



グリー株式会社

2017年6月期第2四半期 決算説明会

2017年2月2日

決算概要

- **売上高153億円、営業利益15億円と前四半期比で4年ぶりの増収**
 - 売上高がネイティブゲームの貢献により伸長
 - 「DragonSoul」取得に伴い償却負担増加、成長を見込み広告宣伝費投下

事業概要

- **下期リリースに向けたネイティブゲームの開発が進行**
 - 国内は「消滅都市2」大規模アップデートし2倍成長、新規タイトル開発を進行
 - 海外は「DragonSoul」が好調推移、新規タイトル開発を進行
 - ゲーム運営事業が成長、前四半期比での取扱高増加が継続
- **新領域事業は動画領域とVR事業を強化**
 - 動画領域は取組強化を通じて売上拡大
 - VR事業はアミューズメント施設向けゲームを提供開始

3Q 業績予想

- **売上高153億円、営業利益12億円**
 - 売上高は前四半期比横ばいで設定
 - 新規タイトルの立ち上げと成長に取り組み増収確保を目指す

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153億円、営業利益15億円

(億円)

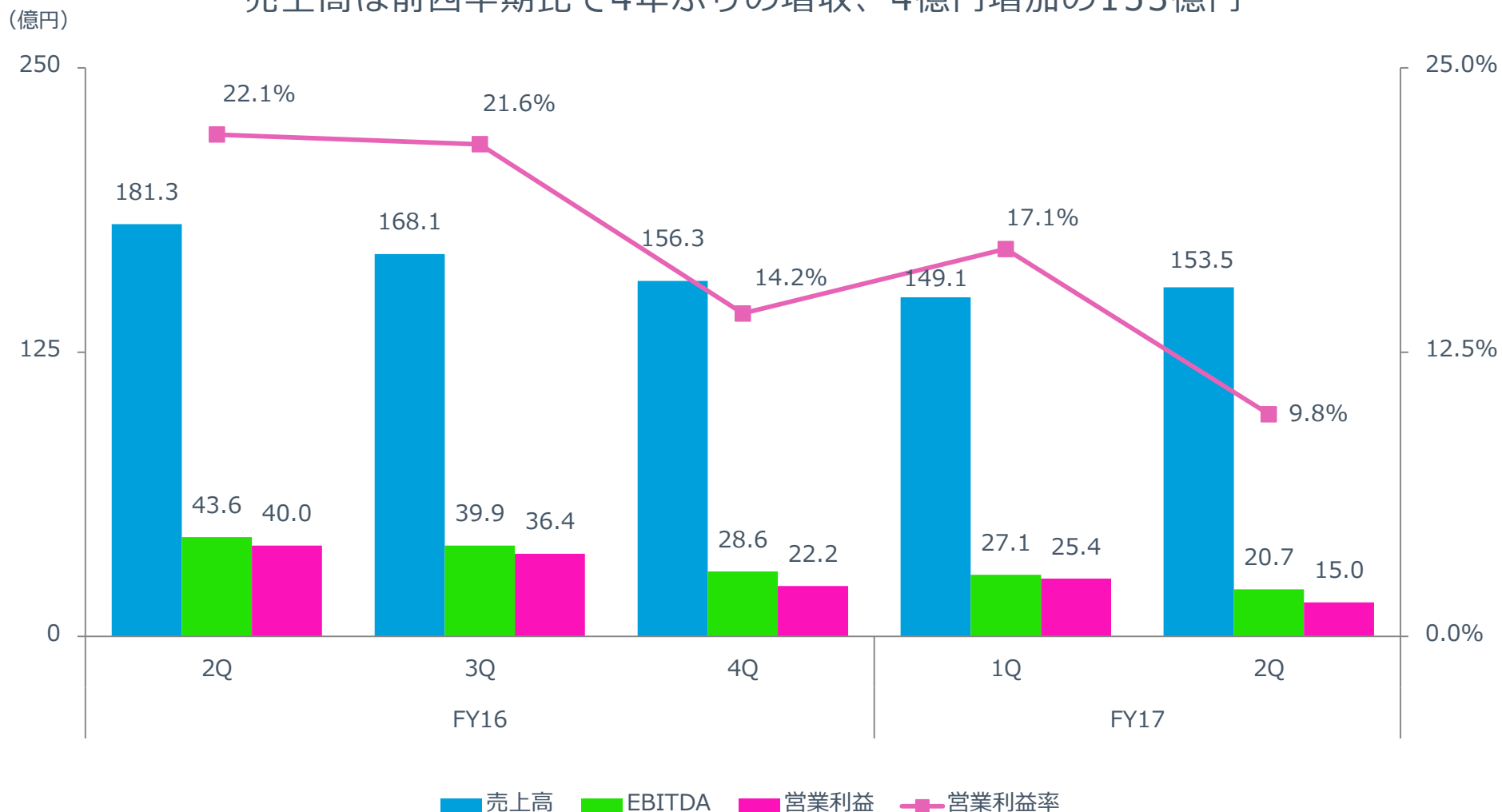
	FY17 2Q			FY17 1Q	FY16 2Q
		QoQ	YoY		
売上高	153.5	4.4	▲27.8	149.1	181.3
EBITDA	20.7	▲6.4	▲22.9	27.1	43.6
営業利益	15.0	▲10.4	▲25.0	25.4	40.0
経常利益	37.6	11.9	▲7.5	25.7	45.1
当期純利益	18.8	▲89.4	▲6.6	108.2	25.4

