



GREE株式会社

2017年6月期第3四半期 決算説明会

2017年4月27日

決算概要

- **売上高159億円、営業利益15億円と前四半期比で増収増益**
 - 売上高が国内ネイティブゲームの貢献により成長

事業概要

- **3Q 2本リリース、4Qリリースラッシュに向け開発が進行**
 - 3Qに自社IPタイトル2本をリリースし、立ち上がり好調
 - 4Qリリース予定4本のうち1本リリース済み、立ち上がり好調
 - FY18以降リリース予定の新規タイトルを複数立ち上げ
- **成長著しい動画領域にフォーカス**
 - 動画を主軸に広告・メディア事業に注力
 - グループ入りした3ミニッツの単月売上が過去最高を計上

4Q 業績予想

- **売上高159億円、営業利益14億円**
 - 売上高は前四半期比で横ばいに設定
 - 新規タイトルの立ち上げと成長により引き続き増収確保を目指す

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

3Q 決算概要

売上高159億円、営業利益15億円

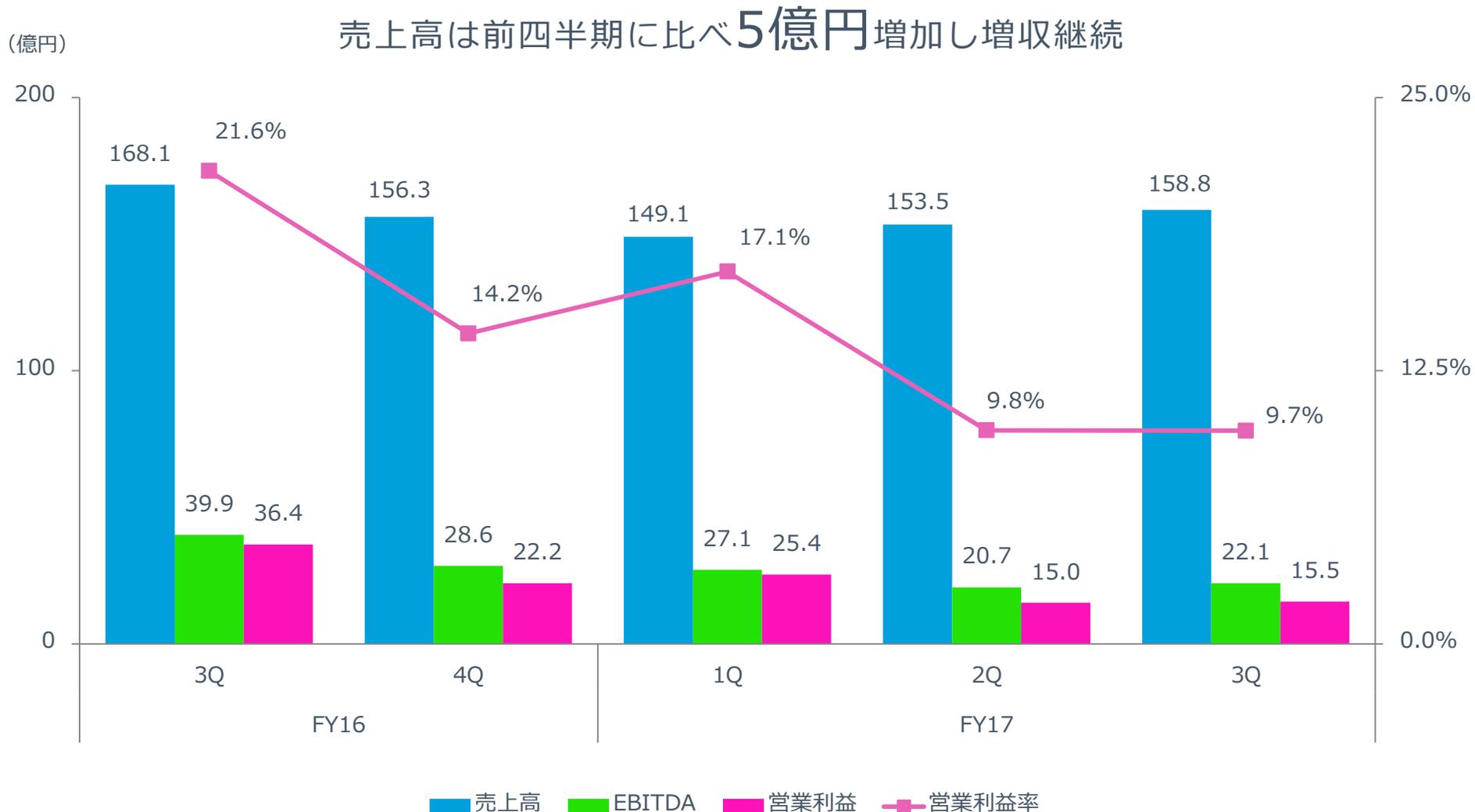
(億円)

	FY17 3Q			FY17 2Q	FY16 3Q
		QoQ	YoY		
売上高	158.8	5.3	▲9.3	153.5	168.1
EBITDA	22.1	1.4	▲17.7	20.7	39.9
営業利益	15.5	0.5	▲20.9	15.0	36.4
経常利益	8.5	▲29.1	▲17.2	37.6	25.8
当期純利益	15.6	▲3.2	1.3	18.8	14.3

