



**GREE株式会社**

2018年6月期第1四半期 決算説明会

2017年10月27日

## 決算概要

- **売上高 216億円、営業利益 27億円、EBITDA 31億円**
  - 前四半期比で増収増益

## 事業概要

- **ヒットタイトルの運営本格化、新たなヒット創出に向け開発進捗**
  - 既存タイトルは収益の持続に向けた各種施策を積極投入
  - 海外市場向け開発・運営の積極展開に向け有力パートナーとの提携発表
  - 新規タイトル1本リリース（10月）、5本の開発パイプラインが進行中
- **運営メディアに積極投資**
  - サービス運営の強化を通じてユーザー基盤が順調に拡大
  - TVCM等のプロモーション施策を実施

## 上半期業績予想

- **売上高 405億円、営業利益 45億円、EBITDA 52億円**
  - 既存タイトルは初期の盛り上がりが一時的に落ち着く設定

## 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 216億円、営業利益 27億円

(億円)

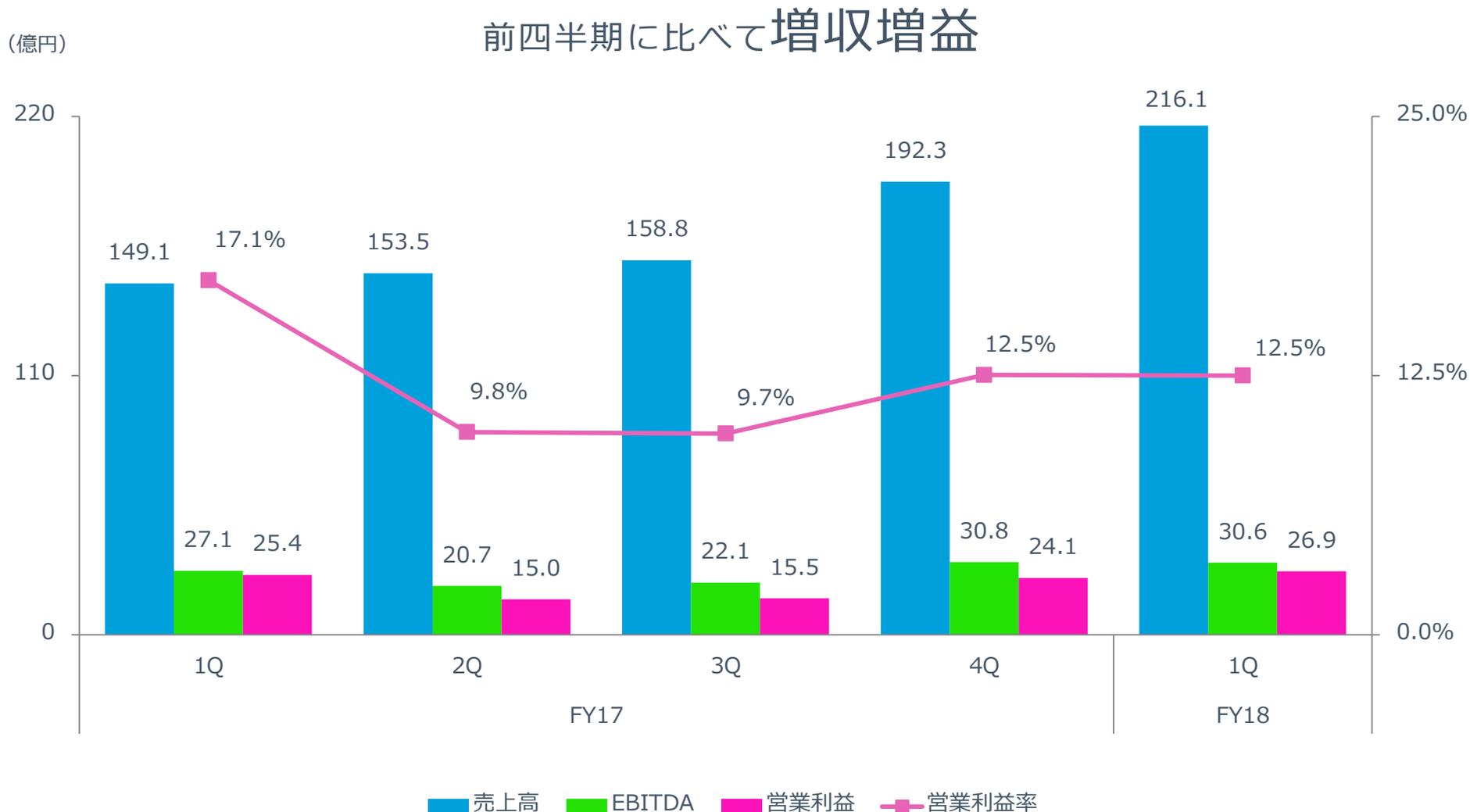
	FY18 1Q			FY17 4Q	FY17 1Q
		QoQ	YoY		
売上高	<b>216.1</b>	23.8	67.1	192.3	149.1
EBITDA	<b>30.6</b>	▲0.2	3.6	30.8	27.1
営業利益	<b>26.9</b>	2.9	1.5	24.1	25.4
経常利益	<b>30.2</b>	1.7	4.4	28.5	25.7
当期純利益	<b>19.0</b>	40.6	▲89.2	▲21.5	108.2

