平成25年６月期　第１四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成24年11月14日

上場会社名　　グリー株式会社　　上場取引所　東
コード番号　　3632　　ＵＲＬ　http://gree.co.jp/
代表者　　（役職名）代表取締役社長　　（氏名）田中　良和
問合せ先責任者　（役職名）コーポレート本部長　　（氏名）秋山　仁　　ＴＥＬ　03-5770-9500

四半期報告書提出予定日　　平成24年11月14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・証券アナリスト向け）

（百万円未満切捨て）

１．平成25年６月期第１四半期の連結業績（平成24年７月１日～平成24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）

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年６月期第１四半期	37,935	24.7	15,750	△5.4	15,250	△7.7	9,069	△4.0
24年６月期第１四半期	30,432	－	16,646	－	16,528	－	9,449	－

（注）包括利益　25年６月期第１四半期　9,548百万円（6.5%）　24年６月期第１四半期　8,961百万円（－%）

	１株当たり四半期純利益	潜在株式調整後１株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
25年６月期第１四半期	38.81	37.54
24年６月期第１四半期	41.01	38.92

（２）連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
25年６月期第１四半期	136,445	84,540	61.9
24年６月期	165,297	83,985	50.7

（参考）自己資本　25年６月期第１四半期　84,399百万円　24年６月期　83,859百万円

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	円 銭	円 銭
24年６月期	－	0.00	－	30.00	30.00
25年６月期	－				
25年６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25年６月期の配当金につきましては、現在未定です。開示が可能になった時点で、速やかにお知らせ致します。

３．平成25年６月期の連結業績予想（平成24年７月１日～平成25年６月30日）

（%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		１株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第２四半期（累計）	－	－	－	－	－	－	－	－	－
通期	195,000～205,000	23.2～29.6	74,000～84,000	△10.6～1.5	74,000～84,000	△9.7～2.5	46,000～52,000	△4.1～8.4	197.42～223.18

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無：　無

※　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

新規　－社　（社名）　　、除外　－社　（社名）

（２）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：　無

（３）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

①　会計基準等の改正に伴う会計方針の変更　　：　無

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

④　修正再表示　　：　無

（４）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）	25年６月期１Ｑ	234,280,000株	24年６月期	233,820,000株
②　期末自己株式数	25年６月期１Ｑ	1,511,310株	24年６月期	2,110株
③　期中平均株式数（四半期累計）	25年６月期１Ｑ	233,690,250株	24年６月期１Ｑ	230,397,673株

（注）自己株式数については、株式付与ＥＳＯＰ信託口が所有する当社株式（25年６月期第１四半期：1,509,200株）を含めて記載しております。

※　四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であります。なお、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表に対するレビュー手続は終了しております。

※　業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

１.連結業績予想に関して

上記の予想は、本資料の発表当時において入手可能な情報に基づき作成したものであり、今後の様々な不確定要素により、実際の業績と異なる場合がありますのでご了承ください。業績の予想の前提となる条件等については、四半期決算短信（添付書類）３ページ「１.当四半期決算に関する定性的情報（３）連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

２.配当予想金額に関して

平成25年６月期の配当金額は未定でありますが、決定次第速やかに開示致します。

○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）連結経営成績に関する定性的情報 …… 2
（２）連結財政状態に関する定性的情報 …… 2
（３）連結業績予想に関する定性的情報 …… 3
２．四半期連結財務諸表 …… 4
（１）四半期連結貸借対照表 …… 4
（２）四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 …… 5
四半期連結損益計算書
第１四半期連結累計期間 …… 5
四半期連結包括利益計算書
第１四半期連結累計期間 …… 6
（３）継続企業の前提に関する注記 …… 7
（４）株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 …… 7
（５）重要な後発事象 …… 7

