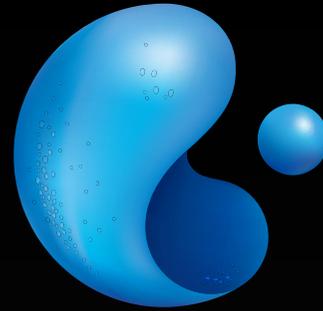


第13期 第4四半期 決算説明資料



CROOZ

クルーズ株式会社

東証 JASDAQ スタンダード 2138

はじめに

はじめに
4QのGOOD NEWS
4Qのハイライト
4月～現在のハイライト

事業

クルーズって何やってる会社？
どんなゲームを提供してきたの？
主力ブラウザゲームは？
クルーズのゲームはどれくらい人気があるの？
成長中のネイティブゲームは？
ゲーム以外の収益の柱は？

戦略

注力する地域は？

業績

業績の推移は？
業績の前年同期比は？
業績予想の達成率は？
主な費用の推移は？
社員数の推移は？
クルーズの株の特徴は？
1日の売買代金はどのくらい？
3か月の売買代金はどのくらい？
外国人持ち株比率は？
業績予想に関する重要なお知らせ

最後に

今後どうやって成長していくの？
注力すること
とっておきのお知らせ
CROOZの夢は？

よくある質問
参考資料
株主還元方針は？
配当額と配当性向の推移は？
目指す強みと現状は？
スマホの売上比率はどれくらい？
ソーシャルゲームって何？
ご注意

4Q の GOOD NEWS
皆様へ重要なお知らせ

最終 Page でとっておきのお知らせがあります
最後まで楽しみにご覧下さい

4QのGOOD NEWS

通期売上 **23,352M**
(前期比+68%)

通期営業利益 **4,227M**
(前期比+120%)

1年で売上**1.7倍** 営業利益**2.2倍**に拡大しました

4QのGOOD NEWS

主にアヴァロンの騎士、HUNTER×HUNTER、SHOPLIST.comが業績を牽引し、1年間で売上95億円（前期比+68%）、営業利益23億円（前期比+120%）拡大しました

4Qのハイライト

(2014年1月~3月)

GOOD

ACR DRIFT iOS 版世界 135ヶ国リリース

GOOD

世界向け街作りシミュレーションゲーム制作を発表

GOOD

150億円の資金調達を発表*

GOOD

HUNTER×HUNTER トリプルスターコレクション
GREE Platform Award 2013 優秀賞受賞

BAD

ネイティブゲームリリースが予定より10日ずれ込んだ

※2014年2月20日付で発表した新株予約権の発行実施によるものです

ACR DRIFT iOS版世界135ヶ国リリース

世界135ヶ国 App Store ベスト新着ゲームに選出されました

世界向け街作りシミュレーションゲーム制作を発表

街作りシミュレーションゲームは欧米を中心にマーケットが確立されており
欧米を熟知した実績のあるゲーム開発会社と組んで開発しています

150億円の資金調達を発表※

資金調達を元手に M&A や資本・業務提携等を積極的に行ってまいります

HUNTER×HUNTER トリプルスターコレクション

GREE Platform Award 2013 優秀賞を受賞

コイン消費や登録ユーザー数等の指標から選ばれる GREE Platform Award で
優秀賞を受賞しました

ネイティブゲームリリースが予定より10日ずれ込んだ

3月末までにネイティブゲームを複数本リリースする予定でしたが
10日ずれ込み4月リリースとなりました

NEW

4月～現在のハイライト

(2014年4月～現在)



