

グリー株式会社

2013年6月期第1四半期 決算説明会

2012年11月14日

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

Executive Summary

- 2012年第1四半期業績は、前四半期比減収となったものの、月次売上高は7月に底を打ち、緩やかな回復基調に転じた
- 国内は、ゲームのリリースペースが加速。IPジャンルは足元顕著な伸びを示している
- ポケラボとの戦略的業務提携やヤフーとの包括的業務提携など、下期の事業展開を加速させるための仕込みが完了
- 海外は、買収したFunzioを含む開発体制の整備、強化に注力。ゲームのリリースペースはホリデーシーズンに向けて加速

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第1四半期 事業報告

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第1四半期 ハイライト

月次売上高の緩やかな回復とグローバルにおける事業の進展

- 売上高においては、7月に月次ベースで底を打ち、8月以降緩やかな回復基調に転じた
- ソーシャルゲームのラインナップの拡充
- 新たな有力IPの獲得とゲーム開発・運営体制の強化
- ビジネスドメインの拡大や事業の強化を行い、事業構造を重層化

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第1四半期 業績概要（連結）

（単位：百万円）

	2013年度 第1四半期	2012年度 第4四半期	前四半期比	2012年度 第1四半期	前年同期比
売上高	**37,935**	40,080	△5%	30,432	+25%
EBITDA（※1）	**16,744**	19,634	△15%	16,961	△1%
営業利益	**15,750**	18,996	△17%	16,646	△5%
経常利益	**15,250**	18,439	△17%	16,528	△8%
当期純利益	**9,069**	12,328	△26%	9,449	△4%

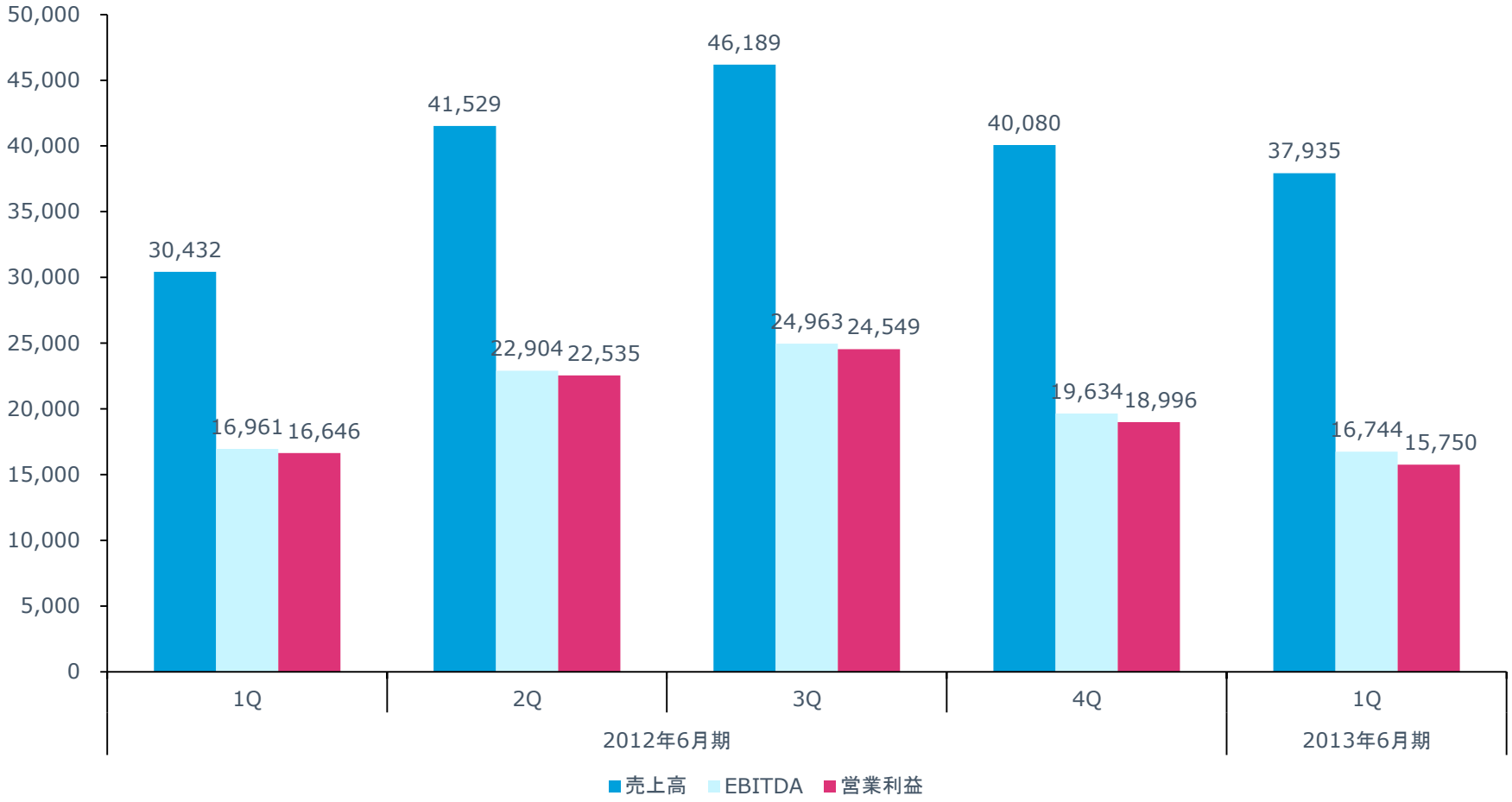
- 売上高は、前四半期比ではやや下回ったが、月次ベースでは緩やかな回復基調に転じた
- 人件費などグローバル展開の先行投資的な費用が増加

