



GREE株式会社

2018年6月期第2四半期 決算説明会

2018年2月2日

決算概要

- **売上高 195億円、営業利益 23億円、EBITDA 27億円**
 - 売上高、営業利益ともに計画を上回って着地

事業概要

- **既存タイトルの運営強化、新規タイトルの開発が進捗**
 - 既存タイトルの再成長に向けた各種施策を投入、運営強化に注力
 - 「LibraryCross[∞]」リリース（1月）、堅調な立ち上がり
 - 計5本の開発パイプラインが進行
- **コンソールゲーム事業に参入**
 - 第1弾はNintendo Switch™向け「釣り★スタ」をグローバル配信

3Q 業績予想

- **売上高 195億円、営業利益 25億円、EBITDA 28億円**
 - 売上高は前四半期比で横ばいを見込む

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

2Q 決算概要

売上高 195億円、営業利益 23億円

(億円)

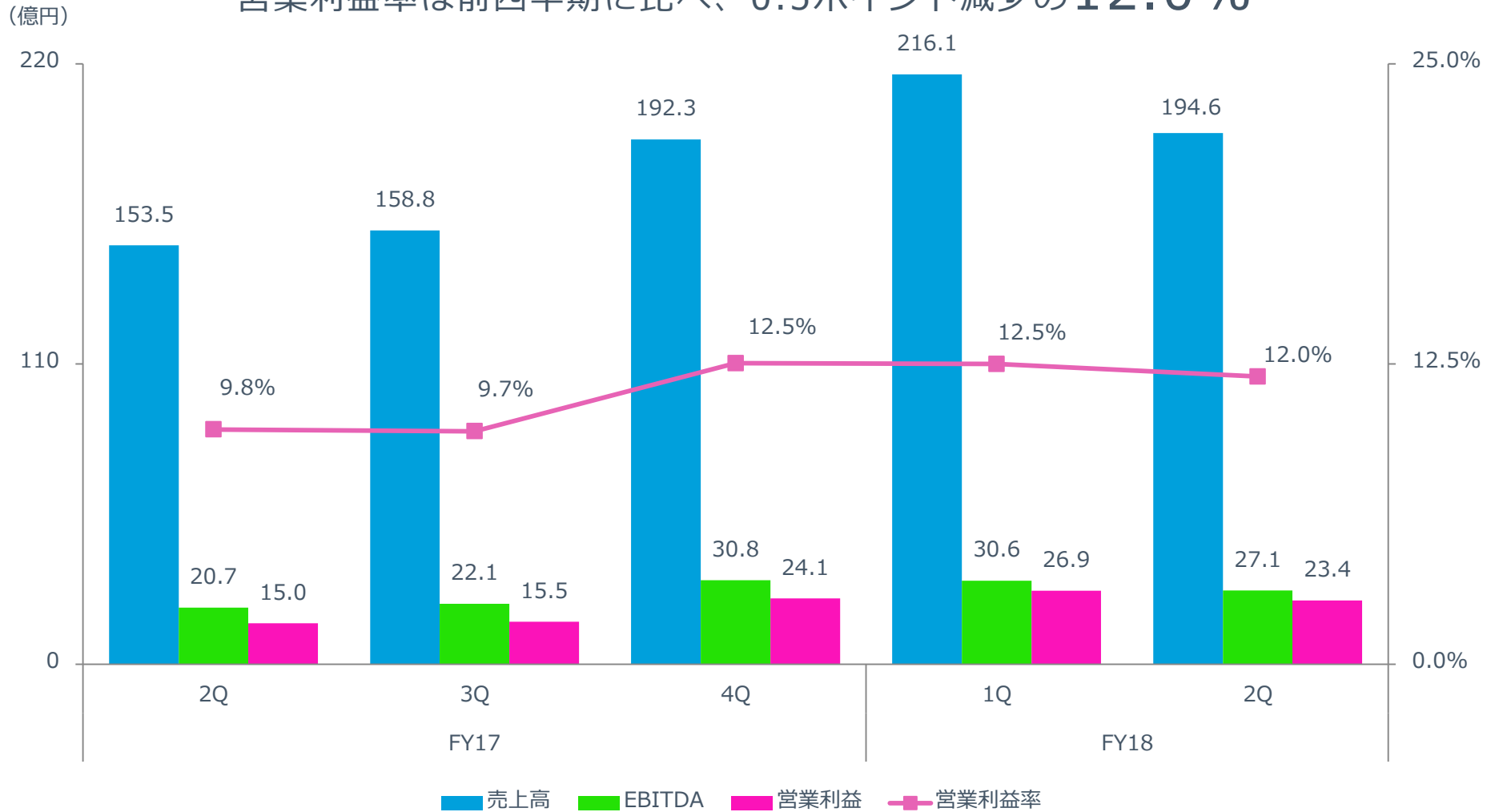
	FY18 2Q			FY18 1Q	FY17 2Q
		QoQ	YoY		
売上高	194.6	▲21.5	41.1	216.1	153.5
EBITDA	27.1	▲3.6	6.4	30.6	20.7
営業利益	23.4	▲3.5	8.4	26.9	15.0
経常利益	26.9	▲3.3	▲10.7	30.2	37.6
当期純利益	19.9	0.8	1.1	19.0	18.8

