

2016年9月期 第2四半期決算説明資料

株式会社イグニス

2016年5月16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2四半期決算概要
- II. 2016年9月期の予想
- III. 今後の成長戦略と事業の進捗

I. 2016年9月期 第2四半期決算概要

2016年9月期第2四半期（2016年1月-3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、
上場後最高の営業利益および営業利益率を記録いたしました。

2016年9月期第2四半期会計期間

（単位：百万円）

	2016年9月期 2Q（四半期）	前四半期比	前年同期比	2016年9月期 1Q（四半期）	2015年9月期 2Q（四半期）
売上高	1,289	-2.5%	+389.3%	1,321	263
無料ネイティブアプリ	178	+24.9%	-2.6%	142	182
ネイティブソーシャルゲーム	1,111	-5.8%	+1276.7%	1,179	80
営業利益	434	+6.1%	-	409	△140
営業利益率	33.7%	-	-	31.0%	-
経常利益	434	+6.9%	-	405	△155
経常利益率	33.7%	-	-	30.7%	-
当期純利益	664	+188.5%	-	230	△221
純利益率	51.5%	-	-	17.4%	-
期中リリースタイトル数（本）	8	-	-	7	15

※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。

2Q（累計）売上高は、前年同期比で約4倍（ネイティブソーシャルゲーム売上約27倍）の大幅増収となりました。
営業利益率も30%台となり、増収・増益が実現できました。

2016年9月期第2四半期累計

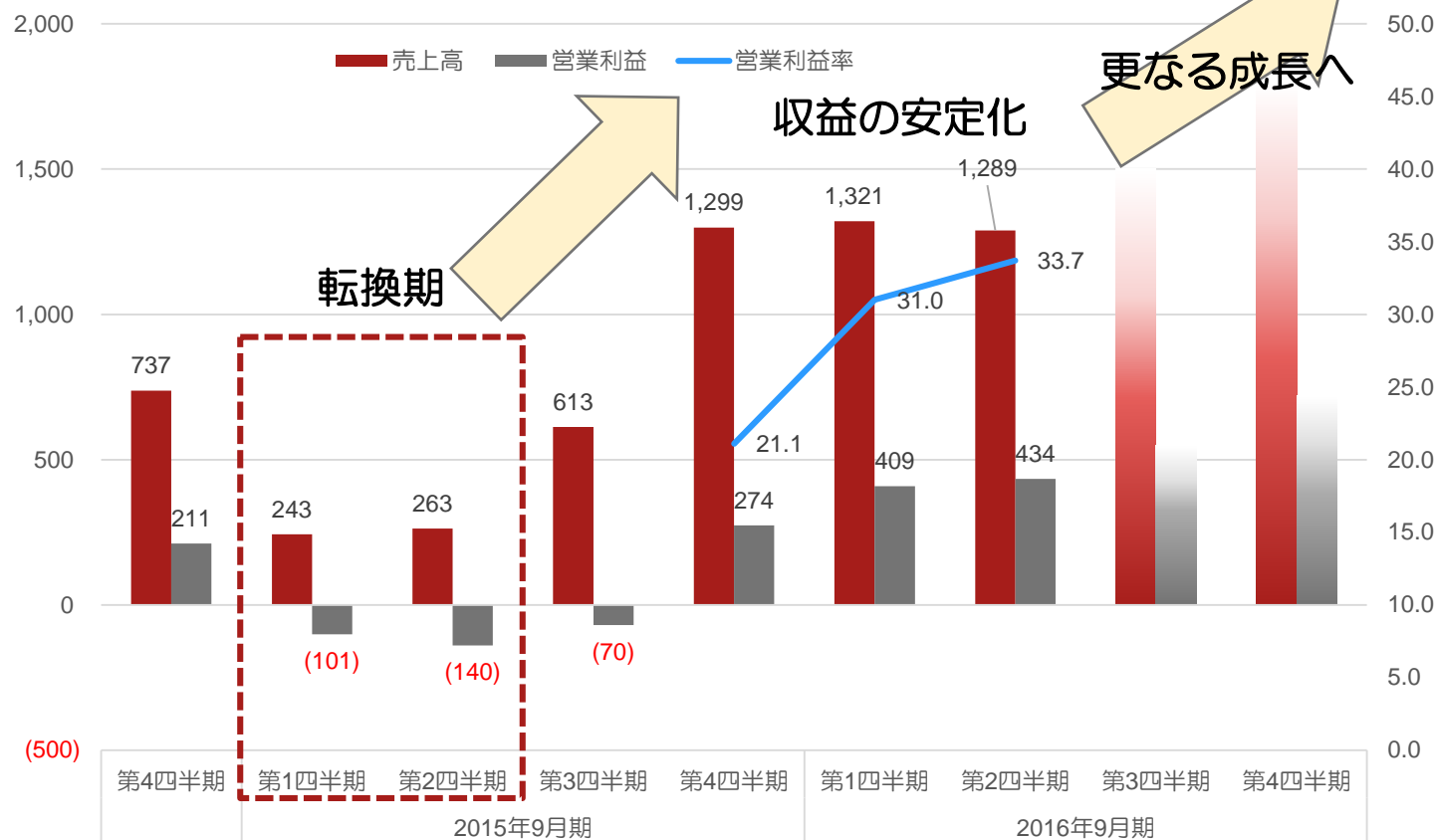
（単位：百万円）

	2016年9月期 2Q（累計）	前年同期比	2015年9月期 2Q（累計）
売上高	2,610	+415.4%	506
無料ネイティブアプリ	320	-24.3%	423
ネイティブソーシャルゲーム	2,290	+2654.1%	83
営業利益	844	-	△242
営業利益率	32.3%	-	-
経常利益	839	-	△273
経常利益率	32.2%	-	-
当期純利益	894	-	△311
純利益率	34.3%	-	-
期中リリースタイトル数（本）	15	-	23

