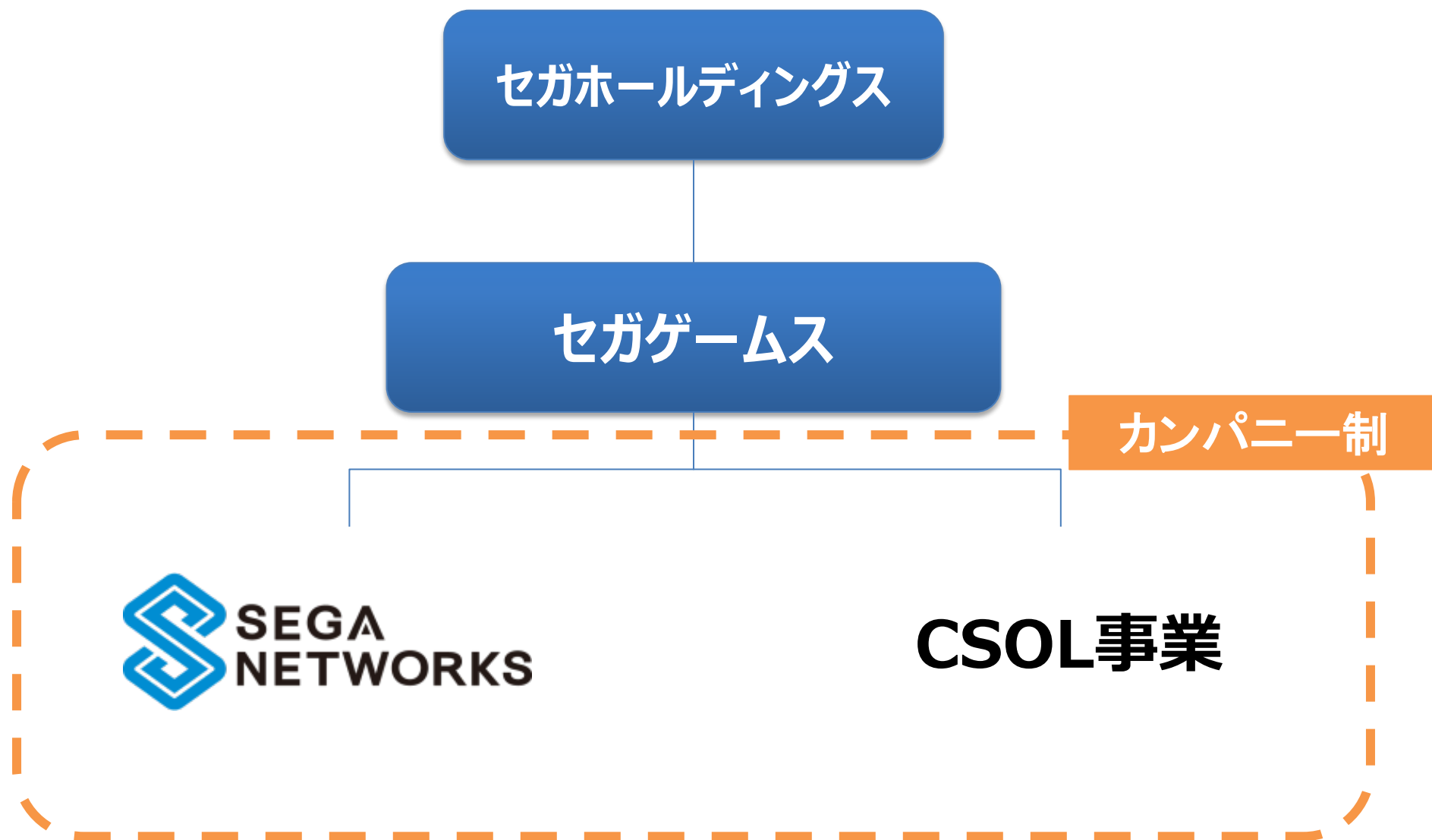


Meeting Material



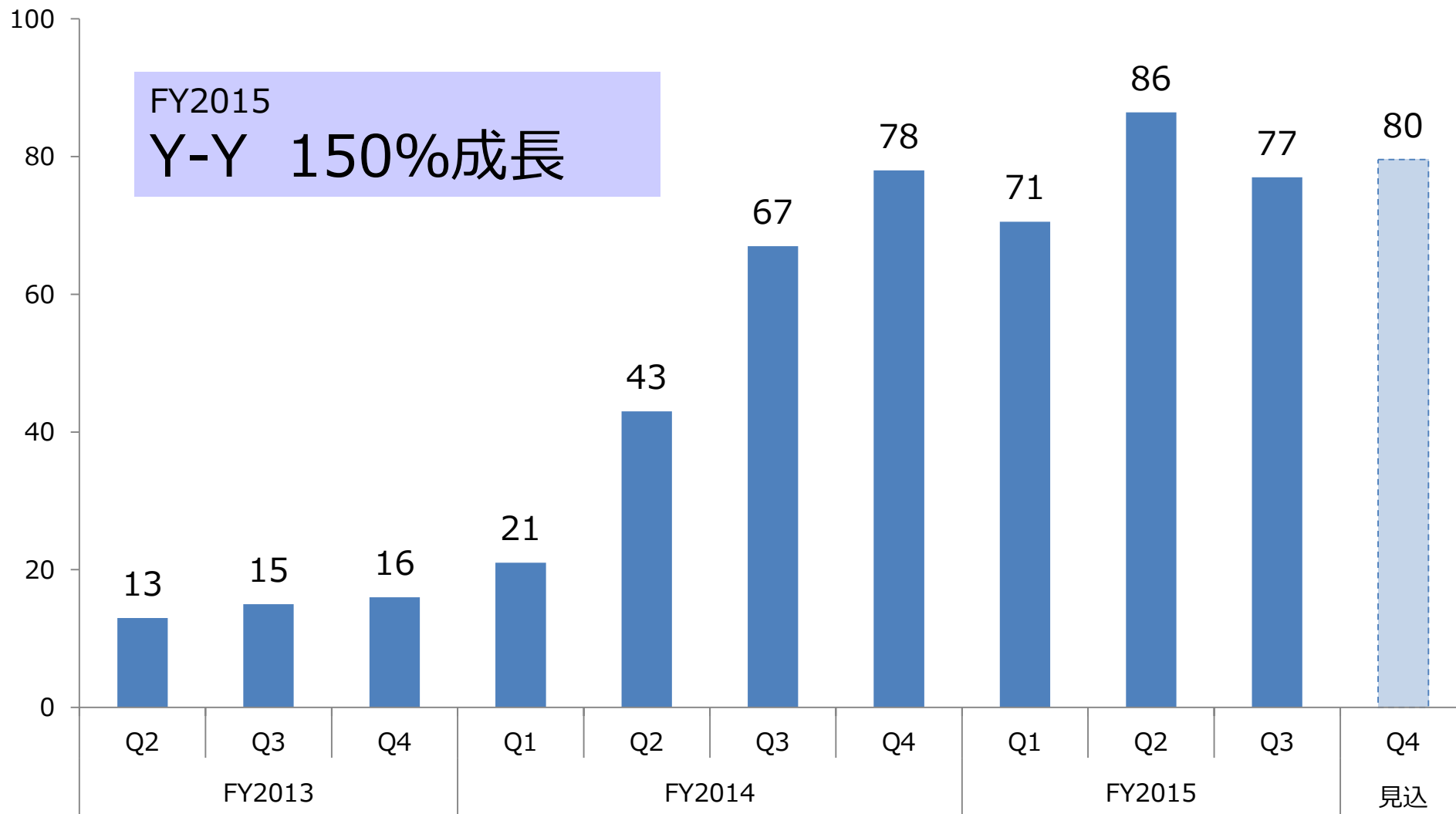
February 20, 2015



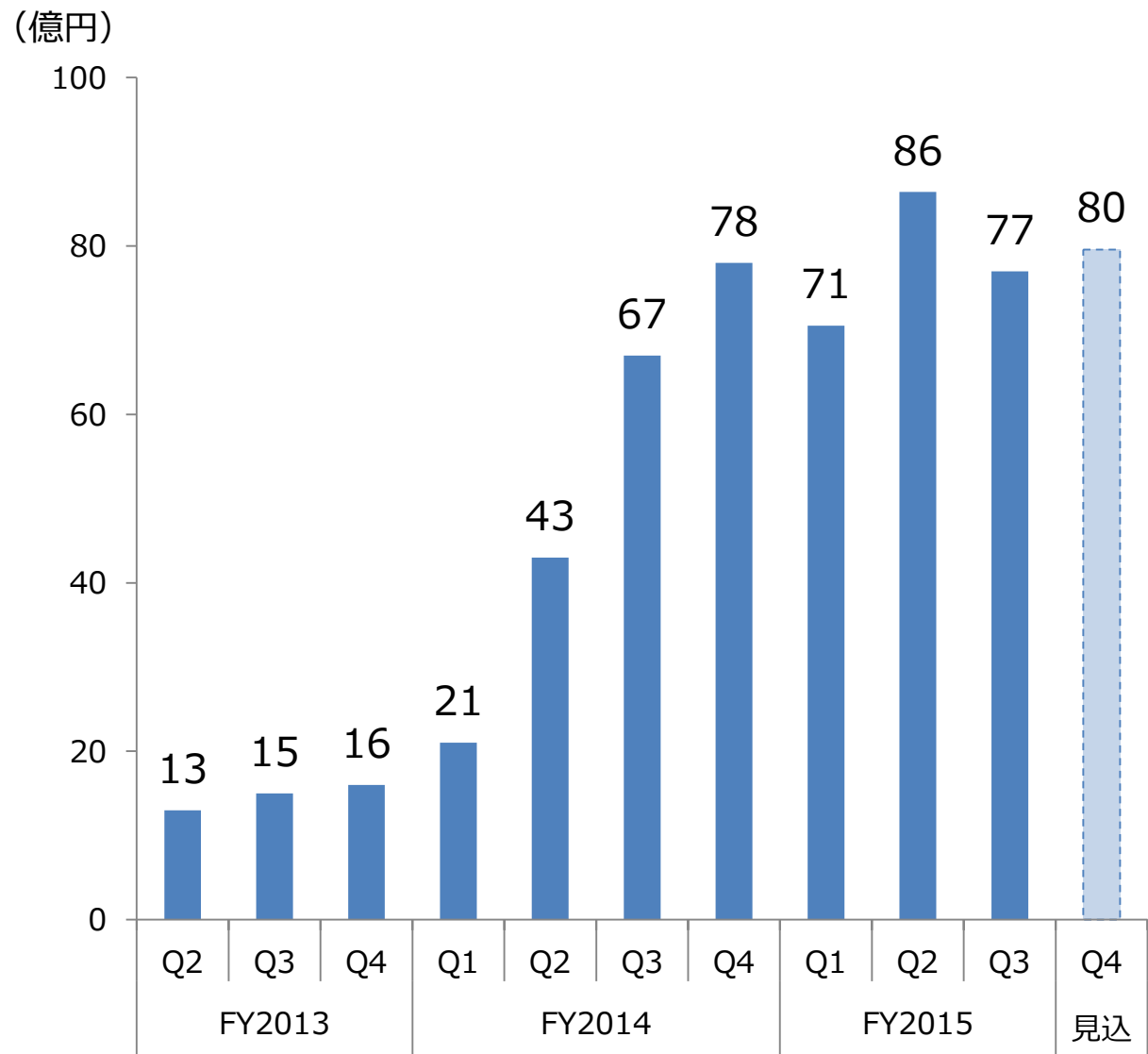