※1 EBITDA＝営業損益＋減価償却費＋のれん償却額

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

売上高・営業利益の推移（連結）

（単位：百万円）



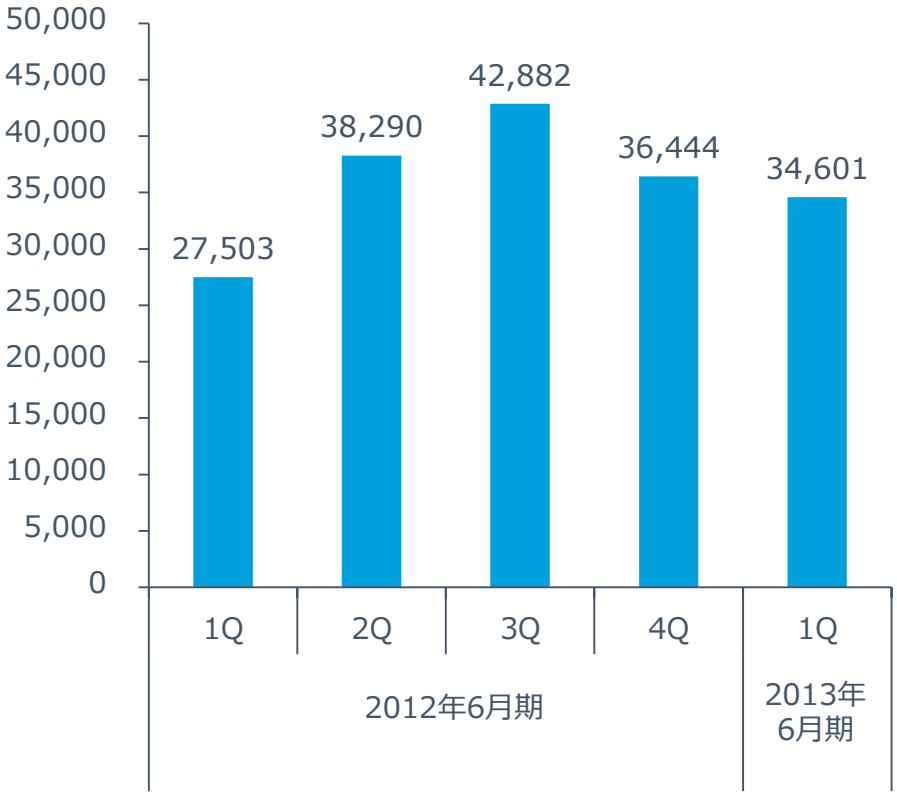
※1 EBITDA＝営業損益＋減価償却費＋のれん償却額

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

売上高における各収入の推移（連結）

有料課金収入

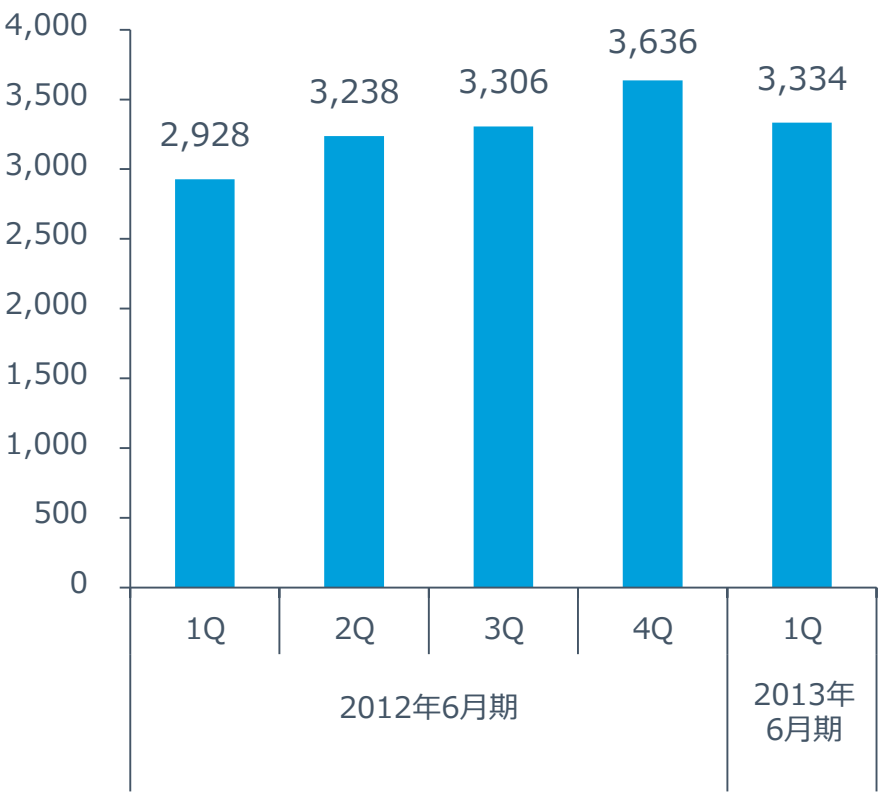
（単位：百万円）



- 複数の既存タイトルが緩やかに回復し、新規タイトルも徐々に貢献したことから、月次ベースでは緩やかに回復

広告メディア収入

（単位：百万円）



- スマートフォン向け広告は堅調に推移したが、フィーチャーフォン向け広告の落ち込みを一時的にカバー出来ず微減

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第1四半期 費用構成（連結）

（単位：百万円）

	2013年度 第1四半期	2012年度 第4四半期	前四半期比	2012年度 第1四半期	前年同期比
売上原価合計	**4,690**	4,571	+3%	2,104	+123%
賃借料	**992**	1,606	△38%	999	△1%
人件費	**1,825**	1,709	+7%	648	+181%
その他	**1,871**	1,254	+49%	455	+311%
販管費合計	**17,494**	16,512	+6%	11,681	+50%
広告宣伝費	**4,517**	4,489	+1%	3,458	+31%
支払手数料	**5,105**	4,958	+3%	3,422	+49%
人件費	**3,927**	2,300	+71%	1,013	+288%
その他	**3,944**	4,764	△17%	3,786	+4%

