



GREE株式会社

2017年6月期第1四半期 決算説明会

2016年11月1日

決算概要

- **売上高149億円、営業利益25億円**
 - 新規タイトルが好調、コストコントロールが奏功し、前四半期比で増益

事業概要

- **ネイティブゲームのリリースラッシュが好発進**
 - 国内ネイティブゲームは新規タイトル2本が成長を牽引
 - 海外ネイティブゲームは有カタイトル取得により更なる成長を目指す
 - ウェブゲームはゲーム運営事業が堅調推移
- **新領域事業が着実に成長**
 - 今後の展開に向け各事業で新施策を導入
 - VR事業はパートナーとの事業展開を拡大

上半期 業績予想

- **売上高300億円、営業利益40億円**
 - 売上高は前四半期比で反転
 - 新規タイトルリリースおよび取得に伴う経費の発生を見込む

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

1. 連結決算概要



1Q 決算概要

売上高149億円、営業利益25億円

(億円)

	FY17 1Q			FY16 4Q	FY16 1Q
		QoQ	YoY		
売上高	149.1	▲7.3	▲44.0	156.3	193.1
EBITDA	27.1	▲1.5	▲20.4	28.6	47.5
営業利益	25.4	3.3	▲18.4	22.2	43.9
経常利益	25.7	31.3	▲14.2	▲5.5	40.0
当期純利益	108.2	87.9	84.3	20.3	23.9

※ FY17 1Q売上高の内訳：有料課金収入136.3億円、その他広告メディア収入12.8億円

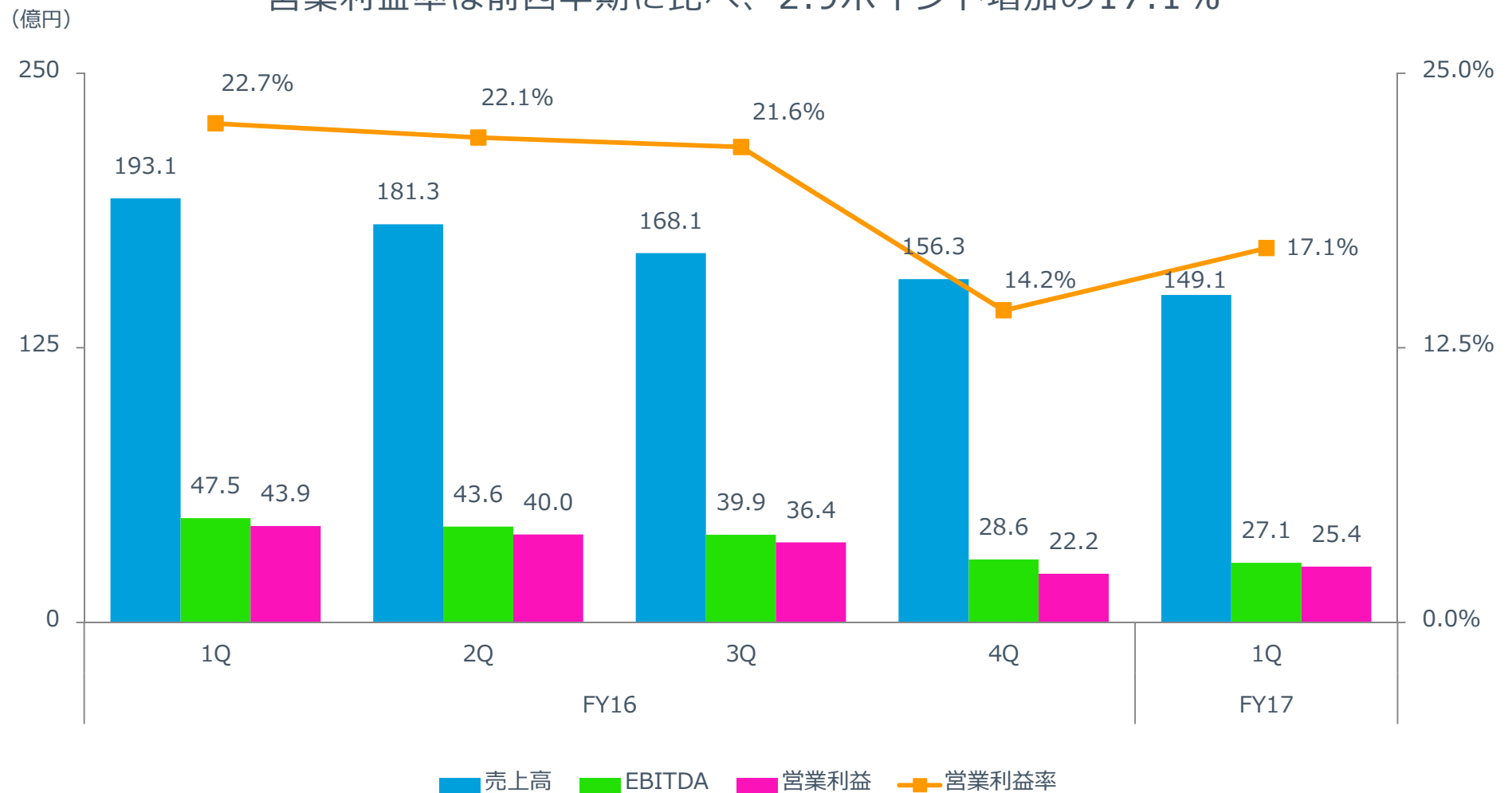
※ EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

