

2016年10月13日発表の  
ゲーム事業譲渡についての経過報告資料

# CROOZ

クルーズ株式会社

東証 JASDAQ スタンダード 2138

# ゲーム事業譲渡に関する報告

 確定した事業譲渡価額は…

# 譲渡価額は厳しい水準で着地

確定譲渡価額

約 **36.5** 億円

譲渡対象コンテンツの売上未達などにより  
譲渡タイトルの評価額を含め譲渡資産の価値が低下したため  
当初想定していた 37.7 億円～ 45 億円を若干下回りました



ゲーム事業を安く売ってしまったってこと？

ゲーム事業を安く売ってしまったってこと?

そうではありません

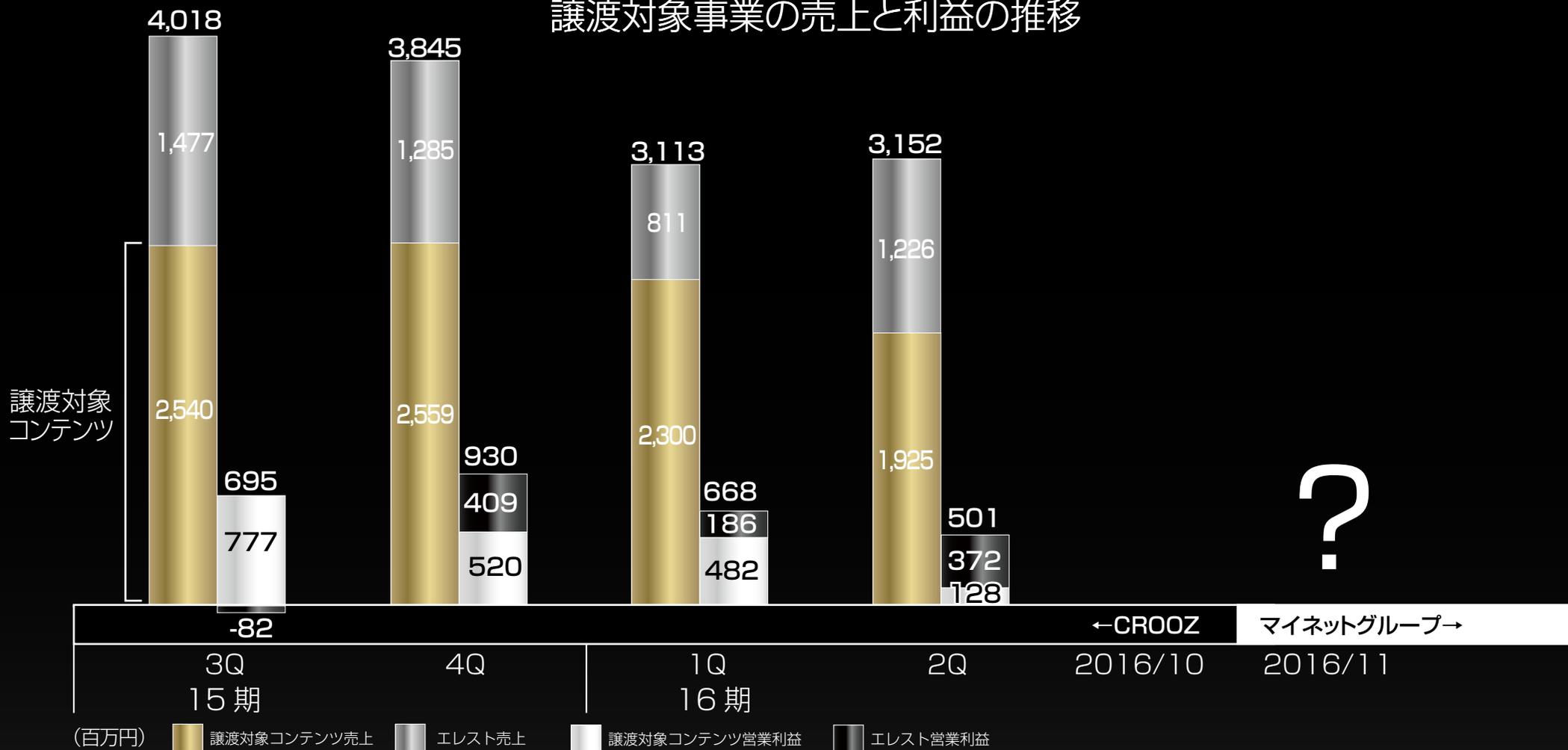
減少が続いていた売上・利益に対する合理的な価格でした



なぜ合理的なのか?ゲーム事業の業績推移を確認しながら、説明していきます

# ゲーム事業の業績はどんな推移だったかというと…

譲渡対象事業の売上と利益の推移



