



GREE株式会社

2019年6月期第2四半期 決算説明会

2019年2月4日

決算概要

- **売上高 177億円、営業利益 10億円、EBITDA 12億円**
 - 売上高、営業利益ともに概ね計画通りに着地

事業概要

- **海外展開が好調に推移**
 - 「DanMachi」の海外展開エリアを香港・台湾等へ拡大（10月）
 - 「SINoALICE」の海外展開を香港・台湾等から開始（11月）
 - 「アナザーエデン」を世界8の国・地域へ展開開始（1月）
- **マルチPF展開が進捗**
 - Nintendo Switch™向けタイトル「釣りスタ」を提供開始（1月）
- **ライブエンターテインメント事業の展開が進捗**
 - VTuber専用ライブ配信アプリ「REALITY Avatar」提供開始

3Q 業績予想

- **売上高 165～175億円、営業利益 3～8億円**
 - 海外展開の貢献と新規タイトルに対する開発投資の本格化を見込む

※ 「DanMachi」：「DanMachi - MEMORIA FREESE」

※ Nintendo Switchは任天堂の商標です

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

2Q 決算概要

売上高 177億円、営業利益 10億円、EBITDA 12億円

(億円)

	FY19			FY19 1Q	FY18 2Q
	2Q	QoQ	YoY		
売上高	177.3	▲4.3	▲17.3	181.6	194.6
営業利益	9.7	▲6.5	▲13.7	16.2	23.4
経常利益	7.9	▲13.8	▲19.0	21.7	26.9
当期純利益	1.5	▲19.3	▲18.3	20.8	19.9
EBITDA	12.0	▲6.5	▲15.0	18.5	27.1

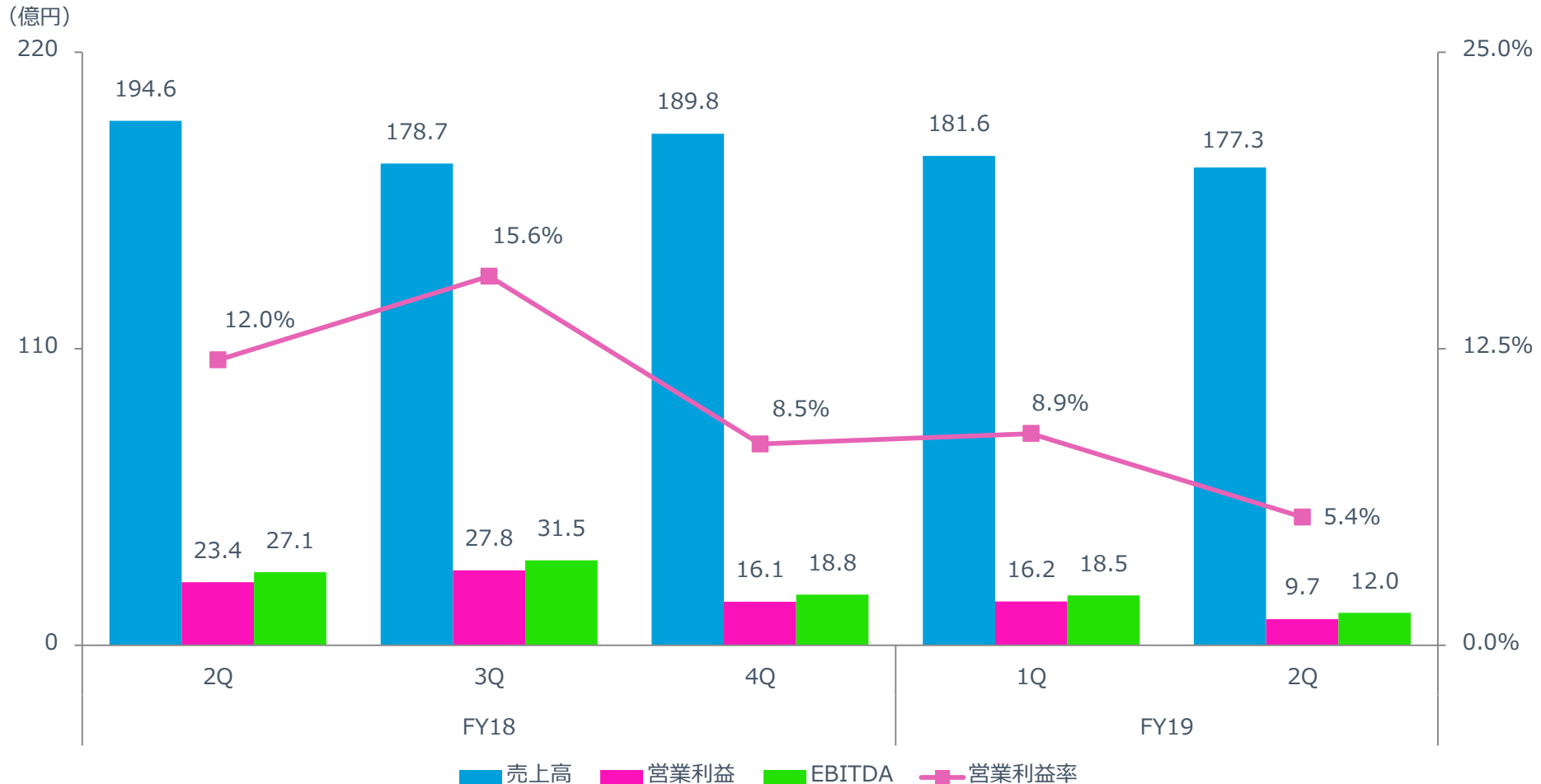
※ FY19 1Q以前の一部取引に係る変動費の修正として1.6億円を2Qに計上。修正を除いた2Q営業利益は11.3億円

※ FY19 2Q売上高の内訳：有料課金収入140.7億円、その他36.6億円（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

