



**グリー株式会社**

2016年6月期第2四半期 決算説明会

2016年2月4日

## 決算概要

- **売上高181億円、営業利益40億円と業績予想を上回る決算**
  - 売上高は想定を上回る着地、広告宣伝費と固定費のコントロールが奏功

## 事業概要

- **下期リリースに向けたネイティブゲームの開発が進捗**
  - 国内ネイティブゲームはTVCM等を通じて既存タイトルを活性化
  - 海外ネイティブゲームの事業再構築が進捗、コイン消費に安定化の兆し
  - ウェブゲームにおける新たな売上創出へ向けた取り組みを本格着手
- **新領域事業が順調に拡大**
  - 住まいPF事業は売上が堅調に推移、新たなサービスの提供も開始
  - ヘルスケアPF事業は順調に事業規模を拡大

## 通期業績予想

- **売上高720億円、営業利益140億円**
  - 売上高は上半期のトレンドとタイトル開発の進捗を加味し保守的に設定
  - コストコントロールを継続しつつ、成長が見込まれる領域への先行投資を想定

## 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

## 2Q 決算概要

売上高181億円、営業利益40億円

(億円)

	FY16 2Q			FY16 1Q	FY15 2Q
		QoQ	YoY		
売上高	<b>181.3</b>	▲11.8	▲60.0	193.1	241.2
EBITDA	<b>43.6</b>	▲3.9	▲18.2	47.5	61.8
営業利益	<b>40.0</b>	▲3.9	▲7.3	43.9	47.3
経常利益	<b>45.1</b>	5.2	▲24.9	40.0	70.0
当期純利益	<b>25.4</b>	1.5	102.0	23.9	▲76.6

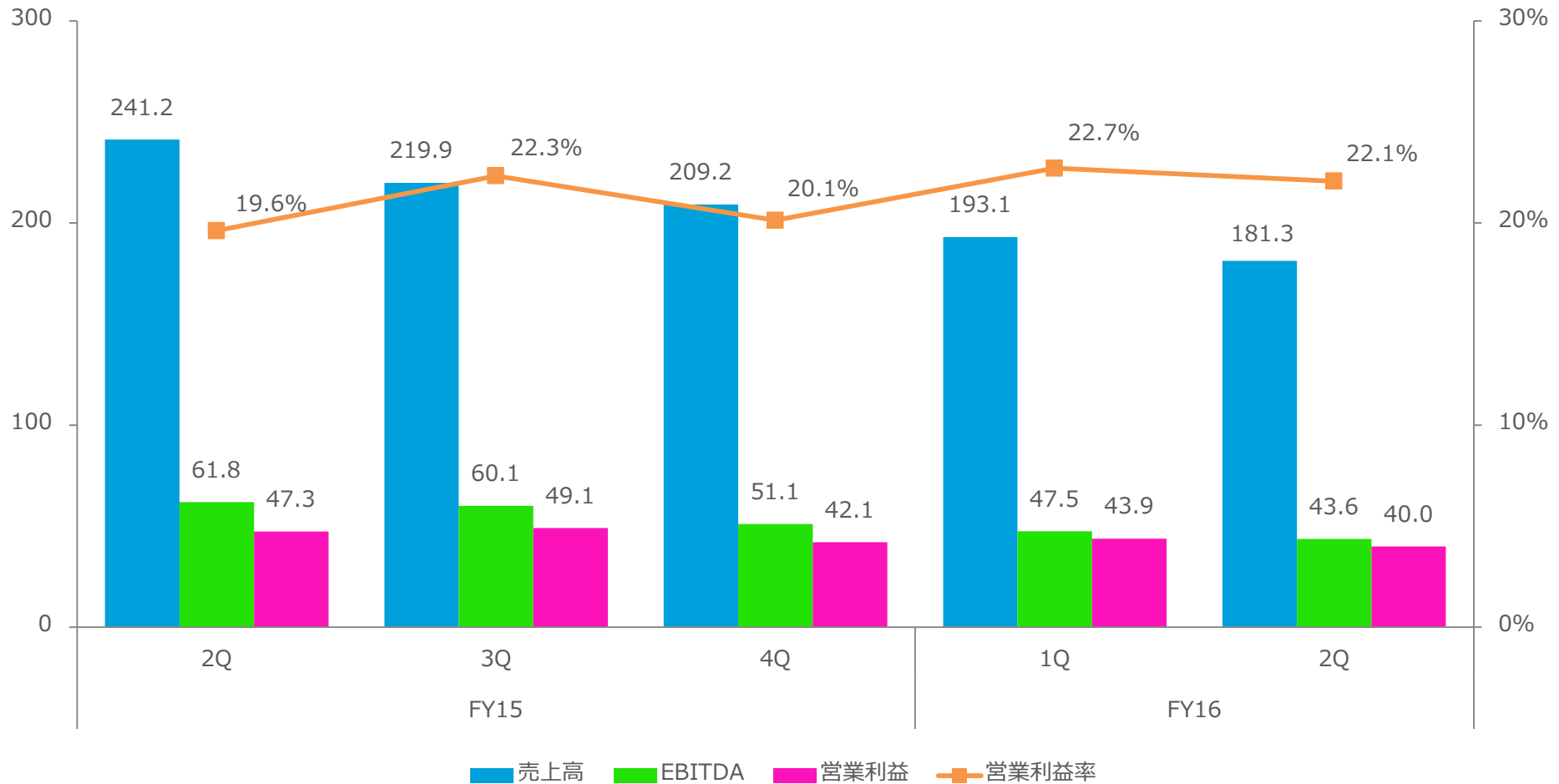
※ FY16 2Q売上高の内訳：有料課金収入170.9億円、その他広告メディア収入10.3億円

※ EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

## 売上高・EBITDA・営業利益の推移

営業利益率は前四半期に比べ、0.6ポイント減少の22.1%

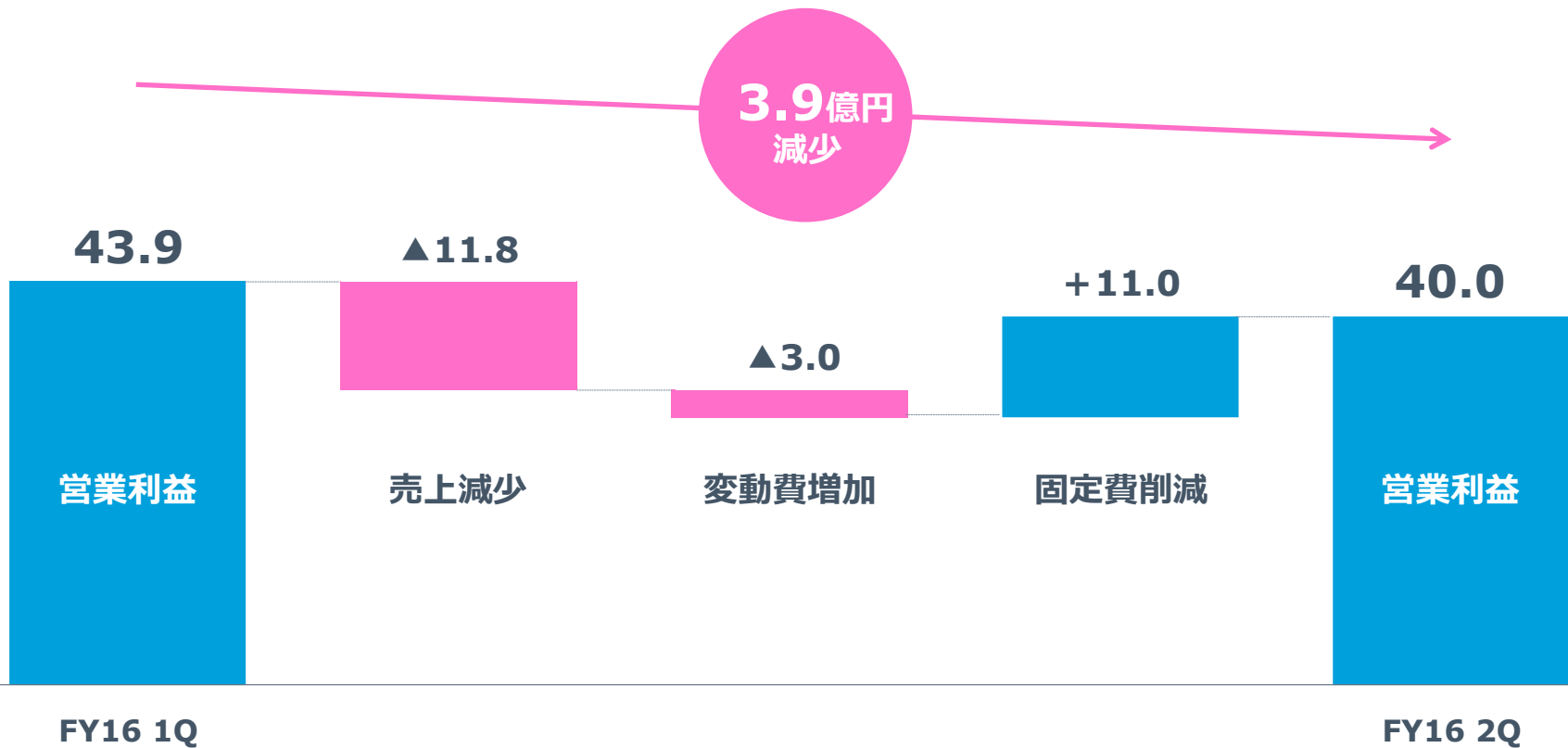
(億円)



## 営業利益分析

売上減少により、営業利益は3.9億円減少

(億円)



## 2Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、8億円減少の141億円

(億円)

	FY16			増減要因 (QoQ)	FY16	FY15
	2Q	QoQ	YoY		1Q	2Q
広告宣伝費	16.1	4.0	△ 15.4	マスプロモーション等の実施 (売上比: 1Q 6.3% → 2Q 8.9%)	12.1	31.5
支払手数料	36.3	△ 2.5	△ 9.8	売上高減少に伴い減少	38.8	46.1
その他	4.3	1.5	4.3	住まいPF事業	2.7	0.0
<b>変動費合計</b>	<b>56.7</b>	3.0	△ 20.9		53.7	77.6
人件費	40.1	△ 5.5	△ 6.1	連結従業員数: 1Q末 1,475人 → 2Q末 1,459人	45.5	46.2
賃借料	8.5	△ 0.5	△ 1.0	サーバー費用の削減が進捗	9.0	9.4
減価償却費	2.4	△ 0.0	△ 6.3	-	2.4	8.6
のれん償却額	1.2	△ 0.0	△ 4.6	-	1.2	5.9
その他	32.4	△ 4.9	△ 13.7	外注費等の削減	37.4	46.2
<b>固定費合計</b>	<b>84.5</b>	△ 11.0	△ 31.7		95.5	116.3
<b>費用合計</b>	<b>141.3</b>	△ 8.0	△ 52.6		149.2	193.9



## FY16 通期業績予想

売上高720億円、営業利益140億円を計画

(億円)

	FY16		
	上半期実績	下半期予想	通期予想
売上高	374	<b>346</b>	<b>720</b>
営業利益	84	<b>56</b>	<b>140</b>
経常利益	85	<b>55</b>	<b>140</b>
当期純利益	49	<b>31</b>	<b>80</b>

### ■ トップライン

- ネイティブゲーム事業は、既存タイトルの成長、新規タイトルの寄与ともに保守的に設定
- ウェブゲーム事業は、上半期のトレンドをベースに保守的に想定

### ■ コスト

- 広告宣伝費は、費用対効果を優先し有力タイトルに対して適切に投下
- サーバー費等の固定費コントロールを継続
- 成長が見込まれる領域においては事業拡大に向けた先行投資を実施