※ FY18 1Q売上高の内訳：有料課金収入201.0億円、広告メディア収入 他15.1億円

※ EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

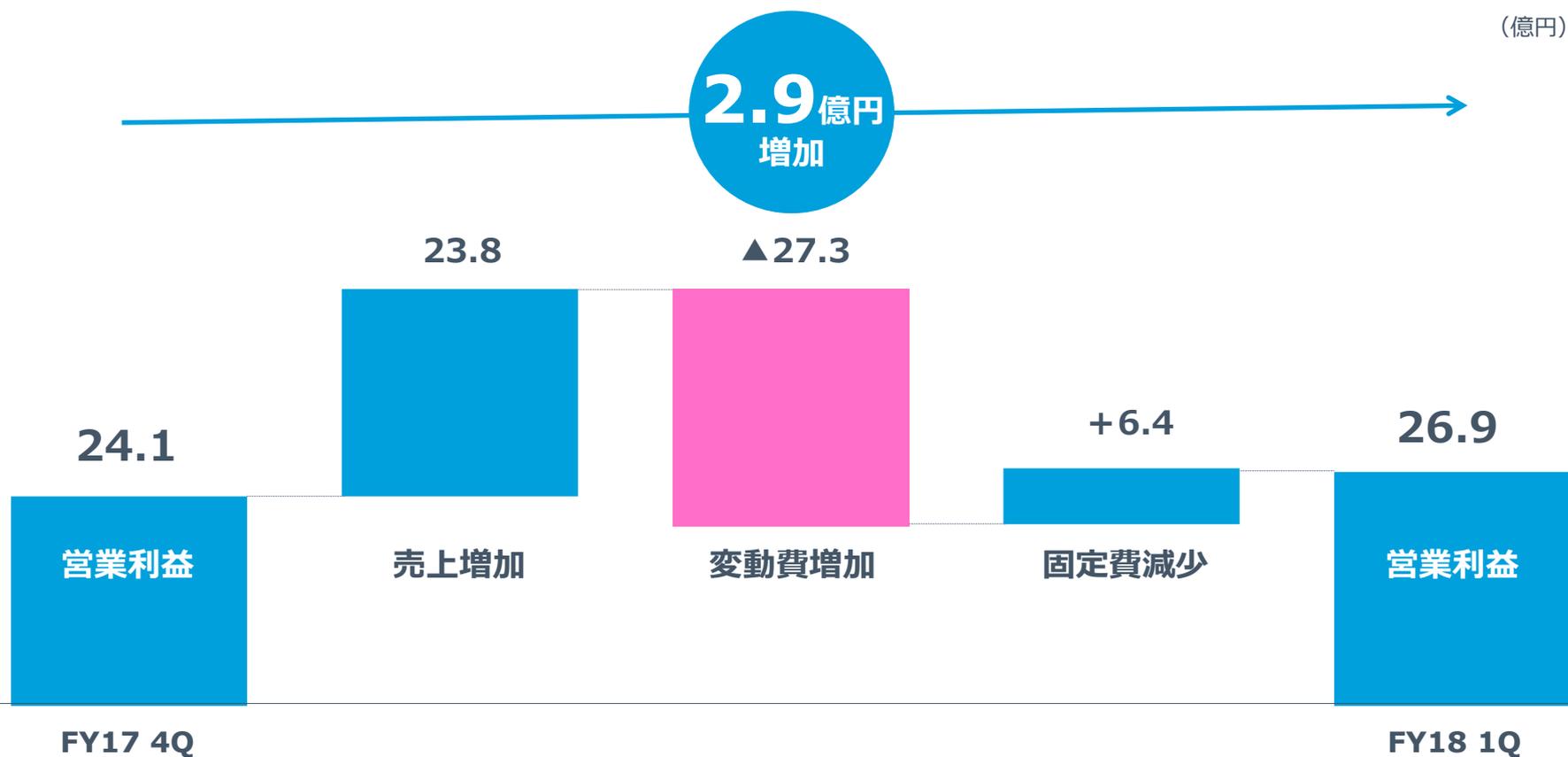
# 1. 連結決算概要

## 売上高・EBITDA・営業利益の推移



## 営業利益分析

売上増加と固定費減少が広告宣伝費等の変動費増加を補い**3億円**の増益



## 1Q 費用構成

成長事業への投資に伴い広告宣伝費増加、海外拠点閉鎖等に伴い人件費減少

(億円)

	FY18			増減要因 (QoQ)	FY17 4Q	FY17 1Q
	1Q	QoQ	YoY			
広告宣伝費	23.3	5.6	17.0	成長事業への投資に伴う増加 (4Q 9.2% → 1Q 10.8%)	17.7	6.3
支払手数料等	75.6	19.2	41.5	売上増による増加	56.4	34.1
その他	4.3	2.5	Δ0.2	同上	1.8	4.4
<b>変動費合計</b>	<b>103.2</b>	27.3	58.3		75.9	44.9
人件費	32.9	Δ6.2	Δ4.8	海外拠点の閉鎖等による減少 (4Q末 1,416人 → 1Q末 1,375人)	39.1	37.7
賃借料	9.6	0.7	3.0	-	8.9	6.6
減価償却費	1.6	Δ1.8	0.3	減損 (FY17 4Q) に伴う償却費の減少	3.4	1.3
のれん償却額	2.1	Δ1.3	1.8	同上	3.4	0.3
その他	39.8	2.1	7.0	外注費、業務委託費等の増加	37.7	32.8
<b>固定費合計</b>	<b>86.0</b>	Δ6.4	7.2		92.4	78.8
<b>費用合計</b>	<b>189.2</b>	20.9	65.6		168.3	123.6

