



GREE株式会社

2013年6月期第2四半期 決算説明会

2013年2月12日

第2四半期 業績ハイライト

■ 連結売上高は、2四半期ぶりに前四半期比増収を達成

- 日本：消費コインは前四半期比で拡大
- 海外：消費コインは10月から月次ベースで成長

通期業績 予想の修正

■ 通期業績予想を下方修正

- －来期以降の成長に向けた先行投資を下期に実施

下期戦略

■ ソーシャルゲームグローバルNo.1戦略の加速

- 日本：一層の成長が見込まれるスマートフォン市場において、来期以降の売上及び利益成長につながる投資を積極的に継続
- 海外：効率的なマーケティングでヒットタイトル創出を目指す

2013年6月期第2四半期 業績概要（連結）



（単位：百万円）

	2013年度 第2四半期	2013年度 第1四半期	前四半期比	2012年度 第2四半期	前年同期比
売上高	39,407	37,935	+4%	41,529	△5%
EBITDA (※1)	15,763	16,744	△6%	22,904	△31%
営業利益	14,258	15,750	△9%	22,535	△37%
経常利益(※2)	16,330	15,250	+7%	22,461	△27%
当期純利益	9,048	9,069	△0%	12,740	△29%

- 2012年10月に戦略的業務提携を行った(株)ポケラボを当四半期より連結
- 売上高は、2四半期ぶりに前四半期比増収を達成

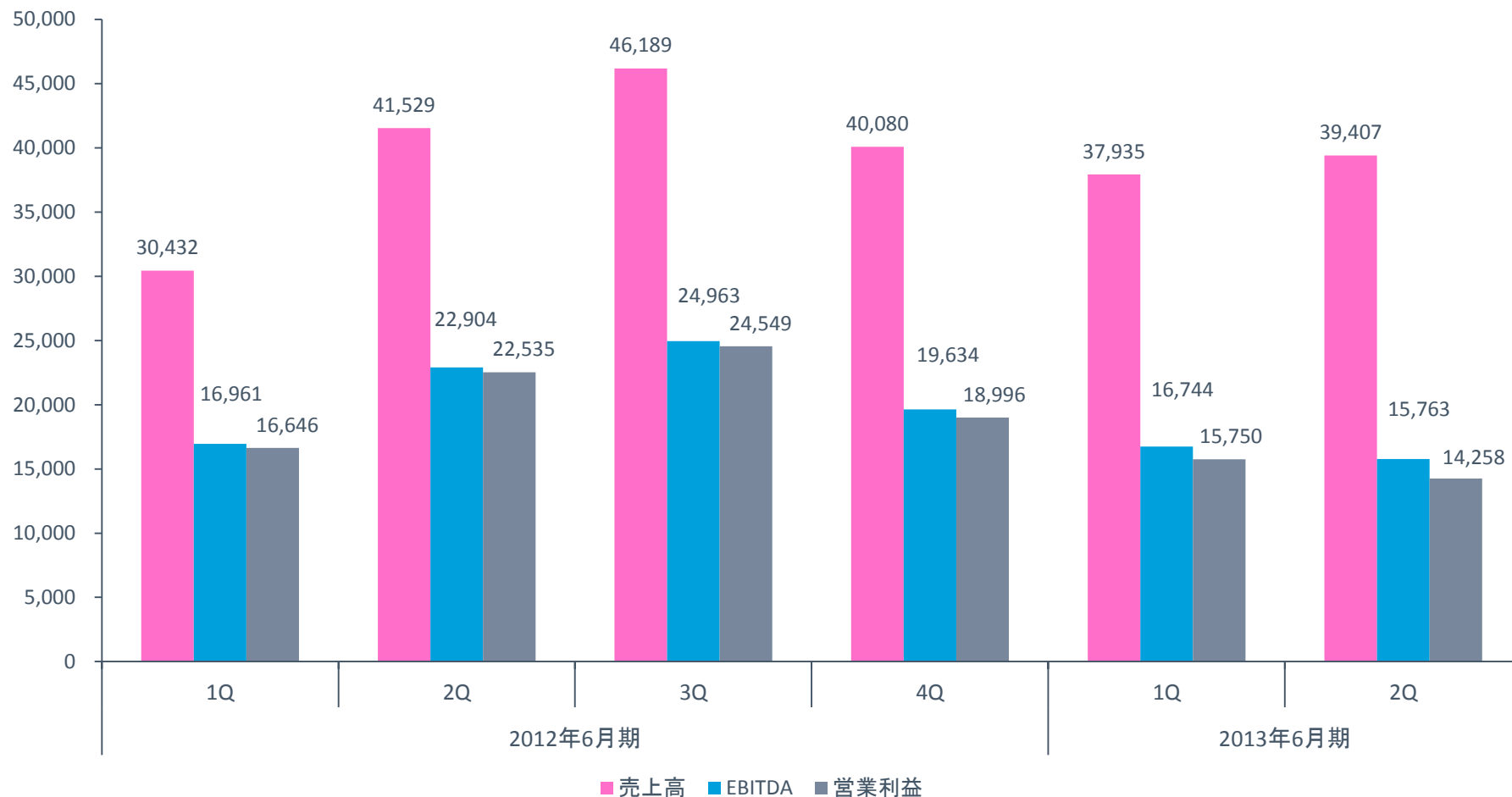
※1 EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

