

IGNIS

2015年9月期 第3四半期決算説明資料

株式会社イグニス

2015年8月13日

本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での当社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。
様々な要因の変化により実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

I. 2015年9月期 第3四半期の実績

(単位：百万円)

	2015年9月期 3Q会計期間	2014年9月期 3Q会計期間	前年同期比	
			前年同期比	差額
売上高	613	522	17.4%	91
無料ネイティブアプリ	150	364	△58.7%	△214
全巻無料型ハイブリッドアプリ	2	46	△94.1%	△43
ネイティブソーシャルゲーム	459	111	312.7%	348
営業利益	△70	219	-	△290
営業利益率	-	42.1%	-	-
経常利益	△122	214	-	△336
経常利益率	-	41.0%	-	-
当期純利益	△132	118	-	△250
純利益率	-	22.6%	-	-

- ネイティブソーシャルゲームの「ぼくとドラゴン」及び、無料ネイティブアプリの「breaker：ブロック崩し」の売上が順調に推移
- 「ぼくとドラゴン」と「breaker：ブロック崩し」両タイトルの課金売上に対するプラットフォーム手数料及び「ぼくとドラゴン」のプロモーションコストが大きく増加し、営業利益は黒字転換に及ばず



ぼくとドラゴン



breaker：ブロック崩し

当第3四半期より、「ぼくとドラゴン」が収益貢献しているものの、上半期の赤字の吸収には及ばず、前年同期比で減収、減益となりました。

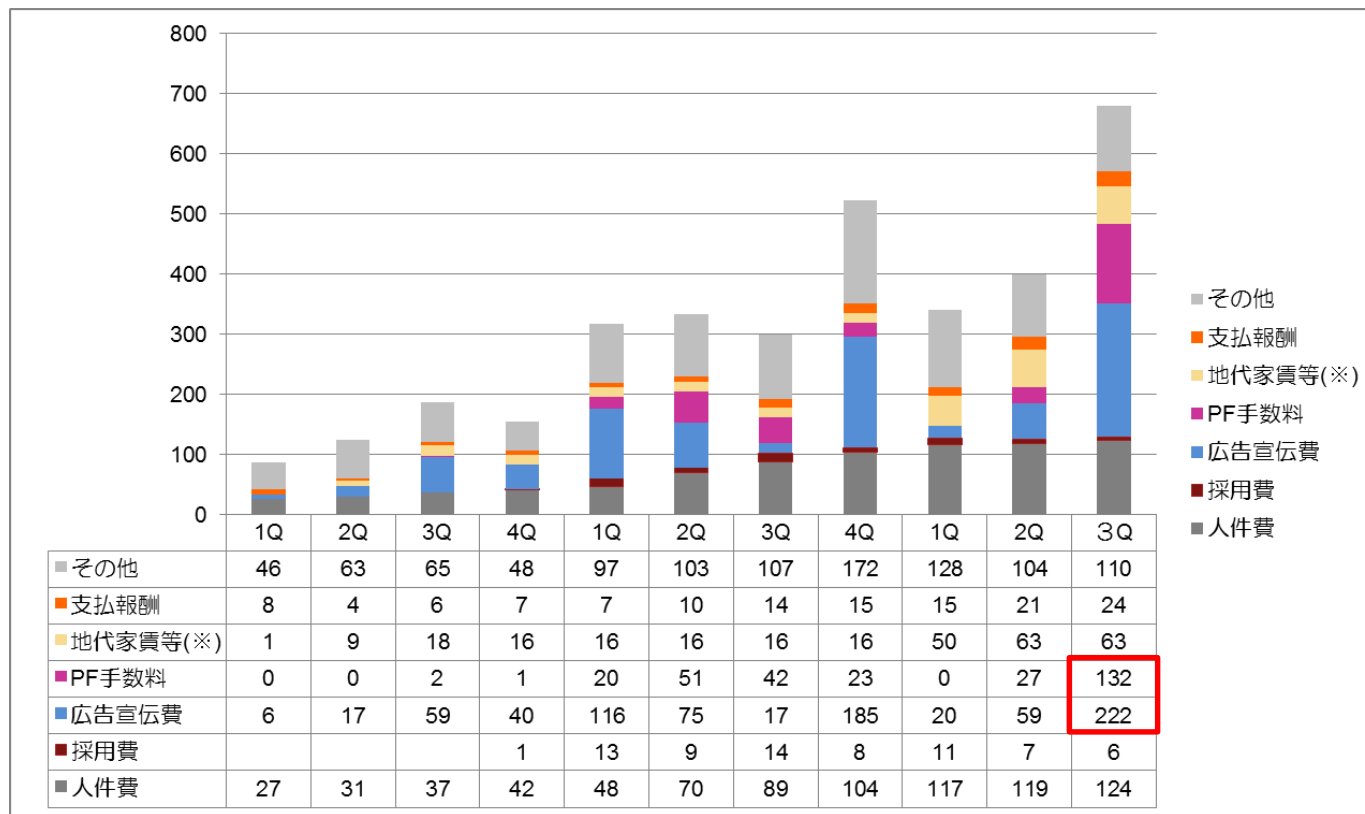
（単位：百万円）

	2015年9月期 3Q累計	2014年9月期 3Q累計	前年同期比	
			前年同期比	差額
売上高	1,120	1,310	△14.5%	△190
無料ネイティブアプリ	542	826	△34.4%	△283
全巻無料型ハイブリッドアプリ	34	240	△85.9%	△206
ネイティブソーシャルゲーム	543	242	+123.9%	300
営業利益	△313	350	△189.4%	△663
営業利益率	-	26.8%	-	-
経常利益	△395	344	△214.8%	△740
経常利益率	-	26.3%	-	-
当期純利益	△443	191	△331.9%	△634
純利益率	-	14.6%	-	-

KPI	2015年9月期 3Q累計	2014年9月期 3Q累計	増減
期中のリリースタイトル数(*)	39	42	△3
無料ネイティブアプリ	34	35	△1
全巻無料型ハイブリッドアプリ	4	7	△3
ネイティブソーシャルゲーム	1	0	1

主に「ぼくとドラゴン」のプラットフォーム手数料、及びプロモーションコストの増加により、全体コストが増加しました。

(単位：百万円)



