



グリー株式会社

2019年6月期第1四半期 決算説明会

2018年10月26日

決算概要

- **売上高 182億円、営業利益 16億円、EBITDA 19億円**
 - 営業利益が計画を上回って着地

事業概要

- **海外展開、マルチPF展開を拡充**
 - 「DanMachi」を北米地域に続き韓国・台湾等にも展開拡充（10月）
 - 「LINE QUICK GAME」へオリジナルIPタイトルを展開
- **新規タイトルをリリース**
 - 「ワイルドアームズ ミリオンメモリーズ」を配信開始
- **ライブエンターテインメント事業の展開加速**
 - VTuber専用ライブ配信プラットフォーム「REALITY」提供開始

2Q 業績予想

- **売上高 170～180億円、営業利益 10～15億円**
 - 既存タイトルの運営、新たな海外展開等での振れ幅を想定

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 182億円、営業利益 16億円、EBITDA 19億円

(億円)

	FY19			FY18 4Q	FY18 1Q
	1Q	QoQ	YoY		
売上高	181.6	▲8.2	▲34.6	189.8	216.1
営業利益	16.2	0.1	▲10.8	16.1	26.9
経常利益	21.7	2.4	▲8.5	19.2	30.2
当期純利益	20.8	31.6	1.8	▲10.7	19.0
EBITDA	18.5	▲0.3	▲12.1	18.8	30.6

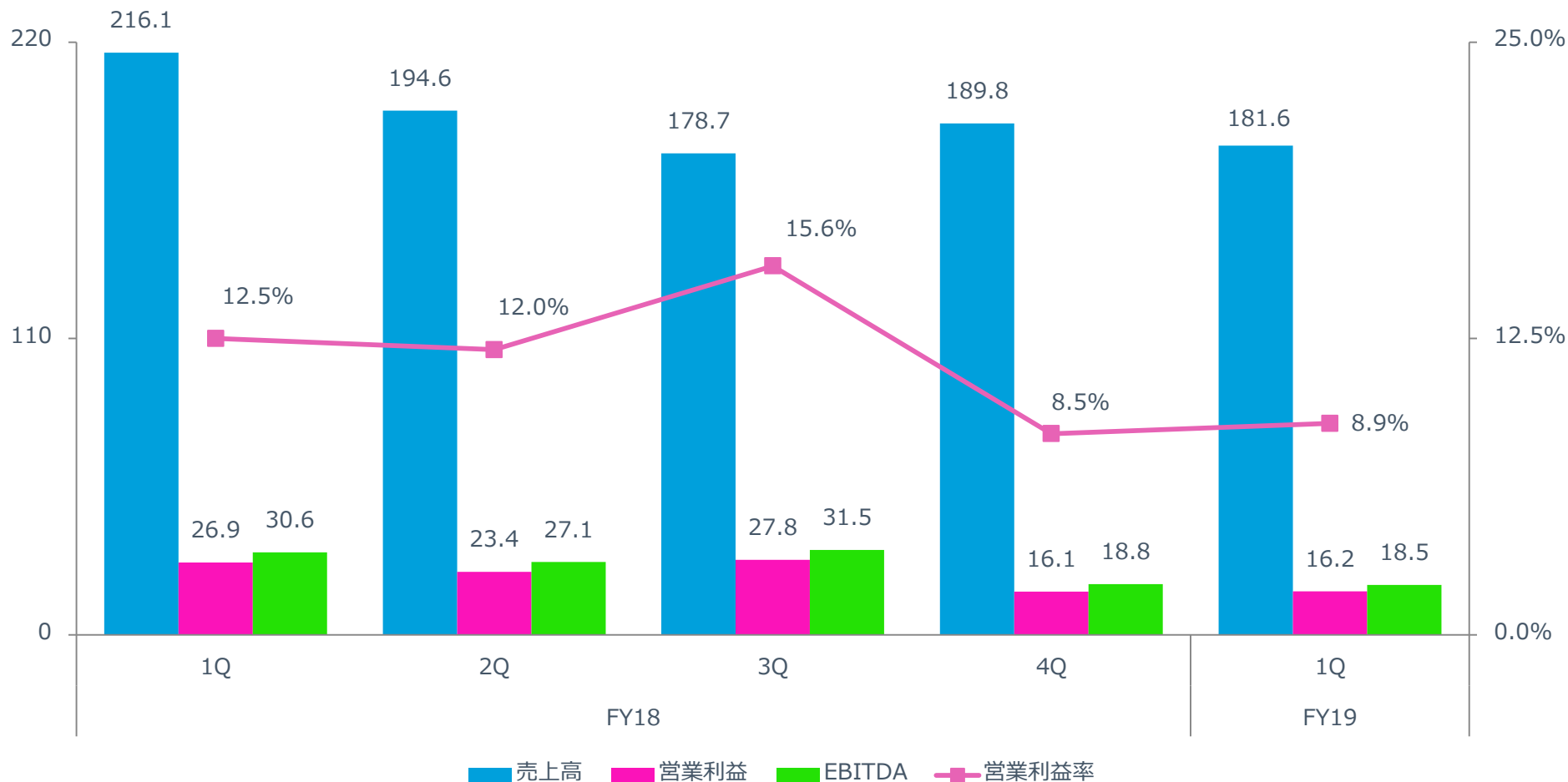
※ FY19 1Q売上高の内訳：有料課金収入148.7億円、その他32.9億円（広告、CS、ライセンス、VR等）

※ EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

売上高・営業利益・EBITDAの推移

営業利益率は前四半期に比べ、0.4ポイント増加の8.9%

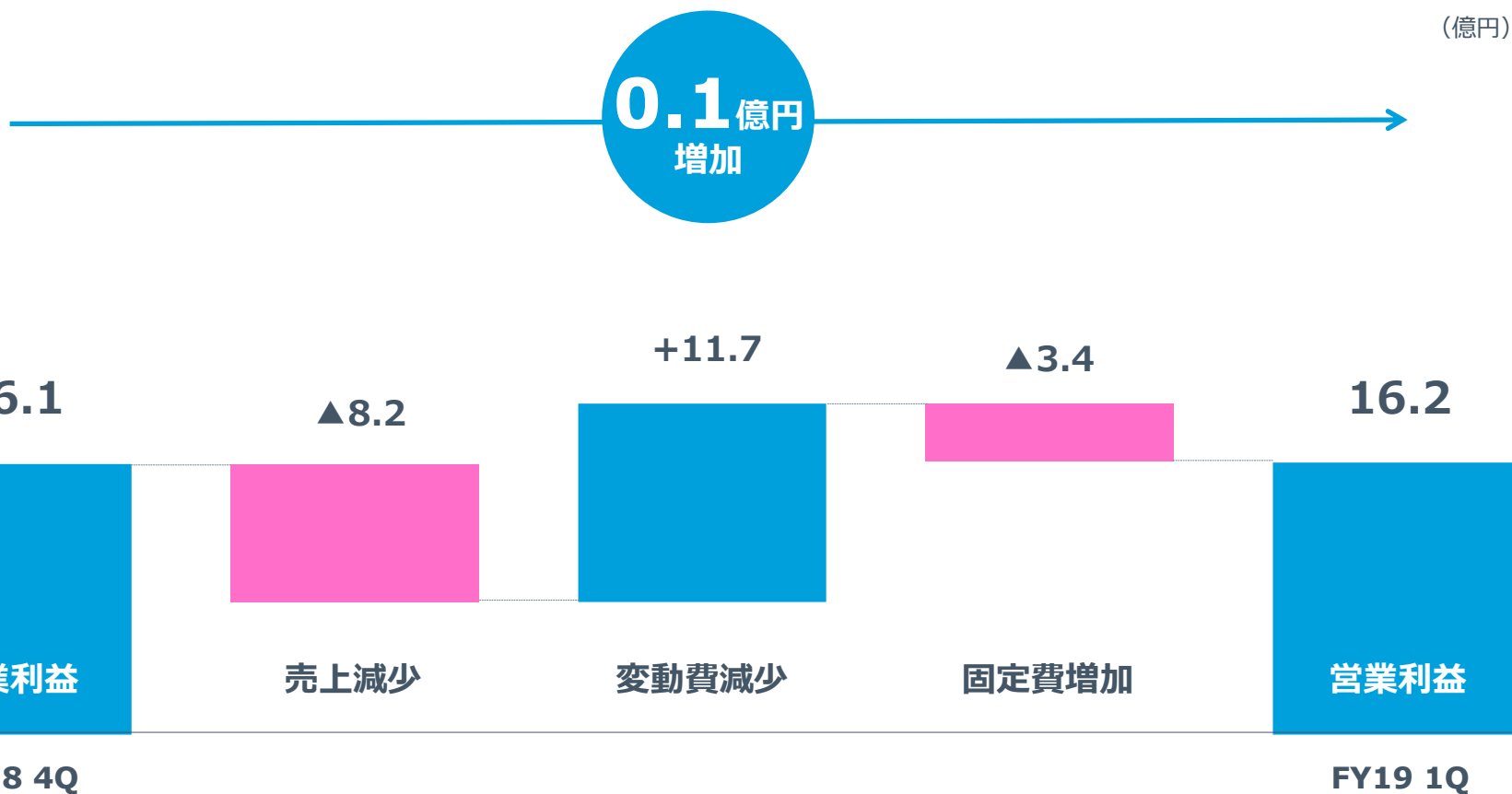
(億円)



営業利益分析

売上減少を変動費減少が補い、営業利益は概ね横ばいの16億円

(億円)



1Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、8億円減少の**165億円**

(億円)

	FY19			増減要因 (QoQ)	FY18	FY18
	1Q	QoQ	YoY		4Q	1Q
広告宣伝費	12.8	△3.6	△10.5	効率的投下により減少 (FY18 4Q 8.6% → FY19 1Q 7.0%)	16.4	23.3
支払手数料等	54.8	△7.8	△20.8	売上高減少により減少	62.6	75.6
その他	7.5	△0.3	3.3	-	7.8	4.3
変動費合計	75.1	△11.7	△28.1		86.8	103.2
人件費	33.3	1.9	0.4	連結従業員数 : FY18 4Q末 1,480人 → FY19 1Q末 1,604人	31.4	32.9
賃借料	6.8	0.3	△2.8	-	6.5	9.6
減価償却費	1.6	0.3	0.0	-	1.3	1.6
のれん償却額	0.7	△0.7	△1.4	-	1.4	2.1
その他	47.8	1.6	8.0	外注費等の増加	46.3	39.8
固定費合計	90.3	3.4	4.3		86.9	86.0
費用合計	165.4	△8.3	△23.8		173.7	189.2

※ FY19 1Q 支払手数料等の内訳 : 支払手数料37.7億円、ロイヤリティ17.1億円

FY19 2Q 業績予想

売上高 170～180億円、営業利益 10～15億円を計画

(億円)

	1Q 実績	2Q 予想
売上高	182	170～180
営業利益	16	10～15
経常利益	22	10～15
当期純利益	21	5～10
EBITDA	19	12～17

- 各事業の直近トレンドをベースに積み上げで設定
- 既存タイトルの運営、新たな海外展開等での振れ幅を想定

1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

2. 事業概要：サマリー

1Q 進捗

			FY19方針	進捗
全体			3本の事業の柱強化	- 各事業の成長に向けた取り組みが進捗
ゲーム・エンタメ	ゲーム	モバイル	エンジン × IP × グローバル	- 「ワイルドアームズ ミリオンメモリーズ」 配信開始 - 「SINoALICE」 初のTVCMを実施し新たなユーザー基盤を獲得 - 「DanMachi」 の海外展開エリアが韓国・台湾等へ拡充
		コンソール等	配信PF 拡充	- 「LINE QUICK GAME」 へオリジナルIPタイトル2本を配信開始
	ライブ等	エコシステム 拡大	- VTuber専用ライブ配信プラットフォーム「REALITY」 配信開始	
広告・メディア			メディアカ 強化	- コミュニティ活性化、コンテンツ拡充を通じたメディアカ強化

※ 事業方針は18/8月発表方針の再掲サマリー

※ 「DanMachi」：「DanMachi - MEMORIA FREESE」

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

1本リリース済、計5本の開発が進行中

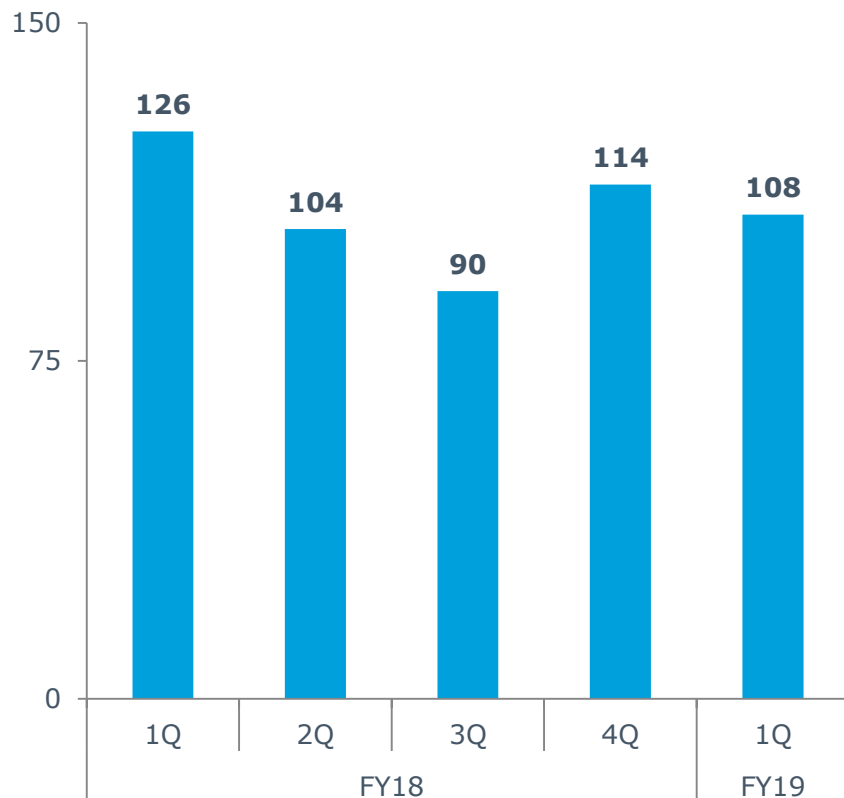
	FY19		FY20以降
	リリース済	開発中	
オリジナルIP 共同原作IP	0本 (0)	1本 (1)	1本 (1)
他社有力IP	1本 (0)	0本 (1)	3本 (2)

