



GREE株式会社

2015年6月期第2四半期 決算説明会

2015年2月4日

FY15
2Q

決算概要

■ 売上高241億円、営業利益47億円

- ウェブゲームの自社・協業タイトルが堅調に推移し、売上高及び営業利益は業績予想を上回って着地
(2Q業績予想：売上高236億円、営業利益41億円)
- gumi株式売却益を70億円計上したものの、OpenFeint及びポケラボに係るのれん等減損を184億円計上した結果、特別損益合計は▲117億円となり当四半期純利益は▲77億円
- のれん等減損を計上したものの、底堅い収益力及び財務基盤の安定性を保ちながら、ネイティブシフトを引き続き推進

事業概要

■ 3Qからのネイティブゲーム新作リリースに向けた仕込みが進展

- 開発体制増強や開発力向上等のネイティブシフト施策が着実に進展し、3Qから新作リリースが本格化
- 「消滅都市」はテレビCMを用いたマスプロモーションが奏功し大きく成長
- ウェブゲームは組織効率化を進めながらも安定的な収益貢献を実現

FY15
通期業績予想

■ FY15 通期業績予想は売上高980億円、営業利益200億円^{※1}

- 売上高について、ウェブゲームの底堅い推移や、国内外ネイティブゲームの既存タイトル成長と新規タイトル投入により4Qでの反転を目指す
- 中長期の成長に必要な投資は実施するも、引き続きコストコントロールの徹底を継続
- 創立10周年に際し、1株当たり10円の記念配当（期末配当）を計画^{※2}

※1 FY15 下半期業績予想は売上高485億円、営業利益89億円

※2 2015年9月開催予定の第11回定時株主総会に付議予定

※ 四捨五入

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

FY15 2Q 決算概要

売上高241億円、営業利益47億円
のれん等減損に係る特別損失の計上により当期純利益は▲77億円

(億円)

	FY15 2Q	FY15 1Q	QoQ	FY14 2Q	YoY
売上高 ^{※1}	241.2	254.2	▲13.0	326.2	▲85.0
EBITDA ^{※2}	61.8	80.1	▲18.3	109.6	▲47.7
営業利益	47.3	63.8	▲16.4	91.5	▲44.2
経常利益 ^{※3}	70.0	80.7	▲10.7	111.1	▲41.1
当期純利益 ^{※4}	▲76.6	34.8	▲111.3	74.2	▲150.8

