



**2018年9月期
(平成30年9月期)
第2四半期**

IGNIS
決算説明資料

INDEX

01 / 2018.9 第2四半期決算概要

02 / 基盤収益事業

03 / 積極的投資事業

04 / 今後の展開

05 / 参考資料

01

**2018.9 第2四半期
決算概要**

2Q累計期間（2017年10月～2018年3月）

(単位：百万円)

	2017.9 2Q累計 10～3月	構成比	2018.9 2Q累計 10～3月	構成比	前年同期比
売上高	2,828	100.0%	2,470	100.0%	87.3%
コミュニティ	336	11.9%	726	29.4%	216.0%
ネイティブゲーム	2,299	81.3%	1,545	62.6%	67.2%
その他	192	6.8%	198	8.0%	102.8%
営業利益（損失△）	195		△666		△340.9%
営業利益率	6.9		-		
経常利益（損失△）	184		△674		△364.9%
経常利益率	6.5		-		
四半期純利益（純損失△）	91		△855		△931.0%
純利益率	3.2		-		

※ジャンルの枠組み「メディア（その他）」については、ビジネスが多様化してきていることを踏まえ、「その他」に変更しております。

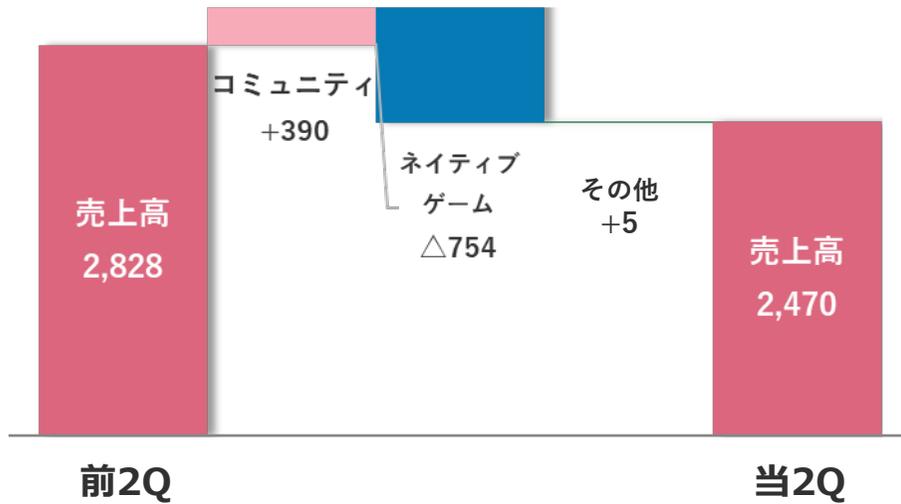
2Q会計期間（2018年1月～3月）

(単位：百万円)	2017.9	2018.9	2018.9	前年同期比	前四半期比
	2Q会計期間 1～3月	1Q会計期間 10～12月	2Q会計期間 1～3月		
売上高	1,412	1,289	1,180	83.6%	91.5%
コミュニティ	200	335	390	195.1%	116.5%
ネイティブゲーム	1,131	799	745	65.9%	93.2%
その他	80	154	44	54.6%	28.6%
営業利益（損失△）	47	△247	△419	△892.2%	169.4%
営業利益率	3.3%	-	-	-	-
経常利益（損失△）	48	△250	△423	△871.5%	169.1%
経常利益率	3.4%	-	-	-	-
四半期純利益（純損失△）	24	△233	△622	△2,531.8%	266.8%
純利益率	1.7%	-	-	-	-

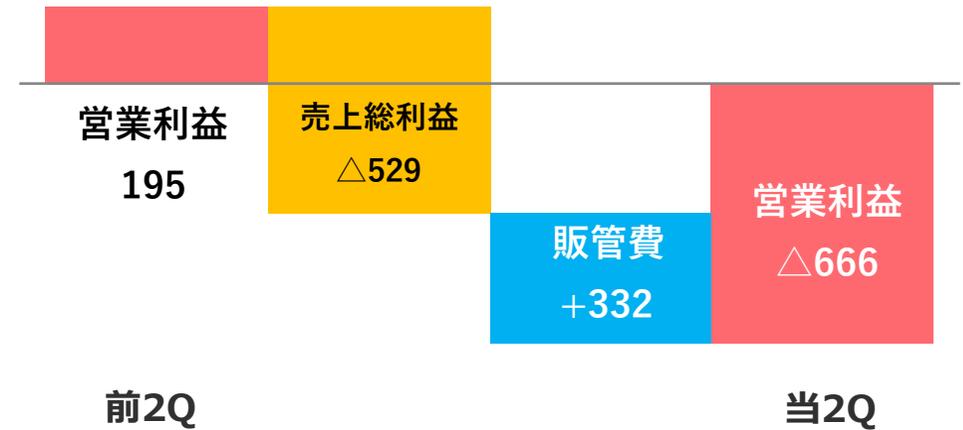
※ジャンルの枠組み「メディア（その他）」については、ビジネスが多様化してきていることを踏まえ、「その他」に変更しております。

