

IGNIS

2017年(平成29年)9月期第2四半期

決算説明資料

株式会社イグニス

INDEX

I 2017年9月期第2四半期決算概要

II 2017年9月期第2四半期の取り組みと進捗

III 今後の展開

I

2017年9月期第2四半期 決算概要

第2Q累計期間(2016年10月~2017年3月)の総括

売上高はほぼ想定通りに推移。利益は積極的な事業投資により減益。

(単位:百万円)

	2016年9月期 第2Q累計期間 (10~3月)	2017年9月期 第2Q累計期間 (10~3月)	前年同期比
売上高	2,610	2,828	108.3%
・コミュニティ	35	336	941.9%
・ネイティブゲーム	2,411	2,299	95.4%
・その他	164	192	117.5%
営業利益	844	195	23.2%
・営業利益率	32.3%	6.9%	-
経常利益	839	184	22.0%
・経常利益率	32.2%	6.5%	-
当期純利益	894	91	10.3%
・純利益率	34.3%	3.2%	-

当期よりジャンル別の開示を、「コミュニティ」「ネイティブゲーム」「その他」に整理しております。

第2Q会計期間(2017年1月~3月)の総括

コミュニティ『with』の売上が伸長。ネイティブゲーム『ぼくドラ』は安定運営。

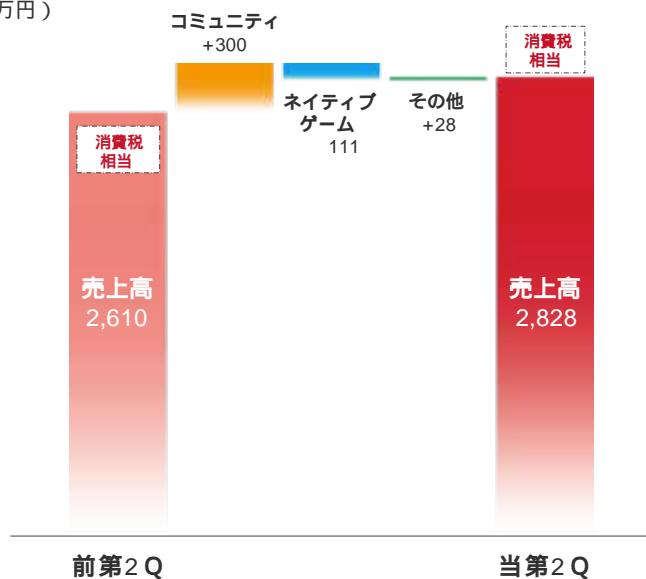
(単位:百万円)	2016年9月期 第2Q会計期間 (1~3月)	2017年9月期 第1Q会計期間 (10~12月)	2017年9月期 第2Q会計期間 (1~3月)	前年同期比	前四半期比
	売上高	1,289	1,416	1,412	109.5%
・コミュニティ	18	135	200	1,088.1%	147.4%
・ネイティブゲーム	1,177	1,168	1,131	96.0%	96.8%
・その他	93	112	80	86.6%	71.9%
営業利益	434	148	47	10.8%	31.6%
・営業利益率	33.7%	10.5%	3.3%	-	-
経常利益	434	136	48	11.2%	35.7%
・経常利益率	33.7%	9.6%	3.4%	-	-
当期純利益	664	67	24	3.7%	36.4%
・純利益率	51.5%	4.8%	1.7%	-	-

当期よりジャンル別の開示を、「コミュニティ」「ネイティブゲーム」「その他」に整理しております。

売上高・営業利益の増減分析 - 前年同期比 -

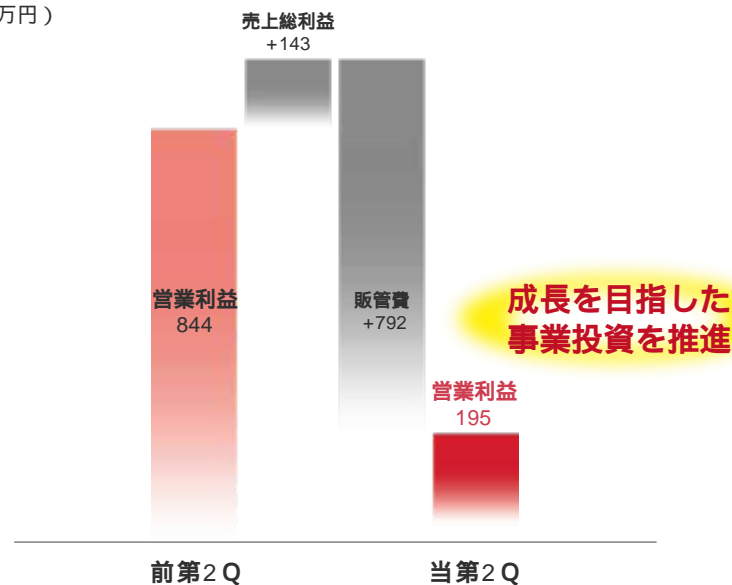
売上高

(単位: 百万円)



