

IGNIS

2017年(平成29年)9月期

# 決算説明資料

株式会社イグニス

# INDEX

I 2017年9月期決算概要

II 2017年9月期取り組み

III 今後の展開

I

# 2017年9月期決算概要

# 2017年9月期の総括

幅広い分野への  
事業投資を実施

新規 & 既存含め  
ストック型事業の  
順調な立ち上がり



中期計画実現に向けた事業基盤構築が完了

# 第4Q累計期間(2016年10月～2017年9月)の総括

利益は減少するも成長の種まきが完了  
(当初計画通りの事業投資)

	2016年9月期 第4Q累計期間 (10～9月)		2017年9月期 第4Q累計期間 (10～9月)		前年同期比
		構成比		構成比	
(単位：百万円)					
<b>売上高</b>	5,585	100.0%	5,577	100.0%	99.9%
・ コミュニティ	136	2.4%	848	15.2%	621.3%
・ ネイティブゲーム	5,048	90.4%	4,247	76.1%	84.1%
・ その他	400	7.2%	481	8.6%	120.2%
<b>営業利益</b>	1,474		83		5.7%
・ 営業利益率	26.4%		1.5%		-
<b>経常利益</b>	1,465		71		4.9%
・ 経常利益率	26.2%		1.3%		-
<b>当期純利益</b>	1,087		35		-%
・ 純利益率	19.5%		-		-

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4Q会計期間（2017年7月～9月）の総括

下期(3Q～4Q)も積極的に事業投資を実施(想定通り)

(単位：百万円)	2016年9月期 第4Q会計期間 (7～9月)	2017年9月期 第3Q会計期間 (4～6月)	2017年9月期 第4Q会計期間 (7～9月)	前年同期比	前四半期比
	<b>売上高</b>	1,550	1,280	1,468	94.7%
・ コミュニティ	76	220	291	381.3%	131.9%
・ ネイティブゲーム	1,349	947	1,000	74.1%	105.5%
・ その他	124	111	177	142.2%	158.4%
<b>営業利益</b>	271	71	40	-%	-%
・ 営業利益率	17.5%	-	-	-	-
<b>経常利益</b>	267	72	41	-%	-%
・ 経常利益率	17.3%	-	-	-	-
<b>当期純利益</b>	87	81	56	-%	-%
・ 純利益率	5.6%	-	-	-	-

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 -

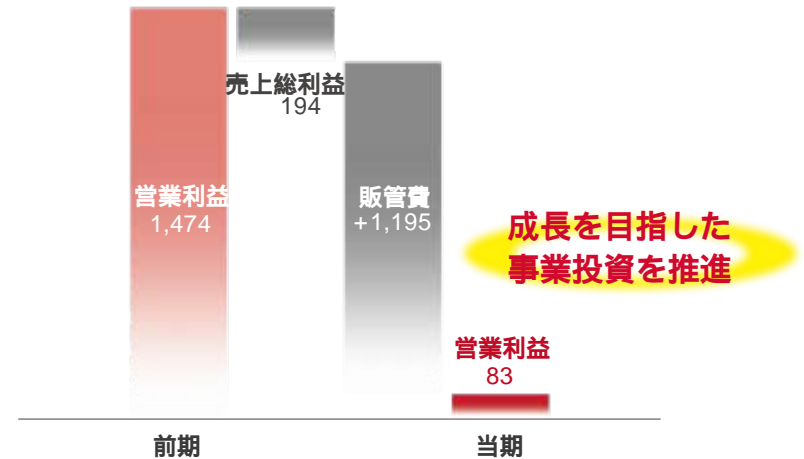
## 売上高

(単位：百万円)



## 営業利益

(単位：百万円)



### 主な増減要因

コミュニティ『with』はグロース継続中  
 ネイティブゲーム『ぼくドラ』は収益に波はありつつも安定運営を継続中  
 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)  
**消費税の影響を除けば連結売上高で実質増収**

### 主な増減要因

積極的な事業投資により原価・販管費が増加するもコストオペレーションは計画通りに推移  
 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  
 体制強化に伴うオフィス増床関連費用の発生

