



IMAGINEER

2016年3月期
決算短信補足資料

2016年5月13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
- 四半期連結売上高及び利益の推移
- セグメント情報
- 四半期セグメント売上高の推移
- トピックス
- 2017年3月期 連結業績・配当予想
- 2017年3月期 セグメントの業績 計画値

決算概況



(百万円)

	2016年3月期 (累計期間)	2015年3月期 (累計期間)	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	4,540	3,599	+941	+26.1
営業利益	848	722	+126	+17.5
経常利益	980	774	+205	+26.5
親会社に帰属する当期純利益	500	465	+35	+7.6
包括利益	383	430	△47	△11.1
1株当たり当期純利益 (円)	52.16	48.50	+3.66	—

	2016年3月期末	2015年3月期末	対前期	
			増減	増減率(%)
総資産	9,590	9,366	+223	+2.4
純資産	8,909	8,687	+221	+2.6
自己資本	8,870	8,683	+186	+2.1
自己資本比率(%)	92.5	92.7	—	—

連結損益計算書 2期比較



(百万円)

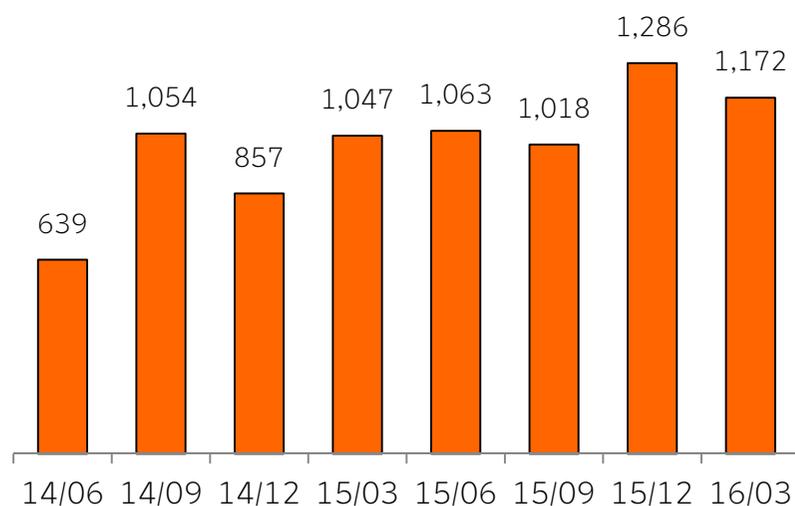
	2016年3月期 (累計期間)	2015年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	4,540	3,599	+941	+26.1	キャリア分配売上、海外アニメ配信による売上増
売上原価	2,179	1,540	+638	+41.4	海外アニメ配信の売上増加に伴う原価増
販売費及び一般管理費	1,513	1,336	+176	+13.2	
営業利益	848	722	+126	+17.5	
営業外収益	193	56	+136	+239.5	
営業外費用	61	4	+57	—	
経常利益	980	774	+205	+26.5	
特別利益	7	39	△32	△81.8	
特別損失	82	26	+55	+206.9	
税金等調整前当期純利益	904	787	+116	+14.9	
税金費用	418	322	+96	+29.9	
非支配株主に帰属する 当期純利益	△14	—	△14	—	
親会社に帰属する 当期純利益	500	465	+35	+7.6	

四半期別連結売上高及び利益の推移

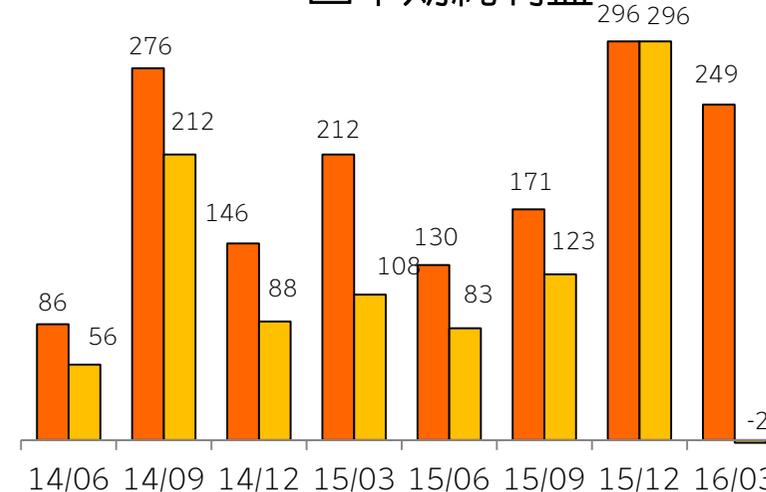


(百万円)

