

IGNIS
IGNIS

2018年(平成30年)9月期第1四半期

決算説明資料

株式会社イグニス

INDEX

I 2018年9月期第1四半期決算概要

II 2018年9月期取り組み

III 今後の展開

参考資料 (Appendix)

I

2018年9月期第1四半期 決算概要

2018年9月期の活動方針

ストックビジネス強化 安定運営

コミュニティ/メディア/ライフハック



爆発力のある ビジネスの推進

VR・AR/AI/IoT/ゲーム・エンタメ

VR

- ・岩本町芸能社との業務提携
- ・パルス、**自社大型プロジェクト開発開始**

ネイティブゲーム

- ・『メガスマ』**事前登録開始**
- ・『ぼくドラ』**350万DL突破**・KOF'98コラボ開催

コミュニティ

- ・ユーザー数は順調に増加中 **85万人突破**

第1Q累計期間（2017年10月～12月）の総括

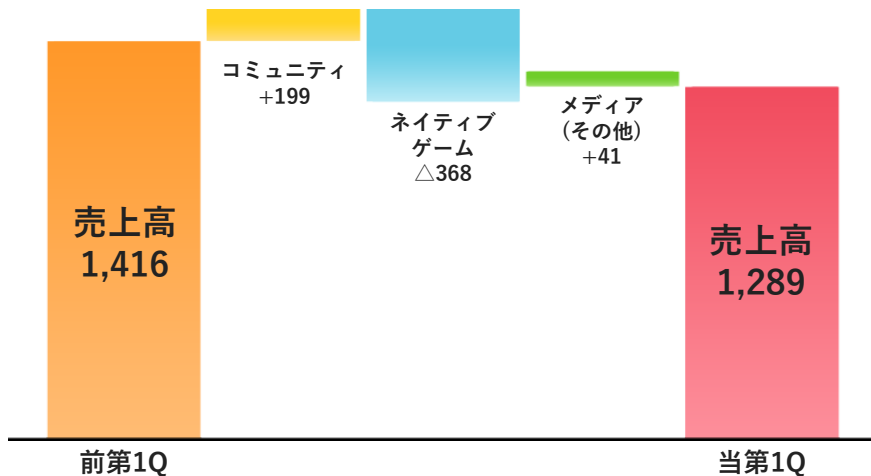
飛躍に向けた足固め

『ぼくドラ』の新規ユーザー獲得が鈍化、一方『with』はグロース中！

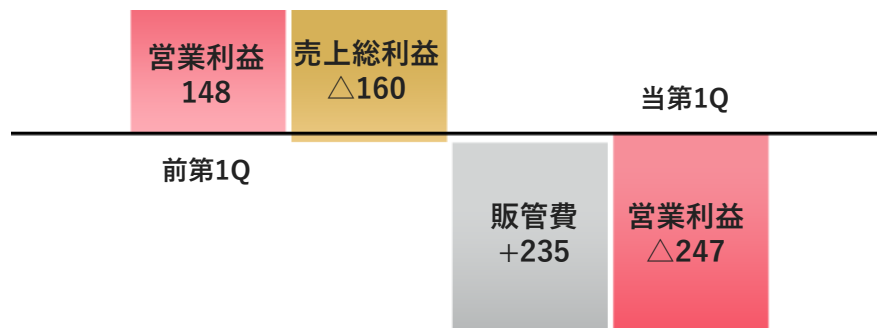
(単位：百万円)	2017.9 第1Q累計 10～12月	構成比	2017.9 第4Q会計 7～9月	構成比	2018.9 第1Q累計 10～12月	構成比	前年 同期比	前 四半期比
売上高	1,416	100.0%	1,468	100.0%	1,289	100.0%	91.0%	87.8%
コミュニティ	135	9.6%	291	9.6%	335	26.0%	246.9%	115.2%
ネイティブゲーム	1,168	82.5%	1,000	82.5%	799	62.0%	68.4%	80.0%
メディア（その他）	112	7.9%	177	7.9%	154	12.0%	137.4%	87.2%
営業利益（損失△）	148		△40		△247		-	-
営業利益率	10.5%		-		-		-	-
経常利益（損失△）	136		△41		△250		-	-
経常利益率	9.6%		-		-		-	-
四半期純利益（純損失△）	67		△56		△233		-	-
純利益率	4.8%		-		-		-	-

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』が順調にグロース中
- ネイティブゲーム：
『ぼくドラ』は新規ユーザー獲得が鈍化
- メディア (その他)：
『TLUNCH』グロース中