※1 FY15 2Q売上高の内訳：有料課金収入225.1億円、広告メディア収入16.2億円

※2 EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

※3 営業外収益として海外子会社へのUSD建貸付金の為替差額等による為替差益23.1億円を計上

※4 特別損益として▲116.9億円を計上

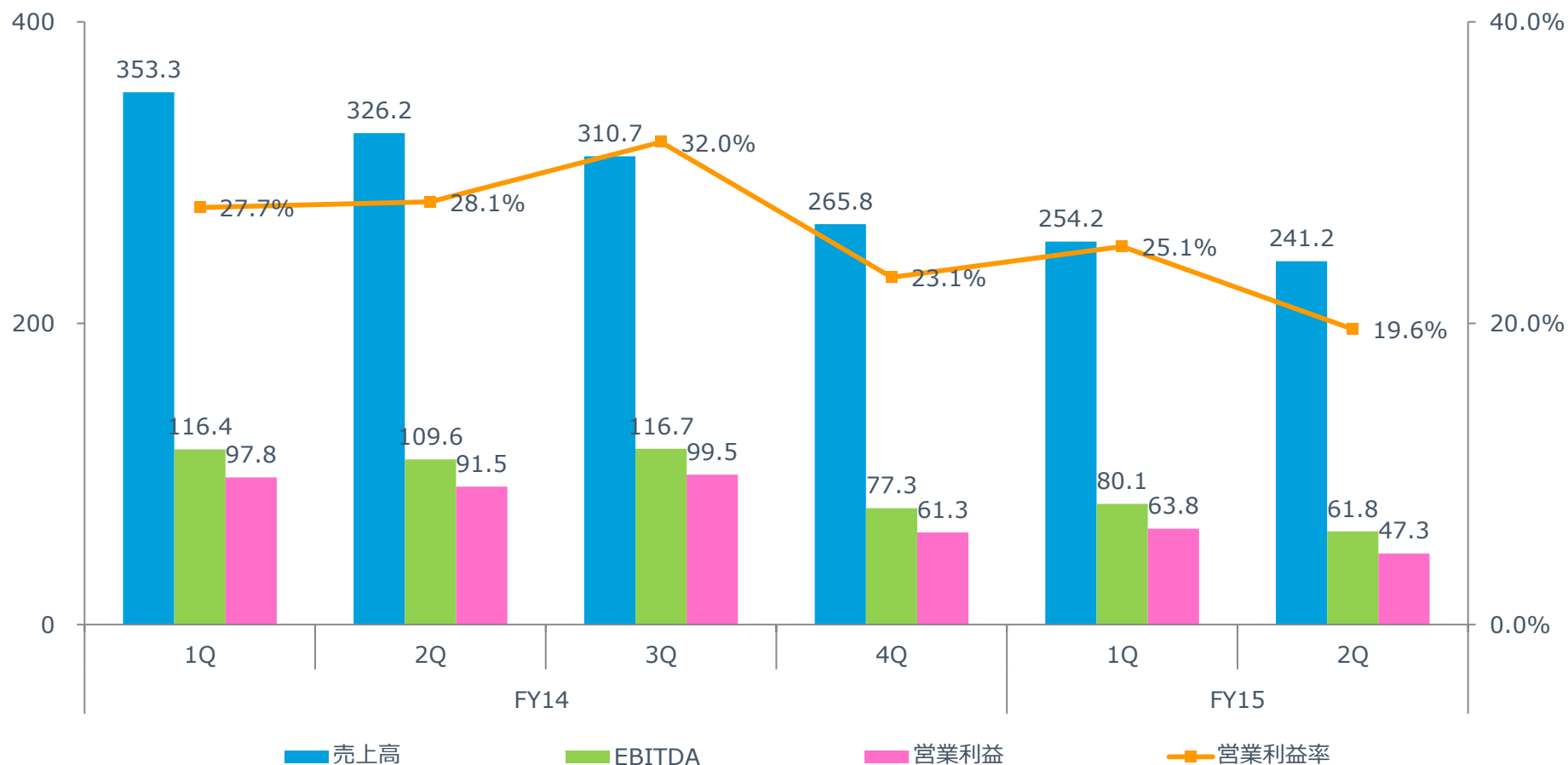
※ 四捨五入

1. 連結決算概要

売上高・EBITDA・営業利益の推移

営業利益率は前四半期に比べ5.5ポイント減少の19.6%

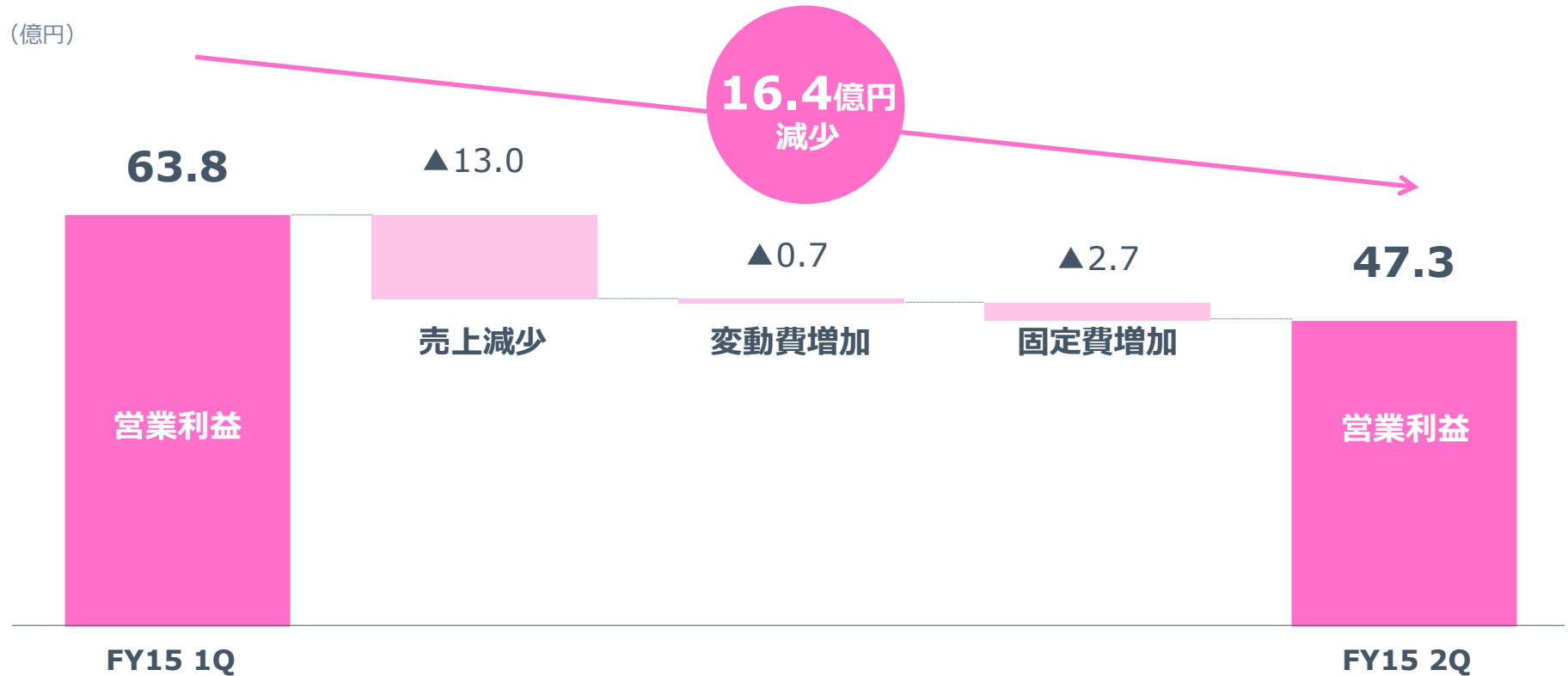
(億円)



※ 四捨五入

営業利益分析

前四半期に比べ売上高が減少したことを主因とし、
営業利益は16億円減少の47億円



FY15 2Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ3.5億円増加の194億円

(億円)

	FY15 2Q	FY15 1Q	QoQ	FY14 2Q	YoY	増減要因 (QoQ)
広告宣伝費	31.5	29.0	2.5	33.0	△1.5	年末にかけてマスプロモーションを積極化 (売上高比率: 1Q 11.4% → 2Q 13.1%)
支払手数料	46.1	47.8	△1.7	60.1	△14.0	売上高減少に伴い減少 (売上高比率: 1Q 18.8% → 2Q 19.1%)
変動費合計	77.6	76.9	0.7	93.2	△15.6	QoQ 0.7億円、0.9%増加
人件費※1	46.2	46.1	0.0	61.2	△15.0	(連結従業員数: 2Q末 1,711名)
賃借料※2	9.4	9.5	△0.0	12.6	△3.1	-
減価償却費※1	8.6	9.8	△1.1	10.4	△1.7	前四半期でのタイトル関連資産減損等により減少
のれん償却額	5.9	6.6	△0.7	7.7	△1.8	のれん減損により12月分ののれん償却額が減少
その他※1	46.2	41.6	4.6	49.7	△3.5	タイトル関連資産の減損を計上
固定費合計	116.3	113.6	2.7	141.5	△25.2	QoQ 2.7億円、2.4%増加
費用合計	193.9	190.4	3.5	234.7	△40.8	QoQ 3.5億円、1.8%増加

※1 原価及び販売管理費の合計額

※2 原価

※ 四捨五入

FY15 2Q 特別損益

投資有価証券売却益を計上したものの、
のれん等減損に係る特別損失の計上により特別損益合計は▲117億円

(億円)

対象の内訳	FY15 2Q 損益額
特別利益合計	70.4
投資有価証券売却益	70.4
特別損失合計	187.3
のれん等減損	183.9
その他	3.4
特別損益合計	▲116.9

■ 特別利益

- gumi株式の売却に伴い投資有価証券売却益を70.4億円計上

■ 特別損失

- OpenFeint及びポケラボののれん等減損を183.9億円計上（詳細は次頁）

※ 四捨五入

のれん等減損に係る特別損失の計上

OpenFeint, Inc.及び株式会社ポケラボに係るのれん等減損を計上したものの、底堅い収益力及び財務基盤の安定性を保ちながらネイティブシフトを引き続き推進

	OpenFeint	ポケラボ
主な事業内容	スマートフォン向けソーシャルゲームプラットフォームの運営	モバイルソーシャルアプリの企画・開発・運営
企業結合日	2011年4月	2012年10月
のれん等減損 ^{※1}	90.2億円	93.7億円
減損の経緯	<ul style="list-style-type: none"> ■ 海外展開において、当初主力に据えていたプラットフォーム事業からゲーム開発事業へ見直し ■ OpenFeintのノウハウを継承した海外市場向けのプラットフォーム機能の停止を決定 	<ul style="list-style-type: none"> ■ カードバトルゲームからフルネイティブゲームを主軸としたタイトルラインナップへの転換に向けて開発体制の強化及び新規タイトルの開発に注力 ■ 同社の主力であったカードバトルゲームの減衰が想定よりも早く進んだことから、足元の業績が当初の計画を下回って推移
今後の方針	<ul style="list-style-type: none"> ■ 海外展開はゲーム開発事業に注力 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 既存タイトルの挺入れや新規のフルネイティブゲームの投入により、今後の売上成長を図る

※1 ポケラボののれん等減損額にはその他無形固定資産分の10.2億円を含む

※ 四捨五入

FY15 通期業績予想

FY15 通期業績予想は売上高980億円、営業利益200億円を計画

(億円)

	FY15			
	1Q実績	2Q実績	下半期予想	通期予想
売上高	254	241	485	980
営業利益	64	47	89	200
経常利益	81	70	89	240
当期純利益	35	▲77	42	0

■ トップライン

- ウェブゲームの底堅い推移や、国内外ネイティブゲームの既存タイトル成長と新規タイトル投入を鑑み4Qでの反転を目指す

■ コスト

- 中長期の成長に必要な投資は実施するも、引き続きコストコントロールの徹底を継続
 - 変動費：広告宣伝費は2Qを下回る売上高比率で推移する想定
 - 固定費：ネイティブゲームの新規タイトル開発費等の確保

※ 四捨五入

創立10周年記念配当(期末配当) 及び自己株式の取得

- 創立10周年記念配当 (期末配当)*
 - 創立10周年に際し、1株当たり10円の記念配当(期末配当)を計画

- 自己株式の取得
 1. 取得対象株式の種類： 当社普通株式
 2. 取得し得る株式の総数： 360万株 (上限)
(自己株式を除く発行済株式総数に対する割合: 1.5%)
 3. 株式の取得価額の総額： 30億円 (上限)
 4. 取得期間： 2015年2月5日～3月6日