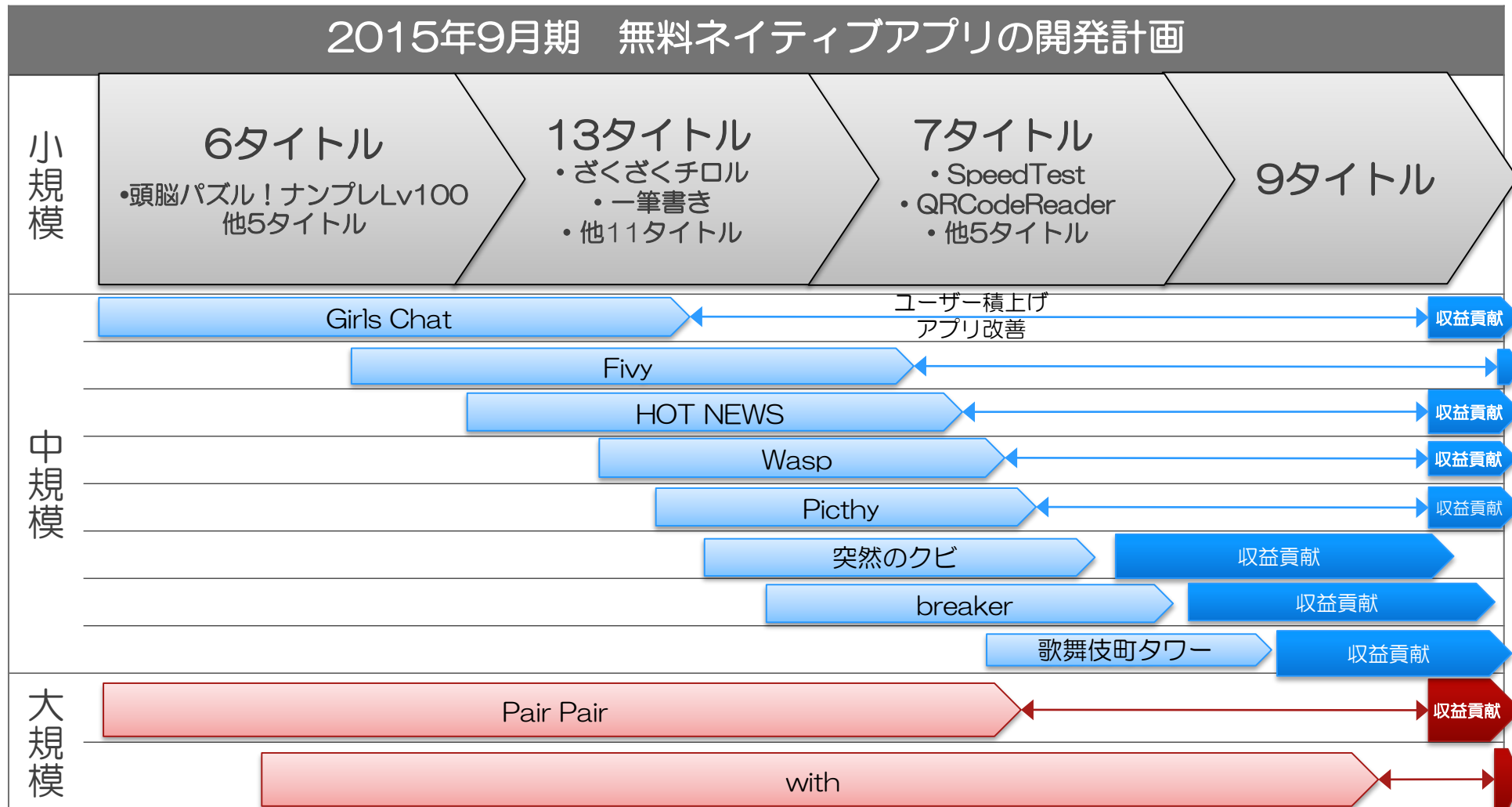
2013年9月期

2014年9月期

2015年9月期

※本社設備に係る減価償却費を含む

中規模アプリ、大規模アプリのユーザー数拡大に向けて、鋭意準備中。

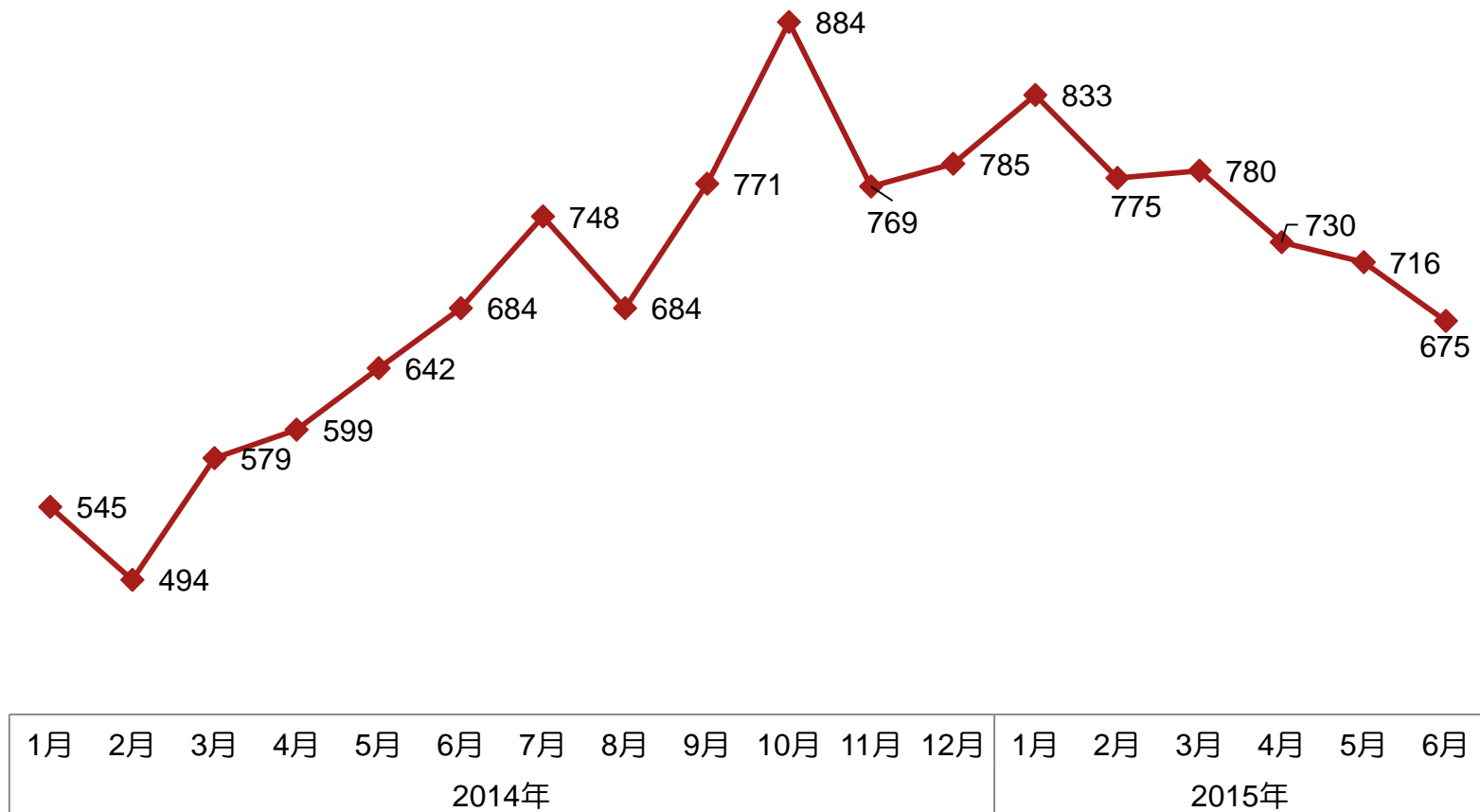


*小規模アプリ：概ね1ヶ月未満で開発、中規模アプリ：概ね1ヶ月超3ヶ月未満で開発、大規模アプリ：概ね3ヶ月超で開発

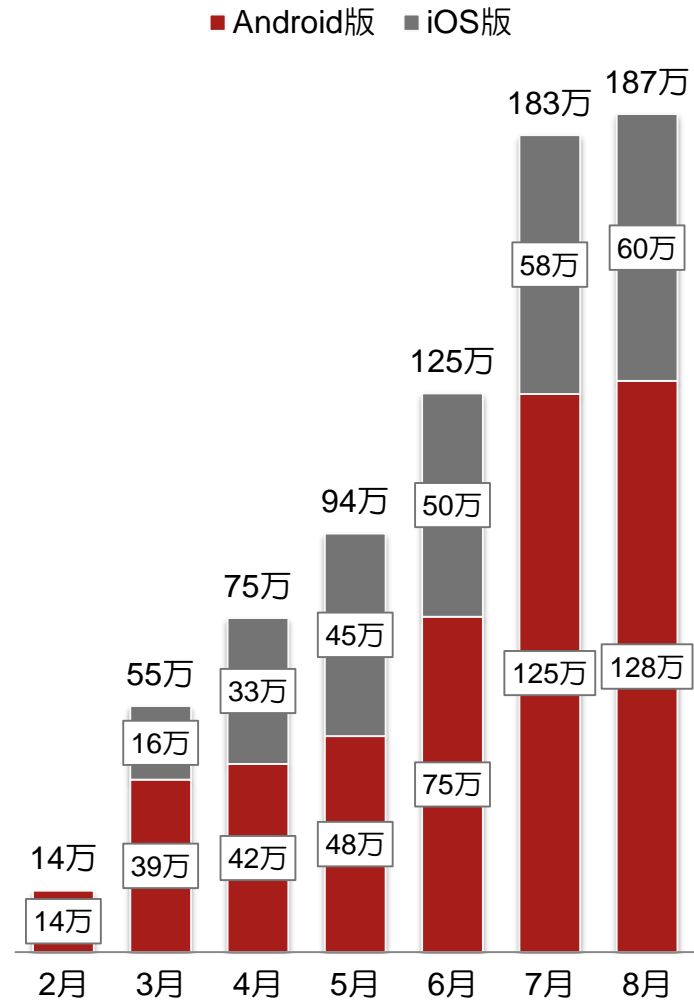
ユーザー積上げ型アプリへの転換期のため、MAU（※）は漸減傾向にあるものの、依然高水準をキープしています。