# 1. 連結決算概要

## FY18上半期 業績予想

売上高 405億円、営業利益 45億円、EBITDA 52億円を計画

(億円)

	1Q 実績	2Q 予想	上半期予想
売上高	216	189	<b>405</b>
営業利益	27	18	<b>45</b>
経常利益	30	18	<b>48</b>
当期純利益	19	11	<b>30</b>
EBITDA	31	21	<b>52</b>

### ■ トップライン

- 既存タイトルはリリース初期の盛り上がりが一時的に落ち着く設定
- 新規タイトルの貢献は保守的に設定

### ■ コスト

- 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

# 1Q 進捗

		FY18方針	進捗
全体		積極攻勢 成長事業へ投資	- ネイティブゲームの継続成長、運営メディアの拡大に積極投資
ゲーム・エンタメ	ネイティブ	エンジン × IP × グローバル	- 既存タイトルは大型コラボ・アップデート等を通じ運営本格化 - 日本アニメの海外向けゲーム配信事業に関する基本合意を発表 - 新規タイトル1本をリリース（10月）
	PF・運営等	安定運営 収益拡大	- 全社の収益基盤として引き続き安定運営
広告・メディア		アプリ × オリジナル動画 × 継続投資	- 「LIMIA」のアプリMAUが100万人突破 - 「MINE BY 3M」、「LIMIA」が初のTVCM実施

※ 事業方針は17/8月発表方針の再掲サマリー

### FY18 開発パイプライン

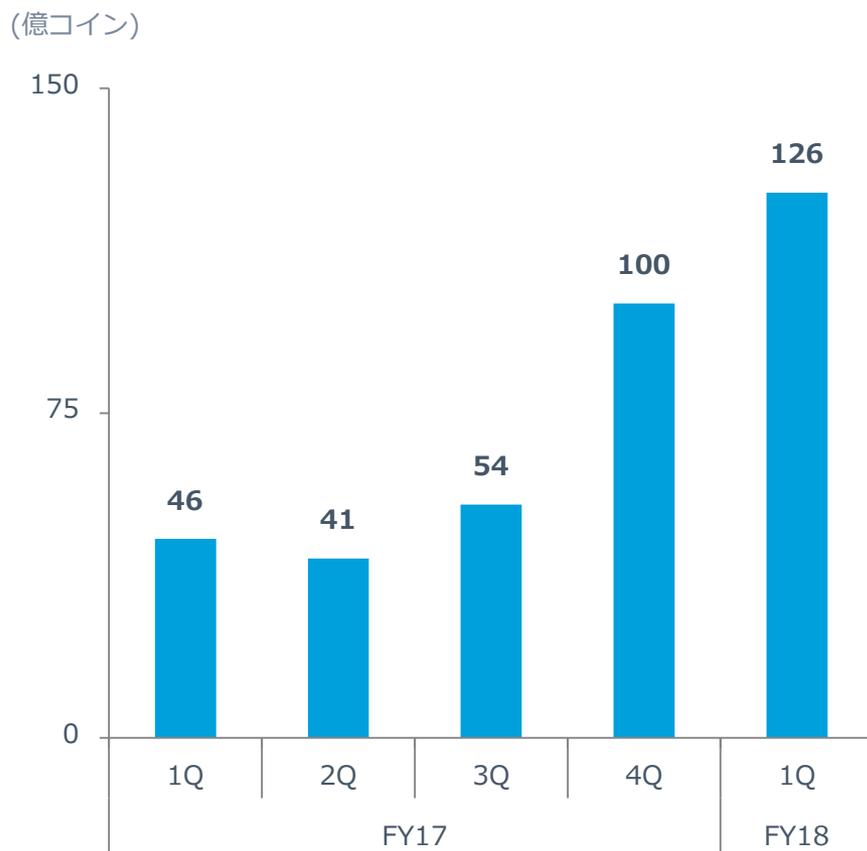
1本リリース済、計5本の開発が進行中  
既存タイトルの海外展開は複数の検討が進行中

	上期	下期	通期
オリジナルIP 共同原作IP	0本 (1)	1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