Q-Q売上高（グロス売上高）

（億円） 今期は新規タイトルの投入を政策的に遅延させたため、新規タイトル数は減少したが、既存タイトルの堅調に支えられて、計画通りに推移している



FY2016は更に成長が加速



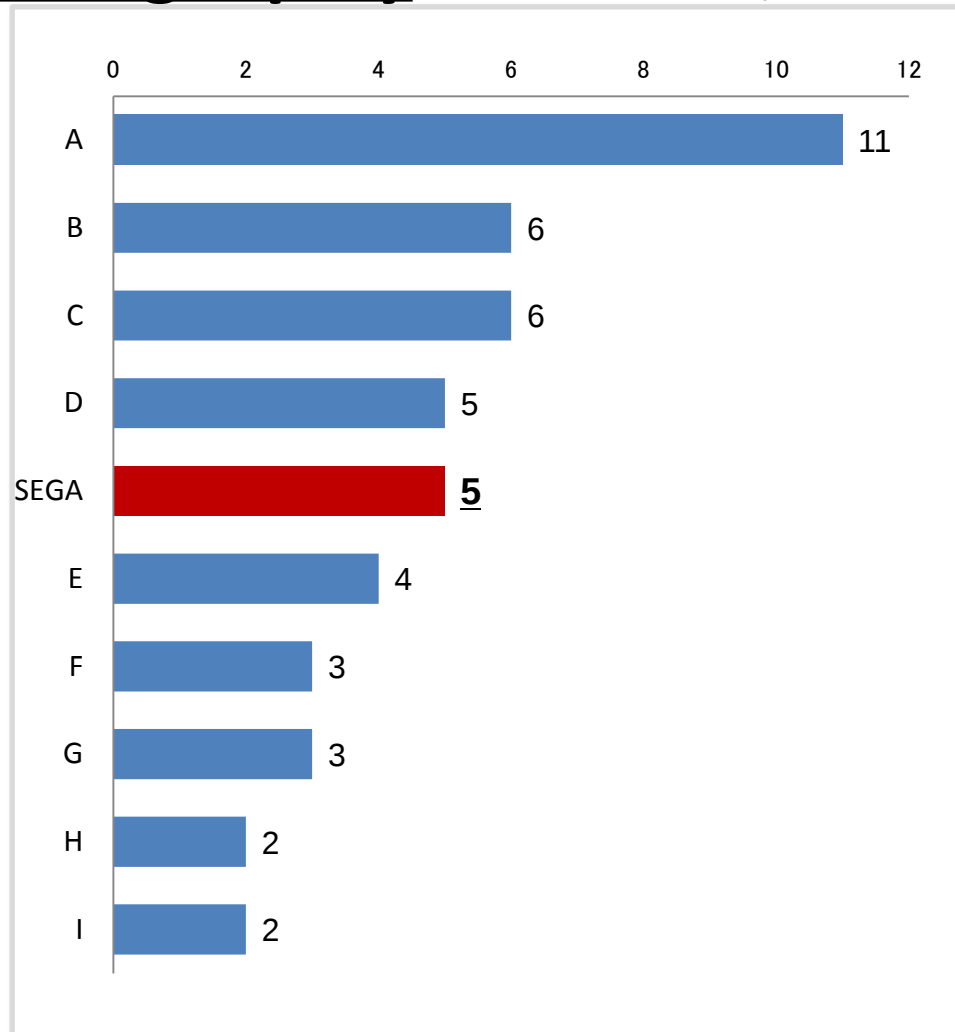