※ 2015年9月開催予定の第11回定時株主総会に付議予定

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

2. 事業概要：サマリー

FY15事業方針とFY15 2Q進捗

FY15事業方針※		<ul style="list-style-type: none"> ■ ネイティブゲーム主軸に事業構造転換を断行 ■ ネイティブヒットタイトル創出による売上反転を目指す 	
FY15 2Q	ゲーム事業	ネイティブゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ■ 国内ネイティブゲーム事業 <ul style="list-style-type: none"> - 開発体制増強や開発力向上等のネイティブシフト施策が着実に進展し、3Qから新作リリースが本格化 <ul style="list-style-type: none"> - 「パズクエ」「ポイツとヒーロー」などの新作リリースを控える - LINEとの協業タイトル第一弾をLINE GAMEへ4Qリリース予定 - 「消滅都市」はテレビCMを用いたマスプロモーションが奏功し大きく成長 ■ 海外ネイティブゲーム事業 <ul style="list-style-type: none"> - 「War of Nations」や「Knights & Dragons」がAndroid版強化等により好調に推移し、全体として下げ止まり基調 - 欧州市場展開に向け着実に準備が進展 - 引き続き、キャッシュベースでの黒字を維持しながら成長投資を継続
		ウェブゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ■ 組織効率化を進めながらも安定的な収益貢献を実現 ■ 自社・協業タイトルにおいて、フィーチャーフォンは底堅く推移し、スマートフォンは反転基調
	広告事業 住まいPF事業		<ul style="list-style-type: none"> ■ 広告事業は、グローバルな動画広告配信プラットフォーム「AdColony」の営業を開始、広告主の投稿意欲が高く、メディアの獲得も順調に進み好調な立ち上がり ■ 住まいプラットフォーム事業は、セカイエ子会社化によりリフォームEC領域を強化

※ FY14 4Q決算発表時点（2014年8月13日）

2. 事業概要：ゲーム事業KPI

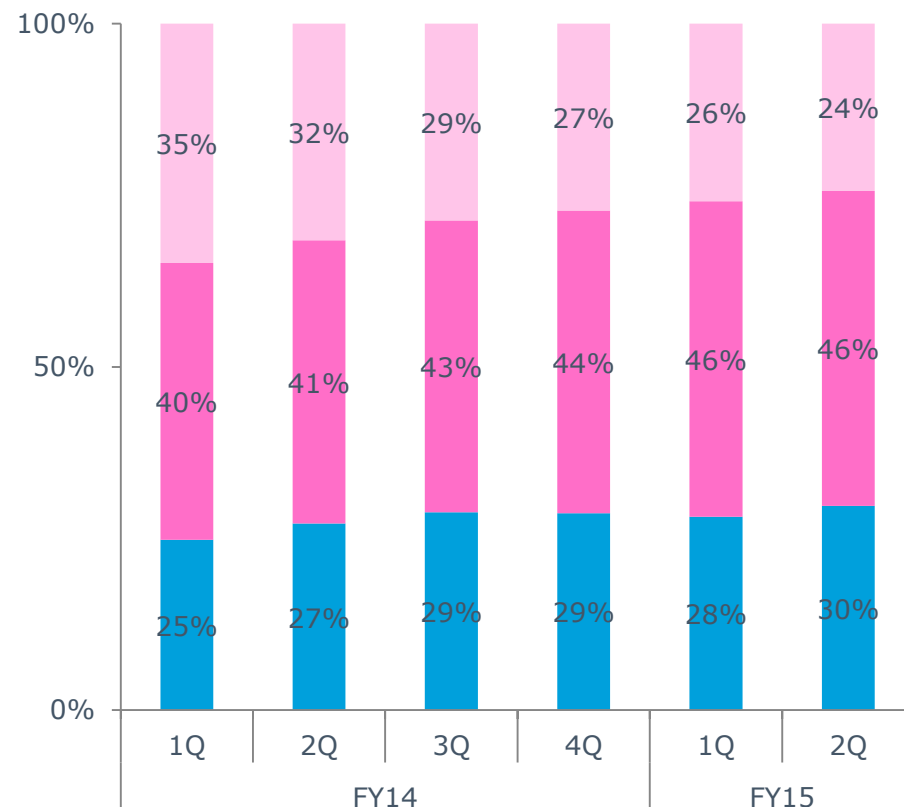
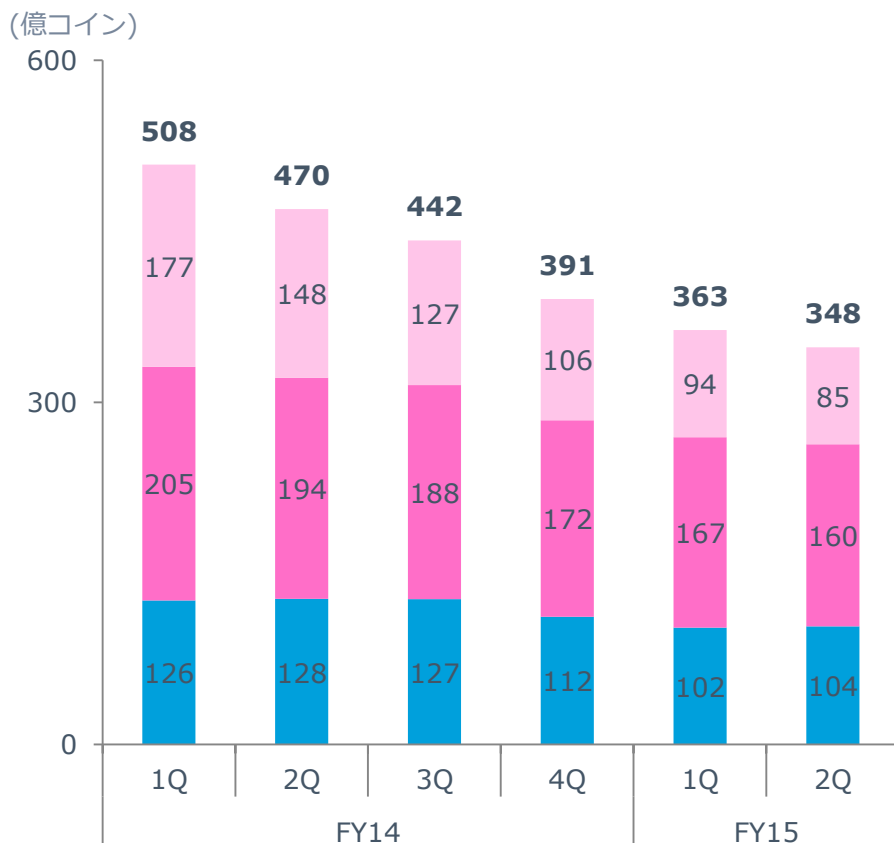
FY15 2Q

コイン消費の状況 [全体]

コイン消費全体は前四半期に比べ4%減の348億コイン
全体に占めるスマートフォンの割合は76%へ到達

コイン消費

構成比(%)



■ ネイティブゲーム ■ ウェブゲーム (スマートフォン) ■ ウェブゲーム (フィーチャーフォン)