※2 経常利益は関係会社貸付金に関連する為替差益17億円を含む

売上高・EBITDA・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

売上高における各収入の推移（連結）

有料課金収入

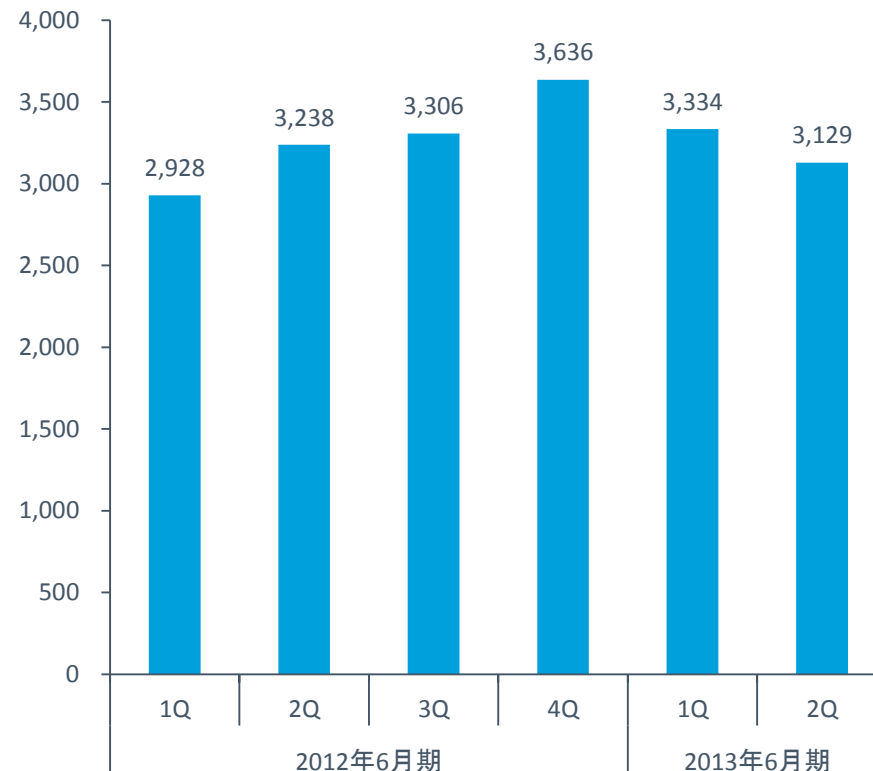
（単位：百万円）



■ 複数の既存タイトルが緩やかに回復。新規タイトルも徐々に貢献し、四半期ベースで緩やかに回復

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カバー出来ず減少

2013年6月期第2四半期 費用構成（連結）



（単位：百万円）

	2013年度 第2四半期	2013年度 第1四半期	前四半期比	2012年度 第2四半期	前年同期比
売上原価合計	6,344	4,690	+35%	2,745	+131%
賃借料	1,091	992	+10%	1,257	△13%
人件費	3,119	1,825	+71%	951	+228%
その他	2,134	1,871	+14%	536	+298%
販管費合計	18,804	17,494	+7%	16,247	+16%
広告宣伝費	5,719	4,517	+27%	5,321	+7%
支払手数料	5,700	5,105	+12%	4,925	+16%
人件費	2,605	3,927	△34%	1,761	+48%
その他	4,779	3,944	+21%	4,238	+13%
費用合計	25,148	22,184	+13%	18,992	+32%
※1減価償却費	871	542	+61%	139	+527%
※2のれん償却額	633	451	+40%	228	+178%

- 広告宣伝費 : TVCMなどを中心とした積極的な広告宣伝の実施により増加
- 人件費 : 販管費に計上していた人件費の一部を原価へ振り替え
- 支払手数料 : 有料課金収入の増加及びスマートフォン比率の上昇に伴い増加
- その他 : のれんやソフトウェア等の減価償却費が増加