無料ネイティブアプリのMAU推移

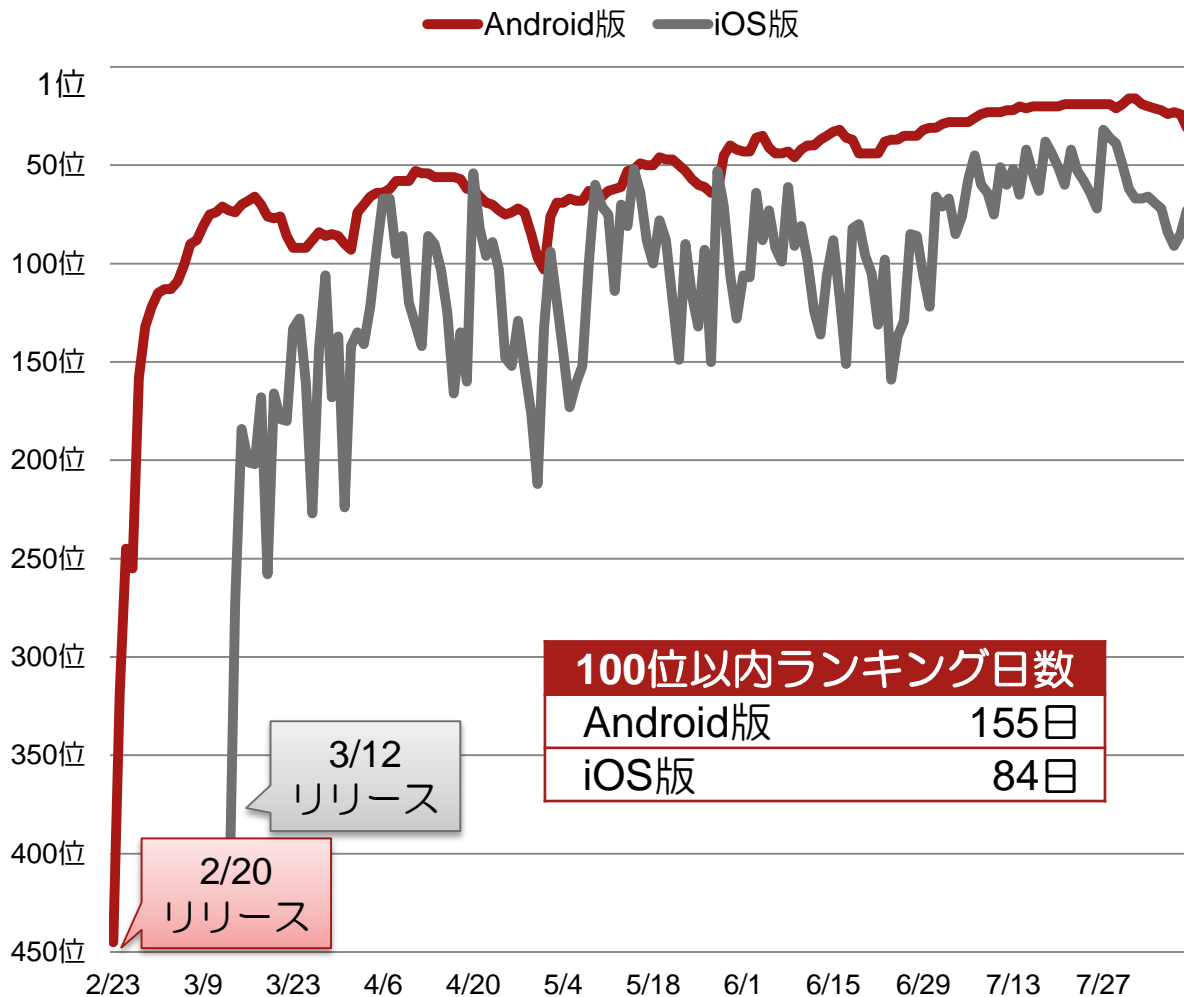
（単位：万MAU）



月間ダウンロード数の推移（累計）



アプリストア売上ランキング推移



※2015年8月9日時点

※ダウンロード数集計には、四捨五入による若干の計算上の差異があることをご了承ください

通期予想の連結売上高については、「ぼくとドラゴン」が好調であることから、上方修正いたしました。

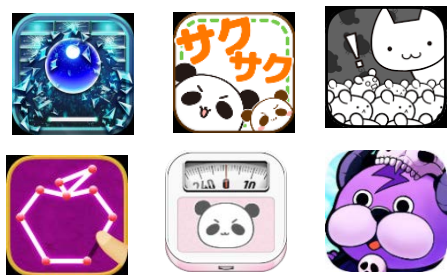
今後さらなる収益拡大を実現するため、プロモーションや開発体制の強化に伴うコスト増など、来期に向けての投資を想定し、利益予想は据え置きいたしました。

(単位：百万円)

	2015年9月期				前回発表	通期予想	
	1Q実績	2Q実績	3Q実績	累計実績		修正予想	対修正予想 進捗率
