

IGNIS

2015年9月期 第2四半期決算説明資料

株式会社イグニス

2015年5月18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. 2015年9月期 第2四半期決算概要 及び 2015年9月期の予想

(単位：百万円)

	2015年9月期 2Q累計	2014年9月期 2Q累計	前年同期比	
			前年同期比	差額
売上高	506	787	△35.7%	△281
無料ネイティブアプリ	392	461	△15.0%	△69
全巻無料型ハイブリッドアプリ	31	194	△83.9%	△163
ネイティブソーシャルゲーム	83	131	△36.6%	△47
営業利益	△242	130	-	△373
営業利益率	-	16.6%		-
経常利益	△273	130	-	△403
経常利益率	-	16.5%		-
当期純利益	△311	73	-	△384
純利益率	-	9.3%		-

(単位：個)

	2015年9月期 2Q累計	2014年9月期 2Q累計	増減
期中のリリースタイトル数	23	22	1
無料ネイティブアプリ	19	19	0
全巻無料型ハイブリッドアプリ	3	3	0
ネイティブソーシャルゲーム	1	0	1

業績

- ▶ 売上高・利益ともに前年同期比で減収・減益
 - 中規模アプリ開発期間中のアプリリリース本数が一時的に減少
 - 無料ネイティブアプリの国内MAU減少
 - 海外デベロッパーからの広告出稿減少により広告単価が減少
 - ネイティブソーシャルゲーム「ぼくとドラゴン」は2Q後半でのリリースのため、収益貢献は限定的

無料
ネイティブ
アプリ

- ▶ 小規模アプリ13タイトルをリリース
 - 2Q以降リリースのタイトルの収益貢献は限定的、MAUも低下
- ▶ アジア圏でアプリをリリース

全巻無料型
ハイブリッド
アプリ

- ▶ 市場環境の変化
 - 無料コミックアプリの一般化に伴い、想定よりもユーザー獲得が伸びず

ネイティブ
ソーシャル
ゲーム

- ▶ 「ぼくとドラゴン」のリリース
 - Android版2月20日、iOS版3月12日
 - 2Q後半でのリリースのため、本格的な収益への貢献は3Q以降

通期予想を下方修正

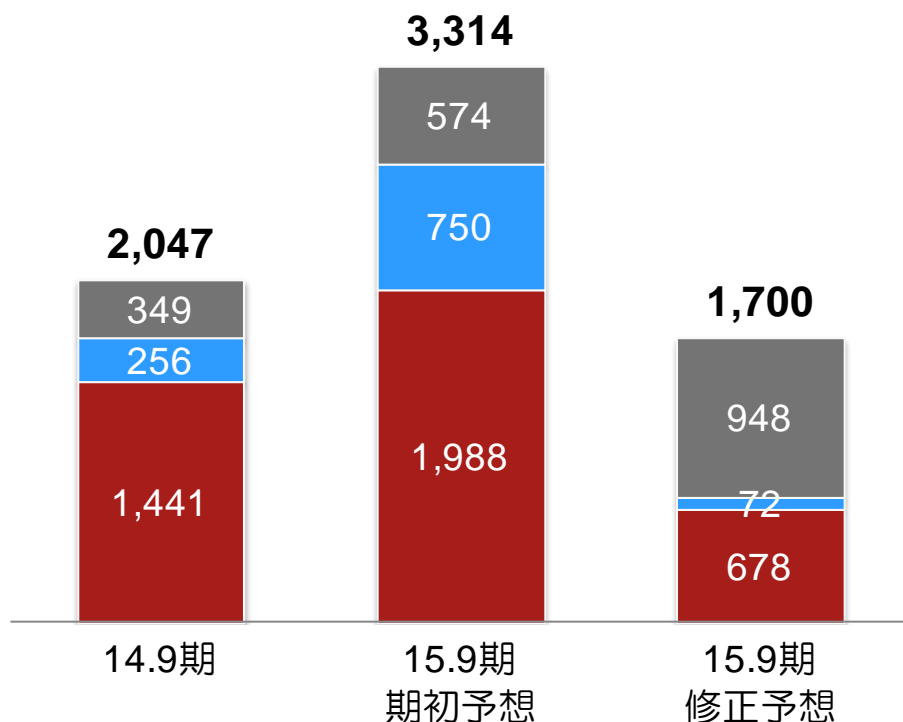
(単位：百万円)

	2014年9月期 実績	2015年9月期		2015年9月期				
		期初予想	前期比	修正予想	対期初予想 増減率	対期初予想 差額	前期比 増減率	前期比
売上高	2,047	3,314	+61.9%	1,700	△48.7%	△1,614	△17.0%	△347
営業利益	561	1000	+78.1%	△504	-	△1,504	-	△1,065
営業利益率	27.4%	30.2%	+2.8pts	-				
経常利益	545	1,000	+83.5%	△553	-	△1,554	-	△1,098
経常利益率	26.6%	30.2%	+3.6pts	-				
当期純利益	309	600	+93.6%	△582	-	△1,182	-	△892
純利益率	15.1%	18.1%	+3.0pts	-				
EPS	56.1円	99.4円	+77.1%	△95.6円	-	△195.0円	-	△151.7円

売上高は16億円、営業利益は15億円の下方修正

ジャンル別売上高（百万円）

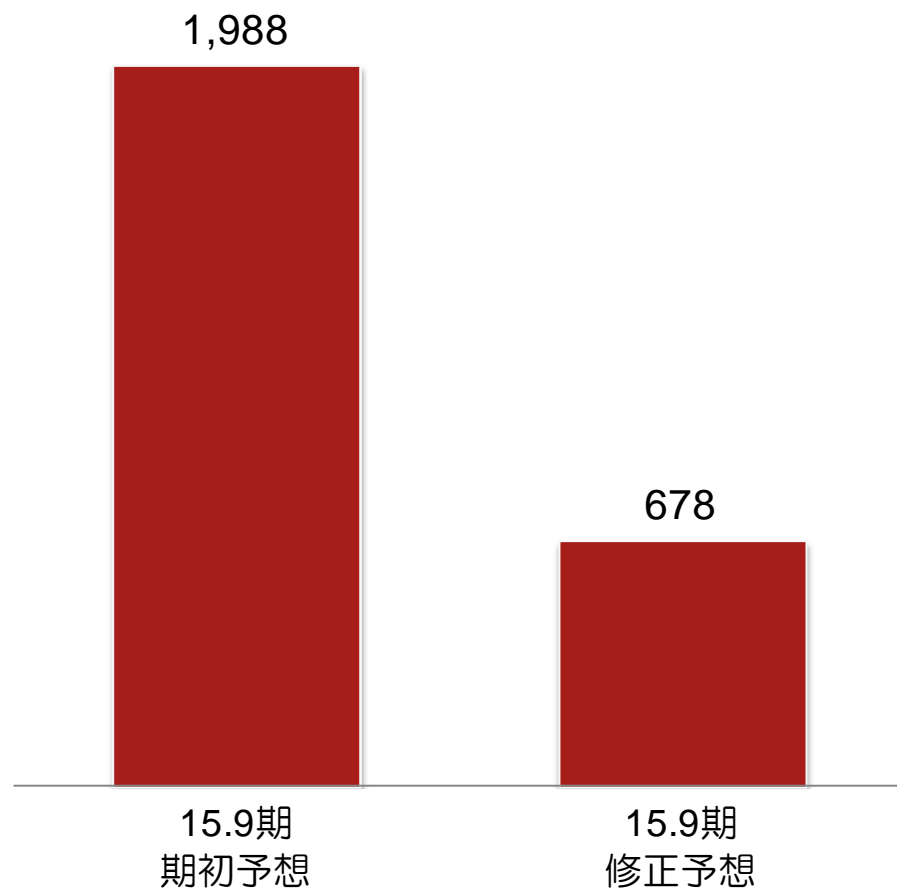
- 無料ネイティブアプリ
- 全巻無料型ハイブリッドアプリ
- ネイティブソーシャルゲーム



