

株式会社イグニス（東証マザーズ：3689）

IGNIS

事業内容

- ・無料ネイティブアプリ及びネイティブソーシャルゲームの企画・開発・運営・売却事業者。主要関連会社は8社で（内1社は米国）、各事業分野での事業展開および海外展開で事業拡大を行っている。
- ・ネイティブソーシャルゲーム「ぼくとドラゴン」が引き続き好調を維持、前四半期に続いて上場以来最高の営業利益達成に貢献。・4月25日に2016年9月期通期業績予想を上方修正。売上高47億円、営業利益10億円の達成を見込む。
- ・2Qでは「ぼくとドラゴン」のイベント運営に注力、ユーザーへの浸透を図り収益の安定化を実現。今後は大規模プロモーションの実施により収益力強化にむけた積極的事業展開を図る。

2Qは「足場固め」の期の位置付け。今後は攻めの事業展開に軸足を移行へ。（2016年9月期2Qレビュー）

2016年9月期第2四半期会計期間

（単位：百万円）

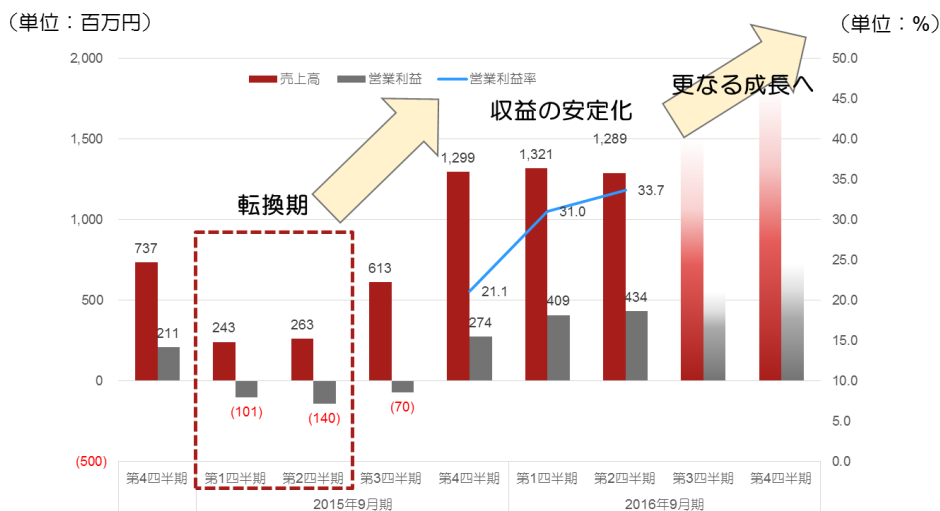
	2016年9月期 2Q（四半期）	前四半期比	前年同期比	2016年9月期 1Q（四半期）	2015年9月期 2Q（四半期）
売上高	1,289	-2.5%	+389.3%	1,321	263
無料ネイティブアプリ	178	+24.9%	-2.6%	142	182
ネイティブソーシャルゲーム	1,111	-5.8%	+1276.7%	1,179	80
営業利益	434	+6.1%	-	409	△140
営業利益率	33.7%	-	-	31.0%	-
経常利益	434	+6.9%	-	405	△155
経常利益率	33.7%	-	-	30.7%	-
当期純利益	664	+188.5%	-	230	△221
純利益率	51.5%	-	-	17.4%	-
期中リリースタイトル数（本）	8	-	-	7	15

※当期よりジャンル別の開示を、「無料ネイティブアプリ」「ネイティブソーシャルゲーム」の2ジャンルに変更しており、従来の「全巻無料型ハイブリッドアプリ」の売上高は「無料ネイティブアプリ」に含まれております。