※ FY18 2Q売上高の内訳：有料課金収入172.1億円、広告メディア収入 他22.5億円

※ 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、0.5ポイント減少の12.0%

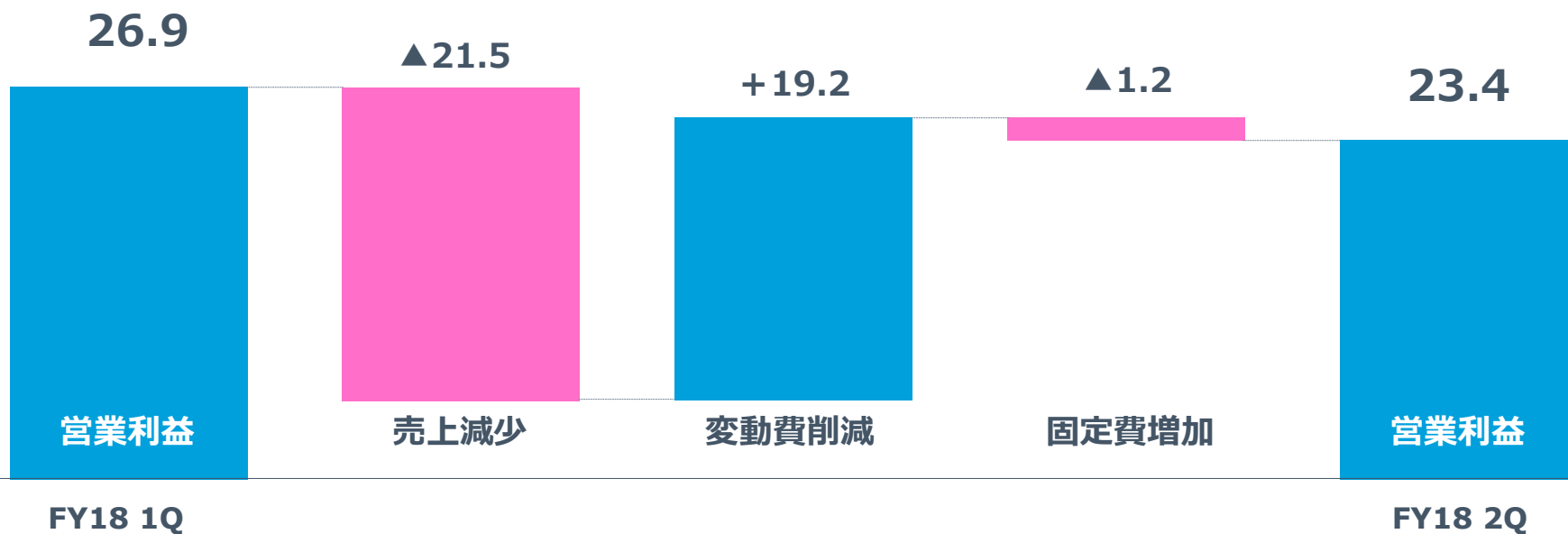


営業利益分析

売上高の減少を主因に、営業利益は4億円減少の23億円

(億円)

3.5億円
減少



2Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、18億円減少の**171億円**

(億円)

	FY18	QoQ	YoY	増減要因 (QoQ)	FY18	FY17
	2Q				1Q	2Q
広告宣伝費	14.3	△9.0	3.7	効率的投下により減少 (1Q 10.8% → 2Q 7.4%)	23.3	10.6
支払手数料等	63.8	△11.9	27.6	売上高減少により減少	75.6	36.2
その他	6.0	1.7	1.1	広告・メディア事業の売上高増加により増加	4.3	4.9
変動費合計	84.0	△19.2	32.3		103.2	51.7
人件費	30.1	△2.8	△8.3	海外拠点の閉鎖等による減少 (連結従業員数: 1Q末 1,375人 → 2Q末 1,360人)	32.9	38.4
賃借料	7.5	△2.1	△0.1	サーバー費の効率化	9.6	7.6
減価償却費	1.6	△0.0	△2.3	-	1.6	3.8
のれん償却額	2.1	0.0	0.2	-	2.1	1.9
その他	45.9	6.1	10.8	外注費等の増加	39.8	35.1
固定費合計	87.2	1.2	0.4		86.0	86.8
費用合計	171.2	△18.0	32.7		189.2	138.5

※ FY18 2Q 支払手数料等の内訳: 支払手数料43.1億円、ロイヤリティ20.7億円

3Q 業績予想

売上高 195億円、営業利益 25億円、EBITDA 28億円を計画

(億円)

	1Q 実績	2Q 実績	3Q 予想	3Q 累計予想
売上高	216	195	195	606
営業利益	27	23	25	75
経常利益	30	27	25	82
当期純利益	19	20	16	55
EBITDA	31	27	28	86

■ トップライン

- 売上高は前四半期比で横ばいを見込む

■ コスト

- 広告宣伝費をはじめとしたコストコントロールを継続

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

2Q 進捗

		FY18方針	進捗
全体		積極攻勢 成長事業へ投資	<ul style="list-style-type: none"> - 既存タイトルの再成長に向けた施策を継続投入 - コンソールゲーム事業に参入
ゲーム・エンタメ	モバイル	エンジン × IP × グローバル	<ul style="list-style-type: none"> - 既存タイトルは新章の追加、大型コラボ等を通じ運営強化 - 海外展開に向けたパートナー選定が進行中 - 「LibraryCross∞」をリリース（1月）
	コンソール等	配信PFの拡充	<ul style="list-style-type: none"> - Nintendo Switch™向け「釣り★スタ」の開発が進捗
	PF・運営等	安定運営 収益拡大	<ul style="list-style-type: none"> - 全社の収益基盤として引き続き安定運営
広告・メディア		アプリ × オリジナル動画 × 継続投資	<ul style="list-style-type: none"> - 「LIMIA」「MINE BY 3M」等のPVが順調に拡大 - 有力クライアントが増加

※ 事業方針は17/8月発表方針に一部追加

※ コンソールゲーム事業参入に伴い、「モバイル」と「コンソール等」の区分を追加、「モバイル」は従前の「ネイティブ」からの名称変更

※ Nintendo Switchは任天堂の商標です

2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業

コンソール事業への参入

「エンジン×IP×グローバル」戦略をコンソールゲームへ拡充
第1弾、Nintendo Switch™向け「釣り★スタ」を2018年内にグローバル配信

エンジン開発の拡充



オリジナルIP
共同原作IP



他社有力IP



第1弾 「釣り★スタ」

多様なIP群の活用
第2弾、第3弾へ拡充



モバイルゲーム
エンジン

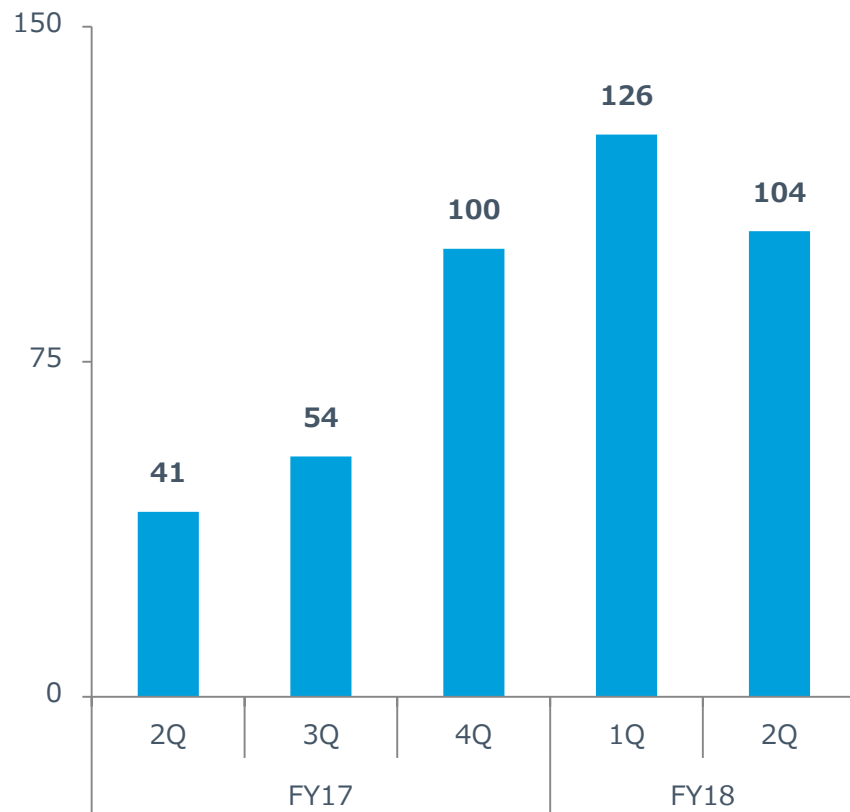
コンソールゲーム
エンジン

※ Nintendo Switchは任天堂の商標です

事業進捗

国内コイン消費（モバイルゲーム）

(億コイン)



