



平成28年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年2月8日
東

上場会社名 クルーズ株式会社 上場取引所
コード番号 2138 URL <http://crooz.co.jp>
代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 小淵 宏二
問合せ先責任者 (役職名) 経営戦略本部担当執行役員 (氏名) 稲垣 佑介 (TEL) 03-5786-7080
四半期報告書提出予定日 平成28年2月9日 配当支払開始予定日 —
四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成28年3月期第3四半期の連結業績(平成27年4月1日~平成27年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年3月期第3四半期	20,594	26.5	1,541	△18.3	1,551	△20.6	898	△27.0
27年3月期第3四半期	16,285	△10.0	1,886	△42.0	1,955	△40.4	1,230	△38.7

(注) 包括利益 28年3月期第3四半期 897百万円(△28.1%) 27年3月期第3四半期 1,249百万円(△38.4%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
28年3月期第3四半期	74.99	69.59
27年3月期第3四半期	108.66	100.35

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
28年3月期第3四半期	12,771	8,379	65.2
27年3月期	9,713	7,639	78.3

(参考) 自己資本 28年3月期第3四半期 8,332百万円 27年3月期 7,609百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
27年3月期	—	0.00	—	15.00	15.00
28年3月期	—	0.00	—	—	—
28年3月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

(注) 平成28年3月期の期末配当金は未定であります。

3. 平成28年3月期の連結業績予想(平成27年4月1日~平成28年3月31日)

平成28年3月期の連結業績予想につきましては、現時点で合理的な業績予想の算定ができないことから記載しておりません。なお、当該理由などは、添付資料P.3「1.当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予想情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 有

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 1社(社名) Card King 株式会社、除外 1社(社名) -

(注) 詳細は、添付資料P. 3「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動」をご覧ください。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、添付資料P. 3「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)

28年3月期3Q	12,838,400株	27年3月期	12,818,400株
28年3月期3Q	852,500株	27年3月期	852,500株
28年3月期3Q	11,979,747株	27年3月期3Q	11,324,787株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であります。なお、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	3
3. 四半期連結財務諸表	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	5
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(重要な後発事象)	7

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、政府の経済対策や日銀の金融政策を背景とした企業収益の回復や雇用・所得環境の改善が見られ、個人消費についても底堅く推移しており、景気は緩やかな回復基調となりました。

当社グループの事業領域である、ソーシャルゲーム市場は急速に拡大し、スマートフォンゲームを対象とした国内市場は、平成26年は6,584億円、平成27年は7,462億円、平成28年は8,238億円と、今後も継続した拡大が見込まれており(注1)、世界市場では平成29年に1兆7,000億円規模に拡大することが予想されております(注2)。加えて、もう一つの事業領域であるEコマース市場の市場規模につきましても、日本国内で平成25年度に11.5兆円、平成30年度が20.8兆円と、年平均成長率が12.6%で推移すると予想されております(注3)。

インターネットコンテンツ事業は、Mobageを中心に「アヴァロンの騎士」や「神魔×継承!ラグナブレイク」、「HUNTER×HUNTER バトルコレクション」といったブラウザゲームや、App Store、Google Playを中心に「エレメンタルストーリー」や「NARUTO -ナルト- 忍コレクション 疾風乱舞」(注4)、「ファイナルファンタジーグランドマスターズ」(注5)といったネイティブゲームを提供しています。当第3四半期は、「エレメンタルストーリー」に加えて、10月1日にリリースした「ファイナルファンタジーグランドマスターズ」による本格的な業績貢献が始まり、インターネットコンテンツ事業におけるネイティブゲームによる業績貢献が加速しました。引き続きポテンシャルの高いタイトルに経営資源を集中し、ヒットを狙っていくとともに、本数を絞って新作タイトルの開発を行うことでヒットの確度を高めてまいります。

インターネットコマース事業は、2012年7月に新規事業としてスタートし、前期の通期取扱高が約100億円となった「SHOPLIST.com by CROOZ」が引き続き好調に拡大を続けており、当第3四半期は取扱高が45億円を突破、前年同四半期比で約1.5倍となり、第1四半期、第2四半期、当第3四半期と続けて過去最高の四半期取扱高を更新しております。「SHOPLIST.com by CROOZ」は、今後も高い成長率で拡大していくと考えており、今は売上規模拡大を重視しているため、第4四半期以降もターゲットユーザーを効果的に獲得できるプロモーション・マーケティングの強化、また、ターゲットユーザーに訴求力の高い商品・ブランドを拡充し、商品力の強化、さらに、サービスの利便性を向上させるための物流強化を行い、さらなるブランディング強化に注力してまいります。また、今後の新しい売上を作る施策として「SHOPLIST.com by CROOZ」の資産を活用した新しいサービスを企画・開発中です。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は20,594,129千円(前年同四半期比26.5%増)、営業利益は1,541,705千円(前年同四半期比18.3%減)、経常利益は1,551,914千円(前年同四半期比20.6%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は898,312千円(前年同四半期比27.0%減)となりました。

(注1) 株式会社CyberZおよび株式会社シード・プランニングの共同調査情報を基に記載しております。

(注2) International Data Corporationの調査を基に記載しております。

(注3) 株式会社野村総合研究所の調査を基に記載しております。

(注4) © 岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ

© GREE, Inc. / CROOZ, Inc.

