

A large, thick pink arc curves across the top and bottom of the page. On the left side, two pink silhouettes of women are shown; one is pointing upwards. On the right side, a single pink silhouette of a woman is shown walking.

**2011年3月期 第2四半期  
決算説明資料**

**クルーズ株式会社  
証券コード 2138**

# アジェンダ

---

**1. 事業の内容**

**2. 業績と今期事業戦略**

**3. 株主還元方針**

# 事業モデル

---

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

# 主力コンテンツの紹介



## ソーシャルゲーム

モバゲータウンで **会員数253**万人

\*会員数は、「熱血硬派くにおくん」シリーズの2010年9月末日時点の状況を記載



## プチゲームDX

a u で第 **1** 位, docomo で第 **3** 位

\*各通信キャリアの公式サイトランキングの順位は、プチゲームDXの属するカテゴリの順位を記載  
\*ランキングは、2010年9月末日時点の状況を記載

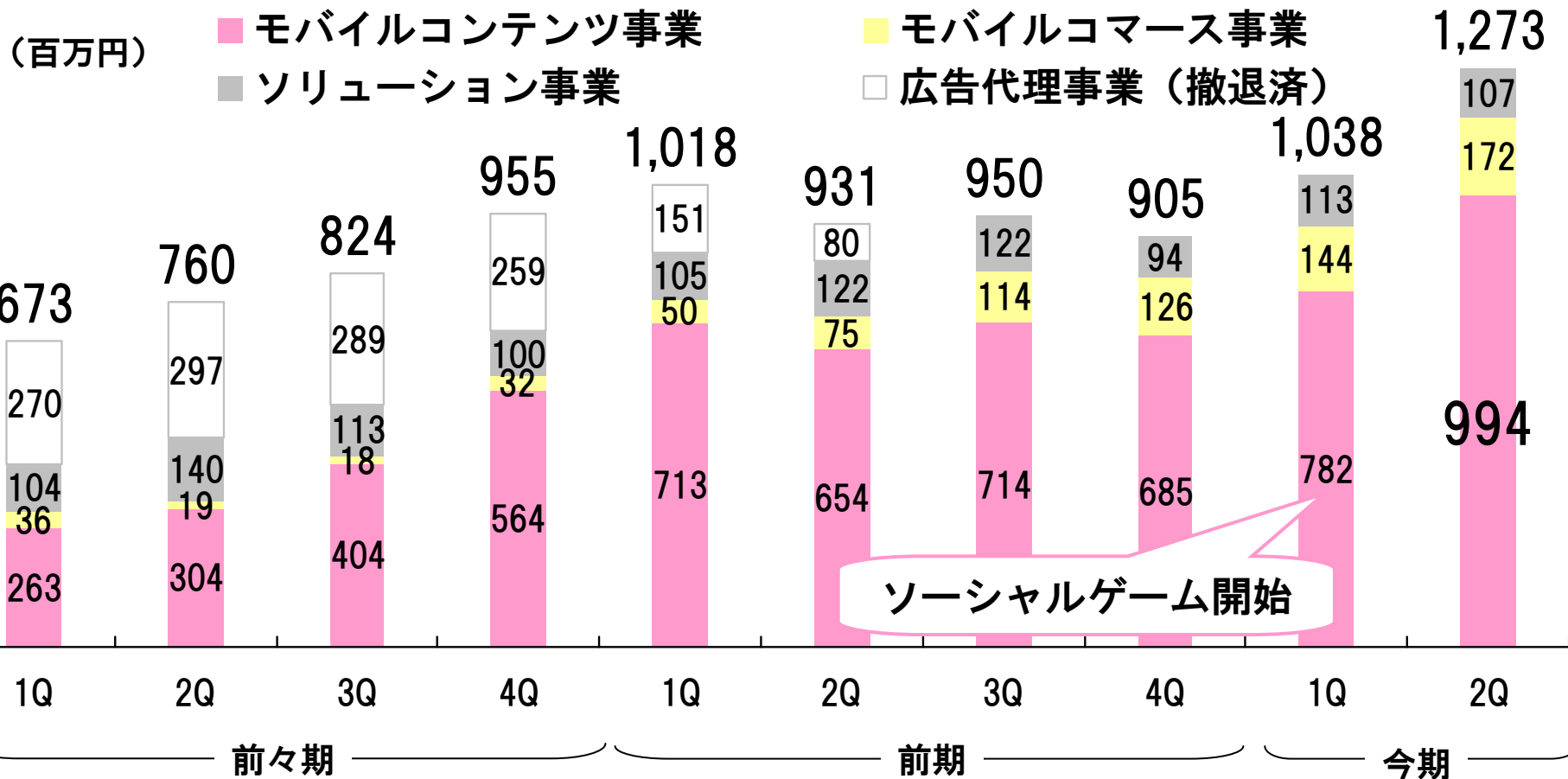
# 第2四半期 業績サマリ

くにおシリーズのソーシャルが牽引  
売上高、利益ともに過去最高を更新

(百万円)	前年同四半期	第2四半期	前年同四半期比
売上高	929	1,272	+36%
経常利益	153	238	+55%
四半期純利益	-163	136	+183%
営業CF	131	301	+129%
借入金	600	0	-100%
現預金	720	678	-6%

