

第15期 第3四半期 決算説明資料

CROOZ

クルーズ株式会社

東証 JASDAQ スタンダード 2138

今回の決算、例えるなら




実りの秋でしたが、

社内の雰囲気は、

豊穰のお祭り…
ではなく



A man with dark, wavy hair and glasses, wearing a blue denim shirt, is shown in profile, sitting at a desk in an office. He is looking at a laptop screen. The background is blurred, showing other people and computer monitors. The text is overlaid on the right side of the image.

より一層緊張感が
高まりました


実りの多かった四半期ではありましたが

ネイティブゲームの開発、よりよいものに改善していく運用、
そしてヒットさせることの難しさを痛感した四半期でもあり
緊張感を持って仕事をしています

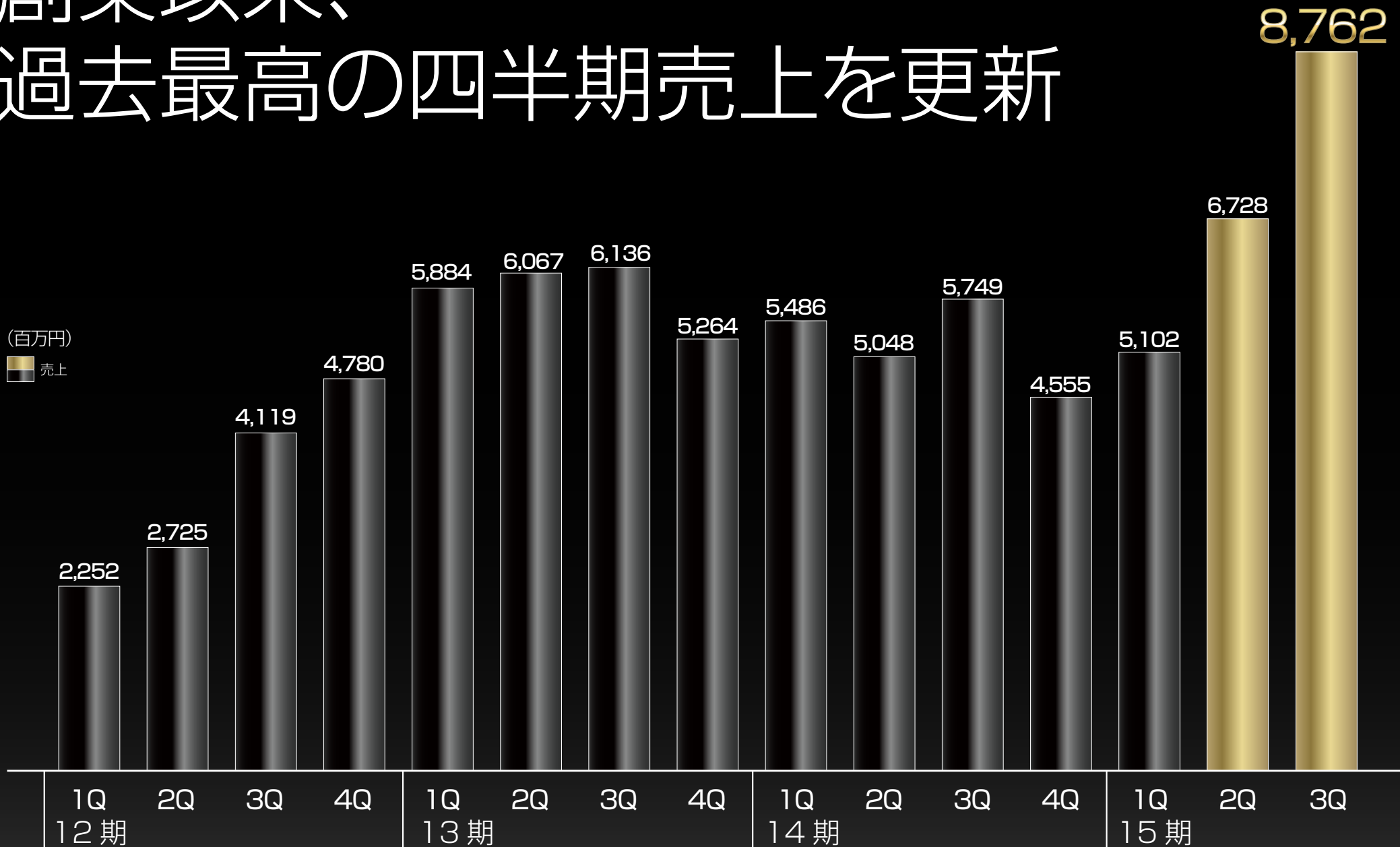
それでは、3Q の決算の詳細を説明していきます

 まずは 3Q の GOOD NEWS から

3Q の GOOD NEWS

 3Q の GOOD NEWS は、なんといってもこれです

創業以来、 過去最高の四半期売上を更新



この売上を出せた理由ですが、




ネイティブゲーム
売上増加
23 億円超
2Q 比+74%





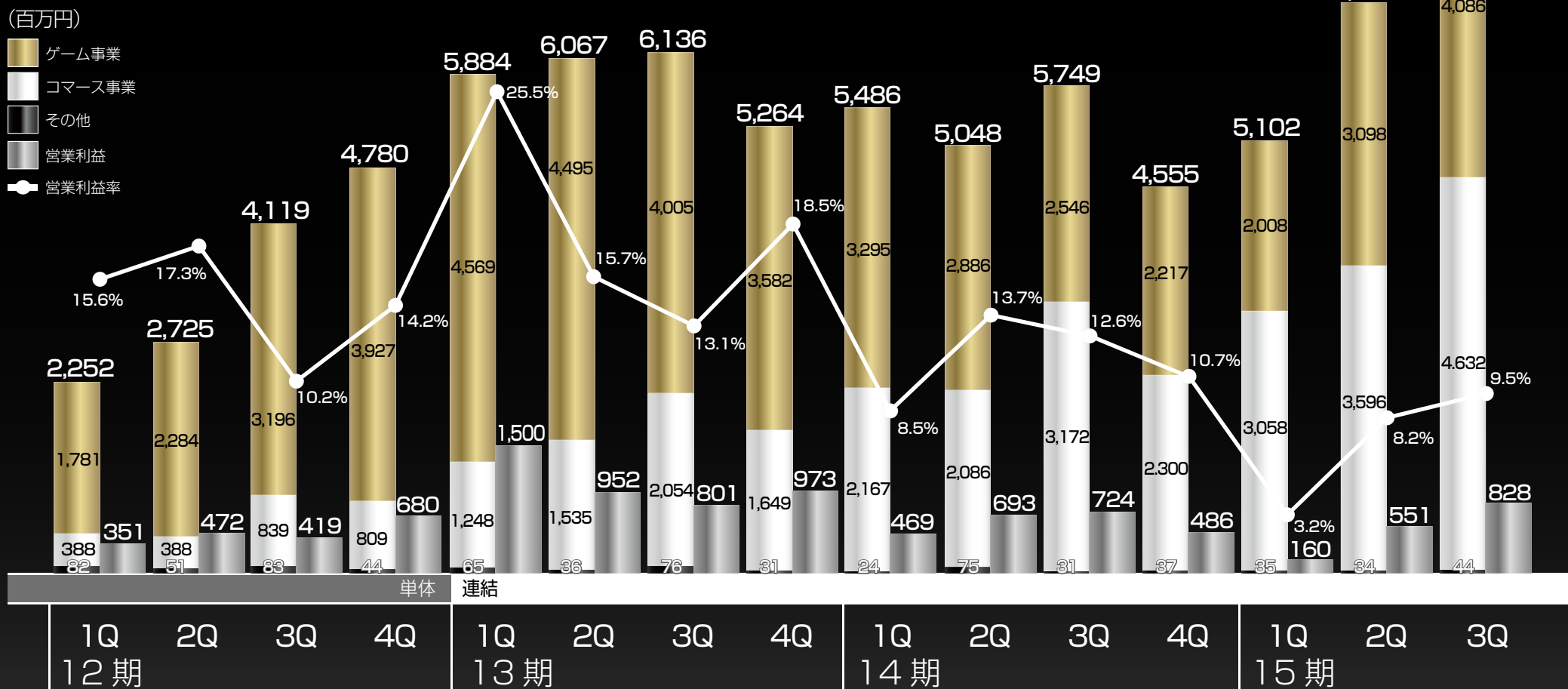
SHOPLIST.com が
過去最高の四半期取扱高を更新
45 億円超、前年同 Q 比+46%