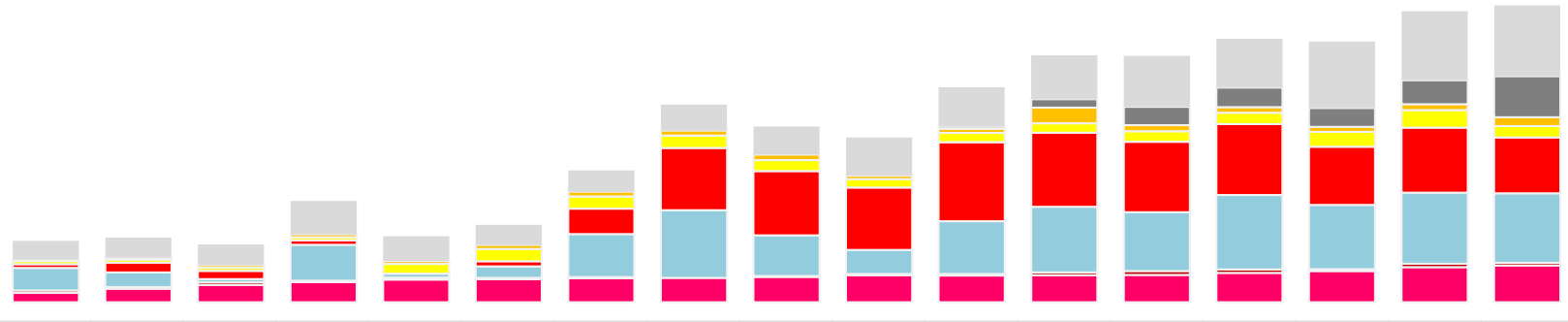
主な増減要因

- 主に広告宣伝費・研究開発費へ積極投資
『with』のプロモーション強化により広告宣伝費が増加
『メガスマ(GK)』の開発に伴う研究開発費が増加

経費についての分析

『with』・『メガスマッシュ(GK)』関連のコスト増加による利益減少

■科目別経費の四半期推移



(単位：百万円)

	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
	14.9期				15.9期				16.9期				17.9期				18.9期
■ その他	97	103	107	172	128	104	110	134	145	197	203	227	252	253	344	357	366
■ 研究開発費	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	11	43	95	101	97	124	212
■ 支払報酬	7	10	14	15	15	21	24	26	28	18	22	81	31	29	25	30	46
■ 地代家賃等 ※1	16	16	16	16	50	63	63	64	57	43	48	49	55	58	77	91	※3 58
■ P F 手数料 ※2	20	51	42	23	0	27	132	321	332	323	359	383	364	367	301	336	289
■ 広告宣伝費	116	75	17	185	20	59	222	350	210	124	273	339	307	385	332	367	359
■ 採用費	13	9	14	8	11	7	6	0	5	6	8	14	20	17	10	18	14
■ 人件費	48	70	89	104	117	119	124	126	131	140	138	140	141	152	161	181	190

※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

※3 新規事業拡大により研究開発費への配賦金額が増加しております。

II

2018年9月期取り組み



自社プロジェクト（パルス）



大型プロジェクト開発中

—エンターテインメント関連サービス—

2018年2月下旬 情報公開予定



その他プロジェクト（パルス×提携先等）

パルス × 順天堂大学教授

「認知症予防」「痛み軽減効果」プロジェクト進行中

※「痛み軽減効果(疼痛管理)」の臨床試験開始(順天堂医院 病院倫理委員会の承認)

パルス × 岩本町芸能社

技術面・資金面で支援、各種プロジェクト推進中



新タイトル『メガスマッシュ (コードネームGK)』情報解禁



事前登録(2017年12月)
クローズドβテスト実施(2018年2月)

2018年春 配信予定!

