



GREE株式会社

2018年6月期第3四半期 決算説明会

2018年4月27日

決算概要

- **売上高 179億円、営業利益 28億円、EBITDA 32億円**
 - 売上高は計画未達も、営業利益は計画を上回って着地

事業概要

- **海外展開、新規タイトルが好調な立ち上がり**
 - 北米版「DanMachi」リリース（3月末）、海外売上が好調な立ち上がり
 - 「NEWSに恋して」リリース（3月末）、好調な立ち上がり
 - 「ぷちぐるラブライブ！」リリース（4月末）、好調な立ち上がり
 - 既存タイトルの運営強化を継続、一部タイトルに改善効果の兆し
- **第3の柱としてライブエンターテインメント事業に参入**
 - 100億円規模の投資を計画、日本のみならずグローバルに事業展開

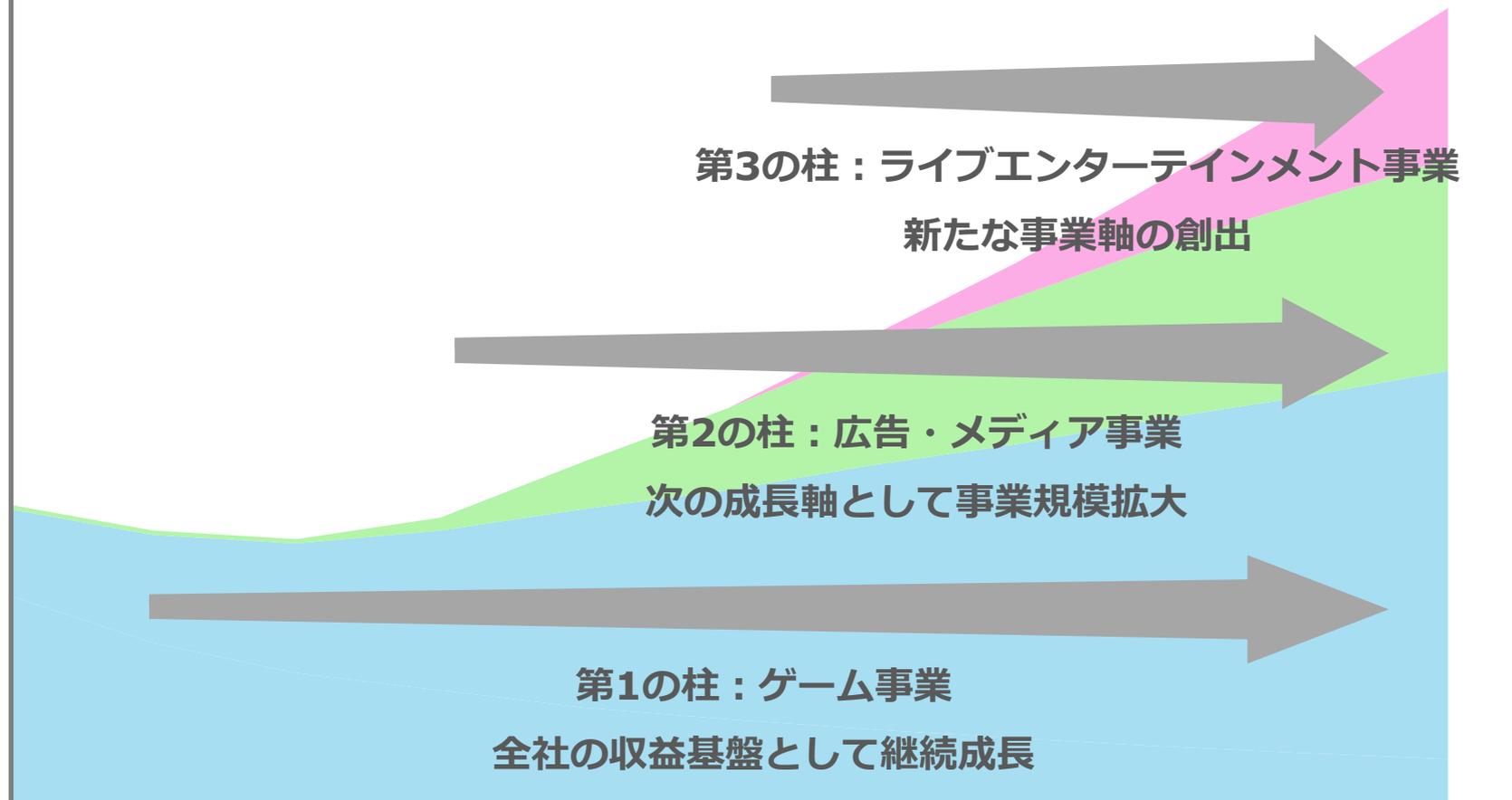
4Q 業績予想

- **売上高 185億円、営業利益 22億円、EBITDA 25億円**
 - 運営強化、海外展開、リリース済新規タイトルの貢献を見込む
 - FY18通期は前年度比で増収増益を計画

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



※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

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 179億円、営業利益 28億円

(億円)

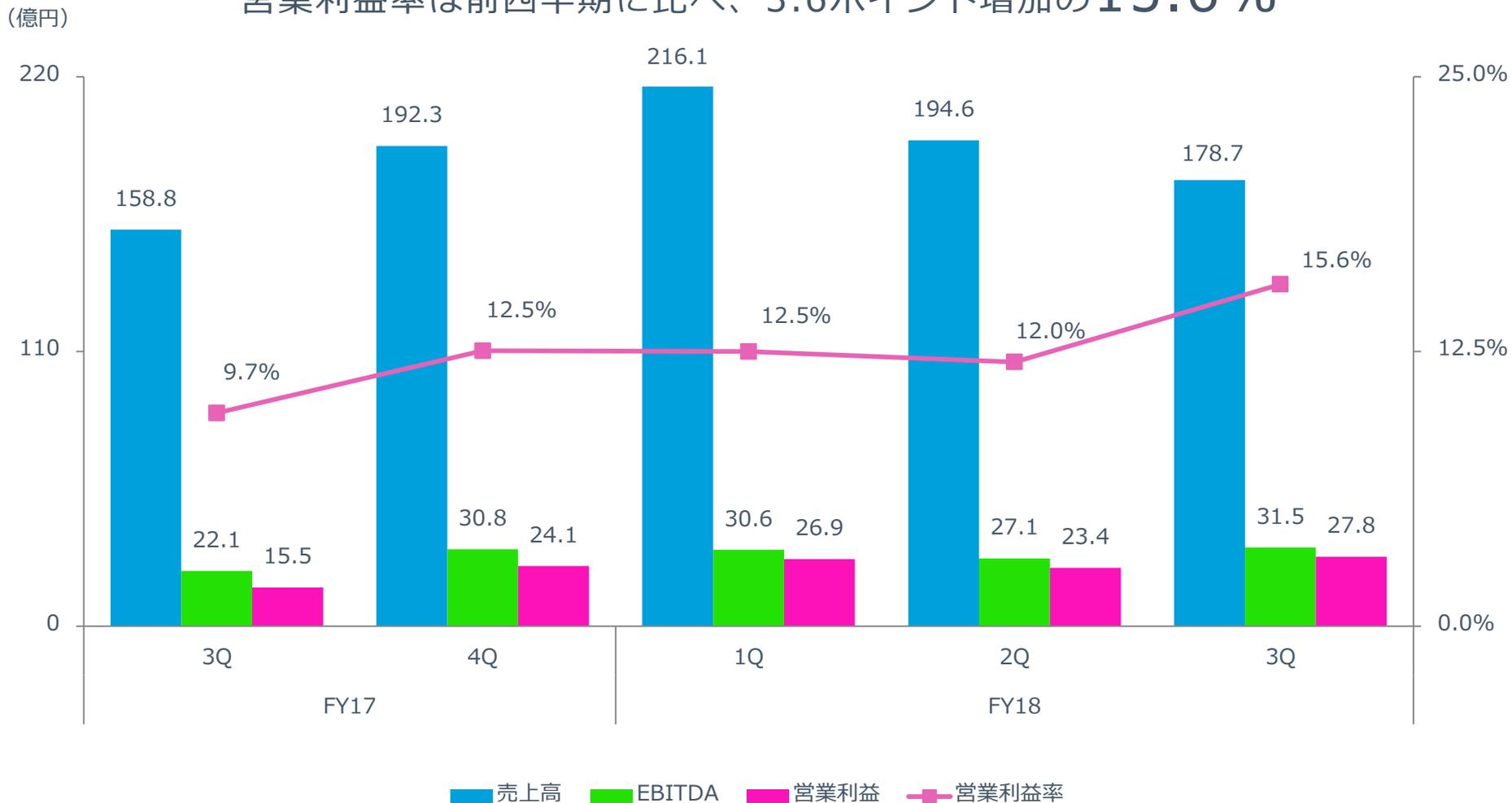
	FY18 3Q			FY18 2Q	FY17 3Q
		QoQ	YoY		
売上高	178.7	▲15.9	19.9	194.6	158.8
EBITDA	31.5	4.5	9.4	27.1	22.1
営業利益	27.8	4.4	12.3	23.4	15.5
経常利益	26.9	0.0	18.4	26.9	8.5
当期純利益	18.9	▲1.0	3.2	19.9	15.6

