

# 2010年3月期 決算説明資料

クルーズ株式会社





# アジェンダ

---

1. 会社概要
2. 業績概要
3. モバイルコンテンツ事業の概要
4. CROOZブログの概要
5. 今期の基本方針
6. 業績見通し
7. 株主への還元方針

# Tall 会社概要

ブログやSNS、ゲームからショッピングまで  
モバイルインターネットコンテンツを提供する  
エンターテインメント企業です。

社 名 : クルーズ株式会社 (証券コード: 2138 大証ヘラクレス)

所在地 : 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー

設 立 : 平成13年5月

資本金 : 320百万円

従業員数 : 72名 (24名)

事業内容 : モバイルコンテンツ事業

※1 平成21年10月31日付けで当社100%子会社である株式会社アドエージェンシーを吸収合併したことで、  
当社は、連結子会社が存在しなくなったため、非連結での個別経営成績を記載しております。

※2 従業員数は、就業人員であり、臨時雇用者数は、2010年3月期の平均人員を( )外数で記載しております。

※3 2010年3月末時点の状況となります。

# 事業モデルと各コンテンツの特長

モバイルコンテンツ事業に注力しております。  
 プチゲームDXとCROOZブログが主力コンテンツになります。



## プチゲームDX

- ・公式ゲームサイトランキングでKDDI向けサービス第**1**位
- ・NTTDoCoMo向けサービス第**3**位
- ・SoftBank向けサービス第**7**位



## CROOZブログ

- ・国内最大規模のモバイル専用ブログサイト
- ・月間サイトアクセス数**18**億PV
- ・月間サイト訪問者数**616**万人



# 2010年3月期の業績ハイライト

**1.過去最高の経常利益を達成** 前年比**2.6**倍増

経常利益 : 443百万円 (前年度経常利益 : 171百万円)

**2.モバイルコンテンツ事業売上高** 前年比**1.8**倍増

売上高 : 2,766百万円 (前年度売上高 : 1,534百万円)

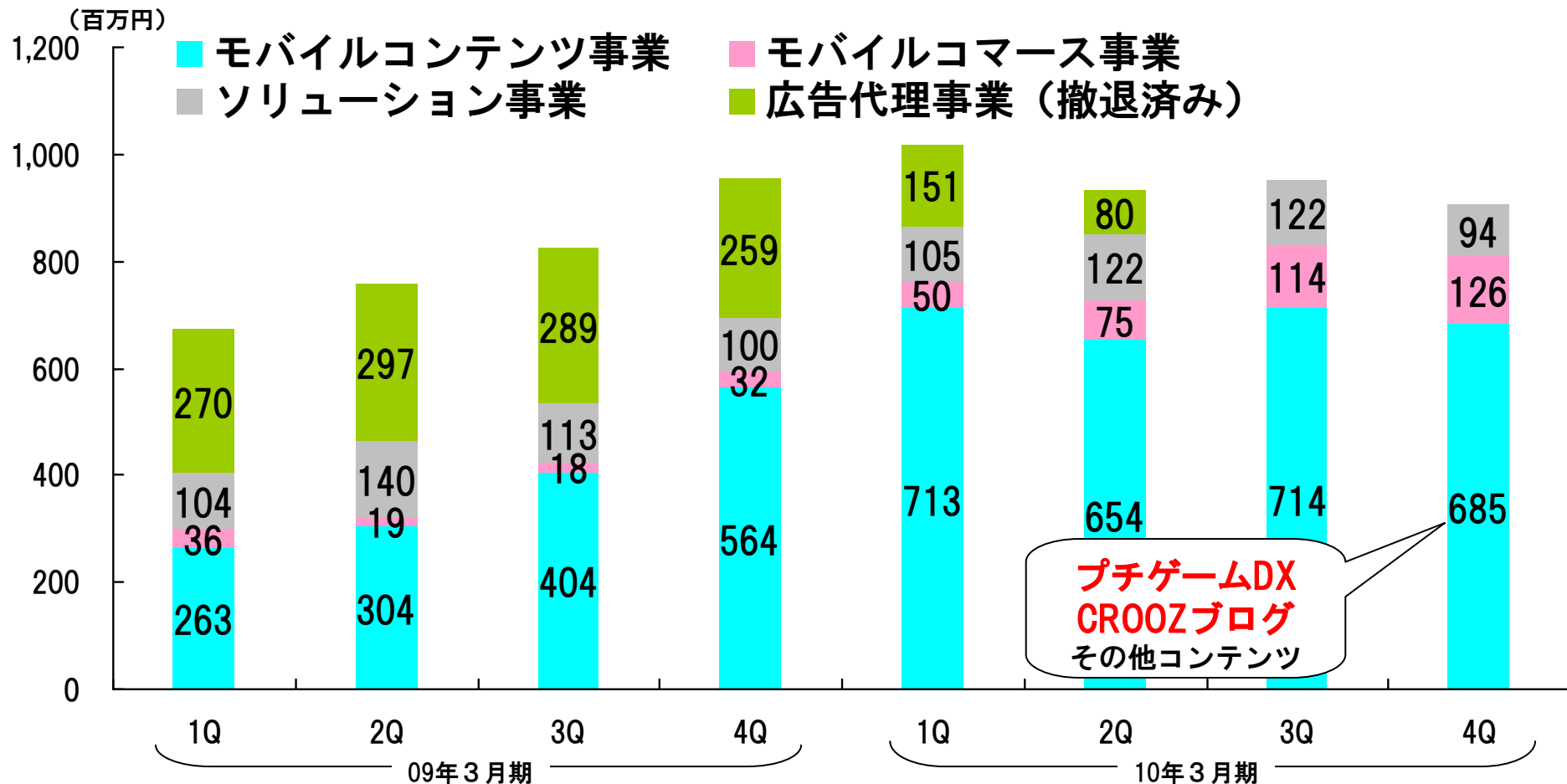
**3.CROOZブログユニーク訪問者数** **616**万人突破

2010年3月末PV数 : 18億PV (前年度末PV数 : 12億PV)