売上高・営業利益の増減分析（前年同期比）

売上高



営業利益



コミュニティ『with』グロース中
ネイティブゲーム『ぼくドラ』安定運営中

既存事業強化
及びVR等の新規事業向け事業投資加速
により販管費増加

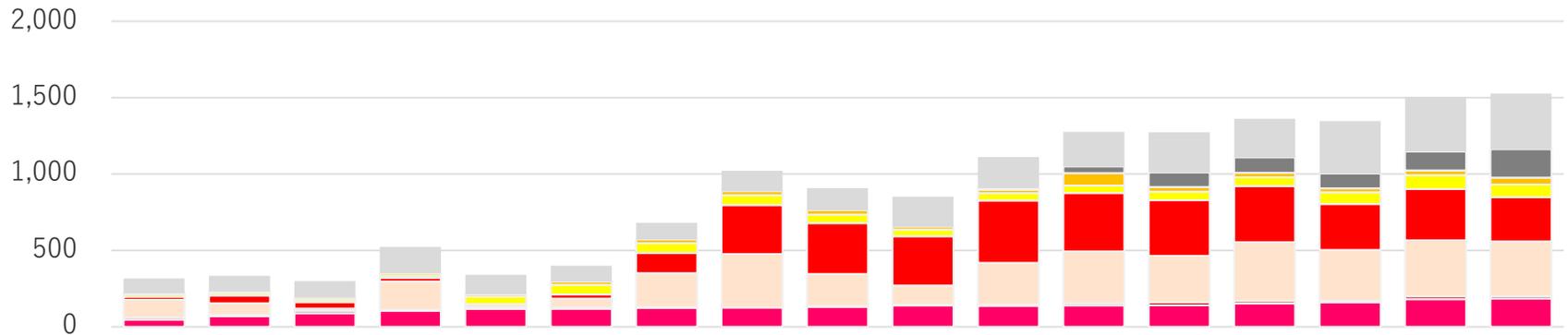
※ジャンルの枠組み「メディア（その他）」については、ビジネスが多様化してきていることを踏まえ、「その他」に変更しております。（単位：百万円）

B/S (2016.9 – 2018.9 Q2)

(単位：百万円)	2016.9	2017.9	2018.9 2Q
流動資産	3,086	4,736	3,793
固定資産	1,246	1,554	1,567
総資産	4,332	6,291	5,361
流動負債	1,390	1,395	1,405
固定負債	444	760	628
純資産	2,497	4,135	3,327
負債・純資産	4,332	6,291	5,361

経費についての分析

科目別経費の四半期推移



(単位：百万円)

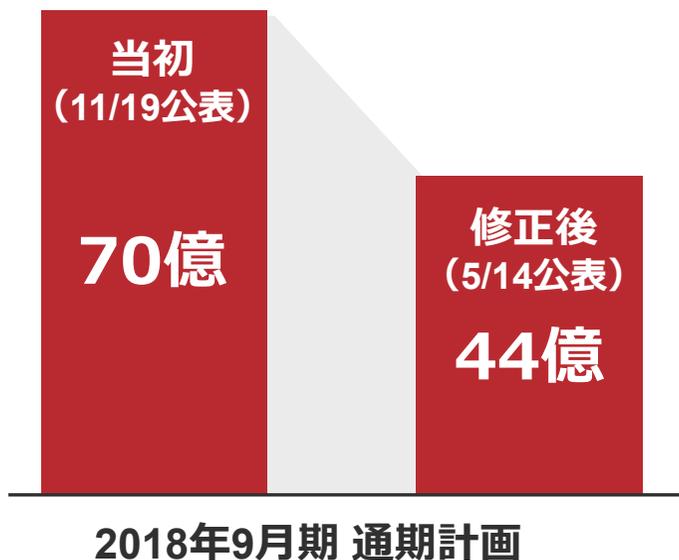
	2015.9				2016.9				2017.9				2018.9	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
■ その他	128	104	110	134	145	197	203	227	252	253	344	357	366	462
■ 研究開発費	0	-	-	-	-	0	11	43	95	101	97	124	212	101
■ 支払報酬	15	21	24	26	28	18	22	81	31	29	25	30	46	52
■ 地代家賃等 ※1	50	63	63	64	57	43	48	49	55	58	77	91	58	68
■ PF手数料 ※2	0	27	132	321	332	323	359	383	364	367	301	336	289	288
■ 広告宣伝費	20	59	222	350	210	124	273	339	307	385	332	367	359	383
■ 採用費	11	7	6	0	5	6	8	14	20	17	10	18	14	12
■ 人件費	117	119	124	126	131	140	138	140	141	152	161	181	190	229