※ FY17 3Q売上高の内訳：有料課金収入143.7億円、その他広告メディア収入15.1億円

※ EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

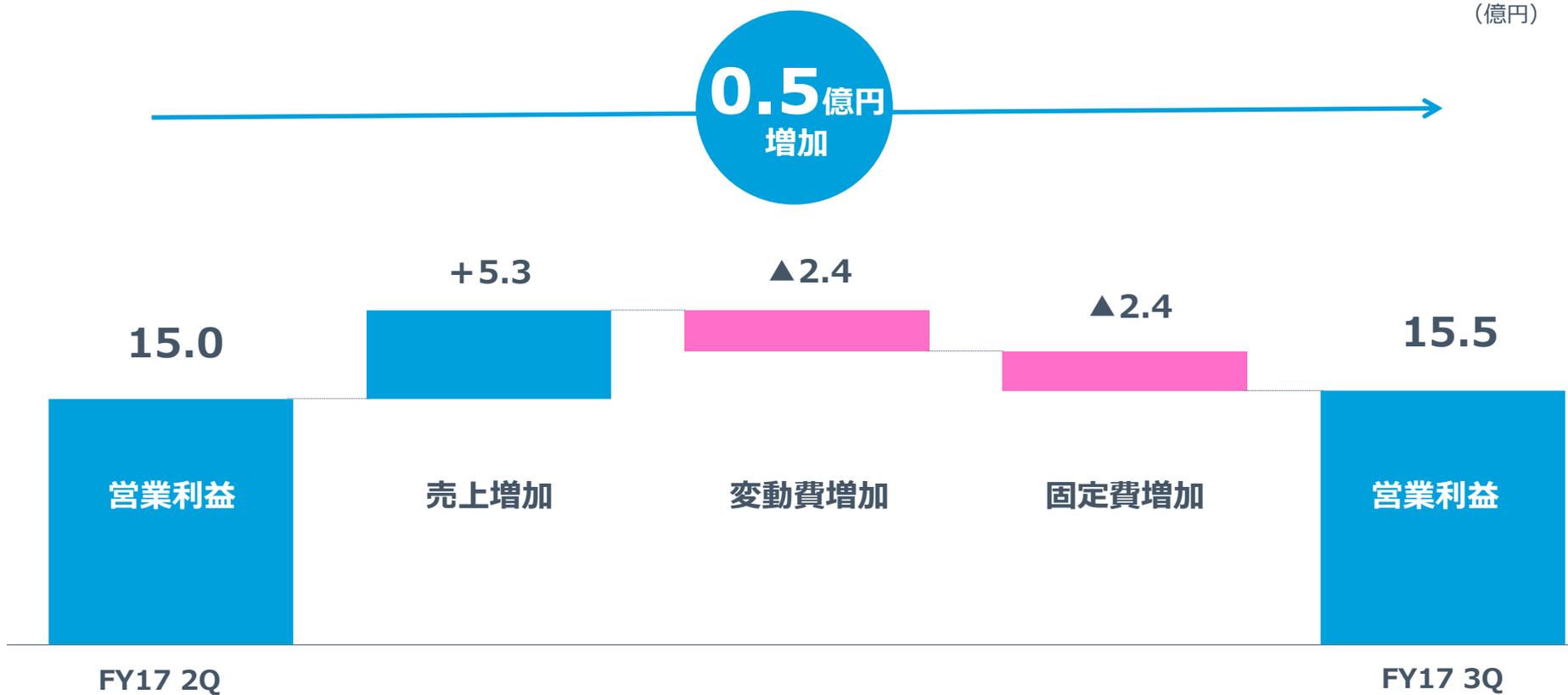
売上高・EBITDA・営業利益の推移



営業利益分析

売上増加により営業利益が0.5億円増加

(億円)



3Q 費用構成

固定費は3ミニッツのグループ入り等により、前四半期に比べ**2億円**増加の**89億円**

(億円)

	FY17	QoQ	YoY	増減要因 (QoQ)	FY17	FY16
	3Q				2Q	3Q
広告宣伝費	8.8	△1.8	△2.1	効率的投下により減少 (売上比: 2Q 6.9% → 3Q 5.5%)	10.6	10.9
支払手数料等	40.4	4.3	7.3	売上増に伴う増加	36.2	33.1
その他	4.9	-	1.0	-	4.9	3.9
変動費合計	54.1	2.4	6.2		51.7	47.9
人件費	37.9	△0.5	△2.6	連結従業員数: 2Q末 1,413人 → 3Q末 1,484人	38.4	40.5
賃借料	7.8	0.2	0.6	-	7.6	7.2
減価償却費	4.0	0.2	1.7	-	3.8	2.3
のれん償却額	2.7	0.8	1.5	3ミニッツ連結化による増加	1.9	1.2
その他	36.8	1.7	4.2	外注費等の増加	35.1	32.6
固定費合計	89.2	2.4	5.4		86.8	83.8
費用合計	143.3	4.9	11.6		138.5	131.7

FY17 通期業績予想

売上高620億円、営業利益70億円を計画

(億円)

	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
	実績	実績	実績	予想	予想
売上高	149	153	159	159	620
営業利益	25	15	15	14	70
経常利益	26	38	9	14	86
当期純利益	108	19	16	8	150

■ トップライン

- 売上高は前四半期比で横ばいに設定
- 新規タイトルの立ち上げと成長により引き続き増収確保を目指す

■ 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

3Q 進捗

			方針	進捗
全体			ゲーム事業反転	- 国内ネイティブゲームのコイン消費が伸長、継続成長を目指す
ゲーム	ネイティブ	国内	リリースラッシュ	- 自社IP 2本リリース、他社IP 1本を海外展開、堅調推移 - 4Qで4本リリースに向け開発に集中
		海外	タイトル開発に集中	- 4Qリリース予定の新規タイトル開発が進捗
	ウェブ/運営	継続的な利益創出	- ゲーム運営事業が予定通り進捗	
広告・メディア			事業拡大に向け投資継続	- グループ入りした3ミニッツの単月売上が過去最高を計上 - LIMIA、MINE BY 3M等のメディアPVが伸長
コスト・投資			コストコントロール	- 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

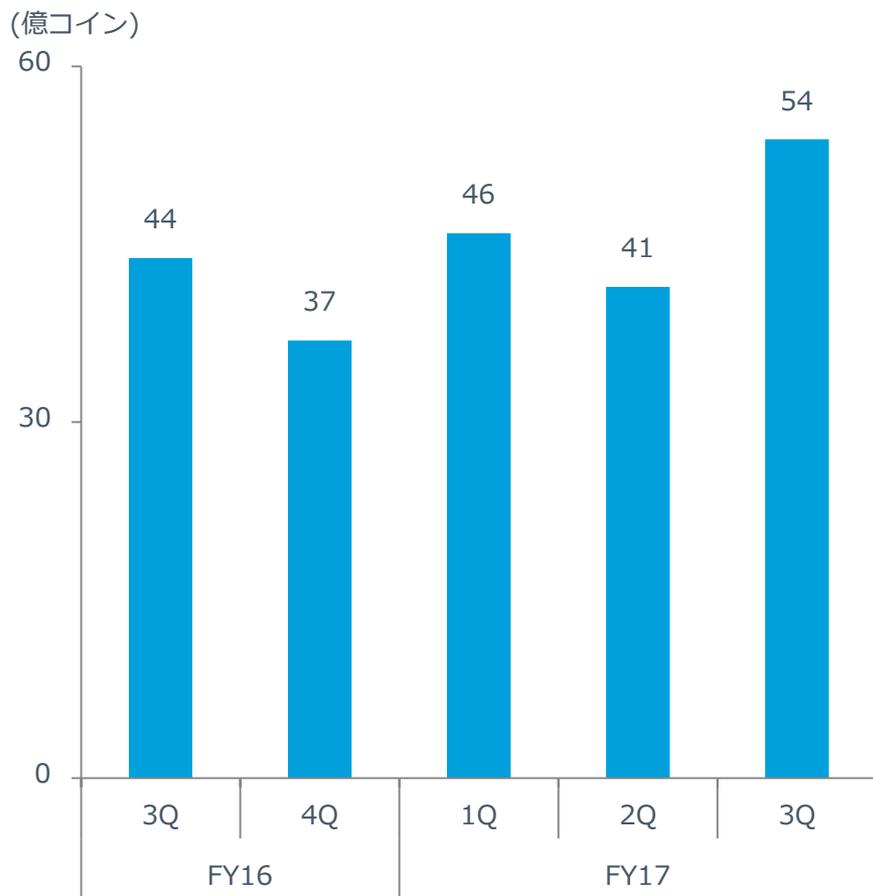
計10本の開発が進行中

	FY17		FY18以降
	リリース済	4Q	
自社IP	3 本 (1)	1 本 (1)	0 本 (0)
他社IP	1 本 (1)	3 本 (4)	6 本 (3)

