



IMAGINEER

2023年3月期 決算短信補足資料

2023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
- 2024年3月期 連結業績・研究開発費・配当予想

決算概況

(百万円)

	2023年3月期 (累計期間)	2022年3月期 (累計期間)	対前期	
			増減	増減率 (%)
売上高	6,640	6,331	+309	+4.9
営業利益	596	1,177	△581	△49.4
経常利益	932	1,337	△404	△30.3
親会社株主に帰属する 当期純利益	610	890	△280	△31.4
包括利益	527	1,035	△508	△49.1
1株当たり当期純利益 (円)	63.58	92.82	△29.24	—

	2023年3月期	2022年3月期	対前期	
			増減	増減率 (%)
総資産	13,664	12,658	+1,005	+7.9
純資産	11,915	11,693	+222	+1.9
自己資本	11,844	11,629	+215	+1.9
自己資本比率 (%)	86.7	91.9	—	—

連結損益計算書 2期比較

(百万円)

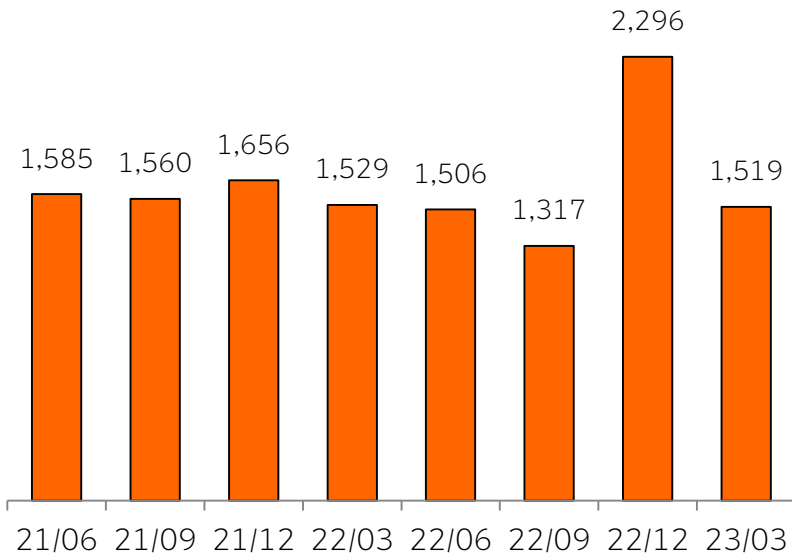
	2023年3月期 (累計期間)	2022年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	6,640	6,331	+309	+4.9	
売上原価	2,606	2,340	+265	+11.4	
販売費及び一般管理費	3,438	2,813	+624	+22.2	
営業利益	596	1,177	△581	△49.4	
営業外収益	358	161	+196	+121.5	投資有価証券売却による増
営業外費用	21	1	+20	—	
経常利益	932	1,337	△404	△30.3	
特別利益	—	—	—	—	
特別損失	—	—	—	—	
税金等調整前 当期純利益	932	1,337	△404	△30.3	
税金費用	314	428	△113	△26.6	
非支配株主に帰属 する当期純利益	7	18	△10	△59.4	
親会社株主に帰属 する当期純利益	610	890	△280	△31.4	

連結売上高及び利益の推移

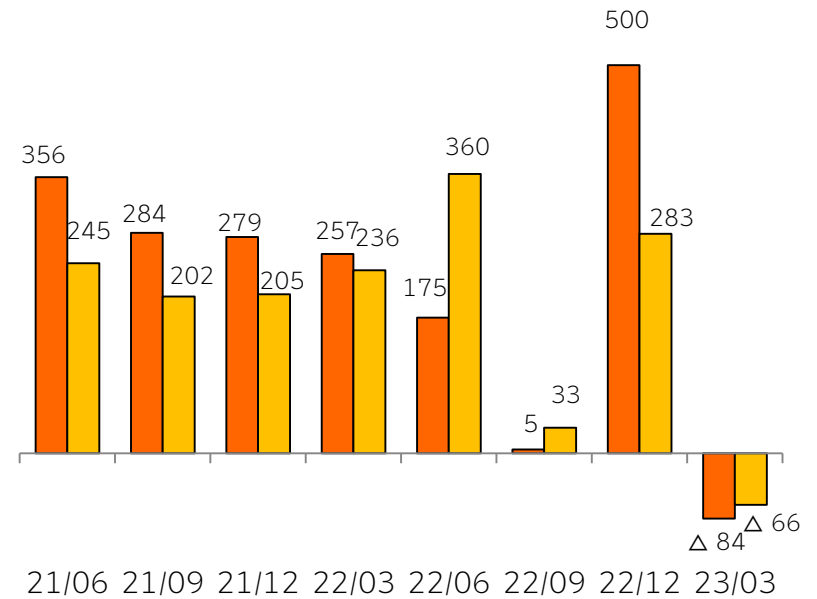
(百万円)