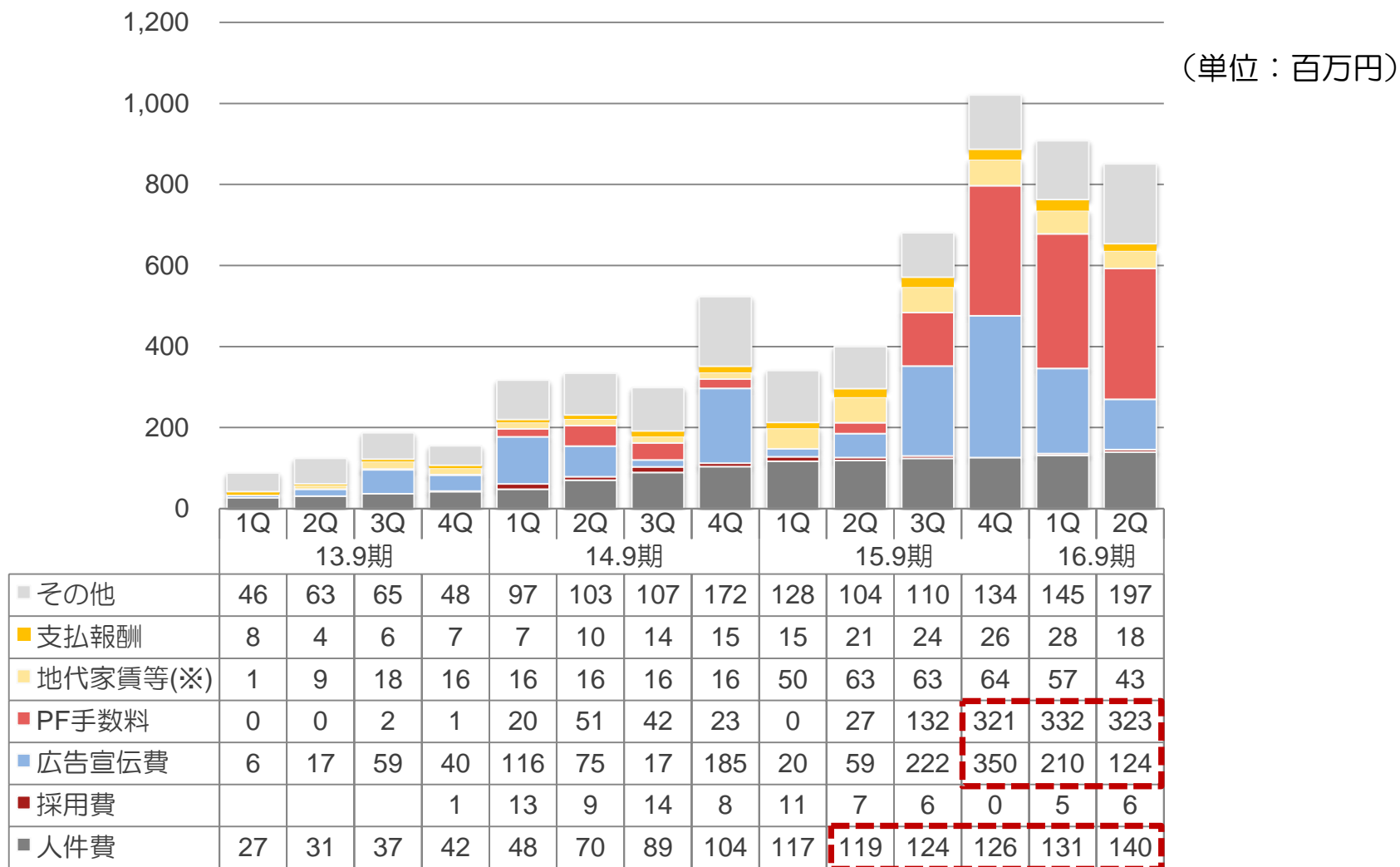
第2四半期は、「次の飛躍に向けた基礎固めの時期」と位置付け、既存アプリの安定収益化（Cash Cow化）に向けた施策を実施。下期に向けた準備を整えました。

(単位：百万円)

(単位：%)



