



IMAGINEER

2016年3月期第2四半期 決算短信補足資料

2015年10月30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)

	2016年3月期 第2四半期	2015年3月期 第2四半期	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	2,081	1,694	+387	+22.9
営業利益	301	363	△61	△16.9
経常利益	324	393	△69	△17.7
当期純利益	207	268	△61	△22.8
包括利益	159	253	△93	△37.0
1株当たり当期純利益 (円)	21.60	28.00	△6.40	—

	2016年3月期 第2四半期末	2015年3月期末	対前期	
			増減	増減率(%)
総資産	9,187	9,366	△179	△1.9
純資産	8,731	8,687	+44	+0.5
自己資本	8,728	8,683	+44	+0.5
自己資本比率(%)	95.0	92.7	—	—

連結損益計算書 2期比較



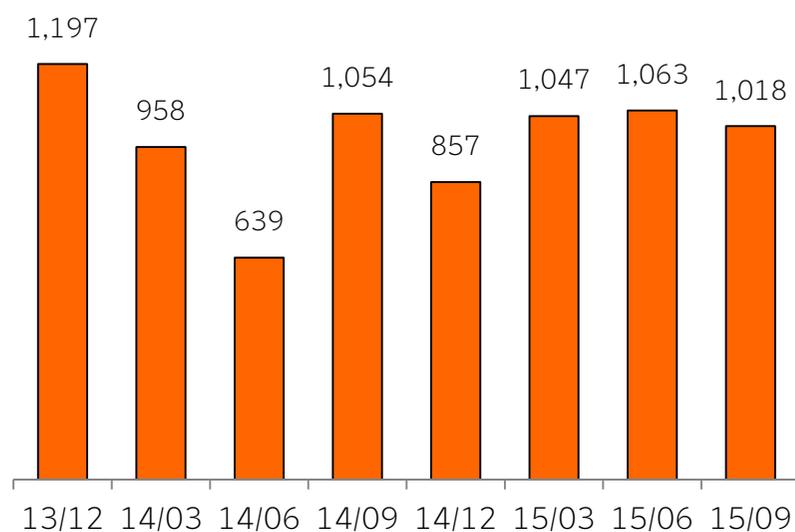
(百万円)

	2016年3月期 第2四半期	2015年3月期 第2四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	2,081	1,694	+387	+22.9	海外アニメ配信による売上増
売上原価	1,141	697	+443	+63.6	売上増加に伴う原価増
販売費及び一般管理費	638	633	+5	+0.8	
営業利益	301	363	△61	△16.9	パッケージソフトの減益
営業外収益	30	33	△2	△7.6	
営業外費用	8	2	+5	+232.4	
経常利益	324	393	△69	△17.7	
特別利益	4	24	△20	△81.3	
特別損失	1	1	+0	+15.8	
税金等調整前当期純利益	327	417	△89	△21.5	
税金費用	120	148	△28	△19.2	
当期純利益	207	268	△61	△22.8	