Topics

- 既存タイトルの運営強化
 - 新章追加
 - 大型コラボ実施 等
- 「LibraryCross∞」リリース
 - 1月配信開始
 - 堅調な立ち上がり

2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 モバイル 成長イメージ

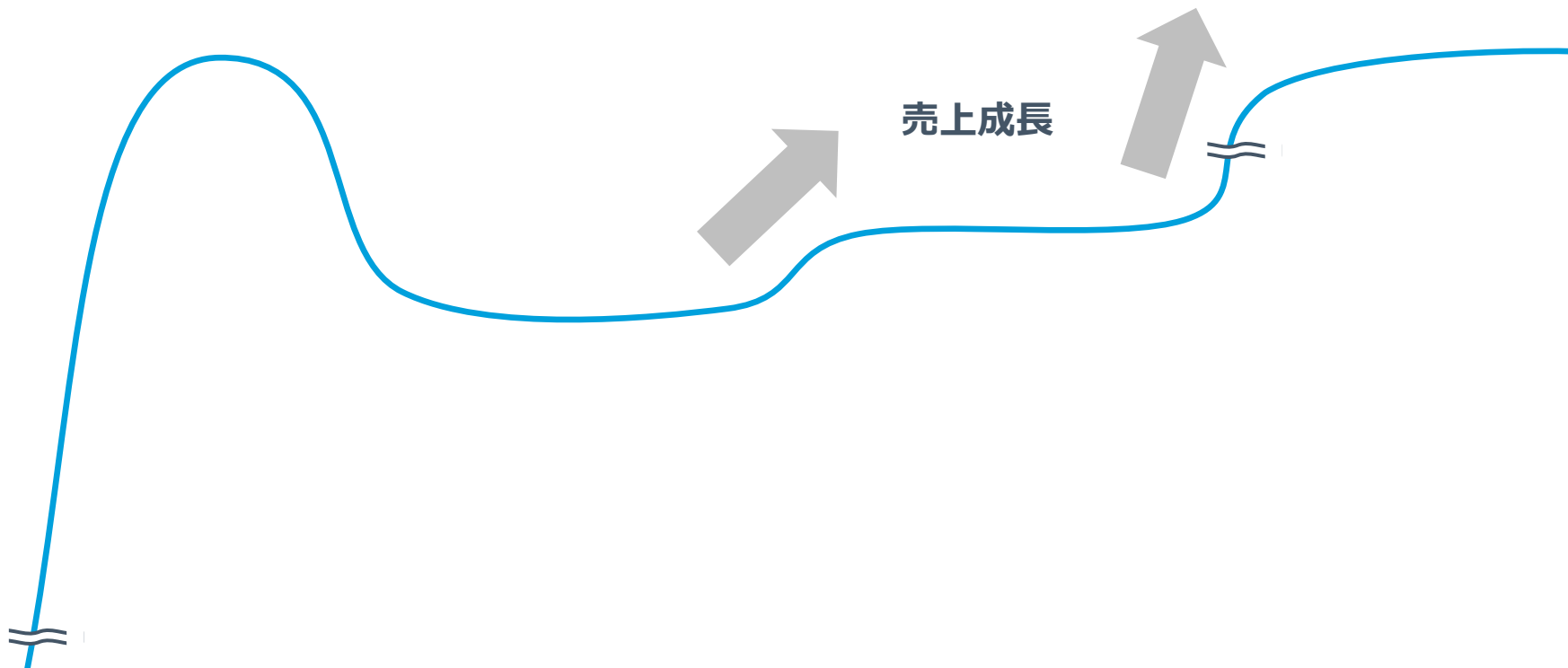
運営強化と海外展開を通じた売上成長



※売上推移イメージ

売上成長

売上成長



2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 モバイル

開発パイプライン

2本リリース済、計5本の開発が進行中
 既存タイトルの海外展開は複数の検討が進行中

	FY18		FY19以降
	リリース済	開発中	
オリジナルIP 共同原作IP	1 本 (1)	0 本 (0)	0 本 (-)
他社有力IP	1 本 (1)	3 本 (4)	2 本 (-)

※ パイプラインは検討中のタイトルは含まず、開発承認済みタイトルを記載
 ※ パイプライン外に既存タイトルの海外配信やアップデート等も展開
 ※ ()内の数字は前回発表数

既存タイトル

Topics

新章、新ストーリー等のコンテンツ追加を実施

「アナザーエデン 時空を超える猫」

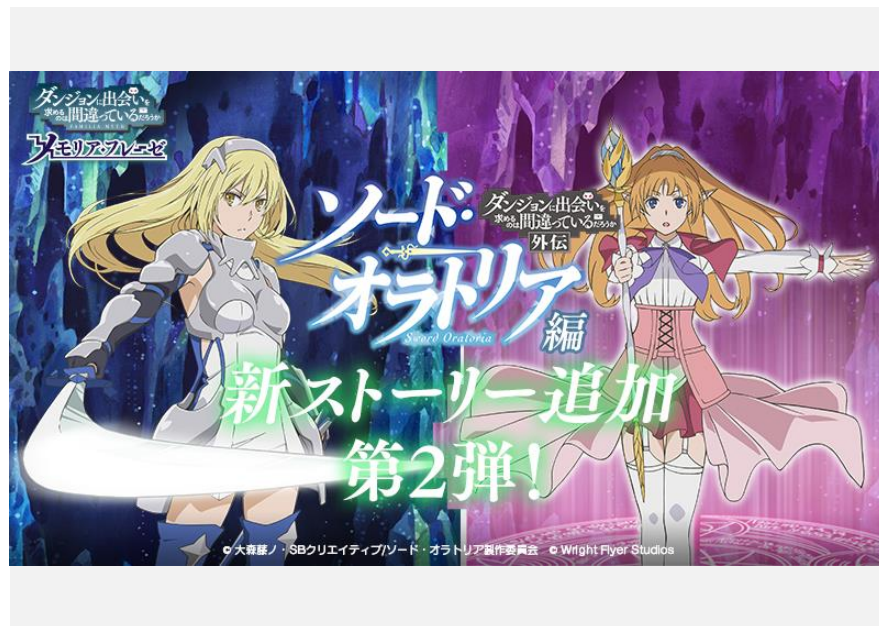
新章の追加



- 11月に1.5部 前編が配信開始
- 新章追加と同時に新たなマップ、BGMが追加

「ダンまち～メモリア・フレーゼ～」

新ストーリー追加



- 11月にソード・オラトリア編、新ストーリー配信
- コンテンツ追加と連動したマーケティング施策実施

※ ダンまち～メモリア・フレーゼ～：「ダンジョンに会いを求めているのは間違っているだろうか～メモリア・フレーゼ～」の略称

既存タイトル

Topics

運営体制を強化、新章、新ストーリー等のコンテンツ追加や機能アップデートを継続実施

「SINoALICE」

新章の追加



「戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED」

オリジナルストーリーイベント開催



- 12月に新章「現実篇」が配信開始
- GvGイベント、大型コラボ等を継続的に展開

- 原作とは異なったオリジナルストーリーを配信
- ストーリー連動型のオリジナルギアコンテンツを展開

※ GvG : Guild vs Guild。ユーザーがギルドを組み、ギルド対ギルドで戦うシステム

© 2017, 2018 Pokelabo Inc./SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

