



グリー株式会社

2015年6月期第3四半期 決算説明会

2015年4月28日

FY15
3Q

決算概要

- **売上高220億円、営業利益49億円と減収増益の決算**
 - ウェブゲームが軟調に推移し、売上高は減収（2Q比）
 - コストコントロールの徹底により、営業利益は増益（2Q比）
 - 底堅い収益力及び財務基盤の安定性を保ちながら中長期の投資余力を維持

- **費用合計は2Q比で▲23億円、12%削減**
 - マスプロモーションの抑制により広告宣伝費を大きく削減

事業概要

- **国内ネイティブゲーム20開発ラインが進行中**
「消滅都市」が継続成長し、新規タイトルは最終仕込みフェーズに
 - 「消滅都市」はマスプロモーションやアップデートを通じて継続的に成長
 - 国内・グローバルに向けた新規タイトルの最終仕込みが進展
 - ウェブゲームは軟調に推移したものの引き続き全社収益を下支え、人気ジャンルの新規タイトルは堅調に推移

FY15
通期業績予想

- **通期売上高は935億円、営業利益は200億円**
4Q売上高は3Q実績並みの220億円
 - 3Q実績を踏まえて通期売上高を見直し、営業利益はコストコントロールの徹底により底堅く推移する見通し
 - 4Q売上高はネイティブゲームの新規タイトルの売上貢献等を織り込む

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

FY15 3Q 決算概要

売上高220億円、営業利益49億円
コストコントロールの徹底により2Qに比べ営業増益

(億円)

	FY15 3Q	FY15 2Q	QoQ	FY14 3Q	YoY
売上高 ^{※1}	219.9	241.2	▲21.3	310.7	▲90.8
EBITDA ^{※2}	60.1	61.8	▲1.8	116.7	▲56.6
営業利益	49.1	47.3	1.8	99.5	▲50.4
経常利益 ^{※3}	49.3	70.0	▲20.7	94.8	▲45.5
当期純利益	16.7	▲76.6	93.3	47.4	▲30.7

※1 FY15 3Q売上高の内訳：有料課金収入206.0億円、その他広告メディア収入13.9億円

※2 EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

※3 2Q為替差益計上の反動減

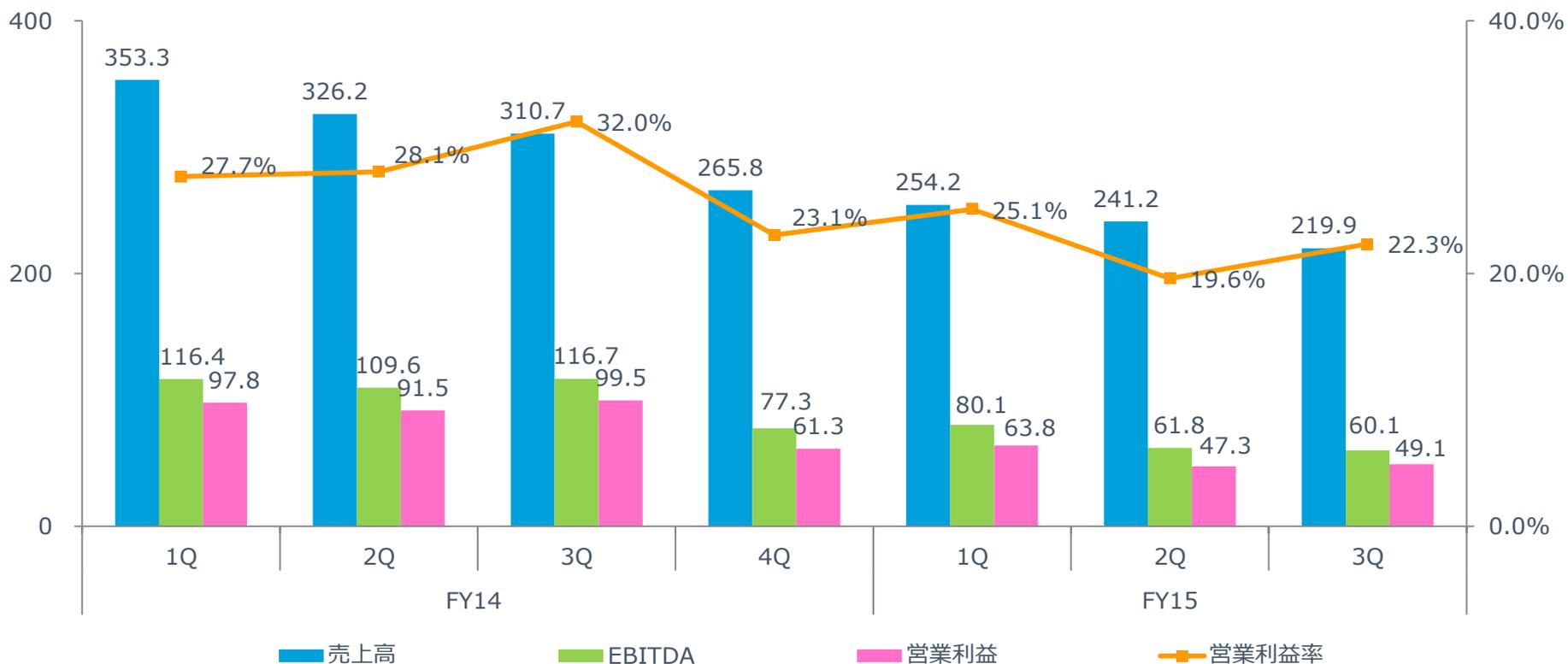
※ 四捨五入

1. 連結決算概要

売上高・EBITDA・営業利益の推移

営業利益率は2Qに比べ2.7%ポイント増の22.3%

(億円)

