



GREE株式会社

2016年6月期第3四半期 決算説明会

2016年4月28日

決算概要

■ 売上高168億円、営業利益36億円

- 売上高は想定よりやや弱含むもコストコントロールにより営業利益は安定推移

事業概要

■ 4Qリリースに向けたネイティブゲームの開発進捗

- 国内ネイティブゲームは4月リリースを含め3タイトルをリリース予定
- 海外ネイティブゲームは新規タイトルが3月リリース
- ウェブゲームは運営事業が順調な立ち上がり

■ 新領域事業は収益拡大に向けた施策が進捗

- 住まいPF事業は事業拡大に向けた新サービスを開始
- ヘルスケアPF事業は着実に事業を拡大

通期 業績予想

■ 売上高700億円、営業利益140億円、当期純利益115億円

- コストコントロールの想定を超える進捗により営業利益は前回予想を維持
- 前期の株式評価損が税務上認容見込み。税金費用が減少し純利益を上方修正

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

3Q 決算概要

売上高168億円、営業利益36億円

(億円)

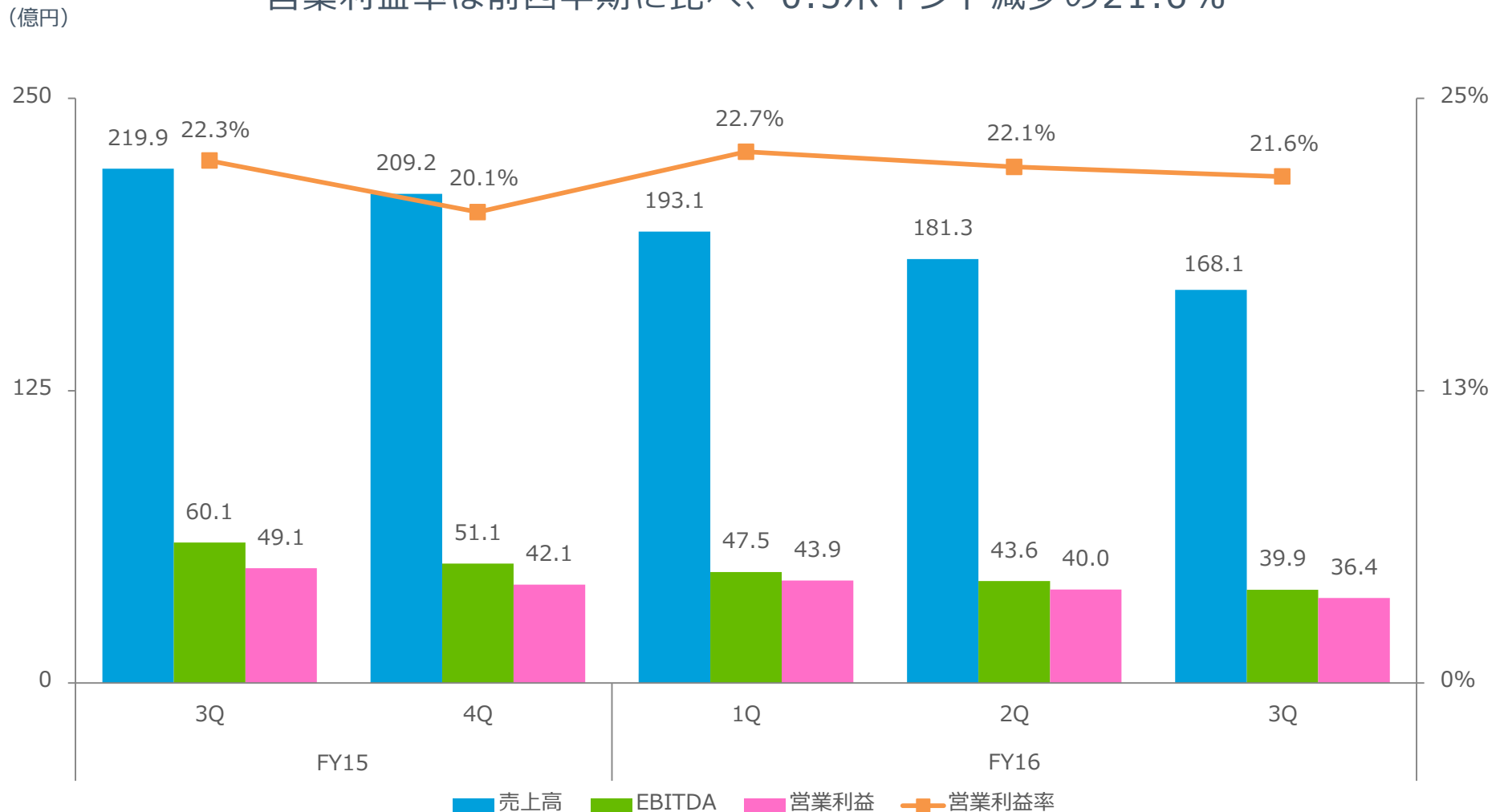
	FY16 3Q			FY16 2Q	FY15 3Q
		QoQ	YoY		
売上高	168.1	▲13.2	▲51.8	181.3	219.9
EBITDA	39.9	▲3.7	▲20.2	43.6	60.1
営業利益	36.4	▲3.7	▲12.7	40.0	49.1
経常利益	25.8	▲19.4	▲23.5	45.1	49.3
当期純利益	14.3	▲11.1	▲2.4	25.4	16.7