課金売上の増加に伴い、PF手数料は引続き増加傾向。広告宣伝費は費用対効果を勘案しながら戦略的に投下。適切なコントロールが出来ていると考えております。



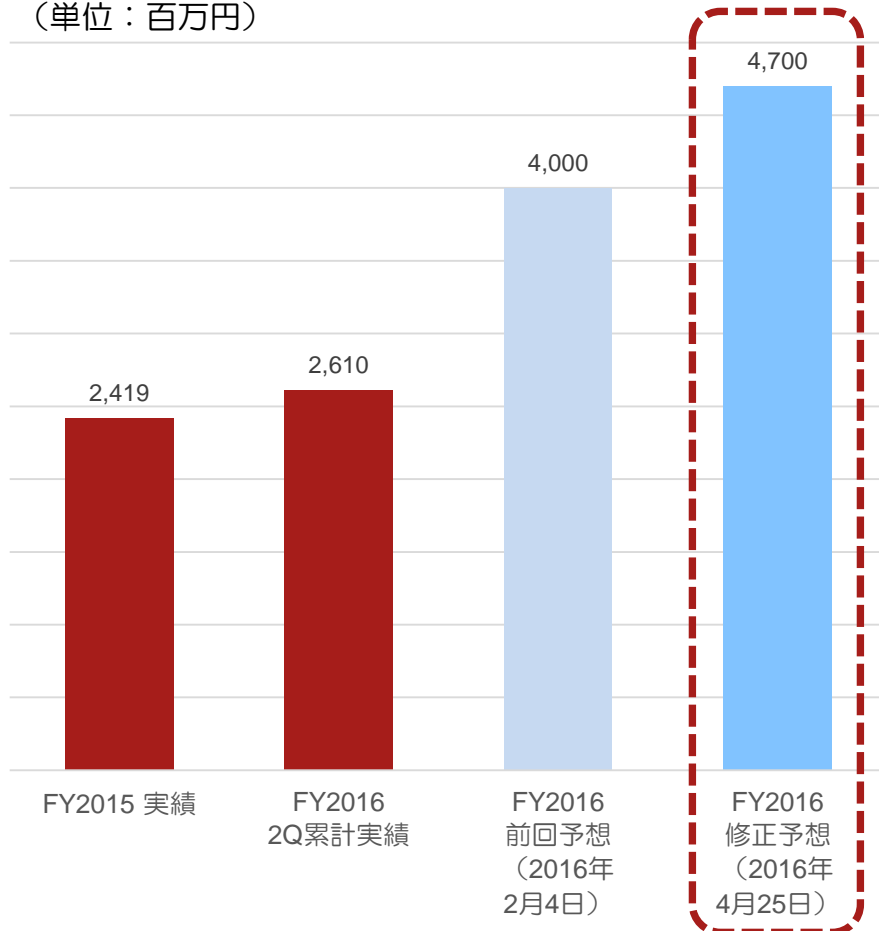
※本社設備に係る減価償却費を含む

II. 2016年9月期の予想

売上高47億円、営業利益10億円に通期予想を上方修正いたしました。
過去最高の売上高・利益予想となっております。

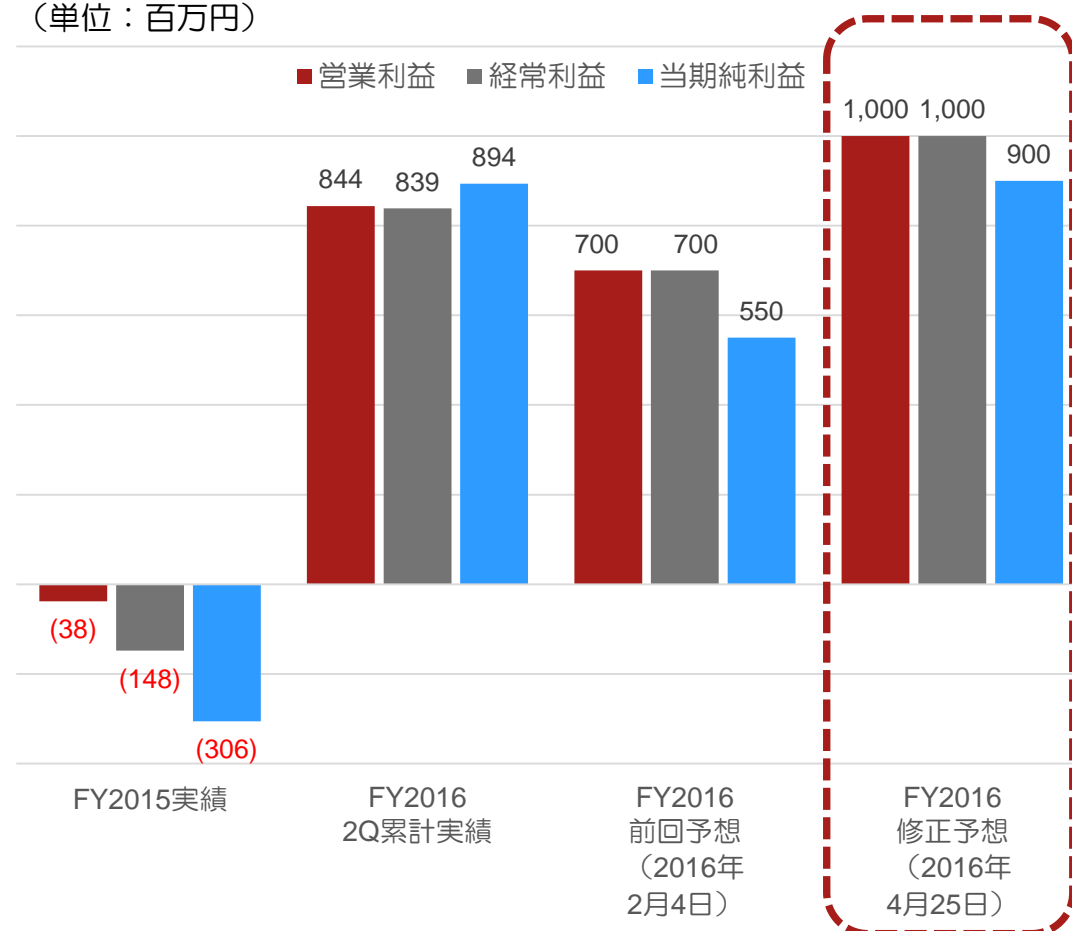
売上予想

(単位：百万円)



利益予想

(単位：百万円)



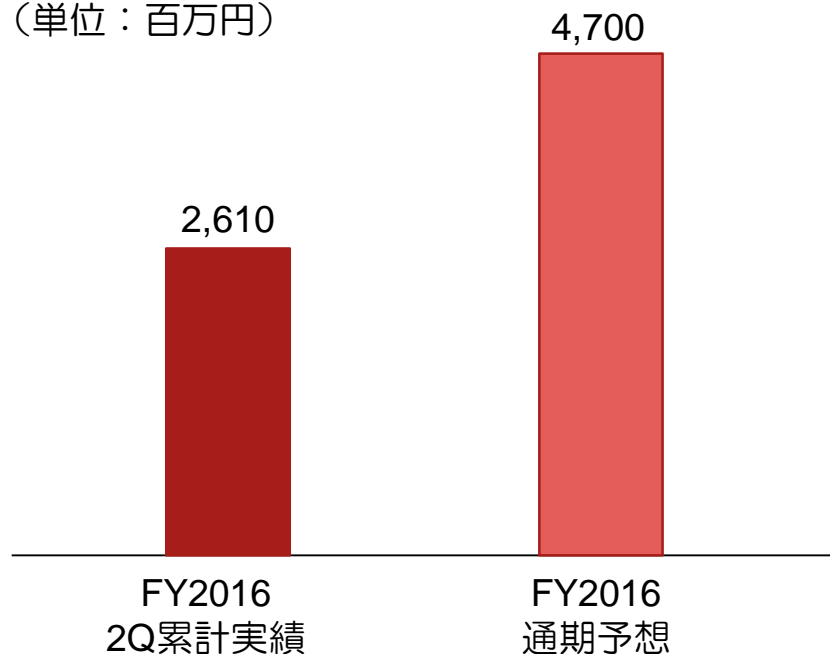
今回開示の業績予想は、以下の基準をもって算出しております。

【売上高】

既存サービスを現状のまま継続運営した場合に想定される今後の売上増加分のみを計上。

⇒今後想定している大規模プロモーションの効果は加算されておられません。

(単位：百万円)



