



2024年3月期（第23期）通期
クルーズグループ代表 小淵 宏二からのメッセージ
(2024年5月14日現在)

クルーズグループ代表の小淵です。本日2024年5月14日に当社23期の通期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。また、2025年3月期1Qの業績予想も同時に発表させていただいておりますので、そちらについても少し説明させていただきます。

最初に、グループ全体の通期連結決算についてですが、連結取扱高は約254億8,500万円（前年同期比88.2%）、連結営業利益が約1億6,100万円（前年同期比25.0%）、連結当期純利益¹が約10億800万円（前年同期比395.6%）、今期4Qの連結取扱高は約60億2,900万円（前年同Q比101.9%）、連結営業損失が約マイナス9,100万円の赤字（前年同Qは営業利益約1億3,500万円）、連結当期純損失が約マイナス1億7,400万円（前年同Qは連結当期純利益約3,800万円）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事業の今期の通期取扱高は約172億2,700万円（前年同期比85.2%）、営業利益は約1億9,600万円（前年同期は営業損失約マイナス9,800万円の赤字）となりました。4Q取扱高は約39億2,200万円（前年同Q比101.1%）、営業損失は約マイナス8,700万円の赤字（前年同Qは営業損失約マイナス8,100万円の赤字）となり、依然として油断のできない厳しい状況は続いていると感じております。

通期取扱高が前期を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進めています。

そのGameFi分野を担当する「CROOZ Blockchain Lab」（以下CBL社）は、通期売上高は約18億6,400万円、営業損失は約マイナス1億2,000万円の赤字、今期4Qの売上高は約4億100万円、営業損失は約マイナス9,800万円の赤字となりました。

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、4Qの売上につ

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



いては『PROJECT XENO』の売上増および『エレメンタルストーリーワールド』のリリースによる売上増があったものの、一部残っていた④の新作ゲームの受託開発売上がゼロになったことにより、結果的に3Q対比で微増となりました。営業利益につきましては、受託開発売上減少分及び、第三弾ゲーム『エルゴスム』の開発原価分を『PROJECT XENO』および『エレメンタルストーリーワールド』の売上増による営業利益の増加分がカバーしきれなかったためマイナスとなりました。

個別のゲームの状況についてですが、『PROJECT XENO』はユーザーの皆様を支えられ、2024年5月には無事リリース後1周年を迎えることができました。また、先日1周年記念として開催したイベントでも多くのユーザー様にご来場いただき、大きな盛り上がりとなりました。ユーザーの皆様のご期待に応えるべく、私達は『PROJECT XENO』をユーザー様にとってより遊びやすく、より面白いゲームにするよう、今後も注力してまいります。

第二弾ゲームである『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日にリリース後、約4ヶ月が経過いたしました。正直売上は伸び悩んでいます。機能追加やキャラクター追加により巻き返しを図っておりますが、『PROJECT XENO』のような売上・利益貢献となるにはもうすこし時間がかかりそうです。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。GameFi事業については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」の今期の通期売上高は約9億1,700万円（前年同期比109.1%）、営業利益が約2億500万円（前年同期比約128.8%）、今期4Qの売上高は約1億9,300万円（前年同Q比94.3%）、営業利益が約2,800万円（前年同Q比約94.7%）となりました。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。

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。

最後に、2025年3月期1Qの業績予想についてですが、連結売上高約36億8,700万円（前



年同 Q 比 107.4%)、連結営業損失は約マイナス 3 億 200 万円の赤字（前年同 Q は営業利益約 2 億 7,100 万円）と期初から厳しい予想となっております。この 1Q を赤字予想としているのは、主に GameFi 事業においてブロックチェーンゲームの第三弾であるエルゴスムの開発が本格化する中で開発費が大きくかかることが想定されるためです。『PROJECT XENO』は 1 周年記念でのキャンペーン等による売上増加が見込める一方で、前述の通り『エレメンタルストーリーワールド』の売上・利益貢献が現状は見込めず、またその他の事業の利益も含めても『エルゴスム』の開発費負担をカバーしきれないことによります。

このように 2025 年 3 月期はスタートから厳しい状況が想定されますが、『エルゴスム』の開発費負担といった赤字先行となる要因が明確であり、ある程度一時的なものであると言え、悲観的に捉えておりません。2Q 以降の業績予想はまだ算定できておりませんが、できるだけ早く回復させ黒字先行となるようにしていきたいと思っております。

2024 年 5 月 14 日現在

小淵 宏二