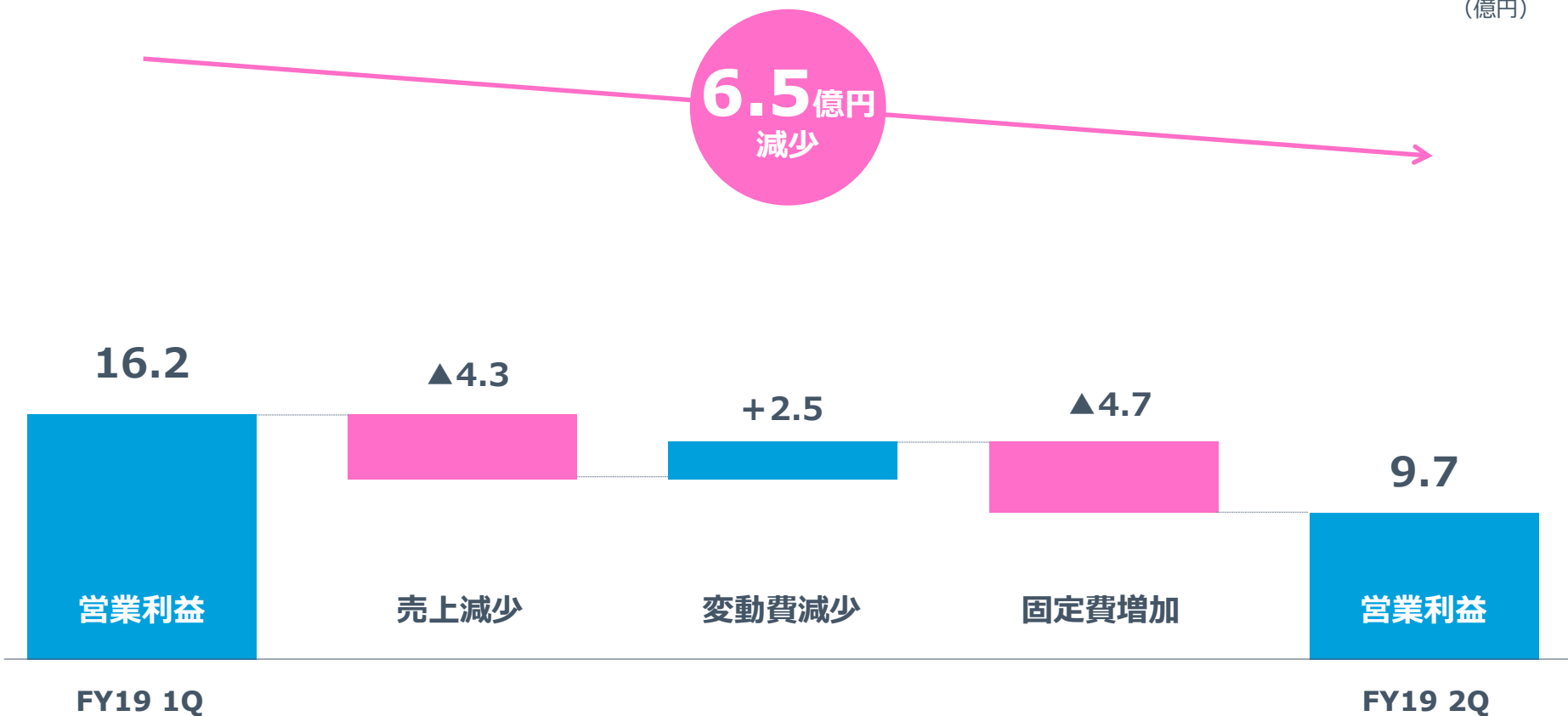
新規タイトルに対する開発投資が本格化、営業利益率は5.4%



営業利益分析

開発投資の本格化、過年度変動費修正の影響で営業利益は7億円減少の10億円

(億円)



2Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、2億円増加の**168億円**

(億円)

	FY19			増減要因 (QoQ)	FY19	FY18
	2Q	QoQ	YoY		1Q	2Q
広告宣伝費	8.9	Δ3.9	Δ5.4	効率的投下により減少 (FY19 1Q 7.0% → FY19 2Q 5.0%)	12.8	14.3
支払手数料等	54.6	Δ0.2	Δ9.2	FY19 1Q以前の一部取引に係る変動費の修正が影響	54.8	63.8
その他	9.2	1.7	3.2	売上高増加による増加	7.5	6.0
変動費合計	72.7	Δ2.5	Δ11.4		75.1	84.0
人件費	33.4	0.1	3.4	連結従業員数 : FY19 1Q末 1,604人 → FY19 2Q末 1,645人	33.3	30.1
賃借料	7.0	0.2	Δ0.5	-	6.8	7.5
減価償却費	1.7	0.0	0.1	-	1.6	1.6
のれん償却額	0.7	0.0	Δ1.4	-	0.7	2.1
その他	52.2	4.3	6.3	開発投資の本格化による外注費の増加等	47.8	45.9
固定費合計	95.0	4.7	7.8		90.3	87.2
費用合計	167.6	2.2	Δ3.6		165.4	171.2

※ FY19 2Q支払手数料等の内訳 : 支払手数料34.7億円、ロイヤリティ19.8億円

※ FY19 1Q以前の一部取引に係る変動費修正として1.6億円を2Qに計上 (支払手数料等に影響)