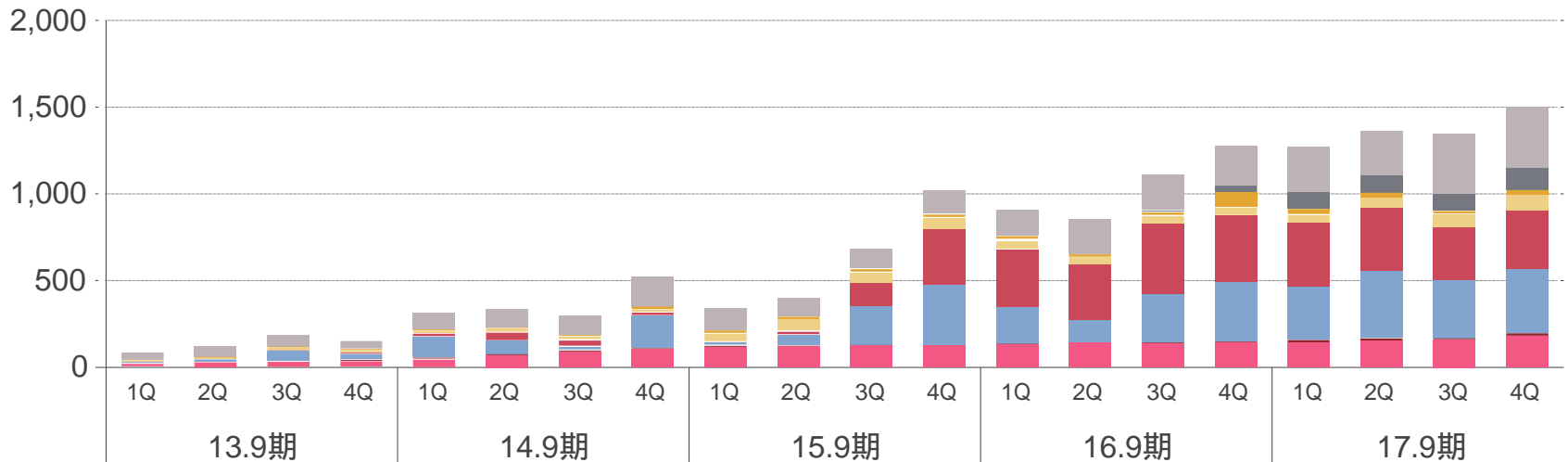
前期は一部子会社が消費税の「免税事業者」であったため税込金額で売上計上しております。 当期から消費税の「課税事業者」となったため税抜金額で売上計上しております。

# 経費についての分析

## 既存事業強化・新プロダクト開発・新規事業立ち上げに向けた事業投資

科目別経費の四半期推移

(単位：百万円)



	13.9期				14.9期				15.9期				16.9期				17.9期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	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	203	227	252	253	344	357
研究開発費	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	11	43	95	101	97	124
支払報酬	8	4	6	7	7	10	14	15	15	21	24	26	28	18	22	81	31	29	25	30
地代家賃等 <sup>1</sup>	1	9	18	16	16	16	16	16	50	63	63	64	57	43	48	49	55	58	77	91
PF手数料 <sup>2</sup>	0	0	2	1	20	51	42	23	0	27	132	321	332	323	359	383	364	367	301	336
広告宣伝費	6	17	59	40	116	75	17	185	20	59	222	350	210	124	273	339	307	385	332	367
採用費	-	-	-	1	13	9	14	8	11	7	6	0	5	6	8	14	20	17	10	18
人件費	27	31	37	42	48	70	89	104	117	119	124	126	131	140	138	140	141	152	161	181

<sup>1</sup> 本社設備に係る減価償却費を含む <sup>2</sup> 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、『with』の広告宣伝費、体制強化に伴うオフィス増床費用、人件費等



