



**GREE株式会社**

2016年6月期第4四半期 決算説明会

2016年8月4日

FY16 実績	通期	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 売上高 699億円、営業利益 142億円<ul style="list-style-type: none"><li>- ネイティブゲーム事業 新規タイトルのリリースに向け開発が進捗</li><li>- ウェブゲーム事業 運営事業は好調な滑り出し</li><li>- 新領域事業 住まいのビジュアルPF「LIMIA」サービス開始</li></ul></li></ul>
	4Q	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 売上高 156億円、営業利益 22億円<ul style="list-style-type: none"><li>- ポケラボの組織再編によりネイティブゲーム開発体制を強化</li><li>- 協業タイトル1本をリリース</li><li>- ファンプレックス社の運営受託本数が増加</li></ul></li></ul>
FY17 事業方針		<ul style="list-style-type: none"><li>■ ネイティブゲームのヒットにより売上反転を目指す<ul style="list-style-type: none"><li>- ネイティブゲーム事業<ul style="list-style-type: none"><li>・ 新規タイトルのリリースラッシュ</li></ul></li><li>- ウェブゲーム事業<ul style="list-style-type: none"><li>・ ゲーム運営事業の拡大により継続的な収益源へ</li></ul></li><li>- 新領域事業<ul style="list-style-type: none"><li>・ 今後の収益の柱として事業を拡大</li></ul></li></ul></li></ul>

## 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

# 1. 連結決算概要



## 決算概要

通期：売上高 699億円、営業利益 142億円

4Q：売上高 156億円、営業利益 22億円

(億円)

	FY16 通期		FY16 4Q			FY16 3Q	FY15 4Q
		YoY		QoQ	YoY		
売上高	<b>698.8</b>	▲225.8	<b>156.3</b>	▲11.8	▲52.9	168.1	209.2
EBITDA	<b>159.5</b>	▲93.6	<b>28.6</b>	▲11.3	▲22.5	39.9	51.1
営業利益	<b>142.4</b>	▲59.9	<b>22.2</b>	▲14.2	▲19.9	36.4	42.1
経常利益	<b>105.3</b>	▲144.7	<b>▲5.5</b>	▲31.3	▲55.6	25.8	50.1
当期純利益	<b>84.0</b>	187.2	<b>20.3</b>	6.0	98.5	14.3	▲78.1

※ FY16 4Q売上高の内訳：有料課金収入143.7億円、その他広告メディア収入12.7億円

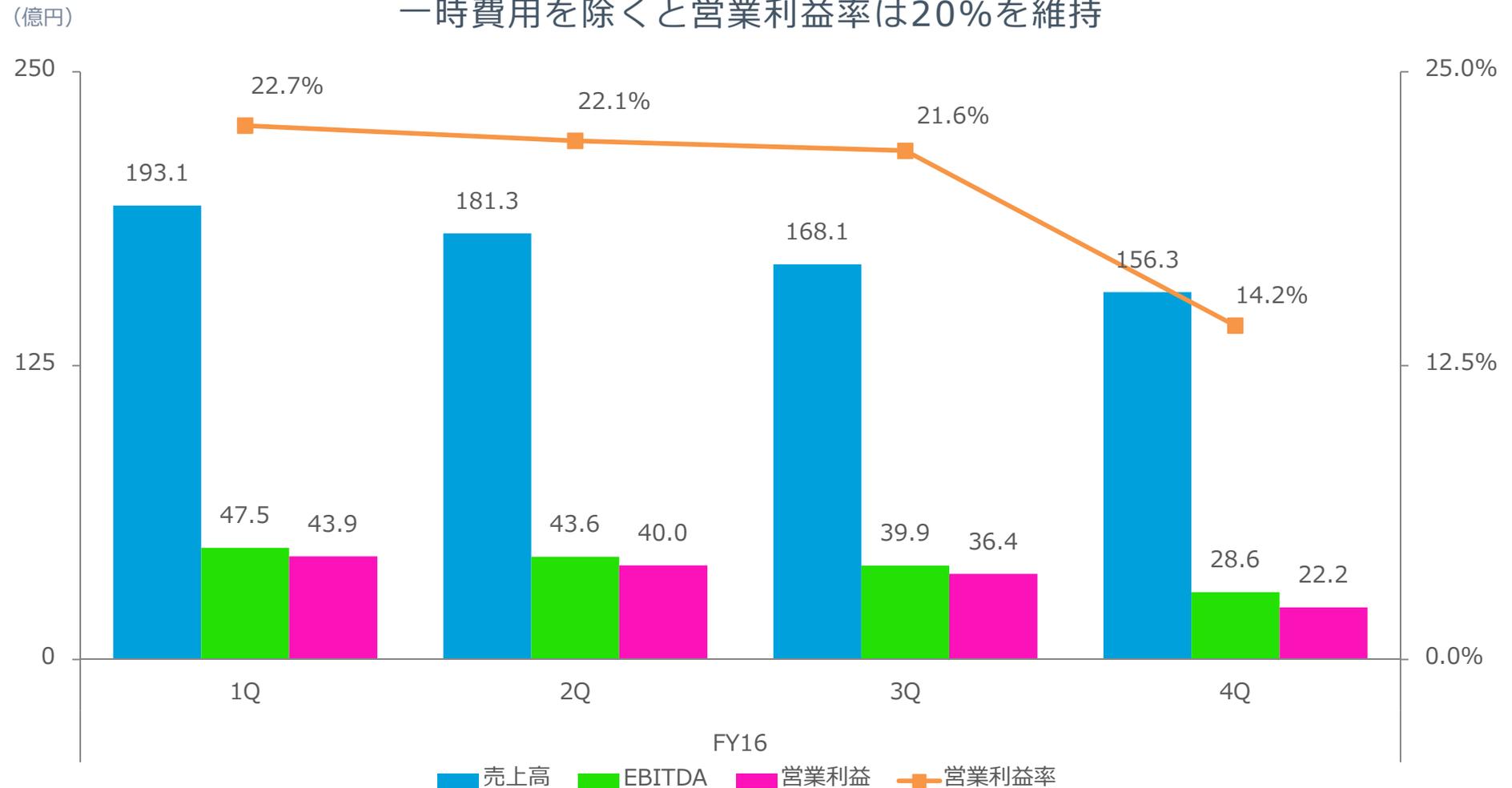
※ EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + のれん償却額

