



GREE株式会社

2016年6月期第1四半期 決算説明会

2015年10月29日

決算概要

- **営業利益44億円、前四半期比で増益を達成**
 - 固定費削減、広告宣伝費の効率運用等のコストコントロールが奏功

事業概要

- **国内ネイティブゲームのコイン消費が直近1年で最大**
 - 「NARUTO -ナルト- 忍コレクション 疾風乱舞」が成長を牽引
 - ヒットタイトル創出に向けた開発・改善が進捗
 - ・ 「LINE タワーライジング」のKPIが成長
 - ・ 東京ゲームショウで好評価を得た「追憶の青」を今冬にリリース予定
- **新領域事業が着実に成長**
 - 注力領域の住まいPF事業/ヘルスケアPF事業が順調に規模を拡大

上半期業績予想

- **売上高370億円、営業利益70億円と期首予想から上方修正**
 - 1Qの計画比堅調な決算を踏まえ、上半期予想を上方修正
 - 2Qはマスプロモーションの先行投資も想定し、期首計画を維持

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

1Q 決算概要

売上高193億円、営業利益44億円

(億円)

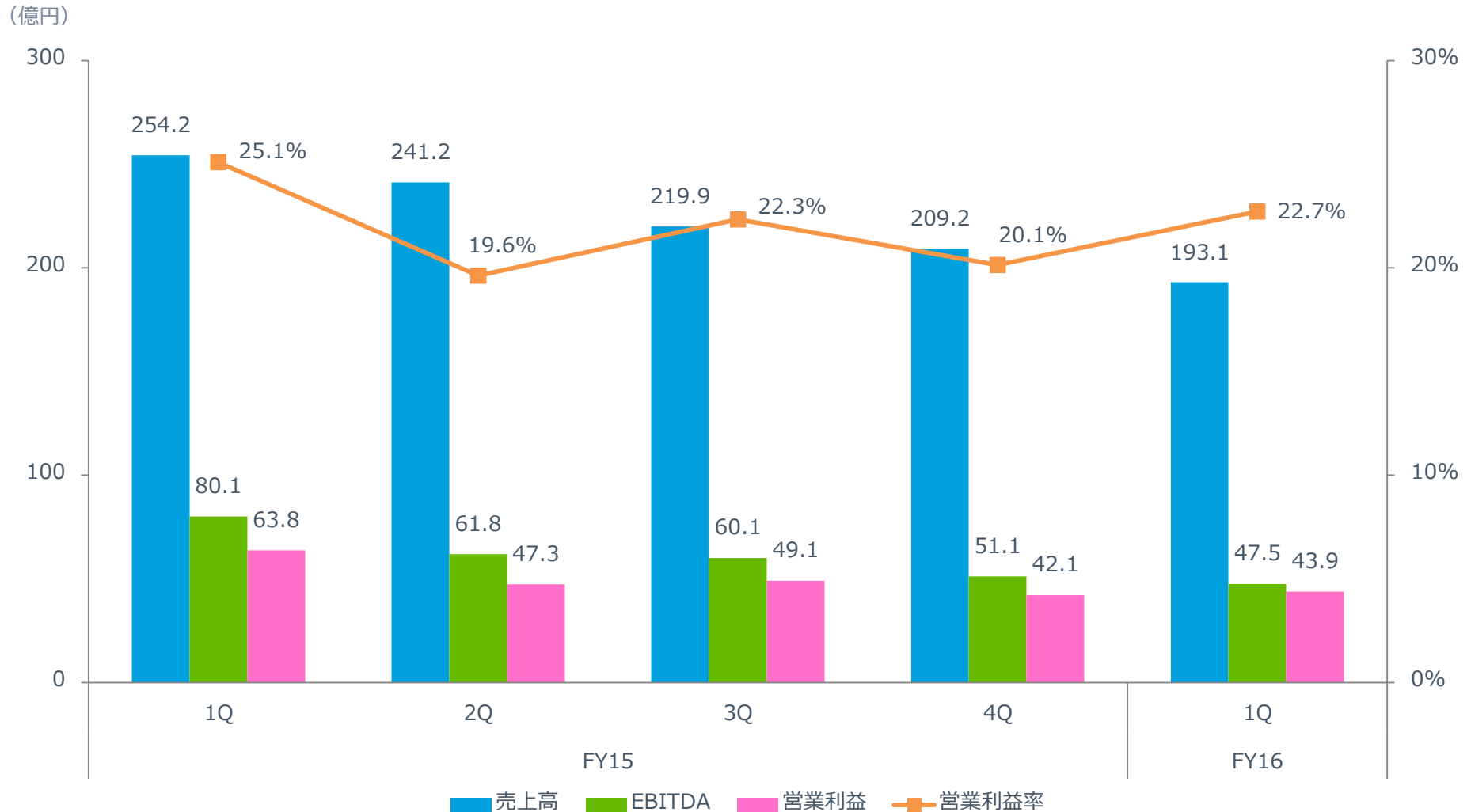
	FY16 1Q			FY15 4Q	FY15 1Q
		QoQ	YoY		
売上高	193.1	▲16.1	▲61.1	209.2	254.2
EBITDA	47.5	▲3.6	▲32.6	51.1	80.1
営業利益	43.9	1.7	▲19.9	42.1	63.8
経常利益	40.0	▲10.1	▲40.7	50.1	80.7
当期純利益	23.9	102.1	▲10.8	▲78.1	34.8