※ FY16 3Q売上高の内訳：有料課金収入158.9億円、その他広告メディア収入9.2億円

※ 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

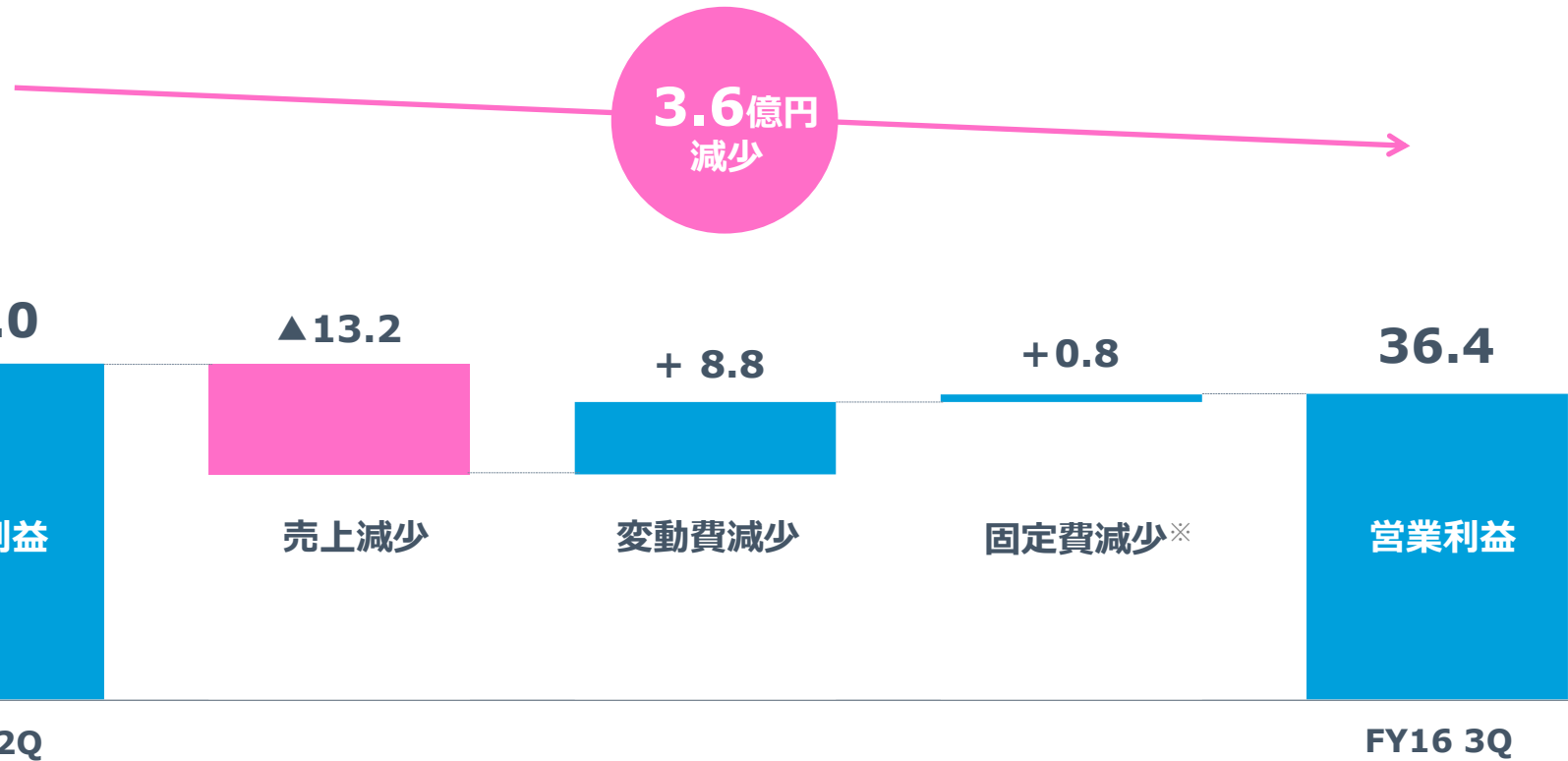
営業利益率は前四半期に比べ、0.5ポイント減少の21.6%



営業利益分析

売上減少により、営業利益は3.6億円減少

(億円)



※ リミア上期分連結影響を排除した実質的固定費削減額：+3.6億円

3Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、10億円減少の132億円

(億円)

	FY16			増減要因 (QoQ)	FY16	FY15
	3Q	QoQ	YoY		2Q	3Q
広告宣伝費	10.9	△ 5.3	△ 9.6	マズプロモーション等の減少 (売上比: 2Q 8.9% → 3Q 6.4%)	16.1	20.5
支払手数料	33.1	△ 3.2	△ 9.4	売上高減少に伴い減少	36.3	42.5
その他	3.9	△ 0.3	3.2	-	4.3	0.7
変動費合計	47.9	△ 8.8	△ 15.7		56.7	63.7
人件費	40.5	0.5	△ 8.3	-	40.1	48.8
賃借料	7.2	△ 1.3	△ 2.0	サーバー費用の削減が進捗	8.5	9.2
減価償却費	2.3	△ 0.1	△ 4.7	-	2.4	7.0
のれん償却額	1.2	△ 0.0	△ 2.8	-	1.2	4.0
その他	32.6	0.1	△ 5.5	外注費等の増加	32.4	38.1
固定費合計	83.8	△ 0.8	△ 23.3		84.5	107.1
費用合計	131.7	△ 9.5	△ 39.1		141.3	170.8

