



グリー株式会社

2020年6月期第2四半期 決算説明会

2020年2月3日

決算概要

- **売上高 164億円、営業利益 8億円、EBITDA 11億円**
 - 営業利益は想定を上回って着地

事業概要

- **他社配信タイトルがリリース**
 - グローバル同時リリース、順調な立ち上がり
- **自社IPタイトルの海外売上が欧米・アジアともに拡大**
 - 「アナザーエデン」グローバルマーケティングが奏功
- **ライブエンターテインメント事業が進捗**
 - バーチャルライブ配信アプリ「REALITY」の機能を強化

利益見通し

- **既存タイトルのグローバル運営体制をベースに底堅い利益推移の見通し**

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 164億円、営業利益 8億円、EBITDA 11億円

投資有価証券売却益等により当期純利益26億円

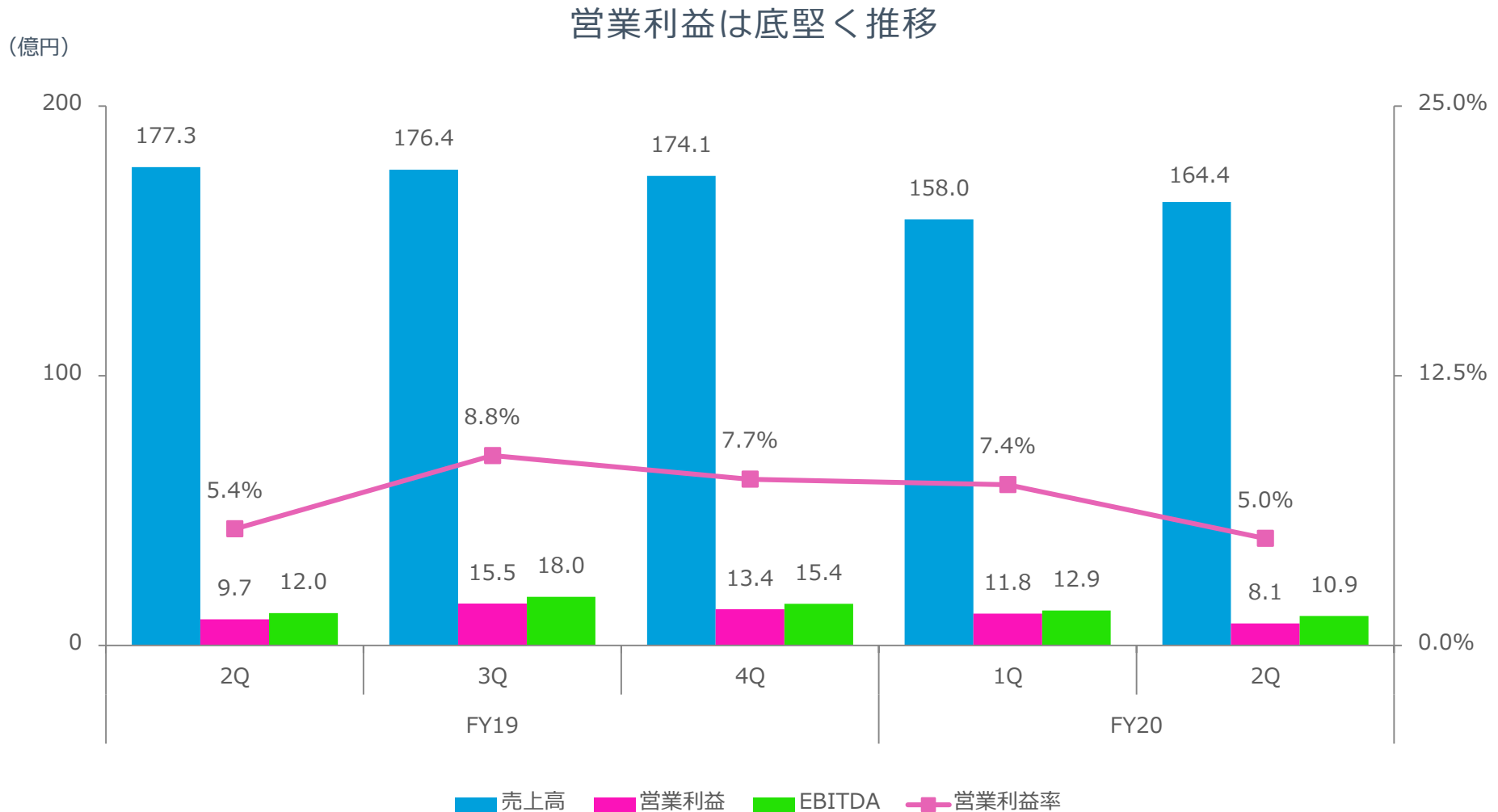
(億円)

