



グリー株式会社

2017年6月期第4四半期 決算説明会

2017年8月3日

FY17
実績

通期

■ 売上高 654億円、営業利益 80億円、EBITDA 101億円

- リリースラッシュを通じて多数ヒットを創出、ゲーム事業反転を達成
- 運営力を活かし長期運営タイトルのトップラインが持続的に安定
- ゲーム運営事業の取扱高が100億コイン規模に成長
- 動画を主軸にした広告・メディア事業に選択と集中

4Q

■ 売上高 192億円、営業利益 24億円、前四半期比で増収増益

- ネイティブゲーム4本を新規リリースし、全てトップ20入り
- 海外事業は、日本発グローバル市場向け開発・運営体制に戦略転換

FY18
事業方針

■ 中長期的な飛躍に向け、積極攻勢

- ゲーム・エンタメ事業
 - ・ 「エンジン×IP×グローバル」を通じた収益拡大
- 広告・メディア事業
 - ・ 「アプリ×オリジナル動画×継続投資」を通じたメディアカ拡大

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

決算概要

通期：売上高 654億円、営業利益 80億円

4Q：売上高 192億円、営業利益 24億円

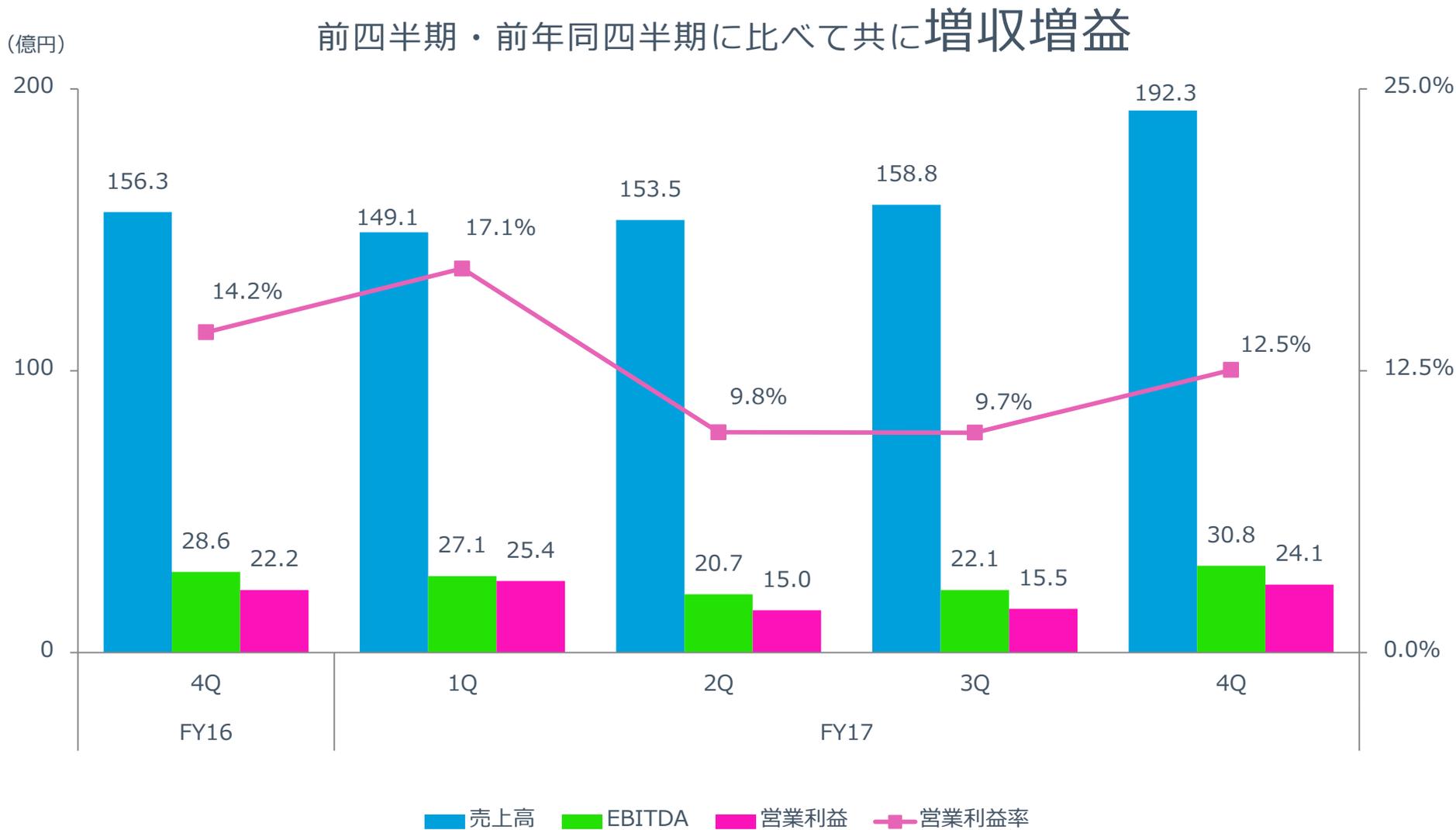
(億円)

	FY17 通期		FY17 4Q		FY16 通期	FY17 3Q
		YoY		QoQ		
売上高	653.7	▲45.1	192.3	33.5	698.8	158.8
EBITDA	100.8	▲58.7	30.8	8.7	159.5	22.1
営業利益	80.0	▲62.4	24.1	8.6	142.4	15.5
経常利益	100.4	▲5.0	28.5	20.0	105.3	8.5
当期純利益	121.2	37.1	▲21.5	▲37.2	84.0	15.6

※ FY17 4Q売上高の内訳：有料課金収入180.4億円、その他広告メディア収入11.9億円

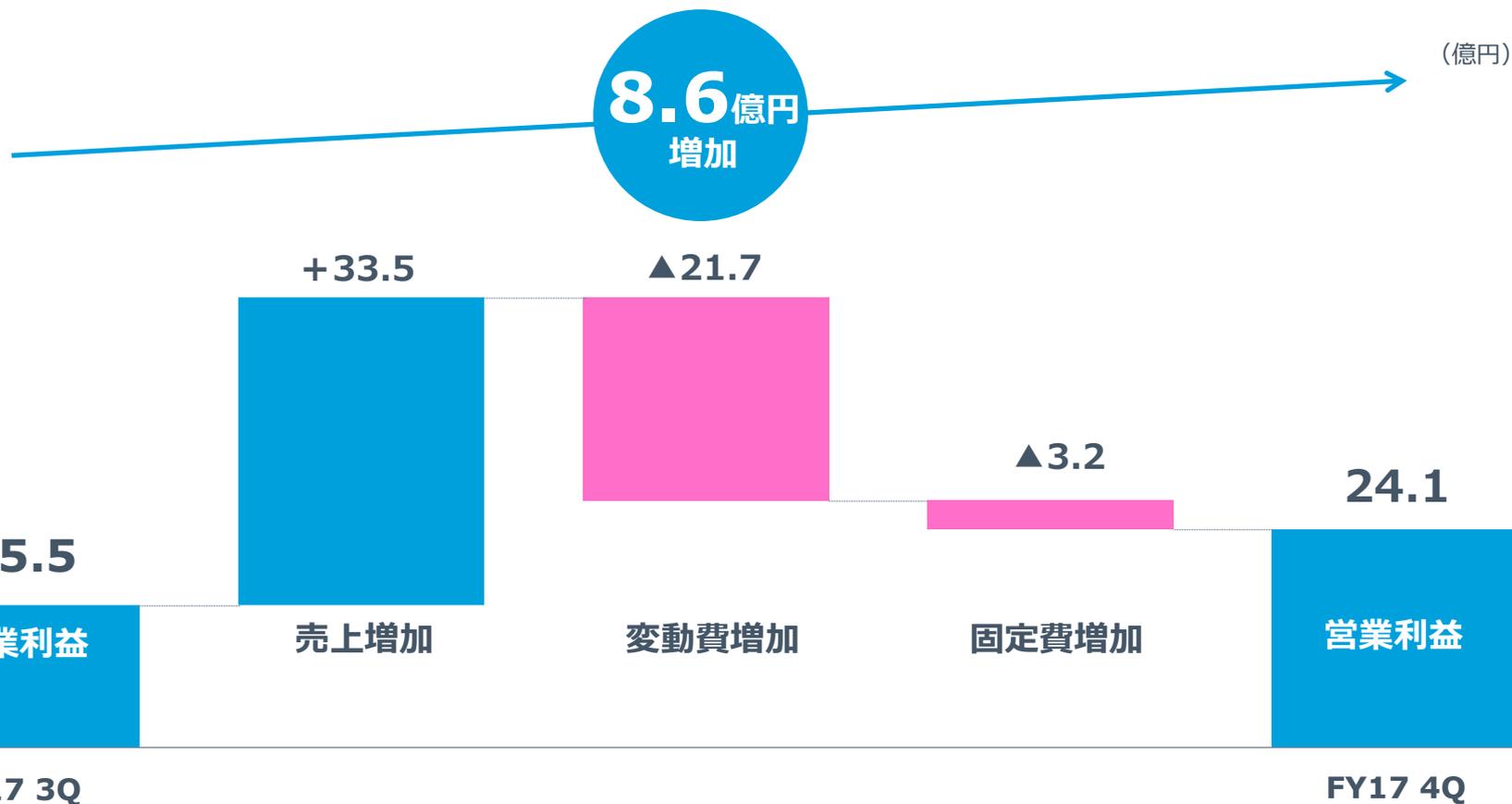
※ EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