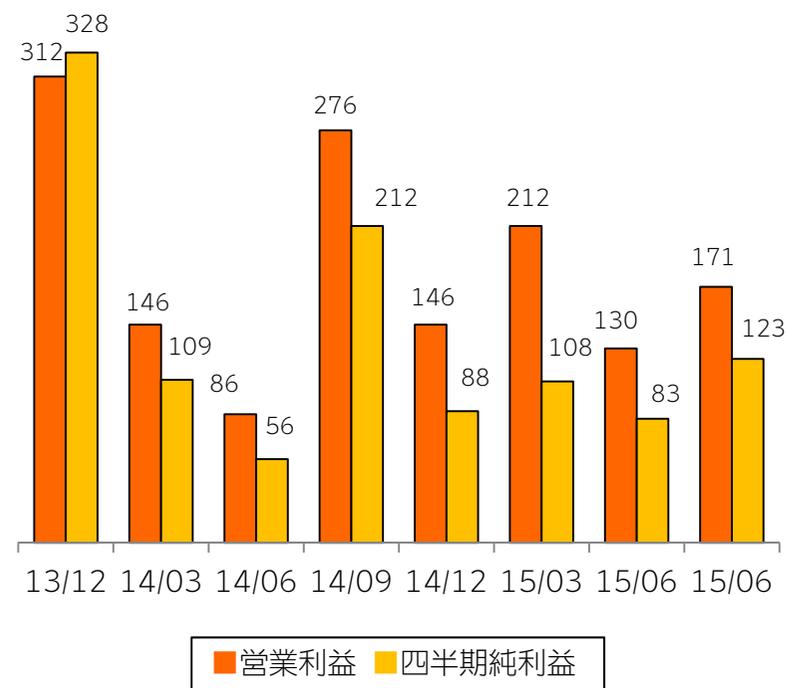
連結売上高及び利益の推移

(百万円)

売上高



営業利益および 四半期純利益



■ 営業利益 ■ 四半期純利益

セグメント情報



(百万円)

■ 売上高	2016年3月期 第2四半期	2015年3月期 第2四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
モバイルコンテンツ	1,829	1,223	+605	+49.5	海外アニメ配信による 売上増
モバイルコマース	178	174	+4	+2.3	
パッケージソフトウェア	78	296	△218	△73.6	前年同期と比べ新作タイトルの売上が減少
再生可能エネルギー	—	—	—	—	
合計	2,085	1,694	+391	+23.1	
調整額	△4	△0	△3	—	

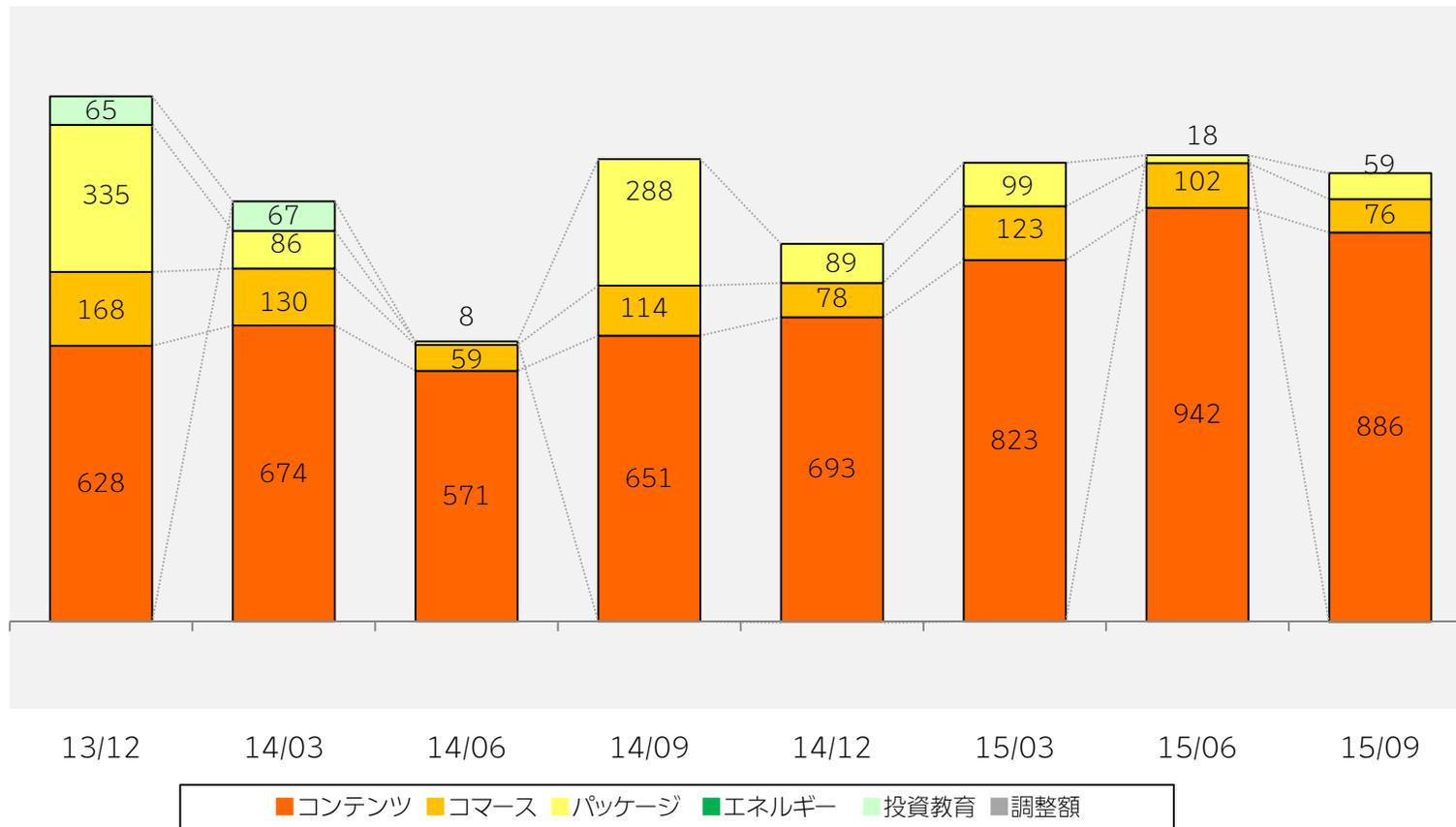
■ セグメント利益(営業利益)