国内市場

ヒット率① (グロスTOP50タイトル数 : 2015年1月)

引き続き複数タイトルがTOP50にランクイン

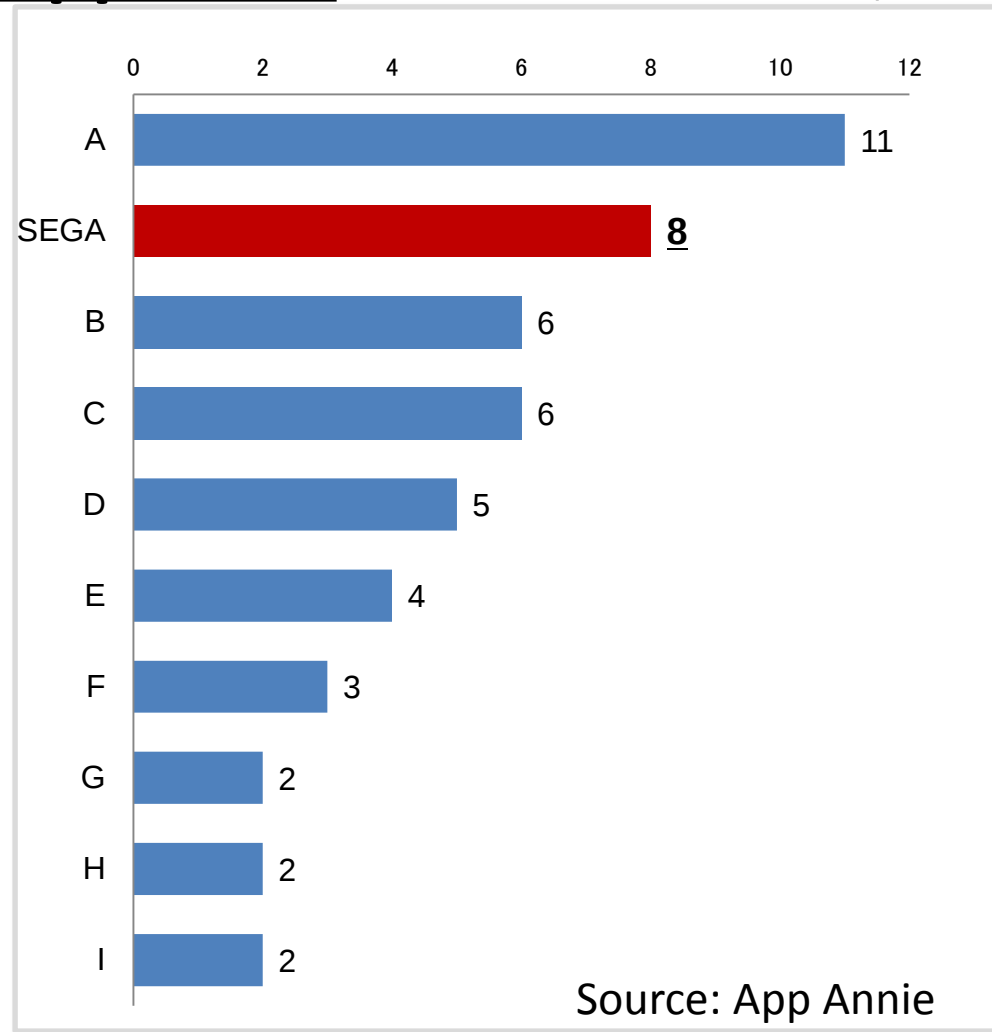
Google play

(# of titles)