１．当四半期決算に関する定性的情報

（１）連結経営成績に関する定性的情報

我が国のインターネット利用環境は、モバイル及びPC共に拡大を続けており、平成23年12月時点でインターネット利用者数は9,610万人、そのうちブロードバンド利用者数は7,285万人に達しております（総務省平成23年「通信利用動向調査」）。また、モバイルインターネットについては、平成24年９月末時点で携帯電話契約数は1億2,735万件、そのうち第三世代携帯電話契約数は100％に達しております（電気通信事業者協会発表）。中でも、スマートフォンが急速に普及しており、平成24年４～６月期のスマートフォン出荷台数は788万台と、携帯電話総出荷台数に占める比率が65.3％と高い水準を維持しております（IDC Japan株式会社調べ）。

このような事業環境の下、当社グループは主力のインターネットメディア事業の拡大に向け、その中核を成すSNS「GREE」のマルチデバイス対応及びグローバル展開、ユーザー数の拡大、収益基盤の確立・強化に取り組んで参りました。

平成24年５月からグローバルに提供を開始している世界最大級のワンプラットフォーム「GREE Platform」にて、自社ゲーム及びデベロッパーゲームを複数提供開始しております。８月にはソーシャルゲーム開発及び運営体制の更なる強化を目的に、カナダのバンクーバーに子会社GREE CANADA,Inc.を設立致しました。これにより、当社グループは10か国11拠点体制となっております。

また、８月には、広告・アドネットワーク事業におけるグローバル展開の本格化を目的に、フランスにおいてモバイル・アフィリエイト・ネットワークサービスを展開する大手広告企業MobPartner SAS（本社：フランス パリ）と業務提携致しました。

日本市場においては、有力IPを活用した自社ソーシャルゲームやAndroid、iOSに対応したスマートフォンネイティブアプリなどを提供すると共に、「GREE Platform」上で提供されるスマートフォン向けのデベロッパー提供ゲーム数も増加したことで、スマートフォン対応が順調に進展し、業績は回復基調となりました。９月には、世界最大規模のゲーム見本市「東京ゲームショウ2012」に出展し、新作ゲームの発表などを行いました。引き続きTV-CMの放送やスマートフォン向け広告等によるプロモーション等を実施することでユーザー数の拡大及び収益基盤の確立・強化を実現して参ります。

ソーシャルゲームを含むネットワークゲームの市場の拡大が続く中、社会やユーザーに対して誠実にサービスを提供し、社会的責任を全うしていくために、社長直轄の「利用環境向上委員会」のもと、サービス向上及び適正利用促進、並びにリアル・マネー・トレード（注）関連行為の禁止に向けて様々な施策を実施しております。SNSは各種コミュニケーション機能が提供されると同時に、不特定多数のユーザーが登録していることから、当社ではユーザーが安心して利用できるサービス環境を提供することが、信頼性の向上、ひいては事業の発展に寄与するとの認識のもと、今後も必要な施策を検討・実施して参ります。

また、９月には当社グループが創出したIPを活用して、キャラクターの商品化等の消費者向け商品を企画開発するマーチャンダイジング事業子会社である、グリーエンターテインメントプロダクツ株式会社を設立し、モバイルゲームというバーチャルな市場に加え、リアル市場におけるユーザーとの接触機会の増加やIPの最大活用、潜在的な市場の発展への寄与等を目指しております。

以上の取り組みの結果、当第１四半期連結累計期間の当社グループの業績は、売上高37,935百万円（前年同期比24.7%増）、営業利益15,750百万円（同5.4%減）、経常利益15,250百万円（同7.7%減）、四半期純利益9,069百万円（同4.0%減）となっております。

（注）GREEサービスの一部の利用権をもって、現金その他の財務、財産上の利益との交換取引をすること、または交換取引をすることの宣伝・告知・勧誘をする行為のこと。

（２）連結財政状態に関する定性的情報

当第１四半期連結会計期間末の総資産は136,445百万円となり、前連結会計年度末に比べ28,852百万円減少致しました。流動資産は86,116百万円（前連結会計年度末比36,170百万円減）となりました。主な減少要因は法人税等及び配当金の支払により「現金及び預金」が35,080百万円減少したことなどによるものであります。固定資産は50,328百万円（前連結会計年度末比7,318百万円増）となりました。

