



2024年3月期（第23期）3Q

クルーズグループ代表 小淵 宏二からのメッセージ
(2024年2月13日現在)

クルーズグループ代表の小淵です。本日2024年2月13日に当社23期の3Q決算発表を行いました。より当社の現状をご理解いただくために、グループの代表である私の所感と温度感を皆様に共有させていただきたいと思っております。

最初に、グループ全体の3Q連結決算についてですが、3Q累計で連結取扱高は約194億5,600万円（前年同Q比84.7%）、連結営業利益が約2億5,300万円（前年同Q比49.7%）、連結当期純利益¹が約11億8,200万円（前年同Q比546.5%）、今期3Qの連結取扱高は約68億8,800万円（前年同Q比85.7%）、連結営業損失が約2億9,200万円（前年同期は営業利益約4億1,200万円）、連結当期純利益が約1億1,200万円（前年同Q比49.9%）となりました。それでは、ここからは各事業セグメント別の業績についてポイントを説明していきます。

SHOPLIST事業の今期の3Q累計取扱高は133億400万円（前年同Q比81.4%）、営業利益は約2億8,400万円（前年同期は営業損失約1,600万円）となりました。3Q取扱高は49億6,400万円（前年同Q比85.2%）、営業利益は約1億7,100万円（前年同Q比230.8%）となり、依然として取扱高は前年比で下回るなど厳しい状況は続いております。

取扱高が前年同Q比で下回る結果となった主な要因は、引き続き訪問者数の減少が挙げられます。訪問者数減少の主な要因は、前期の決算でも触れている通り、SEOや広告経由での訪問者数が減少していることが挙げられますが、一言でまとめると、アパレルECの競合が増え、集客の難易度は以前にも増して高まっている点が否めません。現状の延長線上でSHOPLIST事業の訪問者数や取扱高を完全に回復するには、抜本的な集客方法の見直しが必要であると同時に、会社としてはSHOPLIST事業だけに依存するのではなく、根本的なビジネスモデルの変革が必要だと考えています。ビジネスモデル変革の一環として、新規事業にも積極的にチャレンジしていく予定で、具体的にまずはGameFi分野への事業展開を加速させていきます。

そのGameFi分野を担当する「CROOZ Blockchain Lab」（以下CBL社）は、今期3Qの売上高は約3億4,400万円、営業損失は約4億5,300万円となりました。2Qと比較すると、売上に関しては2Qが約5億6,200万円であったため、約2億1,800万円のマイナス、営業利益に関しては2Qが約1億9,500万円であったため、約6億4,800万円のマイナスとなっています。当該事業の売上を構成している要素は、当社HPのFAQにも記載しましたとおり、主として①ゲーム・マーケットプレイスでの課金およびセール売上、②マーケットプレイス取引手数料、③トークン価格変動による影響額、④新作ゲームの受託開発売上がありますが、3Qの売上減については④の新作ゲームの受託開発売上がほぼなくなったことが主要因です。新作ゲームの開発費は相手方からいただいておりますが、開発が遅延した場合の開発費はCBL社が出すことに

¹ 親会社株主に帰属する当期純利益/当期純損失を示します



なっており、『エレメンタルストーリーワールド』が当初リリース予定よりも延期になったこと、および『エルゴスム』の開発に想定以上に時間がかかり、その分の開発費をCBL社が負担したためです。従いまして『PROJECT XENO』の売上が減少したわけではありません。また、営業利益減の主要因ですが、受託開発売上減少分に加え、10月から開始した大規模プロモーションの費用計上、および『エレメンタルストーリーワールド』のリリース直前の追い込みで開発原価が増加したことによります。

個別のゲームの状況についてですが、まず、『PROJECT XENO』については10月にTVCMを始めとした大規模プロモーション、およびそれに合わせたゲーム内施策を行いました。正直に申し上げまして期待していた効果が出ませんでした。その結果、10月、11月は売上・営業利益とも大きく減少いたしました。しかしながらこの結果を受けてすぐに改善を行ったことにより、12月は新クラス「ネクロマンサー」のセールなどにより急回復し「リリース直後の急激なNFT需要増」という特殊要因があった2023年6月を除くと、過去最高の売上となり、結果として『PROJECT XENO』としての3Qの売上は2Qとほぼ同等に回復いたしました。『PROJECT XENO』は2024年1月も好調であった12月と同様に進捗しており、今後も順調に成長していくものと期待しています。

第二弾のブロックチェーンゲームである『エレメンタルストーリーワールド』につきましては、2024年1月15日にリリースすることができました。リリース直後のためまだはっきりとした事は言えませんが、9月と11月に行ったプレセールが比較的好調であったこと、リリース直後の2日間でのインストール数が『PROJECT XENO』の2倍以上である13万人を超えたことなどから、大いに期待しています。また、第三弾の『エルゴスム』につきましては鋭意開発中です。今後の予定については適宜プレスリリースなどで発表していく予定です。

GameFi事業はグローバルな市場でもあり、より大きな成功を目指しているため、現時点では足元の利益には重点を置いておらず、積極的に投資を進めるフェーズにあります。3Qでは結果的に大規模プロモーションを成功させることはできず、大きなマイナスとなりましたが、今回の経験を生かし、短期的な利益ではなく中長期的に大きな利益獲得のために今後も積極的に投資していきたいと思っております。

メディア事業では、核となる「ランク王」の今期3Qの累計売上高は約7億2,400万円（前年同Q比113.9%）、営業利益が約1億7,600万円（前年同Q約136.9%）、今期3Qの売上高は約2億4,400万円（前年同Q比95.1%）、営業利益が約4,500万円（前年同Q比約80.9%）と今期3Qの売上が少し下がりましたが、全体として事業進捗に問題はございません。利益はランク王の取扱高拡大のための投資に回す方針であり、さらに伸ばすために必要に応じて積極的に投資していきたいと思っております。なお、今期2Qまでと同様に「メディア事業」セグメント全体の売上・営業利益が前年同Q比で減っているのは、2023年2月に発表した通り、ランク王以外の子会社が担当していた広告代理店事業の、大口の取引先との受託業務契約が終了したた



めです。従来からメディア事業における注力事業はランク王と位置づけており当該事業全体としては中長期的に見て大きく成長していけると考えております。

今後の主軸として注力する事業は **GameFi** 分野で、特にブロックチェーンゲームについては国内だけでなくグローバルな市場において将来的に大きな利益をもたらす可能性があるため、当社が今までゲーム開発で培ってきたノウハウ等を総動員して、その成功確度を高めていきたいと考えております。また、**GameFi** 分野とは別に、全く新しい新規事業領域でも新たな収益源を育成してまいります。

2024年2月13日現在

小淵 宏二