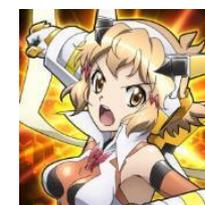
### 事業進捗

#### コイン消費の推移



#### Topics

- 既存タイトルがコイン消費の成長を牽引
- 前四半期リリースタイトルの運営本格化
  - 大型アップデート
  - 大型コラボ開催
  - TVCM 等



### ネイティブゲームの成長イメージ

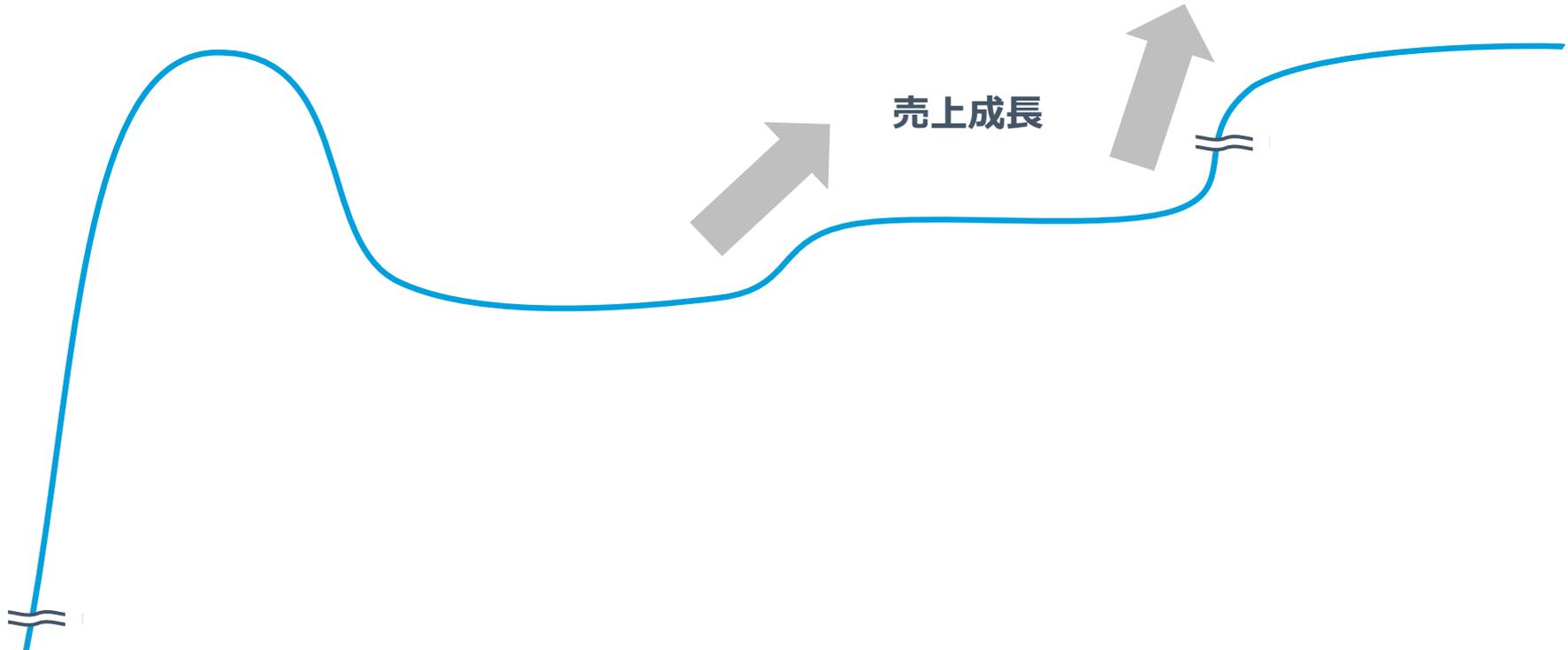
運営強化と海外展開を通じた売上成長



※売上推移イメージ

売上成長

売上成長



## 2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 ネイティブゲーム

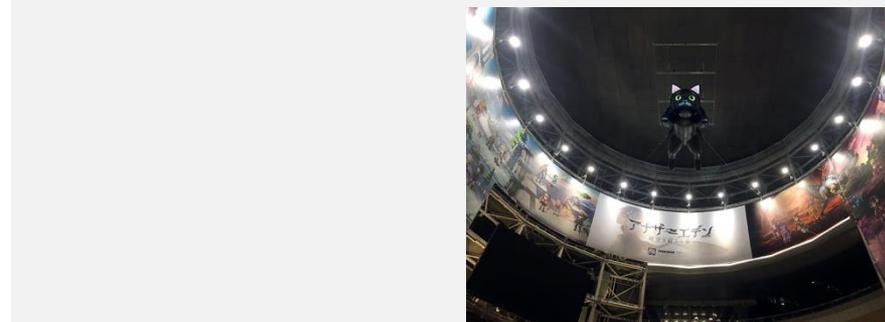
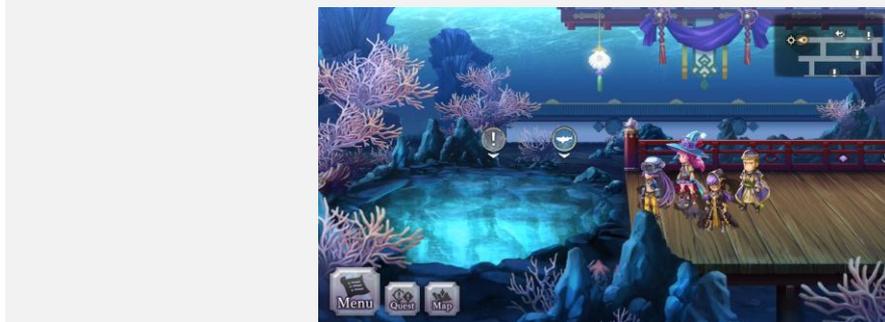
既存タイトル

### 「アナザーエデン 時空を超える猫」

継続アップデートと大型プロモーションの実施により運営強化

#### 継続アップデート

#### 大型プロモーション実施



- ストーリー、キャラクター、釣りシステム等の追加を実施、今後に向け更に積極的なコンテンツ追加を予定
- TVCMとそれに連動した巨大広告、サウンドトラック発売等でプロモーション施策実施