	FY20		
	2Q	QoQ	YoY
売上高	164.4	6.4	▲12.9
営業利益	8.1	▲3.6	▲1.5
経常利益	20.5	9.8	12.6
当期純利益	25.5	15.6	24.0
EBITDA	10.9	▲2.0	▲1.2

	FY20	FY19
	1Q	2Q
売上高	158.0	177.3
営業利益	11.8	9.7
経常利益	10.7	7.9
当期純利益	9.9	1.5
EBITDA	12.9	12.0

※ 当期純利益は親会社株主に帰属する当期純利益を示す
 ※ 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

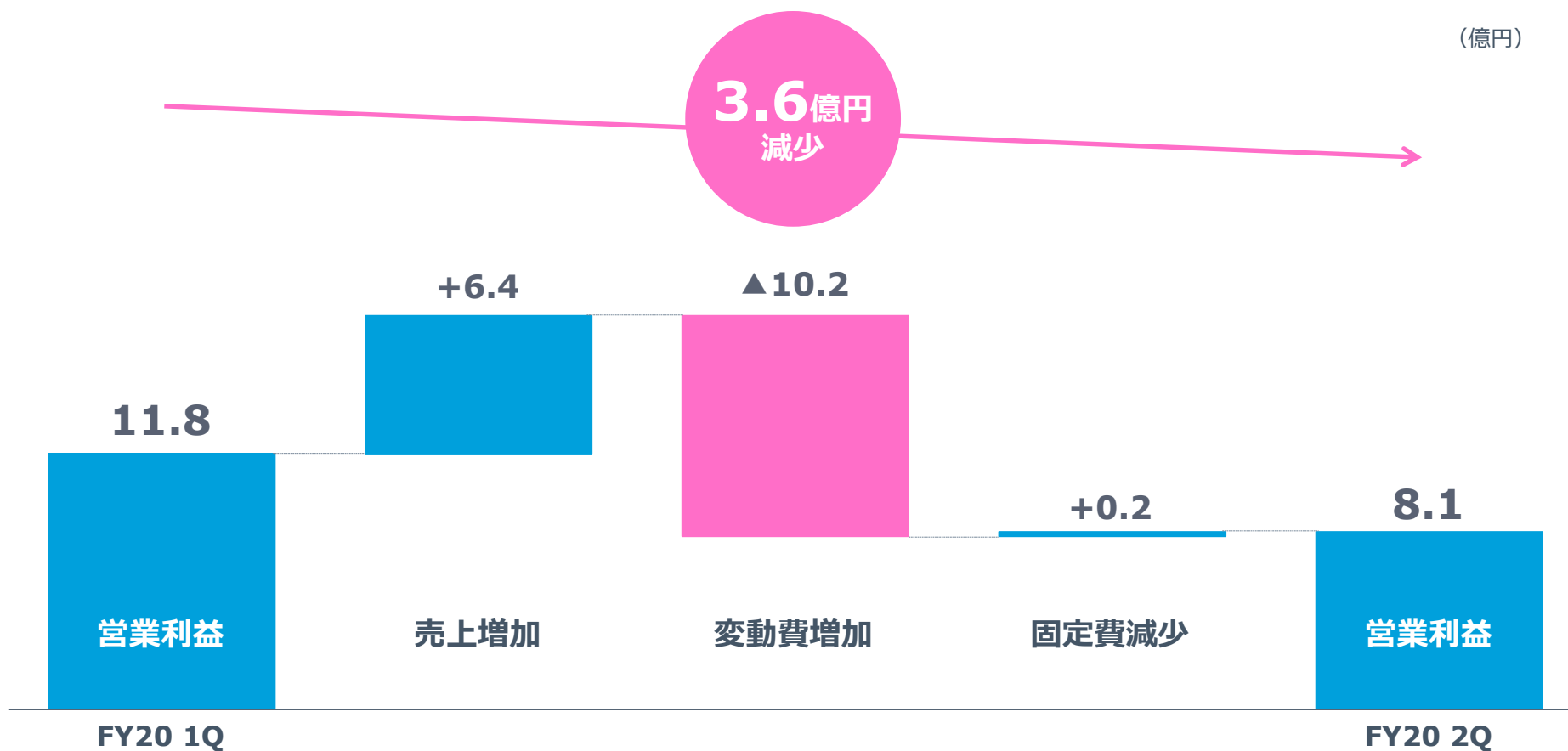


※ FY19 2Q FY19 1Q以前の一部取引に係る変動費の修正として1.6億円を2Qに計上。修正を除いた2Q営業利益は11.3億円

※ FY19 3Q 一過性の事象による売上高3.9億円、営業利益4.6億円を3Qに計上。影響を除く3Q売上高172.5億円、営業利益10.9億円

2Q 営業利益分析

他社配信タイトルのリリースにより増収も、ロイヤリティや広告宣伝費の増加により減益



2Q 費用構成

費用合計は前四半期に比べ、10億円増加の**156億円**

(億円)