- 賃借料　：前四半期にデータセンター増強等に投資し、一時的に増加した為、当四半期は微減
- 広告宣伝費　：費用対効果を検証した広告宣伝の実施により微増
- 人件費　：人員計画の順調な進捗、前四半期のFunzio買収等の影響により増加

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第1四半期 貸借対照表（連結）

（単位：百万円）

	2012年9月末（13/1Q）	2012年6月末（12/4Q）	前四半期比	2011年9月末（12/1Q）	前年同期比
流動資産合計	**86,116**	122,287	△30%	55,562	+55%
現金及び預金	**37,679**	72,759	△48%	20,914	+80%
売掛金	**26,100**	28,238	△8%	25,754	+1%
その他流動資産	**22,336**	21,288	+5%	8,894	+151%
固定資産合計	**50,328**	43,010	+17%	17,013	+196%
資産合計	**136,445**	165,297	△17%	72,576	+88%
流動負債合計	**40,811**	68,512	△40%	27,984	+46%
負債合計	**51,905**	81,311	△36%	28,171	+84%
資本金	**2,189**	2,179	+0%	2,158	+1%
資本準備金	**2,187**	2,177	+0%	2,156	+1%
繰越利益剰余金	**81,393**	79,338	+3%	40,820	+99%
その他	**△ 1,230**	291	-	△ 729	-
純資産合計	**84,540**	83,985	+1%	44,405	+90%

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第1四半期 事業報告

GREE

ソーシャルゲームのラインナップの拡充

IPゲームの拡充



©久保帯人／集英社・テレビ東京・dentsu・ぴえろ
©GREE, Inc.

バトルゲームの拡充



新たなゲームデザインの開拓









- IPを活用したゲームやバトルゲームのラインナップを拡充
- 新たなゲームデザインの開拓に向けて、スマートフォンネイティブゲームを複数本、提供開始

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第1四半期 事業報告

新たな有力IPの獲得とゲーム開発・運営体制の強化

「Lineage」のソーシャルゲーム化



- 韓国オンラインゲーム会社NCsoftとの業務提携第1弾として人気ゲームタイトル「Lineage」のモバイルゲームを共同開発し、「GREE Platform」で配信予定

カナダにスタジオを設立



- 米国と連携のしやすいカナダに子会社を設立。ソーシャルゲームの開発及び提供のスピードアップや運営体制の安定化を実現

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期第1四半期 事業報告

ビジネスドメインの拡大や事業の強化を行い、事業構造を重層化

マーチャンダイジング事業を開始





- グリーの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グリーエンターテイメントプロダクツ(株)を設立

仏大手広告会社と提携し、広告事業強化

MobPartner
Mobile Affiliate Network

- フランスの大手広告会社MobPartnerの有する世界最大のモバイル・アフィリエイト・ネットワークを通じて、「GREE Platform」上のアプリを全世界に向けたプロモーションが可能に

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期 事業戦略

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

2013年6月期 事業戦略

プラットフォームとしてユーザー基盤の強化を行うと共に、ソーシャルゲームのラインナップを拡充し、スマートフォンのグローバル市場でNo.1を目指す

ソーシャルゲームグローバルNo.1戦略の加速



©岸本斉史 スコット／集英社·テレビ東京·ぴえろ ©GREE, Inc.／エイチーム ©久保帯人／集英社・テレビ東京・dentsu・ぴえろ ©GREE, Inc. ©AKS ©GREE, Inc. ／エイチーム

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

①[日本] 有力IPの活用

堅調に推移するIPゲームと主なIPタイトルリリーススケジュール

主なIPタイトルリリーススケジュール

METAL GEAR SOLID SOCIAL OPS（KONAMI）
©Konami Digital Entertainment / GREE

すばらしきこのせかい LIVE Remix（SQUARE ENIX）
©SQUARE ENIX CO., LTD. / GREE, Inc.

FINAL FANTASY×GREE（仮称）（SQUARE ENIX）
©SQUARE ENIX CO., LTD. / GREE, Inc.





