



IMAGINEER

2017年3月期第2四半期 決算短信補足資料

2016年10月31日
イマジニア株式会社
(JASDAQ:4644)

構成

- 決算概況
- 連結損益計算書 2期比較
- 連結売上高及び利益の推移
- セグメント情報
- セグメント売上高の推移
- トピックス

決算概況



(百万円)

	2017年3月期 第2四半期	2016年3月期 第2四半期	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	1,619	2,081	△462	△22.2
営業利益	141	301	△160	△53.1
経常利益	137	324	△186	△57.4
親会社株主に帰属する 四半期純利益	220	207	+13	+6.4
包括利益	73	159	△85	△53.8
1株当たり当期純利益 (円)	22.99	21.60	+1.39	—

	2017年3月期 第2四半期末	2016年3月期末	対前期	
			増減	増減率(%)
総資産	9,223	9,590	△366	△3.8
純資産	8,768	8,909	△140	△1.6
自己資本	8,753	8,870	△116	△1.3
自己資本比率(%)	94.9	92.5	—	—

連結損益計算書 2期比較



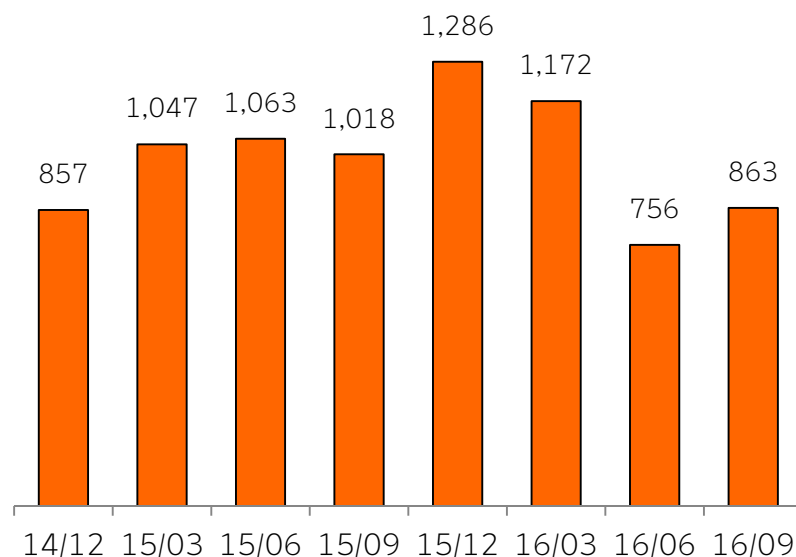
(百万円)

	2017年3月期 第2四半期	2016年3月期 第2四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	1,619	2,081	△462	△22.2	海外アニメ配信の減少
売上原価	723	1,141	△417	△36.6	海外アニメ配信の減少
販売費及び一般管理費	754	638	+115	+18.1	
営業利益	141	301	△160	△53.1	
営業外収益	32	30	+2	+7.1	
営業外費用	36	8	+28	+351.3	
経常利益	137	324	△186	△57.4	
特別利益	2	4	△1	△39.0	
特別損失	0	1	△0	△79.1	
税金等調整前当期純利益	140	327	△187	△57.1	
税金費用	△59	120	△179	—	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	220	207	+13	+6.4	

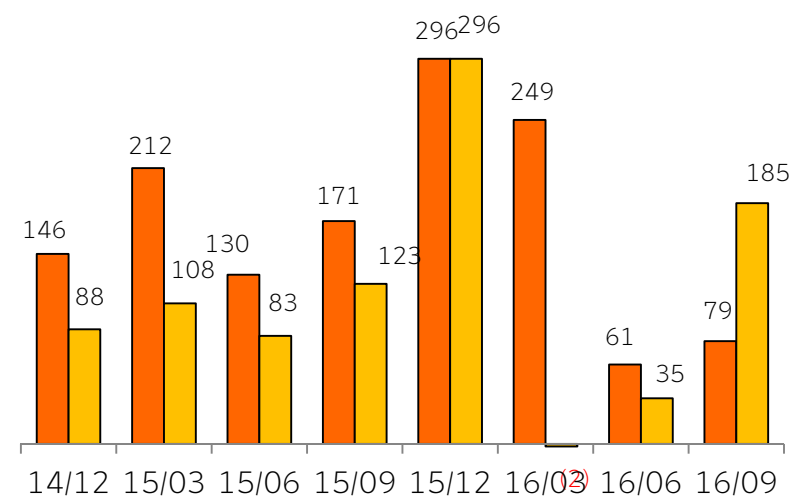
連結売上高及び利益の推移

(百万円)