# 売上高の推移 セグメント別

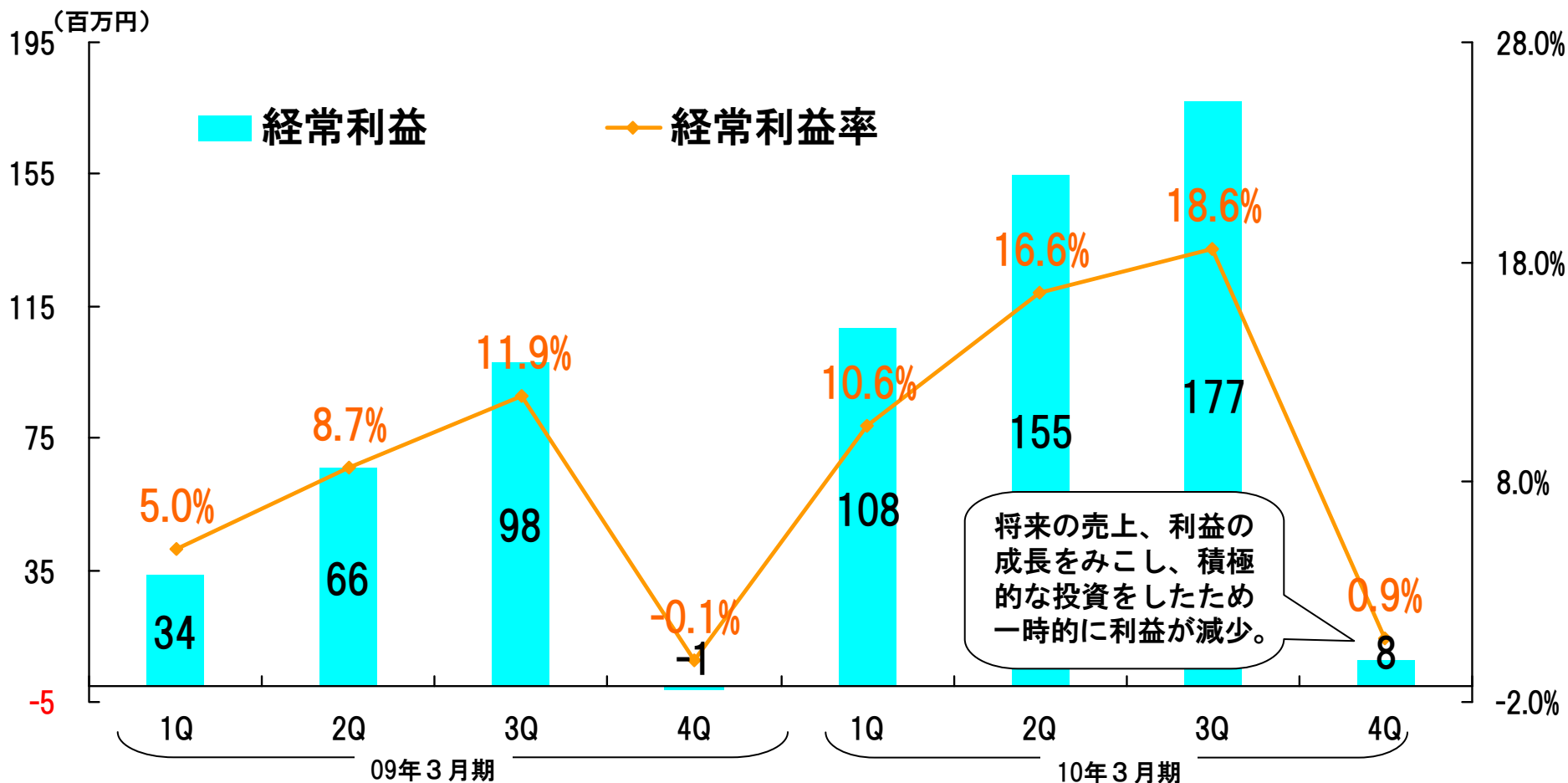
プチゲームDXとCROOZブログに選択集中しました。一方、利益率の低い広告代理事業及び不採算コンテンツからは撤退。一時的に売上高は減少しましたが利益率は向上しております。





# 経常利益と経常利益率の推移

プチゲームDXやCROOZブログといった高利益コンテンツが順調に推移したため、過去最高の経常利益を達成しました。4Qは将来成長をみこし、積極的な投資を実施しました。



© CROOZ, Inc. ※1 2009年3月期、2010年3月期ともに広告事業経常利益を簡便的に作成したモバイル事業の経常利益を記載しております。(連結消去前)  
 ※2 経常利益の百万円未満の数値、経常利益率の小数点第2位以下の数値は、すべて四捨五入をしております。



# 貸借対照表

借入金返済による負債の減少、ソフトウェア等の除却及び減損処理による固定資産の減少が大きな変動になります。

(百万円)	09年3月 期末	10年3月 期末	増	減	主	な	内	容
資産合計	2,237	1,546		-691				
流動資産	1,510	1,277		-233		・借入金返済を主要因とする現預金の減少 201百万円		
固定資産	727	268		-459				
有形固定資産	39	31		-8				
無形固定資産	512	72		-440		・ソフトウェア等の除却及び減損処理による減少 439百万円		
負債合計	1,358	718		-640		・借入金返済による減少628百万円		
純資産合計	878	827		-51		・当期純損失29百万円による減少		



# 通期キャッシュ・フロー

モバイルコンテンツ事業の成長と連動して  
営業活動によるキャッシュ・フローが大幅に増加しています。

(百万円)	09年3月期 通期(連結)	10年3月期 通期(単体)	増	減	主 な 内 容
営業活動による キャッシュ・フロー	210	521		311	・固定資産の除却及び減損処理を加味しない場合、前期と比較し税引前当期純利益が264百万円増加。
投資活動による キャッシュ・フロー	-416	-121		295	・選択と集中戦略により、資本効率の低いコンテンツへの投資を停止した事で、前期と比較し233百万円の無形固定資産の取得による支出が削減されました。
財務活動による キャッシュ・フロー	453	-650	-1,103		・前期は800百万円の借入を実施。今期は事業が順調に推移し営業活動によるキャッシュ・フローが大幅に増加したため628百万円の返済を実施しました。
現金及び現金 同等物の期末残高	1,021	657	-364		