※ FY16 1Q売上高の内訳：有料課金収入184.3億円、その他広告メディア収入8.7億円

※ 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

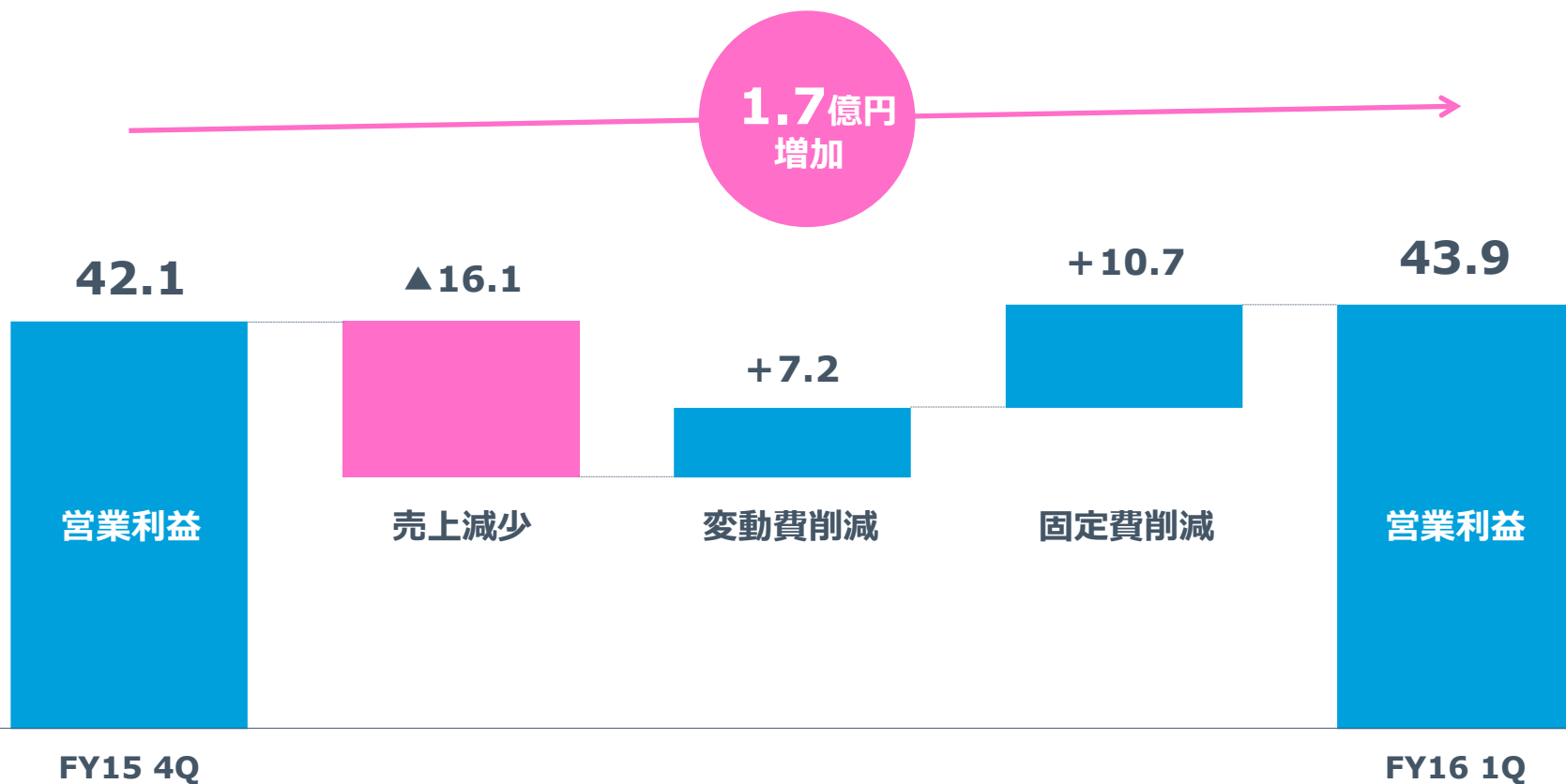
営業利益率は前四半期に比べ、2.6ポイント増加の22.7%



営業利益分析

費用削減により、営業利益は1.7億円増加

(億円)



1Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、18億円減少の149億円

(億円)