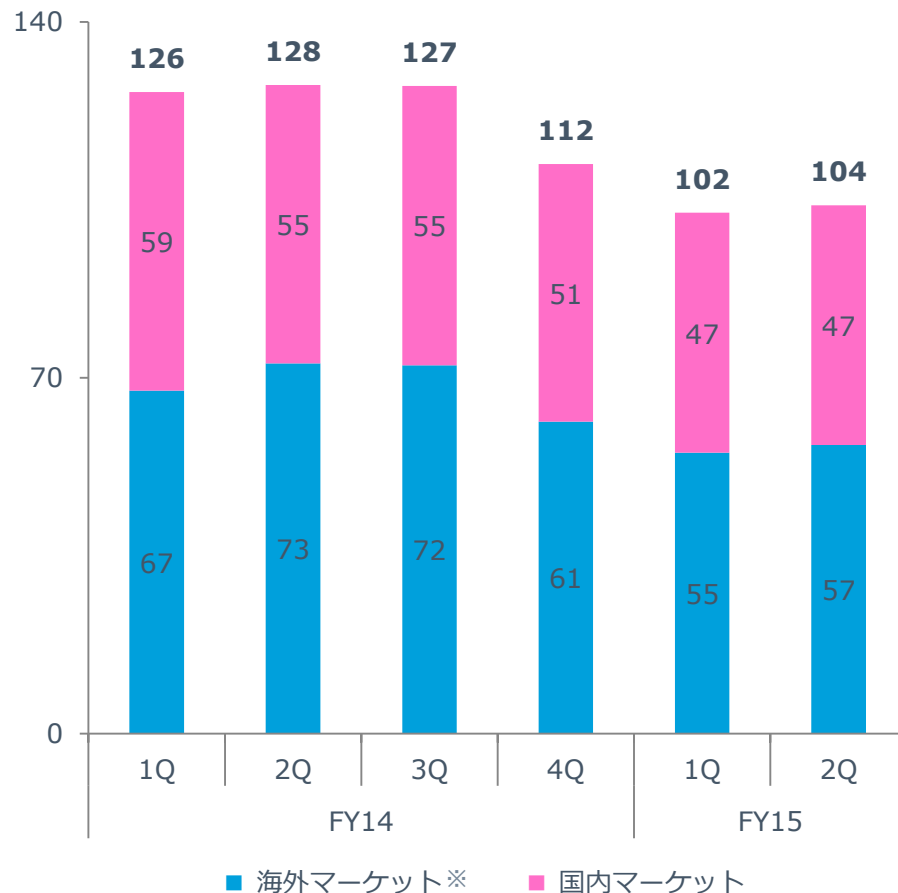
2. 事業概要：ゲーム事業KPI

FY15 2Q

コイン消費の状況 [ネイティブゲーム]

「消滅都市」はテレビCMを用いたマスプロモーションが奏功し大きく成長
 ネイティブゲーム全体のコイン消費は前四半期に比べ2%増の104億コイン

(億コイン)



国内マーケット

- 11月下旬からテレビCMを実施した「消滅都市」が大きく成長
- 既存ヒットタイトルが軟調に推移したもののカバーし横ばいを維持

海外マーケット

- 「War of Nations」や「Knights & Dragons」が好調に推移し、全体として下げ止まり基調

※ 消費エリアによる分類

2. 事業概要：ゲーム事業KPI

FY15 2Q

コイン消費の状況 [ウェブゲーム]

自社・協業タイトルが堅調に推移

ウェブゲーム全体のコイン消費は前四半期に比べ6%減の245億コイン



自社・協業

- ネイティブシフトの中で組織規模の縮小や効率化を進めながらも底堅く推移
- ソーシャル性を強化した「アバター」や継続的な機能・施策改善を実施する「探検ドリランド」等が好調に推移

サードパーティ

- 「不良遊戯 シャッフル・ザ・カード」が引き続き伸長、11月リリースの「スカイロック」が順調に立ち上がり
- オフシーズンのスポーツタイトルなどが軟調に推移するなど、既存タイトルの減衰をカバーできず

※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

2. 事業概要：国内ゲーム事業（全体）

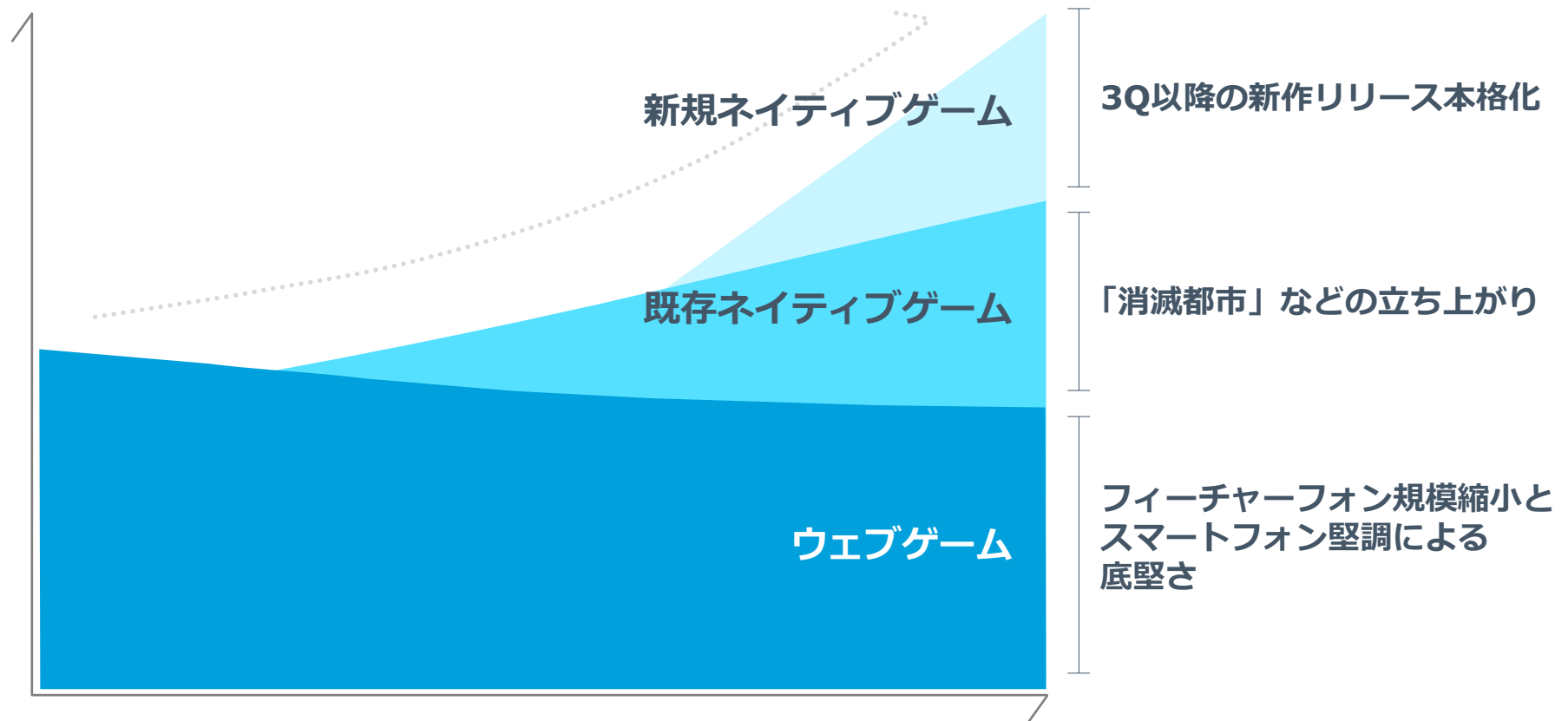
FY15下半期以降

トップラインのイメージ

2Qはネイティブゲームの着実な立ち上がりを実現

下半期はウェブゲームの底堅さを土台に、ネイティブゲームの新作リリースによる反転を目指す

反転攻勢に向けたトップラインの積み重ね



2. 事業概要：国内ゲーム事業（ネイティブゲーム）

FY15 2Q/3Q

新たなヒットタイトルの創出に向けた進展

開発体制の増強や開発力の向上等が着実に進展

新たなヒットタイトルの創出を目指し、3Qから新作リリースを本格化

新たなヒットタイトルの創出に向けた仕込みと現在の開発ライン数

ネイティブゲーム開発体制の増強※1

国内ネイティブゲーム開発体制は
約**550**名規模まで拡大

「Garage」タイトルリリースを通じた開発力向上

現在までに累計**17**本リリース済み
3Qに開発中の**11**本を順次リリース予定

既存タイトルからのノウハウ集積

「消滅都市」「クロスサマナー」などの
開発・運用やマーケティング実績

新たなヒットタイトルの創出

自社及びパートナータイトルの新規開発ライン数※2

開発ライン **17** 本
(内3~4本は下半期リリース予定)

