

平成26年9月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26年8月6日

上場会社名 株式会社イグニス
 コード番号 3689 URL <http://1923.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 銭 鋳
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理部長 (氏名) 山本 彰彦
 四半期報告書提出予定日 平成26年8月13日
 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

上場取引所 東

TEL 03-6408-6820

(百万円未満切捨て)

1. 平成26年9月期第3四半期の連結業績(平成25年10月1日～平成26年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年9月期第3四半期	1,310	—	350	—	344	—	191	—
25年9月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 26年9月期第3四半期 192百万円 (—%) 25年9月期第3四半期 100百万円 (—%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円銭	円銭
26年9月期第3四半期	35.44	—
25年9月期第3四半期	—	—

- (注) 1. 当社は、平成25年9月期第3四半期においては四半期連結財務諸表を作成していないため、平成25年9月期第3四半期の数値及び平成26年9月期第3四半期の対前年同四半期増減率を記載しておりません。
 2. 当社は、平成26年3月10日付で普通株式1株につき600株の割合で株式分割を行っております。当連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり四半期純利益を算定しております。
 3. 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、平成26年9月期第3四半期において当社株式は非上場であり、期中平均株価が把握できないため記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
26年9月期第3四半期	815	345	42.4
25年9月期	518	153	29.5

(参考) 自己資本 26年9月期第3四半期 345百万円 25年9月期 153百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円銭	円銭	円銭	円銭	円銭
25年9月期	—	—	—	0.00	0.00
26年9月期	—	0.00	—	—	—
26年9月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成26年9月期の連結業績予想(平成25年10月1日～平成26年9月30日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円銭
通期	2,010	129.8	490	59.1	490	59.4	294	46.5	53.23

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

平成26年9月期(予想)の1株当たり当期純利益は、公募株式数(460,000株)及びオーバーアロットメントによる売出しに関する第三者割当増資分(178,900株)を含めた予定期中平均発行済株式数により算出しております。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 有
 新規 3社 (社名) 株式会社イグニッション、スワッグア
 プ株式会社、株式会社スタジオキング 、 除外 1社 (社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	26年9月期3Q	5,400,000 株	25年9月期	5,400,000 株
② 期末自己株式数	26年9月期3Q	— 株	25年9月期	— 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	26年9月期3Q	5,400,000 株	25年9月期3Q	— 株

- (注) 1. 当社は、平成25年9月期第3四半期については、四半期財務諸表を作成していないため、「期中平均株式数」を記載しておりません。
 2. 当社は、平成26年3月10日付で普通株式1株につき600株の割合で株式分割を行っております。前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、株式数を算定しております。

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表に対するレビュー手続は終了していません。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。

また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P3「当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. サマリー情報（注記事項）に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報等)	8
(重要な後発事象)	8
(追加情報)	8

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間における我が国経済は、公共投資を中心とした経済政策による財政出動や日本銀行による大規模金融緩和策の継続、平成32年における東京オリンピック決定への期待感などを背景に円安・株高の傾向となり、一定の回復の兆しを見せております。個人消費についても平成26年4月からの消費税増税による駆け込み需要の反動が想定内に留まり、原油や建材を始めとする輸入価格の上昇等による消費マインド低下の懸念は存在するものの、全体として底堅い推移を示しております。

当社グループの主要な事業領域である国内スマートフォン向けアプリ市場は、スマートフォンの国内普及件数が平成26年4月に5,700万件超となり(注1)、スマートフォンの普及が急速に進んでいることを背景として、国内スマートフォン向け広告市場について平成25年の市場規模が1,652億円に達し、前年比で193.0%となっております(注2)。また、国内スマートフォン向けゲーム市場について、平成25年の市場規模が5,468億円に達し国内ゲーム市場規模全体の約5割を占める(注2)など、広告市場及びゲーム市場双方で規模の拡大が継続しております。

このような経営環境の中、当社グループは市場競争力の基盤である無料ネイティブアプリ(注3)のMAU(注4)が順調に積み上がっていることを背景として、「だーぱんコレクション」に代表される既存タイトルや「ネズミだくだく〜マウス繁殖セット〜」等の新規タイトルの無料ネイティブアプリから安定的な広告収入を確保いたしました。

また、新しいビジネスモデルとして経営資源を投入している全巻無料型ハイブリッドアプリ(注5)では、各出版社等と連携して「サラリーマン金太郎」(注6)、「ろくでなしBLUES」(注6)、「銀牙伝説WEED」(注6)や「ナニワ金融道」などの有名な漫画タイトルを複数提供いたしました。同アプリは20代から30代を中心にユーザーを多く獲得し、広告収入及び課金収入の拡大に寄与いたしました。

さらには、平成25年11月より提供を開始したネイティブソーシャルゲーム(注7)「神姫覚醒!!メルティメイデン」のAndroid版について、平成26年1月より本格的にプロモーションを開始いたしました。iOS版を通して培ったゲーム運用のノウハウを生かすことで順調にユーザー数を拡大し、課金収入の拡大に寄与いたしました。