	FY16			増減要因 (QoQ)	FY15	FY15
	1Q	QoQ	YoY		4Q	1Q
広告宣伝費	12.1	△ 5.2	△ 16.9	マスプロモーション等の抑制 (売上比: 4Q 8.3% → 1Q 6.3%)	17.3	29.0
支払手数料	38.8	△ 2.3	△ 9.0	売上高減少に伴い減少	41.1	47.8
その他	2.7	0.2	2.7	住まいPF事業	2.5	0.0
変動費合計	53.7	△ 7.2	△ 23.2		60.9	76.9
人件費	45.5	△ 1.9	△ 0.5	連結従業員数: 4Q末 1,634人 → 1Q末 1,475人	47.5	46.1
賃借料	9.0	△ 3.2	△ 0.5	サーバー費用の削減が進捗	12.2	9.5
減価償却費	2.4	△ 3.2	△ 7.4	償却対象資産の減少	5.6	9.8
のれん償却額	1.2	△ 2.1	△ 5.4	償却対象資産の減少	3.4	6.6
その他	37.4	△ 0.2	△ 4.1	-	37.5	41.6
固定費合計	95.5	△ 10.7	△ 18.0		106.2	113.6
費用合計	149.2	△ 17.9	△ 41.2		167.1	190.4

1. 連結決算概要

上半期 業績予想の修正

業績予想を上方修正し、売上高370億円、営業利益70億円

(億円)

	上半期予想		上半期予想 (8/5発表)
		差異	
売上高	370	+5	365
営業利益	70	+10	60
経常利益	65	+5	60
当期純利益	35	0	35

	2Q予想		1Q実績
		QoQ	
	177	▲16	193
	26	▲18	44
	25	▲15	40
	11	▲13	24

■ 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過去トレンドをベースに保守的に想定

■ コスト

- 投資対効果が見込まれる有力タイトルに対して適切な広告宣伝費の投下を想定
- サーバー費、外注費等の固定費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

1Q 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"> • 下期リリースに向けた内製タイトルの開発が進捗 • 「LINE タワーライジング」のKPIが改善
	海外	事業の再構築	<ul style="list-style-type: none"> • 固定費削減が進捗 • 売上再成長に向けた新規タイトルの開発が進捗
ウェブ ゲーム事業		中期的な利益継続	<ul style="list-style-type: none"> • 新たな事業展開に着手 - 内製タイトルをマルチプラットフォームに展開予定
新領域事業		新たな収益の柱構築	<ul style="list-style-type: none"> • 住まいPF事業 「リノコ」受注額が拡大 • ヘルスケアPF事業 「Lespas」加盟店舗数が倍増
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△18億円）

2. 事業概要：サマリー

ネイティブゲームのFY16パイプライン

2本の新規タイトルをリリース、現在14本のパイプラインが進行中

市場	リリース済	2Q	下半期
国内	「Fatal Seeker」 (協業) 	約 2 本 内製 0本 協業 2本	約 6 本 5本 1本
海外	「クロスサマナー」 (協業) 	約 2 本 内製 0本 協業 2本	約 4 本 2本 2本



今期

約**16**本

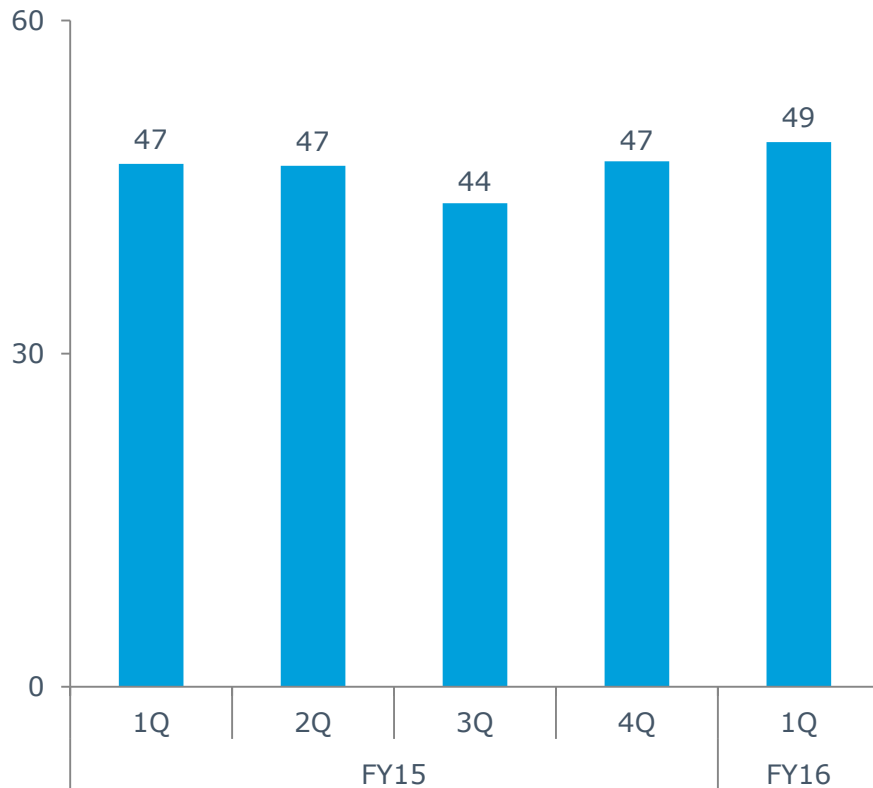
(前回比+1)