# 1. 連結決算概要



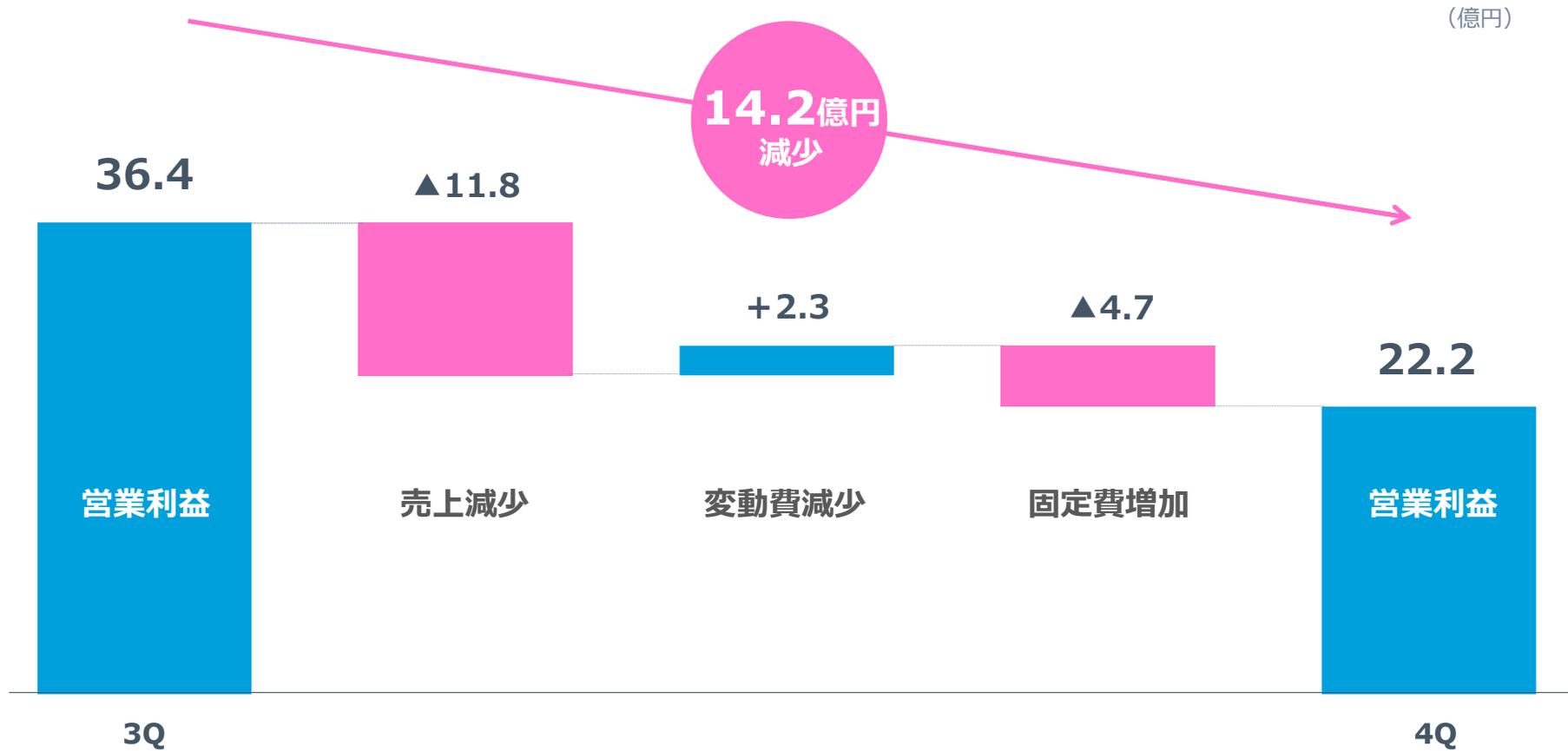
## 売上高・EBITDA・営業利益の推移

先行投資を含む一時費用10億円の計上  
一時費用を除くと営業利益率は20%を維持



## 営業利益分析

売上高の減少を主因に営業利益は14億円減少の22億円  
一時費用を除くと固定費は3億円減少、営業利益は30億円超



# 1. 連結決算概要



## 4Q 費用構成

費用合計は前四半期比で2億円増加の134億円  
 先行投資を含む一時費用10億円を計上

(億円)

	FY16	QoQ	YoY	増減要因 (QoQ)	FY16	FY15
	4Q				3Q	4Q
広告宣伝費	12.1	1.2	△ 5.2	PFの宣伝費増加 (売上比: 3Q 6.5%→4Q 7.7%)	10.9	17.3
支払手数料	29.5	△ 3.7	△ 11.6	売上高減少に伴い減少	33.1	41.1
その他	4.1	0.1	1.6	-	3.9	2.5
<b>変動費合計</b>	<b>45.7</b>	<b>△ 2.3</b>	<b>△ 15.2</b>		<b>47.9</b>	<b>60.9</b>
人件費	39.1	△ 1.4	△ 8.4	連結従業員数: 3Q末 1,467人 → 4Q末 1,425人	40.5	47.5
賃借料	9.9	2.7	△ 2.3	FY17サーバー費用削減に向けた先行投資	7.2	12.2
減価償却費	2.0	△ 0.3	△ 3.6	-	2.3	5.6
のれん償却額	4.4	3.2	1.0	のれん一括償却の実施、減損損失にともなう償却費の減少	1.2	3.4
その他	33.1	0.5	△ 4.4	-	32.6	37.5
<b>固定費合計</b>	<b>88.5</b>	<b>4.7</b>	<b>△ 17.7</b>		<b>83.8</b>	<b>106.2</b>
<b>費用合計</b>	<b>134.2</b>	<b>2.4</b>	<b>△ 32.9</b>		<b>131.7</b>	<b>167.1</b>

# 1. 連結決算概要



## 業績予想と実績の差異

売上高699億円、営業利益142億円

(億円)

	FY16		
	実績	予想	差異
売上高	699	700	▲1
営業利益	142	140	2
経常利益	105	125	▲20
当期純利益	84	115	▲31

- **経常利益**
  - 円高進行により為替差損の計上
- **当期純利益**
  - 投資有価証券評価損等の計上

## 1. 連結決算概要



### 期末配当金

1株当たり配当金8円を予定

	FY16 予定額	FY15 実績
基準日	2016年6月30日	2015年6月30日
1株当たり配当金	8円00銭	10円00銭 (記念配当)
配当金総額	1,875百万円	2,335百万円
連結配当性向	22.3%	-
効力発生日	2016年9月28日	2015年9月30日

※ FY16の配当金は、2016年9月27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

# 1. 連結決算概要



## FY17 1Q業績予想

FY17 1Qの業績予想は売上高135億円、営業利益10億円

(億円)

	FY16 4Q	FY17 1Q	差異
	実績	予想	
売上高	156	<b>135</b>	<b>▲ 21</b>
営業利益	22	<b>10</b>	<b>▲ 12</b>
経常利益	<b>▲ 6</b>	<b>10</b>	<b>16</b>
当期純利益	20	<b>0</b>	<b>▲ 20</b>

### ・ トップライン

- 一部有カタイトルのクローズや譲渡を含む既存タイトルの減衰を織り込んでいる
- 新規タイトルの貢献は織り込んでいない

### ・ 費用

- ゲーム運営事業の規模拡大に向け先行投資を見込んでいる

## 1. 連結決算概要

## 2. 事業概要

## 3. 参考資料

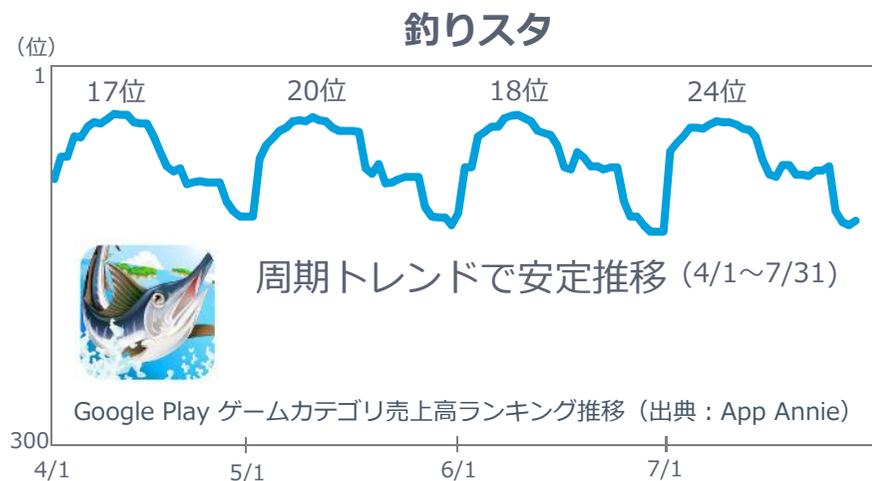
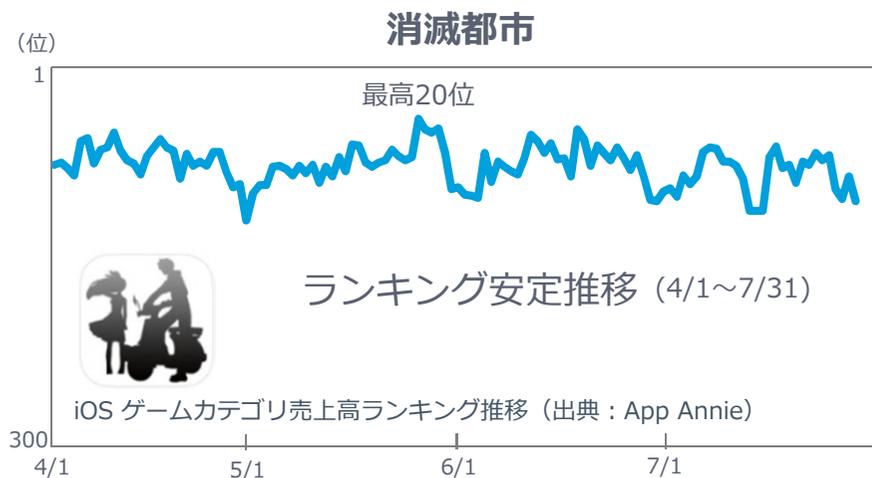
## 2. 事業概要：4Qトピックス