	FY20			増減要因 (QoQ)	FY20	FY19
	2Q	QoQ	YoY		1Q	2Q
広告宣伝費	7.6	1.0	△1.3	年末年始キャンペーン等で増加	6.5	8.9
支払手数料等	53.5	6.2	△1.0	売上高増加により増加	47.4	54.6
その他	11.2	3.0	2.0	売上高増加により増加	8.2	9.2
変動費合計	72.3	10.2	△0.4		62.1	72.7
人件費	34.9	△0.8	1.5	-	35.7	33.4
賃借料	5.8	0.5	△1.2	-	5.4	7.0
減価償却費	2.5	1.6	0.9	オフィス移転に伴う一時的な増加	0.9	1.7
のれん償却額	0.2	0.0	△0.5	-	0.2	0.7
その他	40.4	△1.5	△11.8	外注費等の減少	41.9	52.2
固定費合計	83.9	△0.2	△11.1		84.1	95.0
費用合計	156.2	10.0	△11.4		146.2	167.6

※ FY20 2Q 支払手数料等の内訳：支払手数料32.7億円、ロイヤリティ20.9

1. 連結決算概要

投資有価証券の状況

投資有価証券売却益等 約30億円を計上
1Qに続き投資成果が実現

(投資事例)

株式投資

B BUSHIROAD
2019年7月上場

MEDLEY
2019年12月上場

BIZREACH

SmartNews

VC投資

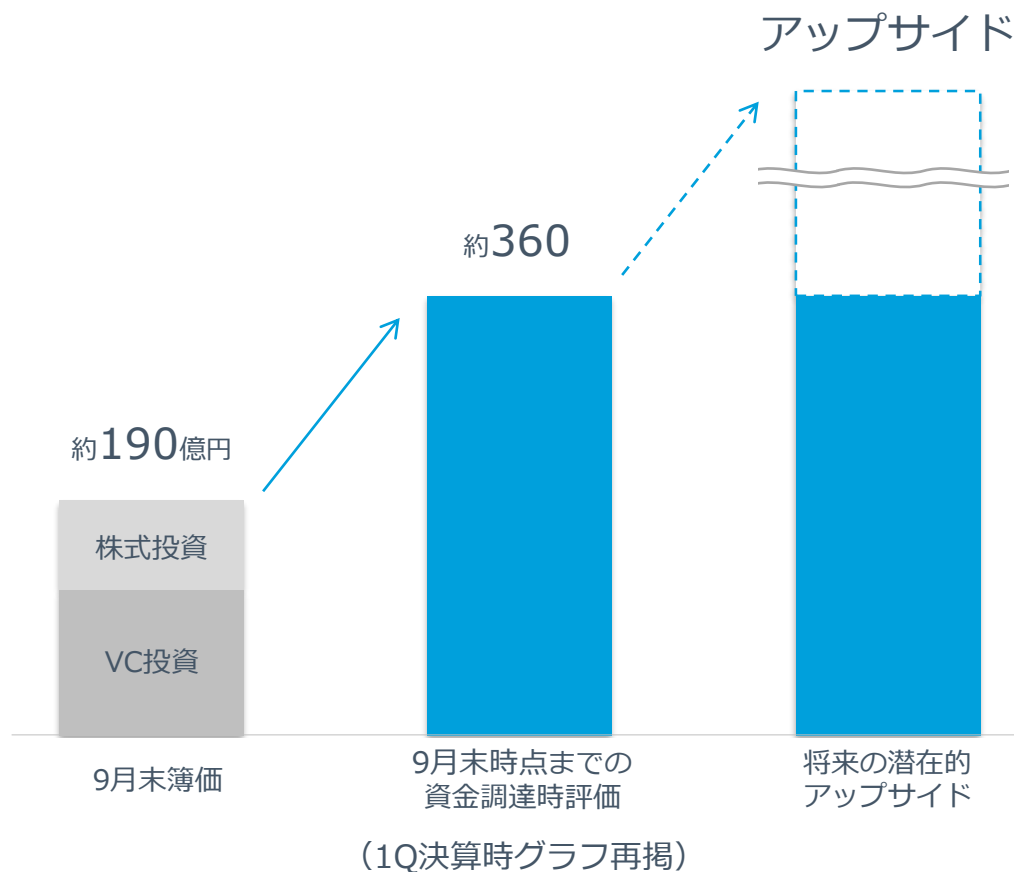
GREE Ventures

if IncubateFund

dcm

B DASH VENTURES

複数VCで分配金発生



※ 資金調達時評価は、2019年9月末時点において収集可能なデータを使用

※ 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

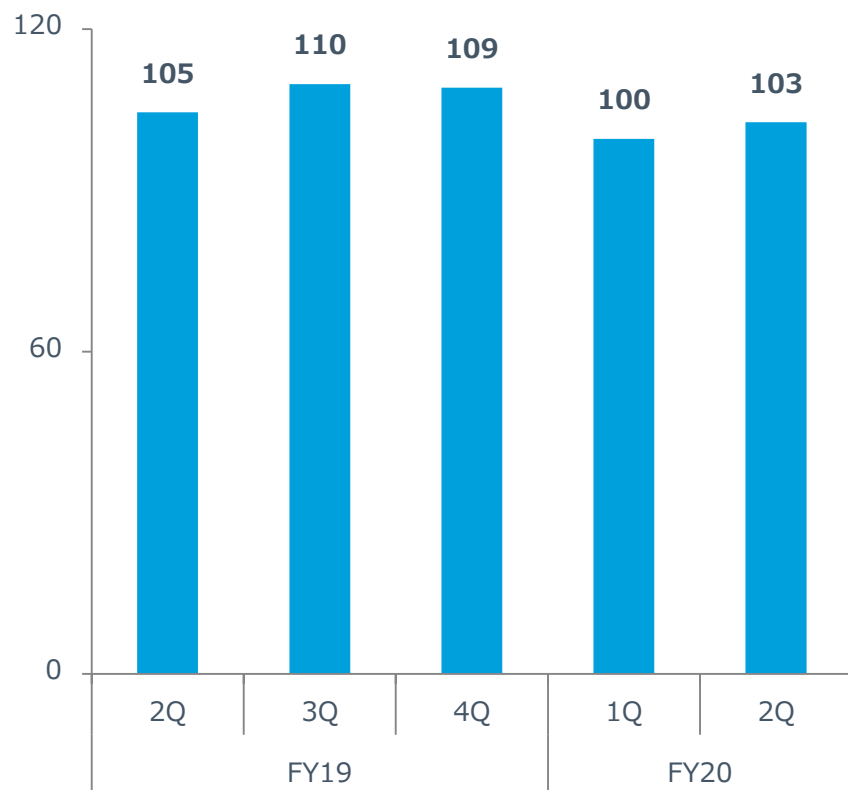