# II

2017年9月期取り組み

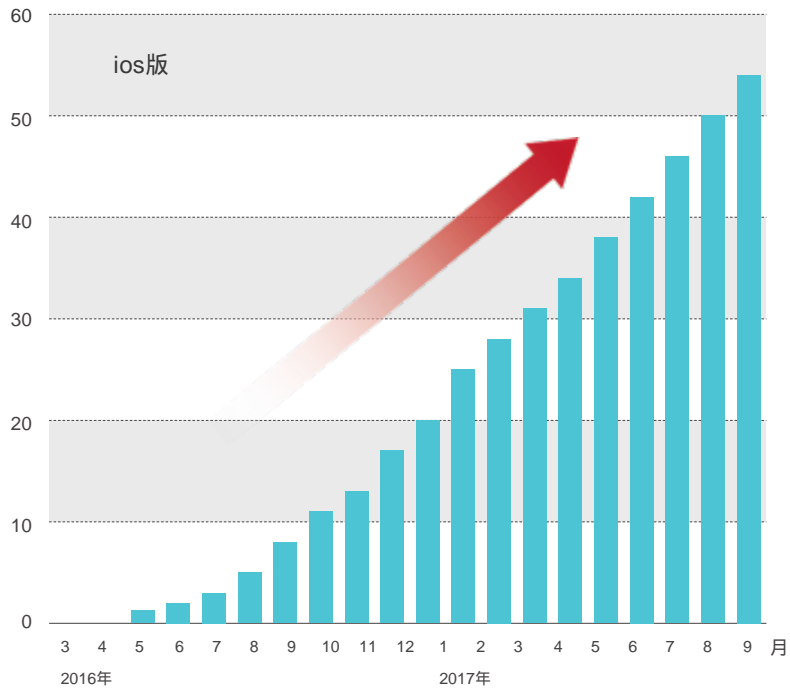


# コミュニティ事業 - 『with』 -

## 順調にユーザー積み上がり、売上ランキングも維持

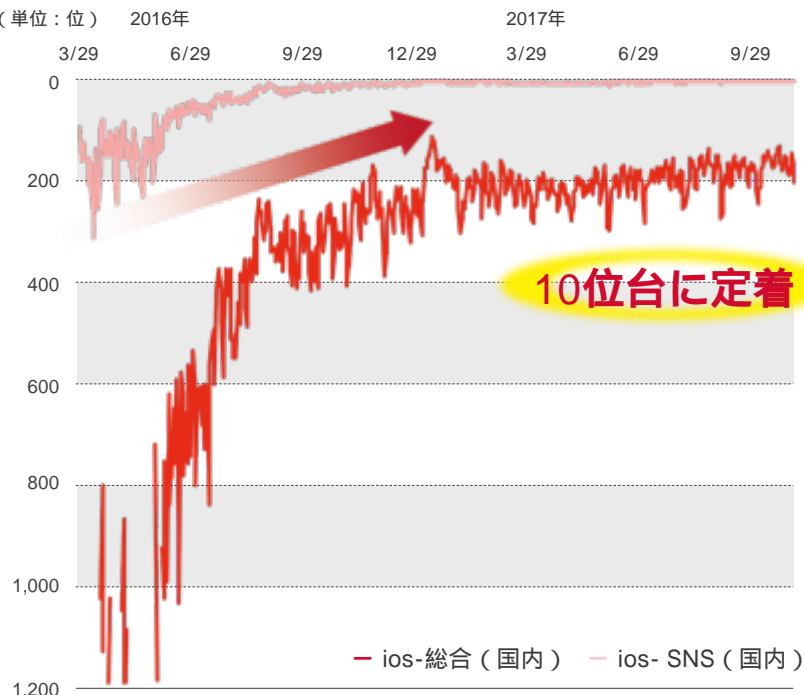
### 月間ダウンロード数（会員数）推移

(単位：万)



### 売上ランキング推移

(単位：位)



(出所：App Annie)

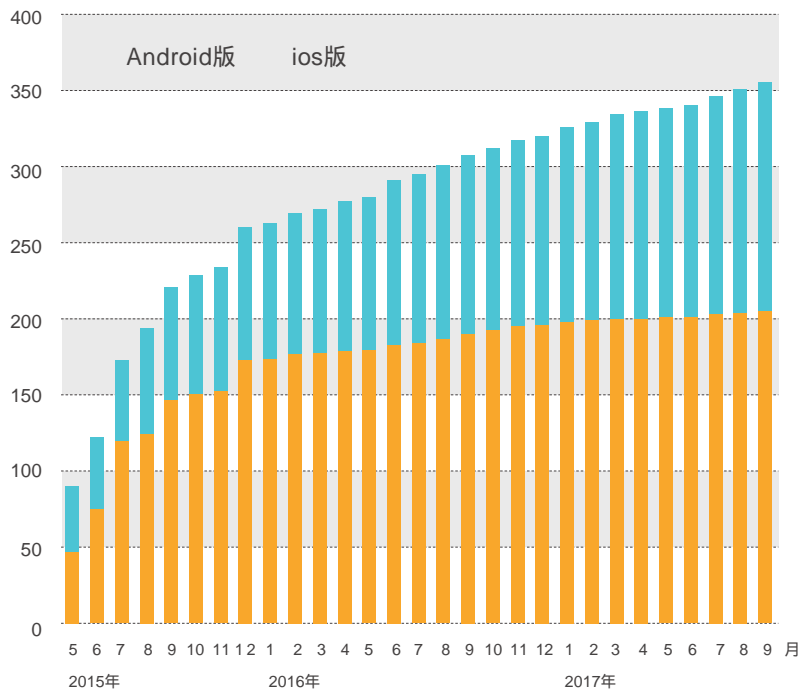


# ネイティブゲーム事業 - 『ぼくドラ』 -

各種キャンペーン等により、中長期での安定運営継続中

### 月間ダウンロード数推移

(単位：万)