# 2010年3月期 業績概要

プチゲームDX、CROOZブログを主力とする  
モバイルコンテンツ事業が順調に推移したため、  
営業利益、経常利益ともに過去最高益を達成しました。

(百万円)	09年3月期 通期実績	10年3月期 業績予想	10年3月期 通期実績	前期比 (増減率)	主 内 容
売上高	3,112	3,600	<b>3,651</b>	17.3%	
営業利益	171	420	<b>432</b>	152.6%	プチゲームDX、CROOZブログを主力とするモバイルコンテンツ事業が順調に推移したため大幅増益。
経常利益	171	435	<b>443</b>	159.1%	
税引後 当期純利益	87	<b>-30</b>	<b>-29</b>	-	資本効率の低いサービス及び効率化を実現する社内システムに一新し、以上に関わる資産を減損処理及び除却。中期的に収益性と生産性が向上する見込み。

# Til 配当予想の上方修正

前述した通り、営業利益、経常利益ともに過去最高益を更新する見込みとなり、当期純利益の30%を目安とし配当を行うという方針通り、配当予想を上方修正しました。(発表済み)

## 1株当たりの配当額

前回予想

900円

平成22年2月2日

修正

2,250円

新規にソーシャルゲームを投入し新規収益源として育成。  
第1弾ゲームとして「熱血硬派くにおバトル」を提供開始。



## ソーシャルゲーム開始

- ・ 今期 **4** 月 **20** 日、モバゲーで「熱血硬派くにおバトル」開始。
- ・ 第 **2** 弾、第 **3** 弾のソーシャルゲームも早期提供予定。
- ・ モバゲー以外の他社大手SNSにも配信を検討中。

モバゲー

(リリース済み)

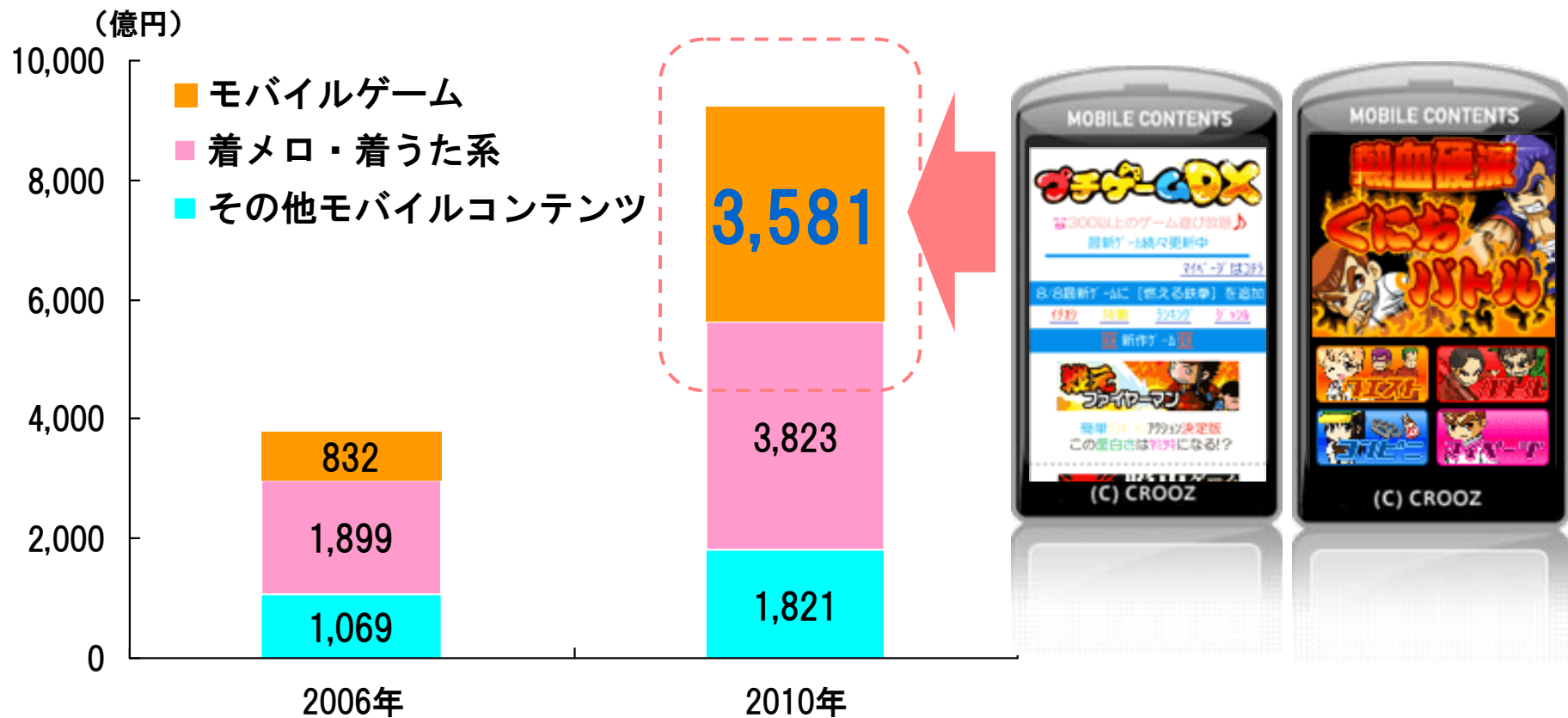
その他大手SNS

(検討中)



# モバイルコンテンツ市場とクルーズ戦略

拡大を続けるゲーム市場をターゲットに、プチゲームDXと新規投入のソーシャルゲームで市場占有率を向上します。



# ソーシャルゲーム「熱血硬派くにおくん」について

1980年代からコンシューマー向けゲームで人気を博したタイトルで、累計30タイトル以上をリリースし、累計ソフト販売総数は1,000万本以上に上る大ヒットシリーズです。