## 1. 連結決算概要

## 2. 事業概要

## 3. 参考資料

### 2Q 進捗

		方針	進捗
ネイティブ ゲーム事業	国内	新規タイトルの投入 ヒットタイトル創出	<ul style="list-style-type: none"> <li>「消滅都市」にてTVCMを実施し売上が拡大</li> <li>「追憶の青」の開発が下期リリースに向けて進捗</li> </ul>
	海外	事業の再構築	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存タイトルの改善によりコイン消費が安定化</li> <li>「Knights &amp; Dragons」欧州展開が順調に立ち上がり</li> </ul>
ウェブ ゲーム事業		中期的な利益継続	<ul style="list-style-type: none"> <li>新たな売上創出に向けゲーム運営事業を開始</li> <li>新規IPタイトルが順調な立ち上がり</li> </ul>
新領域事業		新たな収益の柱構築	<ul style="list-style-type: none"> <li>住まいPF事業 「リノコ」売上が引き続き拡大</li> <li>ヘルスケアPF事業 「Lespas」加盟店舗数が更に増加</li> </ul>
コスト・投資		コストコントロール	<ul style="list-style-type: none"> <li>固定費の削減が進捗（前年同期比△32億円）</li> </ul>

# ネイティブゲームのパイプライン

今後1年のリリースに向けて、現在11本のパイプラインが進行中

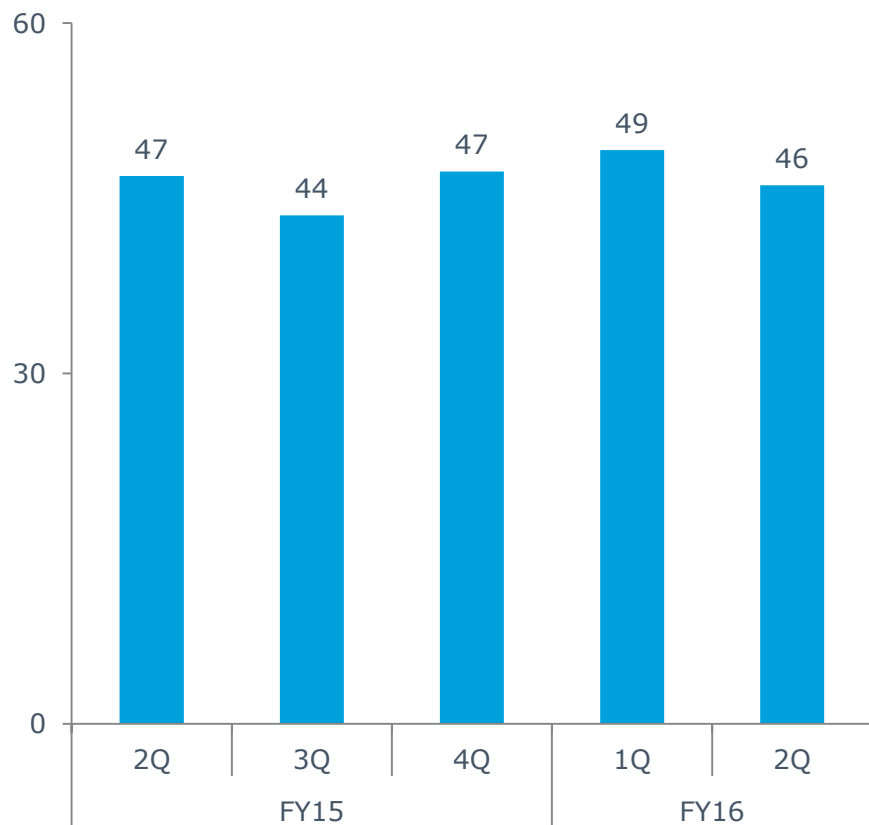
市場	FY16		FY17
	リリース済	下半期	上半期
国内	「Fatal Seeker」(協業)  「Guardian Clash」(協業) 	約 <b>3</b> 本  内製 2本 協業 1本	約 <b>7</b> 本  4本 3本
海外	「Knights & Dragons (欧州版)」(協業) 	約 <b>1</b> 本  内製 0本 協業 1本	約 <b>0</b> 本  0本 0本

- ※ 内製タイトルのパイプラインは開発承認済みのタイトル
- ※ 内製タイトル：グリー各スタジオでの内製開発タイトル（日本、北米、韓国スタジオ）
- ※ 協業タイトル：パートナーとの連携タイトル（企画、開発、配信、運営等での連携）

### 事業進捗

#### コイン消費の推移

(億コイン)



#### Topics

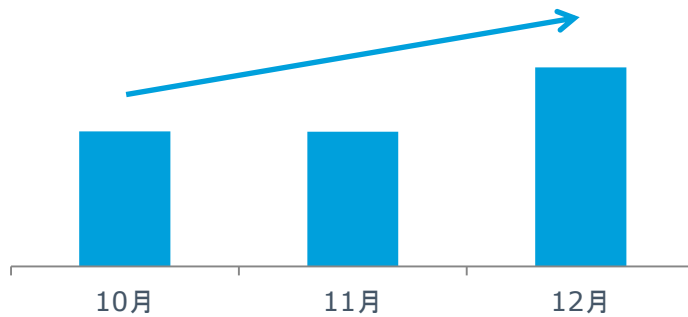
- 「消滅都市」のTVCMが功を奏し売上拡大  
・ 単月最高売上を記録
- 「戦乱のサムライキングダム」が堅調推移  
・ 1月には初のTVCMを放映
- 「NARUTO -ナルト- 忍コレクション 疾風乱舞」は新機能を追加予定、再成長を図る
- 「LINEタワーライジング」の改善が進捗  
・ 1月末には初の大型アップデートを実施
- 「追憶の青」は下期リリースに向け順調に開発が進捗