# ネイティブゲーム

### 既存タイトルの安定貢献

### Topics



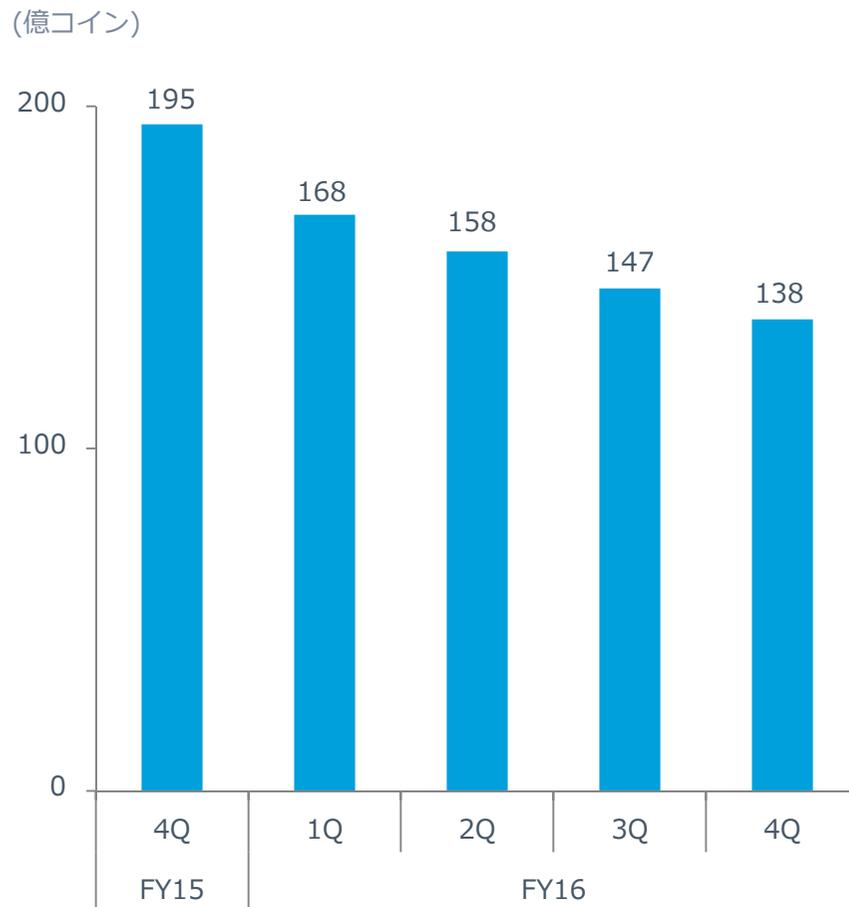
- 品質を高めリリース最終段階へ
  - 「追憶の青」クローズドβテスト実施
  - 「激突！クラッシュファイト」オープンβテスト実施
- 海外新作タイトルの開発進捗
  - 今期リリースに向け開発に注力
- 開発体制の強化
  - ポケラボの既存運用タイトル移管譲渡による新規開発集中体制の構築

## 2. 事業概要：4Qトピックス



### ウェブゲーム

#### コイン消費の推移



#### Topics

- ゲーム運営事業に成長の芽
  - 受託数増加により収益貢献
- 複数タイトルがコイン消費に貢献
  - 複数タイトルのコイン消費がQoQで増加
  - 新規タイトル「乃木恋」の貢献
- 新規大型タイトルの獲得
  - 「グランブルーファンタジー」  
7月12日リリース