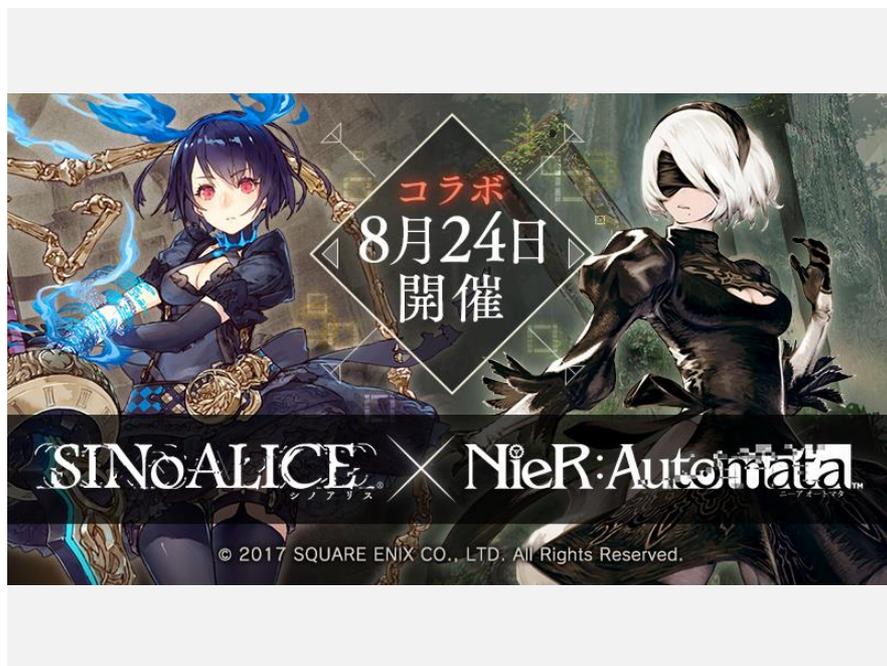
## 2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 ネイティブゲーム

既存タイトル

### 「SINoALICE」

大型コラボ、GvGイベントの開催等を通じた運営の本格化

#### 大型コラボ実施



#### GvGイベントの開催



- 「NieR」シリーズのヨコオタロウ氏と岡部啓一氏・MONACAによるオリジナルコンテンツの配信が実現
- 10月にコロシウム新イベント「グランコロシウム」開催、GvG機能が本格稼働

既存タイトル

### 「戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED」

原作に深く連動したゲームオリジナルのコンテンツを展開

オリジナルストーリーの展開

継続的なコンテンツの拡充



- 原作とは異なった、「オリジナルストーリー」も配信
- 同キャラパーティ編成、プレイアブルキャラクターの追加等の実施を予定

## 2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 ネイティブゲーム



既存タイトル 「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～」

北米を中心とした海外の原作ファンにアプローチ、2018年初頭に配信予定

有力パートナーとの協業で海外展開

大型アップデート実施

### 事業パートナー

 住友商事株式会社



- 住友商事、イレーションと日本アニメの海外向けゲーム化および共同パブリッシングについて基本合意締結
- アップデートによりストーリー、キャラクター、イベントの追加を実施

## 2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 ネイティブゲーム



新規タイトル

### 「AKB48ステージファイター2 バトルフェスティバル」

ゲームとリアルとの連動施策実施予定

10月11日リリース

第1回リアル連動イベント



- 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との連動施策提供

## 2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 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、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

開発中

### 「ぷちぐるラブライブ！」

サンライズの全面協力によるラブライブ！シリーズの新作スマホゲーム、事前登録受付中



- ラブライブ！シリーズのμ's、Aqours全メンバーのプちな寝そべりぬいぐるみ「ぷちぐる」が登場
- 人気楽曲が流れるステージでμ'sやAqoursの楽曲や衣装と個性豊かなスキル演出が楽しめるタップパズル

※ 画像は開発中のものです

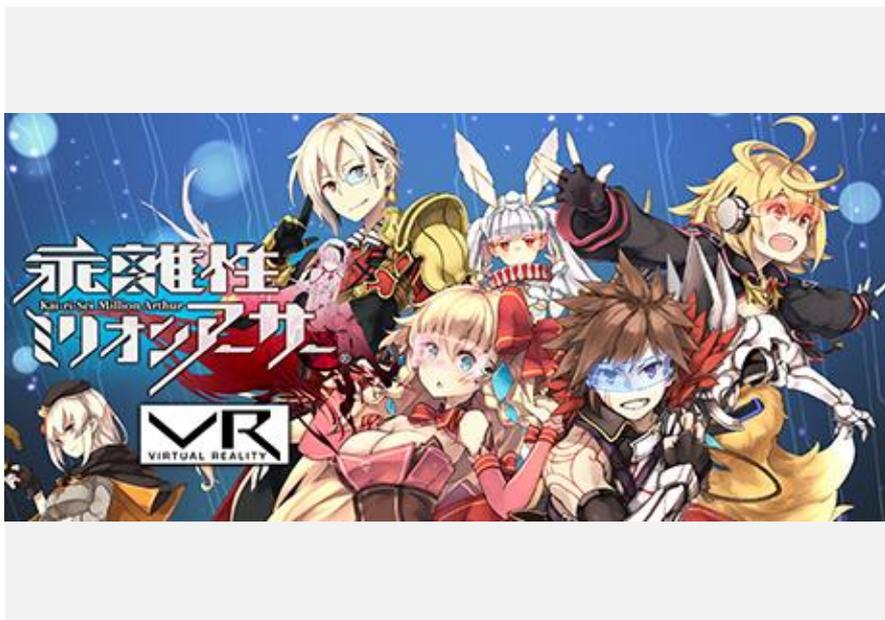
©2013 プロジェクトラブライブ！ ©2017 プロジェクトラブライブ！ サンシャイン!! ©Pokelabo, Inc.