※ FY17 2Q売上高の内訳：有料課金収入139.2億円、その他広告メディア収入14.3億円

※ 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

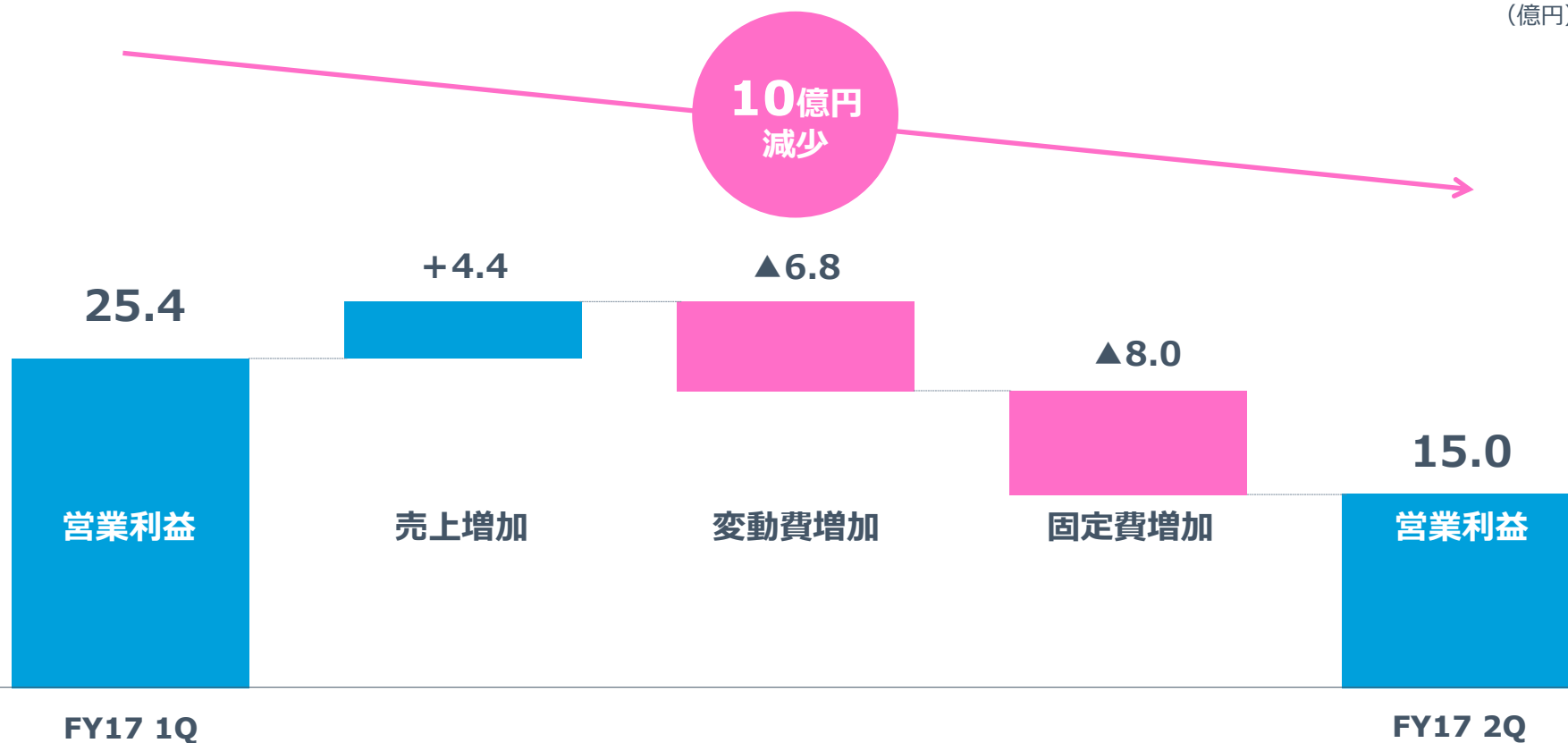
売上高は前四半期比で4年ぶりの増収、4億円増加の153億円



営業利益分析

広告宣伝費の先行投資、タイトル取得に伴う償却費負担等により営業利益は10億円減少

(億円)



2Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、15億円増加の138億円

(億円)

	FY17	QoQ	YoY	増減要因 (QoQ)	FY17	FY16
	2Q				1Q	2Q
広告宣伝費	10.6	4.3	Δ5.5	有カタイトルへの広告宣伝費投下	6.3	16.1
支払手数料等	36.2	2.0	Δ0.2	売上増に伴う増加	34.1	36.3
その他	4.9	0.5	0.6	-	4.4	4.3
変動費合計	51.7	6.8	Δ5.0		44.9	56.7
人件費	38.4	0.6	Δ1.7	連結従業員数：1Q末 1,422人 → 2Q末 1,413人	37.7	40.1
賃借料	7.6	1.0	Δ0.8	1Qタイトルリリースに伴う増加	6.6	8.5
減価償却費	3.8	2.5	1.5	タイトル取得に伴う増加	1.3	2.4
のれん償却額	1.9	1.6	0.6	タイトル取得に伴う増加	0.3	1.2
その他	35.1	2.3	2.7	外注費の増加	32.8	32.4
固定費合計	86.8	8.0	2.2		78.8	84.5
費用合計	138.5	14.9	Δ2.8		123.6	141.3

3Q 業績予想

売上高153億円、営業利益12億円を計画

(億円)

	FY17 2Q	FY17 3Q	差異
	実績	予想	
売上高	153	153	0
営業利益	15	12	▲3
経常利益	38	12	▲26
当期純利益	19	3	▲16

■ トップライン

- 売上高は前四半期比で横ばいで設定
- 新規タイトルの立ち上げと成長に取り組み増収確保を目指す

■ コスト

- 下期における新規タイトルリリースに伴う固定費の増加を想定

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

2Q 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"> 下期リリースに向けたネイティブゲームの開発が進行
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"> 新規リリースに向け最終仕込み、「ららマジ」1月リリース 開発中タイトルの確実な下期リリースに向け開発に注力
		海外	タイトル開発に集中	<ul style="list-style-type: none"> 「DragonSoul」を10月に取得し、トップライン反転 開発中タイトルの確実な下期リリースに向け開発に注力
	運営事業	継続的な利益創出	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム運営事業でネイティブゲーム運営開始 	
新領域事業			事業拡大に向け 投資継続	<ul style="list-style-type: none"> 動画領域は取組強化を通じて売上拡大 VR事業は「VR PARK TOKYO」へ2機種提供開始
コスト・投資			コスト コントロール	<ul style="list-style-type: none"> コストコントロールは継続しつつ、注力する領域へ費用投下

