

# IGNIS

2017年(平成29年)9月期第3四半期

# 決算説明資料

株式会社イグニス

# INDEX

I 2017年9月期第3四半期決算概要

II 2017年9月期第3四半期の取り組みと進捗

III 今後の展開

# I

## 2017年9月期第3四半期 決算概要

# 第3Q累計期間(2016年10月～2017年6月)の総括

売上高は想定通りに推移。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3Q累計期間 (10～6月)	2017年9月期 第3Q累計期間 (10～6月)	前年同期比
売上高	4,035	4,109	101.8%
コミュニティ	60	557	926.0%
ネイティブゲーム	3,698	3,247	87.8%
その他	276	304	110.3%
営業利益	1,202	123	10.3%
営業利益率	29.8%	3.0%	-
経常利益	1,197	112	9.4%
経常利益率	29.7%	2.7%	-
当期純利益	1,000	10	1.1%
純利益率	24.8%	0.3%	-

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3Q会計期間(2017年4月～6月)の総括

『with』の売上高は順調に拡大中。『ぼくドラ』は一時的な落ち込み。

(単位：百万円)	2016年9月期 第3Q会計期間 (4～6月)	2017年9月期 第2Q会計期間 (1～3月)	2017年9月期 第3Q会計期間 (4～6月)	前年同期比	前四半期比
売上高	1,424	1,412	1,280	89.9%	99.7%
コミュニティ	24	200	220	902.6%	147.4%
ネイティブゲーム	1,287	1,131	947	73.6%	96.8%
その他	112	80	111	99.7%	71.9%
営業利益	358	47	71	-%	-%
営業利益率	25.2%	3.3%	-	-	-
経常利益	357	48	72	-%	-%
経常利益率	25.1%	3.4%	-	-	-
当期純利益	105	24	81	-%	-%
純利益率	7.4%	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』がさらにグロース中  
 ネイティブゲーム『ぼくドラ』は一時的な落ち込み  
 (第4四半期は各種施策により売上改善中)  
 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**

### 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  
**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

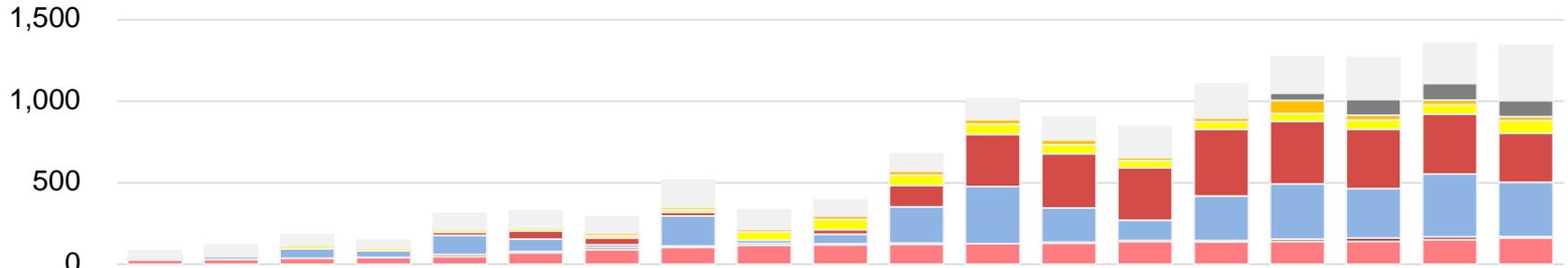
前期は一部子会社が消費税の「免税事業者」であったため税込金額で売上計上しております。当期から「課税事業者」となったため税抜金額で売上計上しております。

# 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

(単位:百万円)

科目別経費の四半期推移



	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
その他	46	63	65	48	97	103	107	172	128	104	110	134	145	197	203	227	252	253	344
研究開発費	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	11	43	95	101	97
支払報酬	8	4	6	7	7	10	14	15	15	21	24	26	28	18	22	81	31	29	25
地代家賃等 <sup>1</sup>	1	1	9	18	16	16	16	16	50	63	63	64	57	43	48	49	55	58	77
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
広告宣伝費	6	17	59	40	116	75	17	185	20	59	222	350	210	124	273	339	307	385	332
採用費				1	13	9	14	8	11	7	6	0	5	6	8	14	20	17	10
人件費	27	31	37	42	48	70	89	104	117	119	124	126	131	140	138	140	141	152	161

