

第13期 第2四半期 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

はじめに

はじめに
当クォーターの GOOD NEWS
2Q のハイライト
10月～現在のハイライト

事業

クルーズって何やっている会社？
どんなゲームを提供してきたの？
主力タイトルは？
どれくらい人気があるの？
スマホの売上比率はどれくらい？

戦略

注力する地域は？
海外拠点は誰が担当するの？
目指す強みと現状は？

業績

業績の推移は？
業績の前年同期比は？
主な費用の推移は？
社員数の推移は？
クルーズの株の特徴は？
1日の売買代金はどのくらい？
3か月の売買代金はどのくらい？
外国人持ち株比率は？
3Qの業績予想は？

最後に

今後どうやって成長していくの？
近未来の方針
とっておきのお知らせ
CROOZの夢は？
よくある質問

参考資料
株主還元方針は？
配当額と配当性向の推移は？
ご注意

当クォーターのGOOD NEWS

皆様へ重要なお知らせ

最終 Page でおきのお知らせがあります

最後まで楽しみにご覧下さい

当クォーターの GOOD NEWS

売上 5,916M に対して 6,067M 103%達成
営業利益 800M に対して 952M 119%達成

2Q 営業利益予想に対して +19% の大幅達成です

当クォーターの GOOD NEWS

2Q 業績予想 売上 5,916M に対して 6,067M 103%で達成
営業利益 800M に対して 952M 119%で大幅達成しました

資産化されているノウハウをもとに効果を担保しながら宣伝費を抑える
大規模プロモーションに成功したことと、開発途中でヒットの可能性が
感じられるものにリソースを集中、それ以外は勇気を持って捨てること
で外注費を抑えることができたので、2Q 営業利益予想に対して
+19% 1億5,200万円の利益を上乗せできました

2Qのハイライト

(2013年7月~9月)

GOOD

HUNTER×HUNTER GREE 版リリース

GOOD

ラグナブレイク・サーガリリース (8月5日)

GOOD

ドラゴンブレイクリリース (9月18日)

GOOD

ドラゴンブレイクリリース7日で会員数10万人突破

GOOD

アヴァロンの騎士 TVCM スタート (9月27日~)

BAD

当初予定より新作リリース延期

HUNTER×HUNTER GREE版リリース

Mobageで大人気のHUNTER×HUNTERをGREEでリリースしました

ラグナブレイク・サーガリリース

ラグナブレイクの平行ワールドをYahoo!Mobageでリリースしました

ドラゴンブレイクリリース

クルーズオリジナルタイトルをMobageでリリースしました

ドラゴンブレイクリリース7日で会員数10万人突破

リリース直後急上昇ランキング1位、好調な出だしとなりました

当初予定より新作リリース延期

ゲームメーカーとしてゲームのクオリティを優先した結果です。ただし開発ラインは複数稼働していますので、仕込みが不足していることはありません

NEW 10月～現在のハイライト
(2013年10月～現在)

GOOD アヴァロンの騎士リリース1周年

GOOD HUNTER×HUNTER TVCM スタート(10月25日～)

アヴァロンの騎士リリース1周年

1周年記念イベントが好調で10月の売上が9月を上回りました

HUNTER×HUTER TVCMスタート(10月25日～)