- 無料ネイティブアプリの売上高は半減
 - 修正要因の半分はマネタイズの期ずれ
 - 修正要因の半分は広告単価の下落
- 全巻無料型ハイブリッドアプリは大きく下方修正
 - 競争激化により、課金・広告収入ともに激減
- ネイティブソーシャルゲームは上方修正
 - 「ぼくとドラゴン」は立ち上がり順調
- 営業利益は15億円の下方修正
 - 想定売上の減額により、営業利益も併せて減額

ユーザーニーズの多機能化・高度化が進行

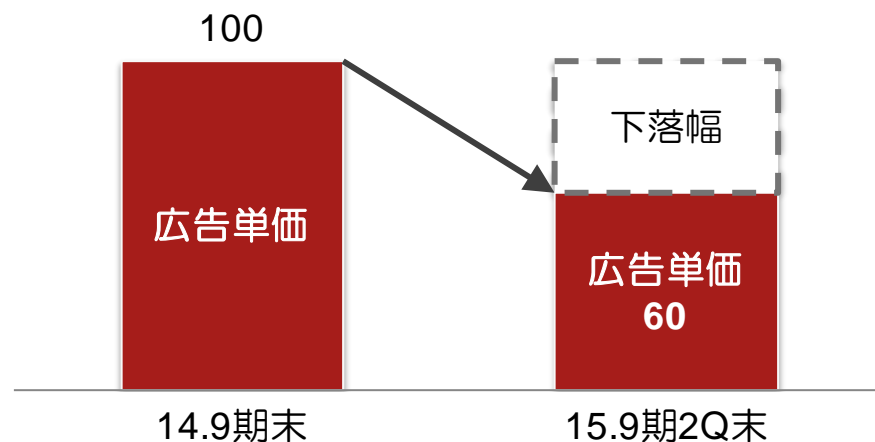
15.9期売上予想（百万円）



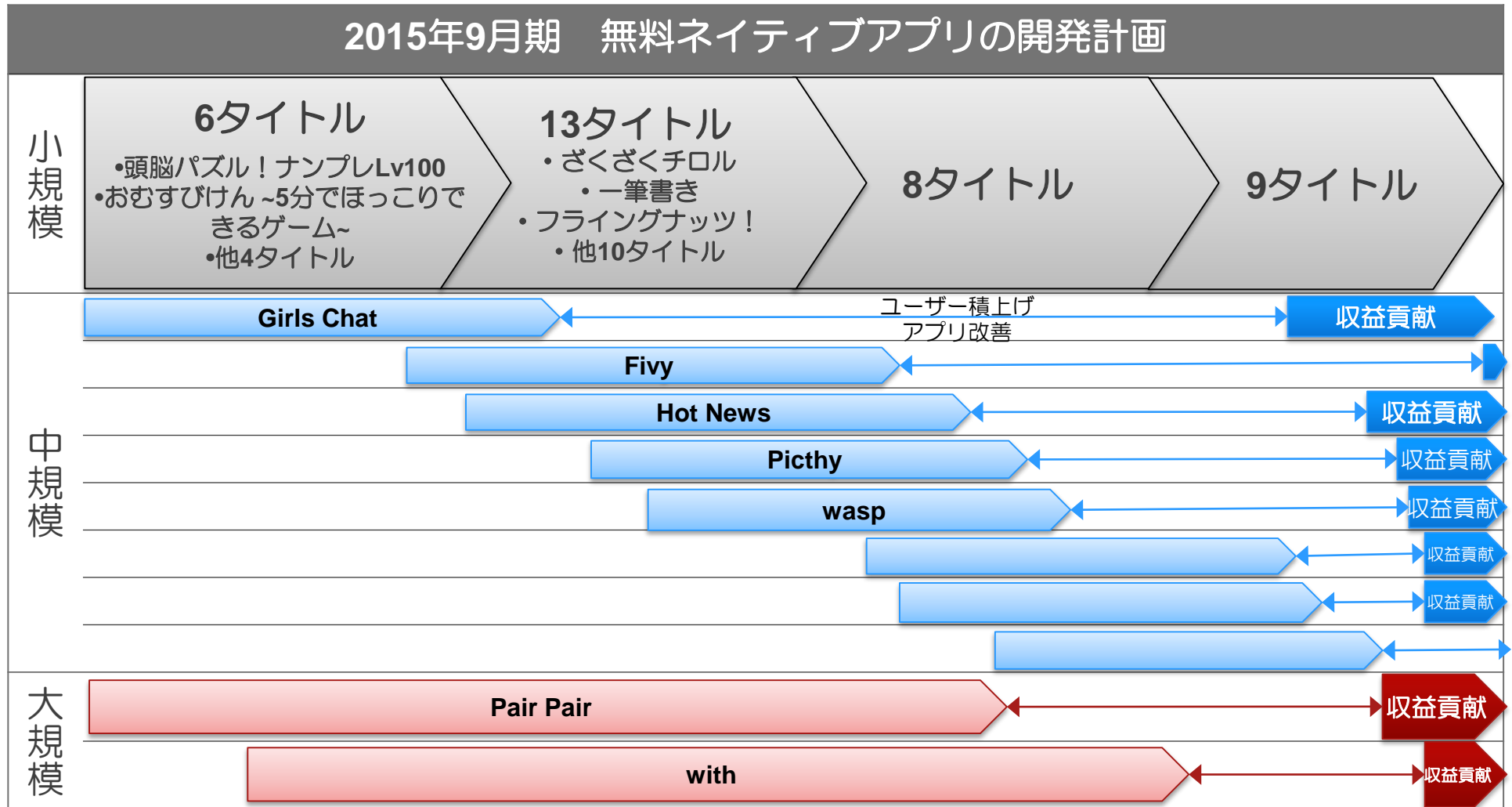
- 小規模アプリのマネタイズ難易度上昇
- リリース後の改善期間を当初想定より長く
とったことにより、収益貢献開始時期を後倒しに
- 海外からの広告出稿減少により広告単価下落



