



**IMAGINEER**

# 2017年3月期第1四半期 決算短信補足資料

---

2016年7月29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)

	2017年3月期 第1四半期	2016年3月期 第1四半期	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	756	1,063	△306	△28.9
営業利益	61	130	△68	△52.5
経常利益	44	146	△101	△69.5
親会社株主に帰属する 四半期純利益	35	83	△48	△57.9
包括利益	△86	102	△189	—
1株当たり当期純利益 (円)	3.66	8.70	△5.04	—

	2017年3月期 第1四半期末	2016年3月期末	対前期	
			増減	増減率(%)
総資産	9,084	9,590	△506	△5.3
純資産	8,608	8,909	△300	△3.4
自己資本	8,584	8,870	△285	△3.2
自己資本比率(%)	94.5	92.5	—	—

# 連結損益計算書 2期比較



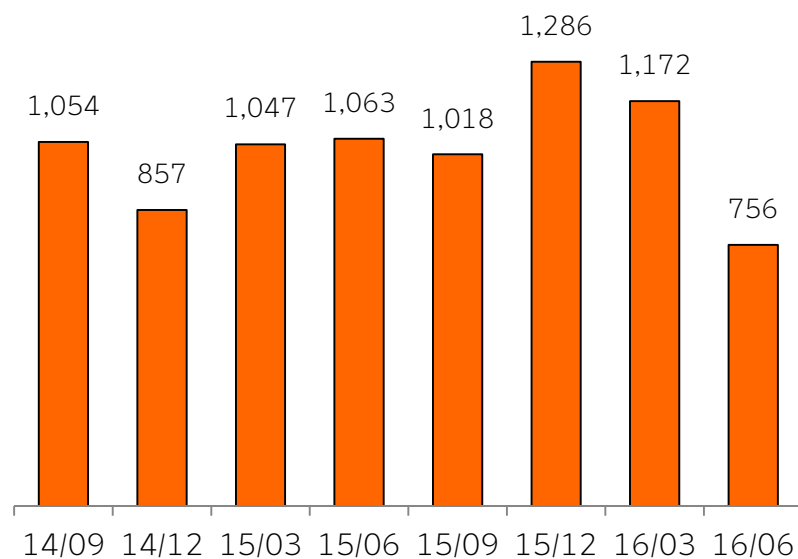
(百万円)

	2017年3月期 第1四半期	2016年3月期 第1四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	756	1,063	△306	△28.9	海外アニメ配信の減少
売上原価	304	605	△300	△49.7	海外アニメ配信の減少
販売費及び一般管理費	389	327	+62	+19.1	
営業利益	61	130	△68	△52.5	
営業外収益	18	16	+2	+12.6	
営業外費用	35	0	+35	—	
経常利益	44	146	△101	△69.5	
特別利益	2	—	+2	—	
特別損失	—	0	△0	△100.0	
税金等調整前当期純利益	47	146	△98	△67.5	
税金費用	23	62	△38	△61.9	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	35	83	△48	△57.9	

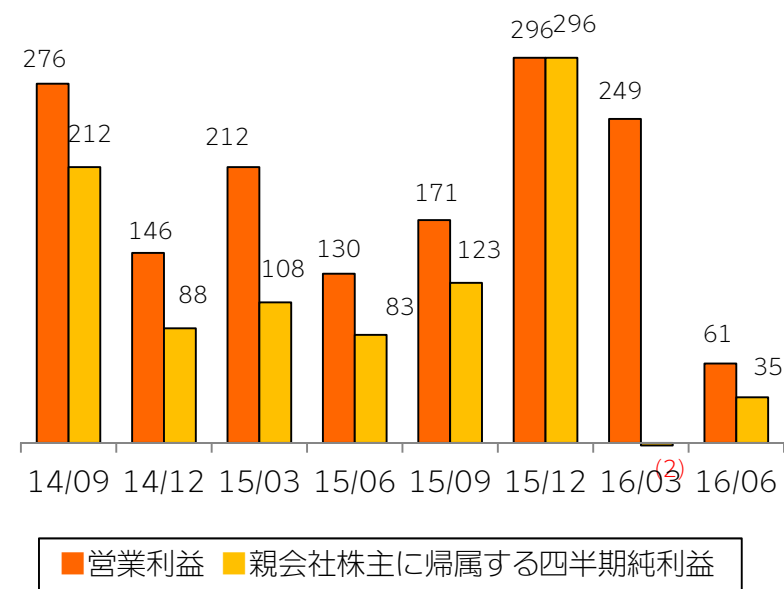
# 連結売上高及び利益の推移

(百万円)