※ FY18 3Q売上高の内訳：有料課金収入155.0億円、広告メディア収入 他23.7億円

※ 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

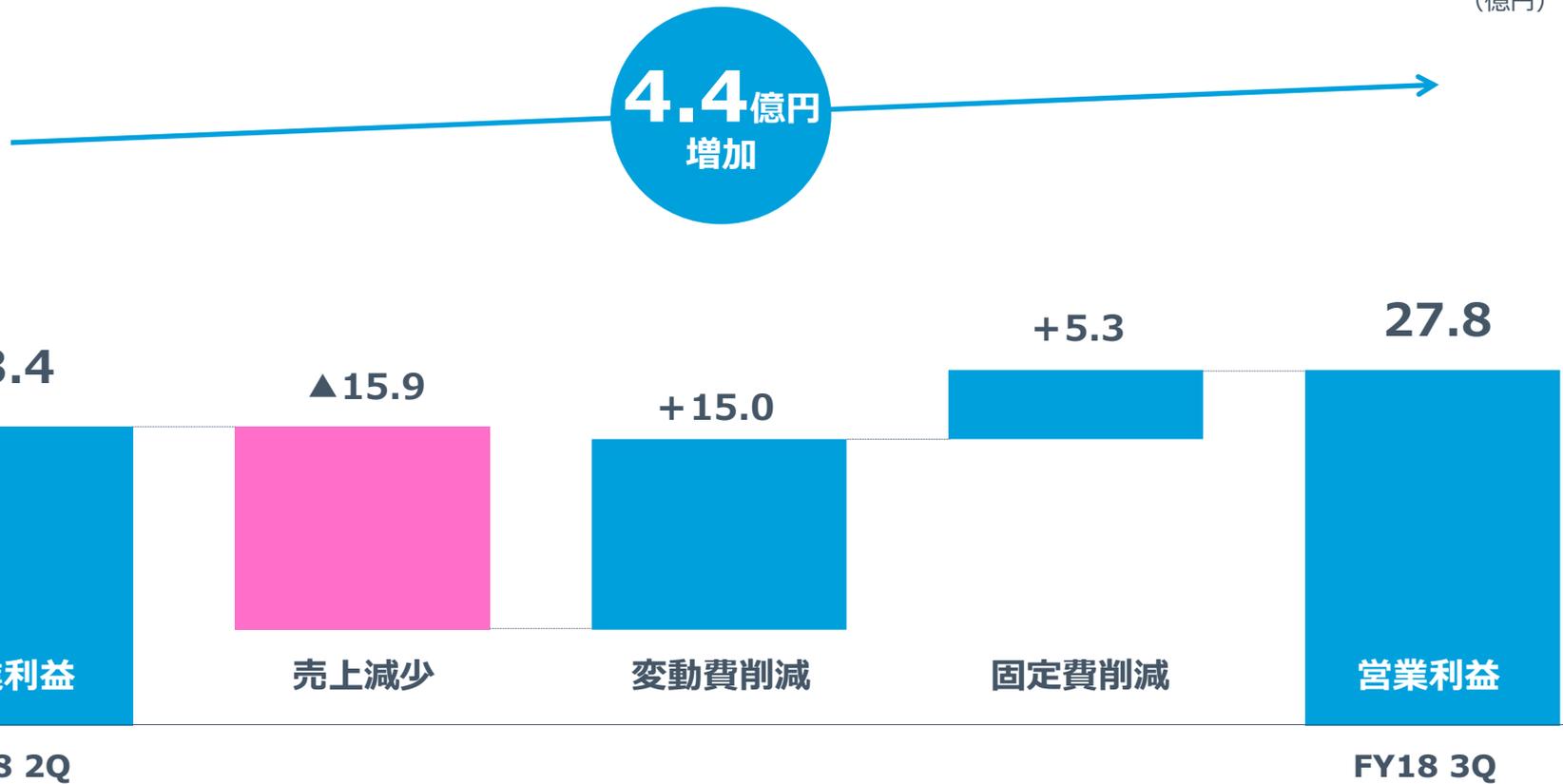
営業利益率は前四半期に比べ、3.6ポイント増加の15.6%



営業利益分析

費用削減により営業利益は4億円増加の28億円

(億円)



3Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、20億円減少の**151億円**

(億円)

	FY18	QoQ	YoY	増減要因 (QoQ)	FY18	FY17
	3Q				2Q	3Q
広告宣伝費	8.3	△6.0	△0.6	効率的投下により減少 (2Q 7.4% → 3Q 4.6%)	14.3	8.8
支払手数料等	54.8	△8.9	14.4	売上高減少により減少	63.8	40.4
その他	6.0	0.0	1.1	-	6.0	4.9
変動費合計	69.1	△15.0	14.9		84.0	54.1
人件費	29.9	△0.2	△8.0	連結従業員数 : 2Q末 1,360人 → 3Q末 1,381人	30.1	37.9
賃借料	6.5	△1.0	△1.3	サーバー費の効率化	7.5	7.8
減価償却費	1.6	0.0	△2.4	-	1.6	4.0
のれん償却額	2.1	0.0	△0.6	-	2.1	2.7
その他	41.7	△4.1	4.9	外注費等の減少	45.9	36.8
固定費合計	81.8	△5.3	△7.4		87.2	89.2
費用合計	150.9	△20.3	7.6		171.2	143.3

※ FY18 3Q 支払手数料等の内訳 : 支払手数料38.2億円、ロイヤリティ16.6億円

FY18 通期業績予想

売上高 775億円、営業利益 100億円、EBITDA 115億円を計画

(億円)

	1Q 実績	2Q 実績	3Q 実績	4Q 予想	通期 予想
売上高	216	195	179	185	775
営業利益	27	23	28	22	100
経常利益	30	27	27	21	105
当期純利益	19	20	19	12	70
EBITDA	31	27	32	25	115

■ トップライン

- 売上高は既存タイトルの運営強化・海外展開の貢献、3-4月にリリース済の新規タイトルの貢献を見込む

■ コスト

- 投資対効果が見込まれる事業に対し広告宣伝費を先行的に投下

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

3Q 進捗

		FY18方針	進捗
全体		積極攻勢 成長事業へ投資	- 第3の柱としてライブエンターテインメント事業に参入
ゲーム・エンタメ	モバイル	エンジン × IP × グローバル	- 「DanMachi」を北米向けに配信開始（3月末） - 「NEWSに恋して」をリリース（3月末） - 既存タイトルは大型コラボ等を通じて運営強化を継続
	コンソール等	配信PFの拡充	- 他社協業プロジェクトを通じたVRコンテンツの提供拡充
	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
	ライブ等	新規参入	- VTuber発掘・育成等を行うプロダクション事業を開始
広告・メディア		アプリ × オリジナル動画 × 継続投資	- 「LIMIA」「MINE BY 3M」等のPVが順調に拡大 - クライアント獲得が拡大

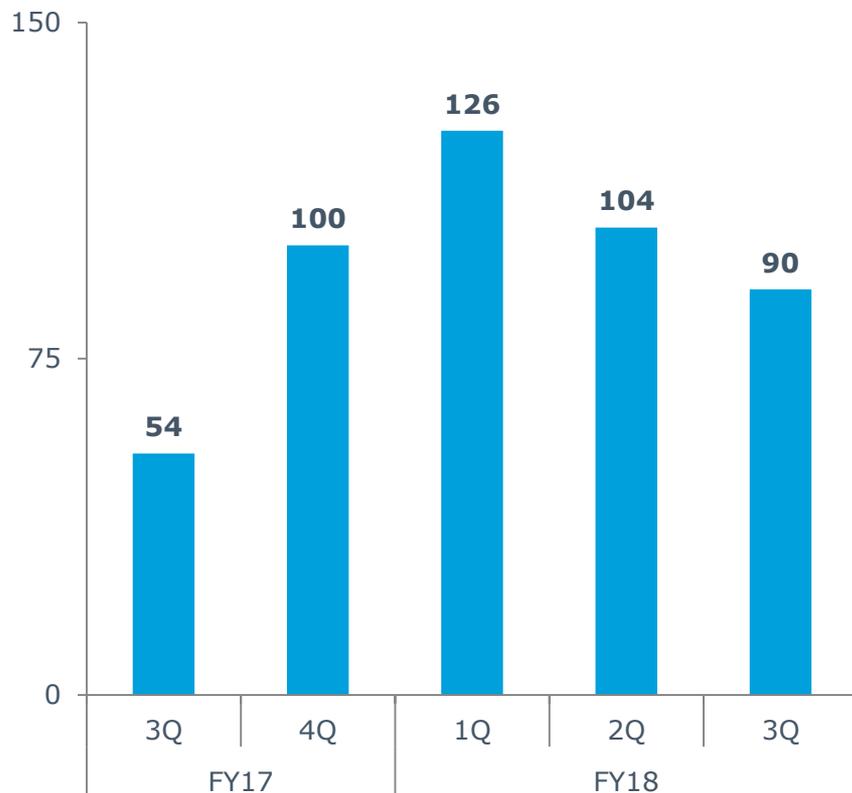
※ 事業方針は17/8月発表方針に一部追加

事業進捗

国内コイン消費（モバイルゲーム）

Topics

(億コイン)



