



IMAGINEER

**2026年3月期
決算短信補足資料**

2026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
- 2027年3月期 連結業績・研究開発費・配当予想

決算概況

(百万円)

	2026年3月期 (累計期間)	2025年3月期 (累計期間)	対前期	
			増減	増減率 (%)
売上高	5,690	6,486	△795	△12.3
営業利益	145	458	△313	△68.3
経常利益	1,156	924	+232	+25.2
親会社株主に帰属 する当期純利益	746	603	+143	+23.8
包括利益	473	574	△101	△17.6
1株当たり当期純利益 (円)	77.44	62.62	+14.8	—

	2026年3月期	2025年3月期	対前期	
			増減	増減率 (%)
総資産	12,992	13,484	△491	△3.6
純資産	12,097	12,168	△70	△0.6
自己資本	11,959	12,064	△104	△0.9
自己資本比率 (%)	92.0	89.5	—	—

連結損益計算書 2期比較

(百万円)

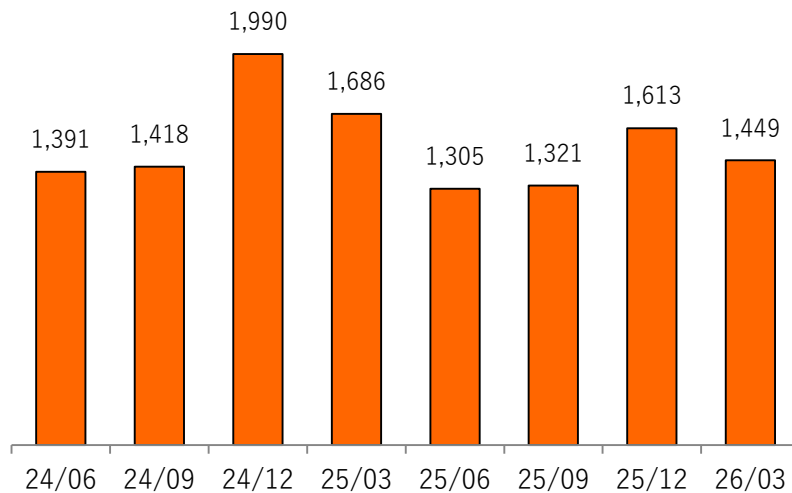
	2026年3月期 (累計期間)	2025年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率 (%)	主要因
売上高	5,690	6,486	△795	△12.3	
売上原価	2,129	2,389	△259	△10.9	
販売費及び一般管理費	3,415	3,638	△222	△6.1	
営業利益	145	458	△313	△68.3	
営業外収益	1,014	658	+355	△54.0	
営業外費用	2	192	△190	△98.5	
経常利益	1,156	924	+232	+25.2	
特別利益	—	—	—	—	
特別損失	—	—	—	—	
税金等調整前 当期純利益	1,156	924	+232	+25.2	
税金費用	376	292	+83	+28.6	
非支配株主に帰属 する当期純利益	33	28	+5	+19.7	
親会社株主に帰属 する当期純利益	746	603	+143	+23.8	

連結売上高及び利益の推移

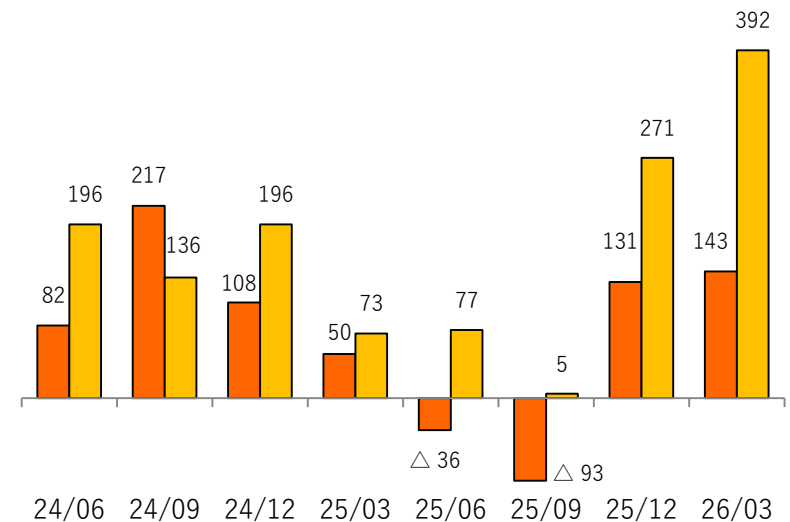
(百万円)