© Project シンフォギア © Project シンフォギア G © Project シンフォギア GX © Project シンフォギア AXZ

© bushiroad All Rights Reserved. © Pokelabo, Inc.

2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 モバイル



新規タイトル

「LibraryCross∞（ライブラリークロスインフィニット）」

女性向け人気ブランド「オトメイト」のキャラクターがオールスターで登場

1月25日リリース

オトメイトコラボ第一弾



- 新作オリジナルとオトメイトの人気キャラクターがオールスターで登場する甘く切ない恋愛パズルRPG
- メインストーリーがマルチエンドで展開される、フルボイスで楽しめる現代ファンタジー

2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 モバイル

開発中

「ぷちぐるラブライブ！」

サンライズの全面協力によるラブライブ！シリーズの新作スマホゲーム、事前登録受付中



- ラブライブ！シリーズのμ's、Aqours全メンバーのプちな寝そべりぬいぐるみ「ぷちぐる」が登場
- 人気楽曲が流れるステージでμ'sやAqoursの楽曲や衣装と個性豊かなスキル演出が楽しめるタップパズル

※ 画像は開発中のものです

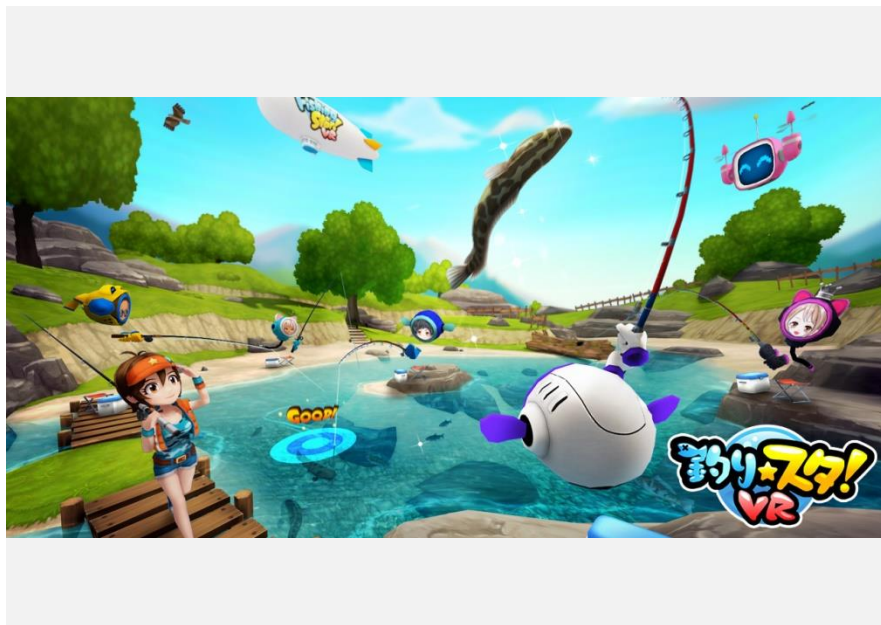
©2013 プロジェクトラブライブ！ ©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!! ©Pokelabo, Inc.