Produced & Developed by GREE / CROOZ

Co-Produced by 2015 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

(注5) © 2015, 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by CROOZ, Inc.

ファイナルファンタジー/FINAL FANTASY 及びファイナルファンタジーグランドマスターズ/FINAL

FANTASY GRANDMASTERSは、日本及びその他の国におけるスクウェア・エニックス・グループの商標または登録商標です。

セグメントごとの業績の状況を示すと次のとおりであります。

①インターネットコンテンツ事業

売上高は9,193,526千円(前年同四半期比5.3%増)、セグメント利益は1,181,812千円(前年同四半期比28.4%減)となりました。

②インターネットコマース事業

売上高は11,288,022千円(前年同四半期比52.0%増)、セグメント利益は363,229千円(前年同四半期比86.7%増)となりました。

③インターネットソリューション事業

売上高は112,579千円（前年同四半期比14.4%減）、セグメント損失は3,336千円（前年同四半期はセグメント利益42,676千円）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(総資産)

当第3四半期連結会計期間末における総資産は、現金及び預金の増加1,988,636千円及び売掛金の増加1,450,494千円があった一方で、ソフトウェア等の無形固定資産の減少329,951千円及び投資その他の資産の減少36,465千円などにより、12,771,648千円（前連結会計年度末比3,057,947千円の増加）となりました。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における負債は、買掛金の増加1,125,732千円及び未払金の増加1,148,215千円があったことにより、4,392,538千円（前連結会計年度末比2,318,673千円の増加）となりました。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は、配当金の支払179,488千円及び親会社株主に帰属する四半期純利益の計上898,312千円などにより、8,379,110千円（前連結会計年度末比739,274千円の増加）となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループは、ソーシャルゲーム関連の新規性が高い事業を展開しており、当社新規タイトルの成長スピードを合理的に予測することが難しく、それに伴い広告宣伝費等の規模やその発生時期につきましても合理的に予測することが難しい状況となっております。

これらにより、現時点で合理的な業績予想の算定ができないことから、業績予想の開示を見合わせます。

なお、期中の業績の進捗を踏まえ、算定が可能になり次第速やかに開示いたします。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

当第3四半期連結会計期間において、主要な関係会社の異動はございません。

第1四半期連結会計期間において、平成27年6月10日付で、新設分割（簡易分割）により新たにCard King株式会社を設立し、連結子会社といたしました。

この結果、平成27年12月31日現在では、当社グループは、当社、連結子会社3社及び持分法適用関連会社1社により構成されております。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計方針の変更)

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。）、「連結財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第22号平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。）及び「事業分離等に関する会計基準」（企業会計基準第7号平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。）等を、第1四半期連結会計期間から適用し、四半期純利益等の表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前第3四半期連結累計期間については、四半期連結財務諸表の組替えを行っております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項（4）、連結会計基準第44-5項（4）及び事業分離等会計基準第57-4項（4）に定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首時点から将来にわたって適用しております。

なお、当第3四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響額はございません。

3. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成27年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	5,219,577	7,208,214
売掛金	1,767,212	3,217,706
商品	19	—
貯蔵品	262	391
繰延税金資産	65,866	68,572
その他	267,245	254,293
貸倒引当金	△31,286	△43,409
流動資産合計	7,288,896	10,705,768
固定資産		
有形固定資産	221,133	228,626
無形固定資産		
ソフトウェア	1,362,080	1,032,430
その他	2,726	2,424
無形固定資産合計	1,364,806	1,034,854
投資その他の資産		
投資その他の資産	871,864	835,399
貸倒引当金	△33,000	△33,000
投資その他の資産合計	838,864	802,399
固定資産合計	2,424,804	2,065,879
資産合計	9,713,700	12,771,648
負債の部		
流動負債		
買掛金	1,128,225	2,253,957
未払金	409,279	1,557,495
未払法人税等	273,498	382,721
ポイント引当金	10,898	56,376
その他	251,962	141,987
流動負債合計	2,073,864	4,392,538
負債合計	2,073,864	4,392,538
純資産の部		
株主資本		
資本金	430,041	432,165
資本剰余金	1,275,483	1,277,608
利益剰余金	6,374,827	7,093,651
自己株式	△507,320	△507,320
株主資本合計	7,573,031	8,296,103
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	30,732	30,128
為替換算調整勘定	6,129	6,215
その他の包括利益累計額合計	36,861	36,343
新株予約権	29,943	46,662
純資産合計	7,639,836	8,379,110
負債純資産合計	9,713,700	12,771,648

