



平成26年12月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

平成27年2月12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) 最高財務責任者(CFO)兼 経営管理本部長 (氏名) 植村 士朗 TEL 03-3523-7910

定時株主総会開催予定日 平成27年3月27日 配当支払開始予定日 平成27年3月30日

有価証券報告書提出予定日 平成27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26年12月期の連結業績（平成26年1月1日～平成26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	%
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
25年12月期	155,338	43.3	50,705	7.3	48,648	12.3	30,305	7.6	30,132	6.5	93,019	138.3

	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	%	%	%	%	円	銭	
26年12月期	67.43		66.34		9.0		12.3				26.3
25年12月期	68.83		67.70		11.4		13.2				32.6

(参考) 持分法による投資損益 26年12月期 △198百万円 25年12月期 △95百万円

(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	円	百万円	円	百万円	%	%	円	銭	
26年12月期	437,022		345,477		340,380	77.9				789.28
25年12月期	418,851		313,059		308,482	73.6				702.14

(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	円	百万円	円	百万円	円	百万円	円
26年12月期	58,118		△61,820		△27,050		117,729	
25年12月期	60,208		△6,345		△13,033		138,843	

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	%	%
25年12月期	-	5.00	-	5.00	10.00	4,390	14.5	1.7
26年12月期	-	5.00	-	5.00	10.00	4,332	14.8	1.3
27年12月期(予想)	-	5.00	-	5.00	10.00		-	

3. 平成27年12月期第1四半期の連結業績予想（平成27年1月1日～平成27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)	44,259	△6.8	14,715	△30.5	15,492	△28.8	13,006	△20.3	12,793	△20.8	29.66	
	47,728	0.5	18,138	△14.3	18,917	△13.1	15,898	△2.6	15,669	△2.9	~	36.33

(注) 平成27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）	26年12月期	431,256,017株	25年12月期	439,343,900株
② 期末自己株式数	26年12月期	-株	25年12月期	83株
③ 期中平均株式数	26年12月期	434,782,748株	25年12月期	437,778,086株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成26年12月期の個別業績（平成26年1月1日～平成26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	%
26年12月期	7,987	△28.9	△3,277	-	24,532	92.9	3,530	△53.2
25年12月期	11,236	△3.6	△868	-	12,715	-	7,539	-

	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
26年12月期	8.12	8.00
25年12月期	17.22	16.94

(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	百万円	百万円	%	円 銭
26年12月期	148,097	110,725	110,725	110,725	72.1	247.61
25年12月期	180,643	127,896	127,896	127,896	69.8	286.81

(参考) 自己資本 26年12月期 106,785百万円 25年12月期 126,008百万円

(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. 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、先進国を中心に緩やかな回復が続きました。米国では、企業業績の改善が続き、個人消費や住宅市場も堅調に推移しました。欧州では、英国が高成長を維持した一方で、ドイツやイタリアなど低迷が続いた国もあることから、欧州全体では緩やかな景気回復となりました。アジア経済は景気の拡大基調が継続しましたが、中国において成長率の鈍化がすすむなど、地域全体での拡大のペースは緩やかなものとなりました。わが国経済は、消費増税後の落ち込みが続きましたが、雇用・所得が改善傾向を維持する中、期の後半には生産や個人消費に回復の動きがみられました。

現在、世界のゲーム業界では三つの変化が起きています。一つ目は、「オフライン」から「オンライン」への変化です。二つ目は、「シングルプレイヤー型」のゲームから、「マルチプレイヤー型」のゲームへの移行です。三つ目は、「Free-to-Play」モデルの普及による、ゲームに対する課金スタイルの変化です。これらの変化に加え、世界的な高速インターネット通信環境やスマートフォン（高性能携帯電話）の普及を背景に、世界の多くの国ではPCやモバイルを通じてプレイするオンラインゲームの市場が成長しています。

このような状況の下、当社グループは、PC及びモバイルなどのハードウェアに向けたゲームを提供する、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ように、楽しくて、独創的で、高品質な新規ゲームタイトルの開発やパブリッシング権利の獲得に努めるとともに、配信中のゲームタイトルについてはユーザーに楽しんでいただけるようなコンテンツアップデートを推し進めてまいりました。より面白くて独創的なPCオンラインゲーム及びモバイルゲームをユーザーに提供するために次のような点に取り組んでまいりました。具体的には、内部のゲーム開発力の強化、有力なパートナー企業との協業、有力なゲーム開発会社への戦略的投資及び新規ゲームタイトルの配信権の獲得、配信中のゲームタイトルへの魅力的なコンテンツアップデートの提供、これらを実施するための事業基盤の強化などに取り組んでまいりました。