## 初のソーシャルゲーム

今回新たにサービスを開始した「熱血硬派くにおバトル」は、同シリーズ原作の世界観や人気要素を忠実に踏襲し、ケータイ用のソーシャルゲームとして初めて企画・開発したオリジナルのゲームです。ユーザーは自分のオリジナルプレイヤーを作り、プレイヤーを強化するアイテムを購入したり、敵と戦って経験値を積みながら、自身のプレイヤーを成長させることができます。用意されたクエストをクリアし、ボスキャラと対戦してアイコンのコンプリートを目指したり、オンライン機能を活かして他のユーザーと対戦したり、他のユーザーと協力して戦うなど、様々な遊び方が選べます。

## 累計ソフト販売総数1,000万本以上

「熱血硬派くにおくん」シリーズは、1980年代からコンシューマー向けゲームで人気を博したタイトルで、その人気を根強く、現在も30代のユーザー層を中心に、同ゲームタイトルの固定ファンが多数存在しています。

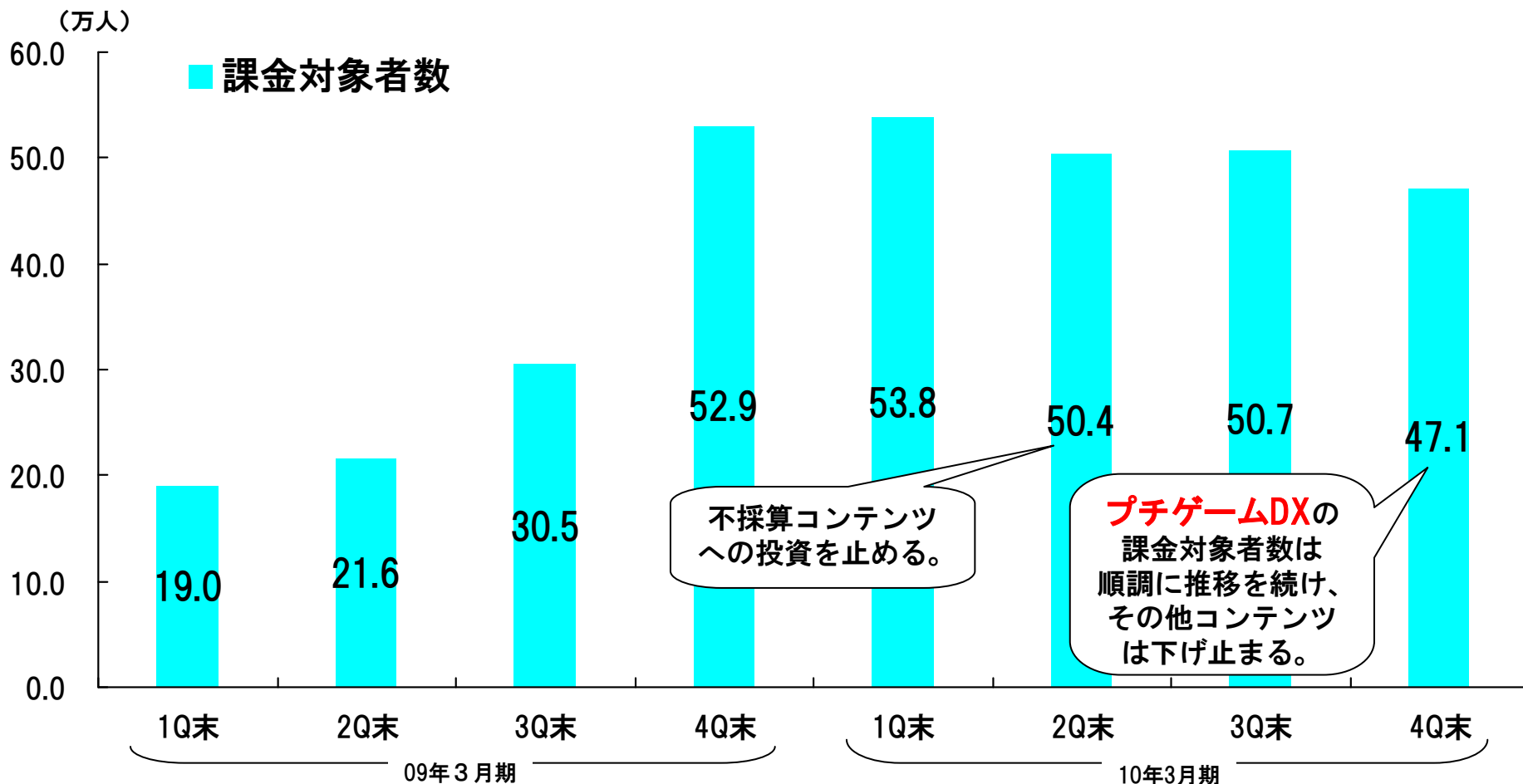
## 累計30タイトル以上をリリース

1987年「熱血硬派くにおくん」  
1988年「熱血ドッジボール部」  
1989年「ダウンタウン熱血物語」  
1991年「くにおくんの時代劇だよ全員集合!」  
1992年「熱血格闘伝説」等