3Q 業績予想

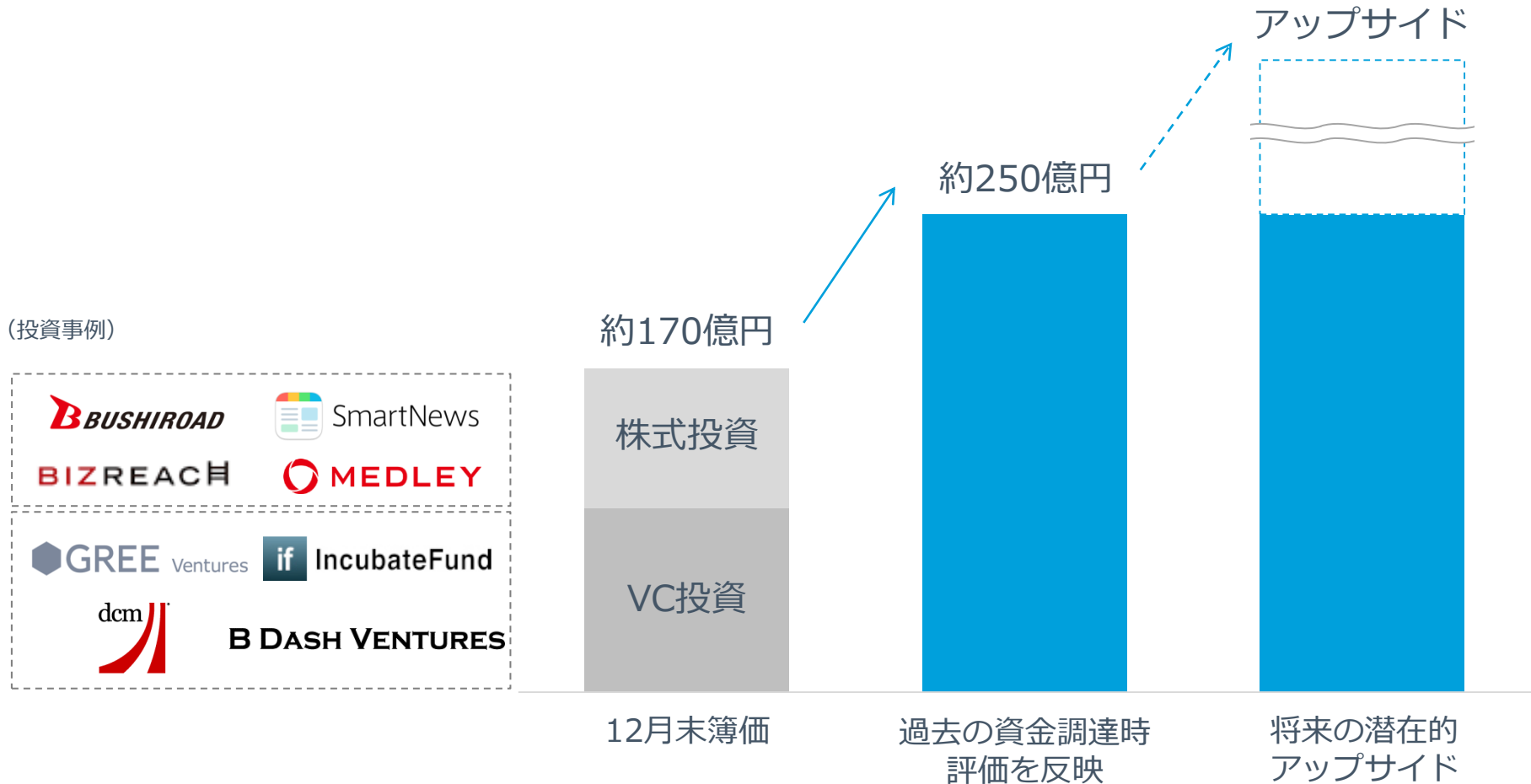
売上高 165～175億円、営業利益 3～8億円を計画

(億円)

	1Q 実績	2Q 実績	3Q 予想
売上高	182	177	165～175
営業利益	16	10	3～8
EBITDA	19	12	5～10

- 「アナザーエデン」の海外展開
- 運営事業の採算性向上に向けた不採算タイトルからの撤退
- 新規タイトルに対する開発投資の本格化

投資有価証券の状況



※ 過去の資金調達時評価は各社それぞれの過去一時点での評価を反映しているものであり、12月末時点を反映しているものではない
※ 株式投資のうち非上場株式は投資先各社における資金調達時評価に基づき算出、VC投資はVCの出資先各社における資金調達時評価に基づき算出

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

2Q 進捗

			FY19方針	進捗
全体			3本の事業の柱強化	- ゲーム事業の海外展開が順調に進捗
ゲーム・エンタメ	ゲーム	モバイル	エンジン × IP × グローバル	- 「DanMachi」「SINoALICE」の海外展開が好調に立ち上がり - 「アナザーエデン」オリジナルIPの海外展開を自社配信で開始 - 「消滅都市」新作の世界同時配信に向け開発が本格化
		コンソール等	配信PF 拡充	- Nintendo Switch™向け「釣りスタ」提供開始（1月）
	ライブ等	エコシステム 拡大	- VTuber専用ライブ配信アプリ「REALITY Avatar」提供開始	
広告・メディア			メディアカ 強化	- メディアカの強化、各メディアのクライアント獲得が進捗

※ 事業方針は18/8月発表方針の再掲サマリー
 ※ 「DanMachi」：「DanMachi - MEMORIA FREESE」
 ※ Nintendo Switchは任天堂の商標です

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

5本の開発が進行中

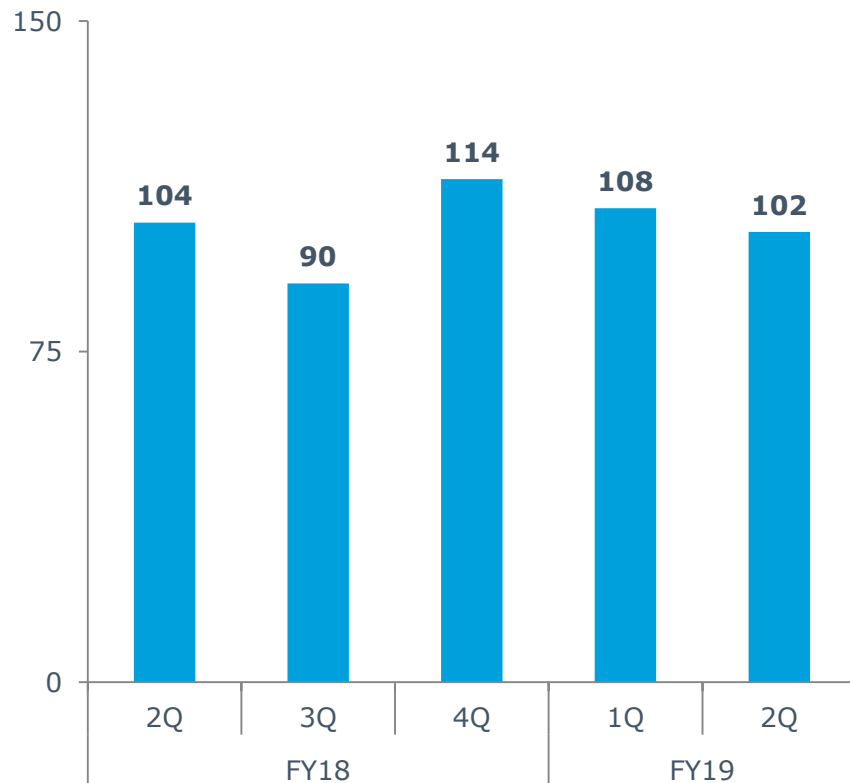
	FY19		FY20以降
	リリース済	開発中	
オリジナルIP 共同原作IP	0 本 (0)	1 本 (1)	1 本 (1)
他社有力IP	1 本 (1)	0 本 (0)	3 本 (3)