### VR事業

投資、開発、市場振興の各取り組みが進行

#### PlayStation®VR版を発売

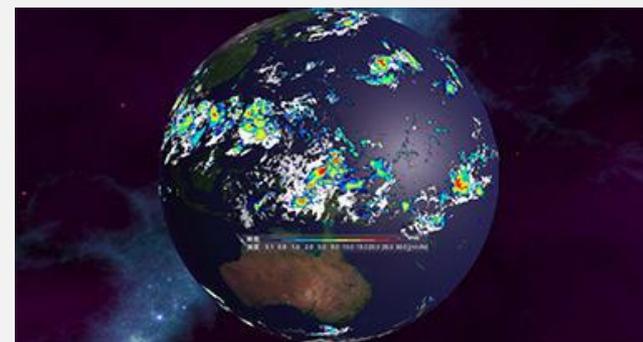
スクウェア・エニックスとの共同開発



- マルチプラットフォーム展開
- VR専用の高精細な3Dの世界を実装

#### 協業でVR映像を制作

豊田ハイシステム、JAXA等と連携

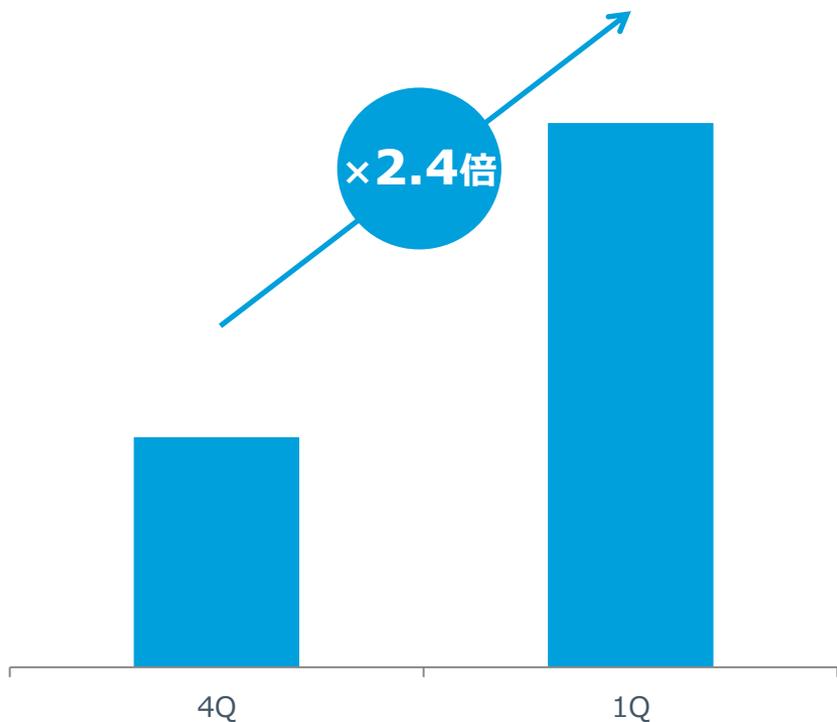


- 「VRオフィス見学」を豊田ハイシステムと提供
- JAXAと「世界一の雨降り体験VR」共同開発

### 事業進捗

#### メディアPVが成長

前四半期比2.4倍



