



**IMAGINEER**

# 2019年3月期第1四半期 決算短信補足資料

---

2018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)

	2019年3月期 第1四半期	2018年3月期 第1四半期	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	1,067	1,027	+40	+3.9
営業利益	73	95	△21	△22.3
経常利益	154	149	+4	+3.0
親会社株主に帰属する 四半期純利益	109	103	+6	+6.3
包括利益	147	106	+40	+37.6
1株当たり当期純利益 (円)	11.44	10.77	+0.67	—

	2019年3月期 第1四半期末	2018年3月期末	対前期	
			増減	増減率(%)
総資産	10,106	10,332	△226	△2.2
純資産	9,401	9,398	+3	+0.0
自己資本	9,340	9,337	+2	+0.0
自己資本比率(%)	92.4	90.4	—	—

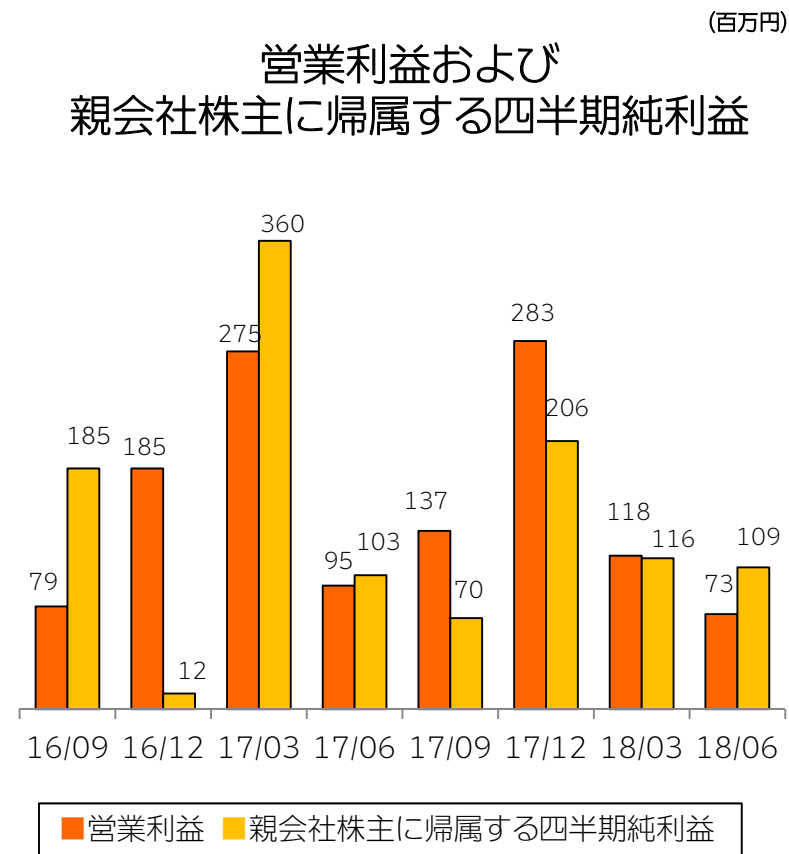
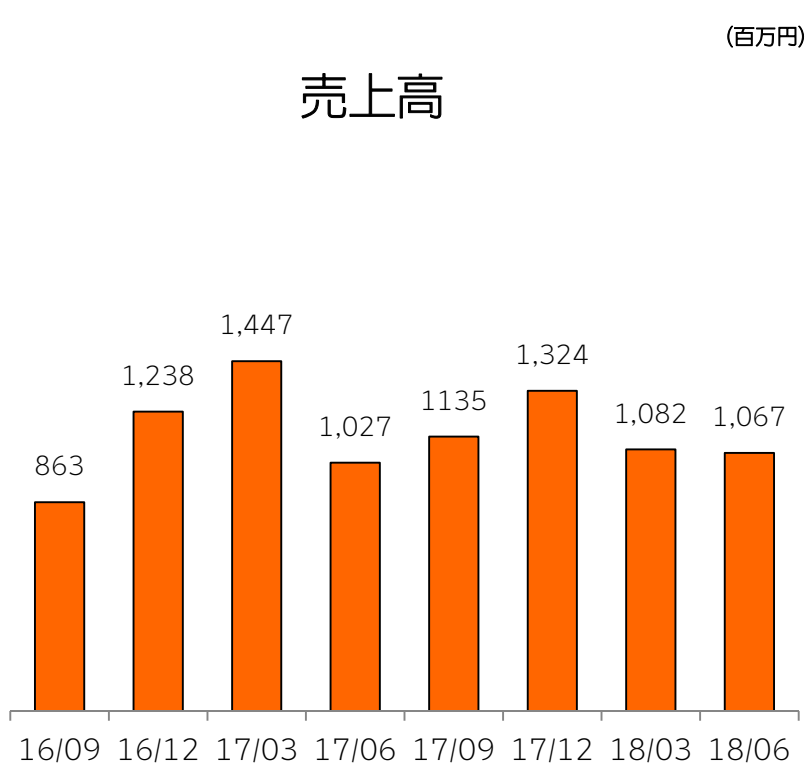
# 連結損益計算書 2期比較