- 既存タイトルの運営強化
 - 大型アップデート
 - コラボ実施 等
- 「NEWSに恋して」リリース
 - 3月配信開始
 - 好調な立ち上がり

2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 モバイル

開発パイプライン

4本リリース済、計6本の開発が進行中
既存タイトルの海外展開へ向けた準備が進捗

	FY18		FY19以降
	リリース済	開発中	
オリジナルIP 共同原作IP	1 本 (1)	0 本 (0)	2 本 (0)
他社有力IP	3 本 (1)	1 本 (3)	3 本 (2)

- ※ 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：ゲーム・エンタメ事業 モバイル

成長イメージ

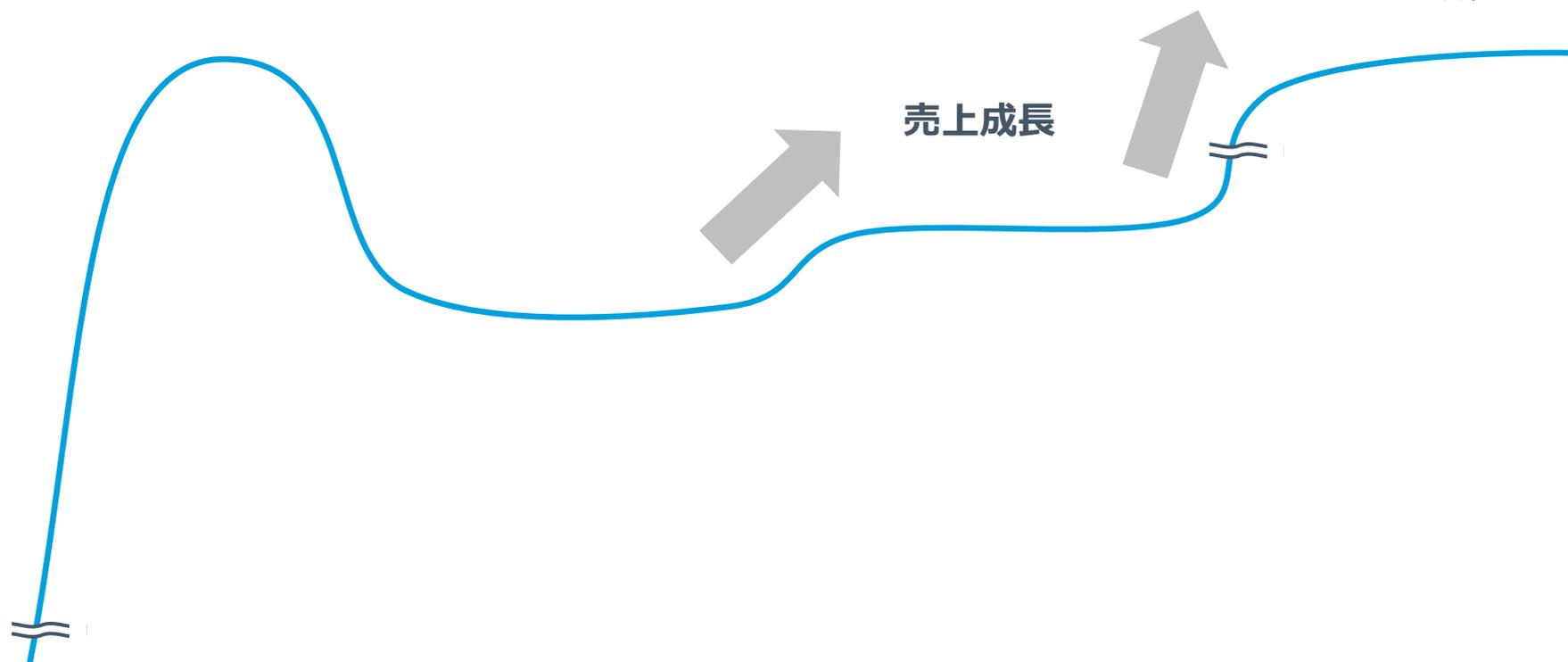
運営強化と海外展開を通じた売上成長



※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 モバイル

運営強化「アナザーエデン 時空を超える猫」

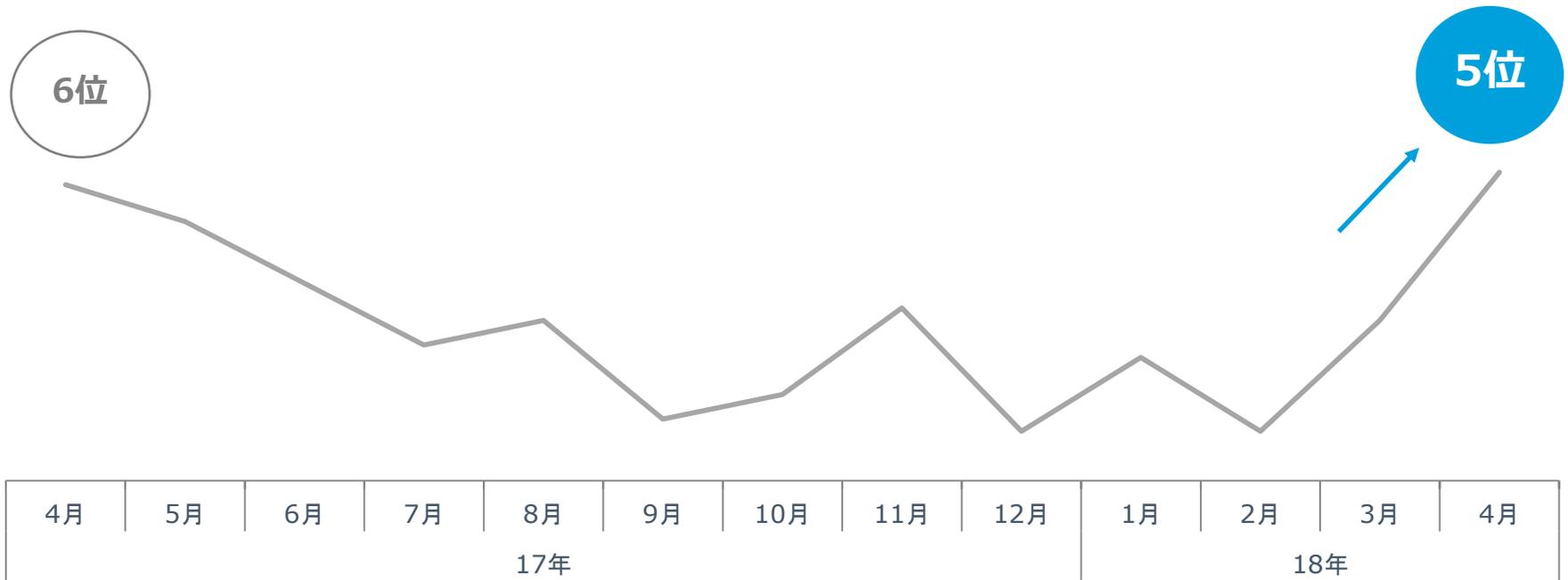
コンテンツ投入ペースの向上により、リリース後1年経過も4月は過去最高ランキング5位を記録



(セールスランキング)

リリース時 (4月)

1年経過後 (4月)



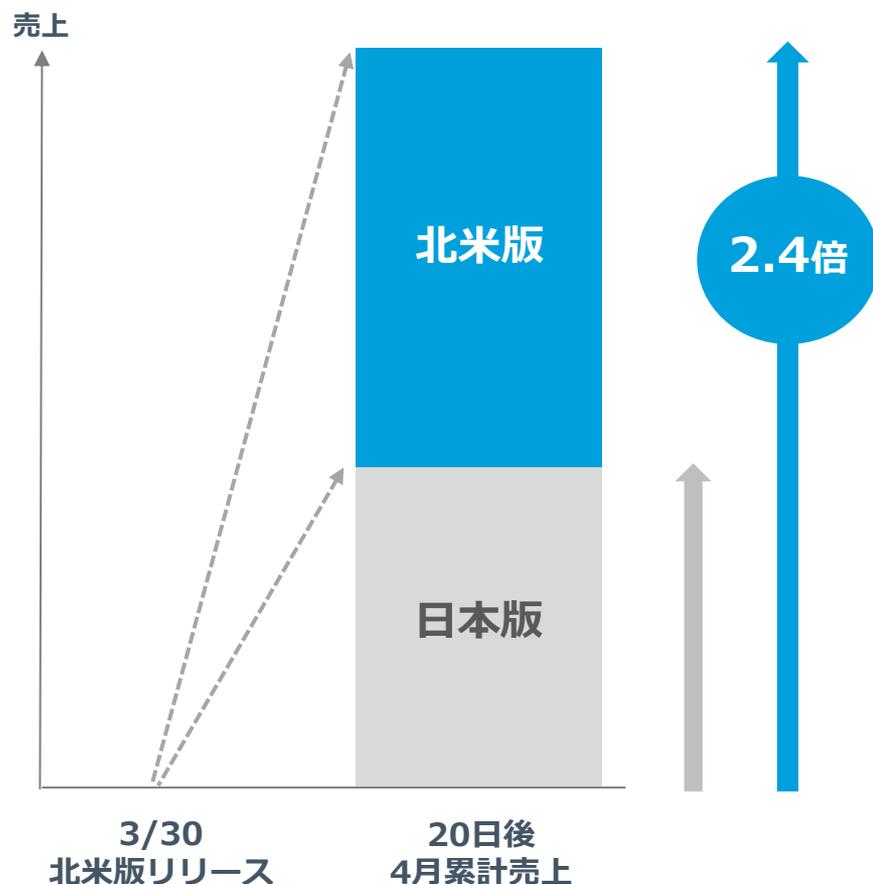
※ ランキングはApp StoreまたはGoogle Playのセールスランキングより4月24日時点までの最高順位を採用 (月次)