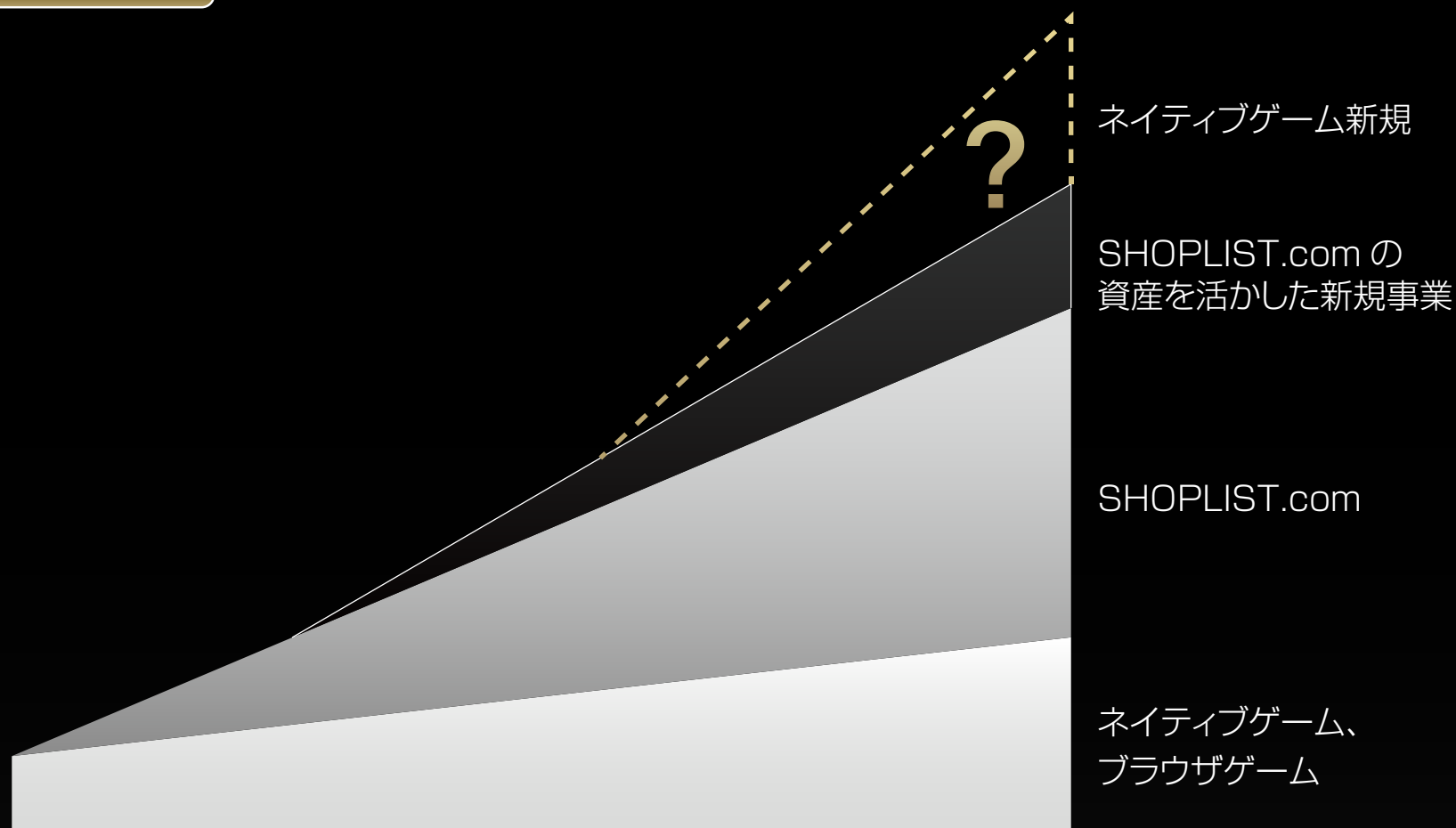
 3Q の GOOD NEWS は以上です。次に 3Q の業績を説明します

3Q の業績説明

 まずは全社の業績の過去から現在までの推移について説明します

ゲーム事業は15期2Qから ネイティブゲームの売上貢献が始まり増収 コマース事業は好調に推移

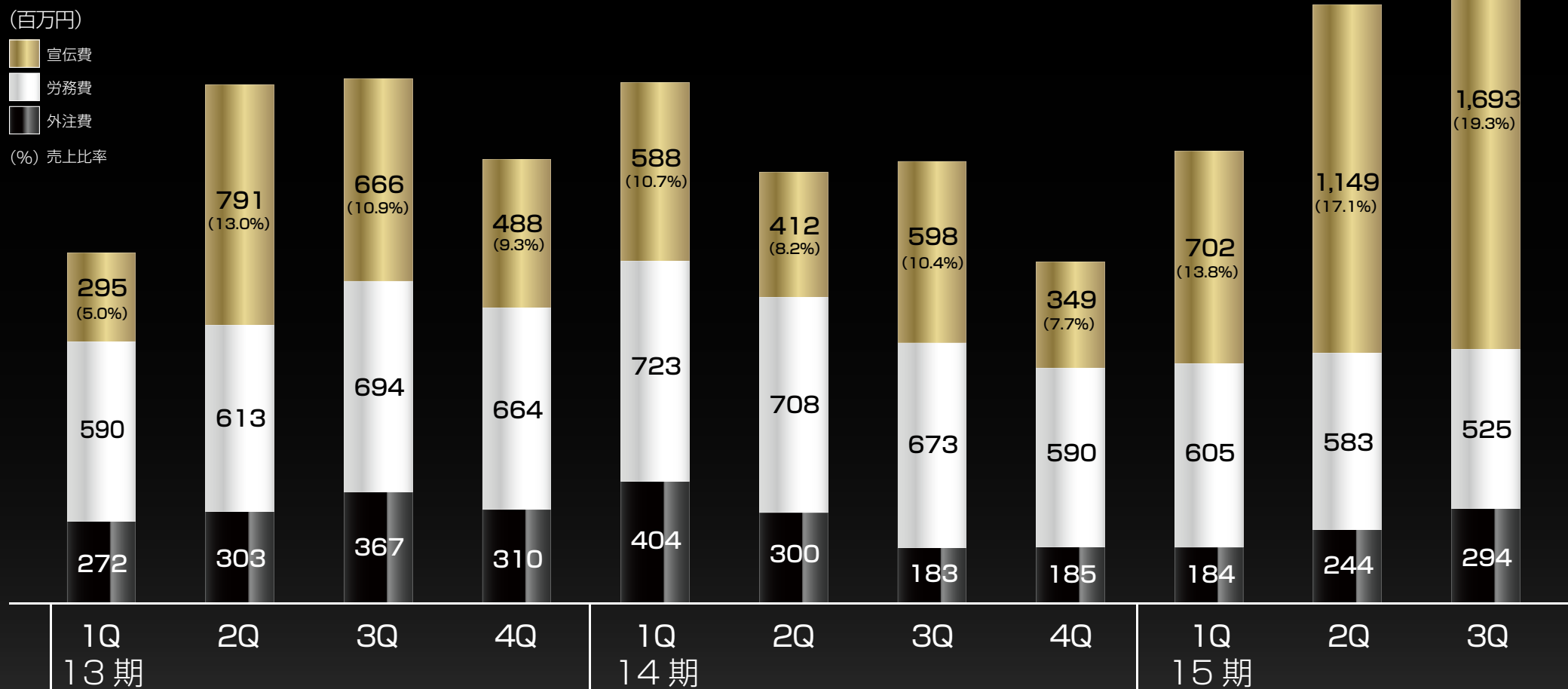


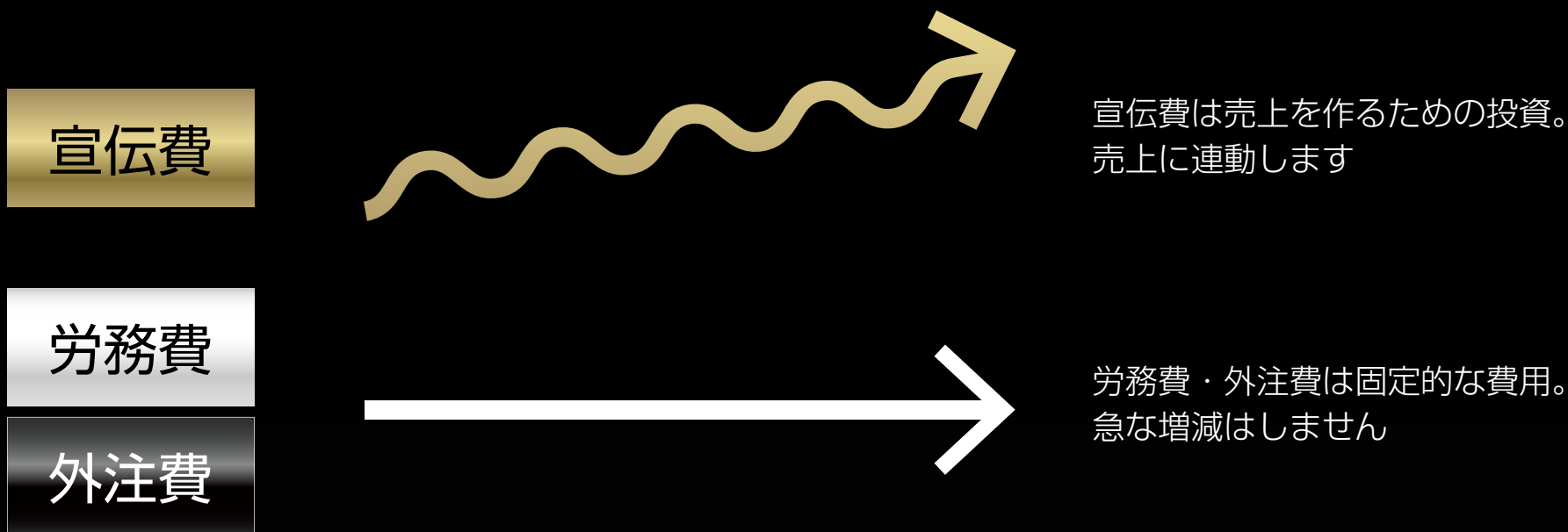


