



グリー株式会社

2018年6月期第4四半期 決算説明会

2018年8月2日

FY18
実績

通期

- **売上高 779億円、営業利益 94億円、前年比で増収増益**
 - ゲーム事業は既存タイトルの運営強化、海外展開が奏功
 - 広告・メディア事業はユーザー基盤が順調に拡大
 - 第3の事業の柱としてライブエンターテインメント事業に参入

4Q

- **売上高 190億円、営業利益 16億円、前四半期比で増収確保**
 - 既存タイトルの運営強化・海外展開、新規タイトルの貢献により増収
 - 成長事業へ広告宣伝費を先行投資

FY19
事業方針

- **3本の事業の柱強化に向け積極投資**
 - ゲーム事業
 - ・ 海外展開を本格化、「エンジン×IP×グローバル」戦略強化に投資
 - 広告・メディア事業
 - ・ 国内最大級のバーティカルメディア群の構築に投資
 - ライブエンターテインメント事業
 - ・ バーチャルYouTuber産業のエコシステム拡大に投資

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

売上高 779億円、営業利益 94億円

売上高、営業利益は前年比で増収増益、当期純利益はFY17税効果影響の反動減

(億円)

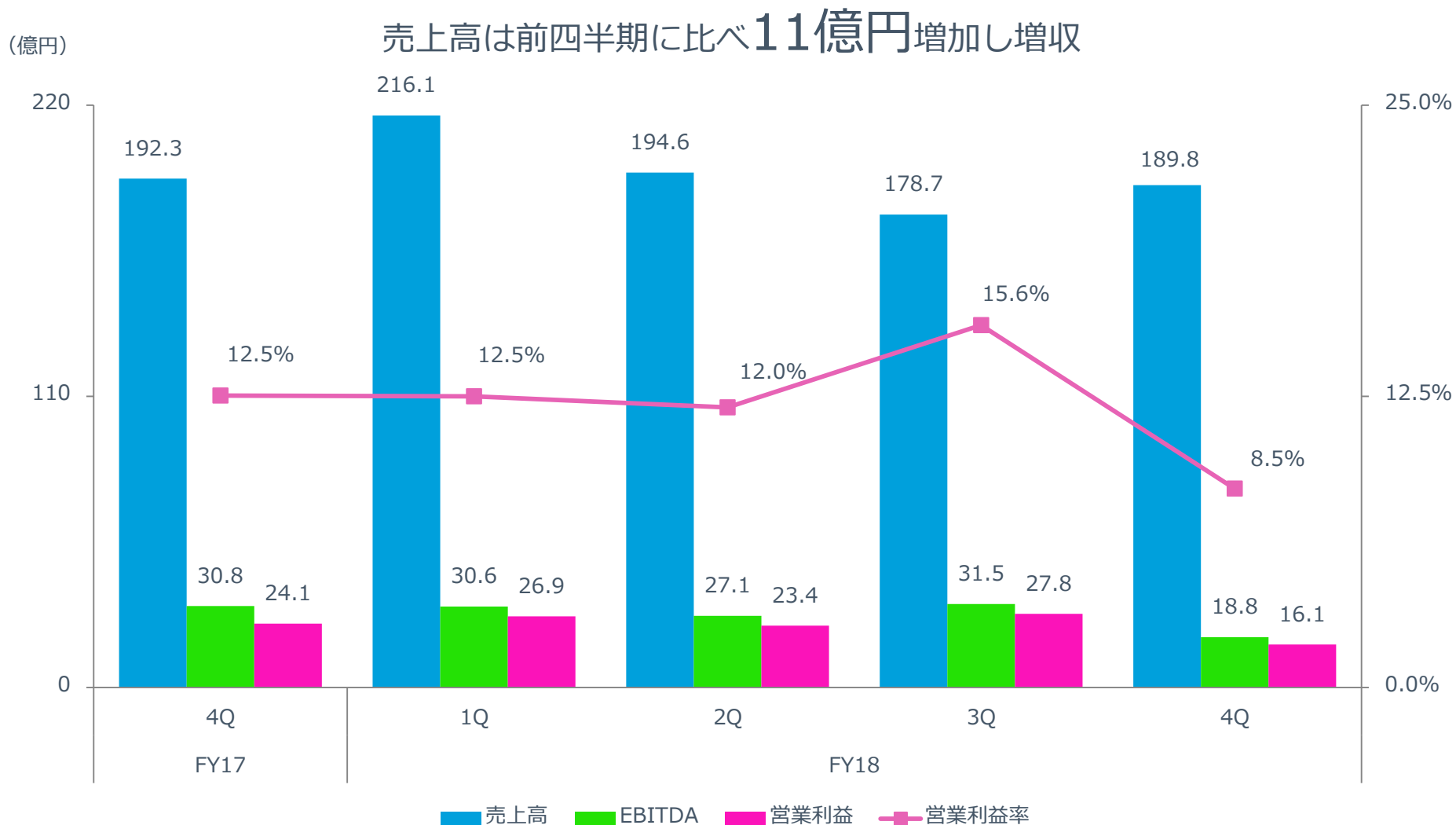
	FY18 通期		FY18 4Q		FY17 通期	FY18 3Q
		YoY		QoQ		
売上高	779.3	125.6	189.8	11.1	653.7	178.7
EBITDA	108.1	7.3	18.8	▲12.7	100.8	31.5
営業利益	94.2	14.2	16.1	▲11.7	80.0	27.8
経常利益	103.2	2.8	19.2	▲7.7	100.4	26.9
当期純利益	47.1	▲74.1	▲10.7	▲29.6	121.2	18.9

※ FY17子会社株式譲渡による税効果80億円

※ FY18 4Q売上高の内訳：有料課金収入164.5億円、広告メディア収入 他25.3億円

※ EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

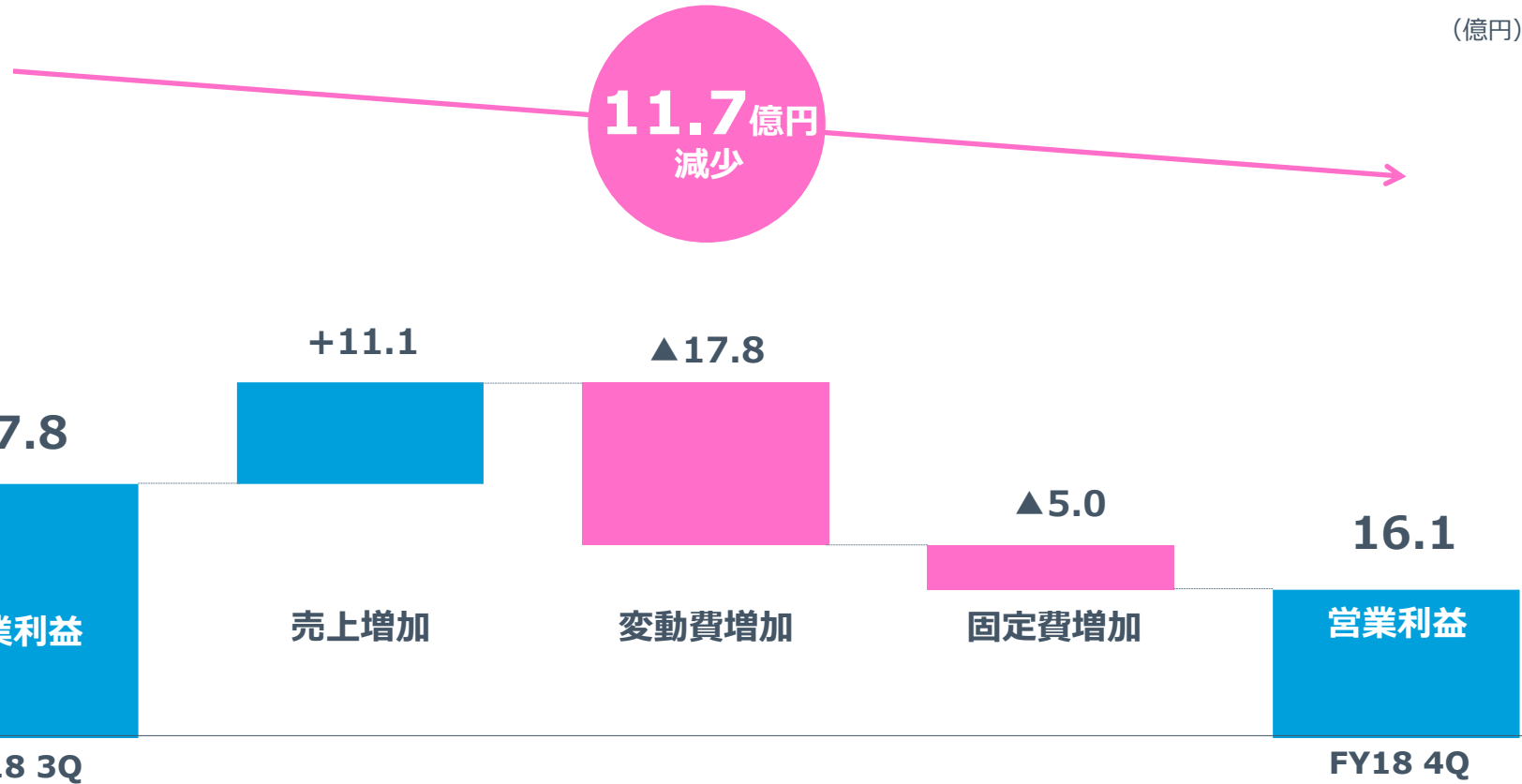
売上高・EBITDA・営業利益の推移



営業利益分析

広告宣伝費の先行投資を主因に、営業利益は12億円減少の **16億円**

(億円)



4Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、23億円増加の**174億円**

(億円)

	FY18	増減要因 (QoQ)			FY18	FY17
	4Q	QoQ	YoY		3Q	4Q
広告宣伝費	16.4	8.1	△1.2	成長事業への投資に伴う増加 (3Q 4.6% → 4Q 8.6%)	8.3	17.7
支払手数料等	62.6	7.8	6.2	売上高増加による増加	54.8	56.4
その他	7.8	1.8	6.0	同上	6.0	1.8
変動費合計	86.8	17.8	11.0		69.1	75.9
人件費	31.4	1.5	△7.7	連結従業員数：3Q末 1,381人 → 4Q 1,480人	29.9	39.1
賃借料	6.5	0.0	△2.3	-	6.5	8.9
減価償却費	1.3	△0.3	△2.1	-	1.6	3.4
のれん償却額	1.4	△0.7	△2.0	減損に伴う償却費の減少	2.1	3.4
その他	46.3	4.5	8.5	外注費等の増加	41.7	37.7
固定費合計	86.9	5.0	△5.5		81.8	92.4
費用合計	173.7	22.8	5.5		150.9	168.3

※ FY18 4Q 支払手数料等の内訳：支払手数料42.2億円、ロイヤリティ20.3億円

期末配当金

1株当たり配当金 **14円**を予定
 連結配当性向20% 普通配当 4円、上場10周年記念配当 10円

	FY18 予定額	FY17 実績
基準日	2018年6月30日	2017年6月30日
1株当たり配当金	合計 14円 普通配当 4円 記念配当 10円	11円
配当金総額	3,299百万円	2,586百万円
効力発生日	2018年9月27日	2017年9月27日

※ FY18の配当金は、2018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
 ※ 配当金総額は百万円以下切り捨て

業績予想と実績の差異

売上高 +4億円、営業利益 ▲6億円、当期純利益 ▲23億円

(億円)

	FY18		
	実績	予想	差異
売上高	779	775	4
営業利益	94	100	▲6
経常利益	103	105	▲2
当期純利益	47	70	▲23

• 売上高

- 既存タイトルの運営強化が想定を上回る効果を上げ売上高の増加に貢献
- 海外展開および新規タイトルの売上高への貢献は概ね想定通り

• 費用

- 外注費等のゲーム開発、メディア開発に関わる先行投資を実施
- のれんの減損損失が特別損失として当期純利益に影響

のれん減損に係る特別損失の計上

業績は着実に成長するも、当初計画に対する進捗が遅れ減損計上
更なる成長の加速に向け継続投資

対象	株式会社3ミニッツ
主な事業内容	広告事業・メディア事業・コマース事業
企業結合日	2017年2月
のれん減損	31.5億円
減損の経緯	着実に業績成長しているものの、取得時に策定した計画に対する進捗が遅れていることも踏まえ、基準に則り減損計上
今後の方針	成長を更に加速すべく、事業規模拡大に向けて継続投資

FY19 1Q業績予想

売上高 185億円、営業利益 15億円、EBITDA 17億円

(億円)

	FY18 4Q	FY19 1Q	差異
	実績	予想	
売上高	190	185	▲5
営業利益	16	15	▲1
経常利益	19	15	▲4
当期純利益	▲11	10	21
EBITDA	19	17	▲2

- 売上高

- 1周年イベント効果の落ち着き後も売上高のベースライン底上げを見込む

- 費用

- FY18 4Qに引き続き広告宣伝費を積極投下

1. 連結決算概要

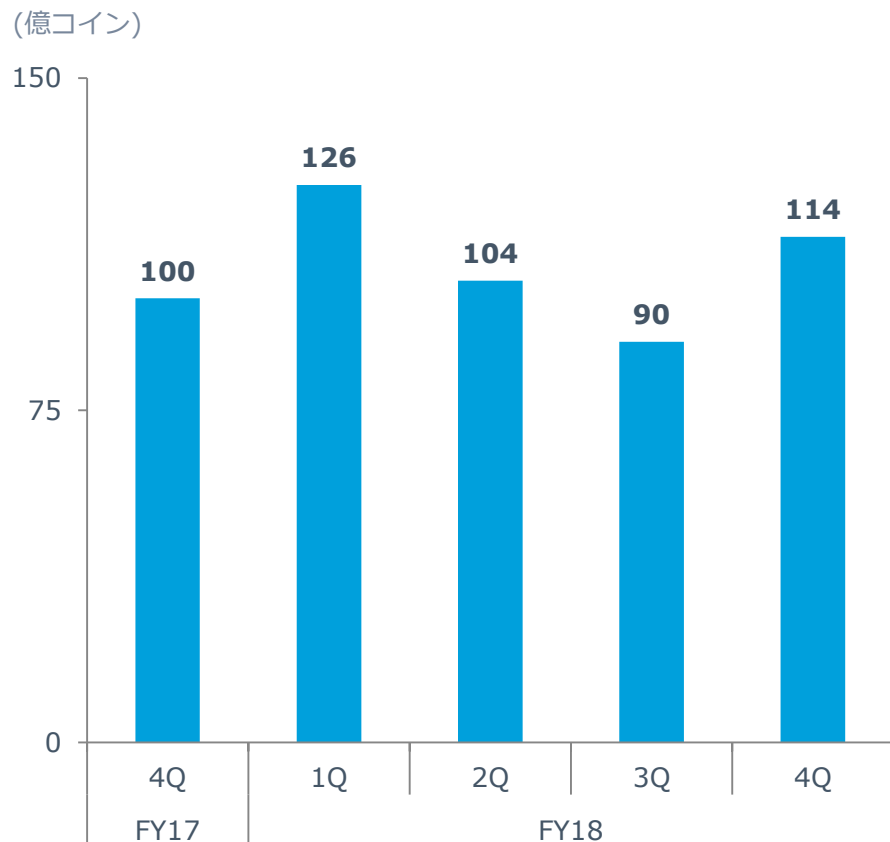
2. 事業概要

3. 参考資料

4Qトピックス

事業進捗

国内コイン消費（モバイルゲーム）



Topics

- 運営強化
 - 「アナザーエデン」「SINoALICE」運営強化が奏功
- 海外展開
 - 3月「DanMachi」北米リリース
- 新規タイトルの貢献
 - 3月「NEWSに恋して」リリース