※ コンテンツ投入はキャラクター・ストーリー追加を伴うものを対象

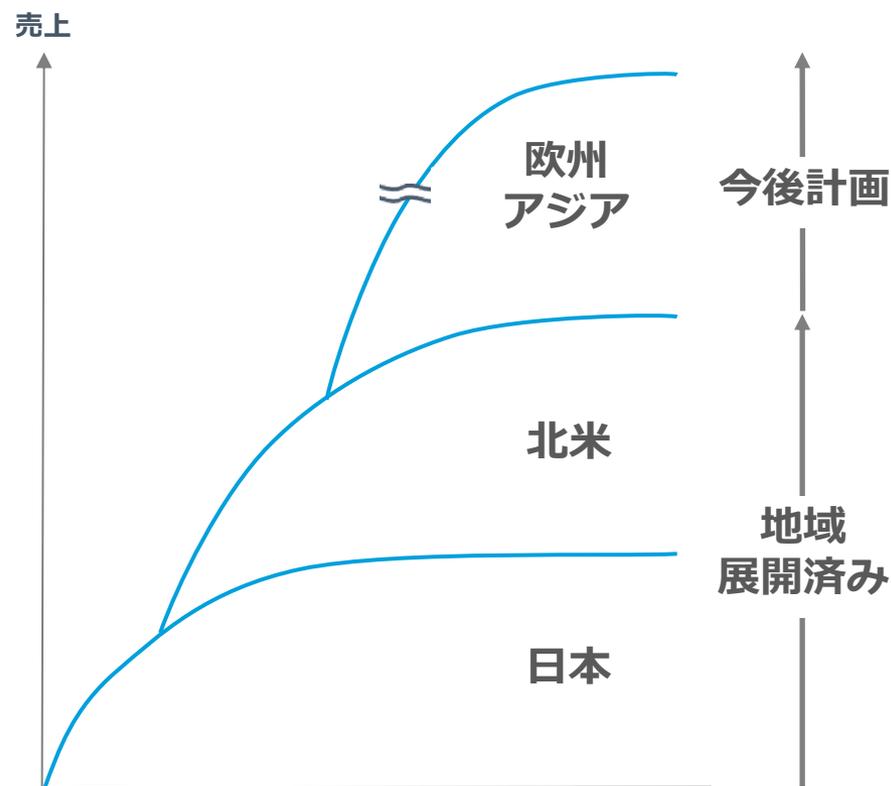
海外展開「DanMachi」

4月の北米版売上が日本版を超える立ち上がり、グローバル市場での更なる売上成長を期待

好調な売上の立ち上がり



海外展開を通じた売上成長



既存タイトル

3Q Topics

大型アップデートやコンテンツ追加等を実施

「アナザーエデン 時空を超える猫」

アップデートを継続的に実施



- 月に2回程度のアップデートを継続実施
- 異境、キャラ、断章、機能等を随時追加

「ダンまち～メモリア・フレーゼ～」

大型アップデート実施



- 原作ストーリーを基にしたイベント、機能の追加
- 劇場版&TVシリーズ2期発表の連動施策実施

※ ダンまち～メモリア・フレーゼ～：「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～」の略称

既存タイトル

3Q Topics

大型タイトルとのコラボ、メディアミックス型キャンペーン等を展開

「SINoALICE」

コラボイベントの開催



「戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED」

リアルイベントとの連動キャンペーン実施



- 3月「ドラッグ オン ドラグーン3」コラボ実施
- 公式生放送で新キャラ等の最新情報を公開

- リアルイベント「SYMPHOGEAR LIVE 2018」
- アプリオリジナルのコンテンツを継続して展開

2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 モバイル



新規タイトル

「NEWSに恋して」

「NEWS」との実写恋愛シミュレーションゲーム、セールスランキング20位内にランクイン

3月27日リリース

好調な立ち上がり



ユーザーレビュー

Google Play

App Store

4.5

4.7

ランキング

17位

- 写真やボイスは全て撮り下ろし、人気アイドルグループ「NEWS」初の公式ゲーム
- 4月5日より「NEWS」出演番組及びTVCMによるプロモーション実施

※ 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25日時点までの最高順位を採用

※ ユーザーレビューは4月25日時点

©2018 Johnny&Associates/© GREE, Inc.

2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 モバイル

新規タイトル

「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！の新作、セールスランキング30位台にランクイン

4月24日リリース

好調な立ち上がり



ユーザーレビュー

Google Play

App Store

4.4

4.6

ランキング

31位

- ラブライブ！シリーズのμ's、Aqours全メンバーのぷ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

※ 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25日時点までの最高順位を採用

※ ユーザーレビューは4月25日時点

©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.