当社独自でMobage、GREE、mixiへ誘導するTVCMを実施しました

業績をご説明する前に

まずは、クルーズのご紹介を致します

クルーズって何やってる会社？

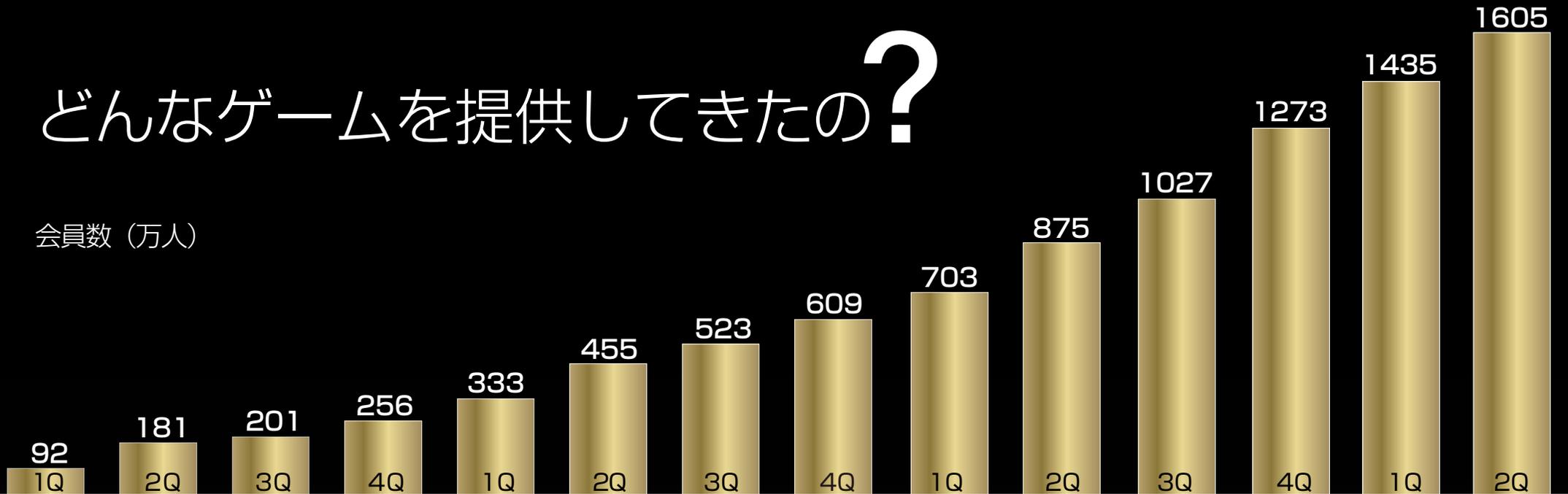
インターネットを通じて世界中にサービスを提供する会社です



今は **ソーシャルゲーム** をサービスの柱にしています

どんなゲームを提供してきたの？

会員数 (万人)



10期 2010年	11期	12期	13期
 4/20	 3/4	 4/18	 8/1
	 6/13	 9/6	 3/13
		 3/16	 3/30 <small>1 Yahoo!Mobage 別タイトル</small>
		 5/2 <small>1 関連会社 ForGroove 別タイトル</small>	 7/13 <small>1 グローバル版 Mobage 別タイトル</small>
		 7/25 <small>(C)大島司</small>	 9/13
		 10/10 アウロン騎士 The Knights of Arlon	 7/24 HUNTER HUNTER
		 12/23 <small>1 関連会社 ForGroove 別タイトル</small>	 8/5 RAGNARIEK SAGA
			 9/18 連携討伐 DRAGON BREAK

Mobage を代表するヒットタイトルを複数提供しています

どんなゲームを提供してきたの？

1年目（10期）

熱血硬派くにおバトルがヒット

その後もヒット作を連発し、Mobage 上位 SAP の地位を築きました

2年目（11期）

戦国バトルくにおくんが Mobage Award 受賞

さらに、過去最大のヒット作ラグナブレイクをリリースしました

3年目（12期）

アヴァロンの騎士、HUNTER×HUNTER が続けてヒットし

大きく躍進しました

4年目（13期）

HUNTER×HUNTER の GREE 版、**ラグナブレイク・サーガ** に続き

ドラゴンブレイク をリリース。ネイティブ開発にも積極的に

取り組んでいます

主カタイトルは？



ラグナブレイクの平行ワールドが舞台の
リアルタイムギルドバトルゲーム

主カタイトルは？

アヴァロンの騎士は、ラグナブレイクの平行ワールドが舞台のリアルタイムギルドバトルゲームです

リリース約50日で会員数50万人を突破し、足元では150万人を超えました。12ヶ月連続でMobageランキングトップ20位以内をキープ、足元では7位にランクインしています

主カタイトルは？



人気アニメの著作権を使ったカードバトルゲーム

主カタイトルは？

HUNTER×HUNTER は数あるアニメの中でも、超人気版権を使ったカードバトルゲームです

リリース約20日で会員数50万人を突破し、足元では110万人を超えました。Mobageランキングでは、トップ15位以内をキープ
足元では12位にランクインしています

GREE版は会員数23万人を突破し、足元のGREEランキングで17位にランクイン。着実に成長しています

主カタイトルは？



高品質なイラストが魅力のカードバトルゲーム

主カタイトルは？

ラグナブレイクは数あるカードバトルゲームの中でもトップクラスの高品質なカードイラストが特徴です

リリース 6 ヶ月目で会員数 100 万人を突破し、足元では 180 万人を超えました。17 ヶ月連続で Mobage ランキングトップ 20 位以内をキープし mixi ゲームランキングで総合 1 位を獲得しました

リリースから 1 年 7 ヶ月を超えた今も、ユーザーを魅了し続ける高品質カードや新機能実装といった運営努力により、堅調に成長を続けています

主カタイトルは？



仲間と協力して強敵を倒す
共遊ギルドバトルゲーム

主カタイトルは？

ドラゴンブレイクは仲間と協力して強敵を倒す共遊ギルドバトルゲームです
リリースしてわずか7日で会員数10万人突破、足元では20万人超え
Mobage ランキングは21位にランクインしています