※1 減価償却費は売上原価その他及び販管費その他に含まれる ※2 のれん償却額は販管費その他に含まれる

2013年6月期第2四半期 貸借対照表（連結）



（単位：百万円）

	2012年 12月末 (13/2Q)	2012年 9月末 (13/1Q)	前四半期比	2011年 12月末 (12/2Q)	前年同期比
流動資産合計	91,064	86,116	+6%	84,851	+7%
現金及び預金	42,933	37,679	+14%	31,634	+36%
売掛金	24,390	26,100	△7%	38,833	△37%
その他流動資産	23,740	22,336	+6%	14,383	+65%
固定資産合計	68,086	50,328	+35%	18,740	+263%
資産合計	159,150	136,445	+17%	103,591	+54%
流動負債合計	47,073	40,811	+15%	46,225	+2%
負債合計	63,965	51,905	+23%	46,413	+38%
※1有利子負債	24,436	15,948	+53%	-	-
資本金	2,191	2,189	+0%	2,165	+1%
資本準備金	2,188	2,187	+0%	2,163	+1%
繰越利益剰余金	90,378	81,393	+11%	53,560	+69%
その他	427	△ 1,230	-	△ 712	-
純資産合計	95,185	84,540	+13%	57,178	+66%

※1 有利子負債は負債合計に含まれる

2013年6月期 通期業績予想の修正



(単位：百万円)

	今回予想 ①	前回予想②	①/②比 増加率
売上高	160,000 ~170,000	195,000 ~205,000	△17.1% ~△17.9%
営業利益	50,000 ~60,000	74,000 ~84,000	△28.6% ~△32.4%
経常利益	50,000 ~60,000	74,000 ~84,000	△28.6% ~△32.4%
当期純利益	31,000 ~37,000	46,000 ~52,000	△28.8% ~△32.6%

- 上期に予定していた新規タイトルのリリースを延期。また、海外においてゲームのKPIが想定を下回ったため、当初想定した売上高に対して未達
- 現行水準を勘案し見直すものの、延期した新規タイトルのリリースにより下期売上は上期を上回る見込み
- スマートフォン市場の一層の成長を踏まえ、開発体制強化のため積極的な採用を継続
- ユーザー満足度の向上のためのCS・コンプライアンス体制拡充費用の増加

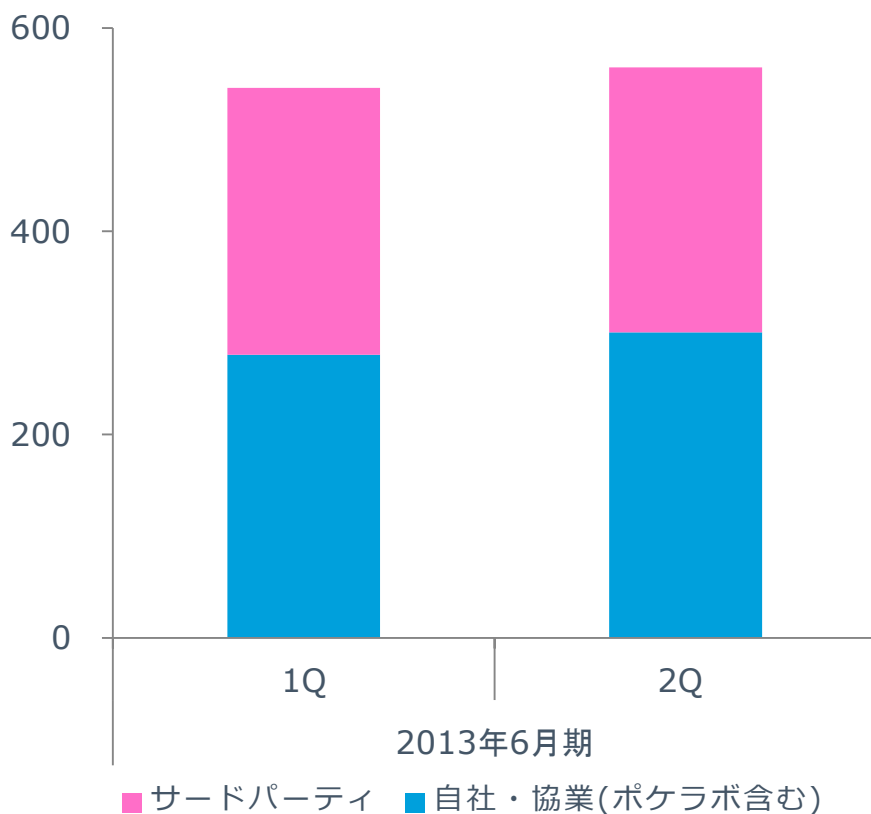
ソーシャル ゲーム	ブラウザ	■ 延期分を含む新規ブラウザゲームを下期にリリースし、成長を目指す
	ネイティブ	■ カードバトルに加え、新規ジャンル等ラインナップ拡充に注力
プラット フォーム		■ ヤフーとの包括的業務提携等を通じてユーザーリーチを拡大し、プラットフォームの成長を目指す
新規事業		■ ビジネスドメインの拡大や事業の強化を行い、事業領域を拡大