2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 モバイル

4Qトピックス

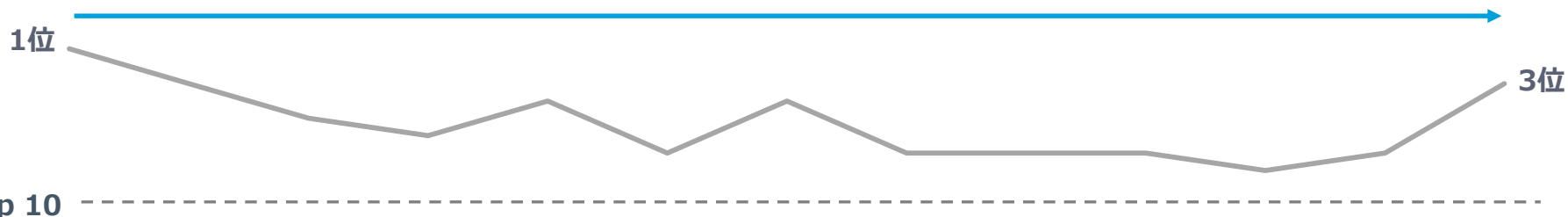
運営強化「SINoALICE」

運営人数の増強によりコンテンツを継続投入、安定的に10位内にランクイン



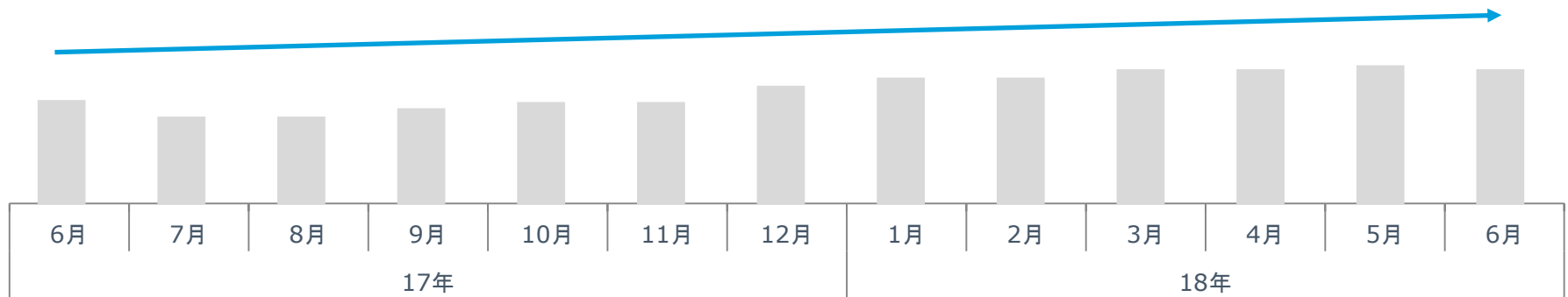
売上ランキング

10位内を安定的に維持



運営人数

人数増強



※ 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6月30日時点までの最高順位を採用（月次）

4Qトピックス

事業進捗

運営強化を通じて大型イベントを継続実施可能な体制を構築

「アナザーエデン 時空を超える猫」

ゲーム内外で1周年記念の施策を展開



- ・ 4月にメインストーリー1.5部 後編を配信開始
- ・ コラボカフェ等ゲームとリアルの連動施策を展開

「ダンまち～メモリア・フレーゼ～」

原作者の完全監修による新コンテンツ投下



- ・ 大森藤ノ先生原案のストーリー追加
- ・ アプリオリジナルのコンテンツを展開

※ 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

4Qトピックス

事業進捗

運営強化を通じて大型イベントを継続実施可能な体制を構築

「SINoALICE」

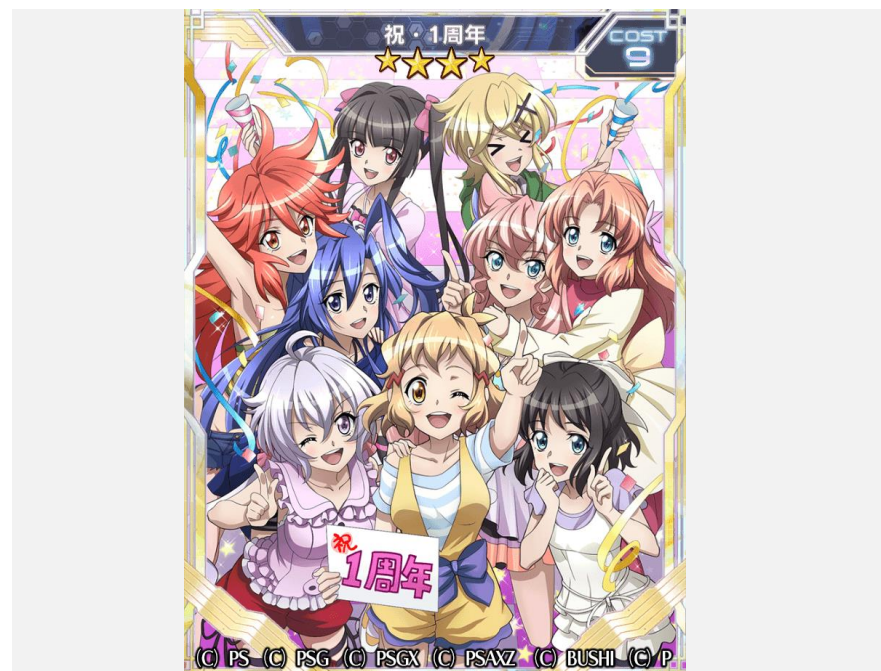
1周年記念 各種キャンペーン施策を実施



- 精霊イベント、新シリーズジョブ等の提供
- 新アイテムの販売、魔晶石プレゼント等を実施

「戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED」

1周年記念の「UNLIMITEDフェス」開催



- ログインボーナス、歌唱石獲得ミッション等提供
- オリジナルストーリーのイベントを実施

2. 事業概要：FY18実績

FY18 実績

サマリー

		方針	FY18実績
全体		積極攻勢 成長事業へ投資	<ul style="list-style-type: none"> - モバイルゲームの貢献で6期ぶりの増収増益 - 中長期の投資領域を「3本の事業の柱」に確立
ゲーム・エンタメ	モバイル	エンジン × IP × グローバル	<ul style="list-style-type: none"> - 期首に描いたモバイルゲームの成長ストーリーを実現 <ul style="list-style-type: none"> ・ 既存タイトルの運営強化が奏功、海外展開は第一弾を配信 - 新規タイトルを5本リリース、ユーザーからの高評価を獲得
	コンソール等	配信PFの拡充	<ul style="list-style-type: none"> - 「エンジン×IP×グローバル」戦略をコンソールゲームへ拡充
	PF・運営等	安定運営 収益拡大	<ul style="list-style-type: none"> - 利益基盤としてPFを安定運営、ゲーム運営事業の成長
	ライブ等	新規参入	<ul style="list-style-type: none"> - 100億円の投資計画決定、「VTuber Fund」を通じた投資着手
広告・メディア		アプリ × オリジナル動画 × 継続投資	<ul style="list-style-type: none"> - メディアのユーザー基盤が成長 「LIMIA」「MINE」「aumo」「ARINE」のPV成長

※ 事業方針は17/8月発表方針に一部追加

2. 事業概要：FY18実績 全体

FY18 実績

増収増益

FY17リリースタイトルの運営強化・海外展開、FY18新規タイトルが貢献

FY15~16

FY17

FY18

ネイティブシフト

リリースラッシュ

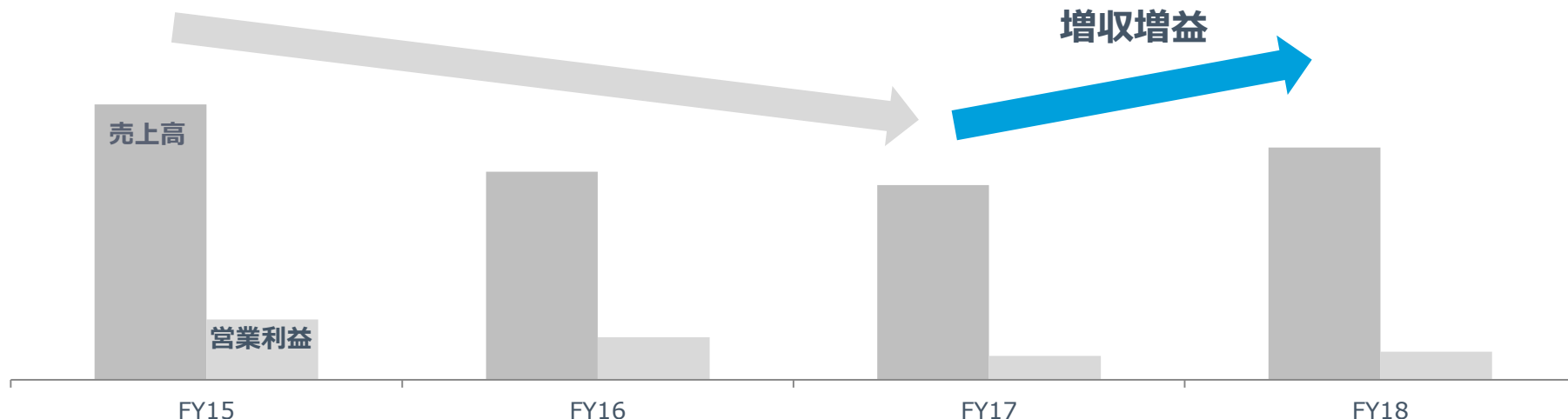
運営強化
海外展開

開発に集中

新規リリース
8本



増収増益



FY18 実績

モバイルゲームの成長

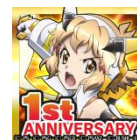
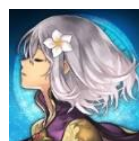
期首に描いたモバイルゲームの成長を実現