(百万円)

	2019年3月期 第1四半期	2018年3月期 第1四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	1,067	1,027	+40	+3.9	スマホゲーム売上の増加
売上原価	479	515	△35	△6.9	
販売費及び一般管理費	514	416	+97	+23.4	広告宣伝費の増加
営業利益	73	95	△21	△22.3	
営業外収益	83	58	+24	+41.5	
営業外費用	2	4	△1	△33.9	
経常利益	154	149	+4	+3.0	
特別利益	—	0	△0	△100.0	
特別損失	—	—	—	—	
税金等調整前 四半期純利益	154	150	+3	+2.5	
税金費用	44	61	△17	△28.3	
四半期純利益	110	88	+21	+23.9	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	109	103	+6	+6.3	

# 連結売上高及び利益の推移



# セグメント情報



(百万円)

## ■ 売上高

	2019年3月期 第1四半期	2018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	1,067	1,026	+40	+4.0	スマホゲーム売上の増加
再生可能エネルギー	0	0	△0	△22.3	
合計	1,067	1,027	+40	+3.9	
調整額	—	—	—	—	

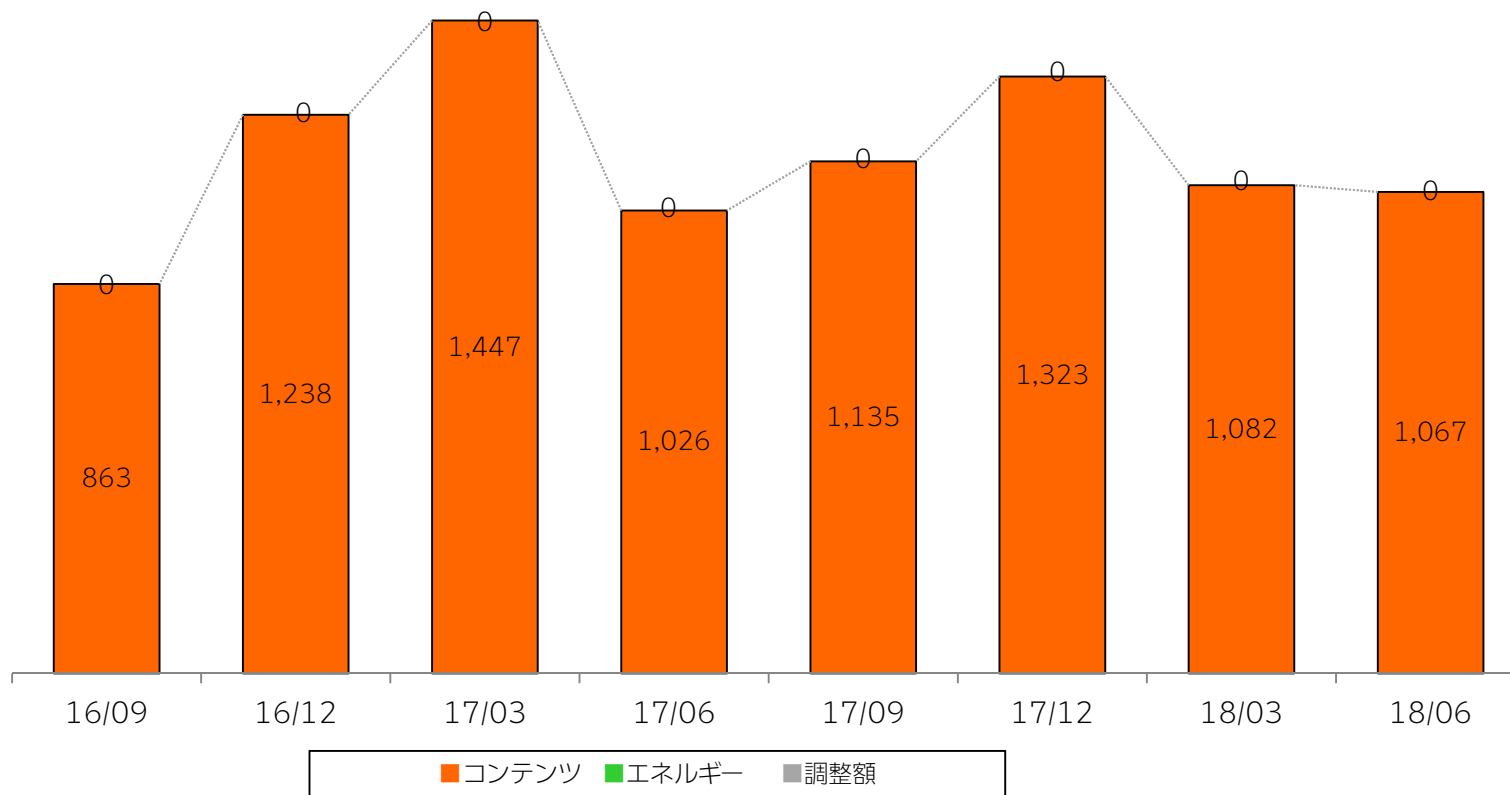
## ■ セグメント利益(営業利益)