# ユニーク課金対象者数の推移

不採算コンテンツへの投資を止め、プチゲームDX等の高利益コンテンツに焦点を絞り込んだ結果、課金対象者数は一時的に減少しましたが、今後は増加を見込んでおります。

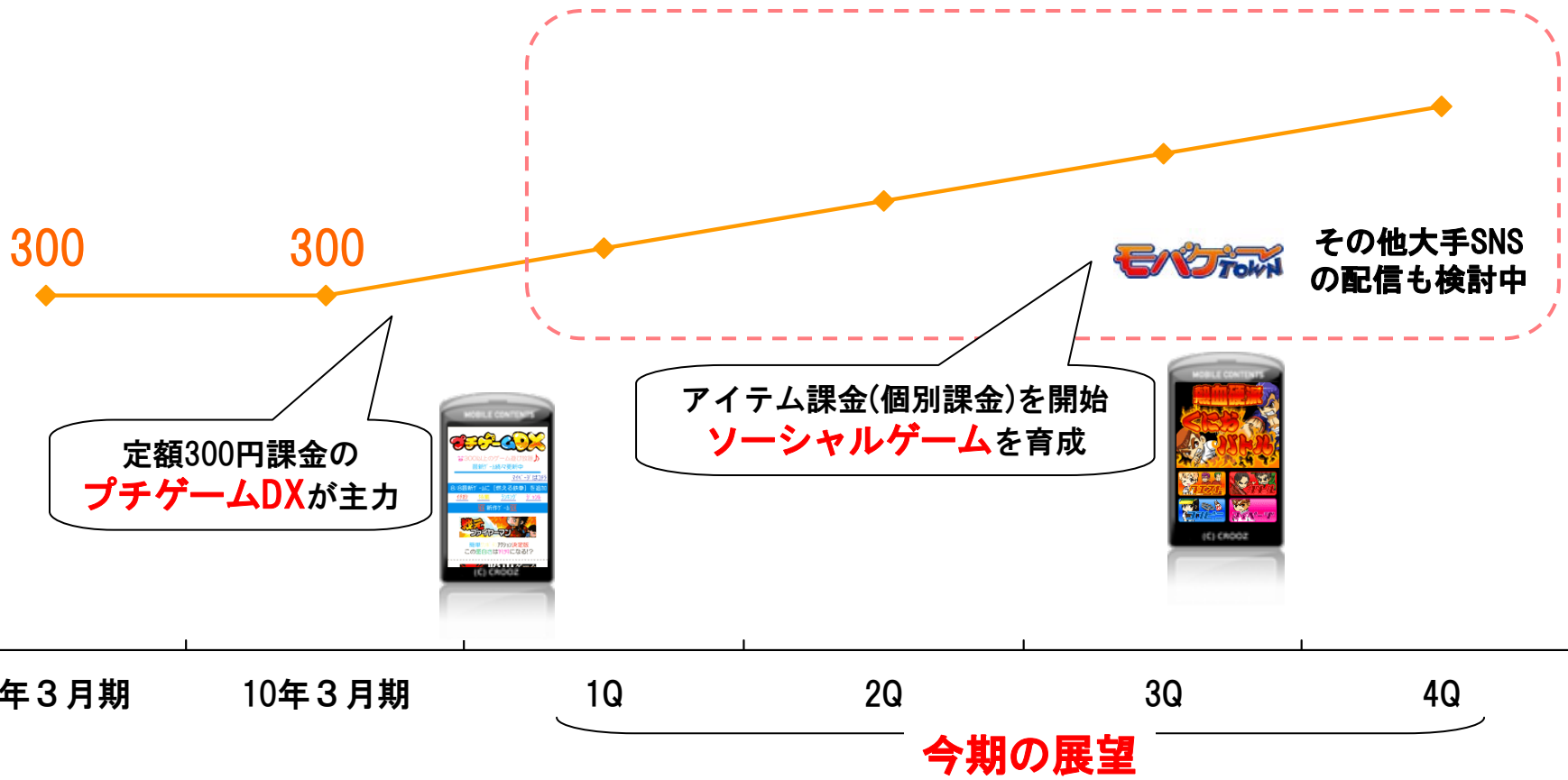




# ゲームコンテンツの顧客平均単価の推移と展望

定額300円課金のプチゲームDXに加え新規ソーシャルゲームを投入し、アイテム課金(個別課金)を開始する事で顧客単価の向上を想定しております。

◆ 顧客平均単価(円)



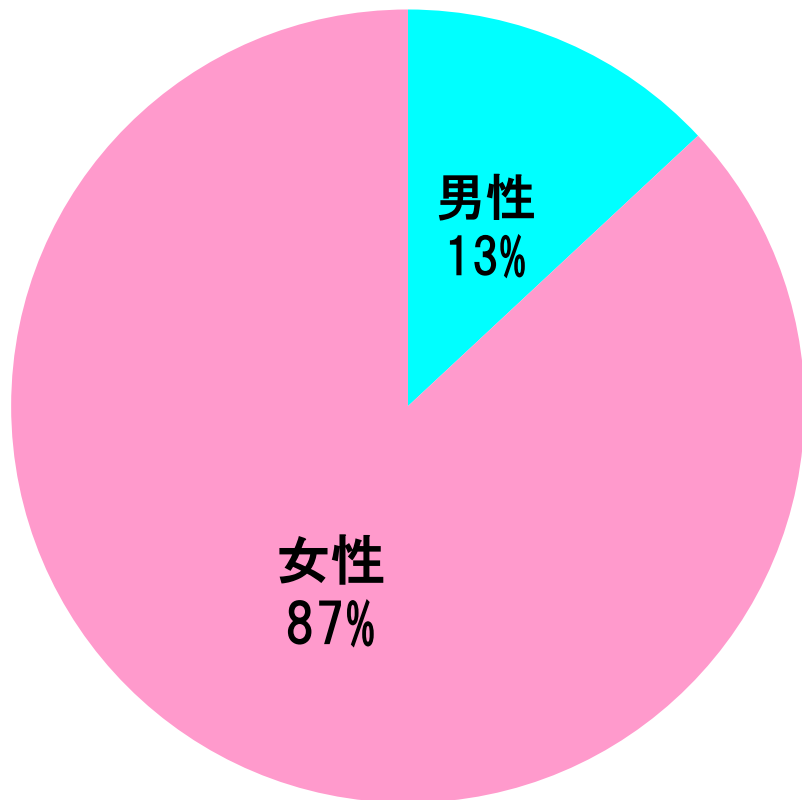
※1 ロゴ画像等は各社のホームページより引用しております。  
※2 顧客平均単価は想定数値を記載しております。