どれくらい人気があるの？

Mobage ランキング

7位

12位

16位

21位



全 1,419 タイトル

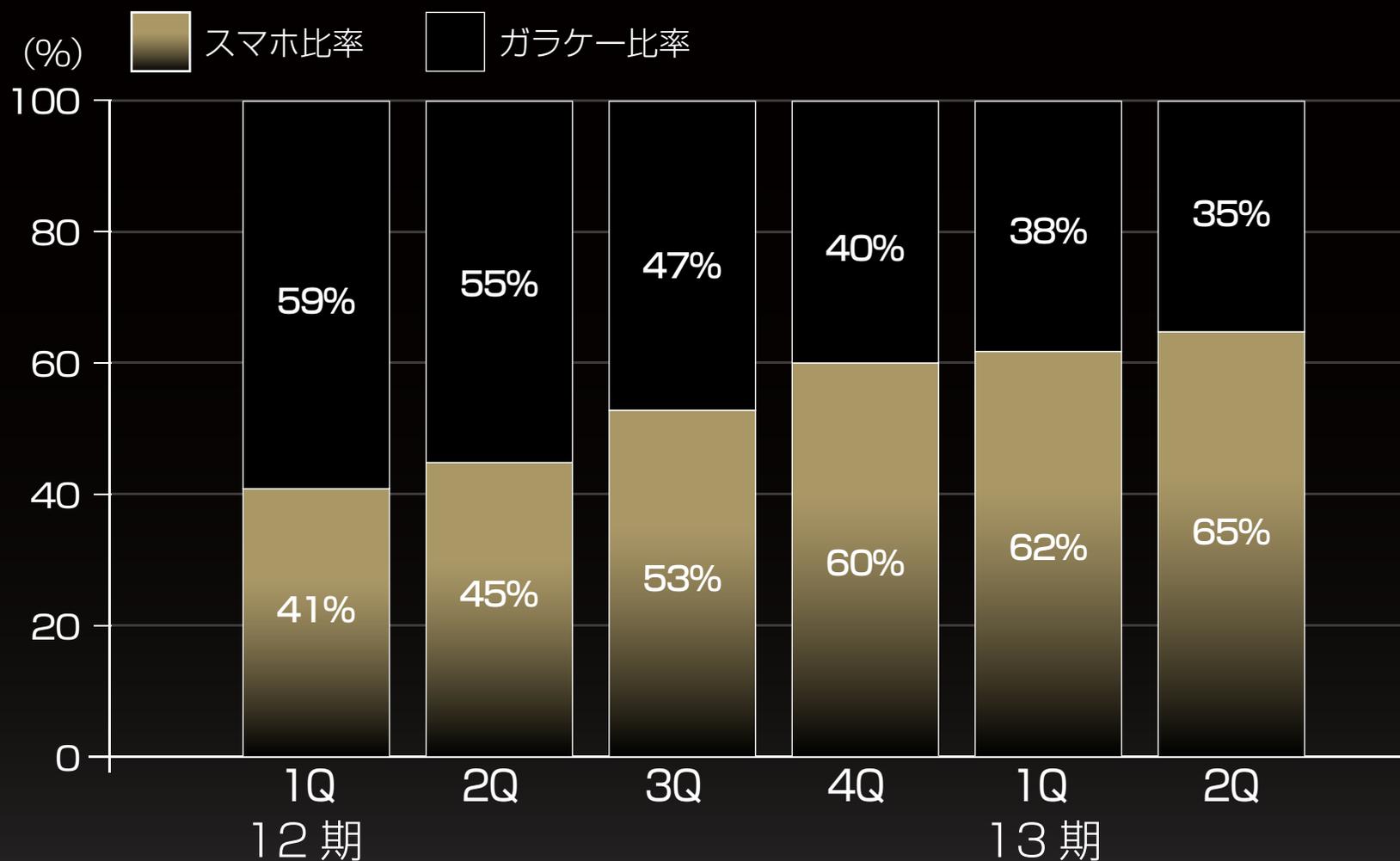
上位にクルーズのタイトルが **4本** あります

どれくらい人気があるの？

2013年6月末現在の国内 Mobage フィーチャーフォン
スマートフォンブラウザゲームは 1,419 タイトルです

1,419 タイトル中、上位にクルーズのタイトルが 4 本あります

スマホの売上比率はどれくらい？



スマホの普及に伴って、増加しています

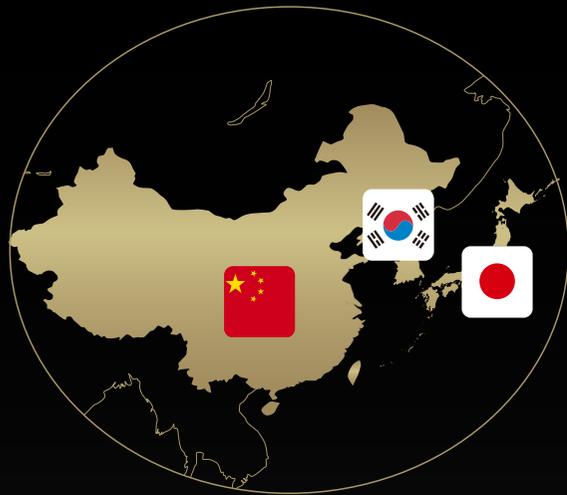
スマホの売上比率はどれくらい？

主力タイトルのスマートフォン売上比率は1Q比+3%。引き続きスマートフォンで最適な遊び方ができるゲーム開発を進めていきます

また、すでにアメリカでは3人に1人が所有している**タブレット端末**も、今後ますます普及が拡大すると予想されるのでスマートフォン同様に注力していきます

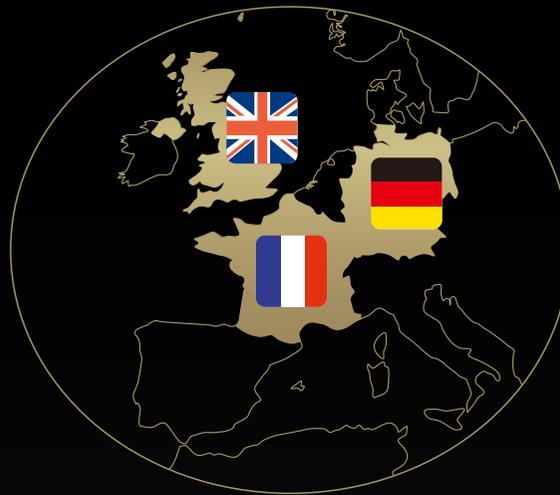
注力する地域は？

東アジア
(日本・韓国・中国)



人口 15.5 億人
GDP 158,200 億 USドル

ヨーロッパ
(主要国)



人口 2.0 億人
GDP 84,500 億 USドル

北米
(アメリカ・カナダ)



人口 3.4 億人
GDP 175,000 億 USドル