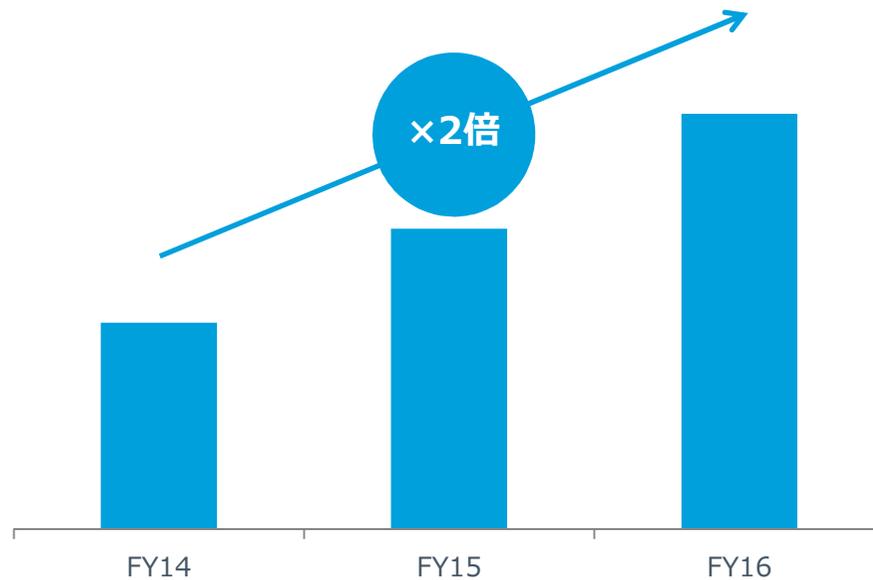
## 2. 事業概要：4Qトピックス



### 住まいPF事業

#### 「リノコ」

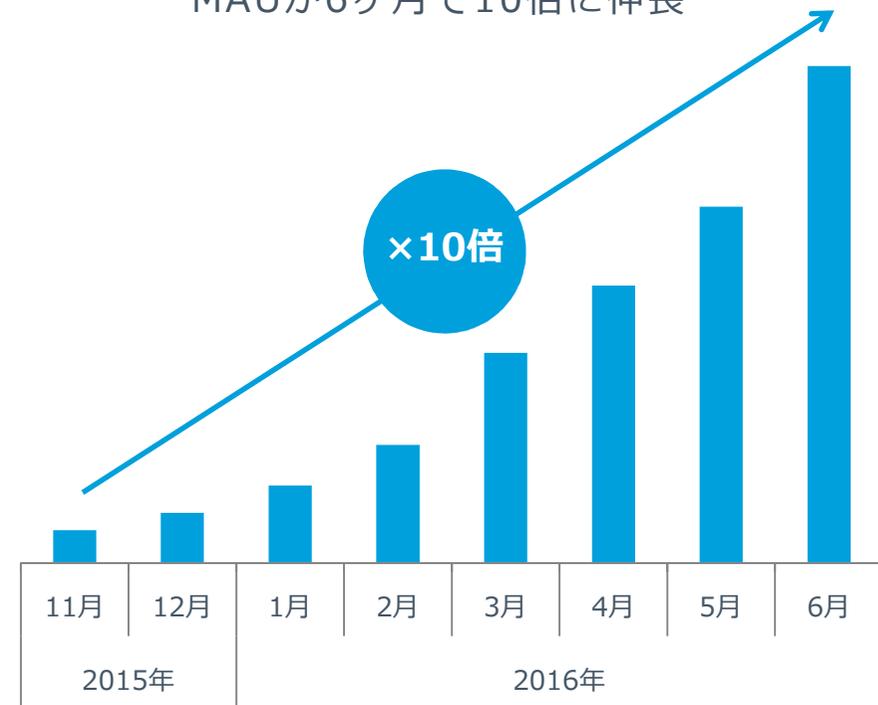
受注件数が堅調に推移



- 工事単価の向上により収益拡大
- 大手施工者の獲得

#### 「LIMIA」

MAUが6ヶ月で10倍に伸長



- 専門家登録数はQoQで2倍増加し4,000人を突破

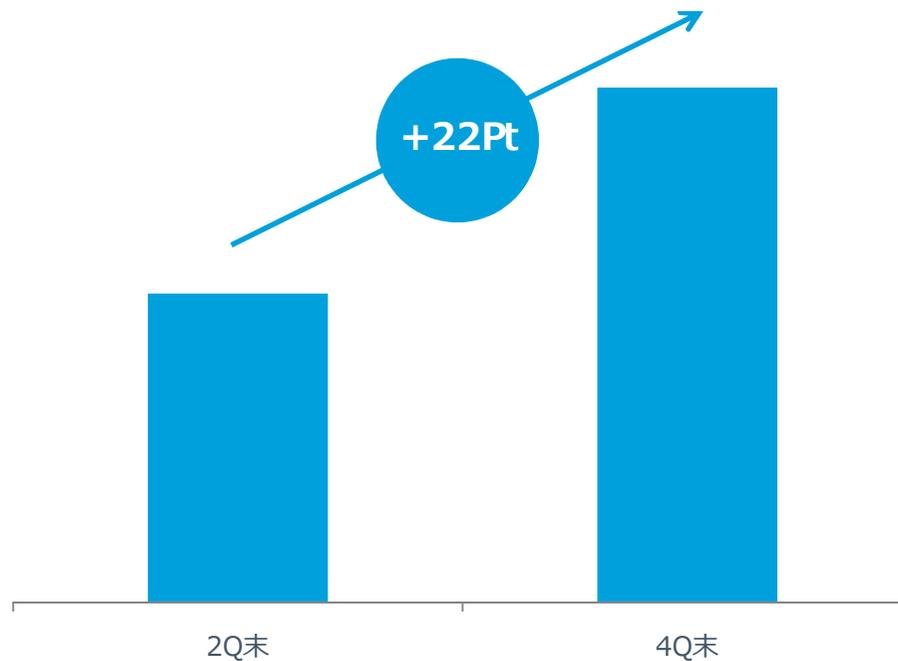
## 2. 事業概要：4Qトピックス



### ヘルスケアPF事業

#### 「Lespas」

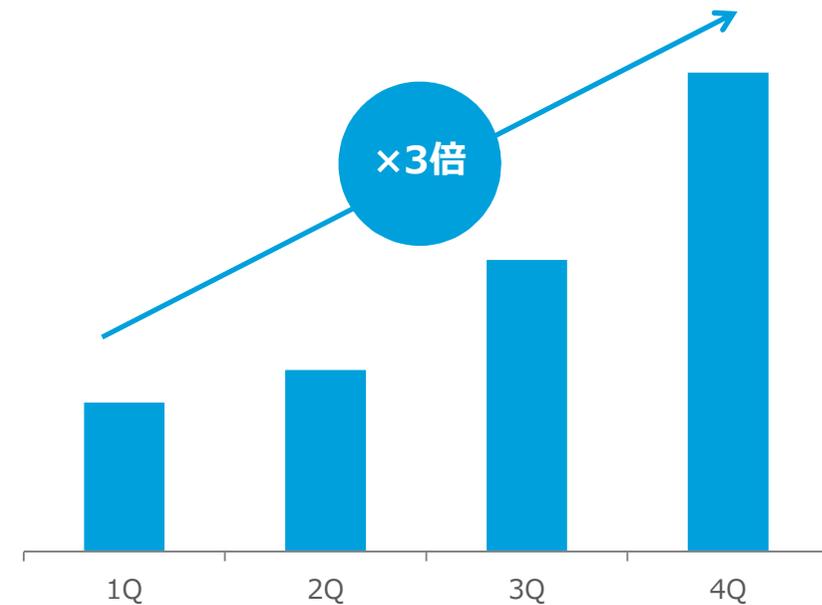
継続率（3ヶ月）が伸長



- 有料会員数も増加
- 加盟店舗ネットワーク拡大、2,200店舗突破

#### 「スマートシッター」

登録シッター数が着実に増加



- 登録シッター数増加により、保育実施数も上昇

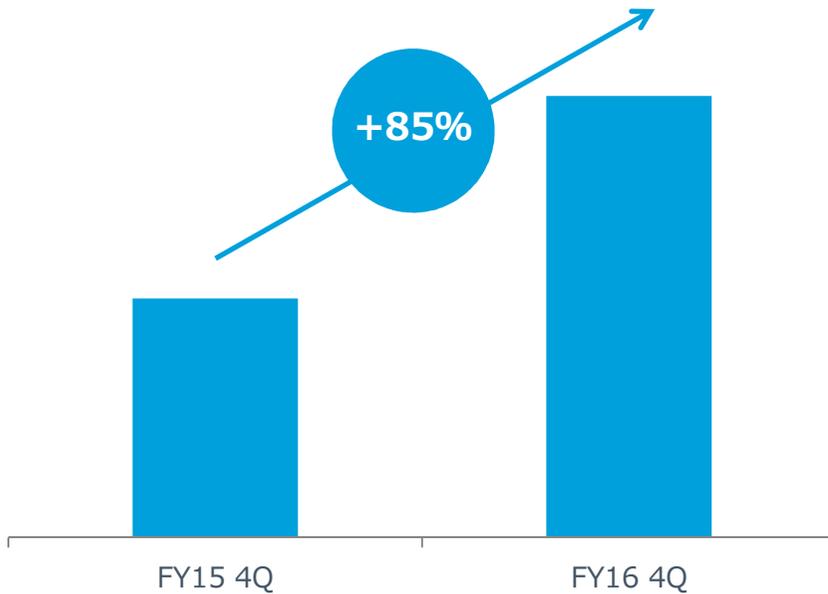
## 2. 事業概要：4Qトピックス



### 広告メディア事業

#### 「AdColony」

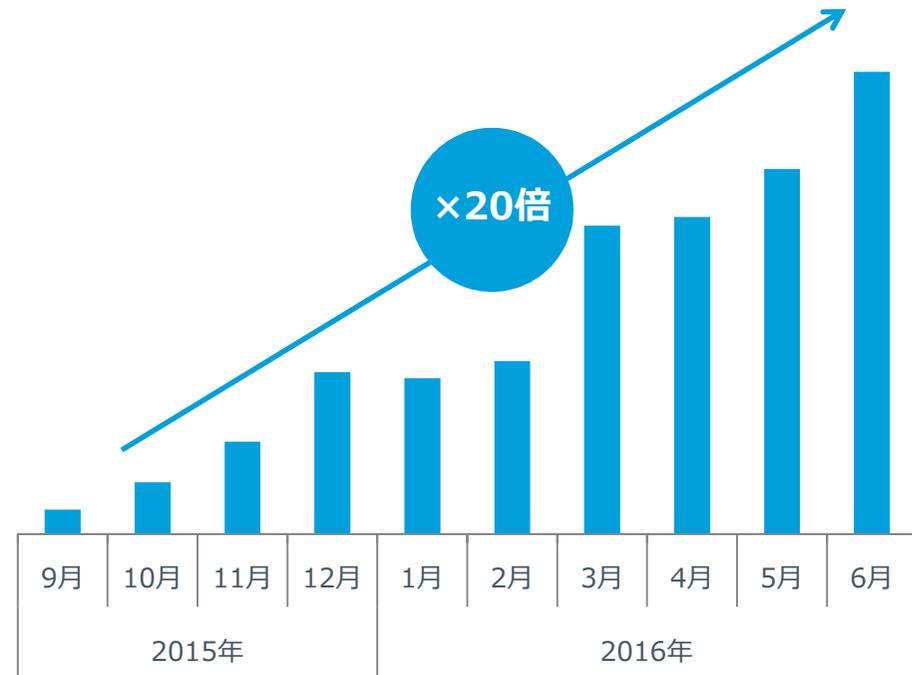
売上が順調に増加



- 媒体数・広告主数の増加に伴い売上が成長

#### 「ADFULLY」

成長企業がグループ入り



- 動画広告売上が一年足らずで20倍に成長

## 2. 事業概要：4Qトピックス



### VR事業

#### VRファンド設立

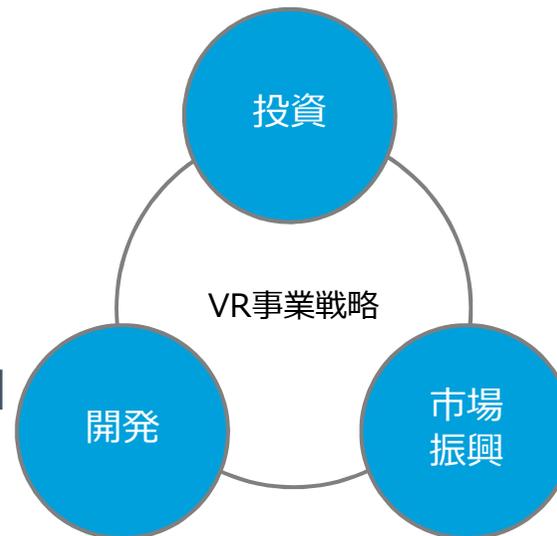
# GVR Fund

北米のVR優良企業へ出資

#### 「Tomb of the Golems」



国内デベロッパー初のグローバル配信



#### Japan VR Summit開催



第1回、5月10日開催

#### 「F×G VR WORKS」



フジテレビと業務提携

## 2. 事業概要：FY16 振り返り



FY16 振り返り

# サマリー

ネイティブシフト後のタイトル開発へ注力

### FY16 事業方針

### 振り返り

全体		FY16 事業方針	振り返り
ネイティブ ゲーム事業	国内	<ul style="list-style-type: none"> <li>ヒット創出による売上反転</li> <li>開発・運営力を活かし売上最大化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>売上反転は未達成</li> <li>リリース遅延により売上貢献が限定</li> <li>FY17リリースに向け開発が進捗</li> </ul>
	海外	<ul style="list-style-type: none"> <li>収支改善と事業の再構築</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>組織効率化により固定費を削減</li> <li>新規タイトル開発に注力</li> </ul>
ウェブ ゲーム事業		<ul style="list-style-type: none"> <li>新たな事業展開と運営の効率化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーム運営事業を開始</li> <li>全社の利益基盤として貢献</li> </ul>
新領域事業		<ul style="list-style-type: none"> <li>リソース投下による優位性の確立</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新メディアとしてLIMIAスタート</li> <li>動画広告事業の拡大</li> </ul>
