



IMAGINEER

2021年3月期第1四半期 決算短信補足資料

2020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
- トピックス

決算概況

(百万円)

	2021年3月期 第1四半期	2020年3月期 第1四半期	対前期	
			増減	増減率 (%)
売上高	1,864	951	913	96.0
営業利益	444	73	370	507.0
経常利益	455	71	384	538.7
親会社株主に帰属する 四半期純利益	283	40	243	607.1
包括利益	15	0	15	1780.0
1株当たり当期純利益 (円)	29.51	4.17	25.3	—

	2021年3月期 第1四半期末	2020年3月期末	対前期	
			増減	増減率 (%)
総資産	11,537	12,039	△502	△4.2
純資産	10,558	10,373	185	1.8
自己資本	10,383	10,228	155	1.5
自己資本比率 (%)	90.0	85.0	—	—

連結損益計算書 2期比較

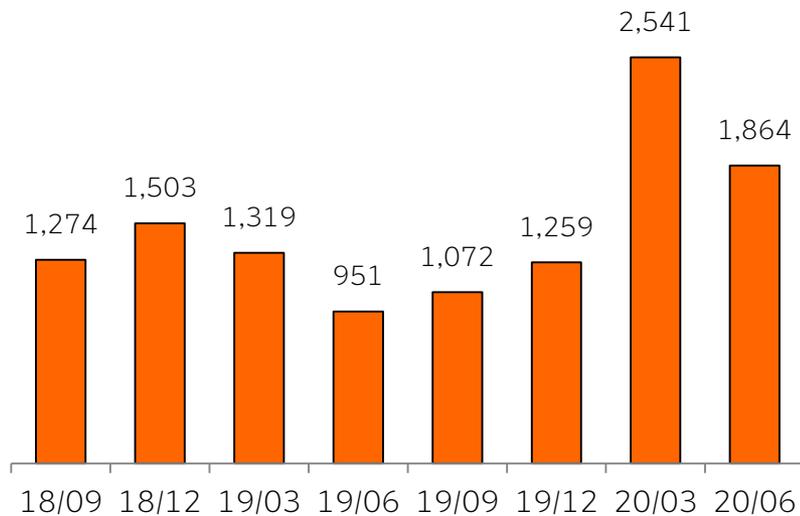
(百万円)

	2021年3月期 第1四半期	2020年3月期 第1四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	1,864	951	913	96.0	スマホゲーム及びパッケージ売上の増加
売上原価	661	398	262	66.0	スマホゲーム及びパッケージ売上の増加に伴う増加
販売費及び一般管理費	758	479	278	58.1	
営業利益	444	73	370	507.5	
営業外収益	20	23	△3	△14.7	
営業外費用	+8	25	△16	△65.5	
経常利益	455	71	384	538.7	
特別利益	—	—	—	—	
特別損失	—	—	—	—	
税金等調整前 四半期純利益	455	71	384	538.7	
税金費用	142	25	117	467.6	
四半期純利益	313	46	267	577.2	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	283	40	243	607.1	

連結売上高及び利益の推移

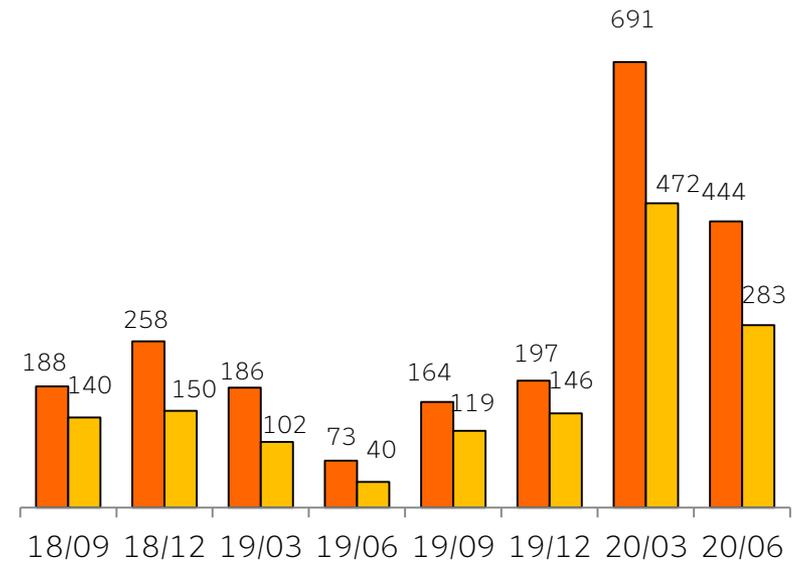
売上高

(百万円)



営業利益および 親会社株主に帰属する四半期純利益

(百万円)



■ 営業利益 ■ 親会社株主に帰属する四半期純利益

トピックス

新規タイトルの展開発表

スマートフォンゲームでは、すみっこぐらしを起用した農園ゲームを2020年夏～秋に配信することを発表しました。

Nintendo Switchソフト「メダロット クラシックス プラス」の発売(11月12日予定)を決定し、予約受付を開始しました。

中国・テンセントとの取り組みによるアニメシリーズ「兄に付ける薬はない!」第4期の制作が決定しました。中国では2020年8月からテンセントビデオで先行配信し、日本では2020年10月よりTV放送、配信を開始する予定です。



すみっこぐらし農園(仮)
2020年夏～秋配信予定
※画像は開発中のものです。



メダロット クラシックス プラス
2020年11月12日発売予定



兄に付ける薬はない!4
2020年8月 中国先行配信
2020年10月 国内TV放送、配信予定

トピックス

既存タイトルの進捗

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)の全世界の累計出荷販売本数が90万本を突破しました。(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です。)

ゴールデンウィークを挟んで実施したダウンロード版のセールや、TVCMをはじめとする各種プロモーションが奏功し、著名人によるSNS上でのプレイ動画の発信も見られるなど、口コミがさらに拡大した結果に加えて、海外版の販売が引き続き好調なセールスを継続しております。また、新型コロナウイルス感染拡大に伴い、自宅でできる運動ゲームとしての需要も高まっています。

スマートフォンゲームでは、メダロットシリーズの最新作「メダロットS」「リラックマ農園」の2タイトルが、ともに100万ダウンロードを突破いたしました。

「メダロットS」は、メインストーリー続編の公開、新イベント「魔女の城」の開催など、お客様に楽しんで頂けるコンテンツの拡充を進行しました。

「リラックマ農園」は、世界各地で順調にダウンロードを伸ばしました。ゴールデンウィーク限定イベントなどの期間限定イベントを継続的に開催しています。



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

©2020 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.

トピックス

キャリア主導サービスへの新規タイトル提供

NTTドコモが運営する子供向け知育サービス「dキッズ®」にて「ドキドキ☆ぷろぐらワールド for dキッズ」の提供を6月1日より開始しました。

「ドキドキ☆ぷろぐらワールド for dキッズ」は、プログラミング教育事業を展開する株式会社プログラぶっくの監修を受け制作された、未就学児～小学校低学年向けの知育プログラミングアプリで、順序立てて物事を考える力を養い、2020年度から必修化された小学校での「プログラミング教育」において狙いの一つとされている「論理的思考能力」を楽しみながら身につけることができます。

本作は、今後ドコモショップのスマートフォン教室にて、プログラミング教材として活用される予定です。





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。