VR事業

投資、開発、市場振興の各取り組みが進行

Daydream版「釣り★スタ」を配信

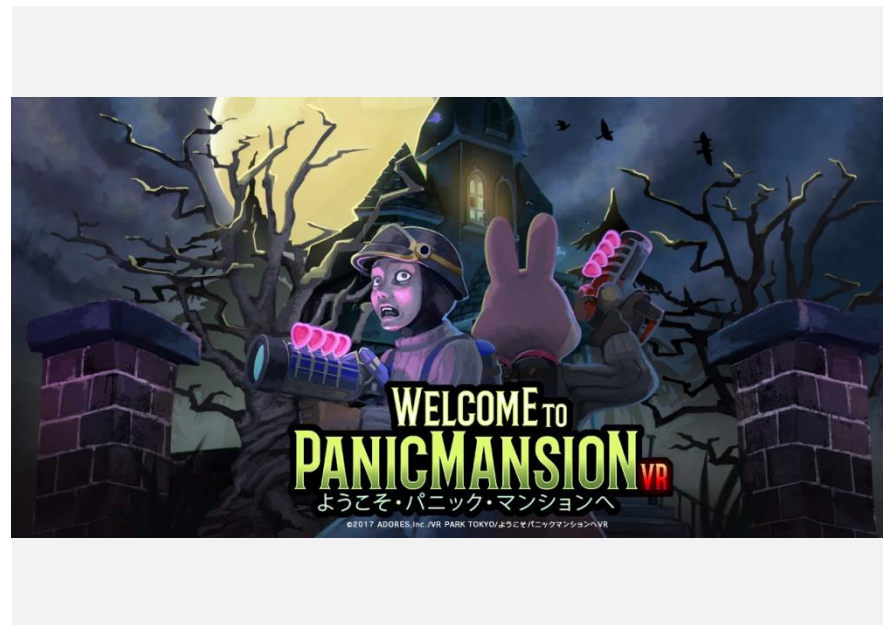
グローバル配信



- 最大6人との対戦ができるマルチプレイ機能実装
- 日本、オーストラリア、インド、韓国、台湾で配信

新アトラクション提供開始

「VR PARK TOKYO」への新機種提供

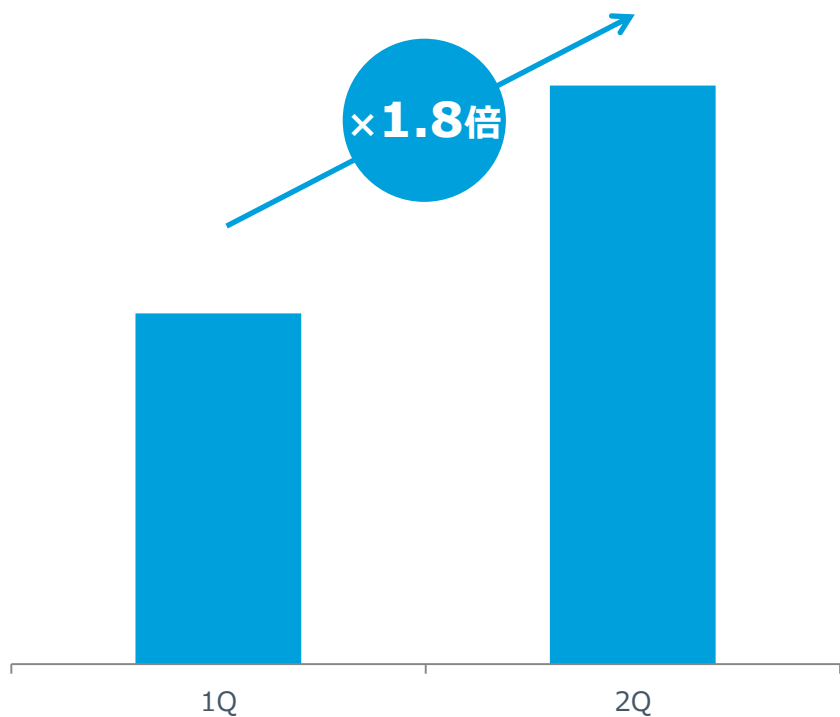


- 写真から簡単にVR用の3Dフェイスを生成
- VR用のアバターを使ったマルチプレイ機能搭載

事業進捗

メディアPVが成長

前四半期比1.8倍



- 「LIMIA」「MINE BY 3M」等のPVが着実に増加

有カクライアントが増加

「MINE by 3M」「LIMIA」の広告主が拡大中



花王様



BAYCREW'S GROUP

BAYCREW'S GROUP様

LIMIA



イトーヨーカドー様



サンゲツ様



高島屋様