コンソール事業の拡充

「エンジン×IP×グローバル」戦略をコンソールゲームへ拡充
第2弾、Nintendo Switch™向け「アナザーエデン」の開発決定

エンジン開発の拡充



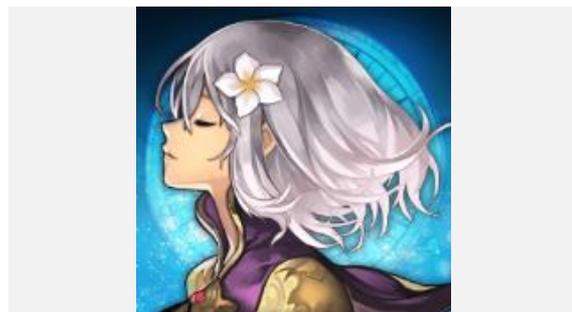
モバイルゲーム

コンソールゲーム

第1弾
「釣り★スタ」



第2弾
「アナザーエデン」



VR事業

投資、開発、市場振興の各取り組みが進行

子ども向けVRゲーム機の開発

イオンファンタジーとの共同プロジェクト



- アミューズメント施設専用筐体3機種を開発
- 日本と中国のモーリーファンタジー300店舗で稼働開始

採用プロモーションツールの提供

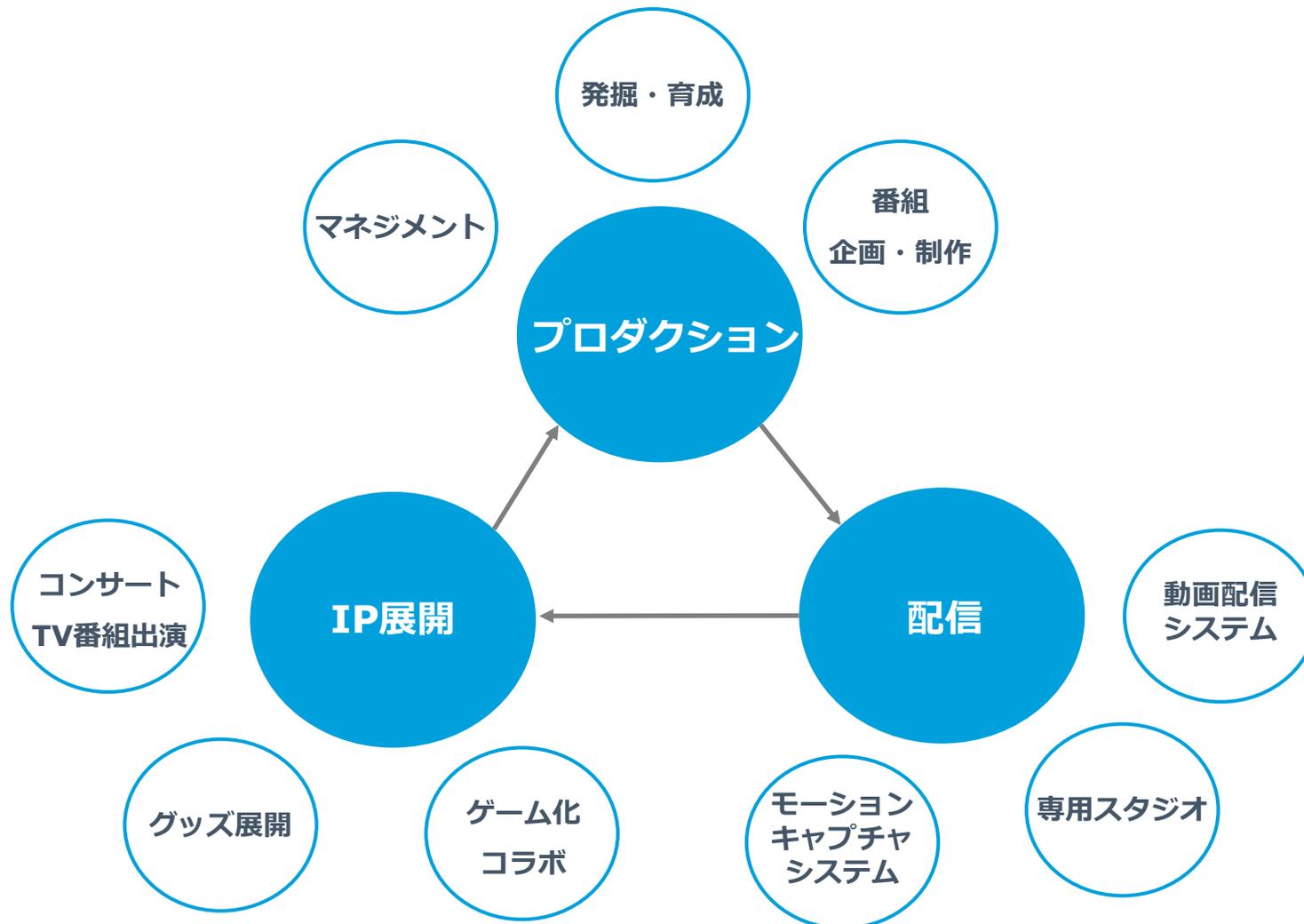
「VRオフィス見学」を豊田ハイシステムと提供



- 全国の大学生限定無料カフェ「知るカフェ」に導入
- 就活生の企業研究ニーズを満たす情報の提供

ライブエンターテインメント事業への参入

バーチャルYouTuber特化型の事業に100億円規模の投資を計画、日本及びグローバルに事業展開



2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 ライブ等

強みを活かした事業展開

ゲーム・VR事業の蓄積ノウハウ、大規模投資能力、等の強みを活用し事業成長を加速

既存事業の蓄積ノウハウ

大規模投資能力

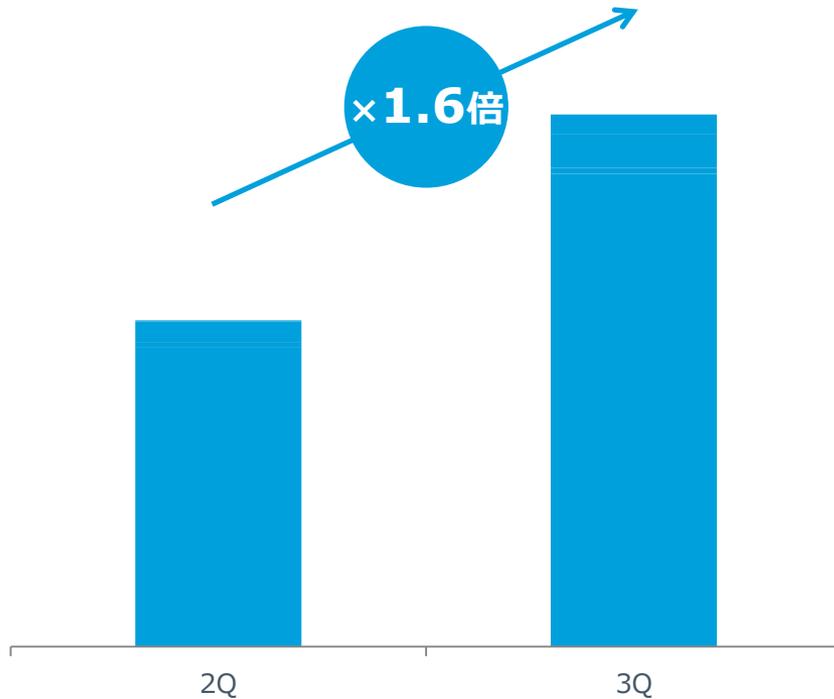


ゲーム事業とのシナジー効果も見込む

事業進捗

メディアPVが成長

前四半期比1.6倍



- 全メディアのPVが着実に増加

クライアント獲得が拡大

メディア規模拡大により更に広告主が増加

Kanebo

カネボウ化粧品様

**docomo
bike share**

ドコモ・
バイクシェア様

dinos

ディノス・
セシル様

TOKYU HOTELS

東急ホテルズ様

IPSA

イプサ様

enish
Link with Fun

enish様