マーケットが大きい**東アジア**と**北米**
さらに**ヨーロッパ**も注力します

注力する地域は？

マーケットの大きい**東アジア**(日本・韓国・中国)と**北米**(アメリカ・カナダ)、**ヨーロッパ**(主要国)を狙ってゲームをリリースしていきます

シンガポール、アメリカ、韓国の3か国に加え、8月21日にドイツにマーケティング拠点を設立しました。今後もマーケットが大きいエリア、マーケット拡大が望めるエリアには、積極的に拠点を設立していきます

世界のユーザー向けゲーム開発を強化し、海外売上比率を高めていきます

海外拠点は誰が担当するの？



取締役

小島 亮平

2003 年入社



取締役

仲佐 義規

2004 年入社

社長と 10 年来のパートナーで
ネット業界の経験値と大きな実績があります

海外拠点は誰が担当するの？

小島、仲佐はモバイルインターネットの広告、課金、通販と新規事業を立上げ、ヒットさせてきました
また、社長と10年来のパートナーでTV会議中、社長の顔色から何を考えているかわかるほどです

海外は絶対成功!の気持ちで挑みますが、未だ日本のIT企業で大成功させた企業はほとんどないくらい難易度は高いです

社長との意思疎通、ネット業界の経験値と日本における大きな実績は海外進出の成功確率を他社よりも引き上げると考え、5名の取締役中2名を派遣しました。これは本気のあらわれです。創業当初の幹部離職が少ないクルーズのアドバンテージを発揮し海外市場へ挑みます