負債につきましては51,905百万円となり、前連結会計年度末に比べ29,406百万円減少致しました。流動負債は40,811百万円（前連結会計年度末比27,701百万円減）となりました。主な減少要因は「未払法人税等」が23,835百万円減少したことなどによるものであります。固定負債は11,093百万円（前連結会計年度末比1,705百万円減）となりました。

純資産につきましては、84,540百万円（前連結会計年度末比554百万円増）となりました。主な増加要因は利益剰余金が2,055百万円増加したことなどによるものであります。

企業の安定性を示す自己資本比率は前連結会計年度末50.7％に対し、当第１四半期連結会計期間末は61.9％と11.2ポイント増加しております。また、支払い能力を示す流動比率は、前連結会計年度末178.5％に対し、当第１四半期連結会計期間末は211.0％と32.5ポイント増加しております。

（３）連結業績予想に関する定性的情報

当社グループをとりまく事業環境につきましては、世界中でモバイルとPCにおける安価で快適なインターネット利用環境の整備が見込まれることなどを背景に、SNS利用者の裾野がますます拡大すると共に、スマートフォンの世界的な普及に伴いソーシャルゲーム市場が更なる成長期を迎えると考えております。

当社グループは、平成24年５月に、グローバルでシームレスなアプリ提供が可能となる「GREE Platform」の提供を開始しております。引き続きインターネットメディア事業に経営資源を重点的に配分し、当該事業の中核を成す「GREE Platform」のメディア価値の最大化を目指し、各国ユーザー数の拡大及び収益基盤の確立・強化に取り組んで参ります。また、設備投資や人員増強、世界の拠点整備など経営基盤の強化にも積極的に取り組んで行く計画であります。

ユーザー数の拡大に向けては、世界各国の大手通信事業者との連携や多様なプロモーション手法を用いた広告宣伝活動の展開を積極的に推進して参ります。同時に、収益基盤の確立・強化に向けては、ソーシャルゲームの新規投入やコンテンツの利用拡大に向けた施策を推進することで、有料課金収入の拡大及び安定化を図ります。

また、「GREE Platform」を通じて世界中の多様なデベロッパーから様々なコンテンツが提供され、ユーザーのアクティビティ活性化や関連する売上の成長を見込んでおります。今後もユーザーの利用動向を注視しながら、アクティビティ向上に資する各種コンテンツの提供及び機能の拡充を図って参ります。

広告メディア収入につきましては、サービス規模の順調な成長に伴う広告媒体価値の向上を背景に、新規広告主の開拓を推進して参ります。拡大が見込まれるスマートフォン向け広告に関しても、新たな広告商品の開発やグローバル展開の本格化などによって広告メディア収入の拡大を図って参ります。

一方、費用につきましては、主に広告宣伝費、トラフィックの増加に伴うサーバー賃借料、有料課金収入の拡大に伴う支払手数料、人件費の増加、サービスの拡充に伴う外注加工費の増加等を見込んでおります。

以上により、当第１四半期連結累計期間までの業績推移と今後の取り組みによる影響を考慮して、通期の売上高195,000百万円～205,000百万円、営業利益74,000百万円～84,000百万円、経常利益74,000百万円～84,000百万円、当期純利益46,000百万円～52,000百万円を見込んでおります。

２．四半期連結財務諸表
（１）四半期連結貸借対照表

（単位：百万円）

	前連結会計年度 （平成24年６月30日）	当第１四半期連結会計期間 （平成24年９月30日）
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	72,759	37,679
売掛金	28,238	26,100
未収入金	13,215	13,653
その他	9,361	9,648
貸倒引当金	△1,288	△965
流動資産合計	122,287	86,116
固定資産		
有形固定資産	2,541	2,647
無形固定資産		
のれん	18,811	17,993
その他	7,393	10,414
無形固定資産合計	26,204	28,408
投資その他の資産	14,264	19,272
固定資産合計	43,010	50,328
資産合計	165,297	136,445
負債の部		
流動負債		
1年内返済予定の長期借入金	6,048	6,048
未払金	25,988	21,672
未払法人税等	31,129	7,294
引当金	－	923
その他	5,347	4,873
流動負債合計	68,512	40,811
固定負債		
長期借入金	11,412	9,900
その他	1,386	1,193
固定負債合計	12,798	11,093
負債合計	81,311	51,905
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,179	2,189
資本剰余金	2,177	2,187
利益剰余金	79,338	81,393
自己株式	△2	△2,002
株主資本合計	83,692	83,768
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	737	1,340
為替換算調整勘定	△570	△709
その他の包括利益累計額合計	166	630
少数株主持分	126	140
純資産合計	83,985	84,540
負債純資産合計	165,297	136,445

