



クルーズグループ代表 小渕 宏二からのメッセージ
『SHAMAN KING ふんばりクロニクル』のリリース発表について
(2021年5月18日現在)

クルーズグループ代表の小渕です。本日2021年5月18日15時55分に、クルーズ株式会社の100%子会社であるStudio Z株式会社は、絶賛放送中の完全新作TVアニメ『SHAMAN KING (シャーマンキング)』を題材とした初のスマートフォン向けアプリゲーム『SHAMAN KING ふんばりクロニクル』を2021年内にリリースすることを発表いたしました。本件は優良な大型IP案件であること、開発チームの開発にかかる温度感と進捗状況からみて、私個人も大きく期待しているタイトルになります。

先日の2021年3月期(前期)決算発表の際のCEOメッセージにおいて、インターネットコンテンツ事業(ゲーム事業)で新作ゲームを開発していることを簡単に触れさせていただきましたが、この『SHAMAN KING ふんばりクロニクル』がその開発に当たります。

同じく2021年3月期(前期)決算発表において、クルーズグループは「ECソリューションカンパニー」として、EC領域に今まで以上に注力していくことを今後の方針として発表させていただきましたが、その方針に一切の変更はございません。ただ、インターネットコンテンツ事業(ゲーム事業)は、2017年3月期1Qの決算説明資料で発表しておりますが、一球入魂でホームランを狙っていく方針の通り、今回の『SHAMAN KING ふんばりクロニクル』のように優良な大型IP案件については、今後もゲーム開発のチャレンジをしていきます。

2021年3月期(前期)は、新作ゲームの開発にかかるコストによってインターネットコンテンツ事業(ゲーム事業)のセグメント収益は3Qと4Qは減益していると説明しました。2022年3月期(今期)においても引き続き開発費は発生する予定ですが、SHOPLISTを始めとするその他の事業から得られる営業利益で吸収できると考えております。2022年3月期(今期)については、EC領域および今回の新作ゲームへの投資を行いながらも、取扱高および営業利益を伸ばしていき、連結グループ全体での増収増益を目指していきます。

以上、新作タイトルへの期待感、今後EC領域に注力することについての変更が無いこと、および連結グループ全体では、ゲーム開発によるコストも吸収して増収増益を目指す意思の3点を私からお伝えしたく、メッセージを出させていただきました。

2021年5月18日現在
小渕 宏二