ゲーム事業は丁寧に運営して維持拡大、新作はヒット次第
コマース事業は SHOPLIST.com 継続拡大
加えて新規事業で積み上げていく

👉 一方、費用のこれまでの推移はどうだったかというと…

労務費・外注費は大きな変動なし 宣伝費は売上拡大の投資、売上に連動

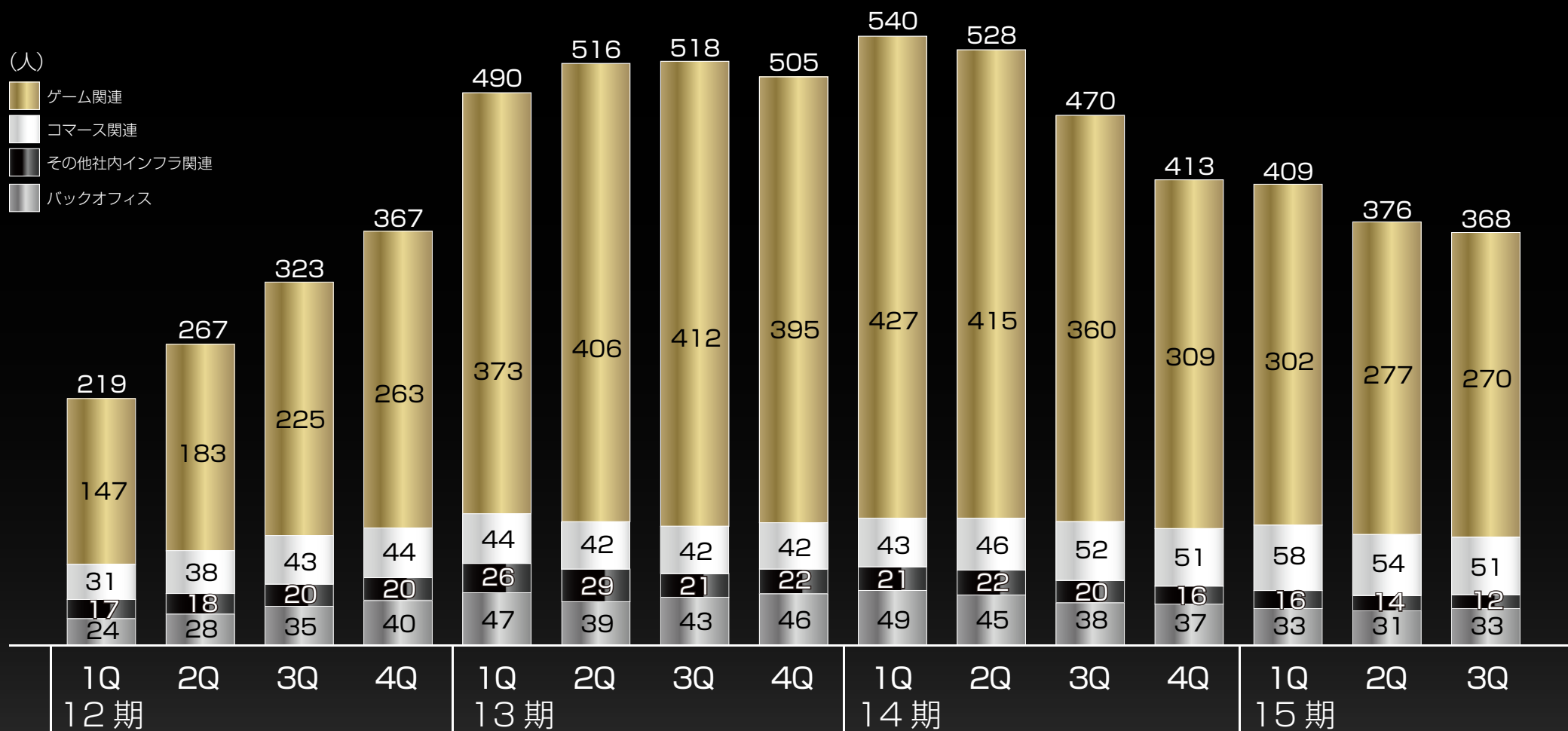


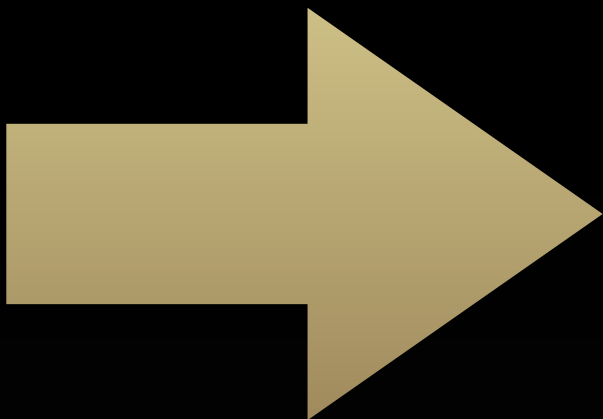


労務費・外注費は急な増減せず、宣伝費は売上連動