FY16 通期業績予想

売上高700億円、営業利益140億円を計画

(億円)

	上半期実績	下半期予想	通期予想		
			今回(4/21)	前回(2/4)	差異
売上高	374	326	700	720	▲20
営業利益	84	56	140	140	0
経常利益	85	40	125	140	▲15
当期純利益	49	66	115	80	35

■ トップライン

- 国内外のネイティブゲームの売上進捗が想定より弱含んでいることから前回予想を修正

■ コスト

- コストコントロールの継続により想定以上のコスト削減が進捗、営業利益は前回予想を維持
- 円高による為替差損の影響を考慮し前回予想を修正
- 前期に計上した関係会社株式評価損が税務上認容される見込みとなったため税金費用が減少し当期純利益を上方修正

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

3Q 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"> 「追憶の青」開発進捗 「ソウルアームズ」堅調な立ち上がり
	海外	事業の再構築	<ul style="list-style-type: none"> 「League of War: Mercenaries」リリース
ウェブ ゲーム事業		中期的な利益継続	<ul style="list-style-type: none"> 運営で培った強みを生かした新規事業を強化
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 マーケットプレイス事業開始 ヘルスケアPF事業 「Lespas」利用回数が増加
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△23億円）

2. 事業概要：サマリー

ネイティブゲームのパイプライン

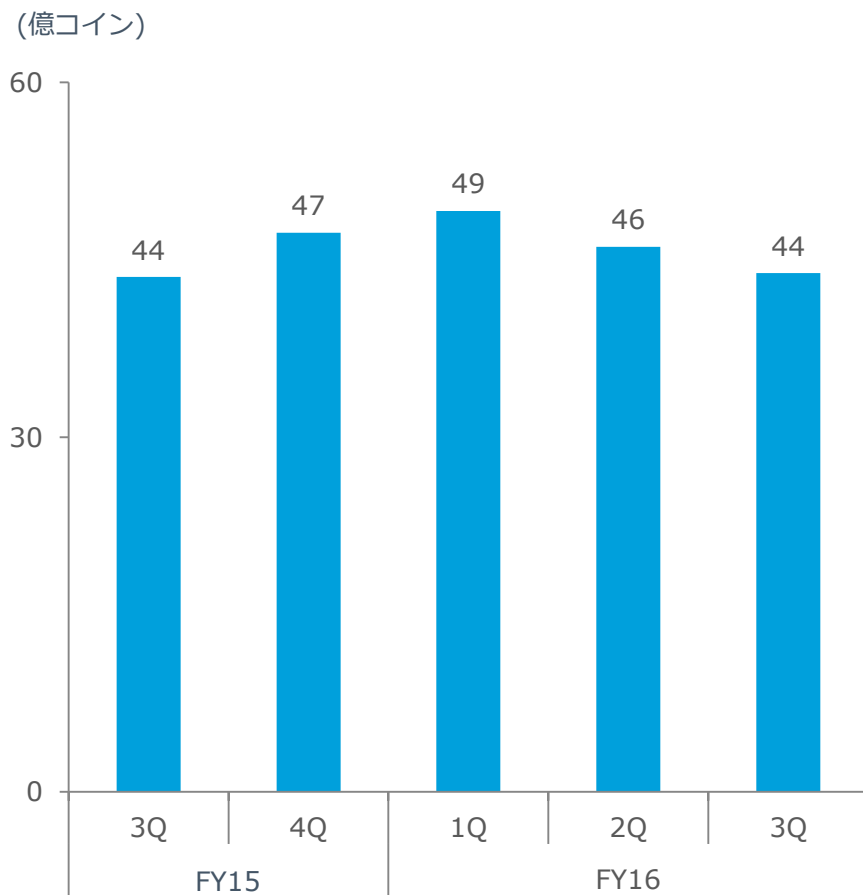
4Qに3本の新規タイトルリリースを予定。FY17上半期までに8本が進行中

市場	FY16		FY17
	3Q	4Q	上半期
国内	—	約 3 本 内製 2本 協業 1本	約 5 本 2本 3本
海外	「League of War: Mercenaries」(協業) 	—	—

- ※ 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）
- ※ 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



Topics

- 「ソウルアームズ」 4月25日リリース
 - 堅調な立ち上がり
- 「追憶の青」 開発進捗
 - βテストに向け準備中
- 「激突！クラッシュファイト」 開発進捗
 - βテストに向け準備中

2. 事業概要：国内ネイティブゲーム

新規タイトルのリリース

「ソウルアームズ」4月25日リリース



- 乱入式共闘システム×ベルトスクロール型無双アクションを融合させた次世代本格アクションRPG
- 400種以上ある装備品を自由にカスタマイズして最強戦士を目指す