## 売上高



## 営業利益および 親会社株主に帰属する四半期純利益



■ 営業利益
 ■ 親会社株主に帰属する四半期純利益

# セグメント情報



(百万円)

## ■ 売上高

	2017年3月期 第1四半期	2016年3月期 第1四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
コンテンツ	756	1,063	△306	△28.9	海外アニメ配信の減少
再生可能エネルギー	0	—	+0	—	
合計	756	1,063	△306	△28.9	
調整額	—	—	—	—	

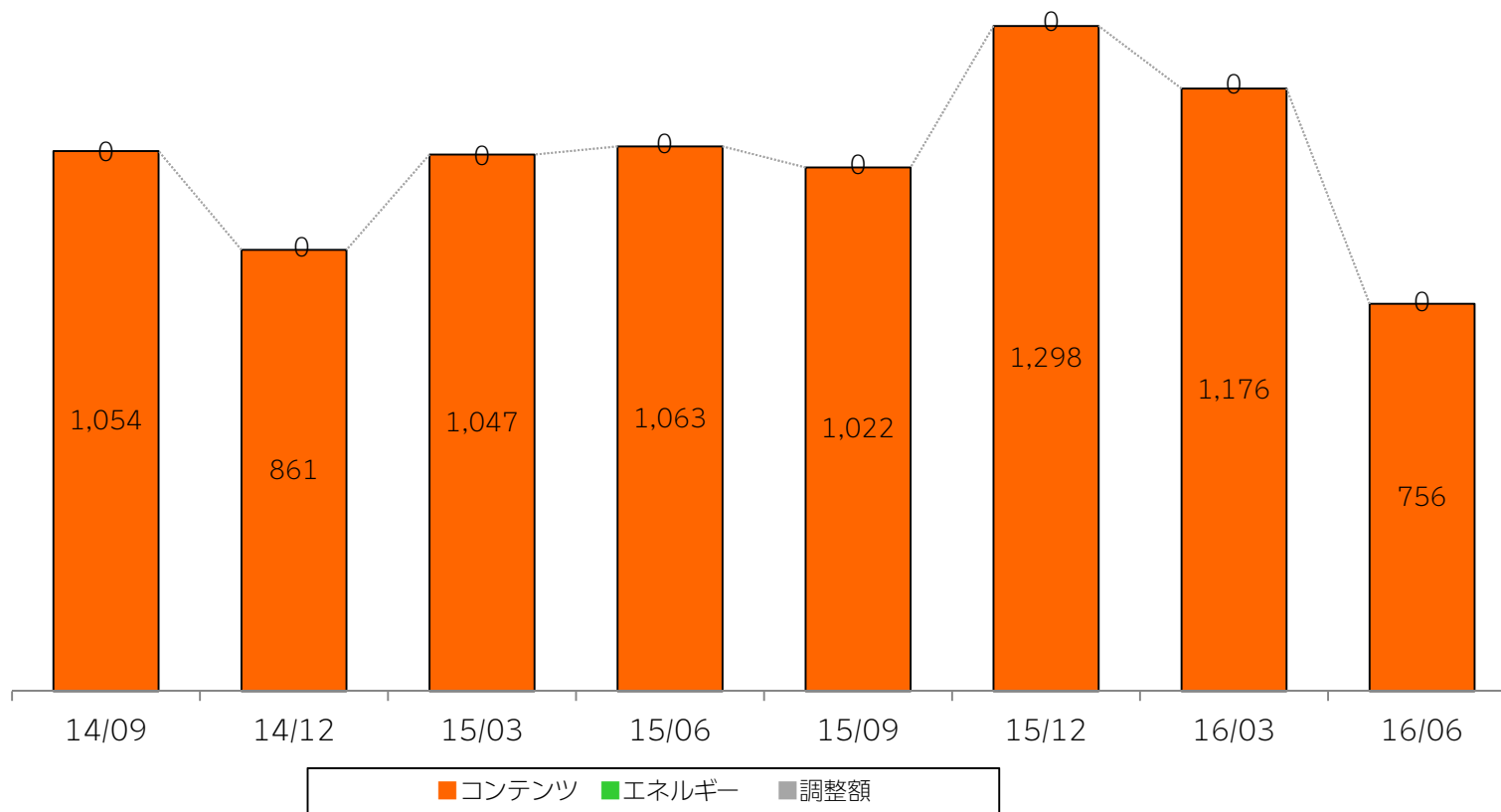
## ■ セグメント利益(営業利益)