(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

コンシューマーゲーム トピックス

～ 新作5作品を発売 ～

Nintendo Switch™向けソフトを5作品発売しました。

人気キャラクターとの取り組みの他、完全オリジナルタイトルにも挑戦し、新規コンテンツの創出に注力しました。



2025年11月発売

『マジカルクラフト 猫と魔法のドレス』

ドレス作りと着せ替えをテーマに、穏やかな暮らしを楽しむ生活シミュレーションゲームです。

少女まんが雑誌「りぼん」にて本作のコミカライズ作品を連載したほか、発売に合わせてTVCMの放送も実施しました。



2025年12月発売

『ディズニー ミラネスフィットネス』

国内およびアジア地域にて販売を開始しました。任天堂のゲーム情報番組Nintendo Directの中で本作が紹介されたほか、TVCMの放送も実施しました。

コンシューマーゲーム トピックス

～ 新作5作品を発売 ～



2025年4月発売

『ポーカーソリティア』

ポーカーの役作りにパズル要素を組み合わせた、戦略性の高い新感覚カードゲームとして、日本国内及び海外で同時配信しました。

直感的な操作性を備えつつも、多様な戦略を楽しめる内容となっています。



2025年4月発売

『算数検定スマート対策+数学検定』

実際の算数検定・数学検定の過去問題や、本作独自の計算問題を通して算数・数学の力を楽しく鍛えることができる学習ソフトです。

算数検定・数学検定の受検を目指している方から、算数・数学の苦手意識克服の一步を踏み出したい方まで、幅広い目的でお楽しみいただけます。



2025年10月発売

『映画 すみっコぐらし 空の王国とふたりのコ あそぼうキャラクロス』

2025年10月31日に公開された「映画 すみっコぐらし 空の王国とふたりのコ」に登場するキャラクターやアイテムをモチーフにしたパズルを解いて、かわいいキャラクターのドットイラストを描くゲームです。

コンシューマーゲーム トピックス

～ 既存タイトルのサービス拡充 ～

『Fit Boxing 3 -Your パーソナルトレーナー- 』をはじめとする、Fit Boxing シリーズの追加コンテンツの発売や、無料アップデートを実施し、ユーザー向けサービスの拡充に取り組みました。

追加インストラクターの無料配信

前作『Fit Boxing 2』で登場し、明るくエネルギーギッシュな応援で人気を博した「ジャニス (CV.釘宮理恵)」及び、忍者に憧れて修行を続ける、フレンドリーでユニークなキャラクター「クロガネ (CV.杉田智和)」を追加インストラクターとして、無料配信しました。



追加コンテンツの発売

追加BGMコンテンツとして、「J-POPパック Vol.1」、「アニソンパック Vol.1」、「『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』パック」を発売した他、初のターゲットタイプ型追加コンテンツ「ターゲットタイプ“ネコパンチ”」を発売し、サービスの拡充に取り組みました。



コンシューマーゲーム トピックス ～ 海外展開の強化 ～

既存タイトルの海外展開



2025年9月発売

『おうちでゴルフ練習
パターうまくな～る!』

地域：欧米、豪州、アジア



2025年11月より順次

『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』

地域：欧米、豪州、アジア



2026年2月発売

『ミステリーの歩き方』

地域：欧米、豪州、アジア

台北ゲームショー2026への出展

2026年1月に開催された「台北ゲームショー 2026（台北国際電玩展）」に出展しました。アジア市場における当社タイトルの認知拡大とファン層の醸成を目的とし、任天堂株式会社のブース内にて『ディズニー ミラネスフィットネス』をはじめとした3作品の試遊展示を実施。4日間で累計約40万人という盛況の中、多くの現地ユーザーに当社コンテンツの魅力を感じていただきました。