- ※ 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

- リリースラッシュに手応え
 - 新規タイトルの相次ぐランキング入り
 - ユーザーレビューも高評価
- 他社IPタイトルの海外展開（1月）
 - 3Qのコイン消費成長を牽引
- 新規タイトルのリリース
 - 「ららマジ」 1月
 - 「武器よさらば」 3月
 - 「アナザーエデン 時空を超える猫」 4月

事業進捗

リリースラッシュに手応え

ランキング

ユーザーレビュー

Google Play

App Store



「ららマジ」

46位

4.5

4.7



「武器よさらば」

45位

4.5

4.6



「アナザーエデン 時空を超える猫」

6位

4.7

4.8

※ ランキングはApp StoreまたはGoogle Playのセールスランキングより4月26日時点までの最高順位を採用

※ ユーザーレビューは4月24日時点

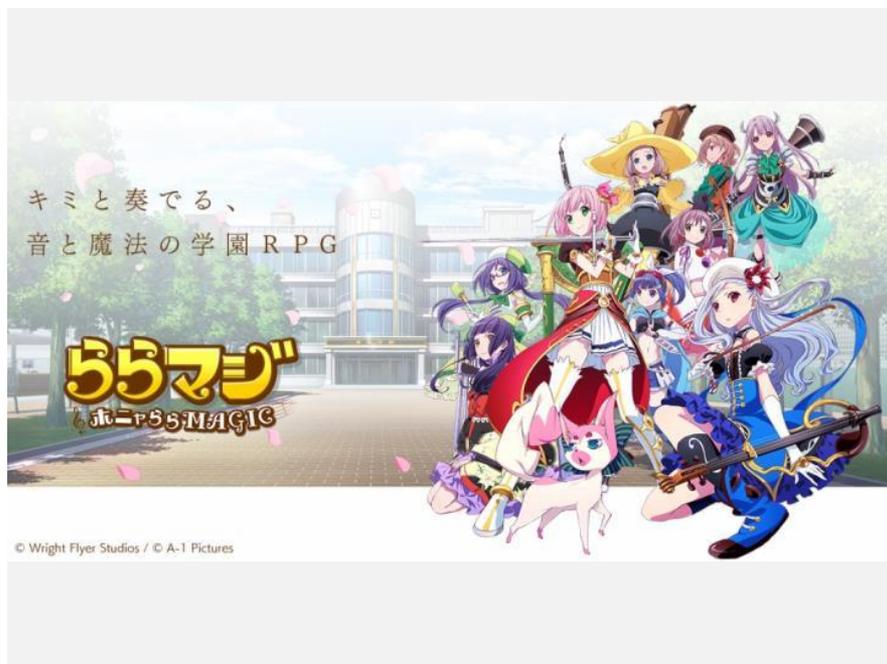
2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム

「ららマジ」

1月25日にリリースし堅調な立ち上がり、「ららマジ」初のTVCMを4月27日より放映開始

150万DL突破

TVCM放映開始



- 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」

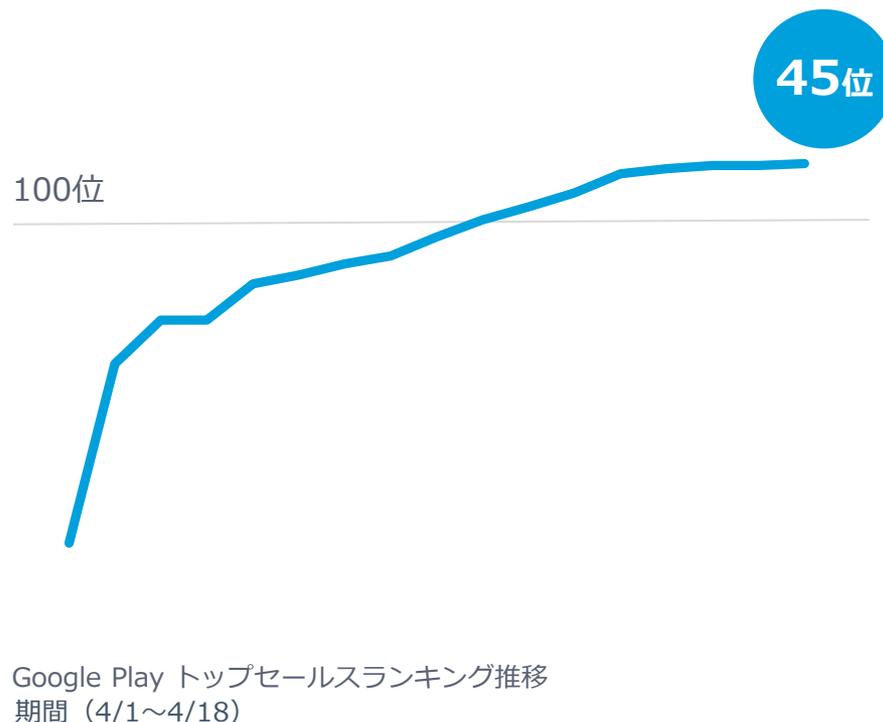
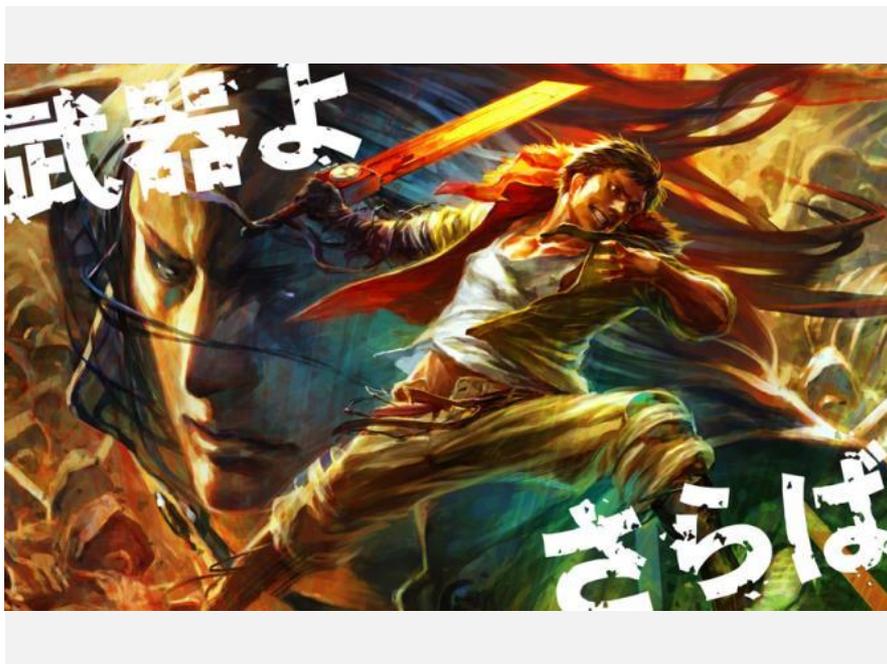
2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム