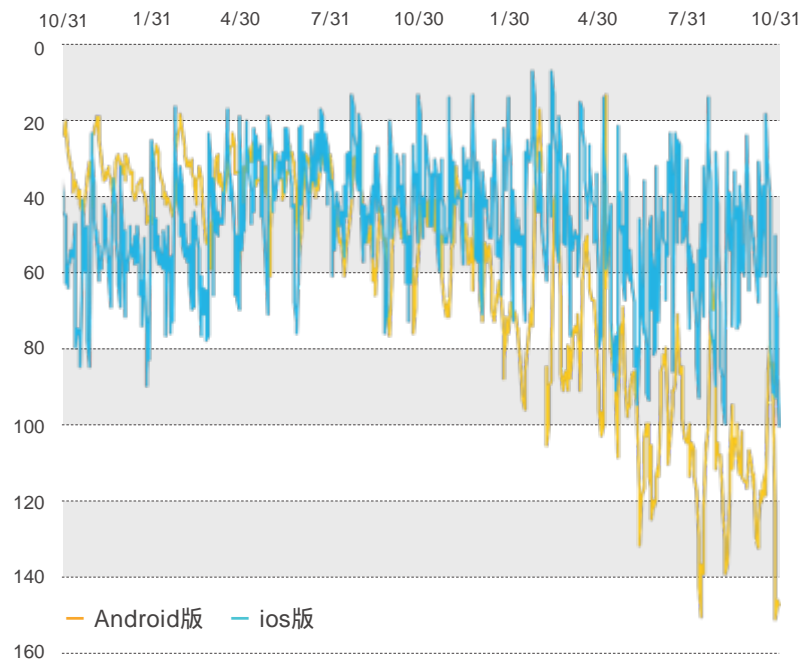


### 国内アプリストア売上ランキング推移

(単位：位)

2016年

2017年



(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、新キャラクター実装



販売数は順調に増加中！

「2017年度 グッドデザイン賞」を受賞（2017年10月4日）

累計販売個数 30,000個 突破！

さよなら、あの寝起きのだるさ。

めざましカーテン

 mornin'





## 『TLUNCH(トランチ)』サービス(株式会社mellow)

### 日本最大級のフードトラック・プラットフォームの運営事業を展開



年間流通総額が拡大中  
2017年9月期実績：約2億円  
(前期比：約300%成長)