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 8.6億円増加



4Q 費用構成

ヒットタイトルへ広告宣伝費を積極投下

(億円)

	FY17			増減要因 (QoQ)	FY17	FY16
	4Q	QoQ	YoY		3Q	4Q
広告宣伝費	17.7	8.8	5.6	ヒットタイトルへの投資による増加 (3Q 5.5% → 4Q 9.2%)	8.8	12.1
支払手数料等	56.4	16.0	26.9	売上増による増加	40.4	29.5
その他	1.8	△3.1	△2.3	子会社譲渡による減少	4.9	4.1
変動費合計	75.9	21.7	30.2		54.1	45.7
人件費	39.1	1.2	△0.0	連結従業員数：3Q末 1,484人 → 4Q末 1,416人	37.9	39.1
賃借料	8.9	1.1	△1.0	新規タイトルリリースによるサーバー費用増加	7.8	9.9
減価償却費	3.4	△0.6	1.4	-	4.0	2.0
のれん償却額	3.4	0.7	△1.0	-	2.7	4.4
その他	37.7	0.9	4.6	-	36.8	33.1
固定費合計	92.4	3.2	3.9		89.2	88.5
費用合計	168.3	24.9	34.1		143.3	134.2

業績予想と実績の差異

売上高 + 34億円、営業利益 + 10億円

(億円)

	FY17		
	実績	予想	差異
売上高	654	620	34
営業利益	80	70	10
経常利益	100	86	14
当期純利益	121	110	11

- **売上高**
 - 4Qリリースのネイティブゲームが全てトップ20入りのヒット
- **営業利益**
 - 広告宣伝費を積極投下しながらも売上高の増加が貢献

期末配当金

1株当たり配当金 **11円**を予定

	FY17 予定額	FY16 実績
基準日	2017年6月30日	2016年6月30日
1株当たり配当金	11円00銭	8円00銭
配当金総額	2,586百万円	1,875百万円
連結配当性向	21.3%	22.3%
効力発生日	2017年9月27日	2016年9月28日

※ FY17の配当金は、2017年9月26日開催の定時株主総会において承認されることを前提として記載

FY18 1Q業績予想

売上高 205億円、営業利益 15億円、EBITDA 19億円

(億円)

	FY17 4Q	FY18 1Q	差異
	実績	予想	
売上高	192	205	13
営業利益	24	15	▲9
経常利益	28	15	▲13
当期純利益	▲22	10	32
EBITDA	31	19	▲12

- **売上高**
 - FY17リリースタイトルの貢献を見込む
- **費用**
 - 投資対効果が見込まれる事業に対して広告宣伝費を先行的に積極的投下

1. 連結決算概要

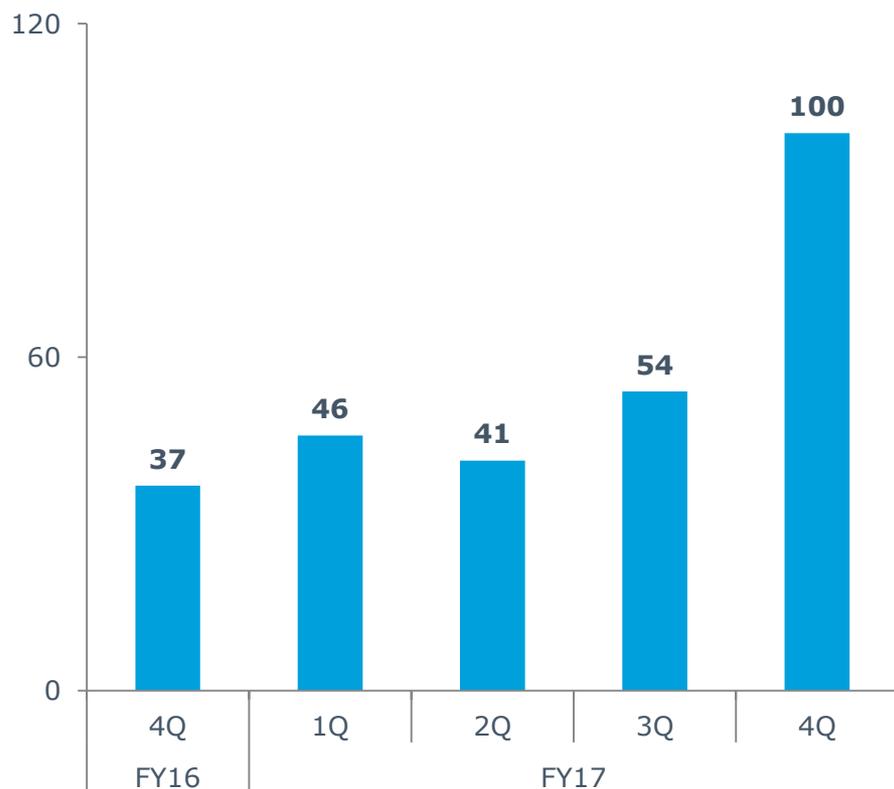
2. 事業概要

3. 参考資料

事業進捗

コイン消費の推移

(億コイン)



Topics

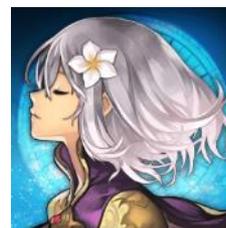
- 4本を新規リリース、全てトップ20入り



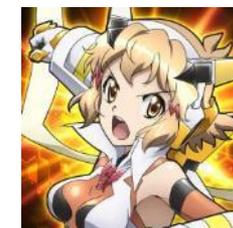
1位



8位



6位



12位

※ 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7月31日時点までの最高順位を採用

2. 事業概要：ゲーム事業 ネイティブゲーム



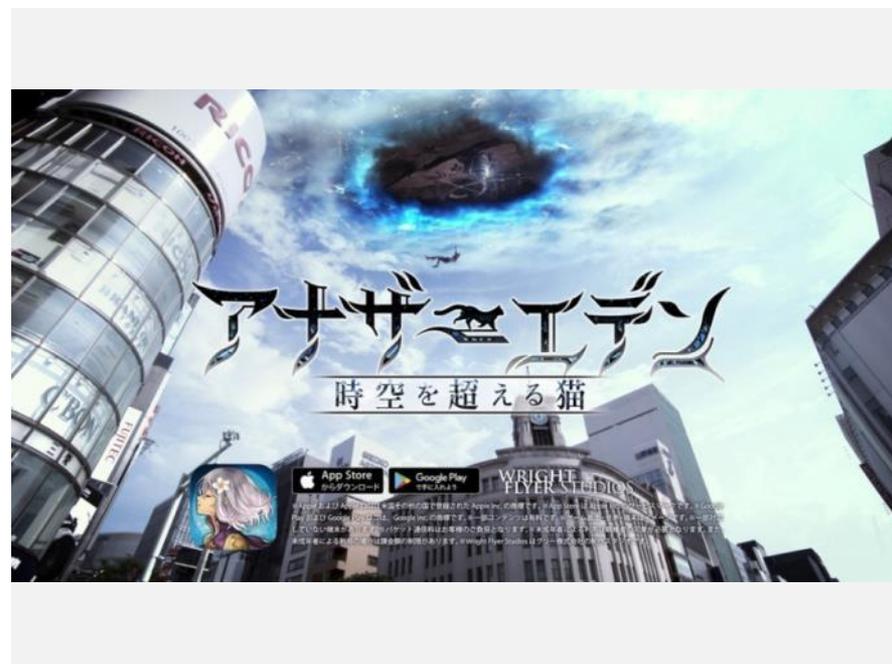
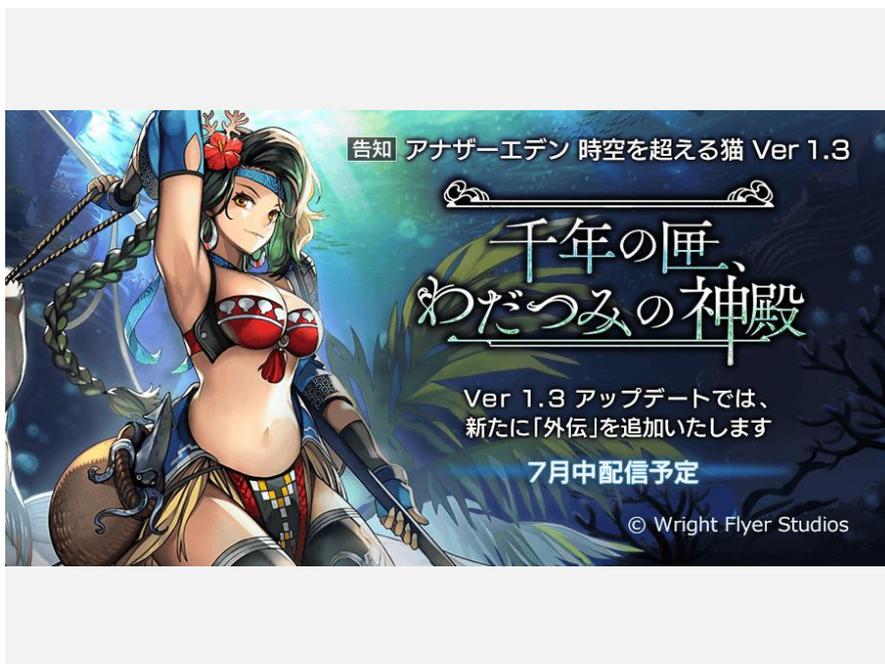
4Qトピックス