「武器よさらば」

3月30日にリリースし好調な立ち上がり

配信2週間で100万DL突破

トップ50入り



- 大量の敵を「なぎ払う」3Dの本格豪快アクションとその爽快感が魅力の「大人の漢専用」アクションRPG

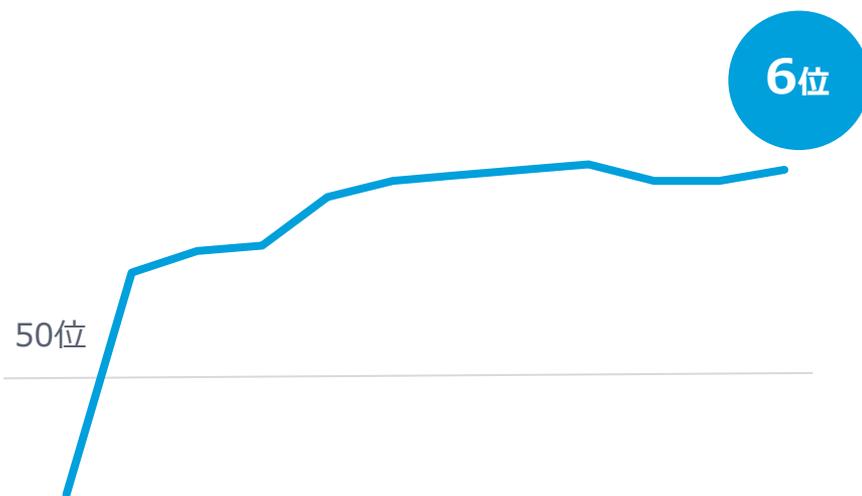
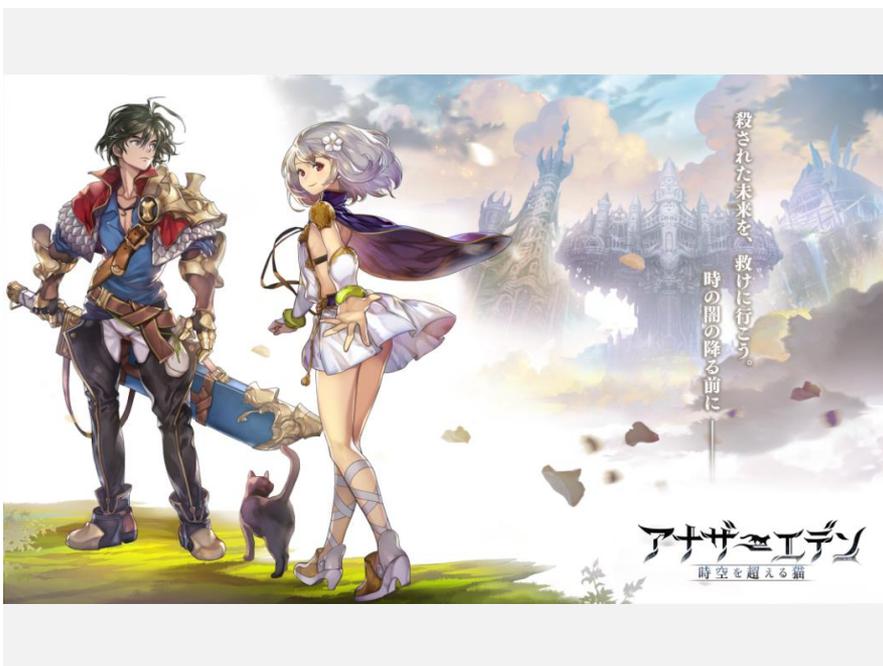
2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム

「アナザーエデン 時空を超える猫」

4月12日にリリースし好調な立ち上がり

4月12日リリース

トップ10入り



Google Play トップセールスランキング推移
期間 (4/12~4/26)

- 豪華スタッフが集結して作られた、シングルプレイ専用スマートフォンRPG

2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム

開発中

「AKB48ステージファイター2 バトルフェスティバル」

「AKB48ステージファイター」（配信グリー）の新作スマホゲーム、事前登録受付中



- 同じ推しメンの仲間と“共闘”する最大16人対16人でのリアルタイムバトル

2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム

開発中

「SINoALICE」

ヨコオタロウ完全新作スマホゲームをスクウェア・エニックスと共同開発、事前登録受付中



- 独特で濃密な世界観とオリジナルストーリーが実現

2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム

開発中

「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

2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム

開発中 「ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか～メモリア・フレーゼ～」

2017年夏リリース予定、事前登録受付中



- 原作本シリーズ累計売上700万部突破、大人気TVアニメを本格スマホゲーム化
- 2017年4月より放送開始の「ソード・オラトリア ダンまち外伝」にてTV CM放映中