App store

(#of titles)



Source: App Annie

ヒット率② ヒットタイトル数

- ・今期は既存ヒットタイトルの多くが成長傾向
- ・来期前半に多くの新作が加わる事で層の厚さが一層増す見込み

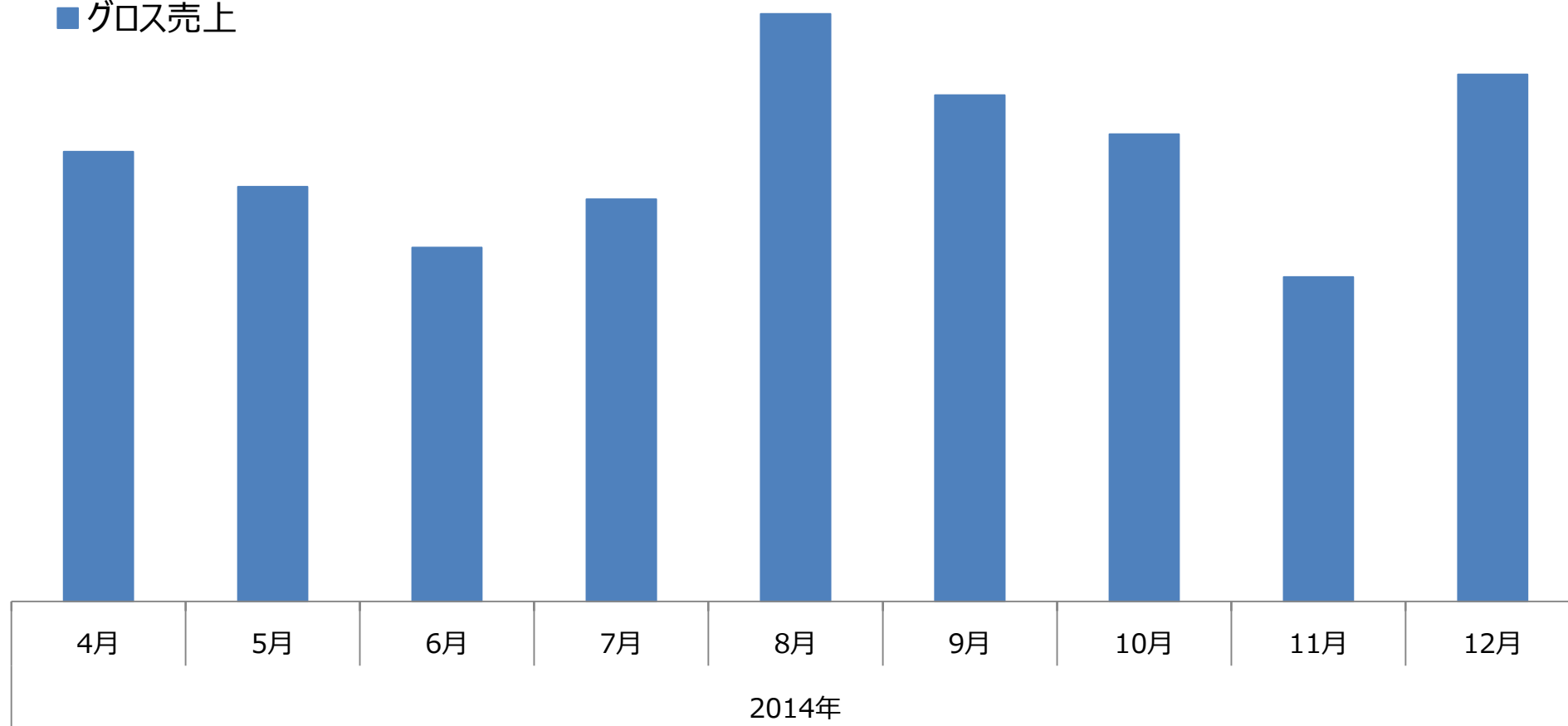


基幹タイトル（チェインクロニクル）



- ・ 2 Qで大型アップデートを行い再加速
- ・ 来期以降も基幹大型タイトルの一つとして期待

■ グロス売上

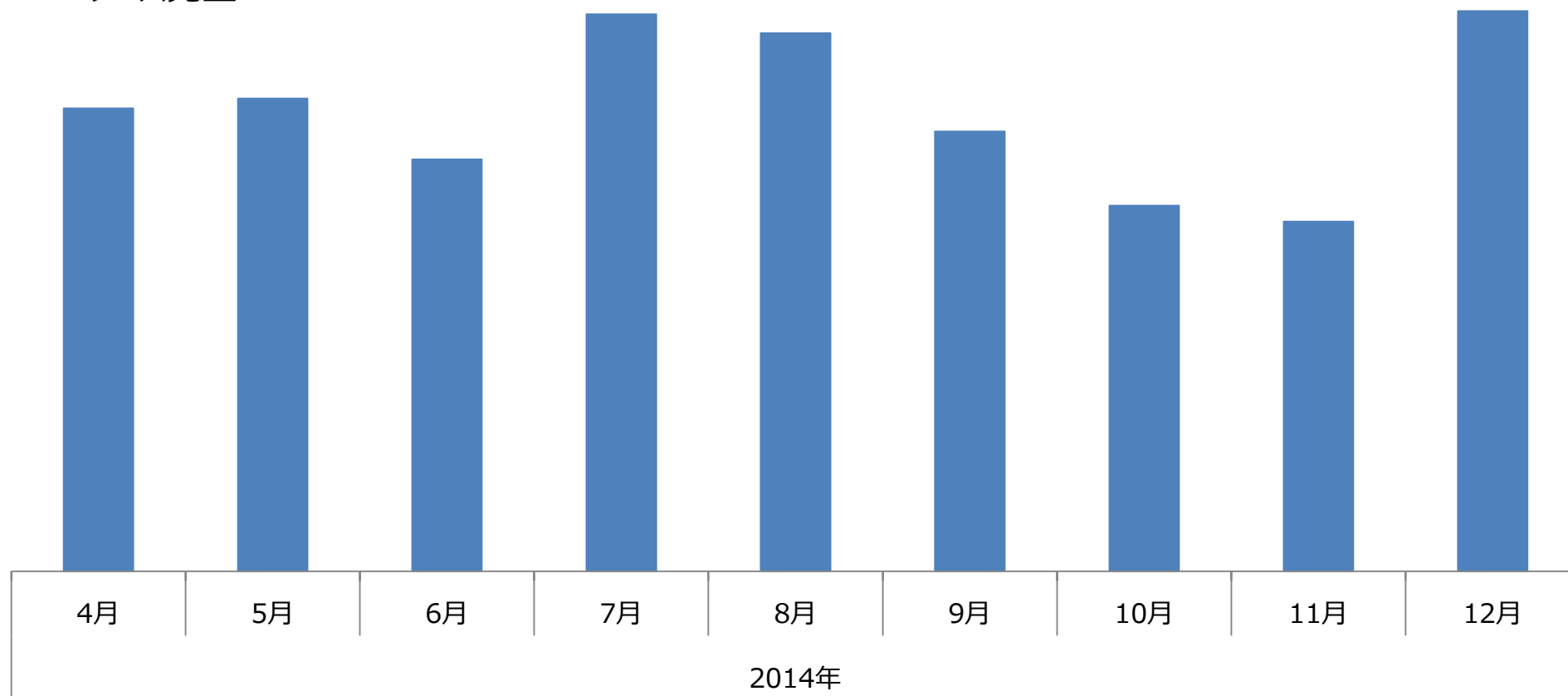


基幹タイトル（ぷよぷよ!!クエスト）



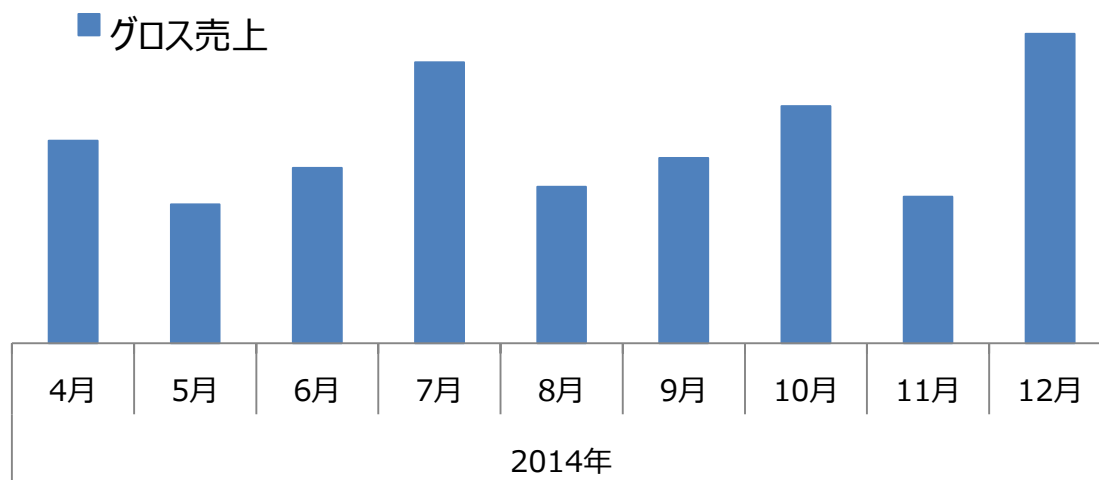
- ・リリース以降、安定成長。来期も更なる加速を見込む。