GOOD

モンスターエッグアイランド iOS、Android 版リリース

GOOD

NARUTO GREE 版リリース

GOOD

BALLOON KINGDOM iOS 版カナダ先行配信

GOOD

テックヒルズに業界のエンジニア 350 名超来場

4月～現在のハイライト

モンスターエッグアイランド iOS、Android 版リリース

iOS 版を4月10日、Android 版を5月1日にリリースしました

NARUTO GREE 版リリース

4月25日にリリースして9日後にスマートフォン版 GREE
総合ランキングで20位にランクインしました

BALLOON KINGDOM iOS 版カナダ先行配信

世界規模で幅広いユーザー層の獲得を目指し、今後リリース予定
の世界向けネイティブゲームに活かすためのマーケティングを目的
としています

テックヒルズに業界のエンジニア 350 名超来場

クルーズ主催技術勉強会テックヒルズに業界のエンジニアが
350 名超来場しました

業績をご説明する前に

まずは、クルーズのご紹介を致します

クルーズって何やってる会社？

インターネットを通じて世界中にサービスを提供する会社です

London

2014年2月1日設立

Paris

2014年2月1日設立

Berlin

CROOZ Europe GmbH
2013年8月21日設立

Singapore

CROOZ Asia Pte.Ltd.
2012年7月26日設立

Tokyo

CROOZ, Inc.
2001年5月24日設立
ForGroove, Inc.
2012年1月23日設立

Seoul

CROOZ Korea Corporation
2012年12月6日設立

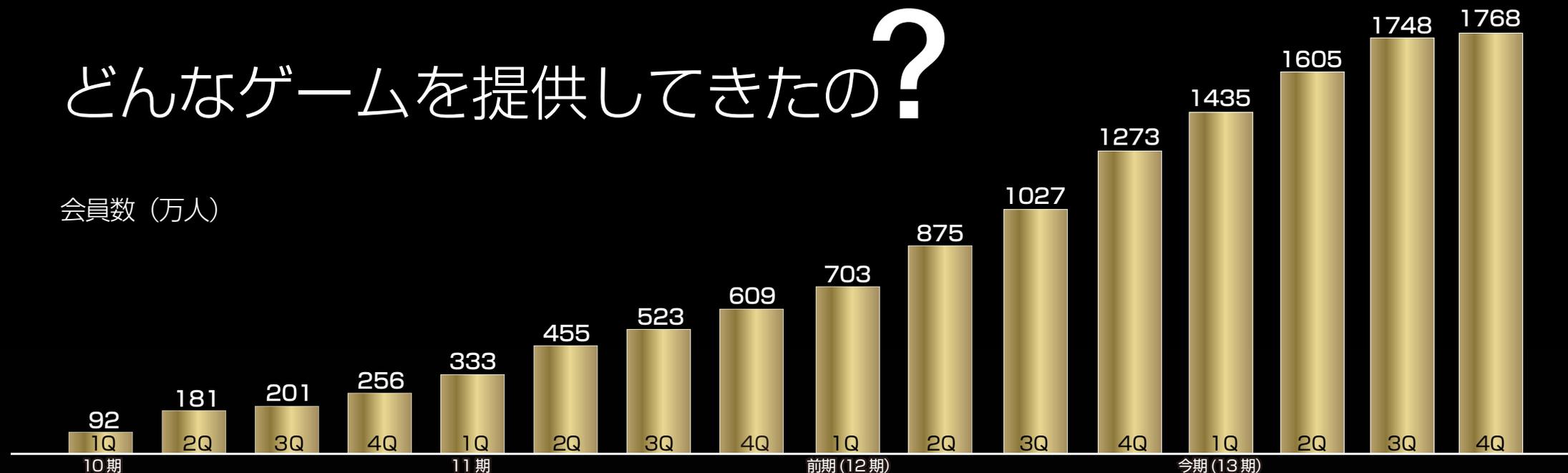
San Francisco

CROOZ America, Inc.
2012年8月1日設立

今は **ソーシャルゲーム** をサービスの柱にしています

どんなゲームを提供してきたの？

会員数 (万人)



11期 4Q



3/13

12期 3Q



10/10

13期 2Q



7/24



9/18

13期 4Q



2/20

14期 1Q



iOS 4/10, Android 5/1



4/25



12/23



8/5



5/1

Mobage を中心にヒットタイトルを多数提供
2014 年からはネイティブゲームもリリースしています

どんなゲームを提供してきたの？

2012年

オリジナルタイトルのヒット作ラグナブレイクをリリースしました

2013年

アヴァロンの騎士、HUNTER×HUNTER をリリース。ヒット作を連発しブラウザゲーム国内トップクラスの地位を確立しました

2014年

世界135ヶ国に配信したACR DRIFT やモンスターエッグアイランドなどいわゆるネイティブゲームを App Store、Google Play といった Mobage や GREE 以外のプラットフォームへの提供を開始しました

