

# IGNIS

2016年(平成28年)9月期

# 決算説明資料

株式会社イグニス

# INDEX

I

2016年9月期  
決算概要

II

2016年9月期  
事業概要

III

中期事業計画概要

IV

2017年9月期  
事業計画について



# I



## 2016年9月期 決算概要

# 第4Q累計期間(2015年10月～2016年9月)の総括

第4Q(累計)売上高は、前年同期比で約2.3倍の大幅増収となりました!  
 営業利益は創業以来の最高益、  
 営業利益率も引続き20%レベルをキープしています。

■2016年9月期第4Q累計期間	2015年 9月期4Q(累計)	2016年 9月期4Q(累計)	前年同期比
売上高	2,419	5,585	230.9%
・無料ネイティブアプリ	766	753	98.3%
・ネイティブソーシャルゲーム	1,652	4,832	292.5%
営業利益	△38	1,474	-
・営業利益率	-	26.4%	-
経常利益	△148	1,465	-
・経常利益率	-	26.2%	-
当期純利益	△306	1,087	-
・純利益率	-	19.5%	-

※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。

(単位:百万円)

# 第4Q会計期間(7月～9月)の総括

2016年9月期第4Q会計期間(2016年7月-9月)では、『ぼくとドラゴン』がさらに牽引し、過去最高売上を達成!

■2016年9月期第4Q会計期間	2016年9月期 4Q(四半期)	前四半期比	前年同期比	2016年9月期 3Q(四半期)	2015年9月期 4Q(四半期)
	売上高	1,550	108.8%	119.3%	1,424
・無料ネイティブアプリ	260	150.5%	137.0%	172	190
・ネイティブソーシャルゲーム	1,290	103.1%	116.3%	1,251	1,109
営業利益	271	75.7%	98.8%	358	274
・営業利益率	17.5%	-	-	25.2%	21.1%
経常利益	267	74.9%	108.2%	357	247
・経常利益率	17.3%	-	-	25.1%	19.0%
当期純利益	87	82.4%	63.9%	105	136
・純利益率	5.6%	-	-	7.4%	10.5%
広告宣伝費	339	124.5%	96.9%	273	350

※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。

(単位:百万円)

# 2016年9月期 通期予想の修正

売上高55億円、営業利益14億円に  
通期予想を上方修正いたしました!

(2016年11月4日発表)

	前回予想 (8月12日開示)	今回修正 (11月4日開示)
売上高	5,500	5,500
営業利益	1,200	1,400
当期純利益	900	1,050

(単位:百万円)