パズクエ



「LINE GAME」向け



※1 有期雇用者を含まず、2014年12月末時点

※2 「Garage」タイトルは含まず

2. 事業概要：国内ゲーム事業（ネイティブゲーム）

FY15 2Q

ネイティブゲーム開発力の向上

「Garage」タイトル※1リリースを通じてネイティブゲーム開発力が着実に向上
現在までに累計17本リリース済み、3Qに開発中の11本を順次リリース予定

直近のタイトルリリース事例※2



アリスと不思議な館
パズルアクション



jeLRy
アクション



ココホレのひみつ
アクション



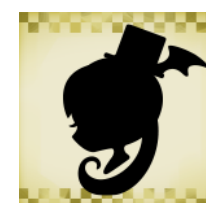
Twilight
シューティング



Debris Porter
シューティングパズル



怪盗姫と星空の大迷宮
RPG



CoupButat
アクション



Hex Puzzle
パズル



IrairaGo
アクション



LOCUS TRACER
パズルアクション



※1 新しいゲーム体験やユーザー評価の検証を目的とした少人数×短期間開発プロジェクト「Garage」から生み出された無課金のライト版ゲーム

※2 2014年10月～2015年1月までの期間のタイトルリリース事例

2. 事業概要：国内ゲーム事業（ネイティブゲーム）

FY15 2Q

既存タイトルの成長

「消滅都市」はテレビCMを用いたマスプロモーションが奏功し大きく成長
Wright Flyer Studios初のTop30圏内タイトルの創出

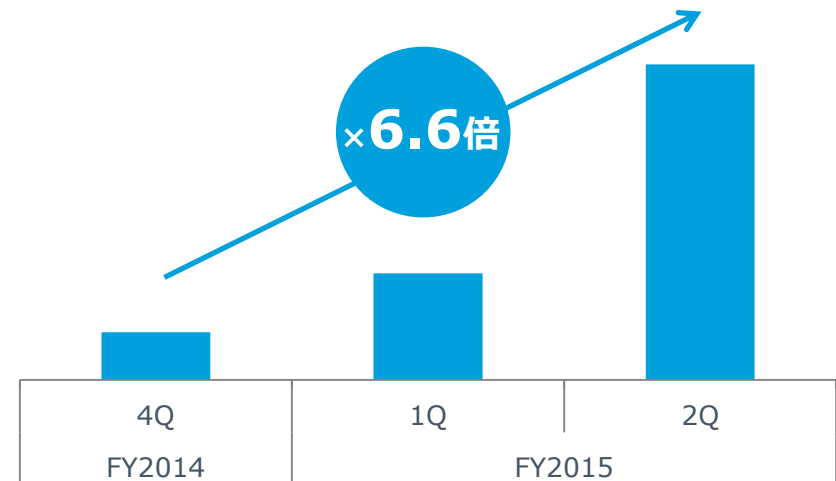
「消滅都市」の成長

テレビCMの実施



- 突如消えた都市で数々の困難を乗り越えていくという「消滅都市」の壮大で謎めいたストーリーをモチーフに、2014年11月21日よりテレビCMを放送開始
- 2015年1月に累計300万ダウンロードを突破

売上規模の拡大



- 9月の大型アップデートに加え、11月のマスプロモーションの実施により売上規模が大きく成長
- 2月に新章追加を予定、今後もアップデートやメディアミックス展開を通じてオリジナルIPとして育成

新規タイトルのパイプライン [1/5]

新感覚のパズル×タワーディフェンスゲーム「パズクエ」を3Qリリース予定

自社開発タイトルのパイプライン

パズクエ

「パズクエ」

Wright Flyer Studios

3Qリリース予定



- パズルを消すことで味方キャラクター「ファントム」を召喚し、迫り来るモンスターと戦う新感覚のパズル×タワーディフェンスゲーム
- 超連鎖のフィーバーモードや「ファントム」の強カスキルを使って楽しむハチャメチャバトル

※ 画像は開発中のものです

FY15 3Q

新規タイトルのパイプライン [2/5]

株式会社ポケラボと株式会社セガネットワークスの共同プロジェクトによる
「ポイトとヒーロー」を今春事前登録開始

協業タイトルのパイプライン

「ポイトとヒーロー」

ポケラボ / セガネットワークス

今春事前登録開始



- 最大4人での協力バトルが可能なリアルタイム機能を搭載したタワーディフェンスゲーム
- 四方に広がるステージで、戦略を立てながらキャラを配置し、みんなでワイワイ協力し合い爽快感を共有

©Pokelabo / ©SEGA / ©SEGA Networks All Rights Reserved.

※ 画像は開発中のものです

2. 事業概要：国内ゲーム事業（ネイティブゲーム）

FY15 3Q

新規タイトルのパイプライン [3/5]

LINE株式会社との協業タイトル第一弾をLINE GAMEへ4Qリリース予定

LINE GAMEへの新作タイトルリリース



LINE

Epic Voyage

- LINEとグリーの合併会社であるEpic Voyageを通じて、Wright Flyer Studios開発の新規タイトルをLINEのゲーム配信プラットフォームLINE GAMEへ4Qリリース予定

FY15 3Q

新規タイトルのパイプライン [4/5]

グリー株式会社とKDDI株式会社の共同プロジェクト第一弾として、株式会社トライフォートが開発する「Project Weapon（仮称）」を今春リリース予定

パブリッシングタイトルのパイプライン

「Project Weapon（仮称）」

トライフォート/Wright Flyer Studios

今春リリース予定



- 簡単操作でコンボを繋げ、迫りくるモンスターをなぎ倒す爽快連撃アクションRPG
- 武器やコンボの繋げ方次第でアクションが様々に変化、自分だけの武器をカスタマイズし最強戦士を目指す
- 最大4人の協力プレイに対応、バトル途中からの乱入も可能

2. 事業概要：国内ゲーム事業（ネイティブゲーム）

FY15 3Q

新規タイトルのパイプライン [5/5]

海外市場に向けての期待タイトルを有力パートナーと提携し順次リリース

クロスボーダータイトルのパイプライン

中国市場向け

「NARUTO-火影忍者-忍者大师」

CHINA MOBILE GAMES AND ENTERTAINMENT GROUP LIMITED

今春リリース予定



©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.