[日本] コイン消費の状況

日本市場のコイン消費は、前四半期比で拡大

コイン消費推移[日本]

(単位：億コイン)



- 日本市場における、GREEグループ全体のコイン消費は前四半期比拡大
(ポケラボ連結の影響を除いても、コイン消費は前四半期比で拡大)
- 「探検ドリランド」「AKB48ステージファイター」等の複数の既存ゲームが、前四半期を上回って推移
- 新規リリースの有力IPタイトルが好調に推移
- 上期に予定していた複数タイトルのリリースを下期に延期

※ 2013年2Qより連結を開始したポケラボ分を含む

[日本] 今後のリリース計画（ブラウザ）



複数の新規タイトルを下期にリリース

2013年6月期 主なリリーススケジュール

第1 四半期

第2 四半期

第3四半期～

BLEACH ソウルマスタース

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

FINAL FANTASY ARTNIKS

(SQUARE ENIX)
©SQUARE ENIX CO., LTD. / GREE, Inc.

アイドルマスター ミリオンライブ！

(バンダイナムコゲームス)
©窪岡俊之
©2013 NAMCO BANDAI Games Inc.
©NBGI / PROJECT iM@S

大相撲カード決戦

(財) 日本相撲協会 / © GREE, Inc.

ONE PIECE アドベンチャーログ

(バンダイナムコゲームス)
©尾田栄一郎 / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©NBGI

上期に予定していた
複数タイトルを下期リリース

他複数タイトルリリース予定

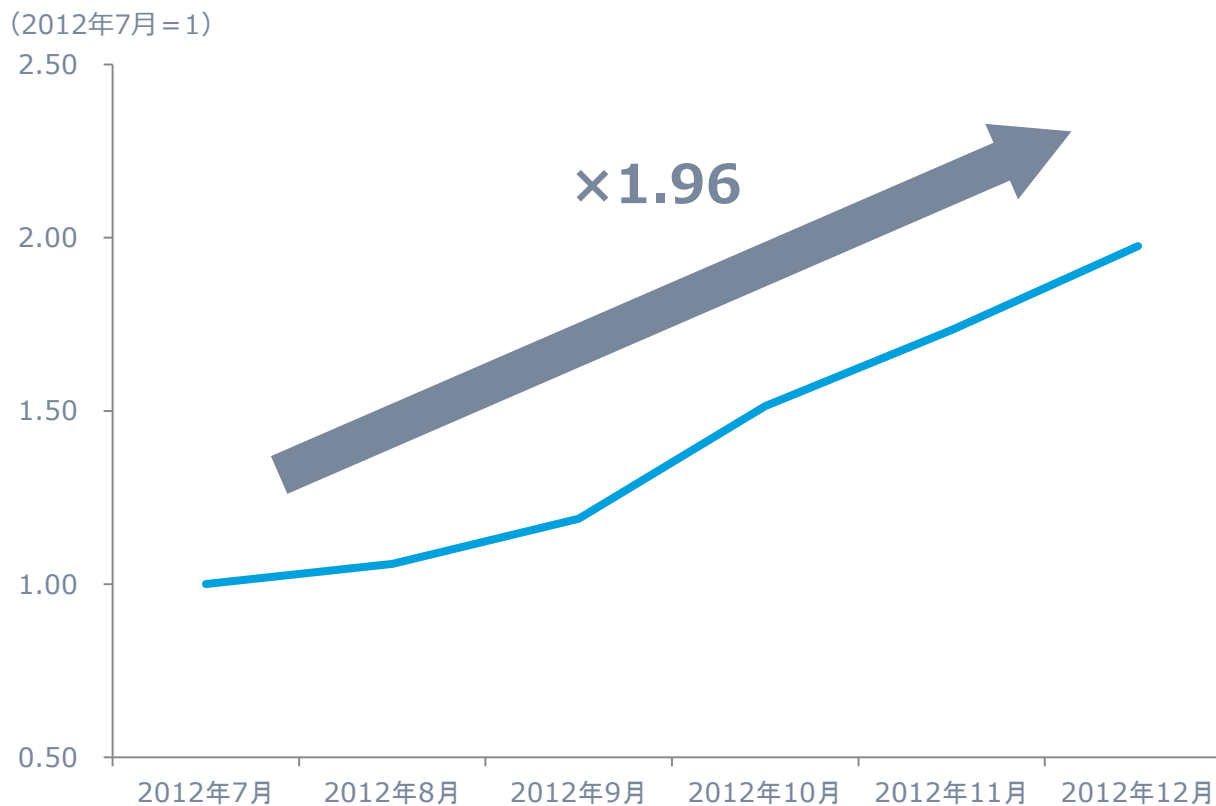
■ 有力IPなどを活用した新規タイトルをリリースし、コイン消費の拡大を見込む