- ※ 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

- 「NARUTO -ナルト- 忍コレクション 疾風乱舞」がコイン消費を牽引
 - AppStore売上ランキング最高7位
- 「消滅都市」は機能改善・コンテンツ拡充等に取り組みながら、利益貢献も実現
- 「戦乱のサムライキングダム」はリリース後約2年も堅調推移、大型updateを計画中
- 「LINE タワーライジング」のKPIが「消滅都市」を凌ぐスピードで成長
 - 大型プロモーションも視野に入るKPI水準

2. 事業概要：国内ネイティブゲーム

新規タイトル (1)

東京ゲームショウにてメディアアワードにトリプルノミネートされた
「追憶の青」を今冬リリース予定



豪華クリエイター・声優陣を起用した、「スマホ最高峰の2Dベルトスクロールアクション」
イメージイラスト：天野喜孝、サウンド：ベイシスケイプ 岩田匡治
シナリオ：Romancework 田中豪/松元弘毅 等

※ 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（2）

パートナーと連携した協業タイトルを今冬リリース予定

「ガーディアンクラッシュ」



「3Dバトルアリーナ」を舞台に、ド迫力のバトルと奥深い戦略性を楽しめる3DバトルRPG

「ソウルアームズ」



多彩な連撃アクションと白熱したマルチプレイを軸に、最強の戦士を目指す本格アクションRPG

2. 事業概要：国内ネイティブゲーム

開発中タイトル

東京ゲームショウにて下半期以降リリース予定の開発中タイトルを発表

「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

「アナザーエデン」



豪華スタッフがお届けする、時空を駆け巡る本格的冒険RPG

「ホニヤららMAGIC♪」

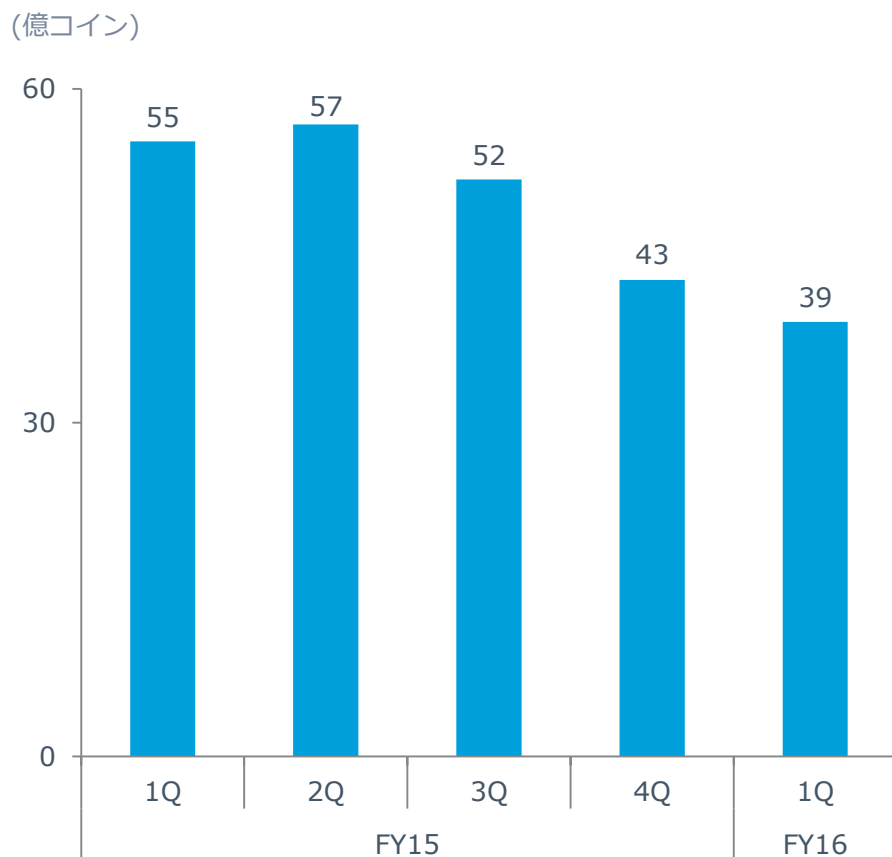


アニメ界をリードするA-1 Picturesと強力タッグを組む、音と魔法の学園萌え系RPG

※ 画像はいずれも開発中のものです

事業進捗

コイン消費の推移



Topics

- 単月でのコイン消費下落に歯止め
 - ・ 6月に比較して7-9月は底堅く推移
- 固定費削減が進捗
 - ・ 人件費と償却費が減少
- 新規タイトル開発が進捗
 - ・ 欧州版展開
 - ・ 有カタイトルの次世代版開発
- 海外における開発パイプラインの拡充
 - ・ メルボルンを拠点とした開発が進捗

