



IMAGINEER

2014年3月期第3四半期 決算短信補足資料

2014年1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

決算概況

(百万円)

	2014年3月期 第3四半期	2013年3月期 第3四半期	対前年同期	
			増減	増減率(%)
売上高	2,734	2,844	△ 110	△ 3.9
営業利益	530	697	△ 166	△ 23.9
経常利益	663	709	△ 45	△ 6.4
四半期純利益	483	463	+ 19	+ 4.3
包括利益	645	470	+ 175	+ 37.4
1株当たり四半期純利益(円)	50.41	48.33	+ 2.08	—

	2014年3月期 第3四半期末	2013年3月期末	対前期末	
			増減	増減率(%)
総資産	9,038	8,985	+ 53	+ 0.6
純資産	8,514	8,079	+ 434	+ 5.4
自己資本	8,510	8,075	+ 434	+ 5.4
自己資本比率(%)	94.2	89.9	—	—

連結損益計算書 2期比較

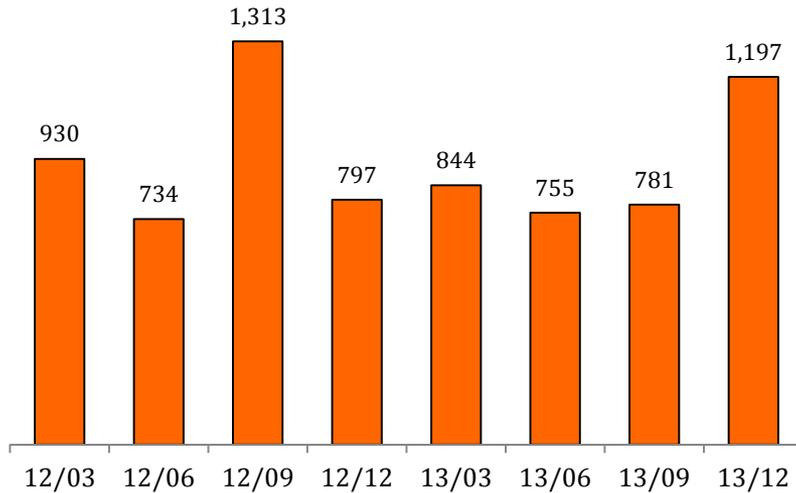
(百万円)

	2014年3月期 第3四半期	2013年3月期 第3四半期	対前年同期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	2,734	2,844	△ 110	△ 3.9	前期発売のタイトルと比較して当期発売のタイトルの販売高が伸びなかったため
売上原価	1,207	1,133	+ 73	+ 6.5	
販売費及び一般管理費	996	1,013	△ 17	△ 1.7	
営業利益	530	697	△ 166	△ 23.9	売上高減少による
営業外収益	135	33	+ 101	+ 308.1	
営業外費用	2	21	△ 19	△ 90.4	
経常利益	663	709	△ 45	△ 6.4	
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
税金等調整前四半期純利益	734	781	△ 47	△ 6.1	
税金費用	250	317	△ 67	△ 21.2	
四半期純利益	483	463	+ 19	+ 4.3	

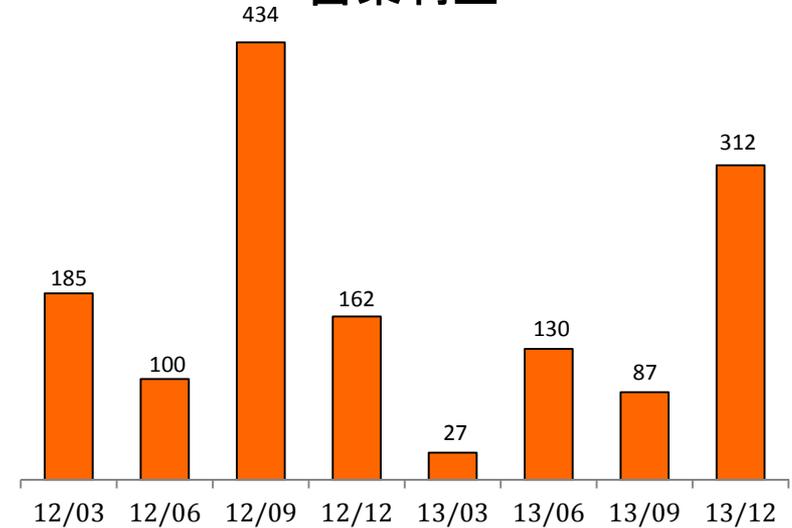
連結売上高及び各段階利益の推移

(百万円)