※ 表記は五十音順

[日本] 市場の拡大（ネイティブ）

成長が見込まれるネイティブゲーム市場において、コイン消費が順調に拡大

ネイティブゲームコイン消費推移[日本]



※ 2013年10月より連結を開始したポケラボ分を含む

- GREEグループのネイティブゲームコイン消費は月次ベースで高い成長を実現
- 今後、一層の市場拡大を見込む

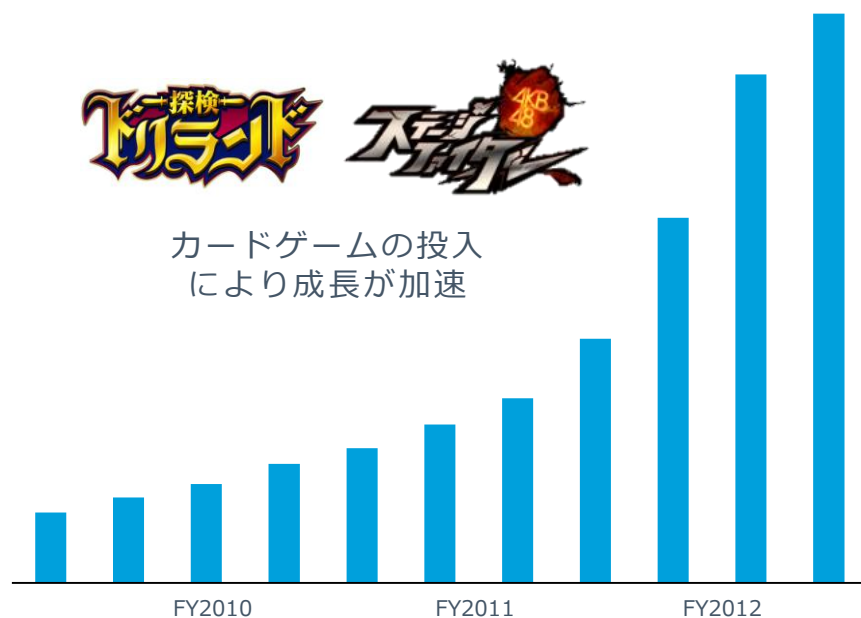
[日本] 新規ジャンルの開拓（ネイティブ）

ゲームジャンル拡大による高成長をネイティブゲームで再現

カードバトルに加え、新規ジャンルでヒットタイトルを創出

ゲームジャンル拡大による成長

■ グリー有料課金収入の推移



©AKS ©GREE, Inc. /エイチーム

新規ジャンルへの挑戦

新規
ジャンル

- MMO*、FPS**等への挑戦
 - シミュレーションゲームへ新たなモチーフやIPを適用
- * Massively multiplayer online
* First person shooting



カード
バトル

- カードモデルにネイティブ要素を追加
- コンソールのようなリッチなタイトルに加えミニゲームと組み合わせたカジュアルなタイトルも展開



ビジネスドメインの拡大や事業の強化を推進

主な取り組み

上期	ソーシャルメディア	■ ソーシャルメディア事業の拡大 - ソーシャルビューイングアプリ、写真共有アプリ等をリリース	 
	広告	■ スマートフォン向け広告の強化 - リワード広告「GREE Ads Reward」が 日本において最大級のダウンロード数を突破	
	マーチャンダイジング	■ マーチャンダイジング事業子会社を設立 - 自社IPを活用したグッズ、アニメ等を展開	 
下期	引き続き、新サービス等を含むビジネスドメイン拡大に取り組む		