売上高



営業利益および 親会社株主に帰属する四半期純利益



■ 営業利益
 ■ 親会社株主に帰属する四半期純利益

セグメント情報



(百万円)

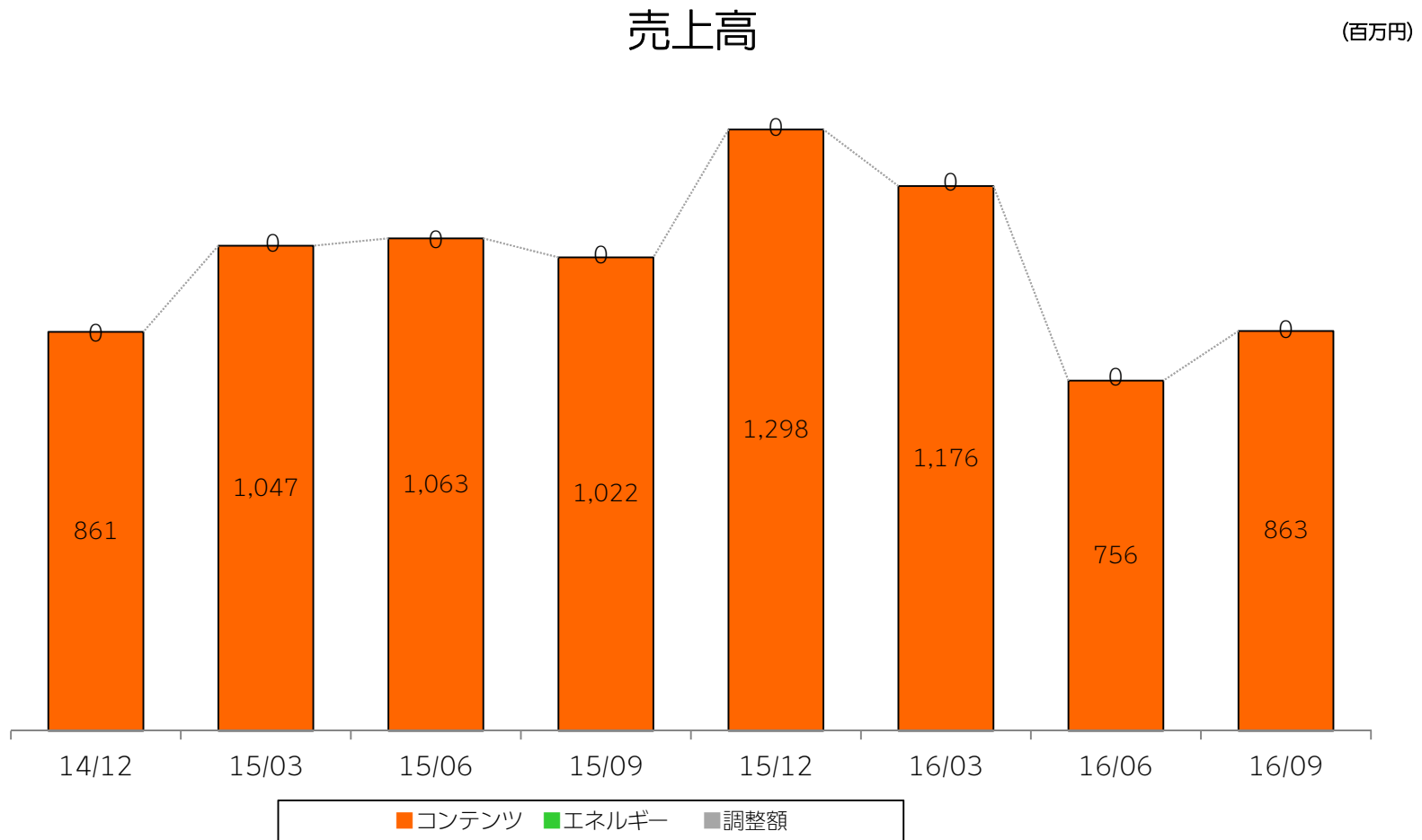
■ 売上高

	2017年3月期 第2四半期	2016年3月期 第2四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
コンテンツ	1,619	2,081	△462	△22.2	海外アニメ配信の減少
再生可能エネルギー	0	—	+0	—	
合計	1,619	2,081	△462	△22.2	
調整額	—	—	—	—	

■ セグメント利益(営業利益)

コンテンツ	310	456	△146	△32.1	
再生可能エネルギー	△31	△24	△6	—	
合計	278	432	△153	△35.5	
調整額	△137	△130	△6	—	

