



IMAGINEER

2025年3月期 決算短信補足資料

2025年5月15日
イマジニア株式会社
(東証スタンダード: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
- 2026年3月期 連結業績・研究開発費・配当予想

決算概況

(百万円)

	2025年3月期 (累計期間)	2024年3月期 (累計期間)	対前期	
			増減	増減率 (%)
売上高	6,486	5,960	+525	+8.8
営業利益	458	345	+112	+32.6
経常利益	924	656	+267	+40.7
親会社株主に帰属する 当期純利益	603	416	+186	+44.8
包括利益	574	459	+114	+24.9
1株当たり当期純利益 (円)	62.62	43.28	+19.3	—

	2025年3月期	2024年3月期	対前期	
			増減	増減率 (%)
総資産	13,484	13,451	+33	+0.2
純資産	12,168	12,041	+127	+1.1
自己資本	12,064	11,965	+98	+0.8
自己資本比率 (%)	89.5	89.0	—	—

連結損益計算書 2期比較

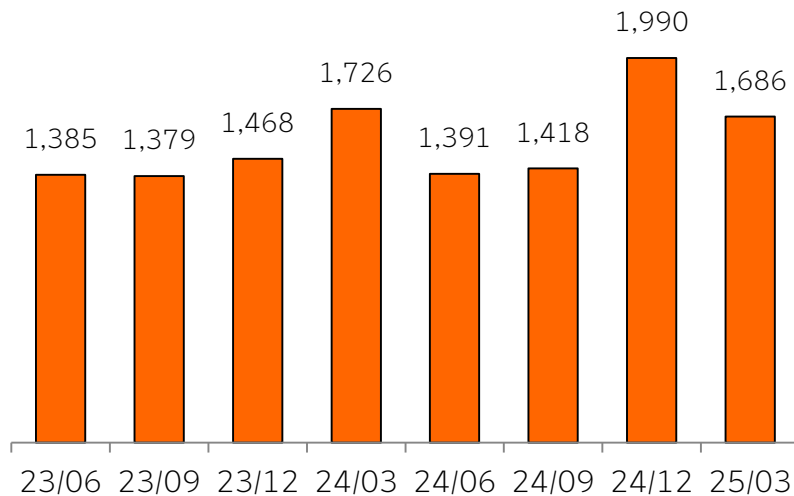
(百万円)

	2025年3月期 (累計期間)	2024年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	6,486	5,960	+525	+8.8	
売上原価	2,389	2,281	+107	+4.7	
販売費及び一般管理費	3,638	3,333	+305	+9.2	
営業利益	458	345	+112	+32.6	
営業外収益	658	329	+329	+100.2	
営業外費用	192	18	+174	+970.9	
経常利益	924	656	+267	+40.7	
特別利益	—	—	—	—	
特別損失	—	—	—	—	
税金等調整前 当期純利益	924	656	+267	+40.7	
税金費用	292	235	+57	+24.5	
非支配株主に帰属 する当期純利益	28	5	+23	+432.0	
親会社株主に帰属 する当期純利益	603	416	+186	+44.8	

連結売上高及び利益の推移

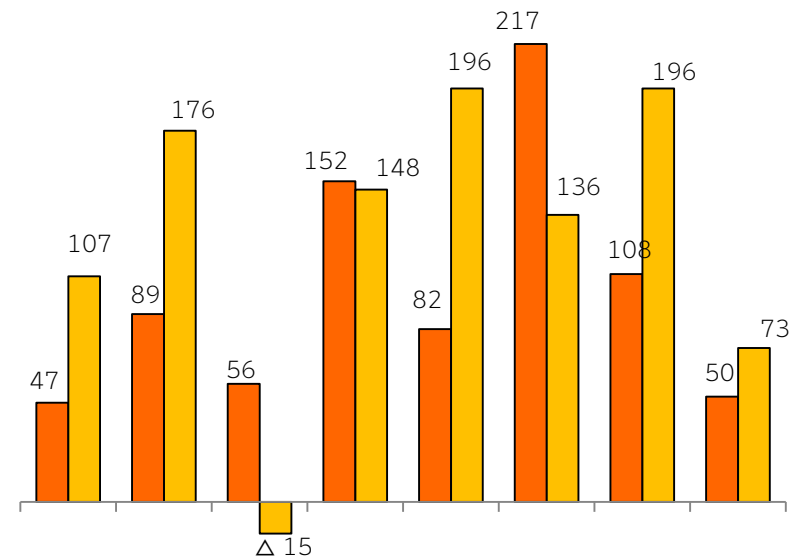
(百万円)