## 2. 事業概要：国内ネイティブゲーム

### 既存タイトルの活性化

#### 「消滅都市」

単月最高売上を記録



- 著名アーティストとのコラボを通じたTVCMを実施
- ユーザー基盤の拡充を通じて売上を更に拡大

#### 「戦乱のサムライキングダム」

初のTVCM放送実施



- リリース後2年経過しながら安定的な売上を維持
- IPとコラボした初のテレビCMを実施、ユーザー基盤の拡充による更なる成長を目指す

### 新規タイトルの開発（1）

「追憶の青」は下期リリースに向け開発中



LINE



Epic Voyage



- 「闘会議2016」において、クオリティの高いアクション性がユーザーから好評価
- LINE社とマーケティングパートナーとして協業

※ 画像は開発中のものです



## 2. 事業概要：国内ネイティブゲーム

### 新規タイトルの開発（2）

「ソウルアームズ」は早春リリース予定、1/28事前登録開始

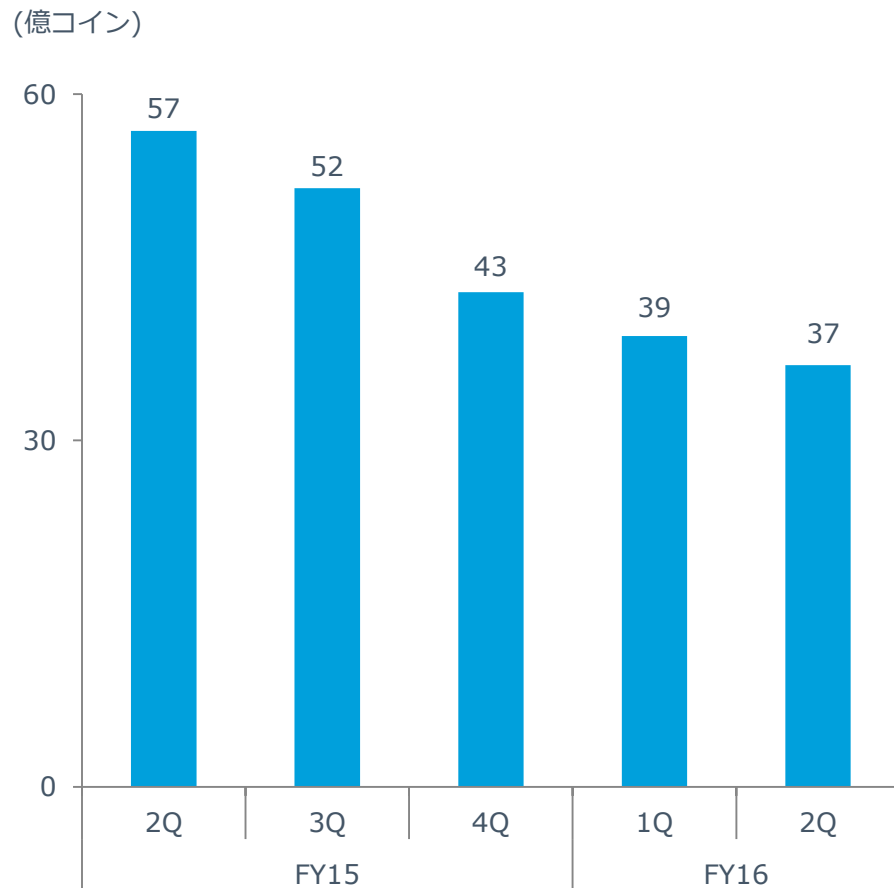


- Wright Flyer Studiosが放つ本格アクションRPG
- 白熱する乱入バトルでタップ&コンボの簡単操作と多彩な装備品を駆使して、最強戦士を目指す