- ※ 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マルチPF展開を予定
- ※ ()内の数字は前回発表数

事業進捗

国内コイン消費（モバイルゲーム）

(億コイン)



Topics

- 既存タイトル
 - 4Q周年イベント盛り上がりの反動
- 「SINoALICE」TVCM実施
 - 7/20～8/19全国展開
- 新規タイトルのリリース
 - 「ワイルドアームズ」を9月配信開始

※ ワイルドアームズ：「ワイルドアームズ ミリオンメモリーズ」の略称

新規タイトル

エンジンの開発・進化

PlayStation®の名作RPG「ワイルドアームズ ミリオンメモリーズ」9月26日リリース



- 歴代の主人公と本作オリジナルキャラクターが登場する「ワイルドアームズ」シリーズ最新作
- シリーズのゲームデザインを手掛けてきた金子彰史が制作総監修、なるけみちこが音楽を担当

オリジナルIPの長期育成

ゲームの世界観をマルチチャンネルで展開しファンとの接点を拡充

「消滅都市」

TVアニメ制作



- 19年の放送開始に向け準備が進捗

「アナザーエデン」

コラボカフェ、ゲームガイド、グッズ等展開



- 店舗、書籍、グッズ等を通じファンとの接点拡充

ファンコミュニティの拡大①

プロモーションやIPコラボを通じたファンコミュニティの拡大

「SINoALICE」

TVCM実施



- 初のTVCMを通じて新たなファン層を獲得

「消滅都市2」

コラボイベント実施



- 有力IPコラボを通じて新たなファン層を獲得

ファンコミュニティの拡大②

リアルイベントや周年企画との連動を通じたファンコミュニティの拡大

「戦姫絶唱シンフォギアXD」

東京ゲームショウ2018でのスペシャルステージ



- アニメ4期のコンテンツ等、今後のゲーム展開を発表しファンの期待感を向上

「NEWSに恋して」

NEWS 15周年記念企画実施



- 特別コンテンツ提供により新たなファン層を獲得

2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 モバイル

海外展開の本格化

既存タイトルをグローバル市場に向け順次配信

「DanMachi - MEMORIA FREESE」

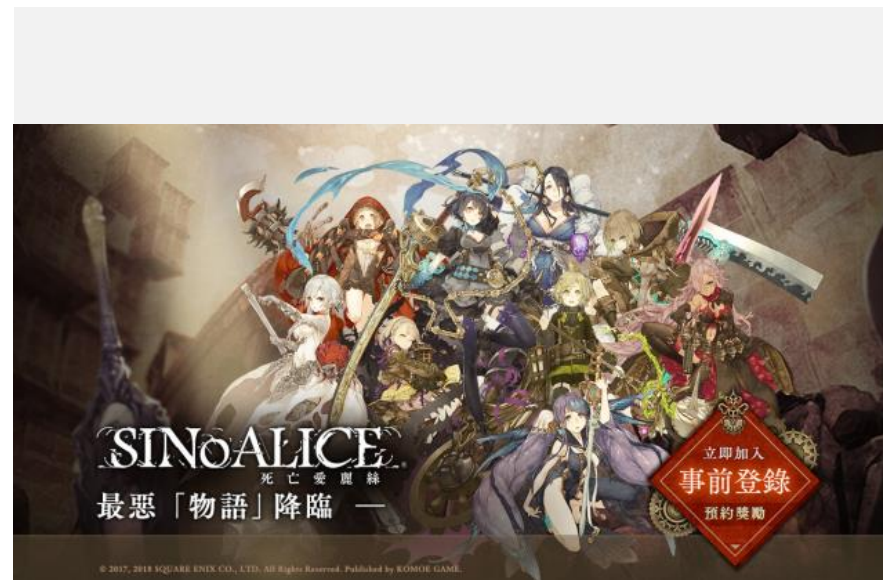
10月25日 配信開始



- 北米（3月）に続き、韓国、台湾、香港へ配信
- 自社配信

「SINoALICE」

事前登録者数10万人突破



- 2018年内の香港、台湾、マカオへの配信を決定
- 配信パートナー KOMOE GAME



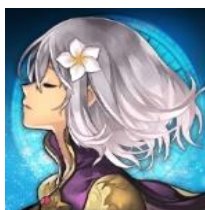
※ 事前登録者数は10月25日時点

© 2017, 2018 Pokelabo Inc./SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