「アナザーエデン 時空を超える猫」

4月12日にリリース、大型アップデートに合わせたTVCMを7月21日より開始

大型アップデート

TVCM放映開始



- 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 ネイティブゲーム

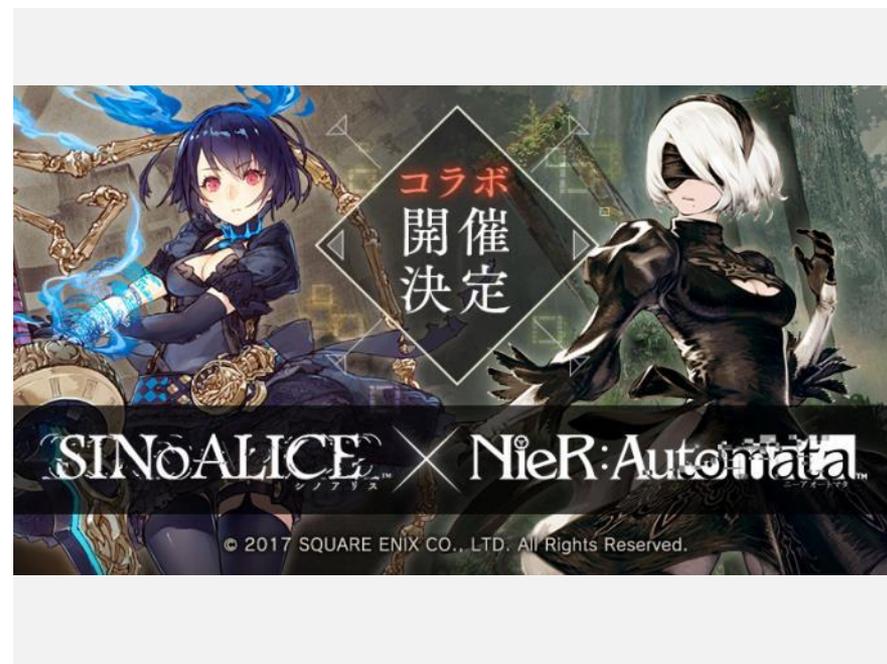
4Qトピックス

「SINoALICE」

6月6日にリリース、大型コラボ等の更なる運営強化施策を実施予定

200万DL突破

大型コラボ開催予定



- ポケラボとスクウェア・エニックスとの共同開発によるスマートフォン向けバトルファンタジーRPG（配信：ポケラボ）
- 「NieR」シリーズのヨコオタロウ氏と岡部啓一氏・MONACAの強カタッグがスマートフォンでも実現

2. 事業概要：ゲーム事業 ネイティブゲーム

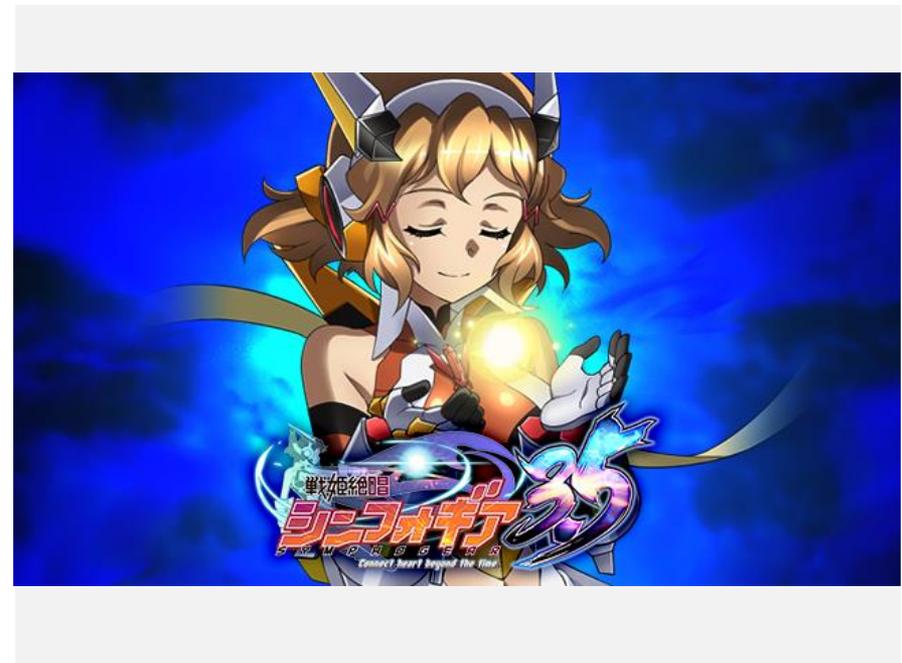
4Qトピックス

「戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED」

6月26日にリリース、メディアミックス施策を本格化

アニメ放映時にTVCM実施

ゲーム専用のアニメストーリー実装



- 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
- 原作のド派手なバトル演出や戦況を盛り上げるキャラクターソングを多数収録

2. 事業概要：ゲーム事業 ネイティブゲーム

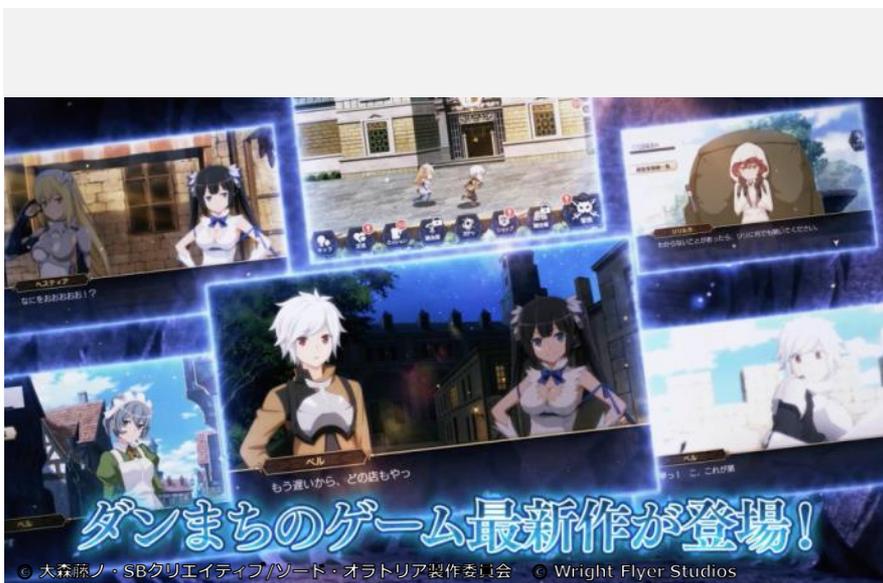


4Qトピックス 「ダンジョンに会いを求めるのは間違っているだろうか～メモリア・フレーゼ～」

6月19日にリリース、リリース前のメディアミックス施策が奏功

アニメ放映時にTVCM実施

300万DL突破



- 原作本シリーズ累計売上800万部突破、大人気TVアニメを本格スマホゲーム化
- 大森藤ノ先生 完全監修のオリジナルストーリーが、全編フルボイスで楽しめる本格RPG