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

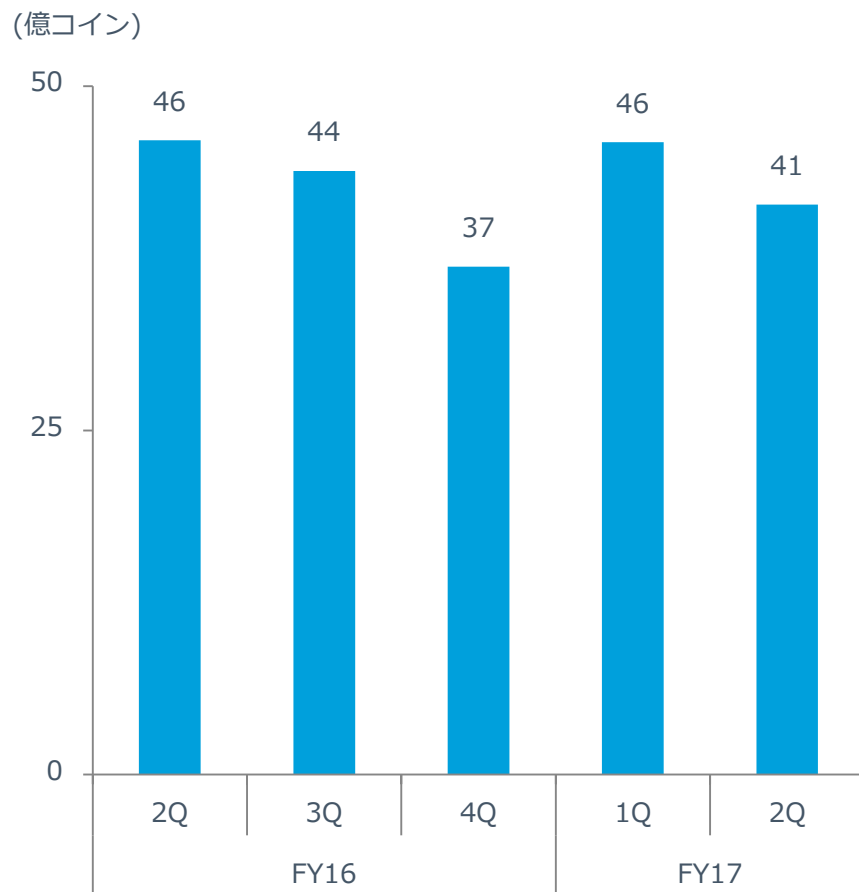
新たに4本が加わり、計10本の開発が進行中

	FY17		FY18以降
	リリース済	下期	
自社IP	1本	3本 (3)	0本 (0)
他社IP	1本	4本 (3)	3本 (0)

※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

事業進捗

コイン消費の推移



Topics

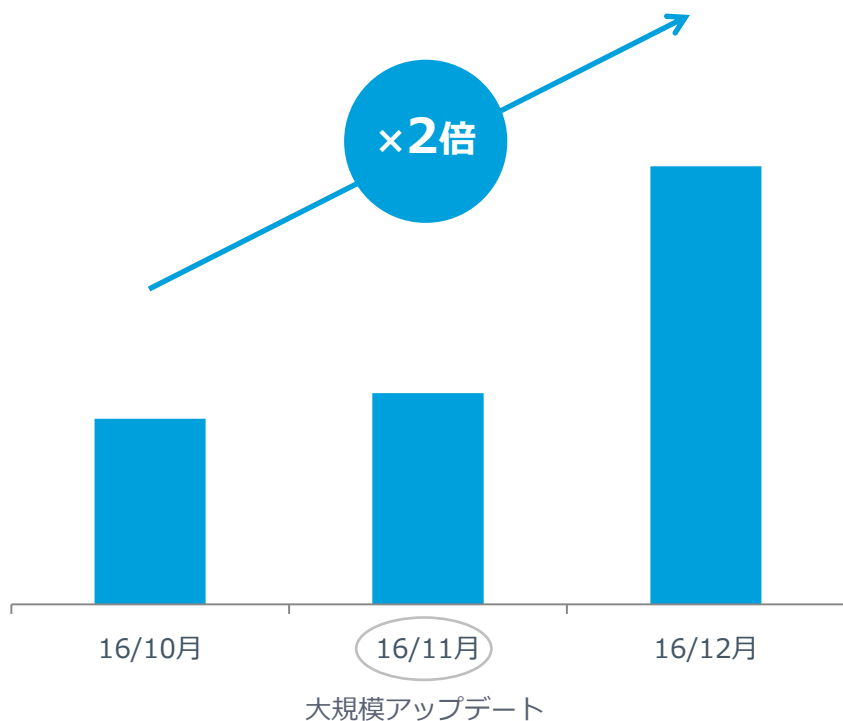
- 「消滅都市2」大規模アップデート公開
 - 累計800万ダウンロード達成
 - ユーザー数、コイン消費共に2倍以上増加
- 「ららマジ」リリース
 - 1月配信開始
 - 堅調な立ち上がり、プロモーション本格化
- 株式会社フォワードワークス※との協業発表
 - プレイステーション®の名作RPG「WILD ARMS」のスマートフォン向け新作を共同開発

既存タイトル



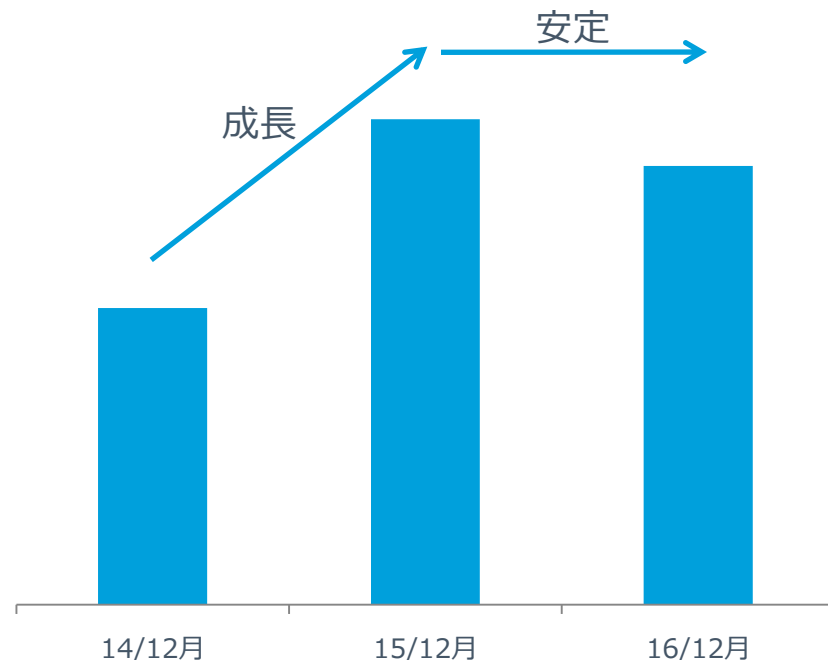
大規模アップデートで再成長

コイン消費が2倍に成長



長期安定運営を継続

3年目突入もコイン消費維持



新規タイトル

「ららマジ」



- 1月25日に配信開始し堅調な立ち上がり、プロモーションを本格化
- 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」

開発中タイトル

「アナザーエデン 時空を超える猫」



- 加藤正人、光田康典をはじめ豪華スタッフが集結する時代を超えた冒険RPG
- 今春リリース予定

※ 画像は開発中のものです

開発中タイトル

「武器よさらば」



- “なぎ倒す”爽快感を追求した3DアクションRPG
- 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