主カブラウザゲームは？



高品質なイラストが魅力のカードバトルゲーム

主カブラウザゲームは？

ラグナブレイクは数あるカードバトルゲームの中でもトップクラスの高品質なカードイラストが特徴です

2周年を記念したリニューアルによる新機能の実装、購買意欲をそそる高品質カードイラスト、ファンを魅了し続けるクオリティの高い運営等が人気の理由です

国内累計会員数は250万人を突破しています

主カブラウザゲームは？



ラグナブレイクの平行ワールドが舞台の
リアルタイムギルドバトルゲーム

主力ブラウザゲームは？

アヴァロンの騎士は、ラグナブレイクの平行ワールドが舞台のリアルタイムギルドバトルゲームです

業界でも一目置かれるアヴァロンの騎士は、深いストーリー性や迫力の演出、白熱のギルドバトル等がリリースから1年以上経過した今も多くユーザーから支持される理由です

会員数 150万人を突破し、2012年10月リリースから現在までMobage 総合ランキング TOP20 以内をキープし続けるクルーズ最主力ブラウザゲームです

主カブラウザゲームは？



人気アニメの著作権を使ったカードバトルゲーム

主カブラウザゲームは？

HUNTER×HUNTER バトルコレクション、トリプルスターコレクションは超人気版権である「HUNTER×HUNTER」を使ったカードバトルゲームです

本アニメの原作となる少年マンガ「HUNTER×HUNTER」は、コミックス累計発行部数 6,400 万部を超える大ヒット作品です

Mobage 版は会員数 120 万人を突破し、GREE 版は会員数 40 万人を突破しています

クルーズのゲームはどれくらい人気があるの？

13位



16位



19位



全 1,414 タイトル

Mobage 総合ランキング TOP20 に
クルーズのゲームが **3本** 入っています

クルーズのゲームはどれくらい人気があるの？

2014年3月末現在の国内 Mobageフィーチャーフォン、スマートフォン向けブラウザゲーム 1,414 タイトルのうち、Mobage 総合ランキング TOP20 にクルーズのゲームが3本入っています

成長中のネイティブゲームは？



2月20日に世界135ヶ国へ配信したレーシングバトルゲーム

成長中のネイティブゲームは？

ACR DRIFT は 2 月 20 日 iOS 向けに世界 135 ヶ国へ配信したレーシングバトルゲームです

リリース後、配信された全 135 ヶ国の App Store で「ベスト新着ゲーム」に選出されました

成長中のネイティブゲームは？



iOS 版、Android 版合わせて 140 万ダウンロード突破

成長中のネイティブゲームは？

iOS 版、Android 版合わせて 140 万ダウンロードを突破しました

Android 版は 5 月 1 日にリリースしたばかりなので、今後もユーザー数の増加が期待できます

ゲーム以外の収益の柱は？



1年で**売上が2.7倍**に拡大した
インターネットコマース事業があります

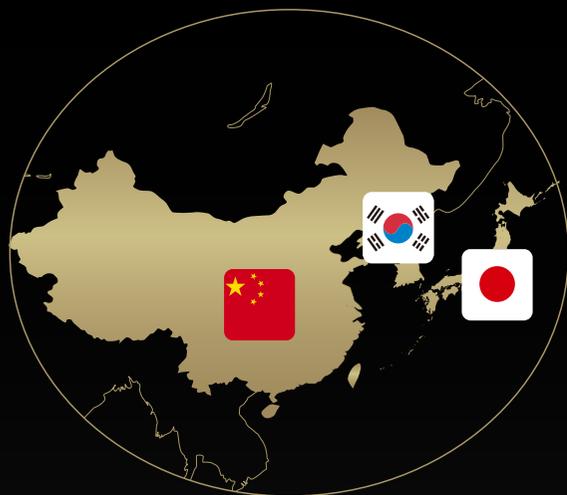
ゲーム以外の収益の柱は？

インターネットコマース事業は1年で売上2.7倍
前期▲181Mだった営業利益は348Mに拡大しました

牽引役であるファストファッション通販サイト SHOPLIST. com は
2013年11月の単月取扱高が約8億円となり、年間取扱高100億円
というステージも見えてきました

