



IMAGINEER

2019年3月期
決算短信補足資料

2019年5月15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
- 2020年3月期 連結業績・配当予想
- 2020年3月期 セグメントの業績 計画値

決算概況

(百万円)

	2019年3月期 (累計期間)	2018年3月期 (累計期間)	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	5,164	4,569	+595	+13.0
営業利益	706	635	+71	+11.3
経常利益	750	857	△106	△12.4
親会社株主に帰属する当期純利益	503	496	+6	+1.4
包括利益	674	317	+356	+112.1
1株当たり当期純利益(円)	52.47	51.75	+0.72	—

	2019年3月期末	2018年3月期末	対前期	
			増減	増減率(%)
総資産	10,671	10,332	+338	+3.2
純資産	9,808	9,398	+410	+4.4
自己資本	9,721	9,337	+385	+4.1
自己資本比率(%)	91.1	90.4	—	—

連結損益計算書 2期比較

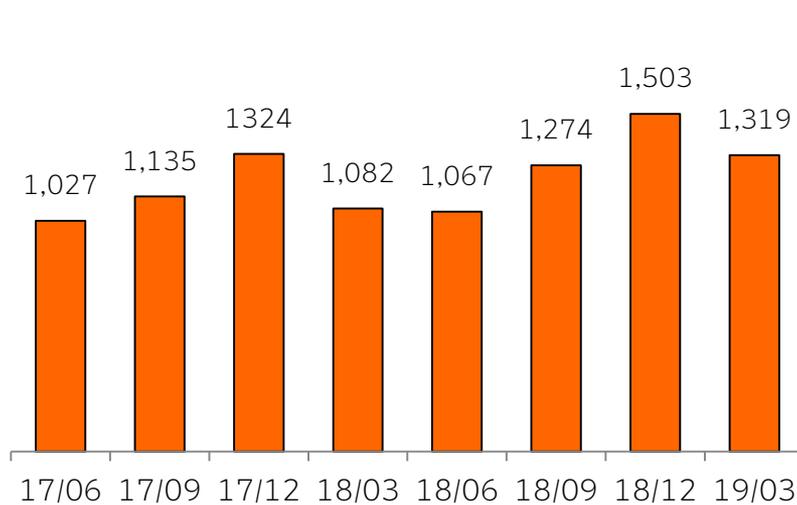
(百万円)

	2019年3月期 (累計期間)	2018年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	5,164	4,569	+595	+13.0	スマホゲーム、パッケージソフトが増加したことによる
売上原価	2,316	2,068	+248	+12.0	
販売費及び一般管理費	2,141	1,865	+275	+14.8	
営業利益	706	635	+71	+11.3	
営業外収益	231	296	△65	△22.2	
営業外費用	186	75	+111	+148.9	
経常利益	750	857	△106	△12.4	
特別利益	—	0	△0	△100.0	
特別損失	26	115	△88	△76.9	
税金等調整前当期純利益	724	742	△18	△2.4	
税金費用	194	271	△76	△28.2	
非支配株主に帰属する 当期純利益	26	△25	+51	—	
親会社株主に帰属する 当期純利益	503	496	+6	+1.4	

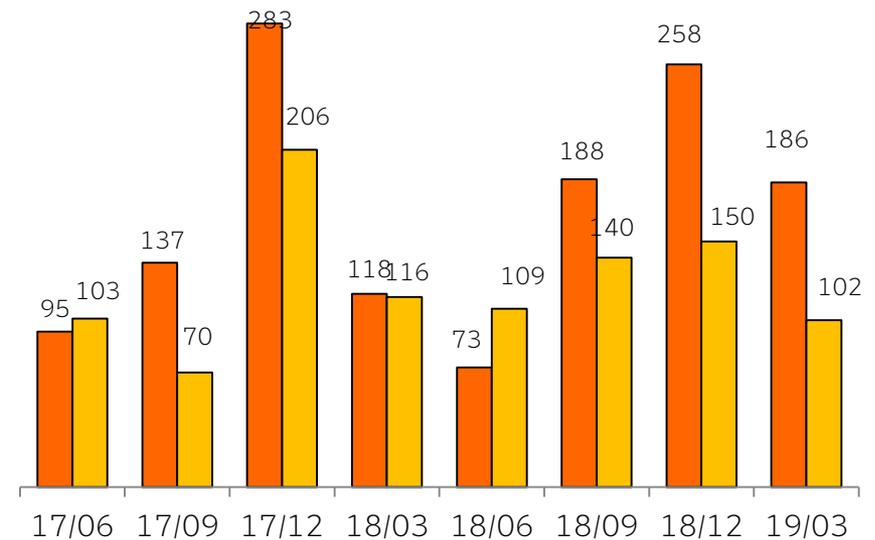
四半期別連結売上高及び利益の推移

(百万円)

