

2016年9月期 第1四半期決算説明資料

株式会社イグニス

2016年2月12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. 2016年9月期 第1四半期決算概要
- II. 2016年9月期の予想
- III. 事業の進捗と成長戦略

I. 2016年9月期 第1 四半期決算概要

2016年9月期第1四半期（2015年10月-12月）では、引き続き
 ネイティブソーシャルゲームの売上が好調であり、
前年同期の赤字から一転、黒字転換いたしました！

（単位：百万円、%）

	2016年9月期 1Q（四半期）	前四半期比	前年同期比	2015年9月期 4Q（四半期）	2015年9月期 1Q（四半期）
売上高	1,321	+1.7%	+443.8%	1,299	243
無料ネイティブアプリ	142	-24.9%	-40.7%	190	240
ネイティブソーシャルゲーム	1,179	+6.3%	+48027.0%	1,109	2
営業利益	409	+49.2%	-	274	△101
営業利益率	31.0%	-	-	21.1%	-
経常利益	405	+64.1%	-	247	△117
経常利益率	30.7%	-	-	19.0%	-
当期純利益	230	+68.8%	-	136	△89
純利益率	17.4%	-	-	10.5%	-
期中リリースタイトル数	7	8	-	8	8

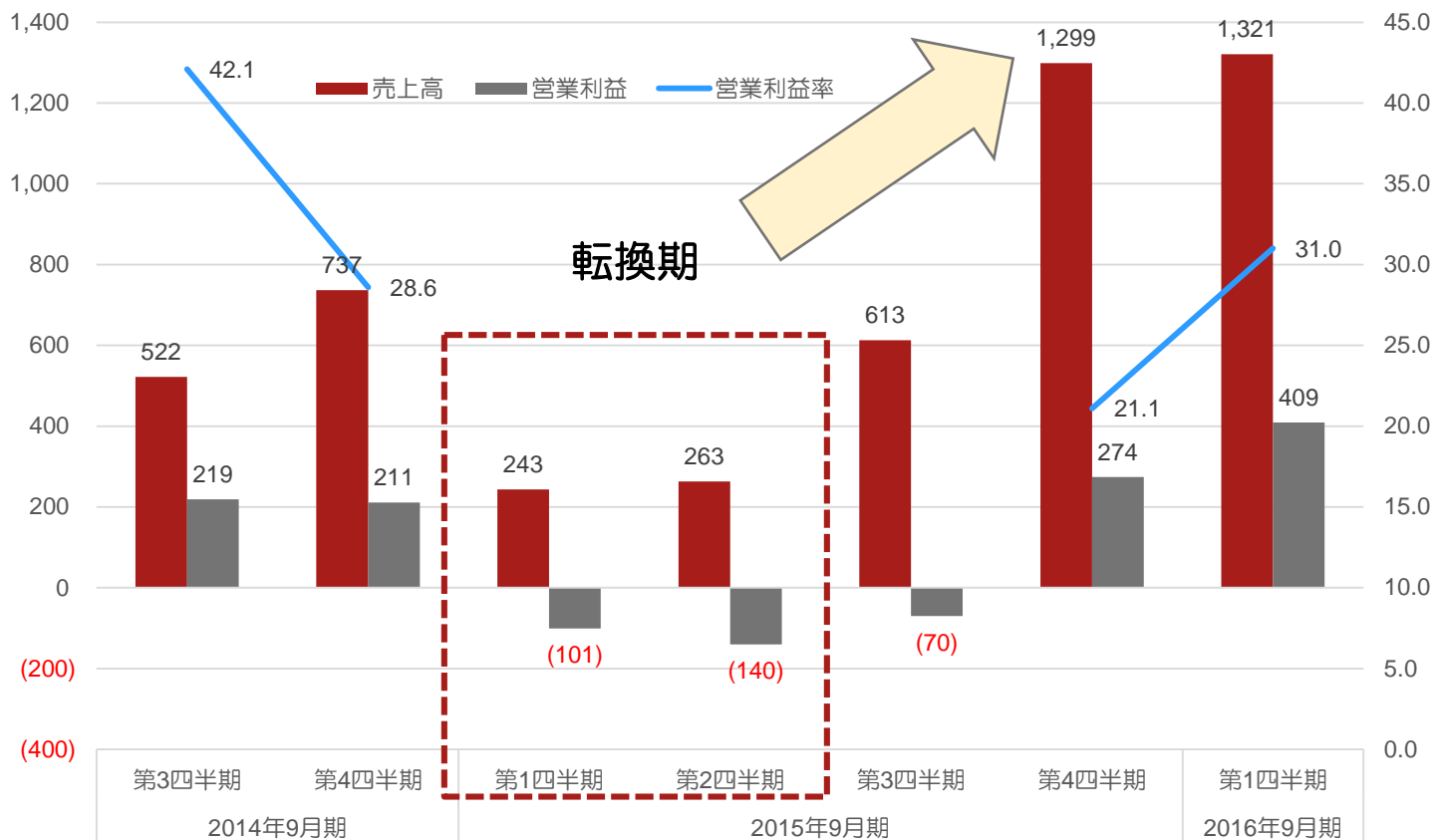
※当期よりジャンル別の開示を、「無料ネイティブアプリ」「ネイティブソーシャルゲーム」の2ジャンルに変更しており、従来の「全巻無料型ハイブリッドアプリ」の売上高は「無料ネイティブアプリ」に含まれております。

