

第16期 第1四半期 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

まずはじめに

とても大事なことなので

前回の決算説明でお伝えした内容を再掲します



CHANGE

前期、当社は大きな転換期を迎えました

SHOPLIST.com がゲーム事業の売上を
上回ったことにより、ゲームに加え
SHOPLIST.com を主力事業に位置付けました



これを踏まえ、1Qの決算説明を進めていきます。まずは1QのGOOD NEWSから

1QのGOOD NEWS

 1QのGOOD NEWSは、これです



(前期 1Q 売上は 30 億円超)

SHOPLIST.comが引き続き好調に推移
コマース事業の売上が
前期 1Q 比 **48** %UP となりました



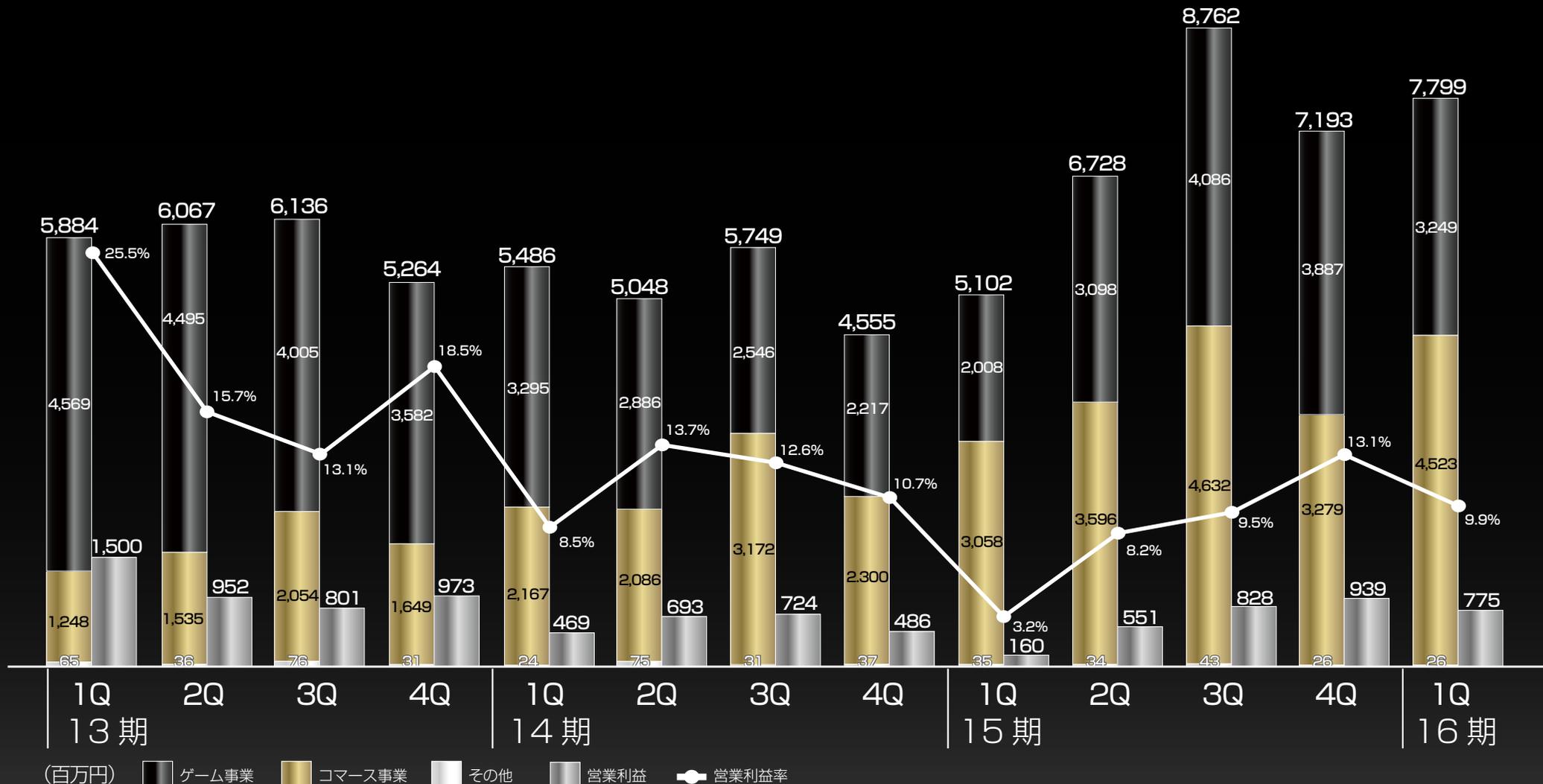
1Q の GOOD NEWS は以上です。次に業績の説明です

1Qの業績説明



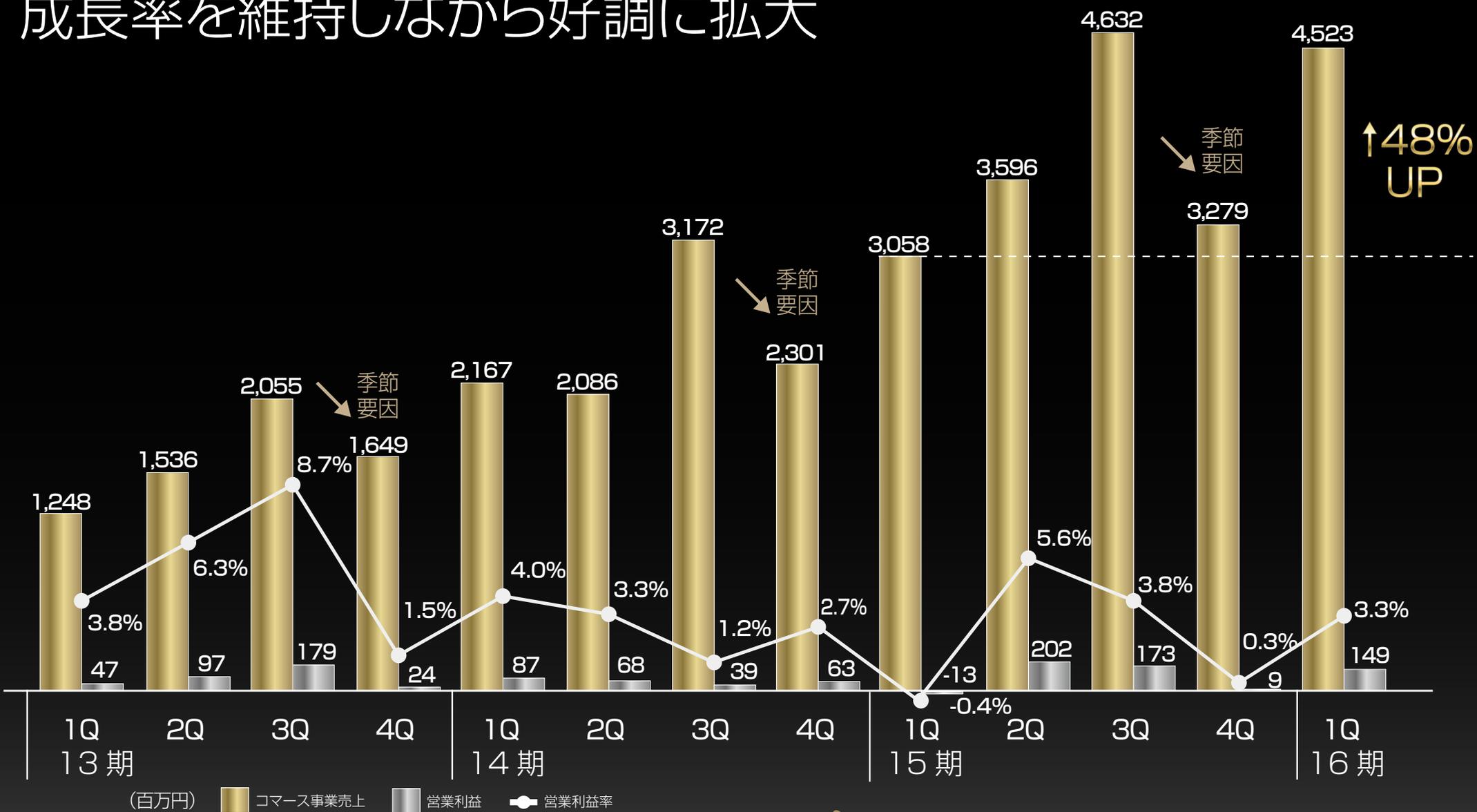
まずは、全社の業績について説明します

コマース事業は引き続き好調に推移 一方、ゲーム事業が振るわず



では、各セグメントごとに詳しく説明します。まずはコマース事業です