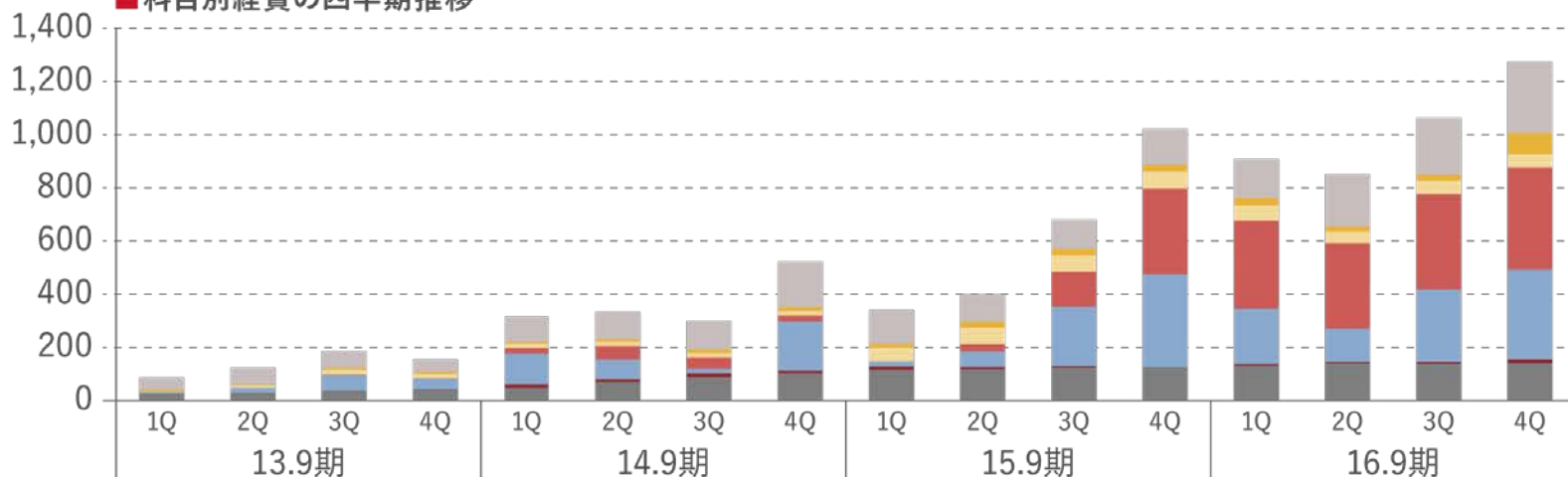
## 営業利益、当期純利益の変更理由

- 営業利益: プロモーションの効率的出稿による効果 (+200百万円)
- 当期純利益: 2017年9月期より連結納税移行に伴い、来期以降の課税所得見積が連結ベースとなったため、従来取れなかった繰延税金資産をとれるようになりました。
- 補足説明: TVCMをやめて、インターネット広告に集約した結果、一定の広告効果をキープした上で、営業利益を予算比で2億円プラスにできました。  
⇒2017年9月期以降の新規事業に投資します!

# 経費についての分析

広告宣伝費以外の経費は、PF手数料や人員増に伴う人件費を除き、前四半期とほぼ同等。コストコントロールを徹底しております！

■ 科目別経費の四半期推移



	13.9期				14.9期				15.9期				16.9期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
■ その他	46	63	65	48	97	103	107	172	128	104	110	134	145	197	215	270
■ 支払報酬	8	4	6	7	7	10	14	15	15	21	24	26	28	18	22	81
■ 地代家賃等 <sup>※1</sup>	1	9	18	16	16	16	16	16	50	63	63	64	57	43	48	49
■ PF手数料 <sup>※2</sup>	0	0	2	1	20	51	42	23	0	27	132	321	332	323	359	383
■ 広告宣伝費	6	17	59	40	116	75	17	185	20	59	222	350	210	124	273	339
■ 採用費	-	-	-	1	13	9	14	8	11	7	6	0	5	6	8	14
■ 人件費	27	31	37	42	48	70	89	104	117	119	124	126	131	140	138	140

※1 本社設備に係る減価償却費を含む ※2 Apple, Google等に対するプラットフォーム手数料

(単位:百万円)

- 『ぼくとドラゴン』の売上増加に伴い、PF手数料が増加
- 『with』のプロモーション開始により、with分の広告宣伝費が増加
- 事業拡大を目指した開発体制強化から採用活動に注力し、人件費が増加