年間流通総額：フードトラック・プラットフォームでの食品販売実績

『TLUNCH』：「なんでもない場所をおいしい場所に。たくさんの笑顔が集まる場所に。」をコンセプトに、賑わいと収益を生みだすもの

# III

## 今後の展開

# 今後の事業展開

ストック型の強固な事業基盤 + 爆発力のある新規プロダクト投下

## 多面展開

ストック型事業の躍進



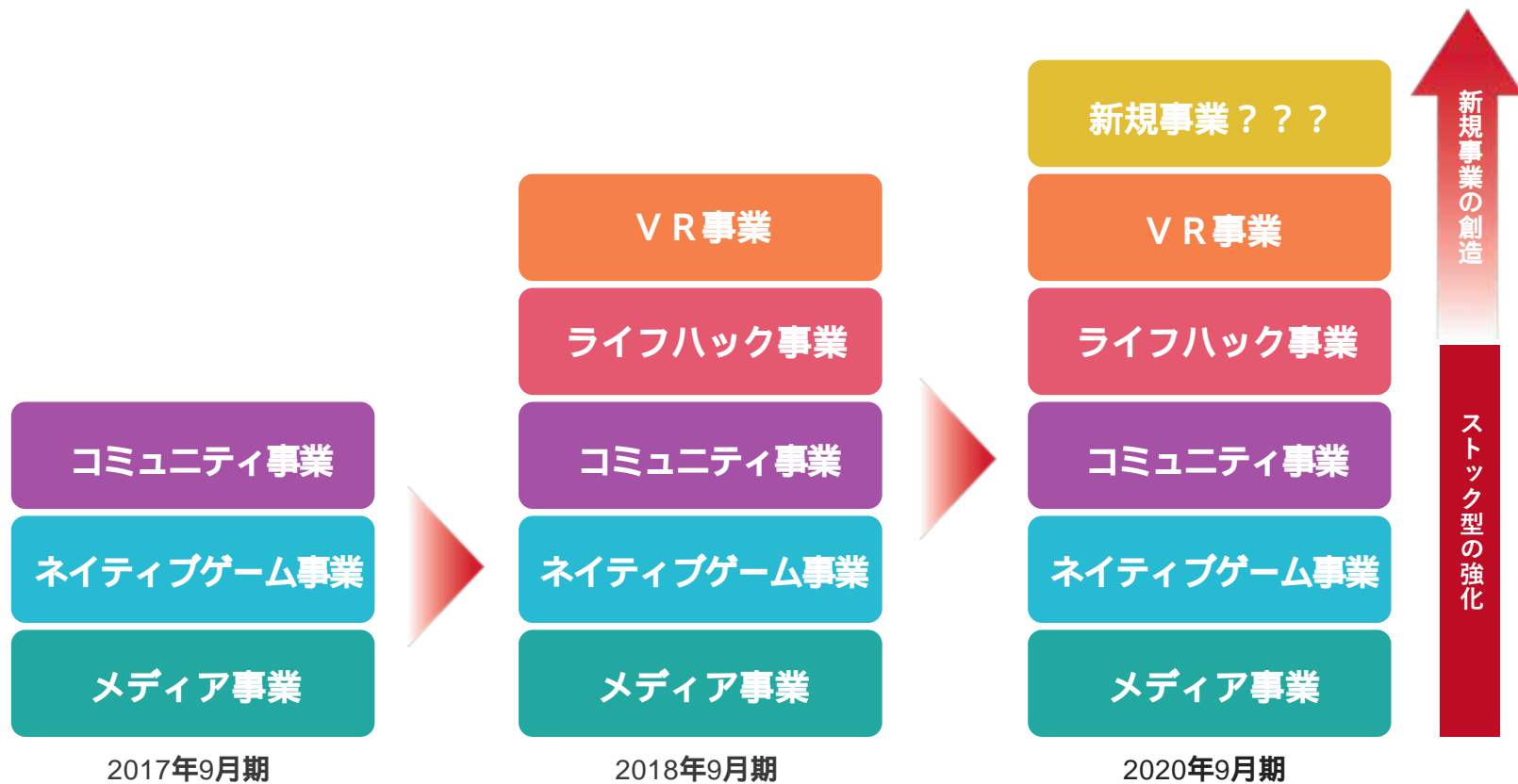
「ぼくドラ」依存から脱却





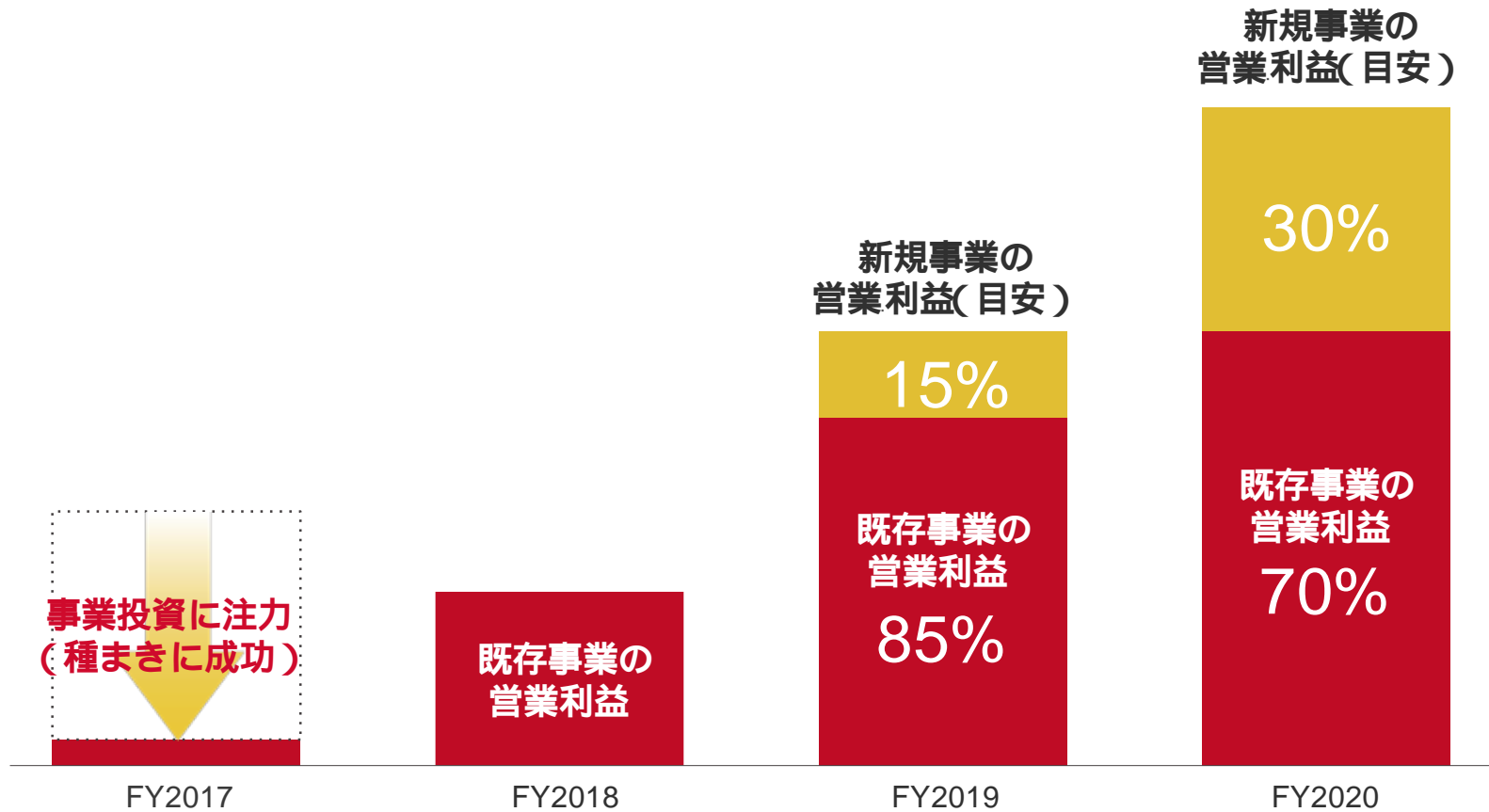
# 中期事業計画の戦略体系

既存事業の強化と新規事業の順次立ち上げ・拡大



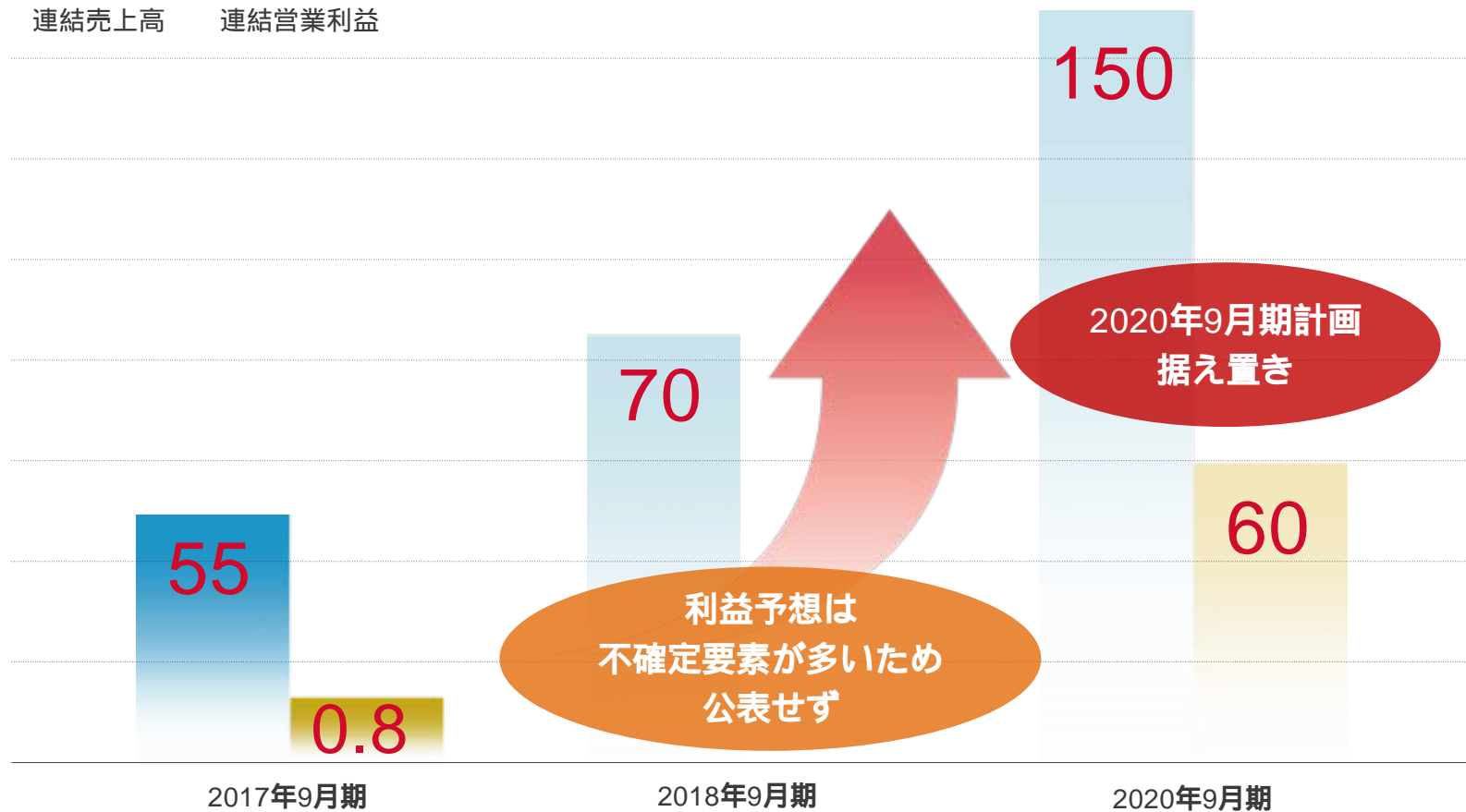
# 成長のステップ(投資戦略)