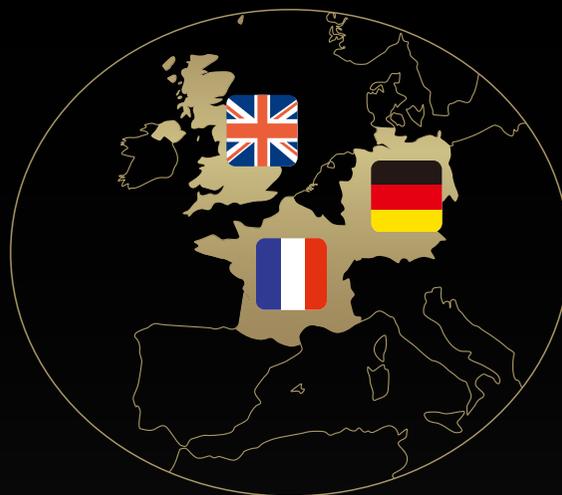
注力する地域は？

東アジア
(日本・韓国・中華圏)



人口 15.4 億人
GDP 153,047 億 USドル

ヨーロッパ
(主要国)



人口 2.1 億人
GDP 89,091 億 USドル

北米
(アメリカ・カナダ)



人口 3.5 億人
GDP 186,248 億 USドル

市場が大きい**東アジア**、**ヨーロッパ**、**北米**に注力します

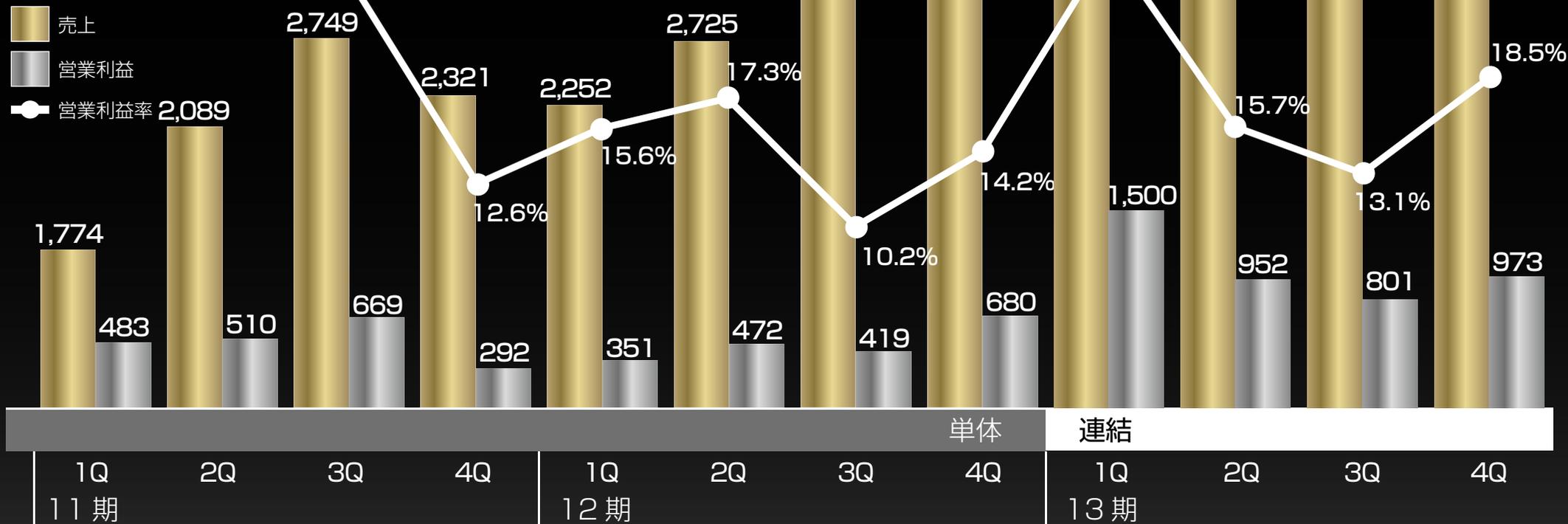
注力する地域は？

マーケットの大きい東アジア（日本・韓国・中華圏）とヨーロッパ（主要国）
北米（アメリカ・カナダ）に注力してゲームをリリースしていきます

業績はどうかの？

業績の推移は？

(百万円)