1. 連結決算概要



売上高・EBITDA・営業利益の推移

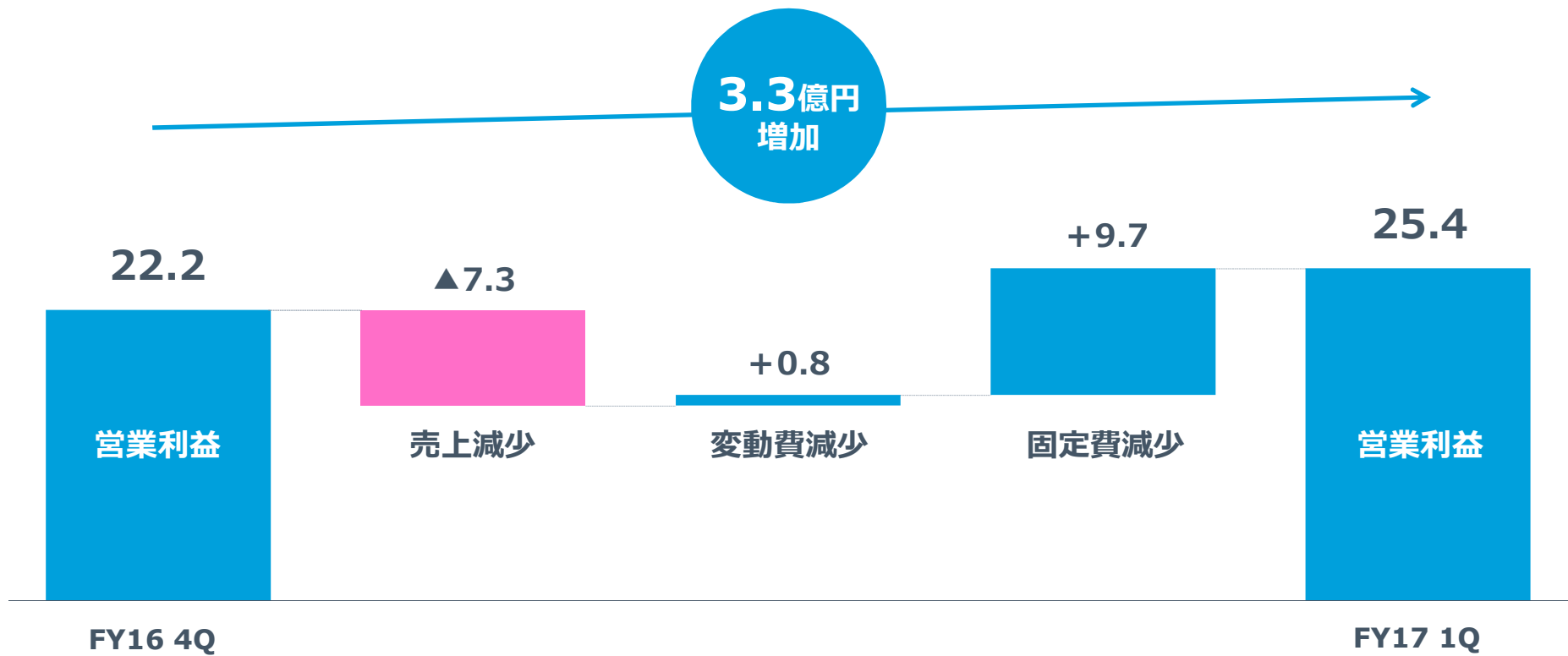
営業利益率は前四半期に比べ、2.9ポイント増加の17.1%



営業利益分析

売上減少したものの、コスト削減により営業利益は3.3億円増加
固定費減少は4Qに計上した一時費用の反動が影響

(億円)



1. 連結決算概要



1Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、11億円減少の124億円

(億円)

	FY17			増減要因 (QoQ)	FY16	FY16
	1Q	QoQ	YoY		4Q	1Q
広告宣伝費	6.3	Δ5.8	Δ5.8	4Q一時費用の反動を含む	12.1	12.1
支払手数料等	34.1	4.7	Δ4.7	新規タイトルリリースに伴う増加	29.5	38.8
その他	4.4	0.3	1.7	-	4.1	2.7
変動費合計	44.9	Δ0.8	Δ8.8		45.7	53.7
人件費	37.7	Δ1.4	Δ7.8	連結従業員数：4Q末 1,425人 → 1Q末 1,422人	39.1	45.5
賃借料	6.6	Δ3.3	Δ2.4	4Q一時費用の反動を含む	9.9	9.0
減価償却費	1.3	Δ0.6	Δ1.1	-	2.0	2.4
のれん償却額	0.3	Δ4.1	Δ0.9	4Q一時費用の反動を含む	4.4	1.2
その他	32.8	Δ0.3	Δ4.6	-	33.1	37.4
固定費合計	78.8	Δ9.7	Δ16.7		88.5	95.5
費用合計	123.6	Δ10.5	Δ25.6		134.2	149.2

1. 連結決算概要



FY17上半期 業績予想

売上高300億円、営業利益40億円を計画

(億円)

	1Q 実績	2Q 予想	上半期予想
売上高	149	151	300
営業利益	25	15	40
経常利益	26	14	40
当期純利益	108	7	115

■ トップライン

- 国内ネイティブゲームは既存タイトルの成長、新規タイトルの寄与とともに保守的に設定
- 海外ネイティブゲームは新たに取得した「DragonSoul」の寄与を見込む
- ウェブゲームは過去トレンドをベースに保守的に設定

■ コスト

- 投資対効果が見込まれる有カタイトルに対して適切な広告宣伝費投下を想定
- FY17上半期における複数タイトルリリースに伴う賃借料の増加を想定
- 海外ネイティブゲームで新たに取得した「DragonSoul」のれん償却費を織り込む