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

「エンジン×IP×グローバル」

エンジン

×

IP

×

グローバル

持続的な競争優位性を向上

ヒット確度と収益性を向上

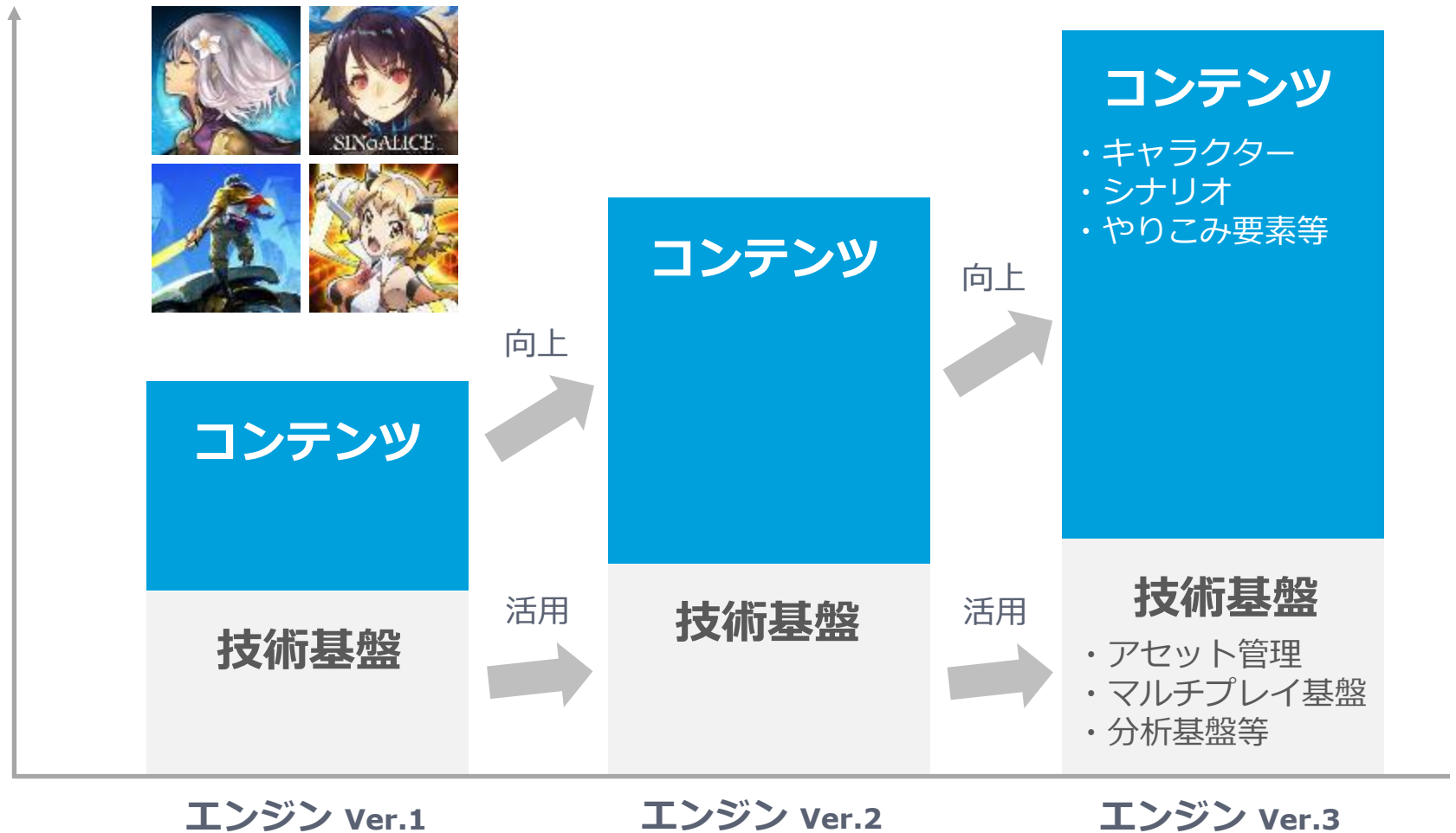
IPタイトルの収益拡大

FY18方針

① エンジン戦略

ゲーム品質で差別化、持続的な競争優位性を向上

ゲーム品質



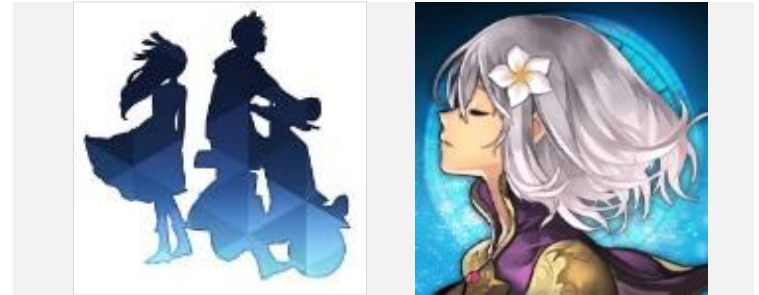
FY18方針

② IP戦略

多様なIP群をバランス良く活用しながら、ヒット確度と収益性を向上

多様な
IP群

オリジナルIP
自社資産として長期育成



共同原作IP
パートナーと連携し新規創出



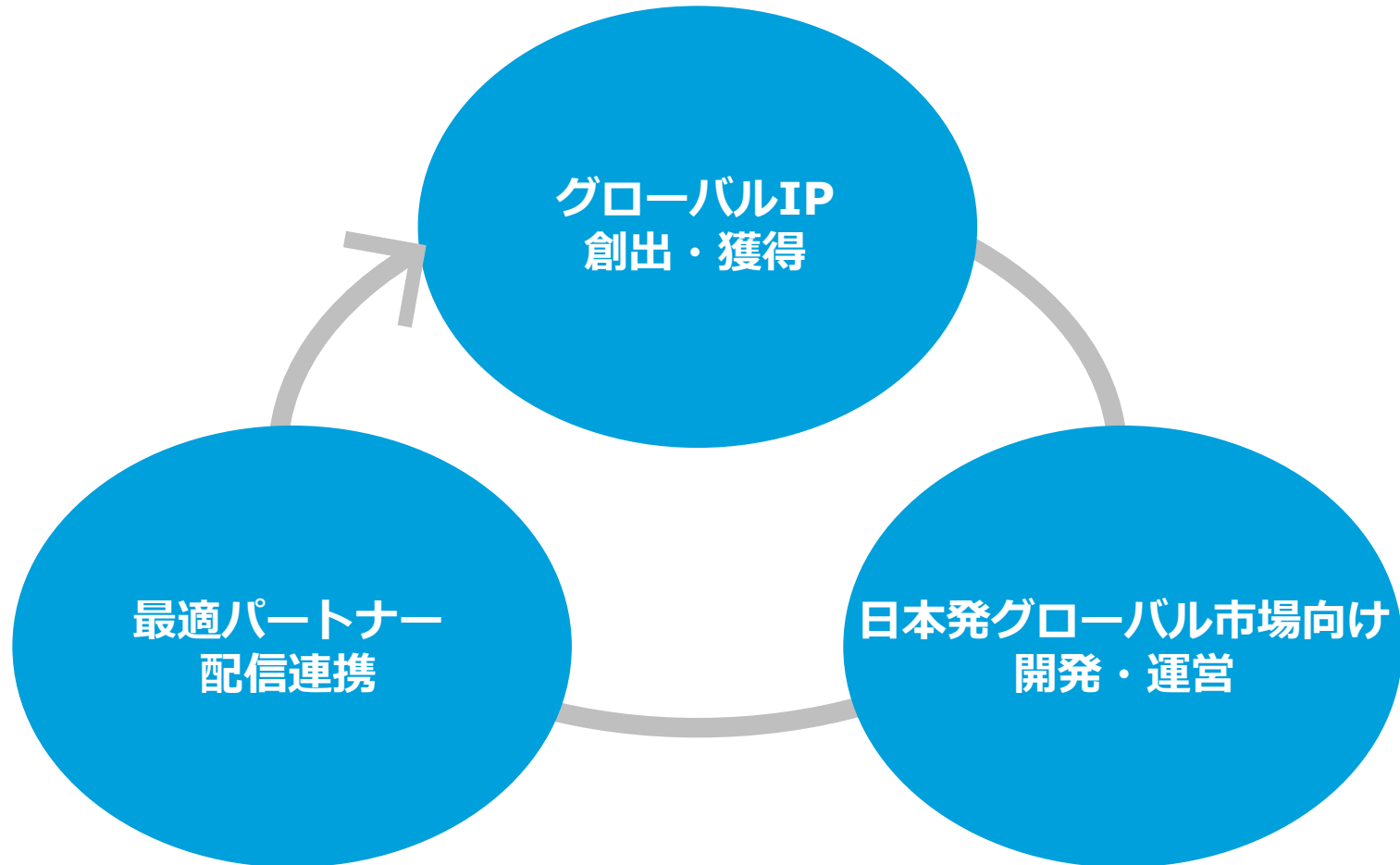
他社有力IP
固定ファン層へのタイトル展開



③ グローバル戦略

FY18方針

日本発グローバル市場向け開発・運営、パートナー連携を通じたIPタイトルの収益拡大