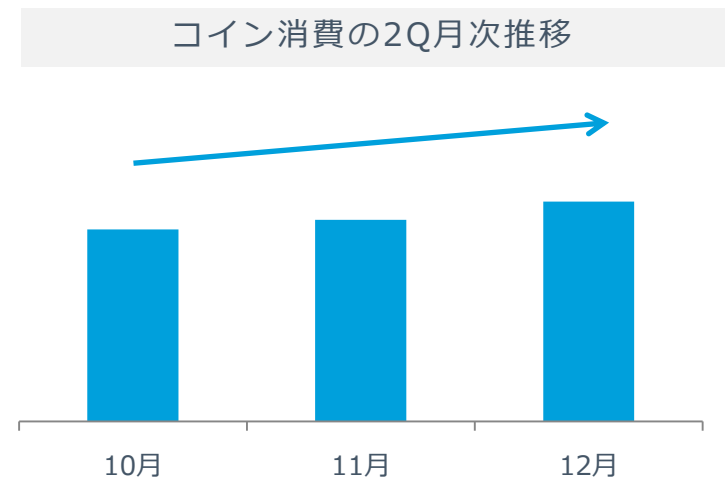
### 事業進捗

#### コイン消費の推移



#### Topics

- 「Knights & Dragons」の欧州版を10月にリリース
- 海外全体のコイン消費に安定化の兆し

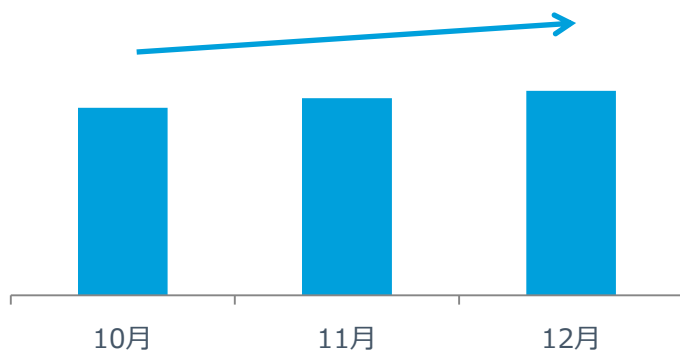


# Topics

欧州展開が順調に拡大

## 「Knights & Dragons」

欧米市場全体で売上拡大



- 欧州版リリース後、当該市場の売上が堅調に推移
- 引き続きマーケティング戦略を強化し、欧州での売上シェア獲得を目指す

## 「League of War: Mercenaries」

下期リリースに向け開発中



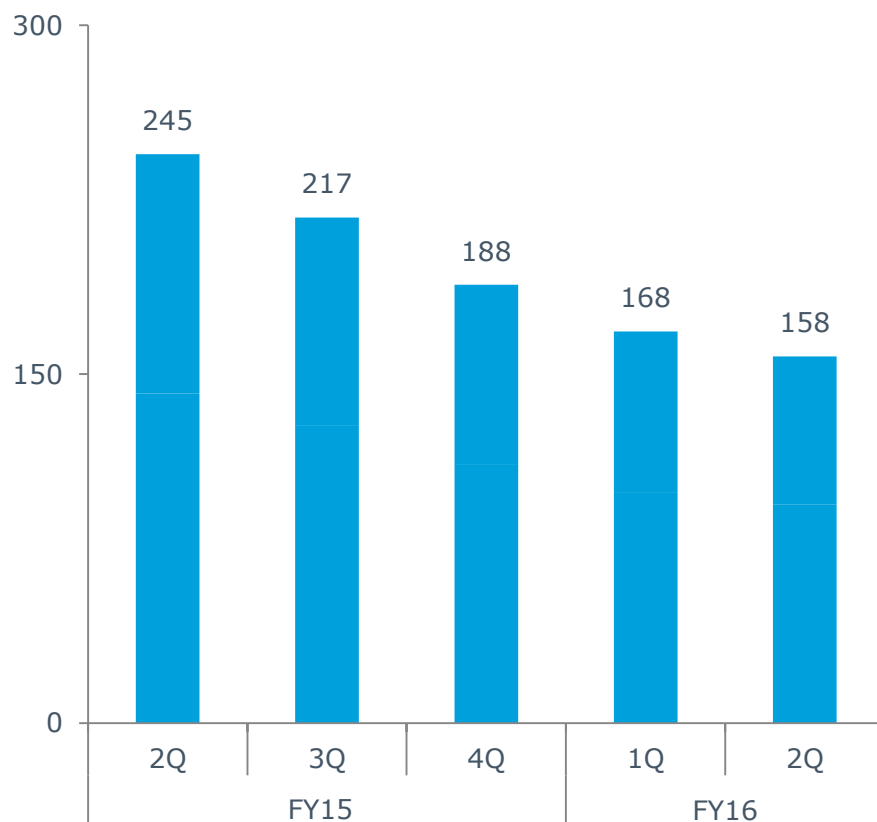
- ハイクオリティな3D戦闘シーンを満載したミリタリーアクションゲームを軸に、最強の傭兵軍団を目指すリアルタイムストラテジーゲーム

※ 画像は開発中のものです

### 事業進捗

#### コイン消費の推移

(億コイン)



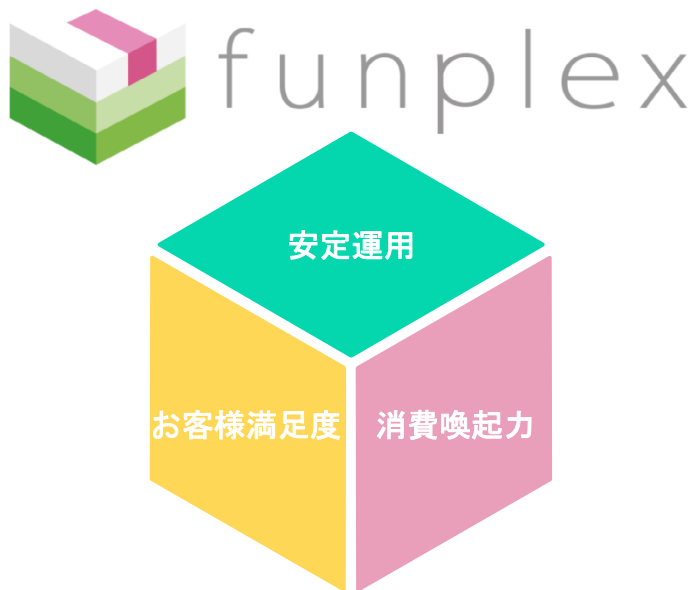
#### Topics

- ゲーム運営事業を開始
  - ゲーム運営市場での売上成長を図る
    - ファンプレックス社の設立
    - マイネット社との協業を展開
- 新規IPタイトルが好調な立ち上がり
  - 継続して有力IPタイトルを投入
- 有力内製タイトルのマルチプラットフォーム展開が進捗