目指す強みと現状は？



この業界で勝ち抜くための 4 つの要素を強化していきます

目指す強みと現状は？

集客力の強い優れたプロダクト

アヴァロンの騎士、HUNTER×HUNTER、ラグナブレイクに続きドラゴンブレイクが急成長しています

ちょっぴりやな組織

上場時、他社と比べて圧倒的なスピードだった頃と比べるとちょっぴりやとは言えません

採用力

大手人材紹介会社のアンケート調査で、社風 No.1 に選出された実績を持ちます

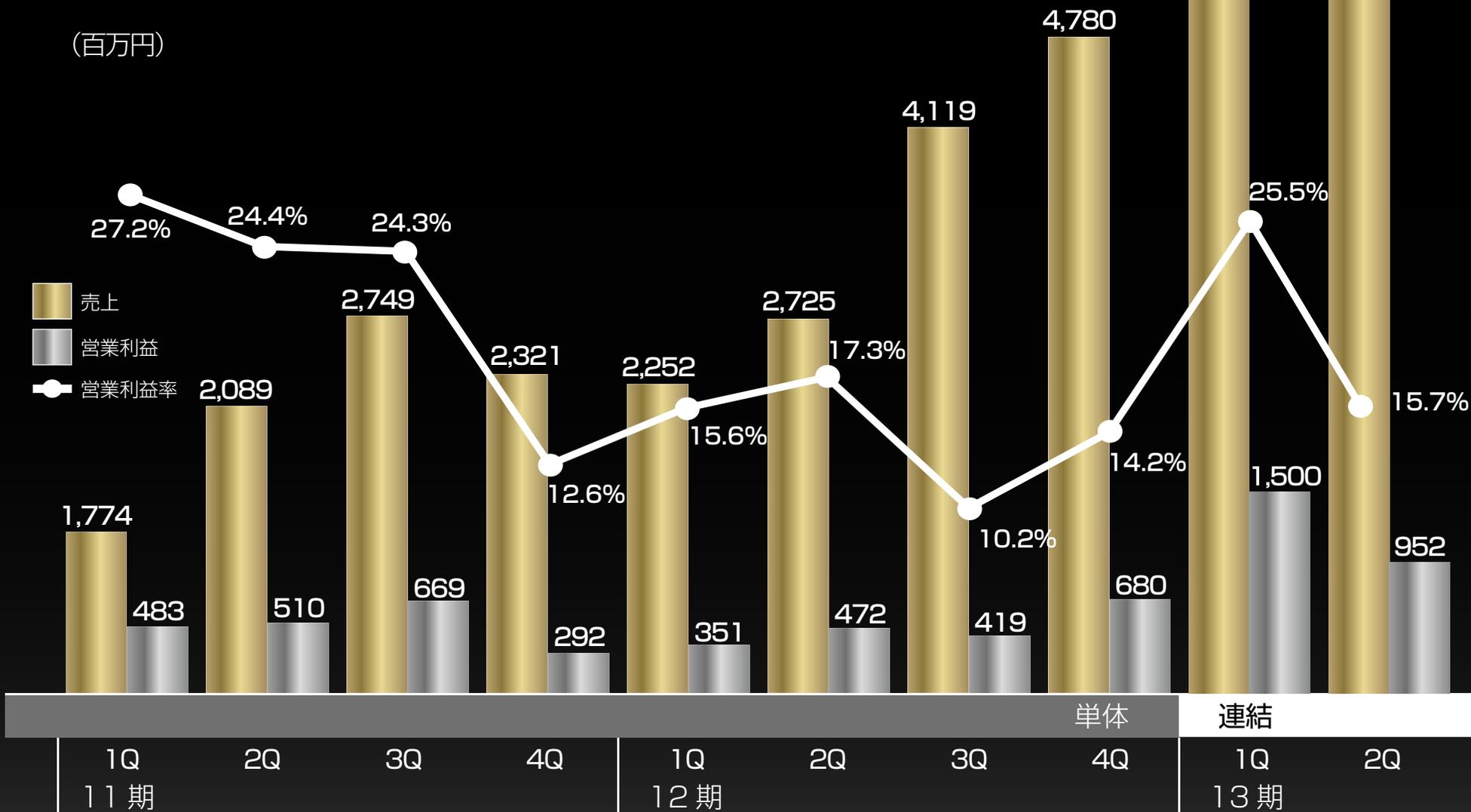
ブランド力

TBS の朝ズバッ!、フジテレビのめざましテレビ、発行部数約 11 万部の週刊ダイヤモンドなど、さまざまなメディアでクルーズが紹介され、ブランディング強化につながりました

業績はどうかの？

業績の推移は？

(百万円)



売上が過去最高の**60億**を超えました

業績の推移は？

今が旬のアヴァロンの騎士、HUNTER×HUNTERの売上に
さらにドライブをかけるために宣伝費を積極投資しました

結果、売上が過去最高の60億円を突破しました

業績の前年同期比は？

(百万円)	12期2Q (前年同期)	13期2Q (今期)	前年 同期比
売上	2,725	6,067	約2.2倍
営業利益	472	952	約2倍
四半期純利益	302	612	約2倍