売上高、営業利益ともに、四半期決算では上場後最高を記録。
更新型アプリへの転換期を経て、再び成長軌道に乗りさらなる飛躍へ

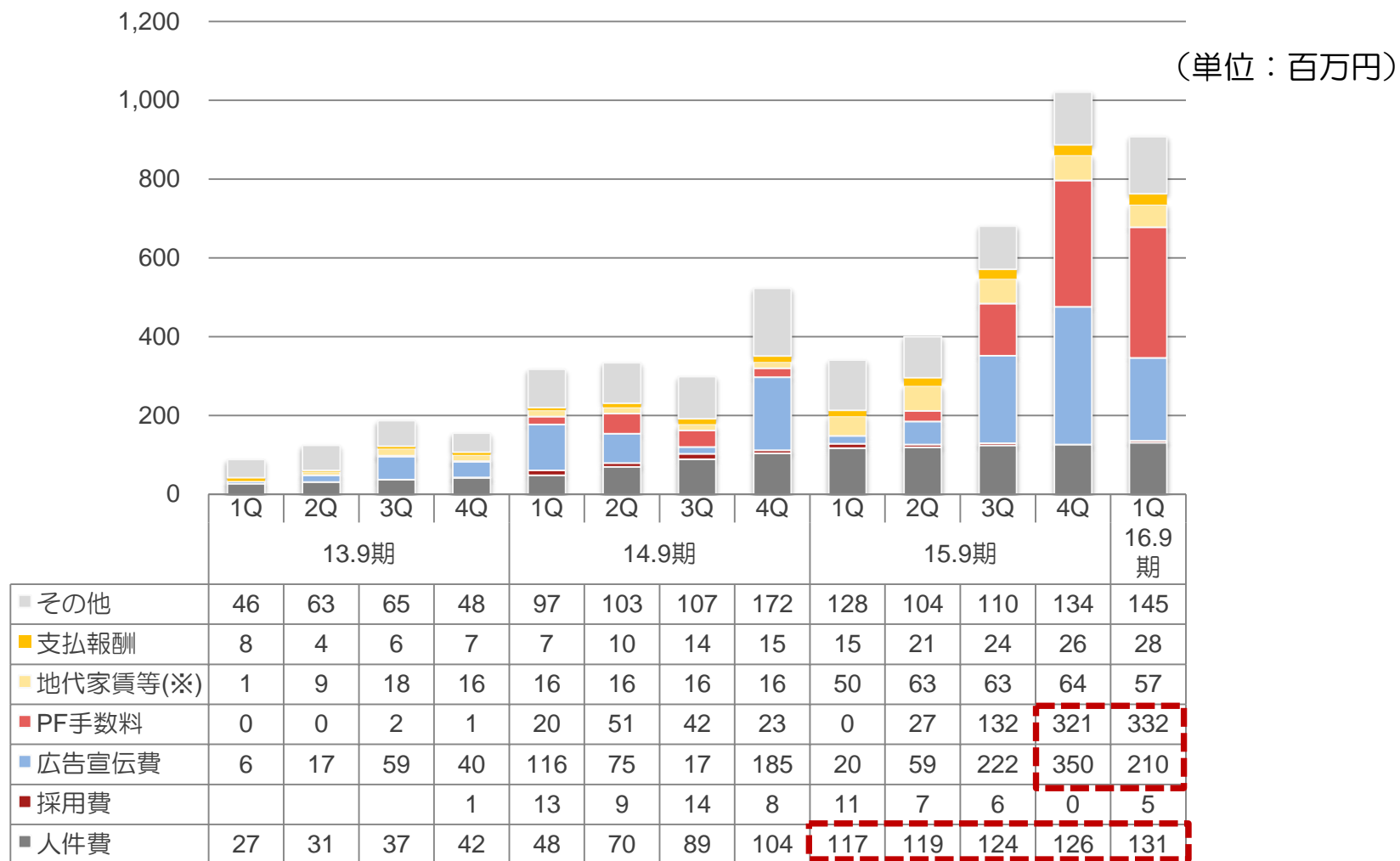
(単位：百万円)

成長軌道へ

(単位：%)



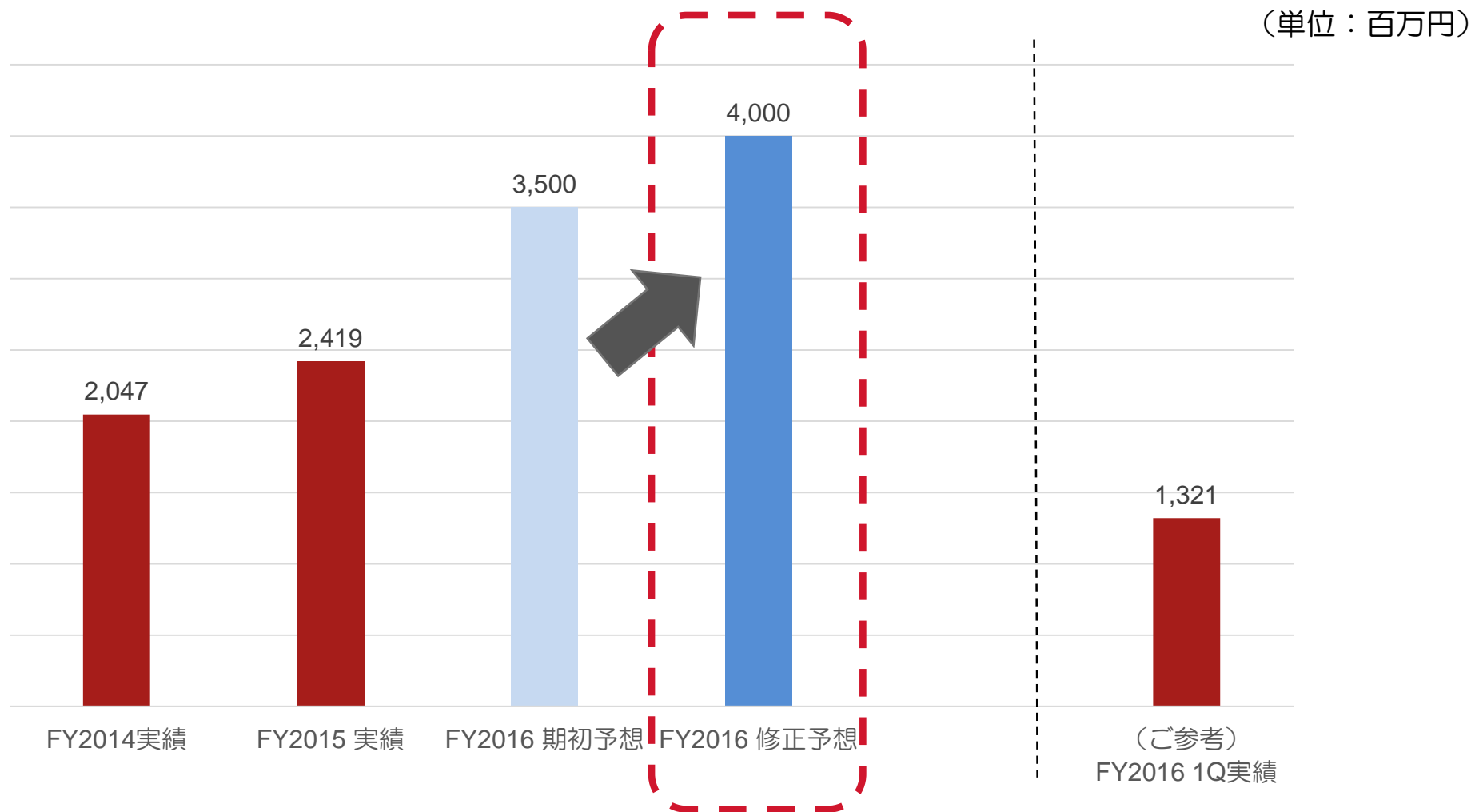
ネイティブソーシャルゲームが好調であるため、広告宣伝費およびPF手数料が占める割合が高い状況が継続。1Qは広告宣伝費が減少したため経費も減少