《決算概況》

2016年9月期第2四半期（2016年1月～3月）は、引き続きネイティブソーシャルゲーム「ぼくとド

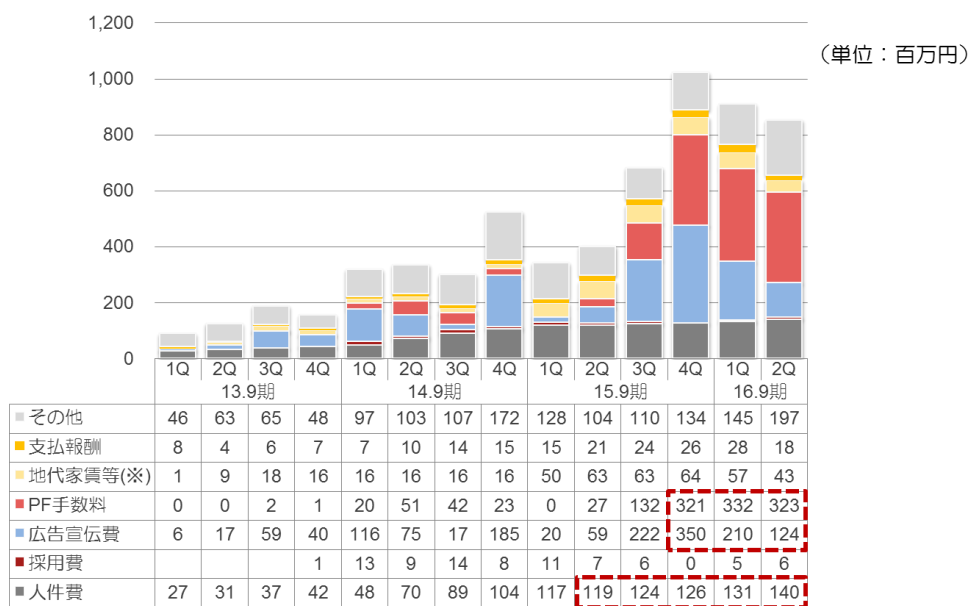
ラゴン」が好調に推移。売上高は前四半期比ほぼ横這いの 1,289 百万円（対前四半期比 97.5%）となったが、営業利益は 434 百万円（対前四半期比 106.1%）、営業利益率 33.7%と上場以来の最高益・利益率を計上。2015 年 9 月期第 4 四半期（2015 年 7 月～9 月）以来 3 四半期連続の黒字計上・増益を記録し、V 字回復を決定づける決算となっている。



当社は、当第 2 四半期を「飛躍のための基礎固め」の時期として位置付け、「ぼくとドラゴン」の成熟化を行う一方で、ユーザーの定着を促すための定期的なイベントを実施。「ぼくとドラゴン」の安定的な収益基盤化を進めてきた。

一方、当第 2 四半期における経費については、ネイティブソーシャルゲームのユーザー課金売上に連動したプラットフォーム手数料が高止まりしているが広告宣伝費は対前四半期比 86 百万円減の 124 百万円となっており、その他人件費等を含めた経費コントロールも十分に行われていると見て取れる。

【主要経費の四半期推移】



※ 本社設備に係る減価償却費を含む

《業績予想の上方修正》

当社は4月25日に今期2度目の業績予想の修正を実施。売上高は従来予想通り4,000百万円に対し4,700百万円、営業利益は700百万円に対し1,000百万円にそれぞれ上方修正した。

この計算根拠は、

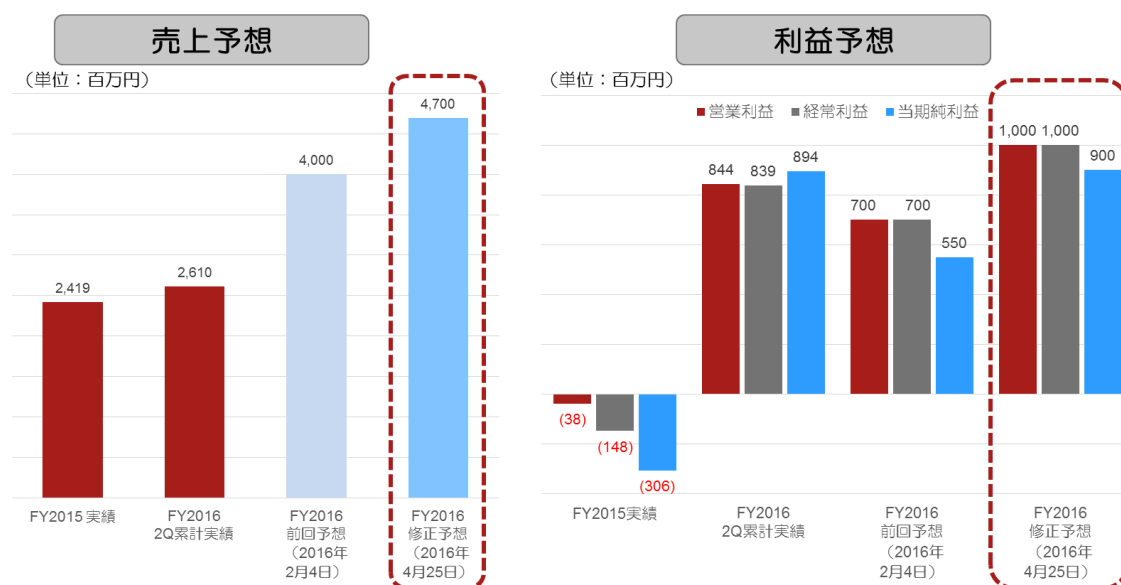
【売上高】第二四半期までの事業がそのまま延長されるペースで試算されており、経費に織り込まれている「ぼくとドラゴン」の大規模キャンペーンによるユーザー数拡大に伴う売上は織り込まれていない。