【営業利益・当期純利益】

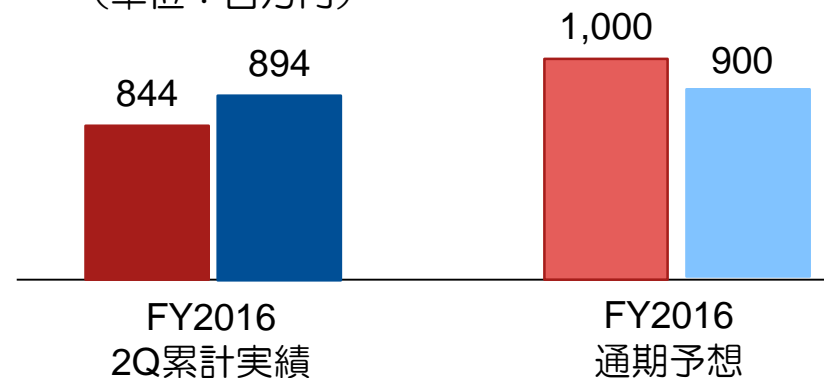
中途採用に伴う人件費増のほか、大規模プロモーション費用およびPF手数料の増加等、想定されるコストを全て経費として計上。

⇒利益算出に当たっては、予測されうる最大金額を費用として見積もっております。

(当期純利益については、株式売却益による特別利益590百万円を加算し、見込法人税等を差引いて算定しております。)

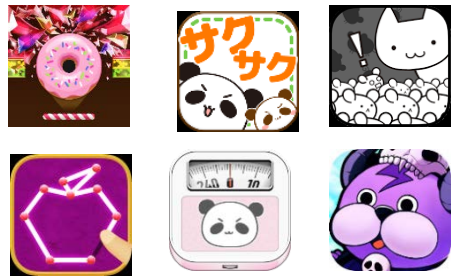
■ 営業利益 ■ 当期純利益

(単位：百万円)