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



1Q 進捗

		方針	進捗
全体		ゲーム事業反転 新領域への投資	<ul style="list-style-type: none"> 新規タイトルの初速が好調、ゲーム事業反転に向け前進
ゲーム事業	ネイティブ	国内	リリースラッシュ <ul style="list-style-type: none"> 前四半期比で国内ネイティブゲームのトップライン反転 「追憶の青」KPI改善とLINE連携施策により成長を図る 他社タイトルが好調な立ち上がり ブシロードと提携、IPを活かしたタイトルを共同開発
		海外	タイトル開発に集中 <ul style="list-style-type: none"> 一部タイトル売却により一時的にコイン消費減少 「DragonSoul」取得によりトップライン回復を図る
	ウェブ	継続的な利益創出	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム運営事業FY17コイン消費100億達成に向け継続成長
新領域事業		事業拡大に向け 投資継続	<ul style="list-style-type: none"> 住まいPF事業 「リノコ」販売チャネルを拡充 ヘルスケアPF事業 「レスパス」新プログラム提供開始 広告メディア事業 動画広告の売上増加 VR事業 パートナーとの提携による展開拡大
コスト・投資		コスト コントロール	<ul style="list-style-type: none"> 固定費の削減が進捗（前年同期比△17億円）

2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム 開発パイプライン



オリジナル・IP協業含め、6本の開発が進行中

	FY17		
	リリース済	2Q以降	通期
Wright Flyer Studios	2本	3本	5本
ポケラボ	—	3本	3本

※パイプラインは開発承認済みのタイトル

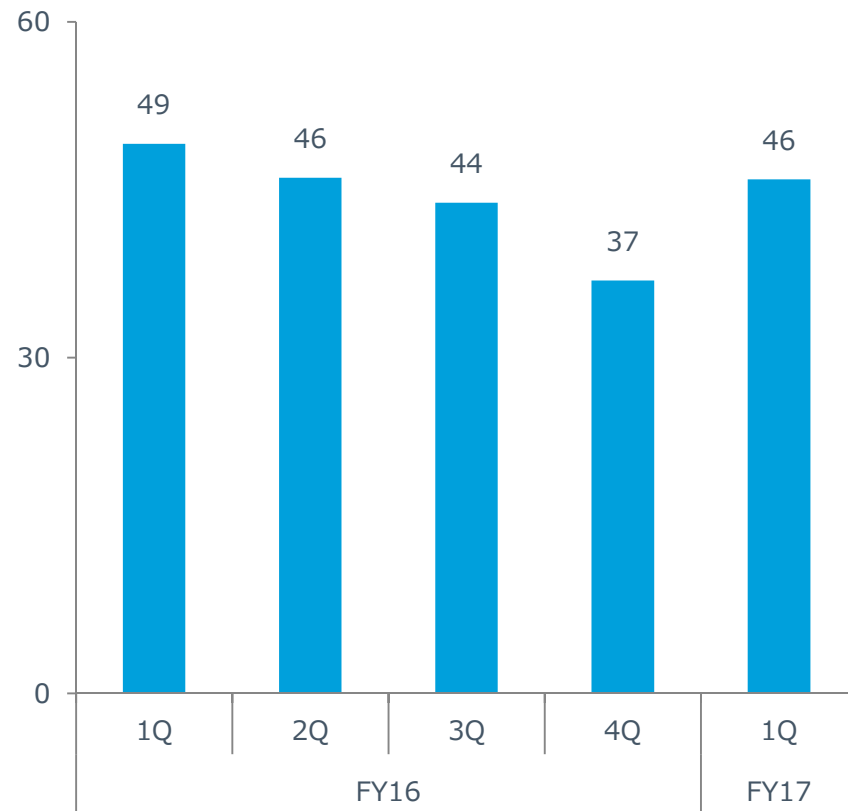
2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム



事業進捗

コイン消費の推移

(億コイン)