1Q売上は前期1Q比 **48%UP** 成長率を維持しながら好調に拡大



なんでこんなに伸びたかと言うと...

$$\text{売上} = \text{顧客単価} \times \text{購入者数}$$

5,000 円台後半(前期1Q)



5,000 円台前半 (1Q) ※1

約 55 万人(前期1Q)



90 万人超 (1Q) ※2

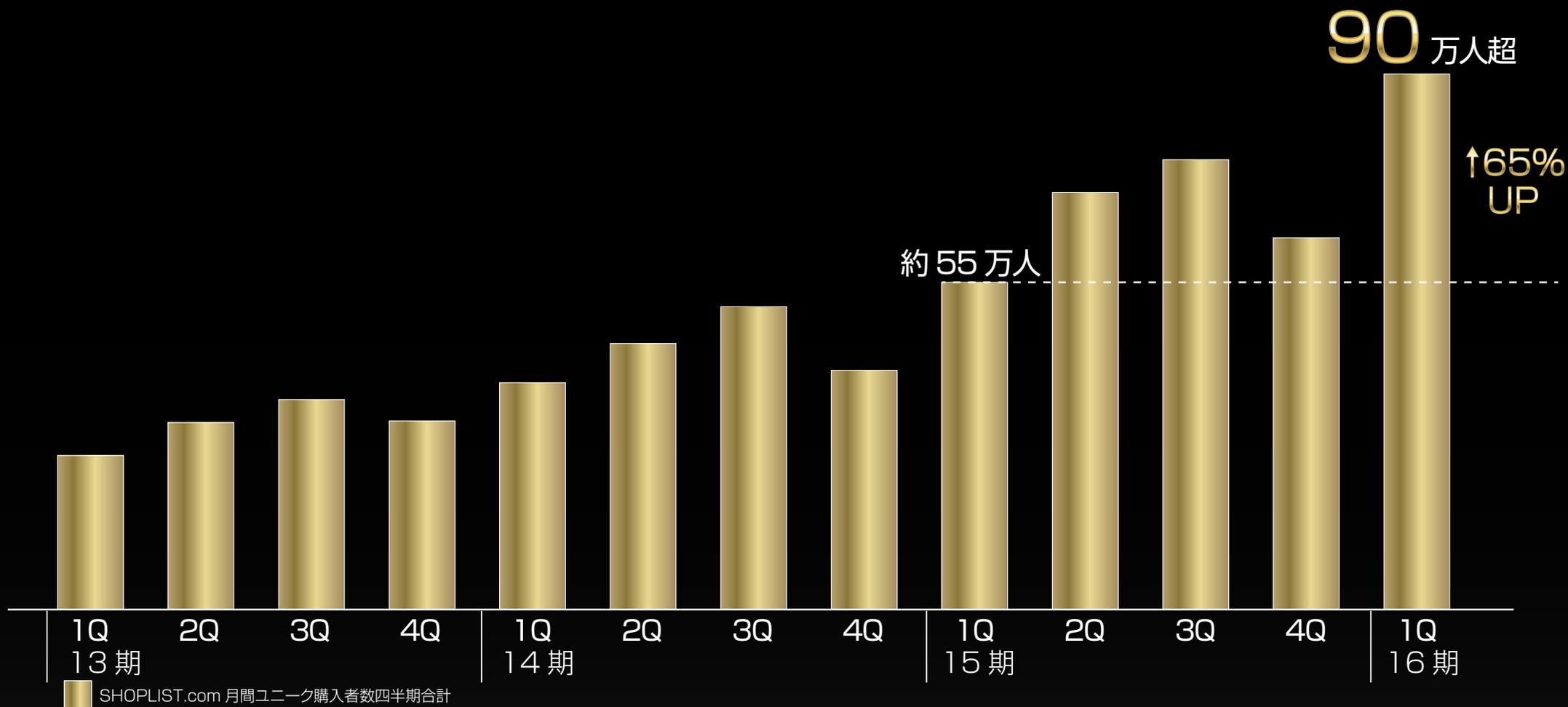
※1 前期1Qと1Qの差は、取扱商品数が増加したことなどによる商品単価の変動によるものです