# セグメント別 売上高の推移

## 主力事業の飛躍 高成長軌道にのる 今期4月開始のソーシャルが絶好調



\*前期以前は広告代理事業売上高を簡便的に作成したモバイル事業の売上高を記載（連結消去前）

\*百万円未満の数値はすべて四捨五入

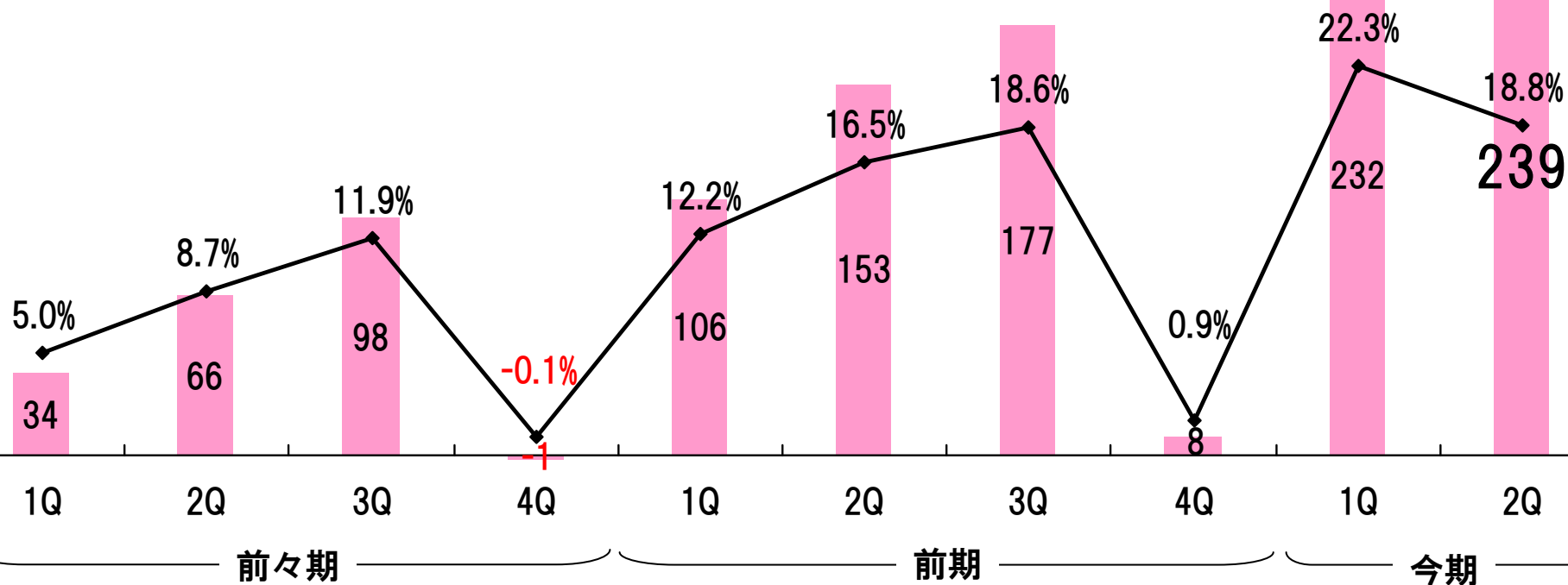
# 経常利益と経常利益率の推移

## 経常利益は過去最高を更新 ソーシャルの売上増に起因

(百万円)

■ 経常利益

◆ 経常利益率



# 第2四半期 業績進捗

予想を上回る高い進捗率

ソーシャルを軸に主力事業の成長継続

(百万円)	前期	8/2発表	第2四半期 累計実績	進捗率