開発中タイトル

「戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED」

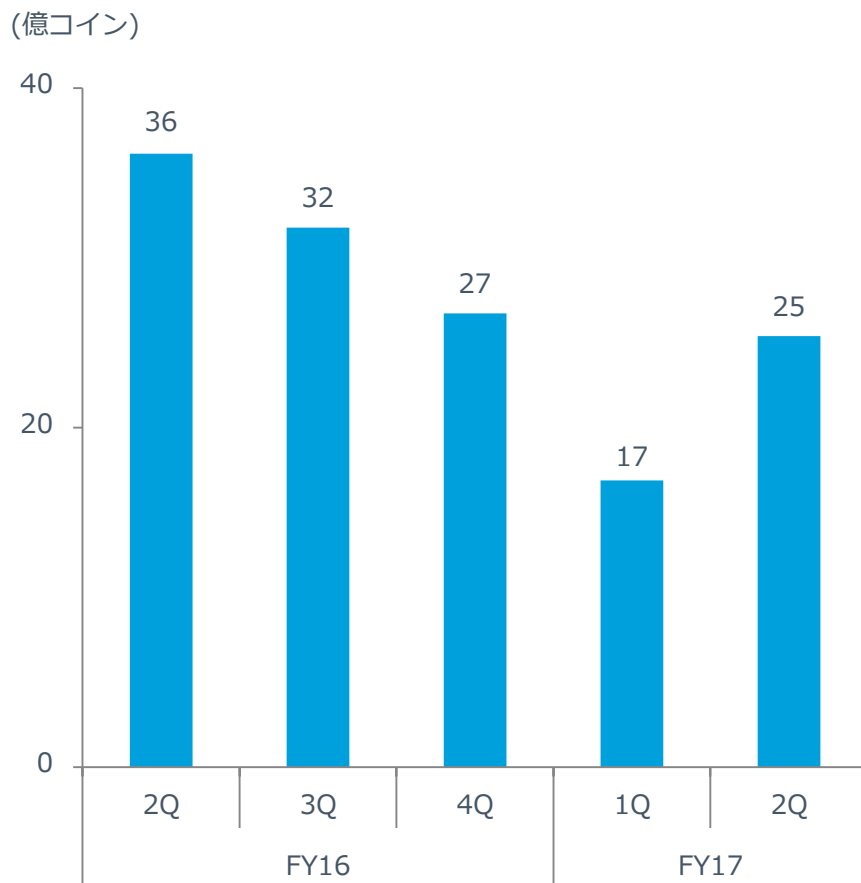


- ブシロードとポケラボによる共同開発、事前登録受付中
- アニメ「戦姫絶唱シンフォギア」シリーズの世界を忠実に再現したシンフォニックバトルRPG

※ 画像は開発中のものです

事業進捗

コイン消費の推移

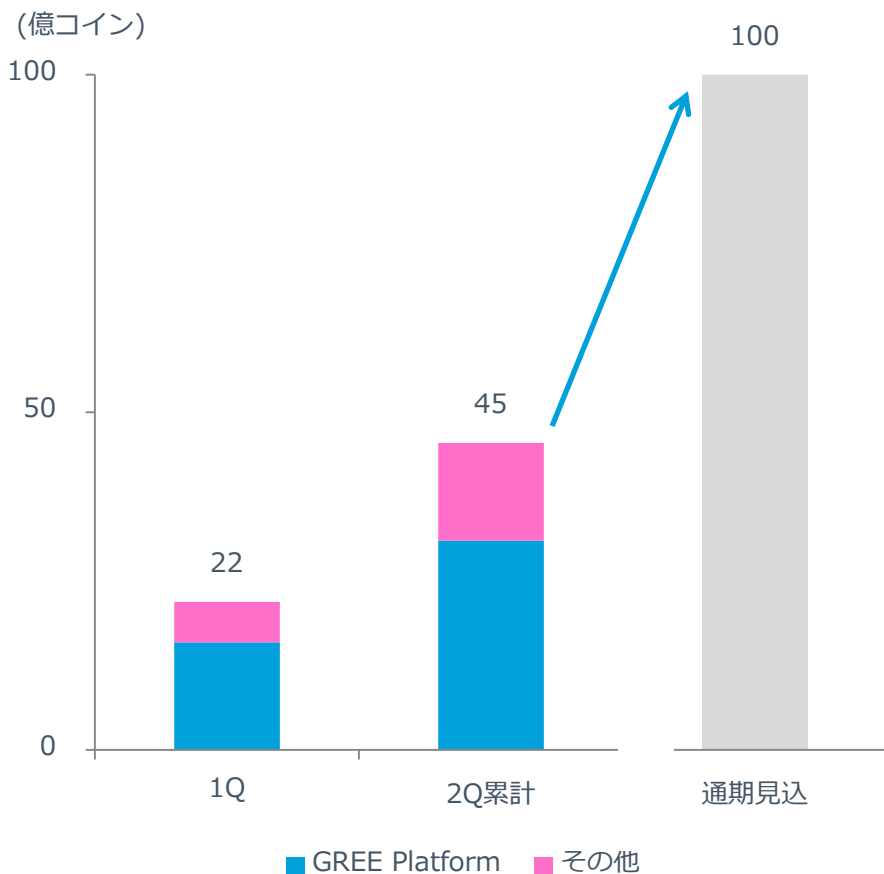


Topics

- 「DragonSoul」 好調推移
 - 10月に取得
- 新規3D自社IPゲームの開発が進行
 - 下期リリース予定

事業進捗

コイン消費の推移