スマートフォンゲーム トピックス

2026年2月

『メダロットサバイバー』

これまで日本国内にて配信していましたが、新たに一部地域を除くグローバル配信を開始しました。



2025年5月

『すみすみ+』

サブスクリプションサービス「Apple Arcade」にて配信を開始しました。



2025年8月

『ただいま～リラックマとすみっコとわたし～』

株式会社イエローブルーより、当社の協力のもとで新作アプリとして配信を開始しました。

本作では、リラックマやすみっコぐらしなどの人気サンエックスキャラクターがぬいぐるみとして登場します。

プレイヤーは不思議なドールハウスの世界で、デコレーションや交流を楽しみながら、可愛いぬいぐるみたちと一緒に過ごすことができます。



その他 トピックス

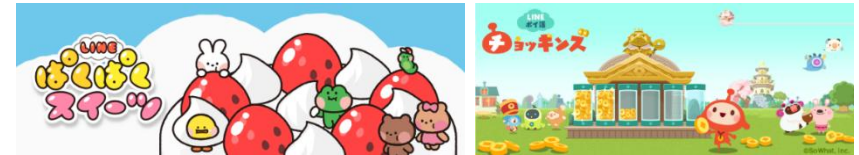
Roblox向け公式ゲームの配信

当社で初となるRoblox（ロブックス）向け公式ゲーム『リラックマのおやつハント』を、3億人を超えるグローバルユーザーに向けて配信開始しました。



LINEポイゲ向けタイトルの開発

連結子会社である株式会社SoWhatにて、LINEポイゲ向けタイトル『LINE：ぱくぱくスイーツ』及び『LINE ポイ活 チョッキンズ』の開発・運営を担当しました。



海外アニメ配信権の獲得

中国大手総合エンタメプラットフォームであるビリビリ（英語名：bilibili）が制作したアニメ『不死身の僕の日常』（原作名：仙王的日常生活）、『シンデレラ・シェフ ～萌妻食神～』（原作名：萌妻食神）の2シリーズについて、配信権を獲得し、日本国内の主要動画配信プラットフォームにて日本語吹替版の配信を開始しました。



2027年3月期 連結業績予想

当期の主な事業別見通しにつきましては、コンシューマーゲームは新規タイトルの発売により伸長を見込み、スマートフォンゲームは既存タイトルの効率的な運営により収益性の改善を図ってまいります。キャリア主導サービスは市場環境の変化を受け、引き続き厳しい状況が続く見込みです。

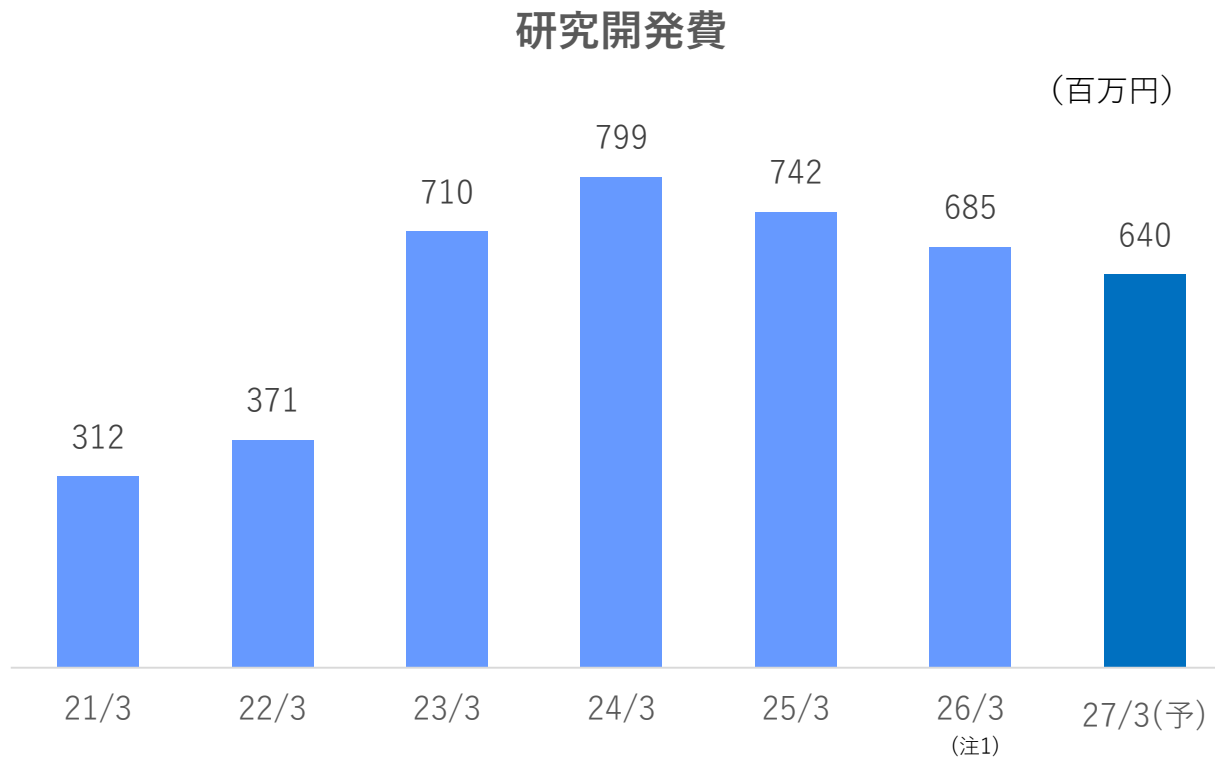
この結果、売上高及び営業利益は増益を見込む一方、金融収益の減少により、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益は減益となる見通しです。