14.9期末を100とした場合の広告単価比較



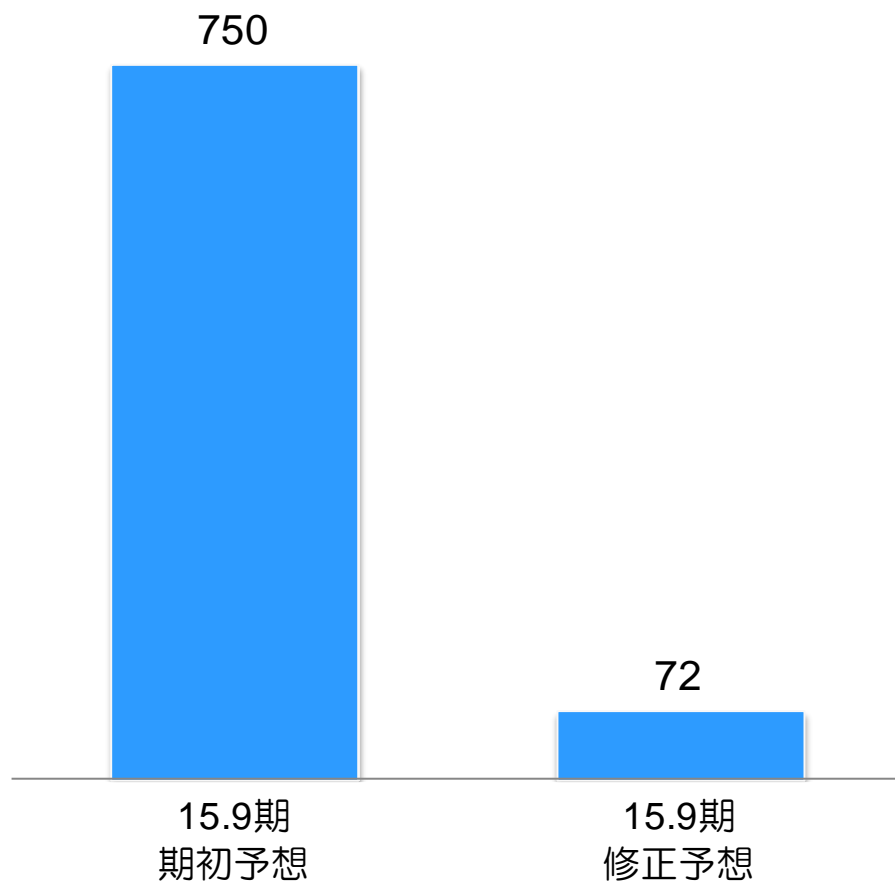
中規模アプリの収益貢献のタイミングが想定より後倒しに



*小規模アプリ：概ね1ヶ月未満で開発、中規模アプリ：概ね1ヶ月超3ヶ月未満で開発、大規模アプリ：概ね3ヶ月超で開発

市場環境が大きく変化

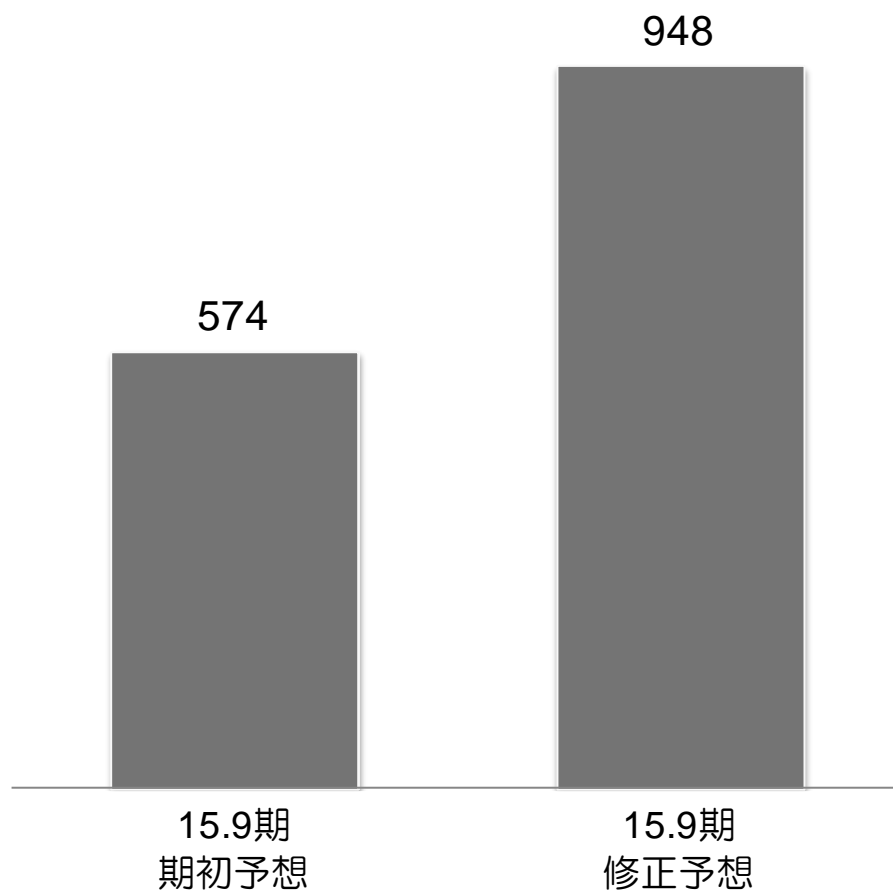
15.9期売上予想（百万円）



- 無料コミックアプリが一般化
 - 当初想定よりもユーザー獲得が伸びず
- モデルチェンジによる対応を進める
 - ただし、不確定要素が多いため今後の予想には織り込まず
- 韓国市場への展開

「ぼくとドラゴン」は、立ち上がり順調に売上高が推移

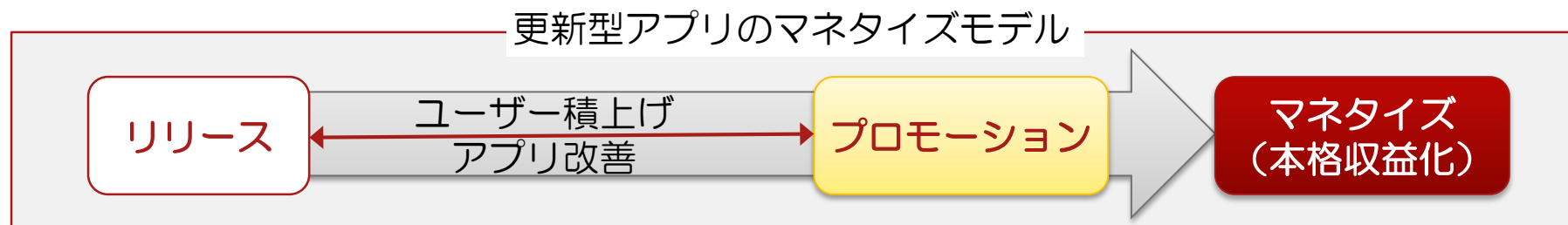
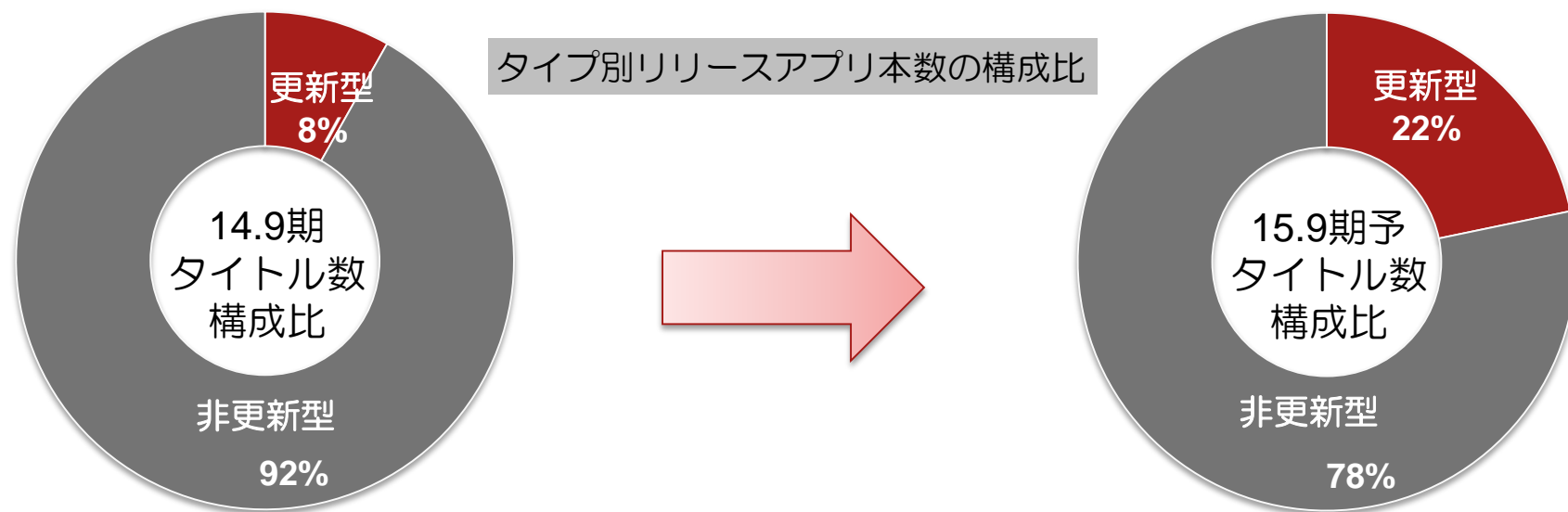
15.9期売上予想（百万円）



