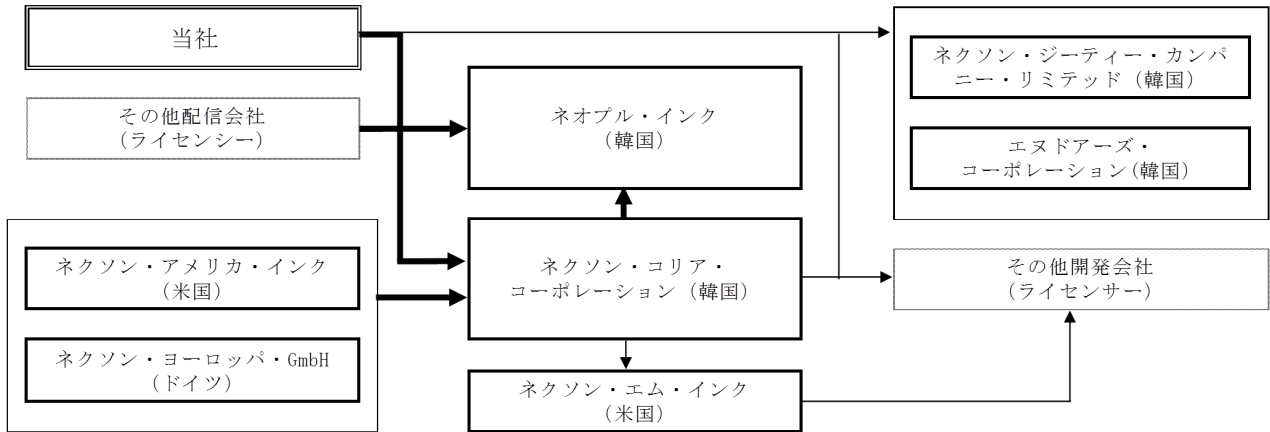
<図1>



(注) 1つのゲームタイトルにつき、1か国1社を原則とし、現地独占配信権を許諾しております。

また、当社グループにおけるロイヤリティ収入の流れは<図2>のとおりであり、当社及び主な子会社について記載しております。なお、太線は主要な流れを示しております。

<図2>



3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは世界最高のゲーム会社を目指しています。新規のゲームタイトルにおいては楽しくて、独創的で他のゲームと異なる高品質なゲームを提供すること、既存ゲームタイトルにおいては、魅力的なコンテンツアップデートとユーザーを満足させるゲーム運用を通じて、ユーザーに長期間に渡り継続的にゲームプレイを楽しんでもらうことを当社の基本方針としております。

(2) 目標とする経営指標

当社グループが重視している経営指標は、売上収益および営業利益であります。売上収益および営業利益を継続的に成長させることにより、企業価値の向上を実現してまいります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

現在、ゲーム業界では「オンライン型」、「マルチプレイヤー型」、「Free-to-Playモデル」の三つの特徴をもったゲームが主流となっています。

当社グループは内部開発及びパブリッシングを通じた新規ゲームコンテンツの調達力、ゲームの運用力、グローバルな事業基盤、強固な財務体質といった強みを持っております。これらの強みを生かし、長期的には世界最高のゲーム会社を目指して、ゲーム業界のリーディングプレイヤーとしてのポジションを築き、世界中のユーザーに向けて楽しくて、独創的で他のゲームと異なる高品質なゲームを提供し続けます。

当社グループは、世界最高のゲーム会社を目指し、更なる成長を実現させるために、下記の3つの項目に重点的に注力してまいります。

ゲーム (Product) : プラットフォームに拘わらず最高の品質かつ独創的なゲームこそが、成功を取めると考えます。当社では、より少数の優良なゲームへと注力していきます。優良なタイトルとは、多くのユーザーを惹きつけ、長期間プレイしたくなるような、本当に楽しんでもらえるゲームのことです。

人材 (People) : 斬新で革新的、かつユーザーを楽しませるゲームを創り出すには、業界にいる最高の人材を世界中から惹き付ける必要があります。新たな採用アプローチや人材管理を行い、競争の激しい業界においても、他社とは違う魅力的な職場を提供できるよう尽力します。開発者たちのために最高に楽しいゲームを創り出すための自由な環境を整えると同時に、彼らの創作が世界中の多数のユーザーに届けられるという当社のユーザーリーチを訴求することにより、一層の差別化を図っていきます。

