



**IMAGINEER**

# **2014年3月期第2四半期 決算短信補足資料**

---

**2013年10月31日**

**イマジニア株式会社**

**(JASDAQ: 4644)**

# 構成

- 業績予想の修正(2013年10月18日発表)
- 決算概況
- 連結損益計算書 2期比較
- 連結売上高及び各段階利益の推移
- セグメント情報
- セグメント売上高及び利益の推移
- トピックス

# 業績予想の修正(2013年10月18日発表)

(百万円)

2Q (累計期間)	前回発表予想 (A)	今回発表予想 (B)	増減額 (B-A)	増減率 (%)	(参考) 2013年3月期 第2四半期
売上高	1,576	1,537	△ 39	△ 2.5	2,047
営業利益	111	218	106	95.8	535
経常利益	161	225	63	39.5	510
四半期純利益	124	158	33	27.3	343
1株当たり 四半期純利益(円)	12.95	16.49	—	—	35.81

## 【修正理由】

売上高は予想通りであるものの、売上原価の抑制や研究開発費の下期へのずれ込みなどの要因により、営業利益、経常利益及び四半期純利益の業績予想を修正。

なお、通期の連結業績予想は、前回の予想から修正なし。

# 決算概況

(百万円)

	2014年3月期 第2四半期	2013年3月期 第2四半期	対前年同期	
			増減	増減率(%)
売上高	1,537	2,047	△ 510	△ 24.9
営業利益	218	535	△ 317	△ 59.3
経常利益	228	510	△ 282	△ 55.3
四半期純利益	154	343	△ 188	△ 54.9
包括利益	96	334	△ 237	△ 71.0
1株当たり四半期純利益(円)	16.14	35.81	△ 19.67	—

	2014年3月期 第2四半期末	2013年3月期末	対前期末	
			増減	増減率(%)
総資産	8,546	8,985	△ 439	△ 4.9
純資産	8,061	8,079	△ 18	△ 0.2
自己資本	8,057	8,075	△ 18	△ 0.2
自己資本比率(%)	94.3	89.9	—	—

# 連結損益計算書 2期比較

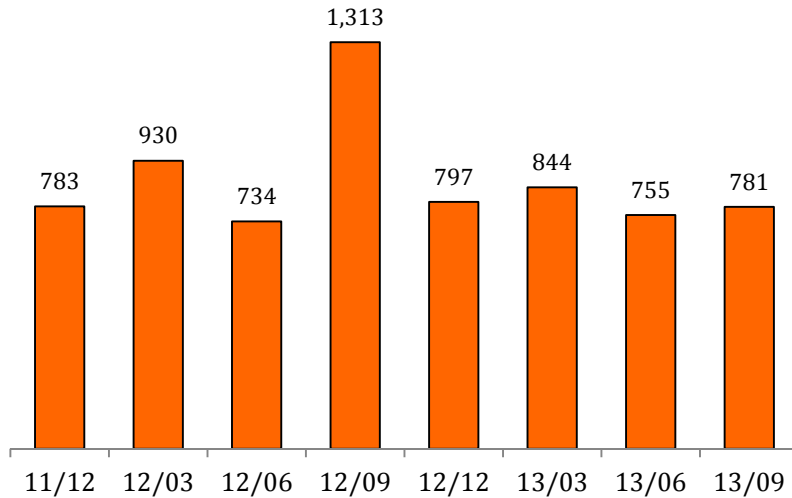
(百万円)

	2014年3月期 第2四半期	2013年3月期 第2四半期	対前年同期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	1,537	2,047	△ 510	△ 24.9	当期四半期累計期間での新作タイトルの発売が無かったため
売上原価	694	803	△ 109	△ 13.6	
販売費及び一般管理費	624	708	△ 83	△ 11.8	
営業利益	218	535	△ 317	△ 59.3	売上減少による
営業外収益	28	6	22	+ 334.5	
営業外費用	18	31	△ 12	△ 41.1	
経常利益	228	510	△ 282	△ 55.3	
特別利益	213	82	130	+ 158.1	投資有価証券の売却による
特別損失	142	10	132	—	投資有価証券の売却による
税金等調整前当期純利益	298	582	△ 283	△ 48.7	
税金費用	143	239	△ 95	△ 39.8	
四半期純利益	154	343	△ 188	△ 54.9	