北米 欧州	マーケ ティング	■ LTV*とCPI**のバランスを重視した効率的なマーケティングを通じて、ヒットタイトルの創出を目指す
	ソーシャル ゲーム	■ これまで培ってきたノウハウを活用し、売上ランキング上昇を実現
韓国		■ カードバトル、シミュレーションゲームをリリースし本格参入

* LTV：アプリ登録後一定期間で、当該アプリが生み出す1 Activation当たりの課金における消費額の推計値

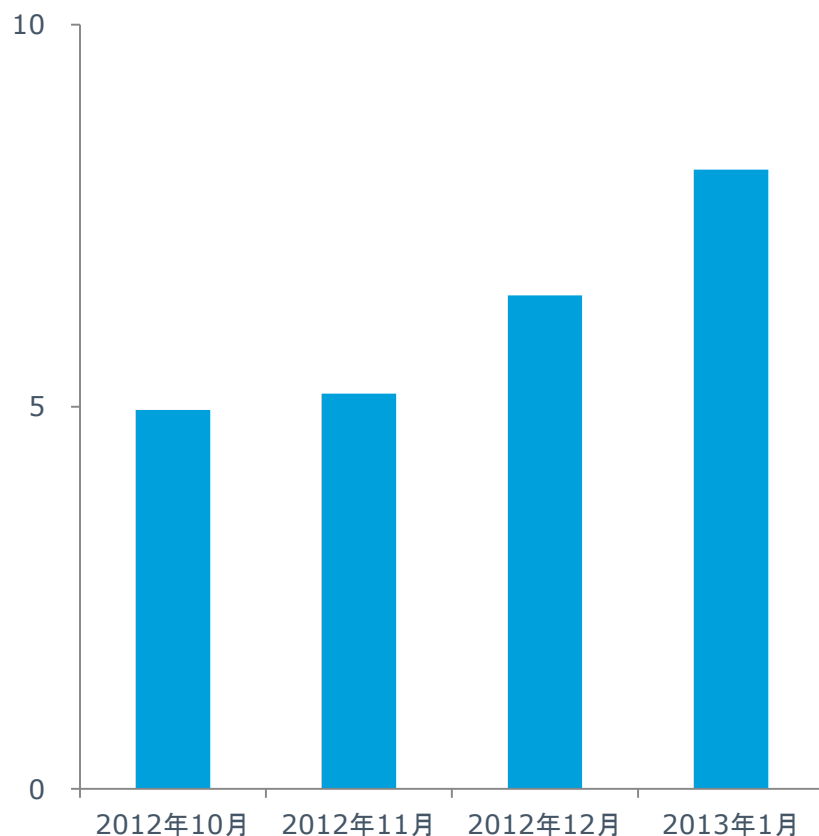
** CPI：1インストール当たりのプロモーションコスト

[海外] コイン消費の状況

海外市場のコイン消費は月次ベースで成長

コイン消費推移[海外]

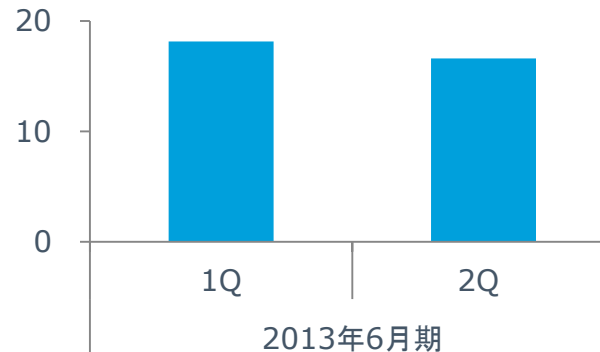
(単位 : MM USD)



- 海外市場におけるコイン消費は、10月から月次ベースで成長
- 自社・協業、サードパーティ双方で新規タイトルの提供を開始し、ラインナップを拡充。12月以降にリリースしたタイトルは、第3四半期以降貢献を見込む

ご参考：四半期コイン消費推移[海外]

(単位 : MM USD)