コスト・投資		<ul style="list-style-type: none"> <li>コストの削減・適正化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>固定費を大幅削減</li> <li>広告宣伝費を効率投下</li> </ul>

※ 事業方針は15/8月発表方針の再掲サマリー

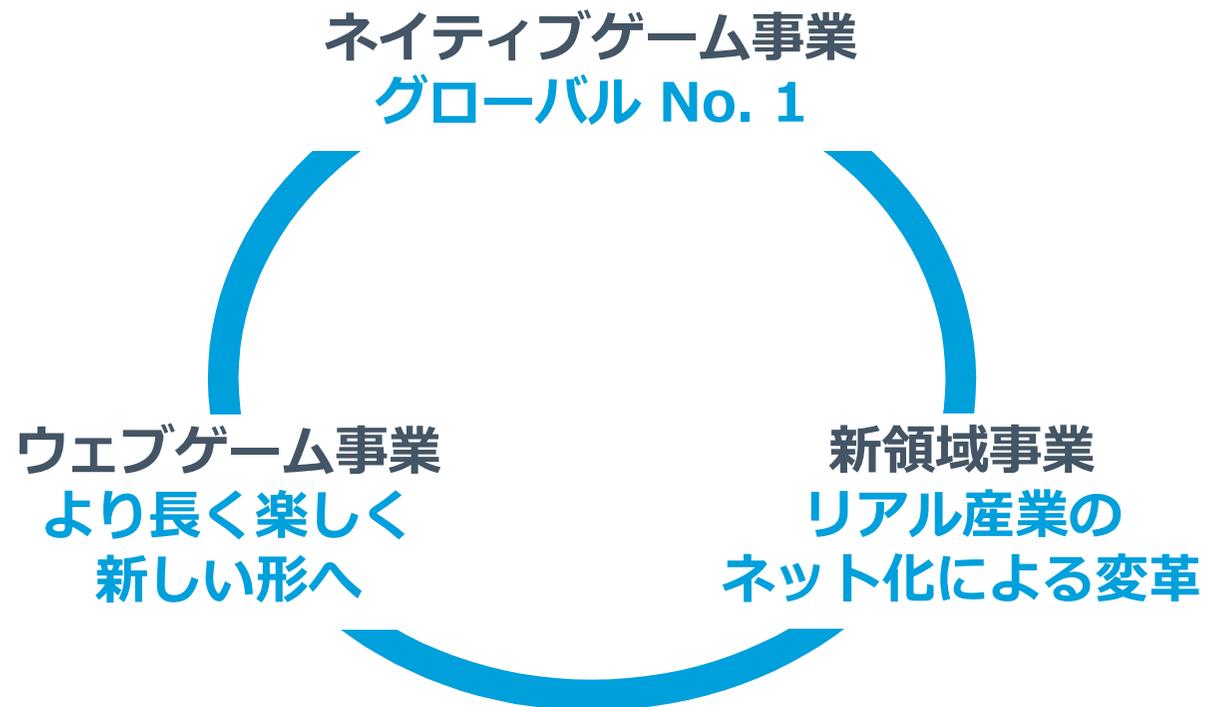
## 2. 事業概要：中期方針



中期方針

### 中期的に目指す成長

経営基盤を活かしながら、3本の事業の柱で中長期的な成長を実現



## 2. 事業概要：FY17 事業方針



FY17 計画

### FY17 事業方針

全体	■ゲーム事業の反転と中長期の成長に向け新領域への投資を継続
ネイティブ ゲーム事業	<ul style="list-style-type: none"><li>国内事業<ul style="list-style-type: none"><li>新作タイトルのリリースラッシュに向け開発を徹底</li><li>オリジナルタイトル及びIPタイトルで実績のあるゲームエンジンを進化・活用し開発期間の短縮並びにヒット率を向上</li></ul></li><li>海外事業<ul style="list-style-type: none"><li>新規タイトルの開発にリソースを集中</li></ul></li></ul>
ウェブ ゲーム事業	<ul style="list-style-type: none"><li>全社の利益基盤として引き続き利益貢献<ul style="list-style-type: none"><li>既存タイトルの安定運営により継続的に収益を創出</li><li>ゲーム運営事業の拡大によりコイン消費100億に成長</li></ul></li></ul>
新領域事業	<ul style="list-style-type: none"><li>今後の収益の柱として事業拡大に向けた投資を継続<ul style="list-style-type: none"><li>広告メディア事業は動画広告での収益基盤を拡大</li><li>VRは有力パートナーと複数コンテンツ開発を実施</li></ul></li></ul>
コスト コントロール	<ul style="list-style-type: none"><li>コスト削減努力は維持しつつ、成長分野へは積極的に投資を実施</li></ul>

## 2. 事業概要：FY17 事業方針



FY17 計画

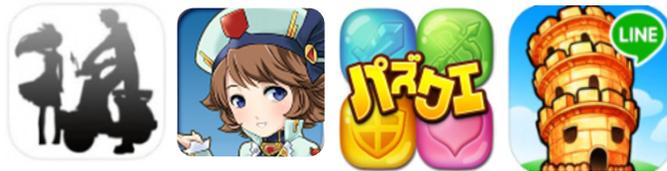
### 国内ネイティブゲーム



第1期開発タイトル

第2期開発タイトル

Wright  
Flyer  
Studios



ポケラボ



開発中

W F S **5本**

ポケラボ **3本**

## 2. 事業概要：FY17 事業方針



FY17 計画

### ネイティブゲーム[新規タイトル]

「NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットブレイジング」 7月14日配信開始



- 累計出荷本数1,500万本突破の家庭用ゲーム「ナルティメット」シリーズ初のスマートフォン向けゲーム
- 販売/配信元：GREE 開発/運営をバンダイナムコエンターテインメントが担当

©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ  
©GREE, Inc.  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

23

## 2. 事業概要：FY17 事業方針



FY17 計画

### ネイティブゲーム[新規タイトル]

「追憶の青」



- 豪華クリエイター陣が制作する“スマホ最高峰の2DアクションRPG”
- クローズドβテストを実施済。LINE社と共同で各種マーケティング準備含めリリースに向けた最終調整へ