4Q は 3Q 比減収増益となりました

業績の推移は？

4Q は主にブラウザゲーム市場全体の成長の鈍化に連動してブラウザゲームの業績が減少し、洋服が売りづらい2月を含むQだったので SHOPLIST. com の業績が減少したことで3Q比減収となりましたが高回収率のプロダクトに宣伝費を集中させる等により、3Q比増益となりました

業績の前年同期比は ?

(百万円)	12期4Q (前年同期)	13期4Q (今期)	前年 同期比
売上	4,780	5,264	+10%
営業利益	680	973	+43%

主力ブラウザゲームと SHOPLIST.com が業績を牽引しました

業績の前年同期比は？

前期 3Q にリリースしたアヴァロンの騎士、HUNTER×HUNTER と SHOPLIST.com が業績を牽引し前期 4Q 比売上10%、営業利益 43% 拡大しました

業績予想の達成率は？

(百万円)	通期 業績予想	通期実績	達成率
売上	23,488	23,352	99%
営業利益	4,074	4,227	104%

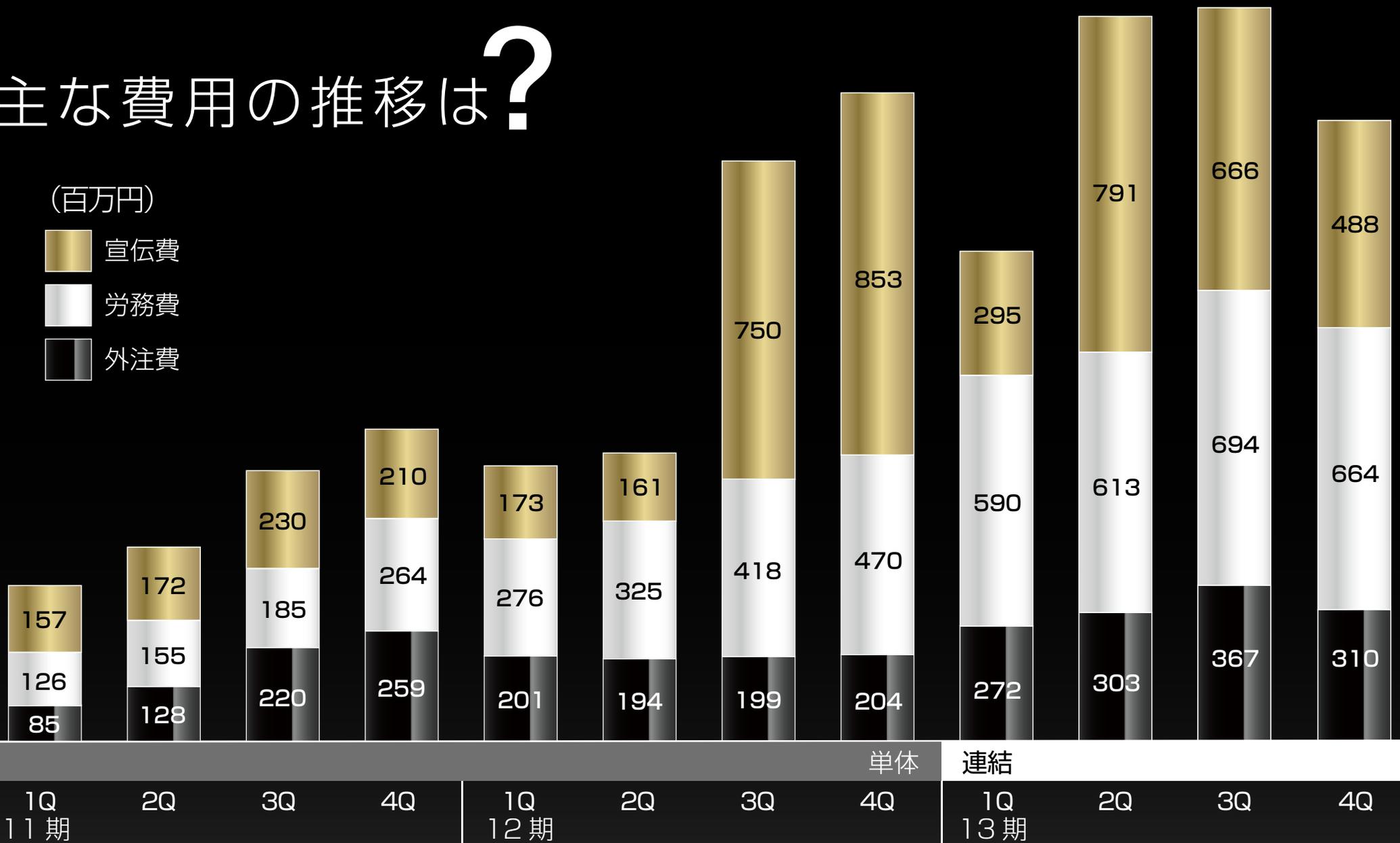
ほぼ予想通りに着地しました

業績予想の達成率は？

ブラウザゲーム市場の成長の鈍化をゲーム以外の事業の柱である
SHOPLIST.com が補い、ほぼ予想通りに着地しました

主な費用の推移は？

(百万円)