※売上推移イメージ

売上成長

売上成長



FY18リリース

FY17リリース

FY18 実績

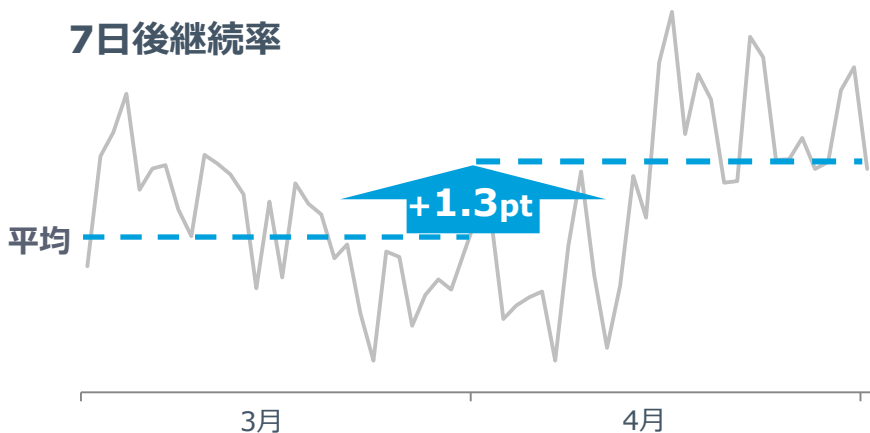
運営強化

人員増強を経て運営力が向上、コンテンツ投下の量と質が高まりユーザー基盤が拡大

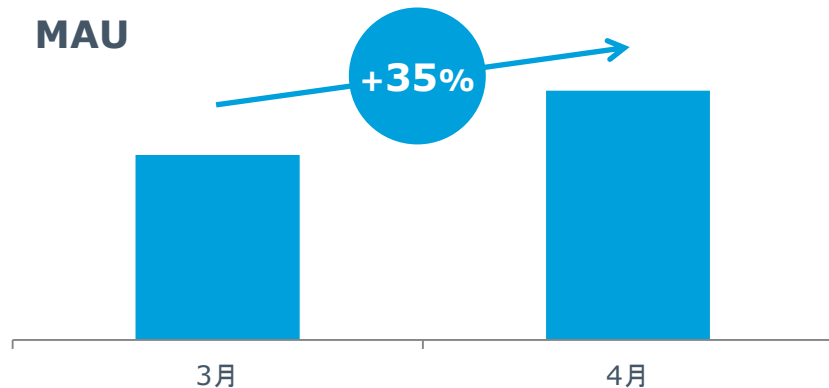
「アナザーエデン 時空を超える猫」

1周年イベント実施前後

7日後継続率



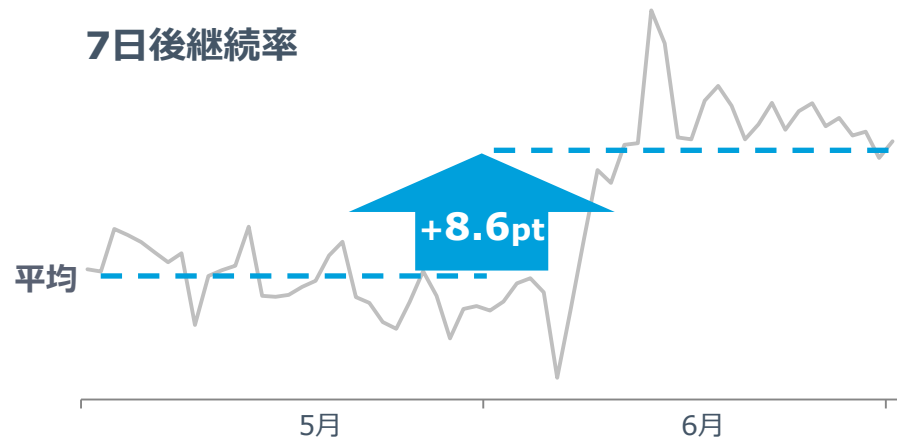
MAU



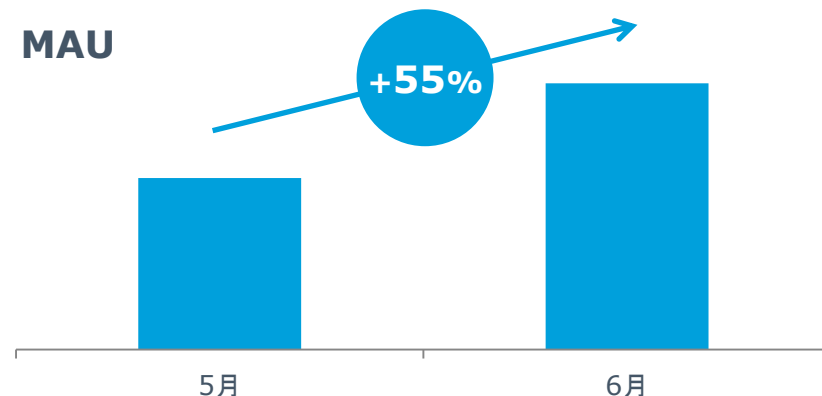
「SINoALICE」

1周年イベント実施前後

7日後継続率



MAU



FY18 実績

海外展開

事業パートナーと連携し、海外展開の第1弾として北米へリリース

「DanMachi」

売上成長



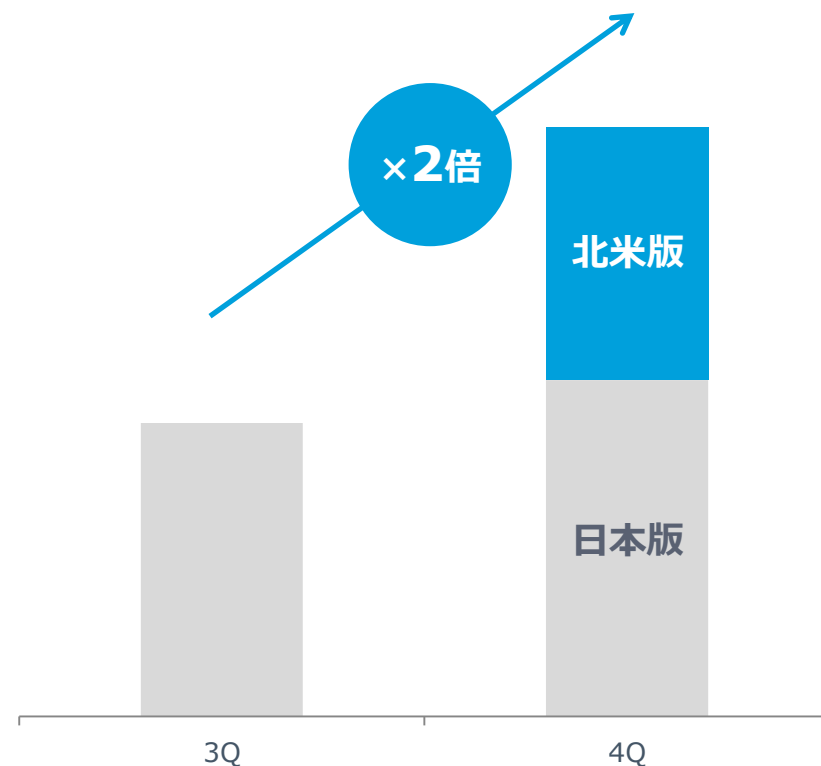
事業パートナー



crunchyroll



住友商事



FY18 実績

新規タイトル

ユーザーからの高い評価を獲得

「NEWSに恋して」

「ぷちぐるラブライブ！」



ユーザーレビュー

Google Play App Store

4.5 **4.6**

ランキング

17位



ユーザーレビュー

Google Play App Store

4.2 **4.5**

ランキング

31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
※ ユーザーレビューは7月31日時点

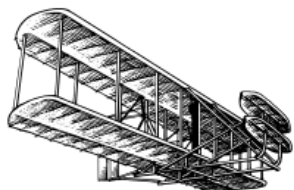
FY18 実績

新規参入

ライブエンターテインメント事業に参入

子会社を設立

4月にWright Flyer Live Entertainment設立

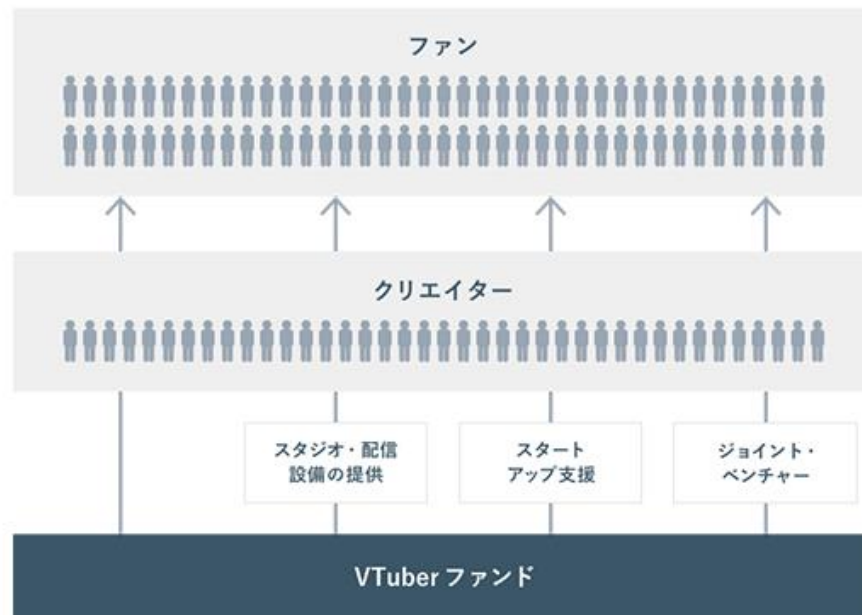


WRIGHT FLYER
LIVE ENTERTAINMENT

- バーチャルYouTuber特化型の事業