コンテンツ	144	210	△65	△31.4	
再生可能エネルギー	△14	△11	△3	—	
合計	129	198	△69	△35.1	
調整額	△67	△68	+1	—	

# セグメント売上高の推移

売上高

(百万円)



# トピックス

## スマートフォン向けゲームアプリ「あつめて!リラックマ」配信開始

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、新規の事業開拓に積極的に取り組んでおります。このたび、株式会社アカツキと共同でスマートフォン向けゲームアプリ「あつめて!リラックマ」の配信を平成28年6月27日より開始しました。

リラックマの世界観が存分に盛り込まれた、ファンを強く意識したサービスであるため、オンラインとオフラインの双方のメリットを活かしながら、ファンに向けたプロモーションに注力しています。

オンラインでは、当社が運営する月額公式サイト、キャリア主導サービス、LINE各種サービス。また、サンエックスのホームページやブログ、facebookやtwitterなど、当社とサンエックスの持つ各メディアを活用したプロモーションを実施しました。

さらに、リアルでのイベントとの連携も強化しており平成28年7月16日より梅田の阪急三番街で開催中のキャラクター催事会場において、「あつめて!リラックマ」の世界観を再現したゲーム公式ジオラマの展示を行う等のイベントを実施しました。





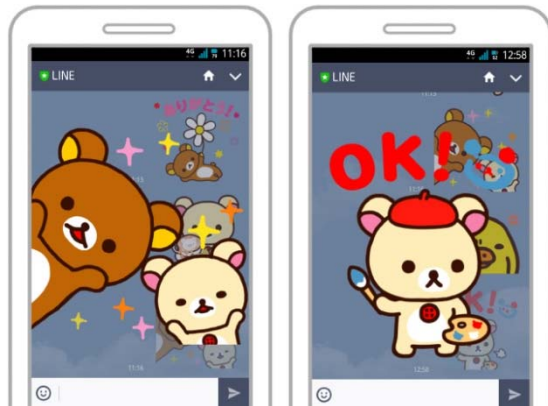
# トピックス

## LINE新サービスへの対応

### ～リラックマ ポップアップスタンプ～

従来より表現力がアップしたLINEの新規スタンプサービス“ポップアップスタンプ”に、いち早く対応した「リラックマ ポップアップスタンプ」の提供を平成28年6月16日より開始しました。

キャラクターの世界観をスマホの全画面で表現できるポップアップスタンプの特徴を活かした演出を多数盛り込んだサービスとなっております。



© 2016 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.

## 強みを活かしたプロモーション展開

### ～リラックマカフェ × スゴ得コンテンツ®～

当社もプロデュースに携わって平成28年3月4日～4月10日の期間限定で東京 原宿にオープンしたリラックマカフェが好評だったことにより平成28年5月25日～7月10日の間、大阪でもオープンしました。

リラックマカフェをフックに平成28年6月2日～6月15日の期間でNTTドコモ「スゴ得コンテンツ®」と連携したキャンペーンを実施しました。

リラックマカフェへの特別招待券や限定グッズがスゴ得ユーザーに当たる他、当社サービスにアクセスしたユーザーに特典をプレゼントする企画を実施したところ、当社サービスへのアクセスが大幅に増加する結果となりました。





# 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。