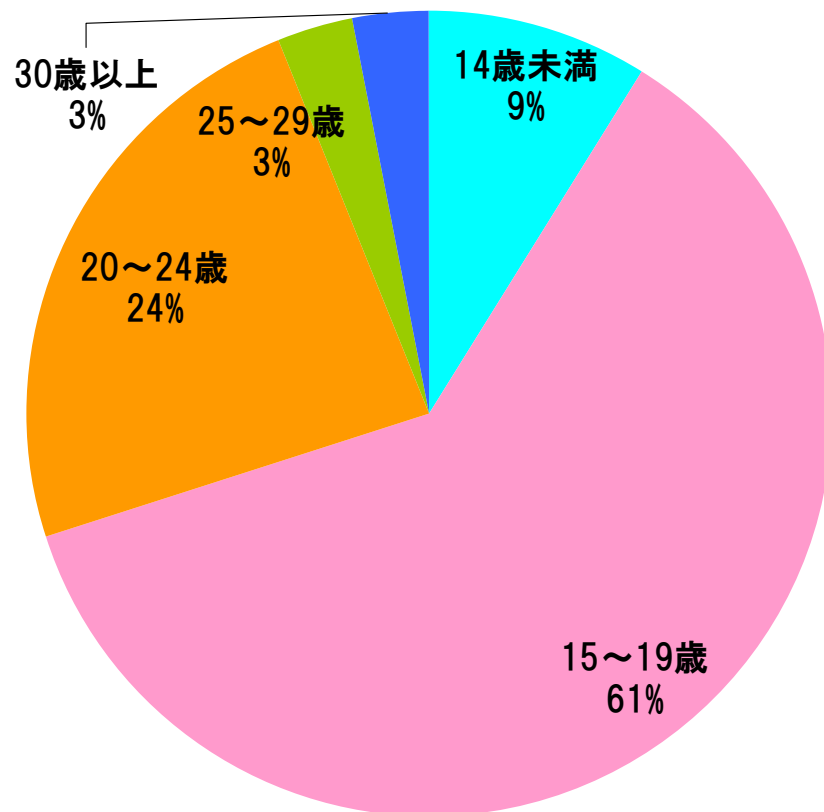
# CR00Zブログの特徴①

CR00Zブログは80%以上を女性が占める女性向けメディアです。今や、若い女性の流行発信源となっております。

ブログ会員の性別属性

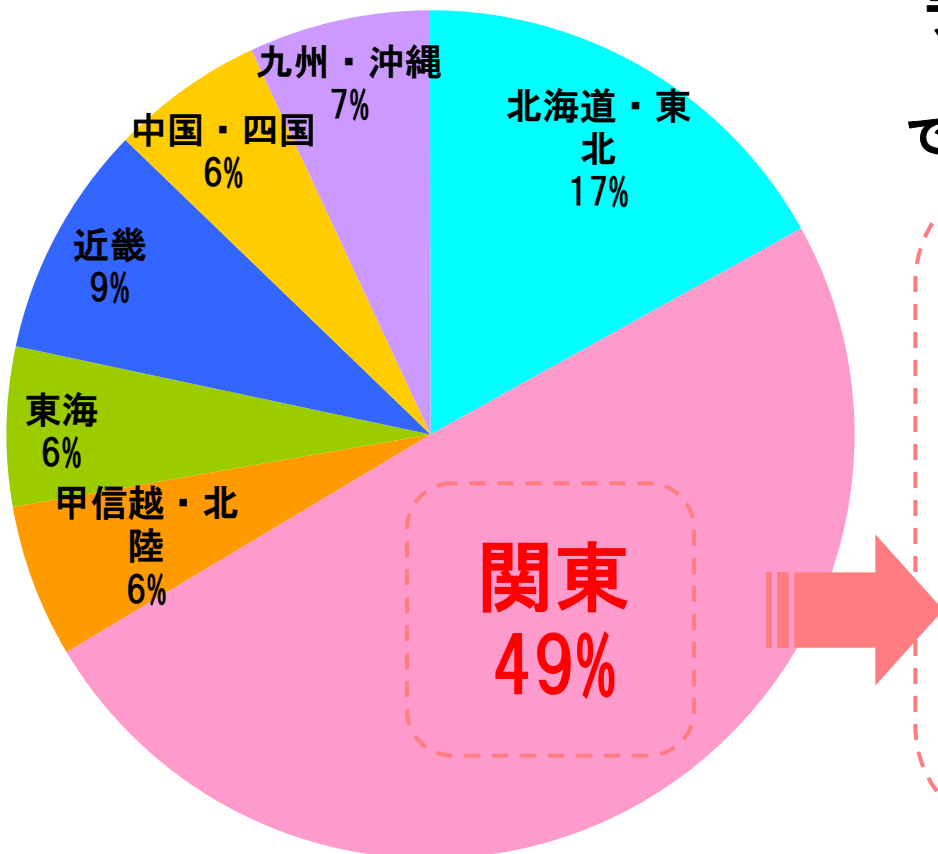


ブログ会員の年代別属性



渋谷など都市部の女性を中心に人気を集める明確な特徴で差別化された女性向けブランドになっております。

### ブログ会員の地域属性



2009年11月28日放送

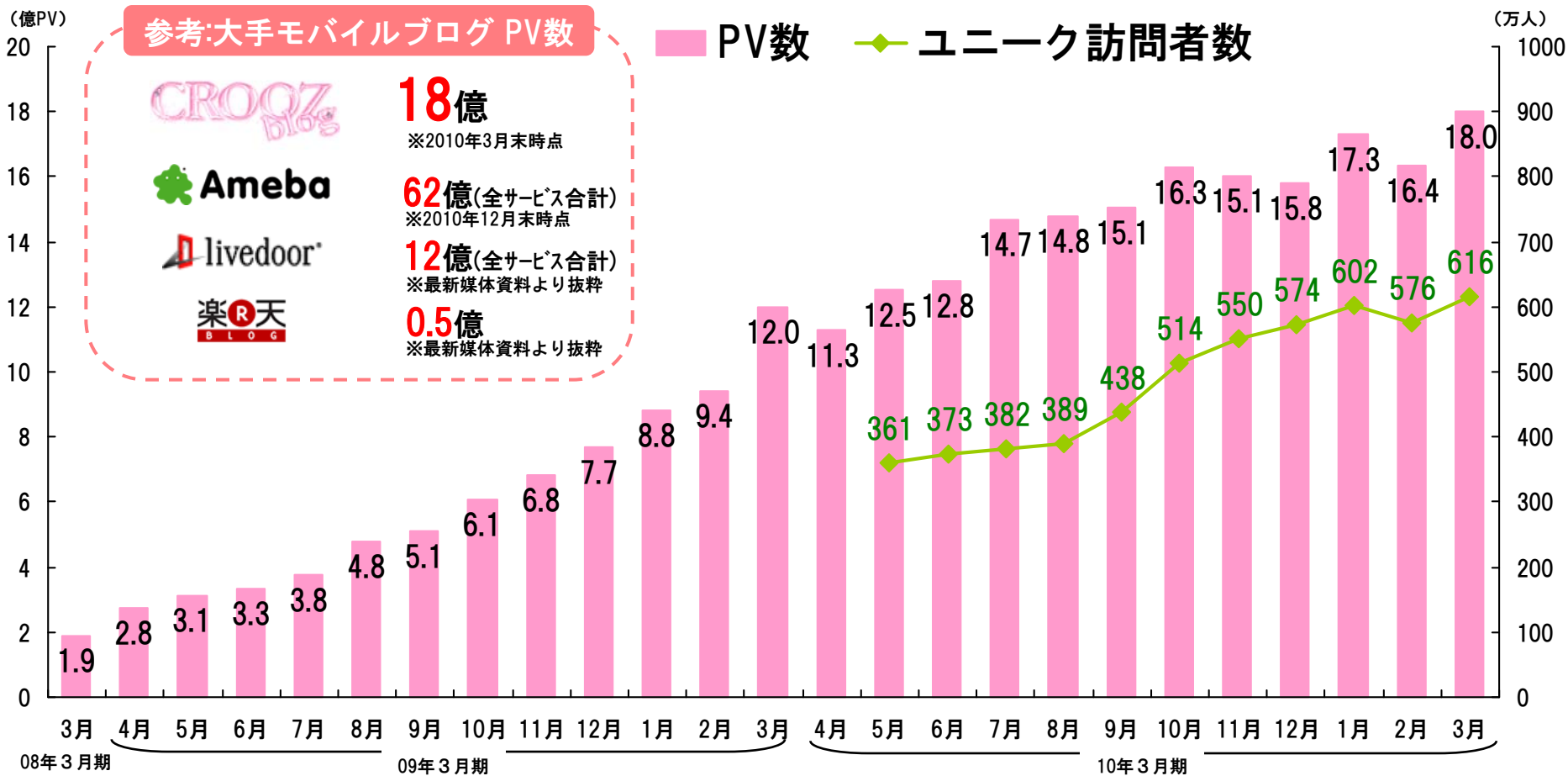
ランク王国（TBS系列）渋谷で聞いた  
「好きなモバイルサイトランキング」  
で大手サイトをおさえて第7位を獲得!!

- 1位 mixi
- 2位 アメーバブログ
- 3位 マクドナルド
- 4位 レコ直
- 5位 前略プロフィール
- 6位 乗換案内
- 7位 **CROOZブログ**
- 8位 モバゲータウン
- 9位 GREE