営業利益

(単位: 百万円)



主な増減要因

婚活サービス『with』がグロース
 ネイティブゲーム『ぼくドラ』は安定運営中
 ネイティブゲーム運営の子会社が消費税の免税事業者から課税事業者に変更
 消費税分が売上高に影響
 消費税の特殊要因がなければ実質増収

主な増減要因

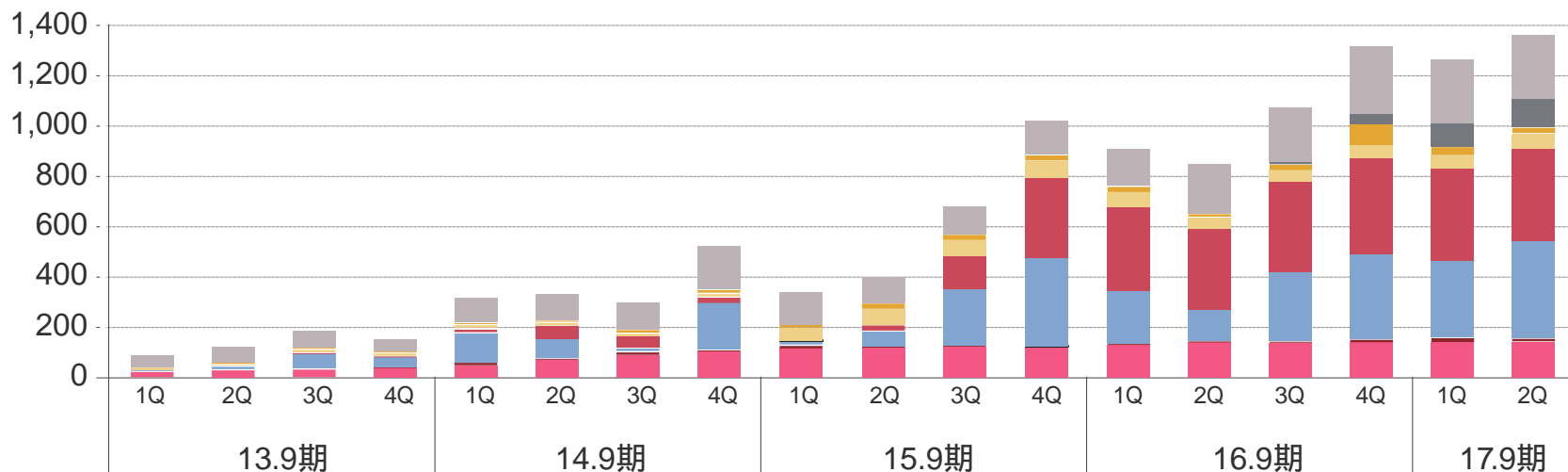
積極的な事業投資により販管費が増加
 新プロダクト・新規事業の開発・立上げに向けた研究開発費の増加
 『with』を中心とした広告宣伝費の増加

前期は一部子会社が消費税の「免税事業者」であったため税込金額で売上計上しております。当期から「課税事業者」となったため税抜金額で売上計上しております。

経費についての分析

新プロダクト開発や新規事業立ち上げに向けた積極投資を実施

(単位:百万円) 科目別経費の四半期推移



その他	46	63	65	48	97	103	107	172	128	104	110	134	145	197	203	227	252	253
研究開発費	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	11	43	95	101
支払報酬	8	4	6	7	7	10	14	15	15	21	24	26	28	18	22	81	31	29
地代家賃等 ¹	1	9	18	16	16	16	16	16	50	63	63	64	57	43	48	49	55	58
PF手数料 ²	0	0	2	1	20	51	42	23	0	27	132	321	332	323	359	383	364	367
広告宣伝費	6	17	59	40	116	75	17	185	20	59	222	350	210	124	273	339	307	385
採用費	-	-	-	1	13	9	14	8	11	7	6	0	5	6	8	14	20	17
人件費	27	31	37	42	48	70	89	104	117	119	124	126	131	140	138	140	141	152