2. 事業概要：海外ネイティブゲーム 開発中タイトル

「Knights & Dragons」欧州版



欧州展開第一弾の「WoN」に続き、第二弾として「K&D」の欧州版を2Qにリリース予定

「League of War」次世代版

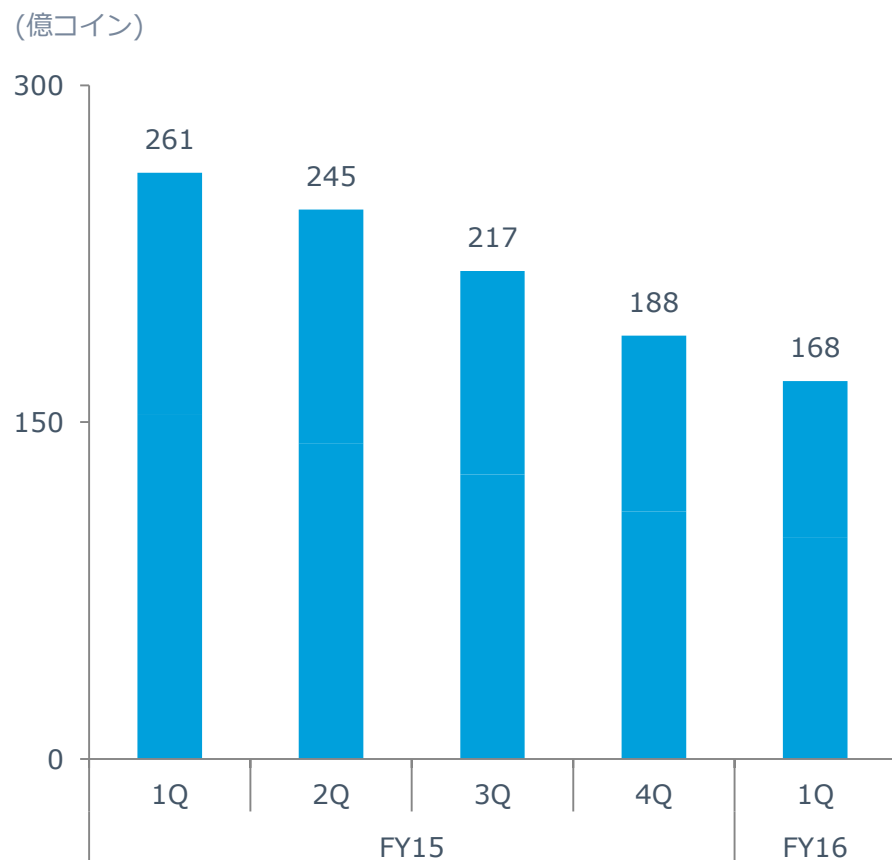


「League of War」のエンジンを使い、よりゲームの戦略性を高めた新規タイトルを開発中

※ 「WoN」は「War of Nations」、「K&D」は「Knight & Dragons」の略称
※ 画像はいずれも開発中のものです

事業進捗

コイン消費の推移



Topics

- 運営の効率化とコストコントロールにより引き続き利益を確保
 - ・ サーバー台数の削減
 - ・ ベトナムでのオフショア運用
- 有力内製タイトルのマルチプラットフォーム展開へ向けた仕込みが進捗
- 新規IPタイトルを2Qに複数本リリース予定