<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

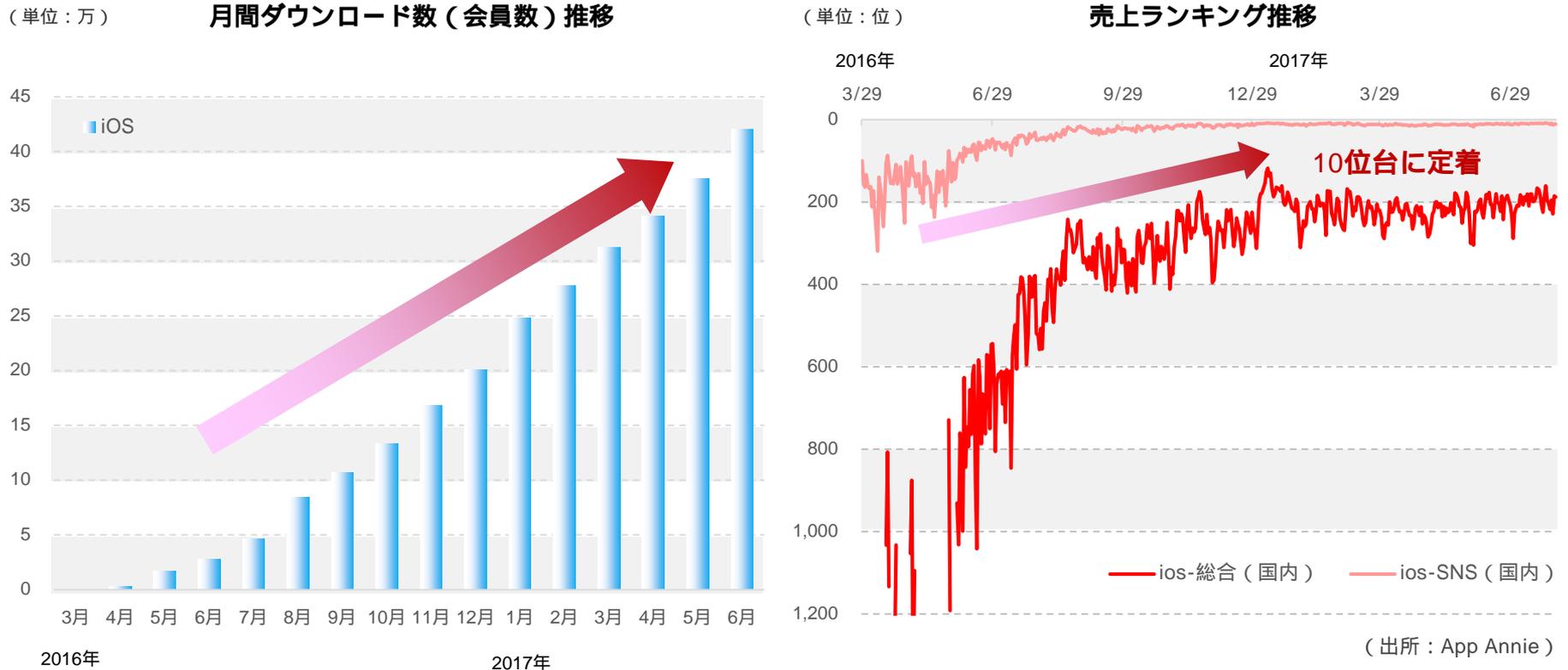
# II

## 2017年9月期第3四半期の 取り組みと進捗



プロモーション強化によりユーザー数が増加、売上ランキングも好調

## オンラインでの出会い・婚活マッチングサービスが徐々に浸透。





継続的なイベント実施により、顧客満足度の向上を図る

with

**脳内ホルモン診断**  
あなたの恋愛を科学的に解明!



メンタリスト  
DaiGo監修

結婚・交際報告レポートを続々更新中！

# ネイティブゲーム事業 - 『ぼくドラ』 -



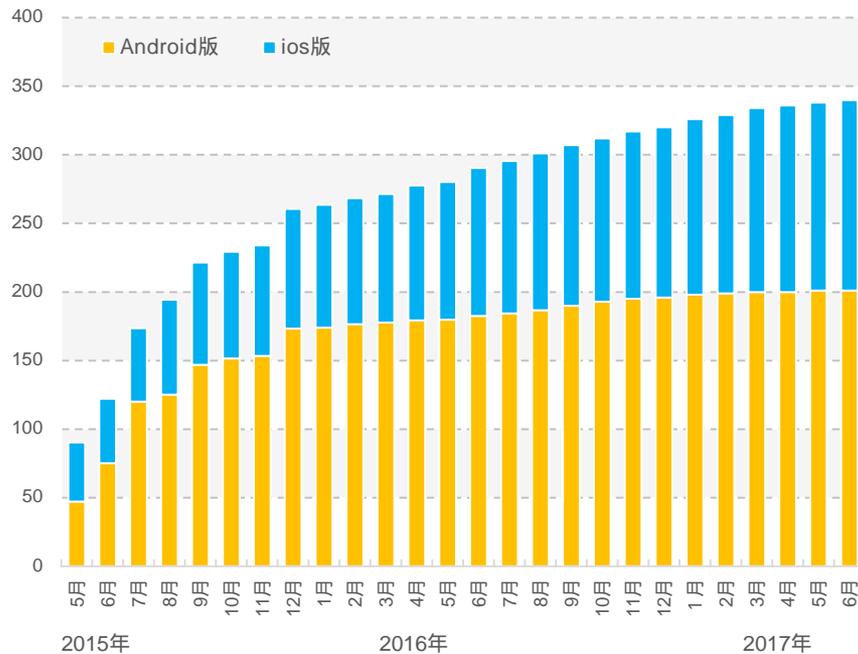
安定運営継続に向け、コラボキャンペーン等により収益を維持

340万  
ダウンロード突破

一時的な下落  
(4Qから改善傾向)

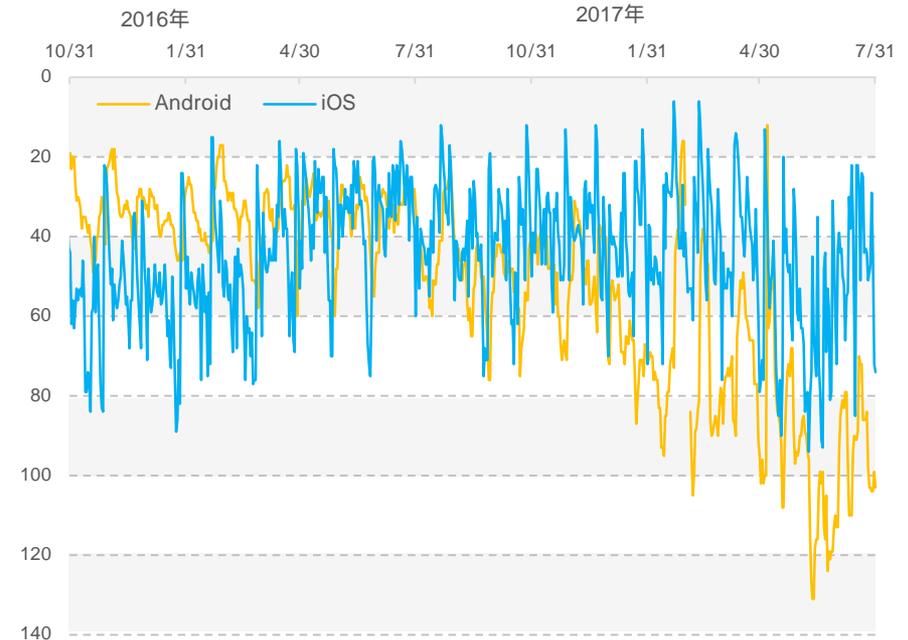
月間ダウンロード数推移

(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』 -



各種コラボキャンペーンを積極的に展開

【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



【2017年6月】

『THE KING OF FIGHTERS '98』

コラボキャンペーン

© studioking inc. All Rights Reserved.

©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

# ネイティブゲーム事業 - 『カジゲー』 -



『LINE大富豪』のダウンロード数が拡大中



© 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

# ライフハック事業（IoT関連） - 株式会社ロビット -

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・関係強化）



30,000個突破！



 mornin'