- 国内のみならずグローバルで事業展開予定

100億円規模の投資計画

VTuberファンドプロジェクトに着手



- Omnipresence、Newstageへの投資を発表
- 今後も協業やJV設立等、市場拡大を積極支援

※ Omnipresence, Inc.は3Dアバターライブ配信プラットフォームを提供
※ Newstage, Incはスマートフォン向けライブ配信サービスを提供

2. 事業概要：FY18実績 広告・メディア事業

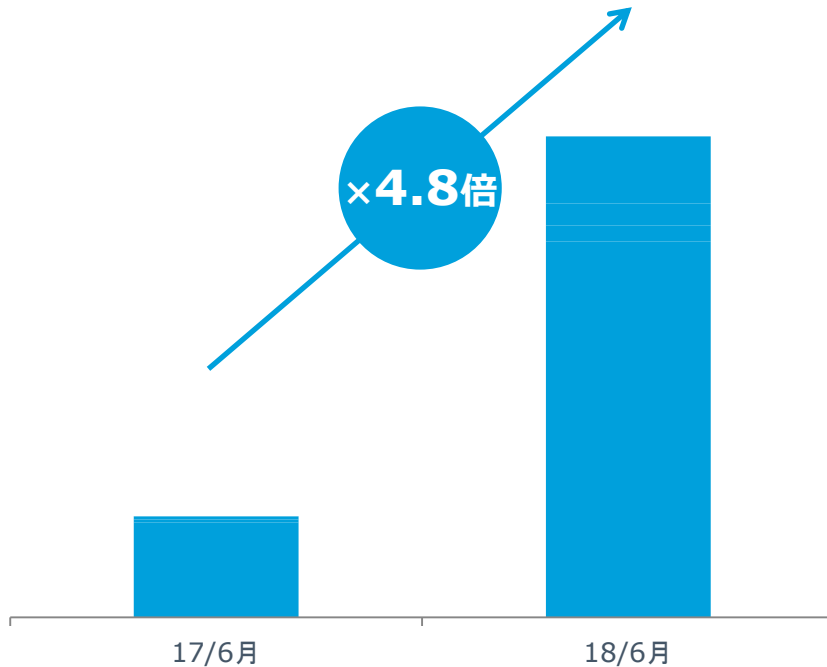
FY18 実績

ユーザー基盤が拡大

バーティカルメディア群のPVが増加、メディアカが拡大

メディアPVが成長

前年同月比4.8倍



- LIMIA、MINE、aumo、ARINEのPVが着実に増加

LIMIAアプリオブザイヤー受賞

App Ape Award2017アプリ部門の最高賞

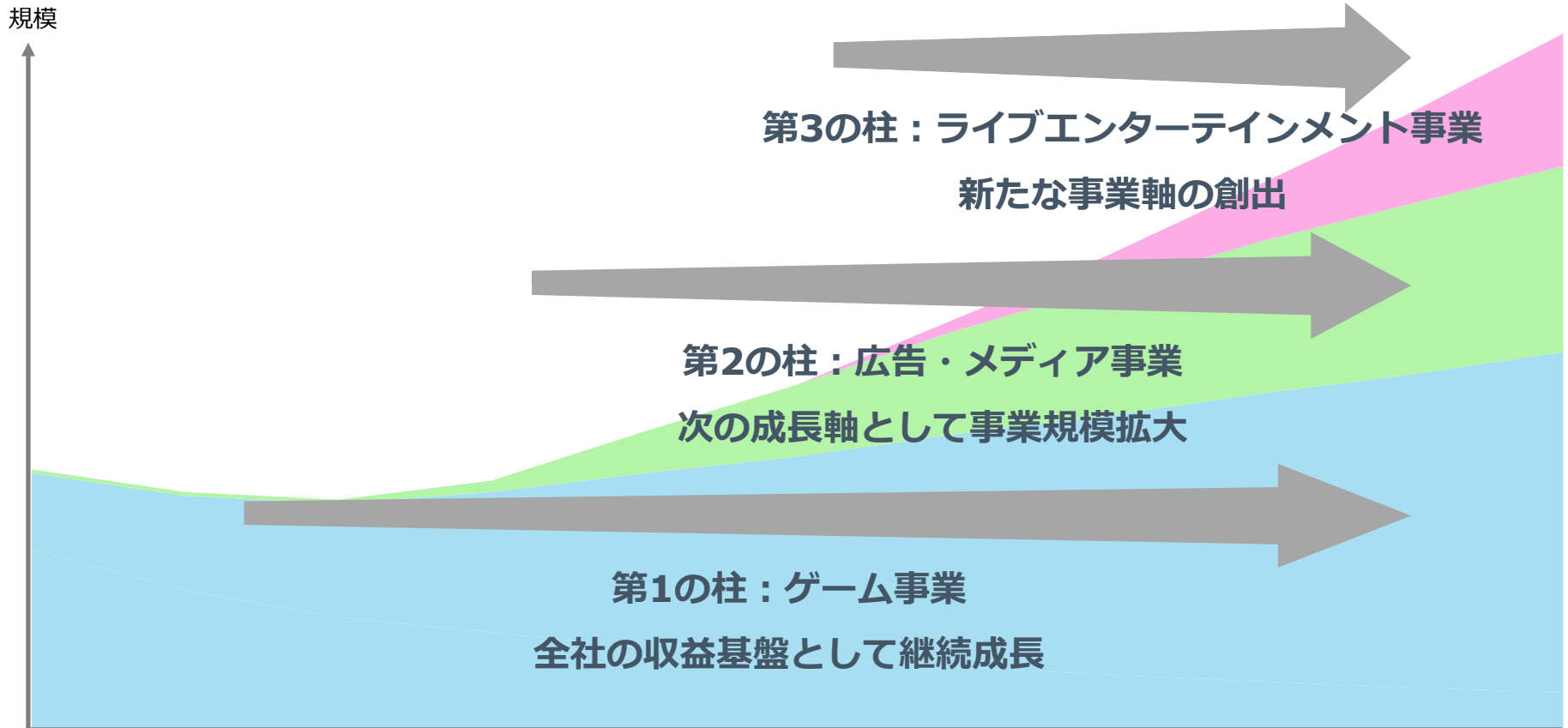


APP OF
THE YEAR
2017



中期的に目指す成長

3本の事業の柱で継続的な成長を目指す



2. 事業概要：FY19事業方針

FY19方針

サマリー

		方針	サマリー
全体		3本の事業の柱強化	- 3本の事業の柱強化に向け積極投資
ゲーム・エンタメ	ゲーム	モバイル	<ul style="list-style-type: none"> - エンジン × IP × グローバル - 既存エンジンの進化、新規エンジンの開発に投資 - IPの長期育成とファンコミュニティの拡大に投資 - 海外展開を本格化し収益性向上、自社配信能力の向上にも投資
		コンソール等	<ul style="list-style-type: none"> - 配信PF 拡充 - オリジナルIPタイトルのマルチPF展開に投資
		ライブ等	<ul style="list-style-type: none"> - エコシステム 拡大 - バーチャルYouTuber産業のエコシステム拡大に投資
広告・メディア		メディアカ強化	- 国内最大級のバーティカルメディア群の構築に投資