連結売上高	243	263	613	1,120	1,700	2,000	56.0%
連結営業利益	△ 101	△ 140	△ 70	△ 313	△ 504	△ 504	-
連結経常利益	△ 117	△ 155	△ 122	△ 395	△ 553	△ 553	-
連結当期純利益	△ 89	△ 221	△ 132	△ 443	△ 582	△ 582	-

II. 新たな成長に向けての戦略

「次のあたりまえ」となるような億単位のユーザーが使うプロダクトの開発を目指し、新たな挑戦のステージへ。



100万ダウンロード級
プロダクトの開発

2012~2014年

1,000万ダウンロード級
プロダクトの開発

1億ダウンロード級
プロダクトの開発

次のあたりまえを創る。何度でも

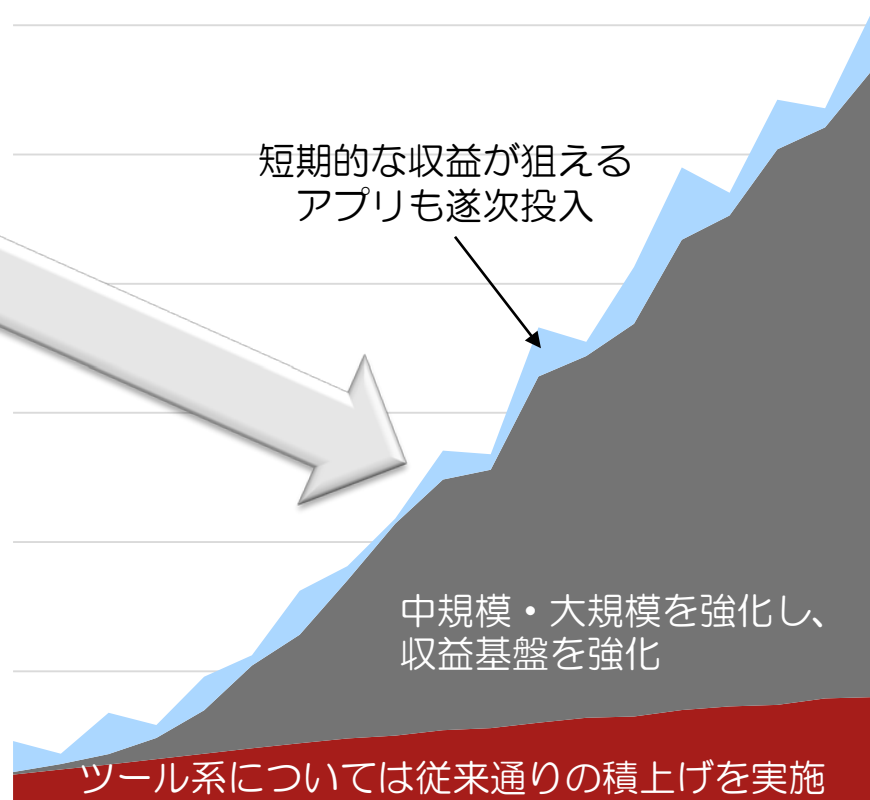
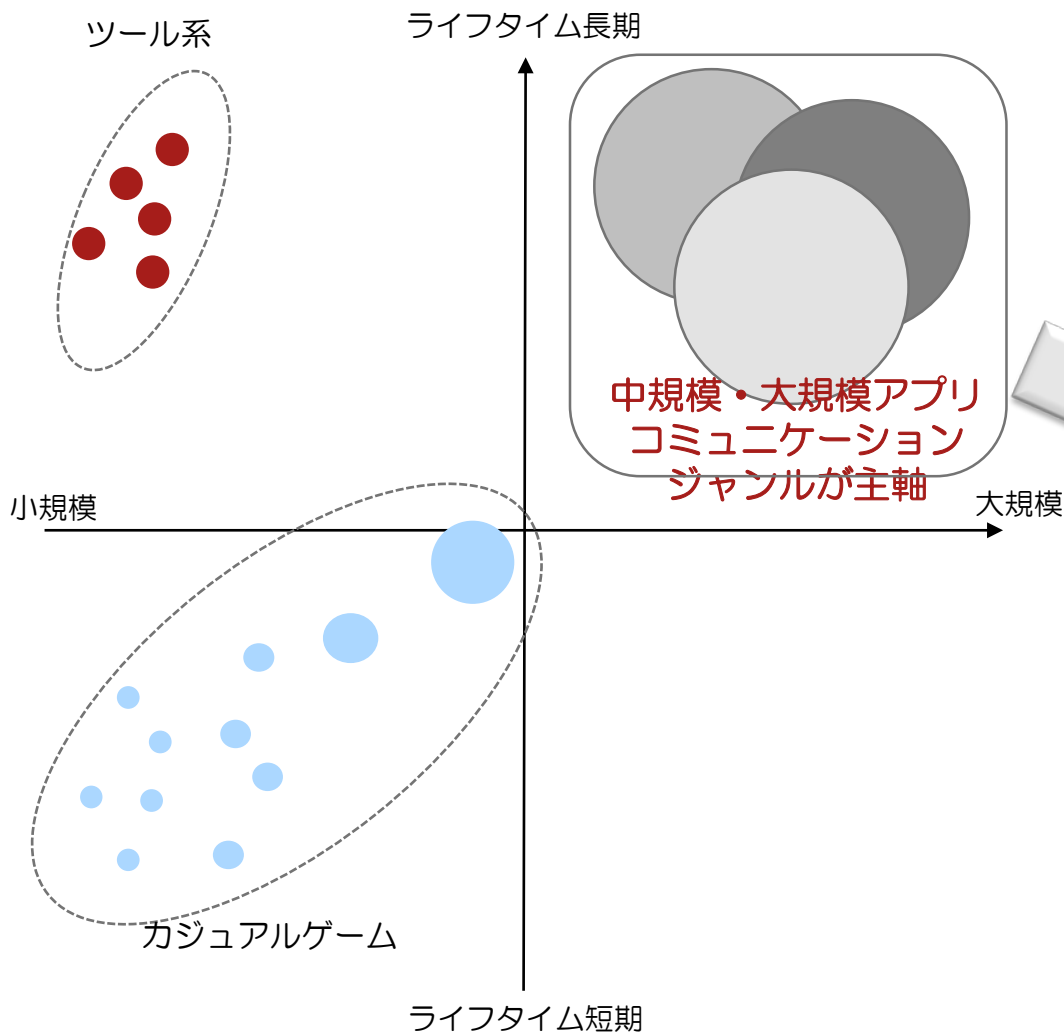
収益の拡大