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



23/06 23/09 23/12 24/03 24/06 24/09 24/12 25/03

■ 営業利益 ■ 親会社株主に帰属する四半期純利益

パッケージゲーム トピックス

～ 新作10作品を発売 ～

今期は、Nintendo Switch™向けソフトをダウンロード専売のタイトルを含めて10作品発売しました。

『Fit Boxing 3 -Your パーソナルトレーナー-』は、ユーザーに最適化した「パーソナルプログラム」や、座ったままエクササイズが行える「チェアフィット」、インストラクターのミットを目がけて自分のペースでパンチを打ち込める「ミット」、運動前に最適なストレッチ「ダイナミックストレッチ」など、より幅広いお客様が気持ちよく運動を続けられるよう新たなメニューを追加した、Fit Boxingシリーズの最新作で、国内・海外で同時発売しました。発売後にはシリーズ全世界累計出荷販売本数300万本を突破しています。また、追加インストラクター「ヒロ (CV.石田彰)」を無料で配信しました。

『ミステリーの歩き方』は、現代と30年前の過去を行き来して事件の真相に迫る連続ドラマ仕立ての完全新作ミステリーアドベンチャーゲームです。無料追加コンテンツ「町ぶらシステム」を1月より配信し、継続的な販売に努めています。

『ディズニー ミュージックパレード アンコール』は、国内とアジア地域においてパッケージ版及びダウンロード版の販売を開始しました。

サイコロ野球ゲーム『ネコノヤキュウ』では、Nintendo Switch向けの他、新たな取り組みとしてSteam®版を配信しました。



パッケージゲーム トピックス

～ 新作10作品を発売 ～

今期、新たに発売したNintendo Switch向けソフトの一覧です。



おうちでゴルフ練習
パターうまくな～る!
7月4日発売



謎検スマート対策
7月18日発売



ディズニー
ミュージックパレード アンコール
11月21日発売



Fit Boxing 3
-Your パーソナルトレーナー-
12月5日発売



ミステリーの歩き方
12月12日発売



サンリオキャラクターズ
ミラクルマッチ マジカルおにごっこ
3月27日発売



ネコノヤキュウ



ぬりえであそぼう
シリーズ

パッケージゲーム トピックス

～ 既存タイトルの状況 ～

■『Fit Boxing feat. 初音ミク -ミクといっしょにエクササイズ-』追加コンテンツ発売

ユーザーの皆様により長くお楽しみいただけるよう、有料の追加ダウンロードコンテンツとして「追加エクササイズ BGMパック Vol.2」、「追加ミクササイズソングパック Vol.2/Vol.3/Vol.4」を発売しました。

「追加ミクササイズソングパック」は、お好みの「ミクササイズ」を作成することができる追加コンテンツ「ミクササイズエディター」に対応しており、「ミクササイズ」での運動とあわせて、「ミクササイズ」の創作も楽しめます。



■海外展開の状況

『Fit Boxing feat. 初音ミク -ミクといっしょにエクササイズ-』及びFit Boxing Presents『HOP! STEP! DANCE!』について、アジア地域、欧米及び豪州地域で発売しました。



スマートフォンゲーム トピックス

「メダロット」シリーズ初のサバイバーアクションゲーム『メダロットサバイバー』を2025年2月から配信開始しました。サービス開始後 App Store、Google Playダウンロードランキングにて1位を獲得するなど好評を博しました。



『メダロットS』は、「デジモン」、「機動戦艦ナデシコ」とのコラボイベント、「5周年イベント」が好評でした。



その他 トピックス

■ 「スゴ得コンテンツ®」 向けサービスの積極運営

NTTドコモが運営する「スゴ得コンテンツ」向けに新規サービスの追加や、複数サービスでのdポイントを利用したキャンペーン展開など、積極的な運営を行いました。

■ 他社サービスとのコラボイベント

人気キャラクター「リラックマ」「すみっコぐらし」と、様々な人気サービスとのコラボイベント実現に向けたサポートを行っていますが、当期はアバター着せかえアプリ『ポケコロ』『ポケコロツイン』、ゲーム配信プラットフォーム『Mirrativ(ミラティブ)』とのコラボが人気を博しました。