当連結会計年度の売上収益は172,930百万円（前期比11.3%増）、営業利益は45,509百万円（同10.2%減）、税引前当期利益は52,671百万円（同8.3%増）、親会社の所有者に帰属する当期利益は29,316百万円（同2.7%減）となりました。

当連結会計期間におきましては、韓国で『EA SPORTS™ FIFA Online 3』（以下*FIFA Online 3*）及び『EA SPORTS™ FIFA Online 3 M』（以下*FIFA Online 3 M*）について、FIFAワールドカップ開催に合わせたイベント、プロモーション及びコンテンツアップデートがユーザーからの好評を博したことにより、ユーザー数及び売上収益が大幅に成長致しました。また、『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）、『サドンアタック』（*Sudden Attack*）、及び『メイプルストーリー』（*Maple Story*）などの既存PCオンラインゲームが好調に推移したことに加えて、『*Legion of Heroes*』、『*Legion of Heroes for Kakao*』及び『三剣豪』（*Three Sword Heroes*）などのモバイルゲームも好調に推移しました。更には、中国における『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）のユーザーが年間を通じて安定的に推移したことに加えて、為替相場が前年比で円安になったこと等により、売上収益は前年比で増加致しました。費用面では、『*FIFA Online 3*』及び『*FIFA Online 3 M*』の好調に伴うロイヤリティ費用の増加、人員増や前年比で為替相場が円安となったことによる人件費などのコストの増加により、売上原価は前年比で増加致しました。販売費及び一般管理費は研究開発費、支払手数料、ストック・オプション費用、人件費の増加等により前年比で増加致しました。

報告セグメントの業績は、次のとおりであります。

① 日本

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ったことから、売上収益は29,947百万円（前期比17.7%減）、セグメント損失は1,275百万円（前期は3,689百万円の利益）となりました。

② 韓国

韓国国内においてはFIFAワールドカップによるユーザー数大幅拡大の好影響もあり、『*FIFA Online 3*』及び『*FIFA Online 3 M*』が好調であったことが業績に寄与しました。また、『アラド戦記』（*Dungeon&Fighter*）、『サドンアタック』（*Sudden Attack*）や『メイプルストーリー』（*Maple Story*）等の既存PCオンラインゲームのコンテンツアップデートがユーザーからの好評を博したことにより好調だったこと、『*Legion of Heroes*』、『*Legion of Heroes for Kakao*』や『三剣豪』（*Three Sword Heroes*）等のモバイルゲームが売上収益に貢献したことが業績に寄与しました。なお、韓国の売上収益には、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*）では、毎四半期実施した高品質なコンテンツアップデートがユーザーからの好評を博しました。更に、円安による恩恵もあったことから、売上収益は130,893百万円（前期比23.0%増）、セグメント利益は61,883百万円（同9.9%増）となりました。

③ 中国

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たことから、売上収益は4,313百万円(前期比9.8%減)、セグメント利益は2,561百万円(同15.4%減)となりました。

④ 北米

北米地域においては、配信中のゲームタイトルは、ゲームの運用及びマーケティングの改善により一部のタイトルについては第3四半期以降、対前年同期比で売上収益が増収に転じております。一方で、その他のタイトルが減収となったことから、売上収益は5,522百万円(前年比微増)、セグメント損失は2,746百万円(前期は1,406百万円の損失)となりました。

⑤ その他

その他地域においては、売上収益は2,255百万円(前期比1.9%増)、セグメント損失は435百万円(前期は74百万円の利益)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437,022百万円であり、前連結会計年度末に比べて18,171百万円増加しております。主な要因は、現金及び現金同等物の減少(前期比21,114百万円減)、定期預金の預入れによるその他の預金の増加(同56,826百万円増)、減損によるのれんの減少(同10,376百万円減)、償却及び減損による無形資産の減少(同10,079百万円減)等であります。

(負債)

当連結会計年度末の負債合計は91,545百万円であり、前連結会計年度末に比べて14,247百万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11,589百万円減)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345,477百万円であり、前連結会計年度末に比べて32,418百万円増加しました。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23,651百万円増)、その他の資本の構成要素の増加(同17,576百万円増)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21,114百万円減少し、117,729百万円となりました。