2Q 進捗

		方針	進捗
全体		3本の事業の柱 継続強化	- ゲーム事業で他社配信タイトルが順調な立ち上がり
ゲーム・エンタメ	ゲーム	エンジン × IP × グローバル	- 他社配信タイトルがグローバル同時リリース - グローバルマーケティング強化で欧米・アジアともに売上が拡大 - 有力パートナーとの新規協業タイトル2本を情報公開
	ライブ等	PFの育成	- 機能強化や提携等で「REALITY」の拡充が進捗
広告・メディア		メディアカ 強化	- コンテンツ拡充を通じたメディアカ強化が進捗

事業進捗

コイン消費（アプリゲーム）

(億コイン)



※ 海外開発タイトル除く

Topics

- 他社配信タイトルが11月20日リリース
- 自社IPタイトルの海外売上が欧米・アジアともに拡大
 - 「アナザーエデン」グローバルマーケティングが奏功

パイプライン

他社配信タイトルがグローバル同時リリース

FY20リリース

FY21以降リリース

リリース済

開発中

企画・開発

1本

1本

4 ~ 6本

- ・他社有力IPタイトル2本をリリース予定
- ・内、1本が11月にリリース済

- ・企画、開発パイプライン数
- ・将来の成長に向け継続投資

2. 事業概要：ゲーム

開発中タイトル (FY21以降リリース)

「Heaven Burns Red」



- 「AIR」「CLANNAD」「リトルバスターズ!」「Angel Beats!」など多くのゲーム・アニメコンテンツでヒット実績を有するビジュアルアーツのゲームブランド Keyとの共同開発

2. 事業概要：ゲーム

開発中タイトル (FY21以降リリース)

「アサルトリリィ Last Bullet」



- ブシロード社との協業第3弾「アサルトリリィ Last Bullet」を開発
- 大型メディアミックス企画としてシャフト制作のアニメをはじめ、舞台等様々な展開を予定