セグメント売上高の推移



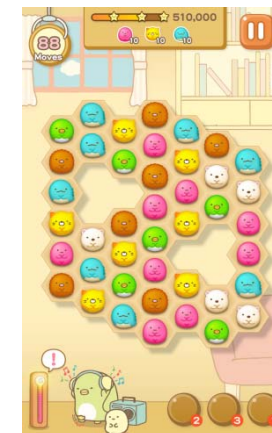
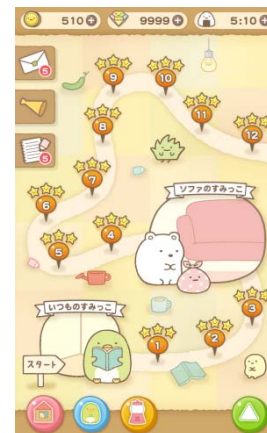
トピックス

スマートフォンゲームアプリ 「すみっこぐらし～パズルをするんです～」配信開始

当社では、スマートフォンゲームを新たな成長を目指す上で重要分野と捉え、積極的に取り組んでおります。このたび、「あつめて!リラックマ」に続く当期2つ目のスマートフォンゲームアプリとなる「すみっこぐらし～パズルをするんです～」の配信を平成28年7月14日より開始しました。

「すみっこぐらし」は2012年に登場したサンエックスのキャラクターです。「電車に乗ったらすみっこに座りたい」「カフェでもできるだけすみっこの席を確保したい」と言った日本人の「すみっこ好き」な気持ちを表現したユニークな世界観がヒットし、子供から大人まで幅広い層に人気を博しております。

本ゲームは、「すみっこぐらし」の仲間たちが、パズルを解きながらお気に入りのすみっこを探して旅をする、ステージクリア型パズルゲームです。ゲームリリース記念イベントや季節限定マップの配信イベントを実施するなど、積極的なプロモーションを継続的に行った結果、多くのお客様からご支持を頂き、9月末日時点においてダウンロード数は80万ダウンロードを突破しました。なお、11月より本ゲームのサービス提供元会社をWooga GmbHから当社に変更する予定です。



トピックス

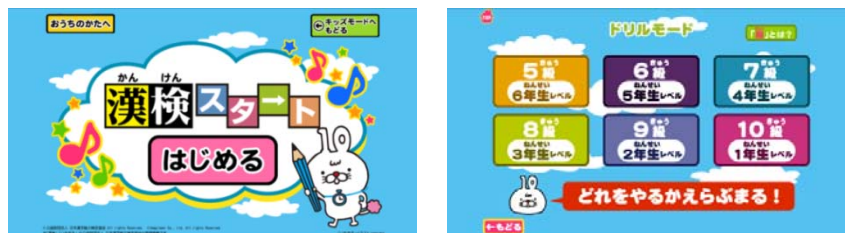
NTTドコモの知育サービス参入

～漢検スタート for dキッズ～

平成28年7月27日から、NTTドコモが運営する子供向け知育サービス「dキッズ」にて「漢検スタート for dキッズ」の提供を開始しました。

「漢検スタート for dキッズ」では、漢検協会と当社の共同事業により制作されたスマートフォン向けの漢検公式アプリ「漢検スタート」から、小学生範囲の10級から5級のドリルを抜粋。また、オリジナルコンテンツを新たに収録する事で、漢字の知識がない未就学児でも、目と耳を使って漢字に親しめるようサポートしています。

漢検協会とのパートナーシップのもと、新たな知育サービスに参入しました。



© 2016 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.
©公益財団法人 日本漢字能力検定協会 All rights Reserved.

プロモーション展開

～あつめて!リラックマ～

スマートフォンゲームアプリ「あつめて!リラックマ」のプロモーションとして、ファンが集うリアルイベントと連携した施策を実施しました。

平成28年7月28日より開催された「リラックマ×TOWER RECORDSキャンペーン2016」では、キャンペーンに合わせて、本ゲーム内でTOWER RECORDSコラボデザインのアイテムを配信し、期間中、本ゲームを遊んでくれた方に無料でプレゼントしました。



平成28年8月22日から9月12日まで有楽町マルイに期間限定でOPENして大盛況を博した「コリラックマストア」では、本ゲームを訴求する限定ポストカードを店頭で配布し、また、ゲーム内でコリラックマと遊べるアイテムの配信を行いました。





IMAGINEER

本資料には将来的予測に関する記述が含まれています。これら記述は、当社が現時点で入手可能な情報に基づいて作成したものであり、その情報の正確性を保証するものではありません。多くの要因の変化等により、実際の業績等は、将来的予測とは異なる可能性がありますことをご承知おき下さい。