(百万円)

	2026年3月期 実績	2027年3月期 予想	対前期	
			増減額	増減率
売上高	5,690	5,780	+89	+1.6%
営業利益	145	250	+104	+72.3%
経常利益	1,156	760	△396	△34.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	746	500	△246	△33.0%

2027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、2027年3月期は640百万円を予定している。



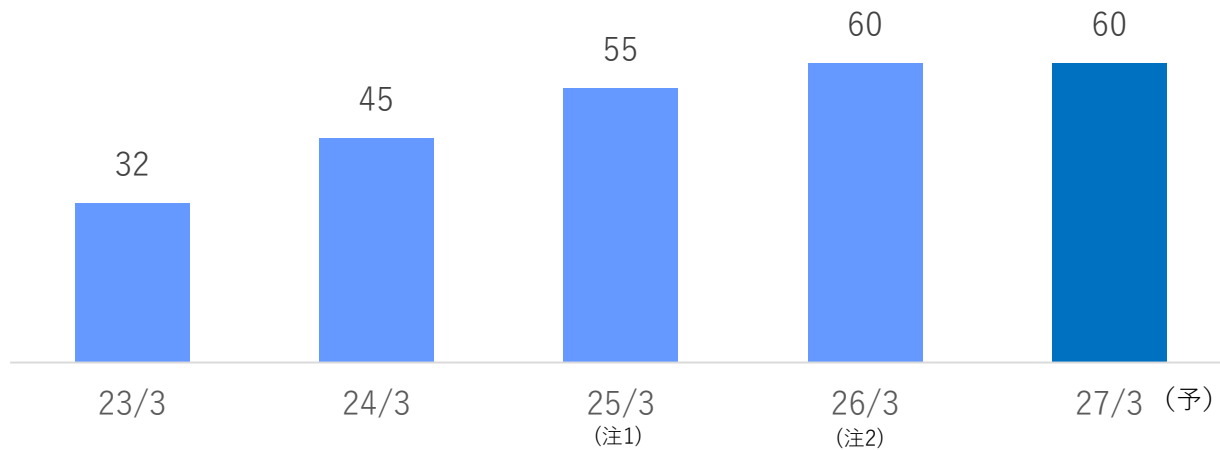
(注1) 26/3期の研究開発費には、研究開発費に相当する費用を含む。

2027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。

2027年3月期以降は、株主への安定的かつ継続的な利益還元を重視し、普通配当を10円増配のうえ、5期間にわたり年間60円の普通配当を維持する方針とした。当社は、中長期的な成長に向けた研究開発投資を継続しつつ、成長投資と株主還元の両立を図っていく。

1株あたり年間配当



(注1) 25/3期は、特別配当を1株当たり10円含む。

(注2) 26/3期は、創業40周年記念配当を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。