



**IMAGINEER**

# 2016年3月期第1四半期 決算短信補足資料

---

2015年7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)

	2016年3月期 第1四半期	2015年3月期 第1四半期	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	1,063	639	+423	+66.2
営業利益	130	86	+43	+50.9
経常利益	146	87	+59	+67.8
当期純利益	83	56	+27	+49.0
包括利益	102	41	+61	+146.9
1株当たり当期純利益 (円)	8.70	5.83	+2.87	—

	2016年3月期 第1四半期末	2015年3月期 第1四半期末	対前期	
			増減	増減率(%)
総資産	9,151	8,760	+390	+4.5
純資産	8,674	8,394	+280	+3.3
自己資本	8,671	8,390	+280	+3.3
自己資本比率(%)	94.8	95.8	—	—

# 連結損益計算書 2期比較



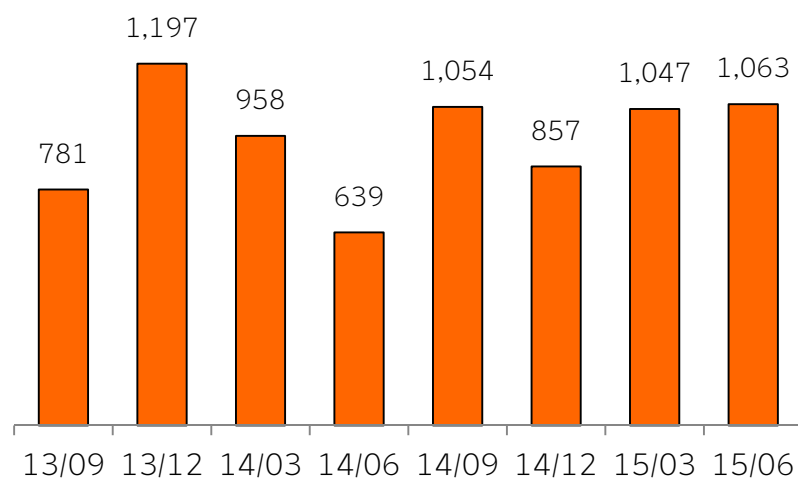
(百万円)

	2016年3月期 第1四半期	2015年3月期 第1四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	1,063	639	+423	+66.2	海外アニメ配信による売上増
売上原価	605	271	+333	+24.5	売上増加に伴う減価増
販売費及び一般管理費	327	281	+46	+16.4	
営業利益	130	86	+43	+50.9	
営業外収益	16	2	+14	+604.6	
営業外費用	0	1	△1	△90.9	
経常利益	146	87	+59	+67.8	
特別利益	—	24	△24	△100.0	
特別損失	0	1	△0	△51.3	
税金等調整前当期純利益	146	111	+35	+31.7	
税金費用	62	54	+7	+14.0	
当期純利益	83	56	+27	+49.0	

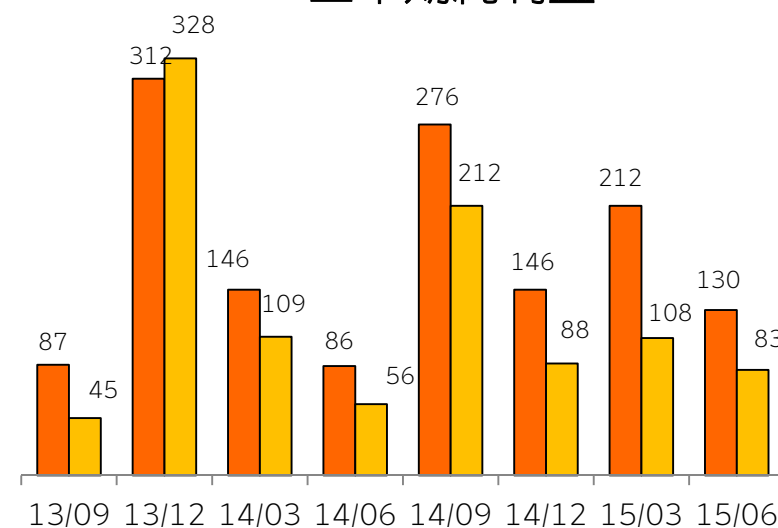
# 連結売上高及び利益の推移

(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1四半期	2015年3月期 第1四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
モバイルコンテンツ	942	571	+371	+65.0	海外アニメ配信による売上増
モバイルコマース	102	59	+42	+70.7	
パッケージソフトウェア	18	8	+9	+115.4	
再生可能エネルギー	—	—	—	—	
合計	1,063	639	+423	+66.2	
調整額	△0	△0	△3	—	