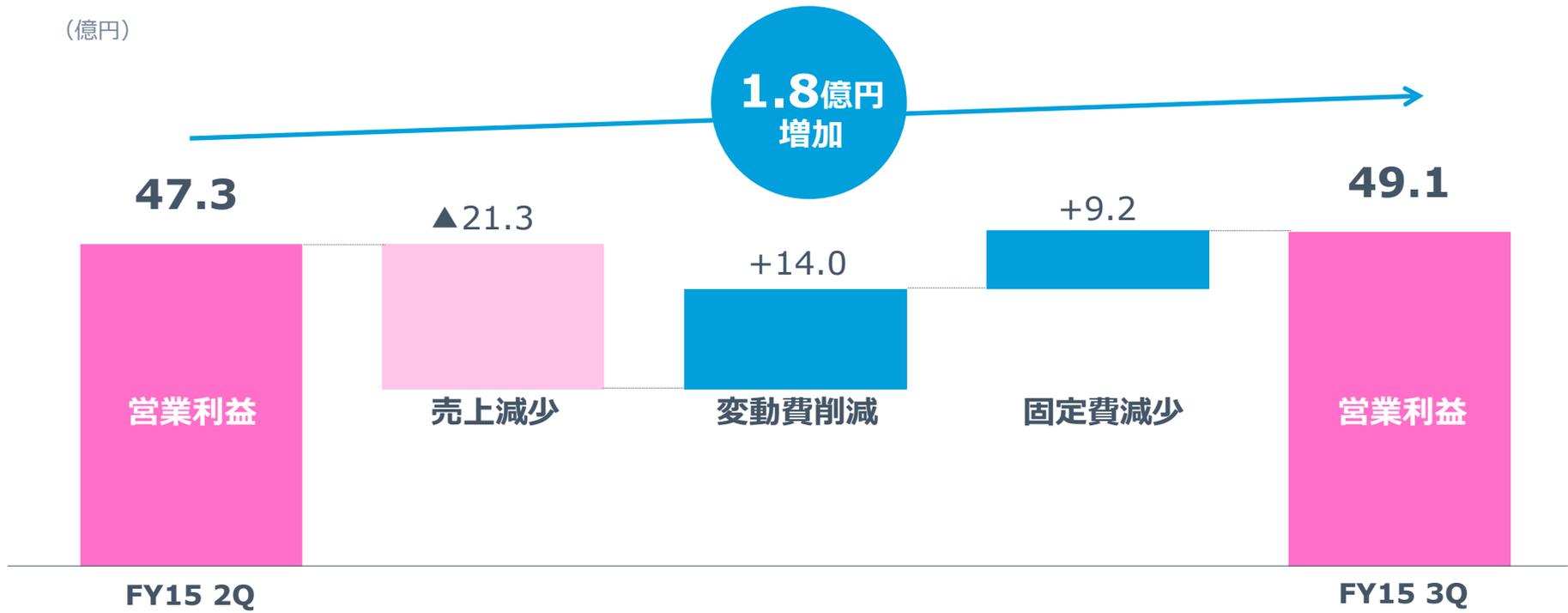


※ 四捨五入

営業利益分析

売上高は減少したものの広告宣伝費の削減及び固定費の減少により
営業利益は2億円増加の49億円

(億円)



※ 四捨五入

FY15 3Q 費用構成

費用合計は2Qに比べ23億円減少の171億円

(億円)

	FY15 3Q	FY15 2Q	QoQ	FY14 3Q	YoY	増減要因 (QoQ)
広告宣伝費	20.5	31.5	△11.0	28.8	△8.4	マスプロモーションを抑制 (売上高比率: 2Q 13.1% → 3Q 9.3%)
支払手数料	42.5	46.1	△3.6	58.7	△16.2	売上高減少に伴い減少 (売上高比率: 2Q 19.1% → 3Q 19.3%)
その他	0.7	-	0.7	-	0.7	-
変動費合計	63.7	77.6	△14.0	87.5	△23.9	QoQ 14.0億円、17.9%減少
人件費※1	48.8	46.2	2.7	57.5	△8.6	2Q 賞与戻しの反動増 (連結従業員数: 3Q末 1,701名)
賃借料※2	9.2	9.4	△0.2	11.0	△1.9	-
減価償却費※1	7.0	8.6	△1.7	9.8	△2.8	償却対象資産の減少 (2Q タイトル関連資産ほか無形固定資産減損)
のれん償却額	4.0	5.9	△1.9	7.4	△3.5	償却対象資産の減少 (2Q のれん減損)
その他※1	38.1	46.2	△8.0	38.0	0.1	2Q タイトル関連資産減損の反動減
固定費合計	107.1	116.3	△9.2	123.7	△16.6	QoQ 9.2億円、7.9%減少
費用合計	170.8	193.9	△23.1	211.2	△40.4	QoQ 23.1億円、11.9%減少

※1 原価及び販売管理費の合計額

※2 原価

※ 四捨五入

FY15 通期業績予想

FY15 通期業績予想は売上高935億円、営業利益200億円

(億円)

	FY15					(参考)	
	1Q実績	2Q実績	3Q実績	4Q予想	通期予想	前回予想	差異
売上高	254	241	220	220	935	980	▲45
営業利益	64	47	49	40	200	200	-
経常利益	81	70	49	40	240	240	-
当期純利益	35	▲77	17	35	10	0	10

■ 4Q売上高は3Q実績並み

- ネイティブゲームは「消滅都市」及び新規タイトルの貢献を織り込む
- ウェブゲームは既存タイトルの軟調基調と新規タイトルの貢献を織り込む

■ 4Q費用は引き続きコストコントロールを徹底

- 中長期の成長に必要となるタイトル開発投資は実施しつつも、広告宣伝費等のコストコントロールの徹底を継続

4Qの売上及び費用増加には、KDDI株式会社との業務提携内容の一部変更に伴う影響を織り込む（営業利益への影響は軽微）

※ 四捨五入

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3Q進捗

FY15事業方針※

- 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

ネイティブゲーム

- 国内ネイティブゲーム事業
 - ネイティブシフトの進展
 - 国内600名/20開発ラインへ体制拡充
 - 今後はヒットタイトル創出と収益獲得フェーズへ順次移行
 - 既存タイトルの成長
 - 「消滅都市」はマスプロモーション等を通じて継続的に成長
 - 新規タイトルの最終仕込み
 - LINE株式会社との協業タイトル「LINE タワーライジング」
 - 国内向けタイトル「ポイツとヒーロー」「パズクエ」
 - クロスボーダー向けの複数タイトル
- 海外ネイティブゲーム事業
 - 米国ロングランタイトルの欧州言語版を主要国向けにリリース準備

ウェブ

- 組織効率化を進めながらも、全社収益を下支え
- IPコラボレーション、新規施策等のユーザー活性化施策を積極実施
- 人気ジャンル及びIPを活用したパートナータイトルが好調推移