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年12月31日)
売上高	16,285,623	20,594,129
売上原価	10,010,222	13,160,367
売上総利益	6,275,401	7,433,761
販売費及び一般管理費	4,388,471	5,892,056
営業利益	1,886,929	1,541,705
営業外収益		
持分法による投資利益	21,864	18,900
投資事業組合運用益	8,754	—
為替差益	35,676	4,350
その他	4,224	3,933
営業外収益合計	70,519	27,184
営業外費用		
支払補償費	2,000	—
貸倒引当金繰入額	—	12,500
その他	388	4,474
営業外費用合計	2,388	16,974
経常利益	1,955,061	1,551,914
特別利益		
受取和解金	12,366	—
固定資産売却益	—	2,675
事業譲渡益	—	50,540
その他	1,512	280
特別利益合計	13,878	53,496
特別損失		
固定資産売却損	—	209
固定資産除却損	88,584	137,773
倉庫移転費用	2,713	4,562
減損損失	48,789	183,447
その他	—	9,623
特別損失合計	140,088	335,616
税金等調整前四半期純利益	1,828,851	1,269,794
法人税、住民税及び事業税	559,351	401,855
法人税等調整額	38,997	△30,373
法人税等合計	598,348	371,481
四半期純利益	1,230,502	898,312
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,230,502	898,312

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年12月31日)
四半期純利益	1,230,502	898,312
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	16,660	△603
為替換算調整勘定	1,836	85
その他の包括利益合計	18,497	△517
四半期包括利益	1,249,000	897,794
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,249,000	897,794

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(重要な後発事象)

連結子会社の吸収合併

当社は、平成28年1月26日開催の取締役会において、平成28年4月1日を効力発生日として、当社100%出資の連結子会社であるウェーバー株式会社を吸収合併することを決議し、同日付で合併契約を締結いたしました。

1. 合併の目的

インターネットコンテンツ事業における経営資源の集中、より強固な開発・運営体制の構築を目的としてウェーバー株式会社を吸収合併します。なお、著作権を活用したソーシャルゲームの企画・開発、運営は、当社が継続いたします。

2. 合併の要旨

(1) 合併の日程

取締役会決議日	平成28年1月26日
合併契約締結日	平成28年1月26日
合併効力発生日	平成28年4月1日(予定)

(注) 本合併は、当社においては会社法第796条第2項に定める簡易合併であり、ウェーバー株式会社においては会社法第784条第1項に定める略式合併であるため、それぞれ合併契約承認株主総会は開催いたしません。

(2) 合併の方式

当社を存続会社とする吸収合併方式で、ウェーバー株式会社は解散します。

(3) 合併に係る割当ての内容

当社100%出資の連結子会社との吸収合併であるため、本合併による株式その他金銭等の割当てはありません。

(4) 合併に伴う新株予約権及び新株予約権付社債に関する取扱い

該当事項はありません。

3. 合併当事会社の概要

	吸収合併存続会社	吸収合併消滅会社
(1) 商号	クルーズ株式会社	ウェーバー株式会社
(2) 本店所在地	東京都港区六本木六丁目10番1号 六本木ヒルズ森タワー	東京都港区六本木六丁目8番10号 ステップ六本木
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長 小淵宏二	代表取締役社長 中山慶太
(4) 事業内容	(1)ソーシャルゲームの企画・開発、運営 (2)インターネット通販サイト運営	著作権を活用したソーシャルゲームの 企画・開発、運営
(5) 資本金	430,041千円	120,000千円
(6) 設立年月日	平成13年5月24日	平成27年3月2日
(7) 発行済株式総数	12,818,400株	12,000株
(8) 決算期	3月31日	3月31日
(9) 大株主及び持株比率	小淵 宏二 32.57%	クルーズ株式会社 100%
(10) 直前事業年度の財政状態及び経営成績		
決算期	平成27年3月期(連結)	平成27年3月期(単体)
純資産	7,639,836千円	119,942千円
総資産	9,713,700千円	129,630千円
1株当たり純資産	635円96銭	9,995円23銭
売上高	20,841,409千円	—千円
営業利益	2,373,904千円	△33千円
経常利益	2,423,578千円	△33千円
親会社株主に帰属する当期純利益	1,368,673千円	△57千円
1株当たり当期純利益	119円32銭	△4円77銭

(注) 吸収合併存続会社及び吸収合併消滅会社の資本金、発行済株式総数、大株主及び持株比率については、平成27年3月31日時点の内容を記載しております。なお、吸収合併存続会社の持株比率の計算に際しては、自己株式852,500株を控除して計算しております。

4. 合併後の状況

本合併による当社の商号、本店所在地、代表者の役職・氏名、事業内容、資本金及び決算期に変更はありません。

5. 実施する会計処理の概要

本合併は、「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日)及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号 平成25年9月13日)に基づき、共通支配下の取引として処理を行う予定です。