※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

通期業績予想の修正（修正の要因）

通期売上高予想が
当初想定を下回る見込み



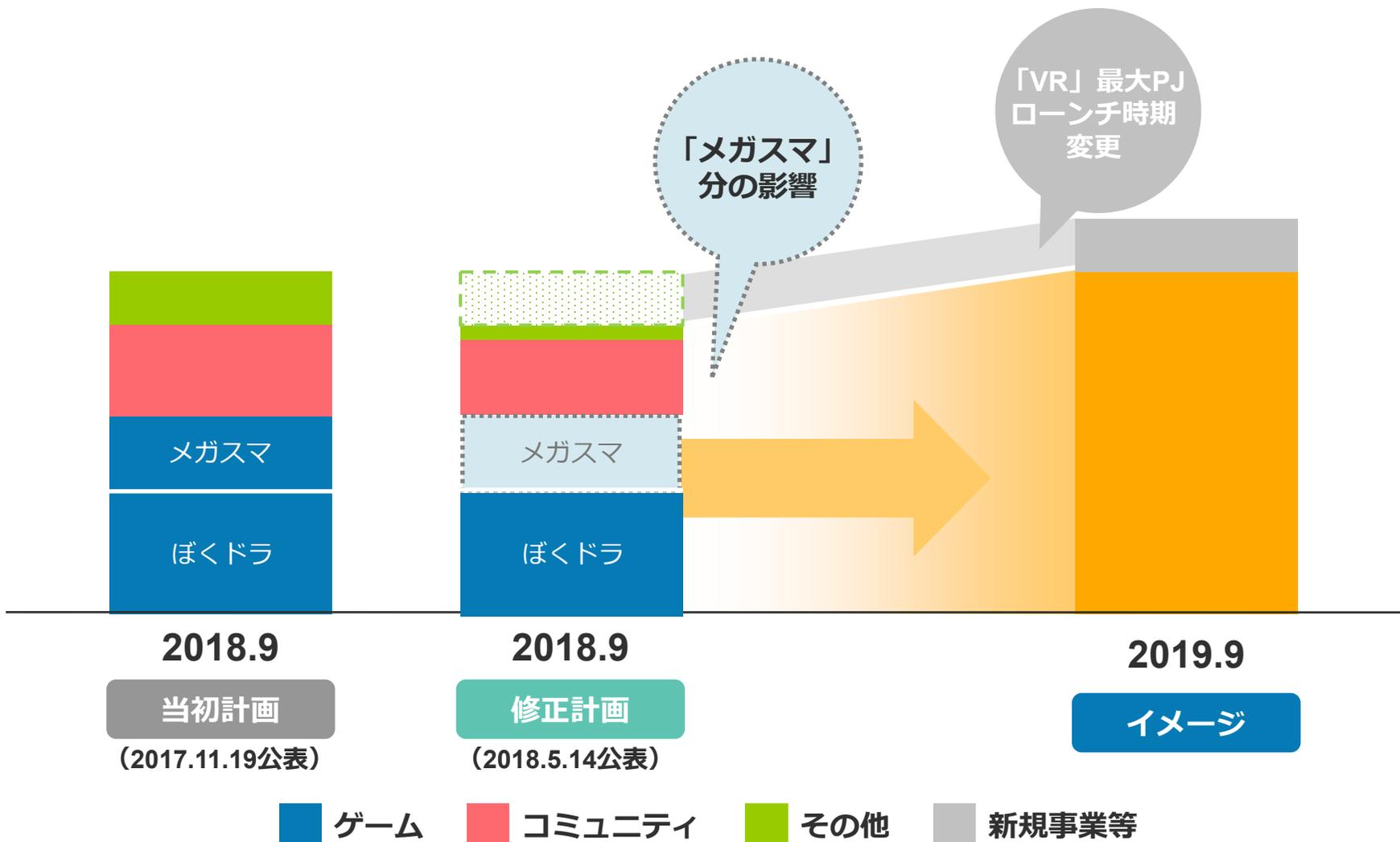
修正の要因

『メガスマッシュ』不振

連結子会社Mellow社
連結要件外へ

VR事業最大プロジェクト
ローンチタイミング調整

通期業績予想の修正（今後の方針）



通期業績予想の修正 (ネイティブゲーム事業の今後の考え方)

バランスをキープ



収益の見通しがたちやすい
プロジェクト

当たれば大きな収益が見込める
プロジェクト

収益の見通しがたちやすい
プロジェクト

通期業績予想の修正 (コミュニティ事業の今後の考え方)



マルチログイン対応 準備中

Facebook認証に依存しない、全ネットユーザーを対象に開放



※1 出典：フェイスブック・ジャパン開催イベントより

※2 出典：総務省 情報通信白書 インターネットの普及状況



02

基盤收益事業

ネイティブゲーム事業『ぼくドラ』



祝3周年



BOKU & DRAGONS
ぼくドラゴン

売上ランキング : 6位 (iOS)

