

平成24年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成24年1月30日

上場取引所 大

上場会社名 クルーズ株式会社

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) 経営管理担当執行役員

(氏名) 櫻井 英哉

TEL 03(5786)7080

四半期報告書提出予定日 平成24年2月6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

(百万円未満切捨て)

1. 平成24年3月期第3四半期の業績(平成23年4月1日～平成23年12月31日)

(1) 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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年3月期第3四半期	6,613	74.4	1,663	89.4	1,665	89.9	972	91.8
23年3月期第3四半期	3,791	38.1	878	110.1	876	101.3	507	—

	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
24年3月期第3四半期	7,644.17	7,347.21
23年3月期第3四半期	9,246.10	8,096.71

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
24年3月期第3四半期	3,868	2,405	62.0
23年3月期	2,654	1,605	60.5

(参考) 自己資本 24年3月期第3四半期 2,400百万円 23年3月期 1,605百万円

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
23年3月期	—	0.00	—	1,500.00	1,500.00
24年3月期	—	0.00	—	—	—
24年3月期(予想)	—	—	—	1,500.00	1,500.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成24年3月期の業績予想(平成23年4月1日～平成24年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	9,200	74.2	2,000	76.9	2,000	77.0	1,200	82.9	9,454.26

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

4. その他

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(2) 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 : 無
- 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

(3) 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)

24年3月期3Q	127,492 株	23年3月期	126,588 株
----------	-----------	--------	-----------

② 期末自己株式数

24年3月期3Q	— 株	23年3月期	— 株
----------	-----	--------	-----

③ 期中平均株式数(四半期累計)

24年3月期3Q	126,926 株	23年3月期3Q	54,858 株
----------	-----------	----------	----------

※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、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

上記に記載した予想数値は、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に確定な要素を含んでおります。実際の実績等は、業績の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。業績予想の前提となる仮定および業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信(添付資料)3ページ「業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○目 次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する定性的情報	2
(2) 財政状態に関する定性的情報	2
(3) 業績予想に関する定性的情報	3
2. 四半期財務諸表	4
(1) 四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	5
(3) 継続企業の前提に関する注記	6
(4) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	6

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する定性的情報

当第3四半期のインターネットビジネス市場は、モバイルインターネット領域が成長を加速し拡大を続けました。当社が注力事業と位置づけているソーシャルゲームは、急速に市場を拡大し、その市場規模は、平成22年度に1,389億円と、ゲームソフト市場でトップの規模に成長しました。また今後も市場の成長は継続し、3年以内に2,500億円を超える見込みです(注1)。また、当社が中期的な成長ドライバーと位置づけている、インターネット通販市場は、モバイル通販の利用拡大が牽引し、平成21年度の6.4兆円から平成25年には10兆円を突破すると予測されています(注2)。今期以降、スマートフォンの本格的な普及が進む中、モバイルインターネットの利用がさらに拡大すると見られ、モバイルインターネットビジネスの存在感は今後のインターネットビジネス市場においてますます高まるものと考えています。

そのような状況の中、当社におきましては、モバゲータウンを始めとするSNSゲームプラットフォームにて展開するソーシャルゲームが引き続き好調に推移しました。当第3四半期は、新規に4タイトルをリリースしました。主力タイトルの「熱血硬派くにおバトル」、「湘南爆走族」、「天地を喰らう」、「戦国バトルくにおくん」、に続き、「究極×進化!戦国ブレイク」、「闘将×神化!三国ブレイク」、「チーム×抗争!ギャングキング」もヒットし、過去最高売上、最高益を更新しました。当社が提供するコンテンツの平成23年12月末時点の合計会員数は、あわせて609万人(提供終了したゲームを除く)を突破し、引き続きソーシャルゲーム業界を牽引するポジションを確立しています。これは、当社の重要施策である、選択と集中戦略と焦点絞込戦略を推進し、利益率の高いソーシャルゲームに注力した成果です。また、当社ではユーザーの動向分析や効果検証といったPDCAサイクルを、人に依存せずに素早く実施できるようにするために、マーケティングデータベース「Compass」、開発高速化フレームワーク「Venus」、大量のトラフィックに柔軟に対応できるインフラ共通基盤「Zeus」という3つの自社システムを保有しています。さらに、上記の主力タイトルの様にコンテンツ自体に魅力があり、ソーシャルゲームの醍醐味であるコミュニケーション要素の強い著作権を持つことで他社と差別化を行っています。これらの強みを生かしつつ一層磨きをかけることでソーシャルゲームの持続的な成長を図っています。今後も、引き続き、急成長するソーシャルゲームに経営資源を集中し、国内トップの地位を目指します。この結果、第3四半期累計期間における売上高は6,613,871千円(前年同四半期比74.4%増)、営業利益は1,663,535千円(前年同四半期比89.4%増)、経常利益は1,665,084千円(前年同四半期比89.9%増)、四半期純利益は972,790千円(前年同四半期比91.8%増)となりました。