(注) 1. 出典：株式会社MM総研[東京・港区]

2. 出典：株式会社CyberZ[東京・渋谷区]

3. ネイティブアプリとは、プログラムをApp StoreやGoogle Play等のプラットフォームを通じて端末にダウンロードして利用するアプリケーションのことであり、常時ネットワーク環境を必要とするブラウザアプリと比し、利用時のユーザーストレスが少ないことを特徴とするものであります。

4. MAUとは、Monthly Active Usersの略で、ある月に1回以上、アプリの利用があったユーザーの数のことであります。なお、平成26年6月末時点におけるMAUは684万人であります。

5. 全巻無料型ハイブリッドアプリとは、すべてのコンテンツを毎日30分無料で提供し、30分以降もコンテンツを楽しみたいユーザーは特定の話数を課金購入することで続きを楽しむことができ、収益源が広告収入と課金収入のハイブリッド型となっているアプリであります。

6. 平成26年8月6日現在において、本アプリの配信期間は終了しております。

7. ネイティブソーシャルゲームとは、ネイティブアプリのうち他のユーザーとコミュニケーションをとりながらプレイするオンラインゲームのことであります。

当社グループはスマートフォンアプリ事業の単一セグメントのため、セグメントごとの記載はしておりません。なお、ジャンルごとの取組みは以下の通りであります。

(無料ネイティブアプリ)

無料ネイティブアプリによる広告収入を拡大させるため、人員拡充による開発ラインの強化や、広告設計のさらなる見直し等により、MAUの拡大に努めました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における当ジャンルの売上高は826,641千円となりました。

(全巻無料型ハイブリッドアプリ)

平成25年11月より提供を開始した全巻無料型の漫画アプリ「サラリーマン金太郎」を始め、第3四半期連結累計期間はApp Storeにて「ろくでなしBLUES」、「銀牙伝説WEED」、「ナニワ金融道」や「漂流ネットカフェ」などの全9本の漫画アプリを提供しました。また、Google Playにて「ろくでなしBLUES」、「銀牙伝説WEED」や「ナニワ金融道」などの全6本の漫画アプリ提供しました。

これらのアプリが20代から30代のユーザーを中心に支持されたことにより、ユーザー数を順調に獲得し、収益の拡大に大きく寄与しました。引き続き、同世代に馴染みのある漫画タイトルをアプリ化するため大手出版社と交渉を進めております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における当ジャンルの売上高は240,977千円となりました。

(ネイティブソーシャルゲーム)

平成25年11月にGoogle Playにて提供を開始したネイティブソーシャルゲーム「神姫覚醒!!メルティメイデン」のAndroid版について平成26年1月より本格的なプロモーションを開始しました。積極的なプロモーション活動により順調にユーザー数を拡大し、iOS版を通して培ったゲーム運用のノウハウを生かすことで課金収入の拡大に寄与いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における当ジャンルの売上高は242,509千円となりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,310,127千円、営業利益は350,465千円、経常利益は344,098千円、四半期純利益は191,394千円となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末の総資産は815,251千円となり、前連結会計年度末に比べ296,636千円増加致しました。流動資産は595,542千円(前連結会計年度末比226,089千円増)となりました。主な増加要因は、事業規模の拡大により売掛金が167,320千円増加したことによるものであります。固定資産は219,709千円(前連結会計年度末比70,547千円増)となりました。主な増加要因は繰延税金資産(固定)が56,075千円増加したことによるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末の負債は469,722千円となり、前連結会計年度末に比べ104,301千円増加致しました。流動負債は456,950千円(前連結会計年度末比145,184千円増)となりました。主な増加要因は、運転資金の借入により短期借入金が171,600千円増加したこと、主な減少要因は、法人税等の支払いにより未払法人税等が48,633千円減少したことによるものであります。固定負債は12,772千円(前連結会計年度末比40,883千円減)となりました。主な減少要因は、借入金の返済により長期借入金が40,896千円減少したことによるものであります。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末の純資産は345,529千円となり、前連結会計年度末に比べ192,334千円増加致しました。主な増加要因は、四半期純利益191,394千円の計上等により利益剰余金が190,877千円増加したことによるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成26年9月期の業績予想につきましては、平成26年7月15日に公表いたしました「東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ」の内容に変更はございません。なお、業績予想は、同資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成しており、実際の業績は今後様々な要因によって予想数値と異なる場合があります。