**Wendy's
First Kitchen**

ファーストキッチン・
ウェンディーズ様

**なだ万 Japanese Restaurant
NADAMAN**

なだ万様

**OIZUMI
FOODS**
IN FOOD WE TRUST

オーイズミフーズ様

1. 連結決算概要

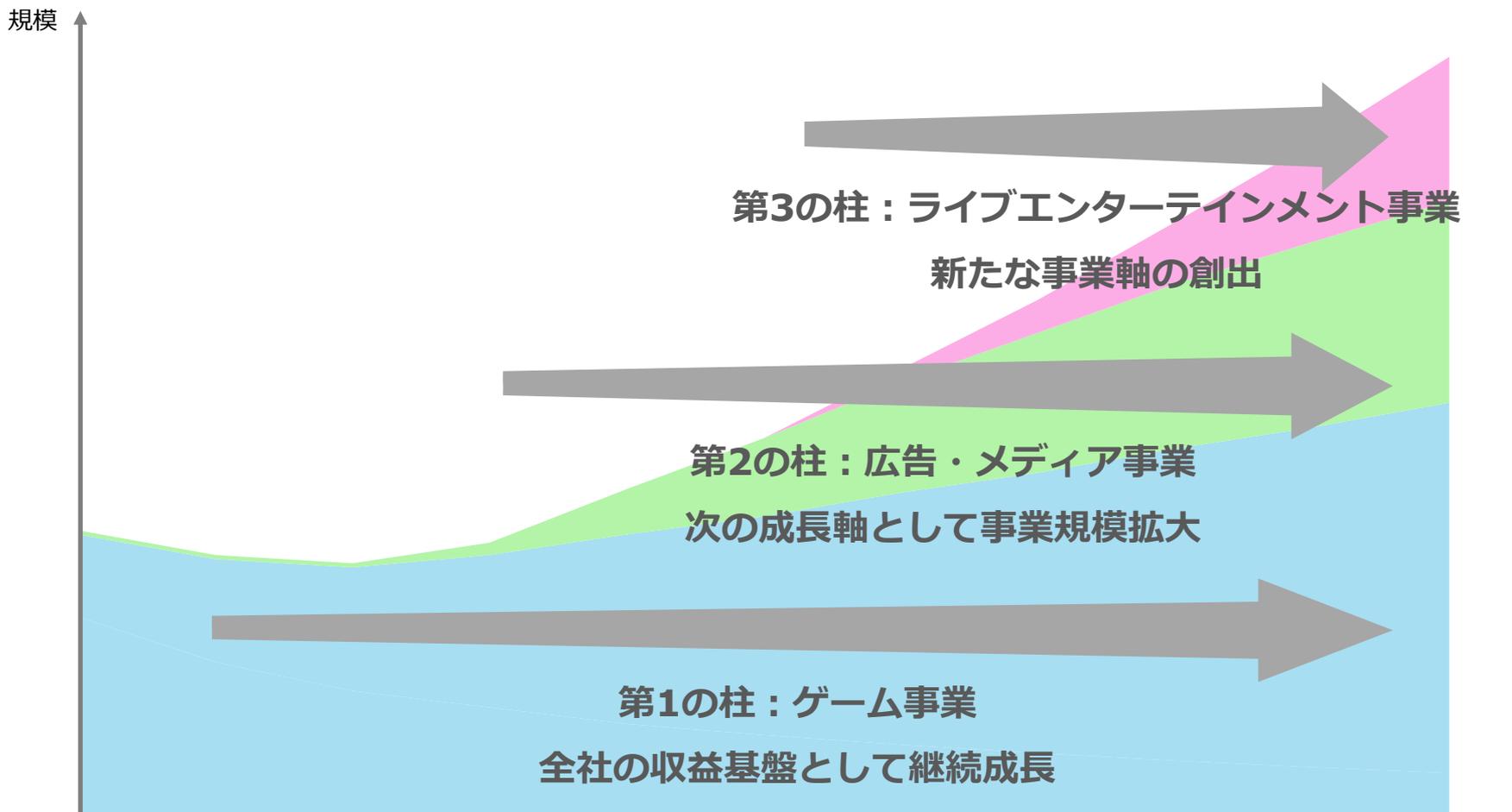
2. 事業概要

3. 参考資料

中期方針

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

「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

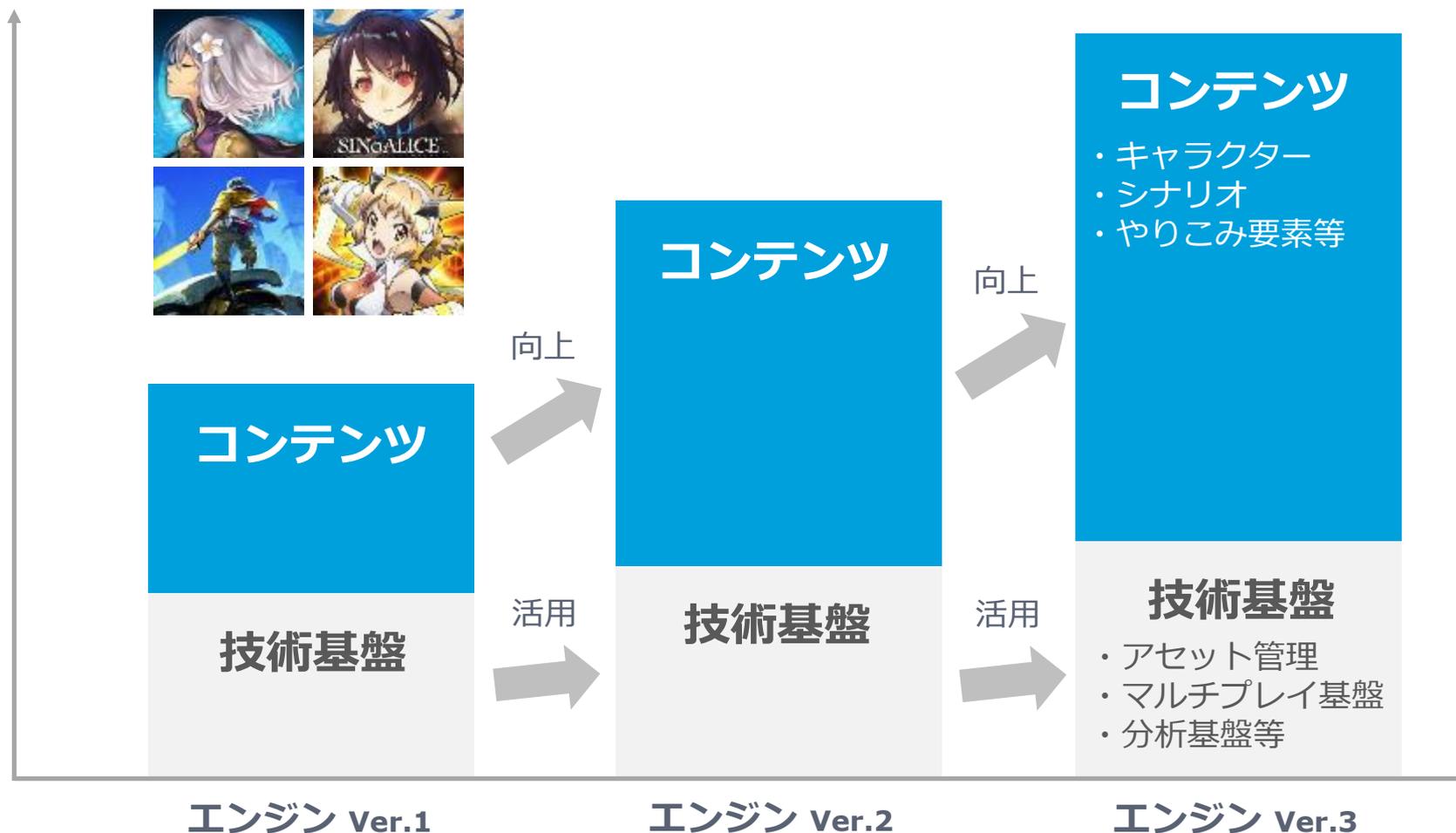
IPタイトルの収益拡大

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



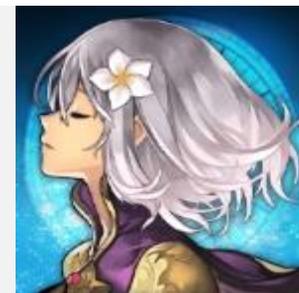
FY18方針

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



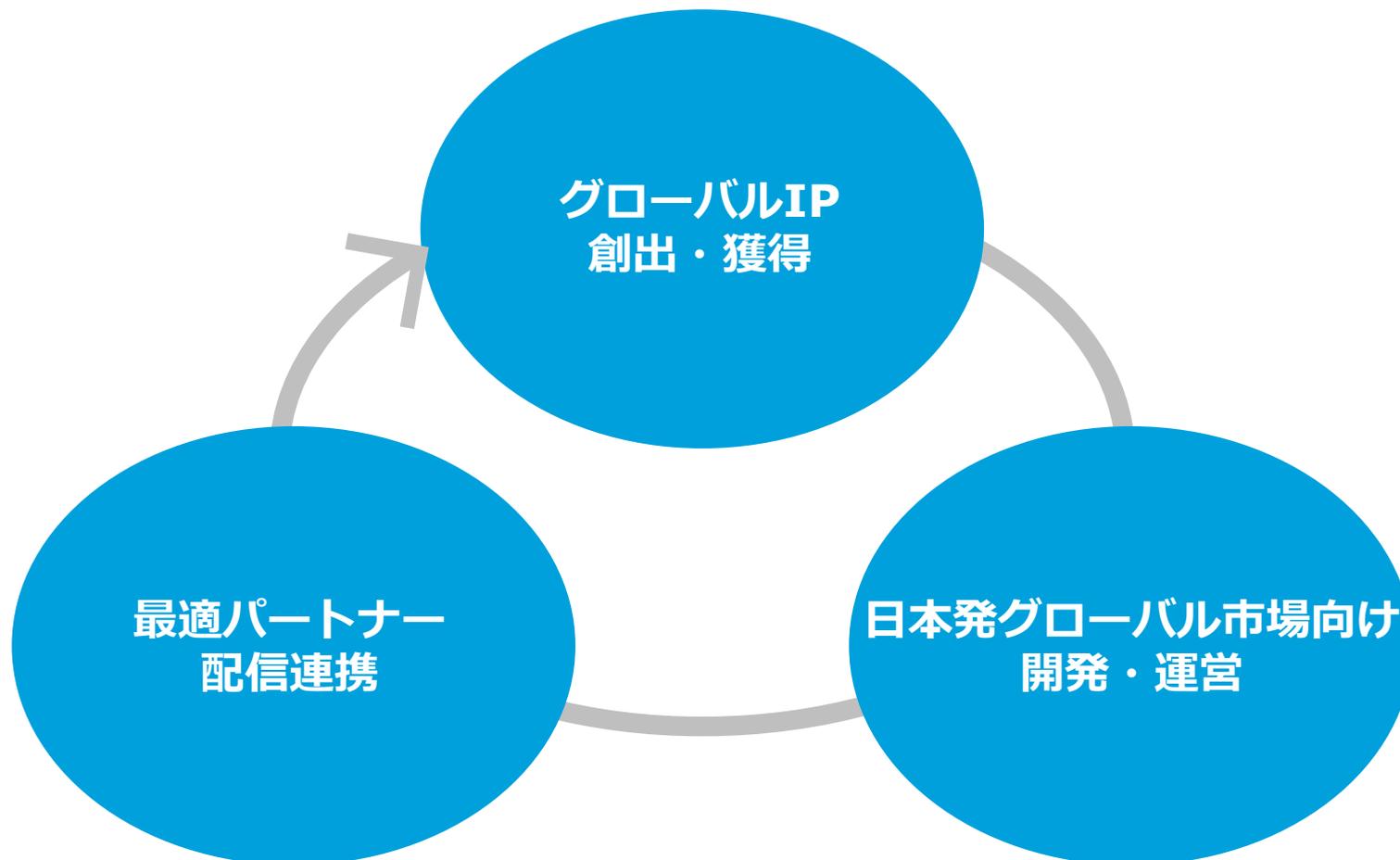
他社有力IP
固定ファン層へのタイトル展開



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



モバイルゲームの成長イメージ

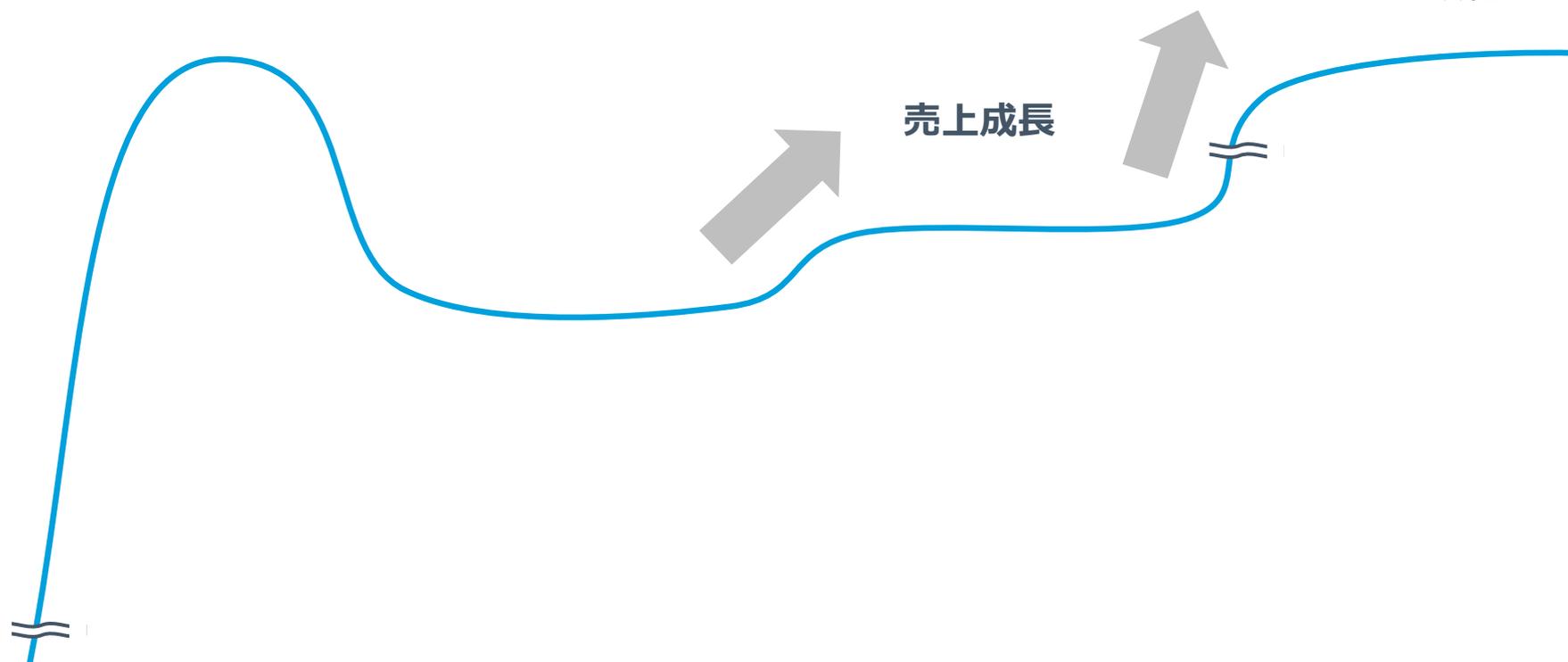
運営強化と海外展開を通じた売上成長



※売上推移イメージ

売上成長

売上成長



FY18方針

広告・メディア事業

「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

主要メディア



ファッション動画マガジン

LIMIA

住まい・暮らしに関する情報メディア



「なりたい自分がきつと見つかる」美容メディア