- 前作の売却後、開発体制を一新
- Android、iOSともに売上ランキングの常連に
- KPIも順調に伸長しており、さらなる成長の余地あり

中規模、大規模アプリの確実なリリース

- ユーザーのライフタイム（アプリ使用期間）の長期化を図ったアプリを順次開発



* 更新型アプリ：1ヶ月に数回程度新機能の追加や不具合の調整、安定性の向上などのアップデートを行うアプリのこと

タイトル	開発	OS	リリース日
ひまチャット - 5秒で話せるトークアプリ!!	ALTR THINK	Android	2014年11月
		iOS	2014年12月



- アプリの更新を繰り返し実施し、ユーザー数は順調に伸びてきております。
- 今後も継続運用により、さらにサービスをグロースさせていきます。

- KPIの伸長が順調な「ぼくとドラゴン」に重点的かつ継続的に開発・運用リソースを投入
- ぼくとドラゴンのノウハウをベースに第3弾で飛躍へ

「ぼくとドラゴン」のリリース

2015年2月20日 Android版

2015年3月12日 iOS版

神姫覚醒!!メルティメイデン

2013年5月 iOS版

2014年1月 Android版



80万DL超

※2014年9月の売却時点

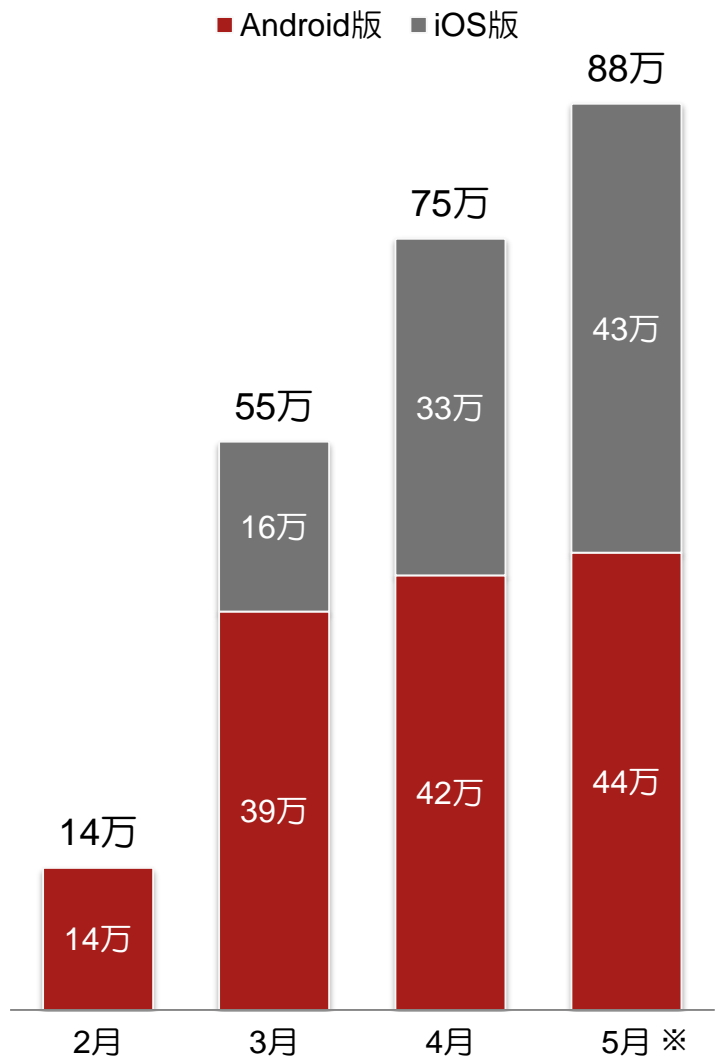


88万DL超

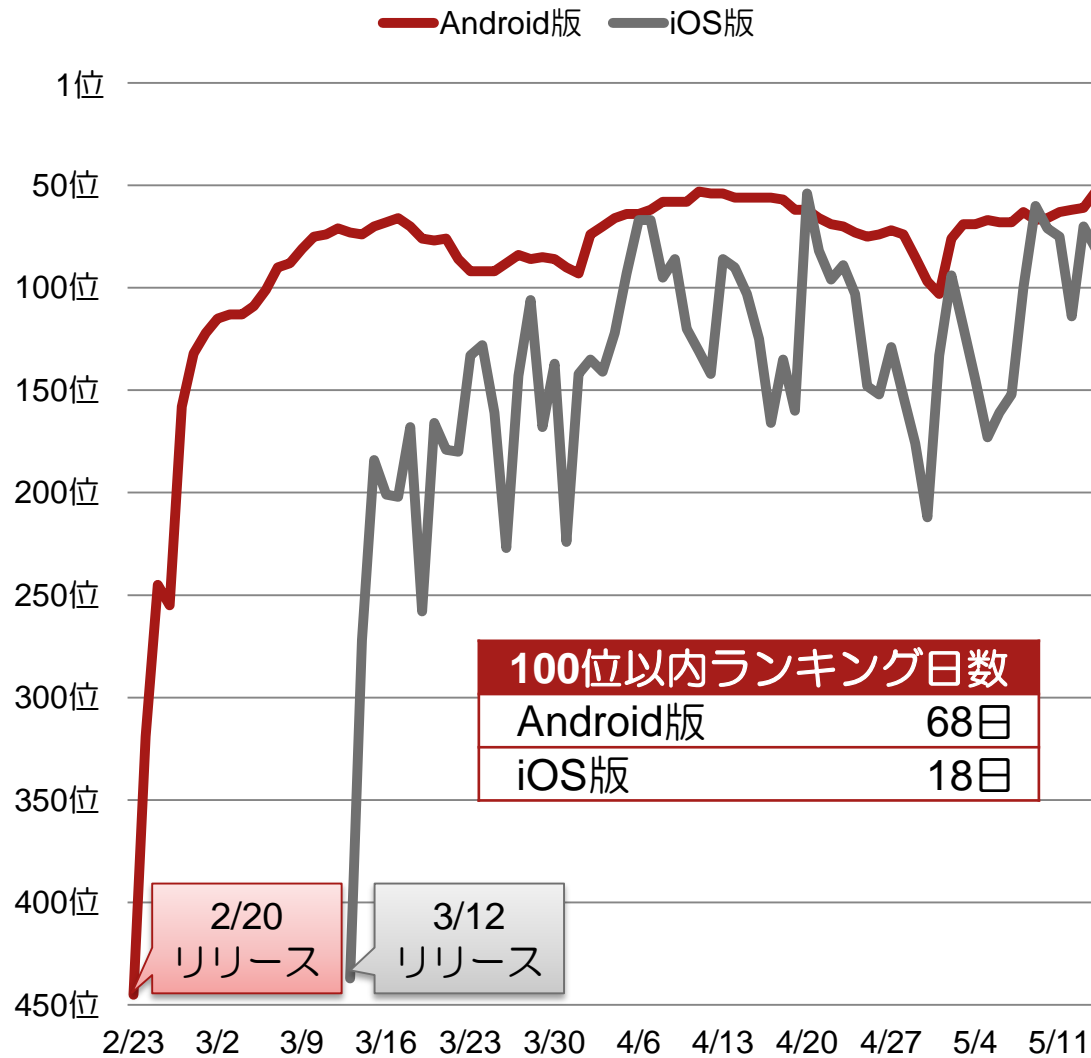
3作目

前2作で積み上げた
ノウハウをベースに
さらなるステップ
アップを実現

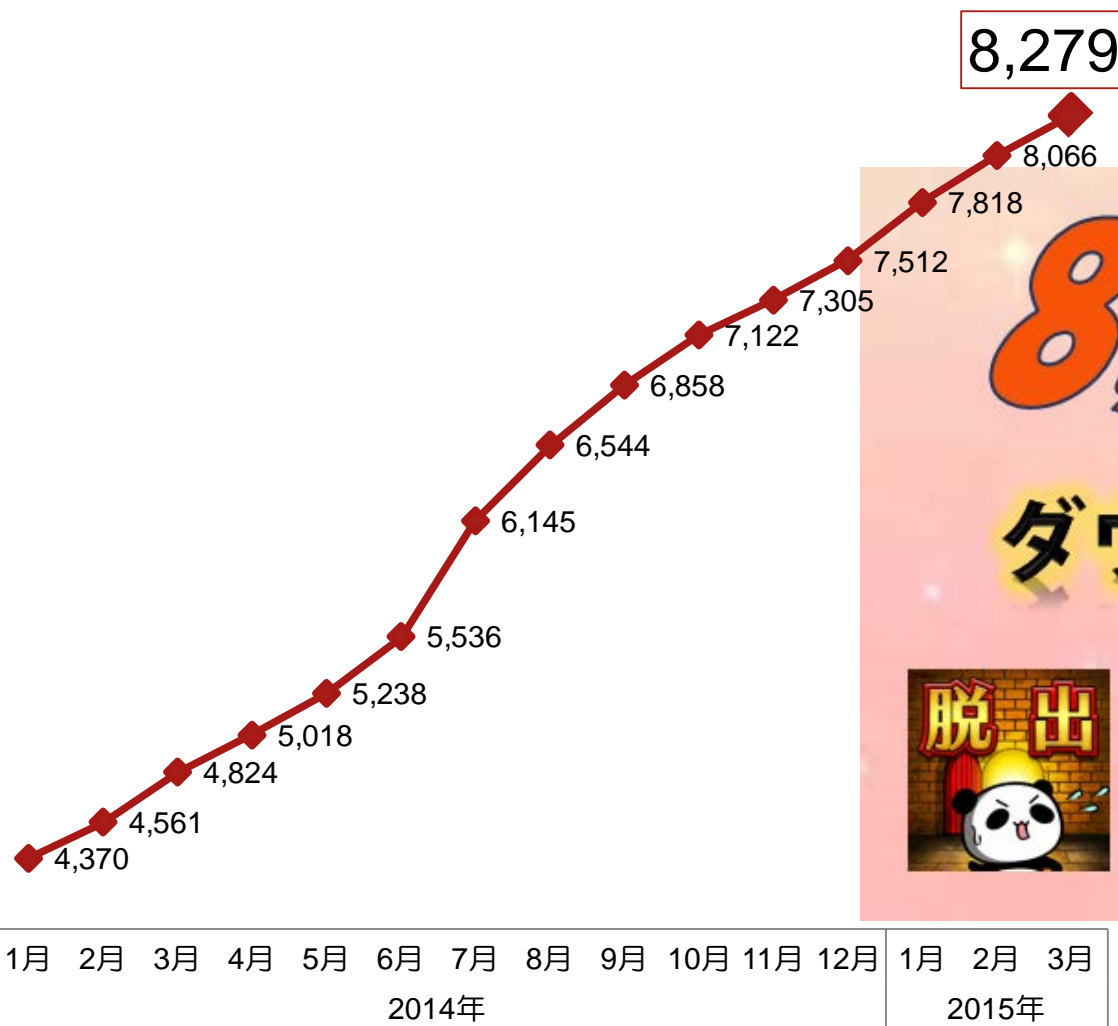
月間ダウンロード数の推移（累計）



JP全体内の売上ランキング推移



※2015年5月14日時点

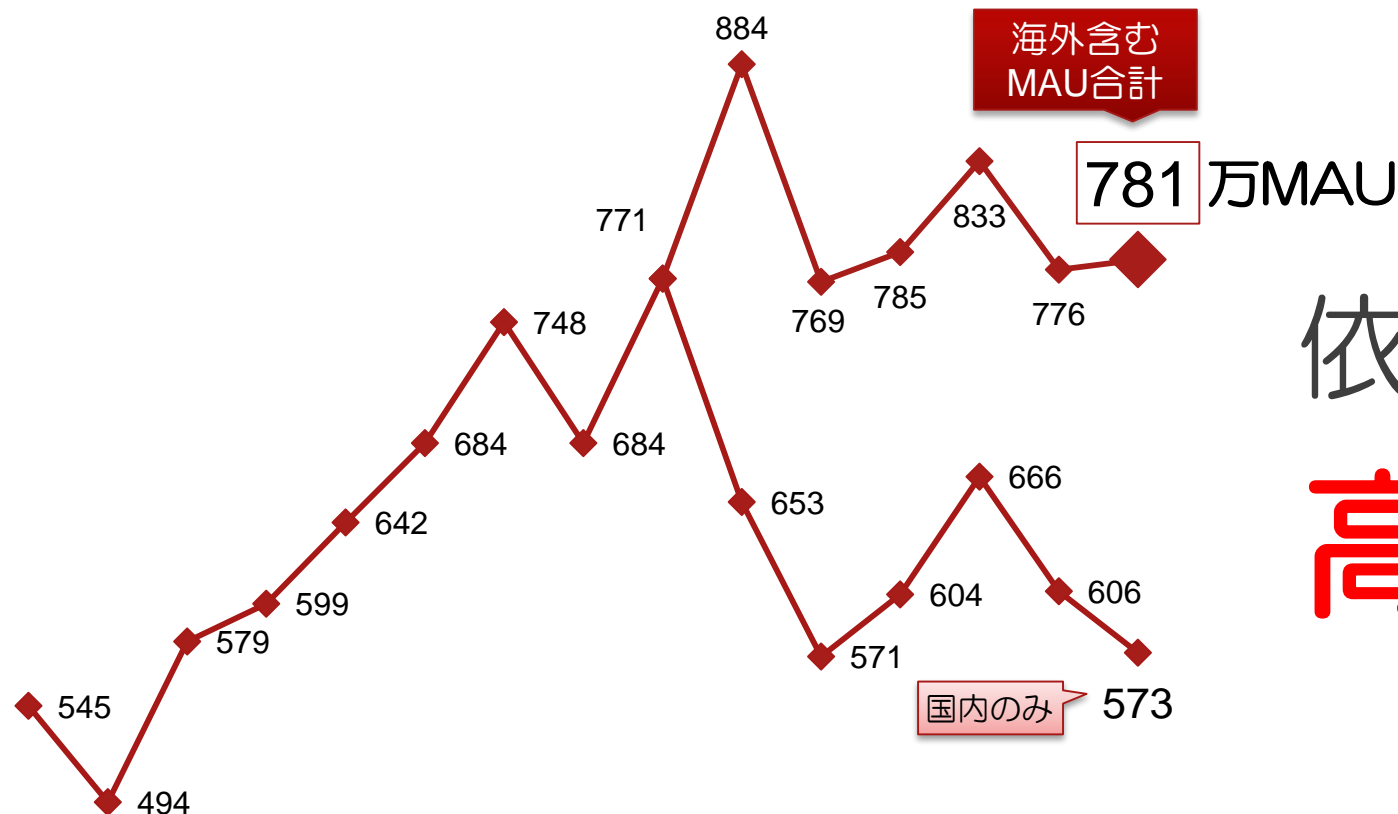


8,000万
ダウンロード達成!