非ゲーム事業

- 「住まい」と「ヘルスケア」領域にてプラットフォーム事業を推進

FY15
3Q

ゲーム事業

2. 事業概要：ゲーム事業KPI

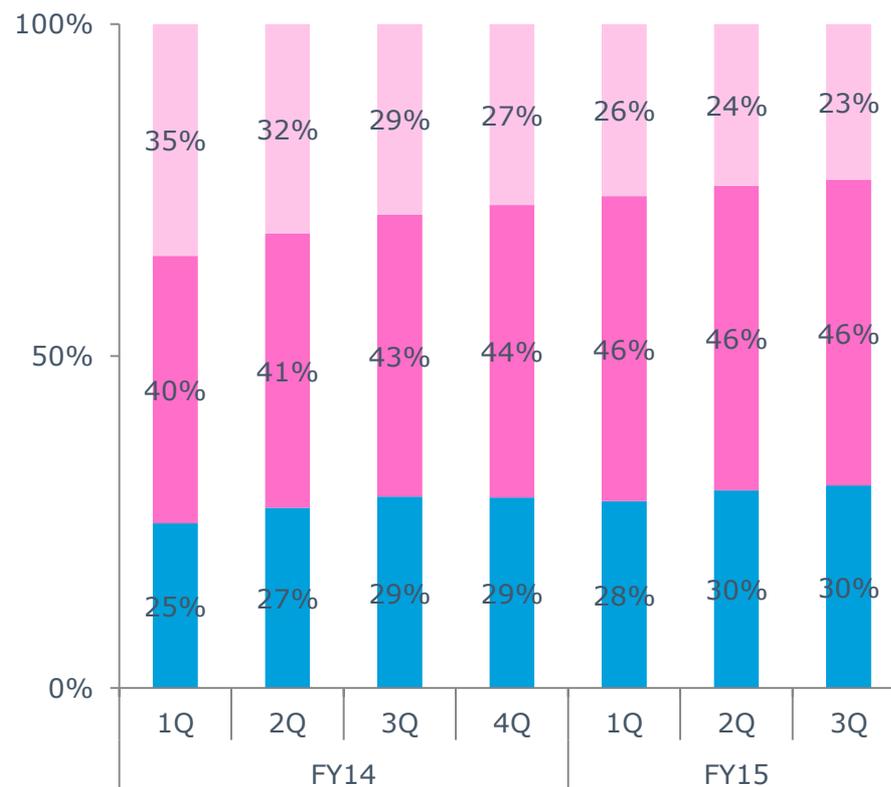
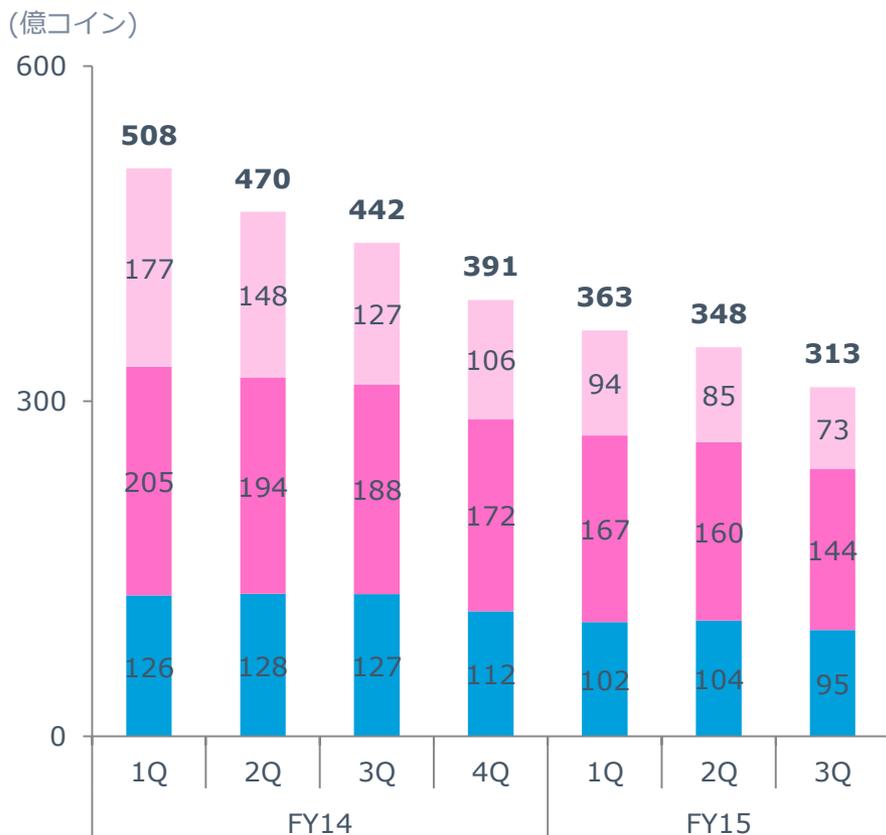
FY15 3Q

コイン消費の状況 [全体]

コイン消費全体は2Qに比べ10%減の313億コイン
全体に占めるスマートフォンの割合は77%

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)