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58,118百万円(前期は60,208百万円の収入)となりました。主な収入要因は、税引前当期利益52,671百万円、減価償却費15,622百万円、減損損失14,672百万円等によるものです。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は61,820百万円(前期は6,345百万円の支出)となりました。主な支出要因は、その他の預金の増加額50,830百万円によるものです。

(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27,050百万円(前期は13,033百万円の支出)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12,327百万円、自己株式取得による支出10,043百万円等によるものです。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成25年12月期	平成26年12月期
親会社所有者帰属持分比率(%)	73.6	77.9
時価ベースの親会社所有者帰属持分比率(%)	102.0	111.0
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.8	0.6
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	82.4	106.7

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27年12月期第1四半期の連結業績の見通しは、売上収益44,259~47,728百万円(前年同期比6.8%減~0.5%増)、営業利益14,715~18,138百万円(同30.5%減~14.3%減)、税引前利益15,492~18,917百万円(同28.8%減~13.1%減)、四半期利益13,006~15,898百万円(同20.3%減~2.6%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益12,793~15,669百万円(同20.8%減~2.9%減)、基本的1株当たり四半期利益29.66~36.33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=114.54円、100ウォン=10.55円、1中国元=18.59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、第1四半期は売上収益が約283百万円、営業利益が約135百万円変動するものと当社では推定しております。

平成27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36,859~39,641百万円です。第1四半期は、韓国及び中国において旧正月の影響から強い季節性を見込んでおります。韓国においては、『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』(Maple Story)等の既存のPCタイトルに関し高品質なコンテンツアップデートの実施を予定しております。また、中国においても主力タイトル『アラド戦記』(Dungeon&Fighter)に関し、高品質なコンテンツアップデートの実施を予定しております。モバイル事業は、主に韓国における新規モバイルゲームの好調により、前第1四半期以降モバイルゲ

ームの売上収益が著しく成長した一方で、当第1四半期は韓国において主要な新規モバイルゲームのリリースを予定していないことや日本におけるモバイルブラウザゲームの減速を踏まえ、当第1四半期の売上収益を7,400～8,087百万円と予想しております。これらの要因により、当第1四半期の売上収益は対前年同期比で増加することを予想する一方で、対前年同期比で中国事業と比較して利益率が低い韓国事業やモバイル事業からの売上貢献割合が増加することによる売上構成比の変化によって、営業利益率が下落することが予想されます。当第1四半期の費用に関しては、主に韓国における給与及び従業員数の増加などに伴う人件費の増加、広告宣伝費の増加、また『FIFA Online 3』や『FIFA Online 3 M』などの売上収益が成長したことに伴うロイヤルティ費用などの変動費の増加が予想されます。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。内部留保資金の使途につきましては、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20社及び関連会社6社(平成26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」の4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、株式会社インブルー、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

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・SARL、グループス・ベトナム・インク

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なっております。

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』(Maple Story)、『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・SARL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的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、フィーチャーフォン、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、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、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・SARL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、例えば中国などの国において、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『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

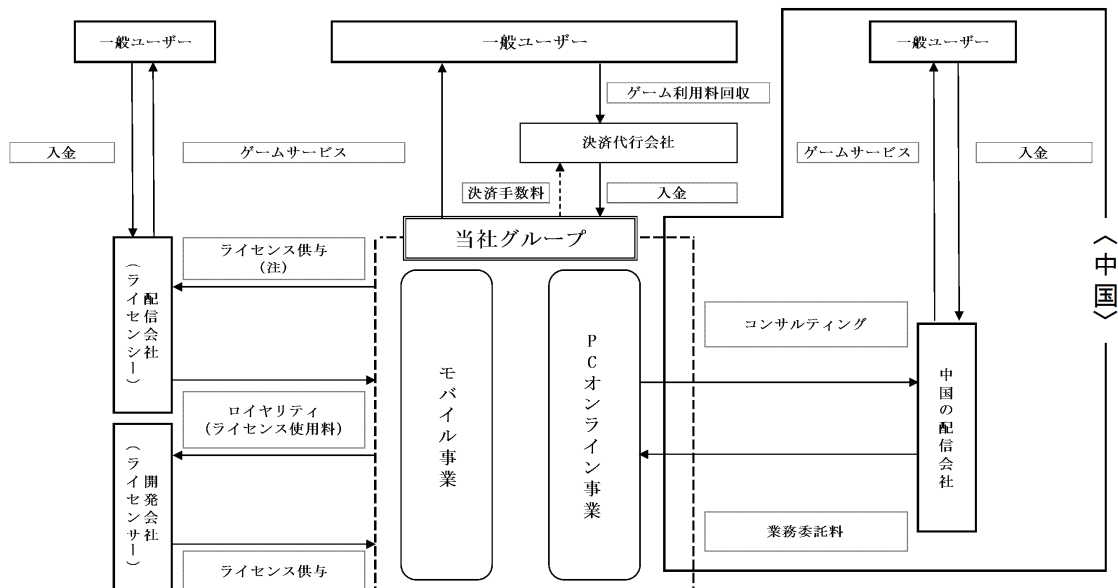
ゲームの利用料は無料ですが、ゲームの前後やゲーム中に画面に表示される広告により収入を得るモデルです。