新規タイトルの開発（1）

「追憶の青」開発進捗



- βテストに向けゲームバランスを調整中
- LINE社と協力したマーケティング・プランニングが進行中

※ 画像は開発中のものです

新規タイトルの開発（2）

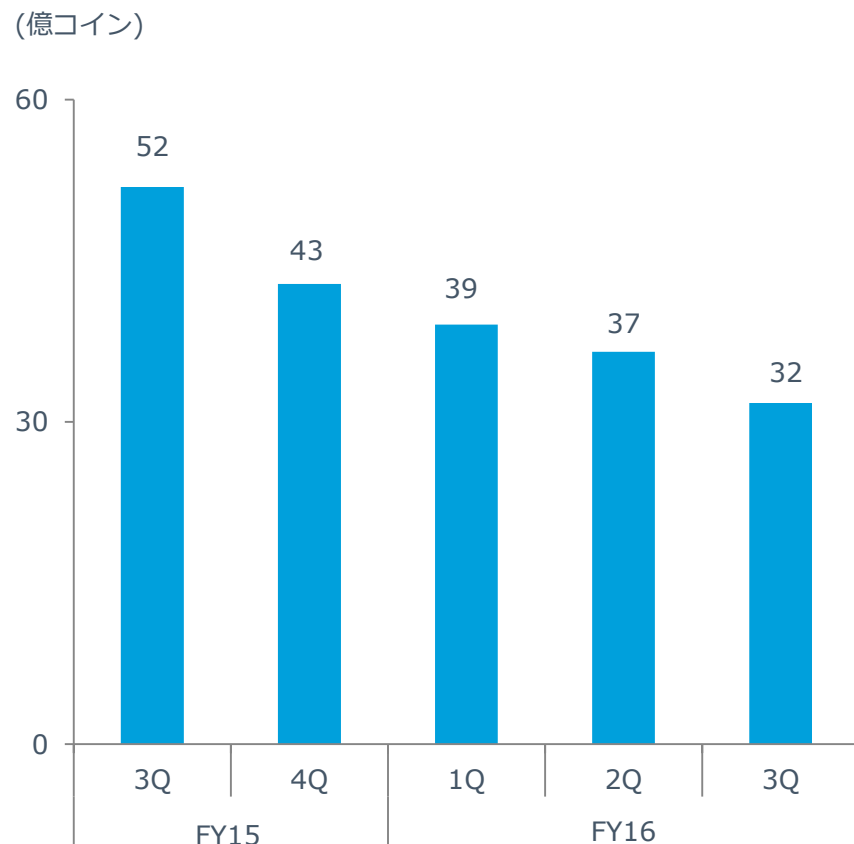
「激突！クラッシュファイト」開発進捗



- ポケラボが得意とするリアルタイム通信を強化した、最大6人で遊ぶ完全リアルタイム対戦型ゲーム
- βテストに向けたデバックやバランス調整が進行中

事業進捗

コイン消費の推移



Topics

- 「League of War: Mercenaries」
 - 3月31日グローバルリリース
 - 「Knights & Dragons」に続き欧州市場も開拓するタイトルとして期待
- 再成長に向け体制調整
 - 既存タイトル運営コストの適正化
 - 新規タイトルに向けた人材リソース強化

2. 事業概要：海外ネイティブゲーム

新規タイトルのリリース

「League of War: Mercenaries」 3月31日グローバルリリース

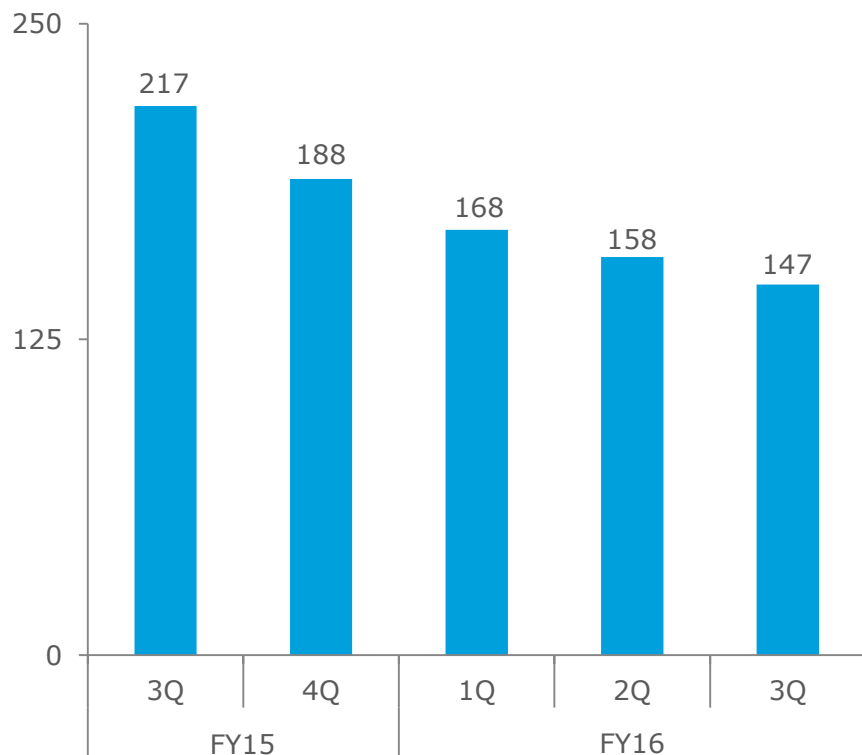


- MunkyFun社と協働開発した3Dアクションストラテジーゲーム
- 「App Store」及び「Google Play」の「おすすめ」枠に選出（北米版）

事業進捗

コイン消費の推移

(億コイン)



Topics

- funplex社：運営受託
 - 順調な立ち上がり
 - 想定を大きく上回る買取/受託が進捗
- ExPlay社：カスタマーエクスペリエンス
 - 培った顧客対応ノウハウを生かし、高品質なユーザー体験を提供