脱出

手ロル

タイトル	開発	OS	リリース日
 ざくざくチロル～チロル チョコ量産ゲーム～	スワッグアップ	Android iOS	2015年1月9日 2015年1月10日
 一筆書き！無料パズルで脳トレしよう！いっぴつがきアプリ です！	スワッグアップ	iOS Android	2015年1月15日 2015年1月21日
 全巻解禁！TOUGH(タフ)&高校鉄拳伝タフ	イグニッション	iOS Android	2015年1月22日 2015年1月27日
 カワイイ死にゲー！だーぱんバルーン	スワッグアップ	iOS	2015年1月21日
 全巻解禁！海猿,ブラックジャックによろしく,新ブラック ジャックによろしく,特攻の島	イグニッション	iOS	2015年1月23日
 ぼくとドラゴン	スタジオキング	Android iOS	2015年2月20日 2015年3月12日
 ゾンビだくだく2～ゆるふわ世界征服^^	スワッグアップ	Android	2015年2月1日
 電脳パズル！しげるの惑星～58歳の挑戦～	スワッグアップ	iOS	2015年2月27日
 さわるな危険！ウニからの脱出 指が持ちませんw	スワッグアップ	iOS	2015年2月27日
 フライングナッツ！究極のお口キャッチ	スワッグアップ	iOS	2015年3月23日
 黒ひげネコ発！～ねこを救え～	ALTR THINK	iOS	2015年3月31日
 突然のクビ！～神さまはサラリーマン～	スワッグアップ	iOS	2015年4月18日

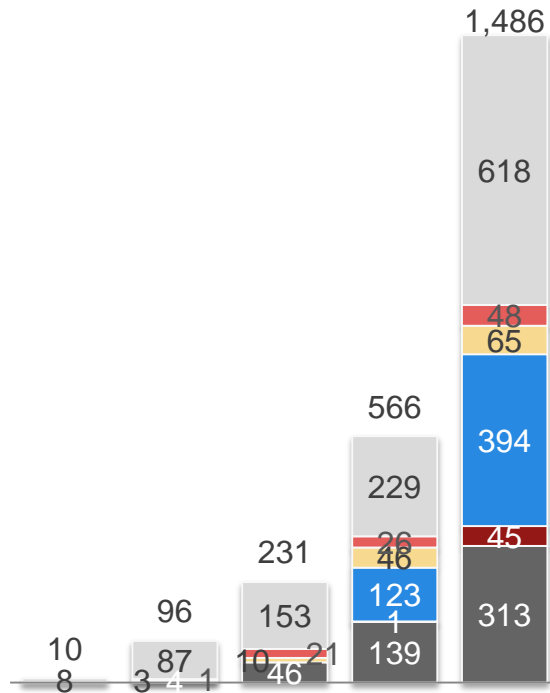


依然として
高水準を
 維持

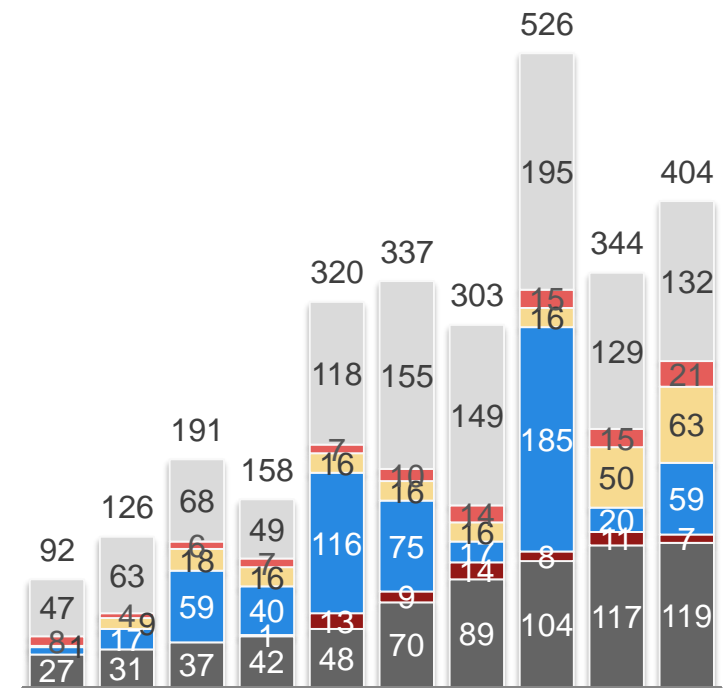
1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
2014年												2015年		

*MAUは無料ネイティブアプリのみであり、マンガ・ソーシャルゲームを含まない

アプリ開発に特化したためコストがかからず、費用は前期と同水準



	10.9期	11.9期	12.9期	13.9期	14.9期
売上原価+販管費合計	10	96	231	566	1,486
■ その他	8	87	153	229	618
■ 支払報酬		1	21	26	48
■ 地代家賃等(※)		3	10	46	65
■ 広告宣伝費				123	394
■ 採用費				1	45
■ 人件費	1	4	46	139	313



	13.1Q	13.2Q	13.3Q	13.4Q	14.1Q	14.2Q	14.3Q	14.4Q	15.1Q	15.2Q
売上原価+販管費合計	92	126	191	158	320	337	303	526	344	404
■ その他	47	63	68	49	118	155	149	195	129	132
■ 支払報酬	8	4	6	7	7	10	14	15	15	21
■ 地代家賃等(※)	1	9	18	16	16	16	16	16	50	63
■ 広告宣伝費	6	17	59	40	116	75	17	185	20	59
■ 採用費				1	13	9	14	8	11	7
■ 人件費	27	31	37	42	48	70	89	104	117	119