# II



## 2016年9月期事業概要



# 2016年9月期 事業総括①

開発スタイルは、「量産」から  
「本当に価値のある体験創出に、集中的にリソース投入」するスタイルへ！

小規模アプリを  
量産し、グロース



中規模・大規模アプリ、  
ソーシャルゲームの  
開発にシフト



オンラインデートング『with』  
スマート家電『mornin'』などの  
新しい体験を創出

2014年9月期

2015年9月期

2016年9月期

# 2016年9月期 事業総括②

2016年9月期は、  
4つのジャンルで一定に成果を出すことができました！

ネイティブゲーム事業



『ぼくとドラゴン』の開発・運用体制強化を実現し、  
収益の拡大に成功！新規タイトルも鋭意開発中！

コミュニティ事業



当社主要ジャンルの  
第二の柱として位置付けるコミュニティ事業では、  
オンライン・デイトングサービス『with』の  
売上ランキングが堅調に伸長。

メディア事業



キュレーションメディアサービス  
『U-NOTE』のグロースに成功！

ライフハック事業



IoTベンチャー Robit社を関連会社化  
世界初！スマホ連動型カーテン自動開閉機  
『めざましカーテン mornin'』をリリース！

# ネイティブソーシャルゲーム① -『ぼくドラ』実績-

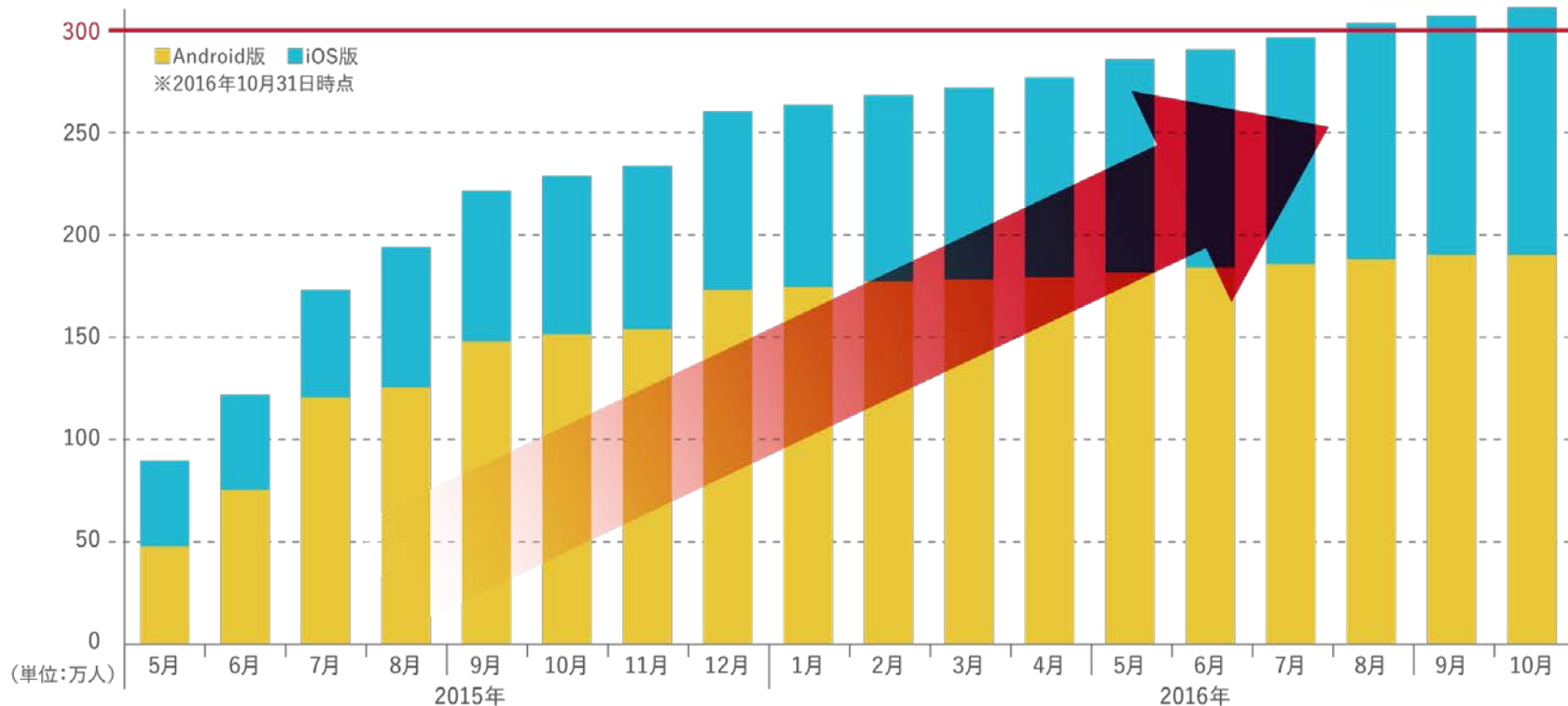


## アプリ提供開始から累計ダウンロード数は300万を突破!

■ 多彩なイベントや機能追加により、着実に拡大    ■ 堅実な収益基盤を確立

累計  
**300万**  
ダウンロード突破

### ■ 月間ダウンロード数の推移(累計)



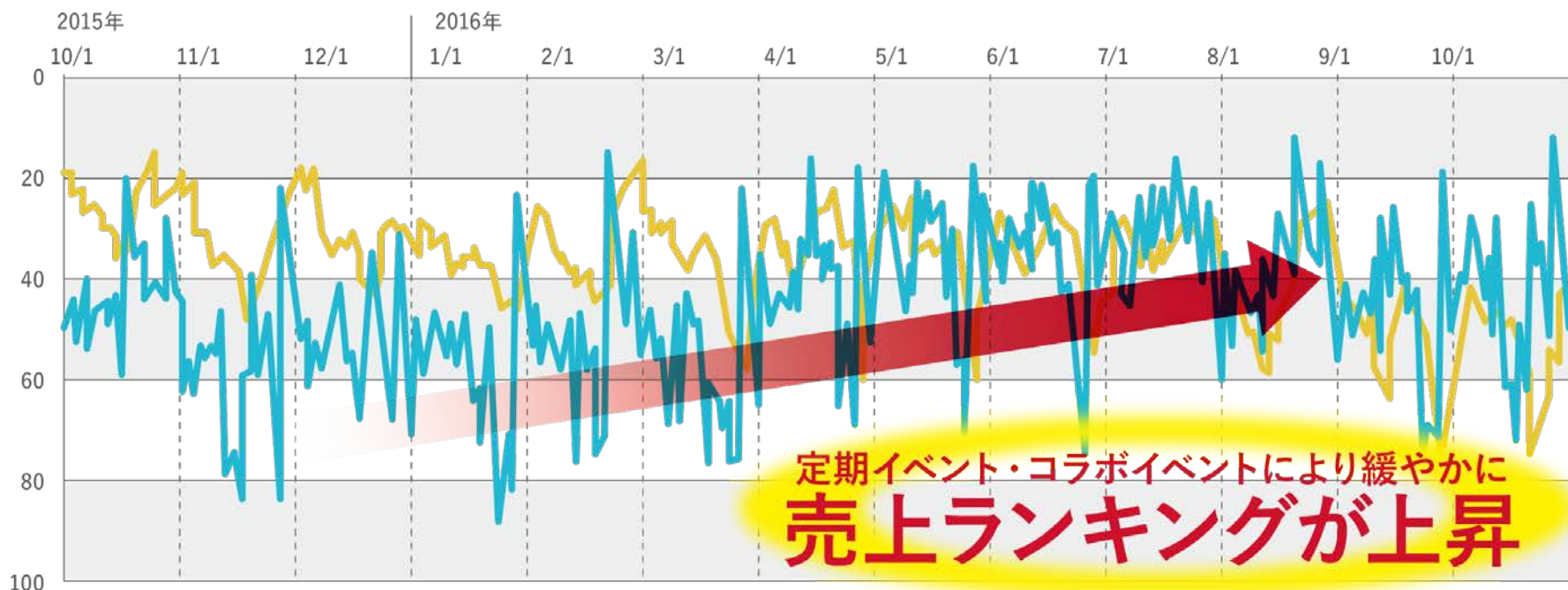
# ネイティブソーシャルゲーム② -『ぼくドラ』年間イベント-



定期的なオリジナルイベントに加え、人気コンテンツとのコラボイベントを実施。

- とりわけ、『進撃の巨人』とのコラボ・イベントでは、開催期間中の売上ランキングでiOSでは最高15位を達成。
- Androidでも売上ランキングで40位前後に定着。また、新規ユーザー獲得についても効率的に行えることが実証できたことから、TVCM等のマス広告は当面見合わせることにし、今後とも今回同様のイベント実施に注力して売上拡大を目指す！

■国内アプリストア売上ランキング推移 ■Android版 ■iOS版



(出所: App Annie)