記録

ネイティブゲーム事業『ぼくドラ』

新イベント実装（5月）

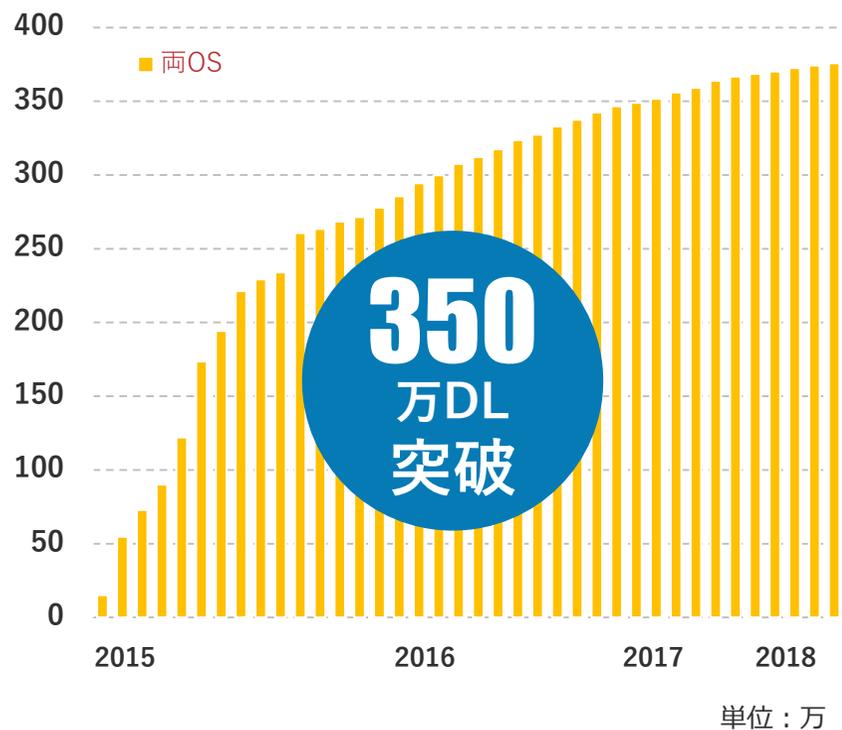


ネイティブゲーム事業『ぼくドラ』

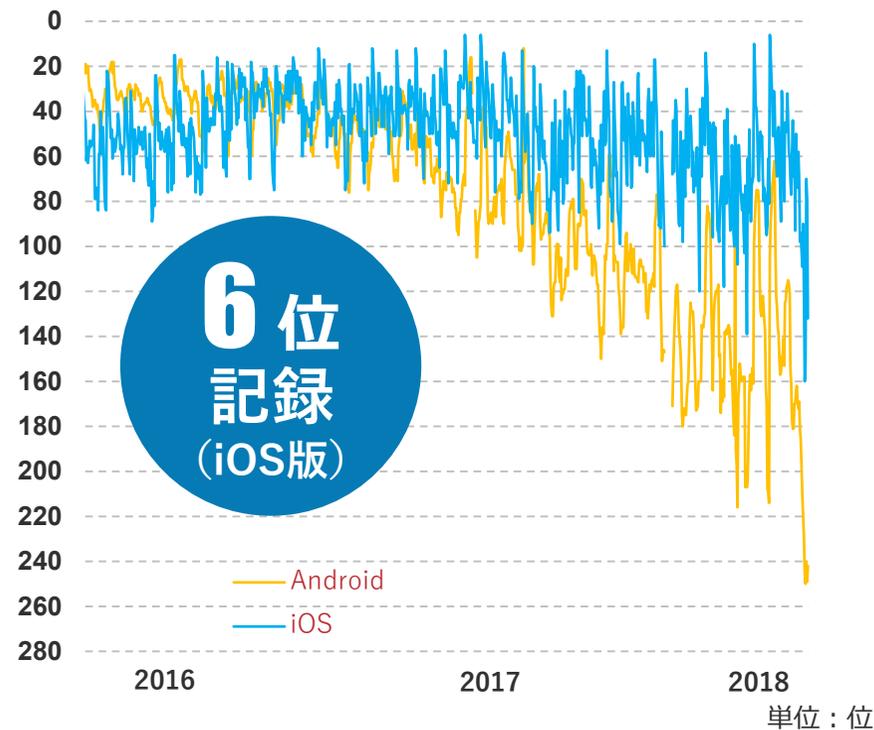


中長期での安定運営継続中

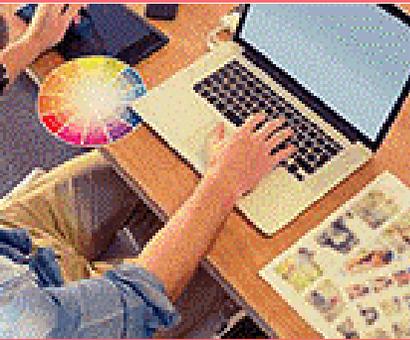
月間ダウンロード数推移



国内アプリストア売上ランキング推移



コミュニティ事業『with』



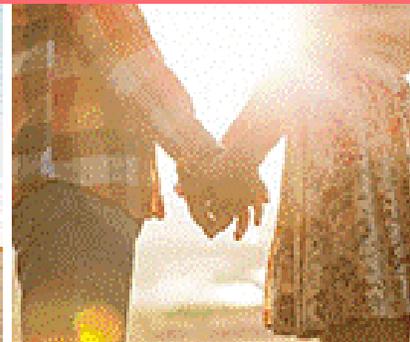
順調に拡大中

with

運命よりも、確実。

2月より **単月黒字化**
ユーザー数 **90万人**

達成



コミュニティ事業『with』

テレビ番組で紹介

2018年5月6日

日本テレビ「B面政治家」
でwithが紹介されました

映画「ラブ×ドック」との
コラボイベント実施



with

運命よりも、確実。

コミュニティ事業『with』

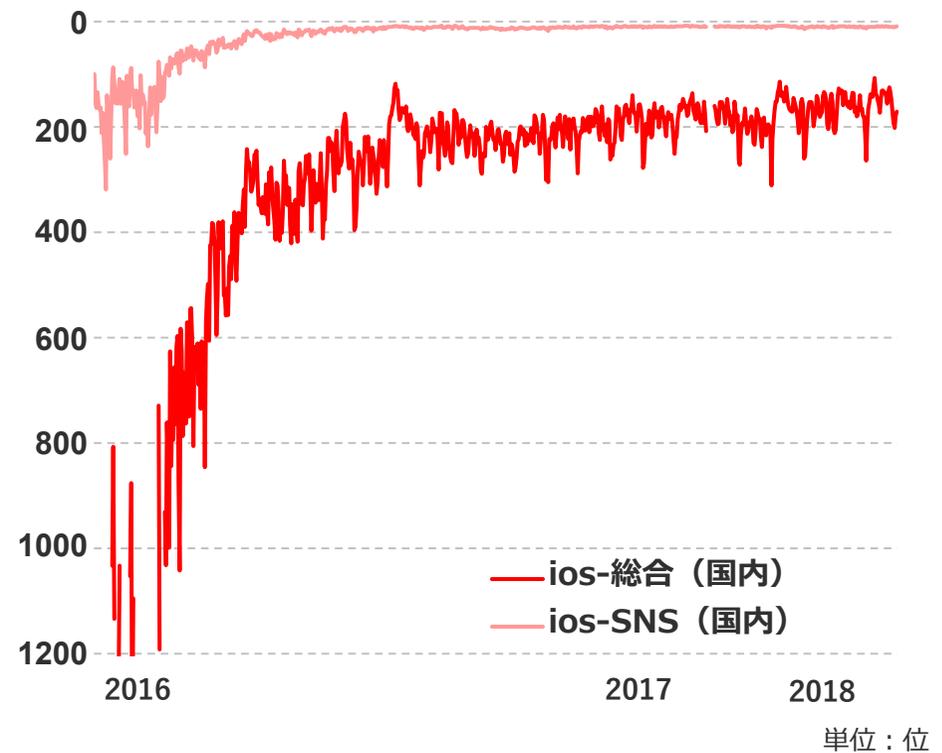


順調にユーザー数増加中、売上ランキングも上位収斂

ユーザー数推移



売上ランキング推移



出所：App Annie

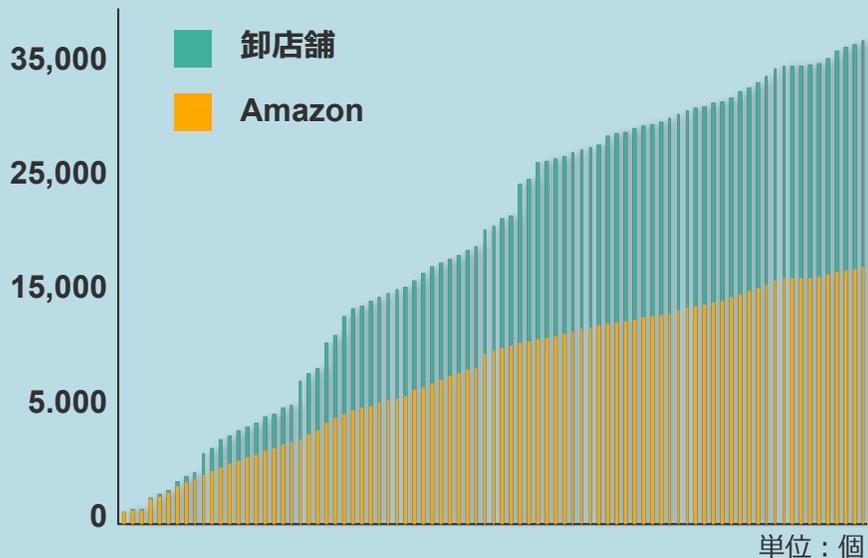
ライフハック事業 (IoT関連) 『mornin'』

Robit 販売数は増加中！ 新型の限定モデルも販売順調

【乃木坂46】等とコラボした限定モデルも販売好調

累計販売個数

35,000個突破！



さよなら、あの寝起きのだるさ。

めざましカーテン



限定モデル3種