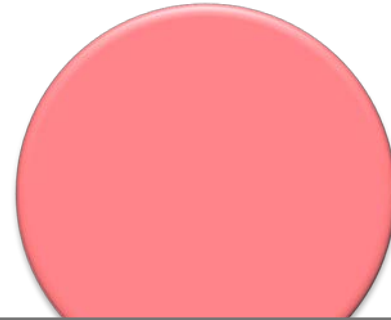
Ⅲ. 今後の成長戦略と事業の進捗

「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

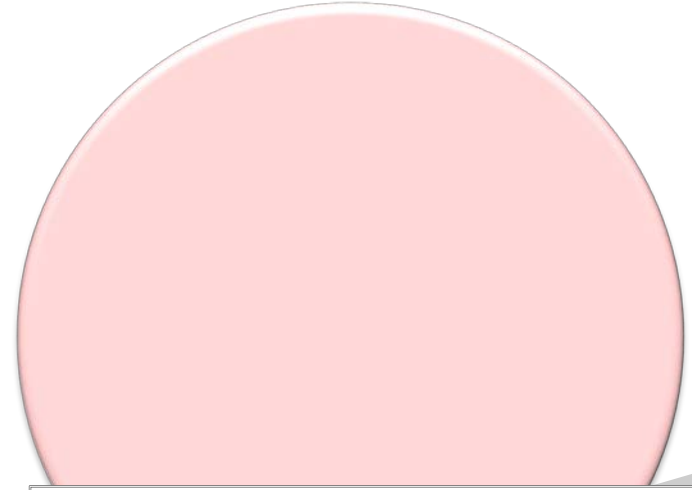


100万ダウンロード級
プロダクトの開発

2012~2015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

無料ネイティブ アプリ

- 『with』を中心とした更新型サービスの運営体制強化による収益拡大
- カジュアルゲームにおける各種取組により、多角的に収益貢献を図る

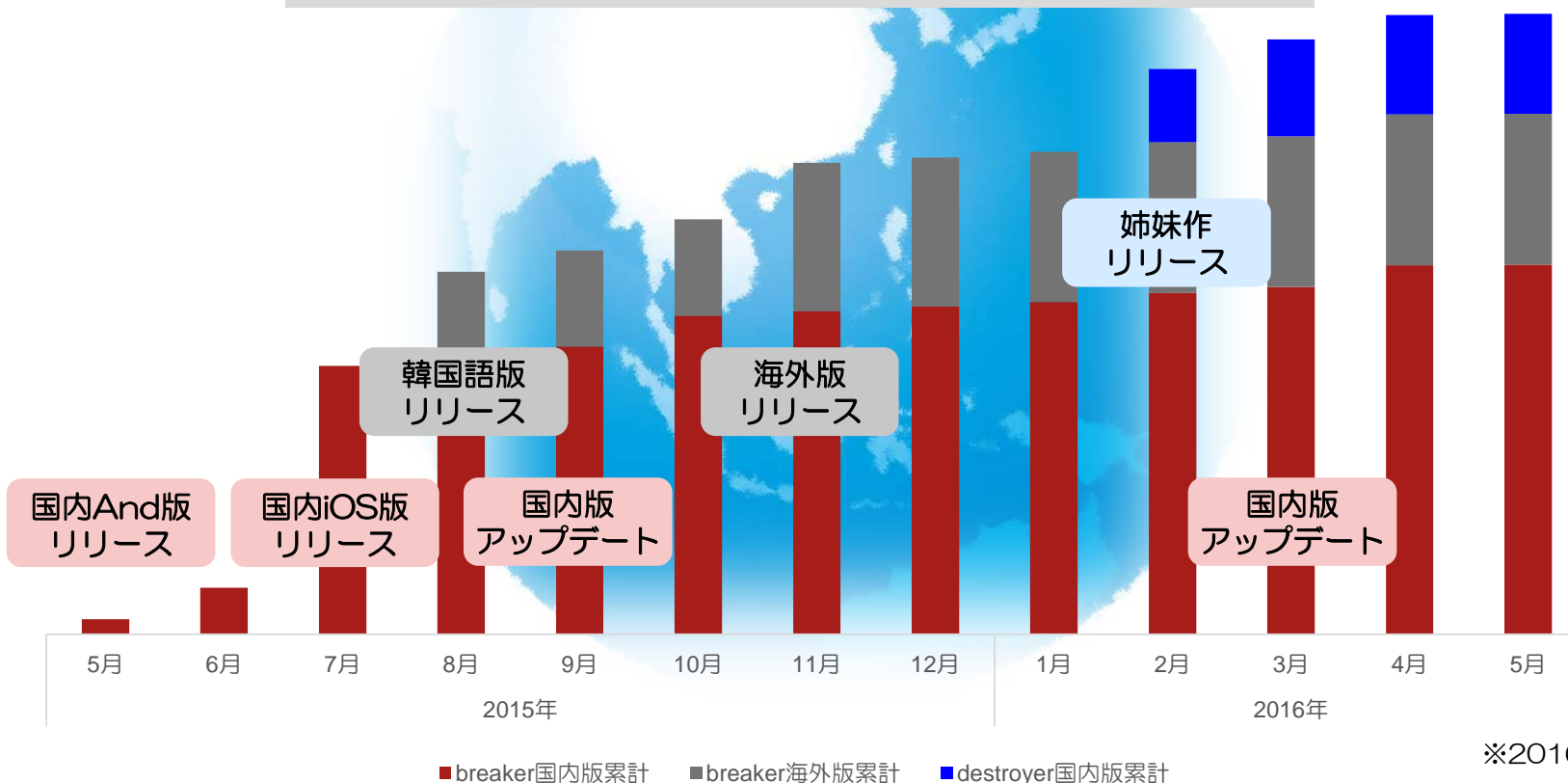
ネイティブ ソーシャルゲーム

- 『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
- 3作目の開発（2017年以降リリース予定）



無料ネイティブアプリでは、カジュアルゲームを強化中。
 例えば、『breaker』の姉妹作の『destroyer』を2月にリリース。
 3月には『breaker』にアバター機能を搭載してアップデート。
 リリースから1年経過も、安定的な収益貢献を実現しております！

『breaker』シリーズDL数累計の推移



※2016年5月9日時点



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3月29日にリリース！
Android版は近日中にリリースを予定しております。
継続的に改善を行い、早期の収益貢献化を目指します！

心理学×統計学で
運命よりも、
確実な恋愛へ
facebookを使った恋愛・婚活アプリ

メンタリスト DaiGo 監修

性格診断イベントで
ピッタリな人が見つかる

独自機能で「共通点」の
多い異性を探せます

共通点 12

そんな相手だから
確実に盛り上がる！

運命よりも、確実。

安心・安全の理由

- facebookの友達にバレない
- 24時間 365日監視体制
- facebookウォールに一切反映されない
- 18歳以上の方のみ利用可能
- サクラ・マルチ商法徹底排除