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

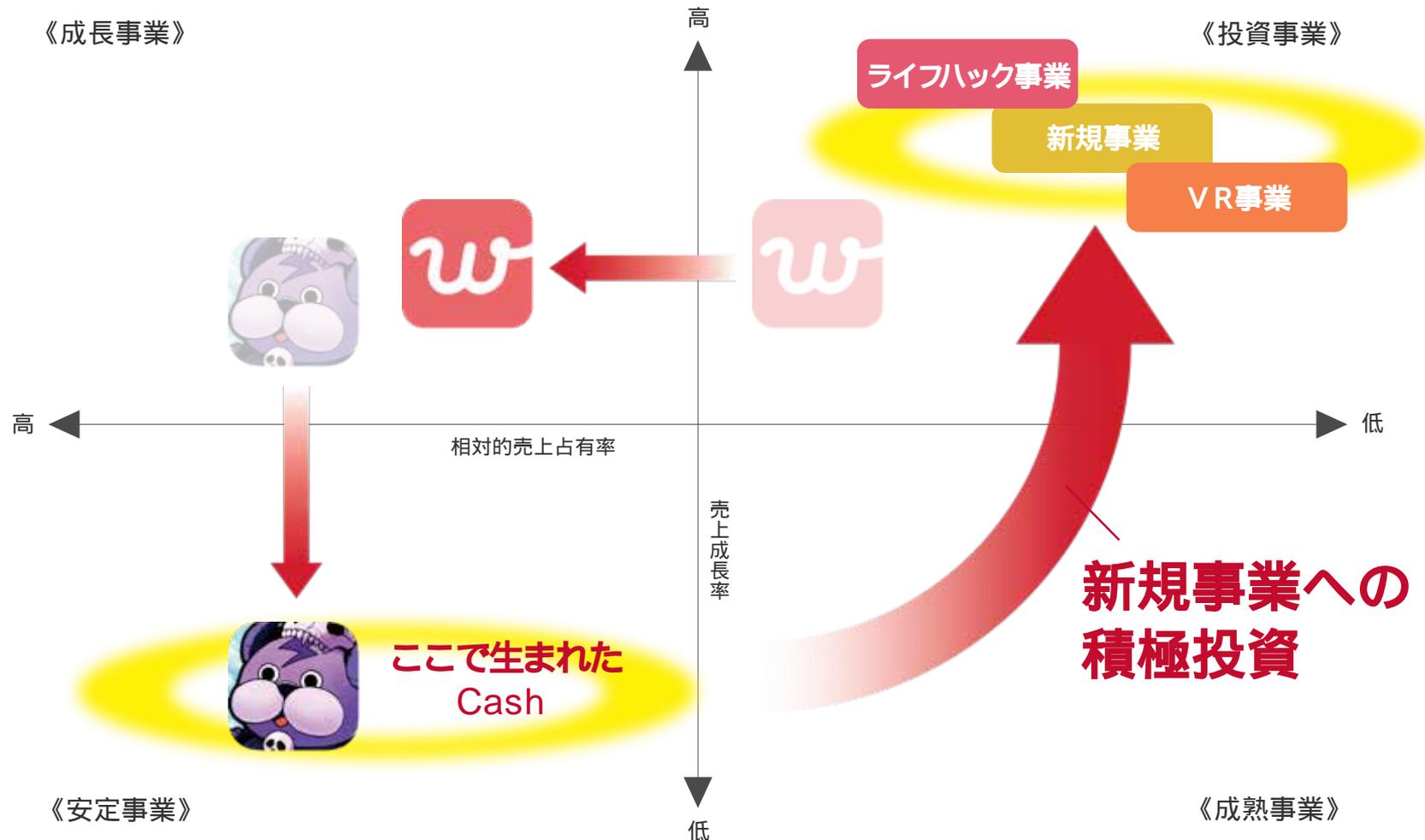
IoT (Internet of Things) : 様々なモノに通信機能を持たせ、自動制御や遠隔操作を行うこと。