2. 事業概要：ゲーム事業 VR

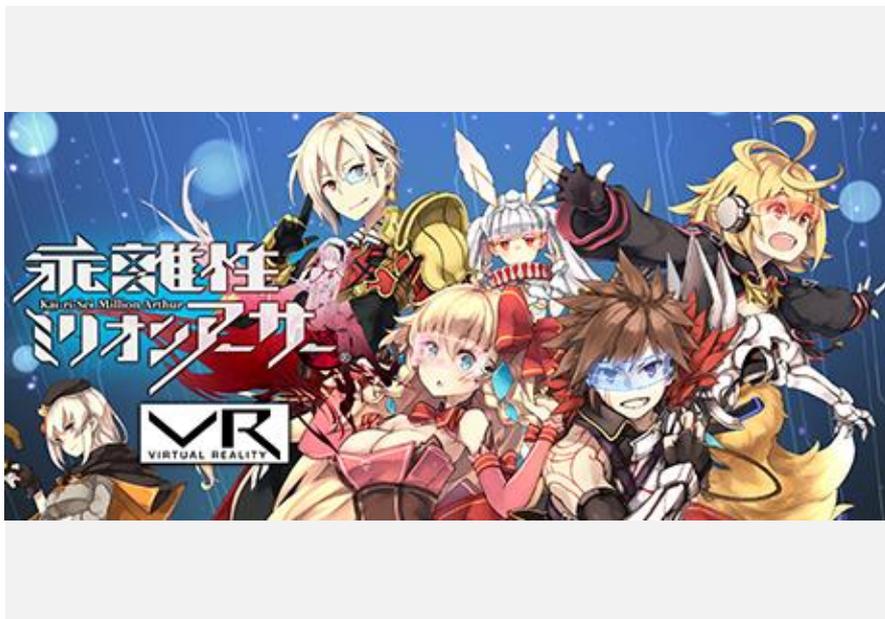
4Qトピックス

事業進捗

投資、開発、市場振興にて取り組み進行

Steam VRランキング1位獲得

スクウェア・エニックスとの共同開発



- 5月にSteamで配信開始し、配信言語・地域拡大中
- マルチプラットフォーム展開予定

Japan VR Summit Nagoya開催

日本最大級のVRカンファレンス



- 16年11月のJVRS2に続く開催
- メーカーや製造業を対象としたVR/AR活用事例等発信

※ ランキングは、SteamのVRタイトルランキングより7月31日時点までの最高順位を採用

2. 事業概要：FY17振り返り

FY17振り返り

サマリー

			FY17方針	振り返り
全体			ゲーム事業反転	- 4Qのコイン消費が前四半期比で大きく反転
ゲーム	ネイティブ	国内	リリースラッシュ	- 年間計8本をリリース、うち1本は海外にも展開 - 多数タイトルがセールスランキング50位以内へ
		海外	タイトル開発に集中	- 日本発グローバル市場向け開発・運営体制に戦略転換
	ウェブ/運営	継続的な利益創出	- 全社の利益基盤として引き続き貢献 - ゲーム運営事業が取扱高100億コイン規模に成長	
広告・メディア			事業拡大に向け投資継続	- 動画を主軸に広告・メディア事業に選択と集中 - 動画領域で先行する3ミニッツがグループ入り
コスト・投資			コストコントロール	- リリースラッシュに伴い外注費増加ながらも固定費6億円減少

※ 事業方針は16/8月発表方針の再掲サマリー

2. 事業概要：FY17振り返り

FY17振り返り

リリースラッシュ

多数タイトルがセールスランキング50位内にランクイン

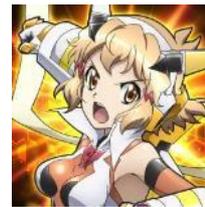
ランキング

ランキング



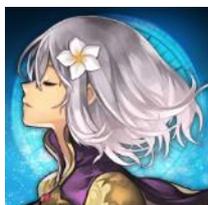
「SINoALICE」

1位



「戦姫絶唱シンフォギアXD
UNLIMITED」

12位



「アナザーエデン 時空を超える猫」

6位



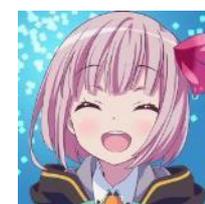
「武器よさらば」

45位



「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～」

8位



「ららマジ」

46位

※ 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7月31日時点までの最高順位を採用

2. 事業概要：FY17振り返り

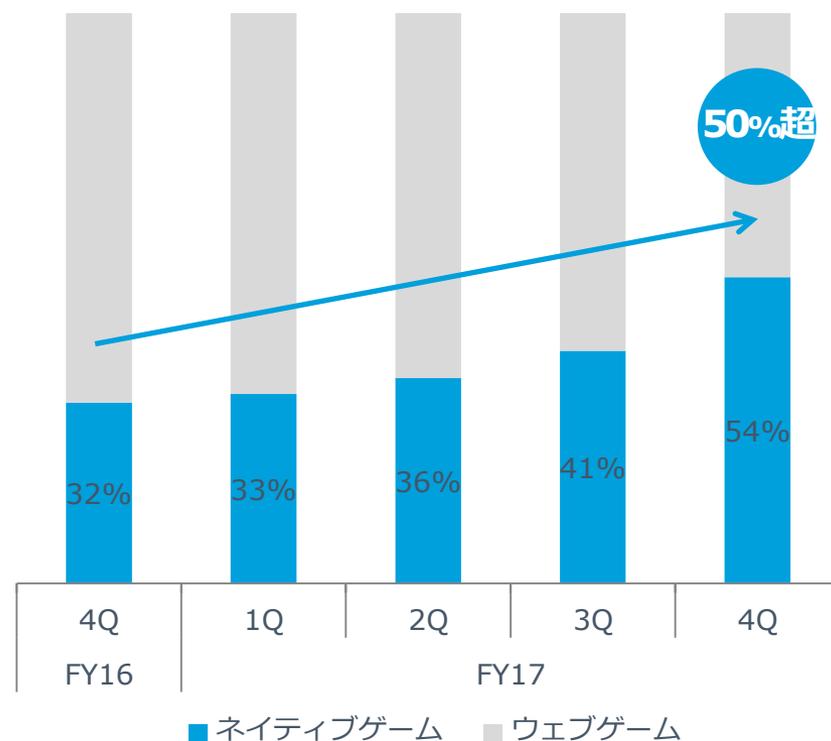
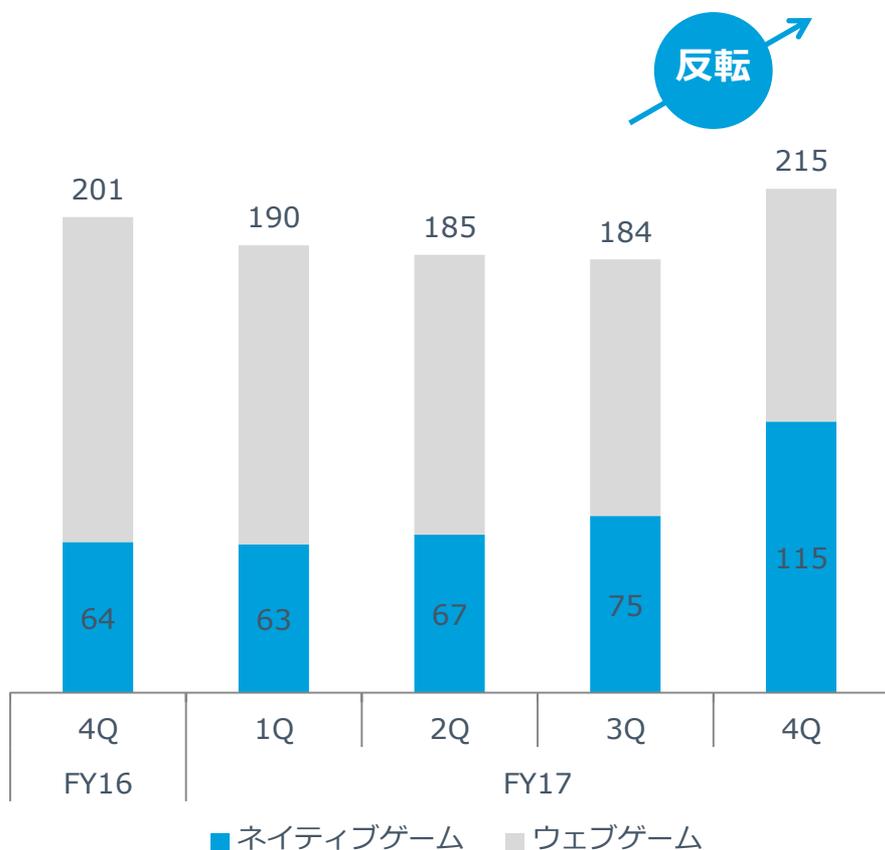
FY17振り返り