詳細は各事業ごとにこのちほど説明します

👉 ところで、社員数のこれまでの推移についてですが…

新規採用は抑制。 売上規模に応じて適正人数に





純増はさせず優秀な人材採用を積極化へ

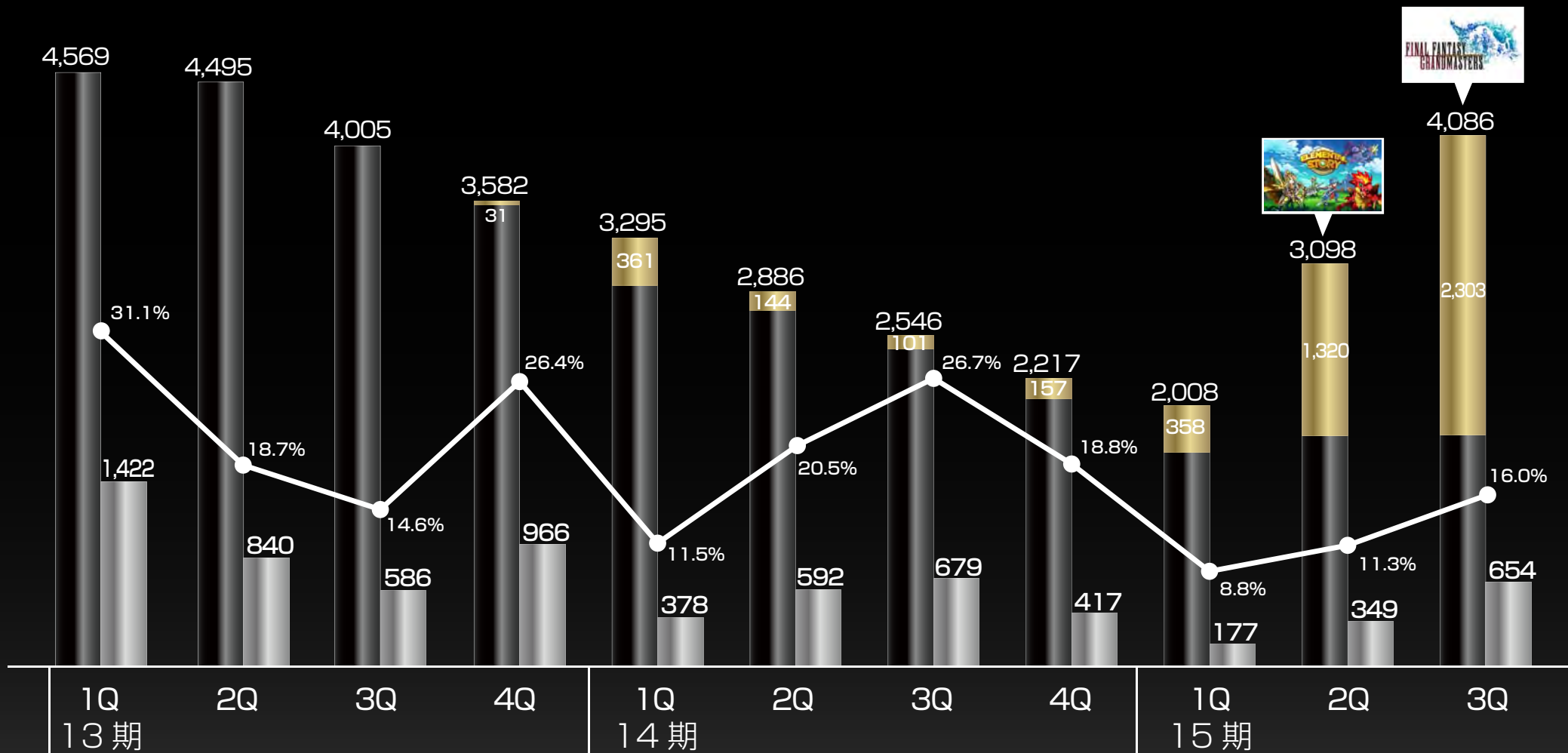


続いて、ゲーム事業の業績について説明します

ゲーム事業の業績

 まずは過去から現在までの推移について説明します

2Q からエレメンタルストーリー伸長 3Q からファイナルファンタジーグランドマスターズが追加



(百万円)