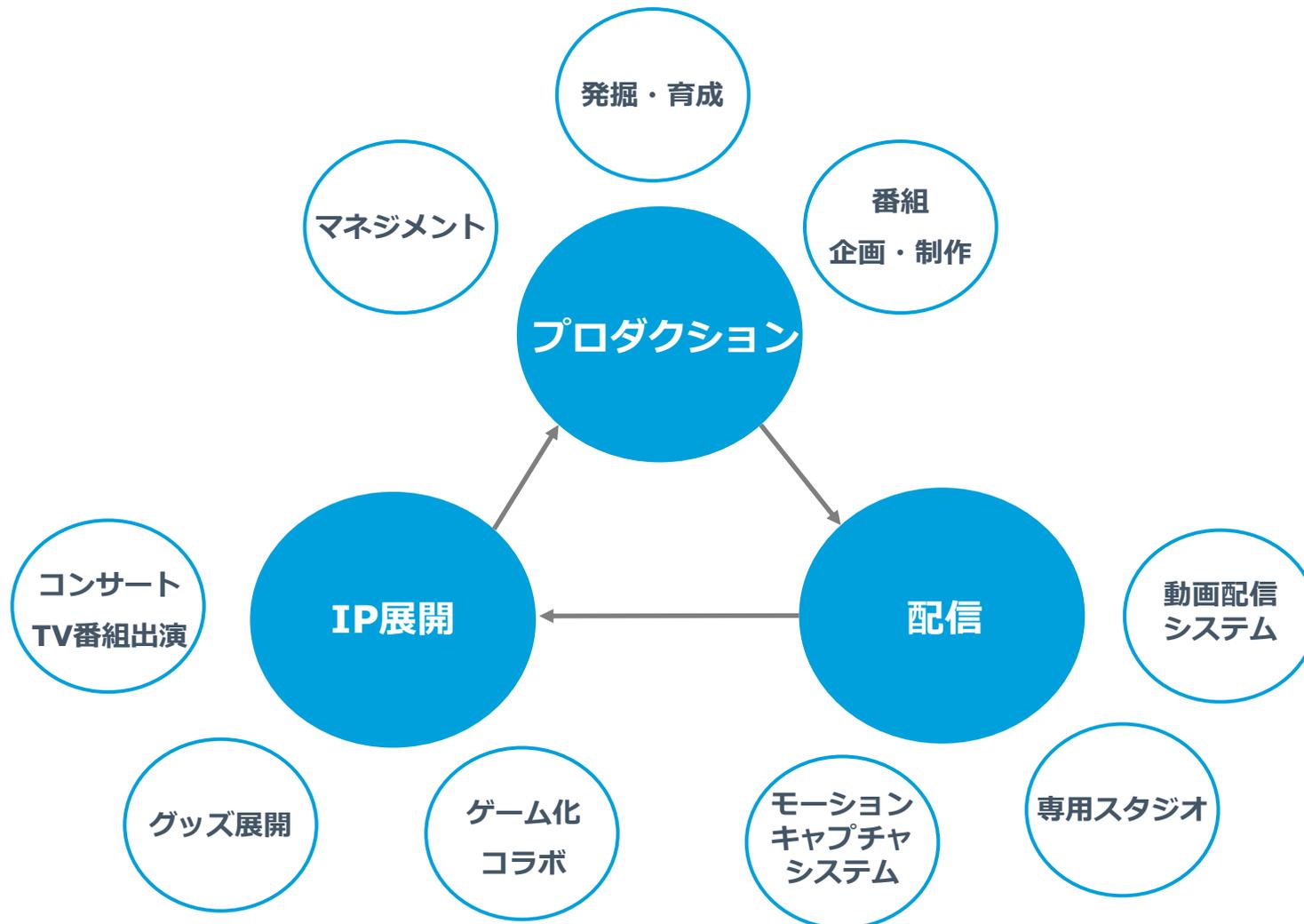
aumo

「あなたの毎日がきつと楽しくなる」おでかけメディア

※ 2018年3月末日時点の主要な展開メディア
※ 上記以外にも他ジャンルのメディア展開を検討

ライブエンターテインメント事業への参入

バーチャルYouTuber特化型の事業に100億円規模の投資を計画、日本及びグローバルに事業展開



強みを活かした事業展開

ゲーム・VR事業の蓄積ノウハウ、大規模投資能力、等の強みを活用し事業成長を加速

既存事業の蓄積ノウハウ

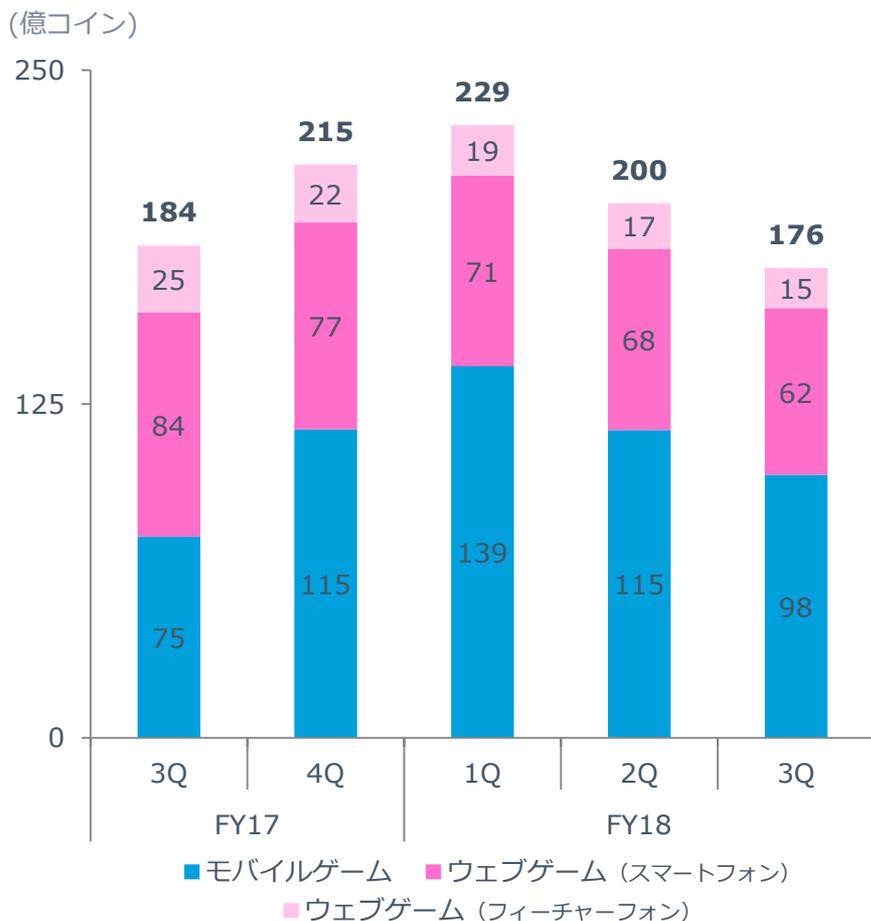
大規模投資能力



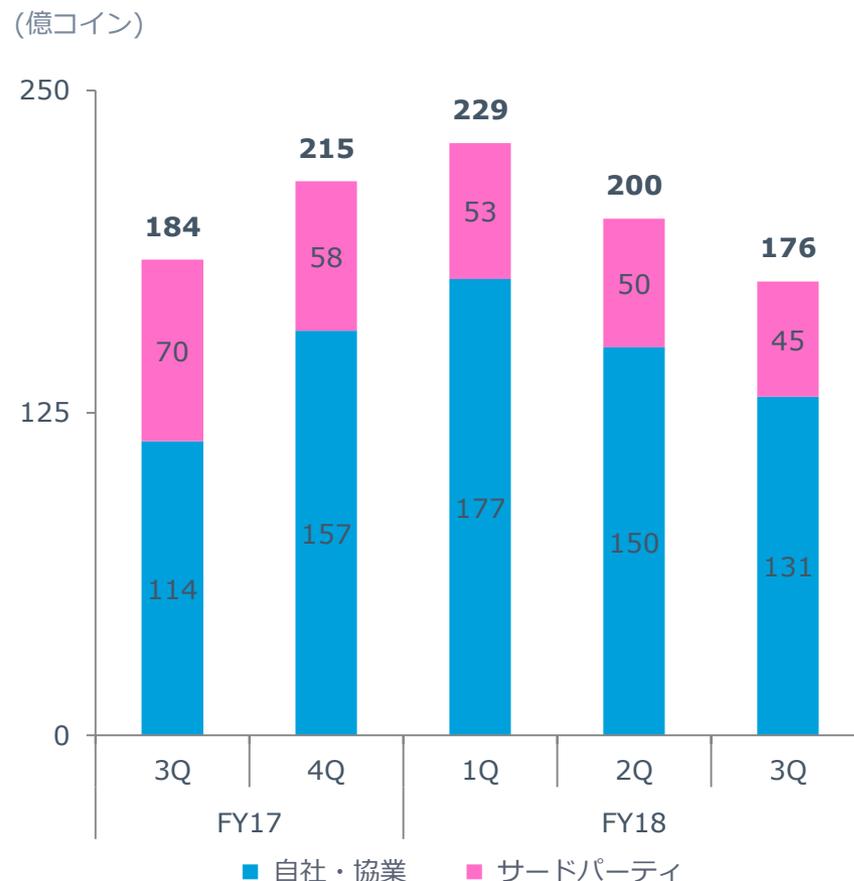
ゲーム事業とのシナジー効果も見込む

コイン消費の状況 (1)

全体コイン消費 (1)



全体コイン消費 (2)

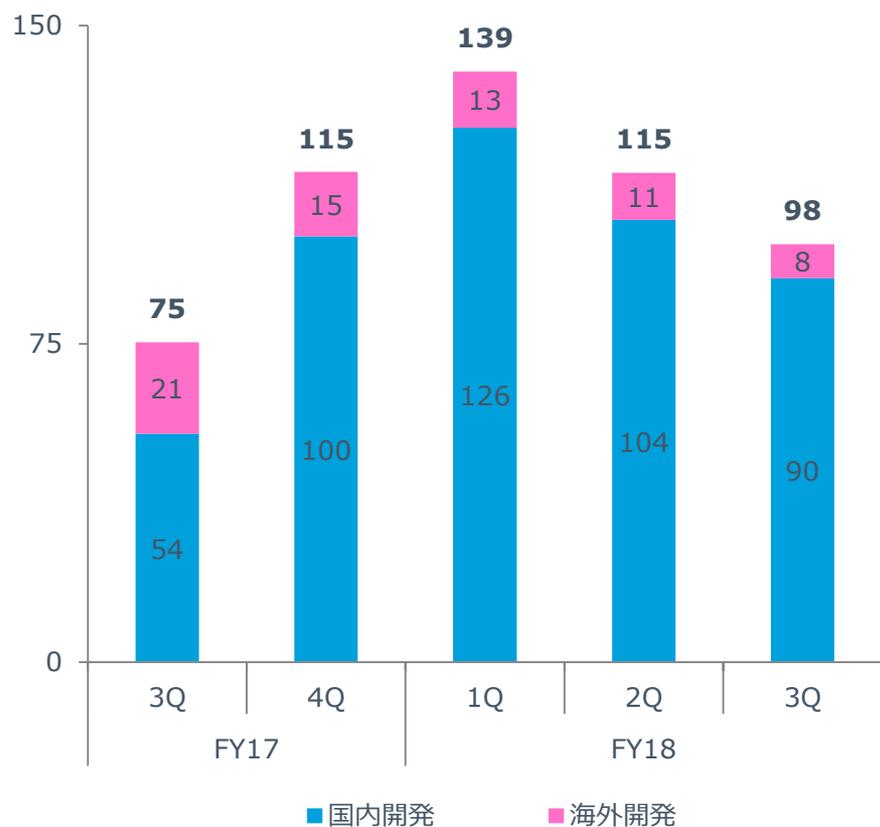


※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

コイン消費の状況 (2)

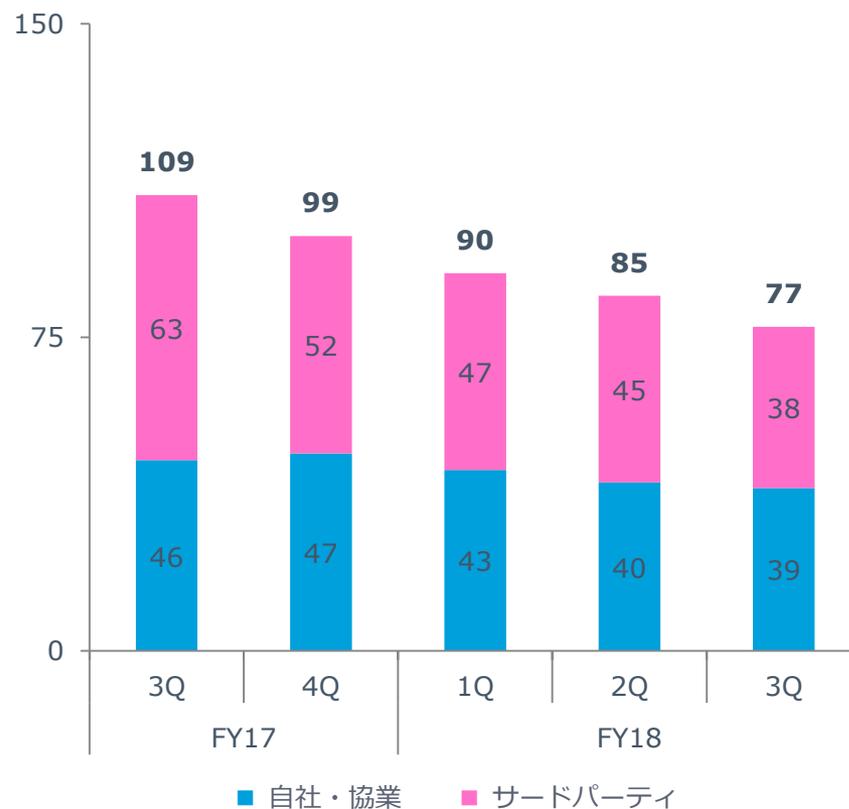
モバイルゲーム

(億コイン)



ウェブゲーム

(億コイン)



※ 「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

3Q 費用構成

(百万円)

	FY18 3Q			FY18 2Q	FY17 3Q
		QoQ	YoY		
賃借料	686	Δ80	Δ97	766	783
人件費	1,974	Δ3	Δ146	1,977	2,120
その他	4,346	Δ690	1,468	5,036	2,879
売上原価合計	7,007	Δ773	1,225	7,780	5,782
広告宣伝費	827	Δ604	Δ55	1,431	882
支払手数料	3,824	Δ486	701	4,310	3,123
人件費	1,014	Δ17	Δ658	1,032	1,672