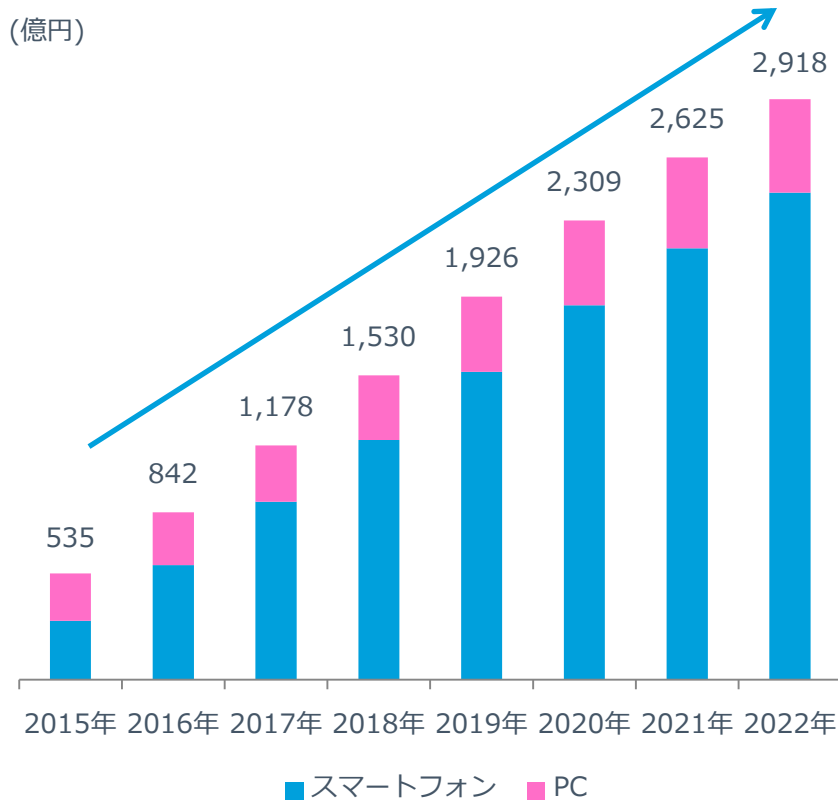
Topics

- ネイティブゲームの運営開始
 - ・「NARUTO -ナルト- 忍コレクション 疾風乱舞」
 - 11月より運営開始
 - ・「ぐるぐる召喚マジカルギア」
 - 11月より運営開始
- FY17通期で100億コイン達成見込み

動画領域の市場環境

動画広告市場は拡大見込み

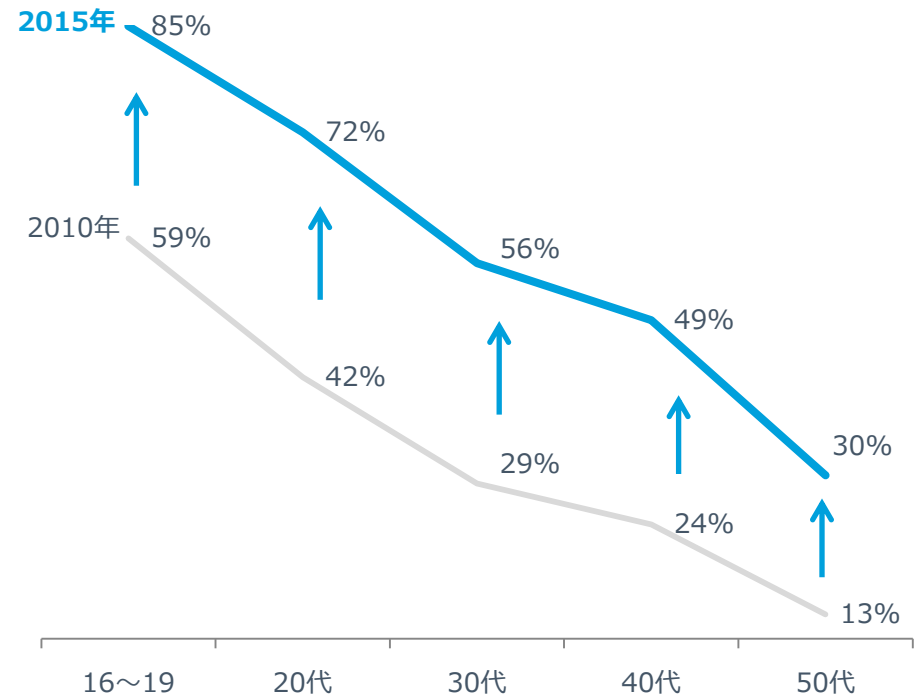
2020年には2,000億円規模へ



※出典：株式会社サイバーエージェント「国内動画広告の市場調査」を元に作成(Copyright © CyberAgent, Inc. All Rights Reserved.)