Topics

- 他社タイトル含む新規タイトル2本が好調な立ち上がり
 - 「追憶の青」9月20日配信開始
 - KPI改善とLINE連携施策での成長を図る

2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム



開発中タイトル

「戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED」



- ブシロードとポケラボによる共同開発、2017年配信予定
- アニメ「戦姫絶唱シンフォギア」シリーズの世界を忠実に再現したシンフォニックバトルRPG

※ 画像は開発中のものです

2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム



開発中タイトル

「ららマジ」



- アニメ界をリードするA-1 Picturesと強カタッグを組んだ、豪華声優陣が出演する「音と魔法の学園RPG」

※ 画像は開発中のものです

2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム



開発中タイトル

「アナザーエデン 時空を超える猫」



- 豪華スタッフがお届けする、時空を超える本格冒険RPG
- クローズドβテストに向け鋭意開発中

※ 画像は開発中のものです

2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム



開発中タイトル

「武器よさらば」



- 2080年の日本を舞台に、“なぎ倒す”爽快感を追求した3Dアクションゲーム
- クローズドβテストに向け開発進行中

※ 画像は開発中のものです

2. 事業概要：ゲーム事業 海外ネイティブゲーム

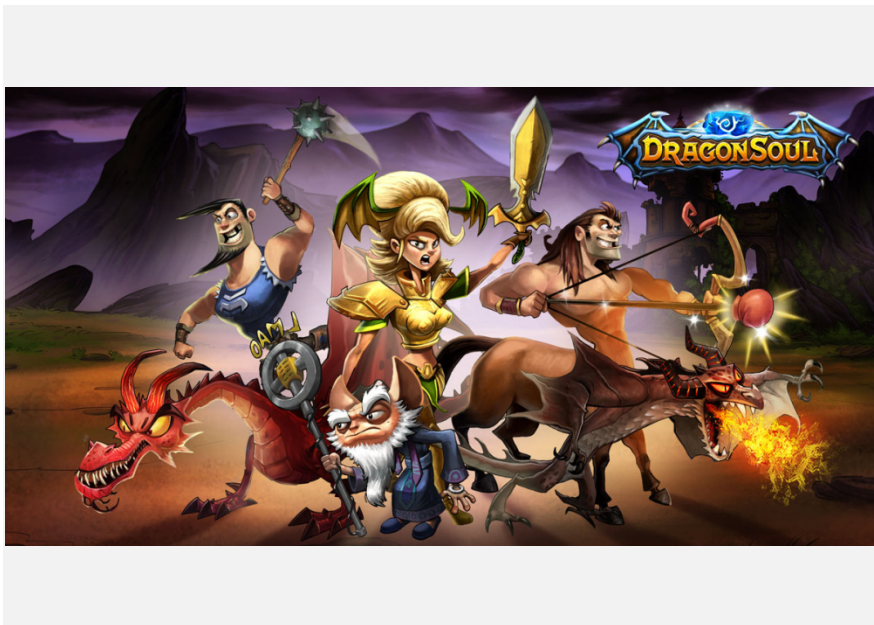


有カタイトルの取得

成長中タイトル「DragonSoul」 10月6日取得

「DragonSoul」

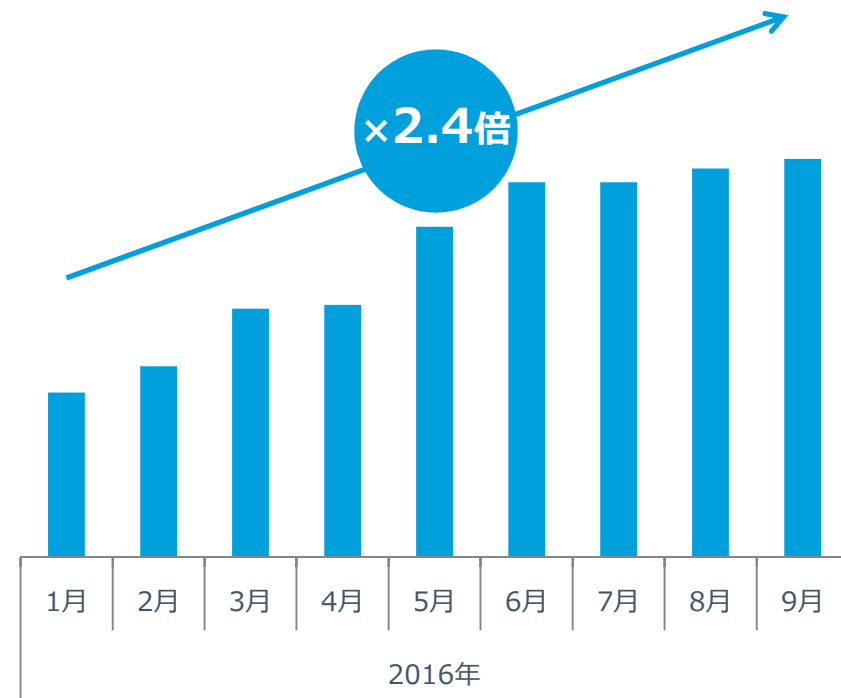
ミッドコア層向けRPG



- コイン消費が年初から2.4倍に増加中の成長タイトル
- 2015年7月の配信開始からの累計DL数は9百万DL以上

コイン消費の推移

継続成長中



2. 事業概要：ゲーム事業



ライセンスタイトルのグローバル配信

「NARUTO－ナルト－ 疾風伝 ナルティメットブレイジング」

グローバル配信開始



- 2016年8月に北米・欧州で配信開始
- バンダイナムコエンターテインメントと共同配信

©2002 MASASHI KISHIMOTO/2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
©GREE, Inc.
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

「ワンパンマン」

日中へ配信予定（2017年中）



- 欧米・アジアでも人気のアニメをスマホゲーム化
- 配信は国内：GREE、中国：Ourpalm Co. Ltd.