その他	2,419	Δ149	Δ456	2,568	2,876
販管費合計	8,085	Δ1,256	Δ469	9,341	8,553
費用合計	15,091	Δ2,030	756	17,121	14,335

3Q 貸借対照表

(億円)

	FY18	QoQ	YoY	FY18	FY17
	3Q			2Q	3Q
流動資産合計	984.8	24.5	Δ3.8	960.3	988.7
固定資産合計	275.6	2.0	Δ10.4	273.6	286.0
資産合計	1,260.4	26.6	Δ14.2	1,233.9	1,274.7
流動負債合計	117.1	3.2	Δ21.6	113.9	138.7
固定負債合計	6.4	0.5	Δ7.9	5.9	14.4
負債合計	123.6	3.8	Δ29.5	119.8	153.1
純資産合計	1,136.9	22.8	15.3	1,114.1	1,121.6
現金及び預金	858.0	27.7	64.0	830.4	794.0
－)有利子負債	-	-	-	-	-
ネット資金	858.0	27.7	64.0	830.4	794.0
のれん	32.9	Δ2.1	Δ27.6	35.0	60.5

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
ゲーム・エンタメ事業	-	901
モバイルゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(370)
PF・運営事業	ファンプレックス	(262)
ゲーム共通部門	ExPlay	(269)
広告・メディア事業	Glossom、リミア、3ミニッツ、アウモ等	308
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	136
本社開発共通部門	-	84
合計	-	1,429

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2018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。