『メガスマッシュ』公式サイト：<https://mega-smash.jp/>

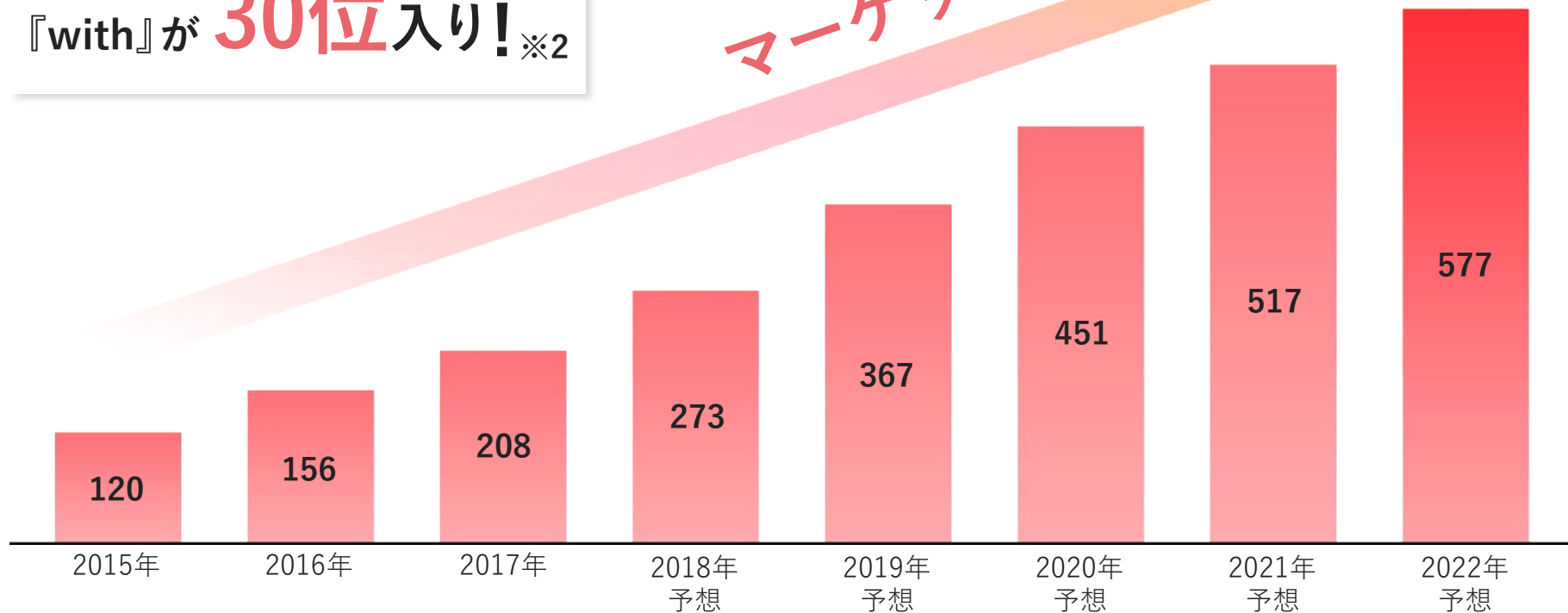
マーケット拡大を牽引するプロジェクトに！！

■オンライン恋活・婚活マッチングサービス市場 ※1

国内・非ゲームアプリ
2017年収益ランキング

『with』が **30位入り!** ※2

マーケット拡大を牽引



※1 出所：(株)マッチングエージェント/デジタルインファクト調べ

※2 出所：App Annie

(単位：億円)

w インターネット婚活サービスの健全化と活性化に向けた活動

参加中

一般社団法人 結婚・婚活プロジェクト

マーケットに活力をもたらす

with
運命よりも、確実。

「一般社団法人 結婚・婚活プロジェクト」

公式サイト：<https://kekkon-konkatsu.jp/>

コンセプト

CONCEPT

“フタリになる”を応援する、

一般社団法人 結婚・婚活プロジェクトが発足します。

日本の恋愛結婚の割合は、結婚全体の約40%、
結婚をする「志」をする。それが日本の結婚観となりました。
でも、20代・40代の未婚者のうち、男性の約80%、
女性の約65%に恋愛のパートナーがいない。
その割合はさらに増えています。※

このことは、未婚率の上昇や出生率の低下の
原因のひとつと考えられています。また、
忙しい今の社会を生きる人々にとって、恋を始めるのは
そんなに簡単なことではないのです。

現在のライフスタイルに合った、オンラインでできる
出会いの場を、もっと広げたいか？
せめて、フタリがもっと増えれば、その先にある
結婚や出産を通じてより明るい社会が実現するのではないかと
私たち「一般社団法人 結婚・婚活プロジェクト」は、
そんな想いから設立されました。

今後、結婚相談所、婚活パーティー、マッチング、
婚活・恋愛サイトなどのサービスを、
もっとオンラインに利用できる社会の実現をめざし、
協賛企業の協力のもと、業界のルール作りや出会いに関する
さまざまな啓発活動を行います。

「with」のコンセプト
「フタリになる」を応援する。
一般社団法人 結婚・婚活プロジェクト
代表 代表取締役 CEO 藤田 寛昭氏



新規事業

Robit

豊田市内の自動車部品メーカーとの取り組み（ロビット）

AI技術を活用した検査工程の自動化



2018/2/2 成果発表会(Demo Day)の様子



自動外観検査装置 デモ機

多数の製造業者から高い評価を得る！



引き続き安定収益を生み出す体制構築



BOKU & DRAGONS
ぼくドラゴン



3周年間近!!