▲ 現地点

継続運用によりユーザー数を拡大し、収益基盤を強化すべく、中規模・大規模アプリの開発を強化してまいります。

アプリポートフォリオの拡充

ライフタイムの長いアプリでMAUを積み上げる



■ ツール系 ■ 中規模・大規模アプリ ■ カジュアルゲーム

引続き運用体制を強化し、さらなる成長を目指します！

「ぼくとドラゴン」のリリース

2015年2月20日 Android版

2015年3月12日 iOS版



180万ダウンロード達成！
安定的な売上を確保！
イベントも好調！！

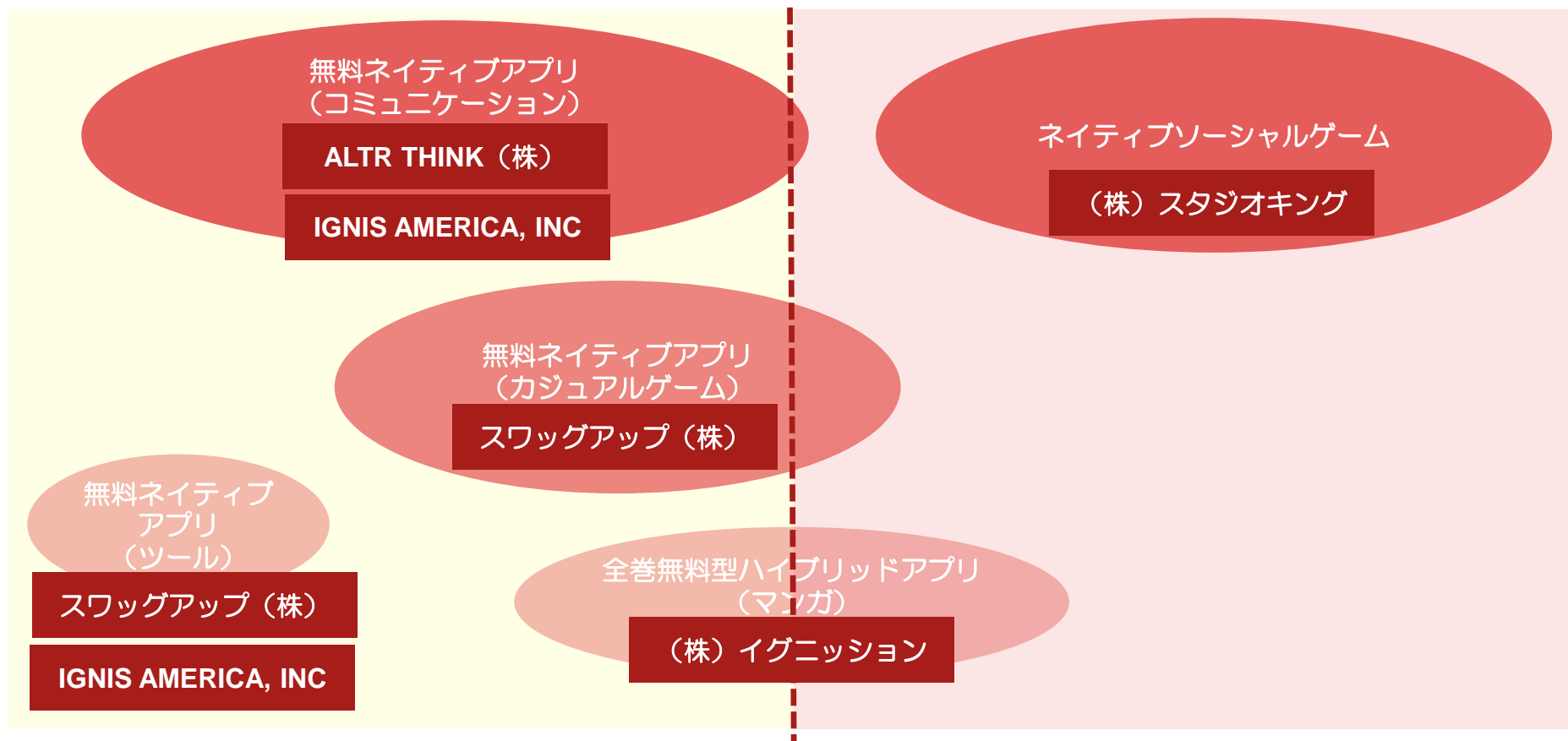
次回作

前作で積み上げたノウハウ
をベースに、さらなる
ステップアップを実現

今後もユーザー満足度の高いアプリを提供すべく、利用率の高いジャンルを中心に、良質なアプリを提供してまいります。

広告収入

課金収入



特に注力する分野

Ⅲ. イグニスとは

当社は、主にスマートフォンを対象に、ユーザーニーズが高く、かつ高品質なアプリケーションを提供している企業です。

社名	株式会社イグニス（英字表記名：IGNIS LTD.）
資本金	559,467,600円
設立	2010年5月31日
本社所在地	〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-19-19恵比寿ビジネスタワー12F
主な事業	・アプリ事業 スマートフォンアプリの企画・制作・運営・販売 ・ゲーム事業 スマートフォン向けソーシャルゲームの企画・制作・運営・販売
主要グループ会社	株式会社アイビー IGNIS AMERICA, INC. 株式会社イグニッション スワッグアップ株式会社 株式会社スタジオキング ALTR THINK株式会社