海外展開計画

引き続きグローバル配信に向けた仕込みを継続

展開地域

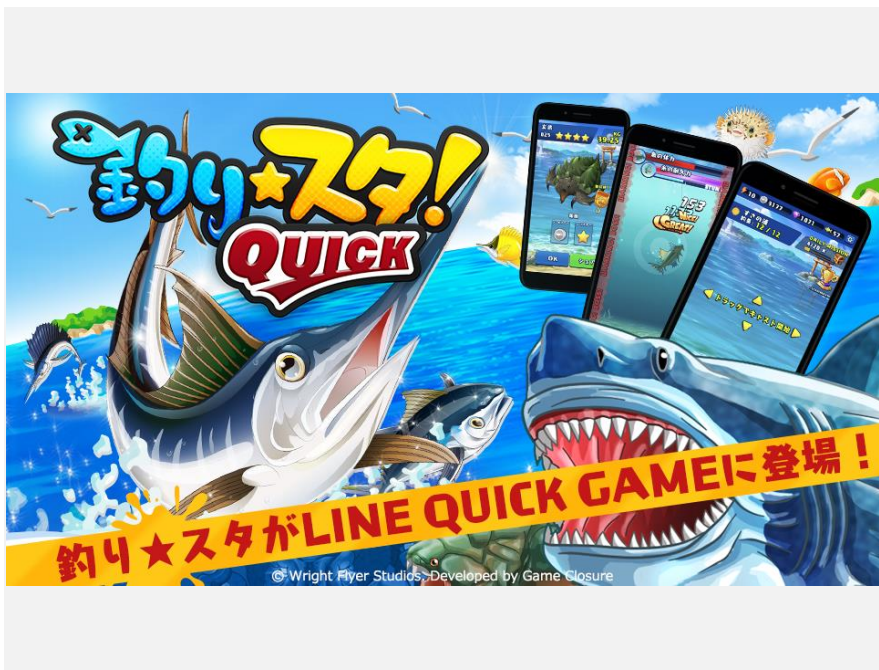
	展開地域				パートナー 契約
	日本	欧米	韓国・台湾等	中国	
	リリース済	リリース済	10/25 リリース 自社配信	仕込中 パートナー配信	契約済
	リリース済	仕込中 パートナー配信	仕込中 パートナー配信 年内配信予定	仕込中 パートナー配信	契約済
	リリース済	仕込中 自社配信	仕込中 自社配信	仕込中 パートナー配信	契約済
FY19 リリース タイトル	仕込中	仕込中 自社配信	仕込中 自社配信	-	-

