



平成 28 年 5 月 12 日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 ネ ク ソ ン
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 オーウェン・マホニー
(コード番号：3659 東証一部)
問 合 せ 先 代 表 取 締 役 最 高 財 務 責 任 者 植 村 士 朗
電 話 番 号 03-3523-7910

減損損失の計上及び関係会社株式評価損の計上
連結業績予想数値と実績値との差異に関するお知らせ

当社は、平成28年12月期第1四半期連結会計期間（平成28年1月1日～平成28年3月31日）において、その他の費用に減損損失を計上いたしましたので、お知らせいたします。

また、当社は、平成28年2月10日に公表いたしました平成28年12月期第1四半期連結会計期間（平成28年1月1日～平成28年3月31日）の連結業績予想数値と実績値との間に差異が生じたので、下記のとおりお知らせいたします。

1. 減損損失について（連結決算）

当社は、平成28年12月期第1四半期連結会計期間（平成28年1月1日～平成28年3月31日）において、減損損失24,360百万円をその他の費用に計上いたしました。

当該減損損失は、主に連結子会社である株式会社gloops（以下「gloops社」）の全株式を取得した際に生じたのれんに係るものです。当社は、モバイルゲーム事業戦略を加速させることを目的としてモバイル・ソーシャルゲーム最大手開発会社の一つであるgloops社を平成24年10月に連結子会社化いたしました。しかし、連結子会社化以降、gloops社は新たなヒット作を創出できなかったことに加え、当第2四半期連結会計期間以降にリリースを予定していた主要新規タイトルについて、当第1四半期連結累計期間の開発状況を踏まえリリーススケジュールの延期の判断をしたことに伴い、将来収益性の見直しを行いました。その結果、gloops社の将来収益性に対する不確実性が高まったと判断し、回収可能価額がのれんを含む資金生成単位の帳簿価額を下回ることとなったため、減損損失を計上することといたしました。これによりgloops社ののれん残高はなくなりました。

当第1四半期連結会計期間における減損損失の計上金額の内訳は、以下の通りです。

のれんの減損金額： 22,563百万円

無形資産等（※）の減損金額： 1,797百万円

※ 無形資産等にはゲーム著作権及び配信権等を含んでおります。

2. 関係会社株式評価損について（個別決算）

上記1の背景を踏まえ、当社が保有するgloops社の株式について回収可能価額を検討した結果、関係会社株式評価損として23,548百万円を特別損失に計上することとしました。

なお、個別決算で計上されるこの特別損失は連結決算では消去されるため、連結業績に与える影響はありません。

3. 連結業績予想数値と実績値との差異

平成28年12月期第1四半期連結会計期間の連結業績予想数値と実績値との差異

（IFRS・平成28年1月1日～平成28年3月31日）

（単位：百万円、％）

	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
前回発表予想 （A）	48,963	18,636	19,430	16,482	16,280	37.50
	～ 52,532	～ 22,202	～ 22,997	～ 19,510	～ 19,304	～ 44.46
今回実績（B）	57,497	3,703	△2,007	△6,079	△6,272	△14.43
増減額（B-A）	8,534	△14,933	△21,437	△22,561	△22,552	
	～ 4,965	～ △18,499	～ △25,004	～ △25,589	～ △25,576	
増減率（％）	17.4%	△80.1%	－	－	－	
	～ 9.5%	～ △83.3%	～ －	～ －	～ －	

【差異の理由】

第1四半期連結会計期間の売上収益は、主に中国地域におけるPCオンラインゲームタイトルの売上収益及び韓国地域におけるPCオンライン及びモバイルゲームタイトルの売上収益が想定を上回ったことにより、前回予想を上回りました。利益面は、上記1の減損損失24,360百万円を計上したこと及び外貨建ての現金預金及び売掛金に関し為替差損が生じたこと等により、前回予想を下回りました。

以上