※ 画像は開発中のものです

2. 事業概要：ゲーム事業 国内ネイティブゲーム

開発中

「LibraryCross∞（ライブラリークロスインフィニット）」

アイディアファクトリーとWright Flyer Studiosの協業、2017年リリース予定



- 完全新作とオトメイトの人気キャラクターたちがオールスターで登場する甘く切ない恋愛パズルRPG

VR

投資、開発、市場振興にて取り組み進行

スクウェア・エニックスとの共同開発

今春発売開始



- 今春、Steam、VivePortにて発売開始予定
- 360°視点に対応した大迫力カードバトル

Japan VR Summit

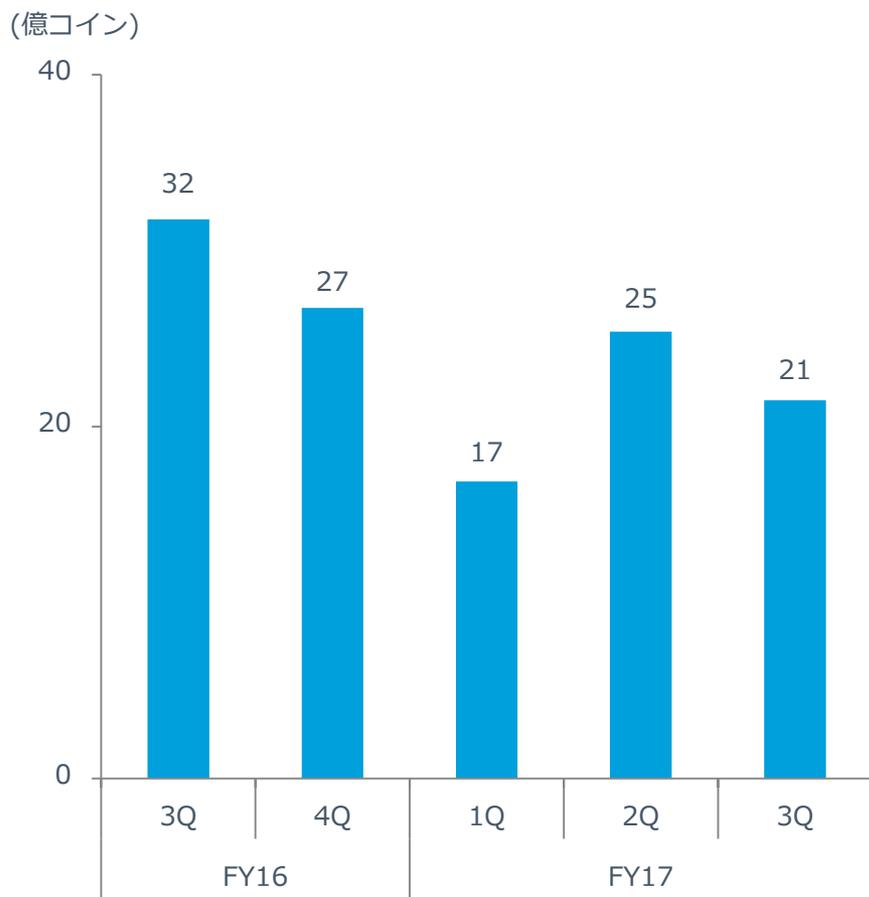
日本最大級のVRカンファレンス



- 2016年11月のJVRS2に続く開催