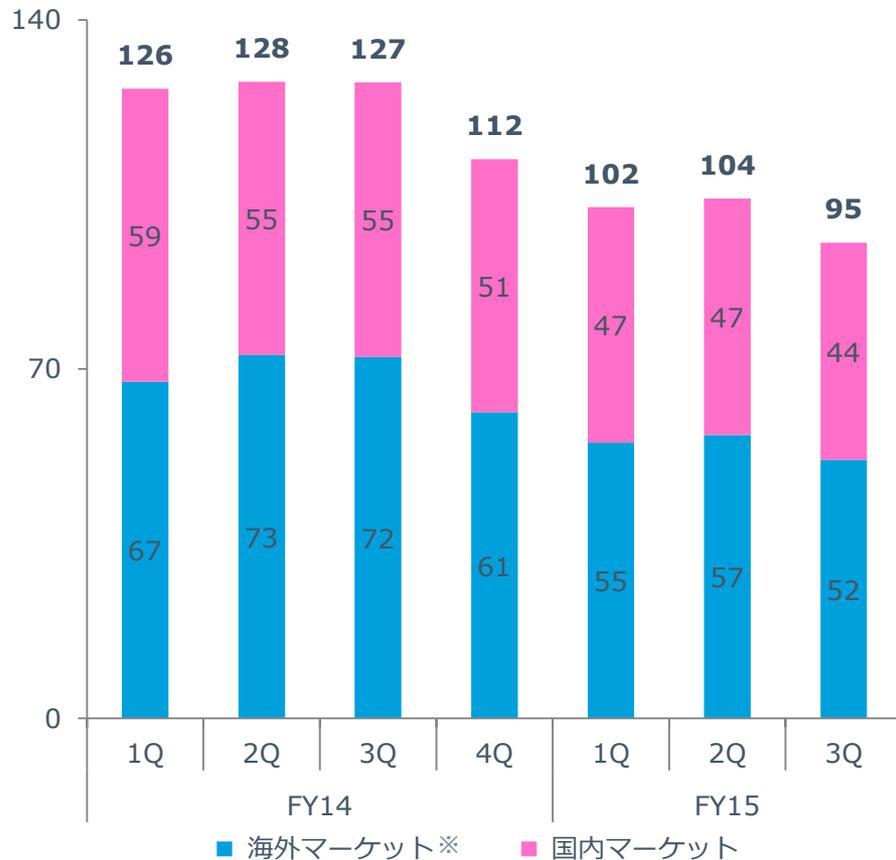
2. 事業概要：ゲーム事業KPI

FY15 3Q

コイン消費の状況 [ネイティブゲーム]

一部の既存タイトルは成長するものの、他タイトルの軟調をカバーできず
ネイティブゲーム全体のコイン消費は2Qに比べ9%減の95億コイン

(億コイン)



国内マーケット

- 「消滅都市」が成長基調を継続
- 「戦乱のサムライキングダム」がリリース1年を経て引き続き堅調に推移
- 既存のヒットタイトルが軟調に推移

海外マーケット

- 「Crime City」や「Kingdom Age」が好調に推移
- 北米の2Q季節性反動もあり一部既存タイトルが軟調に推移

※ 消費エリアによる分類

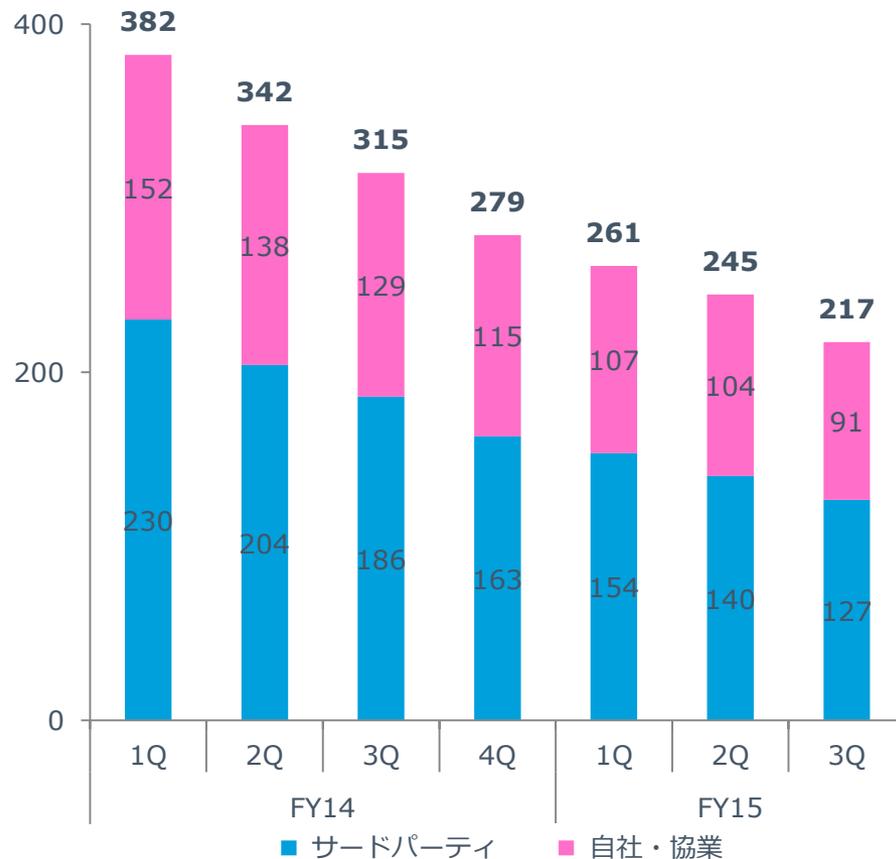
2. 事業概要：ゲーム事業KPI

FY15 3Q

コイン消費の状況 [ウェブゲーム]

既存タイトルの減衰を新規タイトルが補えず
ウェブゲーム全体のコイン消費は2Qに比べ11%減の217億コイン

(億コイン)



自社・協業

- フィーチャーフォン、スマートフォンともに2Q比で軟調に推移
- 好調タイトルはありながらも、既存タイトルの減衰を補えず

サードパーティ

- 3月リリースの「ミリオンアーサー エクスタシス」が順調に立ち上がり
- 新規タイトルの立ち上がりが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（ネイティブゲーム）