コンテンツ	164	182	△18	△10.0	
再生可能エネルギー	△15	△17	+1	—	
合計	149	165	△16	△9.8	
調整額	△75	△70	△4	—	

# セグメント売上高の推移

売上高

(百万円)



# トピックス



## Nintendo Switch ソフト「Fit Boxing」発売決定

当社は、任天堂株式会社の協力を受け、Nintendo Switch™向けソフト「Fit Boxing (国内向け)」/「Fitness Boxing (海外向け)」(以下「本作」)を今冬に世界同時期での発売を予定しています。

本作は、全世界シリーズ累計80万本を超えるスマッシュヒットを記録したWii™用ソフト「シェイプボクシング」シリーズの流れを踏襲したエクササイズソフトです。一般社団法人フィットボクシングジャパンが、ボクシングトレーニングを安全かつ効果的に行うことを目的として開発した本格的なボクシングプログラムを、ご家庭で手軽に体験できるようNintendo Switch向けにアレンジしました。Joy-Con™を両手に持ち、ゲーム内インストラクターと一緒に体を動かすことで、ゲーム感覚で爽快感のあるエクササイズを楽しむことができます。

なお、本作の発売元は、日本国内はイマジニア、日本以外の地域は任天堂株式会社が担います。

当社では、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。

# *Fit Boxing*

## フィット ボクシング

\* Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の商標です。  
\* 記載されている会社名及び商品名／サービス名は、各社の商標または登録商標です。  
©Imagineer Co., Ltd. ©2018 Nintendo



# トピックス

## 「全民農場」×「リラックマ」コラボキャンペーンの実施

中国のスマートフォン向けゲーム最大手、テンセント社が運営する農場経営シミュレーションゲーム「全民農場」にて、リラックマとのコラボキャンペーンを実施しました。

当社はこれまで、テンセントとの中国市場における取組として、同社の2大メッセンジャーサービスである「WeChat」「テンセントQQ」にて、リラックマのステッカー配信を展開して参りました。そしてこの度、ゲーム領域における初めてのコラボレーションとして、累計3,500万ダウンロードの規模を誇る「全民農場」でのコラボキャンペーンを実施しました。

当社では今後も、海外マーケットへのコンテンツ展開を推進していきます。



©2018 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.  
©1998 - 2018 TENCENT. ALL RIGHTS RESERVED.



# 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。