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。

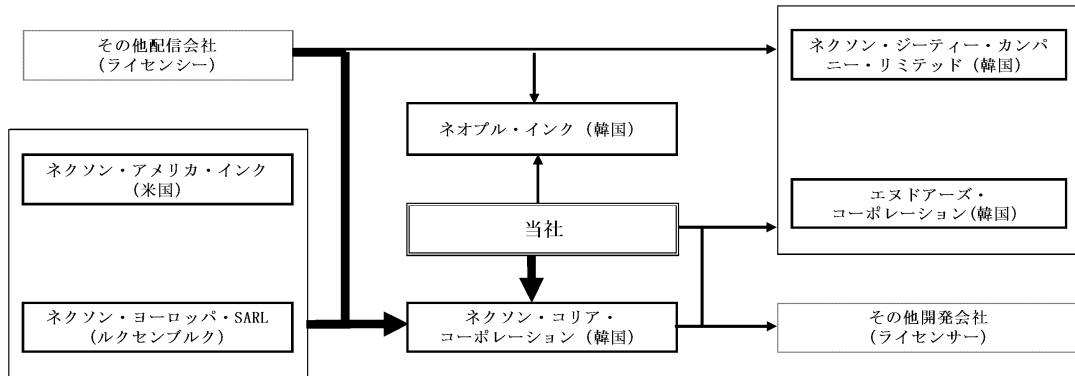
<図1>



(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、ゲーム業界では三つの変化が起きています。一つ目は、「オフライン」から「オンライン」への変革です。二つ目は、「シングルプレイヤー型」のゲームから、「マルチプレイヤー型」のゲームへの移行です。三つ目は、「Free-to-Play」モデルの誕生による、ゲームに対する課金スタイルの変化です。

これらの大きな変化を追い風に、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つ当社グループは、長期的には世界最高のゲーム会社を目指し、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、成功を収めると考えます。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あります。

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『メイプルストーリー』(*Maple Story*)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おります。

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. 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 (2013年12月31日)	当連結会計年度 (2014年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	138,843	117,729
営業債権及びその他の債権	22,469	32,280
その他の預金	43,409	100,235
その他の金融資産	2,265	3,029
その他の流動資産	6,126	4,852
小計	213,112	258,125
売却目的で保有する資産	4,687	-
流動資産合計	217,799	258,125
非流動資産		
有形固定資産	22,080	24,039
のれん	45,802	35,426
無形資産	26,653	16,574
持分法で会計処理している投資	2,560	1,845
その他の金融資産	98,642	93,779
その他の非流動資産	1,144	2,518
繰延税金資産	4,171	4,716
非流動資産合計	201,052	178,897
資産合計	418,851	437,022

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (2013年12月31日)	当連結会計年度 (2014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	10,063	10,214
繰延収益	9,356	10,718
借入金	13,408	13,180
未払法人所得税	8,502	12,836
その他の金融負債	812	1,268
引当金	1,248	2,323
その他の流動負債	7,064	6,484
流動負債合計	50,453	57,023
非流動負債		
繰延収益	4,778	2,440
借入金	34,605	23,244
その他の金融負債	2,248	1,820
引当金	305	291
その他の非流動負債	1,181	1,359
繰延税金負債	12,222	5,368
非流動負債合計	55,339	34,522
負債合計	105,792	91,545
資本		
資本金	51,952	52,481
資本剰余金	50,688	40,830
自己株式	△0	-
その他の資本の構成要素	74,468	92,044
利益剰余金	131,374	155,025
親会社の所有者に帰属する持分合計	308,482	340,380
非支配持分	4,577	5,097
資本合計	313,059	345,477
負債及び資本合計	418,851	437,022