売上高	3,651	4,300	2,310	53.7%
営業利益	432	800	471	58.8%
税引後純利益	-29	460	268	58.2%

# 今期 2 回目の上方修正を発表

## くにおシリーズの成長が続き 売上、利益ともに大きく上方修正

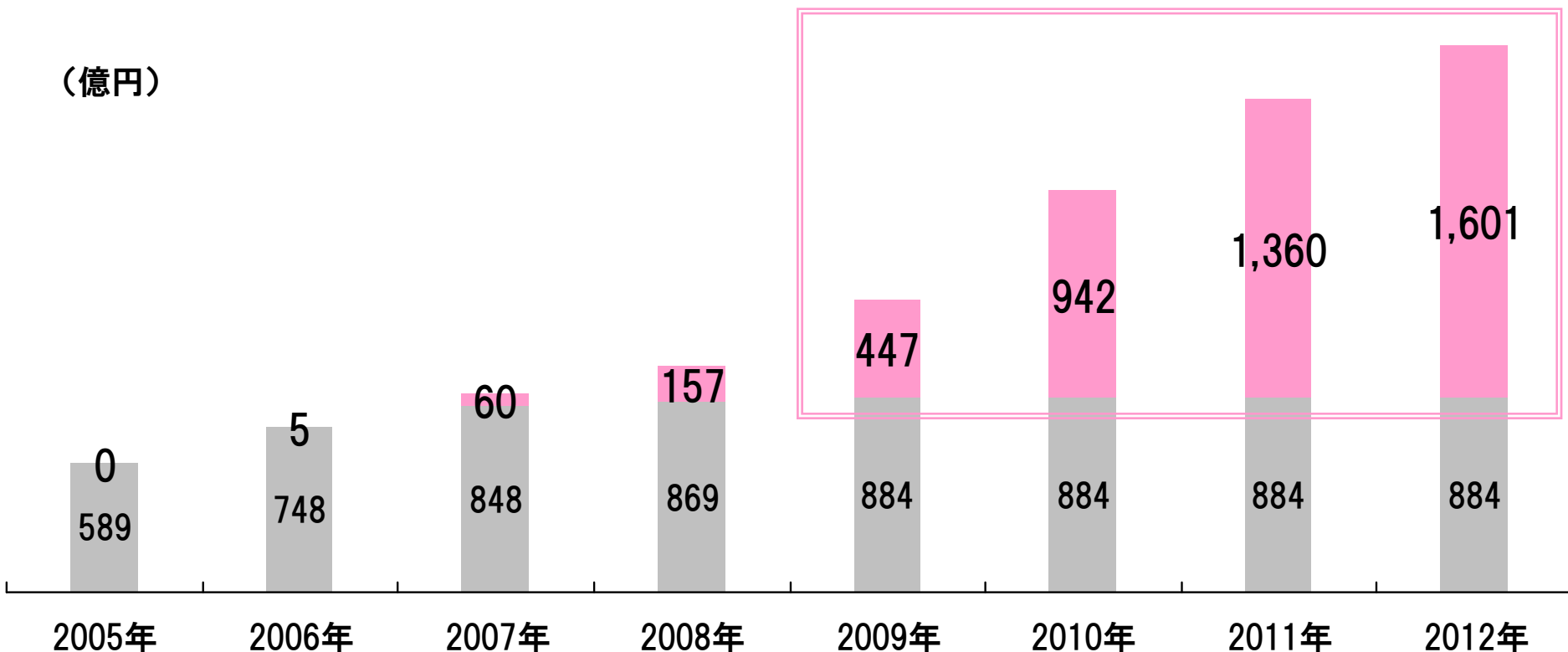
(百万円)	5/11発表	8/2発表 1回目修正	10/27発表 2回目修正	増減額
売上高	4,200	4,300	<b>4,900</b>	+600
営業利益	700	800	<b>1,100</b>	+300
税引後純利益	420	460	<b>630</b>	+170