- ※ 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
 - コンテンツ追加等の運営強化継続
- 「DanMachi - MEMORIA FREESE」
 - 韓国、台湾、香港へ自社配信で展開開始

オリジナルIPの長期育成①

大規模コンテンツの追加を通じたIP力強化

「アナザーエデン」

メインストーリーの追加



- 12月25日に第2部 東方異象編を提供開始

「消滅都市」

新章「0.」を追加



- 11月25日に消滅都市0.を提供開始

オリジナルIPの長期育成②

「消滅都市」の新作を4月に世界同時配信予定、TVアニメ同時放映しIP認知を拡大

FY14～
5年間に亘る長期運営

FY19
新作の世界同時配信・TVアニメ放映

FY20以降
3Dの完全新作 開発中

「消滅都市」



THANKS 4TH
ANNIVERSARY



消滅都市2後
the other side of love
THANKS
3rd
ANNIVERSARY
CAMPAIGN!

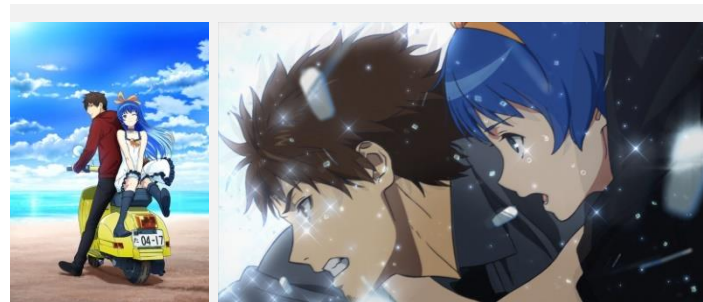


「消滅都市 - AFTERLOST」



※画面は開発中のものです

TVアニメ 4月放映開始



© Wright Flyer Studios/消滅都市製作委員会

「新・消滅都市プロジェクト」



ファンコミュニティの拡大①

ゲーム外リアルイベントやIPコラボを通じたファン層の獲得

「SINoALICE」

コンサート開催



