



**IMAGINEER**

# 2019年3月期第2四半期 決算短信補足資料

---

2018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)

	2019年3月期 第2四半期	2018年3月期 第2四半期	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	2,341	2,162	+179	+8.3
営業利益	261	232	+28	+12.4
経常利益	371	423	△51	△12.2
親会社株主に帰属する 四半期純利益	250	173	+76	+43.8
包括利益	368	198	+170	+85.5
1株当たり当期純利益 (円)	26.04	18.11	+7.93	—

	2019年3月期 第2四半期末	2018年3月期末	対前期	
			増減	増減率(%)
総資産	10,368	10,332	+36	+0.3
純資産	9,623	9,398	+225	+2.4
自己資本	9,553	9,337	+216	+2.3
自己資本比率(%)	92.1	90.4	—	—

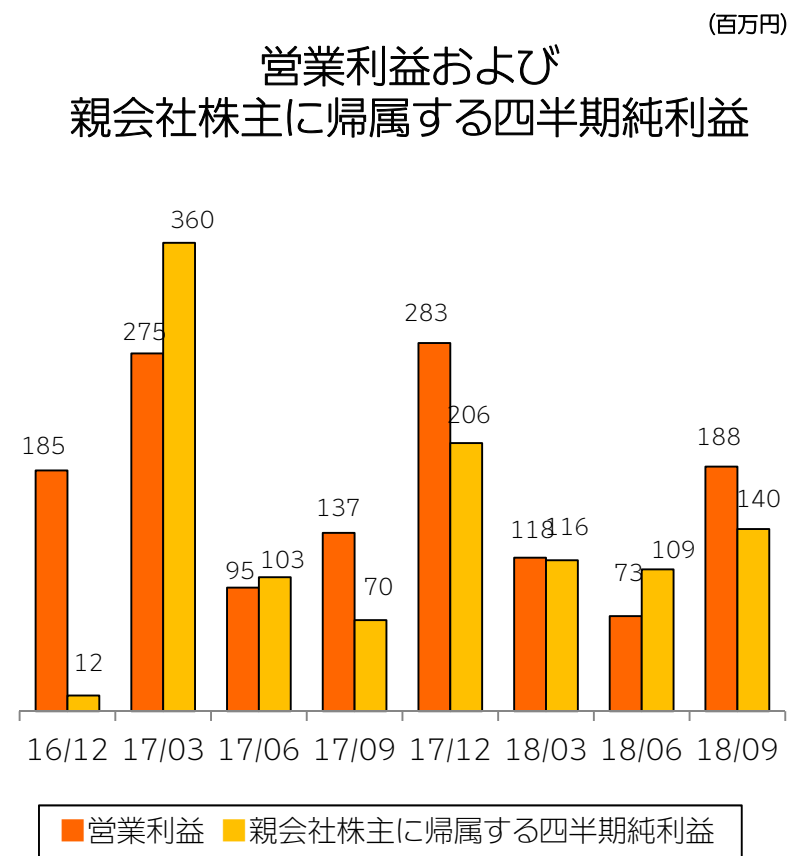
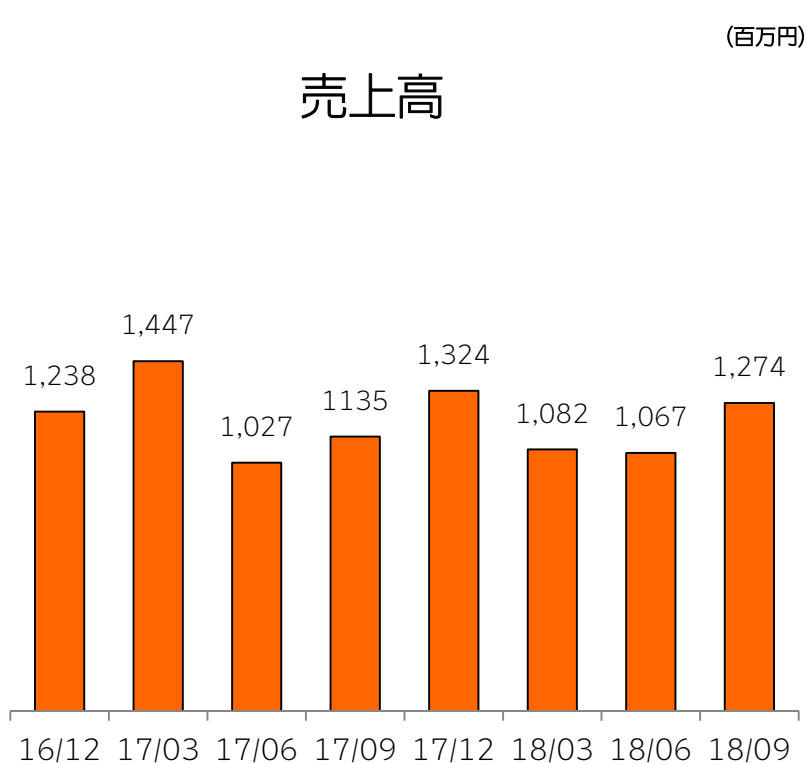
# 連結損益計算書 2期比較