# モバイルゲーム市場の変化

## ソーシャルゲームの急激な成長を予想 躍進は始まったばかり 拡大はこれから

■ 従来のモバイルゲーム ■ モバイルソーシャルゲーム

(億円)



# 今期の事業戦略

---

**ソーシャルゲームを  
モバゲータウンに積極的に提供  
四半期に1本～2本を計画**

**量産して投入するより質を重視  
顧客単価を上げることで  
売上の成長をさせる戦略**

# ソーシャルゲームへの取り組み

## 他社に真似出来ない有名タイトル 熱血硬派くにおくんに焦点を絞り込む

1 Q



第 1 弾

181 万人

熱血硬派くにおバトル  
4/20 モバゲータウンに提供

2 Q



第 2 弾

66 万人

レースバトルだ!くにおくん  
6/10 モバゲータウンに提供



第 3 弾

熱血バイクGP  
9/30 モバゲータウンに提供

3 Q



熱血硬派くにおバトル  
10/19 Yahoo! モバゲーに提供

4 Q



四半期に1~2本の提供を予定

# 「熱血硬派くにおくん」について

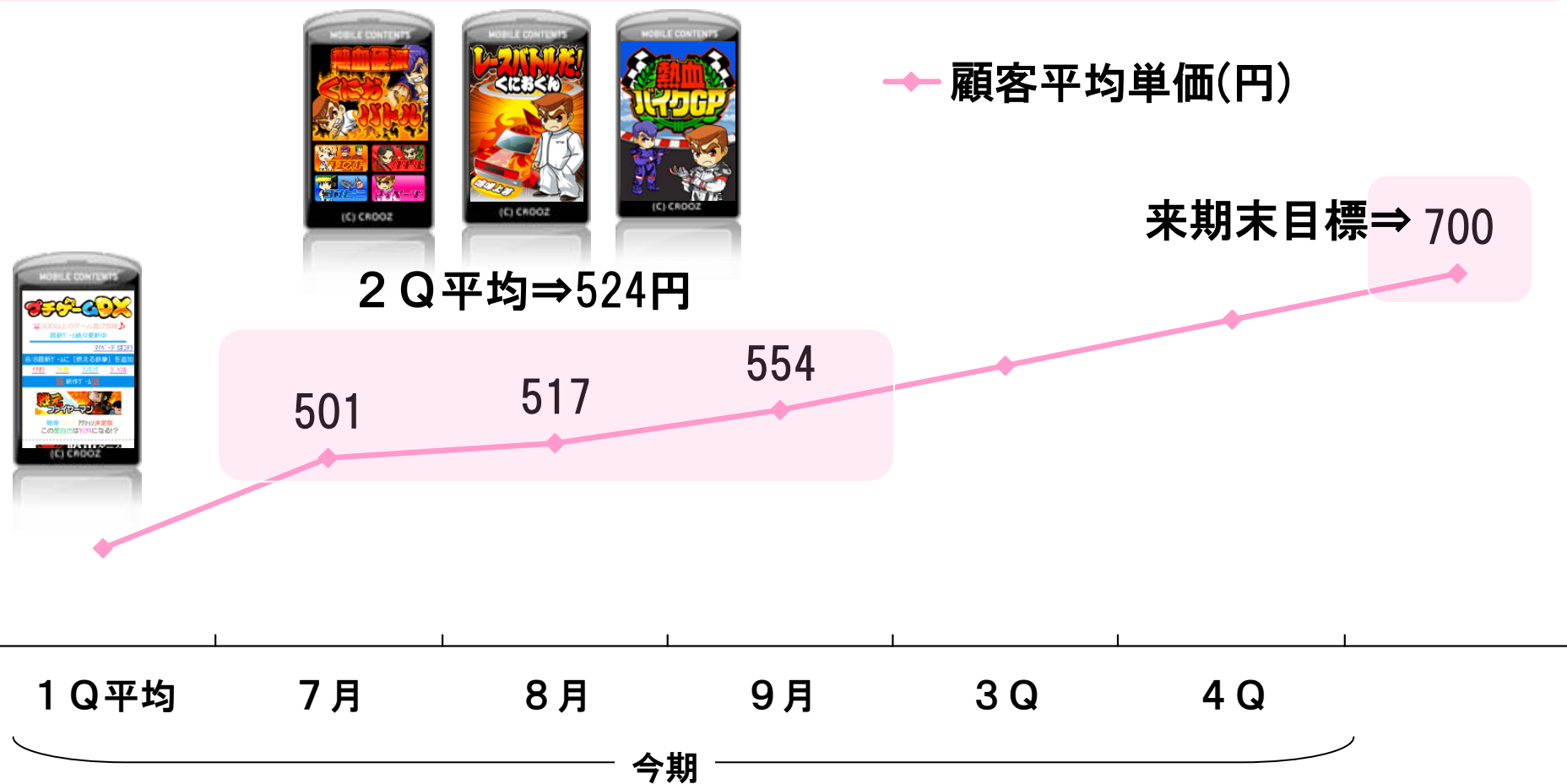
ファミコンの超人気タイトル  
ソーシャルの主要ユーザーとマッチ

ソフト販売総数 **1,000** 万本以上  
累計 **30** タイトル以上リリース  
**30** 代～**40** 代男性に絶大な人気



# 顧客平均単価の推移と展望

## 顧客単価は上昇トレンド ソーシャルのリリースが起因



# 基本戦略

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タウンに積極的に提供

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

# 取り組みと強み

相互連携する4つの基幹システムを構築  
主要事業の収益、企業価値を最大化する

3

**開発高速化フレームワーク**  
開発部品化で素早いチューニングオペレーション

4

**業務高速化システム**  
日常業務をシステム化し効率化

2

**マーケティングデータベース**  
チューニング箇所の分析

1

**インフラ共通基盤**  
高負荷に耐えられるネットワークを臨機応変に構築

# 配当額の推移

上場の翌期から、毎期配当を継続実施  