2. サマリー情報（注記事項）に関する事項

（1）当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

第1 四半期連結会計期間より、非連結子会社であった株式会社イグニッション及びスワッグアップ株式会社について重要性が増したため連結の範囲に含めております。

第2 四半期連結会計期間より、新規に設立した株式会社スタジオキングについて連結の範囲に含めております。

（2）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

（3）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

3. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成25年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (平成26年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	155,335	159,934
売掛金	171,308	338,629
貯蔵品	233	14,658
その他	42,575	82,319
流動資産合計	369,453	595,542
固定資産		
有形固定資産	26,248	26,762
無形固定資産	1,099	16,659
投資その他の資産		
繰延税金資産	58,819	114,895
その他	62,994	61,392
投資その他の資産合計	121,813	176,287
固定資産合計	149,162	219,709
資産合計	518,615	815,251
負債の部		
流動負債		
買掛金	12,351	30,669
短期借入金	10,000	181,600
未払法人税等	197,766	149,133
1年内返済予定の長期借入金	13,656	—
その他	77,991	95,547
流動負債合計	311,765	456,950
固定負債		
長期借入金	40,896	—
資産除去債務	12,759	12,772
固定負債合計	53,655	12,772
負債合計	365,420	469,722
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,000	1,000
利益剰余金	154,220	345,098
株主資本合計	155,220	346,098
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△2,026	△569
その他の包括利益累計額合計	△2,026	△569
純資産合計	153,194	345,529
負債純資産合計	518,615	815,251

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
 (四半期連結損益計算書)
 (第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自 平成25年10月1日 至 平成26年6月30日)
売上高	1,310,127
売上原価	417,572
売上総利益	892,555
販売費及び一般管理費	542,089
営業利益	350,465
営業外収益	
受取利息	25
雑収入	1,608
営業外収益合計	1,634
営業外費用	
支払利息	1,164
株式交付費	4,835
持分法による投資損失	1,176
雑損失	824
営業外費用合計	8,001
経常利益	344,098
税金等調整前四半期純利益	344,098
法人税、住民税及び事業税	189,941
法人税等調整額	△37,237
法人税等合計	152,703
少数株主損益調整前四半期純利益	191,394
四半期純利益	191,394

(四半期連結包括利益計算書)
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自 平成25年10月1日 至 平成26年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	191,394
その他の包括利益	
為替換算調整勘定	1,457
その他の包括利益合計	1,457
四半期包括利益	192,852
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	192,852
少数株主に係る四半期包括利益	—

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

当社グループは、スマートフォンアプリ事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(重要な後発事象)

公募による新株の発行

当社株式は、平成26年6月10日に株式会社東京証券取引所の承認を得て、平成26年7月15日に東京証券取引所マザーズに上場しております。当社は上場にあたり、平成26年6月10日及び平成26年6月26日開催の取締役会において、下記のとおり公募による新株式の発行を決議し、平成26年7月14日に払込が完了いたしました。

この結果、平成26年8月6日現在において資本金は403,040千円、発行済株式数は5,860,000株であります。

- | | |
|---------------|--|
| ①募集方法 | : 一般募集 (ブックビルディング方式による募集) |
| ②発行する株式の種類及び数 | : 普通株式 460,000株 |
| ③発行価格 | : 1株につき 1,900円 |
| | 一般募集はこの価格にて行いました。 |
| ④引受価額 | : 1株につき 1,748円 |
| | この価額は当社が引受人により1株当たりの新株式払込金として受取った金額であります。なお、発行価格と引受価額との差額の総額は、引受人の手取金となります。 |
| ⑤払込金額 | : 1株につき 1,445円 |
| | この金額は会社法上の払込金額であり、平成26年6月26日開催の取締役会において決定された金額であります。 |
| ⑥資本組入額 | : 1株につき 874円 |
| ⑦発行価格の総額 | : 874,000千円 |
| ⑧引受価額の総額 | : 804,080千円 |
| ⑨資本組入額の総額 | : 402,040千円 |
| ⑩払込期日 | : 平成26年7月14日 |
| ⑪資金の使途 | : スマートフォンアプリ事業における人材の採用・育成等にかかる人件費、サービス知名度の向上・ユーザー集客のための広告宣伝費及び借入金の返済に充当する予定であります。 |

(追加情報)

第三者割当による新株の発行

当社は、平成26年6月10日及び平成26年6月26日開催の取締役会において、野村証券株式会社が行うオーバーアロットメントによる当社株式の売出し(貸株人から借入れる当社普通株式178,900株の売出し)に関連して、同社を割当先とする第三者割当による新株式の発行を決議し、平成26年8月12日に払込が完了する予定であります。

この結果、資本金は559,398千円、発行済株式数は6,038,900株となる予定であります。

- | | |
|---------------|--|
| ①発行する株式の種類及び数 | : 普通株式 178,900株 |
| ②割当価格 | : 1株につき 1,748円 |
| ③払込金額 | : 1株につき 1,445円 (会社法上の払込金額) |
| ④資本組入額 | : 1株につき 874円 |
| ⑤割当価格の総額 | : 312,717千円 |
| ⑥資本組入額の総額 | : 156,358千円 |
| ⑦払込期日 | : 平成26年8月12日 |
| ⑧割当先 | : 野村証券株式会社 |
| ⑨資金の使途 | : スマートフォンアプリ事業における広告宣伝費等の運転資金に充当する予定であります。 |