パートナー (Partners) : 当社には、ゲーム業界で世界レベルのゲーム開発会社との事業提携を成功させてきた誇るべき実績があります。パートナー企業としての信頼とパフォーマンスにも定評を得ています。オンライン進出を目指す企業や事業展開地域の拡大を目指す企業にとって、当社の有する「Free-to-Play」の運用ノウハウとグローバルな配信力が魅力となり、数々の協業が実現してきました。引き続き、このような実績と経験を活かし、今後も新たなパートナーシップの機会を模索してまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループは、将来にわたる成長を遂げるため、以下の事項を対処すべき課題として取り組んでいく方針であります。

① 魅力ある高品質な新規ゲームタイトルの提供及び既存ゲームタイトルへのコンテンツアップデートの実施

ゲームを提供するハードウェアがPCでもモバイルでも、またゲームを提供する地域が日本、韓国、中国、米国など世界のどこであっても、ゲームの事業において優劣を決するのは、ゲームコンテンツの品質が高いかどうかです。『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)や『メイブルストーリー』(MapleStory)をはじめとする、当社グループが現在サービスを提供している人気ゲームタイトルだけに満足することなく、世界最高のゲーム会社を目指して、最高の楽しさと特別な経験をユーザーに提供するため、当社グループは楽しくて、独創的で他のゲームとは異なる、高品質なゲームを提供するとともに、既存ゲームタイトルにおいては、魅力的なコンテンツアップデートとユーザーを長期間にわたって惹きつけて満足させられるようなゲーム運用を目指しています。そのために、ゲーム運営力の強化に加えて、グループ内におけるゲーム開発力及びパブリッシングの強化、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り、高品質な新規ゲームタイトルを配信するとともに、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できるよう、事業基盤を更に強化してまいります。

② 情報セキュリティの強化

当社グループがサービスを提供するPCオンラインゲームやモバイルゲームは、情報システムを介してゲームデータやユーザーの個人情報を取り扱うサービスであるため、外部者からの不正アクセスや不正利用等を防止するための高度な情報システム基盤や適切な内部情報管理組織を含む情報セキュリティ体制の強化が求められています。

当社グループでは、これまでも情報セキュリティに関するグループ横断的な組織の強化や最新の情報システムの導入などを通じて、情報セキュリティ体制を強化してまいりましたが、ユーザーの皆様に安心して当社グループのサービスを楽しんでいただけるよう、引き続き、情報セキュリティ体制全般の強化に注力してまいります。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、資本市場における財務情報の国際的な比較可能性及び利便性の向上を図るため、2013年12月期より国際会計基準を適用しております。

5. 連結財務諸表

(1) 連結財政状態計算書

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (2014年12月31日)	当連結会計年度 (2015年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	117,729	194,225
営業債権及びその他の債権	32,280	33,362
その他の預金	100,235	97,105
その他の金融資産	3,029	1,973
その他の流動資産	4,852	5,005
流動資産合計	258,125	331,670
非流動資産		
有形固定資産	24,039	22,027
のれん	35,426	35,387
無形資産	16,574	7,520
持分法で会計処理している投資	1,845	2,071
その他の金融資産	93,779	19,576
その他の非流動資産	2,518	3,040
繰延税金資産	4,716	4,295
非流動資産合計	178,897	93,916
資産合計	437,022	425,586

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (2014年12月31日)	当連結会計年度 (2015年12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	10,214	10,874
繰延収益	10,718	9,558
借入金	13,180	1,916
未払法人所得税	12,836	7,135
その他の金融負債	1,268	568
引当金	2,323	2,246
その他の流動負債	6,484	4,587
流動負債合計	57,023	36,884
非流動負債		
繰延収益	2,440	1,985
借入金	23,244	2,501
その他の金融負債	1,820	790
引当金	291	327
その他の非流動負債	1,359	1,280
繰延税金負債	5,368	2,138
非流動負債合計	34,522	9,021
負債合計	91,545	45,905
資本		
資本金	52,481	56,441
資本剰余金	40,830	34,597
その他の資本の構成要素	92,044	73,308
利益剰余金	155,025	210,101
親会社の所有者に帰属する持分合計	340,380	374,447
非支配持分	5,097	5,234
資本合計	345,477	379,681
負債及び資本合計	437,022	425,586