海外展開 収益力の強化

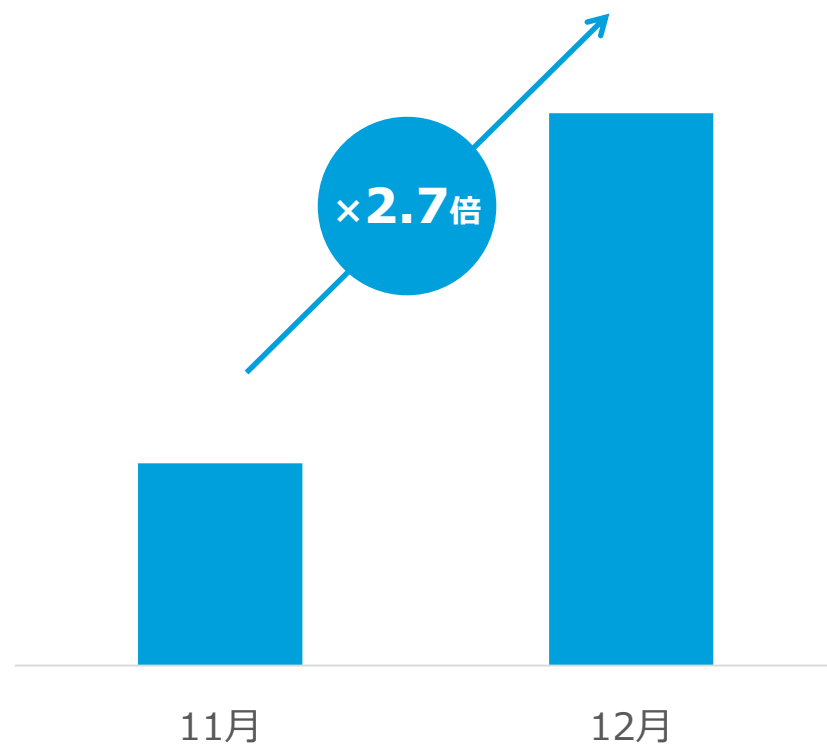
「アナザーエデン」グローバルマーケティング強化で欧米・アジアともに売上が拡大

マーケティング施策



- グローバルマーケティングを強化
- 新章追加・IPコラボを同時期に実施

海外売上



海外展開計画

他社配信タイトルがグローバル同時リリース
展開地域

	日本	北米	欧州	香港・台湾等	中国
 ダンメモ	リリース済	リリース済	10/24 リリース	リリース済	パートナー契約済
 SINoALICE SINoALICE	リリース済	準備中	準備中	リリース済	パートナー契約済
 アナザーエデン	リリース済	リリース済	リリース済	リリース済	パートナー契約済
 シンフォギア	リリース済	準備中	-	準備中	-
他社配信 タイトル	11/20 グローバル同時リリース				-
FY20 リリース 予定 タイトル	準備中	準備中	準備中	準備中	-

※ 「ダンメモ」：「ダンジョンに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～」

※ 「シンフォギア」：「戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED」

© 2017-2020 Pokelabo Inc./SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

© 大森藤ノ・SBクリエイティブ/ダンまち2製作委員会 ©WFS

© Project シンフォギア © Project シンフォギアG

© Project シンフォギアGX © Project シンフォギアAXZ

© Project X V © bushiroad All Rights Reserved. © Pokelabo, Inc.

2. 事業概要：ゲーム

ファンコミュニティの拡大・活性化 ①

大型キャンペーンを通じたユーザーの活性化

「SINoALICE」

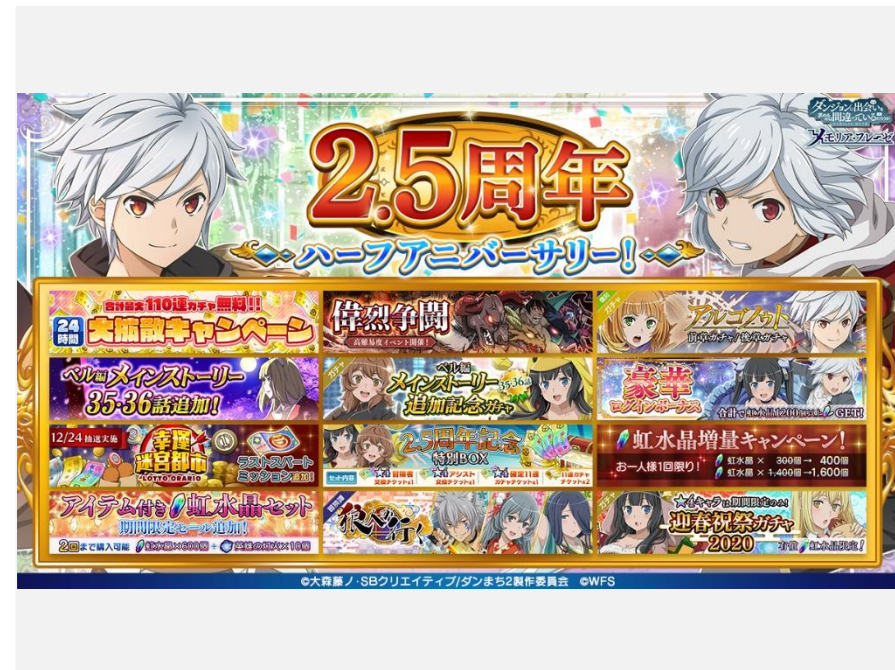
年末年始キャンペーン実施



- 公式生放送やSNSとの連動施策を実施

「ダンメモ」

2.5周年キャンペーン実施



- ストーリー追加や復刻ガチャ等を実施

※ 「ダンメモ」：「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・フレゼ～」
 © 2017-2020 Pokelabo Inc./SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
 © 大森藤ノ・SBクリエイティブ/ダンまち2製作委員会 ©WFS