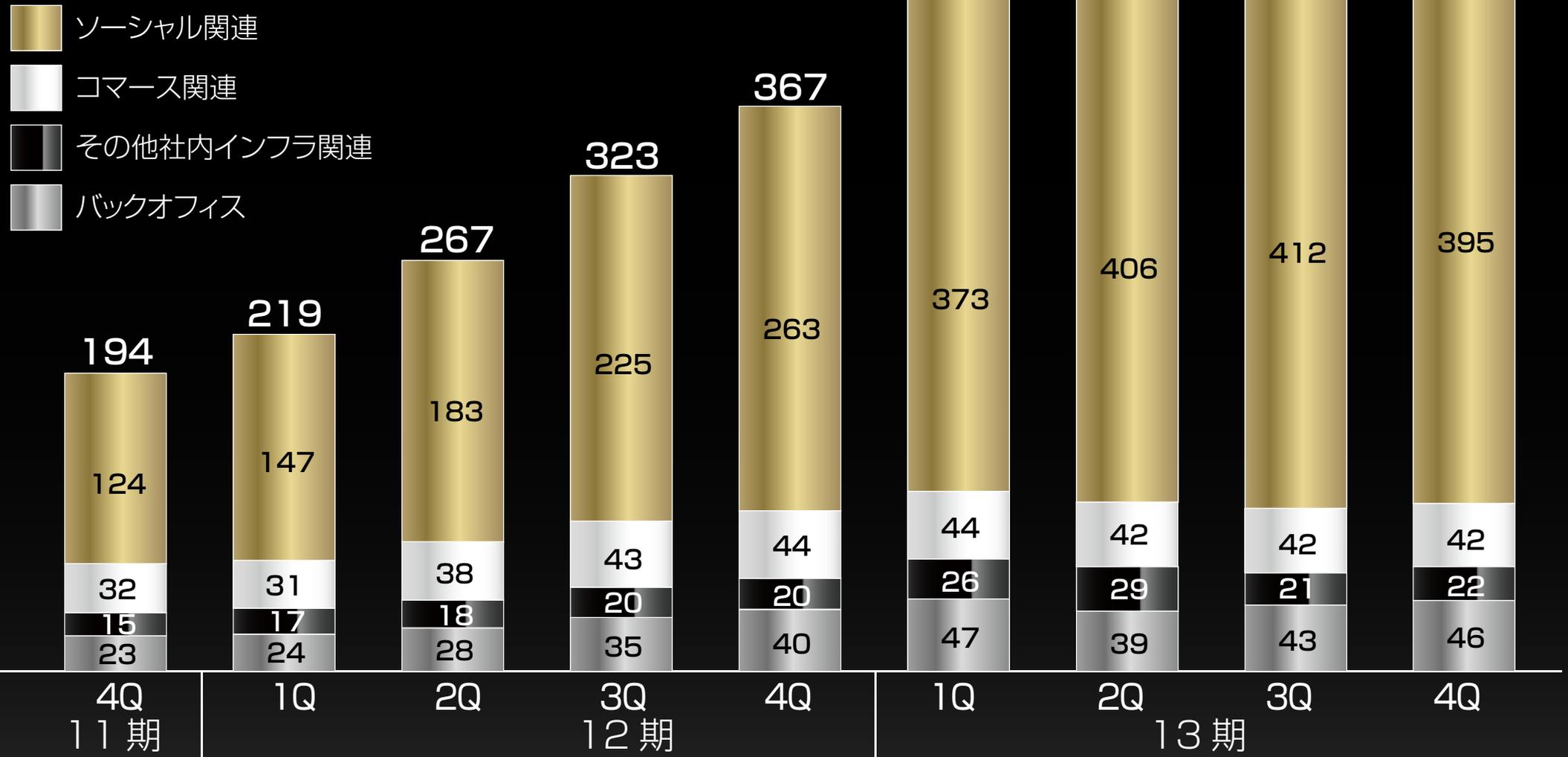
宣伝費は計画通り通期売上 10%以内に収まりました

主な費用推移は？

宣伝費は計画通り通期売上 9.6%でした

前期 3Q から大規模プロモーションに挑戦し、前期 4Q の効果が持続した
今期 1Q を除いたすべてのQ で実施しました

社員数の推移は？



積極採用中のネイティブクリエイターは 3Q 比増員です

社員数の推移は？

全体は3Q比13人の減少となりましたが、積極採用中のネイティブクリエイターは増員しています

クルーズの株の特徴は？

1 日の売買代金はどのくらい？

2月26日、27日の売買代金が
全上場企業 3,419 社で**日本一**になりました

1 日の売買代金はどのくらい？

UBS AG London Branch への新株予約権の発行実施による資金調達を元手とした M&A や資本・業務提携の積極化や ACR DRIFT 世界配信、世界向け新作ネイティブゲームの発表が今後のクルーズに対する期待感につながったと思われます

参考資料：1日の売買代金はどのくらい？

Yahoo! ファイナンスより引用した参考資料です

2月26日

順位	社名（コード）	上場市場	売買代金
1	クルーズ（2138）	東証 JASDAQ	1049 億円