(2) 連結損益計算書

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)	当連結会計年度 (自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)
売上収益	172,930	190,263
売上原価	△44,335	△49,701
売上総利益	128,595	140,562
販売費及び一般管理費	△68,600	△74,212
その他の収益	1,210	1,621
その他の費用	△15,696	△5,681
営業利益	45,509	62,290
金融収益	9,074	7,587
金融費用	△1,714	△1,962
持分法による投資利益(△は損失)	△198	91
税引前当期利益	52,671	68,006
法人所得税費用	△23,250	△12,405
当期利益	29,421	55,601
当期利益の帰属		
親会社の所有者	29,316	55,132
非支配持分	105	469
当期利益	29,421	55,601
1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)		
基本的1株当たり当期利益	67.43円	127.86円
希薄化後1株当たり当期利益	66.34円	124.67円

(3) 連結包括利益計算書

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)	当連結会計年度 (自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)
当期利益	29,421	55,601
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	△15,751	1,650
確定給付型年金制度の再測定額	△7	6
持分法によるその他の包括利益	-	2
法人所得税	6,045	△939
純損益に振替えられることのない項目合計	△9,713	719
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	22,077	△15,715
キャッシュ・フロー・ヘッジ	71	59
持分法によるその他の包括利益	△4	△1
法人所得税	△28	△21
純損益にその後に振替えられる可能性のある 項目合計	22,116	△15,678
その他の包括利益合計	12,403	△14,959
当期包括利益	41,824	40,642
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	41,266	40,505
非支配持分	558	137
当期包括利益	41,824	40,642

(4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)

(単位:百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						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	合計		
資本(期首)	51,952	50,688	△0	74,468	131,374	308,482	4,577	313,059
当期利益	-	-	-	-	29,316	29,316	105	29,421
その他の包括利益	-	-	-	11,950	-	11,950	453	12,403
当期包括利益合計	-	-	-	11,950	29,316	41,266	558	41,824
新株の発行	529	529	-	-	-	1,058	-	1,058
新株発行費用	-	△3	-	-	-	△3	-	△3
配当金	-	-	-	-	△4,373	△4,373	-	△4,373
株式に基づく報酬取引	-	-	-	4,334	-	4,334	-	4,334
非支配持分の取得及び処分	-	△341	-	-	-	△341	△38	△379
自己株式の取得	-	△43	△10,000	-	-	△10,043	-	△10,043
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	-	-	-	1,292	△1,292	-	-	-
所有者との取引額合計	529	△9,858	-	5,626	△5,665	△9,368	△38	△9,406
資本(期末)	52,481	40,830	-	92,044	155,025	340,380	5,097	345,477

当連結会計年度(自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)

(単位:百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						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	合計		
資本(期首)	52,481	40,830	-	92,044	155,025	340,380	5,097	345,477
当期利益	-	-	-	-	55,132	55,132	469	55,601
その他の包括利益	-	-	-	△14,627	-	△14,627	△332	△14,959
当期包括利益合計	-	-	-	△14,627	55,132	40,505	137	40,642
新株の発行	3,960	3,960	-	-	-	7,920	-	7,920
新株発行費用	-	△27	-	-	-	△27	-	△27
配当金	-	-	-	-	△4,305	△4,305	-	△4,305
株式に基づく報酬取引	-	-	-	140	-	140	-	140
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	-	-	-	△4,249	4,249	-	-	-
その他の増減額	-	3	-	-	-	3	-	3
所有者との取引額合計	3,960	△6,233	-	△4,109	△56	△6,438	-	△6,438
資本(期末)	56,441	34,597	-	73,308	210,101	374,447	5,234	379,681