新規事業の取り組み(1)

数多くのタイトル運営で培った強みを生かして事業化

「ファンプレックス」順調

ゲーム運営事業



ゲーム運営事業の強み

- 高いコイン消費維持能力
 - ・ 内製タイトルの長期運用で培った、クロスプロモーションやIPコラボのノウハウを活用
- 低コスト/高品質の運用
 - ・ ベトナムのオフショア拠点を活用

「ExPlay」サービス開始

カスタマーエクスペリエンス事業



カスタマーエクスペリエンス事業の強み

- 高品質なお客さま対応ノウハウ
 - ・ お客さまの声を生かしたサービス改善提案力
 - ・ 顧客マインドを高める人材育成システム

2. 事業概要：ウェブゲーム

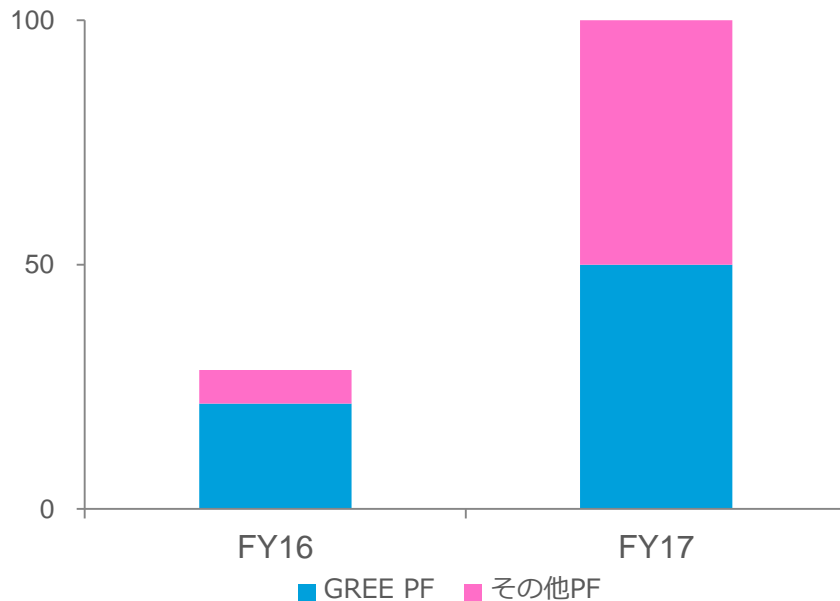
新規事業の取り組み(2)

成長が見込まれる市場において安定成長を実現する

ゲーム運営事業の成長見込み

想定を上回る買取/受託数

(億コイン)

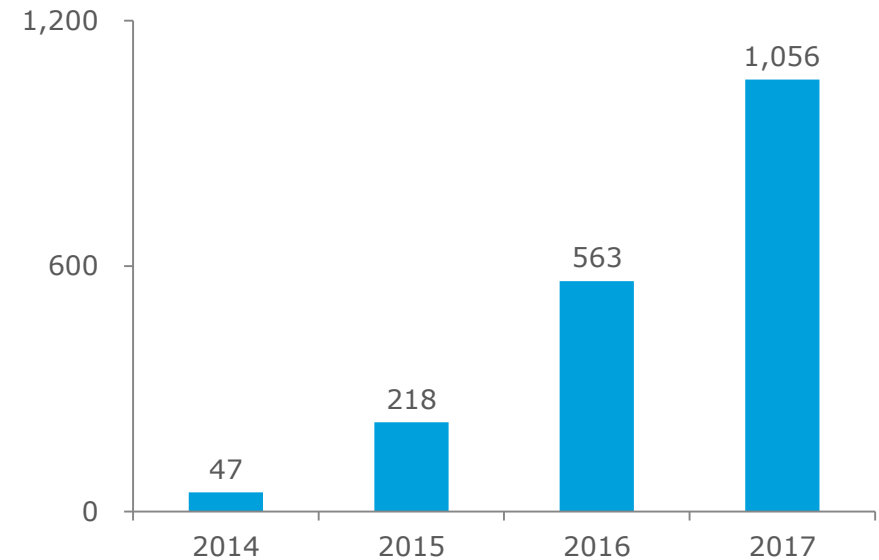


- ゲーム運営事業は複数案件が進行中
- FY17コイン消費100億も視野

ゲーム運営事業の市場規模

急拡大する運営市場

(億円)