- 10位 ウェザーニュース



# Till CROOZブログのPV数と訪問者数の推移

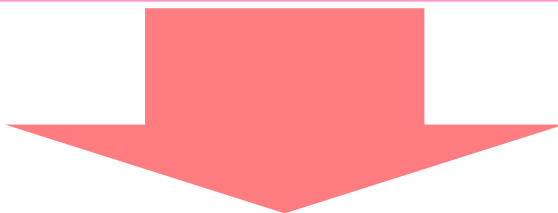
PV数、訪問者数ともにモバイル専用ブログとして国内最大規模に成長し、次世代メディアの主役に近づいています。





## 今期の基本方針

前期に引き続き、1.選択と集中戦略 2.焦点絞込戦略 3.技術力の強化を徹底する事で、中期的に安定した高い利益率、開発スピードを確保します。



**ソーシャルゲームをモバゲーやその他大手SNSに積極的に提供。**

**4 Cプログラムを徹底し収益と資本効率の最大化。**

4 Cプログラムは選択と集中戦略、焦点絞込戦略を明文化した独自制度です。  
詳細については末尾補足資料をご覧ください。

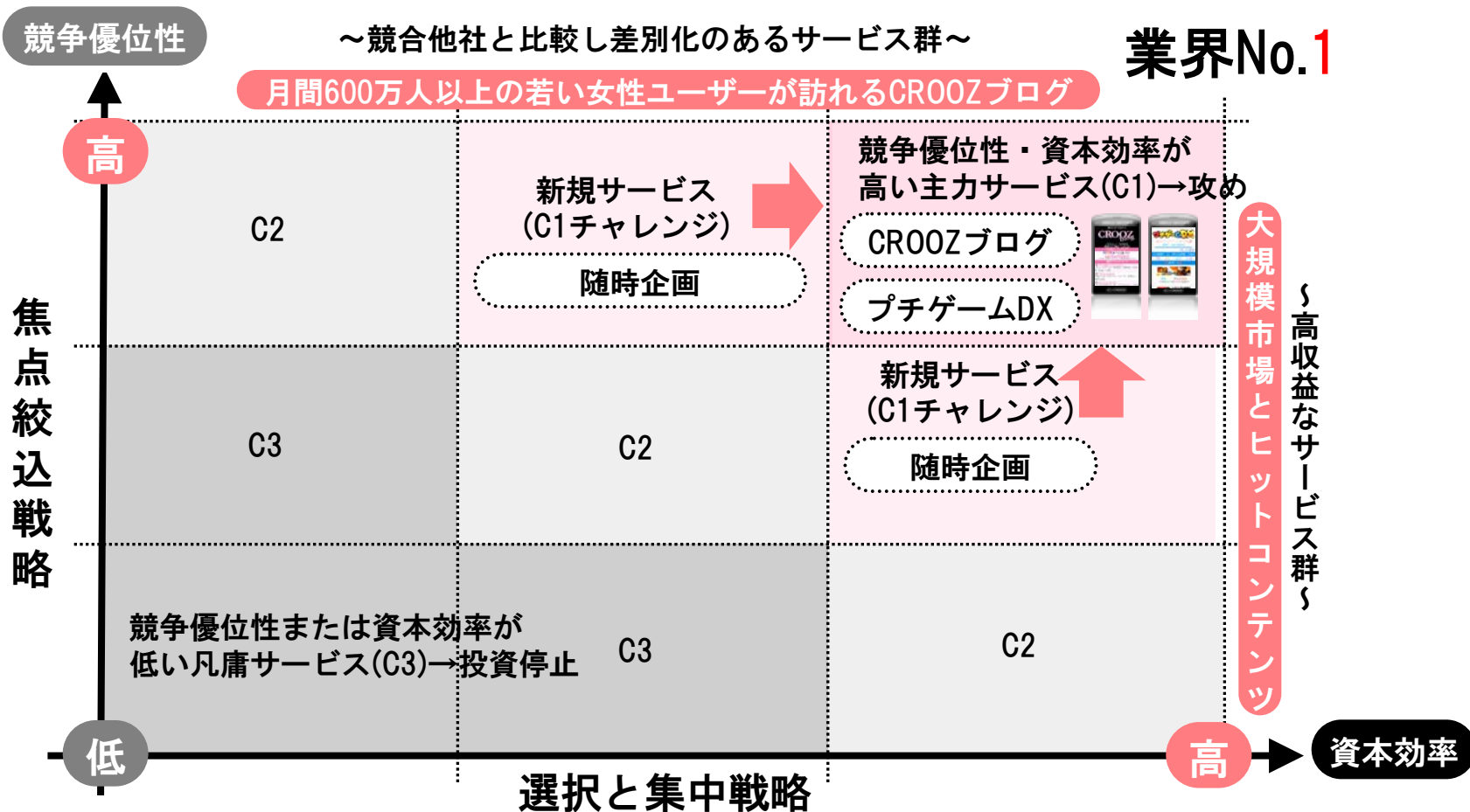
**企画専門職を廃止し、専門技術を持つ技術者、  
または技術の知識を持ったクリエイターへ育成。  
管理部門を除く全ての社員は技術を持つ職員へ。**