効果的プロモーション実施、各種キャンペーンを続々計画中





『TLUNCH（トランチ）』サービス（Mellow）



出店スペース・流通総額拡大中

首都圏

50

スペース突破!

※スペース＝出店台数



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

爆発力のあるビジネスへの経営資源投下

pulse

新規
事業

ストックビジネスの躍進

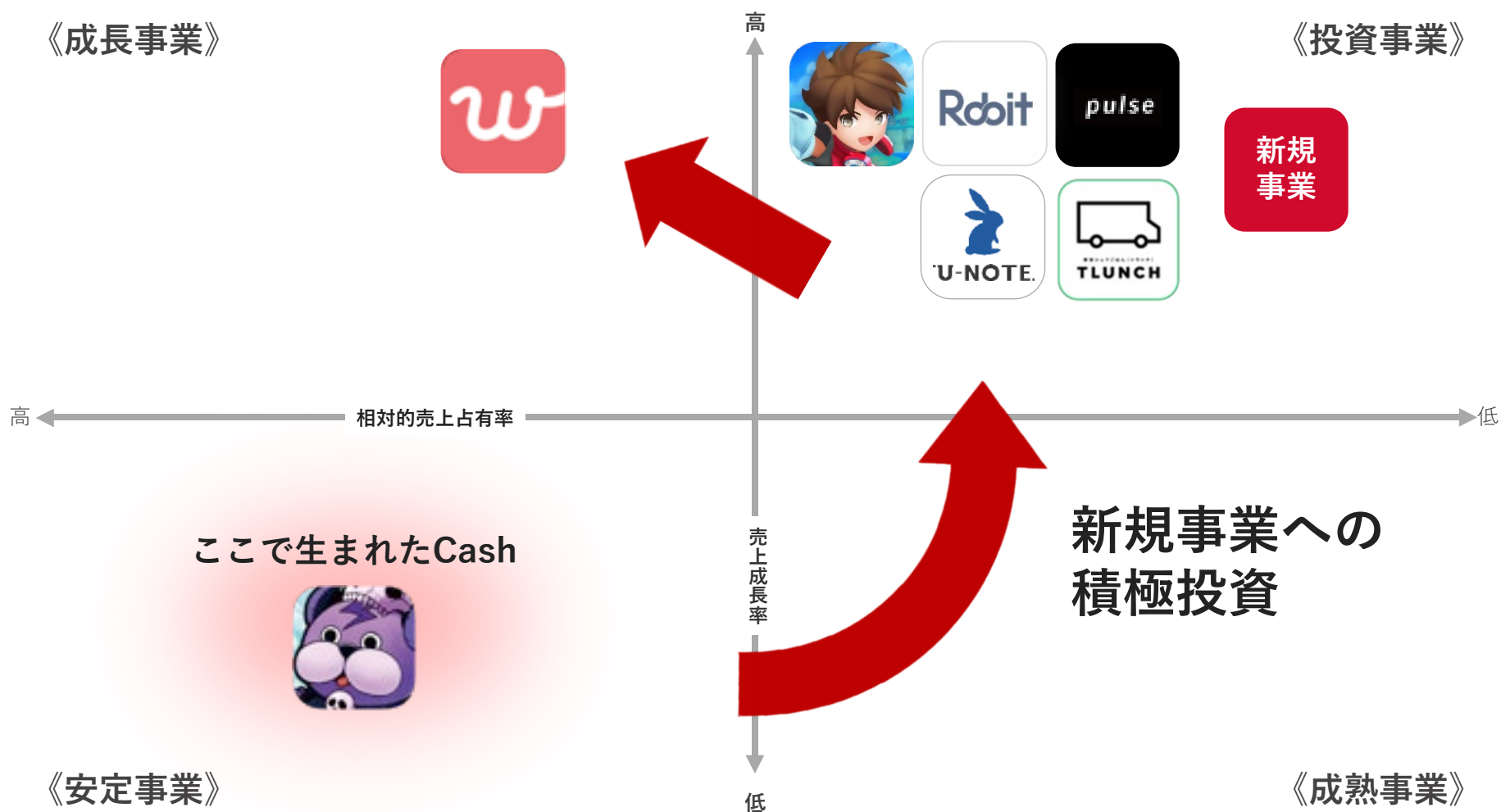


「ぼくドラ」依存から脱却



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

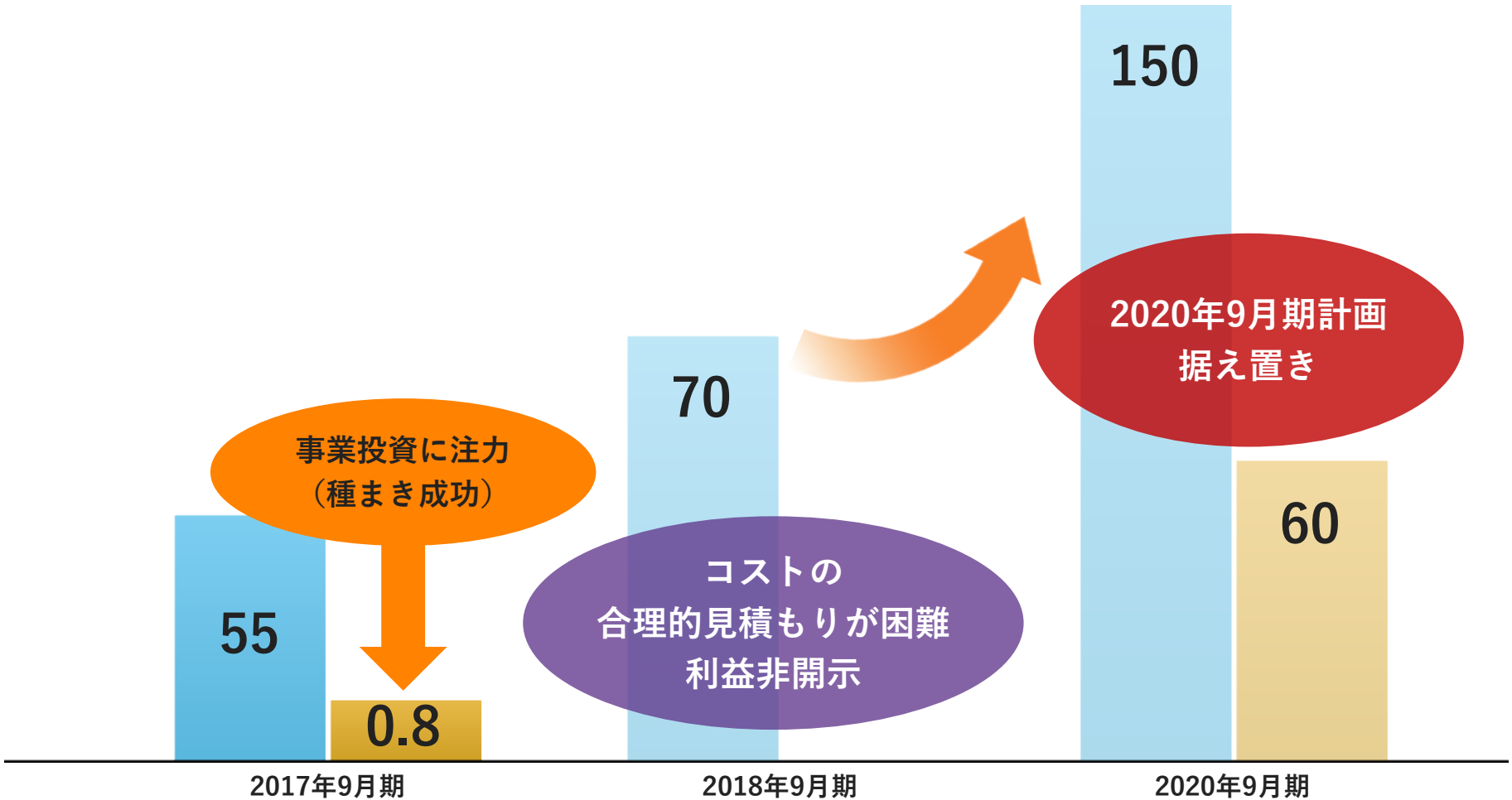


2020年までの中期経営計画

2020年9月期計画：連結売上高150億円、連結営業利益60億円

■ 連結売上高 ■ 連結営業利益

(単位：億円)