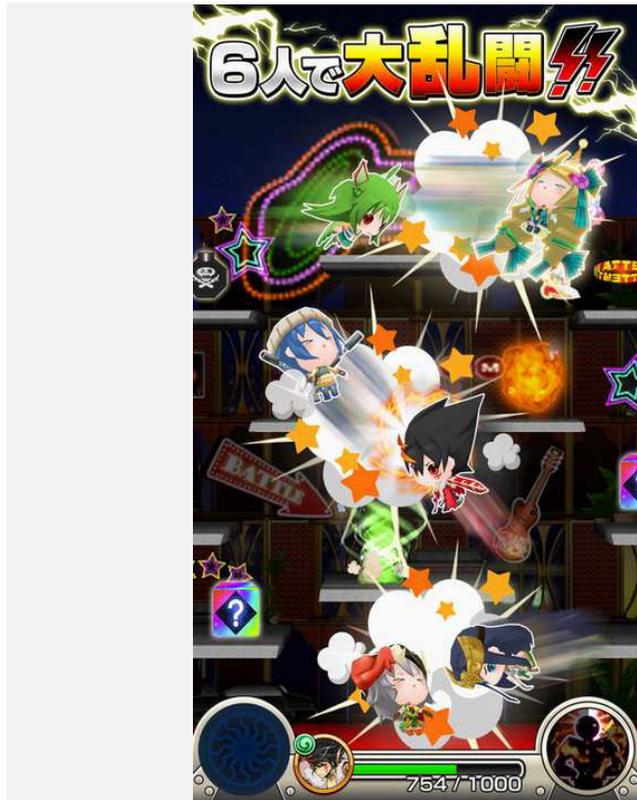
## 2. 事業概要：FY17 事業方針



FY17 計画

### ネイティブゲーム[新規タイトル]

「激突！クラッシュファイト」



- 6人で大乱闘を繰り広げるリアルタイムのアクションバトルゲーム
- 正式リリースに向け最終調整のため、Android版にてオープンβテストを実施中

## 2. 事業概要：FY17 事業方針



FY17 計画

# ウェブゲーム

ゲーム運営事業は引続き成長見込み

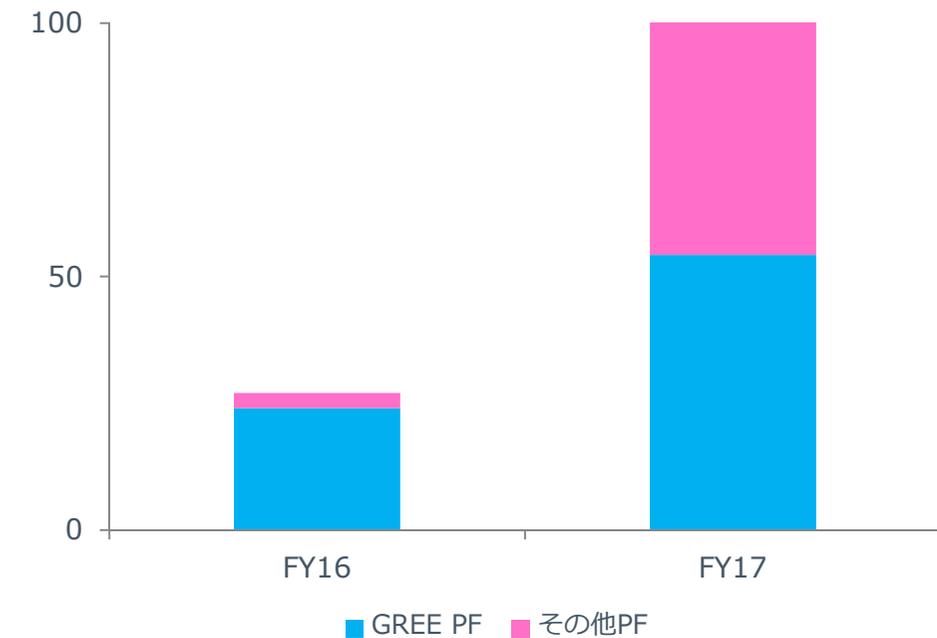
### ゲーム運営事業

### PF事業

事業の規模拡大

新たな収益を創出

(億コイン)



- FY17コイン消費100億達成に確かな進捗

- 「グランブルーファンタジー」7月12日リリース
- 新規タイトルの投入をしつつ安定運用を推進

※ GREE PF/その他 PFの構成は現時点における見込み

© Cygames, Inc.