# Topics

### ゲーム運営子会社の設立

ゲーム運営事業への本格参入



- グリープラットフォームで培った運用力を活かし、高品質なサービス提供を実現

### 新規IPタイトルの展開

「ダンまち -クロス・イストリア-」  
Silbird



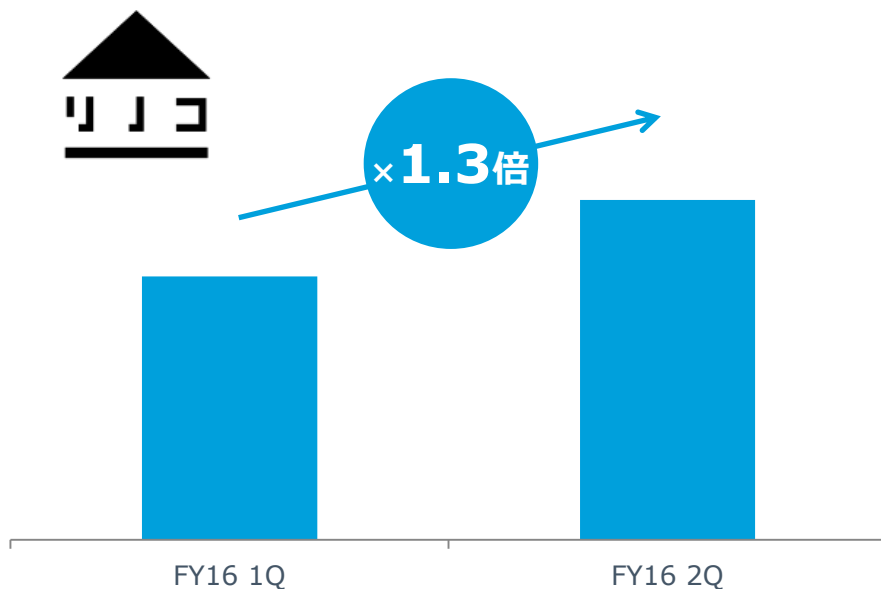
©大森藤ノ・SBクリエイティブ/ダンまち製作委員会

- サードパーティタイトルとして今年度最大級の好調な立ち上がり

# Topics

## 「リノコ」売上拡大

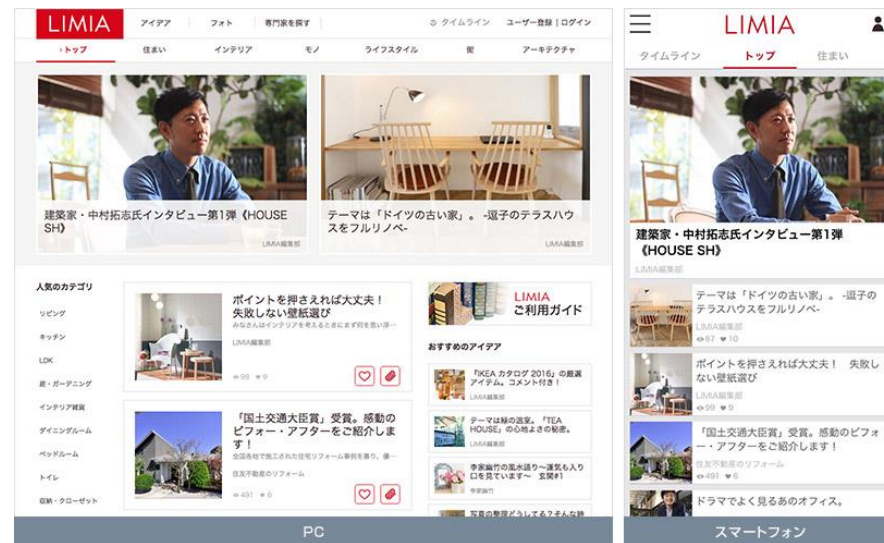
リフォームECサービス



- 法人受注の増加を受け、売上がQoQで増加
- 住まいPF事業は、FY18を目処に100億円規模の売上を目指す

## 「LIMIA」サービス開始

住まいのビジュアルプラットフォーム



- 住まいや暮らしにまつわる情報を提供
- 専門家登録数は既に1,000件突破、2016年末に10,000件を目指す

# Topics

### 「Lespas」の加盟店舗数増加

レッスンプリーパスサービス

800店舗



FY16 1Q末

1,900店舗

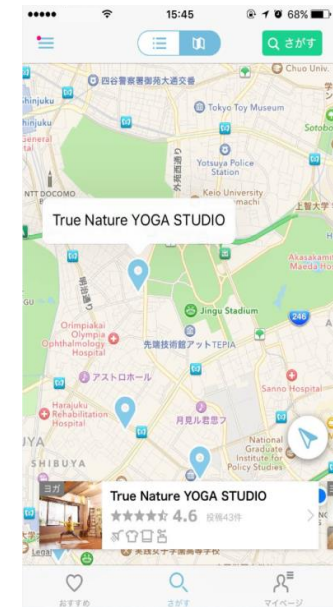
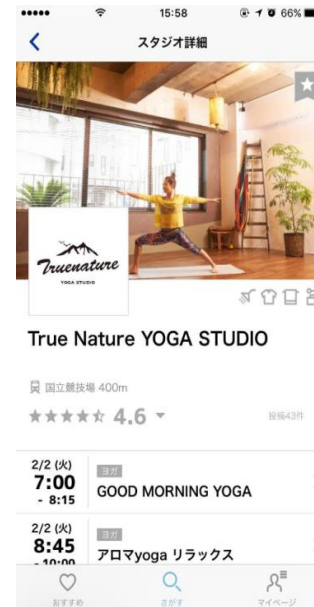


FY16 2Q末

- 関西・中京圏に加盟店舗ネットワークを拡大
- FY18を目処に20億円規模の売上を目指す

### サービス展開の拡充

iPhone/Android用アプリをリリース

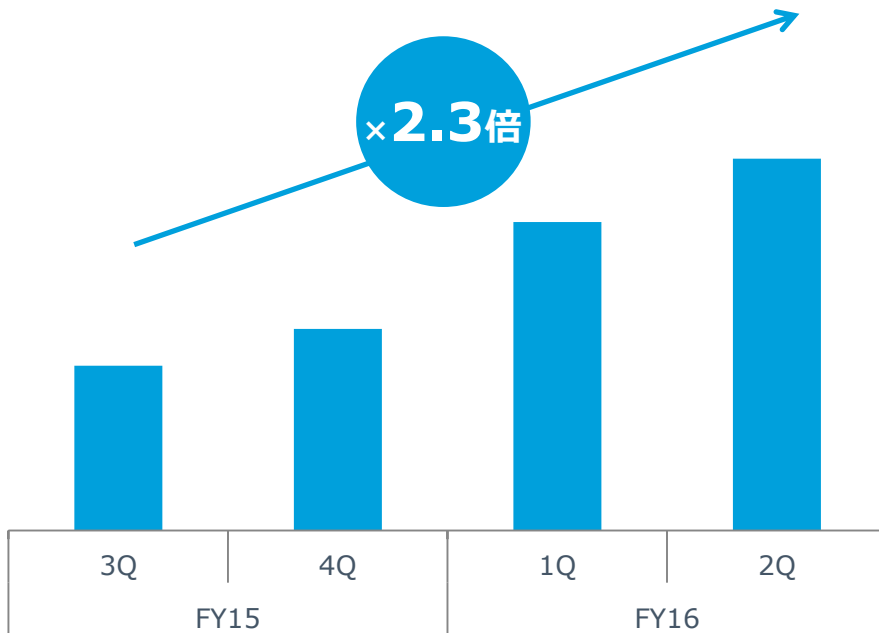


- 2/1にアプリをリリース。更なるユーザー拡充を図る

# Topics

### 「AdColony」順調に成長

動画広告配信プラットフォーム



- 有力媒体・広告主の獲得が順調に進捗
- 成長が見込まれる動画広告市場において更なる取扱高の拡充を図る

### 動画マーケティングサービス開始

動画製作・キャスティングサービス



- 動画広告の製作から、出演者のキャスティング、配信・運用までを一貫して支援



# Topics

## 「GREE VR Studio」の設立



# GREE VR Studio

- 中期的な成長が見込まれるVR市場に対して立ち上がり初期段階から参入
- 開発ノウハウを蓄積し、市場競争力を向上

## VRコンテンツの展示・配信

「シドニーとあやつり王の墓」



「サラと毒蛇の王冠」



- GREE VR Studio初となるスマートフォン向けVR「シドニーとあやつり王の墓」を配信
- 9月に行われた東京ゲームショーでは、謎解き脱出ゲーム「サラと毒蛇の王冠」を展示