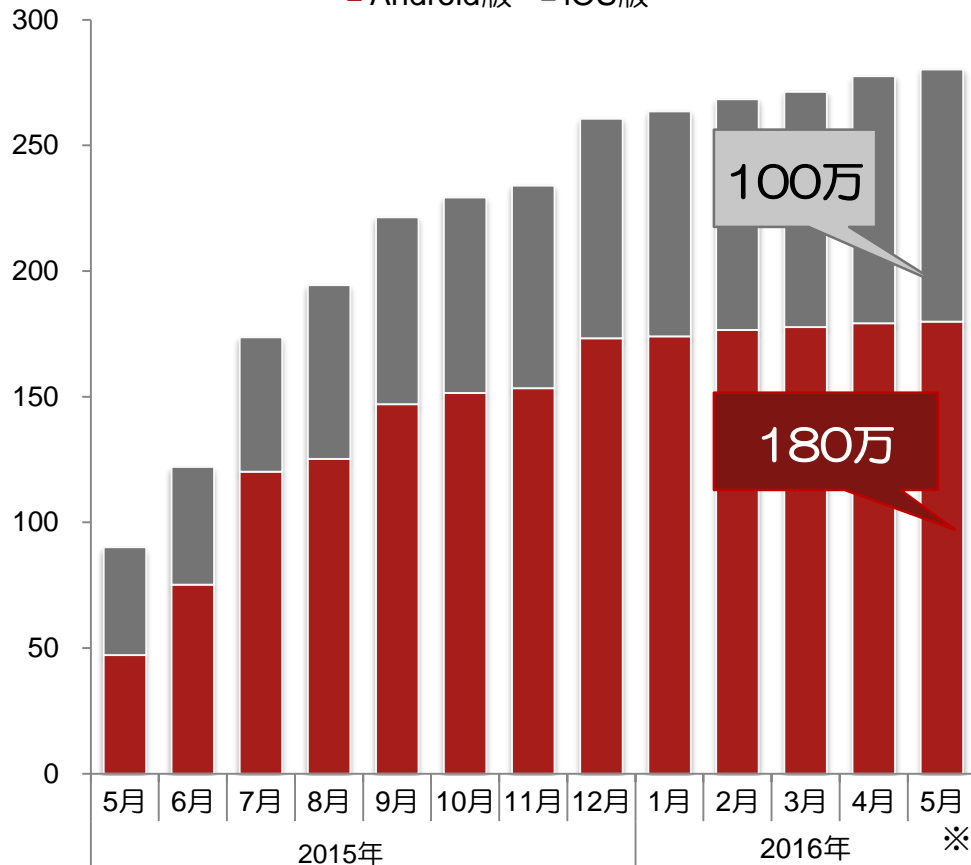


累計ダウンロード数は280万を突破！

iOS版は2月20日に過去最高順位の15位を達成！Android版も2月27日から3日間連続で17位を記録するなど、引き続き好調をキープ！

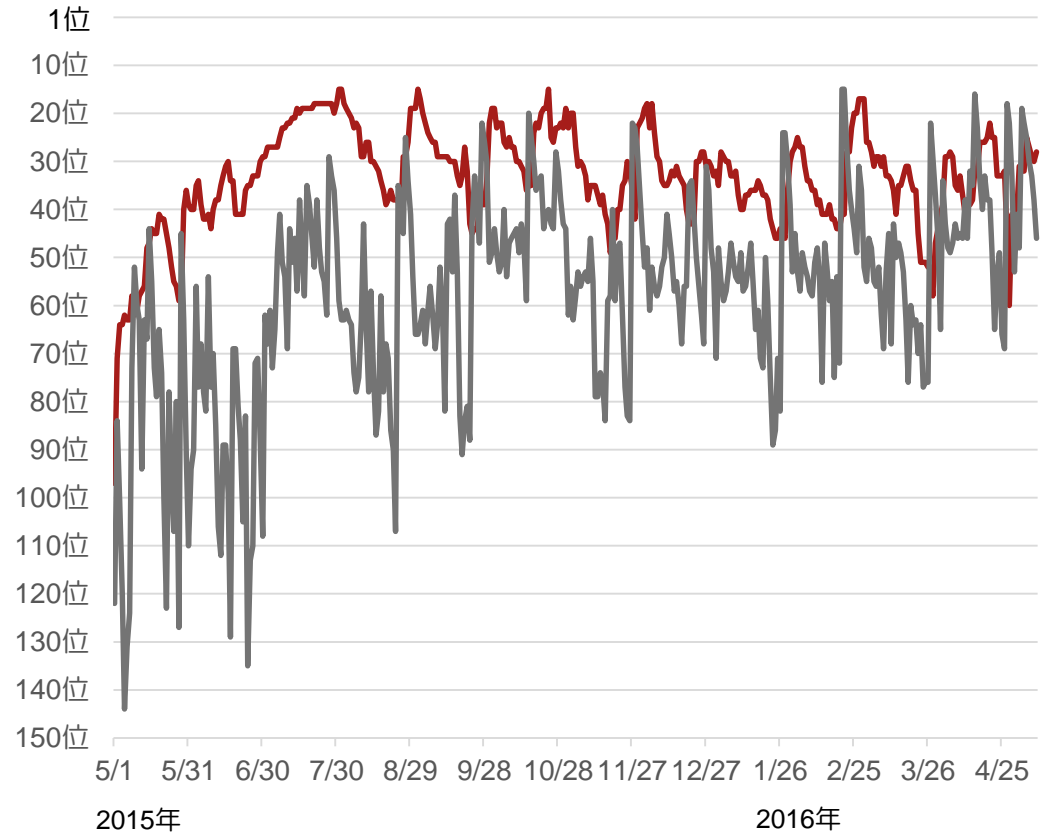
月間ダウンロード数の推移（累計）

■ Android版 ■ iOS版



国内アプリストア売上ランキング推移

— Android — iOS



※2016年5月9日時点



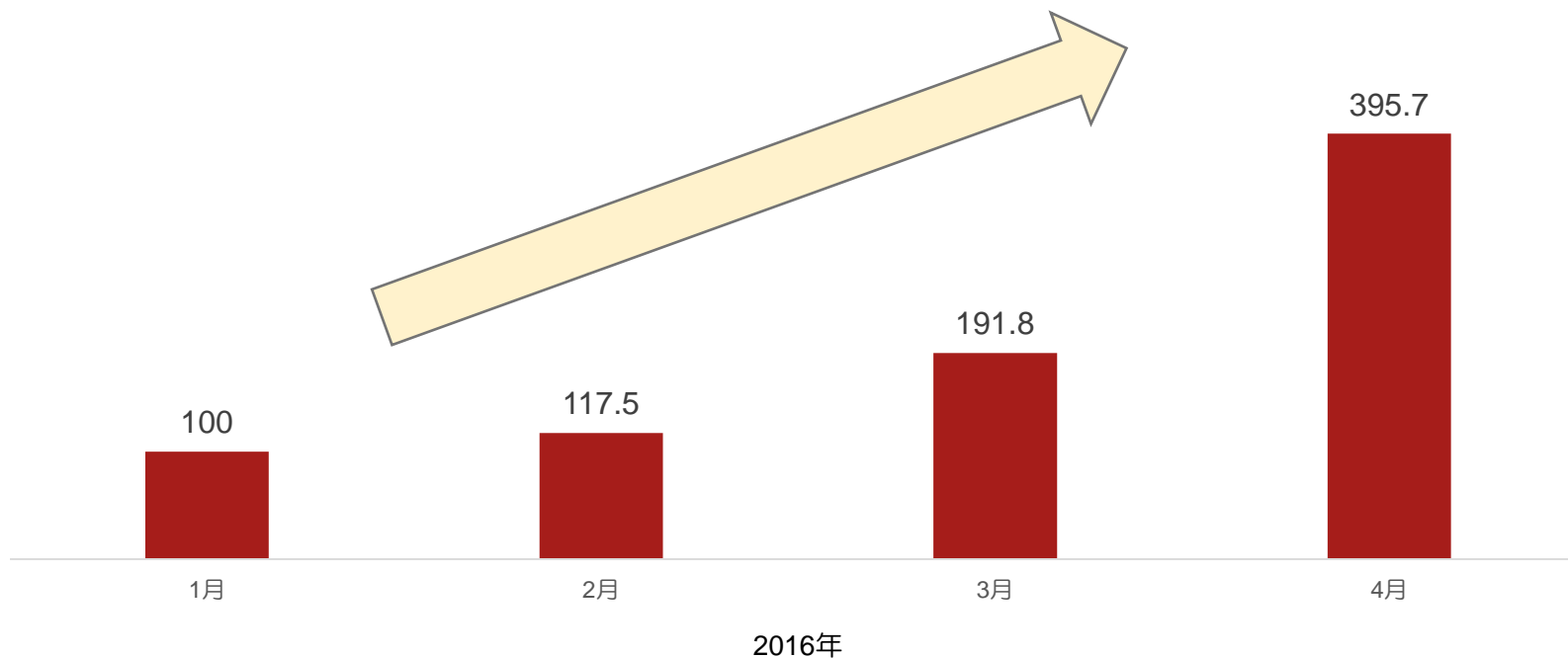
6月下旬より、本格的なテレビCMに向けたテストマーケティングを
関東圏の一部放送枠にて開始予定！
想定している効果が見込めれば、本格的なテレビCMを開始いたします！