新規タイトル

マルチプラットフォーム展開

「海賊王国コロブスZ」

gloops



- 10月21日に他プラットフォームへリリース実施
- 他の有力内製タイトルも今後展開予定

新規IPタイトルの展開

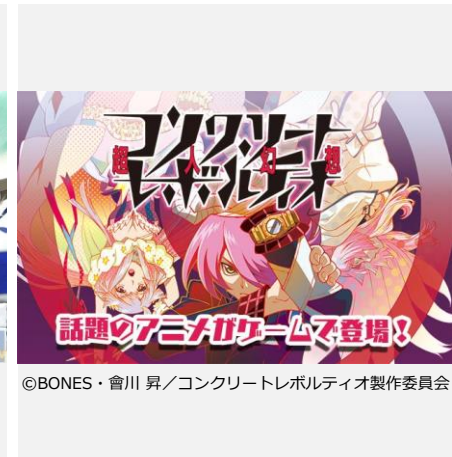
「ダンまち
-クロス・イストリア-」

Silbird



「コンクリート・レボルティオ
～超人乱舞～」

クオリオ

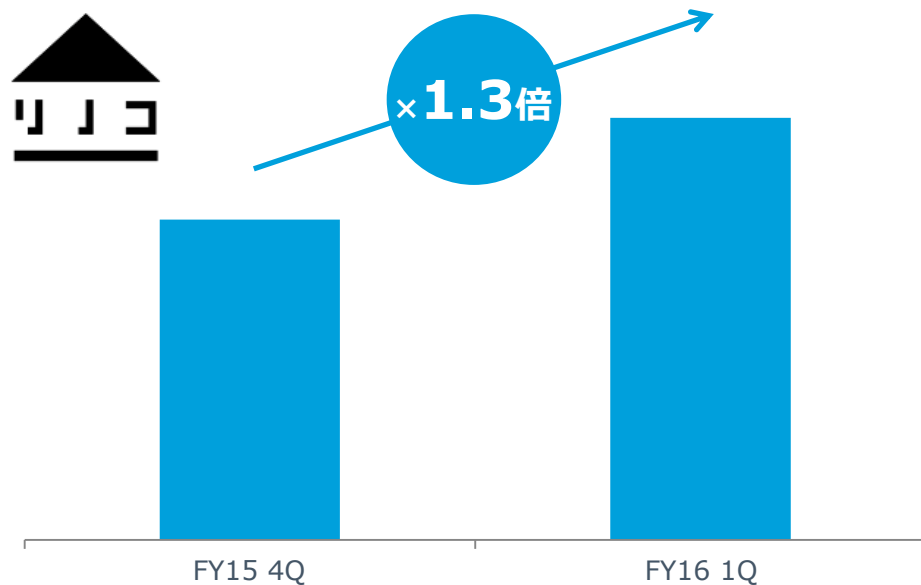


- 著名なIPを使った新規タイトルの仕込みが進捗
- 引き続き有力IPを使った新規タイトルを配信予定

事業進捗