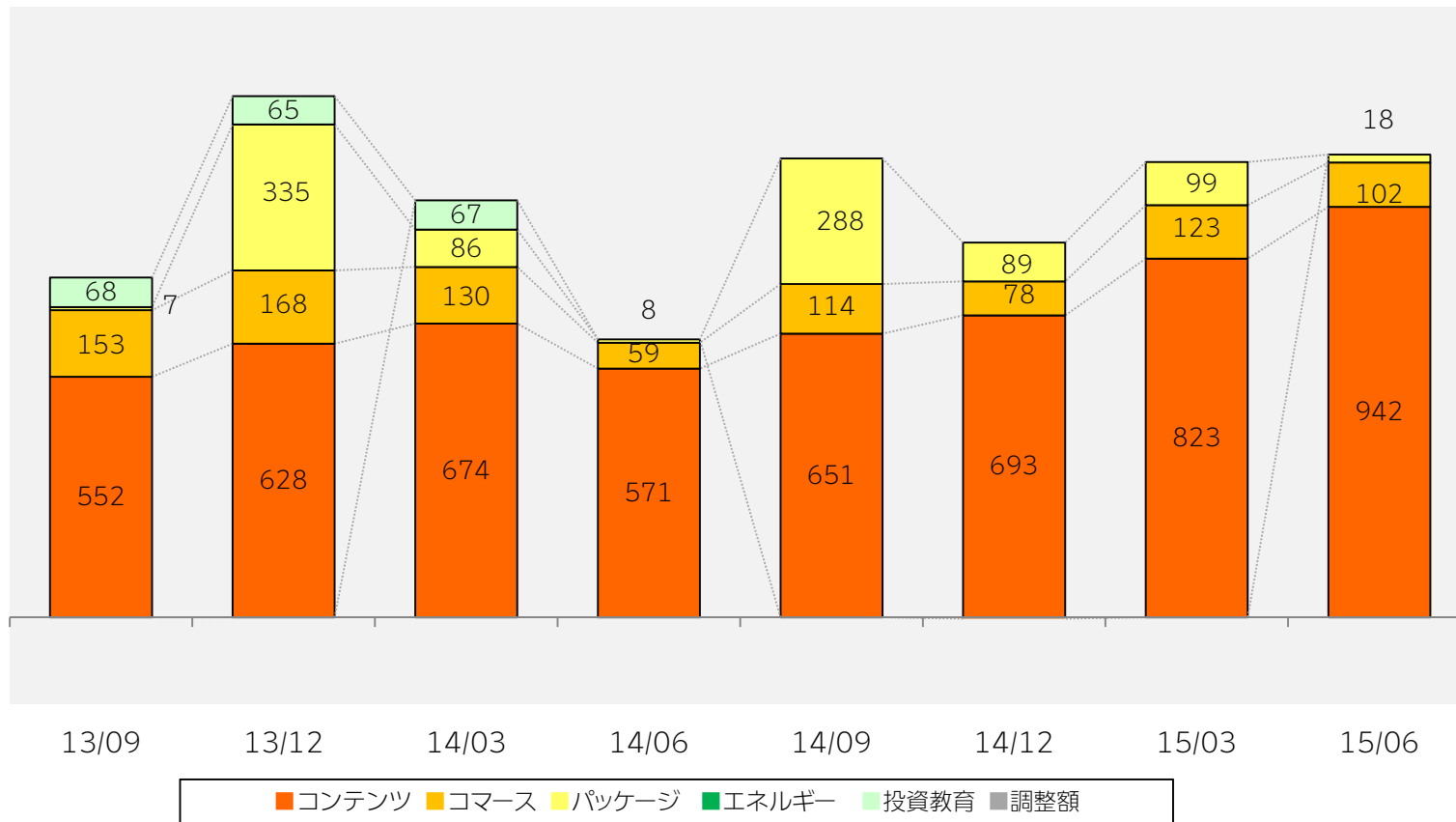
## ■ セグメント利益(営業利益)