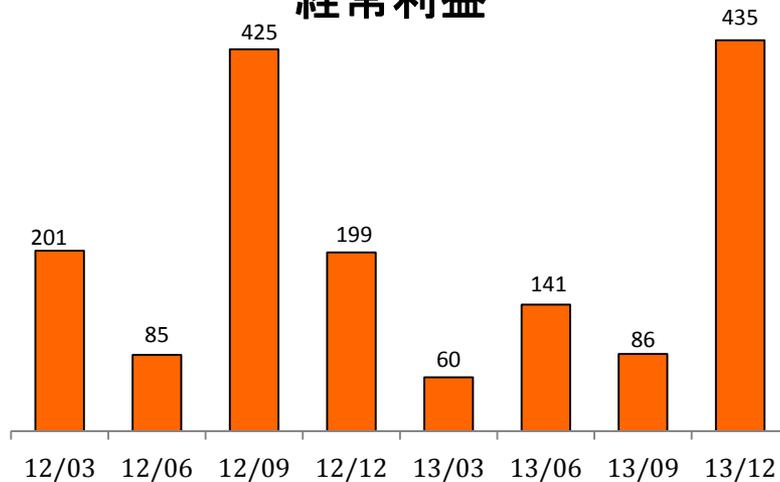
売上高



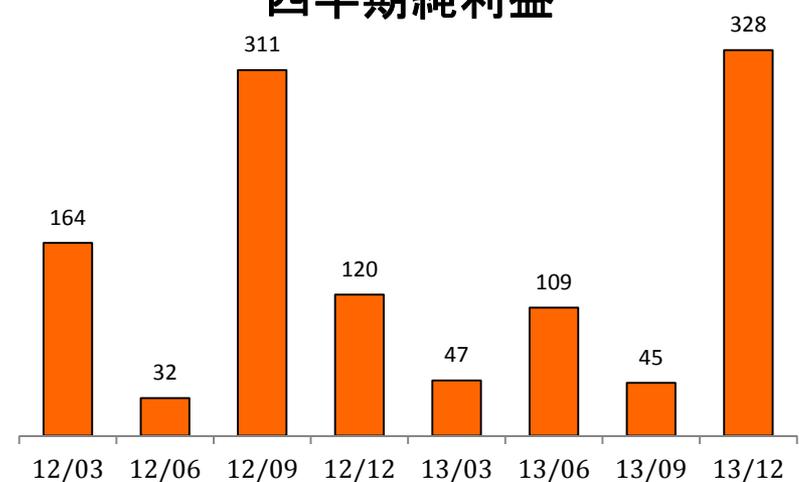
営業利益



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3四半期	2013年3月期 第3四半期	対前年同期		
			増減	増減率(%)	主要因
モバイルコンテンツ	1,762	1,811	△ 49	△ 2.7	
モバイルコマース	423	251	+172	+ 68.7	ライセンスの取扱高が増加したため
パッケージソフトウェア	344	625	△ 281	△ 44.9	前期タイトルと比較して当期タイトルが伸びなかったため
投資教育	204	160	+ 43	+ 27.0	
合計	2,734	2,849	△ 114	△ 4.0	
調整額	△ 0	△ 4	+ 4	—	

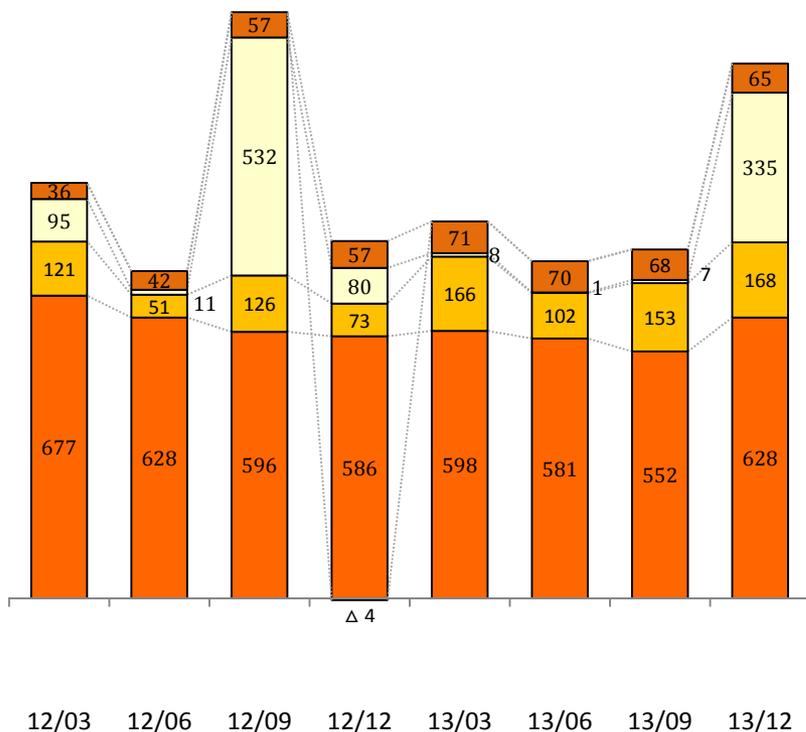
■ セグメント利益(営業利益)