※2 SHOPLIST.com 月間ユニーク購入者数四半期の合計です

顧客単価はサービス開始以来大きく変わらず 5,000 円台
大規模プロモーションやブランド数の拡大などにより
購入者数が順調に増加したためです



今後もユーザー数は拡大するかどうかと...

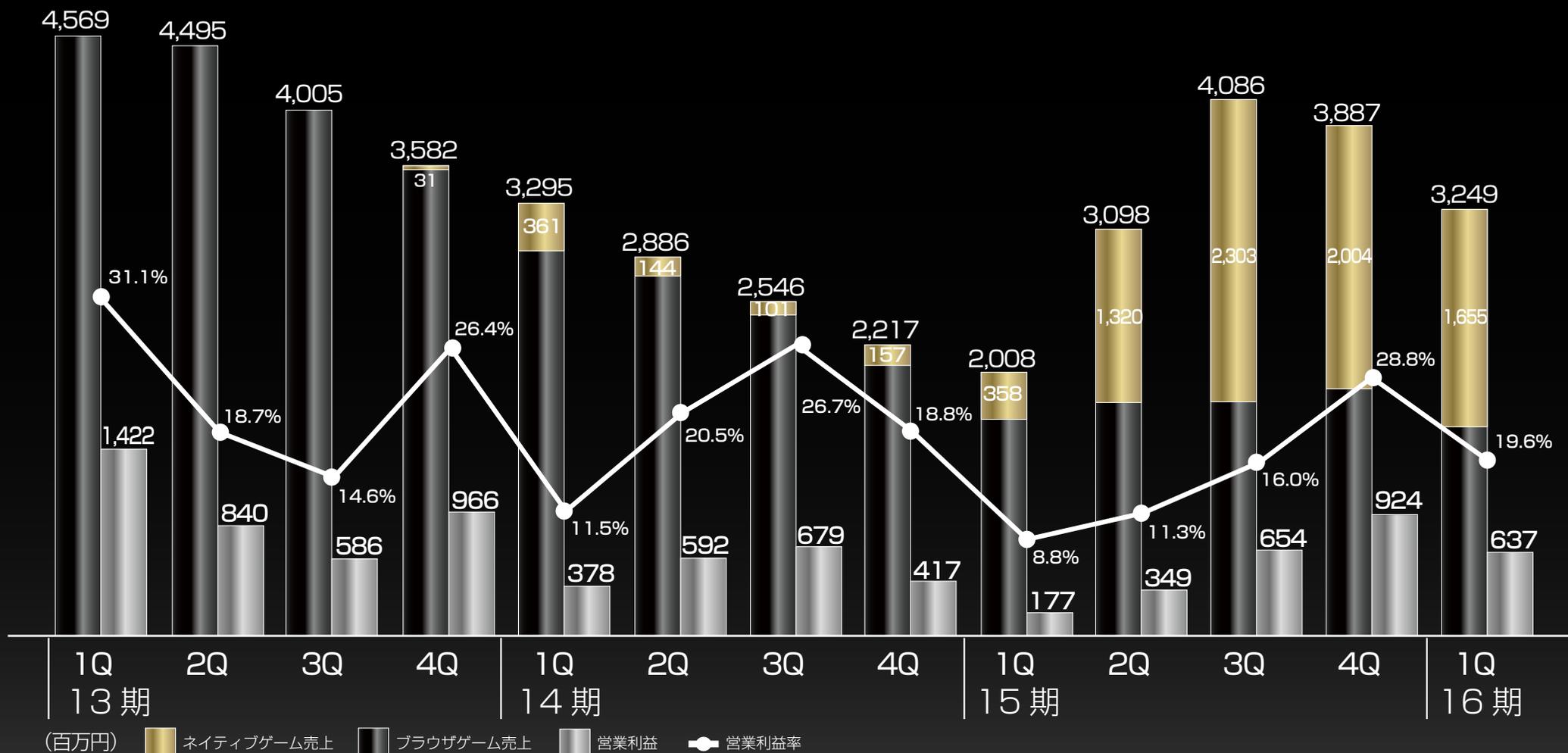


ユーザー数拡大のペースは衰えていないことから
引き続き拡大していく手応えを感じています



続いて、ゲーム事業です

ネイティブゲームが振るわず ユーザー満足度向上のため、1QはゲームクオリティUPに注力



中でも、エレメンタルストーリーは6月の1周年に向けて準備を行い、



6月末に大規模プロモーション & アップデートを実施
ゲームにおける重要指標は実施前の6月と比べて**大幅に改善**