※『mornin'』販売個数推移 (週ベース累計) 2016年7月~2018年3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。

ライフハック事業（フード関連） 『TLUNCH』



出店スペース・流通総額拡大中



出店スペース

スペース
60 突破!



流通総額

億円
5 突破!



03

積極的投資事業

pulse

INSPIX

+

新規IP創出に必要な
すべてのリソース

IP創出



第1弾



VRアイドルグループ
『えのぐ』

第2弾



プロジェクトA

第3弾



プロジェクトB

第4弾



プロジェクトC

第5弾



プロジェクトD

IPによる多様なマネタイズ

チケット

グッズ

ファンクラブ

音楽

ゲーム

ほか

VR事業

pulse

Virtual Live Platform 「INSPIX」

Phase1



既存動画配信サイトへの
ライブ生配信

Phase2



特定の場所に集まって
体験するバーチャルライブ

Phase3



参加者がどこにいても
バーチャルライブに参加

VR事業

pulse

VR女性アイドルグループ『えのぐ』（pulse × 岩手県芸能社）

pulse の「INSPIX」を活用し、ライブ配信を実施

5.5 えのぐライブ

●LIVE レッスンスタジオ

VRアイドル「えのぐ」初オリジナル曲
お披露目ライブ

クリックすると動画（YouTube）がご覧になれます。

えのぐ

えのぐ

作詞 風戸ヒカリ 作曲/編曲 Yoshihiro Suda

VR事業

pulse

医療プロジェクト
(pulse × 順天堂大学)