ゲーム事業の反転

ネイティブゲーム中心のコイン消費構成へ転換

4Qコイン消費が反転

ネイティブゲーム構成比が50%超



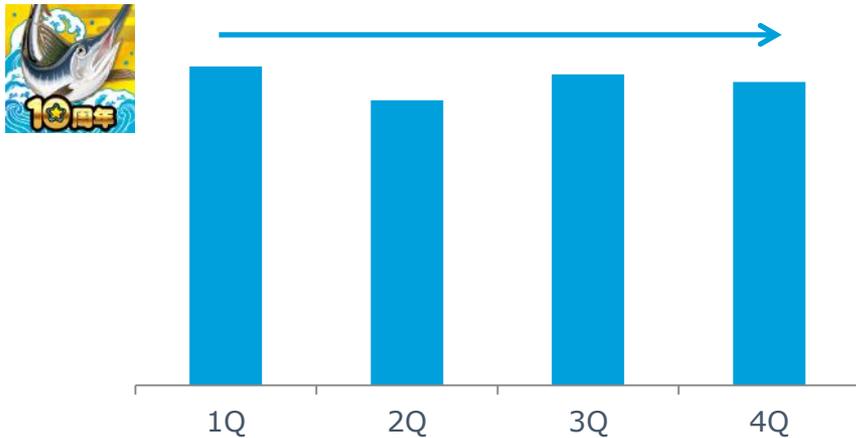
2. 事業概要：FY17振り返り

FY17振り返り

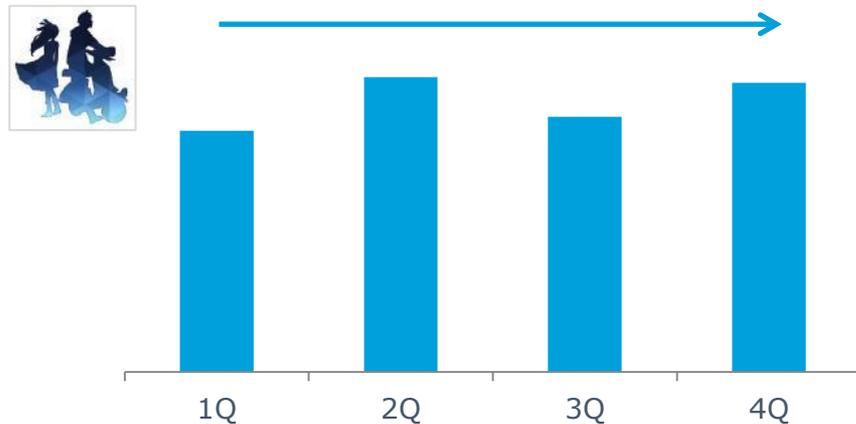
長期運営タイトルの運営力

周年キャンペーン等を通じて長期運営タイトルのコイン消費が安定推移

コイン消費が通年安定



周年キャンペーンの展開



2. 事業概要：FY17振り返り

FY17振り返り

海外事業の戦略転換

日本発グローバル市場向け開発・運営体制に転換、今後はグローバル配信タイトル数を拡大

～FY17

国内・海外開発モデルの両展開

- ・日本・欧米で開発し欧米市場配信
- ・国内開発モデルで成功事例を創出

FY18以降

国内開発モデルに注力

- ・日本発グローバル向け開発・運営
- ・グローバル配信タイトル数を拡大

事業
モデル

国内開発モデル

海外開発モデル

国内開発モデル

開発
拠点

日本

欧米

日本

配信

配信

配信

市場

欧米市場

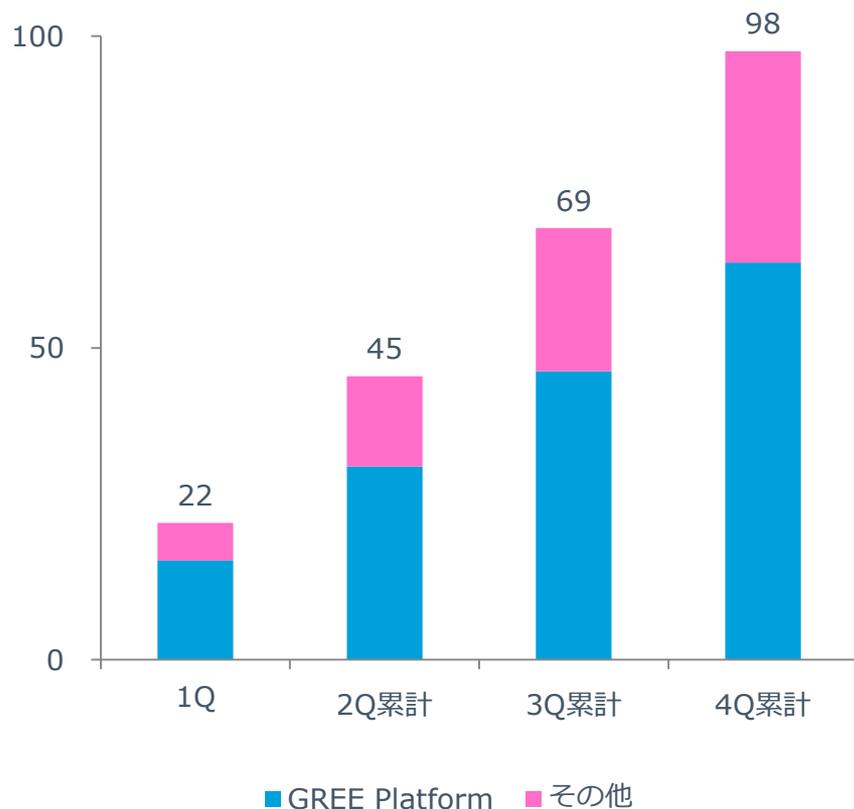
グローバル市場

FY17振り返り

運営事業が成長

コイン消費の推移

(億コイン)



Topics

- 取扱高100億コイン規模に大きく成長
- 13タイトルを運営

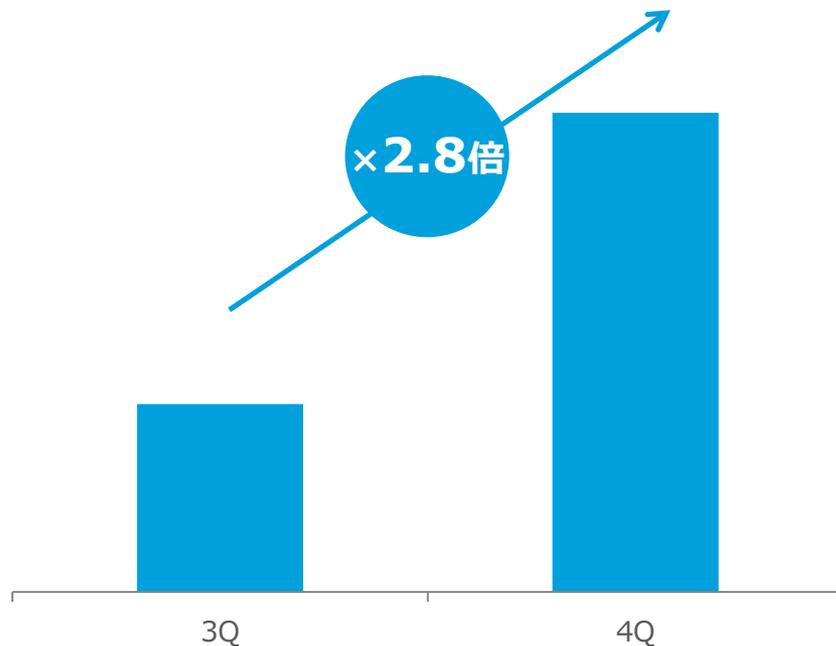
2. 事業概要：FY17振り返り

FY17振り返り

広告・メディア事業に選択と集中

メディアPVが成長

前四半期比2.8倍

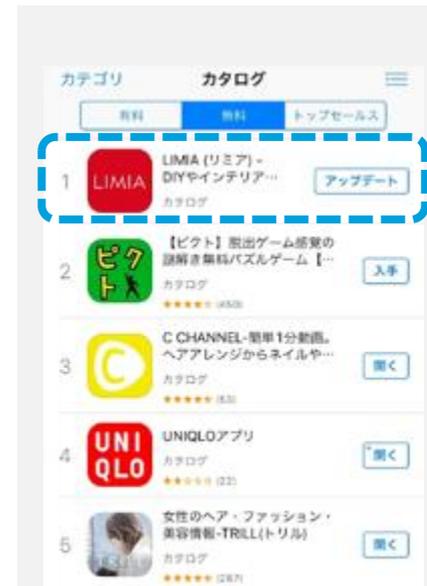


- LIMIA、MINE BY 3M等のPVが着実に増加

LIMIAアプリランキング1位獲得

ダウンロード数が順調に拡大

App Store (無料)



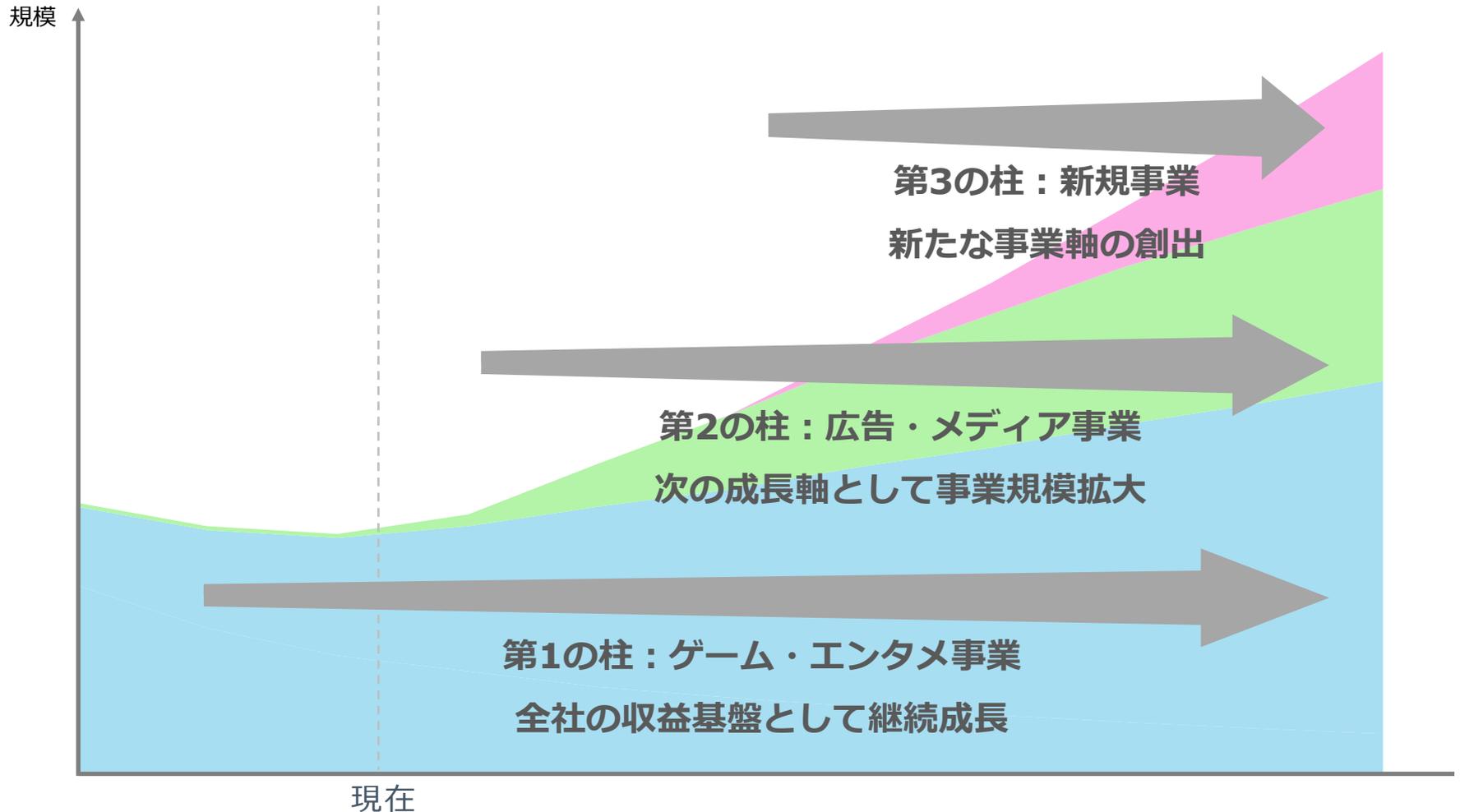
Google Play (無料)