ユーザーの動画視聴が定着化

全世代で動画視聴率が大幅上昇

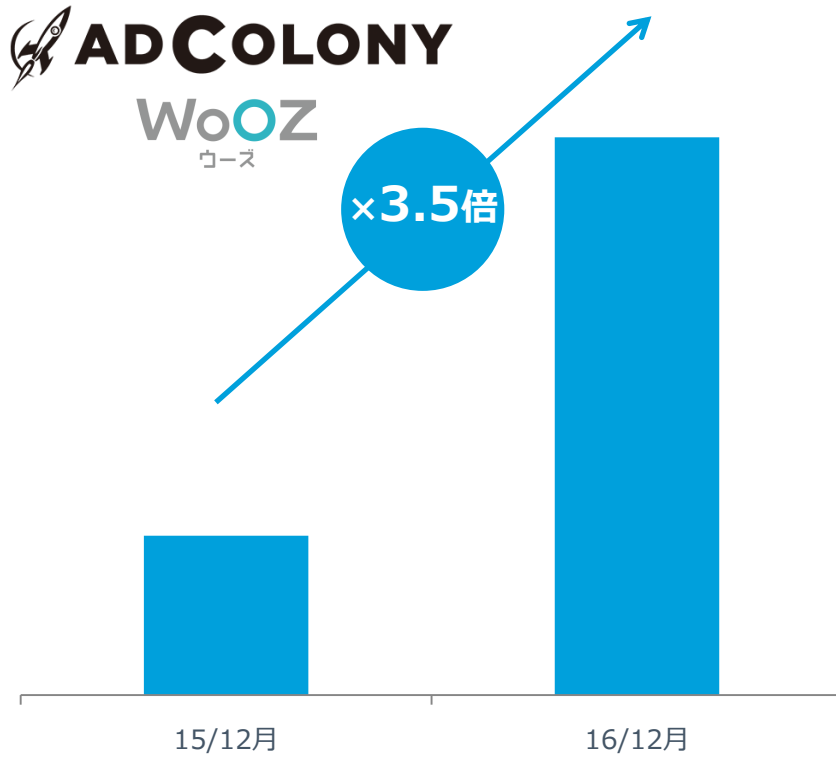


※出典：『放送研究と調査』2016年1月号, p.35, NHK放送文化研究所を元に作成「動画視聴頻度」より週1回以上視聴する人の割合

動画領域の取組

動画領域の売上拡大

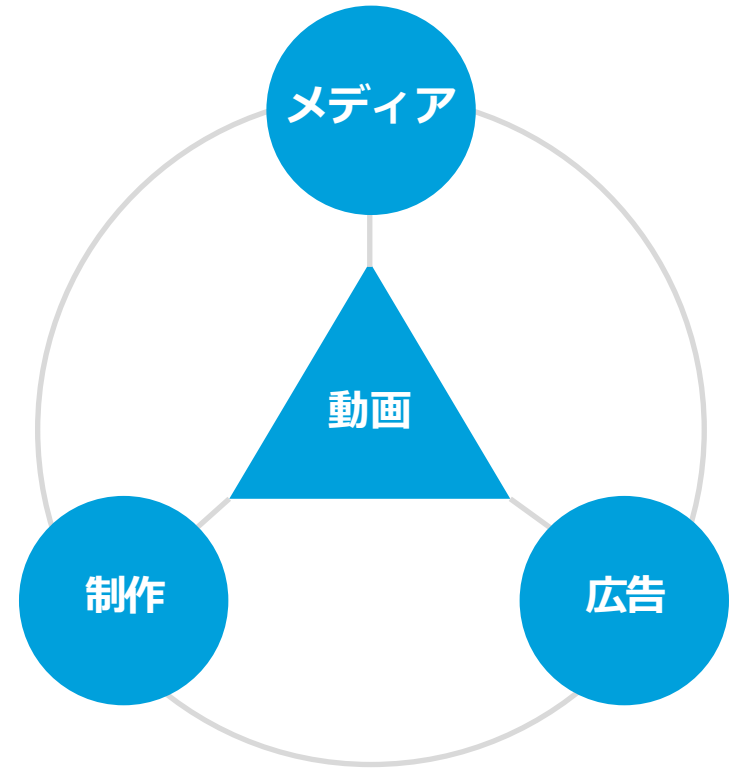
月次売上が前年同月比で大きく成長



※ グリーグループの動画領域売上合計

動画領域の取組

事業展開を加速



2. 事業概要：新領域事業

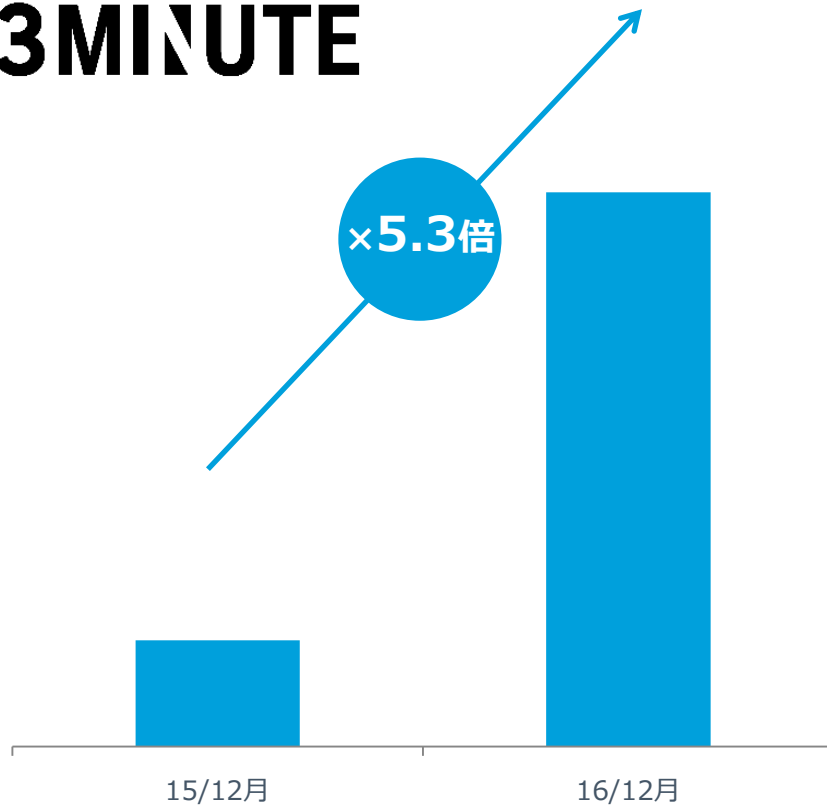
3ミニッツのグループ化

2月にグループ化、動画領域の成長を加速

急速な売上成長

設立2年で事業規模拡大

3MINUTE



累計利用
200万人

ファッション動画メディア
「MINE BY 3M」を運営

月間
延べリーチ※
7,500万

国内最大級の