各種オリジナルイベントの実施

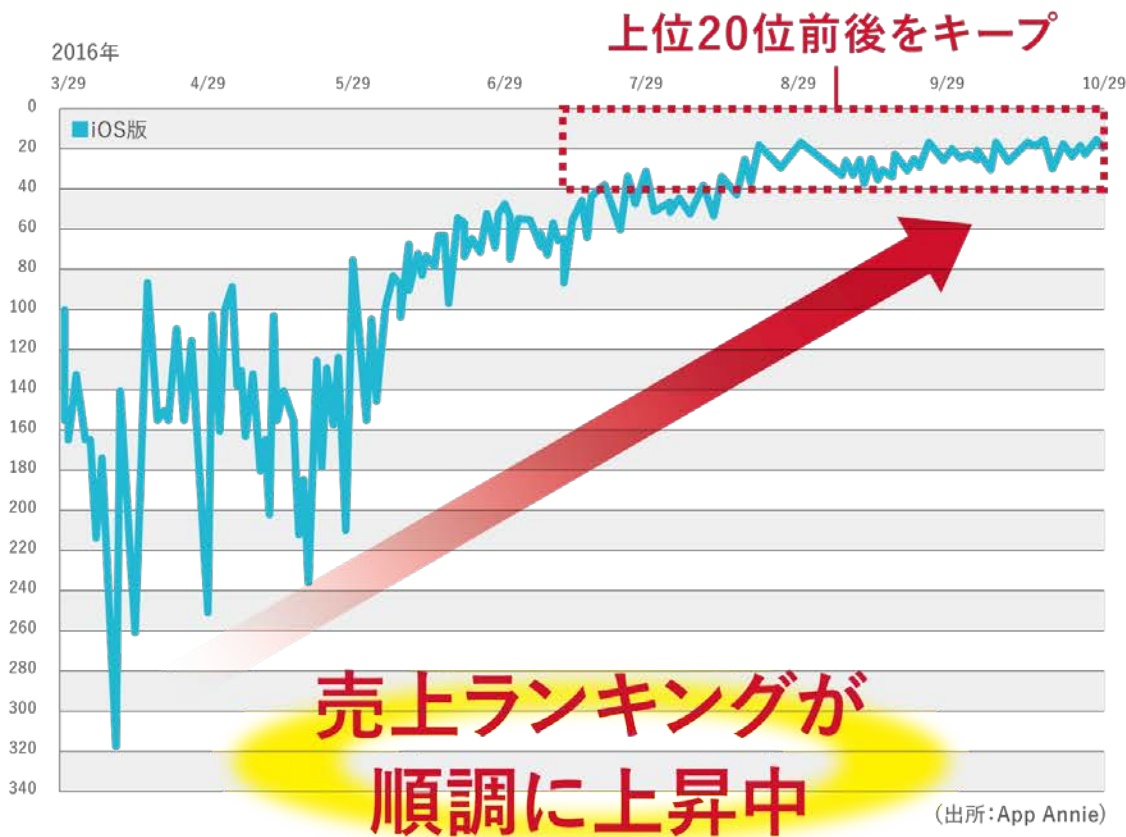
人気コンテンツとのコラボイベントの実施

# 無料ネイティブアプリ -『with』-

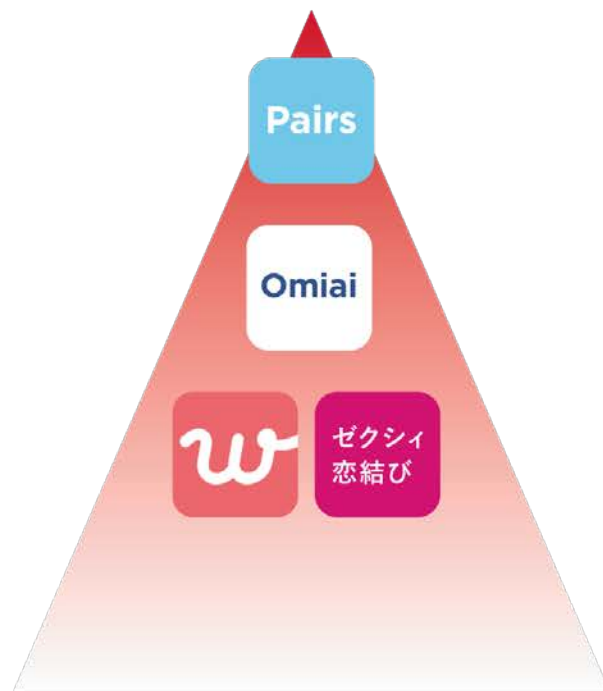


2016年3月にiOS版をリリースして以来、国内SNSの売上ランキングが順調に上昇中。  
後発参入であるものの、業界3番手までできました！

■ iPhone 国内ソーシャルネットワーキングカテゴリにおける  
売上ランキング推移



Facebook認証型 婚活アプリの  
売上ランキングイメージ



# 資本業務提携 -『Robit 関連会社化』-



今般、IoTのベンチャー企業Robit(ロビット)社への  
資本業務提携を発表!

(2016年8月23日)

**Robit** **IGNIS**

グループのシナジーを最大化



ハードウェアとソフトウェアの組み合わせによって  
課題解決能力が飛躍的に向上しました!