ゲーム依存の収益体質から収益構造が変化



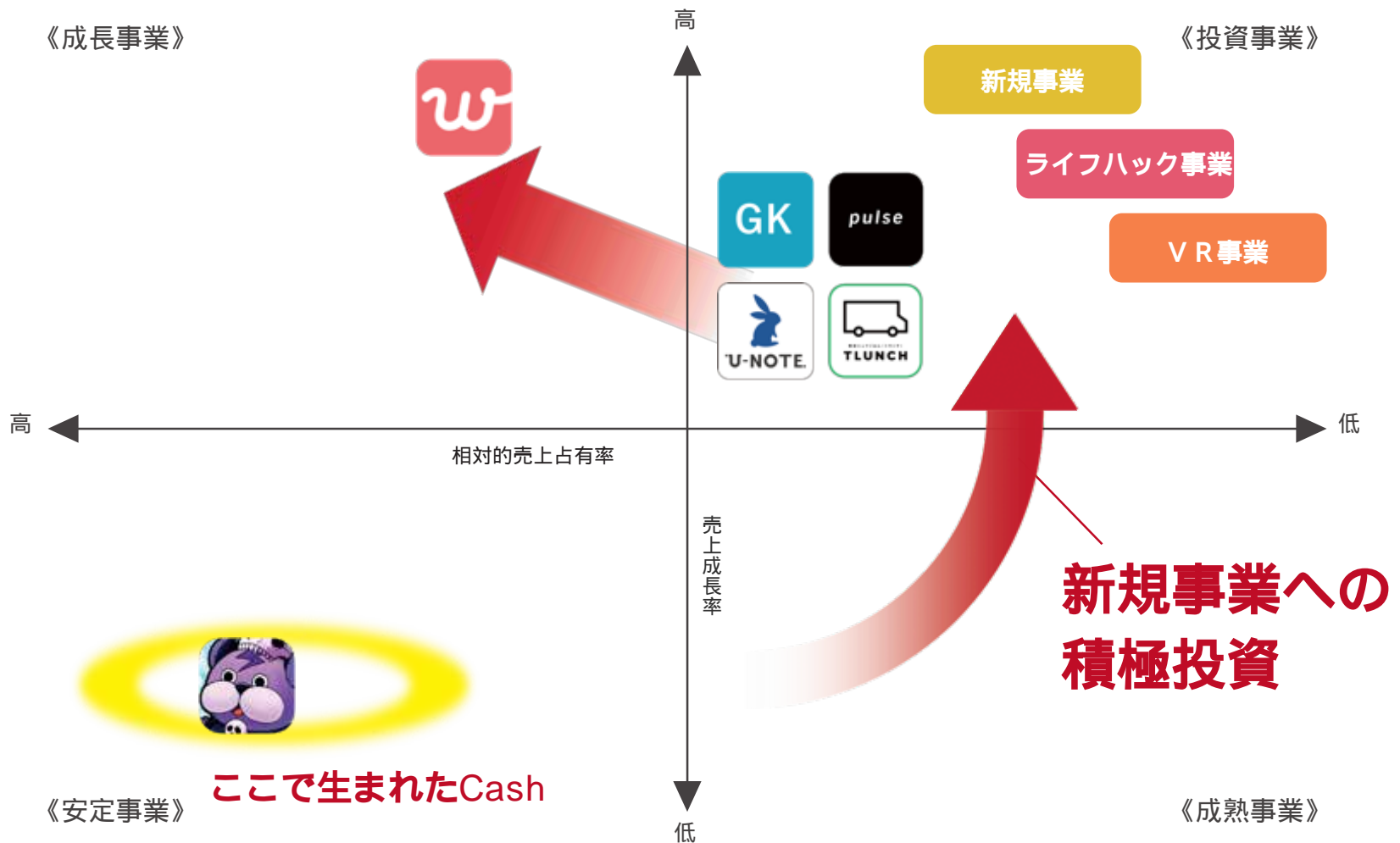
# 2020年までの収益目標

2020年9月期目標：連結売上高150億円、連結営業利益60億円



# 2018年9月期 事業計画

キャッシュフローのエコシステムを構築  
既存事業からの収益 新規事業への投資





# コミュニティ事業 - 『with』 -

## アルゴリズム・独自体験の強化

手間をかけずに  
簡単に最高の  
プロフができる

好印象な  
写真が  
わかる

好き嫌いの  
選択だけで  
プロフ登録

自己紹介文  
自動生成

au 4G 19:34

自己紹介文作成

1分分で終わります。  
まずは3つの質問にお答えください

1 2 3

全て答えると、マッチング率 **2.8倍UP!!**

Q1.自己紹介文の最初の挨拶は？  
選択してください

Q2.他の人からどんな人だと言われますか？  
選択してください

Q3.どんなお相手に会いたいですか？  
選択してください

次へ

au 4G 19:39

自己紹介文

withインタビュー

簡単「1分」答えるだけで  
自己紹介文を自動作成!

こんにちは！  
広島出身の、R.S.といます！  
企画の仕事をしています！  
趣味は、フットサルを7年やっています。  
映画もよく観に行きます。  
趣味や休日の過ごし方が似ている人と出会えれば、同じ事を  
共有し合えるので幸せだと思っています。そんな人を見つけたい  
です！  
周りには自由奔放と思われがちです。一度きりの人生なので、  
悔いなく生きたいです。  
まずはメッセージから、  
どうぞ宜しくお願いいたします🙏

2141800

例文を見る >

決定

人気会員の？ 見てみる？

モテる自己紹介文



# 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す



コラボキャンペーンや  
機能強化も順次検討中

積極的な人材採用により開発チームを強化

# 3Dアクションゲームを予定 開発大詰め!!

(リリース時期：未定)

新オフィススペース エントランスの様子



# メディア事業 - 『U-NOTE』 -

人材紹介事業の免許取得