マルチPF展開

オリジナルIPタイトルを「LINE QUICK GAME」へ展開
Nintendo Switch™向け「釣り★スタ」「アナザーエデン」開発中

「釣り★スタ QUICK」

8月13日 配信開始



- モバイル、VR、Facebookインスタントゲームへの配信に続き、マルチPF展開を拡充

「探検ドリランド ブレイブハンターズ」

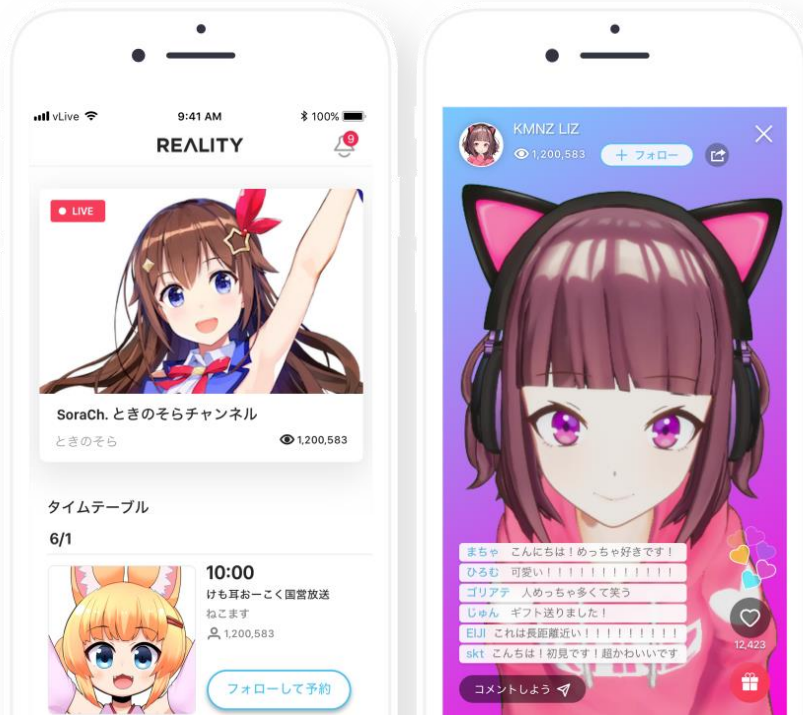
9月3日 配信開始



- 探検ドリランド初のマルチPF展開

「REALITY」配信開始

VTuber専用ライブ配信プラットフォームを8月7日より提供開始



REALITY

いろいろな人気VTuberが毎日配信

誰でもスマホだけでVTuberとして配信可能

ギフトを通じたリアルタイムコミュニケーション

「VTuberファンド」プロジェクト

有力パートナーとの協業が複数進捗

KING RECORDS

VTuber特化型音楽レーベルを展開する合併会社RK Musicを設立

- 人気IPのVTuber共同プロデュース
- 音楽制作・ライブコンサート等に共同で取り組む