# III

## 今後の展開

# 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！



# 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！

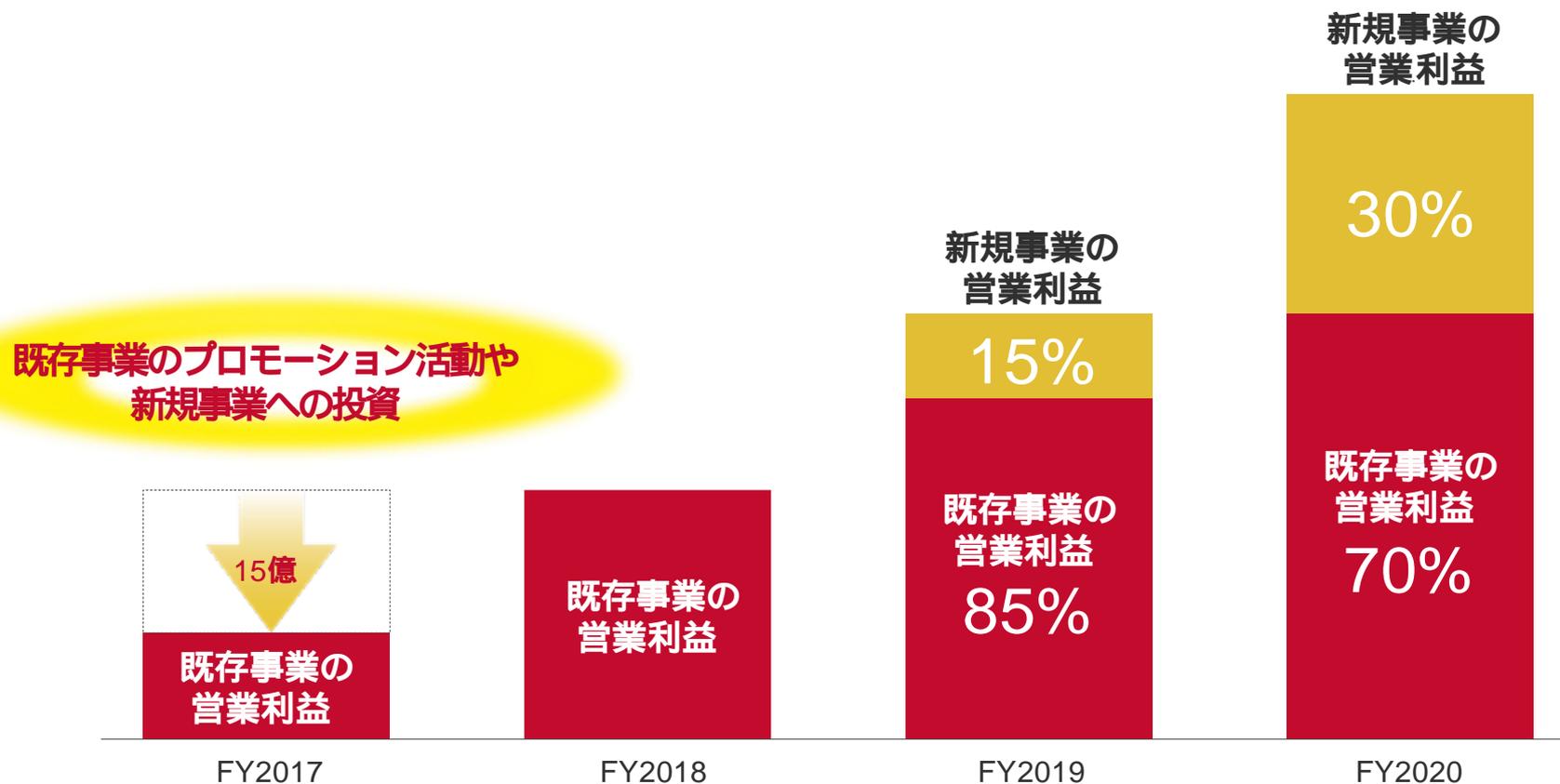


# 成長のステップ(投資戦略)

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



# 2020年までの収益目標

2020年9月期に、連結売上高150億円、  
連結営業利益60億円を実現させます！



# コミュニティ事業 - 『超性格分析』 -



新アプリ『メンタリストDaiGo - 超性格分析 - 究極の相性診断』提供開始

婚活サービス『with』からスピンオフさせた新サービス（2017年7月）



ユーザーの利便性向上、アプリ内イベントも検討 『with』との連携強化

# ネイティブゲーム事業 - 『ぼくドラ』 -



コラボキャンペーン等の施策により、4Qで売上の巻き返しを図る



1Q実績

- ・ 『七つの大罪 聖戦の予兆』 コラボキャンペーン (2016年11月)
- ・ 季節イベント〔クリスマスユニット〕 (2016年12月)

2Q実績

- ・ 季節イベント〔正月ユニット〕 (2017年1月)
- ・ 『2周年記念』 キャンペーン (2017年2月)
- ・ 『戦国炎舞-KIZNA-』 コラボキャンペーン (2017年3月)

3Q実績

- ・ 季節イベント〔学園ユニット〕 (2017年4月)
- ・ 劇場版『FAIRY TAIL -DRAGON CRY-』 コラボキャンペーン (2017年4月)
- ・ 『THE KING OF FIGHTERS '98』 コラボキャンペーン (2017年6月)

4Q計画

- ・ **大型IP起用のコラボキャンペーン (coming soon !!)**
- ・ **季節イベントの実施〔夏仕様のユニット実装〕**
- ・ **他、仕様変更・アップデート等、様々な施策を検討中**

© studioking inc. All Rights Reserved.

GK

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

# ネイティブゲーム事業 - 『カジゲー』 -



## 『LINE 大富豪』の大型アップデートの実施



2017年7月、大型アップデート



獲得できる限定ニヤッツの一例

# 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

## 複数プロジェクトを準備中

## チームメンバー増強し、絶賛開発中！



「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。