（２）四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
（四半期連結損益計算書）
（第１四半期連結累計期間）

（単位：百万円）

	前第１四半期連結累計期間 （自　平成23年７月１日 至　平成23年９月30日）	当第１四半期連結累計期間 （自　平成24年７月１日 至　平成24年９月30日）
売上高	30,432	37,935
売上原価	2,104	4,690
売上総利益	28,328	33,244
販売費及び一般管理費	11,681	17,494
営業利益	16,646	15,750
営業外収益		
受取利息	2	8
その他	0	8
営業外収益合計	2	17
営業外費用		
支払利息	0	33
為替差損	102	402
その他	17	81
営業外費用合計	120	516
経常利益	16,528	15,250
税金等調整前四半期純利益	16,528	15,250
法人税、住民税及び事業税	7,609	7,282
法人税等調整額	△559	△1,115
法人税等合計	7,049	6,166
少数株主損益調整前四半期純利益	9,479	9,083
少数株主利益	29	14
四半期純利益	9,449	9,069

（四半期連結包括利益計算書）
（第１四半期連結累計期間）

（単位：百万円）

	前第１四半期連結累計期間 （自　平成23年７月１日 至　平成23年９月30日）	当第１四半期連結累計期間 （自　平成24年７月１日 至　平成24年９月30日）
少数株主損益調整前四半期純利益	9,479	9,083
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△52	603
為替換算調整勘定	△465	△138
その他の包括利益合計	△517	464
四半期包括利益	8,961	9,548
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	8,932	9,533
少数株主に係る四半期包括利益	29	14

（３）継続企業の前提に関する注記
該当事項はありません。

（４）株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記
該当事項はありません。

（５）重要な後発事象
当第１四半期連結会計期間（自　平成24年７月１日　至　平成24年９月30日）

取得による企業結合

株式会社ポケラボの取得について
１．企業結合の概要
（１）被取得企業の名称及び事業の内容
被取得企業の名称　株式会社ポケラボ
事業の内容　モバイルソーシャルゲームの企画・開発・運営

（２）企業結合を行った主な理由
株式会社ポケラボは、平成19年11月設立以降「モバイル」「ソーシャル」に特化したコンテンツ開発会社として成長してきました。SNSのモバイルソーシャルゲームの提供がオープン化された時からソーシャルゲーム開発にシフトし「やきゅとも！」「サムライ戦記」等、登録者数200万人を超える人気ゲームを複数本開発・運営してきた実績を有しております。特に今年からは、スマートフォン向けアプリ開発にリソースを集中させ、すでに５タイトルのスマートフォン向けネイティブアプリを提供しております。同年６月に提供を開始した「運命のクランバトル」は、App Store 売上ランキング２位、同年５月に提供を開始した「三国INFINITY」は同ランキング３位の実績を有するほか、提供しているネイティブアプリ５本のうち、４タイトルがリリース後App Store売上ランキング20位以内に入り、Google Playにおいても２タイトルが売上ランキング20位以内に入る等、平成24年以降飛躍的成長を遂げております。
今般の株式会社ポケラボとの戦略業務提携及び株式取得により、スマートフォンにおけるモバイルソーシャルゲームの開発力を更に強化して参ります。

（３）企業結合日
平成24年10月30日

（４）企業結合の法的形式
株式取得

（５）結合後企業の名称
変更はありません。

（６）取得した議決権比率
100％

（７）取得企業を決定するに至った主な根拠
当社による現金を対価とした株式取得であるため。

２．被取得企業の取得原価
13,880百万円