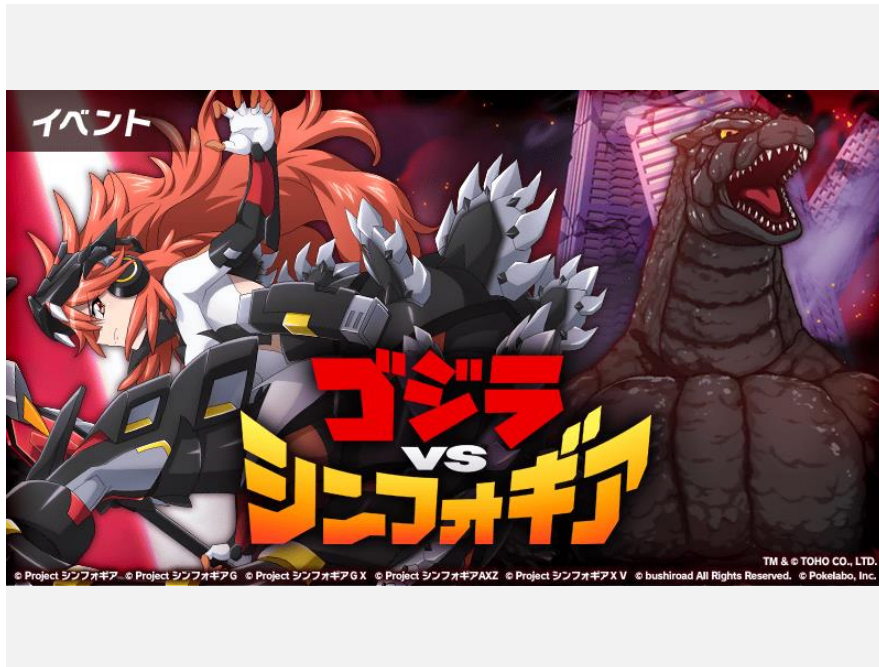
2. 事業概要：ゲーム

ファンコミュニティの拡大・活性化 ②

IPコラボを通じたファン層の拡大

「戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITED」

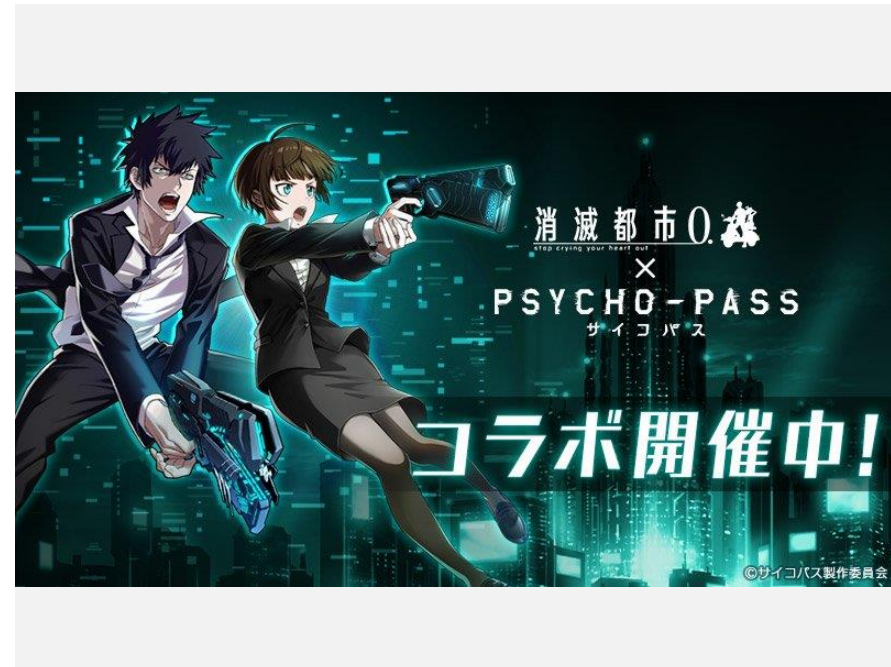
IPコラボ実施



- ・ 「ゴジラ」コラボ実施

「消滅都市0.」

IPコラボ実施



- ・ 「PSYCHO-PASS サイコパス」コラボ実施

プラットフォームの育成

機能強化や提携等を通じた「REALITY」の拡充

機能強化

低遅延モードをリリース

ラグなし配信で円滑なコミュニケーション!

旧型・8秒

新型
1秒!

※当社調べ ※実際の通信量は通信環境などにより変動します

REALITY

The advertisement features a red background with a white sunburst pattern. It shows three smartphone screens displaying a pink-haired anime character. A grey arrow points from the first screen (labeled '旧型・8秒') to the second screen (labeled '新型 1秒!'). A yellow arrow points from the second screen to the third screen. The REALITY logo is in the bottom right corner.