転職にフォーカスしたメディア本格始動



# U-NOTE. CAREER

ビジネスパーソンのための転職メディア



# VR事業 - パルス株式会社 -

複数のプロジェクトを推進中



**VR/AR/MRなどの急成長分野に着目  
VR・ARの特性を活かした事業で勝負！**

VR : Virtual Reality (仮想現実)

AR : Augmented Reality (拡張現実)

MR : Mixed Reality (複合現実)

認知症予防・進行遅延効果へのVR技術応用

痛み軽減効果へのVR技術応用

順天堂大学教授と臨床試験間近

## VR×アイドルプロジェクト

## VRアイドルを手掛ける「岩本町芸能社」との業務提携



## VRアイドル市場に本格参入

岩本町芸能社：VRタレントのマネージメントを専門とする世界初の芸能事務所。



『TLUNCH(トランチ)』サービス(株式会社mellow)

流通総額の拡大を図る



『TLUNCH』: 「なんでもない場所をおいしい場所に。たくさんの笑顔が集まる場所に。」をコンセプトに、賑わいと収益を生み出すもの

## ロビットと大手自動車部品メーカーとの業務提携

豊田市の大手自動車部品メーカーとの連携プロジェクト始動  
検査工程の自動化について検証

## AI技術の活用

機械学習を用いた  
自動外観検査装置の開発

人手不足の解消  
品質・生産性・競争力の向上

## IoT技術の活用

工業用ミシンのIoT化

生産性の向上  
訓練期間の短縮  
製造計画の効率化

# 2018年9月期の目標



ストック型事業  
の続伸



エンタメ  
プロダクト  
投下



新規事業の成長

2018年9月期以降もご期待ください！

## 株式分割の実施（2017年12月予定）

1株につき2株の割合で株式分割を実施予定

### 目的

投資しやすい環境整備、投資家層の拡大、流動性の向上

分割前の発行済株式総数	6,706,100株
<u>分割後の発行済株式総数</u>	<u>13,412,200株</u>
基準日	2017年11月30日
効力発生日	2017年12月1日



「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。