※ ランキングは、App Store 無料カタログカテゴリ、Google Play 無料住まい&インテリアカテゴリの最高順位

中期的に目指す成長

3つの柱を構築し継続的な成長を目指す



※規模は事業成長が積み重なるイメージを示しており、将来の売上規模の予測値を表すものではありません

2. 事業概要：FY18事業方針

FY18方針

サマリー

全体		<ul style="list-style-type: none">- 中長期的な飛躍に向け、積極攻勢- 成長事業へ戦略的投資を継続
ゲーム・エンタメ	ネイティブ	- 「エンジン×IP×グローバル」を通じた収益拡大
	PF・運営等	- 利益基盤としてPFを長期安定運営、ゲーム運営事業で収益拡大
広告・メディア		- 「アプリ×オリジナル動画×継続投資」を通じたメディアカ拡大

「エンジン×IP×グローバル」

エンジン

×

IP

×

グローバル

持続的な競争優位性を向上

ヒット確度と収益性を向上

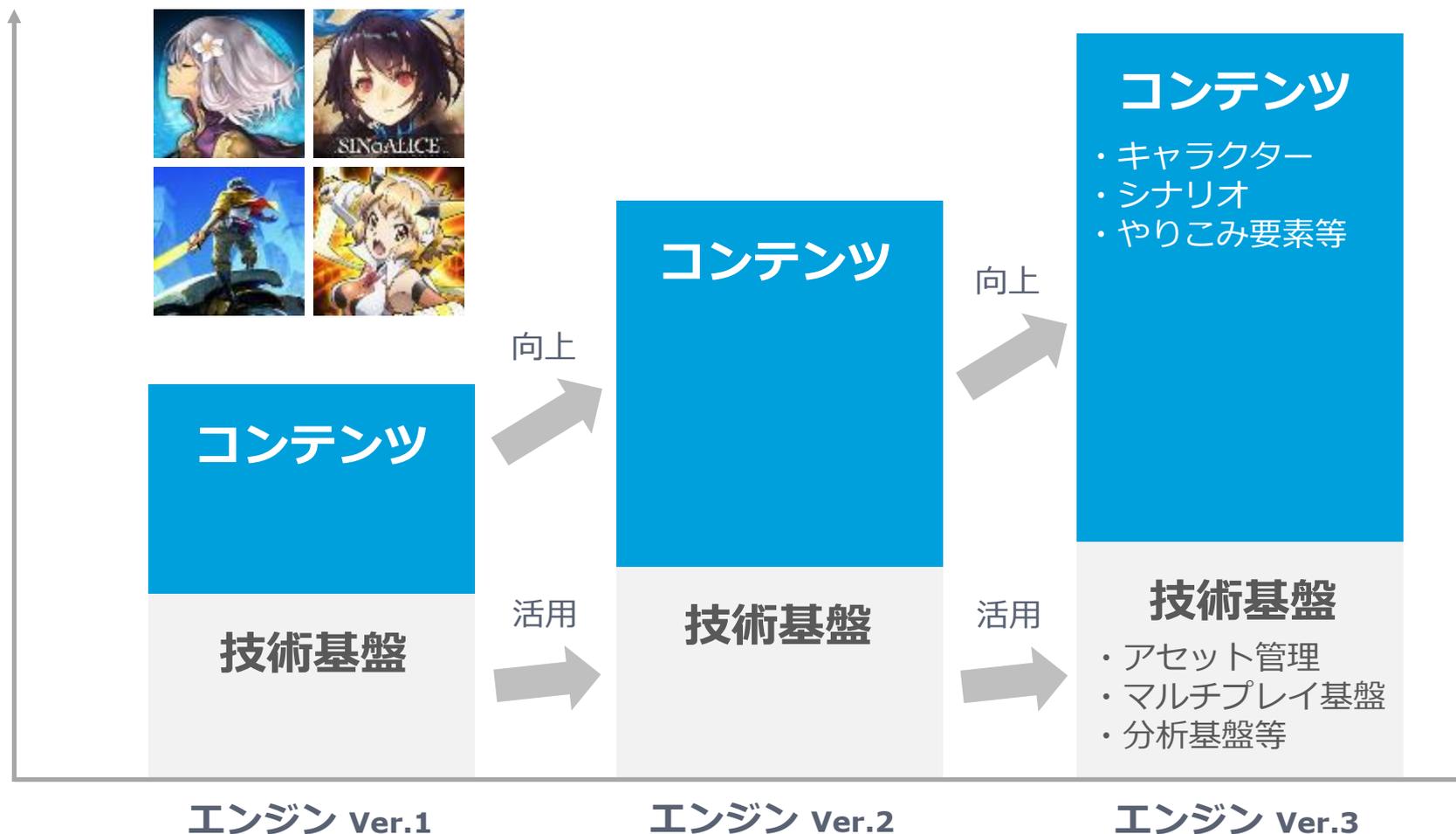
IPタイトルの収益拡大

FY18方針

① エンジン戦略

ゲーム品質で差別化、持続的な競争優位性を向上

ゲーム品質

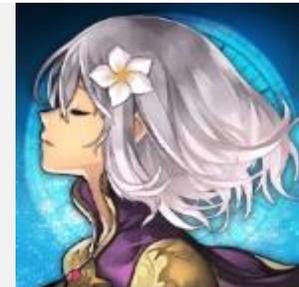


② IP戦略

多様なIP群をバランス良く活用しながら、ヒット確度と収益性を向上

多様な
IP群

オリジナルIP
自社資産として長期育成



共同原作IP
パートナーと連携し新規創出



他社有力IP
固定ファン層へのタイトル展開

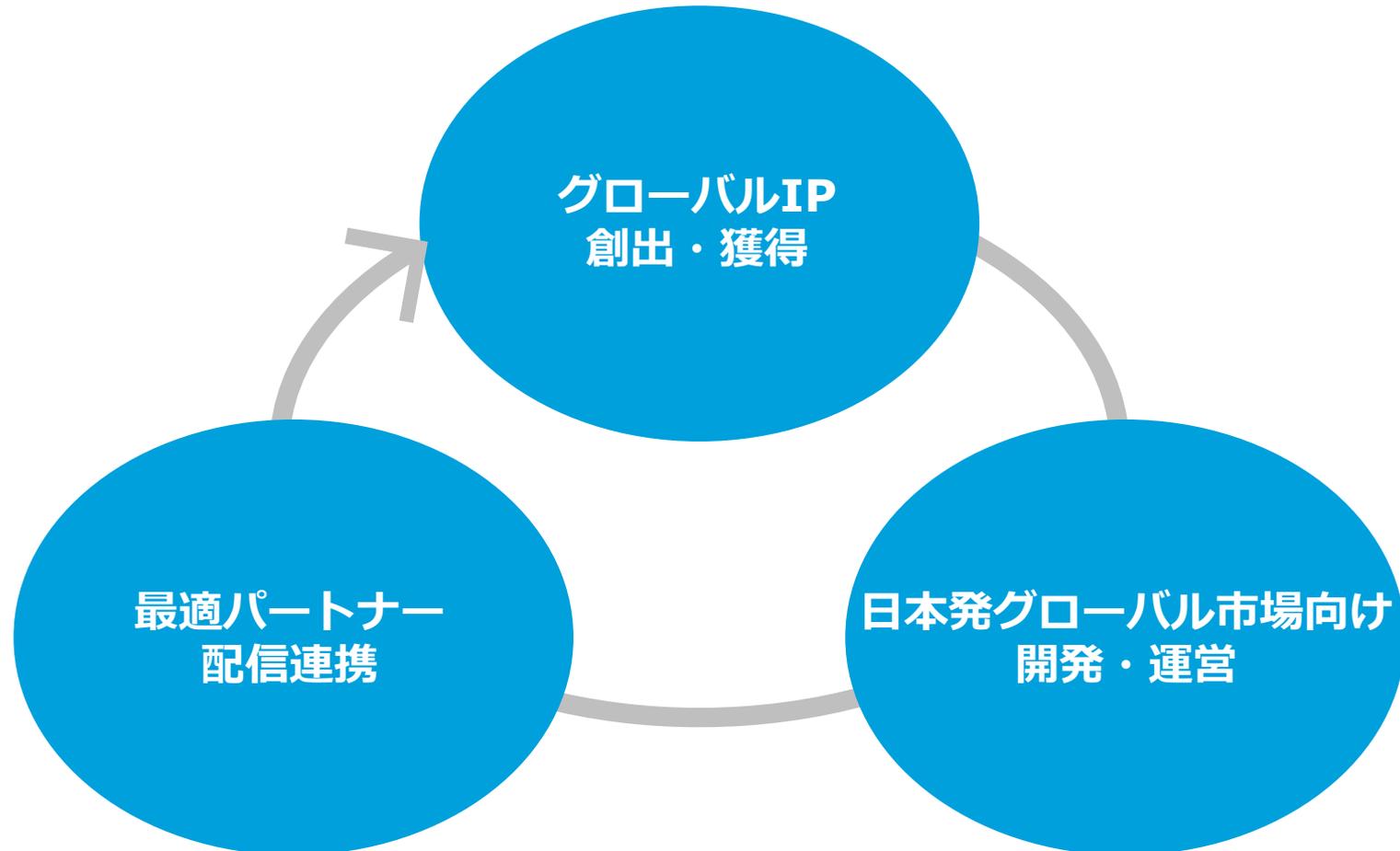


2. 事業概要：FY18事業方針

FY18方針

③ グローバル戦略

日本発グローバル市場向け開発・運営、パートナー連携を通じたIPタイトルの収益拡大



2. 事業概要：FY18事業方針

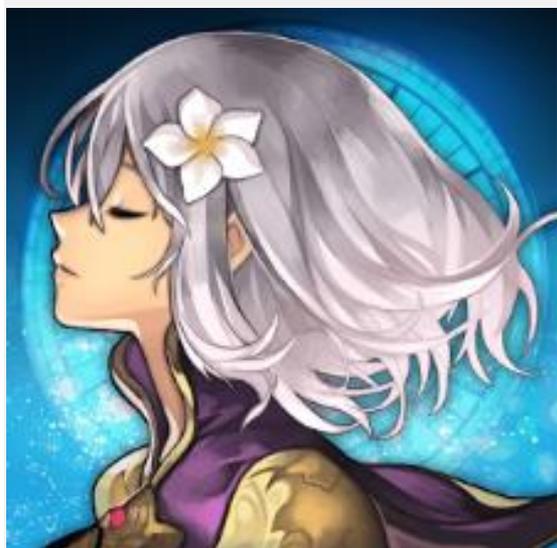
FY18方針

「エンジン×IP×グローバル」展開イメージ

グローバルに通用するIPの魅力をエンジンで最大化、グローバル市場展開で収益拡大

エンジン

IPの魅力を引き出すエンジン

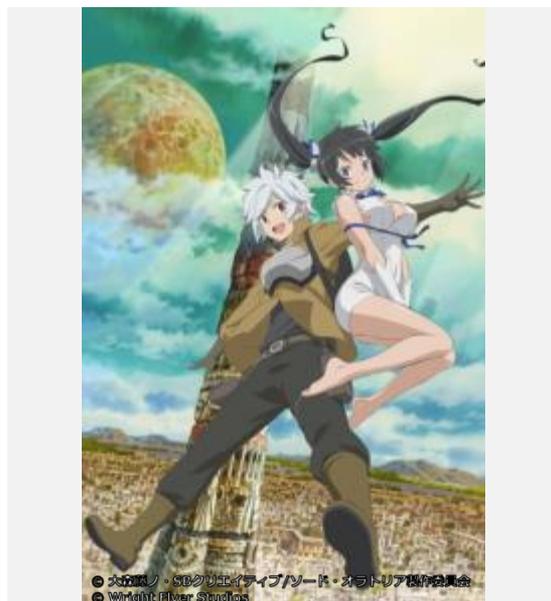


「アナザーエデン
時空を超える猫」

×

IP

グローバルに通用する日本IP



