IMAGINEER

2020年3月期第2四半期
決算短信補足資料

2019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

Copyright © Imagineer Co., Ltd. All Rights Reserved.

決算概況

（百万円）

	2020年3月期 第2四半期	2019年3月期 第2四半期	対前期	
			増減	増減率（%）
売上高	2,023	2,341	△317	△13.6
営業利益	237	261	△24	△9.2
経常利益	262	371	△109	△29.5
親会社株主に帰属する四半期純利益	159	250	△90	△36.1
包括利益	132	368	△236	△64.2
1株当たり当期純利益（円）	16.65	26.04	△9.39	—

	2020年3月期 第2四半期末	2019年3月期末	対前期	
			増減	増減率（%）
総資産	10,415	10,671	△255	△2.4
純資産	9,828	9,808	+19	+0.2
自己資本	9,728	9,721	+7	+0.1
自己資本比率（%）	93.4	91.1	—	—

Copyright © Imagineer Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結損益計算書 2期比較

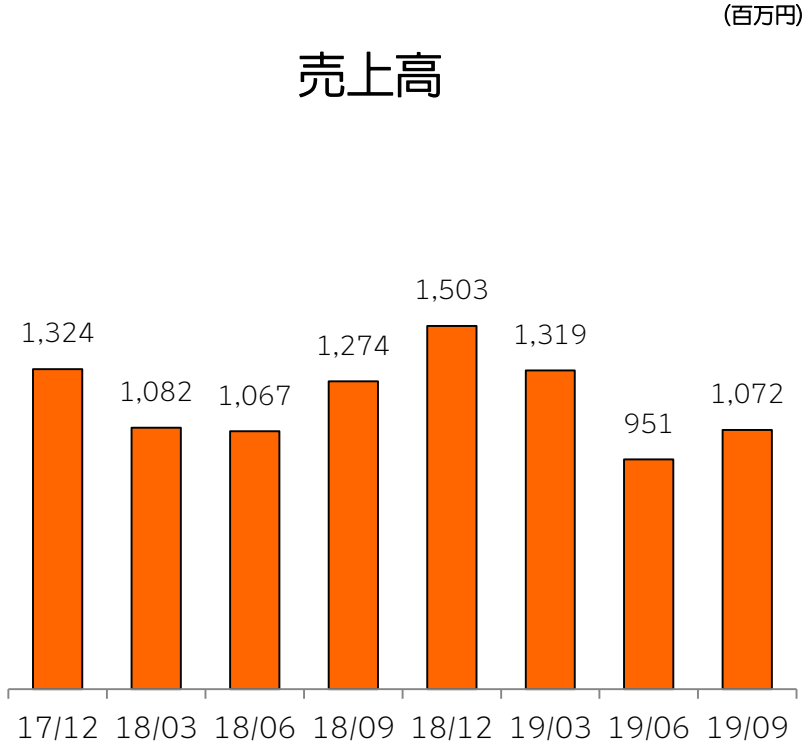
IMAGINEER

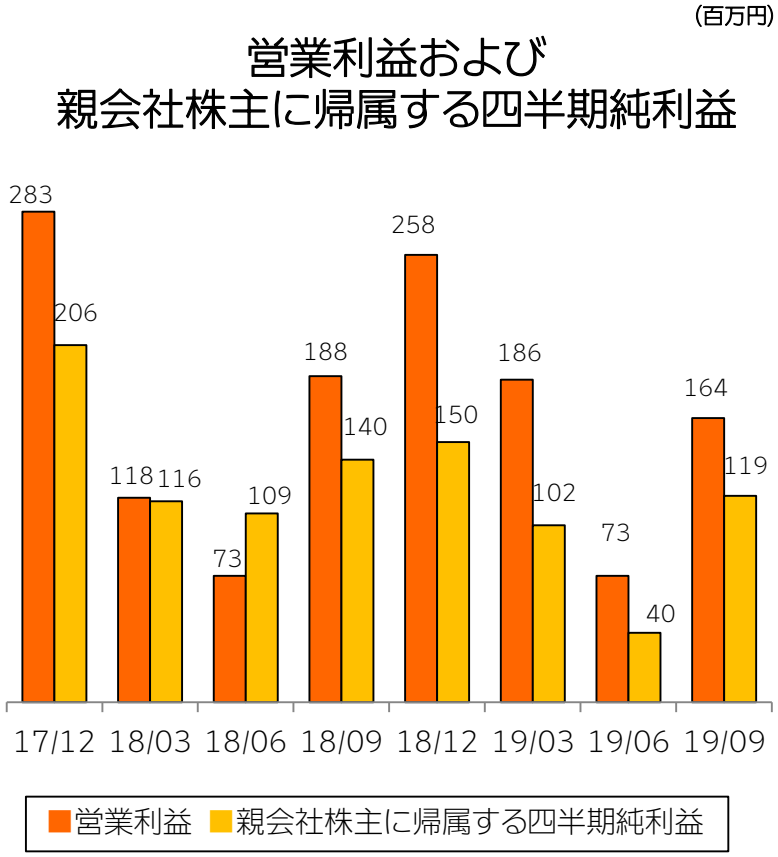
（百万円）

	2020年3月期 第2四半期	2019年3月期 第2四半期	対前期		