- ウェブゲーム版「NARUTO-ナルト- 忍マスターズ」を、中国のユーザーに向けて、ゲームシステムや機能を大幅にバージョンアップしながらローカライズ
- 今春にApp store、有力Androidマーケットにリリース予定

グローバル市場向け



今春以降順次リリース予定

エリア

提携パートナー

中華圏



韓国



欧州/英語圏



- 海外市場展開に向けて各エリアの有力パートナーと協業を推進
- 第一弾タイトルは今春以降のリリースを予定

※ 画像は開発中のものです

2. 事業概要：国内ゲーム事業（ウェブゲーム）

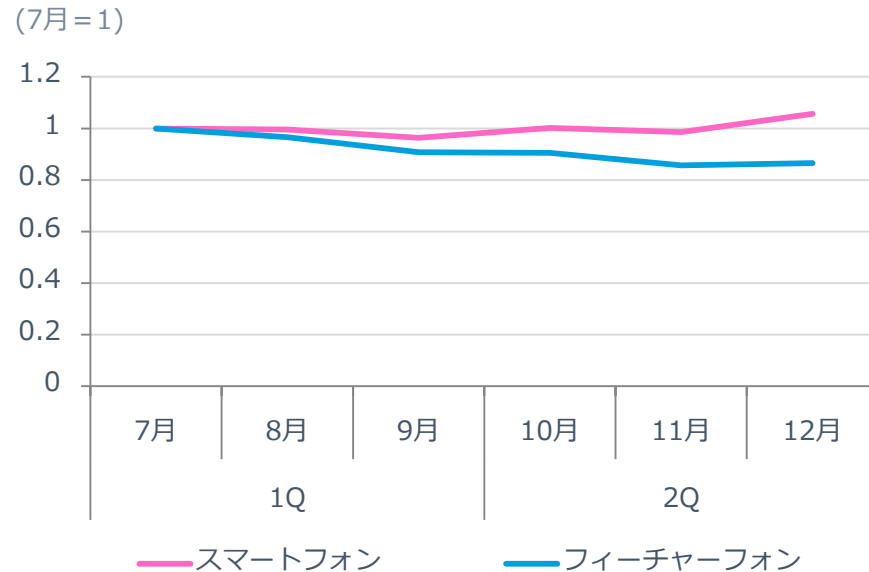
FY15 2Q

安定的な収益貢献の実現

ウェブゲーム事業の組織効率化を進めながらも安定的な収益貢献を実現
フィーチャーフォンは底堅く推移し、スマートフォンは反転基調

自社・協業タイトルの堅調な推移

自社・協業タイトルのコイン消費の推移※



- フィーチャーフォンはダウントレンドから底堅い推移へ
- スマートフォンは1Qから2Qにかけて微増

ファン層に向けた施策の実施

新規イベントの導入と定着

ソーシャル機能強化

自社及び他社の有力IPとのコラボレーション

- 既存のファン層に向けて、新規イベントの導入と定着、ソーシャル機能の強化、自社及び他社の有力IPとのコラボレーション企画等を継続的に実施

FY15 3Q

新規タイトルのパイプライン

人気の高いジャンル及びIPに対して有力パートナーと共にタイトルを拡充

パートナータイトルのパイプライン

REBELLION BLADE 「リベリオン ブレイド」

事前登録中



- 知性ある機械「ティアマト」に都市を追われた若者が仲間と共に立ち向かうRPG
- 豪華声優陣が息を吹き込む多彩なキャラクターや、フルボイスで進行するストーリークエスト、新感覚連携システムを搭載したバトルを実装

※ 画像はいずれも開発中のものです

「ミリオンアーサー エクスタシス」

グリフォン

2月事前登録開始



© 2015 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. powered by GRIPHONE, Inc.

- シリーズ累計2,000万ダウンロード※1を達成した「ミリオンアーサー」シリーズの新たな形として生み出された本格ギルドバトルRPG
- 「ミリオンアーサー」シリーズのキャラクターが勢揃いしていることに加え、今作用のキャラクター、キャラクターボイスも新規追加しオリジナルストーリーを展開

※1 2015年1月現在

27

2. 事業概要：海外ゲーム事業（ネイティブゲーム）

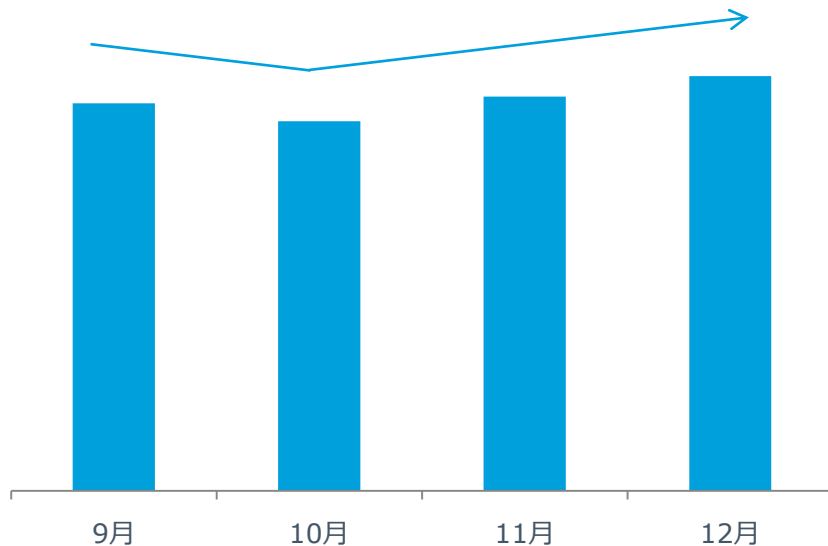
FY15 2Q

米国スタジオの取り組み

「War of Nations」や「Knights & Dragons」が好調に推移し月次の売上規模は回復基調
 「War of Nations」はAndroid版の強化により大きく伸長