(5) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)	当連結会計年度 (自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前当期利益	52,671	68,006
減価償却費	15,622	13,060
株式報酬費用	4,641	1,908
受取利息及び受取配当金	△3,678	△4,962
支払利息	497	322
減損損失	14,672	5,321
持分法による投資損益(△は益)	198	△91
営業債権及びその他の債権の増減額(△は増加)	△7,119	△3,167
仕入債務及びその他の債務の増減額(△は減少)	826	931
繰延収益の増減額(△は減少)	△1,670	△865
その他	868	△1,750
小計	77,528	78,713
利息及び配当金の受取額	2,874	4,944
利息の支払額	△545	△486
法人所得税の支払額	△21,739	△23,019
営業活動によるキャッシュ・フロー	58,118	60,152
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)	△50,830	△1,175
有形固定資産の取得による支出	△4,577	△2,879
有形固定資産の売却による収入	513	57
無形資産の取得による支出	△3,072	△2,485
長期前払費用の増加を伴う支出	△1,679	△1,631
有価証券の取得による支出	△3,248	△1,611
有価証券の売却による収入	4,807	66,882
関連会社取得による支出	-	△78
関連会社売却による収入	79	-
子会社の取得による支出	-	△2,155
その他	△3,813	1,487
投資活動によるキャッシュ・フロー	△61,820	56,412
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)	-	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	△12,327	△32,194
ストック・オプションの行使による収入	755	6,127
自己株式取得による支出	△10,043	△10,169
配当金の支払額	△4,373	△4,305
その他	△1,062	△348
財務活動によるキャッシュ・フロー	△27,050	△35,639
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△30,752	80,925
現金及び現金同等物の期首残高	138,843	117,729
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	9,638	△4,429
現金及び現金同等物の期末残高	117,729	194,225

(6) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(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。

当社グループは、第1四半期連結会計期間(2015年1月1日から2015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、当連結会計年度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	権利確定条件の定義を改訂
IFRS第3号	企業結合	企業結合における条件付対価の会計処理の改訂 IFRS第3号の適用範囲から除外される共同支配の取決めの範囲を明確化
IFRS第8号	事業セグメント	複数の事業セグメントを集約して報告セグメントを決定している場合の開示を追加 また、報告セグメントの資産に関する規定を明確化
IFRS第13号	公正価値測定	ポートフォリオの公正価値測定に関する例外規定の適用範囲を明確化
IAS第16号	有形固定資産	再評価モデルの会計処理を改訂
IAS第19号	従業員給付	確定給付制度の規約で要求される従業員又は第三者による拠出の会計処理の明確化
IAS第24号	関連当事者についての開示	経営幹部としてのサービスを提供する企業が、報告企業の関連当事者に該当することを明確化
IAS第38号	無形資産	再評価モデルの会計処理を改訂
IAS第40号	投資不動産	不動産の取得に関する、IAS第40号とIFRS第3号の適用の関係の明確化

(セグメント情報等)

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。

前連結会計年度(自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント						調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他	計		
売上収益								
外部収益	29,947	130,893	4,313	5,522	2,255	172,930	-	172,930
セグメント間収益	19	3,541	-	7	191	3,758	△3,758	-
計	29,966	134,434	4,313	5,529	2,446	176,688	△3,758	172,930
セグメント利益又は損失(注1)	△1,275	61,883	2,561	△2,746	△435	59,988	7	59,995
その他の収益・費用(純額)	-	-	-	-	-	-	-	△14,486
営業利益	-	-	-	-	-	-	-	45,509
金融収益・費用(純額)	-	-	-	-	-	-	-	7,360
持分法による投資損失	-	-	-	-	-	-	-	△198
税引前当期利益	-	-	-	-	-	-	-	52,671
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費	1,045	13,240	300	672	365	15,622	-	15,622
減損損失	12,968	1,383	-	272	49	14,672	-	14,672
資本的支出(無形資産含む)	2,639	3,696	172	1,415	609	8,531	-	8,531

(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7百万円は、セグメント間取引消去であります。

当連結会計年度(自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント						調整額 (注3)	連結
	日本	韓国	中国	北米	その他	計		
売上収益								
外部収益	20,772	152,571	4,087	11,111	1,722	190,263	-	190,263
セグメント間収益	89	3,257	-	846	133	4,325	△4,325	-
計	20,861	155,828	4,087	11,957	1,855	194,588	△4,325	190,263
セグメント利益又は損失(注1)	△1,929	70,709	2,189	△4,024	△560	66,385	△35	66,350
その他の収益・費用(純額)	-	-	-	-	-	-	-	△4,060
営業利益	-	-	-	-	-	-	-	62,290
金融収益・費用(純額)	-	-	-	-	-	-	-	5,625
持分法による投資利益	-	-	-	-	-	-	-	91
税引前当期利益	-	-	-	-	-	-	-	68,006
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費	608	11,439	207	517	289	13,060	-	13,060
減損損失	540	2,688	-	1,983	110	5,321	-	5,321
資本的支出(無形資産含む)	766	3,410	144	1,858	244	6,422	-	6,422