「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」

×

グローバル

全世界のファンヘアプローチ



※ 戦略展開のイメージサンプル、実施は未定

2. 事業概要：FY18事業方針

FY18方針

開発パイプライン

計6本の開発が進行中

	上期	下期	通期
オリジナルIP 共同原作IP	1 本 (1)	0 本 (0)	1 本 (1)
他社有力IP	1 本 (1)	4 本 (4)	5 本 (5)

- ※ 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

2. 事業概要：FY18事業方針

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

ゲームで推せばリアルでも推せる!



- 同じ推しメンの仲間と“共闘”する最大16人对16人でのリアルタイムバトル
- 「ゲームで推せばリアルで推せる」をコンセプトにゲームとリアルの連動施策提供

※ 画像は開発中のものです

2. 事業概要：FY18事業方針

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、事前登録受付中



- 新作オリジナルとオトメイトの人気キャラクターがオールスターで登場する甘く切ない恋愛パズルRPG
- メインストーリーがマルチエンドで展開される、フルボイスで楽しむ現代ファンタジー

※ 画像は開発中のものです

「アプリ×オリジナル動画×継続投資」

アプリ

×

オリジナル
動画

×

継続投資

継続率の高いメディア運営体制の構築

高品質な動画制作ノウハウを蓄積

複数ジャンルでポジション確立

1. 連結決算概要

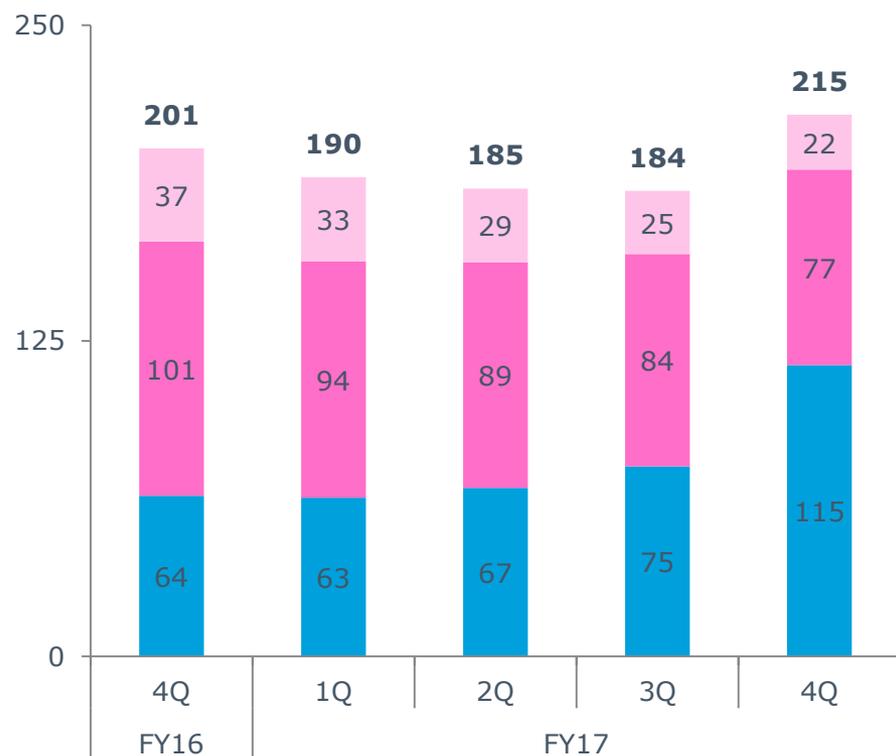
2. 事業概要

3. 参考資料

コイン消費の状況 (1)

全体コイン消費

(億コイン)



■ 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)

ウェブゲーム

(億コイン)



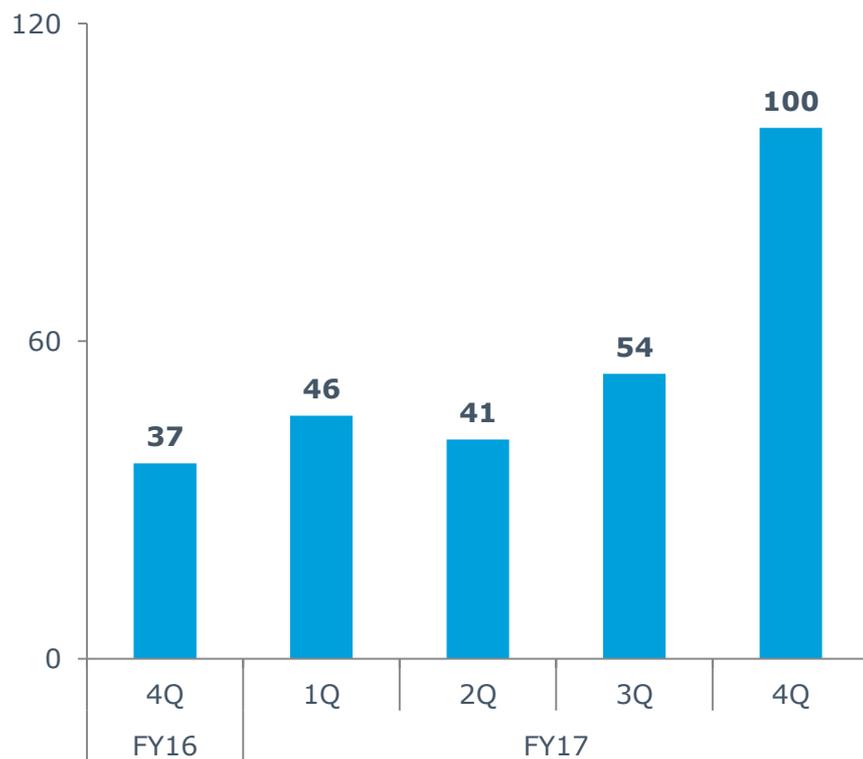
■ サードパーティ ■ 自社・協業

※ 「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)