- VRの活用方法や最新トレンドを発信

事業進捗

コイン消費の推移



Topics

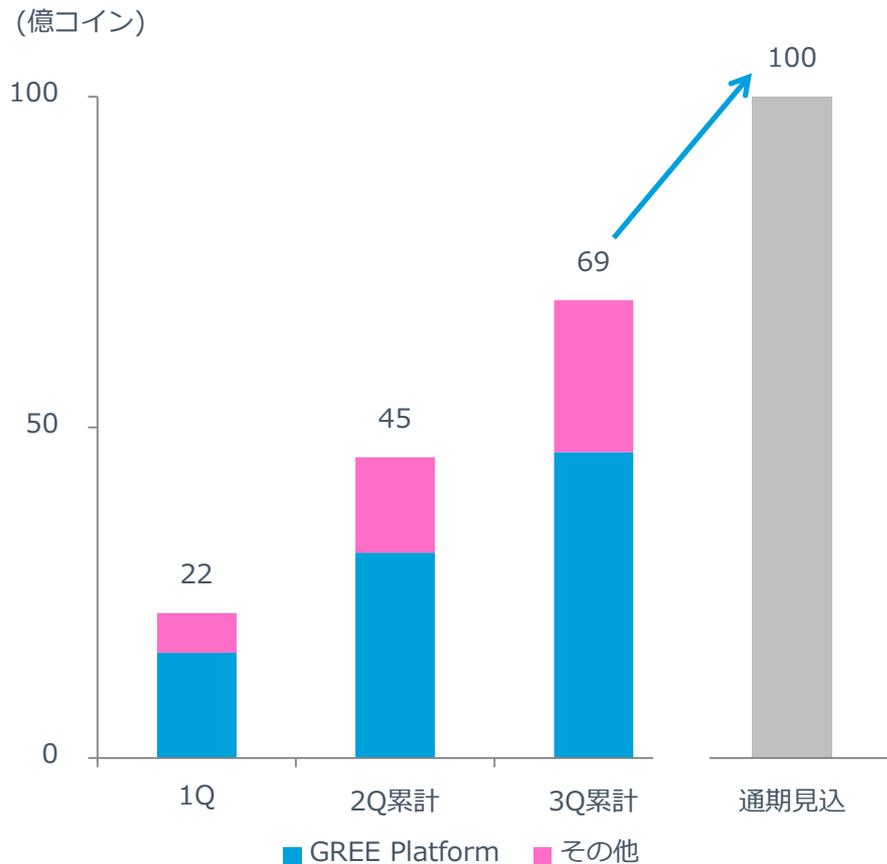
- 欧米市場の人気ジャンルを組み合わせた大型タイトル
- 4Qリリース予定



※ 画像は開発中のものです

事業進捗

コイン消費の推移



Topics

- 2月より大型他社タイトルの運営移管開始
- FY17通期で100億コイン達成見込み

動画フォーカス

動画を主軸に広告・メディア事業に注力

メディア事業



動画関連アドテクノロジー事業



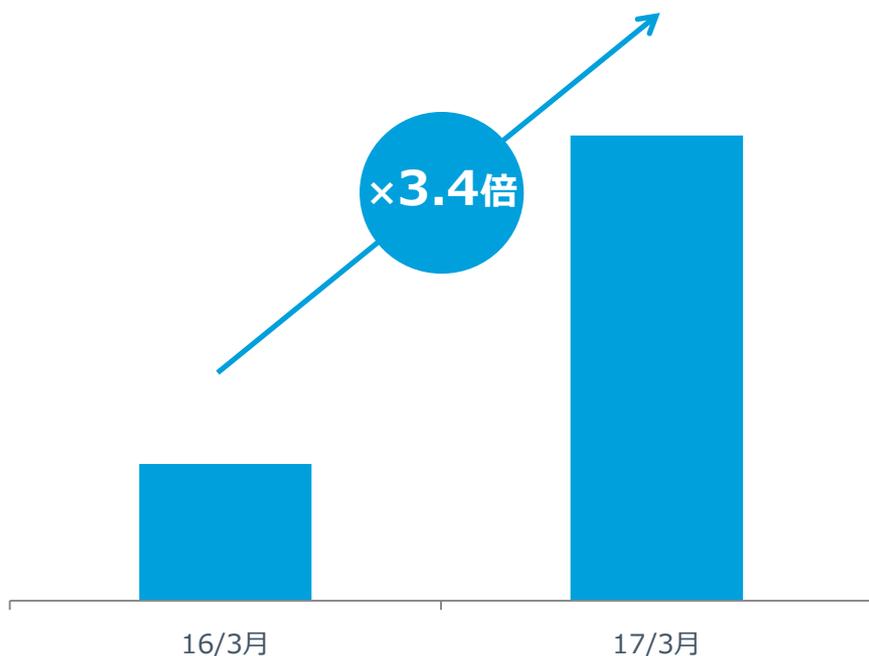
動画・コンテンツ制作事業



事業進捗

3 ミニッツ 売上成長

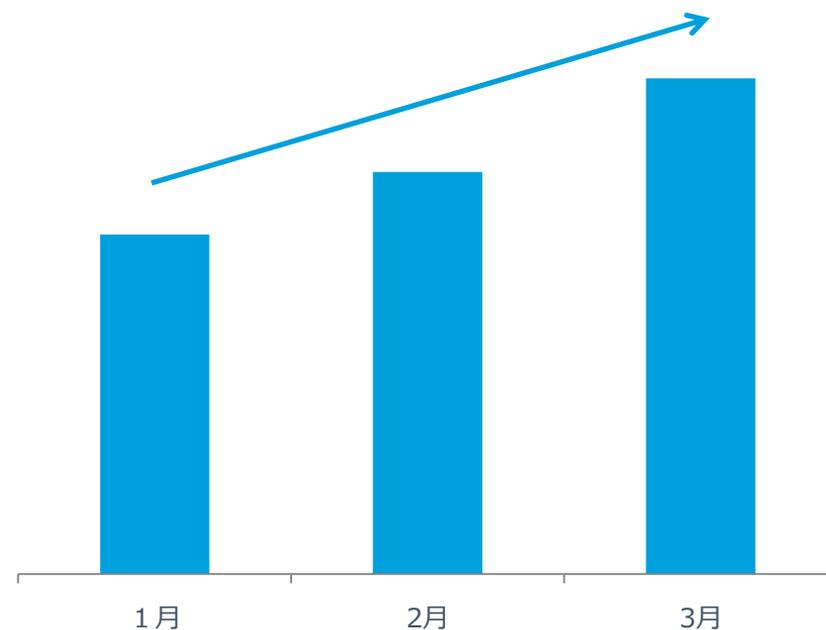
3月に過去最高売上