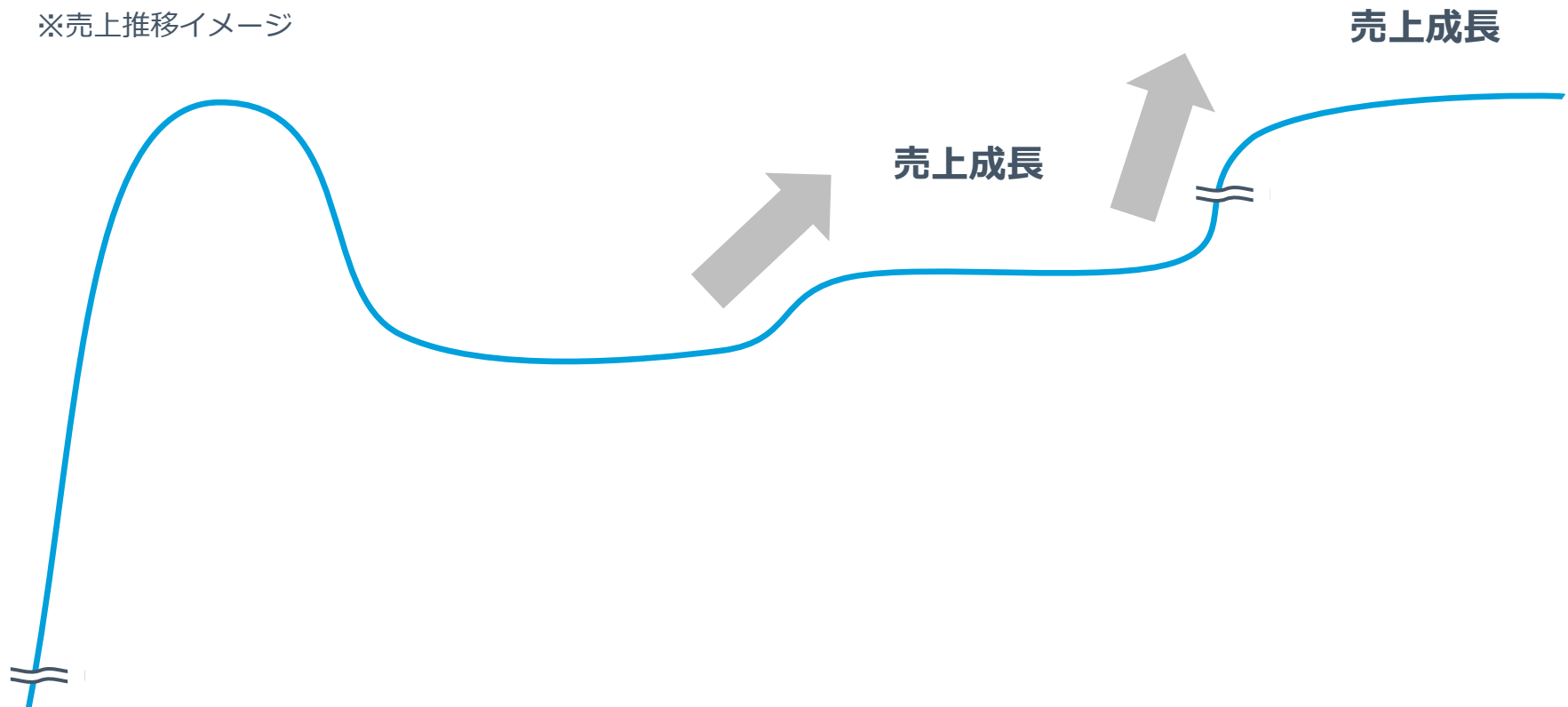


モバイルゲームの成長イメージ

運営強化と海外展開を通じた売上成長



※売上推移イメージ



広告・メディア事業

FY18方針

「アプリ×オリジナル動画×継続投資」

アプリ

×

オリジナル
動画

×

継続投資

継続率の高いメディア運営体制の構築

高品質な動画制作ノウハウを蓄積

複数ジャンルでポジション確立

主要メディア



ファッション動画マガジン

LIMIA

住まい・暮らしに関する情報メディア



「なりたい自分がきつと見つかる」美容メディア

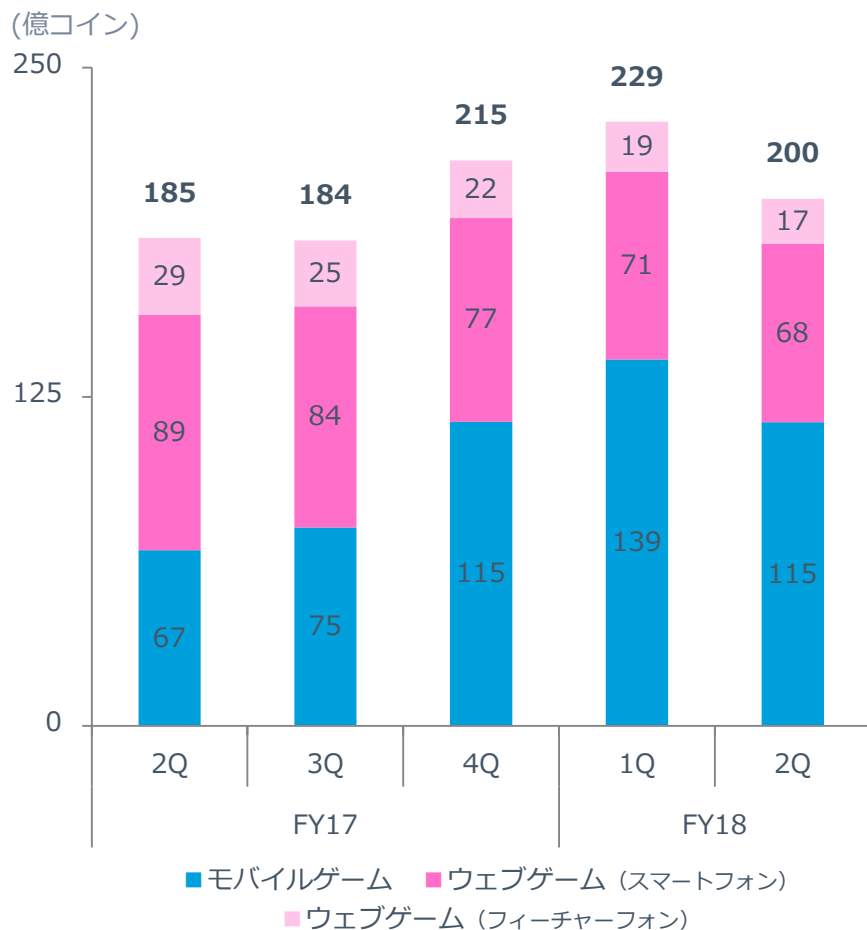


「あなたの毎日がきつと楽しくなる」おでかけメディア

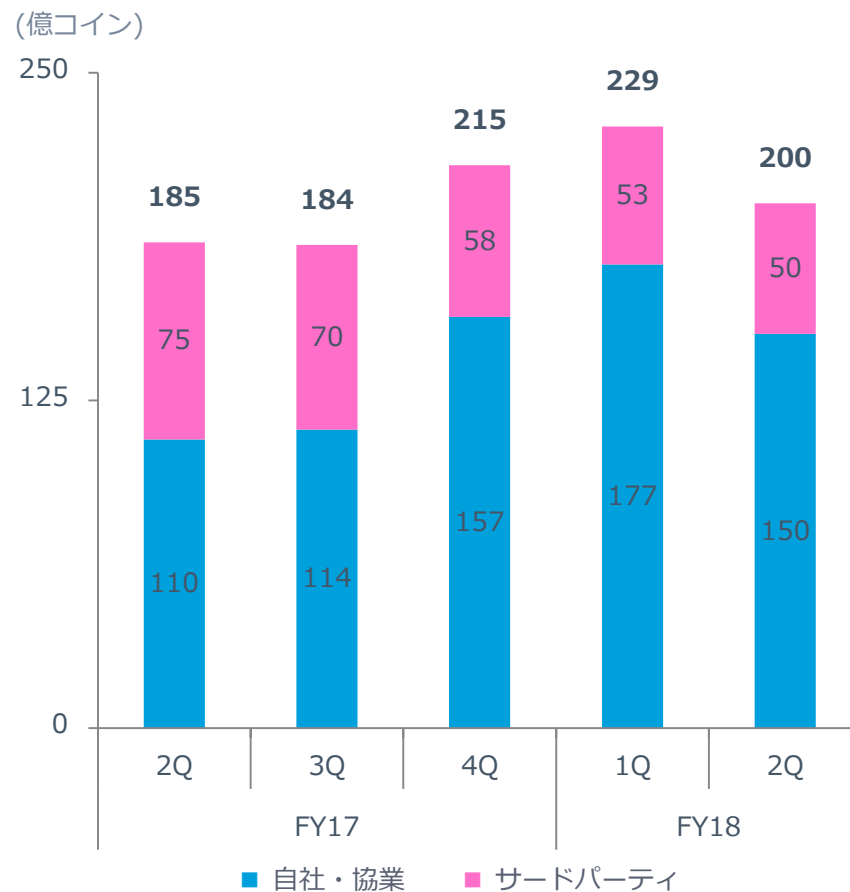
※ 2017年12月末日時点の主要な展開メディア
※ 上記以外にも他ジャンルのメディア展開を検討

コイン消費の状況 (1)

全体コイン消費 (1)