モバイルコンテンツ	517	424	+92	+21.8	
モバイルコマース	3	3	△0	△10.5	
パッケージソフトウェア	△63	65	△129	—	売上減による減益
再生可能エネルギー	△24	—	△24	—	
合計	432	494	△62	△12.6	
調整額	△130	△131	+0	—	

セグメント売上高の推移

売上高

(百万円)



トピックス【モバイルコンテンツ】

スマートフォンゲーム制作会社の設立

～株式会社SoWhat～

スマートフォンゲーム制作会社「株式会社SoWhat」を新たに設立いたしました。設立の目的は、当社が進めるスマートフォンゲームの市場開拓をより一層加速させ確かなものにするために、これまでに数多くのヒットゲームの開発に携わってきた実績を持つ馬場一明氏（NHNJapan株式会社<現LINE株式会社>、分割後のNHNPlayArt株式会社にてスマートフォンゲーム制作の元責任者）を代表として迎え、誰もが楽しむことができ、アイデア溢れるヒット作を日本のみならず世界中にお届けすることです。



- | | |
|----------------|------------------------------------|
| (1) 名称 | : 株式会社SoWhat (英語表記: So What, Inc.) |
| (2) 所在地 | : 東京都新宿区西新宿二丁目7番1号 |
| (3) 代表者 | : 馬場一明 |
| (5) 事業内容 | : 主にスマートフォン向けゲームの企画、開発、運用等 |
| (6) 資本金 | : 100,000千円 |
| (7) 設立年月日 | : 平成27年10月7日 |
| (8) 大株主及び持ち分比率 | : 馬場一明 (50%)、イマジニア (50%) |

トピックス【モバイルコンテンツ】

海外展開

～Facebook～

世界14.9億人が利用するソーシャルネットワーキングサービス「Facebook」向けに人気キャラクター「リラックマ」の無料スタンプの提供を8月19日より開始しました。

～CMGE～

中国の大手ディベロッパー兼パブリッシャーChina Mobile Games and Entertainment Group Limitedが開発・配信するスマートフォン向けパズルゲーム「Hello Kitty 快樂消」を「360」「Baidu」などの中国のプラットフォームに向けて9月24日より提供開始しました。

「リラックマ」Facebookスタンプ



© 2015 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.

CMGE「Hello Kitty 快樂消」



©'76,'88,'93,'96,'01,'04,'05,'15 SANRIO APPR.NO.S563992



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。