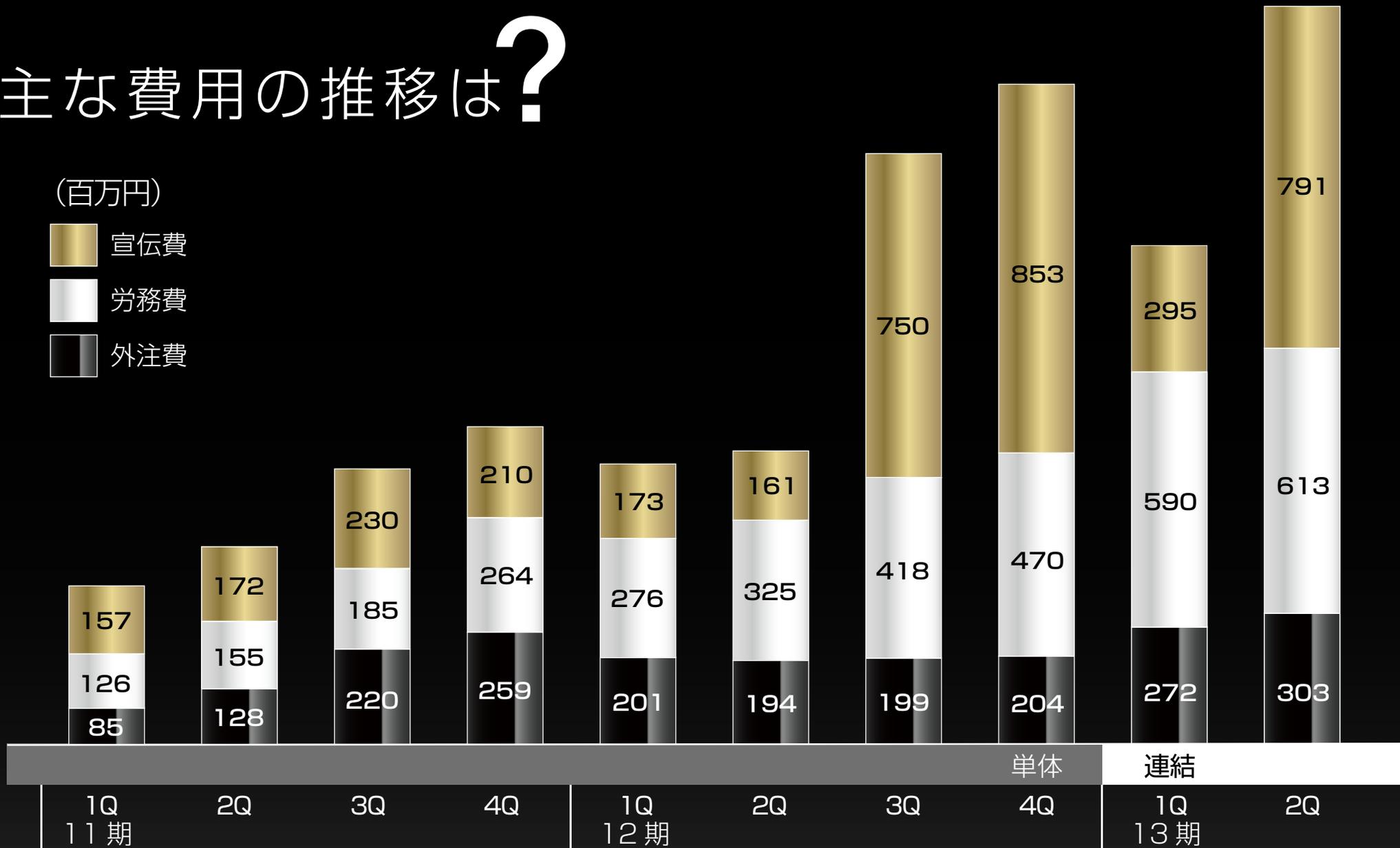
売上、利益ともに**2倍以上**に成長

業績の前年同期比は？

アヴァロンの騎士、HUNTER×HUNTER とヒット作を連発したことと投資を続けてきたSHOPLIST.comがもう一つの事業の柱に成長したことが売上、利益ともに2倍に成長した理由です

主な費用の推移は？

(百万円)