- 通信遅延やデータ使用量を大幅に抑え、高画質な配信が可能に

他社サービス連携

クラスター社と資本業務提携



WRIGHT FLYER
LIVE ENTERTAINMENT

- バーチャルイベントプラットフォーム「cluster」とアバター連携機能を開発

メディア力の強化

キャンペーンや提携等を通じたコミュニティの活性化

「LIMIA」

投稿キャンペーン実施



- フォトコンテストを通じてユーザーを活性化

「aumo」

西日本新聞社と提携



- 地域情報発信メディア「ファンファン福岡」を軸とした共同事業を展開

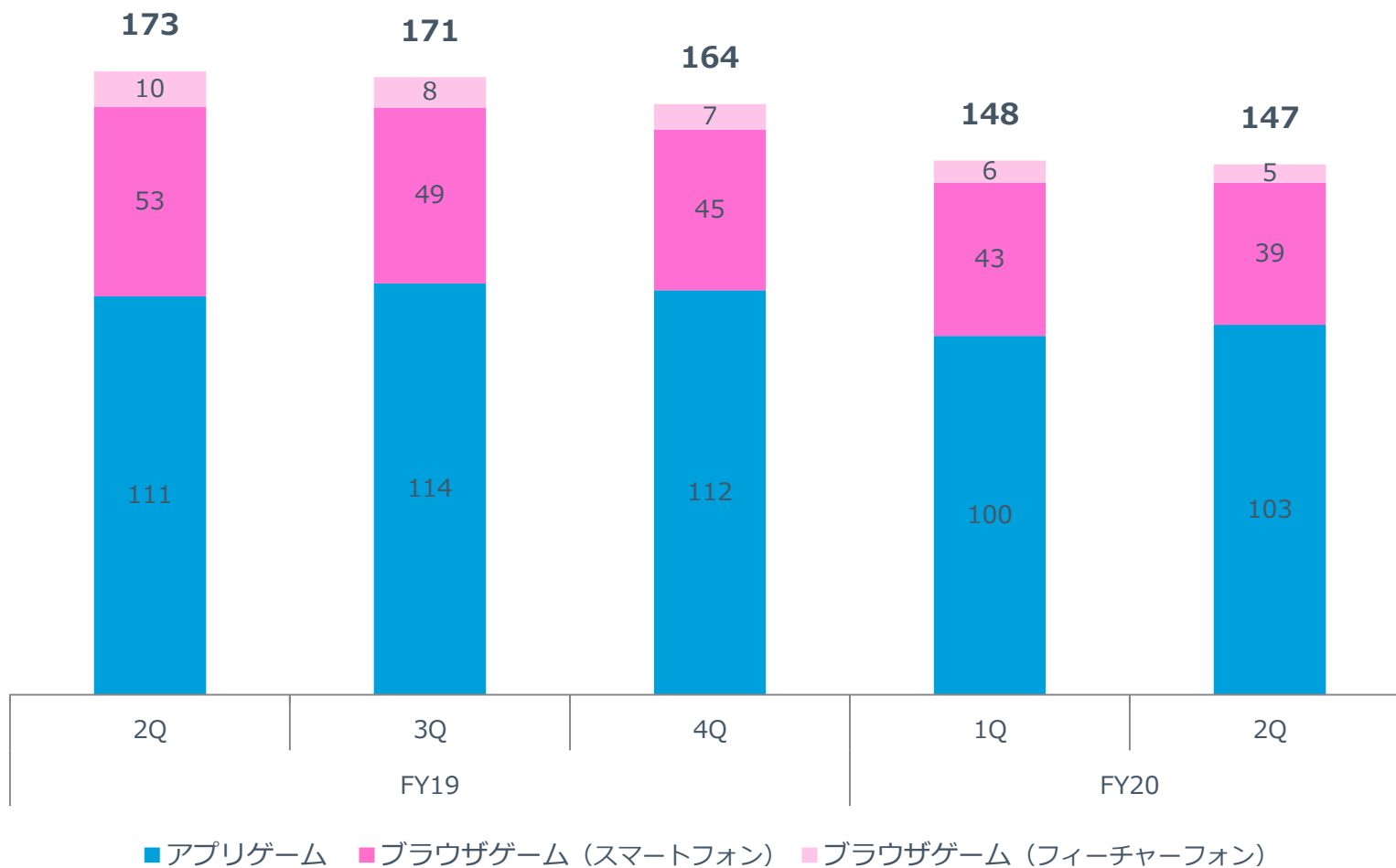
1. 連結決算概要

2. 事業概要

3. 参考資料

コイン消費の状況

(億コイン)



FY20 2Q 費用構成

(億円)

	FY20 2Q	QoQ	YoY	FY20	FY19
				1Q	2Q
賃借料	5.9	0.5	△1.1	5.4	7.0
人件費	22.0	△1.1	△0.1	23.1	22.1
その他	47.8	5.2	△7.5	42.5	55.3
売上原価合計	75.6	4.6	△8.8	71.1	84.4
広告宣伝費	7.6	1.0	△1.3	6.5	8.9
支払手数料	32.7	1.7	△2.1	31.0	34.7
人件費	12.9	0.3	1.6	12.6	11.3
その他	27.4	2.4	△0.9	25.1	28.3
販管費合計	80.6	5.4	△2.7	75.2	83.2
費用合計	156.2	10.0	△11.4	146.2	167.6