AKB48ステージファイター
©AKS ©GREE, Inc. ／エイチーム

NARUTO -ナルト- 忍マスターズ
©岸本斉史 スコット／集英社·テレビ東京·ぴえろ
©GREE, Inc. ／エイチーム

BLEACH ソウルマスターズ
©久保帯人／集英社
テレビ東京・dentsu・ぴえろ
©GREE, Inc.



他、有力IPタイトルを複数準備中

～6月	7月～9月	10月～12月	1月～6月

FY2012年　**FY2013年**

- IPゲームのジャンルは、月次ベースで順調に推移
- 上記タイトルに続き、今後も有力IPを活用したカードゲームを複数提供予定

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

①[日本] 有力IPの活用

IPを活用した新作ゲームを複数本提供開始予定

「METAL GEAR SOLID SOCIAL OPS」
（KONAMI）
©Konami Digital Entertainment / GREE



すばらしきこのせかい LIVE Remix
（SQUARE ENIX）
©SQUARE ENIX CO., LTD. / GREE, Inc.



FINAL FANTASY×GREE（仮称）
（SQUARE ENIX）
©SQUARE ENIX CO., LTD. / GREE, Inc.

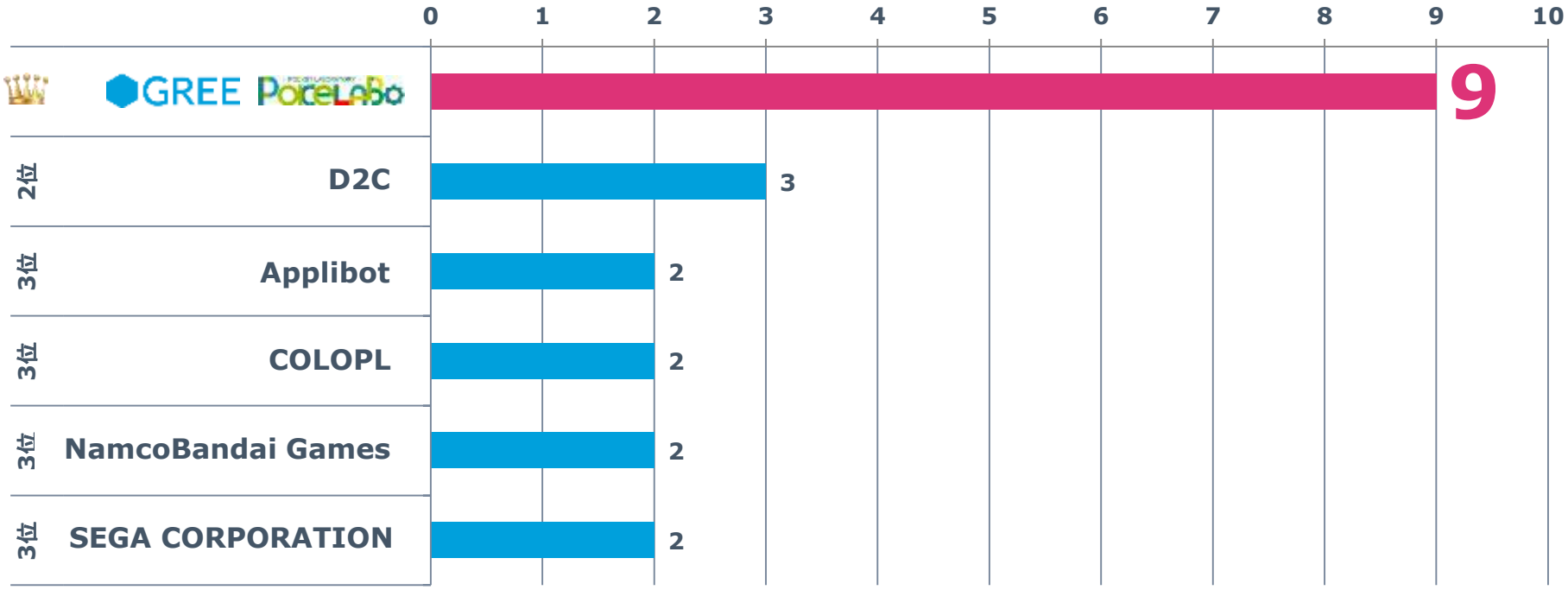


- 上記タイトルに続き、今後も有力IPを活用したカードゲームを複数提供予定

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

②[日本] ラインナップの拡充

スマートフォンネイティブアプリ市場におけるポジション



※ 出所： App Store（日本） Overall Grossing
※ 10月1日時点のトップ35アプリ
※ グリーとポケラボのアプリ合計数

- 成長ポテンシャルの大きいネイティブアプリ市場においても、グリーグループのタイトルを合計すると圧倒的なトップポジションを占める
- 今後は、グリーとポケラボとの戦略的業務提携を通じて、ランキング上位の更なる占有、ユーザー資産及びノウハウの共有と開発チームの連携でシナジーを創出

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

③[日本] ユーザーリーチの拡大

ヤフー株式会社との包括的業務提携により、ユーザーリーチを拡大

スマートフォン版
「GREE Platform」





スマートフォン版
「Yahoo! JAPAN」



- 国内スマートフォンにおけるユーザーリーチの拡大は引き続き重要な施策であり、今回のヤフーとの提携が効果を発揮
- スマートフォン版「Yahoo! JAPAN」トップページ等から「GREE Platform」上のソーシャルゲームへユーザーを誘導。決済手段のひとつとして「Yahoo!ウォレット」を採用

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

④[グローバル] SLGとカードバトルの展開加速

北米・欧州市場は、ホリデーシーズンに向けて、ゲームリリースを加速