- リアルイベントを通じたゲーム世界観の展開

「ダンまち～メモリア・フレーゼ～」

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

※ 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

ファンコミュニティの拡大②

メディアミックス等を通じたファン層の拡充

「戦姫絶唱シンフォギアXD」

ゲーム内でラジオ番組を配信



- MCがTVアニメキャストの「戦姫絶笑シンフォギアRADIO」を配信

「NEWSに恋して」

NEWSメンバーの誕生日企画を開催



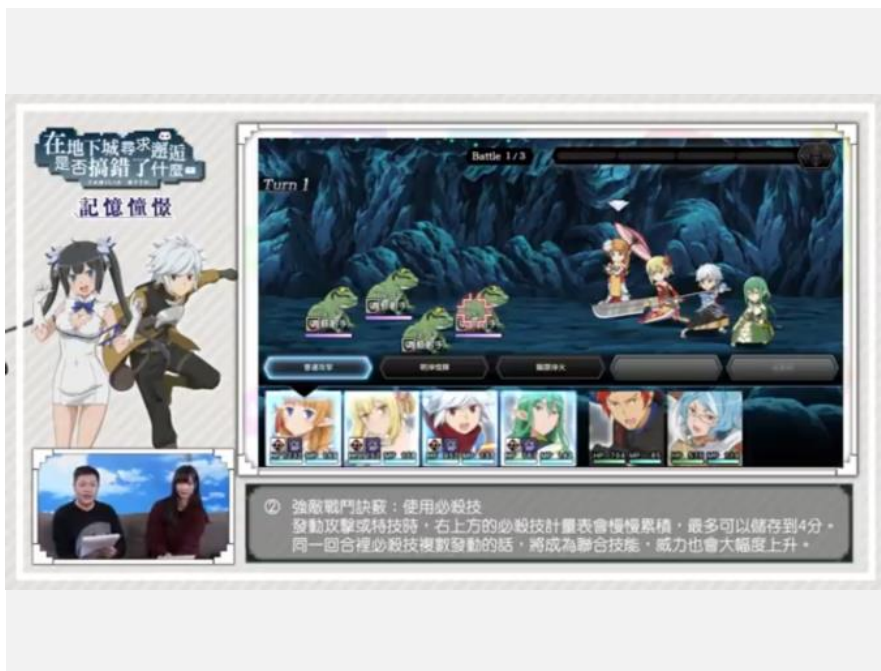
- バースデー記念の特別コンテンツを提供

海外展開の本格化①

「DanMachi」の展開地域拡大を通じた更なる売上の積み上がり

「DanMachi」

番組配信等の海外マーケティングを展開

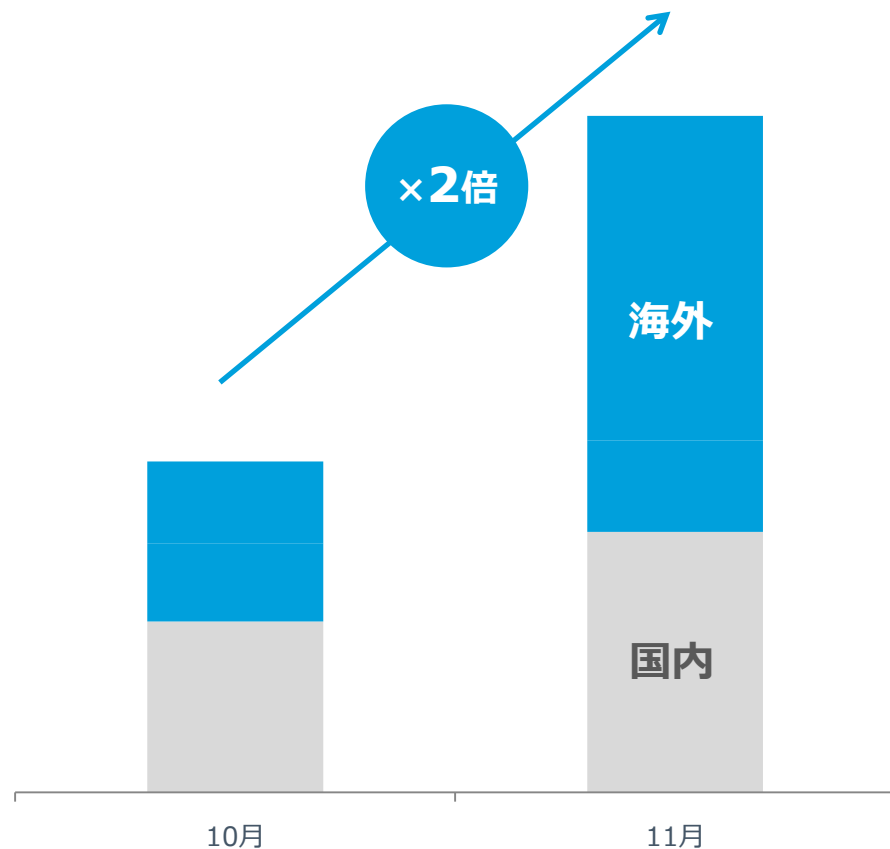


- 北米に続き、韓国、台湾、香港へ配信拡大
- 自社配信で展開、好調に推移

※ 「DanMachi」：「DanMachi - MEMORIA FREESE」

© 大森藤ノ・SBクリエイティブ/劇場版ダンまち製作委員会

売上の積み上がり



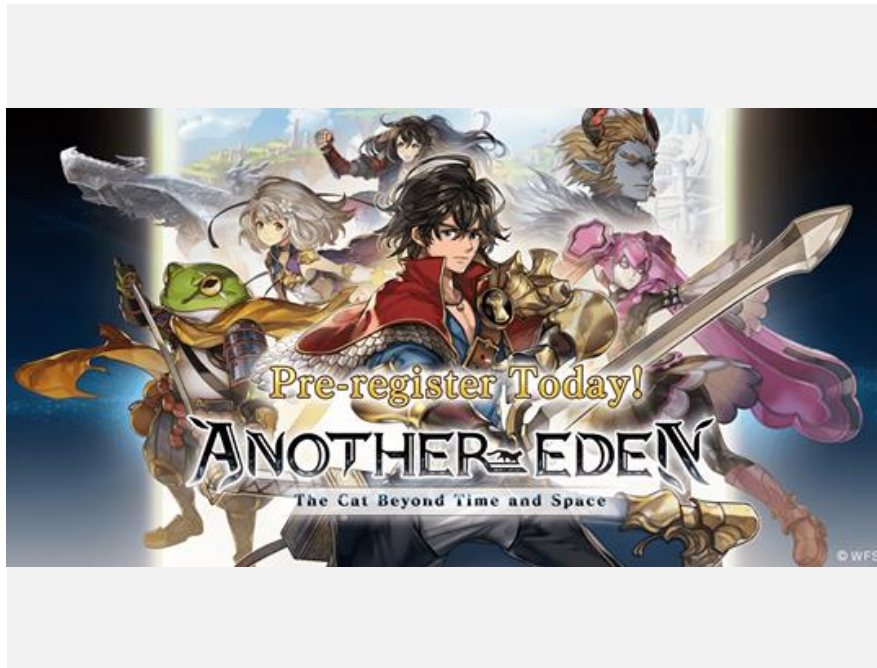
2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 モバイル