FY19方針

開発パイプライン

開発承認済タイトル 計5本の開発が進行中、加えて、FY19は海外市場へ順次リリース
FY20以降は平均して年間4-5本程度のリリースを見込む

	FY19	FY20以降
オリジナルIP 共同原作IP	1 本 (1)	1 本 (1)
他社有力IP	1 本 (1)	2 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マルチPF展開を予定
- ※ ()内の数字は前回発表数

エンジンの進化・開発

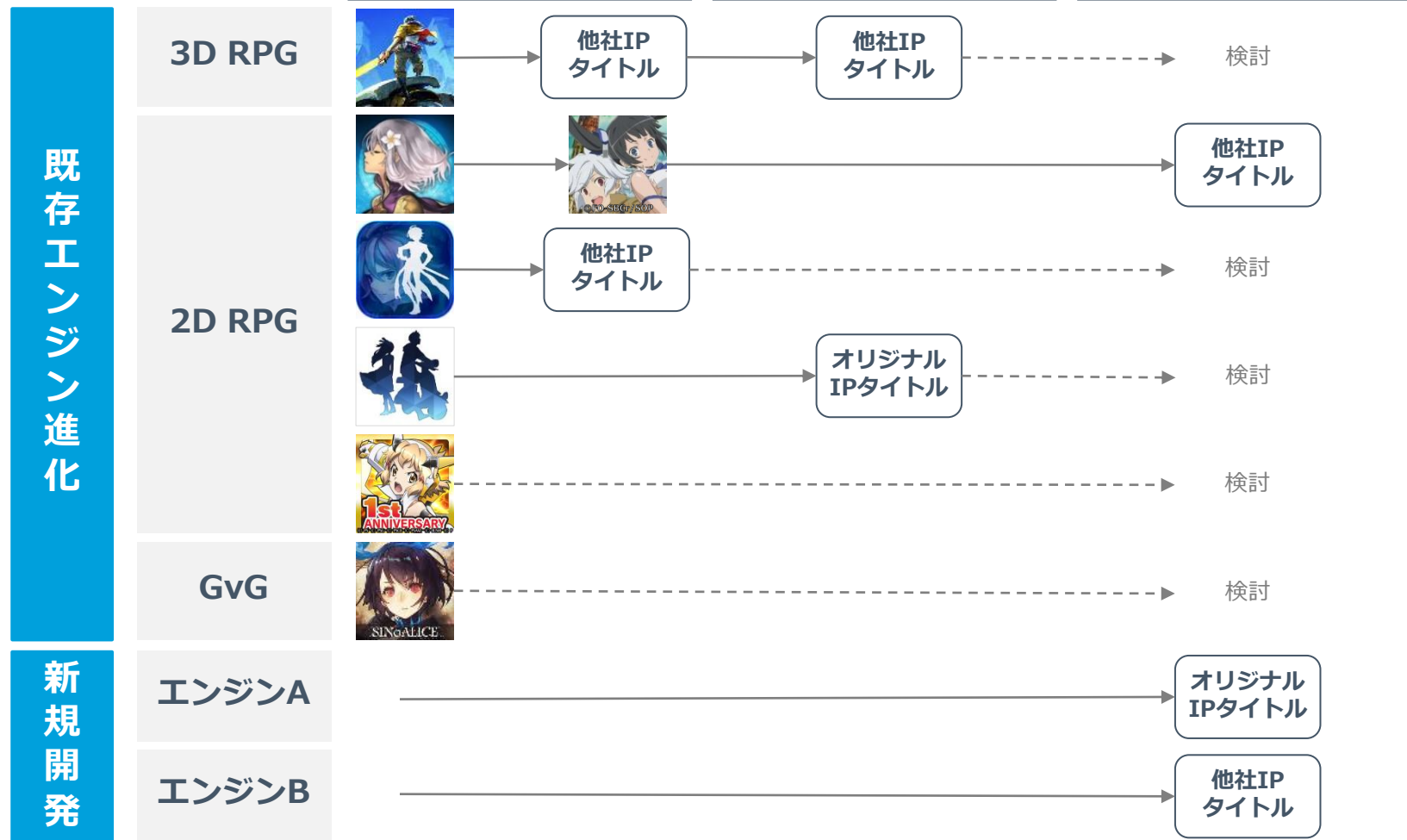
FY19方針

エンジンの進化・開発へ継続投資、持続的な競争優位性を向上

リリース済

FY19

FY20以降



FY19方針

オリジナルIPの長期育成

マルチチャンネルでファンとの接点拡充、オリジナルIP価値を向上



TVアニメ化



3Dの完全新作タイトル



「SPR5」リアルデビュー

- TVアニメ化、3Dの完全新作「新・消滅都市プロジェクト」、アイドルグループ「SPR5」等を展開

FY19方針

ファンコミュニティの拡大

「SINoALICE」初の大型プロモーション、有力IPのファンコミュニティ拡大

初のTVCM

7/20～全国展開

TVCM連動イベント

TVCMに連動してゲーム内で夏イベント開催

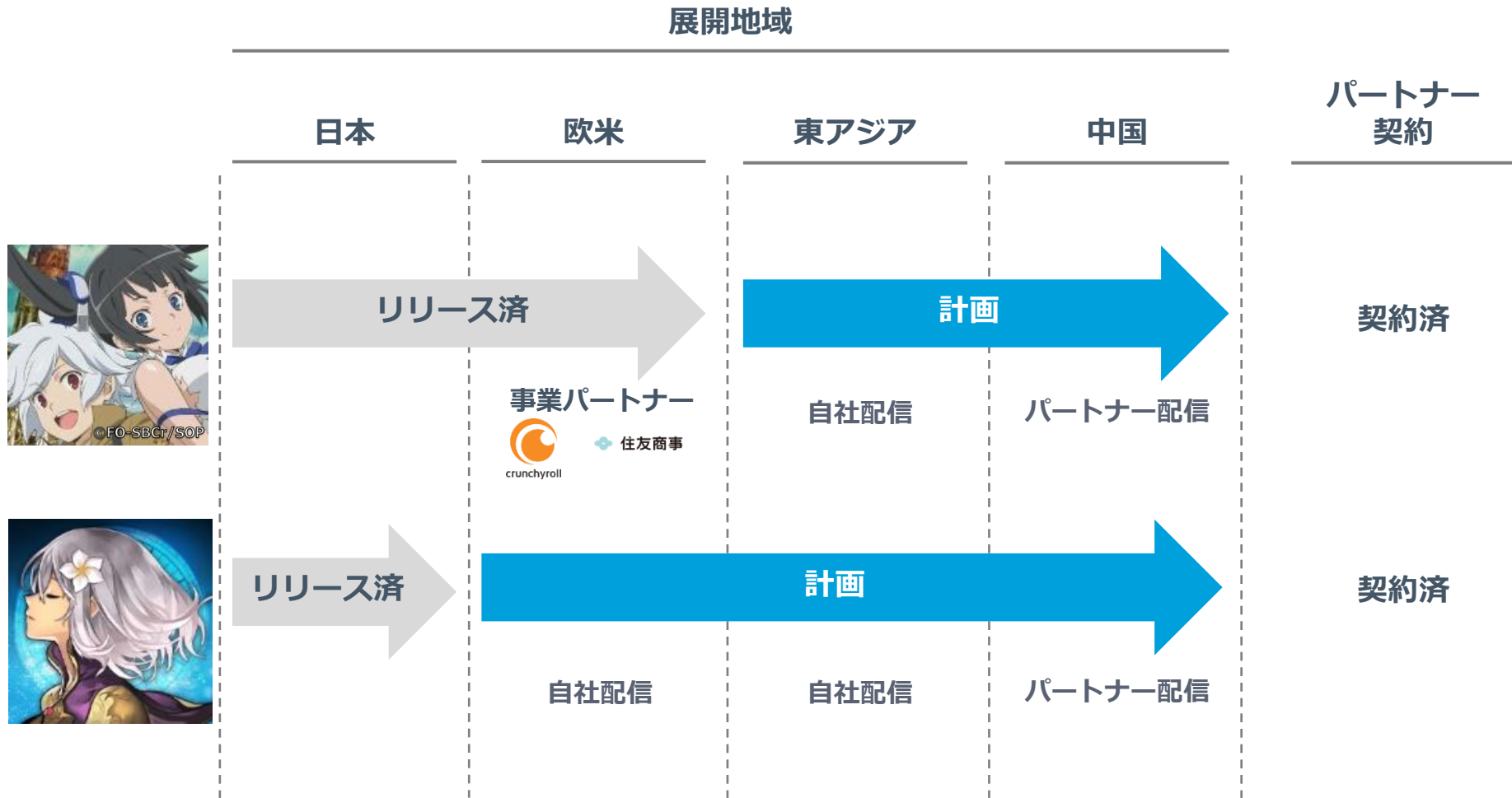


- TVCM・ゲーム内キャンペーンに続き、良質なコンテンツをファン層に継続展開することで持続的に成長

FY19方針

海外展開の本格化

18年内より順次リリース予定、1タイトルあたりの収益性を向上



FY19方針

マルチPF展開

成長が期待されるPF・サービスに対してオリジナルIPをマルチ展開
未発表を含む4本を開発中

Google Play、App Store



11年配信開始

Daydream (VR)