【経費】従来の経費に加えて「ぼくとドラゴン」のTVCM費用をはじめとする広告宣伝費の増加、人員増強に伴う人件費の増加分を、想定しうる最大規模で計上

を前提条件したものである。

これは広告を実施するも期待外れに終わり、売上は伸びない一方で積極的な採用は実施してしまったというシナリオをベースにした試算であり、極めて保守的な予想であるといえよう。

また、第1四半期に関連会社株式売却によって発生した特別利益が590百万円あることから、当期税引前利益は1,590百万円となるが、当期純利益は900百万円と想定している。これは、当社が実効税率を43.6%と保守的に設定し算定していることによるものである。



《事業の進捗状況》

当社は、「次のあたりまえを創る」ことを標榜し、将来的には「1億ダウンロード級」のアプリ開発による新たなサービスの創造を目指している。

この目標に向けて当期は、既存リリースアプリを中心に運用体制を充実させることでバランスのとれた事業ポートフォリオ基盤を確立することと、ネイティブソーシャルゲームの収益をさらに拡大させることの2点を成長戦略のポイントとしている。

【2016年9月期の成長戦略のポイント】

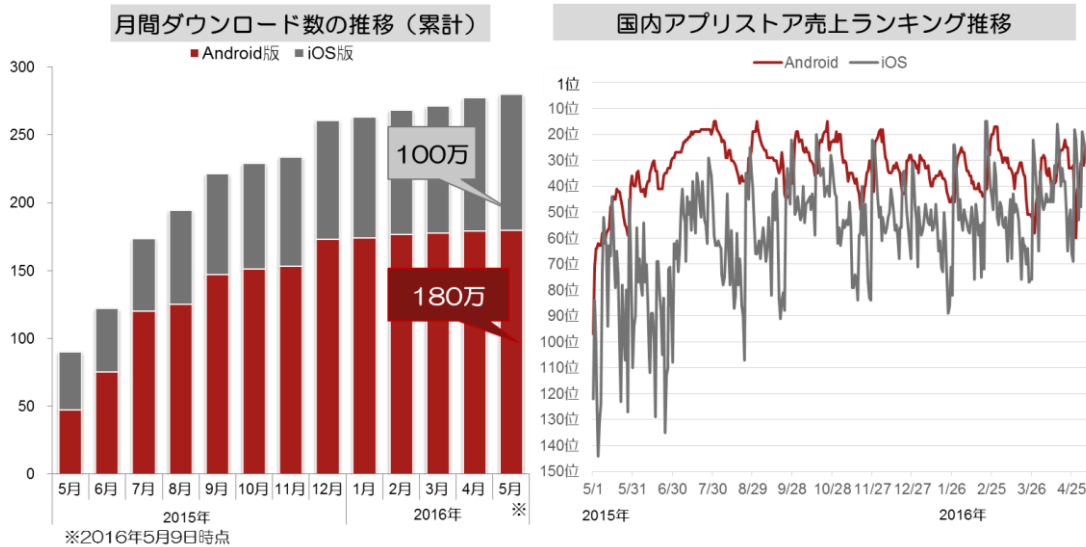
無料ネイティブ
アプリ

- 『with』を中心とした更新型サービスの運営体制強化による収益拡大
- カジュアルゲームにおける各種取組により、多角的に収益貢献を図る

ネイティブ
ソーシャルゲーム

- 『ぼくとドラゴン』の開発、運営体制強化およびネット広告以外のプロモーションによる収益拡大
- 3作目の開発（2017年以降リリース予定）

当第2四半期では、無料ネイティブアプリについては「breaker」（カジュアルゲーム）の運用が軌道に乗り、安定的な収益獲得に貢献している一方、「with」（出会い・婚活マッチングサービス）のiOS版のリリース（3月29日；Android版は近日中リリース）が行われ、今後の収益基盤の整備が行われた。「ぼくとドラゴン」（ネイティブソーシャルゲーム）については、定期的なイベント運用が奏功しセールスランキングも安定して推移している。