- (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△35百万円は、セグメント間取引消去であります。

③ 主要な製品及び役務からの売上収益

主要な製品及び役務からの売上収益は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)	当連結会計年度 (自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	101,341	109,912
ロイヤリティ	65,412	74,720
その他	6,177	5,631
合計	172,930	190,263

④ 地域ごとの情報

非流動資産（金融資産及び繰延税金資産を除く）の帳簿価額は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (2014年12月31日)	当連結会計年度 (2015年12月31日)
	百万円	百万円
日本	24,687	24,305
韓国	50,784	40,242
中国	288	177
北米	2,294	2,973
その他	504	277
合計	78,557	67,974

- (注) 1. 非流動資産は資産の所在地によっており、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
 (2) その他：欧州及びアジア諸国

外部顧客からの売上収益は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)	当連結会計年度 (自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)
	百万円	百万円
日本	29,938	21,026
韓国	65,409	76,964
中国	66,958	75,388
北米	5,519	8,971
その他	5,106	7,914
合計	172,930	190,263

- (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

⑤ 主要な顧客に関する情報

前連結会計年度及び当連結会計年度において単独で当社グループの収益の10%以上に貢献する顧客は1社あり、当該顧客から生じた収益はそれぞれ56,580百万円（韓国セグメント）、64,328百万円（韓国セグメント）であります。

⑥ 主要な事業別の売上収益

主要な事業別の売上収益は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)	当連結会計年度 (自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)
	百万円	百万円
PCオンライン	137,154	146,771
モバイル	34,202	41,992
その他	1,574	1,500
合計	172,930	190,263

(1株当たり情報)

親会社の所有者に帰属する基本的1株当たり当期利益及び希薄化後1株当たり当期利益は次の情報に基づいて算定しております。

	前連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)	当連結会計年度 (自 2015年1月1日 至 2015年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	29,316百万円	55,132百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に用いられた 当期利益調整額	-百万円	-百万円
親会社の所有者に帰属する希薄化当期利益	29,316百万円	55,132百万円
基本的加重平均普通株式数	434,782,748株	431,176,948株
希薄化効果：ストック・オプション	7,150,581株	11,033,830株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	441,933,329株	442,210,778株
1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)		
基本的	67.43円	127.86円
希薄化後	66.34円	124.67円

(重要な後発事象)

(資本金、資本準備金及び利益準備金の額の減少)

当社は、平成28年2月10日開催の取締役会において、平成28年3月29日開催予定の第14回定時株主総会に、下記のとおり、資本金、資本準備金及び利益準備金の額の減少について付議することを決議いたしました。

① 資本金、資本準備金及び利益準備金の額の減少の目的

当社は、資本効率の最大化と資本政策実行の機動性及び柔軟性を確保することを目的として、会社法第447条第1項及び第448条第1項の規定に基づき、資本金、資本準備金及び利益準備金の額の減少を行うことといたしました。

② 資本金、資本準備金及び利益準備金の額の減少の要領

(i) 減少すべき資本金、資本準備金及び利益準備金の額

減少すべき資本金の額 55,227百万円

減少すべき資本準備金の額 5,837百万円

減少すべき利益準備金の額 1,305百万円

(ii) 資本金、資本準備金及び利益準備金の額の減少の方法

払い戻しを行わない無償減資とし、発行済株式総数の変更は行わず、減少する資本金の額55,227百万円及び資本準備金の額5,837百万円を「その他資本剰余金」、減少する利益準備金の額1,305百万円を「繰越利益剰余金」に振り替えます。

③ 資本金、資本準備金及び利益準備金の額の減少の日程

- | | |
|------------------|----------------|
| (i) 取締役会決議日 | 平成28年2月10日 |
| (ii) 株主総会決議日 | 平成28年3月29日(予定) |
| (iii) 債権者異議申述公告 | 平成28年4月18日(予定) |
| (iv) 債権者異議申述最終期日 | 平成28年5月18日(予定) |
| (v) 効力発生日 | 平成28年5月31日(予定) |

④ 今後の見通し

本件は、連結財政状態計算書の資本における勘定科目内の振替処理であり、これにより当社資本に変更を生じるものではなく、本件が業績に与える影響はございません。

なお、上記内容につきましては、平成28年3月29日開催予定の当社定時株主総会において「資本金、資本準備金及び利益準備金の額の減少の件」が承認可決されることを条件としております。