- ・月商5億円以上で安定するレベルに成長（12月が過去最高売上）
- ・DLは1,100万DLを達成

■ グロス売上



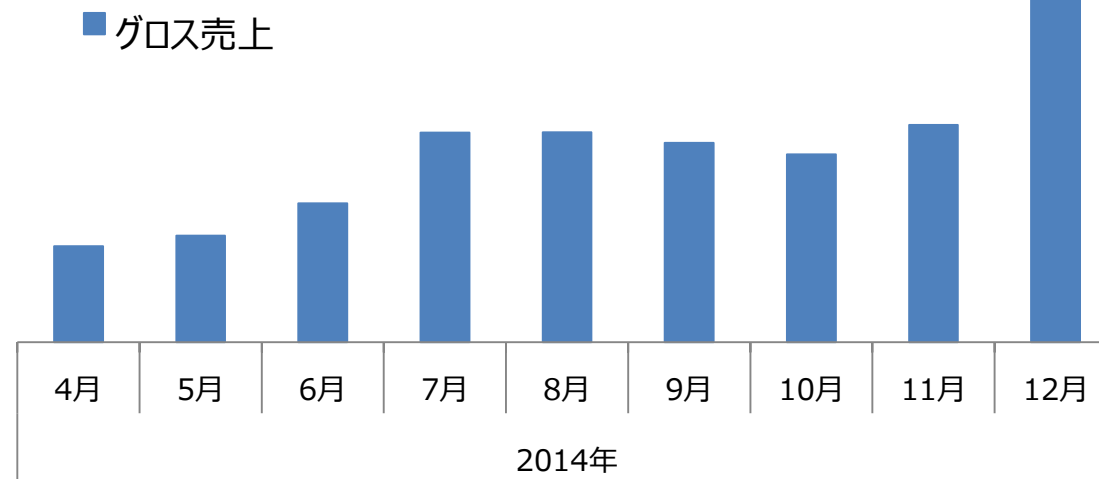
アンジュ・ヴィエルジュ / サカつくシュート

・アンジュ・ヴィエルジュ



- ・ 成長を続け12月に最高売上を記録
- ・ 月商は1～2億円の水準で安定
- ・ アニメ化も決定し、
IPとしても今後更なる成長が期待される

・サカつくシュート



- ・ 更なる成長を続け12月最高売上を記録
- ・ 2015年も更なる継続成長が期待される

新作を加えた充実のパイプライン

- ・ 今期主力として運営した16タイトルは引き続き運営
- ・ そこにコンソールクオリティの約20タイトルを加え、万全の体制を整備
- ・ 20タイトルの半数以上は上期中のリリースを予定