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 (累計期間)	2015年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
モバイルコンテンツ	3,580	2,740	+839	+30.6	キャリア分配・アニメ配信による売上増
モバイルコマース	361	377	△15	△4.0	
パッケージソフトウェア	618	485	+133	+27.5	メダロット9・GMの発売
再生可能エネルギー	0	—	+0	—	
合計	4,561	3,603	+958	+26.6	
調整額	△20	△3	△17	—	

■ セグメント利益(営業利益)

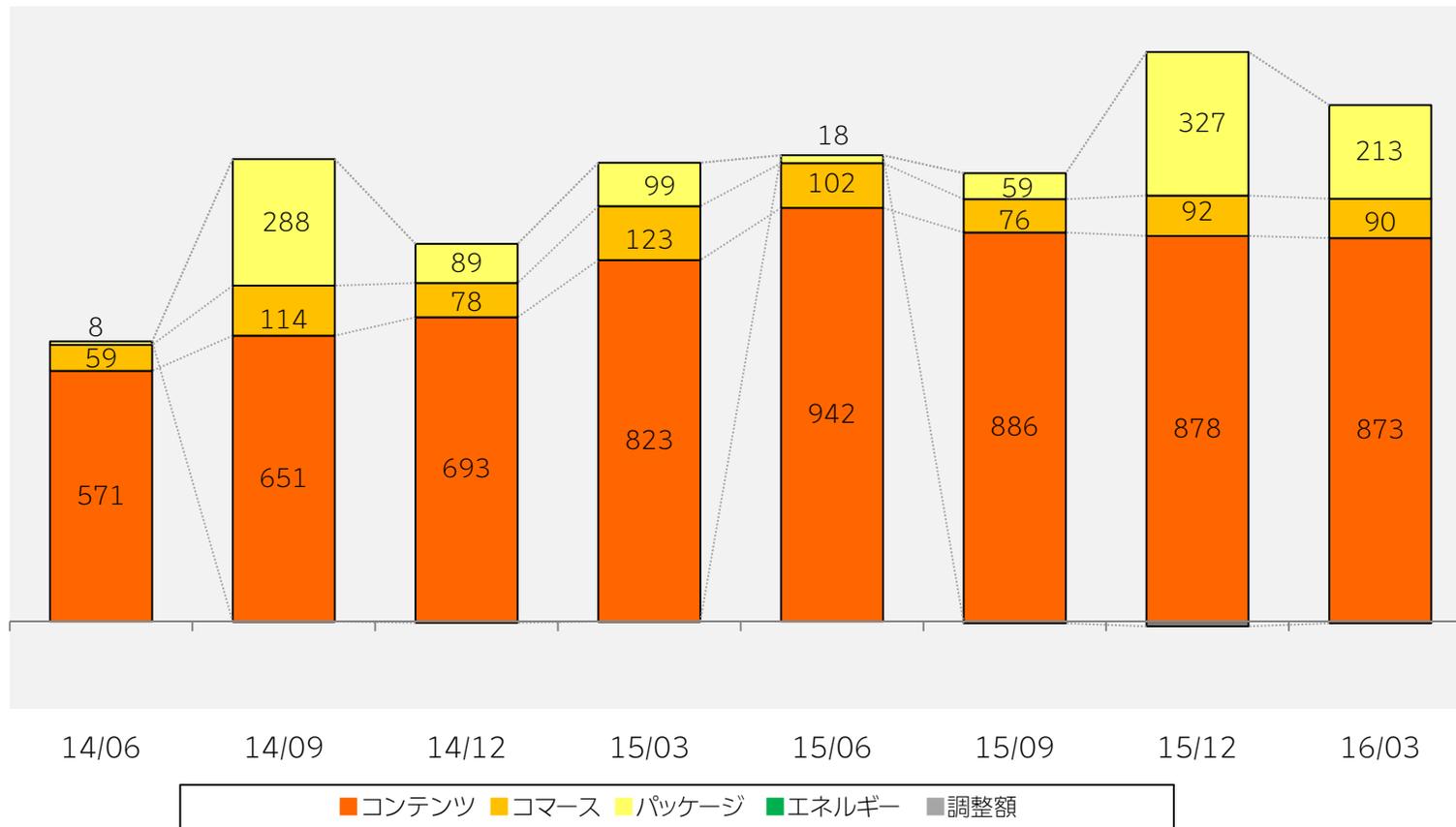
モバイルコンテンツ	1,125	981	+144	+14.7	
モバイルコマース	7	3	+4	+136.5	
パッケージソフトウェア	91	11	+80	+695.5	メダロット9・GMの発売
再生可能エネルギー	△58	—	△58	—	
合計	1,166	995	+170	+17.1	
調整額	△317	△273	△44	—	