モバイルコンテンツ	670	755	△ 84	△ 11.2	
モバイルコマース	14	△ 21	+ 35	—	
パッケージソフトウェア	0	154	△ 153	—	売上高減少による
投資教育	32	△ 2	+35	—	
合計	718	885	△ 167	△ 18.9	
調整額	△ 187	△ 188	+ 0	—	

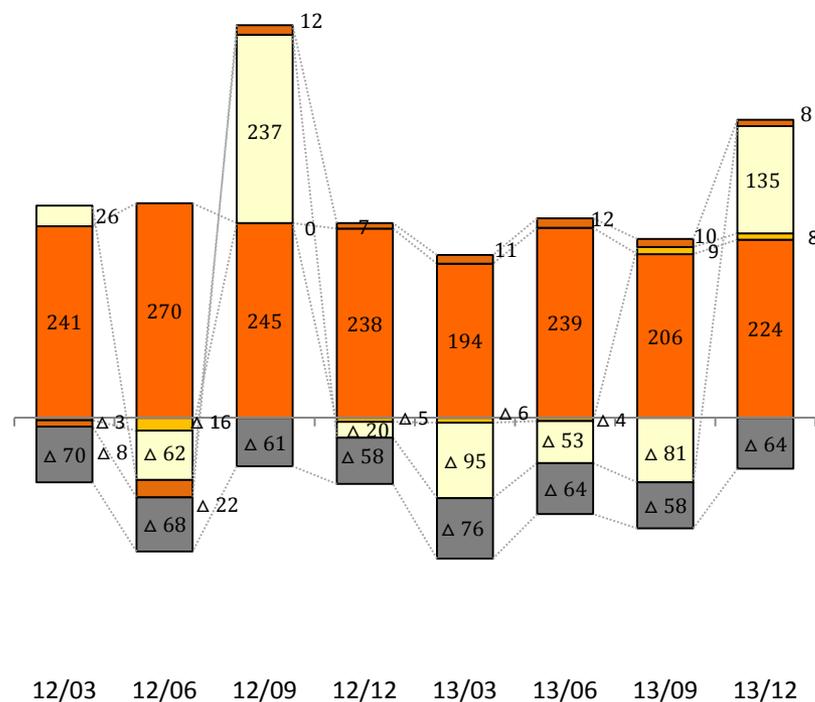
セグメント売上高及び利益の推移

(百万円)

売上高



セグメント利益 (営業利益)



■ コンテンツ
 ■ コマース
 ■ パッケージ
 ■ 投資教育
 ■ 調整額

トピックス

新メディアへのコンテンツ提供拡充

モバイルコンテンツ事業

登録ユーザー数が全世界で3億人を突破した「LINE」については、新たに5つのキャラクタースタンプの提供を開始しました。また、「カカオトーク」に新規参入し、リラックマのキャラクタースタンプの提供を開始しました。

今後も新メディアや新サービスに積極的に参入し、収益機会の拡大を図っています。



「LINE」スタンプ
新規追加キャラクター



サボカッパ



きれいずくん生活



こげぼん



ピギーガール



ゾンビット



「カカオトーク」スタンプ
提供キャラクター



リラックマ

ニンテンドー3DS用ソフト 「メダロットDUAL」発売

パッケージソフトウェア事業

当社グループのオリジナルキャラクター定番タイトル「メダロット」のニンテンドー3DS向け新作「メダロットDUAL」を2013年11月に発売しました。

今作は従前からのRPGではなく、新機軸のアクションゲームとなっており、新たなターゲット層に向けても訴求を図っています。

メダロットDUAL



カブトVer.



クワガタVer.





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。