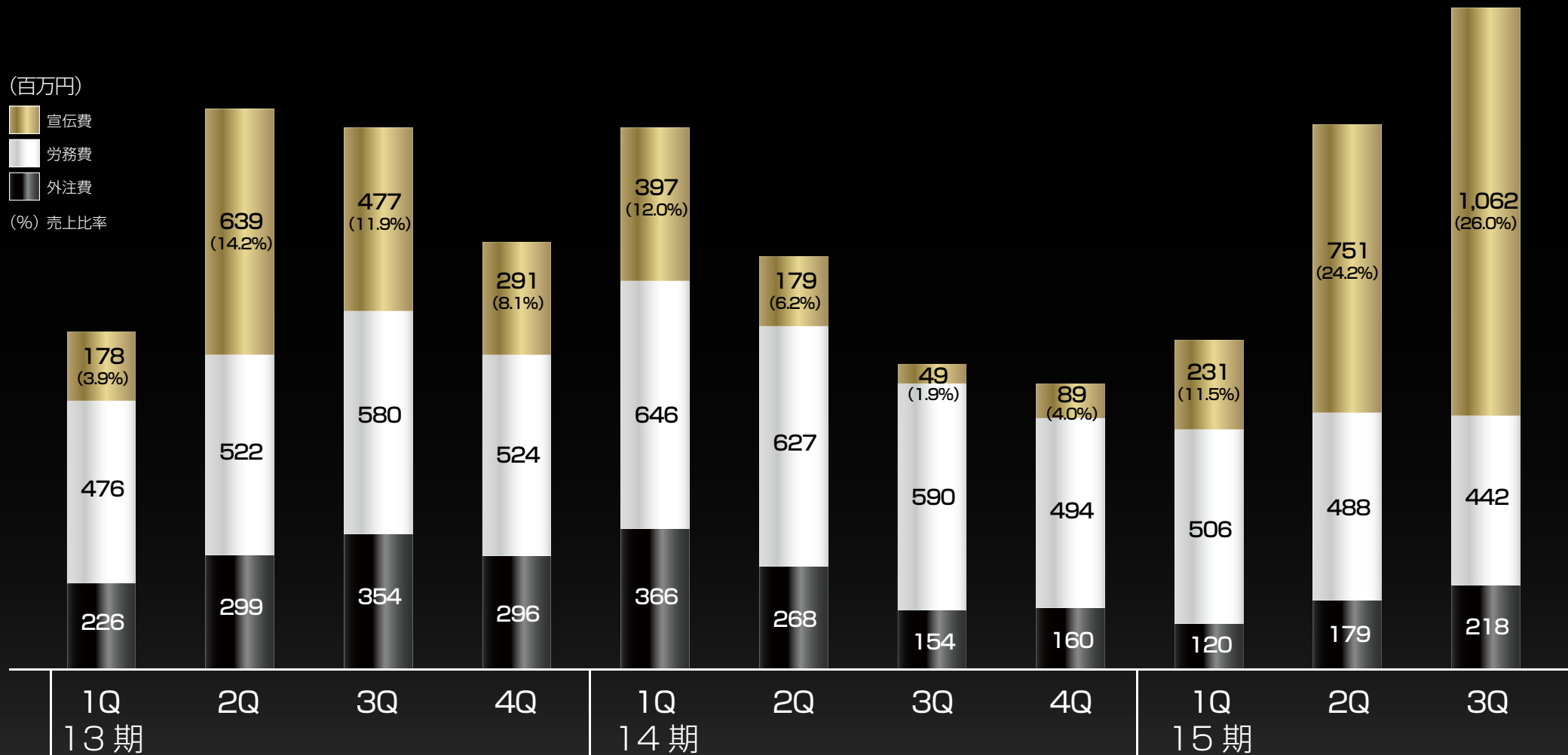
■ ネイティブゲーム売上 ■ ブラウザゲーム売上 ■ 営業利益 ● 営業利益率



リリース済みタイトルは丁寧に運用して売上維持・向上
新規タイトルでさらなる売上の上積みを狙う

※ゲーム事業の今後の取り組みについてはのちほど補足の説明をします

2Q・3Qはエレメンタルストーリーに宣伝費を積極投資



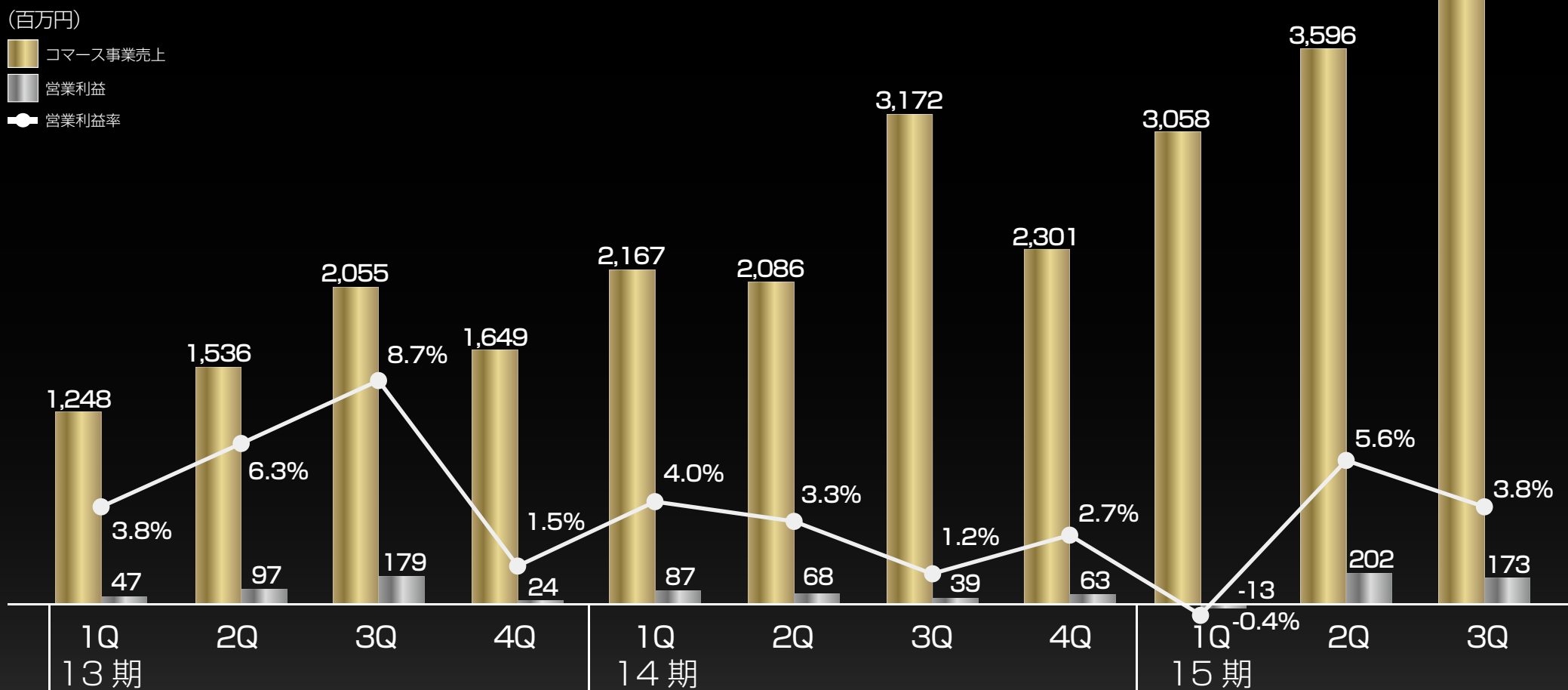