pulse × 順天堂大学 (堀江教授)
『VRアプリでの慢性痛み刺激緩和の臨床研究』



進行中

04

今後の展開

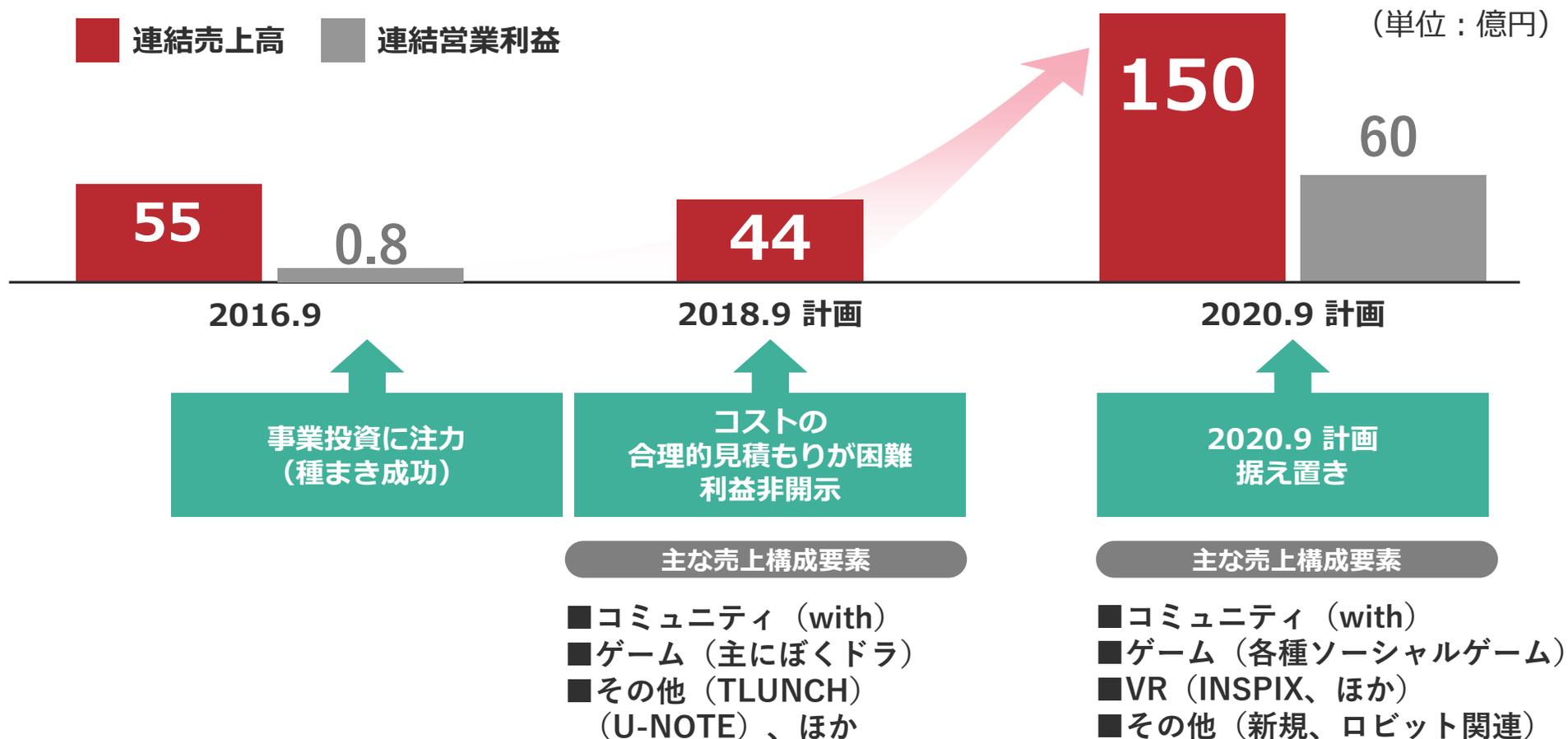
2018年 事業計画

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