続いて、全社および各事業ごとの今後の取り組みを説明します

全社および各事業ごとの 今後の取り組みについて



まずは、全社の「これから」です

全社の「これから」



まず、獲得した利益をどの事業に投資していくか、投資方針について説明します

SHOPLIST.com で獲得した利益

→ SHOPLIST.com に再投資

→ 非ゲーム領域の新規事業に投資

ゲームで獲得した利益

→ ホームラン狙いの新規ネイティブ開発に投資

→ 非ゲーム領域の新規事業に投資



続いて、今後の企業成長に対する考え方を説明します

成長の軸は
SHOPLIST.com と非ゲーム領域の新規事業

ゲームは爆発的な増益を狙うための
投資事業と位置付け、チャレンジを続けます



次に、コマース事業の「これから」について説明します

コマース事業の「これから」



前回の決算説明で公表した SHOPLIST.com の目標は…

最低年**2**桁%成長

SHOPLIST.com は最低年 2 桁%成長を狙う

営業利益率**8**%

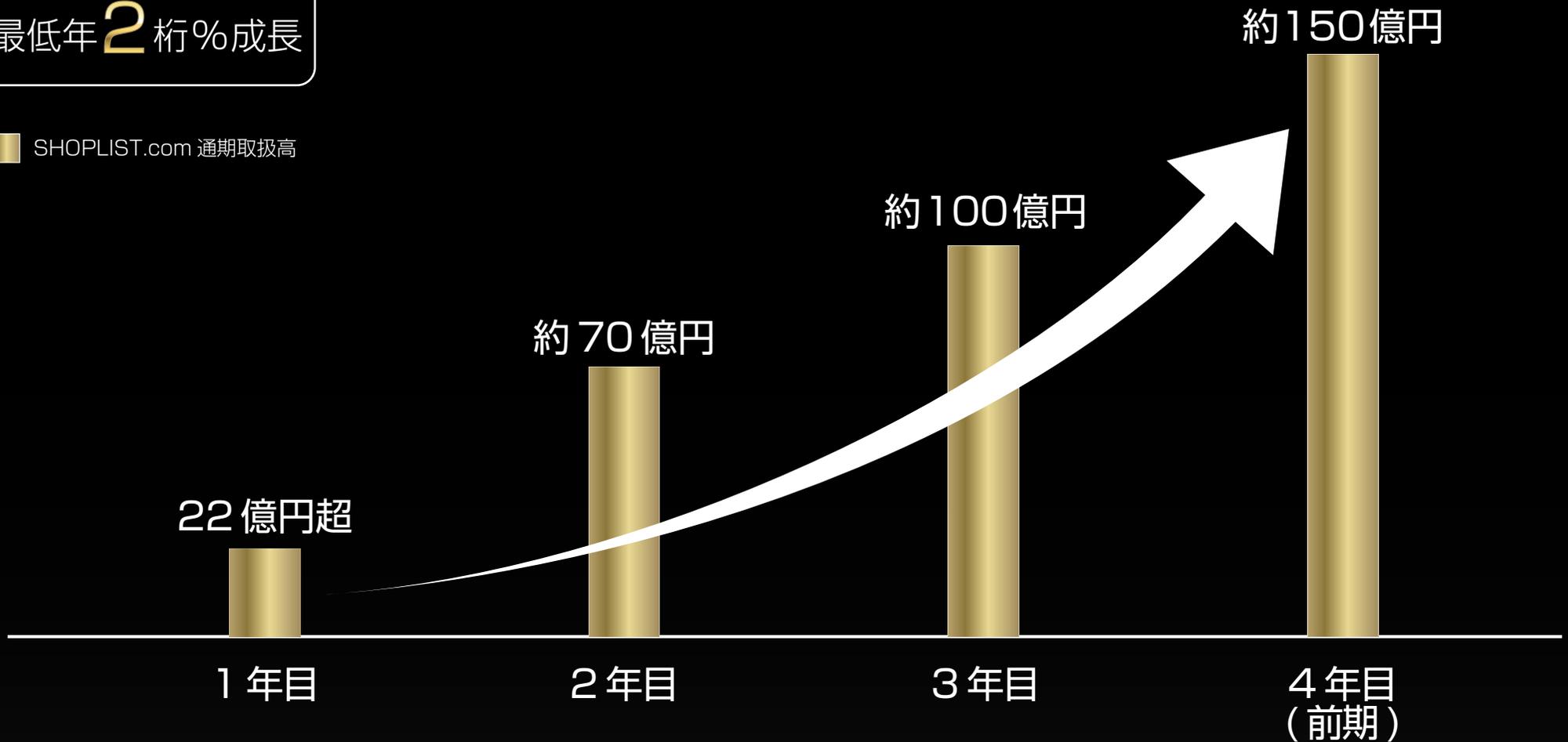
SHOPLIST.com は 2019 年 3 月末までに
営業利益率 8%にする



まずは SHOPLIST.com 最低年 2 桁%成長についてですが...

最低年**2**桁%成長

■ SHOPLIST.com 通期取扱高



新規事業でサービス開始して4年目で150億円規模に到達

現在も前期比約**50**%ペースで拡大が継続



次に、2019年3月末までに営業利益率を8%にする件について説明します

営業利益率 **8%**

3%

前期営業利益率

(2015年4月～2016年3月)

+5%

8%

2019年3月末営業利益率

(目標)