!f IDEA FACTORY



オトメ向けVTuberプロジェクトを展開する合併会社REALITY Factoryを設立

- 「会いに行けるVTuberイベント」を定期公演

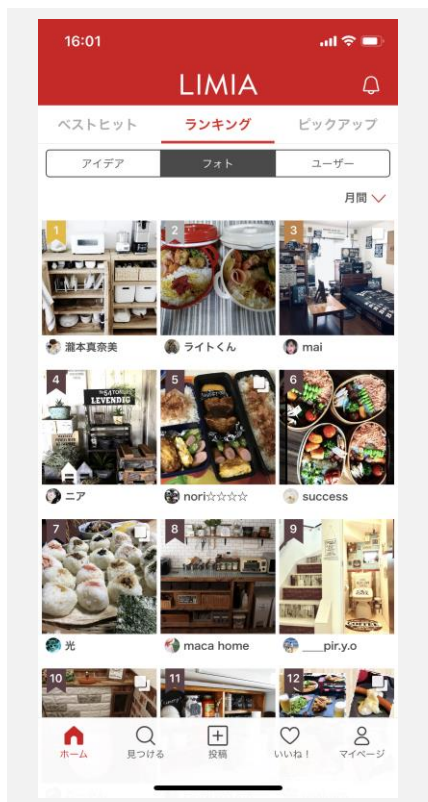
2. 事業概要：広告・メディア事業

メディア力の強化

コミュニティ活性化、コンテンツ拡充を通じたメディア力の強化

「LIMIA」

コミュニティ活性化施策



「MINE」

総力特集等のコンテンツ拡充



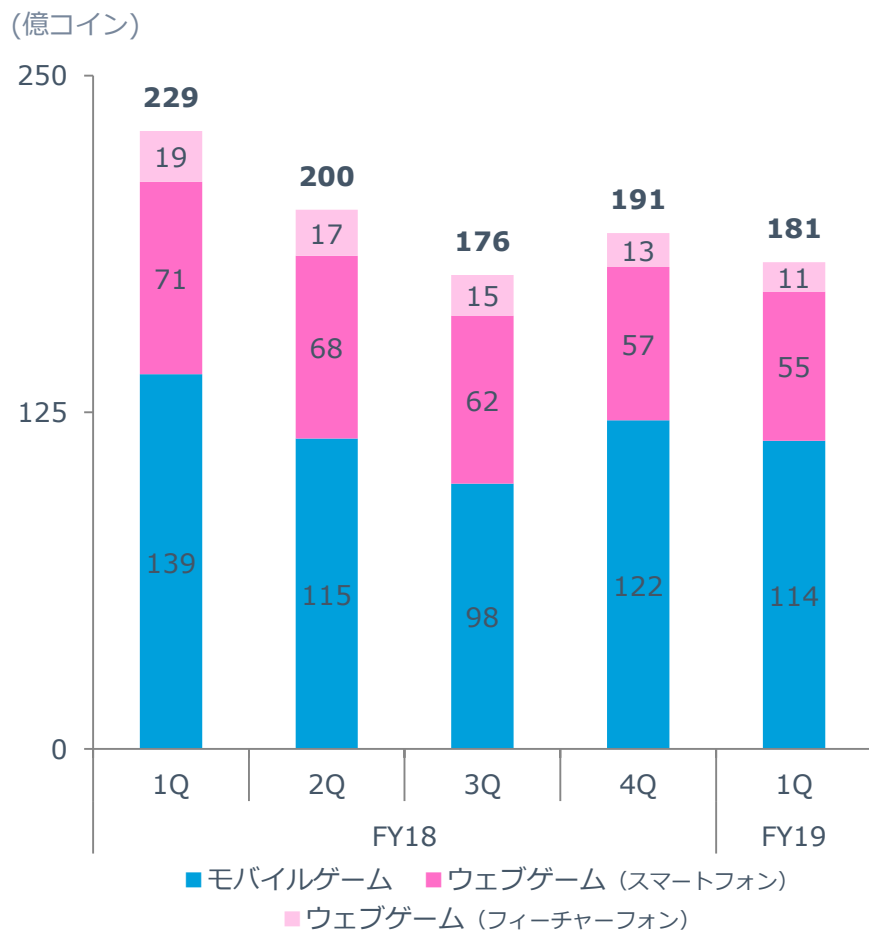
1. 連結決算概要

2. 事業概要

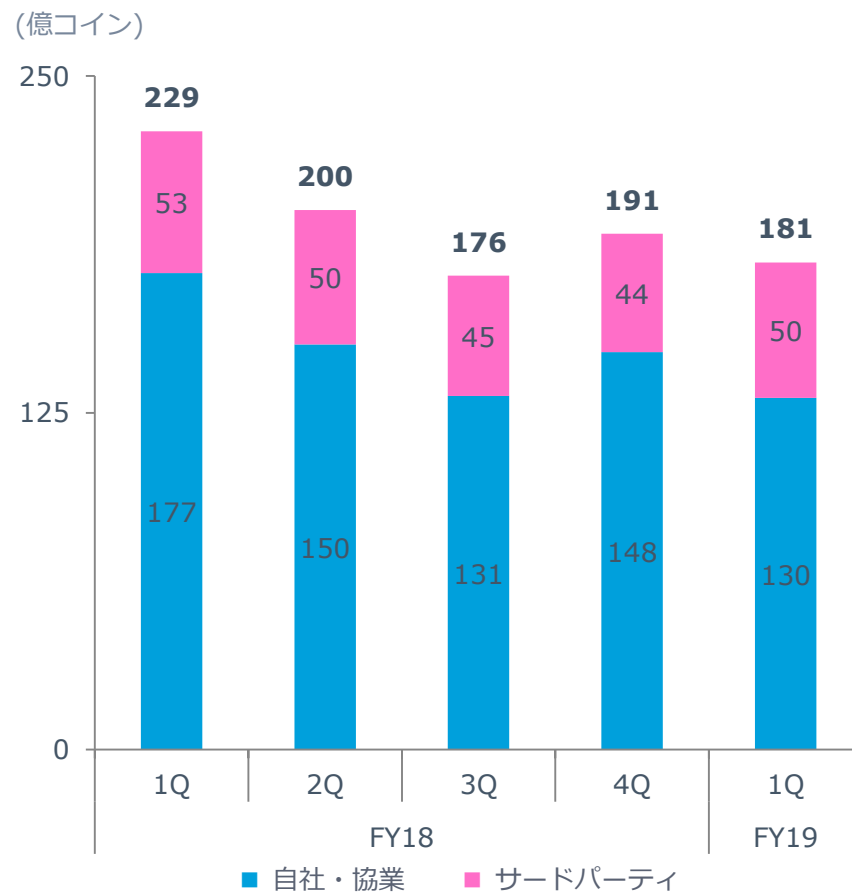
3. 参考資料

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)

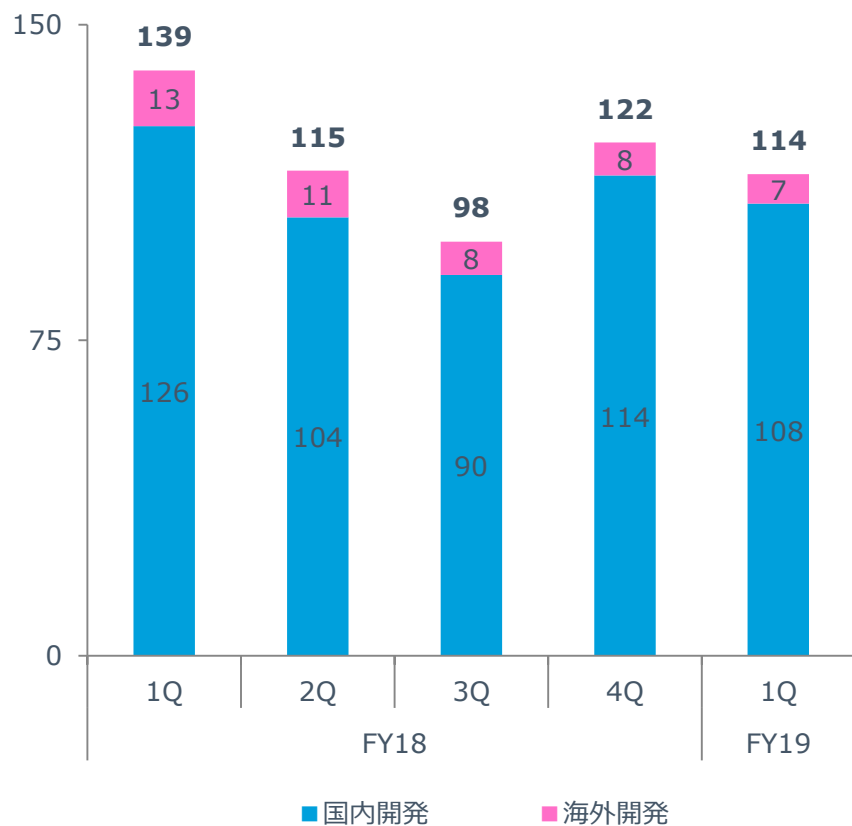


※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

コイン消費の状況 (2)