©ONE・村田雄介／集英社・ヒーロー協会本部

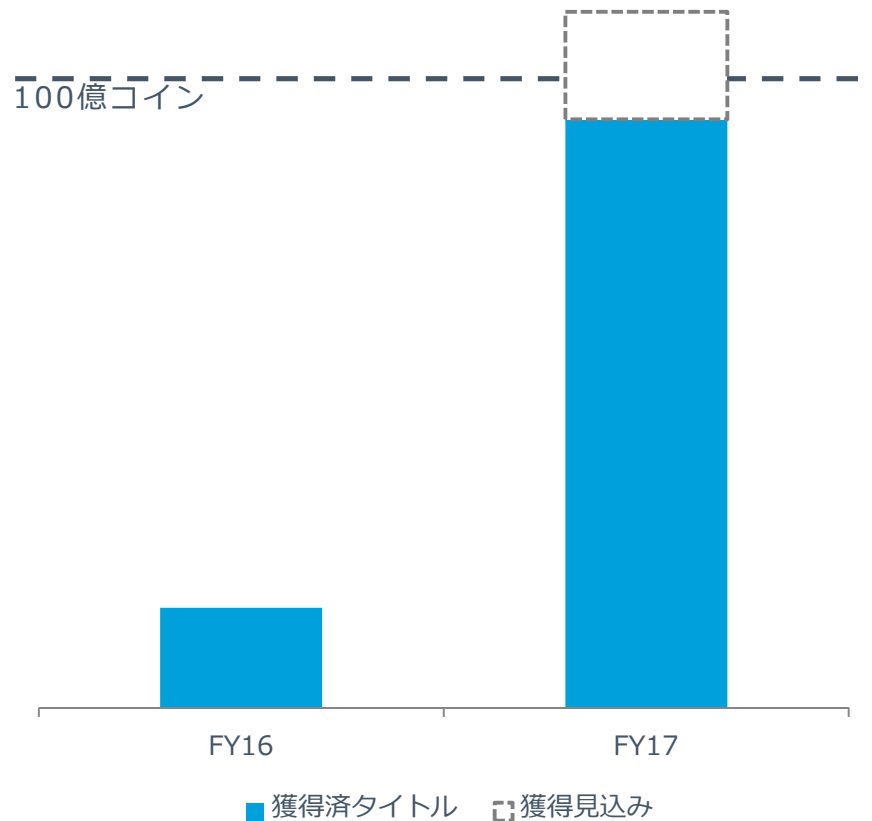
2. 事業概要：ゲーム事業



運営事業

コイン消費の推移

100億コイン達成見込み



Topics

- 1Qのコイン消費が堅調推移
 - 2Qへ向けて更なる成長を図る
- ネイティブゲームの運営事業に本格参入
 - 「ぐるぐる召喚マジカルギア」
 - 10月20日より事前登録開始

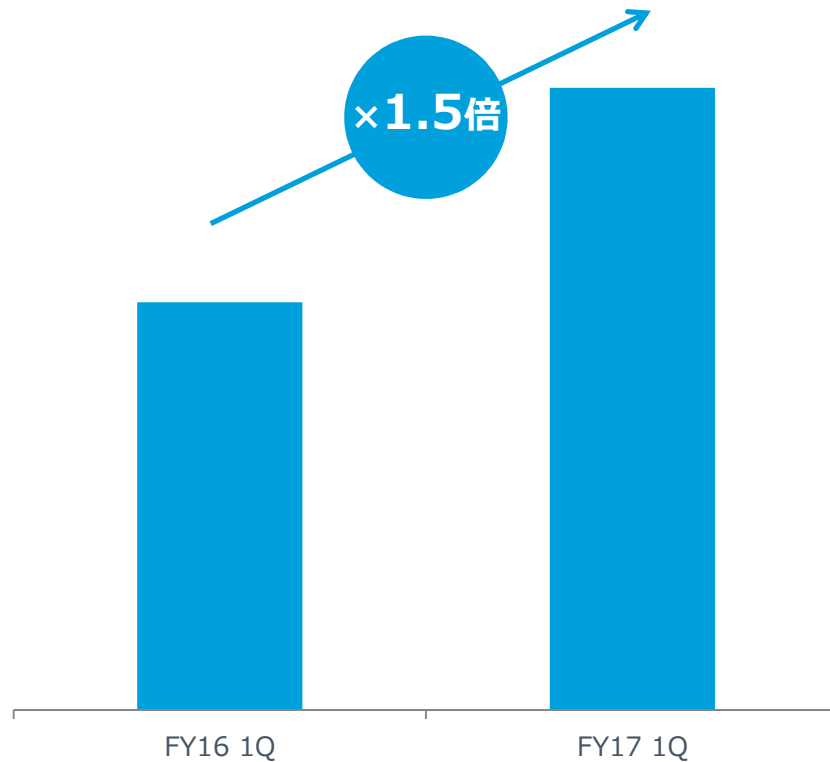
2. 事業概要：新領域事業



事業進捗

売上高の推移

前年同期比1.5倍に伸長



Topics

- 住まいPF事業
 - 「リノコ」販売チャネル拡充
 - 「Yahoo!ショッピング」にて提供開始
 - 「楽天リフォーム」へも10月末より出店
- ヘルスケアPF事業
 - 「レスパス」加盟店舗ネットワーク拡大
- 広告メディア事業
 - 「WOOZ」パートナー連携拡大
 - レーベルゲートとプロジェクト始動
 - 小学館と共同事業展開