※ 本社設備に係る減価償却費を含む

Ⅱ. 会社概要

無料ネイティブアプリ事業を中核とし

無料ネイティブアプリは、**日常利用の高品質**アプリ



約800万MAUの事業基盤を持つ

無料ネイティブアプリ 約800万MAUの事業基盤

ツール

▶誰もが使う使い勝手向上アプリ

エンターテインメント

▶高頻度で使うお楽しみアプリ



スマートフォン購入
～初心者～



スマートフォン利用
～ライトユーザー～



スマートフォンで楽しむ
～ヘビーユーザー～

約800万MAU

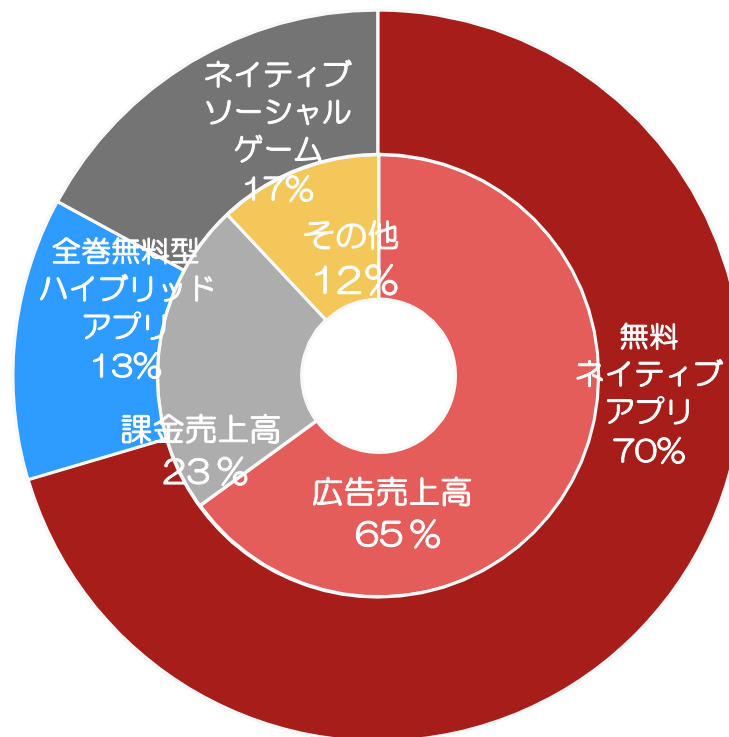
カジュアルゲーム

▶高頻度で使う暇つぶしアプリ

放置ゲーム

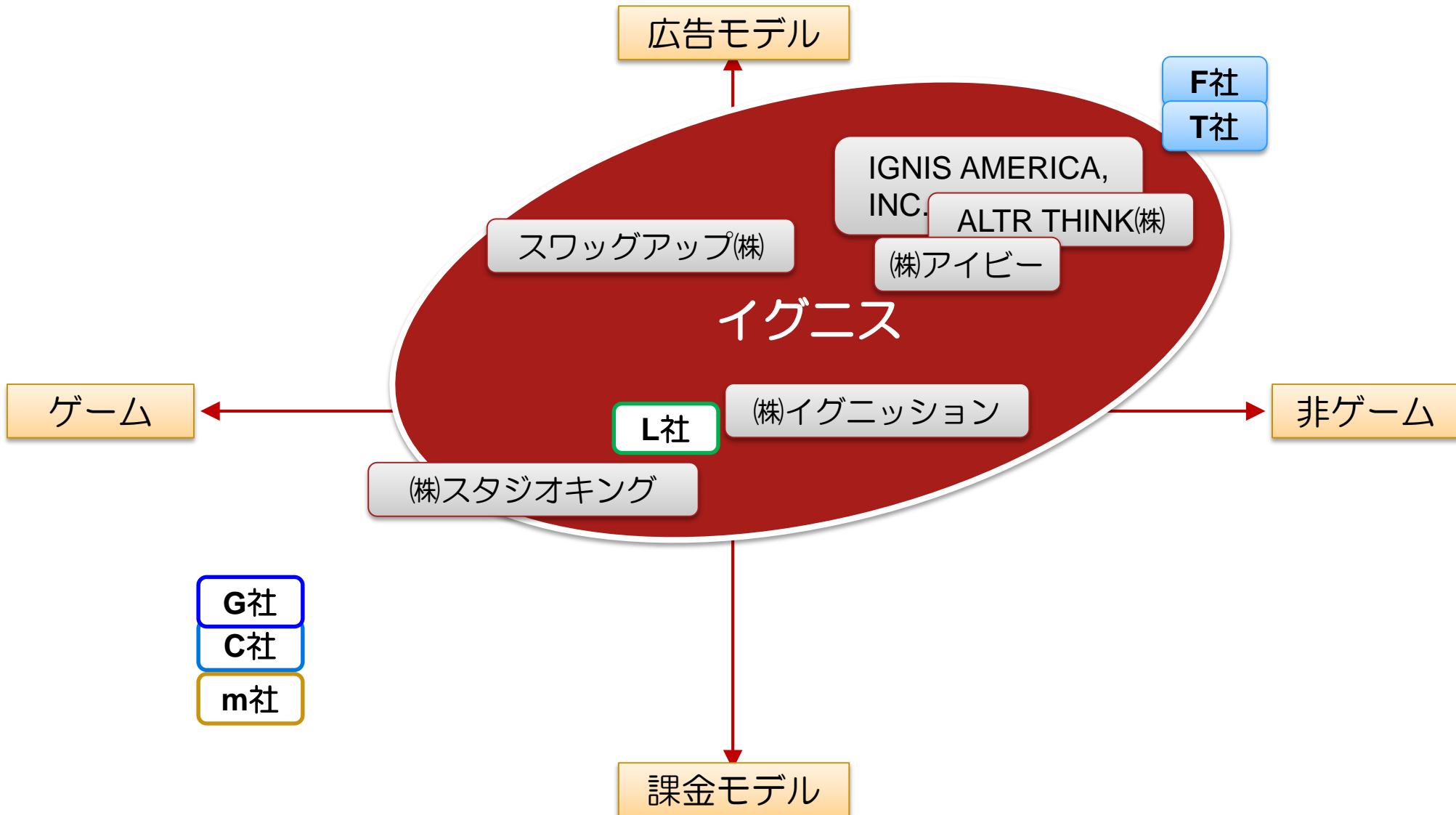
▶高頻度で使う時間消費アプリ

生粋のスマートフォン企業です



14.9期売上高構成比

IT系上場銘柄では特殊な立ち位置です！



無料ネイティブアプリは、**日常利用の高品質アプリ**

無料ネイティブアプリ

- 広告収入（一部課金） -

スマートフォンを手軽に
スマートフォンで手軽に

➤ ツール系アプリ

動作速度回復を始めとする、スマートフォンの使い勝手向上、便利ツールなど
日常利用のアプリ

➤ エンタメ系アプリ、カジュアルゲーム系アプリなど**多岐にわたるジャンル**の
アプリを提供

➤ 有料課金アプリと同等の**高品質**