2020年までの中期経営計画

2020.9 計画：連結売上高150億円、連結営業利益60億円



※記載のジャンルは確約するものではありません。



「次のあたりまえを創る。何度でも」

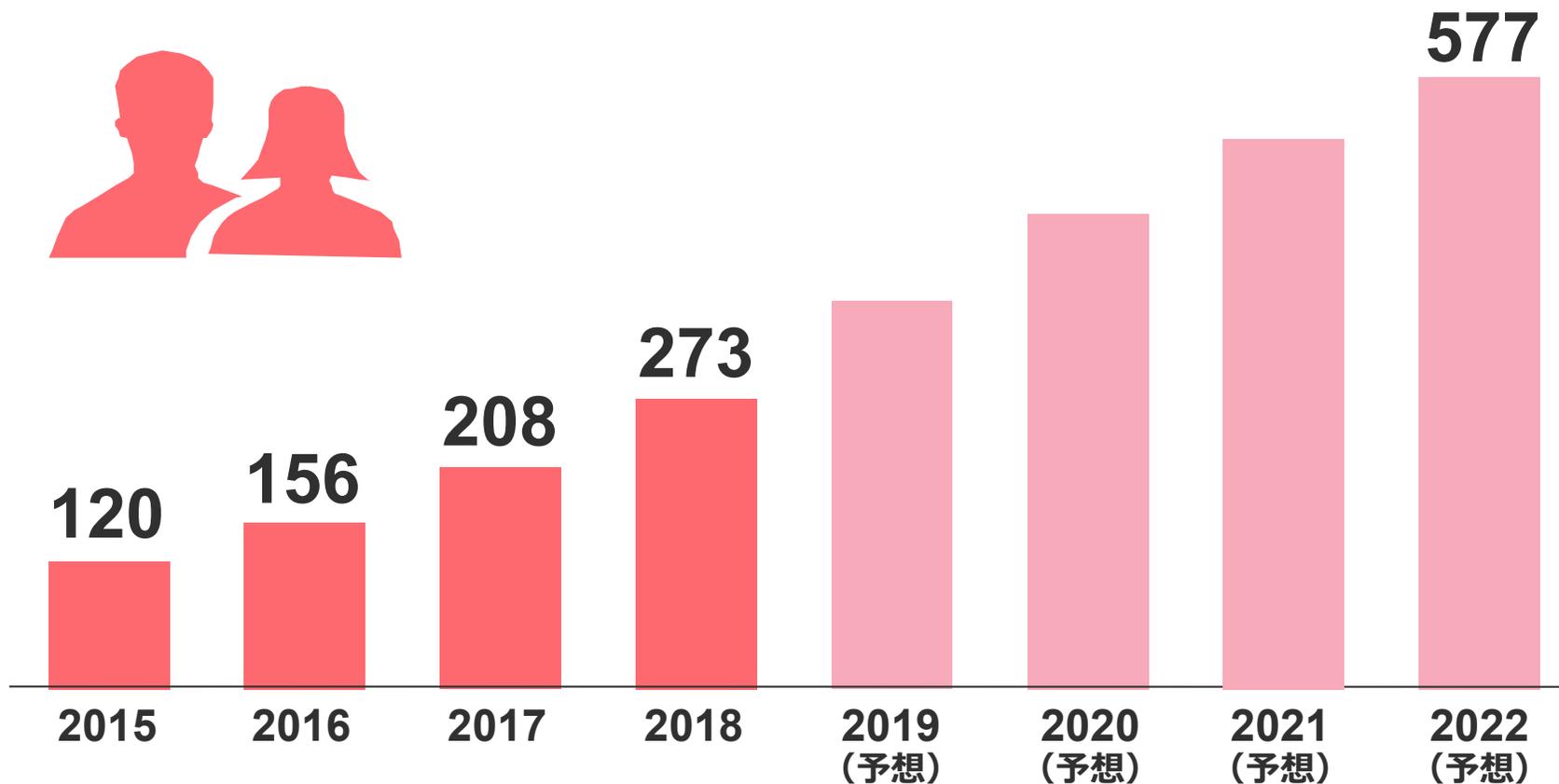
05

參考資料

(Appendix)