FY15 3Q

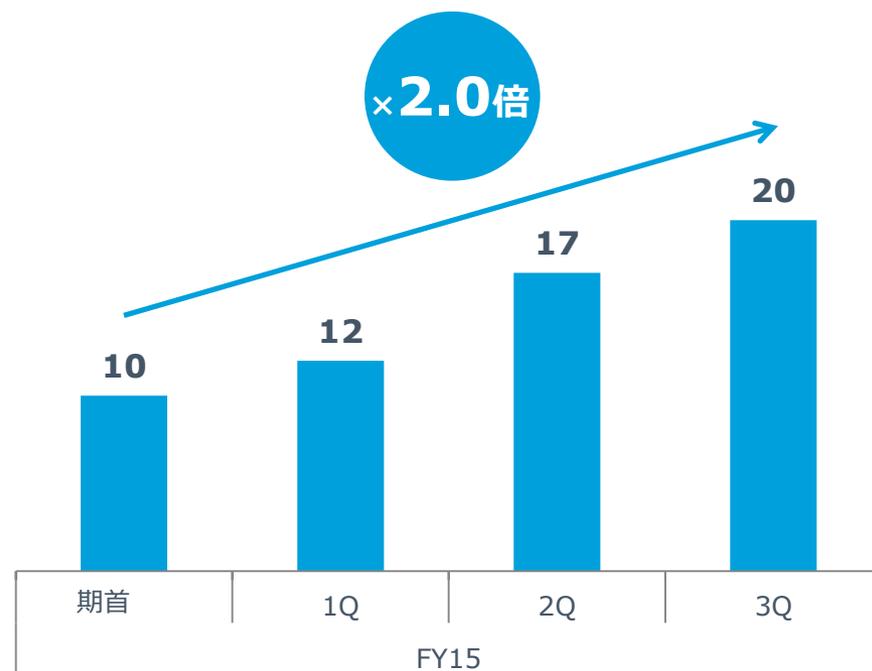
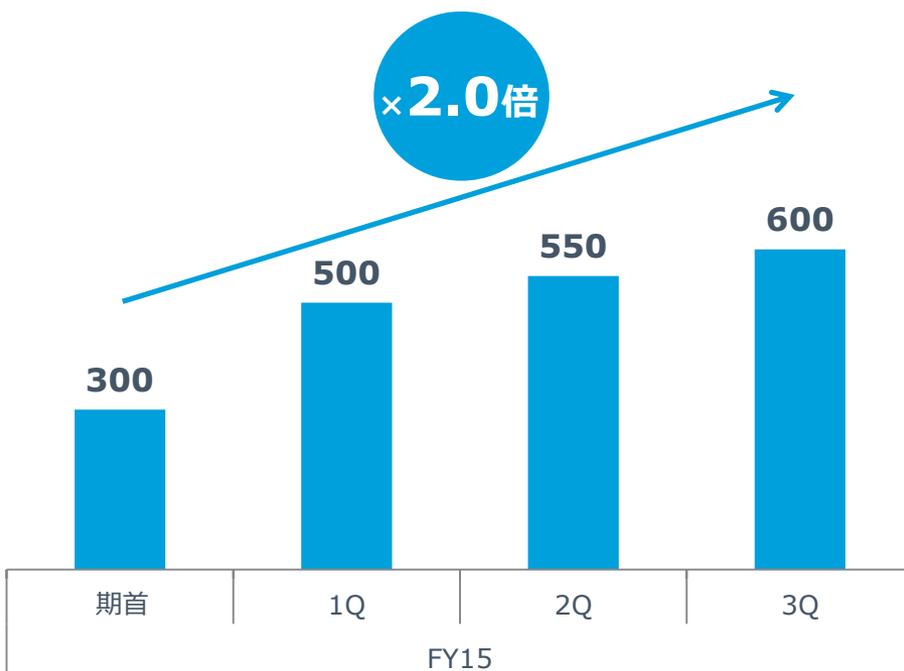
新たなヒットタイトルの創出に向けた進展

ネイティブゲームの開発体制を、国内600名／20開発ラインにまで拡充
 今後はヒットタイトル創出と収益獲得フェーズへ順次移行

ネイティブゲーム人員数と開発ライン数の増強

ネイティブゲーム人員数※1

開発ライン数※2



※1 有期雇用者を含まず、2015年3月末時点

※2 自社及びパートナータイトルの開発ライン数。「Garage」タイトル（無課金のライト版ゲーム）は含まず

2. 事業概要：国内ゲーム事業（ネイティブゲーム）

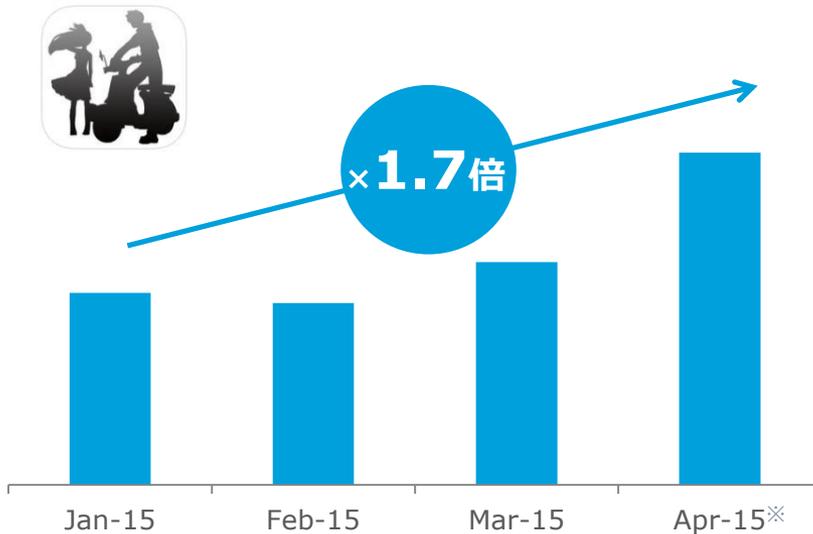
FY15 3Q/4Q

既存タイトルの成長

「消滅都市」はマスプロモーションやアップデートを通じて継続的に成長
4QにおいてもテレビCM実施を予定、更なる成長を目指す

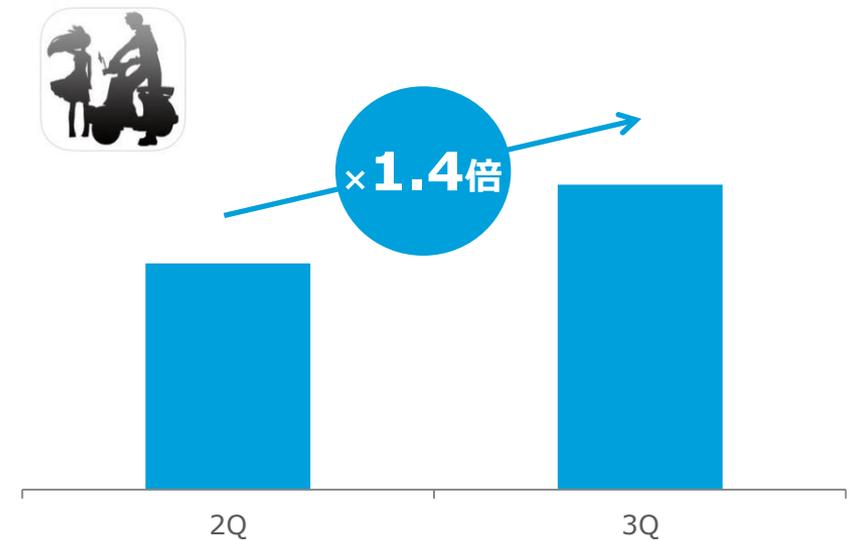
「消滅都市」の成長

ARPPDAUの伸長



- 新章追加や他IPとのコラボレーションイベント等の取り組みが奏功し、ユーザー当たりの課金額が増加

売上規模の拡大



- テレビCM（2月）や新章追加（2月）を通じて、売上規模が順調に成長
- メディアミックス展開を通じて、オリジナルIPとしての育成も図る

* 4月途中の月中平均

2. 事業概要：国内ゲーム事業（ネイティブゲーム）

FY15 4Q

新規タイトルのパイプライン [1/2]

国内市場向けに複数の期待タイトルを順次リリース

国内市場向けタイトルのパイプライン

株式会社ポケラボと株式会社セガゲームス
セガネットワークス カンパニーの共同プロジェクト

「ポイツとヒーロー」

ポケラボ / セガゲームス

2015年4月13日
Android版 iOS版 リリース



© Pokelabo / © SEGA All Rights Reserved.