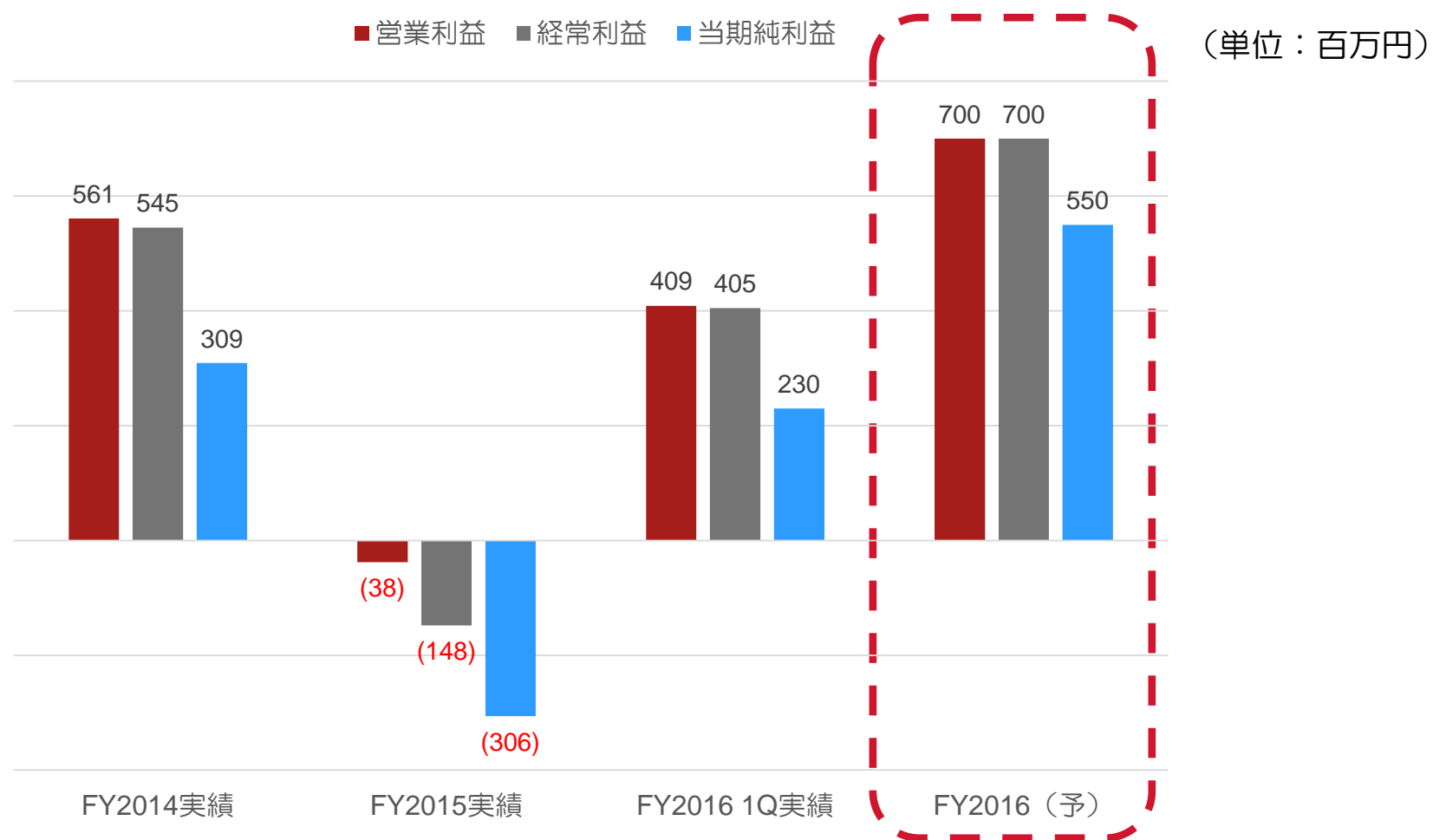
※ 本社設備に係る減価償却費を含む

Ⅱ. 2016年9月期の予想

1Q連結売上高13.2億円を踏まえて、
期初の売上高予想を35億円から40億円へと上方修正！



営業利益7億円、経常利益7億円、当期純利益5.5億円と
過去最高利益を予想

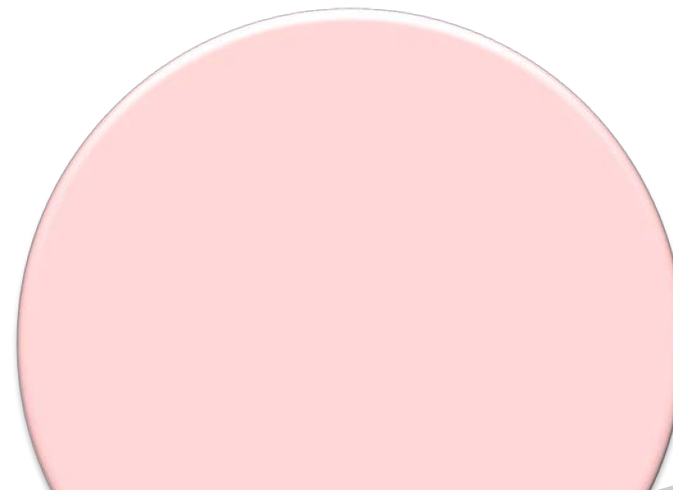


Ⅲ. 事業の進捗と成長戦略

「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