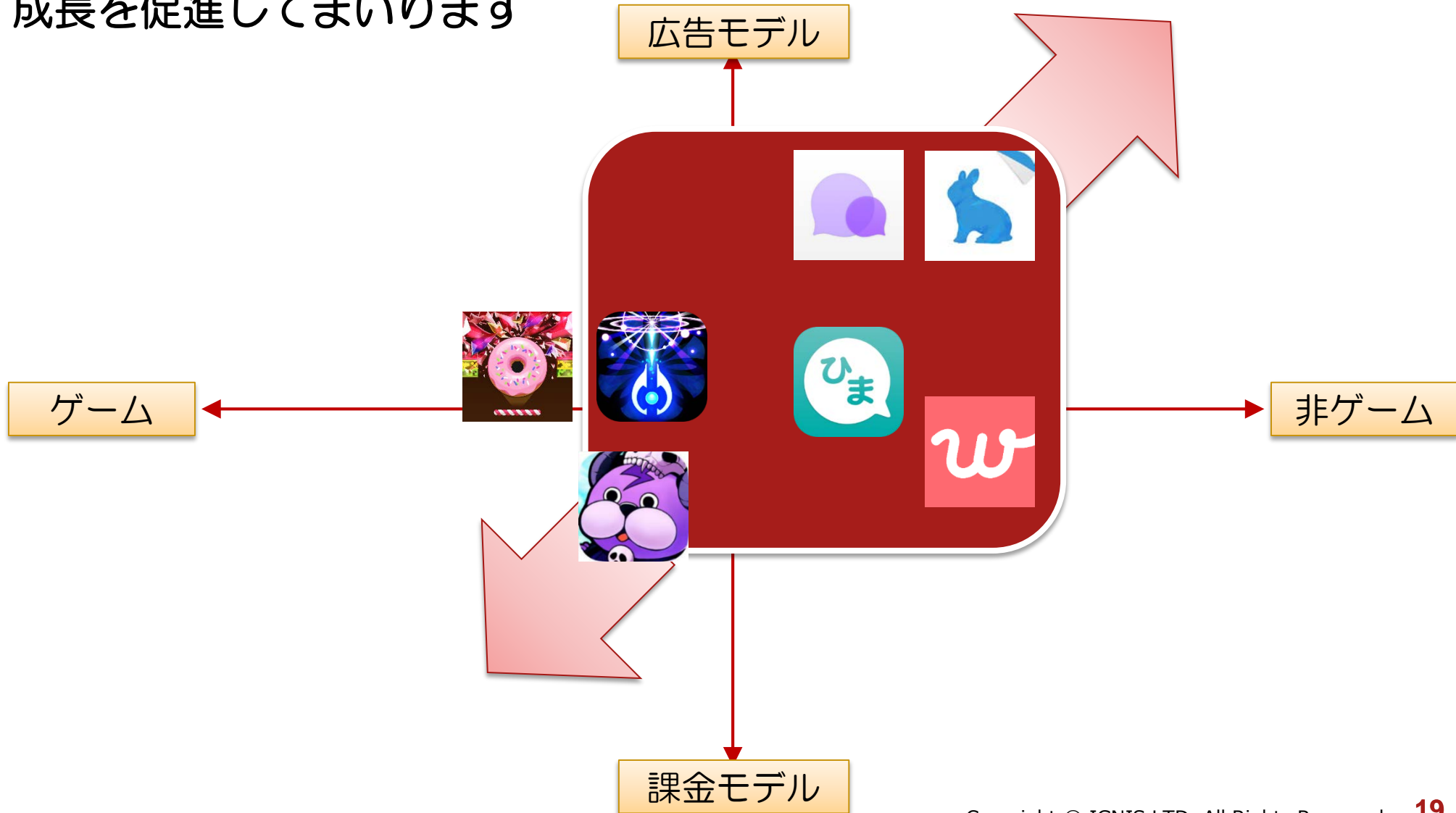


2015年10月に子会社化したU-NOTEの売上が急成長！
売上は第2四半期で91.8%増を達成！
4月以降も、好調に伸びています。

1月の売上を100とした場合の売上推移



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 銭鋸
	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 6,680万8,000円 (2016年3月末時点)
従業員数	119名 (2015年3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	620万 1500株 (2016年3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