前期は譲渡対象事業の売上約 86 億、営業利益約 24 億ありましたが直近から譲渡までに売上・利益とも落ち込んでいました

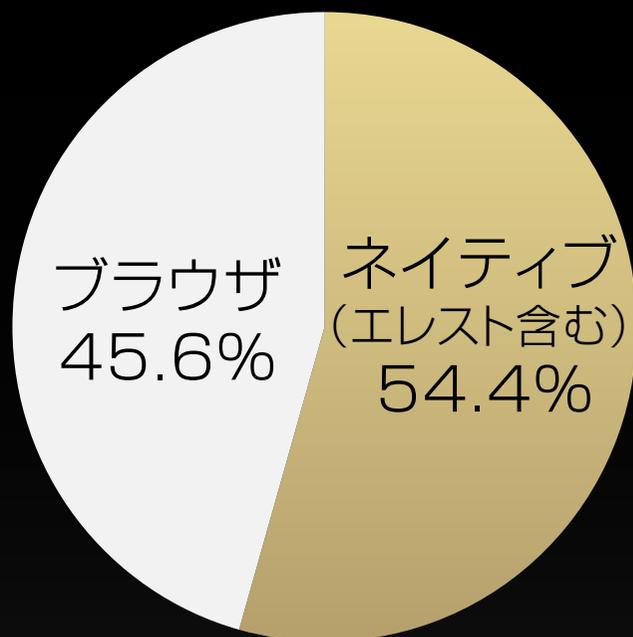


そもそも、CROOZ のゲーム事業の収益構造はどのようなの？

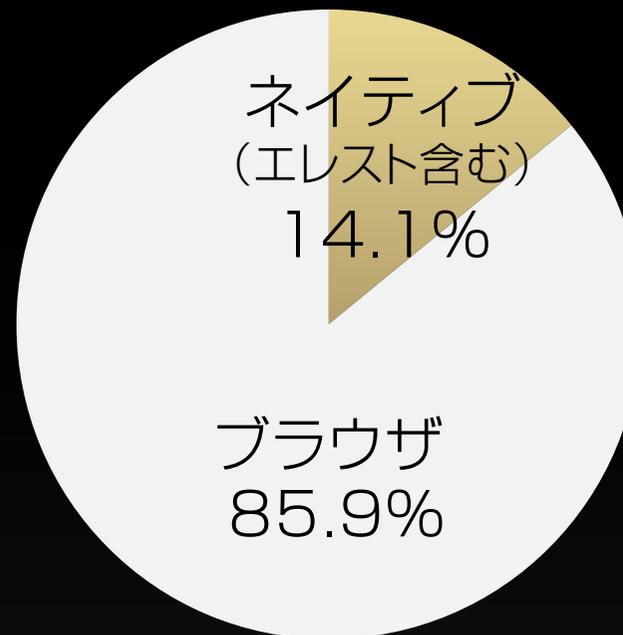
# CROOZ のゲーム事業の収益構造はどうだったの？

当期の 1Q ~ 2Q の実績値

売上



営業利益

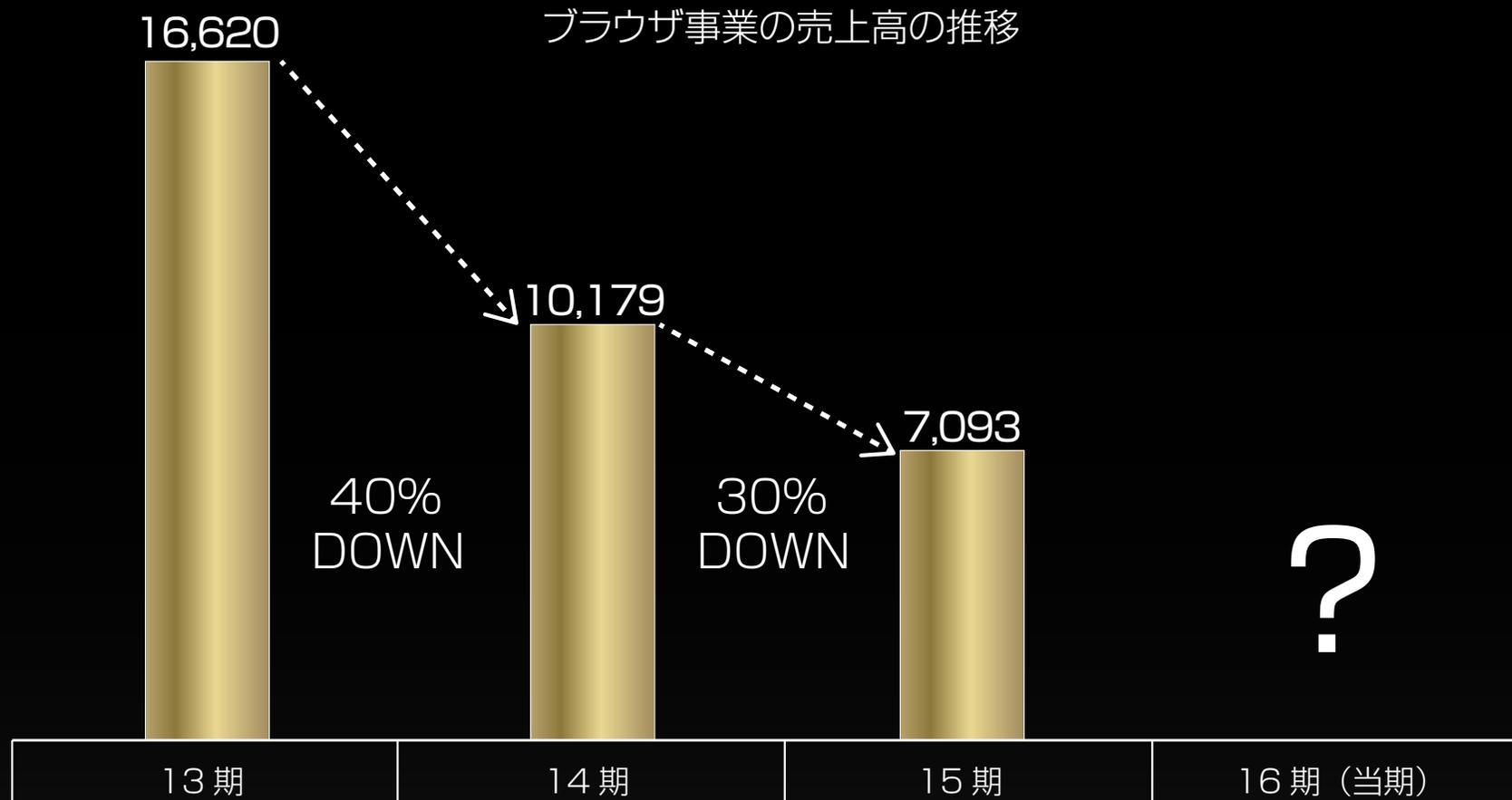


ブラウザゲームが利益の源泉でした



利益の源泉だったブラウザをなぜ手放したの？

# 利益の源泉だったブラウザをなぜ手放したの？



マーケット縮小に伴い毎期 30-40%ペースで売上が減少  
主力事業の転換を意思決定し、事業戦略を見直しました



でも、前期ブラウザは下げ止まり、ネイティブは調子が良かったのでは？

でも、前期ブラウザは下げ止まり、ネイティブは調子が良かったのでは？

まずブラウザについて、一時的に下げ止めました  
ブラウザは、多様なプラットフォーム展開や  
他社のゲームの買収・運営代行を行うセカンダリ事業  
で耐え忍んでいたのが事実

一方、ネイティブは每期新作を投入したものの、  
思うように売上が伸びず共に打ち手は尽くした状態でした



ということは、それらゲーム事業の取組みはうまくいかなかったの？

## それらゲーム事業の取組みはうまくいかなかったの？

- ☑ プラットフォーム展開はやり尽くしました
- ☑ セカンダリは思ったほど良い条件の案件が少なく  
買取または委託条件を緩和すると当社の利益率は悪化する
- ☑ ネイティブは開発費・プロモーションコストの高騰  
開発期間長期化により収益化が厳しい

この結果、ネイティブは少数精鋭の  
一球入魂の体制でなければならぬと判断  
であれば、主力事業の転換を意思決定し  
ゲーム事業の戦略を見直すことが是と考えました



これらの理由から

これらの理由から

事業譲渡の判断は  
合理的なものであると考えています