経営理念



「世界にインパクトを与えなければ、気がすまない」

ミッション

「次のあたりまえを創る。何度でも」

何度でも“次の**あたりまえ**”を創ることで、世界にインパクトを与える。

そんな思いで、我々は2010年5月に株式会社イグニスを創業しました。

「**イグニス**」はラテン語で「**火**」を意味する言葉です。

「**火**」は古代より生きる上でなくてはならない四大元素のひとつとされていました。

火を囲うように人が集まり、コミュニケーションが生まれ、人類は進化を遂げました。

そして現代、**火**は人々の生活に溶け込み、「**あたりまえ**」の存在になりました。

我々は、次の**あたりまえ**を創り続けることで世界を進化させたい。

高い志を持ち、仕事に燃える集合体でありたい。

そんな思いを社名にこめています。

プロデューサー・エンジニアとして最前線の現場力を有する経営陣

- 素早く的確な経営判断が可能
- 社員の**最大パフォーマンス**を引き出す**評価の納得感**を実現



代表取締役社長 銭 鋳

トッププロデューサー

プロデューサーとしてヒットアプリを量産。
ツール系アプリの事業化、全巻無料型ハイブリッドアプリのビジネスモデル構築など、最前線で事業を牽引

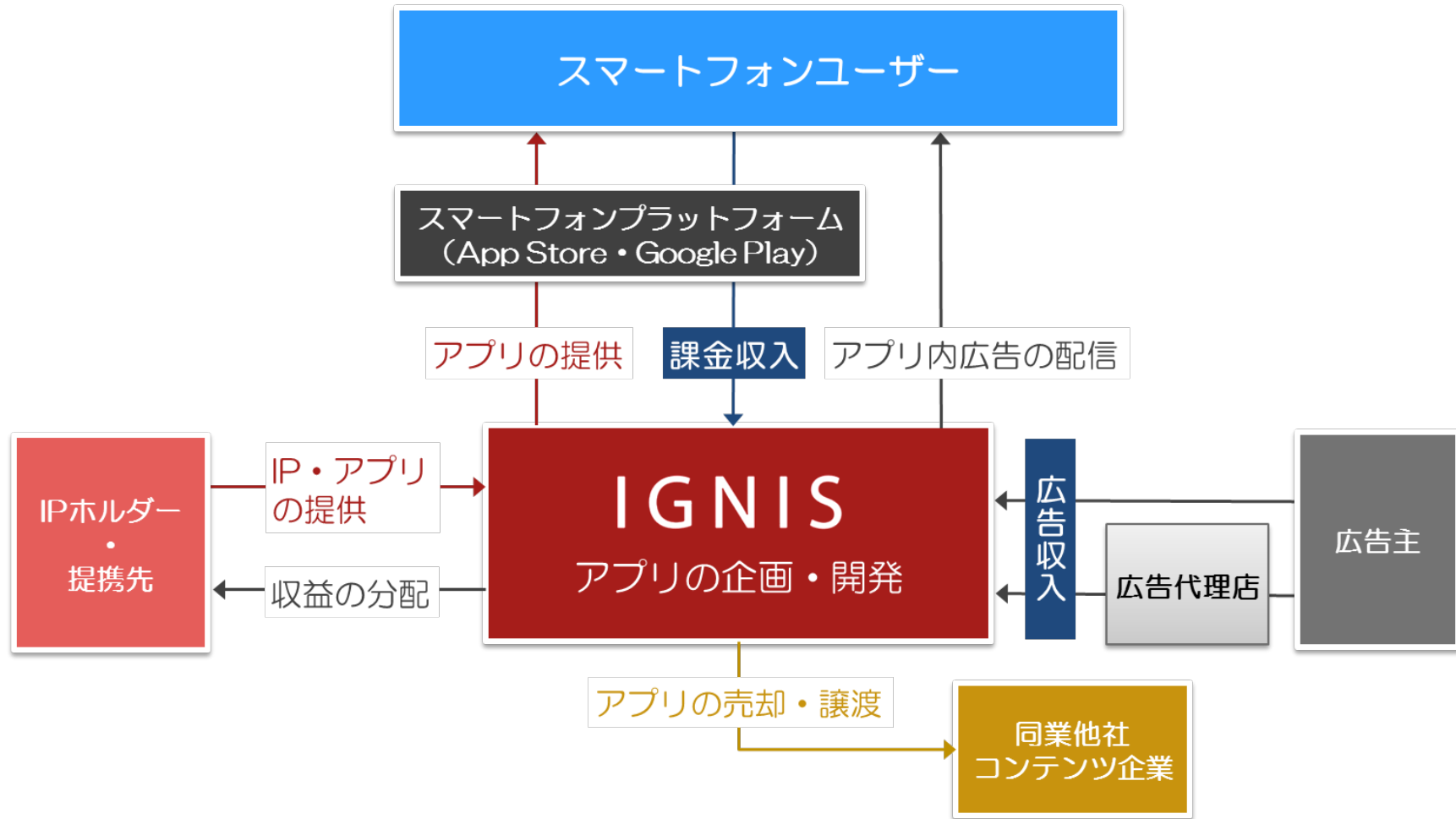


代表取締役CTO 鈴木 貴明

トップエンジニア

フルネイティブアプリの多種多様な開発言語に精通。ネイティブソーシャルゲーム事業を管掌。トップエンジニアの視点で経営判断、マネジメントを担う

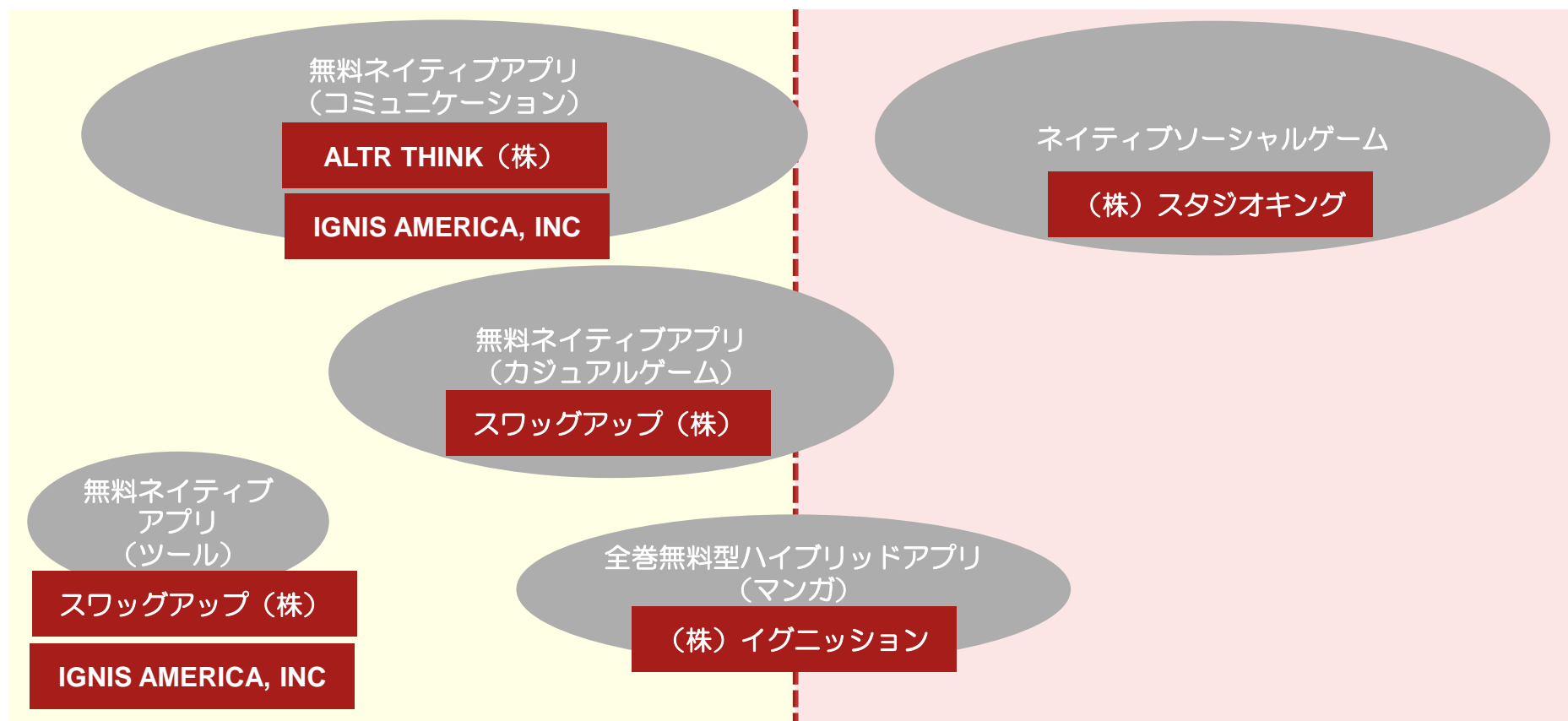
アプリはApp Store、Google Playを通じてユーザーの皆様に供給。
 アプリの広告収入と、課金収入が主な収益源です。