前期 3Q と 4Q、今期 2Q に大規模プロモーションをやりました

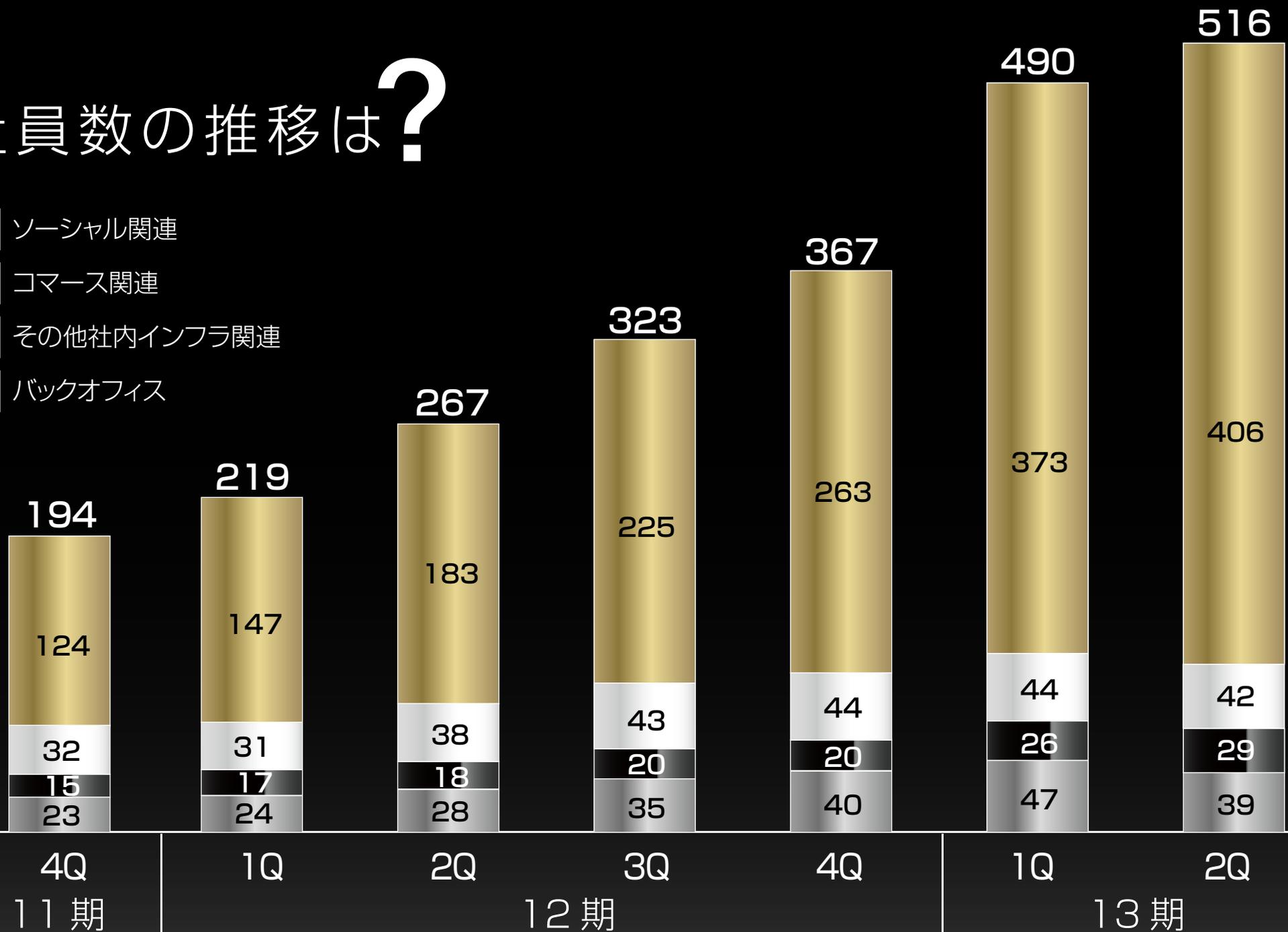
主な費用推移は？

2Qは大規模プロモーションを実施したことで1Qに対して宣伝費が増えたことで営業利益が1Qより減っています

1Qの宣伝費が前期3Qと4Q、今期2Qと比べて少ないのは、前期4Qのプロモーション効果が長続きしたので実施しなかったからです

社員数の推移は？

- ソーシャル関連
- コマース関連
- その他社内インフラ関連
- バックオフィス



ソーシャルゲームのクリエイターを中心に増員しています

社員数の推移は？

ソーシャルゲームのクリエイターが1Q比+33人となりました

ネイティブのクリエイター採用が順調で優秀な人材が月平均10人前後入社しています

クルーズの株の特徴は？

1 日の売買代金はどのくらい？

5月16日の売買代金は**425 億円**

3,000社を超える全上場企業中**14位**

1,000社を超える新興市場中**2位**でした

参考資料：1日の売買代金はどのくらい？

5月16日の売買代金ランキングです
Yahoo! ファイナンスより引用した参考資料です

全市場

順位	社名 (コード)	上場市場	売買代金
11	ソフトバンク (9984)	東証一部	618 億円
12	ケネディクス (4321)	東証一部	493 億円
13	いすゞ自動車 (7202)	東証一部	434 億円
14	クルーズ (2138)	東証 JASDAQ	425 億円
15	住友不動産 (8830)	東証一部	398 億円
16	三菱地所 (8802)	東証一部	360 億円
17	シャープ (6753)	東証一部	359 億円
18	第一生命保険 (8750)	東証一部	350 億円
19	三井不動産 (8801)	東証一部	336 億円
20	ホンダ (7267)	東証一部	332 億円

新興市場

順位	社名 (コード)	上場市場	売買代金
1	ガンホー (3765)	東証 JASDAQ	1140 億円
2	クルーズ (2138)	東証 JASDAQ	425 億円
3	ユーグレナ (2931)	東証マザーズ	201 億円
4	タカラバイオ (4974)	東証マザーズ	155 億円
5	ナノキャリア (4571)	東証マザーズ	96 億円
6	楽天 (4755)	東証 JASDAQ	84 億円
7	メディネット (2370)	東証マザーズ	70 億円
8	サイバーエージェント (4751)	東証マザーズ	70 億円
9	レーサム (8890)	東証 JASDAQ	69 億円
10	カイオム・バイオサイエンス (4583)	東証マザーズ	67 億円

3 か月の売買代金はどのくらい？

2013年7～9月の売買代金は**1,848 億円**

1,000社を超える新興市場中

7月は**13位**、8月は**7位**、9月は**28位**でした

新興市場の売買代金ランキングで上位にいます

3か月の売買代金はどのくらい？

7～9月の売買代金は、1,848億円で、1,000社を超える新興市場中、7月は13位、8月は7位、9月は28位でした

新興市場の売買代金ランキング上位にすることで、投資家から多くの注目を集めていて、流動性が高いと言えます

外国人持ち株比率は？

発行済株式数の 9.1%

ゲームの世界展開や IR 活動を通じて、さらに世界の投資家から注目されるように頑張ります

外国人持ち株比率は？

2013年4集の会社四季報より引用した参考資料です

社名 (コード)	外国人持ち株比率
DeNA (2432)	36.3 %
サイバーエージェント (4751)	32.1 %
GREE (3632)	11.7 %
クルーズ (2138)	9.1 %
Klab (3656)	3.8 %
ガンホー (3765)	3.0 %
コロプラ (3668)	1.8 %

それでは
業績予想の発表です

3Qの業績予想は？

売上 5,700M

(前期3Q比 1.4倍)

営業利益 600M

(前期3Q比 1.3倍)