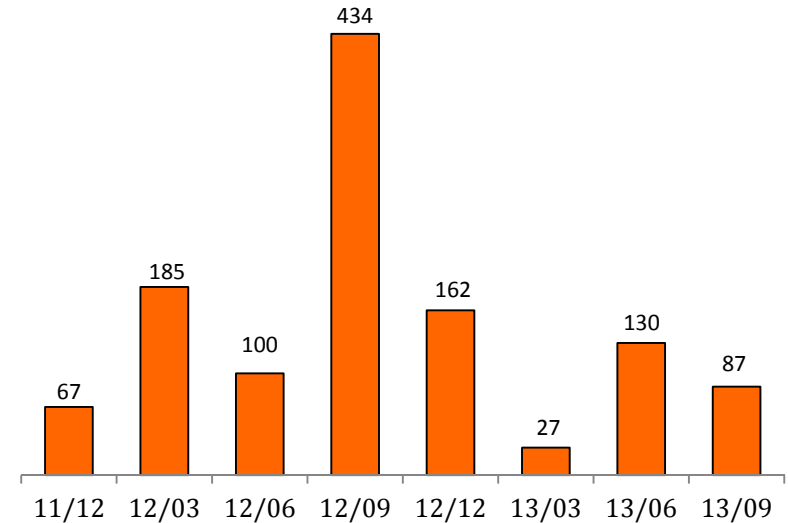
# 連結売上高及び各段階利益の推移

(百万円)

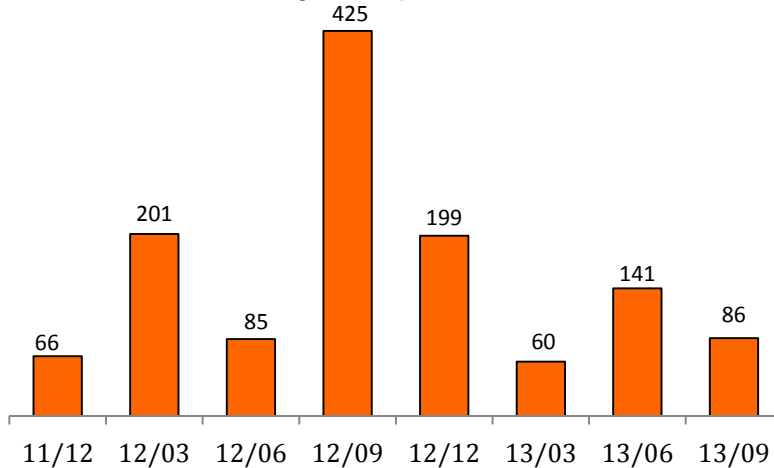
## 売上高



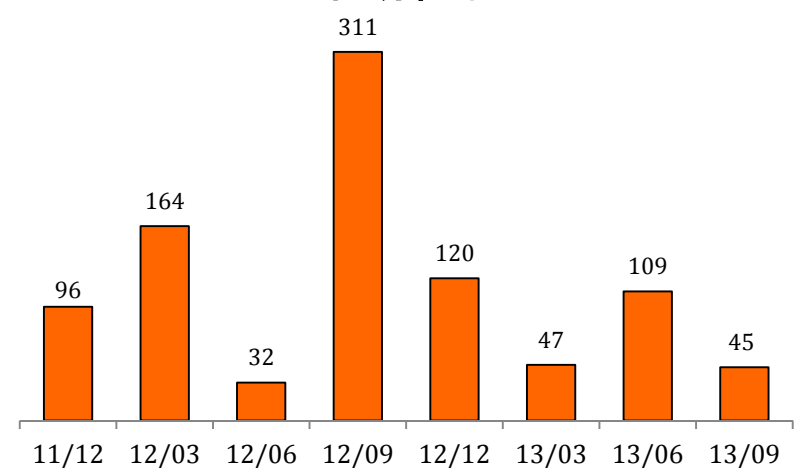
## 営業利益



## 経常利益



## 四半期純利益



# セグメント情報

(百万円)

## ■ 売上高

	2014年3月期 第2四半期	2013年3月期 第2四半期	対前年同期		
			増減	増減率(%)	主要因
モバイルコンテンツ	1,134	1,225	△ 91	△ 7.5	フィーチャーフォン月額課金 会員の減少
モバイルコマース	255	177	78	+43.9	タイアップキャンペーン売上 の増加
パッケージソフトウェア	8	544	△ 535	△ 98.4	新作タイトルを当四半期に発 売せず
投資教育	138	100	38	+ 38.1	顧客増に伴う売上の増加
合計	1,537	2,048	△ 510	△ 24.9	
調整額	△ 0	△ 0	0	—	