## 2. 事業概要：FY17 事業方針



FY17 計画

### 新領域

今後の収益の柱として事業拡大に向けた投資を継続

#### PFの強化

#### 有望な新規事業軸

##### 住まいPF事業

着実に事業規模拡大



##### 広告メディア事業

積極的に事業規模拡大



##### ヘルスケアPF事業

収益改善の実施



##### VR事業

有力パートナーとの連携



GREE VR Studio



## 1. 連結決算概要

## 2. 事業概要

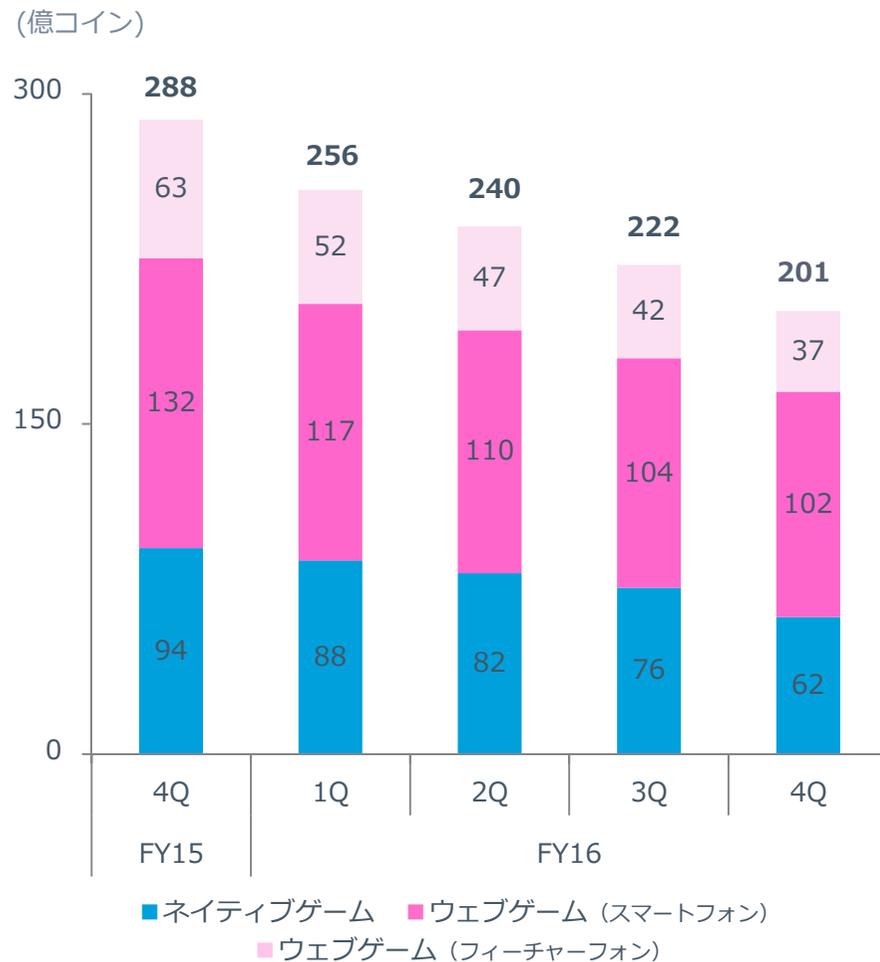
## 3. 参考資料

### 3. 参考資料

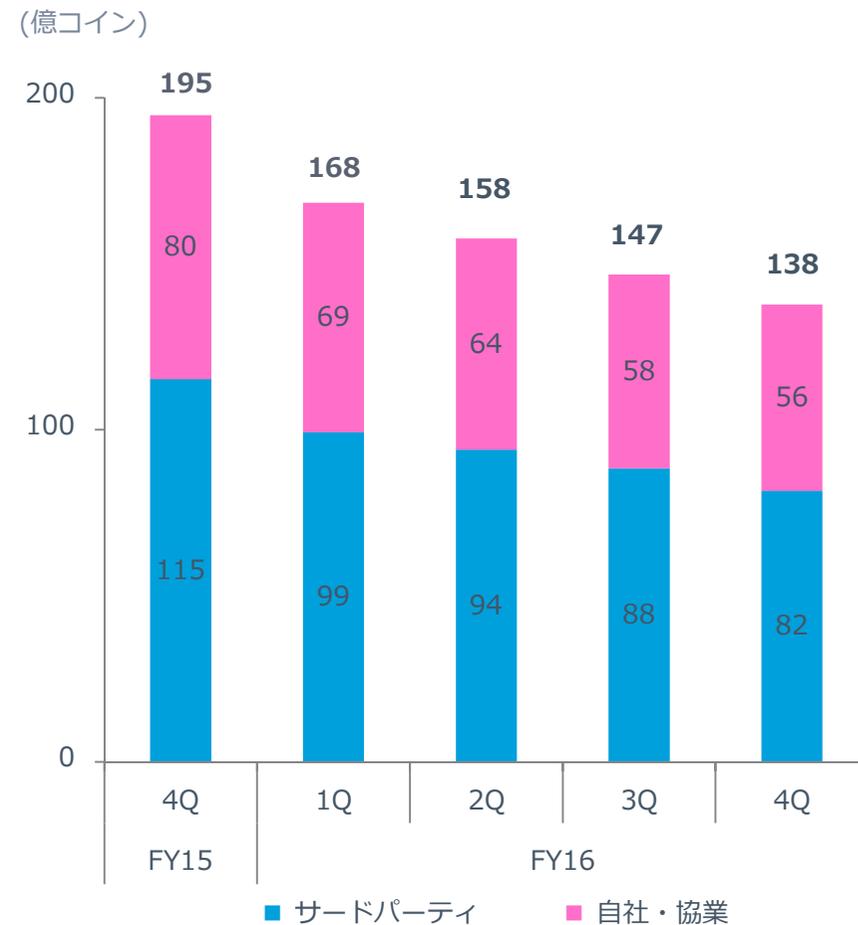


## コイン消費の状況 (1)

### 全体コイン消費



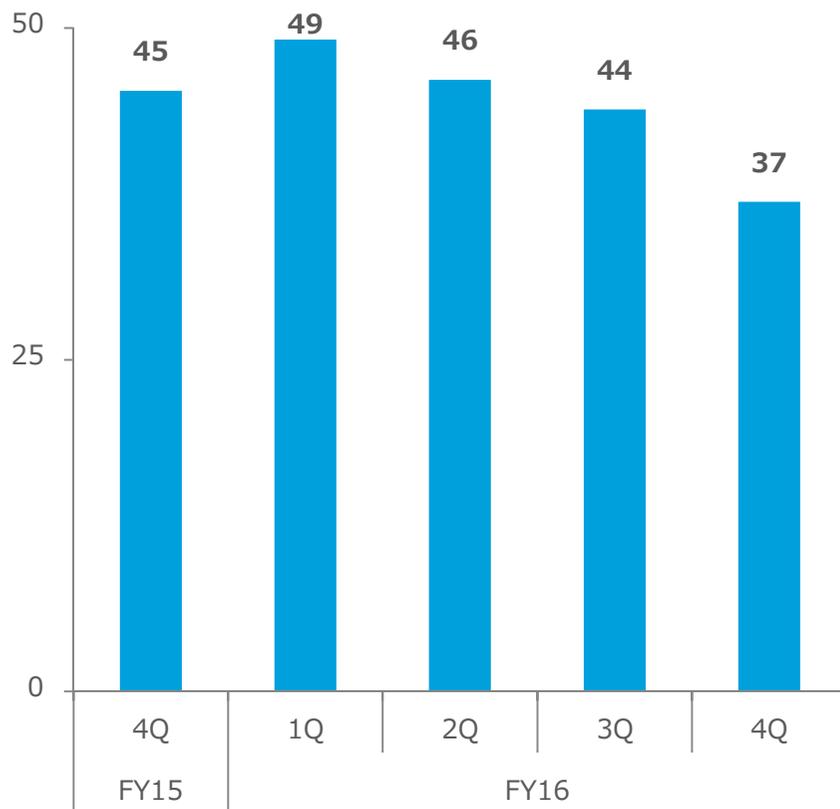
### ウェブゲーム



## コイン消費の状況 (2)

### 国内ネイティブ

(億コイン)



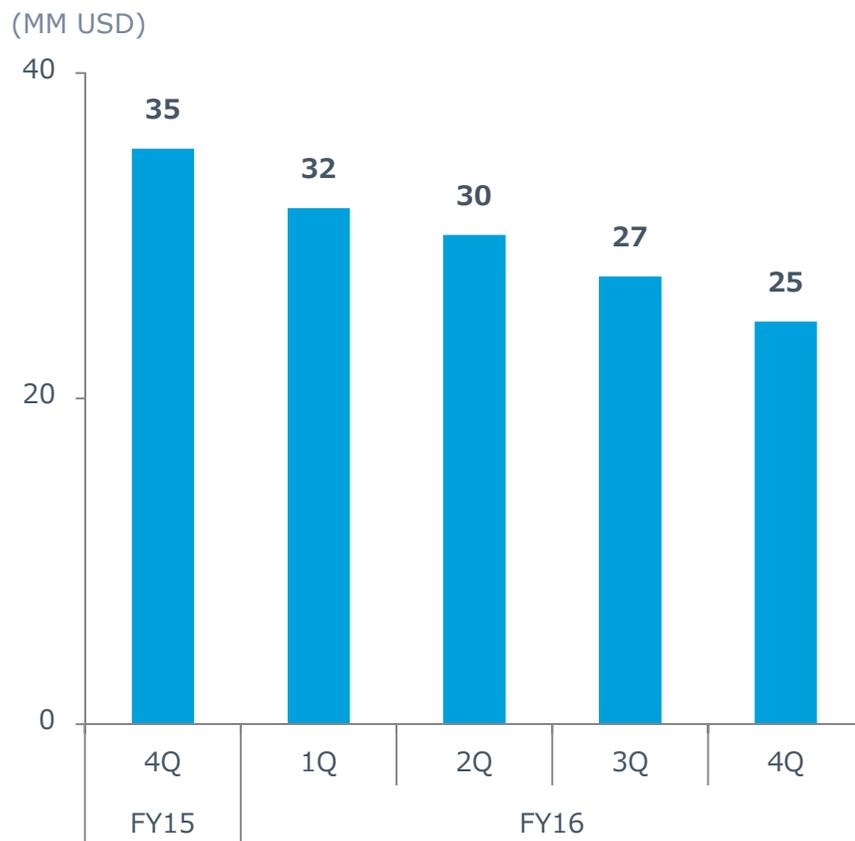
### 海外ネイティブ

(億コイン)

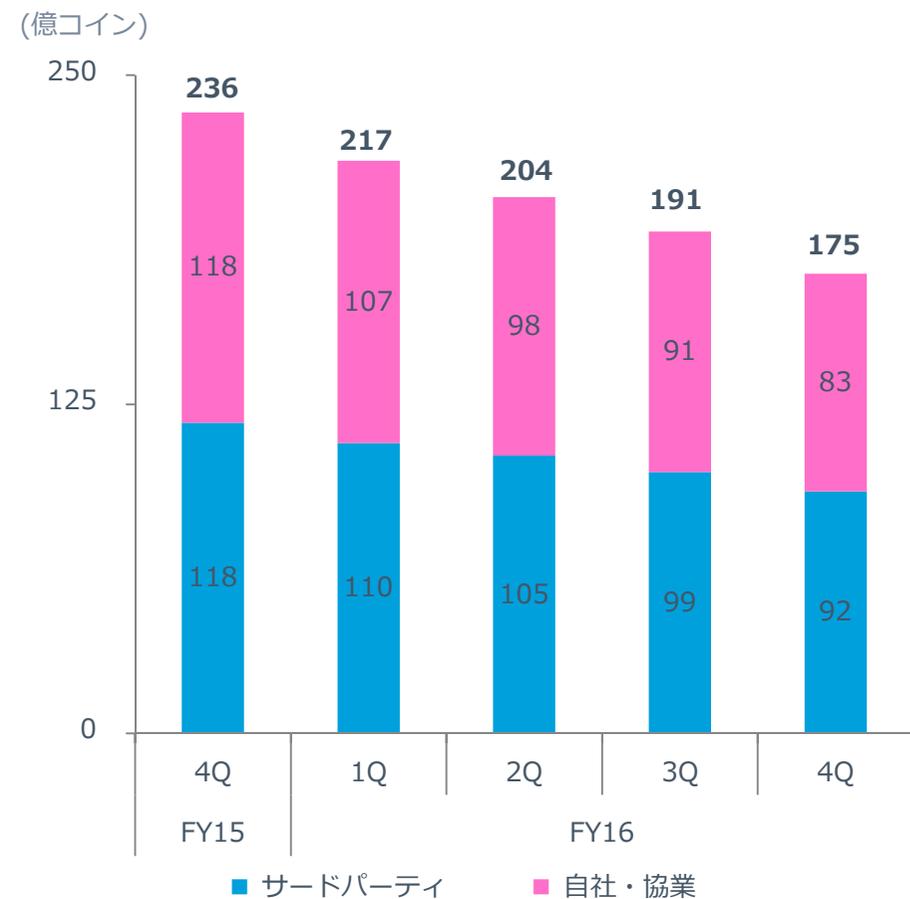


## コイン消費の状況 (3)

### 海外マーケット



### 国内マーケット



※ 国内/海外は消費エリアによる分類  
 ※ 「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

### 3. 参考資料



## FY16 4Q 費用構成

(百万円)