インフルエンサーネットワーク

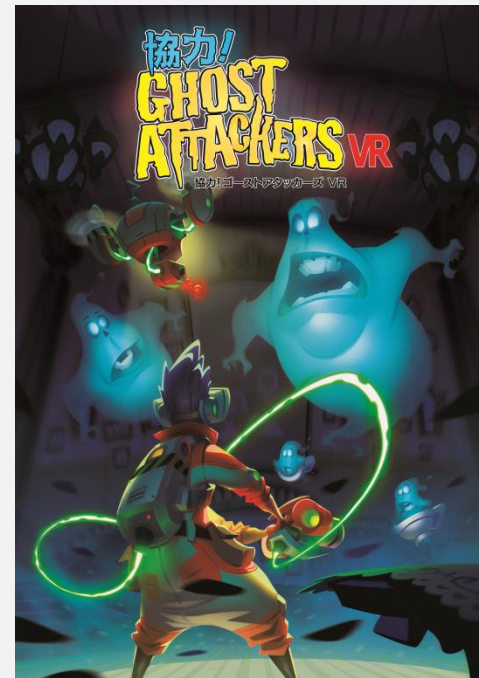
月間再生
1億回

オリジナル動画コンテンツ
制作

※ SNSへの分散配信含む

VR事業

アドアーズ×グリー共同開発アトラクション提供開始



- 12月16日、渋谷にVRアミューズメント施設「VR PARK TOKYO」オープン
- 全7機種のうち2機種をGREE VR Studioが開発

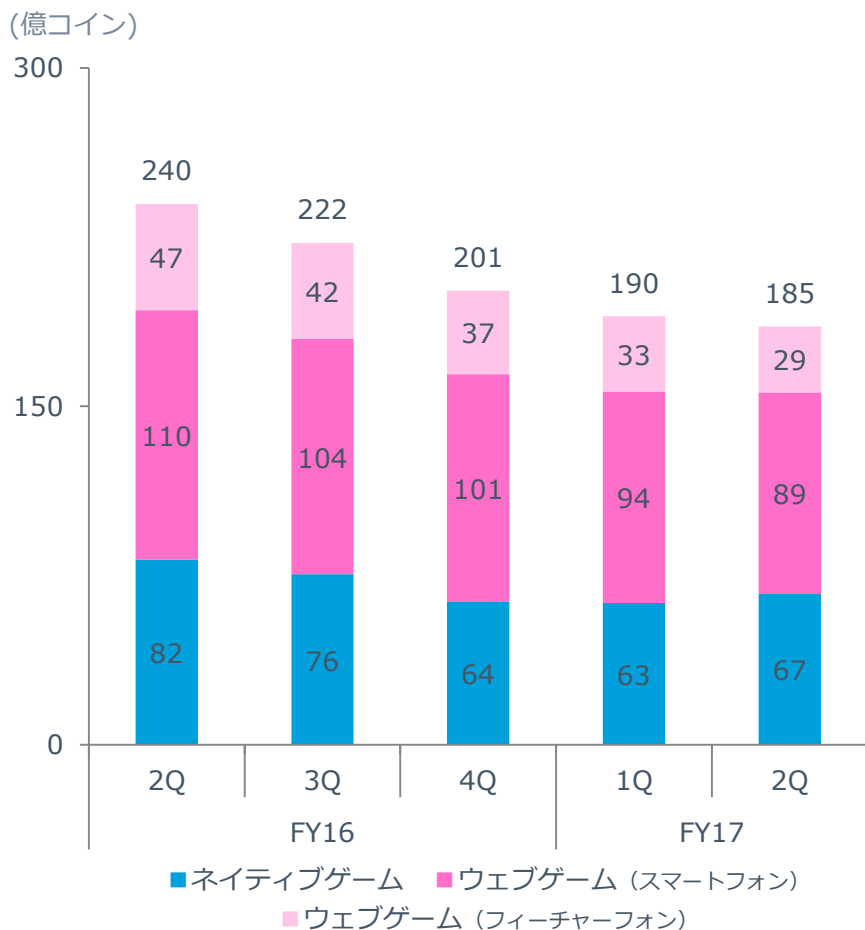
1. 連結決算概要

2. 事業概要

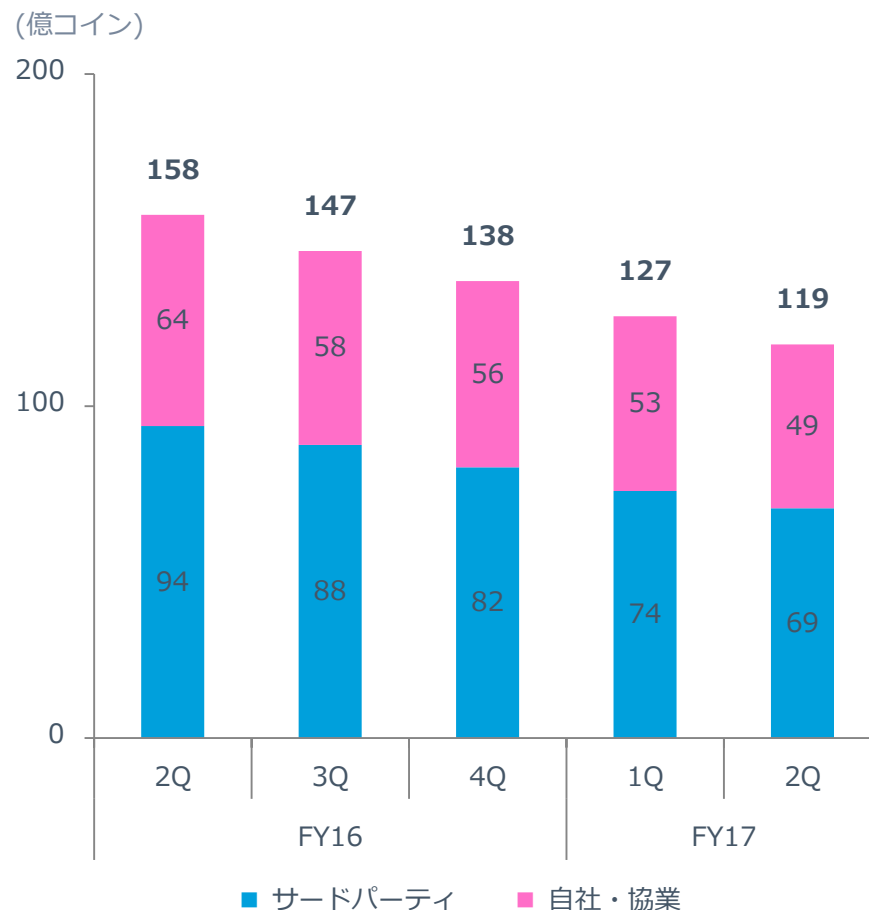
3. 参考資料

コイン消費の状況 (1)

全体コイン消費



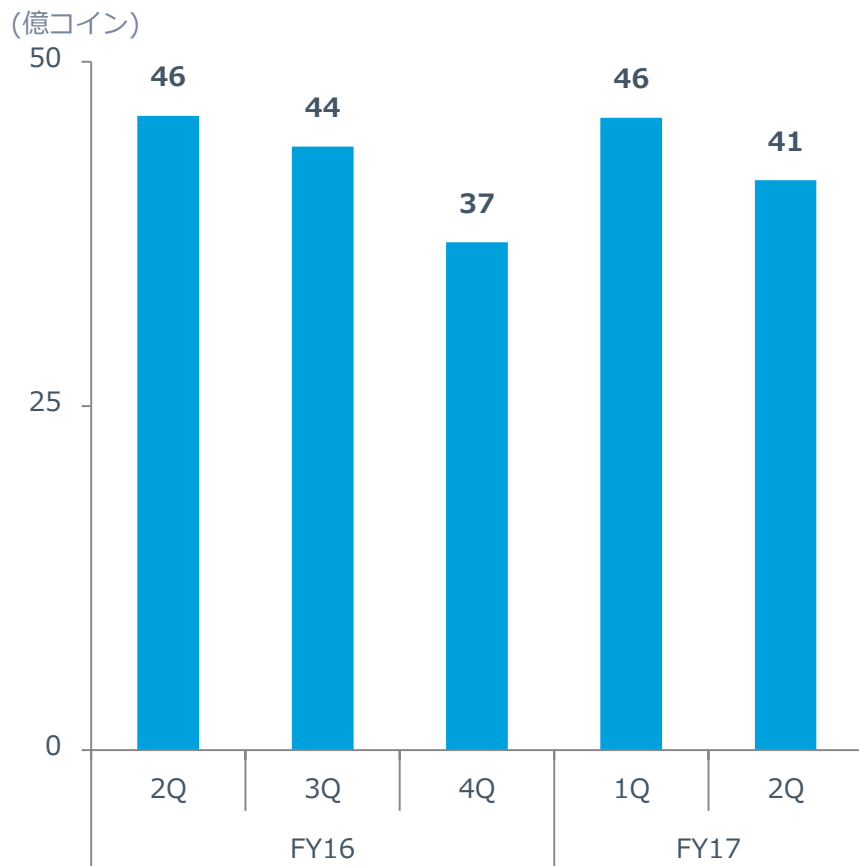
ウェブゲーム



※ 「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)