既存

新規

セガネットワークス開発

5タイトル

+

10タイトル

セガ開発

5タイトル

+

5タイトル

共同開発/パブリッシュ

6タイトル

+

5タイトル

協業による国内パイプラインの拡充

- ・ゲーム開発会社プレイハート社への出資
コンソールクオリティを備えた制作ラインを確保



株式会社プレイハート

設立：2011年

代表：福里 済（代表取締役社長）

事業内容：オンラインゲームの開発・運営
携帯電話向けゲームの開発/配信
インターネットサービスの開発・運営

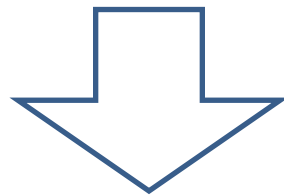


海外市場

市場規模
アジア 1兆円 = 欧米 1兆円

成長余地
東南 + 南亜 ÷ 南米 + EMEA

独自の市場 ÷ 独立した戦略



独立した経営体制



ソニックダッシュ

- ・累計9,800万DL
- ・セガネットワークス史上で最大のDL数に到達
※ソニックシリーズだけで累計1億4,350万DL



チェインクロニクル

- ・144カ国でリリース
- ・アジア：2014年3月スタート
- ・欧米：2014年12月スタート

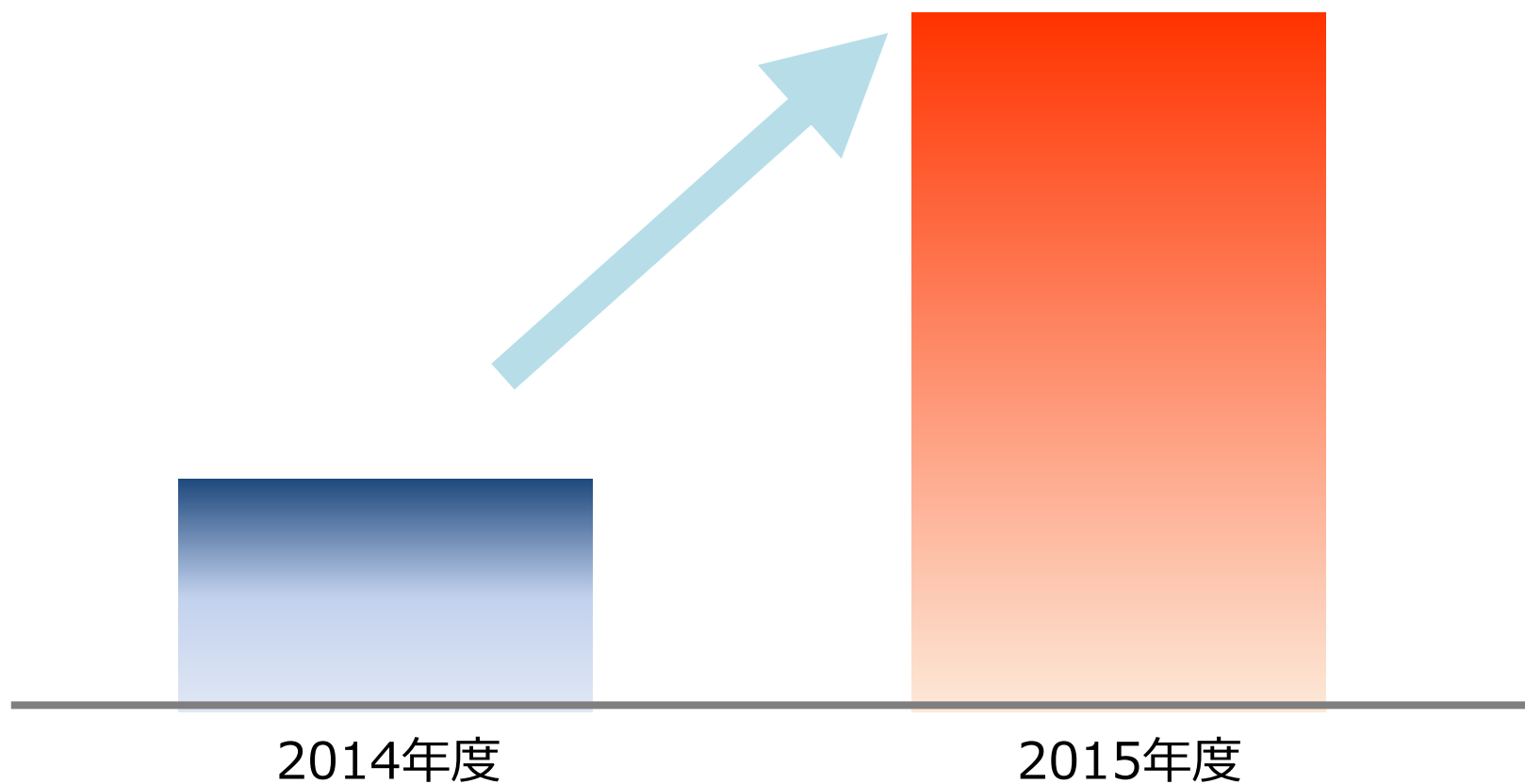


現地開発体制の拡大

- ・現地開発体制が2スタジオ70名に拡大
- ・Crazy Taxi™ City Rush、ソニックダッシュ、
Super Monkey Ball Bounceなどオリジナル開発