- リアルタイム協力バトルや自由度の高い操作性を実現し、従来のタワーディフェンスゲームとは一線を画した新しい遊びを提案
- サービス開始1週間で40万DLを突破、さらに売上ランキングでTOP50 (iOS) 入りを果たすなど順調な立ち上がり

LINE株式会社との協業タイトル第一弾

「LINE タワーライジング」

Wright Flyer Studios

2015年4月23日 事前登録開始
4Qリリース予定

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 GAMEへ4Qリリース予定
- 他プレイヤーとの交流が可能なソーシャル要素を充実させた、指でなぞる新感覚のダンジョンRPG

2. 事業概要：国内ゲーム事業（ネイティブゲーム）

FY15 4Q

新規タイトルのパイプライン [2/2]

海外市場向けに有力パートナーと提携しながら複数の期待タイトルをリリース

クロスボーダータイトルのパイプライン

グローバル市場向け

「クロスサマナー」

ポケラボ

4Qリリース予定



© Pokelabo Inc. (/ Beijing Star World Technology Co., Ltd.) All Rights Reserved.

- 英語圏、欧州圏及び韓国には5月末、中華圏には6月初旬から順次リリース予定
- 今後も海外市場展開を推進

※ 画像は中華圏向けに開発中のものです

中国市場向け

「NARUTO-火影忍者-忍者大师」

CHINA MOBILE GAMES AND ENTERTAINMENT GROUP LIMITED

今夏リリース予定



©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.

- 今夏リリースを目指し、ローカライズ版のゲームシステムや機能を最終調整中
- 今後も中国市場へ期待のタイトルリリースを継続

※ 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 3Q/4Q

既存自社タイトルの取り組み

IPコラボレーション等を活用しながらユーザー活性化施策を積極実施

ロングランタイトルの活性化施策

「探検ドリランド」

好調な施策例



©諫山創・講談社/「進撃の巨人」製作委員会



- 「進撃の巨人」等、他社の有力IPとのコラボレーションやユーザーの声を生かしたイベント改善、新規イベントの導入等、既存のファン層の満足度向上施策を継続的に実施

「アバター」

好調な施策例



- 「ガチャピン・ムック」等、定期的なIP活用施策や、人気アイテムの復活など、ファンの声を反映した施策を実施
- きせかえタイムライン「AvaMee」でソーシャル性を強化、新たな需要の創出に成功



2. 事業概要：国内ゲーム事業（ウェブゲーム）

FY15 3Q/4Q

パートナータイトルの進捗

人気ジャンル及びIP活用を通じて有力パートナーとのタイトル拡充を継続
新規タイトルが好調に立ち上がり

有力パートナーによるタイトルリリースの事例

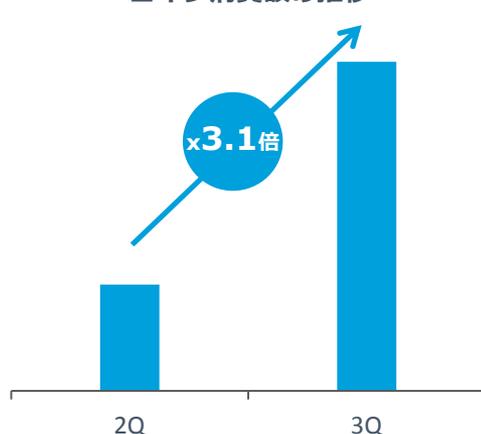
「スカイロック（SKYLOCK）」

gloops

2014年11月13日リリース



コイン消費額の推移



(c)Exys (c) gloops, Inc.

- 冥界神サタナスの復活を阻止すべく、運命の五つ子たちが魔者（マモノ）を駆使して冒険する王道RPG
- リリース後の短期間で、月商億円越えタイトルに成長

「ミリオンアーサー エクスタシス」

グリフォン

2015年3月26日リリース



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

- インストール数やDAU等のKPIが好調、新着人気ゲームランキング1位に定着するなど順調な立ち上がり
- 今後はプロモーションやゲーム内施策を強化し、更なる成長を目指す

2. 事業概要：海外ゲーム事業（ネイティブゲーム）

FY15 3Q/4Q

米国スタジオの取り組み

米国ロングランタイトルの欧州言語版を主要国向けに4Qリリース予定

欧州市場の展開

「War of Nations」

4Qリリース予定



- 欧州言語版のイタリア語、スペイン語、ドイツ語、トルコ語、フランス語、ロシア語がリリース予定

※ 画像は開発中のドイツ語版です

2014年 アプリ売上国別ランキング※

 欧州言語版リリース予定の対象国
 英語版リリース済

Rank	iOS	Android
1	United States	Japan
2	Japan	United States
3	China	South Korea
4	United Kingdom	Germany
5	Australia	Taiwan
6	Canada	United Kingdom
7	Germany	France
8	France	Hong Kong
9	Russia	Australia
10	Italy	Russia