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



100万ダウンロード級
プロダクトの開発

2012~2015年



現地点

次のあたりまえを創る。何度でも

↑
収益の拡大

無料ネイティブ
アプリ

更新型アプリ（特にコミュニケーションジャンル）
の運営強化によるアプリのライフタイム向上

ネイティブ
ソーシャルゲーム

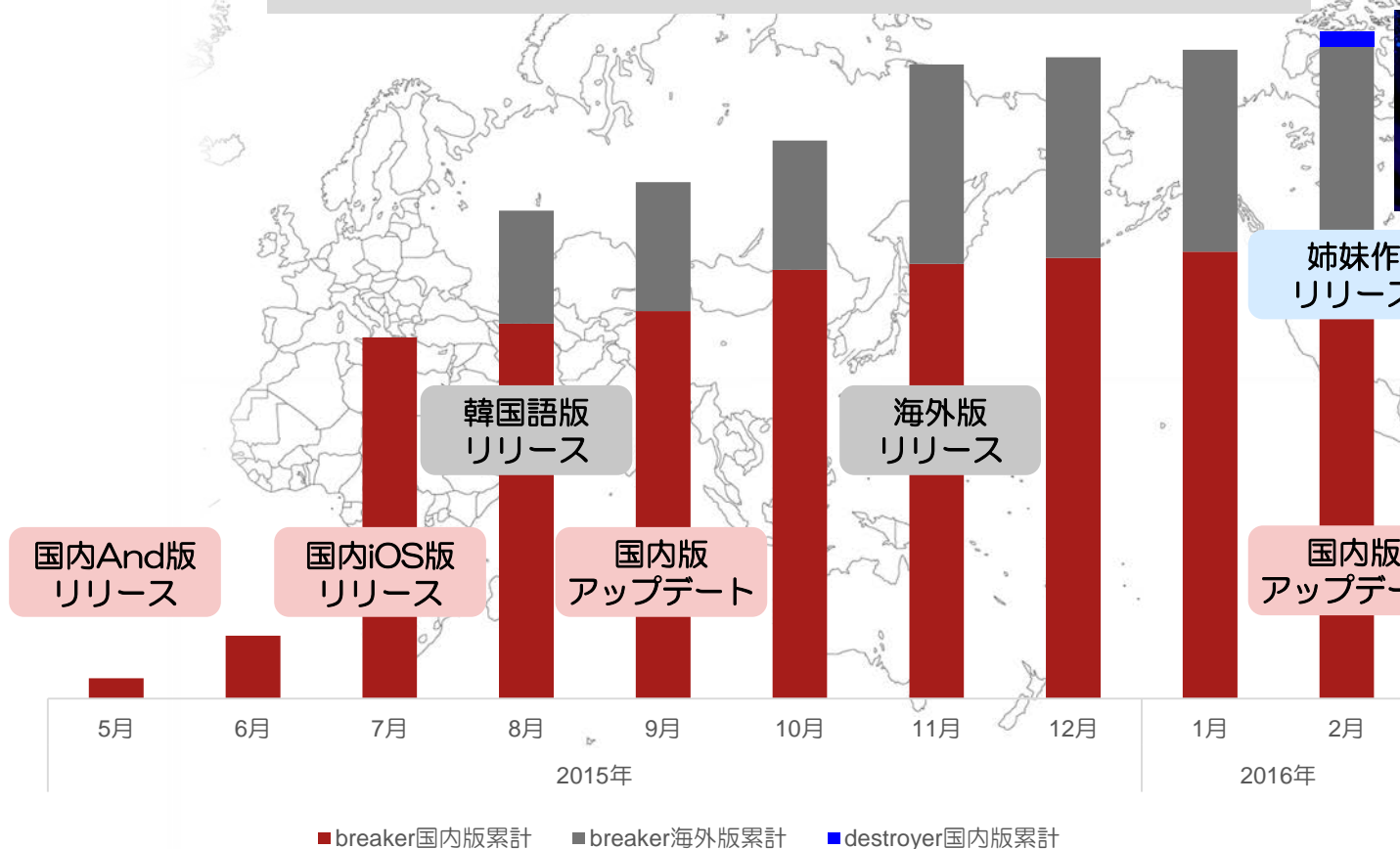
『ぼくとドラゴン』の開発・運営体制強化および
ネット広告以外のプロモーションによる収益拡大