出所：シード・プランニング<デジタルインファクト>

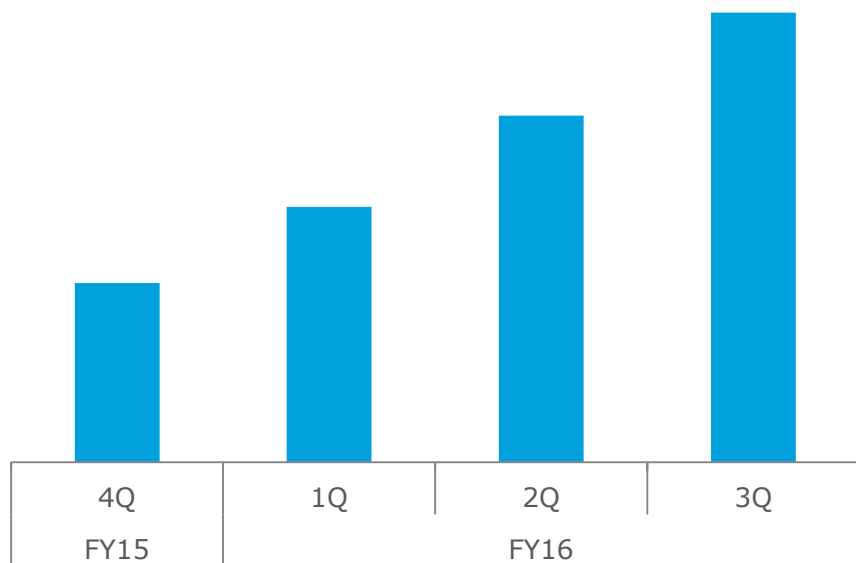
- 運営市場は来期も拡大の見込み
- 安定成長が見込まれる市場で事業の展開

※ GREE PF/その他 PFの構成は現時点における見込み

Topics

「リノコ」受注件数増加

受注件数が着実に成長



- 住まいPF事業でFY18に100億円規模を目指す
- 商材の拡大を通じ単価向上を図る

「LIMIA」新サービス開始

LIMIA 「マーケットプレイス」開始

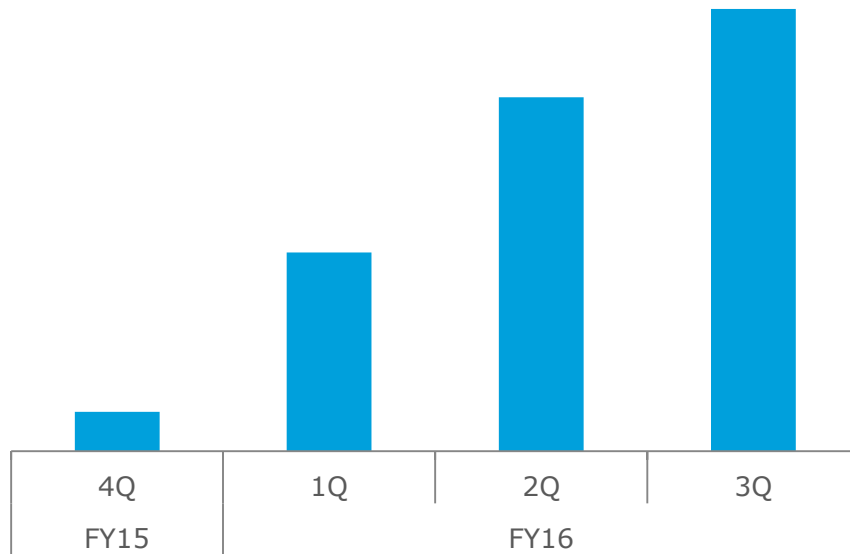


- 住まいの幅広いニーズをマッチング
- 「LIMIA」専門家登録数が2,500件突破

Topics

「Lespas」利用回数増加

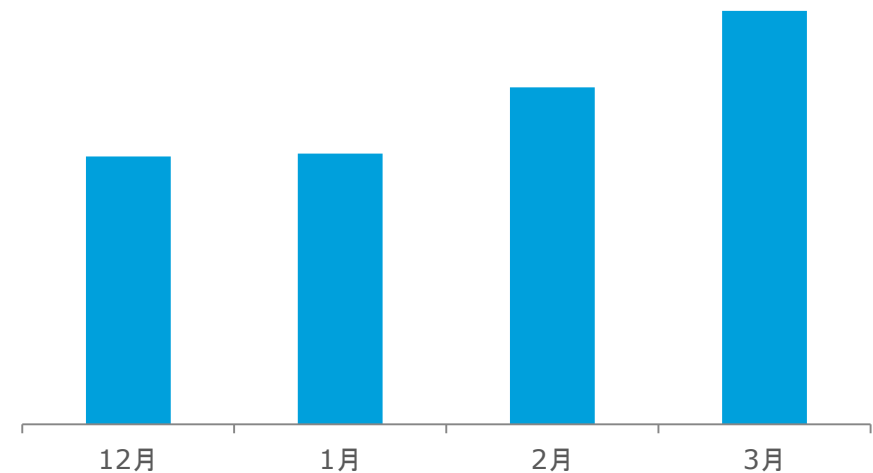
フィットネスレッスンの定額サービス



- 加盟店舗ネットワークは順調に拡大
- 新たな売上拡大施策を4Qに開始し、FY18に20億円規模の売上を目指す

「スマートシッター」利用回数増加

ベビーシッターサービス

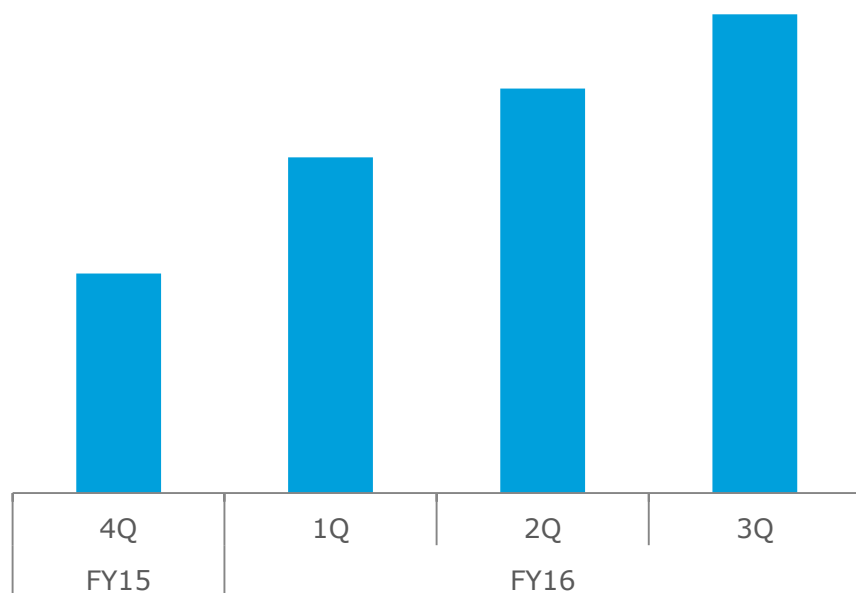


- 登録シッター数も順調に拡大し、月間の保育実施数も上昇

Topics

「AdColony」 売上が順調に成長

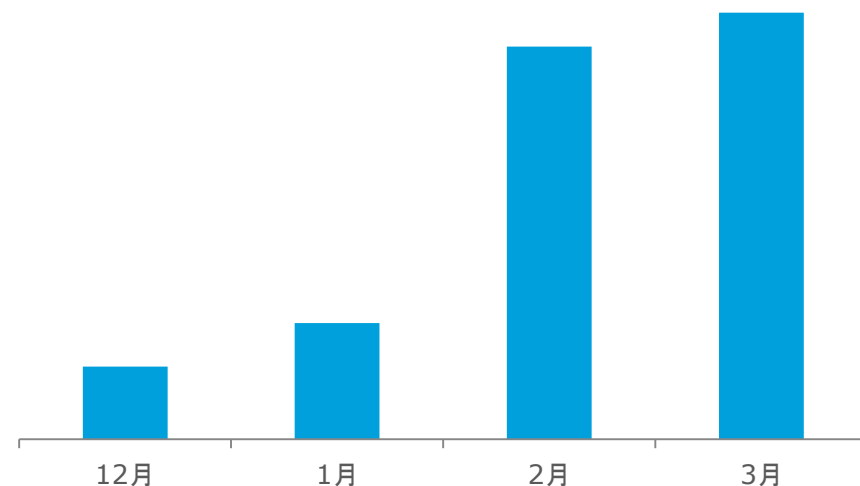
動画広告配信プラットフォーム



- 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

「WOOZ」 着実に売上成長

動画製作・キャスティングサービス

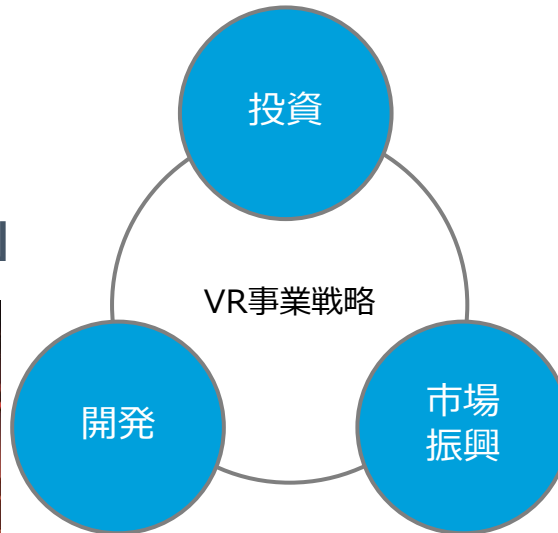


- 動画広告の製作から、出演者のキャスティング、配信・運用までを一貫して支援
- 販売社数が拡大

Topics