引き続き、業績拡大が見込めると判断できたら積極投資

コマース事業の業績

 まずは過去から現在までの推移について説明します

3Q までの累計売上が前年対比+52% 規模拡大を優先し、宣伝費を積極投資してきました





多数の経験により宣伝費の効果的な投資が可能に
宣伝費の投資は継続しつつ、物流と販促に積極投資
利益水準を変えずに売上規模拡大を狙う

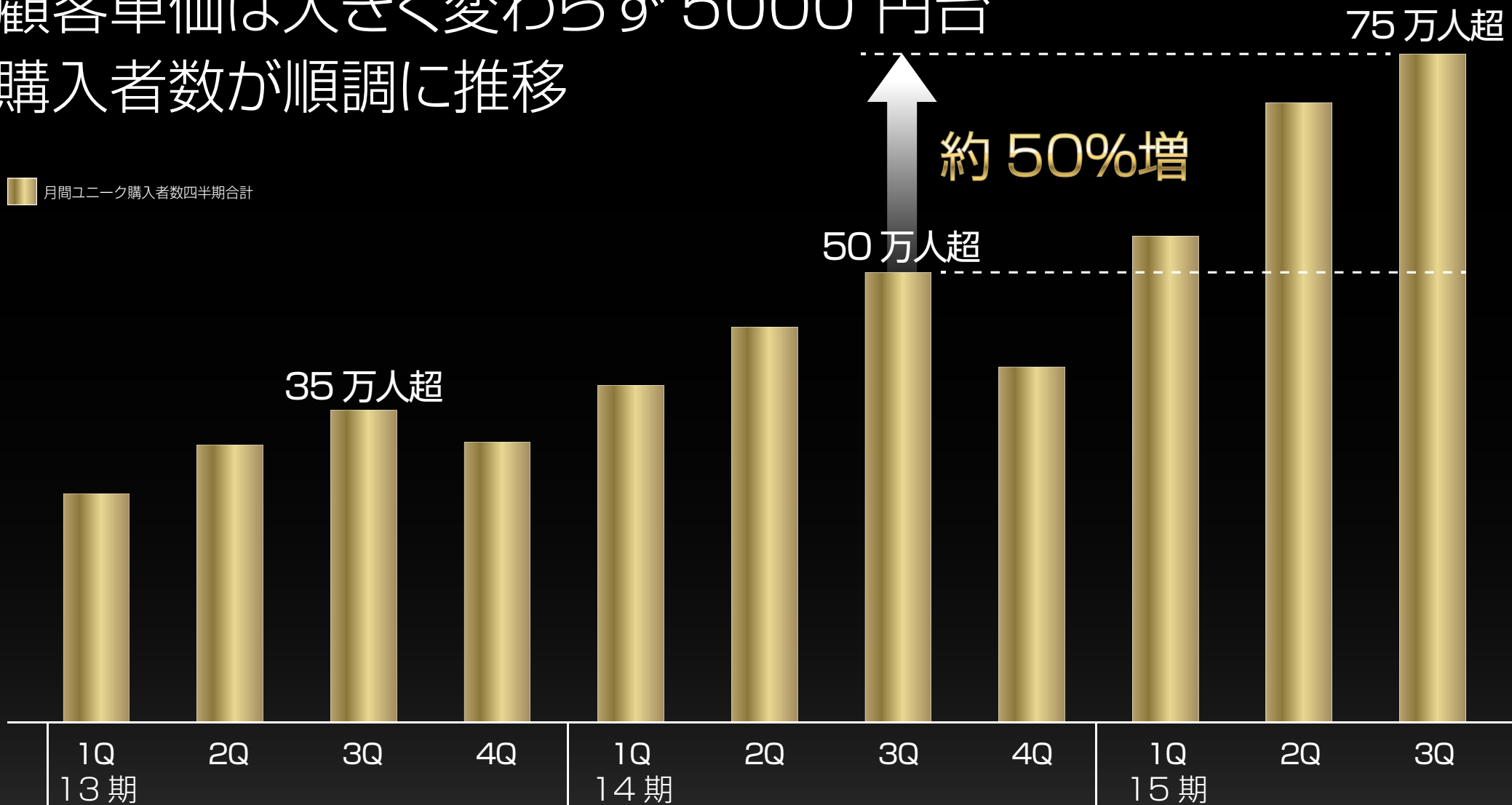
(ただし、2Q・4Qは季節要因で通常は売上が下がるQになっています)