17年12月配信開始

Facebook
インスタントゲーム



18年4月配信開始



LINE QUICK GAME



開発中

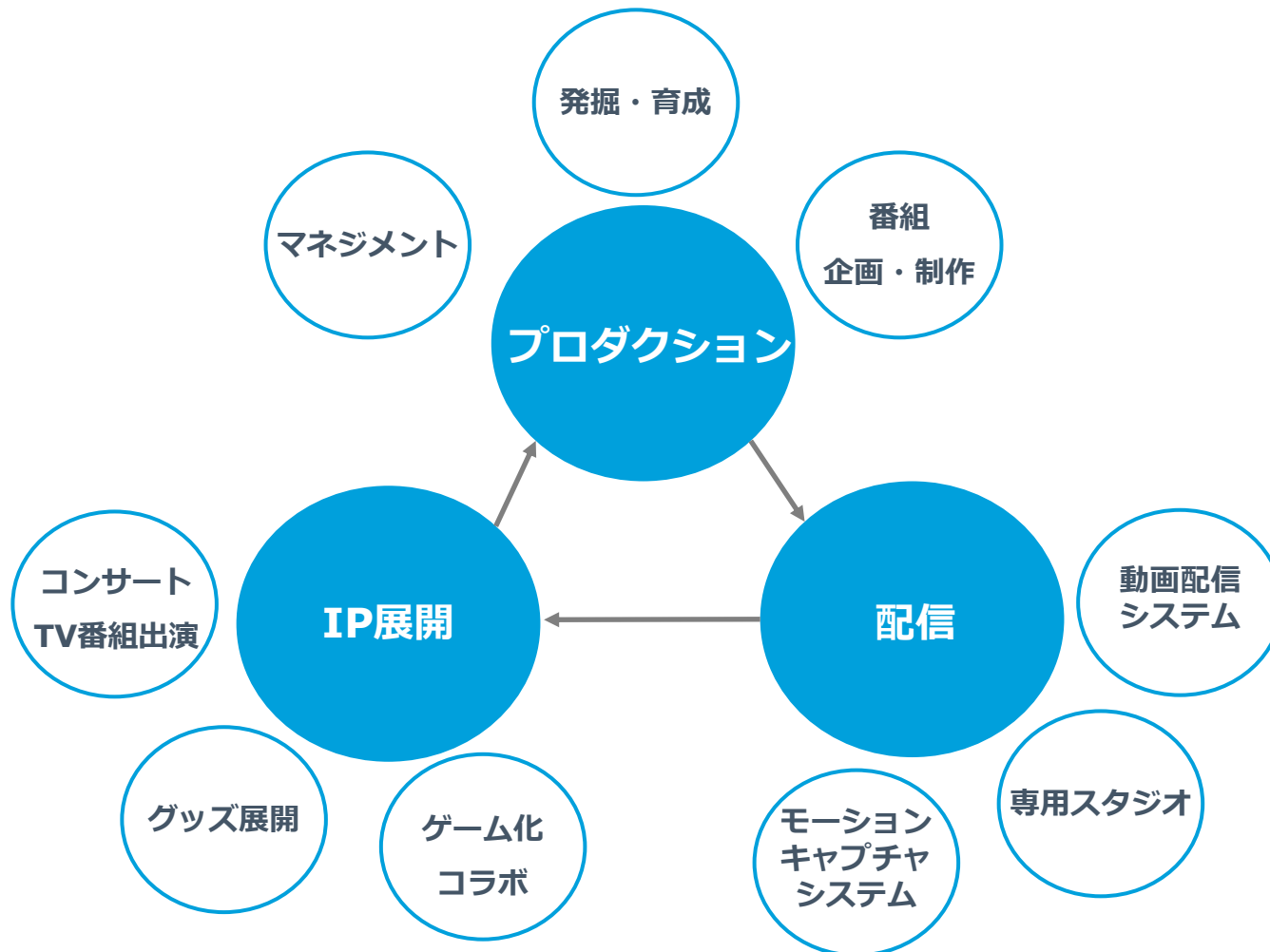
Nintendo Switch™



開発中

ライブエンターテインメント事業

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
今後の方針・計画は8/7に発表



FY19方針

バーティカルメディア群の構築

メディアカの強化に向け継続投資

国内最大級のバーティカルメディア群の構築

住まい・暮らし



ファッション



おでかけ



美容



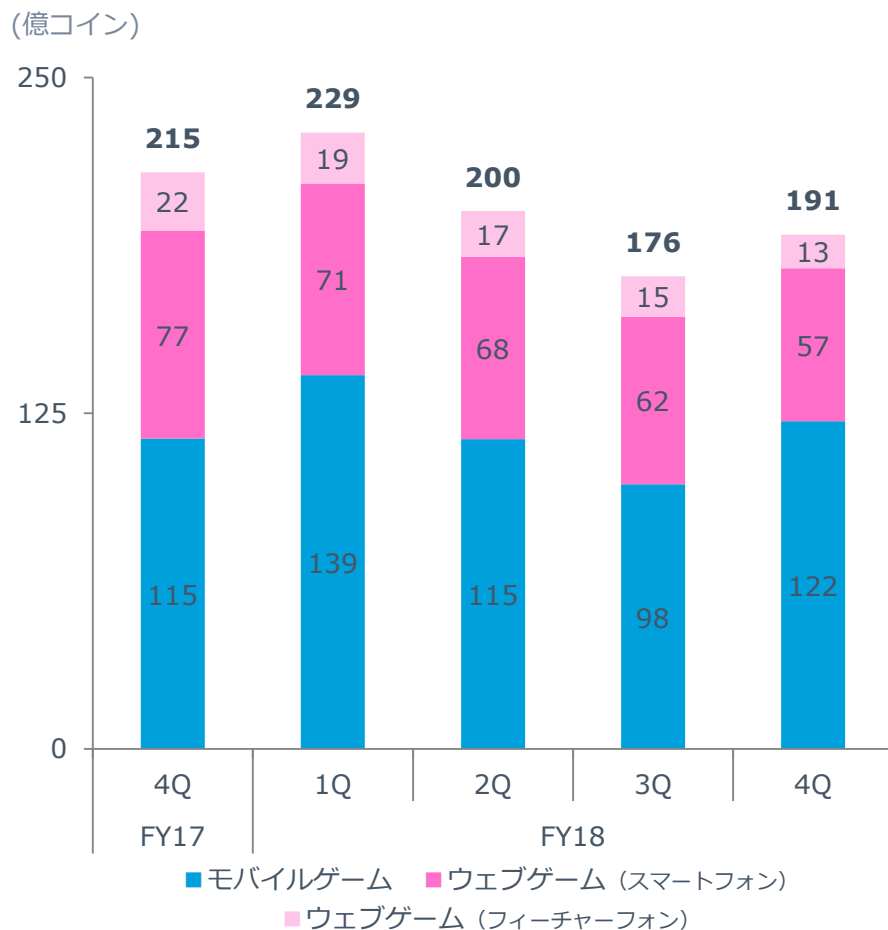
1. 連結決算概要

2. 事業概要

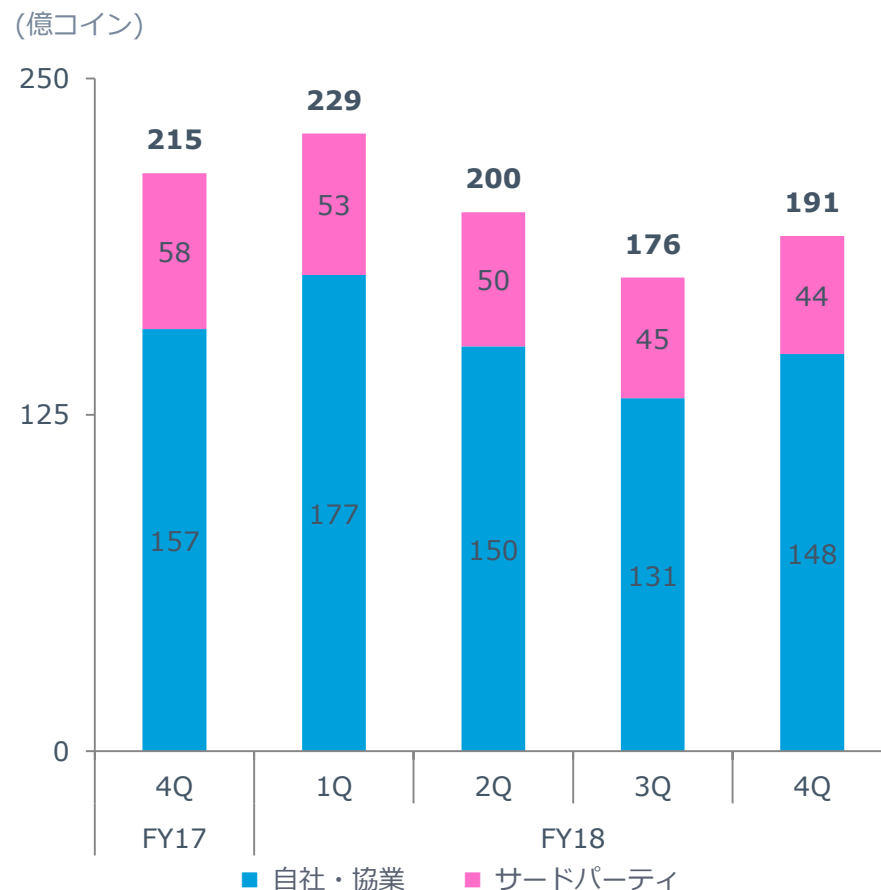
3. 参考資料

コイン消費の状況 (1)

全体コイン消費 (1)



全体コイン消費 (2)

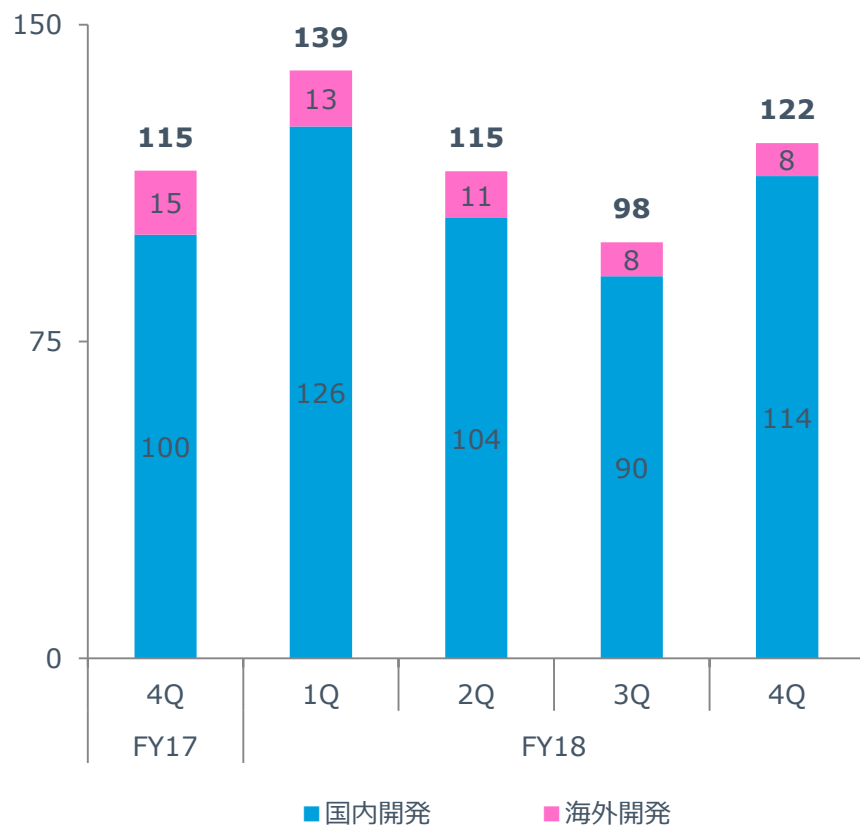


※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

コイン消費の状況 (2)

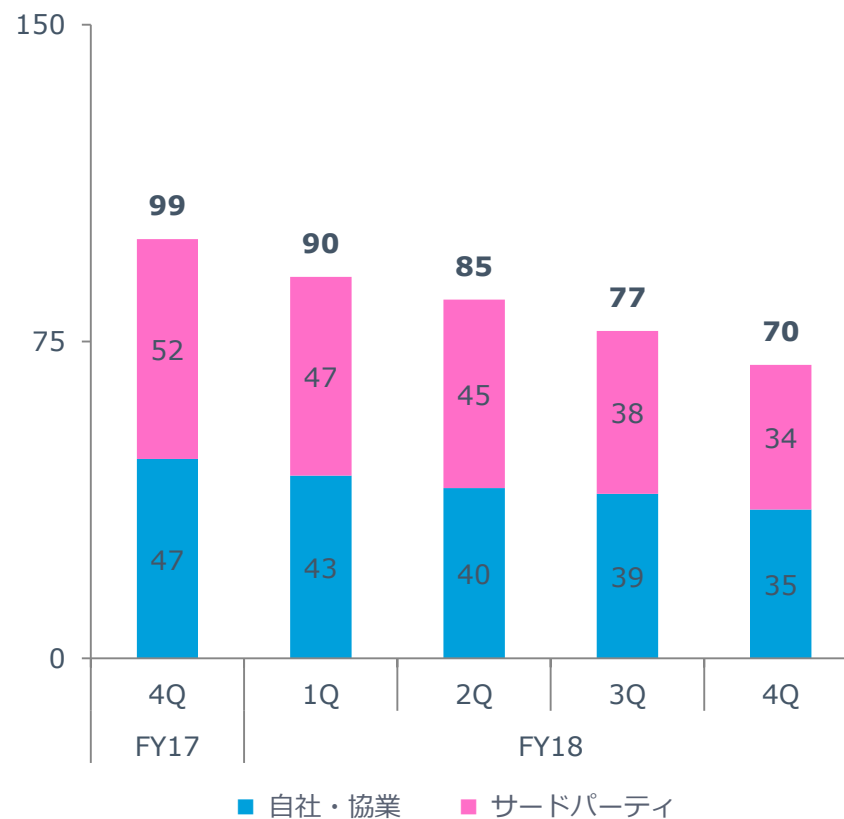
モバイルゲーム

(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

FY18 4Q 費用構成

(百万円)

	FY18 4Q			FY18 3Q	FY17 4Q
		QoQ	YoY		
賃借料	693	7	△196	686	889
人件費	2,099	125	△184	1,974	2,283
その他	5,156	809	1,767	4,346	3,389
売上原価合計	7,948	941	1,387	7,007	6,560
広告宣伝費	1,641	815	△124	827	1,765