「次のあたりまえを創る。何度でも」



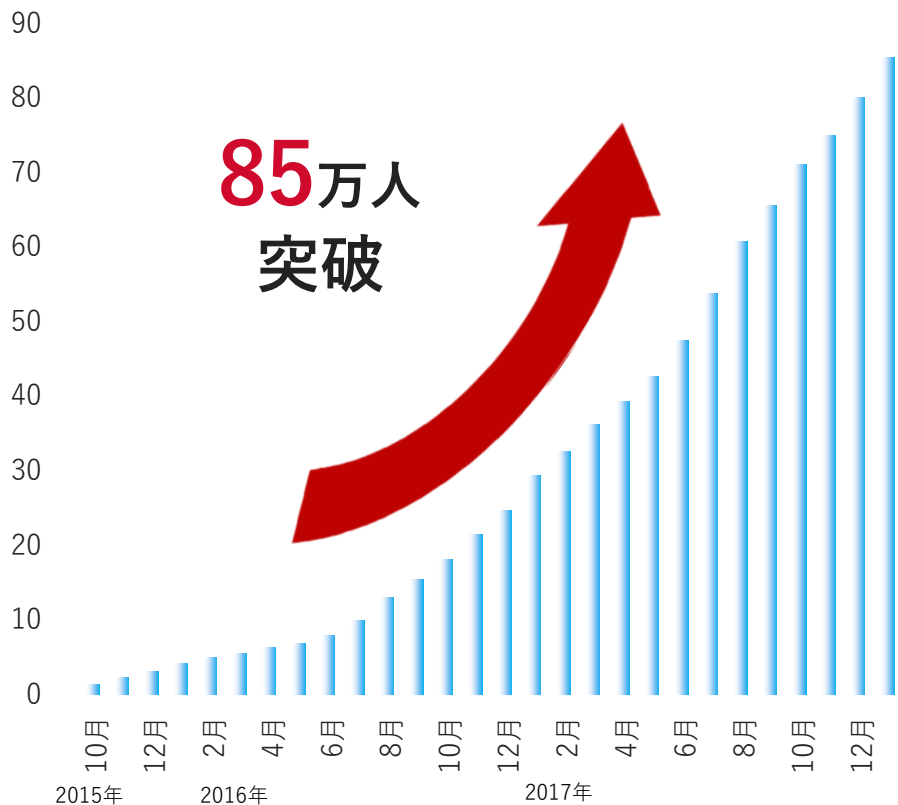
参考資料 (Appendix)



順調にユーザーが積み上がり、売上ランキングも上位収斂

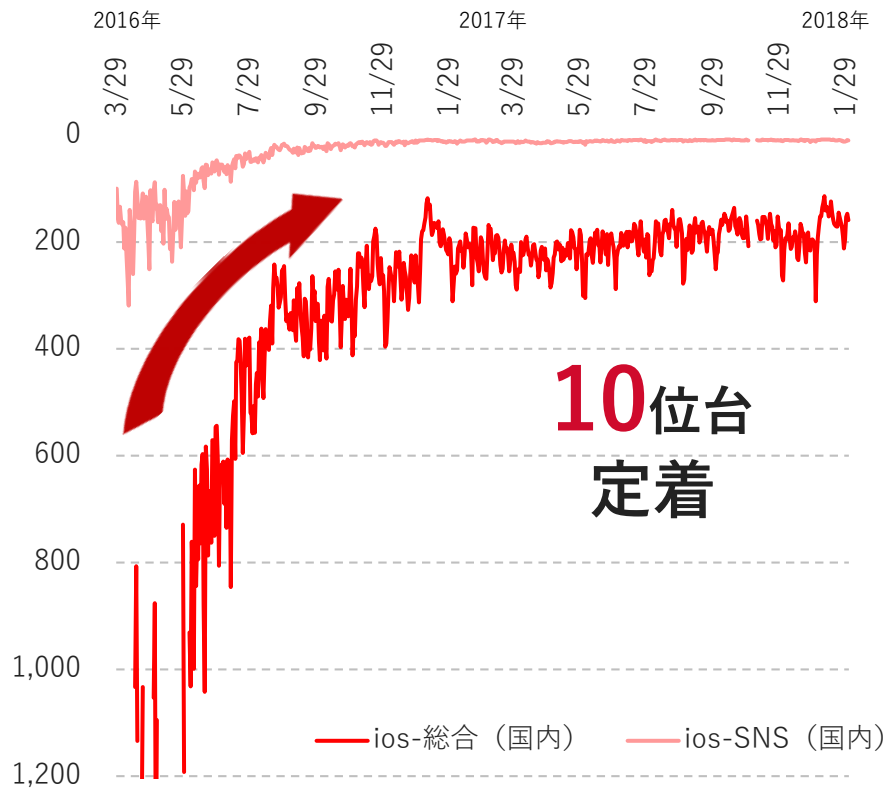
ユーザー数推移

(単位：万)



売上ランキング推移

(単位：位)



(出所：App Annie)