海外のコンテンツ制作パイプライン

質を上げつつ3倍に





海外拠点、及びパートナー企業

Hire



- ・来期複数本の新作リリース
- ・人員の積極的な拡張

Acquire



- ・100%子会社化
- ・代表作 Marvel Puzzle Quest
- ・1 Q新作リリース

Incubate



- ・2014年12月設立
- ・PCオンライン、家庭用ゲーム開発経験者によって構成
- ・来年度末新作リリース

Partner



- ・資本業務提携
- ・新作の日本国内ディストリビューション
- ・2015年末に向けて更に連携を加速

NOAH
P A S S

2013年8月

2015年2月17日時点

参加社数（申込済）

15社

88社

参加アプリ数

84

395

総ユーザー数

2,000万

8,912万

MAU

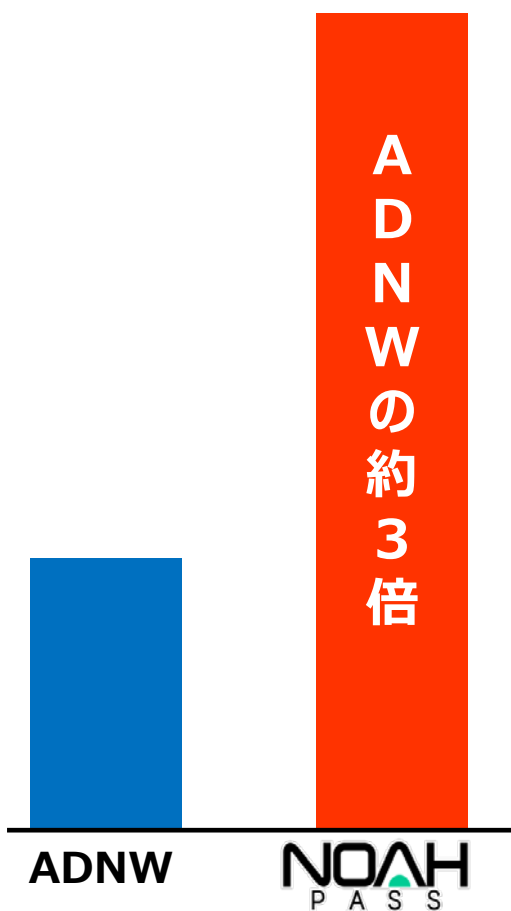
—

1,072万件/月

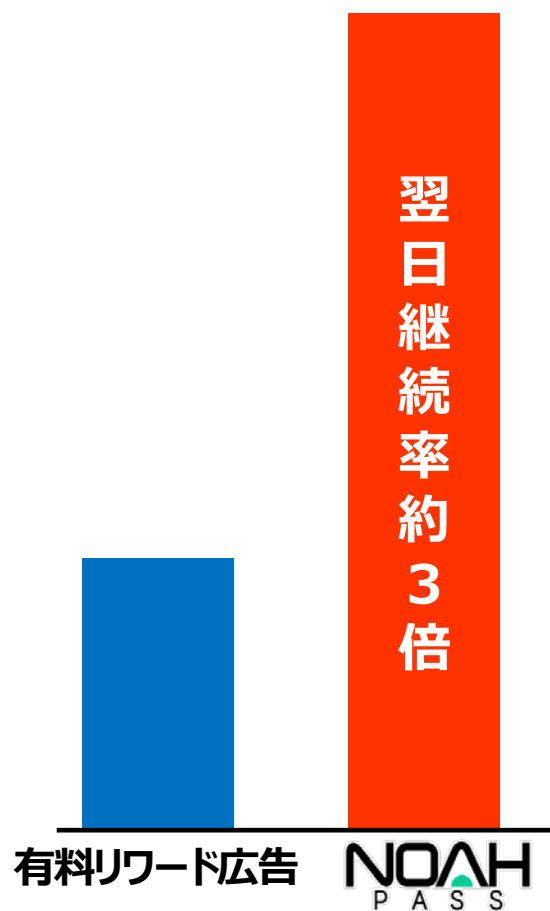
※MAUのみ1月末時点

質の高いエコシステム

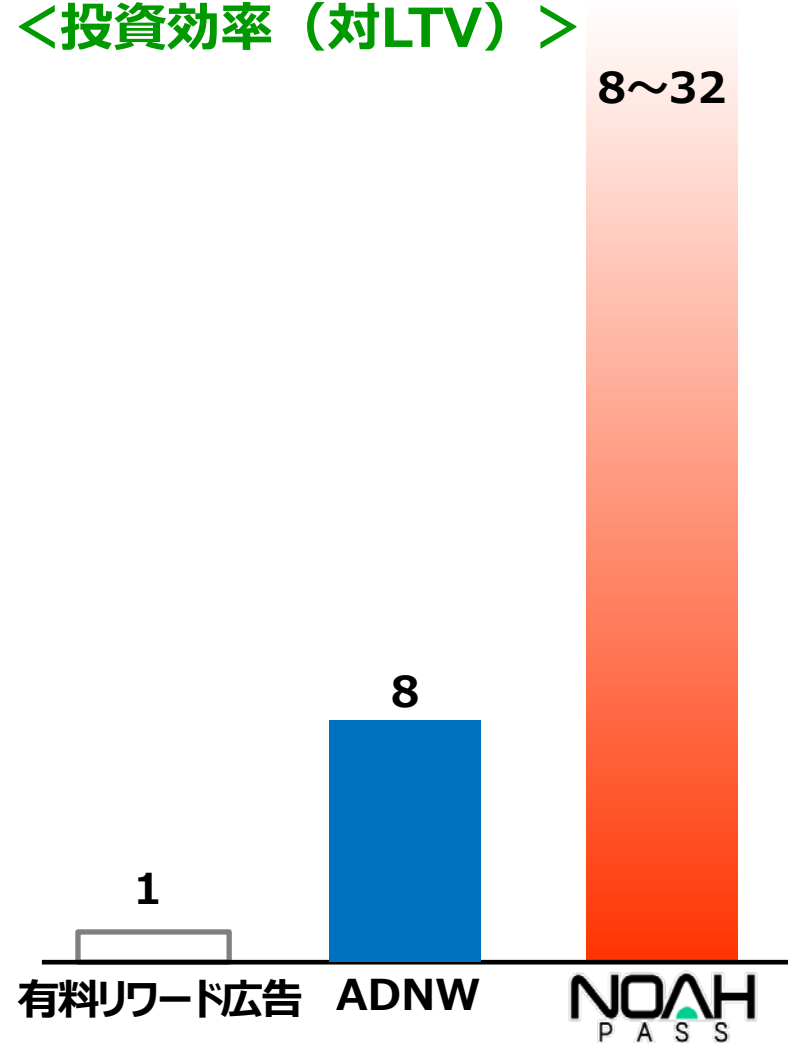
<バナー広告CVR>



<継続率>

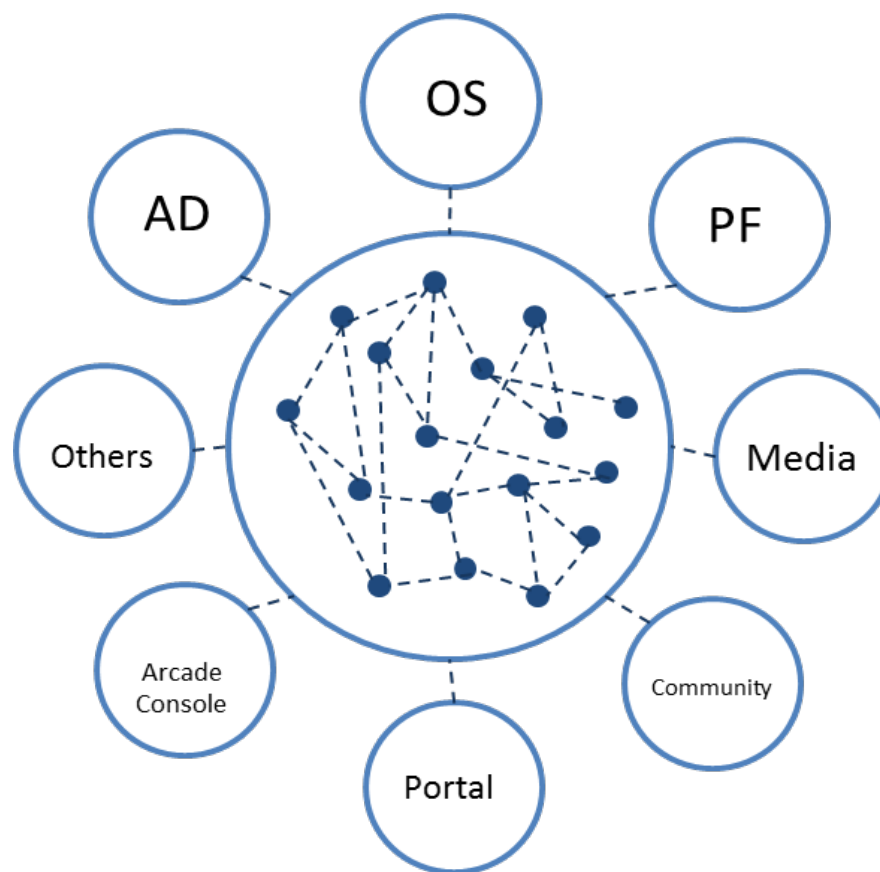


<投資効率 (対LTV)>



B to B Sharing = **NOAH**
P A S S

無料
Open
効果的



88社
395タイトル
89mユーザー

月額課金
サービスA

月額課金
サービスB

NOAH
P A S S

コマースA

ポータルA

プロジェクト①

NOAH
P A S S

新規ユーザー送客
1～3話試し読み送客
有料マンガ購読



20万件以上の相互送客



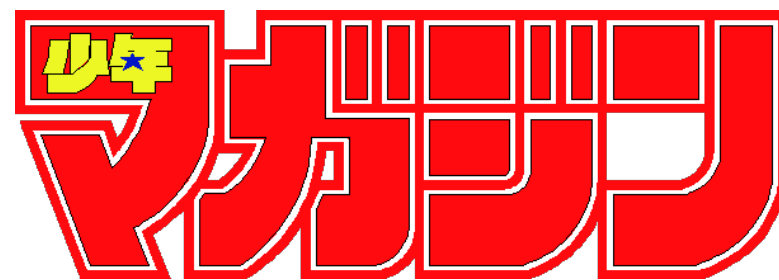
新規ユーザー送客
休眠ユーザー復帰



© ムサヲ / 講談社

NOAH
P A S S

×



プロジェクト②

スマホゲームユーザー解体新書の発刊

スマホユーザー、スマホゲームユーザーをタイプ分類



7つのスマホゲームユーザータイプ

カイク型



ヤリコミ型



コソコソ型



ヒトナミ型