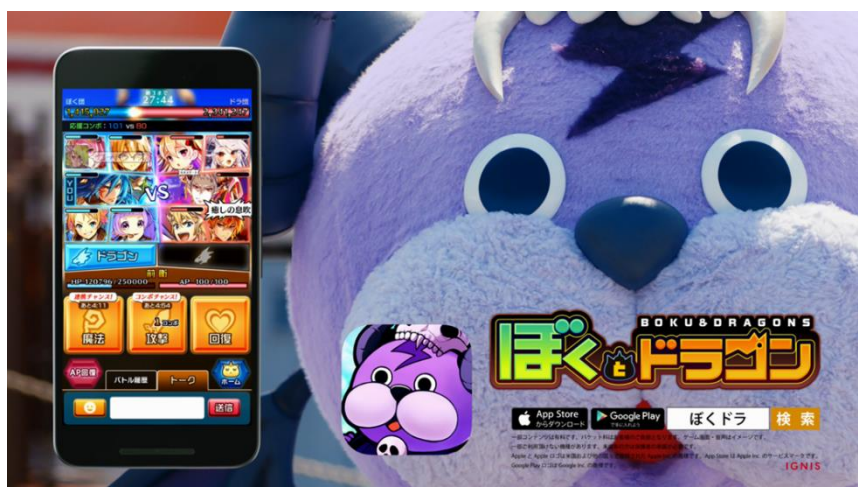


《成長戦略：大規模プロモーションの実施》

「ぼくとドラゴン」がユーザーからの継続的な支持を受けるゲームに成長し、安定的な収益基盤を確立したことを受けて、当社は第3四半期以降TVCMなどの大規模プロモーションを実施し、積極的な事業展開を本格化させる方針を明示した。

具体的には、5月下旬より関東圏でテストマーケティングを実施し、効果測定の後本格的なTVCMを展開する予定。

TVCM の展開イメージ



当社は 2Q までに V 字回復後の収益基盤を堅牢なものとし、下半期に向けては「ぼくとドラゴン」の大規模キャンペーンによる積極拡大路線に転換する方針であることを今回明示した。SIR は、当社が「回復期」から「攻めの事業展開期」へと軸足を転換したものと捉えている。今後とも当社のオペレーションと事業進捗に注視し、その成長過程を引き続きレポートしていきたい。

ストラテジック・アイアール・インサイト株式会社 代表取締役 関口 裕一

=====
免責事項

- ・本レポートは、ストラテジック・アイアール・インサイト株式会社が、投資家に対して株式投資の参考資料として作成したものであり、特定の証券又は金融商品の売買の推奨、勧誘を目的としたものではありません。
 - ・本レポートの記載内容は、一般に入手可能な公開情報および、弊社取材による情報に基づいて作成されたものであり、インサイダー情報の入手およびその使用は禁じられております。本レポート作成に当たり、その情報は正確かつ信頼に足るものと考えておりますが、その正確性が客観的に検証されているものではありません。
 - ・本レポートに含まれる情報は、金融市場・商品市況・経済環境等の変動等の理由により最新のものでなくなる可能性があります。また、本レポート内で記載されている、現状および将来的な予測については、弊社が適切と判断した材料に基づく弊社予想であり、実際とは異なることがあります。したがって、将来の数値等について明示または黙示を問わずこれを保証するものではありません。
 - ・本レポート内で示す見解は予告なしに変更されることがあり、弊社は本レポート内に含まれる情報および見解を更新する義務を負うものではありません。
 - ・弊社は、投資家が本レポートを利用したことまたは本レポートに依拠したことによる、直接・間接の損失や逸失利益および損害を含むいかなる結果についても一切の責任を負うものではありません。
 - ・本レポートの著作権はストラテジック・アイアール・インサイト株式会社に帰属し、許可なく複製、転写、引用等を行うことを禁じます。
- ストラテジック・アイアール・インサイト株式会社