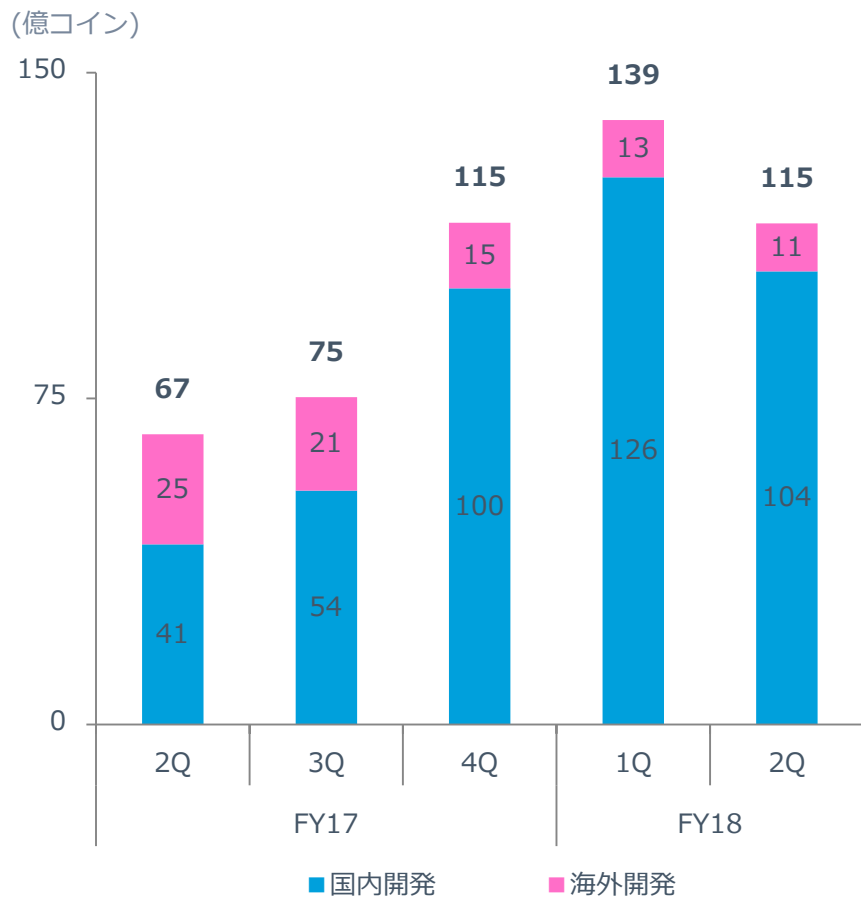
全体コイン消費 (2)



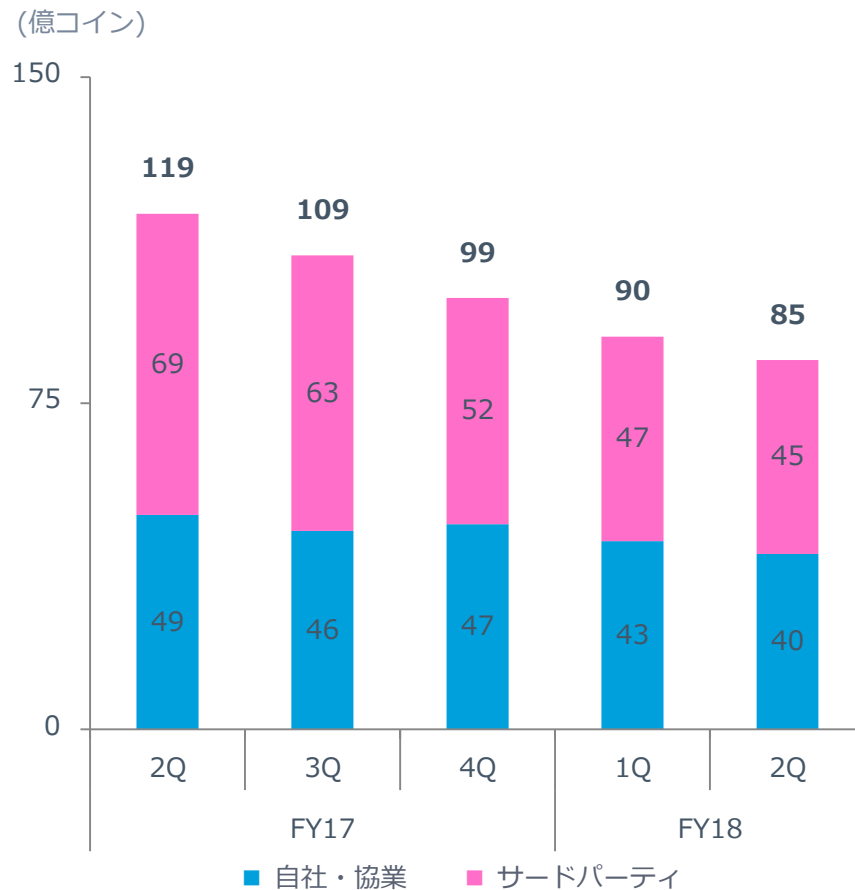
※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

コイン消費の状況 (2)

モバイルゲーム



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

2Q 費用構成

(百万円)

	FY18	QoQ	YoY	FY18	FY17
	2Q			1Q	2Q
賃借料	766	Δ196	4	963	762
人件費	1,977	Δ105	Δ141	2,082	2,119
その他	5,036	Δ9	2,905	5,045	2,132
売上原価合計	7,780	Δ311	2,767	8,090	5,013
広告宣伝費	1,431	Δ897	366	2,328	1,065
支払手数料	4,310	Δ728	1,229	5,038	3,080
人件費	1,032	Δ176	Δ683	1,208	1,714
その他	2,568	313	Δ408	2,256	2,977
販管費合計	9,341	Δ1,489	505	10,830	8,836
費用合計	17,121	Δ1,800	3,272	18,920	13,848

2Q 貸借対照表

(億円)

	FY18	QoQ	YoY	FY18	FY17
	2Q			1Q	2Q
流動資産合計	960.3	3.7	Δ51.0	956.6	1,011.3
固定資産合計	273.6	3.2	20.9	270.4	252.7
資産合計	1,233.9	7.0	Δ30.2	1,226.9	1,264.1
流動負債合計	113.9	Δ16.4	Δ24.0	130.3	137.9
固定負債合計	5.9	0.5	Δ8.6	5.5	14.5
負債合計	119.8	Δ16.0	Δ32.6	135.8	152.4
純資産合計	1,114.1	22.9	2.4	1,091.2	1,111.7
現金及び預金	830.4	10.9	8.5	819.4	821.9
－)有利子負債	-	-	-	-	-
ネット資金	830.4	10.9	8.5	819.4	821.9
のれん	35.0	Δ2.1	13.2	37.1	21.8

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
ゲーム・エンタメ事業	-	915
モバイルゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(347)
PF・運営事業	ファンプレックス	(276)
ゲーム共通部門	ExPlay	(292)
広告・メディア事業	Glossom、リミア、3ミニッツ等	276
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	135
本社開発共通部門	-	81
合計	-	1,407

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2017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。