- LIMIA、MINE BY 3M等のPVが着実に増加

#### TVCM放映

ユーザー基盤拡大に向けプロモーション強化



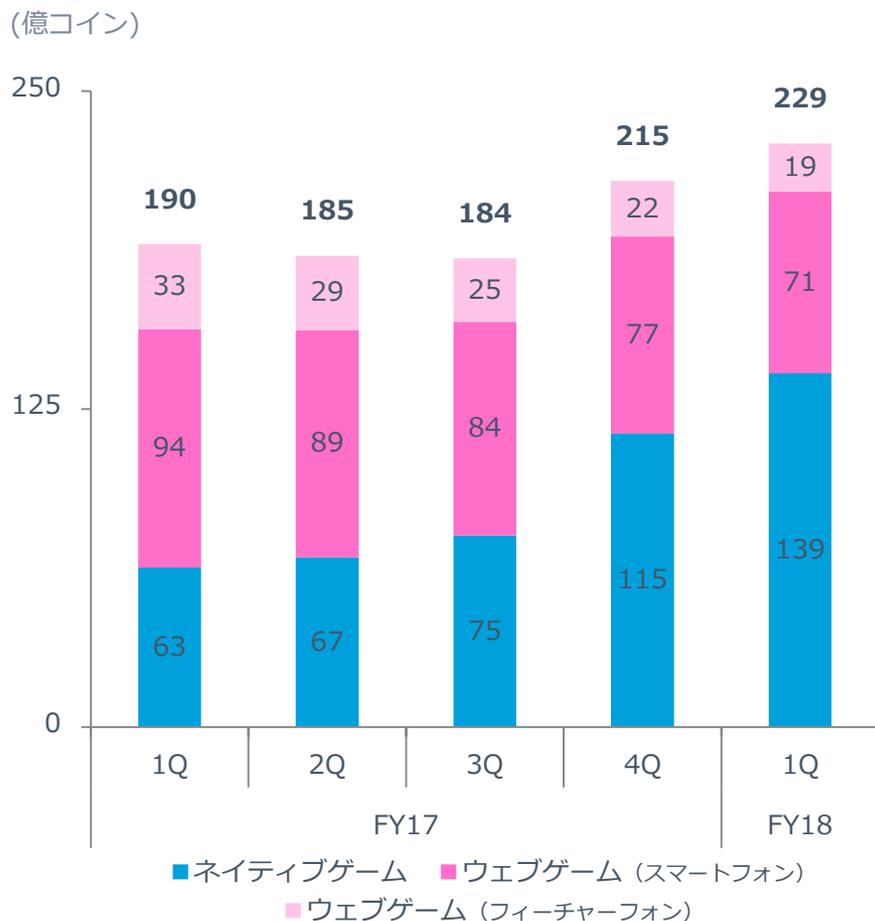
## 1. 連結決算概要

## 2. 事業概要

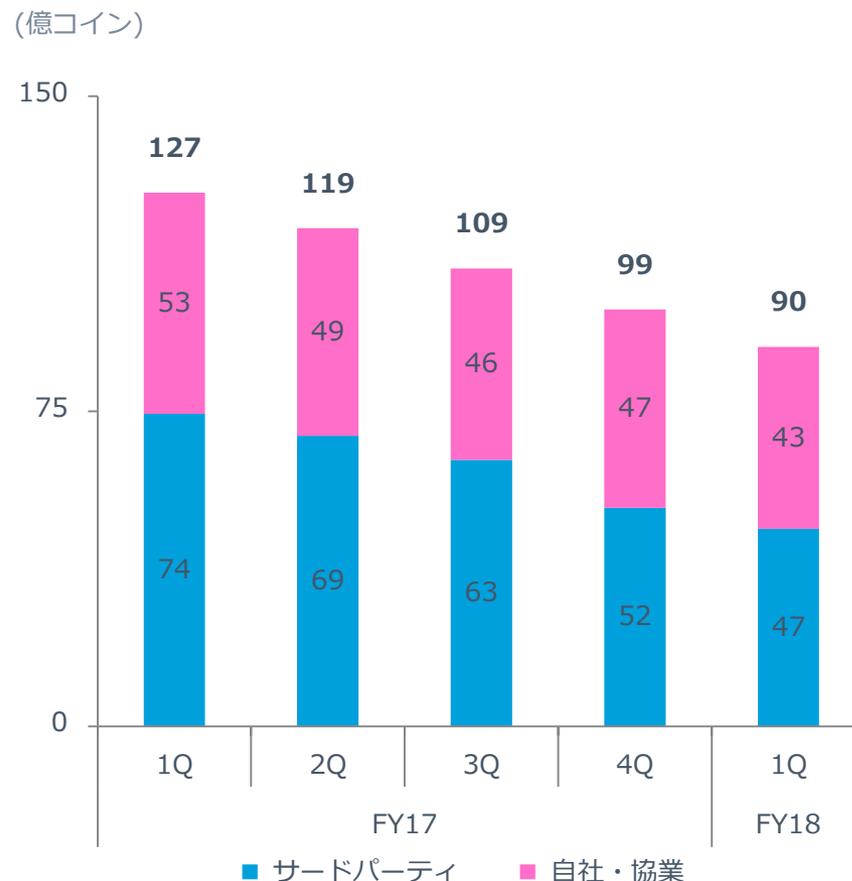
## 3. 参考資料

## コイン消費の状況（1）

### 全体コイン消費



### ウェブゲーム



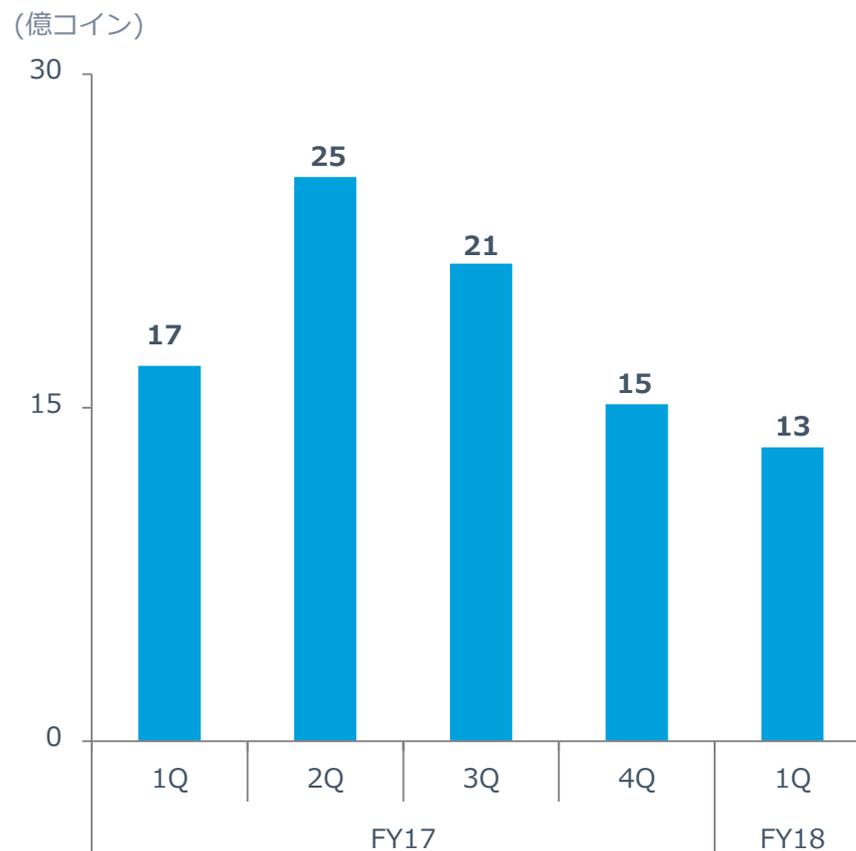
※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