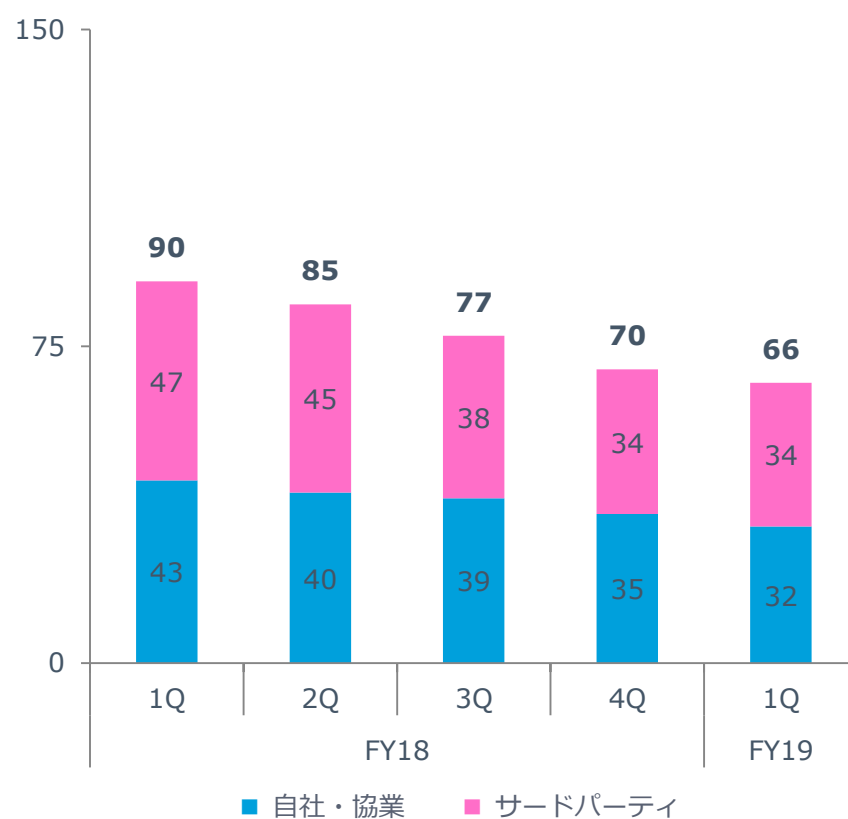
モバイルゲーム

(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

1Q 費用構成

(百万円)

	FY19 1Q			FY18 4Q	FY18 1Q
		QoQ	YoY		
賃借料	691	Δ2	Δ272	693	963
人件費	2,304	205	222	2,099	2,082
その他	4,868	Δ288	Δ177	5,156	5,045
売上原価合計	7,863	Δ85	Δ228	7,948	8,090
広告宣伝費	1,278	Δ363	Δ1,050	1,641	2,328
支払手数料	3,773	Δ450	Δ1,265	4,223	5,038
人件費	1,039	Δ4	Δ169	1,043	1,208
その他	2,588	71	333	2,517	2,256
販管費合計	8,679	Δ746	Δ2,151	9,424	10,830
費用合計	16,541	Δ830	Δ2,379	17,372	18,920

1Q 貸借対照表

(億円)

	FY19			FY18 4Q	FY18 1Q
	1Q	QoQ	YoY		
流動資産合計	958.7	Δ44.6	2.1	1,003.3	956.6
固定資産合計	288.3	38.0	17.9	250.3	270.4
資産合計	1,247.0	Δ6.6	20.1	1,253.6	1,226.9
流動負債合計	117.1	1.1	Δ13.2	116.0	130.3
固定負債合計	9.7	2.5	4.2	7.2	5.5
負債合計	126.8	3.5	Δ9.0	123.2	135.8
純資産合計	1,120.2	Δ10.2	29.0	1,130.4	1,091.2
現金及び預金	845.4	Δ26.5	26.0	872.0	819.4
－)有利子負債	-	-	-	-	-
ネット資金	845.4	Δ26.5	26.0	872.0	819.4
のれん	6.8	3.5	Δ30.4	3.3	37.1

グループ従業員数の内訳

(名)

	対象グループ会社	1Q末 グループ従業員数
ゲーム・エンタメ事業	ファンプレックス、ポケラボ、WFS、Wright Flyer Live Entertainment等	1,048
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	388
その他	グリービジネスオペレーションズ	225
合計	-	1,661

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2018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。