(2) 連結損益計算書

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (自 2013年1月1日 至 2013年12月31日)	当連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)
売上収益	155,338	172,930
売上原価	△34,150	△44,335
売上総利益	121,188	128,595
販売費及び一般管理費	△59,575	△68,600
その他の収益	1,637	1,210
その他の費用	△12,545	△15,696
営業利益	50,705	45,509
金融収益	3,237	9,074
金融費用	△5,199	△1,714
持分法による投資損失	△95	△198
税引前当期利益	48,648	52,671
法人所得税費用	△18,343	△23,250
当期利益	30,305	29,421
当期利益の帰属		
親会社の所有者	30,132	29,316
非支配持分	173	105
当期利益	30,305	29,421
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	68.83円	67.43円
希薄化後1株当たり当期利益	67.70円	66.34円

(3) 連結包括利益計算書

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (自 2013年1月1日 至 2013年12月31日)	当連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)
当期利益	30,305	29,421
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	41,024	△15,751
確定給付型年金制度の再測定額	△31	△7
持分法によるその他の包括利益	△26	-
法人所得税	△15,512	6,045
純損益に振替えられることのない項目合計	25,455	△9,713
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	37,156	22,077
キャッシュ・フロー・ヘッジ	167	71
持分法によるその他の包括利益	58	△4
法人所得税	△122	△28
純損益にその後に振替えられる可能性のある 項目合計	37,259	22,116
その他の包括利益合計	62,714	12,403
当期包括利益	93,019	41,824
当期包括利益の帰属		
親会社の所有者	92,006	41,266
非支配持分	1,013	558
当期包括利益	93,019	41,824

(4) 連結持分変動計算書

前連結会計年度(自 2013年1月1日 至 2013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)	51,342	50,188	-	11,905	105,293	218,728	3,517	222,245
当期利益	-	-	-	-	30,132	30,132	173	30,305
その他の包括利益	-	-	-	61,874	-	61,874	840	62,714
当期包括利益合計	-	-	-	61,874	30,132	92,006	1,013	93,019
新株の発行	610	610	-	-	-	1,220	-	1,220
新株発行費用	-	△4	-	-	-	△4	-	△4
配当金	-	-	-	-	△4,370	△4,370	-	△4,370
株式に基づく報酬取引	-	-	-	1,008	-	1,008	-	1,008
非支配持分の取得及び処分	-	△106	-	-	-	△106	47	△59
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	-	-	-	△319	319	-	-	-
所有者との取引額合計	610	500	△0	689	△4,051	△2,252	47	△2,205
資本(期末)	51,952	50,688	△0	74,468	131,374	308,482	4,577	313,059

当連結会計年度(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

(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 2013年1月1日 至 2013年12月31日)	当連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014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	48,648	52,671
減価償却費	14,056	15,622
株式報酬費用	1,283	4,641
受取利息及び受取配当金	△2,382	△3,678
支払利息	661	497
減損損失	11,573	14,672
持分法による投資損失	95	198
営業債権及びその他の債権の増減額(△は増加)	2,676	△7,119
仕入債務及びその他の債務の増減額(△は減少)	806	826
繰延収益の増減額(△は減少)	△2,590	△1,670
その他	5,013	868
小計	79,839	77,528
利息及び配当金の受取額	2,185	2,874
利息の支払額	△731	△545
法人所得税の支払額	△21,085	△21,739
営業活動によるキャッシュ・フロー	60,208	58,118
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)	4,939	△50,830
有形固定資産の取得による支出	△9,350	△4,577
有形固定資産の売却による収入	552	513
無形資産の取得による支出	△2,165	△3,072
長期前払費用の増加を伴う支出	△1,477	△1,679
有価証券の取得による支出	△2,599	△3,248
有価証券の売却による収入	1,955	4,807
関連会社取得による支出	△260	-
関連会社売却による収入	2,761	79
子会社の取得による支出	△2,256	-
その他	1,555	△3,813
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,345	△61,820
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)	△233	-
長期借入金による収入	2,500	-
長期借入金の返済による支出	△11,140	△12,327
ストック・オプションの行使による収入	940	755
自己株式取得による支出	△0	△10,043
配当金の支払額	△4,370	△4,373
その他	△730	△1,062
財務活動によるキャッシュ・フロー	△13,033	△27,050
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	40,830	△30,752
現金及び現金同等物の期首残高	84,736	138,843
現金及び現金同等物に係る為替変動による影響	13,277	9,638
現金及び現金同等物の期末残高	138,843	117,729