2	ソフトバンク（9984）	東証一部	916 億円
3	パナソニック（6752）	東証一部	458 億円
4	日本マイクロニクス（6871）	東証 JASDAQ	430 億円
5	トヨタ自動車（7203）	東証一部	373 億円
6	星光 PMC（4963）	東証一部	337 億円
7	三菱UFJフィナンシャル・グループ（8306）	東証一部	322 億円
8	三井住友フィナンシャルグループ（8316）	東証一部	296 億円
9	野村ホールディングス（8604）	東証一部	213 億円
10	キヤノン（7751）	東証一部	196 億円

2月27日

順位	社名（コード）	上場市場	売買代金
1	クルーズ（2138）	東証 JASDAQ	739 億円
2	ソフトバンク（9984）	東証一部	657 億円
3	日本マイクロニクス（6871）	東証 JASDAQ	470 億円
4	パナソニック（6752）	東証一部	450 億円
5	三菱UFJフィナンシャル・グループ（8306）	東証一部	415 億円
6	三井住友フィナンシャルグループ（8316）	東証一部	360 億円
7	トヨタ自動車（7203）	東証一部	291 億円
8	NEC（6701）	東証一部	265 億円
9	みずほフィナンシャルグループ（8411）	東証一部	260 億円
10	神戸製鋼所（5406）	東証一部	257 億円