*2013年1Qより連結を開始したFunzio分を含む

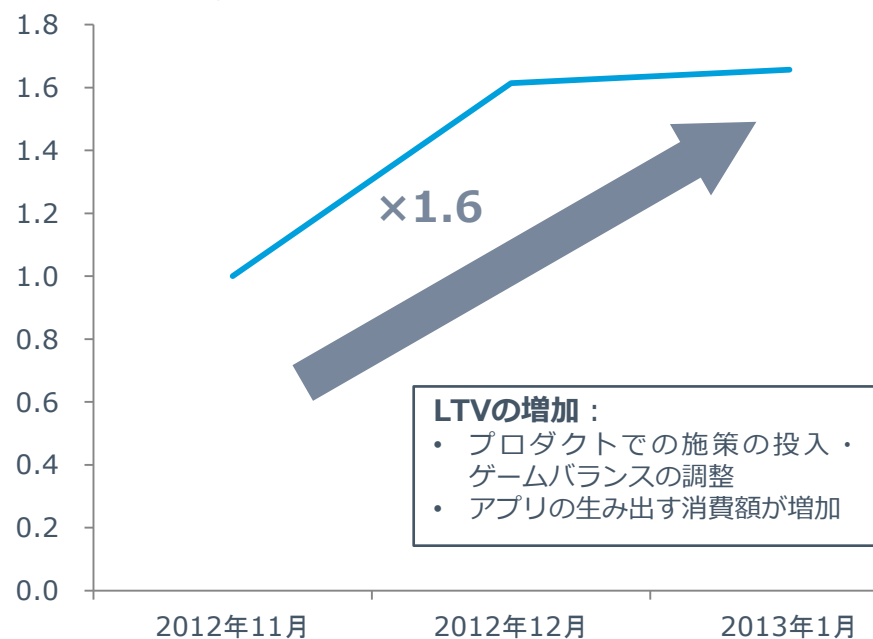
[北米/欧州] マーケティングの考え方

LTV*とCPI**のバランスを重視したマーケティングでヒットタイトルを創出

プロダクトAの改善事例

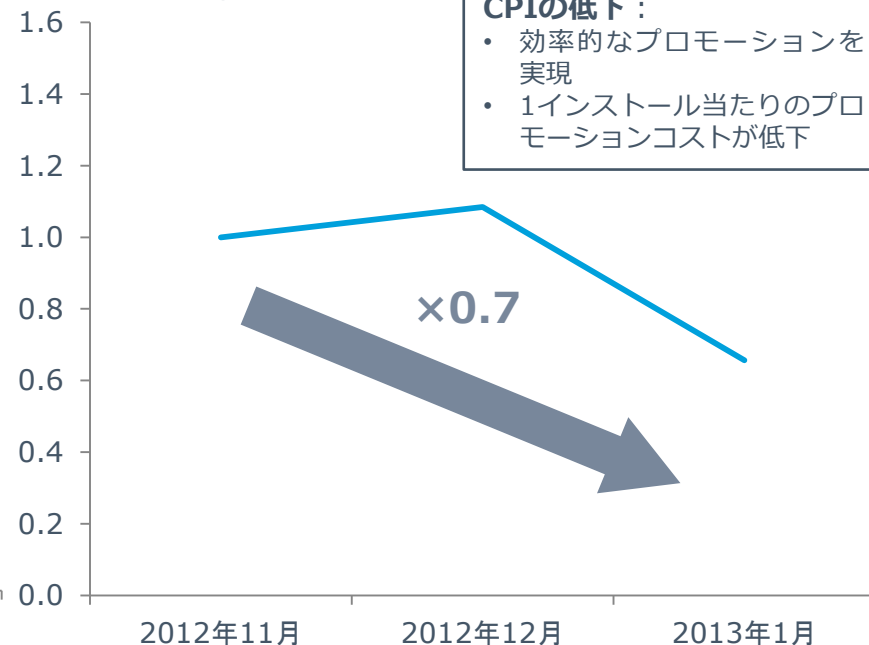
LTVの推移

(2012年11月 = 1)



CPIの推移

(2012年11月 = 1)