10月12日に配当額の上方修正を発表済

	※6期上場	7期	8期	9期	今期 10期			
					5/11発表	8/2発表	10/12発表	10/27発表
当期純利益（百万円）		166	106	-29	420	460	460	630
1株当たり配当額（円）		900	450	1,125	1,725	1,725	2,270	2,270
配当総額（百万円）		60	24	61	94	94	124	124
配当性向（％）		36.5	28.0	22.5	22.5	20.6	27.1	19.8

\*平成22年10月1日より1株につき2株の株式分割を実施しているため、以前の数値は分割後の数値に調整済み

\*7期の配当額は、上場1周年記念配当450円を含む

\*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

\*10期の数値は、本資料作成日現在において当社が予定をしているものです

# 株主還元方針

原則、毎期待当を目指す

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(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(制度を変更済み)

ビジョン達成による中期的な株価上昇を目指す

新

**株式の流動性の向上を様々な方法で考慮する**  
中期的に目標とする株主数2,200人以上

新

**多くの投資家が投資しやすい投資単価を考慮する**

## 補足資料（新規コンテンツ育成・撤退ルール 4Cプログラム）

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執行役員全員、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。

# 補足資料（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 JASDAQスタンダード）

**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** : 77名（10名）

**事業内容** : モバイルコンテンツ事業

# ご注意

---

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。