スマートフォン市場におけるユーザーニーズが高いジャンルをターゲットとし、それぞれの部門を分社化することで、ユーザーの満足度を高める質の高いサービスを提供しています。

広告収入

課金収入



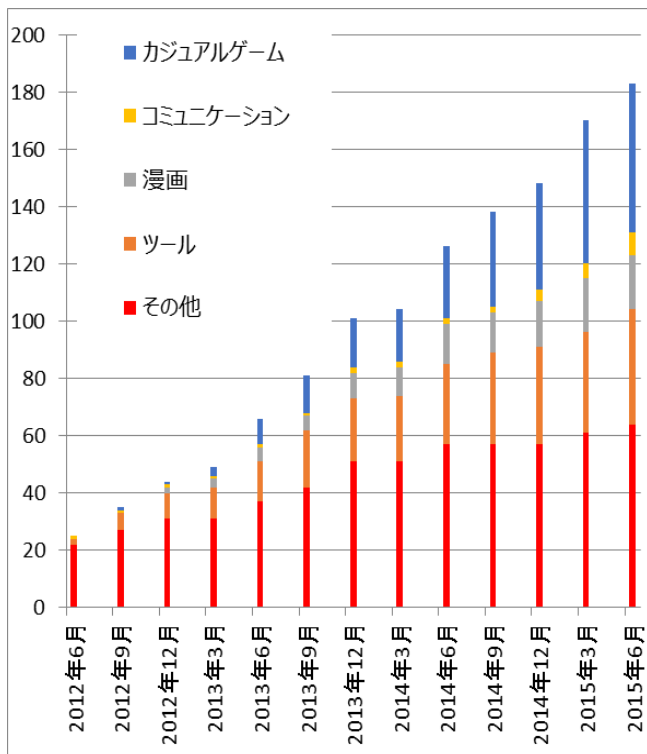
広告収入をメインとする無料ネイティブアプリを提供する一方で、課金収入のネイティブソーシャルゲームも提供しています。