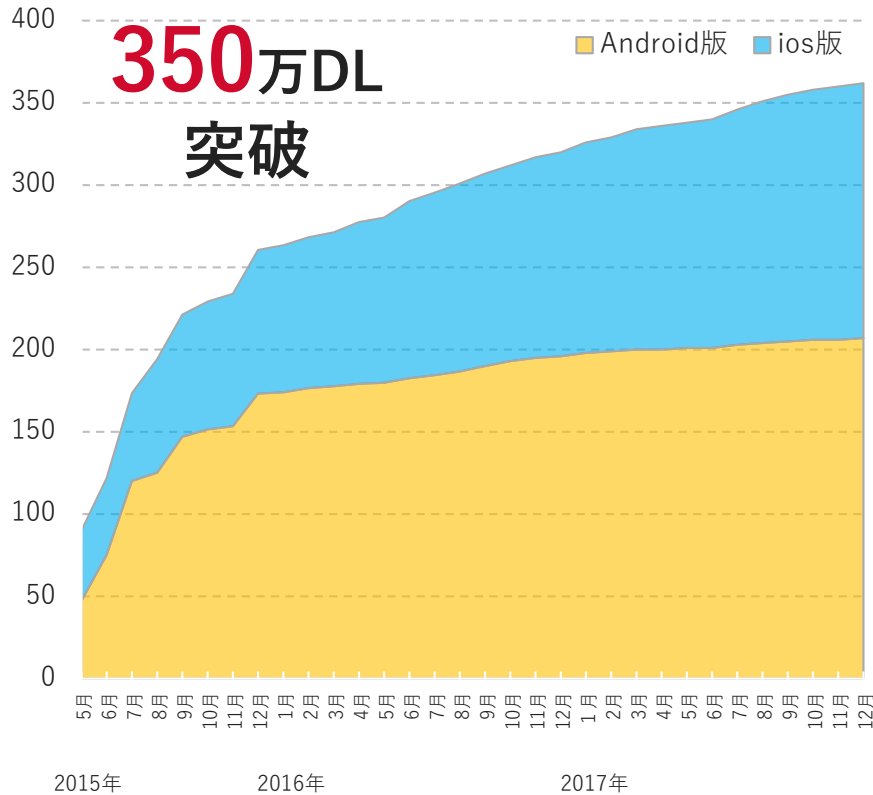
ネイティブゲーム事業 — 『ぼくドラ』 —



各種キャンペーン等により、中長期での安定運営継続中

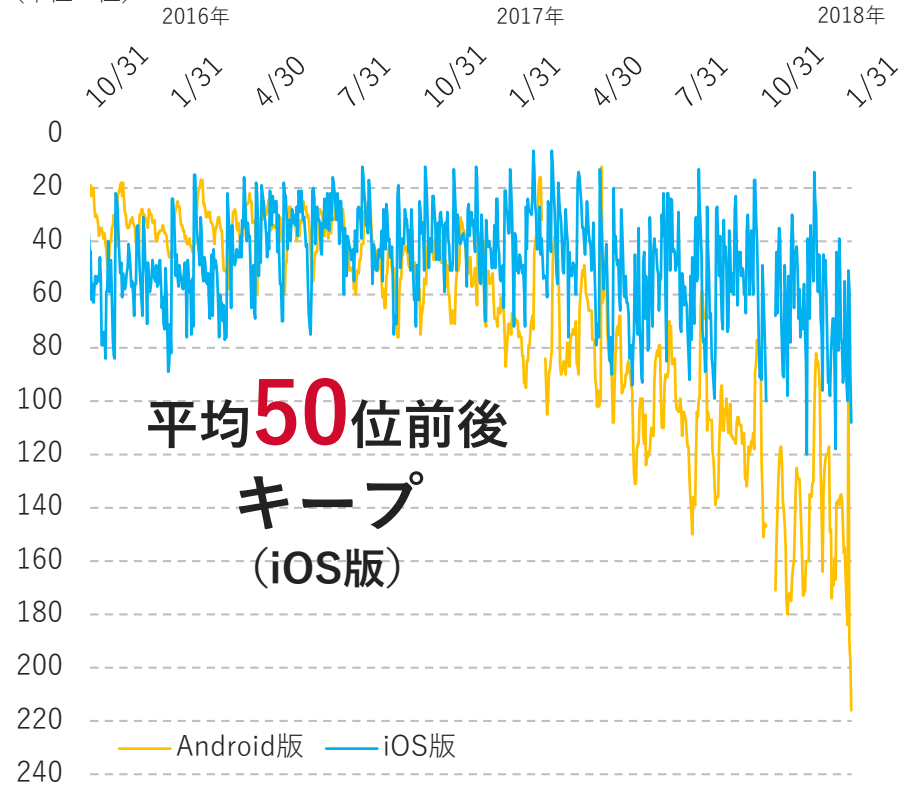
月間ダウンロード数推移

(単位：万)