売上高



営業利益および 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

	2019年3月期 (累計期間)	2018年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
コンテンツ	5,162	4,567	+595	+13.0	スマホゲーム、パッケージソフトが増加したことによる
再生可能エネルギー	2	2	△0	△3.0	
合計	5,164	4,569	+595	+13.0	
調整額	—	—	—	—	

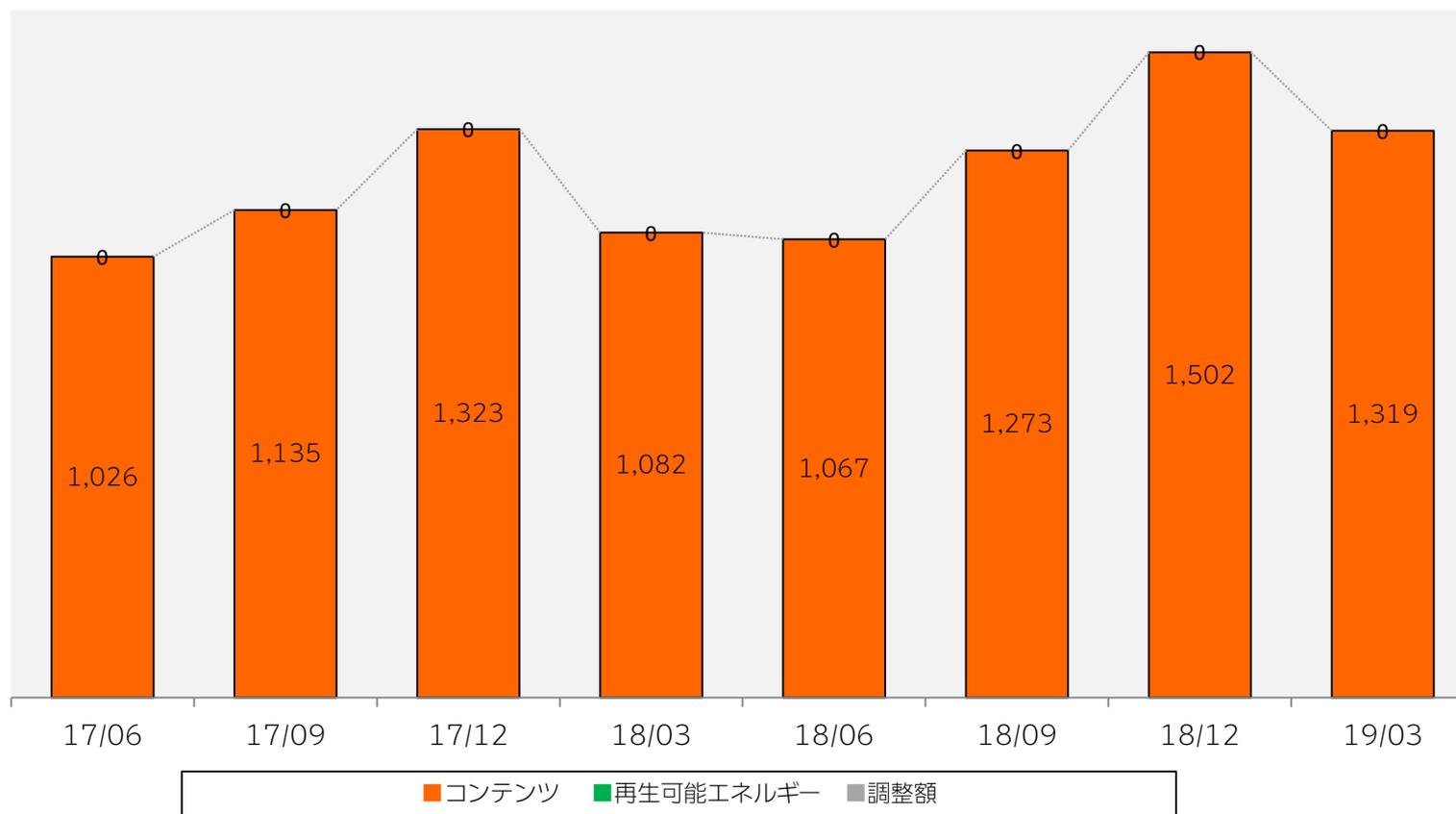
■ セグメント利益(営業利益)

コンテンツ	1,056	981	+75	+7.7	
再生可能エネルギー	△57	△68	+10	—	
合計	999	913	+86	+9.5	
調整額	△292	△277	△14	—	

四半期別セグメント売上高の推移

売上高

(百万円)



Nintendo Switch ソフト「Fit Boxing」 全世界累計出荷販売本数30万本突破

2018年12月20日に発売した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)につきまして、全世界の累計出荷販売本数(※)が30万本を突破しました。