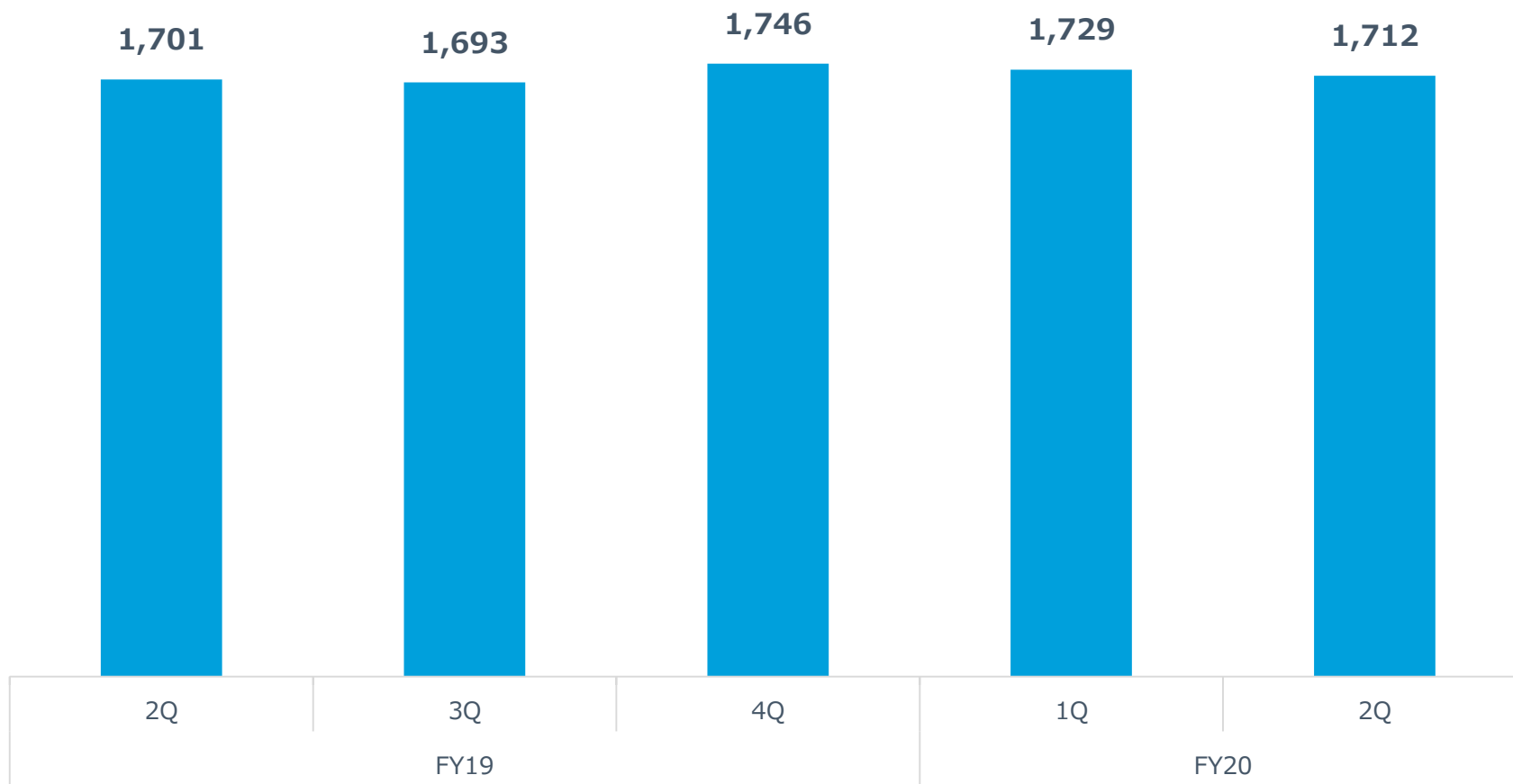
FY20 2Q 貸借対照表

(億円)

	FY20 2Q			FY20 1Q	FY19 2Q
		QoQ	YoY		
流動資産合計	984	37	21	947	963
固定資産合計	297	7	5	290	292
資産合計	1,281	44	26	1,237	1,254
流動負債合計	126	15	3	110	122
固定負債合計	9	0	0	9	9
負債合計	135	15	3	119	131
純資産合計	1,146	28	23	1,118	1,123
現金及び預金	888	39	18	849	870
のれん	2	△0	△4	2	6

グループ従業員数推移

(名)



※ 非連結のグループ企業を含む
※ 各四半期末日時点



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。