国内ネイティブ



海外ネイティブ

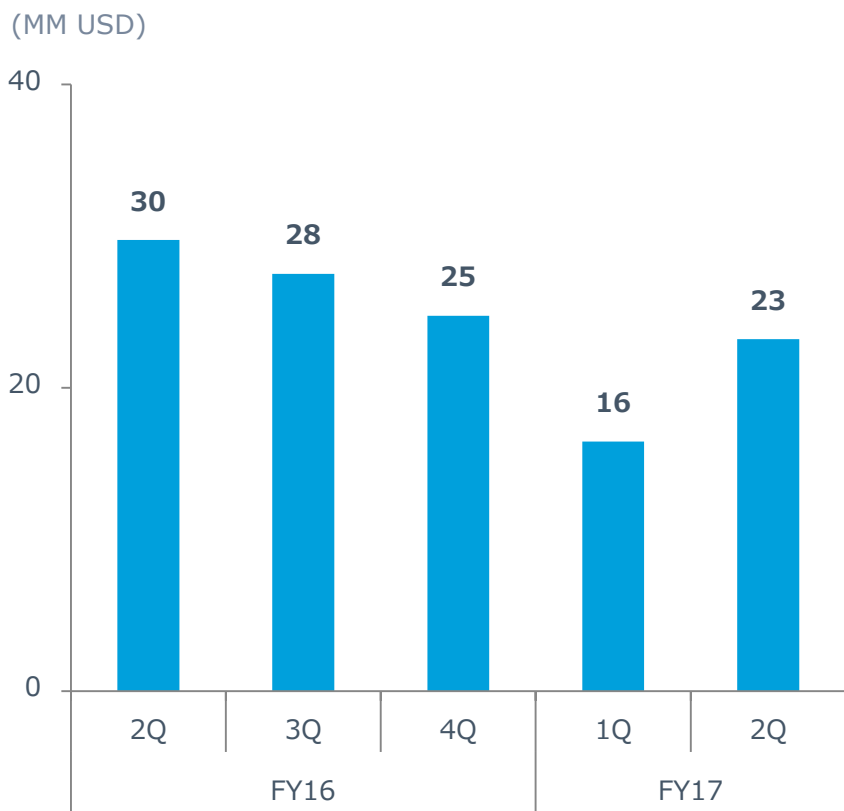


・FY17 1Qは一部タイトル売却により一時的にコイン消費減少

※ 国内/海外は開発エリアによる分類

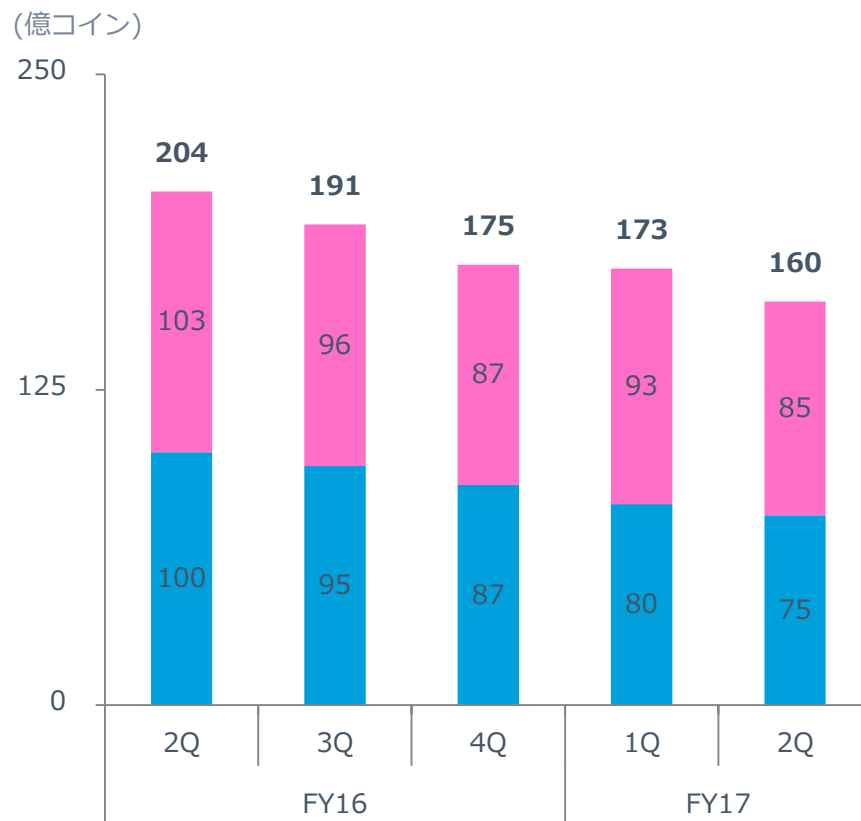
コイン消費の状況 (3)

海外タイトル



・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

国内タイトル



■ サードパーティ ■ 自社・協業

※ 国内/海外は開発エリアによる分類

※ 「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
 ※一部タイトルの区分を変更

2Q 費用構成

(百万円)

	FY17	QoQ	YoY	FY17	FY16
	2Q			1Q	2Q
賃借料	762	102	△83	660	846
人件費	2,119	△12	△162	2,130	2,280
その他	2,132	338	614	1,794	1,517
売上原価合計	5,013	429	369	4,584	4,643
広告宣伝費	1,065	434	△549	631	1,614
支払手数料	3,080	184	△550	2,897	3,631
人件費	1,714	71	△11	1,644	1,725
その他	2,977	370	462	2,607	2,515
販管費合計	8,836	1,058	△648	7,778	9,484
費用合計	13,848	1,487	△279	12,362	14,128

2Q 貸借対照表

(億円)

	FY17	QoQ	YoY
	2Q		
流動資産合計	1,011.3	▲27.8	104.9
固定資産合計	252.7	81.1	38.4
資産合計	1,264.1	53.3	143.3
流動負債合計	137.9	23.6	▲1.8
固定負債合計	14.5	10.8	7.7
負債合計	152.4	34.3	5.8
純資産合計	1,111.7	19.0	137.5

現金及び預金	821.9	5.5	52.6
－)有利子負債	-	-	-
ネット資金	821.9	5.5	52.6

のれん	21.8	19.2	7.0
-----	-------------	------	-----

FY17	FY16
1Q	2Q
1,039.1	906.4
171.7	214.3
1,210.8	1,120.7
114.3	139.7
3.7	6.8
118.0	146.6
1,092.7	974.2

816.4	769.3
-	-
816.4	769.3

2.6	14.8
-----	------

新領域事業のサービス

住まいPF事業



広告メディア事業



ヘルスケアPF事業



VR事業

GVR Fund



GREE VR Studio



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
国内ゲーム事業	-	834
ネイティブゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(421)
ウェブゲーム事業	ファンプレックス	(253)
ゲーム共通部門	ExPlay	(160)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International Entertainment, Inc. (米国) 等	216
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	200
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	139
本社開発共通部門	-	71
合計	-	1,460

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2016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。