2. 事業概要：新領域事業



VR事業

パートナーとの事業展開を拡大

アドアーズと業務提携

VR常設型専門店舗の開設



- オリジナルVRゲームアトラクションを開発
- アミューズメント施設に「HTC VIVE」を導入

スクウェア・エニックスと共同開発

有力IPを用いたタイトル開発



- VRキャラクターコマンドRPG
- 東京ゲームショウ2016にて試遊展示

1. 連結決算概要

2. 事業概要

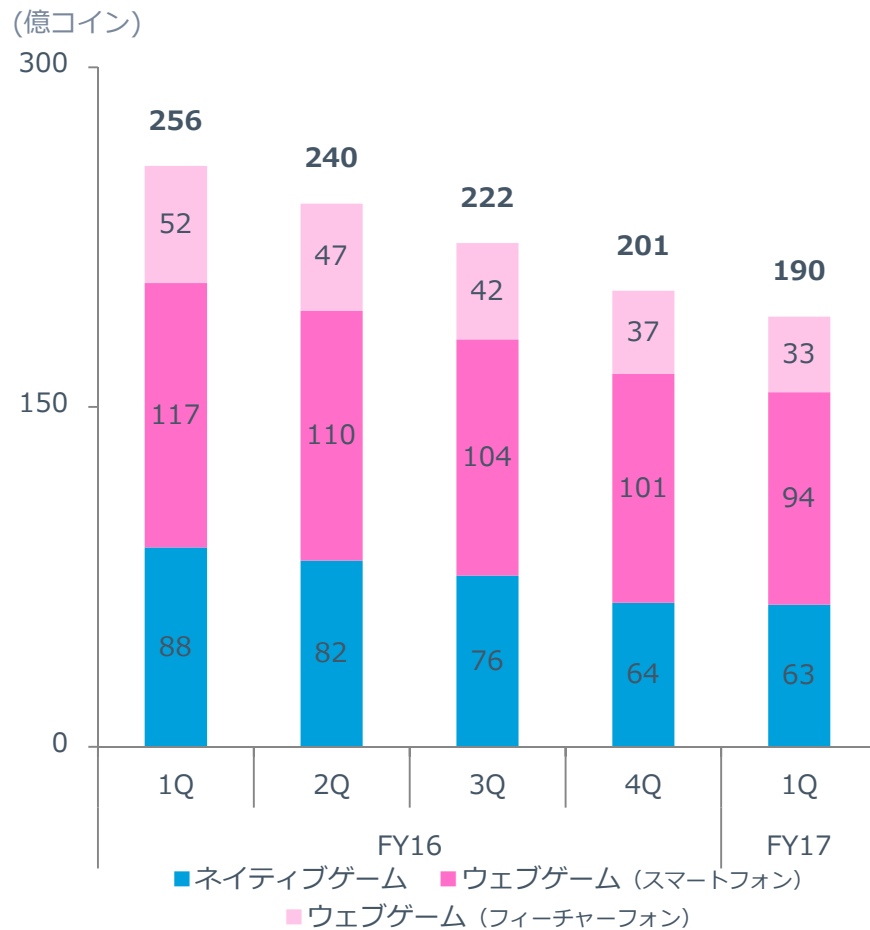
3. 参考資料

3. 参考資料

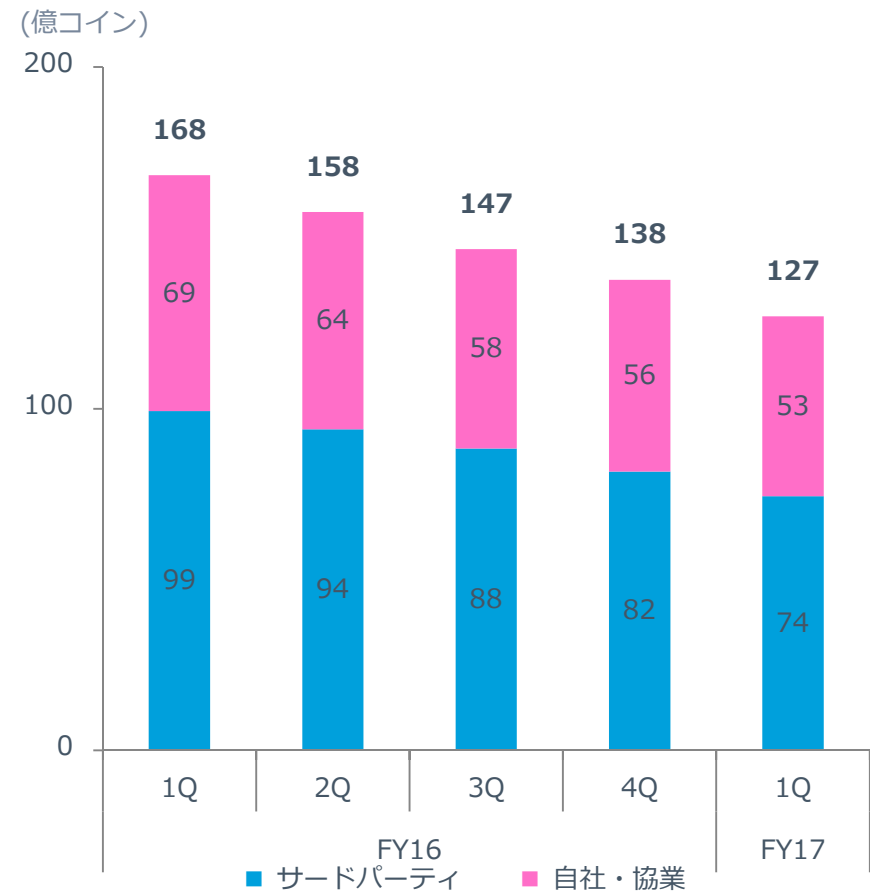


コイン消費の状況 (1)