海外展開の本格化②

オリジナルIPタイトル「アナザーエデン」を自社配信で展開開始

「アナザーエデン」

1月29日 配信開始



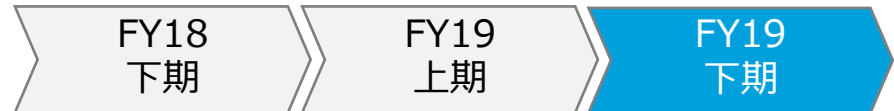
- 世界8の国・地域で配信開始
- 事前登録数22万突破

※ 「DanMachi」：「DanMachi - MEMORIA FREESE」

© 大森藤ノ・SBクリエイティブ/劇場版ダンまち製作委員会

海外展開力の向上

自社配信ノウハウの積み上がり



FY18
下期

FY19
上期

FY19
下期

他社有力IP
パートナー配信

他社有力IP
自社配信

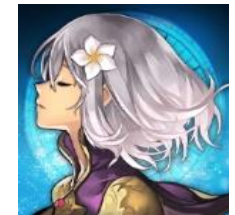
オリジナルIP
自社配信



「DanMachi」
北米



「DanMachi」
アジア



「アナザーエデン」



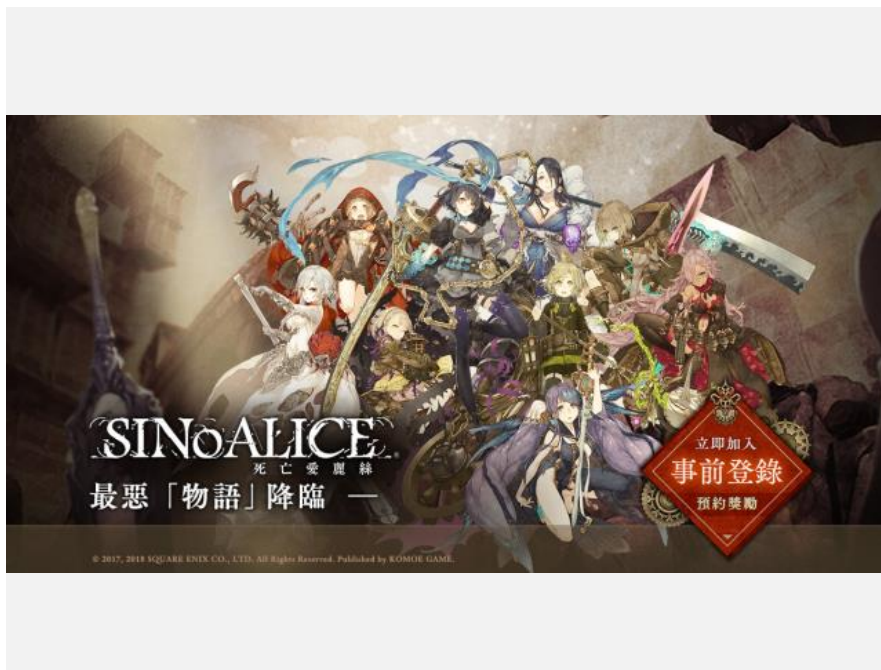
「消滅都市」

海外展開の本格化③

「SINoALICE」の海外展開が順次開始

「SINoALICE」香港・台湾等

11月28日 配信開始



- 配信パートナー KOMOE GAME
- 事前登録数15万突破

「SINoALICE」欧米

2019年中 配信開始予定








- 150以上の国・地域でグローバル配信
- 配信パートナー NEXON Korea Corporation

※ NEXON Korea Corporationからのグローバル配信は日本、中国、台湾、香港、マカオ地域を除く

海外展開計画

海外展開が順調に進捗、引き続きリリースに向けた準備を継続

	展開地域					パートナー 契約
	日本	北米	欧州	香港・台湾等	中国	
	リリース済	リリース済 パートナー配信	準備中 自社配信	10/25 リリース 自社配信	準備中 パートナー配信	契約済
	リリース済	準備中 パートナー配信 19年中配信予定	準備中 パートナー配信 19年中配信予定	11/28 リリース パートナー配信	準備中 パートナー配信	契約済
	リリース済	1/29 リリース 自社配信	準備中 自社配信	1/29 リリース 自社配信	準備中 パートナー配信	契約済
	準備中	準備中 自社配信	準備中 自社配信	準備中 自社配信	-	-
	リリース済	準備中	準備中	準備中	準備中	検討中

2. 事業概要：ゲーム・エンタメ事業 コンソール等

マルチPF展開

Nintendo Switch™向け「釣りスタ ワールドツアー」1月31日より提供開始



- 初のNintendo Switch™向けタイトル、世界38の国・地域へ向け配信
- Joy-Conをロッドとリールに見立て、本物さながらの釣りが体験できる本格的釣りアクションゲーム

※ Nintendo Switchは任天堂の商標です

「REALITY Avatar」提供開始

VTuber専用ライブ配信アプリを10月22日より提供開始



いつでもどこでもVTuberに!
スマホ1台でアバター作成から配信収益化まで可能!

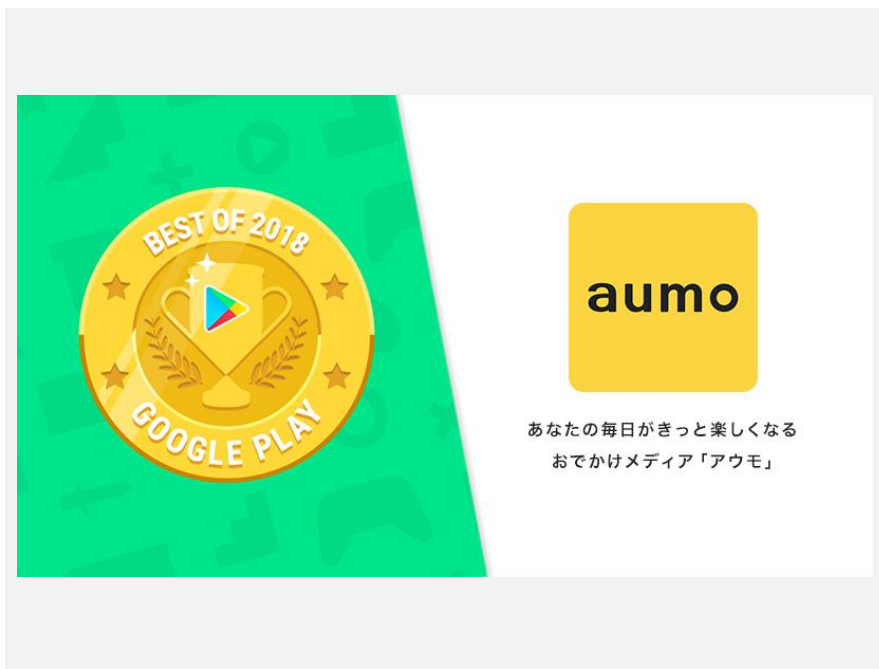
- スマホ1台で簡単にオリジナル3Dアバターの作成からVTuberとしてのライブ配信まで作業可能
- 本アプリによるライブ配信はVTuber専用ライブ視聴アプリ「REALITY」で視聴可能