(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

パッケージゲーム トピックス

～新たに4タイトルを発売～

Nintendo Switch™向けパッケージソフトを新たに4タイトル発売しました。



Fit Boxing 北斗の拳 ～お前はもう痩せている～

2022年12月22日 発売

[Fit Boxing]と世界的人気漫画「北斗の拳」(原作:武論尊 漫画:原哲夫)がコラボレーションしたタイトルで、「北斗の拳」のキャラクターがインストラクターとして登場します。

本作品は、国内でパッケージ版・ダウンロード版を発売後、2023年3月に北米・欧州においてダウンロード版、2023年4月にはアジア地域においてダウンロード版・パッケージ版を発売しました。



漢検スマート対策

2022年12月8日 発売

公益財団法人 日本漢字能力検定協会との共同企画として開発したNintendo Switch初の漢検対策ソフトです。

英検®スマート対策

2022年12月8日 発売

英検対策に定評のある旺文社が刊行する「英検®過去全問題集」や「英検®でる順パス単」等、28冊分のコンテンツを収録した英検対策ソフトです。



早押し!漢字スタジオ

2022年12月8日 配信開始

公益財団法人 日本漢字能力検定協会の協力を受け、Nintendo Switchダウンロード専用ソフトとしてリリースしました。漢字をテーマにした早押しクイズを全国のプレイヤー総勢55人とオンライン上で対戦できるゲームです。

パッケージゲーム トピックス

～ [Fit Boxing 2]の動向～

Nintendo Switchソフト「Fit Boxing 2 -リズム&エクササイズ-」では、2022年12月28日に無料アップデートとして新インストラクター「レオ (CV. 森川智之)」の提供を開始。同時に本作初の背景パック「Fit Boxing 2 workout Stage ～Nature～」の有料配信を開始したほか、2023年1月5日には「アイドルマスター SideM」とのコラボ企画として、追加BGMダウンロードコンテンツ「アイドルマスター SideM パック」の有料配信を開始。追加コンテンツの投入とあわせて積極的なプロモーションを実施しました。

また、中国大手IT企業であるテンセント社と中国における販売ライセンスに合意しました。中国における正式リリースに向けて、テンセント社と協力し中国政府の販売許可取得を含めた展開準備を進めています。なお、製品版発売に先行して本作の体験版を2023年2月10日より配信しています。



スマートフォンゲーム トピックス

～新作タイトルの提供を開始～

スマートフォン向けゲームとして新作タイトルの提供を開始しました。



すみすみパーティー ころころパズル
2022年12月15日 提供開始

すみっコぐらしやリラックマ、たればんだなど、歴代のサンエックスキャラクターたちが可愛くデフォルメされたすみすみとなって登場するパズルゲームです。



コリラックマのねじ巻きレンジャー とびだせおもちゃの箱
2023年2月21日 提供開始

コリラックマが持っているねじ巻きおもちゃを使って、次々と攻めてくるキイロトリぐんだんから拠点を守るタワーディフェンスゲームです。

2024年3月期 連結業績予想

2024年3月期の連結業績は、売上高は主力であるパッケージゲーム及びスマートフォンゲームが事業拡大により増収。一方で海外展開は減収となるものの売上高全体では増収を見込む。