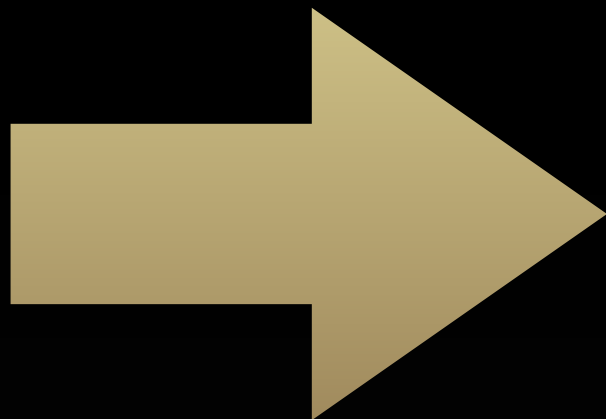
売上 = 顧客単価 × 購入者数

顧客単価は大きく変わらず 5000 円台

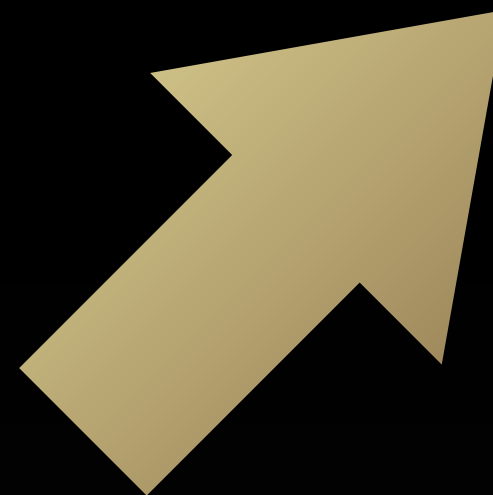
購入者数が順調に推移

■ 月間ユニーク購入者数四半期合計





顧客単価



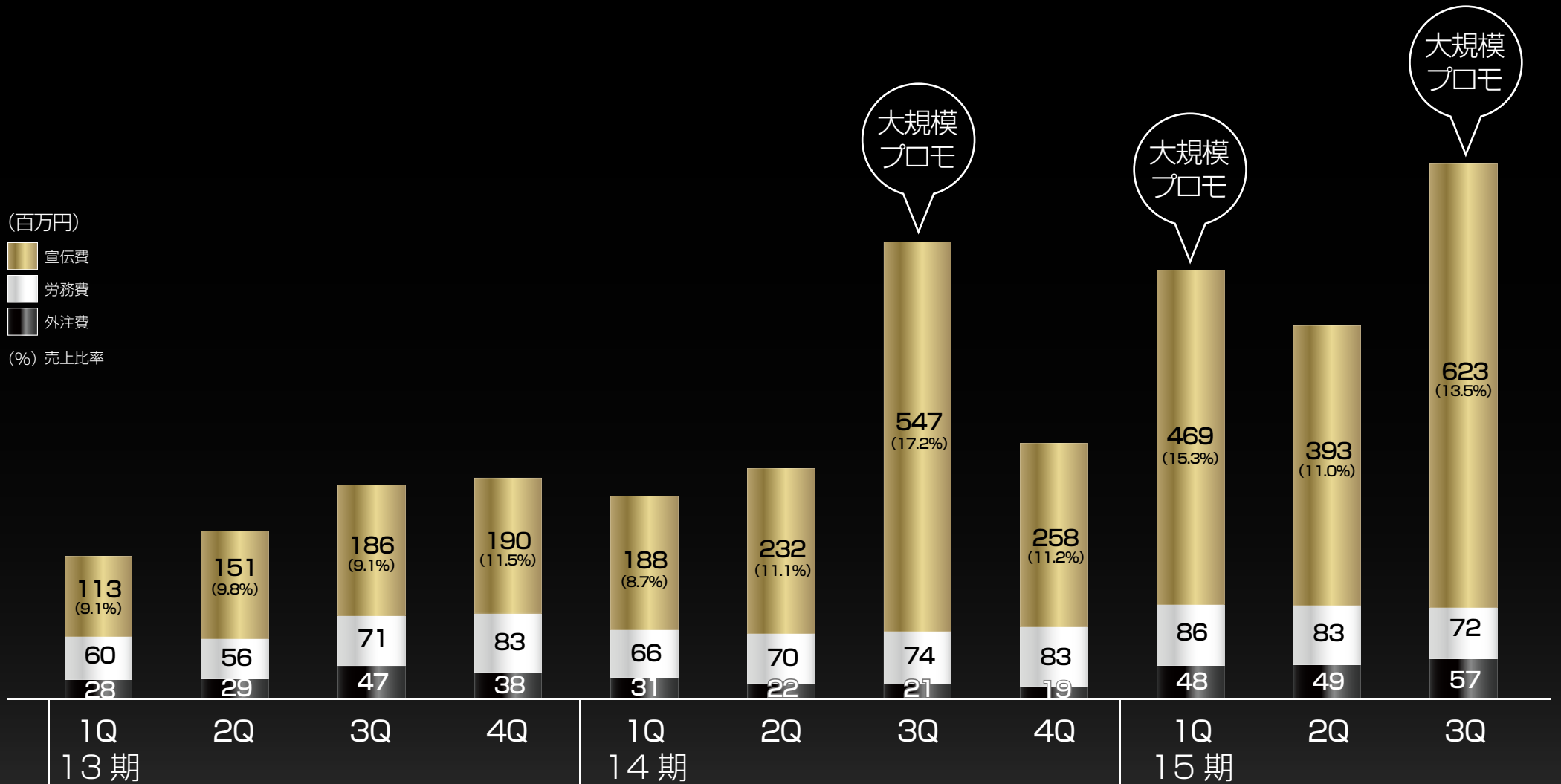
購入者数

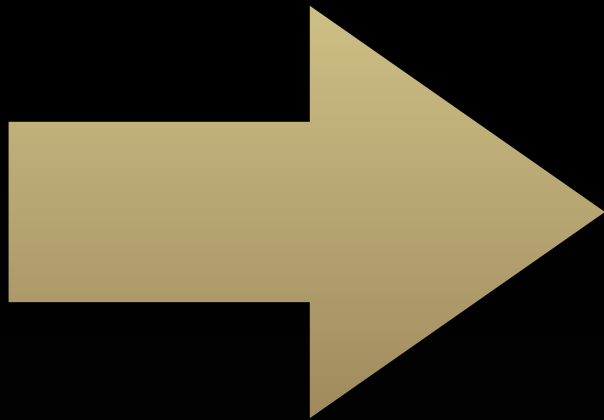
顧客単価は 5000 円台維持
購入者数の増加に注力



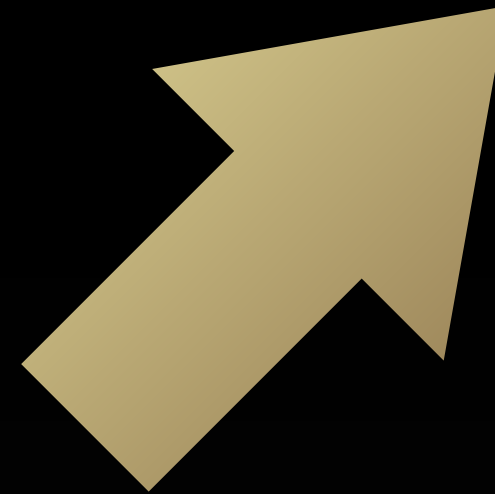
一方、これまでの費用の推移がどうだったかというと…

大規模プロモーションを継続的に実施 宣伝費の効果的な投資が可能に





宣伝費



物流・販促

宣伝費は今の水準を目安に投資
物流と販促に積極投資をしていく



続いて、各事業ごとの今後の取り組みについて説明します

ゲーム事業の「これから」



?

発表済みのアヴァロンΩに加えて、
著作権を活用したネイティブゲームを
開発しています



この2本以降の新規開発についてはこう考えています

たくさん作るのをやめました
的を絞ってヒットを当てにいけます



👉 そうなると、年間にリリースする新作の数は、

年間 1 本、または多くても 2 本
納得いくまでは何度も修正して、
ホームラン狙い

 そして、リリースしたゲームは、

今まで以上に
ユーザー満足度をあげること注力
大事に大きく育てていきます



ところで、リリースを控えているアヴァロンΩですが…

千年の
時を超えた
戦い

AVALON

アヴァロンオメガ

テストを繰り返しくオリティは着々と向上
リリースまでもう少し。ご期待ください



続いて、コマース事業の今後の取り組みについて説明します


コマース事業の「これから」

 SHOPLIST.com を継続して拡大させていくために…

ブランディング、物流、販促を強化して
ユーザー数と商品数を増やしていきます



 さらに新規事業として、



20～30代女性中心のマーケティングデータや
年間100億円超の物量を扱う物流システムなど、
SHOPLIST.comの資産を活かした新サービスを仕込中

 今回の決算発表内容をまとめると…

- ネイティブゲーム売上増加、2Q 比+74%
- SHOPLIST.com 好調 過去最高四半期取扱高更新、前年同 Q 比+46%
- その結果、創業以来過去最高の四半期売上を更新
- 新規開発は的を絞り、リリース本数は年間 1~2 本、その代わりすべてホームラン狙い
- アヴァロンΩのクオリティは着々と向上。リリースまでもう少し
- SHOPLIST.com はブランディング、物流、販促を強化し、ユーザー数と商品数を増やす
- SHOPLIST.com の資産を活かした新サービスを仕込中



最後に、各事業の現時点の傾向と狙いについて説明します

現時点の傾向と狙い

- ① ブラウザゲームは複数プラットフォーム展開で増収増益傾向
- ② 新規事業でセカンダリ事業開始、ゲーム周辺事業で増収増益傾向
- ③ ネイティブゲームは、既存ゲームが土台となり、アヴァロンΩと著作権を活用したタイトルをリリースして増収を狙う。