国内アプリストア売上ランキング推移

(単位：位)



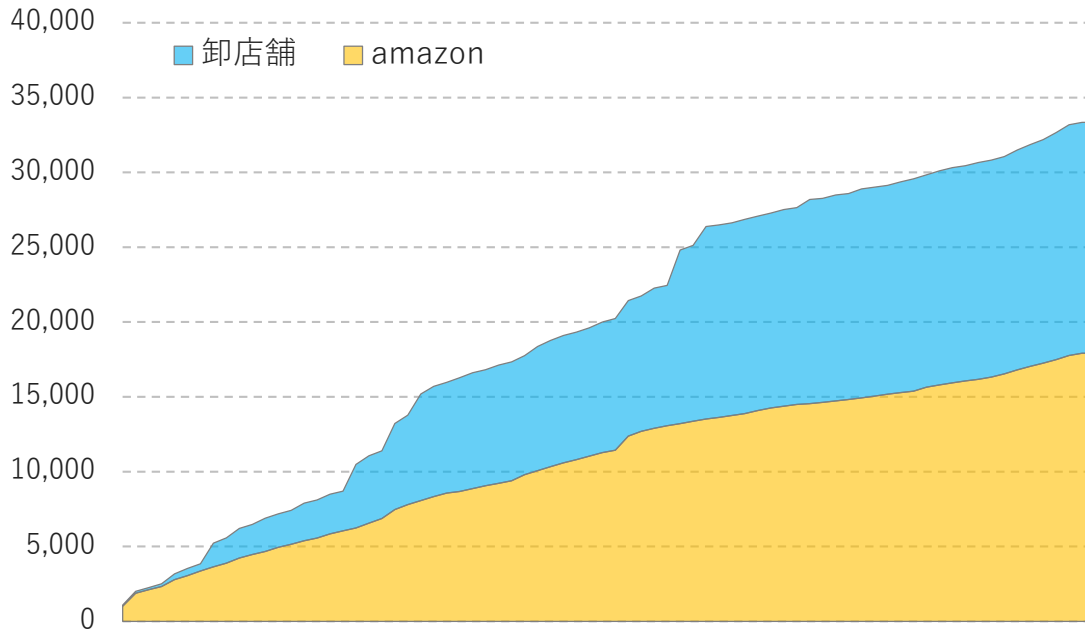


販売数は増加中！

累計販売個数

33,000個突破！

(単位：個)



「2017年度 グッドデザイン賞」受賞



※ 『mornin'』販売個数推移 (週ベース累計) 2016年7月~2017年9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。

資本政策

株式分割の実施（2017年12月）

1株につき2株の割合で株式分割を実施

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	6,707,600株
-------------	------------

分割後の発行済株式総数	<u>13,415,200株</u>
--------------------	---------------------------

基準日	2017年11月30日
-----	-------------

効力発生日	2017年12月1日
-------	------------

※上記、発行済株式総数は2017年11月30日時点の情報に基づくものであります。

B/S (2016年9月期－2017年9月期)

(単位：百万円)

	2016年9月期	2017年9月期
資産の部		
流動資産	3,086	4,736
現預金	2,170	2,172
固定資産	1,246	1,554
有形固定資産	112	187
無形固定資産	485	475
投資その他の資産	647	891
資産合計	4,332	6,291
負債の部		
流動負債	1,390	1,395
有利子負債①（短期借入金等）	183	780
固定負債	444	760
有利子負債②（長期借入金等）	339	616
負債合計	1,834	2,156
純資産の部		
株主資本合計	2,434	4,041
その他包括利益累計額	△3	4
新株予約権	3	5
純資産合計	2,497	4,135
負債純資産合計	4,332	6,291

P/L 四半期毎 (2016年9月期－2017年9月期)

(単位：百万円)

	2016年9月期				2017年9月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	1,321	1,289	1,424	1,550	1,416	1,412	1,280	1,468
コミュニティ	17	18	24	76	135	200	220	291
ネイティブゲーム	1,233	1,177	1,287	1,349	1,168	1,131	947	1,000
メディア（その他）	71	93	112	124	112	80	111	177
売上原価	181	226	239	263	244	237	296	318
売上総利益	1,139	1,063	1,185	1,286	1,171	1,174	983	1,149
販管費	730	628	826	1,015	1,023	1,127	1,055	1,189
営業利益又は営業損失（△）	409	434	358	271	148	47	△71	△40
経常利益又は経常損失（△）	405	434	357	267	136	48	△72	△41
親会社株主に帰属する 四半期純利益又は四半期純損失（△）	230	664	105	87	67	24	△81	△46

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。