他、複数タイトルを準備中

2012年10月～

ホリデーシーズンに向け

- 「Monster Quest」と「MLB: Full Deck」を10月からグローバルに提供開始
- 年末年始（ホリデーシーズン）に向け提供タイトル数を拡充予定

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

④[グローバル] SLGとカードバトルの展開加速

韓国市場へ本格参入の開始、カードバトル・SLGゲームの投入

日本の人気カードゲームをリリース



- リリース後7時間で日本のApp Store Ranking（※1）1位となった「運命のクランバトル」を韓国で事前登録受付中

USの人気SLGをリリース



- US App Store Ranking上位の人気シミュレーションゲーム「Modern War」を韓国でリリース予定

※1　App Store（日本）Top Free Ranking（overall）
※2　ポケラボタイトル

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

⑤[グローバル] ユーザーリーチの拡大

韓国SK Telecomに続きSingTelとの包括的業務提携によりAPACの幅広いユーザーにリーチ

スマートフォン版
「GREE Platform」







SingTelユーザーへの
プロモーション等



- アジア太平洋地域における通信キャリアSingTelと包括的業務提携契約を締結
- この業務提携を通じて、グリーがSingTelのユーザーにソーシャルゲームを提供するとともに、決済手段のひとつとしてSingTelが提供するキャリア決済を採用

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

一般社団法人ソーシャルゲーム協会について

11月8日に、一般社団法人ソーシャルゲーム協会（JASGA）発足

団体名	• 本名：一般社団法人ソーシャルゲーム協会 • 英名：Japan Social Game Association • 略称：JASGA
参加者	• ソーシャルゲームプラットフォーム事業者6社 - NHN Japan株式会社 - グリー株式会社 - 株式会社サイバーエージェント - 株式会社ディー・エヌ・エー - 株式会社ドワンゴ - 株式会社ミクシィ • 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 • 一般社団法人日本オンラインゲーム協会 • ソーシャルゲーム提供会社 • ソーシャルゲーム関連事業者
発足日	2012年11月8日

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

一般社団法人ソーシャルゲーム協会について

11月8日に、一般社団法人ソーシャルゲーム協会（JASGA）発足

JASGA
Japan Social Game Association

ソーシャルゲームの利用者が安心・安全にソーシャルゲームを楽しめる環境の整備やソーシャルゲームを通じた社会・文化への貢献と産業振興による経済の発展への寄与を目的として当協会では様々な活動を実施いたします。
設立当初は、主に以下3つの内容に重点をおいて活動いたします。