ただし、プロモーション次第なので増益・減益いずれにもなり得る
- ④ 「③」 の新規 2 本をリリース後は、新規開発は本数を絞って大幅増収増益を狙う

- ⑤ SHOPLIST.com はまだまだ好調に成長、増収傾向。
顧客満足度を高めるために積極投資、利益水準は現在と同じ
- ⑥ SHOPLIST.com のユーザー資産を活用した新規事業
3~4事業程度チャレンジ中。来期、再来期への投資、増収を狙う
- ⑦ SHOPLIST.com が約3年でゲーム事業を売上で超え
大きな実績に。ゲーム事業に注力しつつも、
「⑥」の新規事業含め非ゲーム事業へ注力、収益の多角化へ

 以上で3Qの決算発表の説明は終了ですが…

以上で 3Q の決算発表の説明は終了ですが、
最後に今後の意気込みを一言

実るほど 頭を垂れる 稲穂かな

現状に慢心せず、緊張感を持ち
次の実りに向けて種をまき続けていきます

本資料には

当社の中長期的計画、見通しが含まれております

こうした記述は将来の業績を保証するものではなく

リスクと不確実性を内包するものであります

将来の業績は、様々な要因に伴い変化し得る可能性があります

本資料のみに全面的に依拠する事は控えるようお願いいたします

14期より業績予想を非開示にしています
業態上、正確な予想を立てるのが困難だからです

補足資料

クルーズって何やってる会社？

インターネットを通じて世界中にサービスを提供する会社です



今はソーシャルゲームとコマースをサービスの柱にしています

どんなゲームを提供しているの？



möbage GREE m Ameba



möbage GREE dゲーム



möbage dゲーム



Download on the App Store
ANDROID APP ON Google play



Download on the App Store
ANDROID APP ON Google play

© 脚本 高見 斯科ット / 集英社・テレビ東京・ひえろ © GREE, Inc. / CROOZ, Inc.
Produced & Developed by GREE / CROOZ Co-Produced by BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



Download on the App Store
ANDROID APP ON Google play

© 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by CROOZ, Inc.



Download on the App Store
ANDROID APP ON Google play
amazon Available at amazon

オリジナルやアニメ・ゲームの著作権を活用したタイトルなど
日本と世界に向けてスマートフォンゲームを提供しています

3Q ~現在までにリリースしたゲームは?



© 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by CROOZ, Inc.



計 6 本のゲームをリリースしました

コマースはどんなサービスを提供しているの？



ファストファッション通販サイトを提供しています