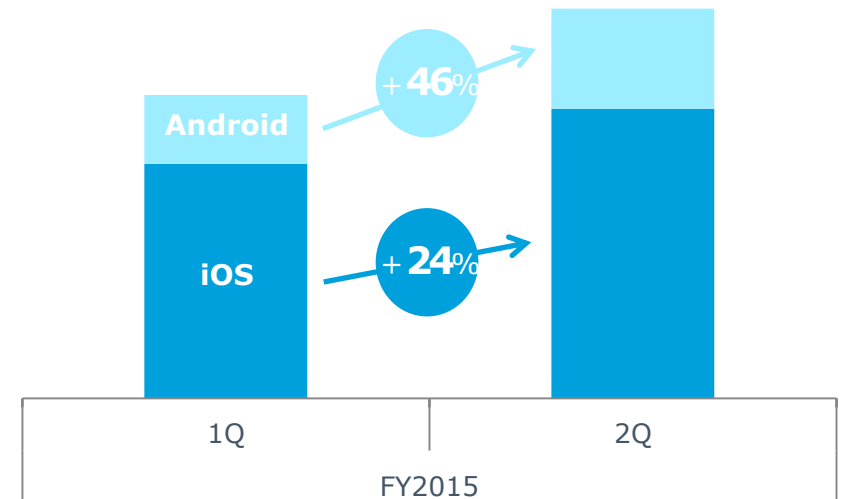
米国スタジオの進捗

米国スタジオの月次売上規模の推移



- 「War of Nations」や「Knights & Dragons」が好調に推移し、2Qにおける月次の売上規模は回復基調

「War of Nations」の売上規模の推移



- 新機能のローンチやシステムの安定化など継続的な改善を実施
- Android版の著しい成長により、タイトル全体の売上規模は前四半期に比べ29%増加

2. 事業概要：事業領域の拡大

FY15 2Q/3Q

広告事業

動画広告配信プラットフォーム「AdColony」の販売を1月から開始
 広告主の出稿意欲が高く、メディアの獲得も順調に進み好調な立ち上がり

「AdColony」の好調な立ち上がり

広告主からの高い出稿意欲
 「ピザハット」※動画広告の効果

メディア獲得の順調な進展

平均CTR
 対静止画でのキャンペーン

9.5倍

掲載動画15秒

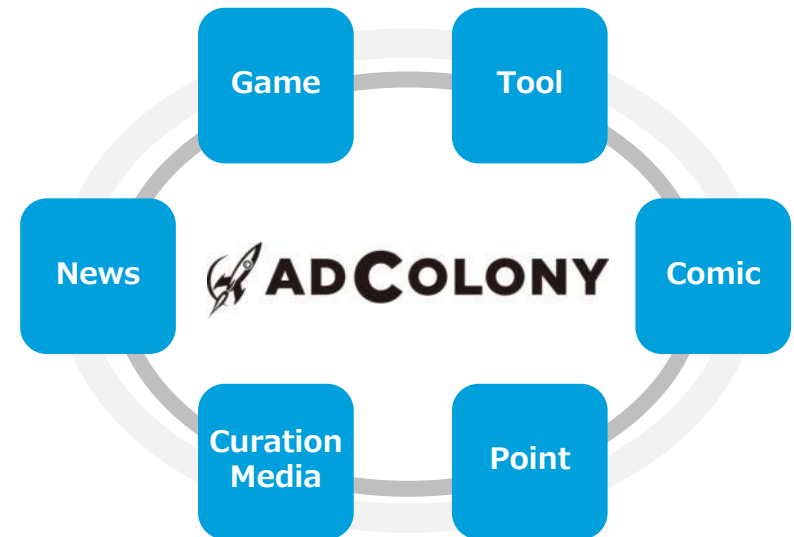


AdColony独自のアプリエンドカード



- 同時期に出稿したバナー・アイコンアドと比較しCTR (Click Through Rate) が9.5倍と高い成果
- 静止画に比べフルスクリーン動画の訴求力が高いことがCTR向上に寄与

※ 株式会社フェニックス



- ゲーム、コマース、ニュース、キュレーションメディアなど、幅広いジャンルのアプリが「AdColony」を順次導入予定

2. 事業概要：事業領域の拡大

FY15 2Q/3Q

住まいプラットフォーム事業の展開

オンラインでの定額リフォームサービス「リノコ」を展開するセカイエ株式会社を子会社化
成長著しいリフォームEC業界のトッププレイヤーを目指す

リフォームEC領域の売上規模の成長

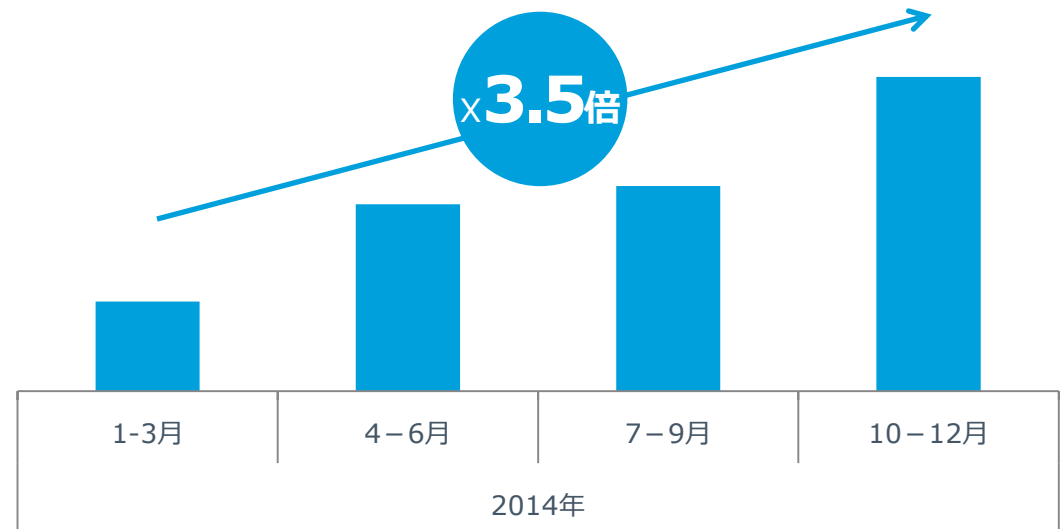


グリーンユナイテッドライフ



セカイエ

グリーンユナイテッドライフ及びセカイエの売上規模の推移



- 高単価商品拡充などの商品力強化に加え、10-12月期は季節性もあり前四半期に比べ売上規模が大きく伸長し、足元で年間10億円規模の売上高にまで成長
- 運営会社及びサービスの統合を進めることで、集客力・受注力・商品力を強化しさらなる成長を目指す

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

FY15 2Q 費用構成

(百万円)

	FY15 2Q	FY15 1Q	QoQ	FY14 2Q	YoY
賃借料	943	947	△4	1,256	△314
人件費	3,044	2,937	107	3,961	△917
その他	2,653	2,304	349	3,100	△447
売上原価合計	6,640	6,188	451	8,317	△1,678
広告宣伝費	3,150	2,904	246	3,304	△154
支払手数料	4,612	4,785	△173	6,013	△1,402
人件費	1,573	1,677	△104	2,160	△587
その他	3,417	3,491	△74	3,675	△258
販管費合計	12,751	12,856	△106	15,153	△2,402
費用合計	19,391	19,045	346	23,470	△4,079

※ 四捨五入

FY15 2Q 貸借対照表

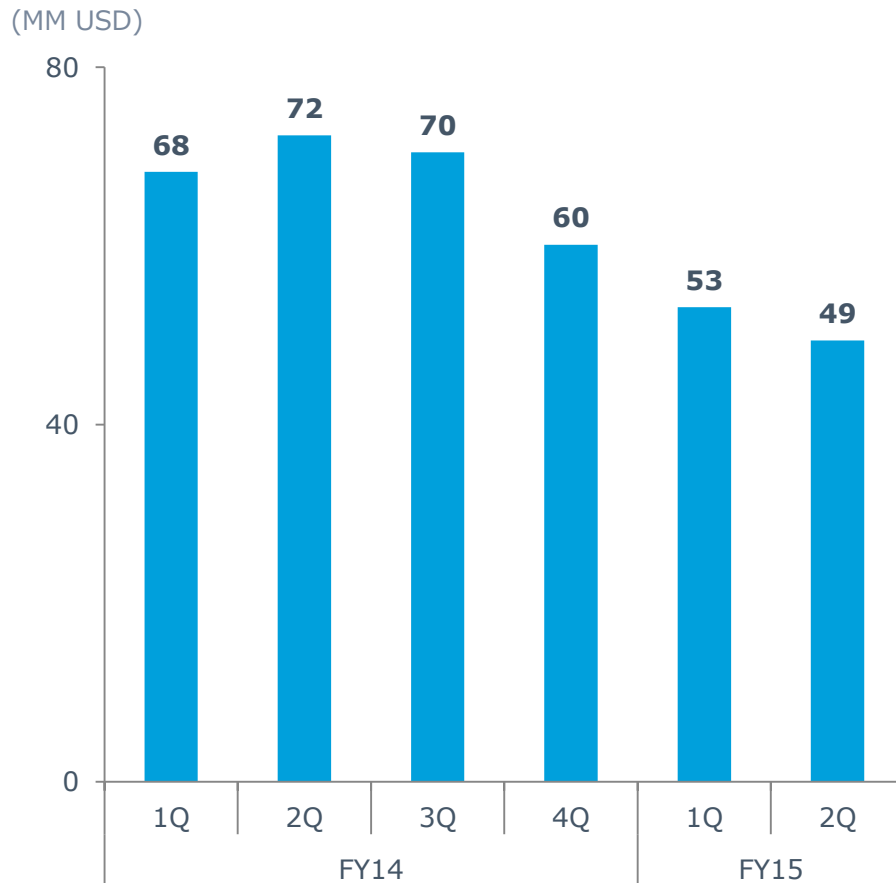
(億円)