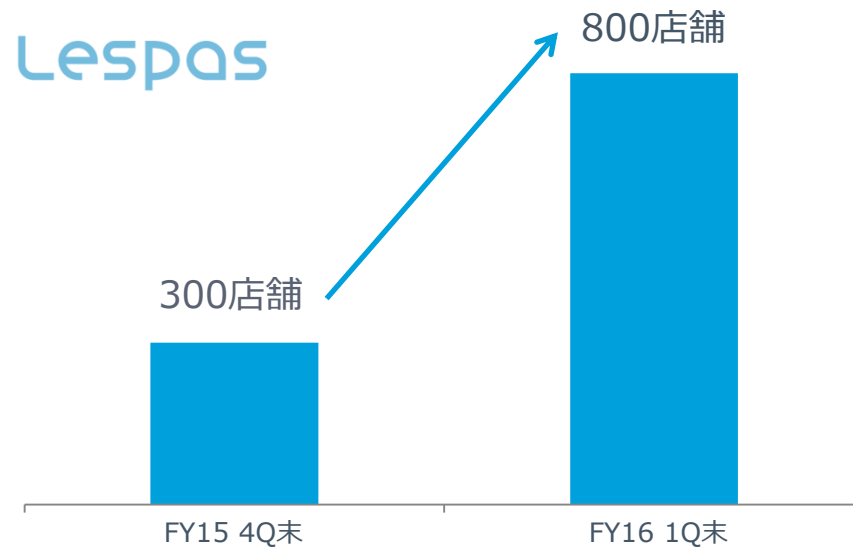
「リノコ」の受注額拡大

リフォームECサービス



「Lespas」の加盟店舗数増加

レッスンプリーパスサービス



- 商品ラインナップの拡充を通じて、受注件数と単価上昇を図る

- 大阪へ拠点を設け、名古屋・関西へとカバーエリアを拡大
- 利用者の増加へ向けた施策を展開予定

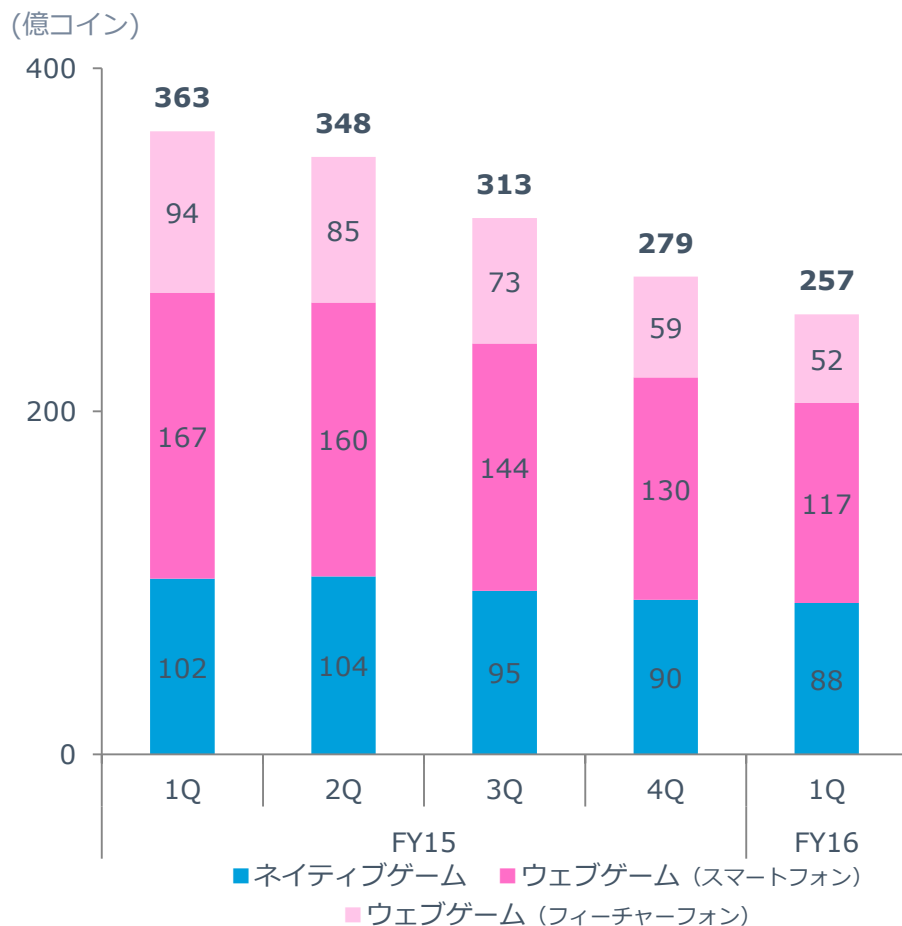
1. 連結決算概要

2. 事業概要

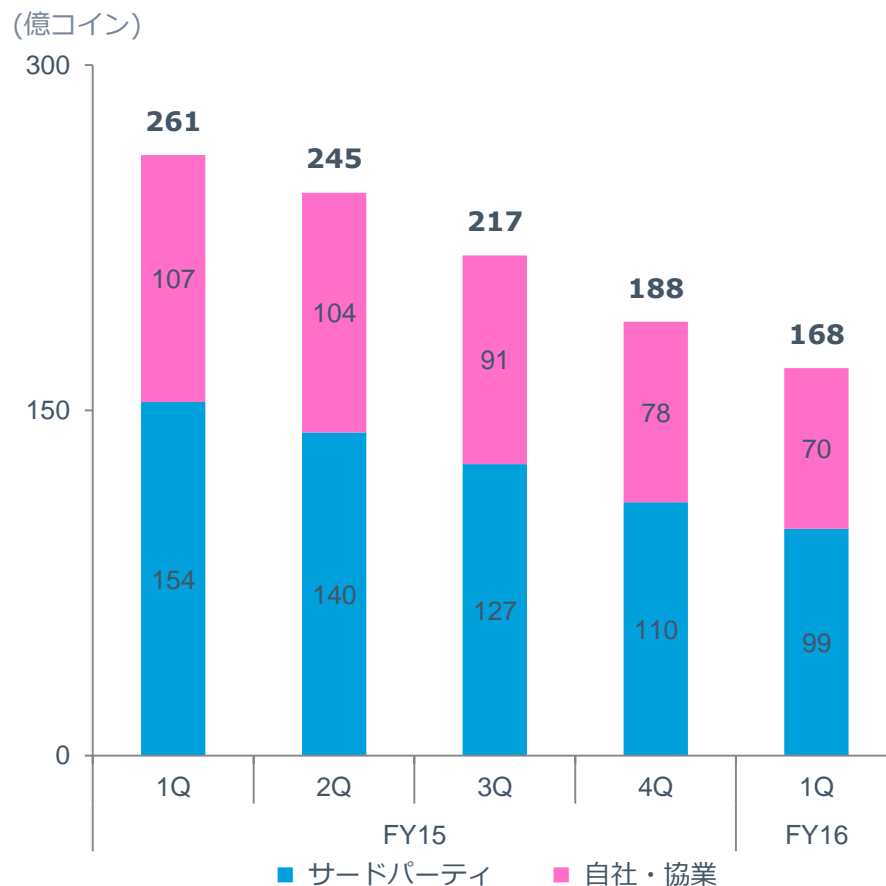
3. 参考資料

コイン消費の状況 (1)