『breaker』が**グローバル累計100万DL達成!**
 アップデート、海外展開、姉妹作のリリースにより、
 アプリの**収益貢献期間の長期化**に成功



『breaker』シリーズDL数累計の推移

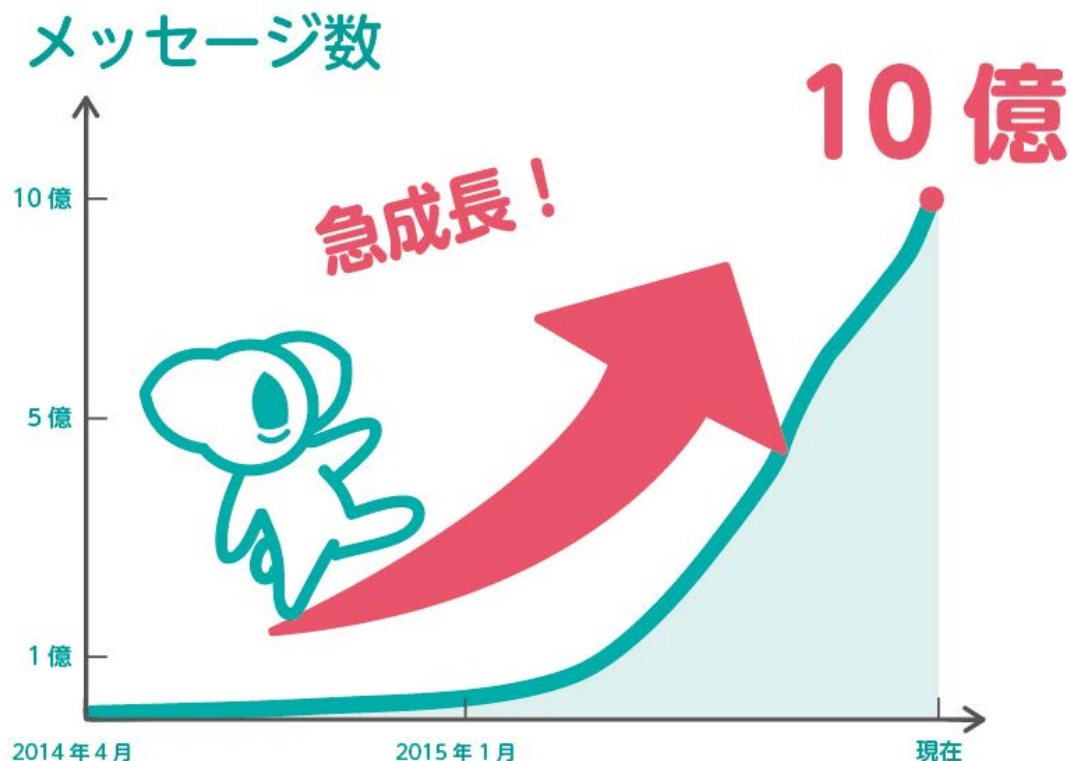


姉妹作
リリース

2月1日『breaker』
 姉妹版『destroyer』
 Android版をリリース



2015年12月に累計10億メッセージを突破！100万アカウントも達成！
今後も運用により、コミュニティ運営のノウハウをさらに蓄積して、
2016年4月には累計20億メッセージ達成を目指します



1Qに実施した
コミュニケーション活性化施策

アプリ内の機能改善に利用できる
「ひまポイント」の導入

クリスマスイベント
「クリぼっち応援祭」の開催

クリぼっち応援祭 19日00:00～
25日24:00まで

クリスマスの暇人たちに、出血大サービス！
顔文字とレベルアップが... **半額**です!!