※ IoT(Internet of Things)の略で様々なモノに通信機能を持たせ、相互に通信することによって自動制御や遠隔操作などを行うこと。

# 資本業務提携 -『Robit 商品紹介』-

Robit

Robit社開発の注目商品、自動カーテン開閉機 -『めざましカーテン mornin' (モーニン)』-

■『mornin'』は取り付け簡単で、スマホと連動させてタイマー設定するだけで、設定した時刻に自動でカーテンが開閉する、アイデアIoT家電(目覚まし装置)です。

 mornin'



販売は堅調に推移。

発売開始(2016年7月13日)  
からの累計販売個数

**8,000個を突破!**

現在「Amazon」、「BICカメラ」、「蔦屋家電」などにて  
絶賛販売中!(販路拡大・量産体制確立)

今後のIoT家電市場の  
拡大に期待

さらなる  
ビジネスチャンスを掴む

# メディア U-NOTE①

単なるメディアから、  
広告効果にコミットする媒体へ！



仕事を楽しく、  
毎日をかっこ良く。

ビジネスメディア



# U-NOTE

1. ニュースの解説から最新のガジェットレビューまで、  
毎日の仕事が楽しくなるオリジナル記事を配信
2. スキマ時間にスマホで  
ちょい読みするのに適したボリューム
3. 仕事に使える記事は、お気に入りでも保存

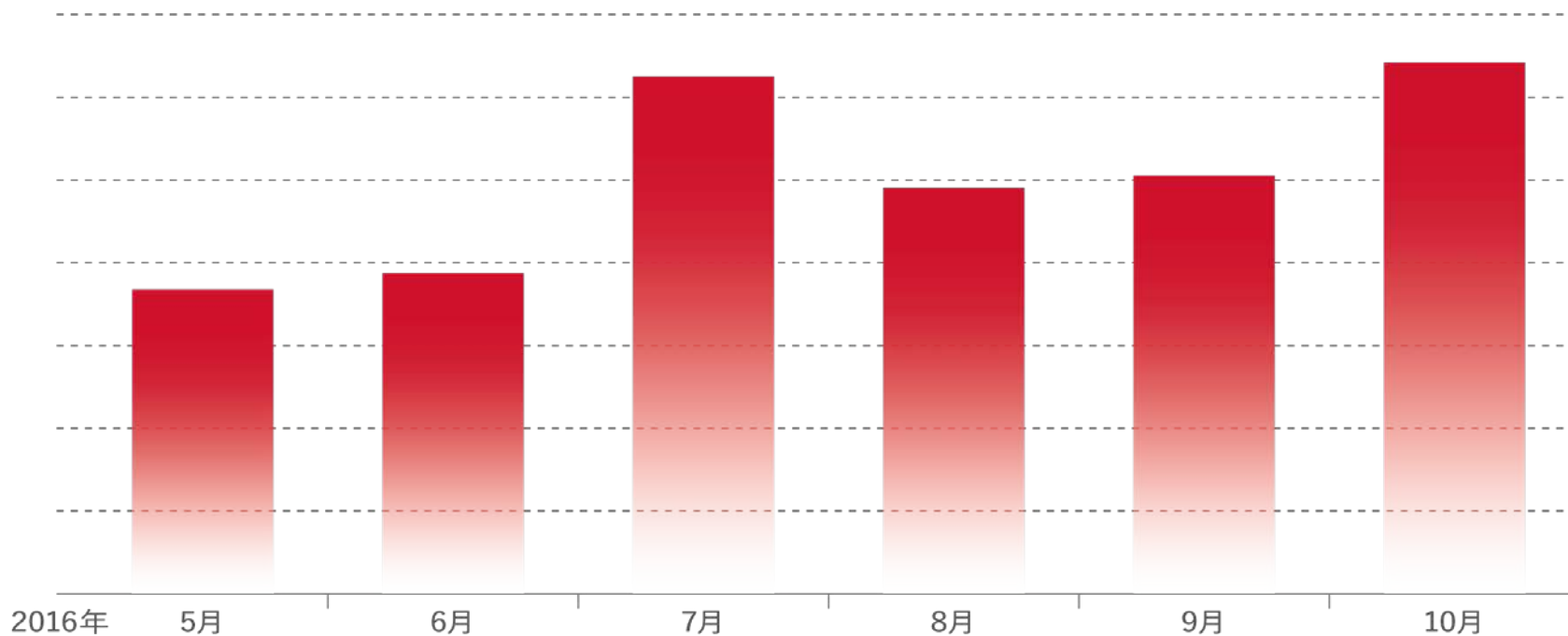




# メディア U-NOTE②

新ビジネスモデルにおける  
UUあたり売上高は、順調にグロース！

■UUあたり売上



※UU:Unique User(ウェブサイト、またはウェブサイト内の特定のページを訪問した人の数)