# 重要方針

## 競争優位性・資本効率の最大化 = 4Cプログラム 選択と集中戦略、焦点絞込戦略を徹底します。

4Cプログラム (CROOZ Concentration in Core Competence Program) C1:攻め C2:維持 C3:投資停止





# 業績見通し

前期に引き続きプチゲームDX、CROOZブログが堅調に推移、加えて、新規投入のソーシャルゲームの成長を見込み大幅増益を予定しております。第2段、第3段は見込んでおりません。

(百万円)	09年3月期 通期実績	10年3月期 通期実績	今期 業績見通し	前期比 (増減率)	主 要 な 内 容
売上高	3,112	3,651	4,200	15.0%	プチゲームDX、CROOZブログを主力とするコンテンツ事業が堅調に推移する事に加え、ソーシャルゲームの成長を見込んでおります。(第2段、第3段のソーシャルゲームの売上は見込んでおりません。)
営業利益	171	432	700	62.0%	売上増加に応じて、定常的にかかる固定費が変動しないビジネスモデルの為、大幅な増益を見込んでおります。
経常利益	171	443	690	55.8%	
税引後 当期純利益	87	-29	420	-	前期に、資本効率の低いサービス及び効率化を実現する社内システムに一新し、以上に関わる資産を減損処理及び除却済み。当期は、大幅な特別損失はありません。



# 配当額の推移

株主への利益還元を重要な課題と考え、配当性向は当期純利益の30%を目標として、配当額の増大に努めます。

6期に上場、翌期以降毎年株主への配当を実施しております。

6期 2月14日 ヘラクレス上場	当期純利益	1株当たり 当期純利益	1株当たり 配当額	配当総額	配当性向
7期	166百万円	4,930円	1,800円	60百万円	36.5%
8期	106百万円	3,218円	900円	24百万円	28.0%
9期	△29百万円	-	2,250円	61百万円	22.5%
10期 (見込)	420百万円	15,312円	3,450円	94百万円	22.5%

※7期は上場1周年記念配当、900円を含む。

※2010年2月2日に、1株当たり配当金を900円から2,250円に上方修正 ※9期配当性向は、特別損失等の特殊要因を控除した場合の理論値になります。



# 株主への還元方針

## 原則毎期配当

配当性向30%以上を目指す

**社員全員で配当金の重要性を意識する**

社員の賞与は株主への配当原資を基に算定(給与制度を変更済み)

**社員全員で営業利益の重要性を意識する**

役員報酬、幹部社員の給与は前期営業利益を基に算定(今期より実施予定)

ビジョン達成による中期的な株価上昇

4Cプログラム（CROOZ Concentration in Core Competence Program）は、クルーズコンテンツ（CROOZ contents）の選択と集中（Concentration in Core Competence）を制御し、市場競争力を高める狙いで新設した独自ルールです。自社のコンテンツをルールに基づきC1（攻め）、C2（維持）、C3（投資停止）の3つに分類し、社内の人的リソースと資産を、資金回収が早く、成長性の高い主力コンテンツ（C1）へ焦点を絞り込み、開発スピードと質、強みの最大化を図る目的でスタートしました。

また、主力コンテンツ（C1）への焦点絞込戦略を実施する一方で、早期に成長性の乏しいサイトに対して一定のルールに基づき社内の柵なく迅速に廃止し、外注費、広告宣伝費、社内開発費などの経営資源の浪費を抑え、営業利益の最大化を図ることも目的としています。

### 【補足：4Cプログラムについて】

4Cプログラムは定期的に四半期毎に全取締役及び部長職全員、内部監査担当が参加し、事業及びコンテンツの育成・撤退を精査します。以下を主目的とします。

- ・新規事業への投資後の投資適正性や収益状況、回収状況、会計の健全性の内部監査。
- ・重要方針である選択と集中戦略の徹底管理を行い、無駄な投資を抑制し利益を最大化。重要方針である焦点絞り込み戦略の徹底管理を行い、成長サービスへ経営資源を絞り込み投入し、売上最大化。
- ・新規サービスは積極的にチャレンジし、撤退判断を迅速にし、無駄な投資を最小限に抑える。
- ・健全な会計状態、良好なキャッシュ・フローの経営体質にする。

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。