VRファンド設立 GVR Fund

北米のVR優良企業へ出資



「Tomb of the Golems」



国内デベロッパー初のグローバル配信

Japan VR Summit開催



第1回、5月10日開催

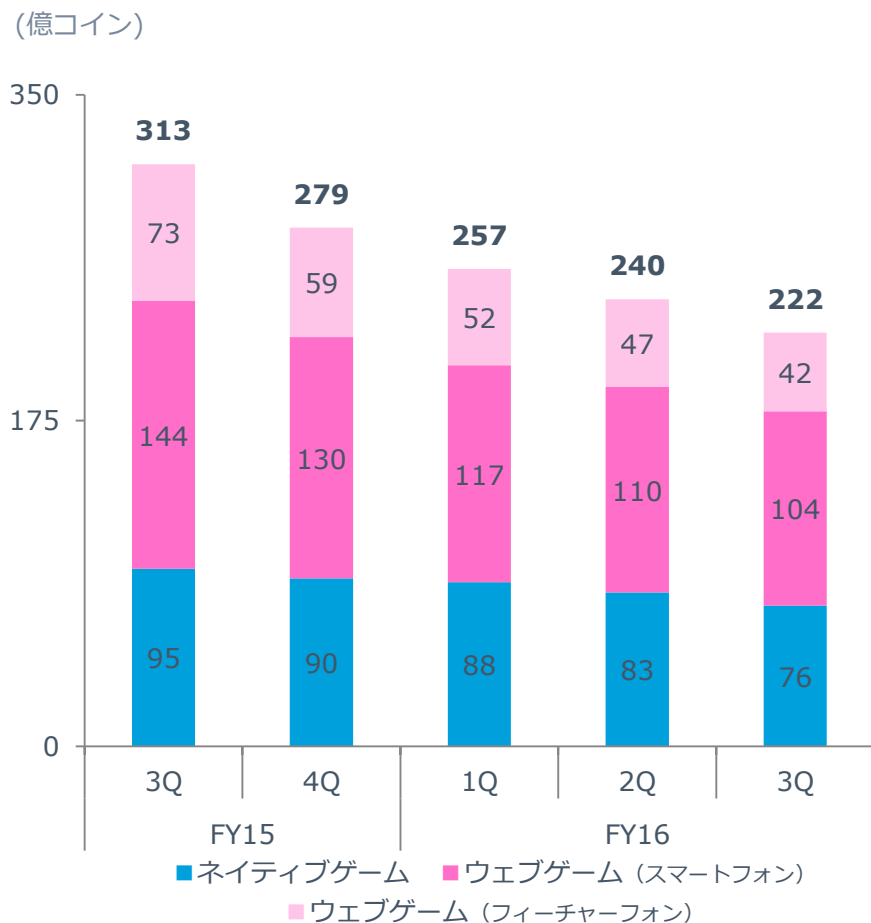
1. 連結決算概要

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)

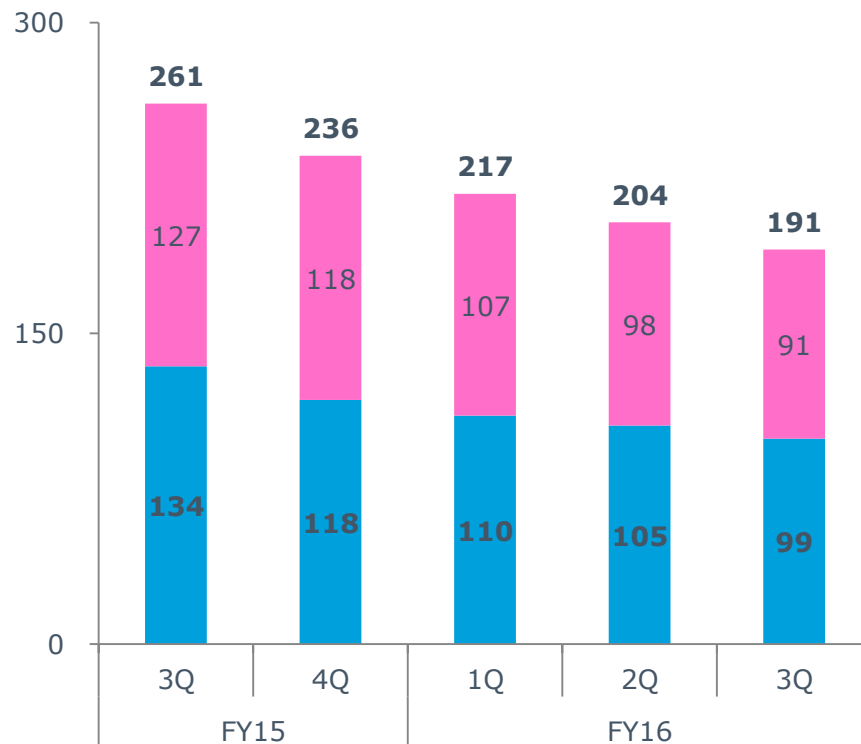
海外マーケット

(MM USD)



国内マーケット

(億コイン)



※ 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

3Q 費用構成

(百万円)

		FY16 3Q	QoQ	YoY	FY16 2Q	FY15 3Q
	賃借料	720	△ 126	△ 199	846	919
	人件費	2,217	△ 64	△ 809	2,280	3,025
	その他	1,274	△ 244	△ 909	1,517	2,183
	売上原価合計	4,210	△ 433	△ 1,917	4,643	6,127
	広告宣伝費	1,088	△ 526	△ 958	1,614	2,046
	支払手数料	3,311	△ 320	△ 939	3,631	4,250
	人件費	1,837	112	△ 22	1,725	1,860
	その他	2,728	213	△ 67	2,515	2,795
	販管費合計	8,964	△ 520	△ 1,987	9,484	10,950
	費用合計	13,174	△ 954	△ 3,904	14,128	17,078

3Q 貸借対照表

(億円)

	FY16	QoQ	YoY
	3Q		
流動資産合計	887.5	▲ 18.9	▲ 95.5
固定資産合計	220.6	6.2	▲ 152.9
資産合計	1,108.1	▲ 12.7	▲ 248.4
流動負債合計	102.9	▲ 36.9	▲ 158.0
固定負債合計	6.3	▲ 0.5	▲ 13.4
負債合計	109.2	▲ 37.4	▲ 171.4
純資産合計	998.9	24.7	▲ 77.0

FY16	FY15
2Q	3Q
906.4	983.0
214.3	373.5
1,120.7	1,356.5
139.7	260.9
6.8	19.7
146.6	280.6
974.2	1,075.9

現金及び預金	773.6	4.3	27.2
－)有利子負債	-	-	▲ 42.7
ネット資金	773.6	4.3	69.9

769.3	746.4
-	42.7
769.3	703.7

のれん	13.5	▲ 1.3	▲ 127.4
タイトル関連資産	0.5	▲ 0.9	▲ 4.2

14.8	140.9
1.4	4.7

グループ従業員数の内訳

(名)

	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	-	857
ネイティブゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(460)
ウェブゲーム事業	-	(234)
ゲーム共通部門	-	(155)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International (米国) 等	222
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	226
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	145
本社開発共通部門	-	74
合計	-	1,516

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2016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。