## コイン消費の状況 (2)

### 国内ネイティブ



### 海外ネイティブ

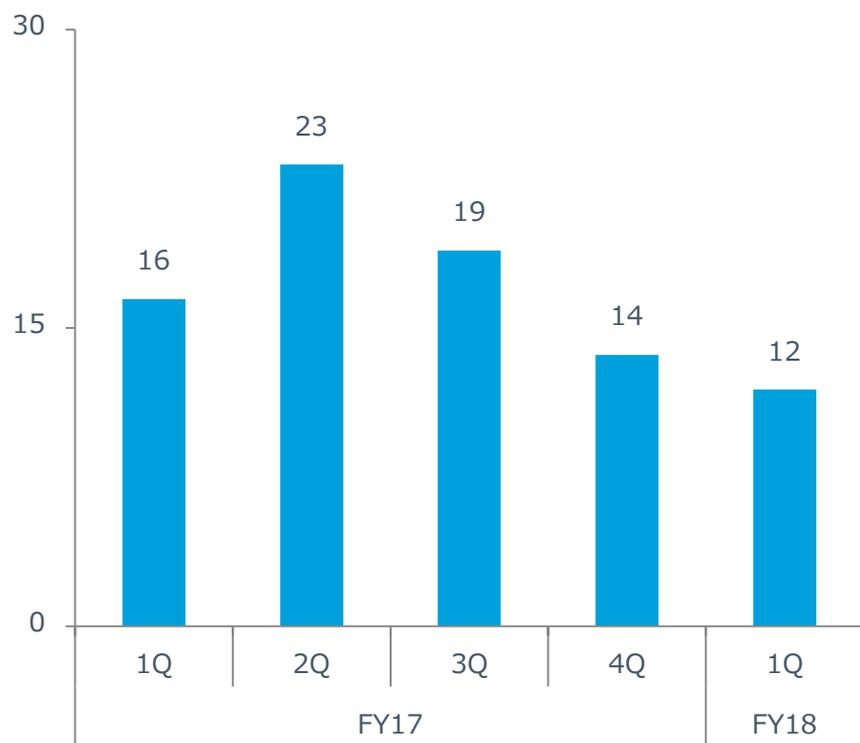


※ 国内/海外は開発エリアによる分類

## コイン消費の状況 (3)

### 海外マーケット

(MM USD)



### 国内マーケット

(億コイン)



■ 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<sup>27</sup>

## 1Q 費用構成

(百万円)

	FY18 1Q	QoQ	YoY	FY17 4Q	FY17 1Q
賃借料	963	74	303	889	660
人件費	2,082	Δ200	Δ48	2,283	2,130
その他	5,045	1,657	3,252	3,389	1,794
売上原価合計	8,090	1,530	3,507	6,560	4,584
広告宣伝費	2,328	563	1,697	1,765	631
支払手数料	5,038	672	2,141	4,365	2,897
人件費	1,208	Δ420	Δ436	1,628	1,644
その他	2,256	Δ252	Δ351	2,507	2,607
販管費合計	10,830	563	3,051	10,266	7,778
<b>費用合計</b>	<b>18,920</b>	2,094	6,558	16,827	12,362

## 1Q 貸借対照表

(億円)

	FY18			FY17 4Q	FY17 1Q
	1Q	QoQ	YoY		
流動資産合計	956.6	Δ8.0	Δ82.5	964.6	1,039.1
固定資産合計	270.4	5.4	98.7	265.0	171.7
資産合計	1,226.9	Δ2.6	16.2	1,229.5	1,210.8
流動負債合計	130.3	5.3	16.0	124.9	114.3
固定負債合計	5.5	Δ0.3	1.8	5.8	3.7
負債合計	135.8	5.1	17.7	130.7	118.0
純資産合計	1,091.2	Δ7.7	Δ1.6	1,098.8	1,092.7
現金及び預金	819.4	Δ4.4	3.0	823.8	816.4
－)有利子負債	-	-	-	-	-
ネット資金	819.4	Δ4.4	3.0	823.8	816.4
のれん	37.1	Δ2.1	34.5	39.2	2.6

## グループ従業員数の内訳

(名)

	対象グループ会社	10末 グループ従業員数
国内ゲーム・エンタメ事業	-	902
ネイティブゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(384)
ウェブゲーム/運営事業	ファンプレックス	(280)
ゲーム共通部門	ExPlay	(238)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International Entertainment, Inc. (米国) 等	41
広告・メディア事業	Glossom、リミア、3 ミニッツ等	263
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	140
本社開発共通部門	-	78
<b>合計</b>	-	<b>1,424</b>

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2017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。