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

事業投資のポイント：主に新プロダクトに係る研究開発費や『with』の広告宣伝費

II

2017年9月期第2四半期の 取り組みと進捗

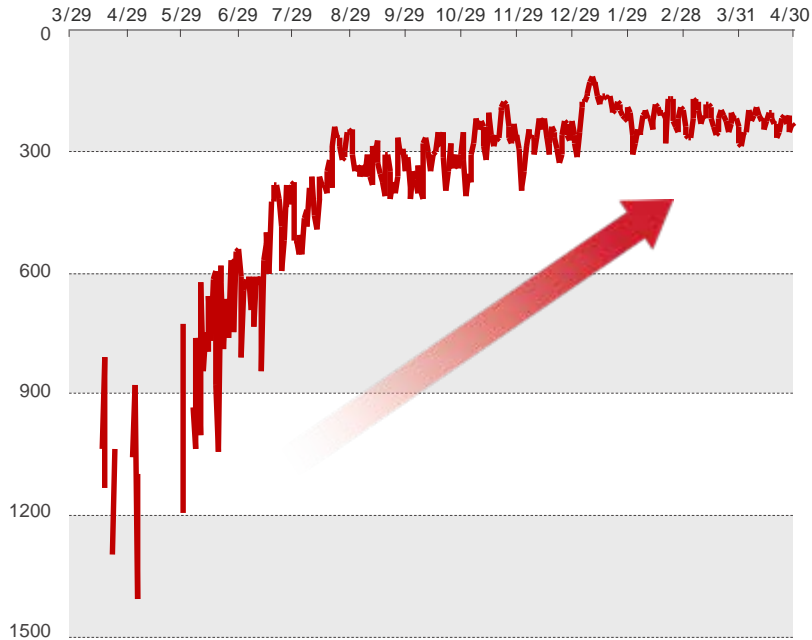


順調にサービスが立ち上がり、収益力を高める体制強化を実現

los 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

SNS 全体

(単位：位)



SNS 国内

(単位：位)



10位台に定着

(出所：App Annie)



ユーザー獲得に向けた機能強化、積極的なプロモーションを展開

超性格分析の実装 (2017年1月)