全体コイン消費



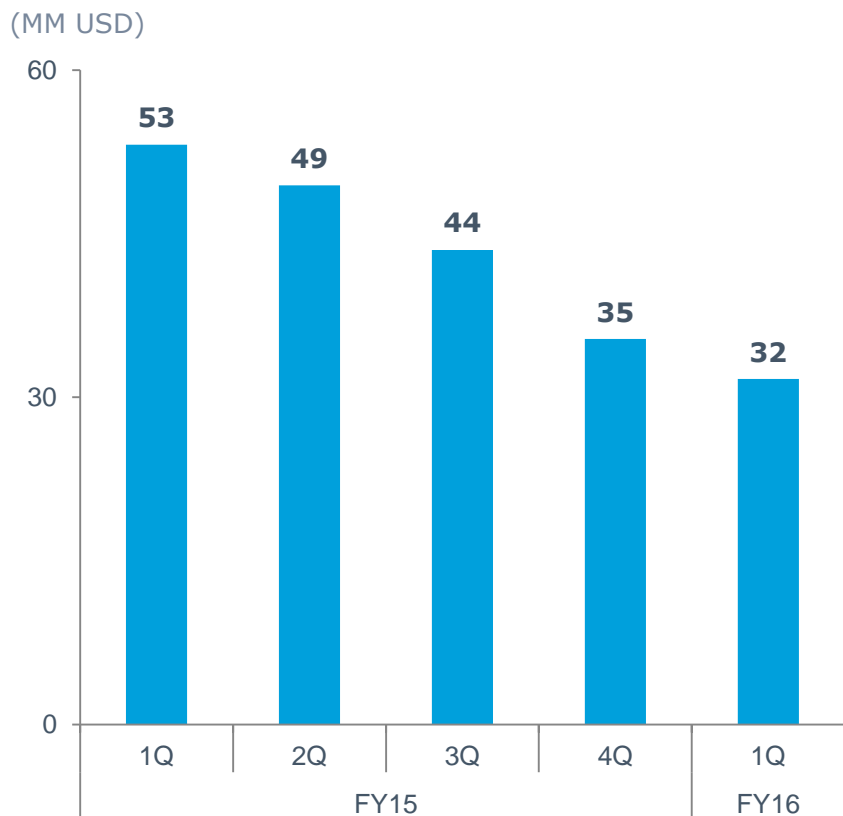
ウェブゲーム



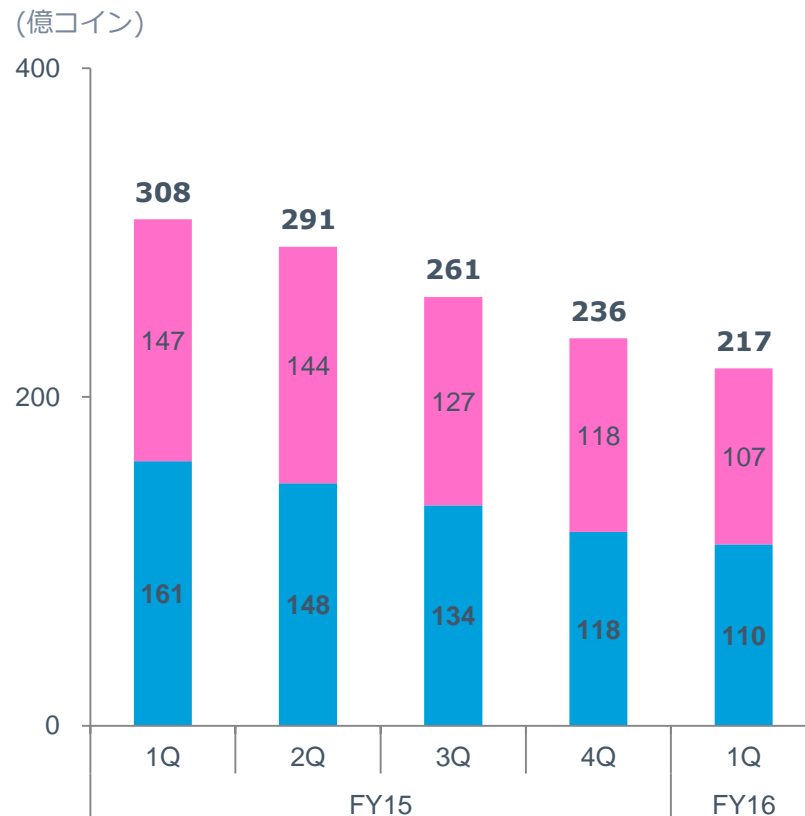
※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

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

■ サードパーティ ■ 自社・協業

1Q 費用構成

(百万円)

	FY16 1Q	FY16		FY15 4Q	FY15 1Q
		QoQ	YoY		
賃借料	899	△324	△48	1,223	947
人件費	2,682	△226	△255	2,909	2,937
その他	1,590	△649	△714	2,239	2,304
売上原価合計	5,172	△1,199	△1,017	6,371	6,188
広告宣伝費	1,212	△516	△1,692	1,729	2,904
支払手数料	3,885	△227	△900	4,111	4,785
人件費	1,871	31	194	1,840	1,677
その他	2,783	124	△708	2,658	3,491
販管費合計	9,751	△588	△3,105	10,339	12,856
費用合計	14,923	△1,787	△4,122	16,710	19,045

1Q 貸借対照表

(億円)

	FY16	QoQ	YoY	FY15	FY15
	1Q			4Q	1Q
流動資産合計	883.1	▲85.8	▲20.8	968.9	903.9
固定資産合計	210.2	2.7	▲339.4	207.5	549.6
資産合計	1,093.3	▲83.1	▲360.2	1,176.4	1,453.4
流動負債合計	137.1	▲81.8	▲136.4	218.9	273.5
固定負債合計	7.0	▲0.3	▲24.9	7.3	31.9
負債合計	144.1	▲82.1	▲161.2	226.2	305.4
純資産合計	949.2	▲1.0	▲198.9	950.2	1,148.1
現金及び預金	729.9	▲49.8	73.7	779.6	656.2
－)有利子負債	7.6	▲8.4	▲82.1	16.0	89.7
ネット資金	722.3	▲41.4	155.8	763.6	566.4
のれん	15.8	2.9	▲283.3	12.9	299.2
タイトル関連資産	1.9	▲0.8	▲8.5	2.7	10.4

グループ従業員数の内訳

(名)

	対象グループ会社	1Q末 グループ従業員数
国内ゲーム事業	-	885
ネイティブゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(519)
ウェブゲーム事業	-	(231)
ゲーム共通部門	-	(135)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International (米国)、GREE Korea (韓国) 等	224
コマース・メディア・投資・広告事業	Glossom、セカイエ、レッスンプス等	230
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	149
本社開発共通部門	-	102
合計	-	1,590

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2015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。