- 2月にグリーグループ入り、3月から連結化
- PB第2弾「ETRÉ TOKYO」3月オープン

メディアPVの伸長

月次で約20%増



- LIMIA、MINE BY 3M等のPVが伸長

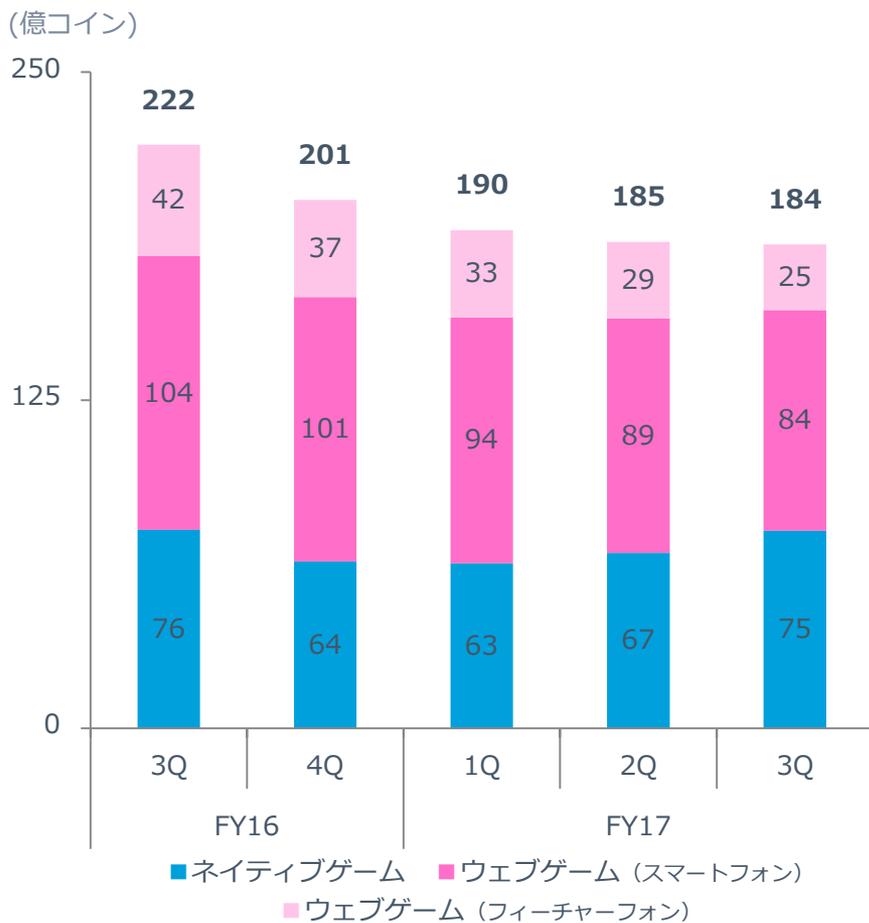
1. 連結決算概要

2. 事業概要

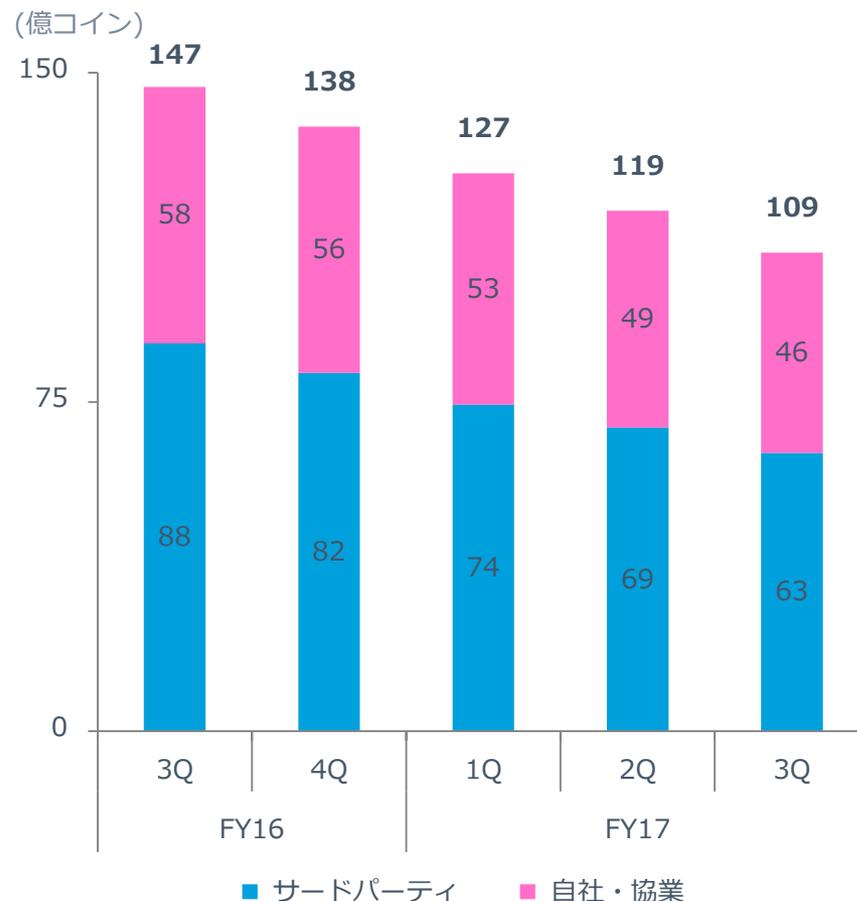
3. 参考資料

コイン消費の状況 (1)

全体コイン消費



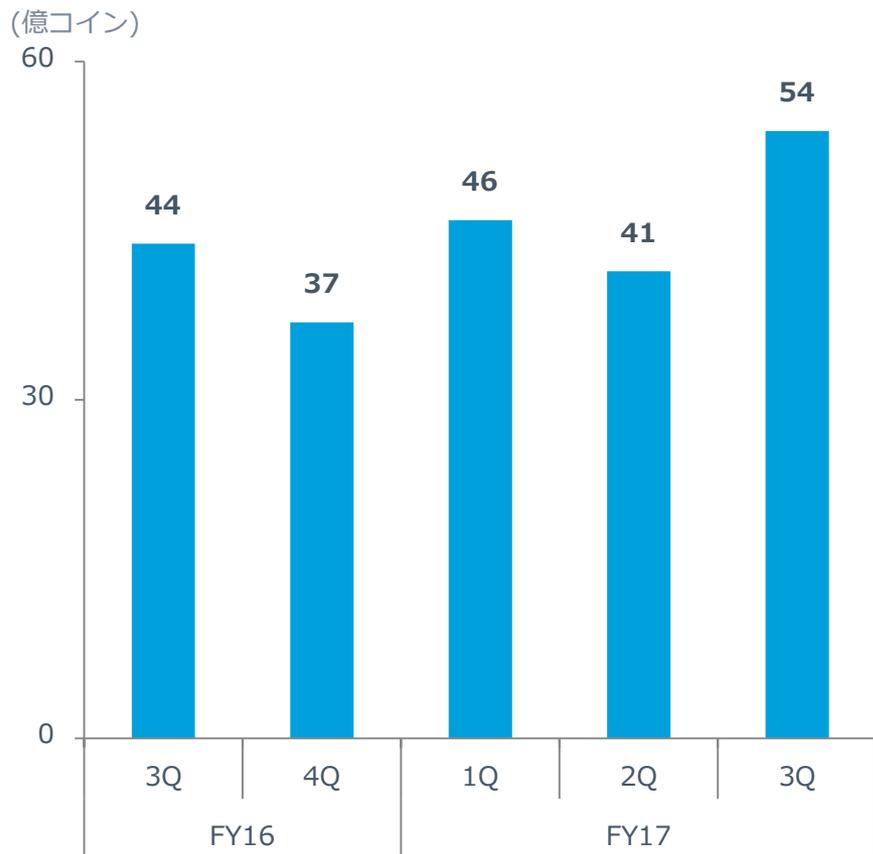
ウェブゲーム



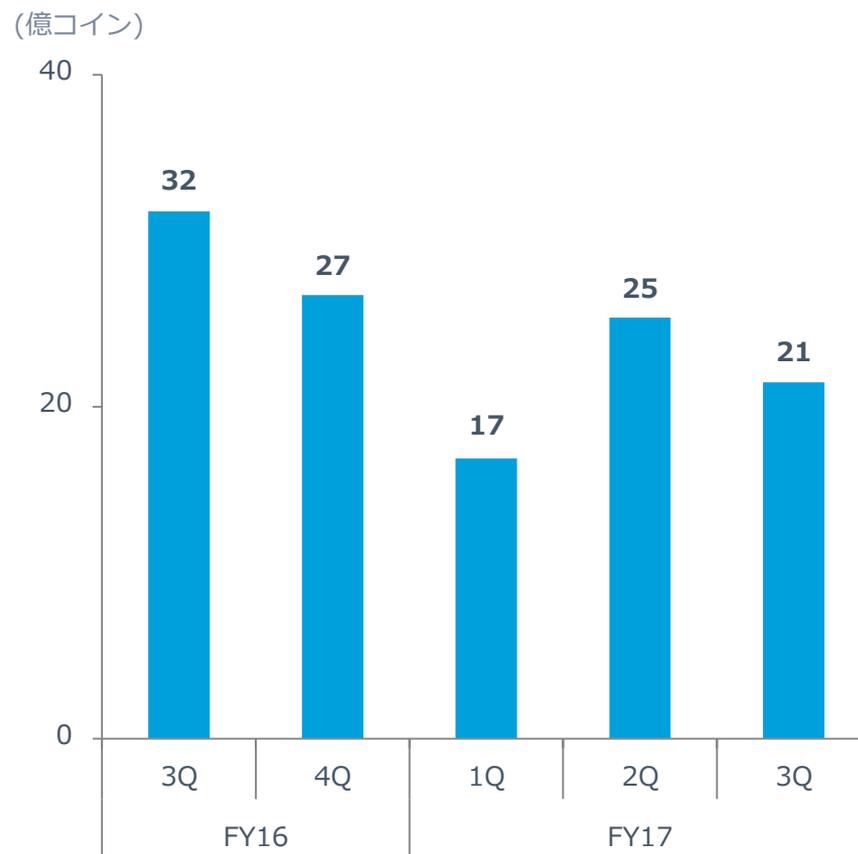
※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

コイン消費の状況 (2)