※ APP ANNIE INDEX: 2014 RETROSPECTIVE Top App Trends of 2014

2. 事業概要：プラットフォーム事業

住まいプラットフォーム事業

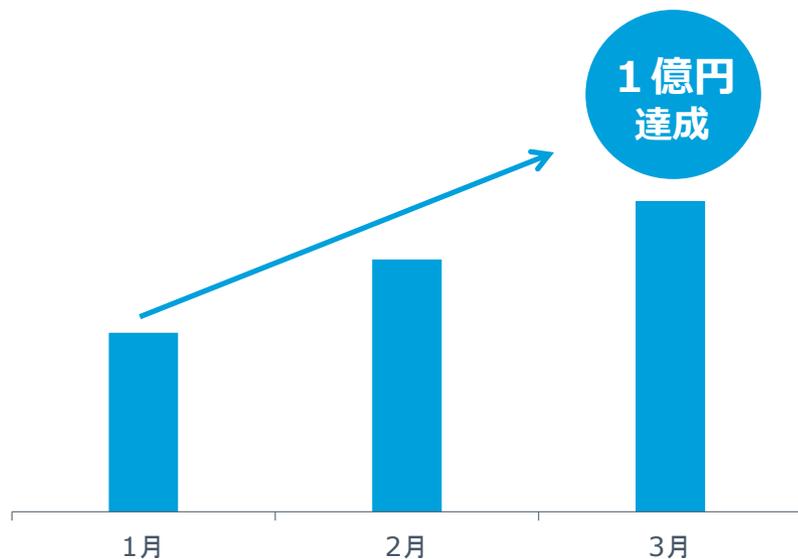
FY15 3Q/4Q

単月受注1億円を達成

「リノコ」へのサービス統合を通じて、リフォームECサービスを強化

サービス統合による更なる成長

受注高の伸長



- 受注件数が順調に増加し、単月受注1億円を達成

更なる受注拡大



受注拡大



- 商材拡充により受注単価を上昇
- 施工店ネットワーク増加により地域カバーを強化し受注件数を増加

2. 事業概要：プラットフォーム事業

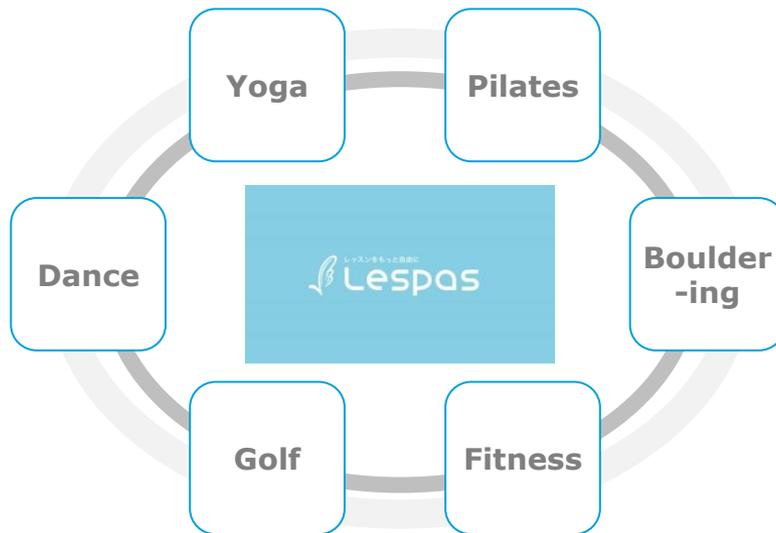
FY15 3Q/4Q

ヘルスケアプラットフォーム事業

フィットネスレッスンの定額サービス「Lespas」を4月6日にリリース
「Lespas」を起点にヘルスケア領域への展開に着手

「Lespas」のサービスローンチ

「Lespas」のサービス内容



- 定額で20以上のカテゴリーから自由に選べるレッスン
- 都内を中心に加盟スタジオを拡大し、早期に全国展開を計画

ヘルスケア市場のポテンシャル



- フィットネス領域を起点にして、今後は10兆円規模のヘルスケア市場における展開を拡大する

※ 2020年 次世代ヘルスケア市場規模 経済産業省調べ

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

FY15 3Q 費用構成

(百万円)

	FY15 3Q	FY15 2Q	QoQ	FY14 3Q	YoY
賃借料	919	943	△24	1,104	△185
人件費	3,025	3,044	△19	3,644	△619
その他	2,183	2,653	△470	2,346	△163
売上原価合計	6,127	6,640	△513	7,094	△967
広告宣伝費	2,046	3,150	△1,104	2,882	△836
支払手数料	4,250	4,612	△361	5,870	△1,619
人件費	1,860	1,573	286	2,103	△243
その他	2,795	3,416	△621	3,174	△379
販管費合計	10,950	12,751	△1,800	14,028	△3,078
費用合計	17,078	19,391	△2,313	21,122	△4,045

※ 四捨五入

FY15 3Q 貸借対照表

(億円)

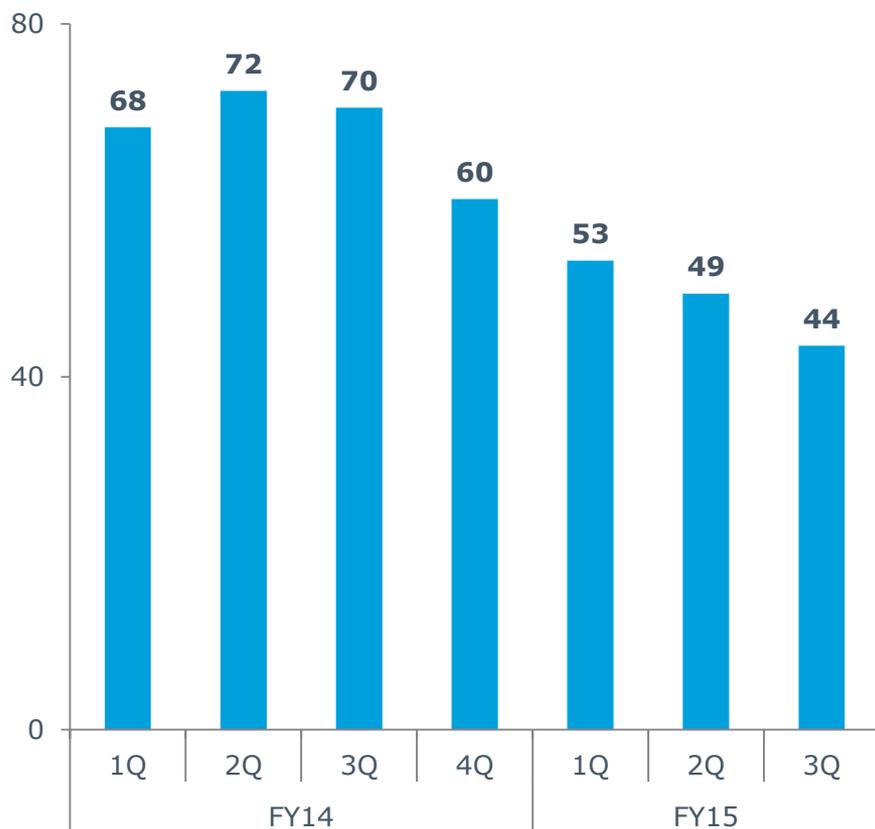
	FY15 3Q	FY15 2Q	QoQ	FY14 3Q	YoY
流動資産合計	983.0	1,016.9	▲33.9	890.3	92.7
固定資産合計	373.5	378.9	▲5.4	598.0	▲224.5
資産合計	1,356.5	1,395.8	▲39.3	1,488.3	▲131.8
流動負債合計	260.9	283.2	▲22.3	320.9	▲60.1
固定負債合計	19.7	20.1	▲0.4	57.8	▲38.1
負債合計	280.6	303.2	▲22.6	378.8	▲98.2
純資産合計	1,075.9	1,092.6	▲16.7	1,109.5	▲33.6
現金及び預金	746.4	742.2	4.2	584.6	161.8
一) 有利子負債	42.7	66.2	▲23.5	136.8	▲94.1
ネット資金	703.7	676.0	27.7	447.8	255.9
のれん	140.9	131.6	9.3	299.6	▲158.7
タイトル関連資産	4.7	7.1	▲2.4	33.4	▲28.6