(百万円)

	2019年3月期 第2四半期	2018年3月期 第2四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	2,341	2,162	+179	+8.3	スマホゲーム売上の増加
売上原価	1,056	1,071	△14	△1.4	
販売費及び一般管理費	1,023	858	+164	+19.2	広告宣伝費の増加
営業利益	261	232	+28	+12.4	
営業外収益	181	190	△9	△5.0	
営業外費用	71	0	+71	—	
経常利益	371	423	△51	△12.2	
特別利益	—	0	△0	△100.0	
特別損失	—	122	△122	△100.0	
税金等調整前 四半期純利益	371	301	+69	+23.1	
税金費用	113	148	△35	△23.7	
四半期純利益	258	153	+105	+68.6	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	250	173	+76	+43.8	

# 連結売上高及び利益の推移



# セグメント情報



(百万円)

## ■ 売上高

	2019年3月期 第2四半期	2018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	2,340	2,161	+179	+8.3	スマホゲーム売上の増加
再生可能エネルギー	0	1	△0	△14.1	
合計	2,341	2,162	+179	+8.3	
調整額	—	—	—	—	

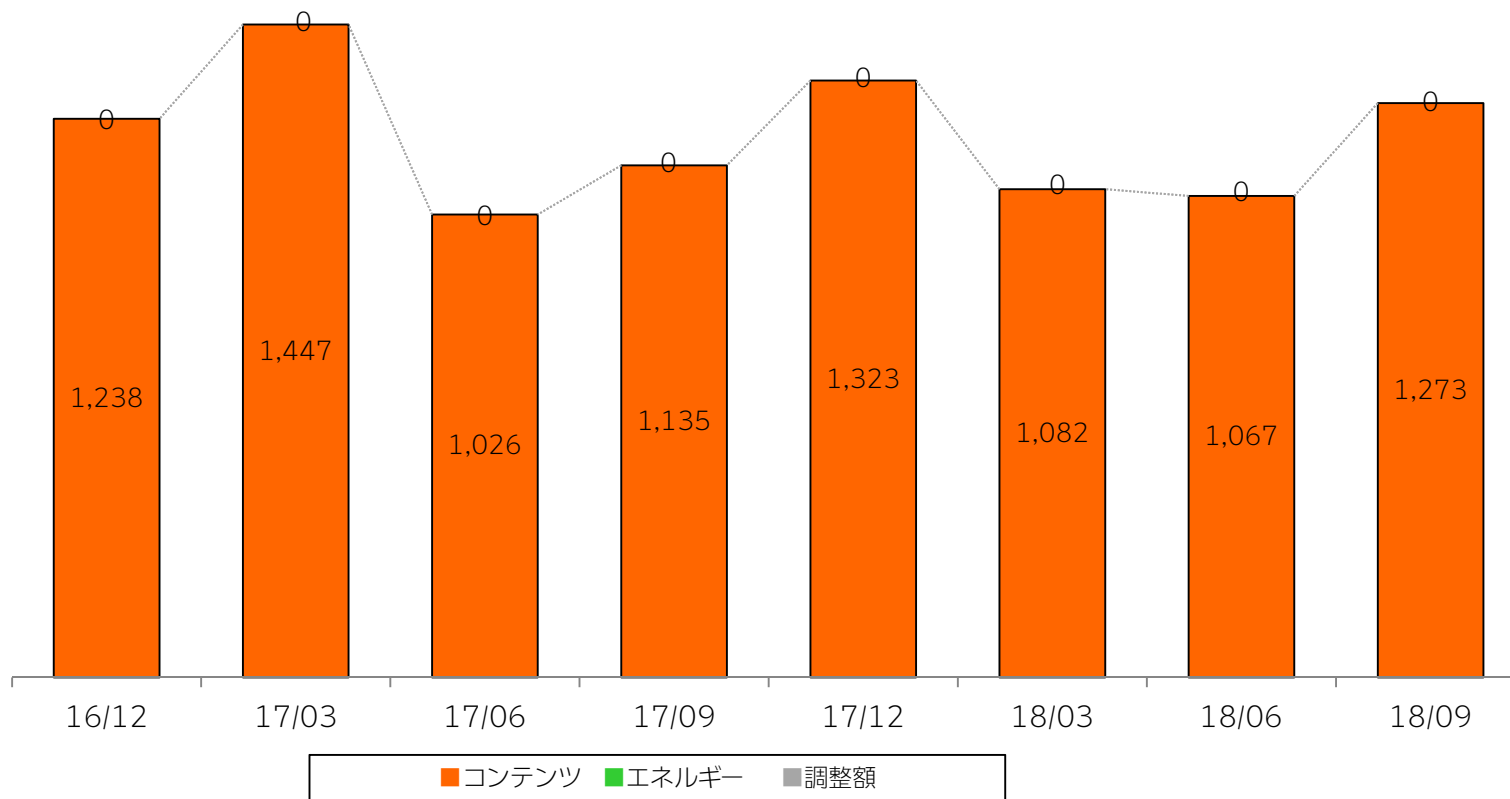
## ■ セグメント利益(営業利益)