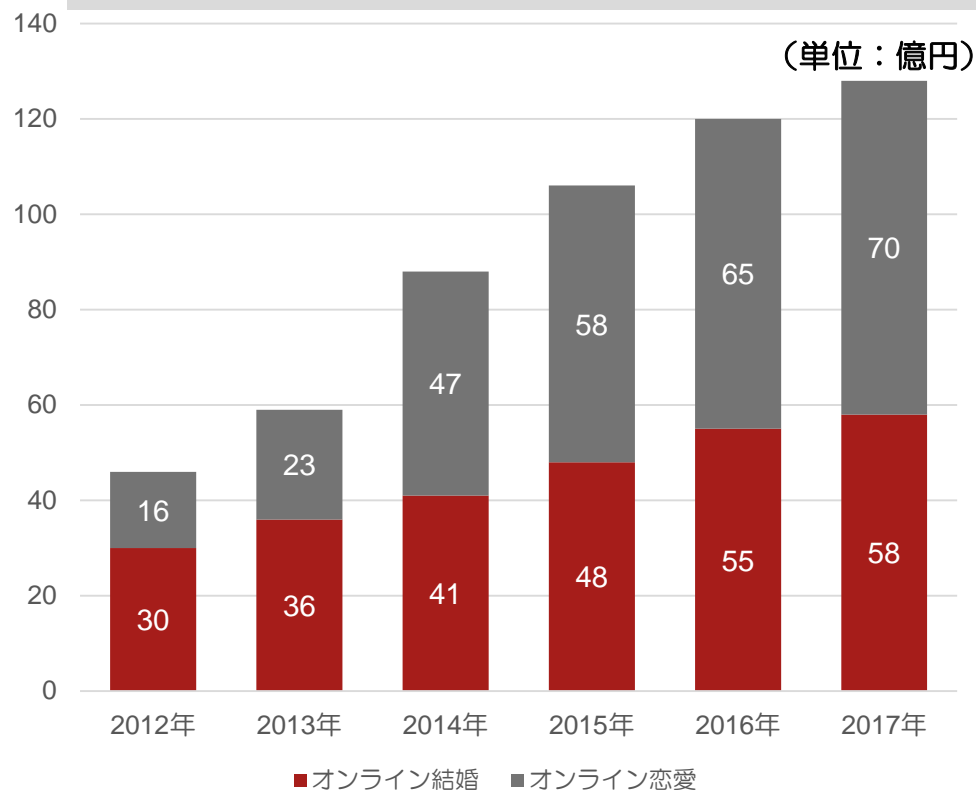


今後も新たな取り組みを
行っていきます！



メンタリストDaiGo氏監修の下、心理学・統計学の手法を応用した
出会い・婚活マッチングサービス『with』のiOS版をリリースへ

オンライン結婚・恋愛マッチングサービスの
市場規模推移予測



(出典：2014年8月、株式会社シード・プランニング「オンライン結婚・恋愛
マッチングサービス(*)市場規模



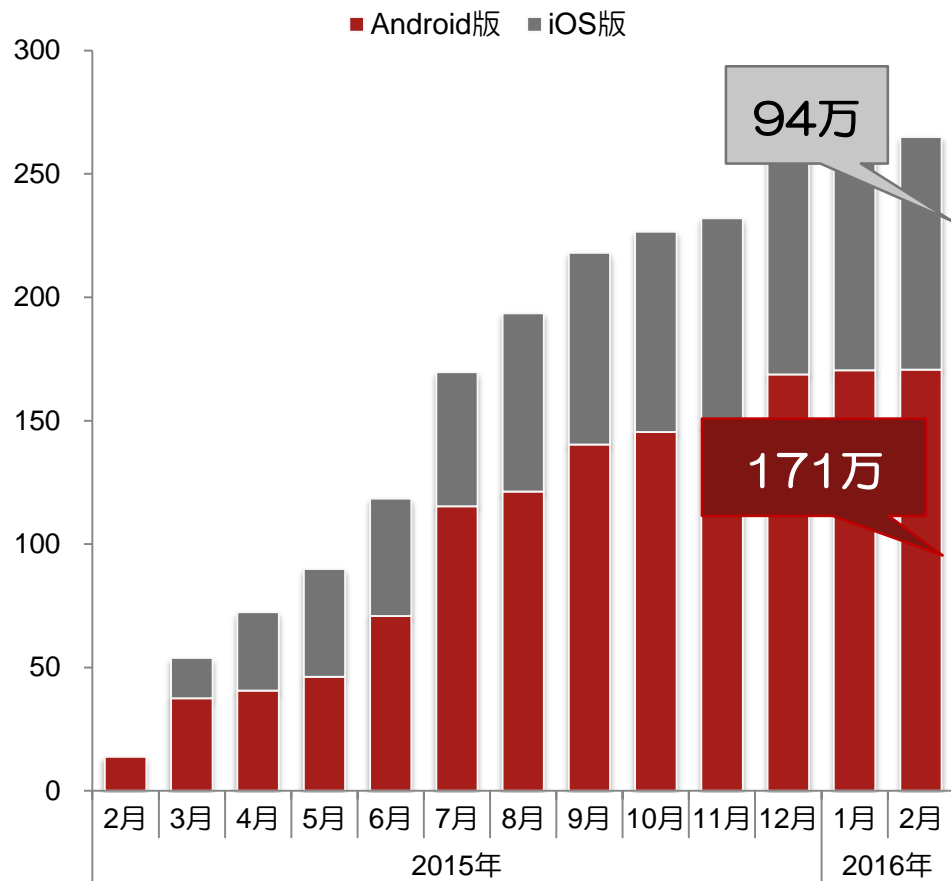
iOS版間もなくリリース！
Android版も近日リリース予定



ぼくドラは引き続き好調をキープ。

Android版における**ゲーム売上ランキング50位以内を継続中!**

月間ダウンロード数の推移 (累計)



※2016年2月9日時点

国内アプリストア売上ランキング推移





2015年12月18日～12月24日まで、スクウェア・エニックスの『三国志乱舞』とのコラボイベント&キャンペーンを実施し、新規ユーザーの獲得に成功。今後も適切なプロモーション施策を打ってまいります



© 2013-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Copyright © studioking inc. All Rights Reserved.



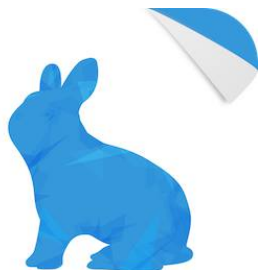
『ぼくドラ』 1周年を記念して、2月中旬より大規模イベントを開催！
今後もイベントやコラボなど運用に力を入れてまいります





台湾・香港・マカオ市場にて、『ぼくドラ』繁体字版を好評配信中。
引き続き、一定の評価を得ております！





「仕事を楽しく、毎日をかっこ良く。」をコンセプトとしたビジネスパーソン向けキュレーションメディア「U-NOTE」を運営。2015年10月より当社連結子会社化。



2013年12月に(株)フリークアウトと50%ずつ共同出資を行い設立したスマートフォン向けネイティブアド事業運営会社。2016年2月1日に、(株)フリークアウトへ保有株式の全部を売却。第2四半期において、連結特別利益590百万円を計上予定。

イグニスの目指す方向性

主に「ゲーム×課金」、「非ゲーム×広告」の2方向に重点を置きつつ、成長を促進してまいります



【補足資料】

イグニスには主にスマートフォンアプリで新たなユーザー体験を創出する企業です。

会社概要

社名	株式会社イグニス
設立	2010年5月31日
代表者	代表取締役社長 銭鋳
	代表取締役CTO 鈴木貴明
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12階
資本金	5億 6,264万1,000円 (2015年12月末時点)
従業員数	116名 (2015年12月末時点)
主な事業	<ul style="list-style-type: none"> ■スマートフォンアプリの企画、開発、運営、販売 ■スマートフォン向けソーシャルゲームの企画、開発、運営、販売