全体コイン消費



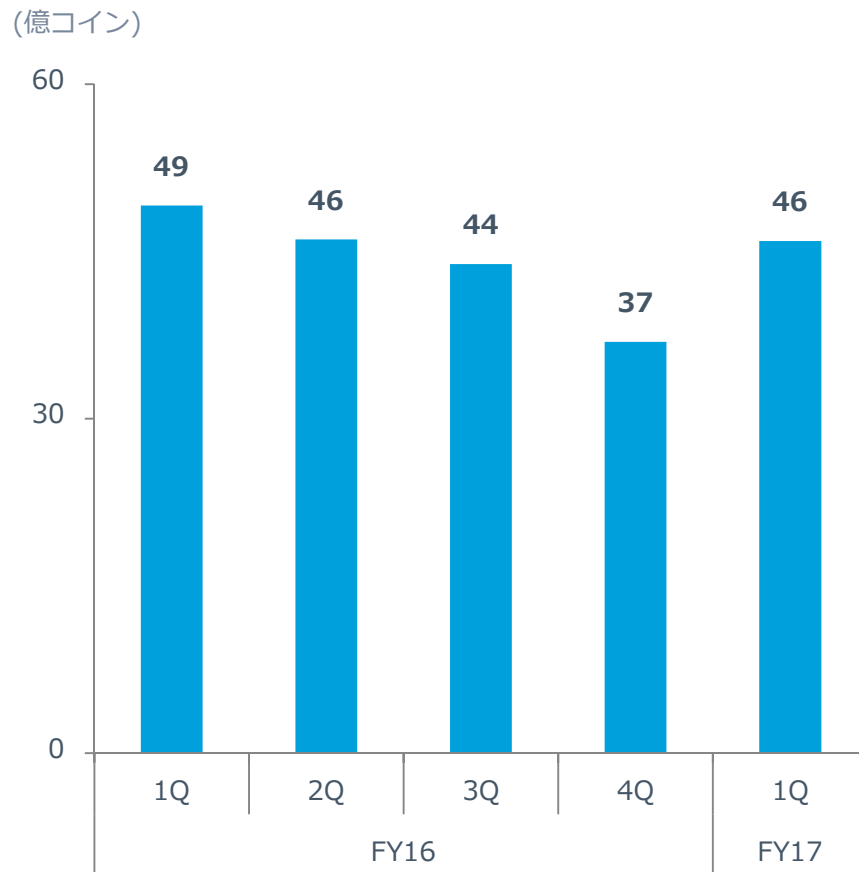
ウェブゲーム



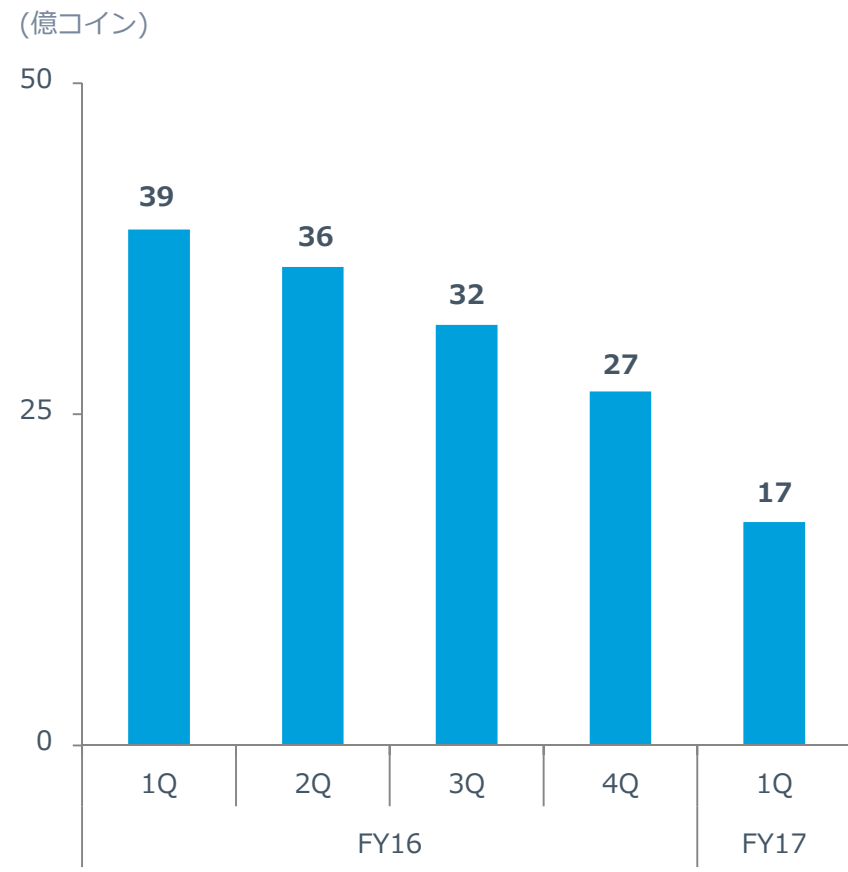
※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

コイン消費の状況 (2)