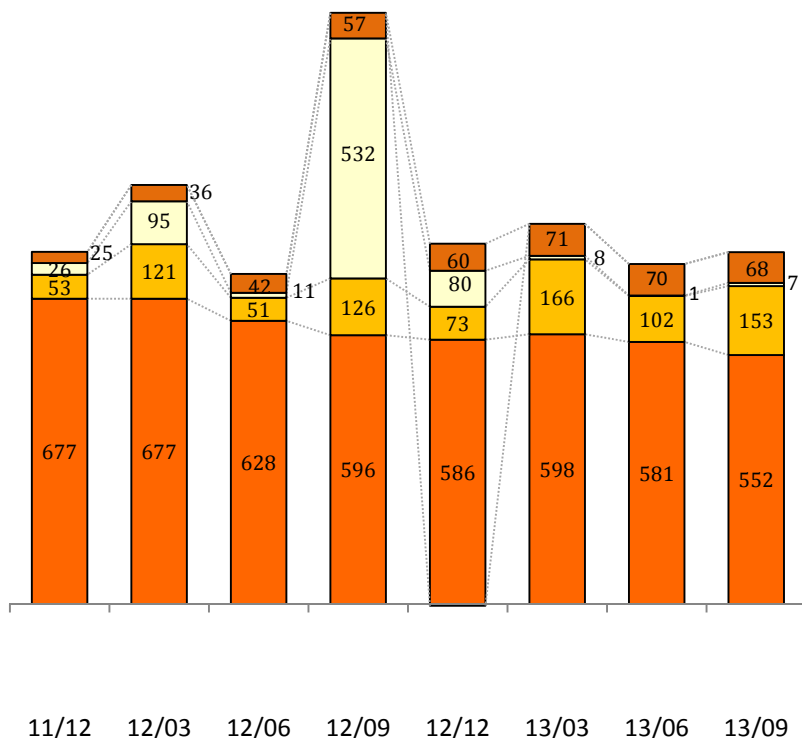
## ■ セグメント利益(営業利益)

モバイルコンテンツ	446	516	△ 69	△ 13.5	
モバイルコマース	5	△ 16	+ 21	—	
パッケージソフトウェア	△ 134	174	△ 309	—	
投資教育	23	△ 9	△ 33	—	
合計	340	664	△ 324	△ 48.8	
調整額	△ 122	△ 129	+ 7	—	

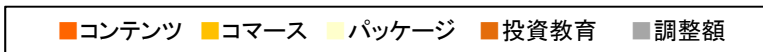
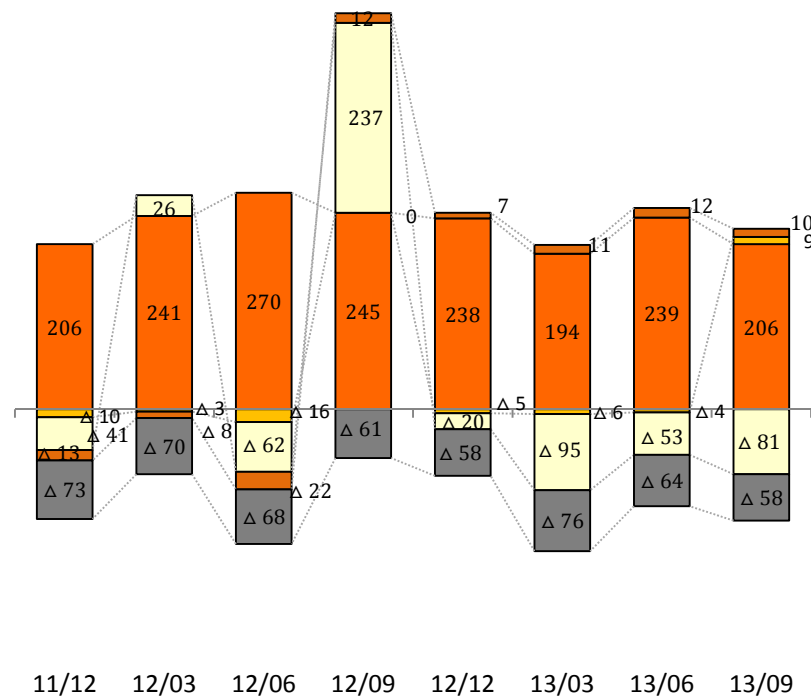
# セグメント売上高及び利益の推移

(百万円)

## 売上高



## セグメント利益 (営業利益)





# トピックス

## ソーシャルゲームへの参入

### モバイルコンテンツ事業

当社では初となる本格ソーシャルカードバトルRPGタイトル「三国ヴィジオリオン」の提供を2013年9月24日よりプラットフォーム「GREE」にて開始しました。

ソーシャルゲームへの参入により、収益機会の拡大を図るとともに、蓄積した運営ノウハウの他のコンテンツへの活用を目指します。



※GREEおよびGREEロゴは、日本および、またはその他の国におけるグリー株式会社の商標または登録商標です。

## 「リラックマ×小枝」タイアップの実現

### モバイルコマース事業

サンエックス(株)の大人気キャラクター「リラックマ」が10周年を迎えたことを記念して、森永製菓(株)の大人気商品「小枝」と「リラックマ」の期間限定パッケージでのコラボレーションを実現しました。

当社では、サブライセンサーとしての各種商品化や人気ブランドとのタイアップ等の企画展開を通じ、キャラクターの一層の認知浸透と普及拡大に努めています。



©2013 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.



# 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。