当社の基盤収益事業の市場規模

オンライン恋活・婚活マッチングサービス市場

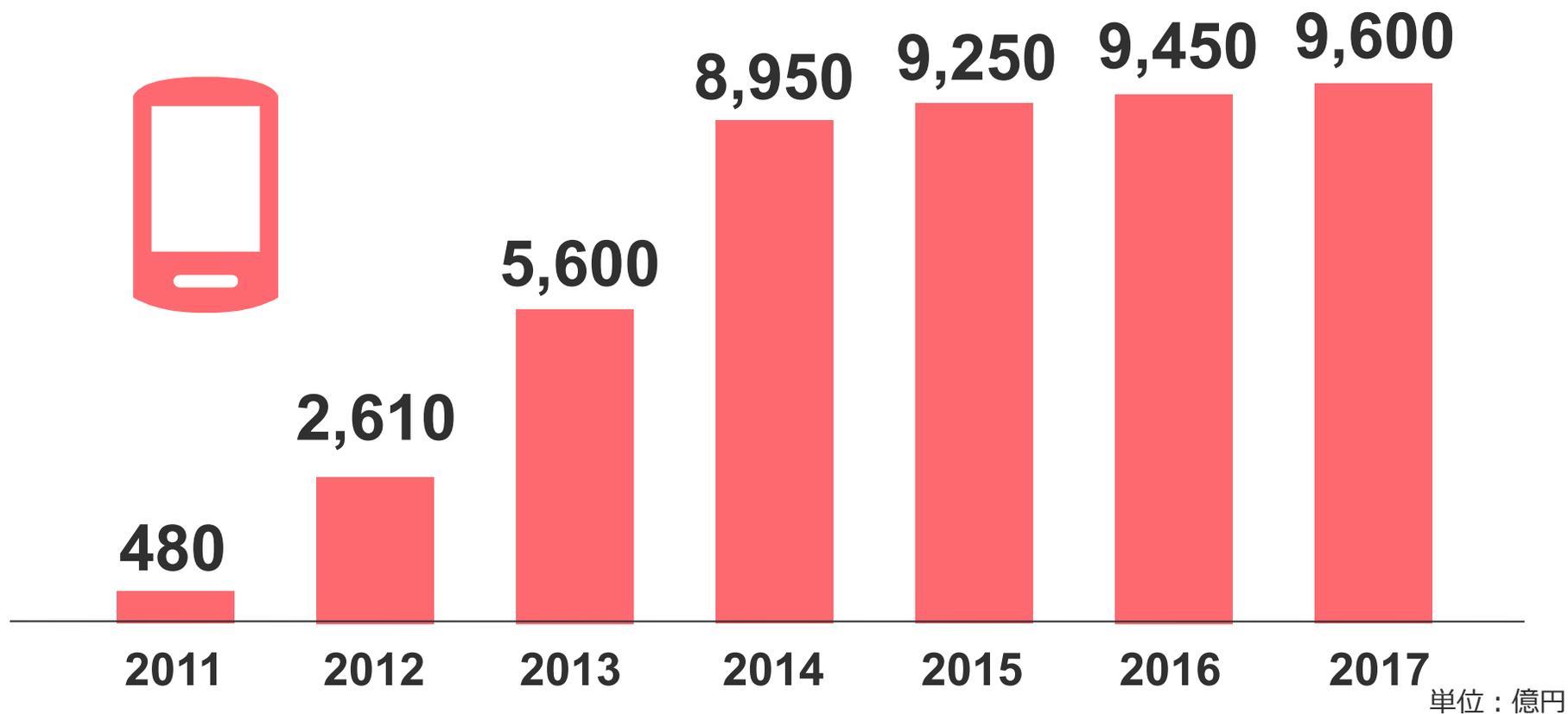


※出典：(株)マッチングエージェント/(株)デジタルインファクト

単位：億円

当社の基盤収益事業の市場規模

国内スマートフォンゲーム市場



※出典：「スマホゲームの市場動向と将来性分析2017」(株)矢野経済研究所

資金調達

中長期で事業成長の実現を目指した資金需要を充足するため



調達資金使途

Virtual Live Platform 「INSPIX」 に係る投資

国内・海外における人材採用等に係る人件費

海外拠点立ち上げ・専用スタジオ建設等の
コンテンツ拡充

ユーザー集客のための広告宣伝費等

婚活サービス「with」を中心とした
コミュニティ事業に係る
ユーザー集客のための広告宣伝費

資金調達

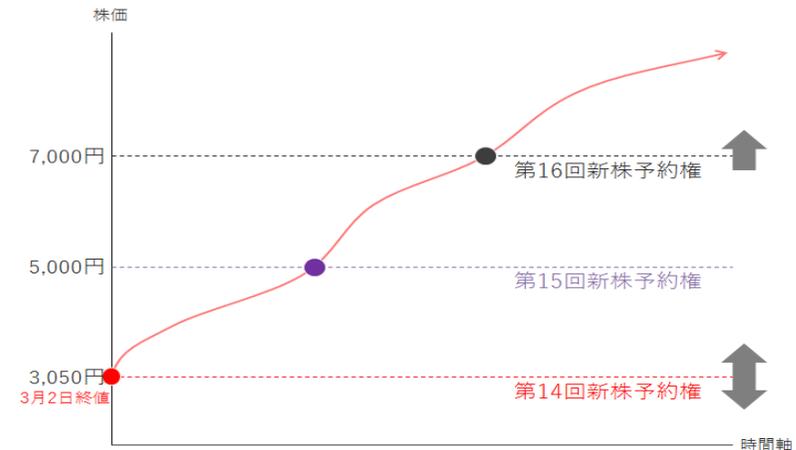
本件ファイナンス

	第14回 新株予約権	第15回 新株予約権	第16回 新株予約権
発行方法	第三者割当 ドイツ銀行 ロンドン支店		
調達予定額	72.6億円 ^(a)		
手取概算額	72.4億円 ^(b)		
発行新株 予約権数	10,000個	3,500個	3,500個
発行による 潜在株式数	1,000,000株	350,000株	350,000株
当初行使価額	3,050円 	5,000円	7,000円 
下限行使価額	1,525円	無	7,000円
行使価額の修正	有	無	有 ^(c)
希薄化率	12.7%		
新株予約権 行使期間	3年間		
行使停止 条項	有		

目的

52.4億円 (概算)	Virtual Live Platform 「INSPIX」に係る投資	
	22億円	国内・海外における人材採用等に係る人件費
	15億円	海外拠点立ち上げ・専用スタジオ建設等のコンテンツ拡充
15.4億円	ユーザー集客のための広告宣伝費等	
20億円 (概算)	婚活サービス「with」を中心としたコミュニティ事業に係るユーザー集客のための広告宣伝費	

行使価額と株価の関連性イメージ



(a) 調達予定額は、本新株予約権の発行価額の総額及び本新株予約権の行使に際して出資される財産の額の合計額です。

(b) 本新株予約権の行使期間中に、行使価額が修正又は調整された場合、行使が行われない場合、消却された場合には、手取概算額が増加又は減少する可能性があります。

(c) 当社取締役会において行使価額修正選択権の行使を決議した場合には、行使価額修正条項が適用されます。(下限行使価額は7,000円となり、上限行使価額はありません。)

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。

IGNIS