売上規模拡大による各コストの対売上比率の低下や
投資効果を最大化するプロモーション手法の確立など
期を重ねるごとに着実に利益率を改善させていく

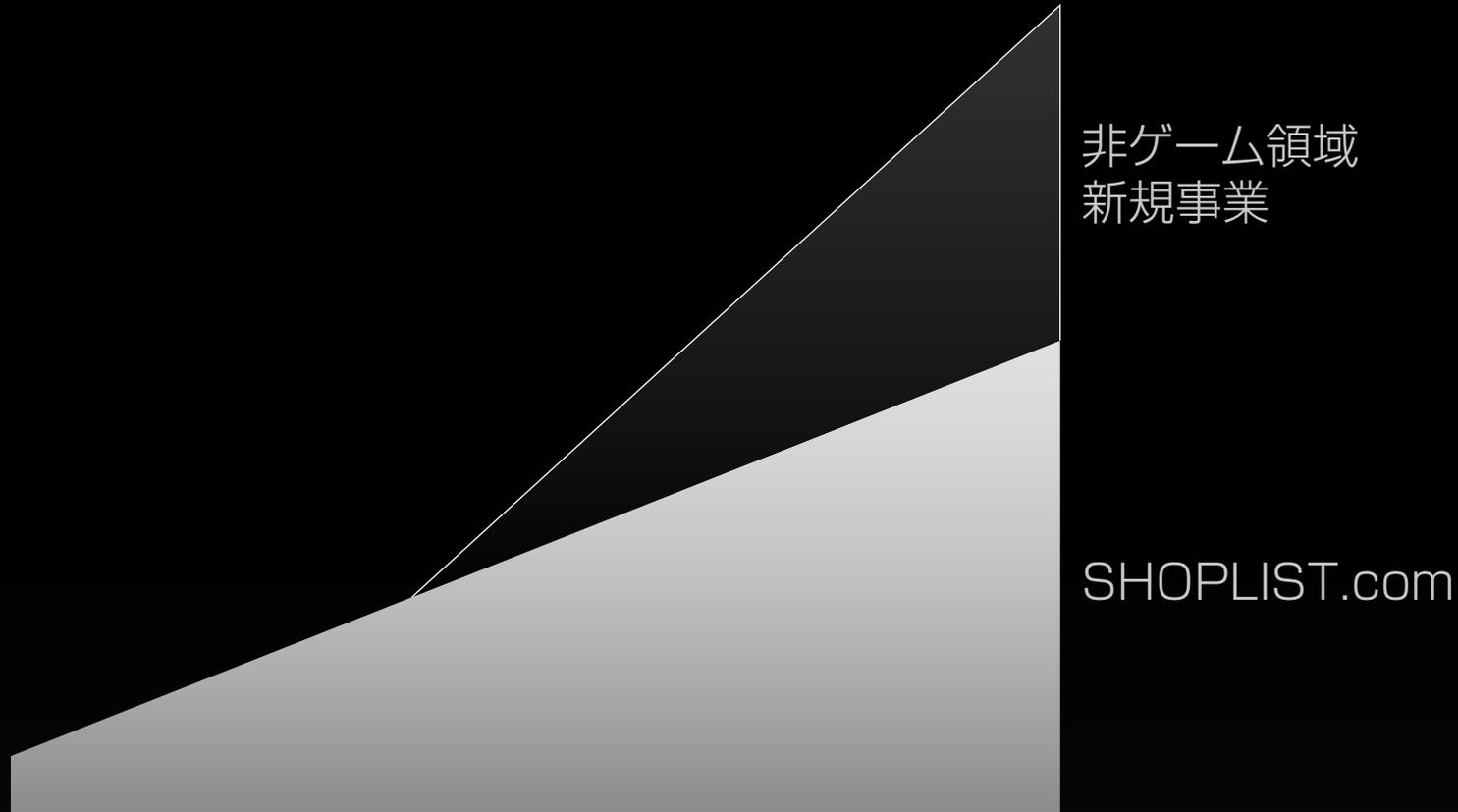


次に、非ゲーム領域の新規事業の「これから」について説明します

非ゲーム領域の新規事業の「これから」



前回の決算説明で公表した新規事業の目標は…



SHOPLIST.com とゲーム事業で獲得した利益をもとに
非ゲーム領域の新規事業に積極的に挑戦
第二、第三の柱を作る



そのために...



SHOPLIST.com で培ったノウハウや資産を活かし
新規事業を準備中



続いて、ゲーム事業の「これから」について説明します

ゲーム事業の「これから」



新規開発について、こう考えています

たくさん作るのをやめました
的を絞ってヒットを当てにいけます



そうすると、年間にリリースする新作の数は…

年間1本のみ、年間1本～2本から見直しました
一球入魂で開発、納得いくまで何度も修正して
ホームラン狙い



そして、リリースしたゲームは…

今まで以上に
ユーザー満足度をあげること注力
大事に大きく育てていきます



今回の決算をまとめると…

今回の決算で大切なのはこの3つ

✓ SHOPLIST.com が引き続き好調推移 前期取扱高 150 億円規模に
拡大してなお 1Q 売上が前期 1Q 比約 **50** %UP

✓ 6 月末にエレメンタルストーリー大規模プロモ & アップデート実施
ゲームの重要指標は 7 月以降、6 月比 **大幅改善**

✓ 今後、SHOPLIST.com と非ゲーム領域の新規事業を成長の軸として
ゲームは爆発的な増益狙いの投資事業として位置付け



以上で 1Q の決算説明を終わります

以上で 1Q の決算発表の説明は終了です

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

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ます

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