ササヤカ型



カラクチ型



トロップ型



9つのライフスタイルタイプ

享乐的若者



さまよう若者



純感な若者



頑張る都会派



飾らない地元派



気高い野心家



利己的自由主義者



家庭的ミドル



大衆的ミドル



NOAH
P A S S

Dash Board

Exclusive
Reports
独自レポート

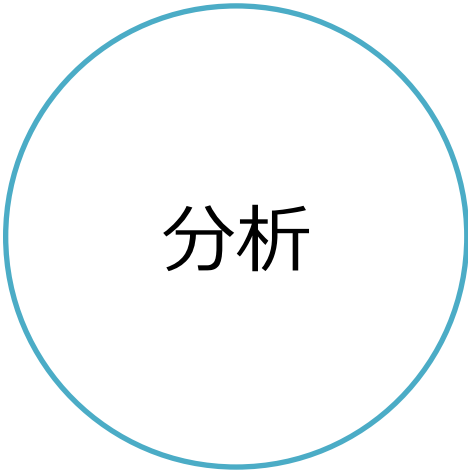
User/title/market
Analytics
分析

Exclusive
AD products
独自サービス

クラスター構成 + 時系列推移

広告効率

マーケット分析
(マクロ + タイトル)



分析

クラスター別
メディア接点の可視化

In game KPI 分析

ゲーム内イベント効果分析

データセクション社によるメディア接触ランキング

番組

順位	番組名	ジャンル
1	行列のできる法律相談所	バラエティ
2	相棒	ドラマ
3	SUMMER NUDE	ドラマ
4	進撃の巨人	アニメ
5	S☆1	スポーツ
6	報道ステーション	ニュース
7	マッサン	ドラマ
8	東京喰種	アニメ
9	バイキング	情報番組
10	七つの大罪	アニメ

飲食物

順位	商品名	ジャンル
1	午後の紅茶	清涼飲料水
2	レッドブル	エナジードリンク
3	ルーツ	缶コーヒー
4	ポッキー	菓子
5	ポカリスエット	清涼飲料水
6	ガリガリ君	アイス
7	フラン	スナック菓子
8	ICE BOX	アイス
9	桃の天然水	清涼飲料水
10	爽	アイス

説明会での限定公開につき、
非公開とさせていただきます。

リターゲティング広告

アドネットワーク



リワード広告

マス広告



株式会社メタップスとの戦略的業務提携



株式会社メタップスとの戦略的業務提携

ダッシュボードとメタップスアナリティクスの融合
海外展開における協業
両社展開サービス間における協業



データセクション株式会社との業務提携



データセクション株式会社との戦略的業務提携

メディア別接触ランキングの可視化
ダッシュボードで創出されるビッグデータの異業種交流加速



DASH BOARD

Decision × Science

2015年4月1日
β版提供開始