四半期別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の市場開拓に重点

当社では、人気の高いスマートフォンゲームを新たな成長を目指す上で重要分野と捉え、新規の市場開拓に積極的に取り組んでおります。

2015年5月に、当社としては初となる本格的なスマートフォンゲームとして「LINE GAME」において「LINE リラックマころろんパズル」の提供を開始。

また、2015年10月には、これまで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と共同でスマートフォンゲーム制作会社(株式会社 SoWhat)を設立し、鋭意、開発を進めております。

今春には、San-Xの人気キャラクター「リラックマ」や「すみっコぐらし」のスマートフォンゲームのサービス提供を予定しております。



キャリア主導サービスにも引き続き注力

～スゴ得コンテンツ・auスマートパス～

厳選コンテンツを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にも引き続き注力しました。当期はNTTドコモ「スゴ得コンテンツ®」に1サイト、KDDI「auスマートパス」に6サイトの新規サービスを追加しています。

海外事業が拡大

～人気キャラクター・アニメの配信～

中国における2大メッセージングサービスである「WeChat」と「テンセントQQ」に向けて、「リラックマ」等の人気キャラクターのステッカーを提供しました。また、中国の大手動画配信サイトに日本の人気アニメを継続的に提供しており、当期連結会計年度末現在、累計で27作品を配信しています。



トピックス

【モバイルコマース】

キャンペーンタイアップの実施

～ロッセリア春のキッズセットコラボ～

ロッセリア春のキッズセットに、リラックマとコラボしたオリジナルのキッズセットを発売しました。

引き続き、人気商品とのコラボレーションや大手企業との様々なキャンペーンタイアップにより、当社が扱うキャラクターの一層の認知浸透と普及拡大に努めます。



【パッケージソフトウェア】

定番タイトルのスピンオフ作品

～メダロットガールズミッション～

ニンテンドー3DSソフト「メダロット ガールズミッション」を発売しました。

登場キャラクターは全員女の子というメダロットシリーズ異色のスピンオフ作品となっております。



カブト.ver

クワガタ.ver

2017年3月期 連結業績・配当予想



(百万円)

	2017年3月期 (累計期間) 予想	2016年3月期 (累計期間) 実績	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	4,550	4,540	+10	+ 0.2
営業利益	934	848	+85	+10.1
経常利益	984	980	+3	+0.4
親会社株主に帰属する 当期純利益	574	500	+73	+14.7

1株 当たり 配当金 (円)	中間	10.00	10.00
	期末	12.00	22.00
	年間	22.00	32.00
配当性向(%)		36.8	61.3

2017年3月期 セグメントの業績 計画値



(百万円)

		2017年3月期 (累計期間) 計画値	2016年3月期 (累計期間) 実績	対前期	
				増減額	増減率(%)
コンテンツ	売上高	4,550	4,561	△11	△0.3
	セグメント利益	1,284	1,224	+59	+4.9
	利益率(%)	28.2	26.8	+1.4p	—
再生可能 エネルギー	売上高	1	0	+1	—
	セグメント利益	△82	△58	△ 23	—
	利益率(%)	—	—	—	—
調整額	売上高	—	△20	+20	—
	セグメント利益	△267	△317	+49	—
合計	売上高	4,550	4,540	+10	+0.2
	営業利益	934	848	+85	+10.1
	利益率(%)	20.5	18.7	+ 1.8p	—



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。