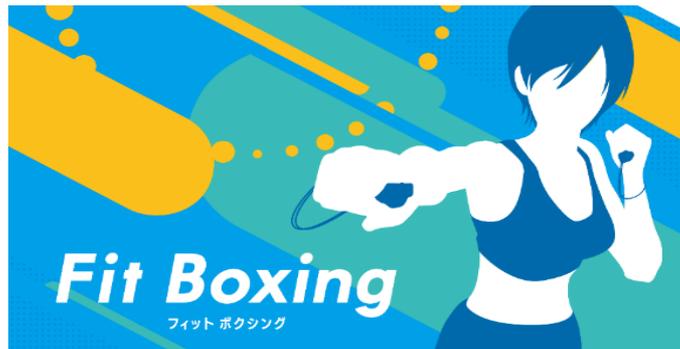
※全世界累計出荷販売本数とは、各販売地域のパッケージ版累計出荷本数並びにダウンロード版の累計配信本数を合算した本数となります。

男女問わず幅広い年齢層のお客様より高く評価いただき、一時は店頭にて品切れが発生するほどの人気商品となりました。

Yahoo!トピックスをはじめ多くの媒体で掲載され、今なおその販売動向に注目を集めています。

引き続き新動画の公開や体験会、イベントなど様々な販促活動を通じさらに多くのお客様に楽しんでいただけるよう本作のプロモーションを展開してまいります。

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。



©Imagineer Co., Ltd.

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

トピックス

「メダロット」スマートフォン向けゲーム開発決定

メダロットシリーズの最新作として、初のスマートフォン向けゲームアプリの開発が決定しました。本作の開発は当社の連結子会社である株式会社SoWhatにて担当しており、本作はSoWhat設立後3作目のゲームタイトルとなります。

また、メダロットの発売記念日である“メダロットの日”（毎年11月28日）に合わせて公式ファンクラブ「メダロッターズ」のポータルサイトをリニューアルしたことを皮切りに、オリジナルサウンドトラック「メダロット ゲームサウンドアーカイブス」発売、「メダロット」および「メダロット2」の電子書籍販売開始、東京（秋葉原、吉祥寺）、大阪（難波）にてリアルイベントを開催しました。

21周年目に突入したメダロットシリーズを、新作スマートフォンアプリを筆頭に、様々な展開を通じて盛り上げてまいります。



「すみすみ～まったりパズル」300万ダウンロード突破

スマートフォン向けゲームアプリ「すみすみ～まったりパズル」は、どなたでも楽しめる操作性と、個性豊かで可愛い「すみすみ」を集めてステージクリアを目指すパズルとしての面白さに支持が集まり、2018年2月1日のリリース以降、2018年8月の海外配信開始を経て、順調にダウンロード数を伸ばし、2019年1月に300万ダウンロードを突破しています。また、2018年12月には、Google Play「ベストオブ2018」キュート&カジュアル部門に入賞しました。

これからもより多くの方々に喜んで頂けるようなサービスにすべく、積極的に取り組んでまいります。



トピックス

日本テレビ連続ドラマで初 中国本土で日本の放送と同日配信

当社では日本のドラマを中国大手の動画配信プラットフォームサイトに提供しておりますが、日本テレビ放送網株式会社(以下、日本テレビ)が2018年10月から放送した連続ドラマ「プリティが多すぎる」を中国大手配信プラットフォームサイト“マンゴーTV”で同日配信しました。

日本テレビの連続ドラマが中国本土で同時期配信されるのはこれが初めての試みとなりました。

引き続き、海外企業との関係性を活用したビジネスに取り組んでいきます。



©Kozue Oosaki / Bungeishunju Ltd. All rights reserved.

©Nippon TV

2020年3月期 連結業績・配当予想

(百万円)

	2020年3月期 (累計期間) 予想	2019年3月期 (累計期間) 実績	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	5,200	5,164	+35	+0.7
営業利益	710	706	+3	+0.5
経常利益	755	750	+4	+0.5
親会社株主に帰属する 当期純利益	506	503	+2	+0.5

1株 当たり 配当金 (円)	中間	12.50	12.50
	期末	12.50	12.50
	年間	25.00	25.00
配当性向(%)		47.4	47.6

2020年3月期 セグメントの業績 計画値

(百万円)

		2020年3月期 (累計期間) 計画値	2019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	5,199	5,162	+36	+0.7
	セグメント利益	1,031	1,056	△25	△2.4
	利益率 (%)	19.8	20.5	△0.7	—
再生可能 エネルギー	売上高	0	2	△1	△79.0
	セグメント利益	△11	△57	+45	—
	利益率 (%)	—	—	—	—
調整額	売上高	—	—	—	—
	セグメント利益	△309	△292	△16	—
合計	売上高	5,200	5,164	+35	+0.7
	営業利益	710	706	+3	+0.5
	利益率 (%)	13.7	13.7	—	—



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。