国内ネイティブ



海外ネイティブ

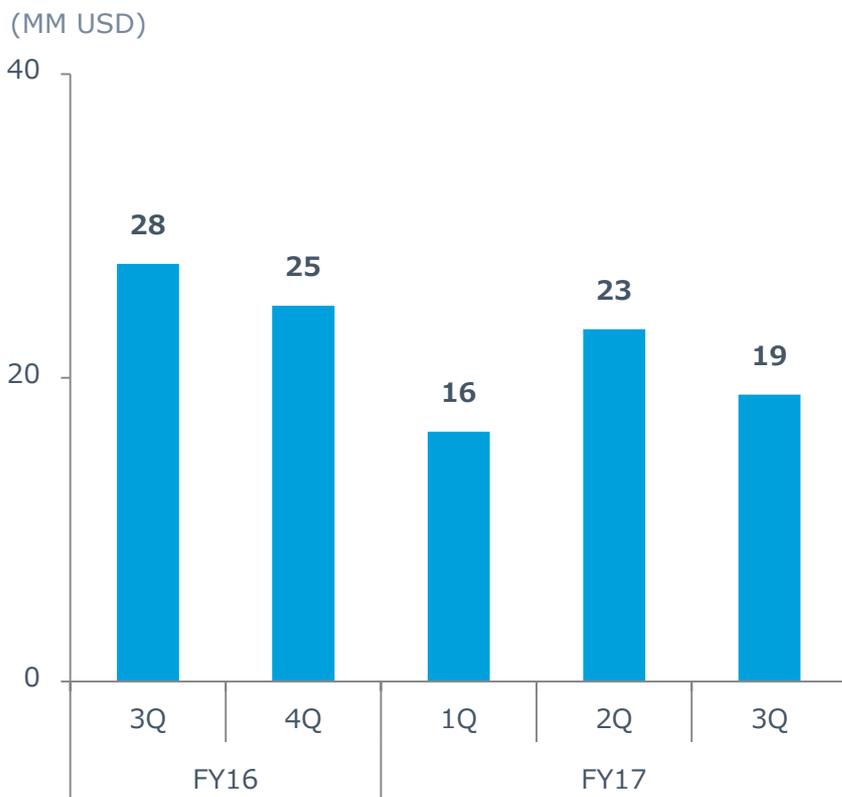


・FY17 1Qは一部タイトル売却により一時的にコイン消費減少

※ 国内/海外は開発エリアによる分類

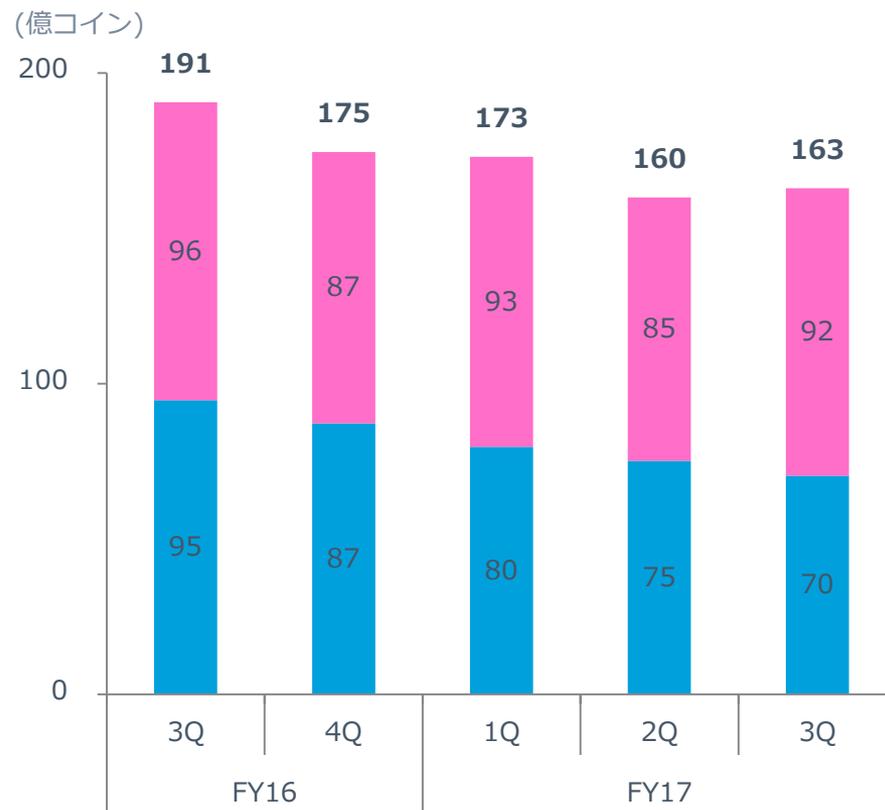
コイン消費の状況 (3)

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

3Q 費用構成

(百万円)

	FY17 3Q			FY17 2Q	FY16 3Q
		QoQ	YoY		
賃借料	783	21	64	762	720
人件費	2,120	1	△97	2,119	2,217
その他	2,879	747	1,605	2,132	1,274
売上原価合計	5,782	769	1,572	5,013	4,210
広告宣伝費	882	△183	△206	1,065	1,088
支払手数料	3,123	43	△188	3,080	3,311
人件費	1,672	△42	△165	1,714	1,837
その他	2,876	△101	148	2,977	2,728
販管費合計	8,553	△283	△411	8,836	8,964
費用合計	14,335	486	1,161	13,848	13,174

3Q 貸借対照表

(億円)

	FY17			FY17 2Q	FY16 3Q
	3Q	QoQ	YoY		
流動資産合計	988.7	△22.6	101.2	1,011.3	887.5
固定資産合計	286.0	33.3	65.4	252.7	220.6
資産合計	1,274.7	10.7	166.6	1,264.1	1,108.1
流動負債合計	138.7	0.8	35.8	137.9	102.9
固定負債合計	14.4	△0.1	8.1	14.5	6.3
負債合計	153.1	0.7	43.9	152.4	109.2
純資産合計	1,121.6	9.9	122.7	1,111.7	998.9
現金及び預金	794.0	△27.8	20.5	821.9	773.6
－)有利子負債	-	-	-	-	-
ネット資金	794.0	△27.8	20.5	821.9	773.6
のれん	60.5	38.7	47.0	21.8	13.5

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	-	877
ネイティブゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(407)
ウェブゲーム/運営事業	ファンプレックス	(260)
ゲーム共通部門	ExPlay	(210)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International Entertainment, Inc. (米国) 等	181
メディア・投資・広告事業	Glossom、リミア、3ミニッツ等	259
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	138
本社開発共通部門	-	75
合計	-	1,530

※ 非連結のグループ企業を含む
 ※ 2017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。