	FY16 4Q			FY16 3Q	FY15 4Q
		QoQ	YoY		
賃借料	990	270	△ 234	720	1,223
人件費	2,265	48	△ 644	2,217	2,909
その他	1,475	201	△ 764	1,274	2,239
売上原価合計	4,729	519	△ 1,642	4,210	6,371
広告宣伝費	1,211	123	△ 518	1,088	1,729
支払手数料	2,946	△ 365	△ 1,165	3,311	4,111
人件費	1,644	△ 193	△ 196	1,837	1,840
その他	2,884	156	226	2,728	2,658
販管費合計	8,686	△ 278	△ 1,653	8,964	10,339
<b>費用合計</b>	<b>13,415</b>	241	△ 3,295	13,174	16,710

### 3. 参考資料



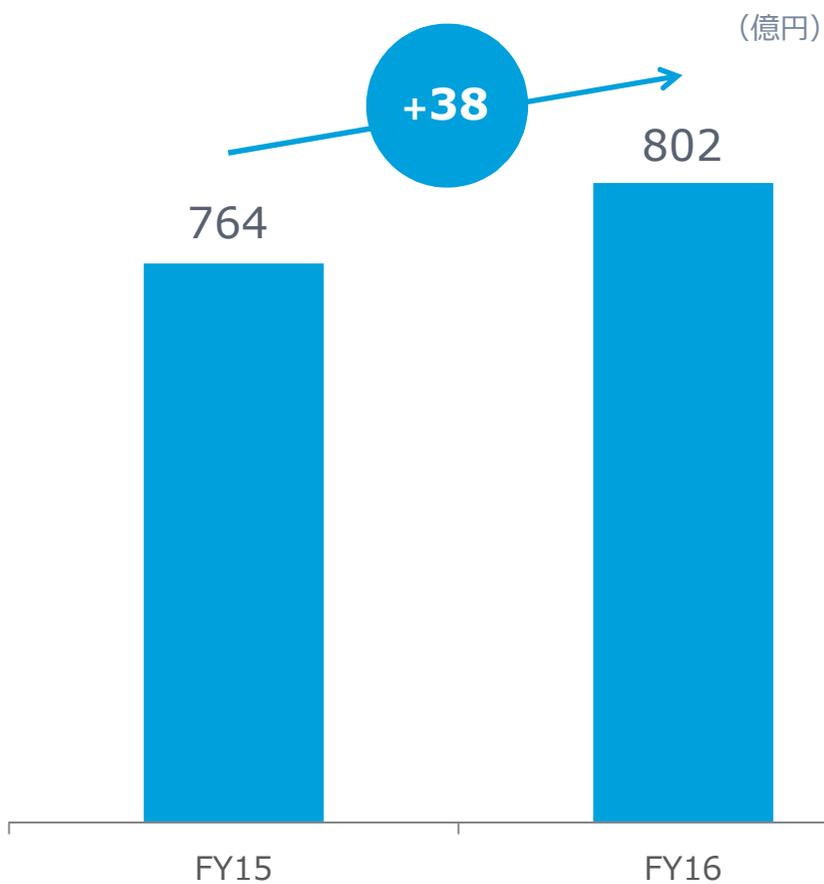
## FY16 4Q 貸借対照表

(億円)

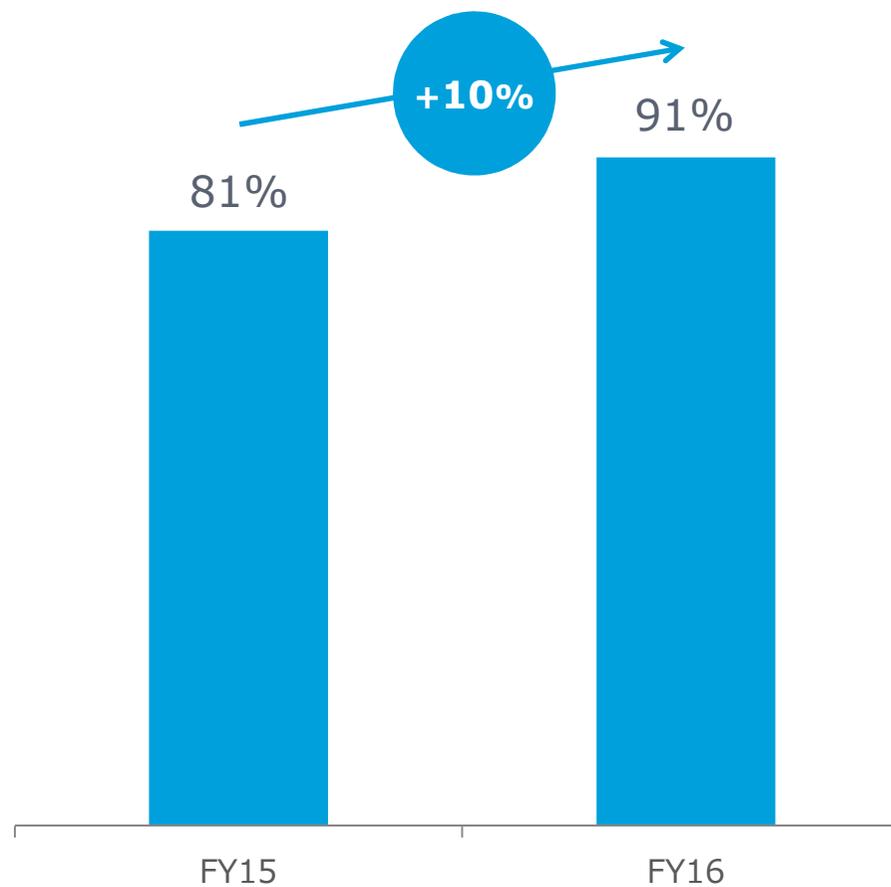
	FY16 4Q			FY16 3Q	FY15 4Q
		QoQ	YoY		
流動資産合計	946.9	59.4	△22.0	887.5	968.9
固定資産合計	176.8	△43.7	△30.7	220.6	207.5
資産合計	1,123.7	15.6	△52.7	1,108.1	1,176.4
流動負債合計	93.9	△8.9	△125.0	102.9	218.9
固定負債合計	3.7	△2.6	△3.5	6.3	7.3
負債合計	97.7	△11.5	△128.5	109.2	226.2
純資産合計	1,026.0	27.2	75.9	998.9	950.2
現金及び預金	801.9	28.3	22.3	773.6	779.6
－)有利子負債	0.3	0.3	△15.8	0.0	16.0
ネット資金	801.7	28.1	38.0	773.6	763.6
のれん	2.9	△10.6	△10.0	13.5	12.9

## 財務基盤の強化

### ネット資金の増加



### 自己資本比率の上昇



### 3. 参考資料



## 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
国内ゲーム事業	-	836
ネイティブゲーム事業	ポケラボ、Wright Flyer Studios	(446)
ウェブゲーム事業	-	(234)
ゲーム共通部門	-	(156)
海外ネイティブゲーム事業	GREE International (米国) 等	197
コマース・メディア・投資・広告事業	Glossom、セカイエ、レッスンプラス等	217
本社管理部門・その他	グリービジネスオペレーションズ	148
本社開発共通部門	-	68
<b>合計</b>	-	<b>1,466</b>

※ 非連結のグループ企業を含む

※ 2016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。