			増減	増減率（%）	主要因
売上高	2,023	2,341	△317	△13.6	
売上原価	830	1,056	△226	△21.4	
販売費及び一般管理費	955	1,023	△67	△6.6	
営業利益	237	261	△24	△9.2	
営業外収益	47	181	△133	△74.0	
営業外費用	22	71	△48	△68.2	
経常利益	262	371	△109	△29.5	
特別利益	—	—	—	—	
特別損失	—	—	—	—	
税金等調整前 四半期純利益	262	371	△109	△29.5	
税金費用	89	113	△23	△20.8	
四半期純利益	172	258	△85	△33.2	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	159	250	△90	△36.1	

Copyright © Imagineer Co., Ltd. All Rights Reserved.

連結売上高及び利益の推移





Copyright © Imagineer Co., Ltd. All Rights Reserved.

セグメント情報

IMAGINEER

（百万円）

■売上高

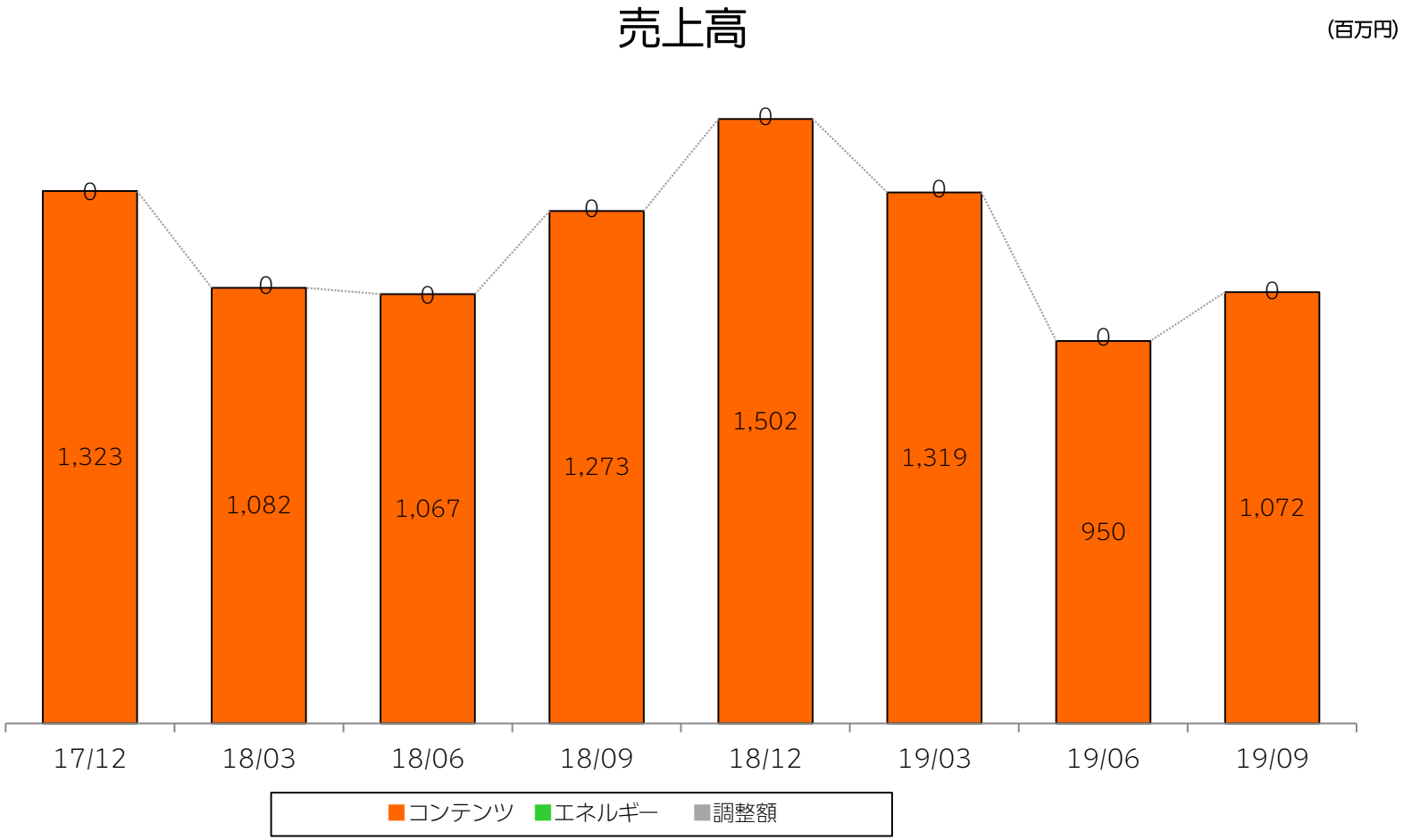
	2020年3月期 第2四半期	2019年3月期 第2四半期	対前期		
			増減	増減率（%）	主要因
コンテンツ	2,023	2,340	△317	△13.6	
再生可能エネルギー	0	0	△0	―	
合計	2,023	2,341	△317	△13.6	
調整額	―	―	―	―	