新規タイトルの売上は含まず、かなり保守的な予想です

3Qの業績予想は？

新規タイトルの売上は含みません

既存ソーシャルゲームの売上も微減に見込んでおり、相当保守的な予想ですが、理由はブラウザ市場の流れが読切れない、ネイティブは初挑戦なので読切れないからです

10月は好調ながらも、過去実績よりかなり保守的に予想しました

で、今後どうやって成長していくの？
(近未来の方針)

近未来の方針

積極的にネイティブアプリに挑戦し
世界市場で大ヒットを狙います

まずは2014年3月末までに複数本リリースします

ネイティブアプリは同じゲームでも App Store 用、Google Play 用と別々に作らないと展開ができず、表現力が豊かなので作り込みが必要です
ブラウザゲームより時間とお金がかかりますが、2012年の世界のスマートフォンゲームの市場規模は日本の2倍、2017年には全世界で約2兆円規模に成長すると言われていています

全世界で大ヒットすれば今までにない大きい売上を作ることができるので
今はネイティブアプリ開発に積極的に挑戦します

近未来の方針

ブラウザの手は緩めません

Mobage、GREE などのブラウザゲームの手は緩めません

SAP 各社がネイティブに一極集中している今
数千億円以上あるブラウザマーケットのシェア拡大のチャンスです

以上で 2Q の決算発表の説明は終了
ですが...

それでは最後にもう一つ
とっておきのお知らせをします

SHOPLIST.com by CROOZ

6月に5億円を突破した取扱高が
わずか4ヵ月後の10月に
6億9,000万円になりました

とっておきのお知らせ

6月に5億円を突破した取扱高がわずか4ヵ月後の10月に6億9,000万円になりました

商品数を増やす事でレディースが業績を牽引して来ましたが夏に追加されたメンズ、先日オープンしたキッズも来期の業績貢献を期待しています

以上でコマースのとおきはおきは終わりですが
今回はもう一つとおきのお知らせがあります

PC の音量を最大にして次のページにお進みください

自信作なので、必ず見てくださいね



ACR DRIFT

auto club revolution



ACR DRIFT © 2013 Eutechnyx Limited. Auto Club Revolution, ACR, and ACR DRIFT are trademarks or registered trademarks of Eutechnyx Limited in Europe, Japan, the US and/or other countries and are licensed to CROOZ, Inc. Developed and distributed by CROOZ, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

展開するエリアは？



年内に**全世界 177ヶ国**で完全版をリリース予定

※11月にカナダとオーストラリアにβ版を先行リリース

とっておきのお知らせ

スマートフォンと iPad などのタブレットに対応して、年内に 177 ヶ国でリリースします

レースゲーム史上最高クラスのグラフィックで表現された世界の自動車 50 車種以上が登場し、車とパーツ最大 22 億通りの組み合わせから思い通りに車をカスタムできます

ロサンゼルスやラスベガスなど、実在する国で 25 種類以上のコースをダイナミックな音と煙でドリフトしながら最速を目指します

2 人同時対戦が可能なので、世界中のユーザーとリアルタイムでオンライン対戦することができます

レースゲームの市場規模は？

主要レースゲーム販売本数



北米・ヨーロッパに巨大なレースゲーム市場があります

レースゲームの市場規模は？

主要レースゲームの販売本数は北米・ヨーロッパは日本の6倍以上
日本より北米・ヨーロッパのレースゲーム市場ははるかに巨大です

他のジャンルに比べて人気はどのくらい？

世界で 500 万本以上売れたタイトルのジャンルランキング

順位	ジャンル	タイトル数
1	アクション	25
2	RPG	15
3	レース	12
4	FPS	8
5	アドベンチャー	8
6	スポーツ	2
7	シミュレーション	1
8	シューティング	1
9	パズル	1
10	音楽	1

世界では RPG に匹敵する人気です

他のジャンルに比べて人気はどのくらい？

レースゲームは世界でRPGに匹敵するほどの人気があります

北米で人気のFPS*や定番のスポーツやパズルよりもレースゲームのヒット作が多いです

※FPSとは、ファーストパーソンシューティングゲームの略称で主人公の一人称視点でゲーム内を移動して、武器や銃などを用いて戦うアクションゲームの一種

レースゲームってどれくらい人気あるの？

App Store における主要なレースゲームのダウンロード数

	主要なレースゲーム	合計 DL 数
	CSR Racing	3,608 万
	Fastlane Street Racing Lite	3,100 万
	Racing Live	2,188 万
	ワイルドスピードユーロ・ミッション:ザ・ゲーム	1,566 万
	GTレーシング:モーターアカデミー Free+ HD	1,240 万
	Real Racing3	996 万
	アスファルト 7 : Heat	849 万
	アスファルト 8 : Airborne	680 万

世界中で多くのユーザーが遊んでいます

レースゲームってどれくらい人気あるの？

レースゲームは多くのユーザーに遊ばれていて、ヒットすれば世界中のユーザーを獲得できるチャンスがあります

北米・ヨーロッパで人気のレースゲームで
オモシロカッコイイ作品を作り世界へ挑みます

CROOZ の夢は？

“オモシロカッコイイ”をつくる

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