(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)

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(2014年1月1日から2014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
IAS第32号	金融商品：表示	金融資産と金融負債の相殺
IFRS第10号	連結財務諸表	投資企業の要件を満たす企業による子会社の連結についての例外規定の設定
IFRS第12号	他の企業への関与の開示	投資企業の要件を満たす企業についての開示方法の改訂
IFRIC第21号	賦課金	賦課金を支払う負債の認識

(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 2013年1月1日 至 2013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	36,399	106,423	4,781	5,521	2,214	155,338	-	155,338
セグメント間収益	65	4,267	-	253	237	4,822	△4,822	-
計	36,464	110,690	4,781	5,774	2,451	160,160	△4,822	155,338
セグメント利益又は損失(注1)	3,689	56,288	3,028	△1,406	74	61,673	△60	61,613
その他の収益・費用(純額)	-	-	-	-	-	-	-	△10,908
営業利益	-	-	-	-	-	-	-	50,705
金融収益・費用(純額)	-	-	-	-	-	-	-	△1,962
持分法による投資損失	-	-	-	-	-	-	-	△95
税引前当期利益	-	-	-	-	-	-	-	48,648
(その他の項目)								
減価償却費及び償却費	1,131	11,730	274	805	123	14,063	△7	14,056
減損損失	1,059	10,394	-	100	40	11,593	△20	11,573
資本的支出(無形資産含む)	2,719	12,672	141	792	83	16,407	△10	16,397

(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. 「調整額」の内容は、以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益又は損失の調整額△60百万円は、セグメント間取引消去であります。
- (2) 減価償却費及び償却費の調整額△7百万円は、セグメント間取引消去であります。
- (3) 減損損失の調整額△20百万円は、セグメント間取引消去であります。
- (4) 資本的支出(無形資産含む)の調整額△10百万円は、セグメント間取引消去であります。

当連結会計年度(自 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。

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 2013年1月1日 至 2013年12月31日)	当連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)
	百万円	百万円
ゲーム課金	86,160	101,341
ロイヤリティ	63,532	65,412
その他	5,646	6,177
合計	155,338	172,930

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 (2013年12月31日)	当連結会計年度 (2014年12月31日)
	百万円	百万円
日本	36,292	24,687
韓国	57,445	50,784
中国	381	288
北米	1,403	2,294
その他	158	504
合計	95,679	78,557

- (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 2013年1月1日 至 2013年12月31日)	当連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)
	百万円	百万円
日本	36,354	29,938
韓国	42,999	65,409
中国	63,914	66,958
北米	5,428	5,519
その他	6,643	5,106
合計	155,338	172,930

- (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

単独で当社グループの収益の10%以上に貢献する顧客は、前連結会計年度においては2社あり、当該顧客から生じた収益はそれぞれ51,822百万円（韓国セグメント）及び20,670百万円（日本セグメント）であります。当連結会計年度においては1社あり、当該顧客から生じた収益は56,580百万円（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 2013年1月1日 至 2013年12月31日)	当連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)
	百万円	百万円
PCオンライン	126,127	137,154
モバイル	28,331	34,202
その他	880	1,574
合計	155,338	172,930

(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 2013年1月1日 至 2013年12月31日)	当連結会計年度 (自 2014年1月1日 至 2014年12月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	30,132百万円	29,316百万円
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		
連結子会社の潜在株式による調整額	△3百万円	-百万円
親会社の所有者に帰属する希薄化当期利益	30,129百万円	29,316百万円
基本的加重平均普通株式数	437,778,086株	434,782,748株
希薄化効果：ストック・オプション	7,260,706株	7,150,581株
希薄化効果調整後 加重平均普通株式数	445,038,792株	441,933,329株
1株当たり当期利益(親会社の所有者に帰属)		
基本的	68.83円	67.43円
希薄化後	67.70円	66.34円

(重要な後発事象)

該当事項はありません。