セグメントごとの業績は次のとおりであります。なお、第2四半期において、従来の「モバイルコンテンツ事業」、「モバイルコマース事業」及び「ソリューション事業」を、それぞれ「インターネットコンテンツ事業」、「インターネットコマース事業」及び「インターネットソリューション事業」に名称を変更しておりますが、セグメントの名称変更によるセグメント情報に与える影響はありません。

①インターネットコンテンツ事業(旧モバイルコンテンツ事業)

売上高は5,203,934千円(前年同四半期比79.1%増)、セグメント利益は1,506,166千円(前年同四半期比134.5%増)となりました。

②インターネットコマース事業(旧モバイルコマース事業)

売上高は1,167,140千円(前年同四半期比117.6%増)、セグメント利益は28,891千円(前年同四半期比41.6%減)となりました。

③インターネットソリューション事業(旧ソリューション事業)

売上高は242,797千円(前年同四半期比30.4%減)、セグメント利益は128,477千円(前年同四半期比31.2%減)となりました。

(注1) 社団法人電気通信事業者協会の調査に拠っております。

(注2) モバイル・コンテンツ・フォーラムの調査に拠っております。

(2) 財政状態に関する定性的情報

(総資産)

当第3四半期会計期間末における総資産は、収益拡大に伴う現金及び預金の増加571,787千円、売掛金の増加490,046千円、工具器具備品の取得などに伴う有形固定資産の増加87,030千円、敷金の差入及び関係会社株式の取得などに伴う投資その他の資産の増加73,331千円などにより、3,868,840千円(前事業年度比45.8%増)となり、前事業年度比1,214,670千円の増加となりました。

(負債)

当第3四半期会計期間末における負債は、買掛金が347,281千円増加したことなどにより、1,463,017千

円（前事業年度比39.6%増）となり、前事業年度比414,711千円の増加となりました。

（純資産）

当第3四半期会計期間末における純資産は、利益剰余金の増加782,908千円などにより、2,405,823千円（前事業年度比49.8%増）となり、前事業年度比799,959千円の増加となりました。

(3) 業績予想に関する定性的情報

平成24年1月30日に開示いたしました、「平成24年3月期業績予想の上方修正に関するお知らせ」でも公表しましたとおり、平成24年3月期の通期業績は、主力コンテンツ「熱血硬派くにおバトル」「湘南爆走族」「天地を喰らう」「戦国バトルくにおくん」に続き、「究極×進化！戦国ブレイク」「闘将×神化！三国ブレイク」「チーム×抗争！ギャングキング」がヒットし、3期連続で最高益を大幅に更新する見通しです。このため、第4四半期業績を保守的に見積もった上で、人材採用の積極化と今期中のオフィス増床予定による費用が流動的で読み切れないため、営業利益等は一旦据え置きとした結果、前述の上方修正となりました。

2. 四半期財務諸表
 (1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成23年3月31日)	当第3四半期会計期間 (平成23年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,518,600	2,090,388
売掛金	799,140	1,289,186
商品	25,144	34,209
その他	56,628	61,872
貸倒引当金	△3,110	△5,878
流動資産合計	2,396,403	3,469,779
固定資産		
有形固定資産	67,651	154,681
無形固定資産	46,730	27,663
投資その他の資産	143,384	216,715
固定資産合計	257,766	399,060
資産合計	2,654,169	3,868,840
負債の部		
流動負債		
買掛金	294,132	641,413
未払法人税等	454,728	439,606
ポイント引当金	4,670	9,631
その他	294,773	372,365
流動負債合計	1,048,305	1,463,017
負債合計	1,048,305	1,463,017
純資産の部		
株主資本		
資本金	413,099	419,310
資本剰余金	403,099	409,310
利益剰余金	788,960	1,571,868
株主資本合計	1,605,159	2,400,490
新株予約権	704	5,333
純資産合計	1,605,864	2,405,823
負債純資産合計	2,654,169	3,868,840

(2) 四半期損益計算書
第3四半期累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)	当第3四半期累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)
売上高	3,791,385	6,613,871
売上原価	1,487,399	3,297,726
売上総利益	2,303,985	3,316,145
販売費及び一般管理費	1,425,494	1,652,610
営業利益	878,491	1,663,535
営業外収益		
受取利息	154	158
業務受託手数料	—	1,200
その他	819	913
営業外収益合計	974	2,272
営業外費用		
支払利息	1,417	—
リース解約損	687	—
その他	683	723
営業外費用合計	2,788	723
経常利益	876,676	1,665,084
特別損失		
減損損失	3,210	—
倉庫移転費用	—	3,935
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	2,086	—
特別損失合計	5,297	3,935
税引前四半期純利益	871,379	1,661,149
法人税、住民税及び事業税	365,361	667,781
法人税等調整額	△1,204	20,578
法人税等合計	364,157	688,359
四半期純利益	507,222	972,790

(3) 継続企業の前提に関する注記

当第3四半期累計期間（自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31日）

該当事項はありません。

(4) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第3四半期累計期間（自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31日）

該当事項はありません。