株式情報

上場証券取引所	東証マザーズ
証券コード	3689
上場日	2014年7月15日
決算期	毎年9月30日
基準日	毎年9月30日
配当基準日	3月31日、9月30日
株式売買単位	100株
発行可能株式数	60億株
発行済み株式数	613万 3700株 (2015年12月末時点)
株主総会	毎年12月
株主名簿管理人	三菱UFJ信託銀行

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

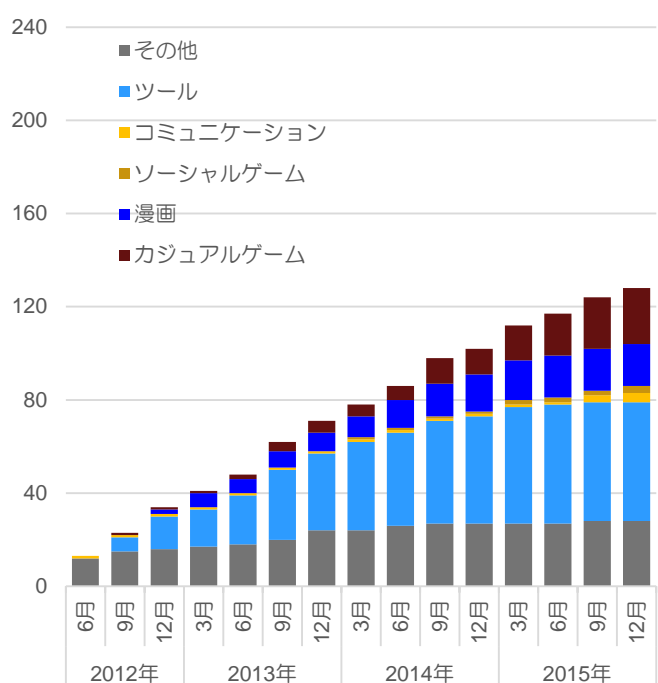
「次のあたりまえを創る。何度でも」

当社は、広告収入をメインとし、ユーザーにとって価値のある無料ネイティブアプリを提供する一方で、課金型のネイティブソーシャルゲームも提供しています

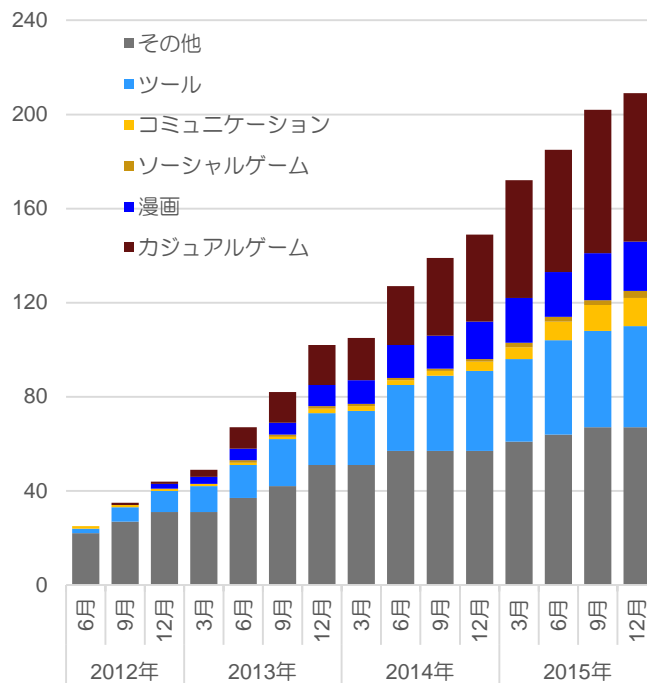
無料ネイティブアプリ
-広告収入（一部課金）-

ネイティブソーシャルゲーム
-課金収入-

Android版アプリ数推移



iOS版アプリ数推移

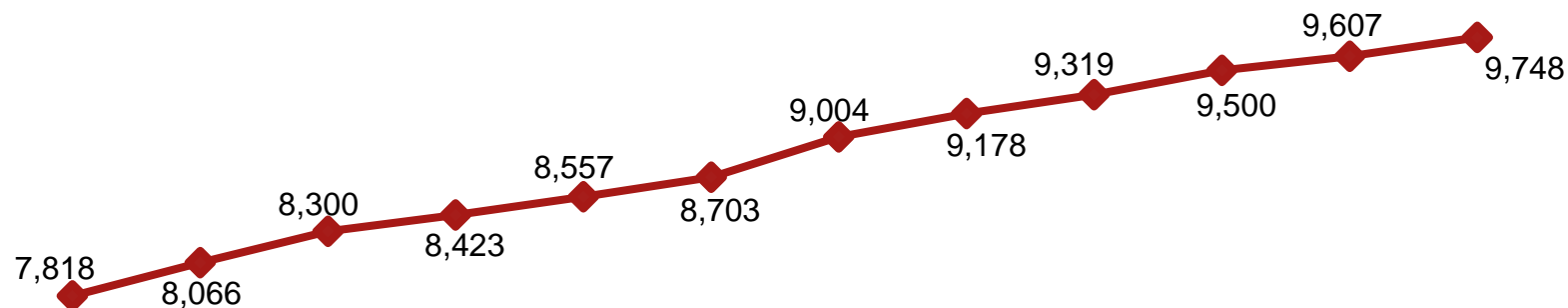


「ぼくとドラゴン」

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26日 100万DL達成
 2015年9月20日 200万DL達成

ユーザーの皆様からの支持のもと、ダウンロード数は順調に推移しています

(単位：万ダウンロード)