ユーザーニーズの高いカジュアルゲームやコミュニケーションジャンルを強化中

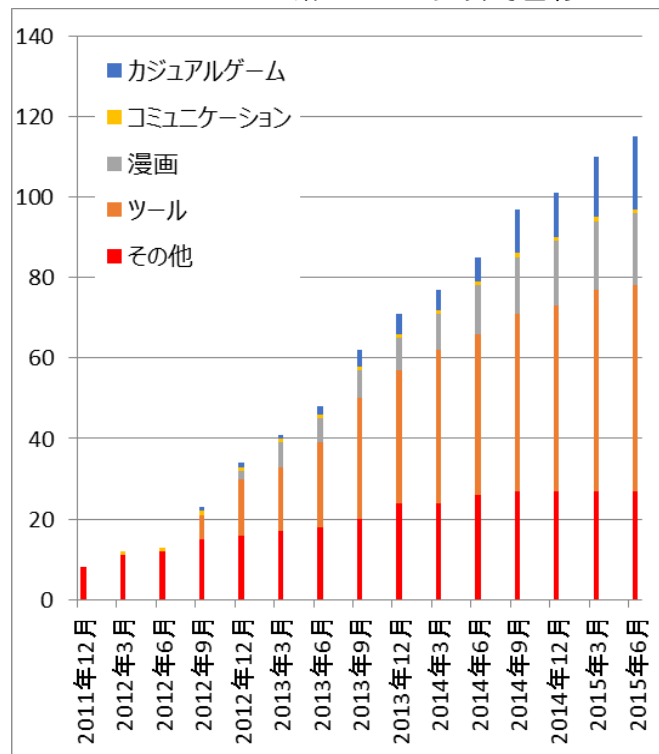
無料ネイティブアプリ
-広告収入（一部課金）-

ネイティブソーシャルゲーム
-課金収入-

iOS版アプリ数推移



Android版アプリ数推移

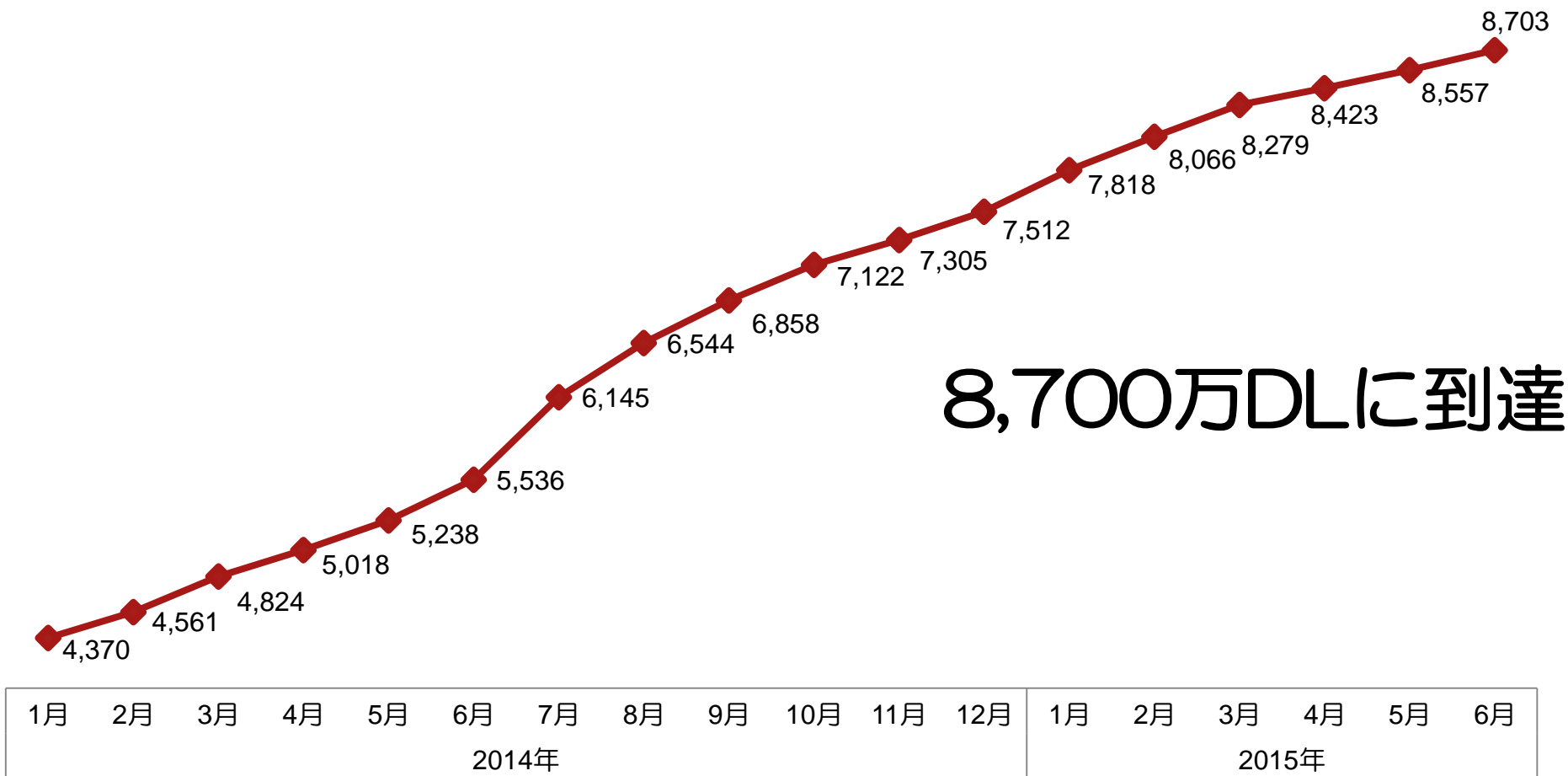


「ぼくとドラゴン」

2015年2月20日 Android版リリース
2015年3月12日 iOS版リリース
2015年6月25日 100万DL達成

イグニスグループが開発したアプリはユーザーの皆様からの支持をいただき、順調にダウンロード数を伸ばしています。

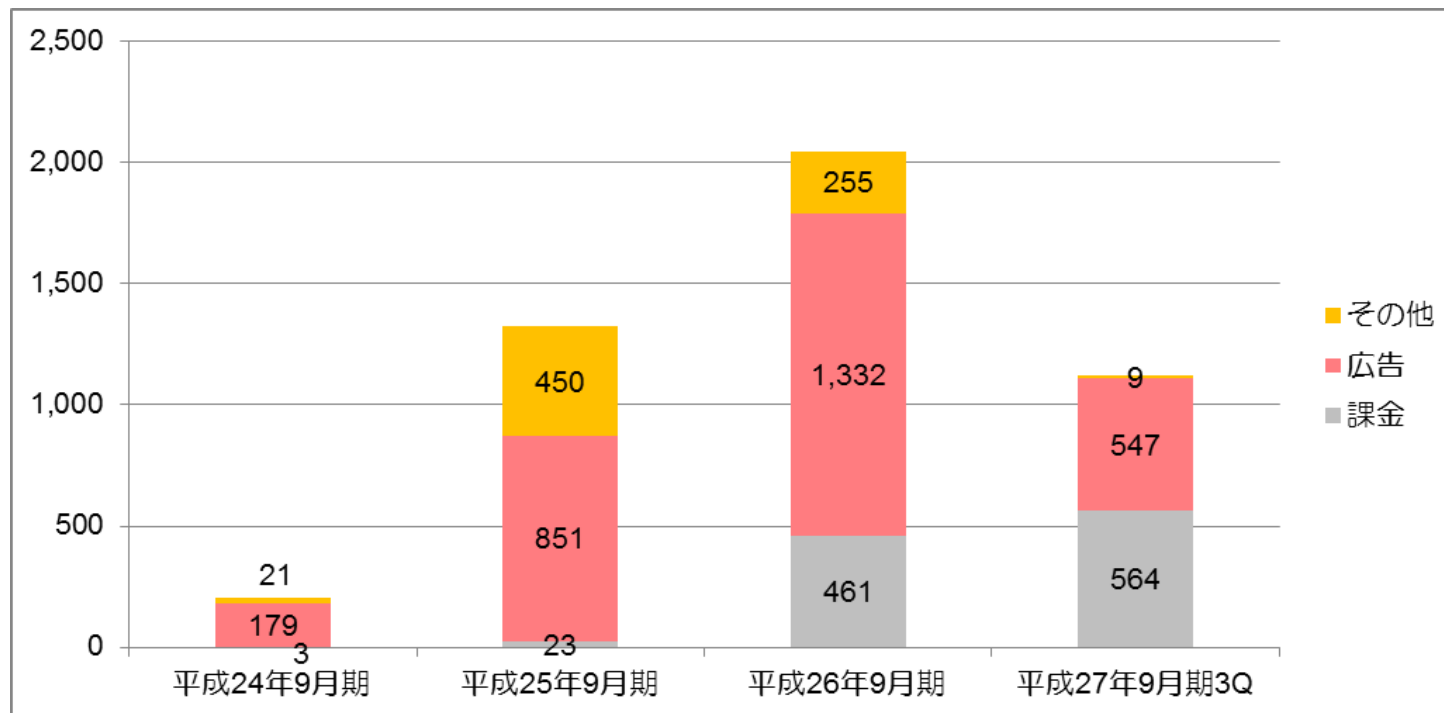
(単位：万ダウンロード)



8,700万DLに到達

- 小規模無料ネイティブアプリによる広告収入に加えて、ネイティブソーシャルゲームによる課金収入も収益の柱に成長。
- 広告収入は小規模アプリ中心から、中規模・大規模アプリの開発を行うことで、新たなユーザー層の開拓とさらなる収益の拡大を目指します。

(単位：百万円)



本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。これらは現在における見込、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。

それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合でも、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。