	FY15 2Q	FY15 1Q	QoQ	FY14 2Q	YoY
流動資産合計	1,016.9	903.9	113.0	898.2	118.7
固定資産合計	378.9	549.6	▲170.7	624.5	▲245.6
資産合計	1,395.8	1,453.4	▲57.6	1,522.7	▲126.9
流動負債合計	283.2	273.5	9.7	377.5	▲94.3
固定負債合計	20.1	31.9	▲11.8	80.8	▲60.8
負債合計	303.2	305.4	▲2.1	458.3	▲155.1
純資産合計	1,092.6	1,148.1	▲55.5	1,064.3	28.3
現金及び預金	742.2	656.2	86.0	537.3	204.9
一) 有利子負債	66.2	89.7	▲23.5	160.3	▲94.1
ネット資金	676.0	566.4	109.5	377.0	299.0
のれん	131.6	299.2	▲167.5	310.3	▲178.6
タイトル関連資産	7.1	10.4	▲3.3	33.1	▲25.9

※ 四捨五入

コイン消費の状況 [全体]

海外マーケット



国内マーケット

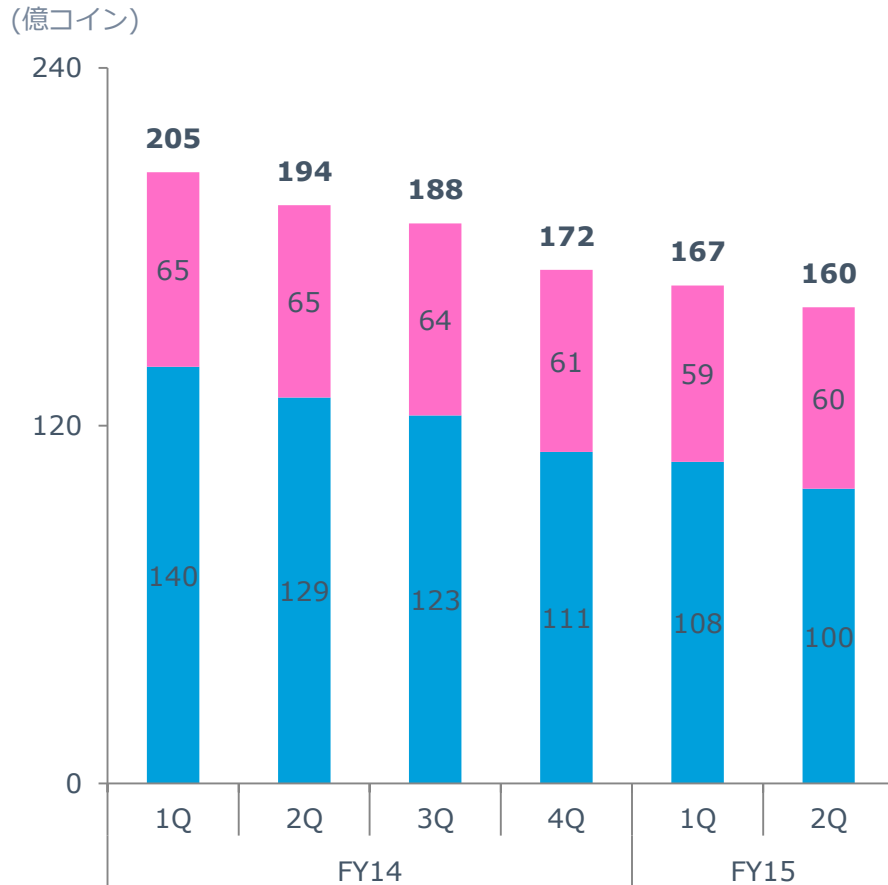


※ 消費エリアによる分類
 ※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

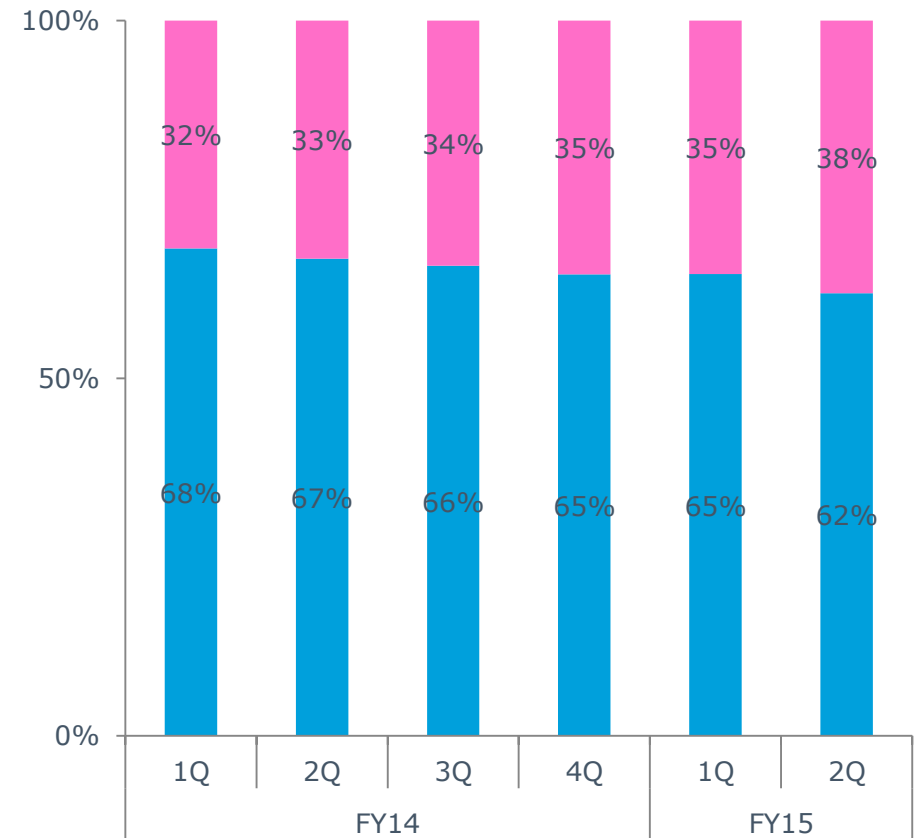
■ サードパーティ ■ 自社・協業

コイン消費の状況 [ウェブゲームスマートフォン]

コイン消費



構成比 (%)



■ サードパーティ ■ 自社・協業

グループ従業員数の内訳※

(単位：人)

	対象グループ会社	2Q末 グループ従業員数
国内ゲーム事業	-	966
ネイティブゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(457)
ウェブゲーム事業	-	(374)
ゲーム共通部門	-	(135)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International (米国)、GREE Korea (韓国) 等	365
コマーンス・メディア・投資・広告事業	グリーエンターテインメントプロダクツ、Glossom、グリーベンチャーズ等	150
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	180
本社開発共通部門	-	127
合計	-	1,788

※ 非連結のグループ企業を含む
 ※ 2014年12月末日時点

「MakeSchool」との資本業務提携を通じた人材育成の強化

アプリ開発者養成プログラムを提供する「MakeSchool」と資本業務提携
グリー内外の人材育成を推進し、ゲームアプリ領域における新たな価値の創造に貢献

「MakeSchool」と資本業務提携

「MakeSchool」概要



設立年月	2011年11月
所在地	米国サンフランシスコ
事業内容	スマートフォン向けアプリ・ウェブサイト開発やコンピュータサイエンス教育などのコースを直接参加のスクールとオンラインで提供

- 「MakeSchool」は米国シリコンバレーにて多数の有力IT企業を支援するYコンビネーターから輩出

グリー監修のゲーム開発カリキュラム開講



- 約8週間の研修を一般応募者およびグリー社員を対象にサンフランシスコで2015年夏に実施
- Cocos2D-swift / Cocos2D-xを中心に学び、8週間で1本のゲームアプリを企画・開発・公開



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。