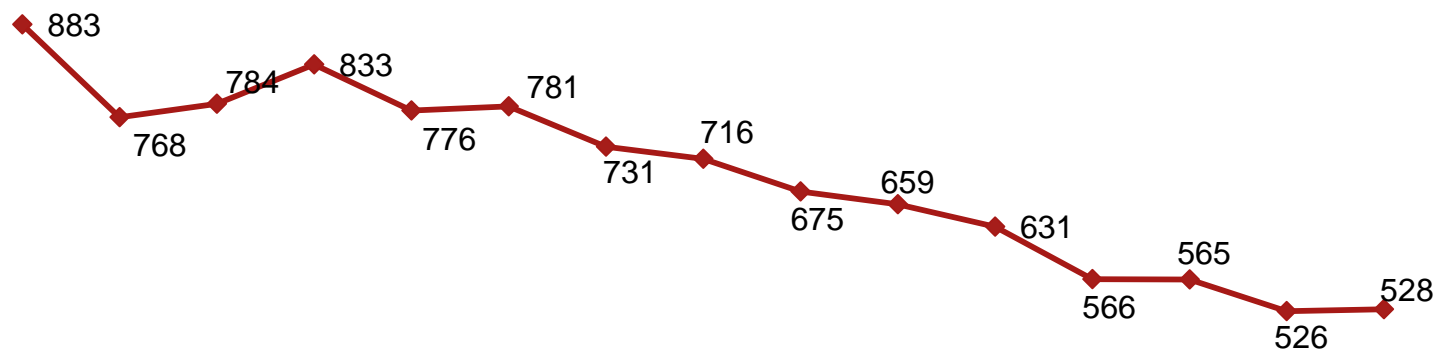


1億DL達成間近！

1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月
2015年

更新型サービスへの開発リソースのシフトによりMAU（※1）は漸減傾向にあるものの、飛躍するために必要な成長痛であると捉えています

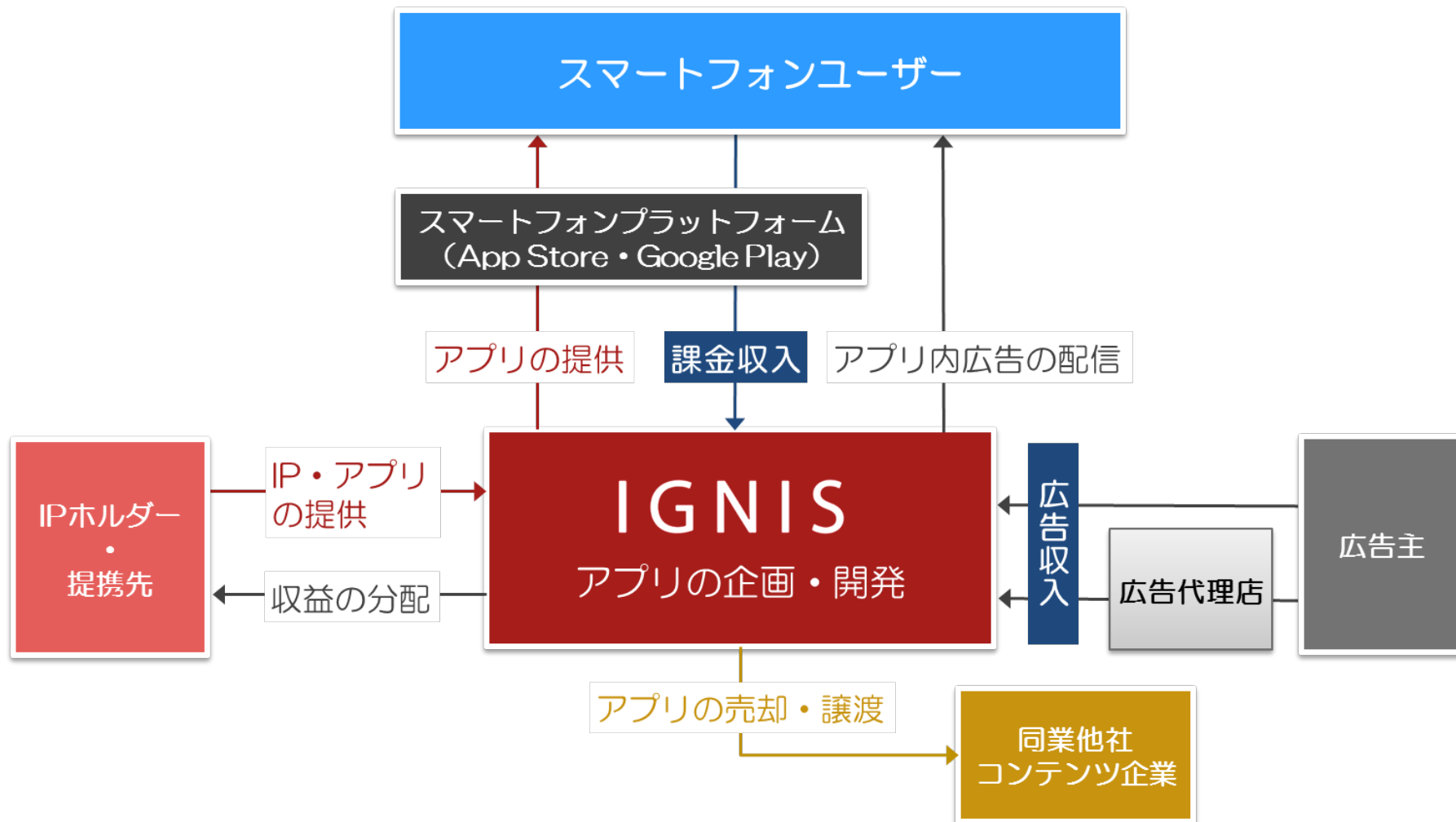
無料ネイティブアプリ（海外含む）のMAU推移 （単位：万人）



10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2014年			2015年											

※月間に一度でも当社無料ネイティブアプリを使用したユーザー数

アプリはApp Store、Google Playを通じてユーザーの皆様へ供給。
アプリへの広告掲載収入と、課金収入が主な収益源です。



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。