1．ソーシャルゲームに対する自主規制

プラットフォーム事業者に対する書面審査及びソーシャルゲームのパトロールやお客様からの情報提供にもとづいた対応を実施することで、さらなる利用環境向上を図って参ります。

2．青少年等に対する啓発活動

各種シンポジウムや啓発イベントへの参加等を通じて、ソーシャルゲームの安心で安全な使い方ほか、青少年等に対する情報モラルの向上に向けた活動を積極的に行っていきます。

3．カスタマーサポート（CS）品質の向上のための活動

ソーシャルゲーム業界に関するお客様のご意見について、各社のカスタマーサポート窓口が連携し、カスタマーサポートの向上に向けた活動を業界全体で進めて参ります。

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

参考資料

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

SNS+ソーシャルゲーム



Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

あんしん・あんぜんへの取り組み

24時間365日の GREE パトロール体制

- 2006年11月より、24時間365日のパトロール体制を開始
- 首都圏、北海道、沖縄に、約450名体制のGREEパトロールセンターを設置
- システム・目視を組み合わせ、「コンテンツ監査」・「通報」等の監視を行い、不適切なものが確認された場合は、削除・警告・停止等の措置を講じる

年齢別の機能制限

- 18歳以上のユーザーと18歳未満のユーザーのメール送受信を制限
- 18歳以上による検索結果から、18歳未満のユーザーを除外
- 18歳未満に対して、友だち希望を行う際のメール内容を定型文に限定

利用者の認証

- GREEの新規登録時に携帯電話端末認証を実施し、違反ユーザーの再登録を防止
- 携帯フィルタリングサービスの加入状況を識別し、ユーザーの年齢確認を実施
- KDDI・SBM保有の年齢情報を活用し、より確実な年齢認証を実施。他キャリアとも協議継続

社長直轄の「あんしん・あんぜん向上委員会」の設置

- 代表取締役社長が委員長を担当
- 担当役員、パトロール担当、法務担当等が参加し、毎月開催

第三者機関による認定

- 「EMA」（モバイルコンテンツ審査・運用監視機構）による初の認定サイト（2008年8月）
- 「EMA」基準以上の管理体制を維持し、継続的・定期的に実施される審査に通過



Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.

あんしん・あんぜんへの取り組み

サイト内外における啓発活動

サイト内における啓発活動

- 2009年2月より、安心ネットづくり促進協議会推進「もっとグッドネット」に加入し「GREE」内において「もっとグッドネット」公式アカウントを提供
- 2011年7月より、「GREE」内において各種サービスから啓発ページへ導線追加
- 啓発コンテンツのリニューアルを実施し、より分かりやすい内容に変更
- 2011年12月より、8月より提供していた啓発アプリ「まなぼう！あそぼう！インターネットルール」を年齢別サービスとして拡充

※ 啓発アプリ「まなぼう！あそぼう！インターネットルール」「小学生以下のみなさま」向け画像イメージ





サイト外における啓発活動

- 教育機関・自治体等向けに、パトロールセンターの公開、グリーの取り組みに関する講習など、啓発活動を継続的に実施
- 安心ネットづくり促進協議会等、民間団体・公共機関と連携し、各種啓発イベントに積極的に参加





六本木ヒルズキッズワークショップに参加（2012年8月19日）



越谷市立大袋中学校PTAバザーに参加（2012年10月29日）

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.



インターネットを通じて、世界をより良くする。

Making the world a better place through the power of the Internet.

- 本資料には将来の予測に関する記述が含まれていますが、それらの記述は、資料作成時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、その情報の正確性を保証するものではありません。様々な要因の変化等により、実際の業績とは異なる可能性がありますことを御承知おき下さい。
- 本資料の作成に当たっては、記載されている情報に誤り・遺漏等が無いよう細心の注意を払っておりますが、その情報の正確性及び完全性を保証するものではありません。

Copyright © GREE, Inc. All Rights Reserved.