3 か月の売買代金はどのくらい？

2014年 1～3月の売買代金は **1兆 4,669 億円**

1 日平均 253 億円の売買が行われました

業界 No.1 の流動性の高さを誇ります

3か月の売買代金はどのくらい？

2014年1～3月の売買代金

社名 (コード)	上場市場	売買代金 (億円)
クルーズ (2138)	東証 JASDAQ	14,669
コロプラ (3668)	東証マザーズ	12,221
サイバーエージェント (4751)	東証マザーズ	7,426
ミクシィ (2121)	東証マザーズ	5,874
エイチーム (3662)	東証一部	5,624
ガンホー (3765)	東証 JASDAQ	4,836
DeNA (2432)	東証一部	4,588
GREE (3632)	東証一部	2,884
Klab (3656)	東証一部	1,158
ドリコム (3793)	東証マザーズ	1,054
enish (3667)	東証マザーズ	279
オルトプラス (3672)	東証マザーズ	183
モブキャスト (3664)	東証マザーズ	117

外国人持ち株比率は？

発行済株式数の 3.5%

世界向けネイティブゲーム配信や IR 活動を通じて
海外投資家から注目を集められるように頑張ります

外国人持ち株比率は？

2014年2集の会社四季報より引用した参考資料です

社名（コード）	上場市場	2014年1集四季報掲載 外国人持ち株比率
サイバーエージェント（4751）	東証マザーズ	40.8 %
DeNA（2432）	東証一部	30.8 %
Klab（3656）	東証一部	14.5 %
GREE（3632）	東証一部	14.1 %
モブキャスト（3664）	東証マザーズ	9.8 %
エイチーム（3662）	東証一部	7.7 %
コロプラ（3668）	東証マザーズ	7.7 %
ミクシィ（2121）	東証マザーズ	6.7 %
enish（3667）	東証マザーズ	5.5 %
クルーズ（2138）	東証 JASDAQ	3.5 %
ガンホー（3765）	東証 JASDAQ	3.2 %
ドリコム（3793）	東証マザーズ	2.0 %
オルトプラス（3672）	東証マザーズ	1.3 %

業績予想に関する重要なお知らせ

14期より業績予想を非開示にします
業態上、正確な予想を立てるのが困難だからです

業績予想に関する重要なお知らせ

理由は、1本のヒットで売上は大きく変動するし、大規模プロモーション実施タイミングでコストが大きく変化する可能性を抱えている業態なので、現時点で正確な予想を立てることが困難だからです

で、今後どうやって成長していくの？
(注力すること)

注力すること①

App Store と Google Play 向けに注力し
引き続きネイティブゲーム開発を強化

注力すること

App Store と Google Play 向けに注力し、引き続きネイティブ
ゲーム開発を強化します

現在はモンスターエッグアイランドをヒットタイトルに育成すると
同時に、複数本の新作ゲームを開発しています

注力すること②

M&A、資本提携を強化

注力すること

世界展開や事業規模拡大を加速させるため、国内外の有力企業とのM&A や資本・業務提携を積極的に行います

注力すること③

新規事業を積極化
ゲーム以外の新しい収益確保を強化

注力すること

今はゲームが最主力事業となっておりますが、設立以来、幅広くインターネットに関するビジネスに挑戦し成功させてきた経験を活かし、新規事業に積極的に取り組み、ゲーム以外の新しい収益確保にチャレンジします

以上で 4Q の決算発表の説明は終了
ですが...

それでは最後に
とっておきのお知らせをします



オンライン対戦機能実装完了
審査が完了し次第リリース

とっておきのお知らせ

iOS 版 ACR DRIFT のオンライン対戦機能実装が完了しました

アップデートにより ACR DRIFT は大幅ブラッシュアップされ、新規ユーザー獲得、既存ユーザー活性化につながることを期待されます

今回はもう一つ
とっておきのお知らせがあります

1 株 15 円から 20 円に増配します

とっておきのお知らせ

2月3日にお知らせした1株当たり15円から20円に増配します

13期は前期比売上1.7倍、営業利益2.2倍と急拡大することができたので、株主還元します

CROOZ の夢は？

“オモシロカッコイイ”をつくる