コンテンツ	434	403	+31	+7.9	
再生可能エネルギー	△29	△34	+4	—	
合計	405	368	+36	+9.9	
調整額	△143	△135	△7	—	

# セグメント売上高の推移

売上高

(百万円)



# トピックス

## Nintendo Switch ソフト2作発売日決定

当社は、Nintendo Switch™ソフト「LITTLE FRIENDS -DOGS & CATS-」を2018年12月6日に、「Fit Boxing (国内向け)」を2018年12月20日に発売することを決定しました。また、任天堂が発売元となる「Fitness Boxing (海外向け)」についても、ヨーロッパ地域は2018年12月21日、アメリカ地域は2019年1月4日に発売することが決定しました。

■ 「LITTLE FRIENDS -DOGS & CATS-」は、本物さながらの表情や仕草をする子犬や子猫とふれあうことができるペット育成シミュレーションゲームです。

■ 「Fit Boxing」は、ゲーム内インストラクターと一緒に体を動かすことで、ゲーム感覚で爽快感のあるエクササイズを楽しむことができる作品です。

当社では、今後も良質なエンターテインメントコンテンツを積極的に展開していきます。



LITTLE FRIENDS -DOGS & CATS-



Fit Boxing

\* Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の商標です。  
\* 記載されている会社名及び商品名／サービス名は、各社の商標または登録商標です。  
©Imagineer Co., Ltd. ©Neilo Inc.



# トピックス

## 「すみすみ」グローバル配信開始

当社は、日本国内で展開中のスマートフォンパズルゲーム「すみすみ」について、グローバル配信を2018年8月9日より開始しました。

本作は「リラックマ」や「すみっこぐらし」、「たればんだ」など、歴代のサンエックスキャラクターたちが可愛くデフォルメされた「すみすみ」になって登場するパズルゲームです。

となりあった「すみすみ」をタップしてかたづけていく、どなたでも楽しめるカンタンな操作性と、個性豊かで可愛い「すみすみ」を集めて、各キャラクターのとくぎを活かしながらステージクリアを目指す、パズルとしての面白さが支持を得ています。この度グローバル配信を開始したところ、海外でも支持が集まり、順調にダウンロード数を伸ばし、2018年8月に200万ダウンロードを突破しています。

当社では、今後も海外マーケットへのコンテンツ展開を推進していきます。



英語バージョン



繁体字バージョン





# 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。