“幸せな結婚”を実現させる
質の高いマッチングを提供



プロモーション展開

SNS内や街頭ビジョンなど、
幅広くプロモーション活動を展開



ネイティブゲーム事業 - 『ぼくドラ』 -



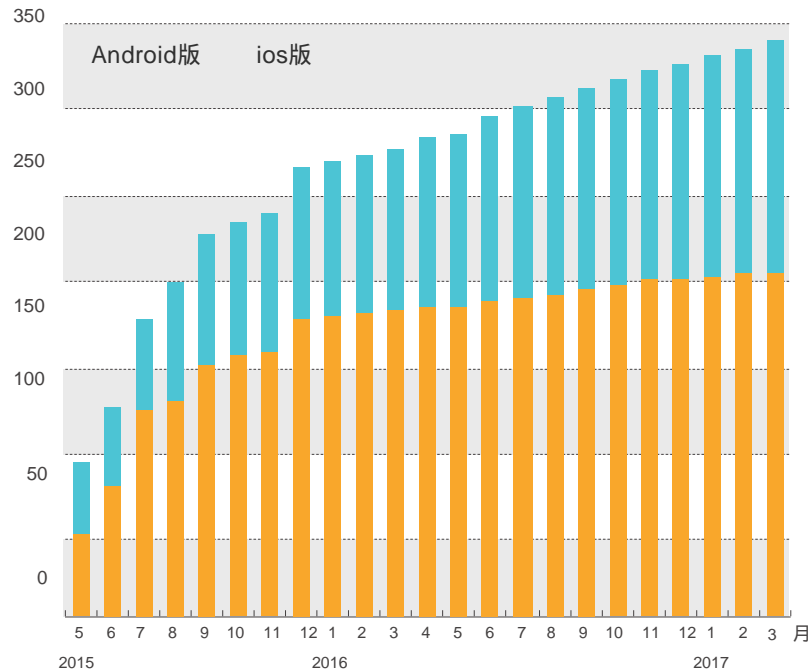
安定運営を継続中、売上ランキング最高順位更新

330万
ダウンロード突破

4位
達成(2月21日) ios版

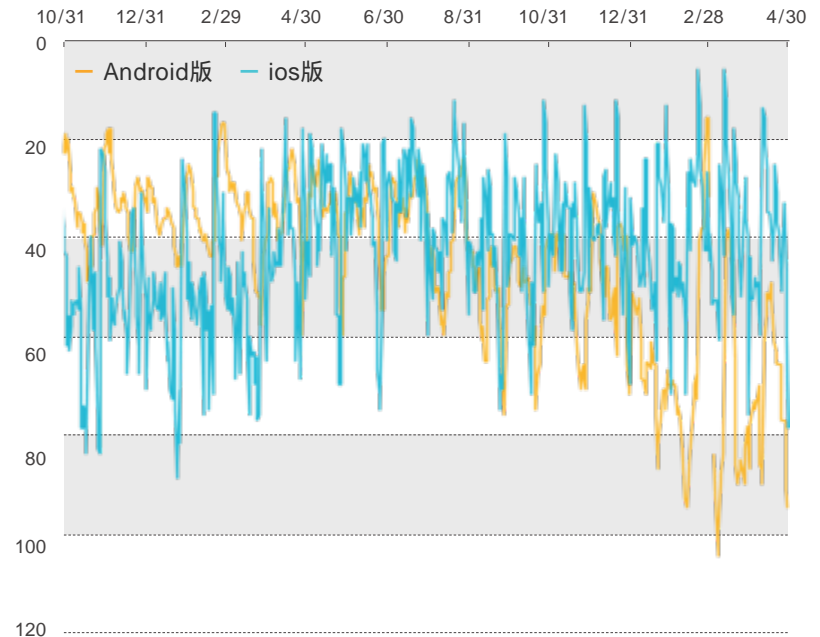
月間ダウンロード数推移

(単位：万)



国内アプリストア売上ランキング推移

(単位：位)



(出所：App Annie)

ネイティブゲーム事業 - 『ぼくドラ』 -



各種キャンペーン、コラボキャンペーンも積極的に展開



© studioking inc. All Rights Reserved.

Robit

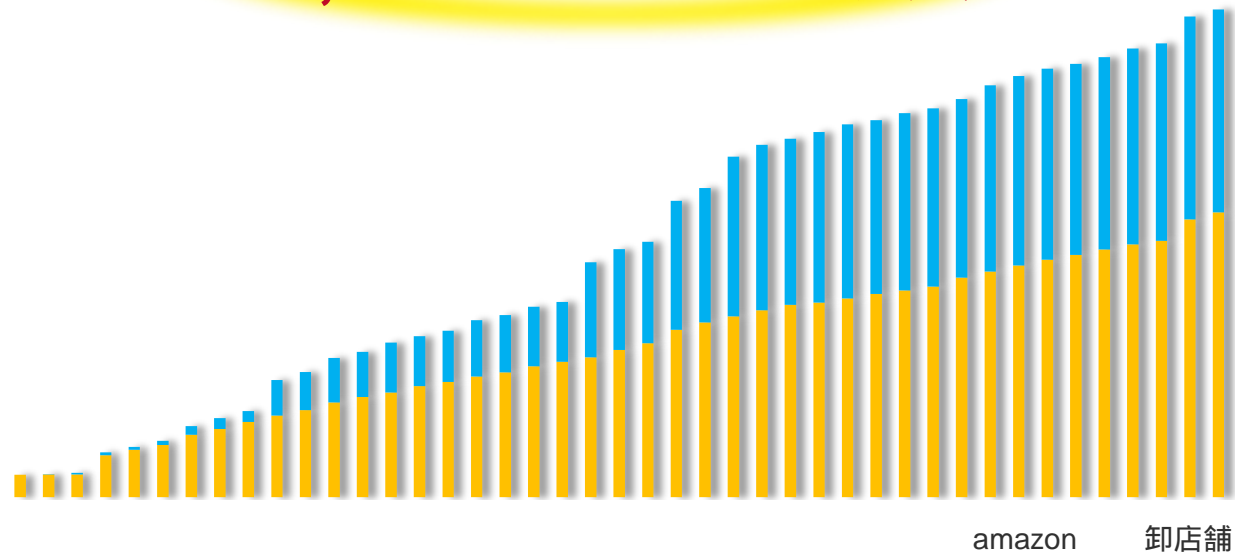
自動カーテン開閉機『めざましカーテンmornin'』の販売好調

実店舗での販売拡大中!(大手家電量販店での販売開始)