全巻無料型ハイブリッドアプリ

- 広告収入+課金収入 -

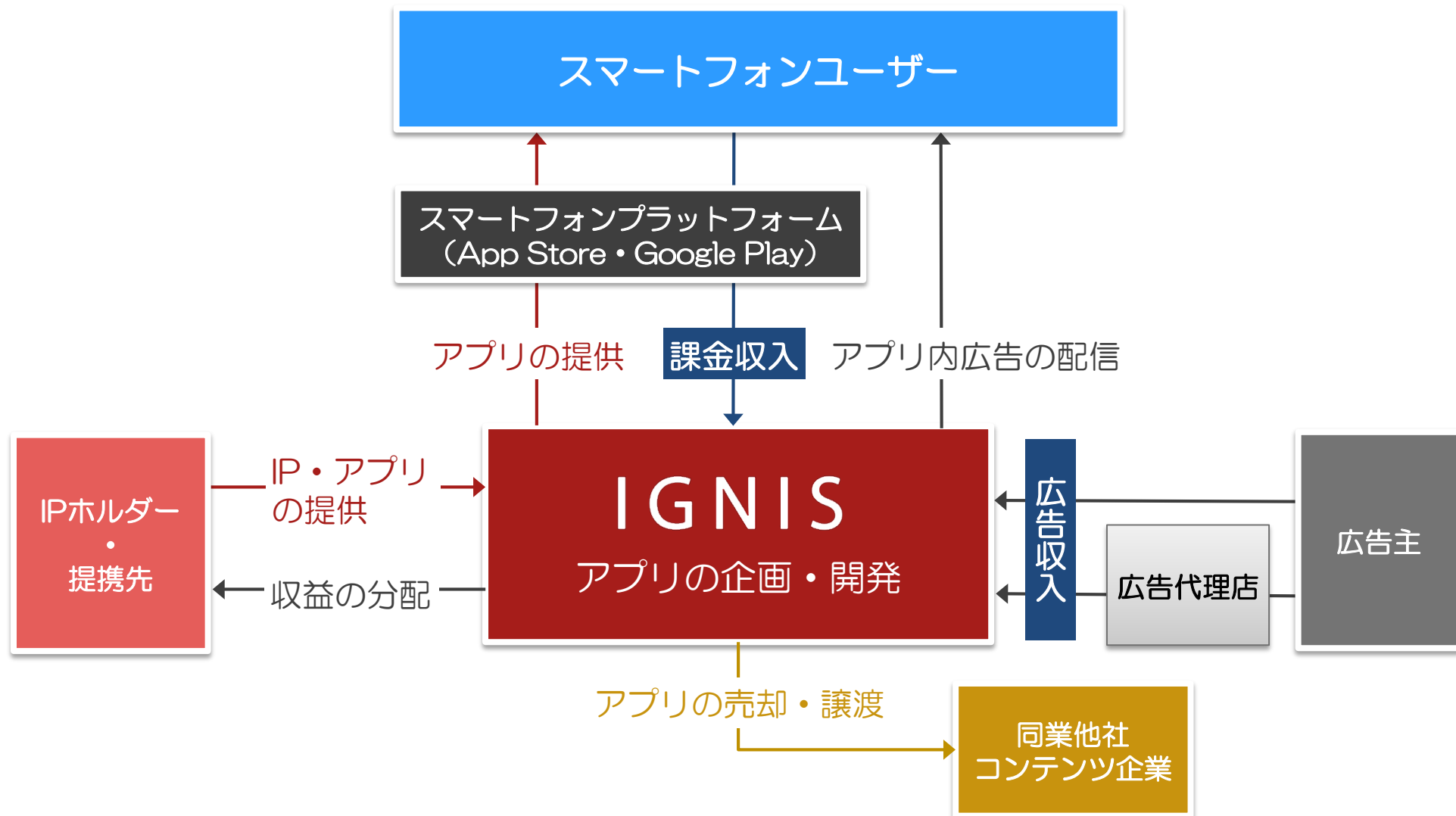
- 1日30分まで無料、30分以降は有料課金する
ハイブリッドアプリ

ネイティブソーシャルゲーム

- 課金収入 -

- 新感覚のゲーム要素を盛り込み、品質優先で開発

アプリはApp Store、Google Playを通じてユーザーに供給



プロデューサー・エンジニアとして最前線の現場力を有する経営陣

- 素早く的確な経営判断が可能
- 社員の**最大パフォーマンス**を引き出す**評価の納得感**を実現

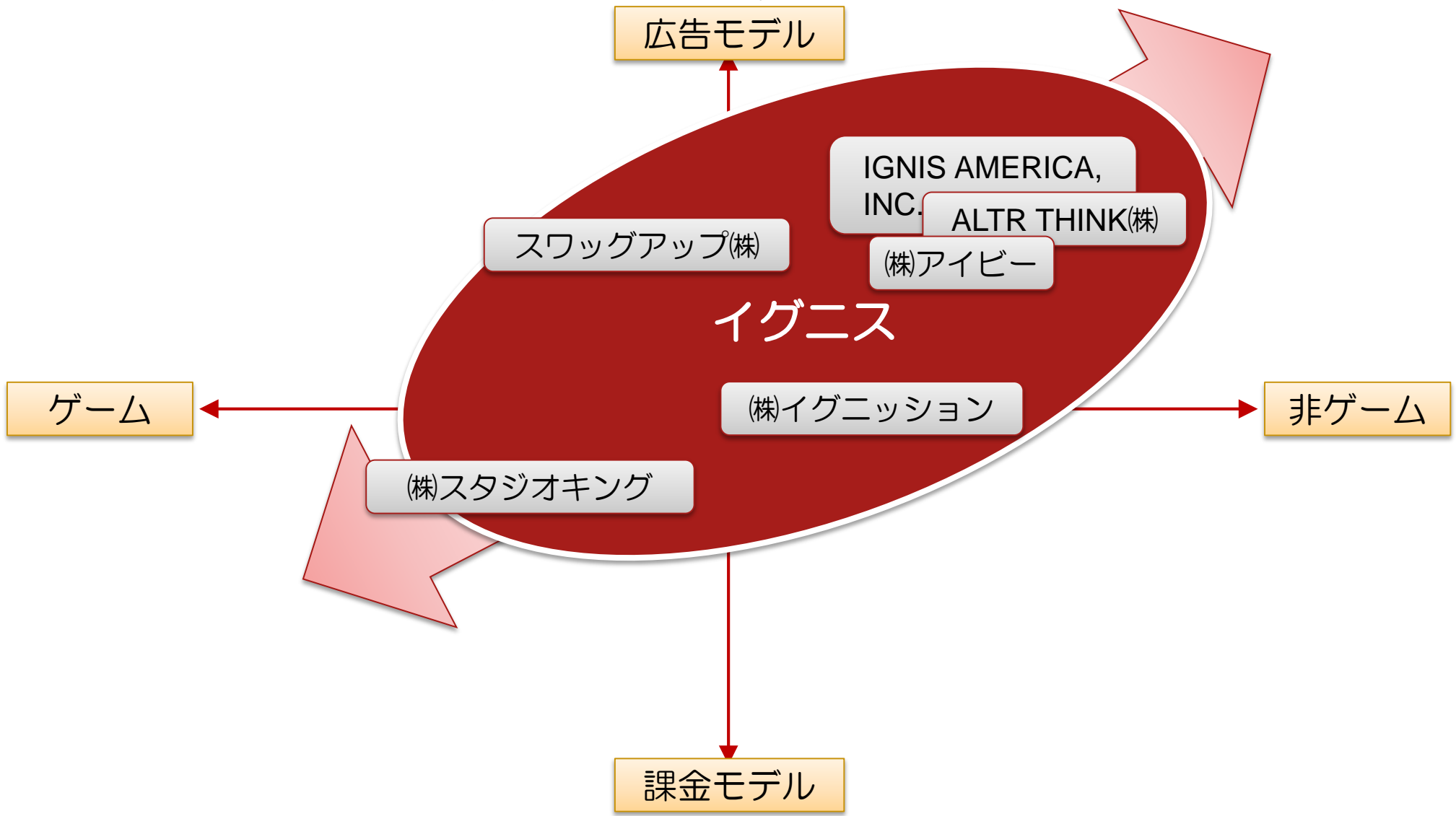


代表取締役社長 銭 鋳
 トッププロデューサー
 プロデューサーとしてヒットアプリを量産。
 ツール系アプリの事業化、全巻無料型ハイブリッドアプリのビジネスモデル構築など、最前線で事業を牽引



代表取締役CTO 鈴木 貴明
 トップエンジニア
 フルネイティブアプリの多種多様な開発言語に精通。ネイティブソーシャルゲーム事業を管掌。トップエンジニアの視点で経営判断、マネジメントを担う

ゲーム、非ゲーム両領域でのさらなる成長



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」

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。