メディア力の強化

メディア力の強化、各メディアのクライアント獲得が進捗

「aumo」が優秀賞を受賞

Google Play ベスト オブ 2018



- 「おでかけメディア」として生活お役立ち部門の優秀賞を受賞

クライアント獲得が拡大

メディア力向上に伴い広告主が増加



アパホテル様

Kanebo

カネボウ化粧品様



ケルヒージャパン様



三光マーケティングフーズ様



三井不動産
商業マネジメント

三井不動産
商業マネジメント様



Global Style Japan様



ルミネ様

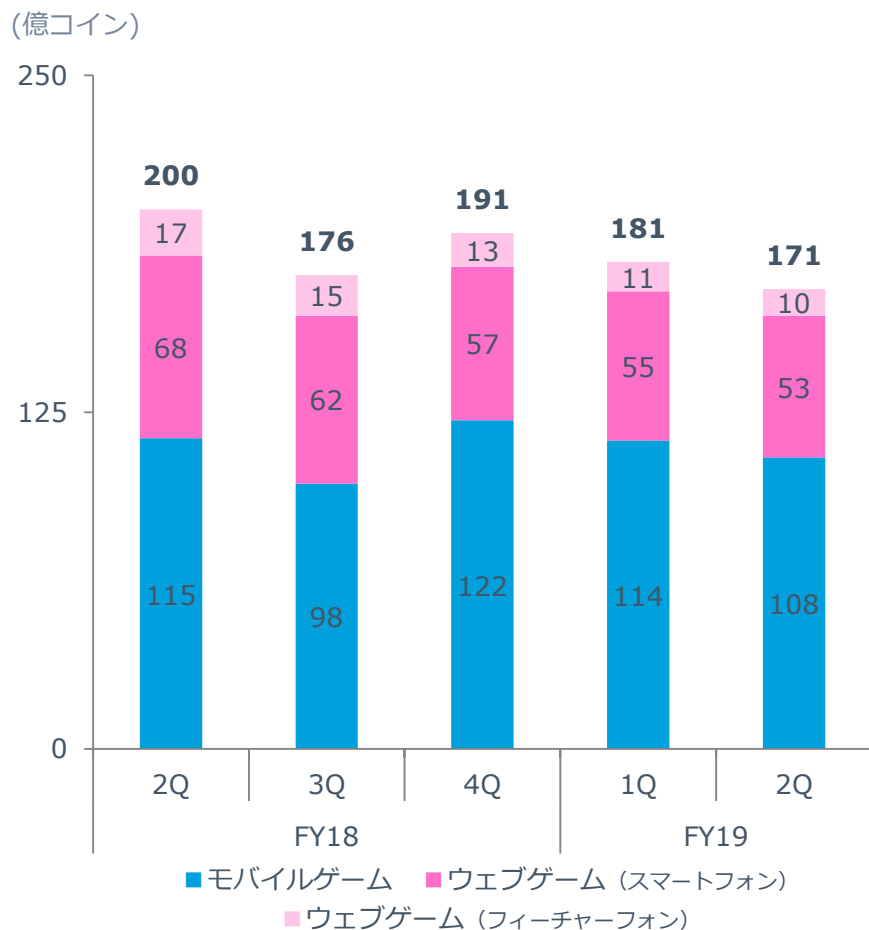
1. 連結決算概要

2. 事業概要

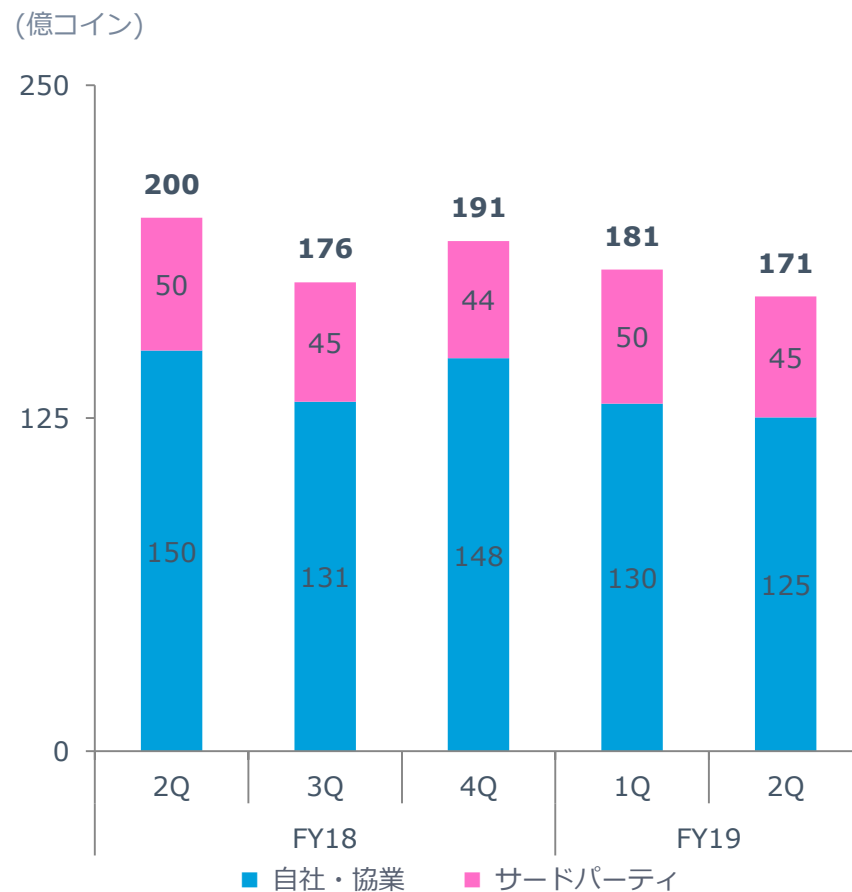
3. 参考資料

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)