20,000個を突破!



 mornin'



『mornin'』販売個数推移(週ベース累計)2016年7月 2017年4月)

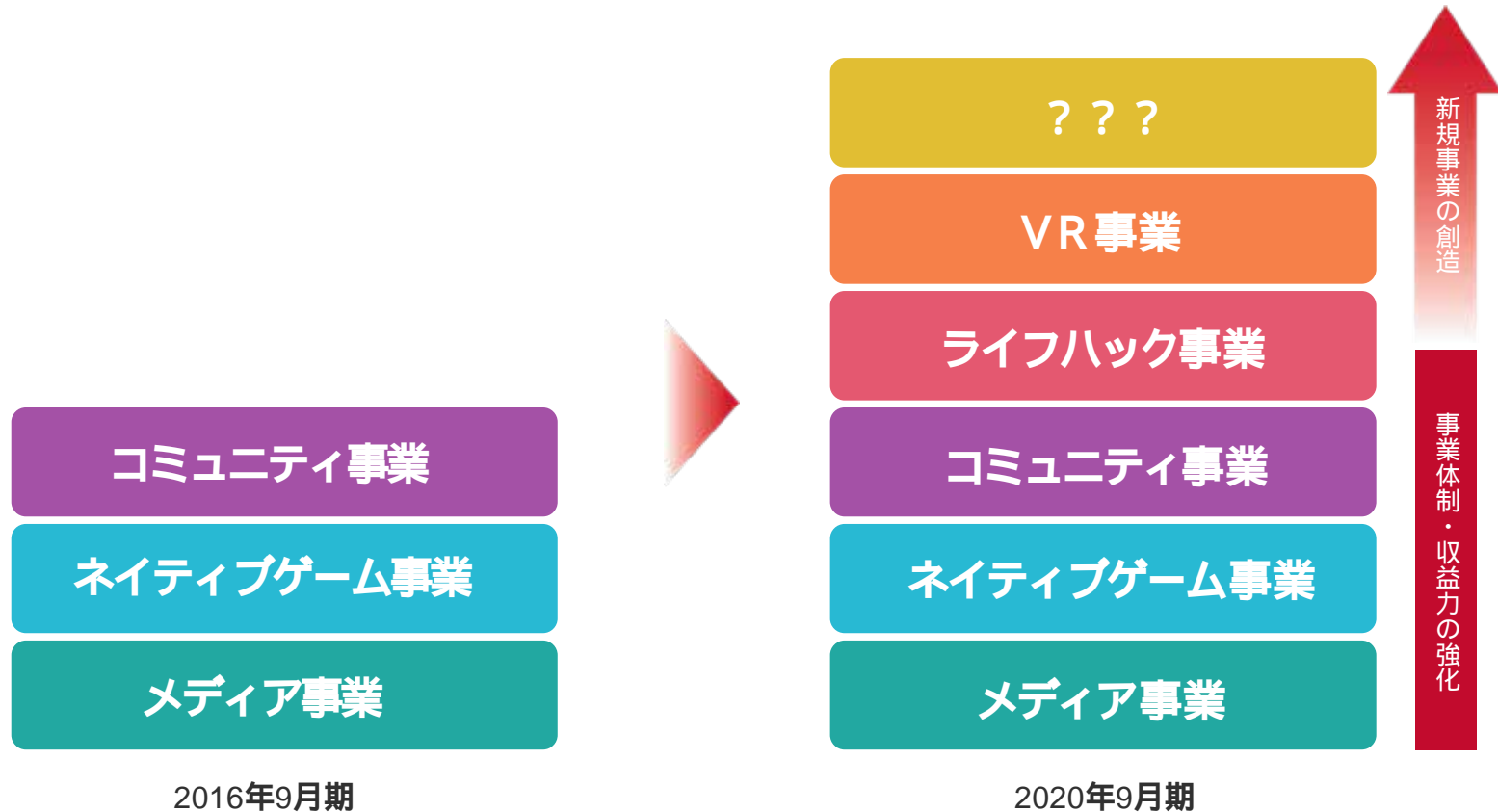
III

今後の展開

中期事業計画の戦略体系

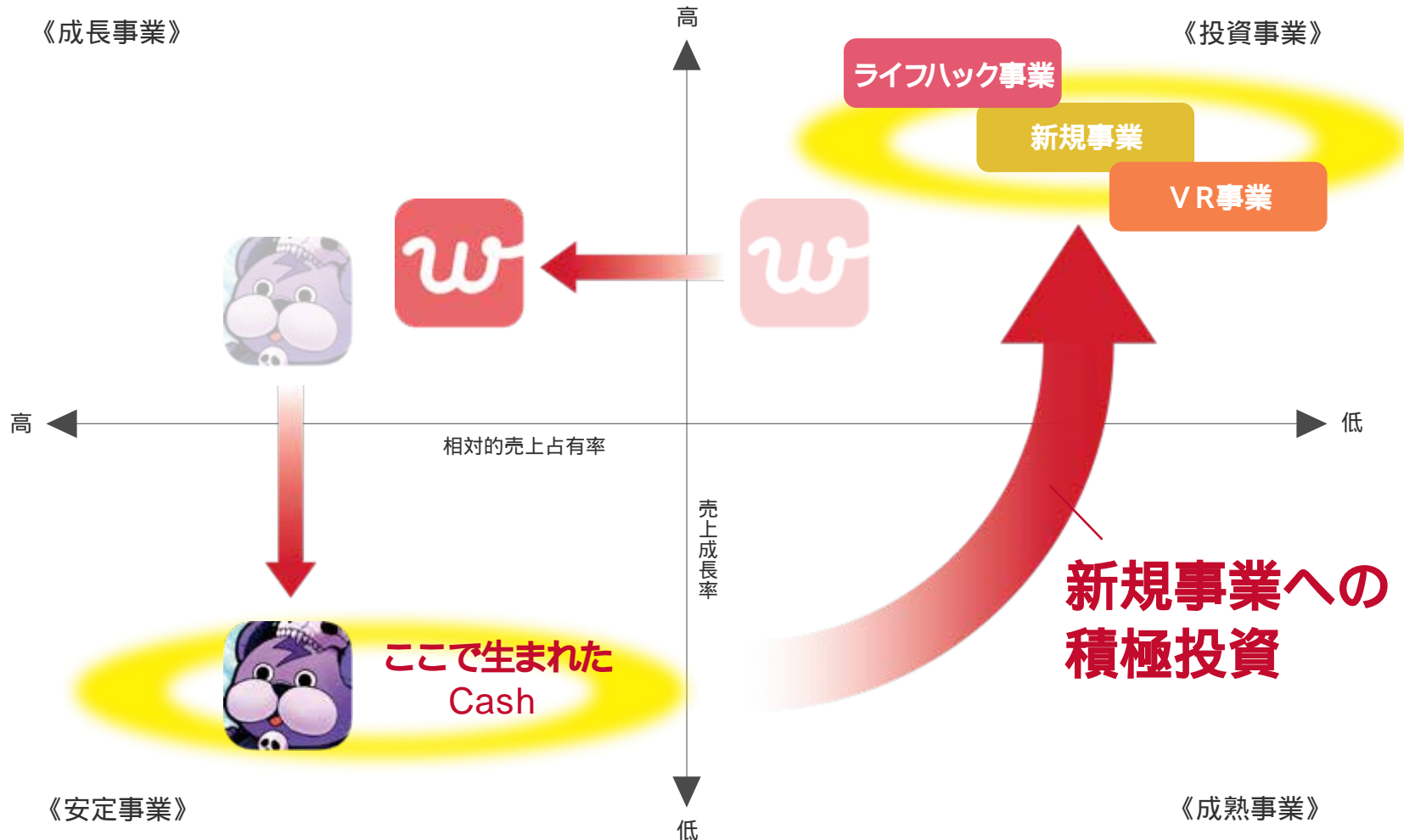
既存事業の強化と新規事業の順次立ち上げ

2020年には、全て収益事業化されていることを目指します！



2017年9月期 事業計画

これらの事業ポートフォリオにより、キャッシュ・フローのエコシステムを創ります！

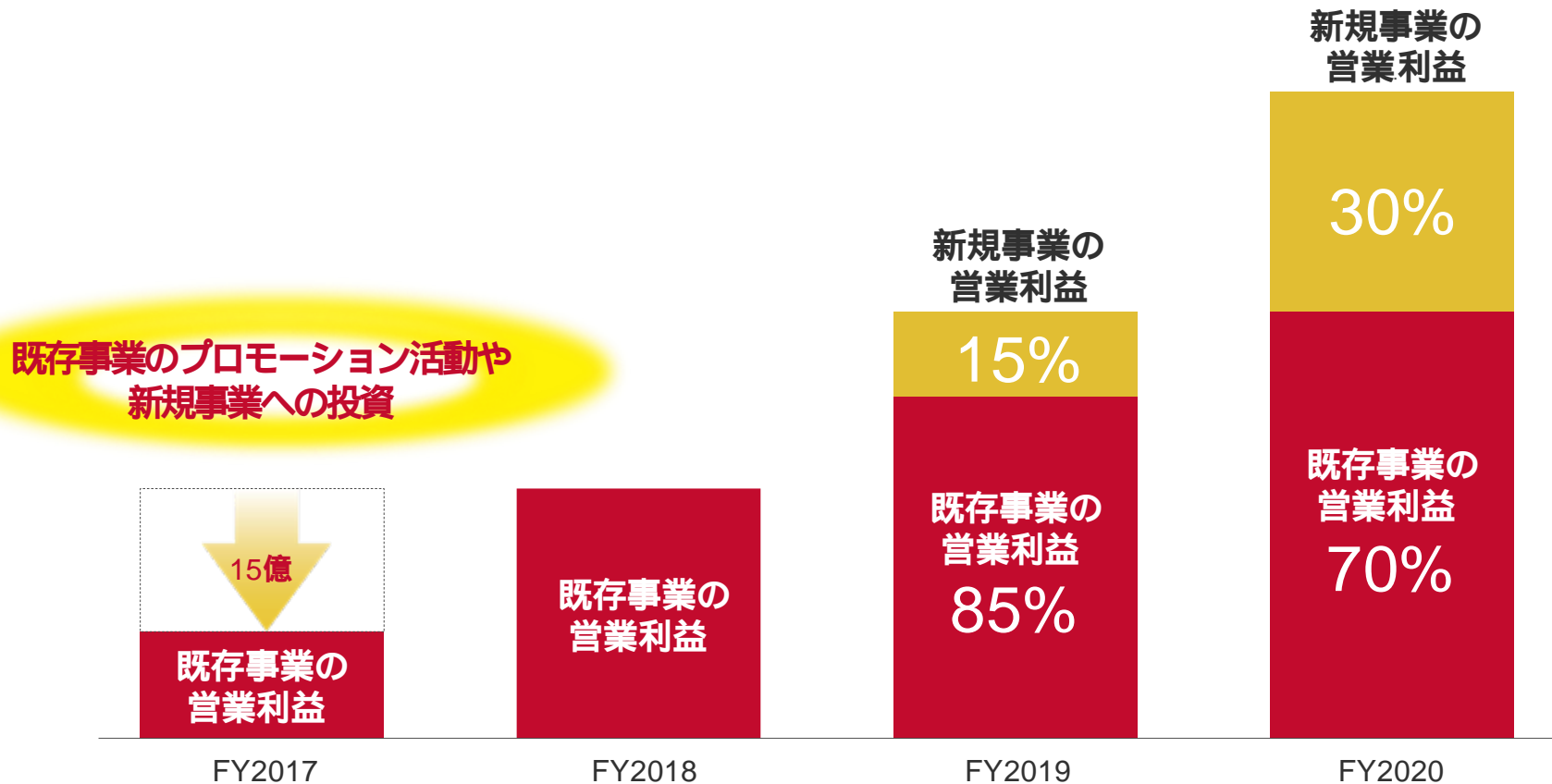


成長のステップ(投資戦略)