■セグメント利益（営業利益）

コンテンツ	408	434	△26	△6.0	
再生可能エネルギー	△10	△29	19	―	
合計	398	405	△6	△1.6	
調整額	△160	△143	△17	―	

Copyright © Imagineer Co., Ltd. All Rights Reserved.

セグメント売上高の推移



Copyright © Imagineer Co., Ltd. All Rights Reserved.

トピックス

スマートフォンゲームの新サービス

スマートフォンゲームについては、第2四半期に新サービス「リラックマ農園～ゆるっとだららんファーム～」の提供を開始したほか、「メダロットS」の事前登録を開始しました。

今後も新サービス提供を促進し、積極的に展開して参ります。

リラックマ農園
～ゆるっとだららんファーム～
8月19日提供開始

©2019San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.

※開発中の画面になります。

メダロットS
9月3日事前登録開始
秋冬サービス開始予定

Copyright © Imagineer Co., Ltd. All Rights Reserved.

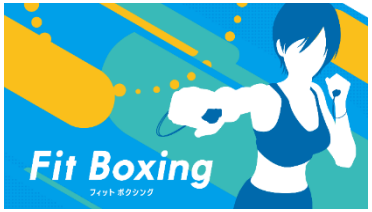
トピックス

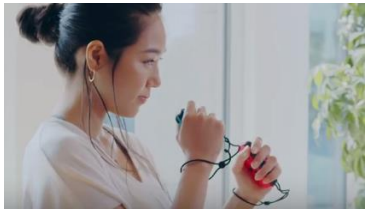
Nintendo Switch ソフト「Fit Boxing」 全世界累計出荷販売 本数40万本突破

2019年7月にNintendo Switch™ソフト「Fit Boxing」（国内版）及び「Fitness Boxing」（海外版 発売元：任天堂株式会社）の全世界の累計出荷販売本数（※）が40万本を突破しました。

積極的にプロモーションを行い、継続的な露出を図った結果、SNSを中心にお客様からの反応が増加し、口コミによる好循環が生まれました。また、当社は「Fit Boxing」の展開により、国民のスポーツ推進に取り組む企業として、スポーツ庁の「Sport in Life」プロジェクトへの参画が決定し、ロゴマークを付与されました。家庭用ゲーム機向けのソフトを通じての「Sport in Life」への参画は当社が初めてです。引き続き、さらに多くのお客様に楽しんで頂けるように、ユーザー参加型のイベントや、フィットネスや健康に関わるサービスと連携したプロモーションを積極的に行って参ります。

※全世界累計出荷販売本数とは、各販売地域のパッケージ版累計出荷本数並びにダウンロード版の累計配信本数を合算した本数となります。





Sport in Life

＊Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂株式会社の商標です。

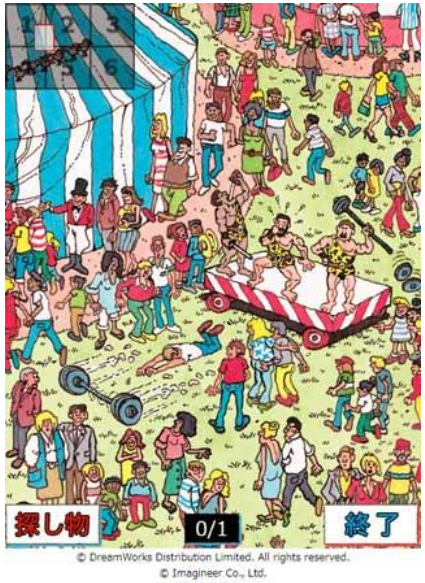
Copyright © Imagineer Co., Ltd. All Rights Reserved.

トピックス

キャリア主導サービスの新サービス提供開始

スゴ得コンテンツ、auスマートパス等のキャリア主導サービスについては、第2四半期に3つの新サービスを開始しました。

今後も新サービス提供を促進し、積極的に展開して参ります。



ウォーリーをさがせ!
7月16日 スゴ得 提供開始
9月19日 auスマートパス 提供開始

©DreamWorks Distribution Limited. All rights reserved.

□いアタマを○くする。 for auスマートパス
8月22日提供開始

©NICHINOKEN

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。