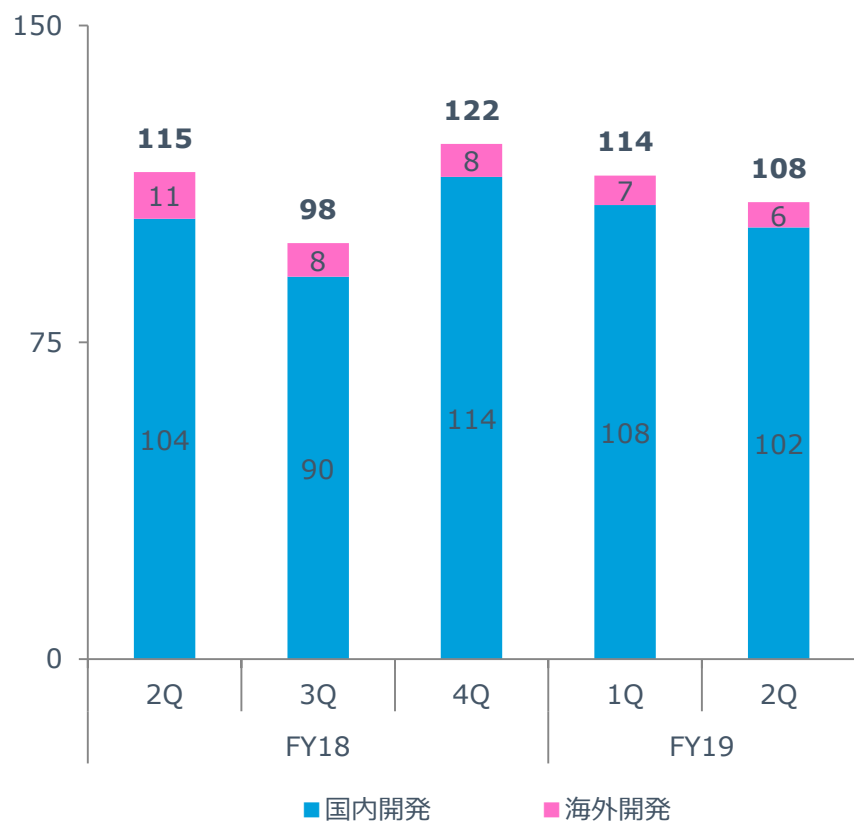


※ 「GREE」クレジットが記載されているタイトルを自社・協業に分類

コイン消費の状況 (2)

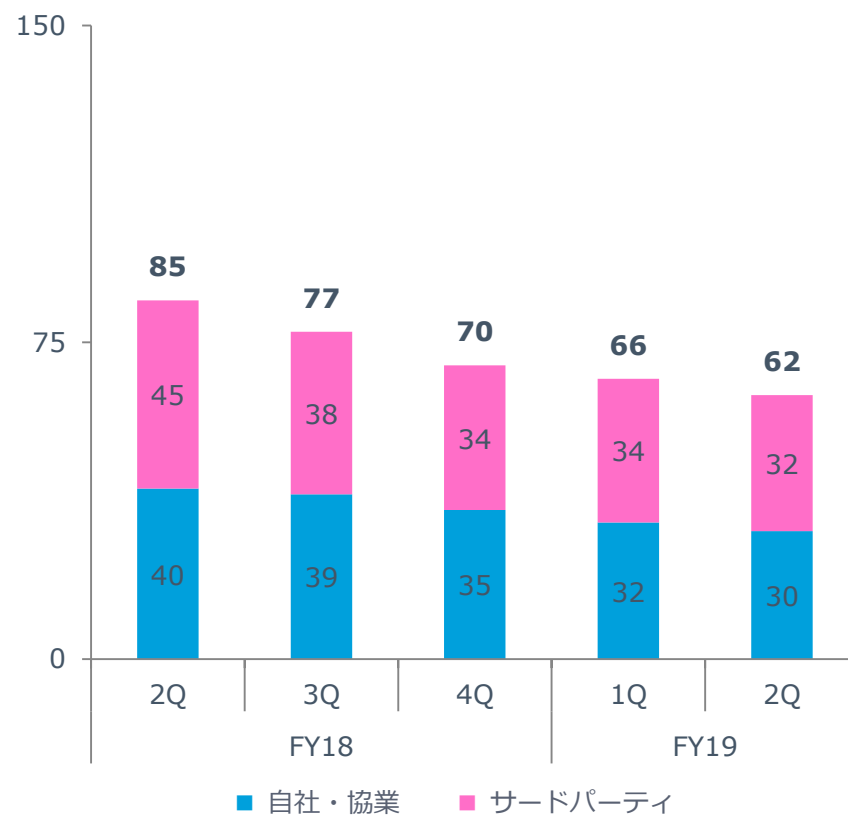
モバイルゲーム

(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

2Q 費用構成

(百万円)

	FY19	QoQ	YoY	FY19	FY18
	2Q			1Q	2Q
賃借料	704	13	△63	691	766
人件費	2,210	△94	233	2,304	1,977
その他	5,526	658	490	4,868	5,036
売上原価合計	8,440	577	660	7,863	7,780
広告宣伝費	890	△388	△541	1,278	1,431
支払手数料	3,472	△302	△838	3,773	4,310
人件費	1,133	106	101	1,026	1,032
その他	2,829	228	261	2,601	2,568
販管費合計	8,323	△356	△1,018	8,679	9,341
費用合計	16,763	222	△358	16,541	17,121

※ FY19 2Qから人件費の集計区分を一部変更。FY19 1Qの人件費も変更に合わせて集計

2Q 貸借対照表

(億円)

	FY19 2Q			FY19 1Q	FY18 2Q
		QoQ	YoY		
流動資産合計	962.8	4.1	34.1	958.7	928.7
固定資産合計	291.7	3.4	Δ13.5	288.3	305.2
資産合計	1,254.5	7.5	20.6	1,247.0	1,233.9
流動負債合計	122.4	5.3	8.5	117.1	113.9
固定負債合計	9.0	Δ0.7	3.1	9.7	5.9
負債合計	131.4	4.6	11.6	126.8	119.8
純資産合計	1,123.1	2.9	9.0	1,120.2	1,114.1
現金及び預金	869.9	24.5	39.5	845.4	830.4
－)有利子負債	-	-	-	-	-
ネット資金	869.9	24.5	39.5	845.4	830.4
のれん	6.0	Δ0.7	Δ29.0	6.8	35.0

※ FY19 1Qからの一部会計基準変更に伴い、FY18 2Qの流動資産合計、固定資産合計の数字は現行の会計基準に合わせたものを記載

グループ従業員数の内訳

(名)

	対象グループ会社	2Q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	1,069
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	398
その他	グリービジネスオペレーションズ	234
合計	-	1,701

※ 非連結のグループ企業を含む
 ※ 2018年12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。