2017年9月期売上高予想：60億円(変更なし)

積極的な事業投資により利益を圧迫するが、成長に向けた種まき。

事業投資の合理的な見積もりが難しいため、利益計画は非開示



ネイティブゲーム事業 - 『ぼくドラ』 -



引き続き安定運営を目指し、コラボキャンペーンやイベントを検討

2017年4月：劇場版『FAIRY TAIL -DRAGON CRY-』コラボキャンペーン



© studioking inc. All Rights Reserved. © 真島ヒロ・講談社 / 劇場版フェアリーテイルDC製作委員会

ネイティブゲーム事業 - 『ぼくドラ』 -



カジュアルゲーム『LINE 大富豪』の提供開始



© MEMORY Inc. All Rights Reserved © IGNIS LTD. All Rights Reserved LINE株式会社が展開する「LINE GAME」で提供

GK

チームメンバー増強し、鋭意開発中

3Dアクションゲームを予定
(リリース時期未定)

メディア事業 - 『U-NOTE』 -



『U-NOTE. CAREER』のユーザー積み上げに注力

ビジネス情報メディア『U-NOTE』と転職メディア『U-NOTE. CAREER』の
ユーザーが相互に有効利用できるメディア体制を構築



『CAREER ABOUT』の名称を『U-NOTE. CAREER』へ変更いたしました。

VR事業 - パルス株式会社 -

pulse

パルス株式会社とクラスター株式会社との業務提携

pulse



cluster.