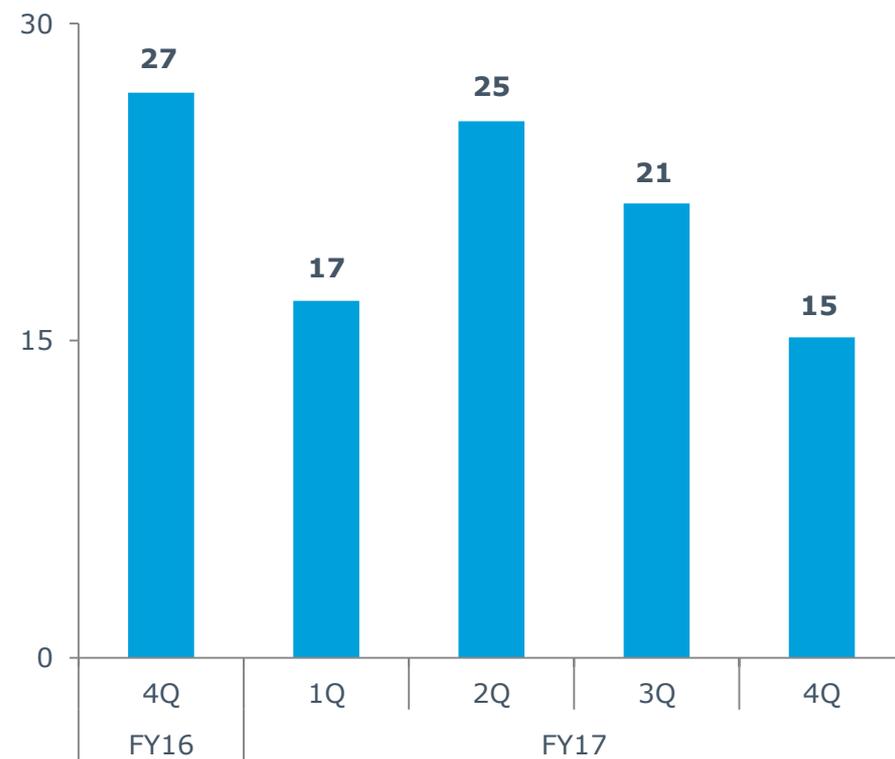
国内ネイティブ

(億コイン)



海外ネイティブ

(億コイン)



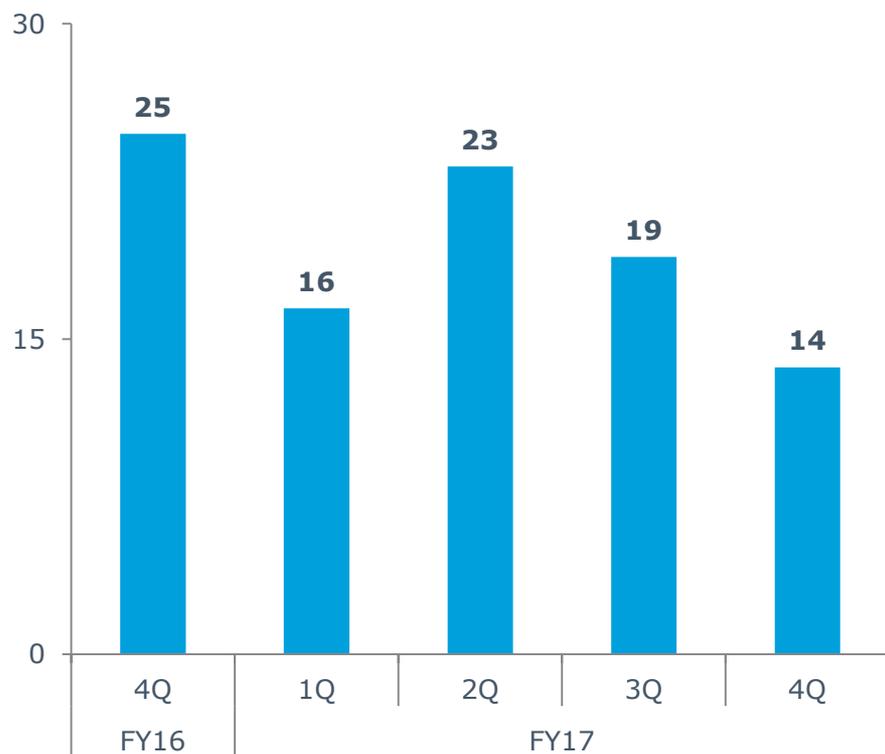
※ 国内/海外は開発エリアによる分類

・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

コイン消費の状況 (3)

海外タイトル

(MM USD)

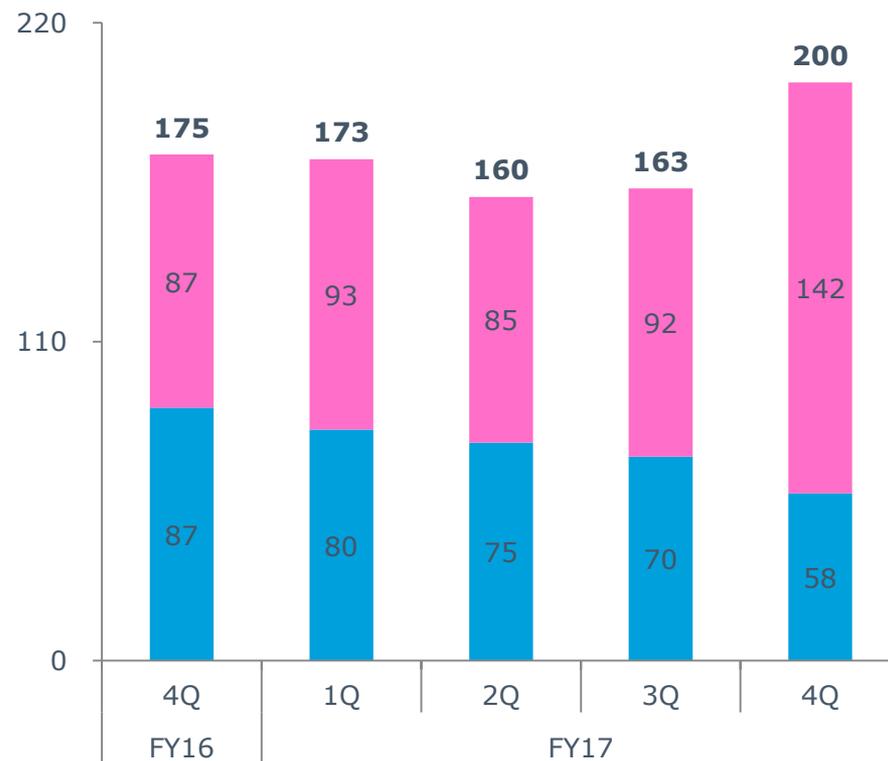


・FY17 1Qは一部タイトル売却により一時的にコイン消費減少

※ 国内/海外は開発エリアによる分類

国内タイトル

(億コイン)



■ サードパーティ ■ 自社・協業

※ 「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⁴⁰

FY17 4Q 費用構成

(百万円)

	FY17 4Q			FY17 3Q	FY16 4Q
		QoQ	YoY		
賃借料	889	105	△101	783	990
人件費	2,283	163	18	2,120	2,265
その他	3,389	510	1,914	2,879	1,475
売上原価合計	6,560	779	1,831	5,782	4,729
広告宣伝費	1,765	883	554	882	1,211
支払手数料	4,365	1,242	1,419	3,123	2,946
人件費	1,628	△44	△16	1,672	1,644
その他	2,507	△368	△377	2,876	2,884
販管費合計	10,266	1,713	1,580	8,553	8,686
費用合計	16,827	2,492	3,411	14,335	13,415

FY17 4Q 貸借対照表

(億円)

	FY17 4Q			FY17 3Q	FY16 4Q
		QoQ	YoY		
流動資産合計	964.6	△24.1	17.7	988.7	946.9
固定資産合計	265.0	△21.0	88.2	286.0	176.8
資産合計	1,229.5	△45.1	105.8	1,274.7	1,123.7
流動負債合計	124.9	△13.8	31.0	138.7	93.9
固定負債合計	5.8	△8.6	2.1	14.4	3.7
負債合計	130.7	△22.4	33.1	153.1	97.7
純資産合計	1,098.8	△22.7	72.8	1,121.6	1,026.0
現金及び預金	823.8	29.8	21.9	794.0	801.9
－)有利子負債	-	-	△0.3	-	0.3
ネット資金	823.8	29.8	22.2	794.0	801.7
のれん	39.2	△21.3	36.3	60.5	2.9

グループ従業員数の内訳

(名)

	対象グループ会社	4Q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	(378)
ウェブゲーム/運営事業	ファンプレックス	(277)
ゲーム共通部門	ExPlay	(230)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International Entertainment, Inc. (米国) 等	124
広告・メディア事業	Glossom、リミア、3ミニッツ等	238
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	141
本社開発共通部門	-	75
合計	-	1,463

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2017年6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。