2026年3月期 連結業績予想

当期の連結業績は、新規コンテンツの創出に向けて高水準の先行投資を継続しつつ、パッケージゲーム及びスマートフォンゲームを中心として売上高の増収と営業利益の増益を目指す。

また、前期は想定を上回る投資有価証券売却益が発生し、好結果を受けて特別配当を実施するに至ったが、当期は同売却益が前期を下回る見込みのため、経常利益及び当期純利益は減益となる予想。

(百万円)

	中間期			通期		
	25/3期 実績	26/3期 予想	増減率	25/3期 実績	26/3期 予想	増減率
売上高	2,809	2,930	+4.3%	6,486	6,700	+3.3%
営業利益	299	△40	△113.4%	458	500	+9.0%
経常利益	503	170	△66.3%	924	810	△12.4%
親会社株主に帰属する 当期純利益	332	110	△67.0%	603	530	△12.1%

2026年3月期 研究開発費

新規コンテンツの創出を目指して、2023年3月期から研究開発費への投資額を大幅に増額し、2026年3月期は678百万円^(注1)を予定している。



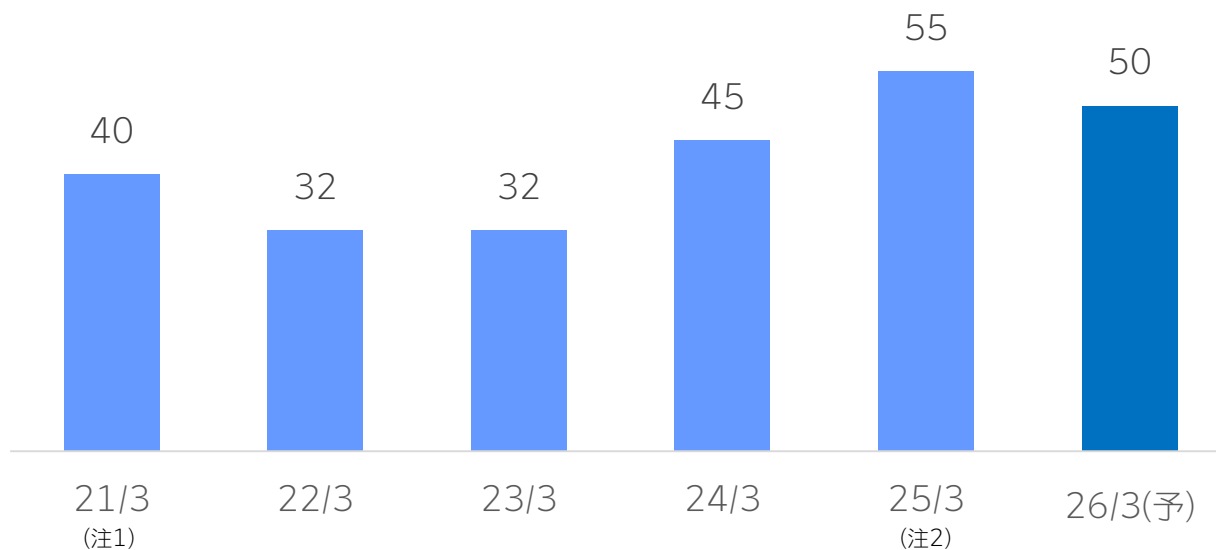
(注1) 26/3期の研究開発費には、研究開発費に相当する費用を含む。

2026年3月期 配当予想

当社は、株主の皆様への利益還元を重要な経営政策の一つとして認識し、配当と企業価値の向上による株主の皆様への利益還元を基本方針としている。

2026年3月期の配当は、前期に比べ普通配当金を1株当たり5円増配した1株当たり年間配当金50円を予定。

1株あたり年間配当



(注1) 21/3期は、創業35周年記念配当を1株当たり10円含む。

(注2) 25/3期は、特別配当を1株当たり10円含む。



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。