国内ネイティブ



海外ネイティブ

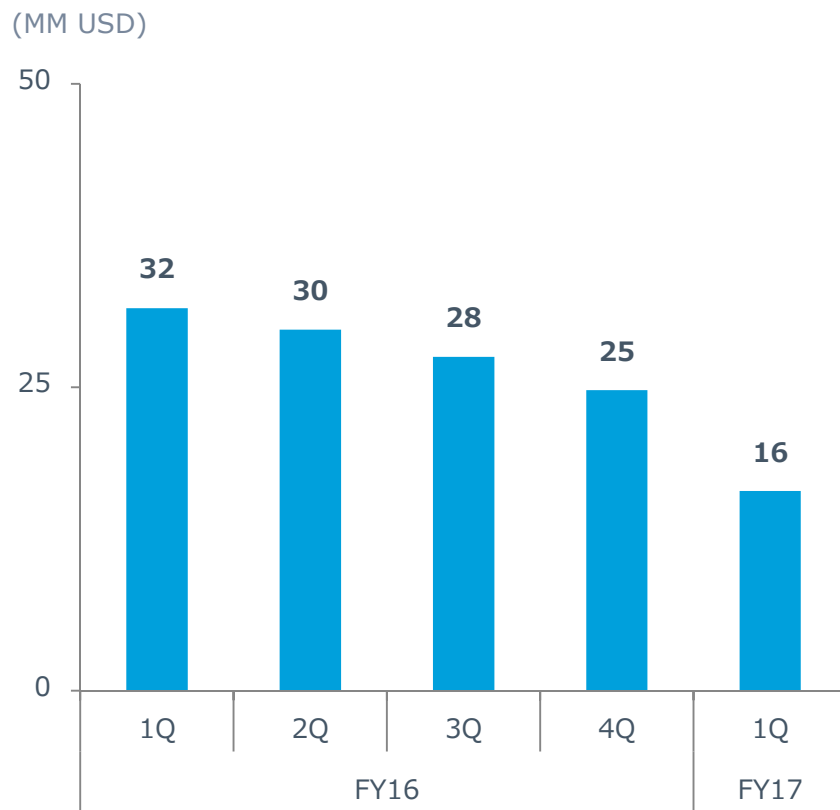


・FY17 1Qは一部タイトル売却により一時的にコイン消費減少

※ 国内/海外は開発エリアによる分類

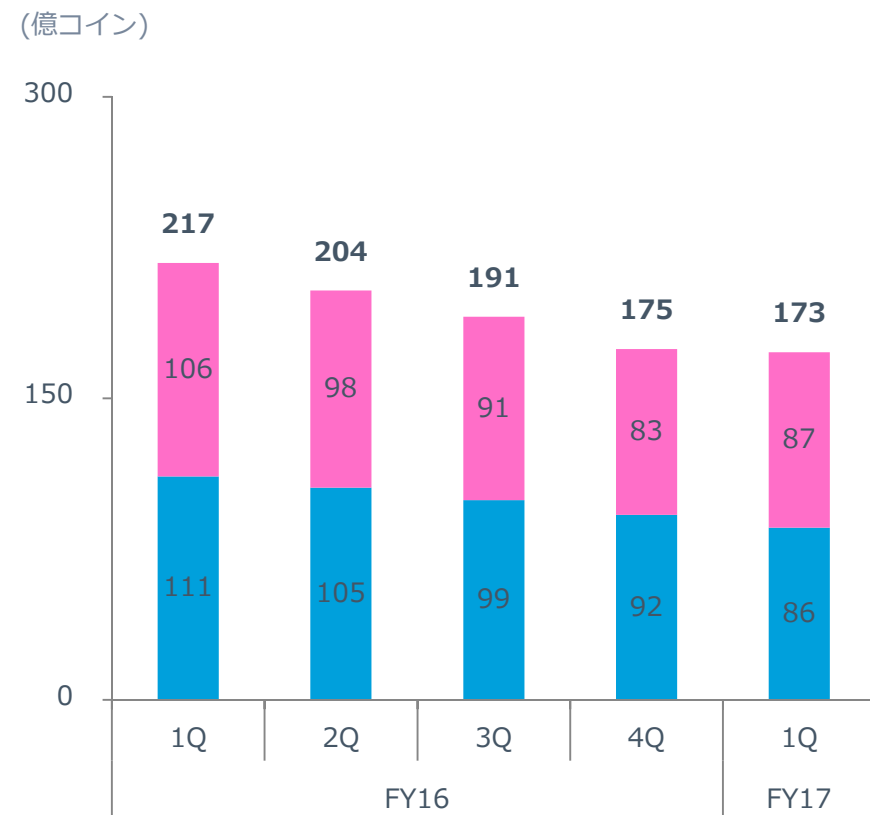
コイン消費の状況 (3)

海外マーケット



・FY17 1Qは一部タイトル売却により一時的にコイン消費減少

国内マーケット



■ サードパーティ ■ 自社・協業

※ 「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²⁵

3. 参考資料



1Q 費用構成

(百万円)

	FY17 1Q	QoQ	YoY	FY16	FY16
				4Q	1Q
賃借料	660	Δ330	Δ239	990	899
人件費	2,130	Δ135	Δ552	2,265	2,682
その他	1,794	319	203	1,475	1,590
売上原価合計	4,584	Δ145	Δ588	4,729	5,172
広告宣伝費	631	Δ580	Δ581	1,211	1,212
支払手数料	2,897	Δ50	Δ988	2,946	3,885
人件費	1,644	Δ1	Δ227	1,644	1,871
その他	2,607	Δ277	Δ176	2,884	2,783
販管費合計	7,778	Δ908	Δ1,973	8,686	9,751
費用合計	12,362	Δ1,053	Δ2,561	13,415	14,923

3. 参考資料



1Q 貸借対照表

(億円)

	FY17	QoQ	YoY	FY16	FY16
	1Q			4Q	1Q
流動資産合計	1,039.1	92.2	156.0	946.9	883.1
固定資産合計	171.7	▲5.2	▲38.5	176.8	210.2
資産合計	1,210.8	87.1	117.5	1,123.7	1,093.3
流動負債合計	114.3	20.4	▲22.8	93.9	137.1
固定負債合計	3.7	0.0	▲3.3	3.7	7.0
負債合計	118.0	20.4	▲26.1	97.7	144.1
純資産合計	1,092.7	66.7	143.6	1,026.0	949.2
現金及び預金	816.4	14.5	86.5	801.9	729.9
－)有利子負債	-	▲0.3	▲7.6	0.3	7.6
ネット資金	816.4	14.7	94.1	801.7	722.3
のれん	2.6	▲0.3	▲13.2	2.9	15.8

新領域事業のサービス

住まいPF事業



広告メディア事業



ウーズ

ヘルスケアPF事業



VR事業



GREE VR Studio



Japan VR Summit

3. 参考資料



グループ従業員数の内訳

(名)

	対象グループ会社	10末 グループ従業員数
国内ゲーム事業	-	832
ネイティブゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(427)
ウェブゲーム事業	ファンプレックス	(244)
ゲーム共通部門	ExPlay	(161)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International Entertainment, Inc. (米国) 等	209
コマース・メディア・投資・広告事業	Glossom、セカイエ、リミア、レッスンプラス等	214
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	142
本社開発共通部門	-	70
合計	-	1,467

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2016年9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。