※ 四捨五入

コイン消費の状況 [全体]

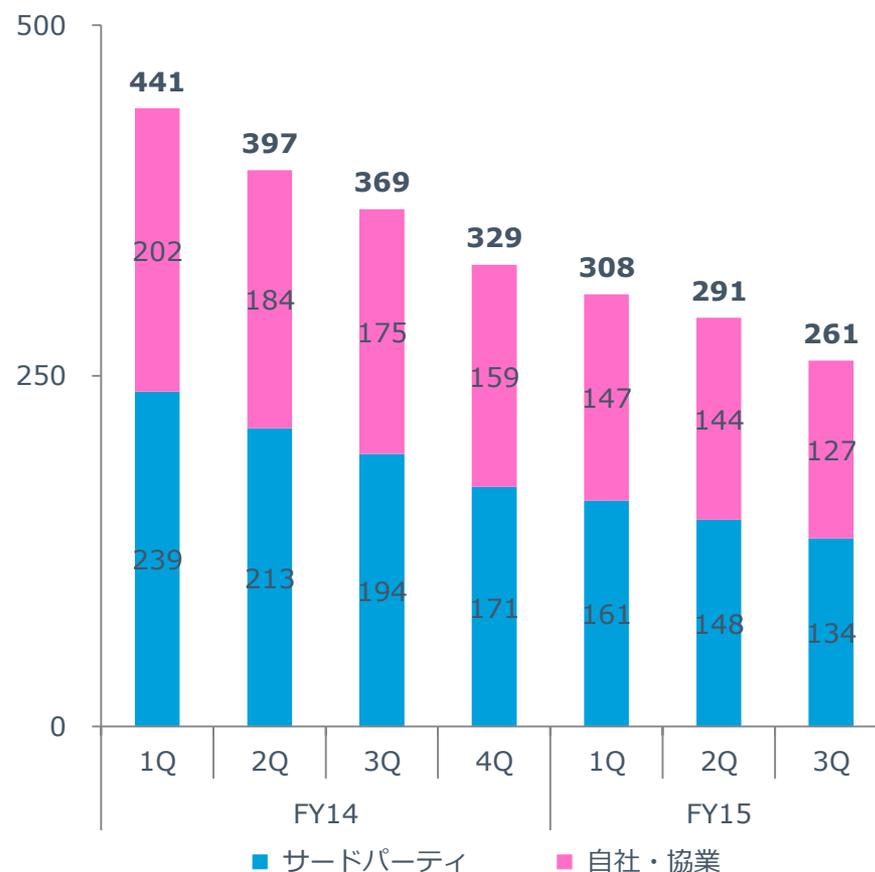
海外マーケット

(MM USD)



国内マーケット

(億コイン)



※ 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

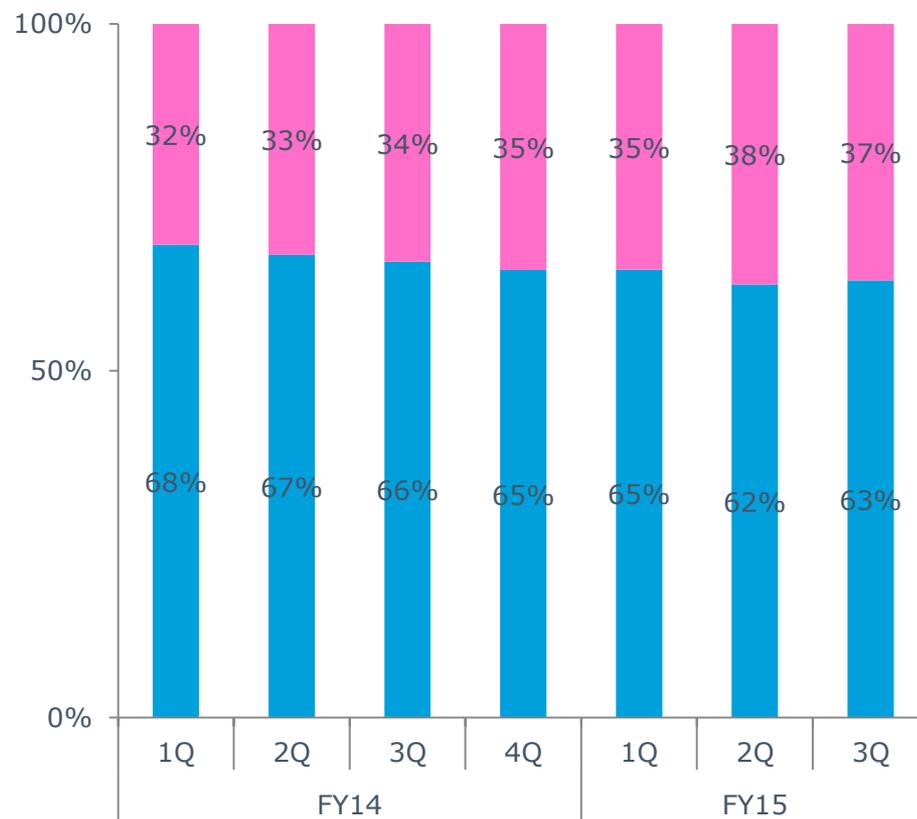
3. 参考資料

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 (%)

(億コイン)



■ 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	3Q末 グループ従業員数
国内ゲーム事業	-	946
ネイティブゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(505)
ウェブゲーム事業	-	(310)
ゲーム共通部門	-	(131)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International (米国)、GREE Korea (韓国) 等	365
コマース・メディア・投資・広告事業※1	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	187
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	170
本社開発共通部門	-	118
合計	-	1,786

※1 セカイエ社FY15 3Qから連結子会社化

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2015年3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。