支払手数料	4,223	398	△143	3,824	4,365
人件費	1,043	29	△585	1,014	1,628
その他	2,517	98	△10	2,419	2,507
販管費合計	9,424	1,340	△842	8,085	10,266
費用合計	17,372	2,281	545	15,091	16,827

FY18 4Q 貸借対照表

(億円)

	FY18 4Q			FY18 3Q	FY17 4Q
		QoQ	YoY		
流動資産合計	1,003.3	18.5	38.8	984.8	964.6
固定資産合計	250.3	△25.3	△14.7	275.6	265.0
資産合計	1,253.6	△6.8	24.1	1,260.4	1,229.5
流動負債合計	116.0	△1.1	△8.9	117.1	124.9
固定負債合計	7.2	0.8	1.4	6.4	5.8
負債合計	123.2	△0.3	△7.5	123.6	130.7
純資産合計	1,130.4	△6.5	31.5	1,136.9	1,098.8
現金及び預金	872.0	14.0	48.1	858.0	823.8
－)有利子負債	-	-	-	-	-
ネット資金	872.0	14.0	48.1	858.0	823.8
のれん	3.3	△29.6	△35.9	32.9	39.2

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
ゲーム・エンタメ事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios、ファンプレックス等	942
広告・メディア事業	Glossom、リミア、3ミニッツ、アウモ、クオント等	358
その他	グリービジネスオペレーションズ	231
合計	-	1,531

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2018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。