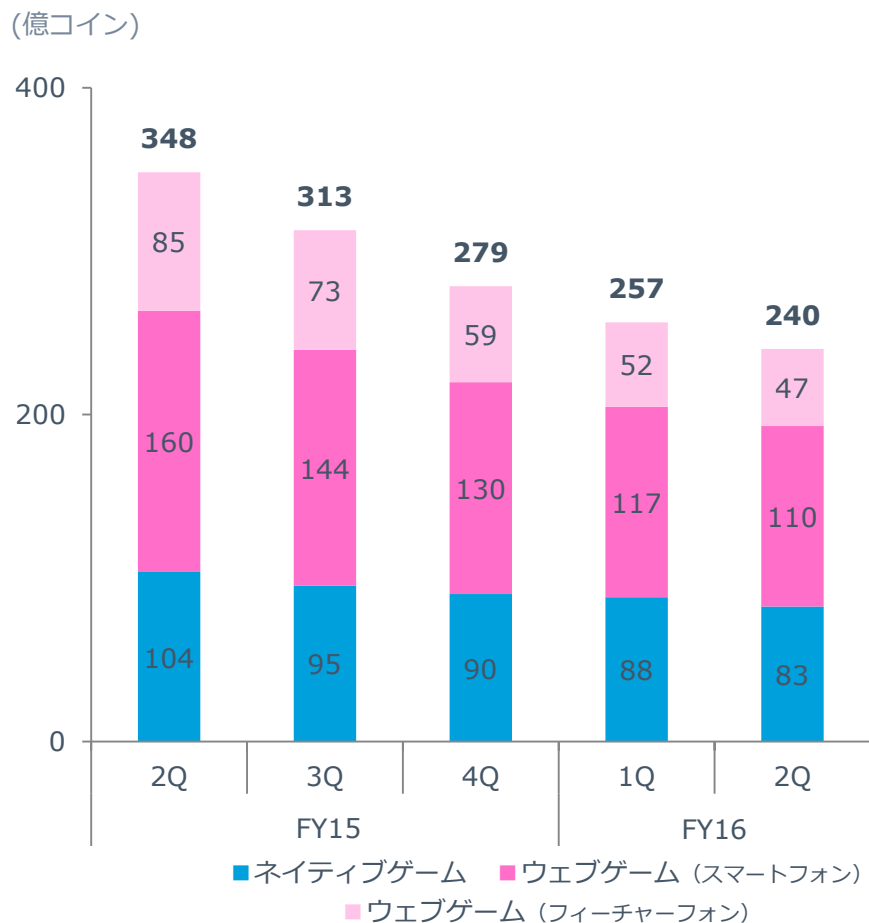
## 1. 連結決算概要

## 2. 事業概要

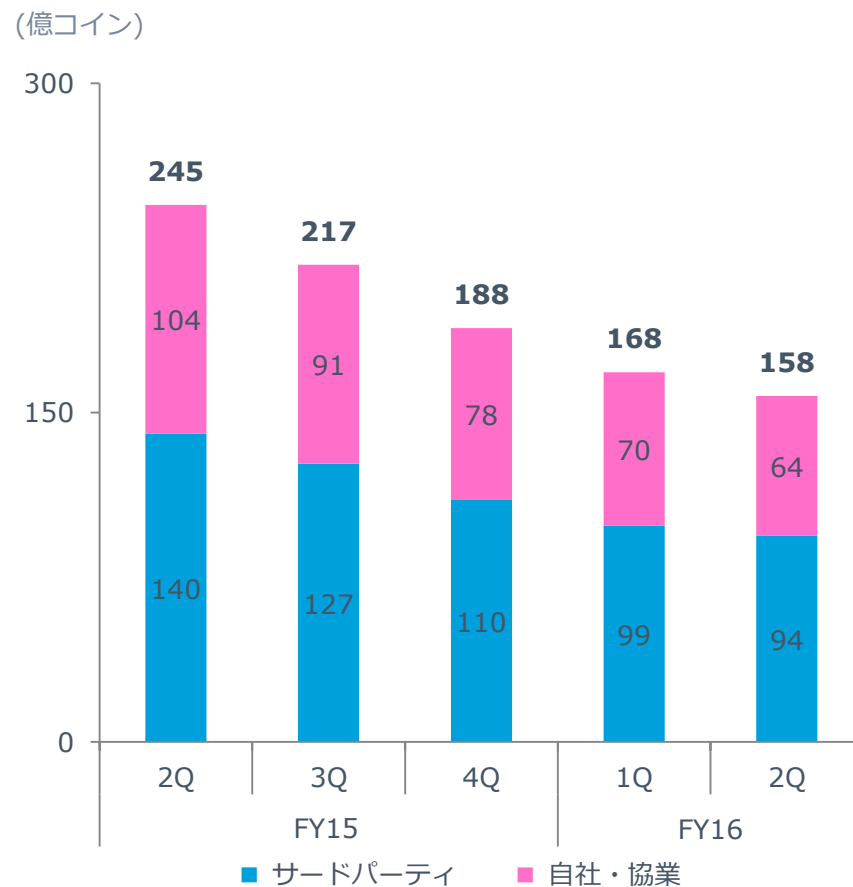
## 3. 参考資料

## コイン消費の状況（1）

### 全体コイン消費



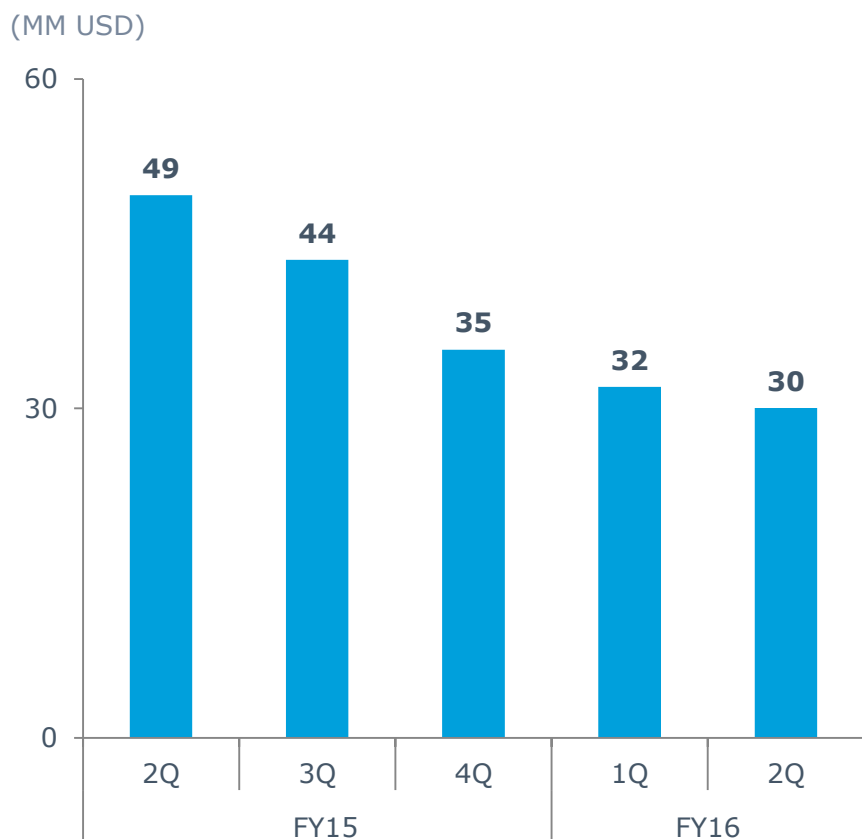
### ウェブゲーム



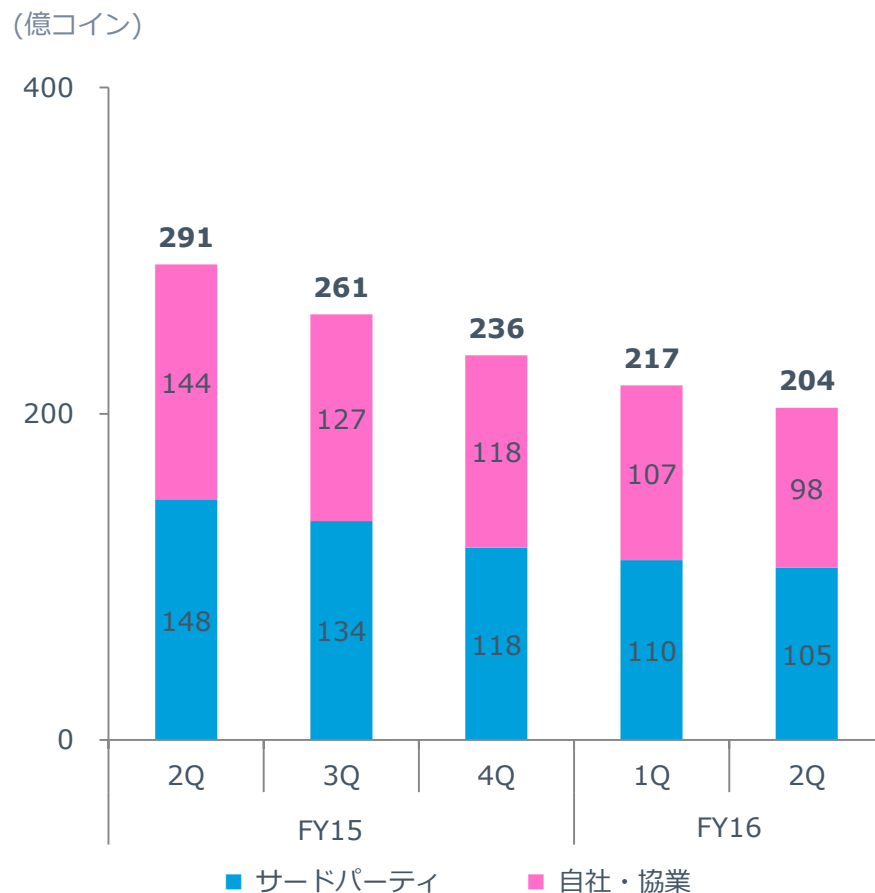
※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

## コイン消費の状況 (2)

### 海外マーケット



### 国内マーケット



※ 国内/海外は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

## 2Q 費用構成

(百万円)

	FY16 2Q	FY16 2Q		FY16 1Q	FY15 2Q
		QoQ	YoY		
賃借料	846	△ 54	△ 97	899	943
人件費	2,280	△ 402	△ 764	2,682	3,044
その他	1,517	△ 73	△ 1,136	1,590	2,653
売上原価合計	4,643	△ 529	△ 1,997	5,172	6,640
広告宣伝費	1,614	401	△ 1,536	1,212	3,150
支払手数料	3,631	△ 254	△ 981	3,885	4,612
人件費	1,725	△ 146	153	1,871	1,573
その他	2,515	△ 268	△ 902	2,783	3,417
販管費合計	9,484	△ 267	△ 3,267	9,751	12,751
<b>費用合計</b>	<b>14,128</b>	△ 795	△ 5,263	14,923	19,391

## 2Q 貸借対照表

(億円)

	FY16	QoQ	YoY	FY16	FY15
	2Q			1Q	2Q
流動資産合計	906.4	23.3	▲110.4	883.1	1,016.9
固定資産合計	214.3	4.1	▲164.6	210.2	378.9
資産合計	1,120.7	27.5	▲275.1	1,093.3	1,395.8
流動負債合計	139.7	2.6	▲143.4	137.1	283.2
固定負債合計	6.8	▲0.2	▲13.2	7.0	20.1
負債合計	146.6	2.4	▲156.7	144.1	303.2
純資産合計	974.2	25.0	▲118.4	949.2	1,092.6
現金及び預金	769.3	39.5	27.2	729.9	742.2
－)有利子負債	-	▲7.6	▲66.2	7.6	66.2
ネット資金	769.3	47.1	93.4	722.3	676.0
のれん	14.8	▲1.1	▲116.9	15.8	131.6
タイトル関連資産	1.4	▲0.5	▲5.7	1.9	7.1

## グループ従業員数の内訳

(名)

	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	-	863
ネイティブゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(490)
ウェブゲーム事業	-	(233)
ゲーム共通部門	-	(140)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International (米国)、GREE Korea (韓国) 等	205
コマース・メディア・投資・広告事業	Glossom、セカイエ、レッスンプラス等	235
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	147
本社開発共通部門	-	92
<b>合計</b>	-	<b>1,542</b>

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2015年12月末日時点



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。