「cluster.」とは
誰でも簡単にバーチャル上に部屋を作成できるサービス

**クラスター社との提携により
VR事業で新しい体験・価値を創造する**

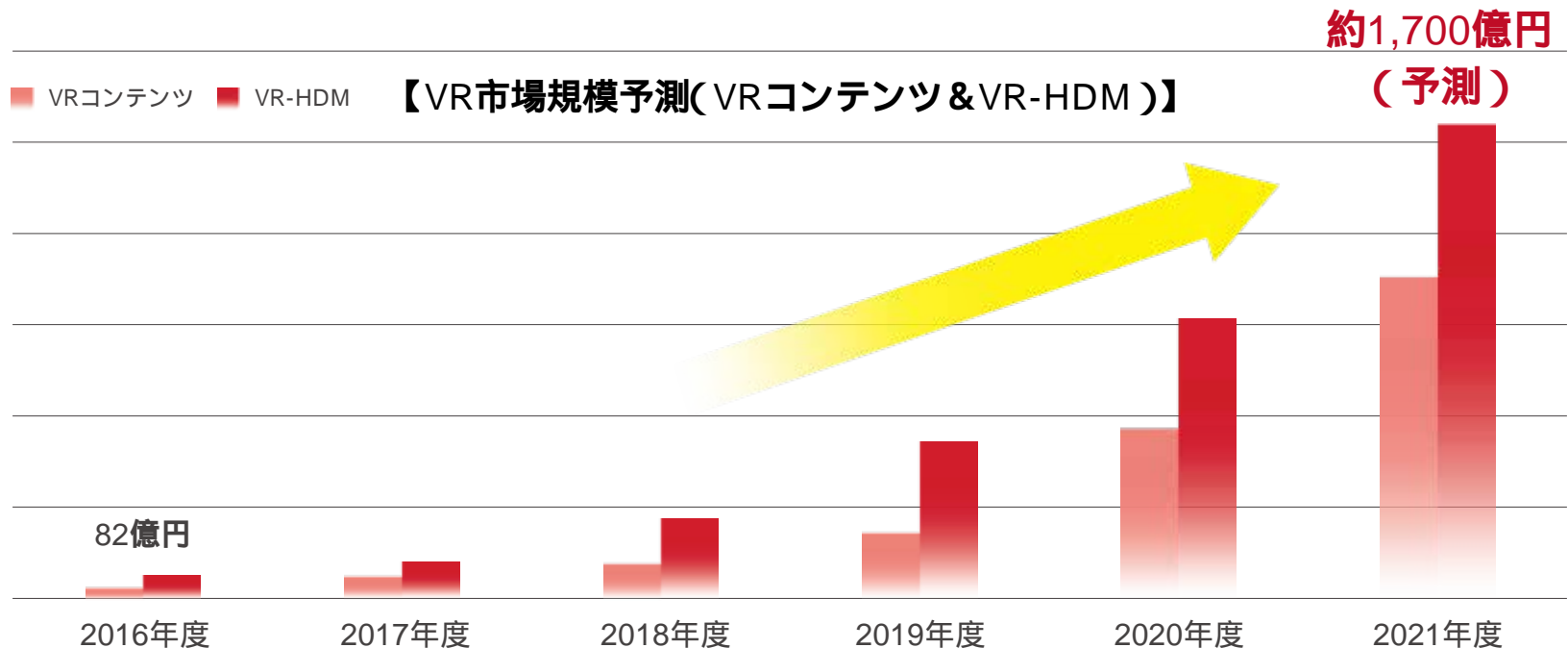
背景：「cluster.」のイメージ

VR事業 - パルス株式会社 -

pulse

事業成功のために、長期的視点でビジネス展開

市場規模の拡大に併せて、事業の成長を図る



出所：MM総研「ARとVRに関する一般消費者の利用実態と市場規模調査」



ミッション

「次のあたりまえを創る。何度でも」

将来見通しに関する注意事項

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。