各利益は研究開発費や人材強化等、今後の事業規模の拡大を見据えた先行投資の影響により減益の計画。

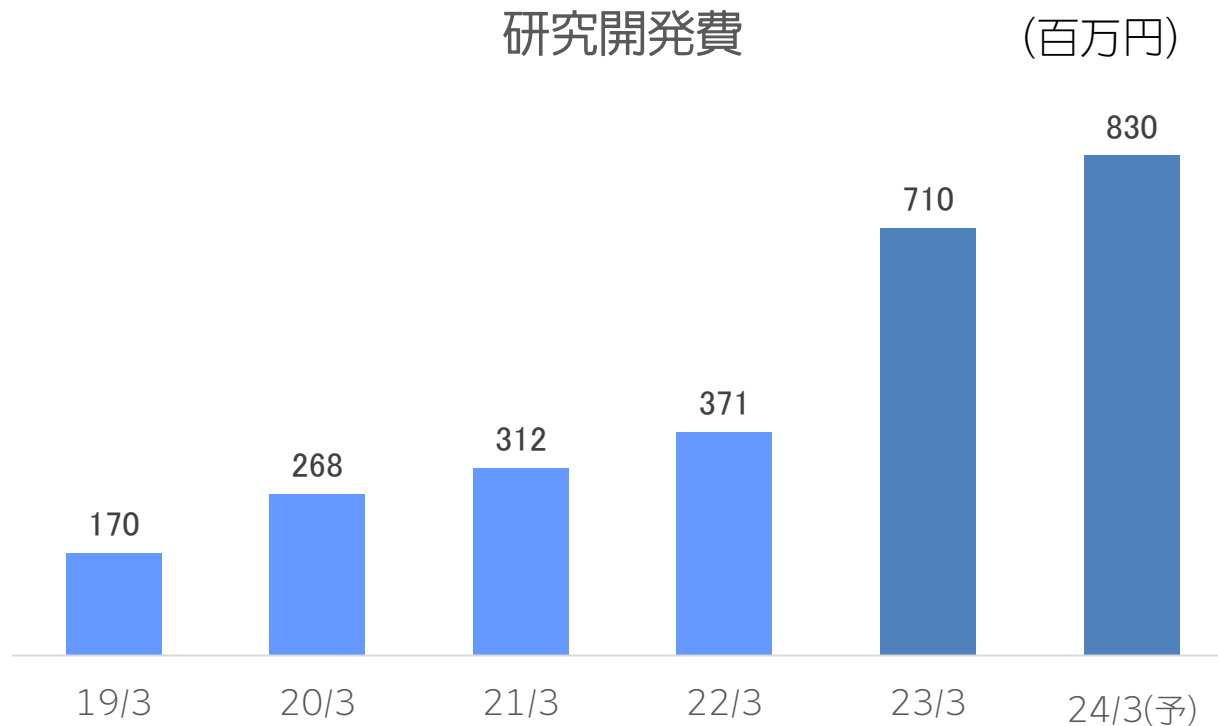
(百万円)

	2023年3月期 実績	2024年3月期 予想	対前期	
			増減額	増減率
売上高	6,640	6,750	+110	+1.6%
営業利益	596	450	△146	△24.5%
経常利益	932	760	△172	△18.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	610	510	△100	△16.5%

2024年3月期 研究開発費

2024年3月期の研究開発費は、投資額を拡大した2023年3月期から更に約120百万円上乗せした830百万円を予定。

研究開発費は、主力であるパッケージゲーム及びスマートフォンゲームを中心に投資を行い「ヒットコンテンツ」の創出を目指す。



2024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。

2024年3月期の配当は、2023年3月期から研究開発費への高水準の先行投資が続く状況を鑑み、株主の皆様への利益還元として増配を予定。

年間配当金は、事業環境、財務体質、経営状況等を踏まえ、2023年3月期に比べ 1株当たり8円を増配した40円を予定。

1株当たり配当金

	2023年3月期 実績	2024年3月期 予想	対前期 増減額
中間	16円	20円	+4円
期末	16円	20円	+4円
年間	32円	40円	+8円



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。