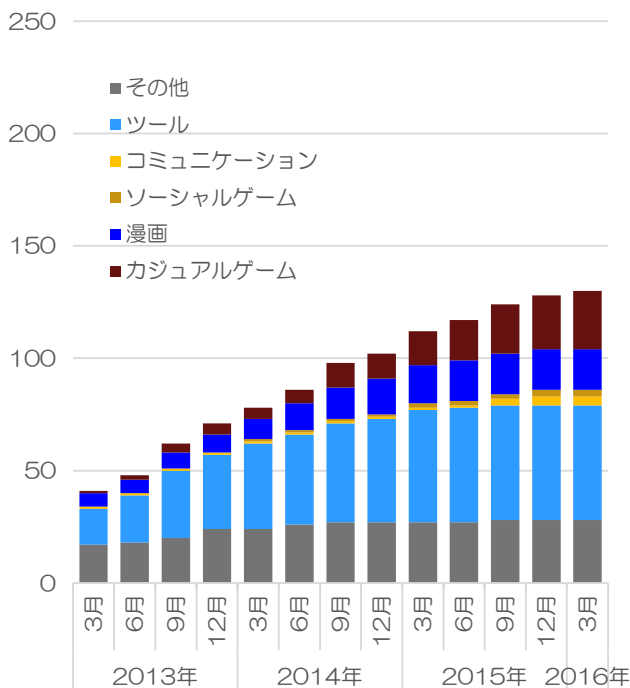
「次のあたりまえを創る。何度でも」

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

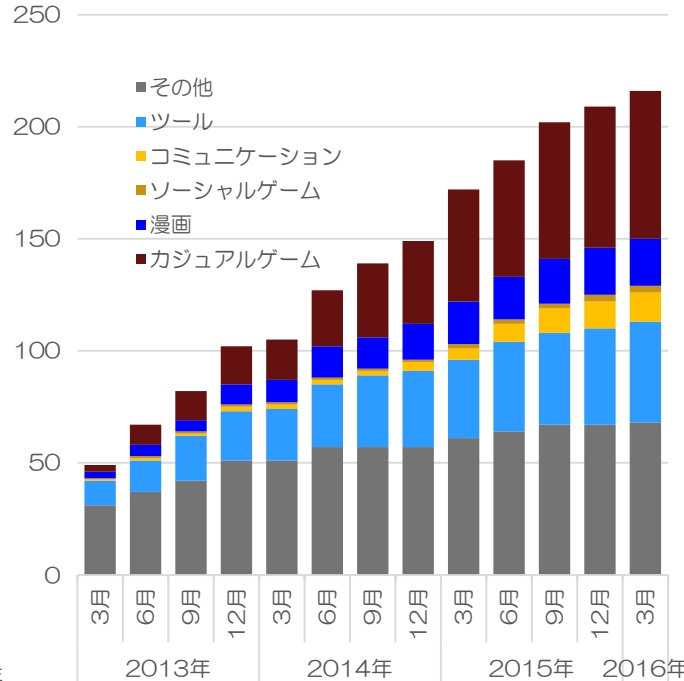
無料ネイティブアプリ
-広告収入（一部課金）-

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

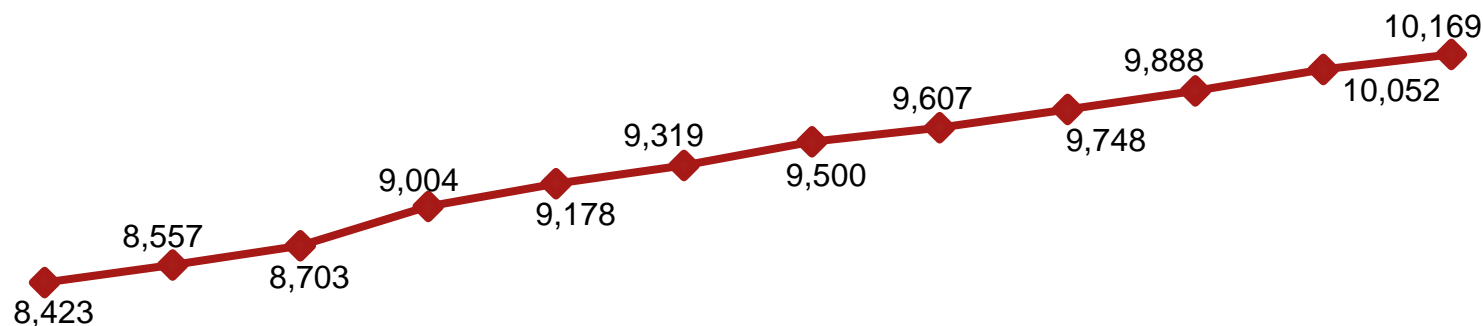


『ぼくとドラゴン』

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

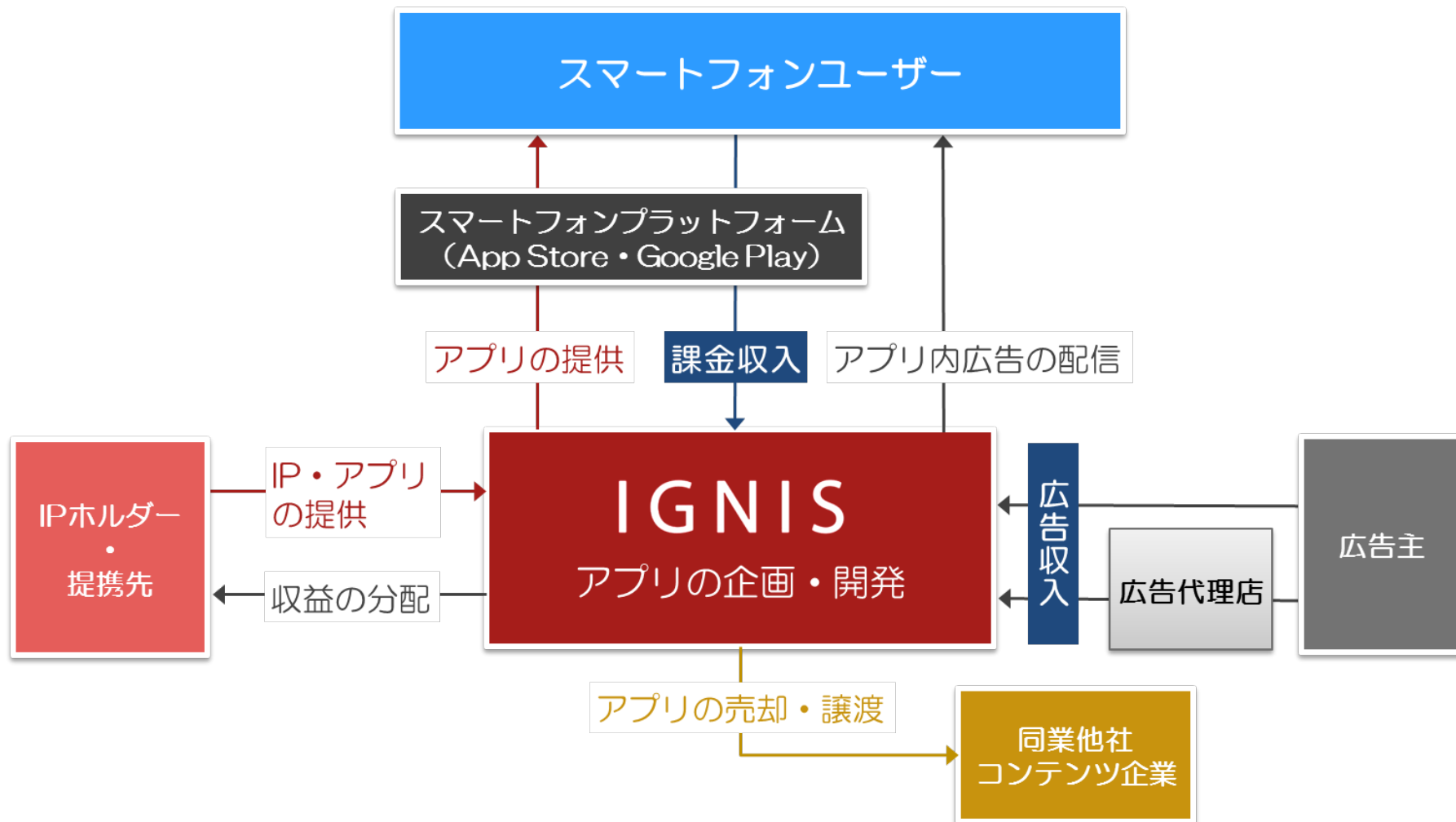
(単位：万ダウンロード)



2月に1億DL達成！



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。