■ LTVの上昇とCPIの低下を実現

■ LTVとCPIのバランスを重視したマーケティングを実施し、ヒットタイトル創出

* LTV：アプリ登録後一定期間で、当該アプリが生み出す1 Activation当たりの課金における消費額の推計値

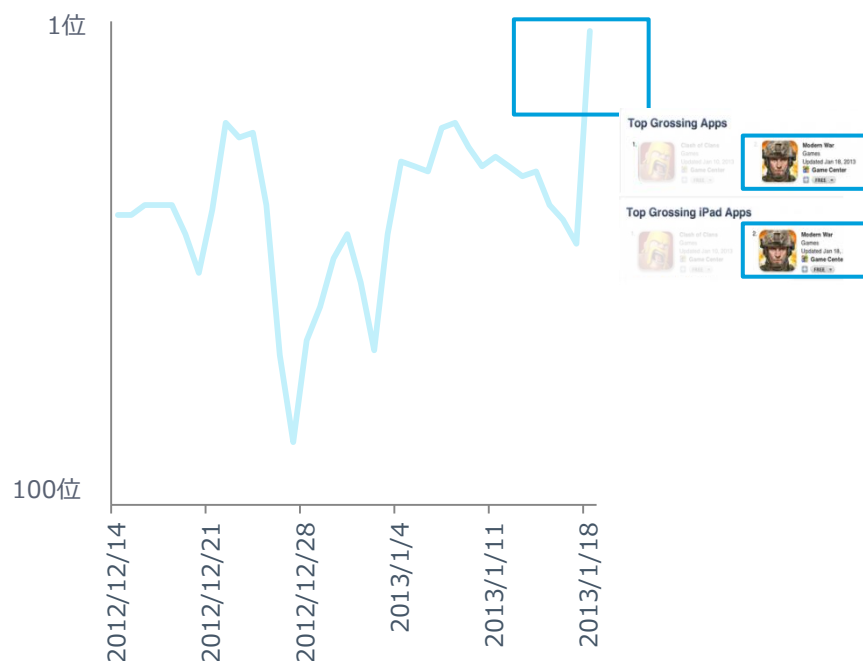
** CPI：1インストール当たりのプロモーションコスト

[北米/欧州] 売上ランキングの上昇

これまで培ってきたノウハウを活用し、ランキング上昇を実現

Modern Warランキング推移

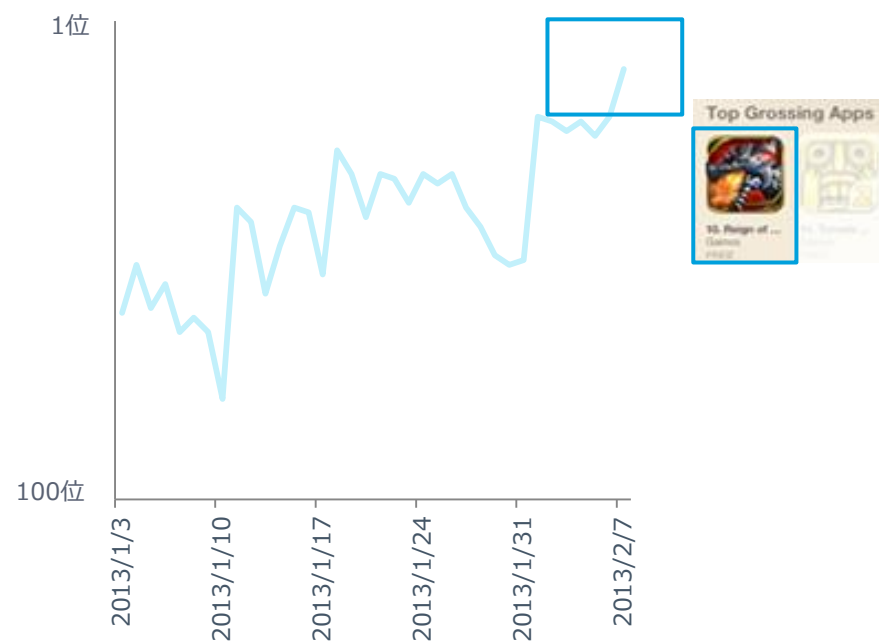
App Store(US) Top Grossing Ranking



*Source: Appstore

Reign of Dragons**ランキング推移

App Store(US) Top Grossing Ranking



*Source: Appstore

**ドリコム提供のサードパーティゲーム

- イベント投入、ゲームバランスの調整等の継続的なチューニングを実施
- 自社ゲーム「Modern War」は、App Store(US) Grossing Ranking 2位、サードパーティゲーム「Reign of Dragons」は10位に上昇

[韓国] 本格参入の開始

韓国市場へ本格参入の開始、カードバトル・SLGの投入

USの人気SLGをリリース



- App Store Ranking(US)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

日本の人気カードゲームをリリース予定



- 「運命のクランバトル」等複数のカードゲームを下期にリリース予定

参考資料

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歳以上のユーザーによる検索結果から、18歳未満のユーザーを除外
- 18歳未満のユーザーに対して、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規約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・定期的実施される審査に通過

EMA
(Content Evaluation and Monitoring Association)
モバイルコンテンツ審査・運用監視機構

基準認定

GREEパトロール



抽出・監視

警告・削除

違法有害コンテンツ

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



仙台市PTAフェスティバルに参加（2012年11月11日）



青少年安心ネット・ワークショップに参加（2012年12月5日）





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。