モバイルコンテンツ	269	197	+72	+36.8	
モバイルコマース	△0	△3	+2	—	
パッケージソフトウェア	△59	△43	△15	—	
再生可能エネルギー	△11	—	—	—	
合計	198	150	+48	+32.5	
調整額	△68	△63	△4	—	

# 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】



## LINE関連サービスの拡充

### ～LINE GAME～

LINE GAMEにおいてスマートフォン向けパズルゲーム「LINE リラックマころろんパズル」を5月25日にサービス開始しました。

リラックマの可愛らしい世界感と、戦略的に同じボール“ころろん”を揃えて連鎖を生む爽快感をお楽しみいただけます。

当社では、新サービスへのコンテンツの提供により収益機会の拡大を目指していきます。

LINE GAME「LINE リラックマころろんパズル」



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

## キャリア主導サービスの拡充

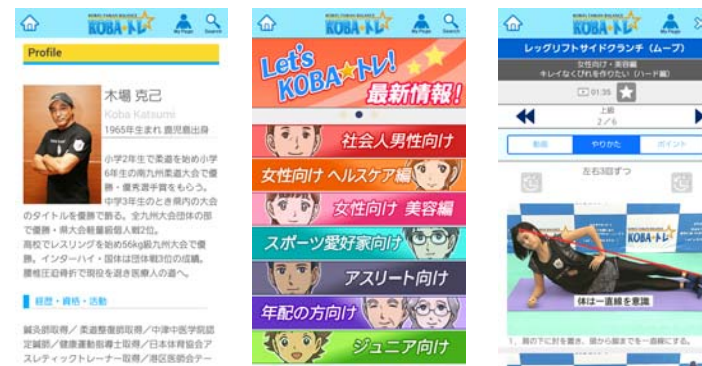
### ～auスマートパス～

キャリア主導でパッケージ化し定額で月額販売するサービスへのコンテンツ提供を行いました。

KDDI「auスマートパス™」にて、「Let's KOBA☆トレ」を6月4日にサービス開始しました。

体幹トレーニングの第一人者・木場克己(コバ カツミ)氏監修のトレーニング動画270本を配信し、子どもから大人、年配の方まで最適なメニューを提供したサービスとなっています。

auスマートパス「Let's KOBA☆トレ」



©KOBA Sports Entertainment Co., Ltd./高橋陽一



# トピックス【モバイルコンテンツ】

## 海外マーケットへの進出

### ～WeChat向けステッカー～

メッセージングアプリ「WeChat」向けに人気キャラクター「リラックマ」のステッカーを4月28日に提供開始しました。

「WeChat」は、テンセントが運営する無料通話・無料メッセージングアプリで、世界200以上の国や地域、世界11億人のユーザーに利用されています。



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

### ～中国へのアニメ配信～

日本のアニメーションを中国の大手動画配信サイトを中心に提供しています。

4月に日本で放送開始した新作アニメ11作品を取り扱い、当第1四半期連結会計期間末現在、累計で17作品を配信しています。



© 2015 荒川弘・田中芳樹・講談社／「アルスラーン戦記」製作委員会・MBS  
© 鏡貴也・山本ヤマト・降矢大輔／集英社  
© 式瓶勉・講談社／東亜重工動画制作局  
© 士郎正宗・Production I.G／講談社・「攻殻機動隊ARISE」製作委員会

# トピックス【再生可能エネルギー】

### ～再生可能エネルギー事業に参入～

農業用水路の未利用のエネルギーを活用した小水力発電を中心に再生可能エネルギー事業に参入しました。当初は、宮城県及び福島県への設置を目指してまいります。



# 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。