



IMAGINEER

2022年3月期第3四半期 決算短信補足資料

2022年1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)

	2022年3月期 第3四半期	2021年3月期 第3四半期	対前期	
			増減	増減率 (%)
売上高	4,802	5,386	△584	△10.8
営業利益	920	1,368	△448	△32.8
経常利益	993	1,396	△403	△28.9
親会社株主に帰属する 四半期純利益	653	922	△268	△29.1
包括利益	706	940	△234	△24.9
1株当たり当期純利益 (円)	68.14	96.14	△28.00	—

	2022年3月期 第3四半期末	2021年3月期末	対前期	
			増減	増減率 (%)
総資産	12,297	12,500	△202	△1.6
純資産	11,363	11,059	303	2.7
自己資本	11,302	11,014	287	2.6
自己資本比率 (%)	91.9	88.1	—	—

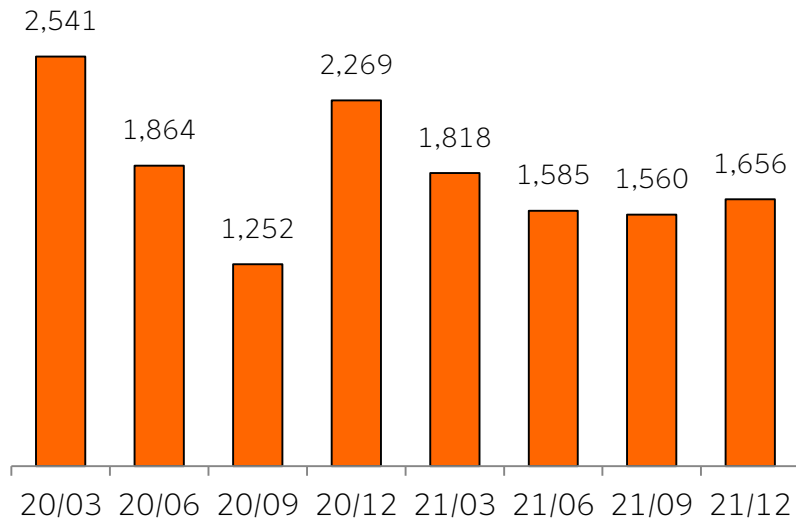
連結損益計算書 2期比較

(百万円)

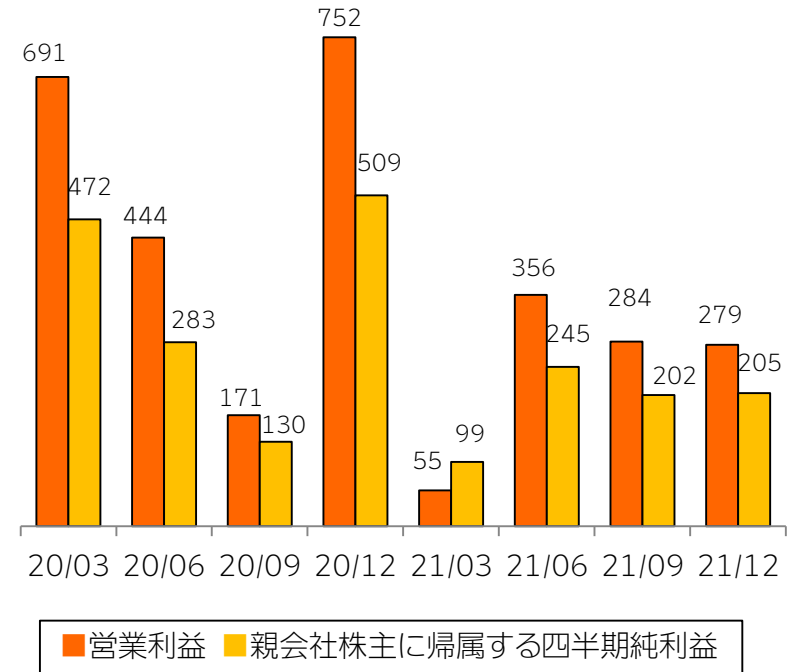
	2022年3月期 第3四半期	2021年3月期 第3四半期	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	4,802	5,386	△584	△10.8	
売上原価	1,792	1,989	△196	△9.9	
販売費及び一般管理費	2,089	2,026	63	3.1	
営業利益	920	1,368	△448	△32.8	
営業外収益	73	56	16	30.1	
営業外費用	0	27	△27	△99.8	
経常利益	993	1,396	△403	△28.9	
特別利益		—	—	—	
特別損失		—	—	—	
税金等調整前 四半期純利益	993	1,396	△403	△28.9	
税金費用	323	446	△122	△27.5	
四半期純利益	669	950	△280	△29.5	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	653	922	△268	△29.1	

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)



スマートフォンゲーム トピックス

「すみっコぐらし 農園つくるんです」では、1周年記念イベントやデニーズとのコラボイベントなど、販売拡大に向けた施策を行い、Google Play ベスト オブ 2021 ゲーム キュート&カジュアル部門大賞を受賞しました。また、「映画 すみっコぐらし 青い月夜のまほうのコ」の公開に合わせ、「すみっコぐらし 農園つくるんです」「すみすみ～まったりパズル～」「すみっコぐらし～パズルをするんです～」の各タイトルでコラボイベントを実施したほか、映画をモチーフとした新作2タイトルの配信も開始しました。

「メダロットS」では、「魔神英雄伝ワタル 七魂の龍神丸 一再会」、[ULTRAMAN] とのコラボイベントを開催しました。

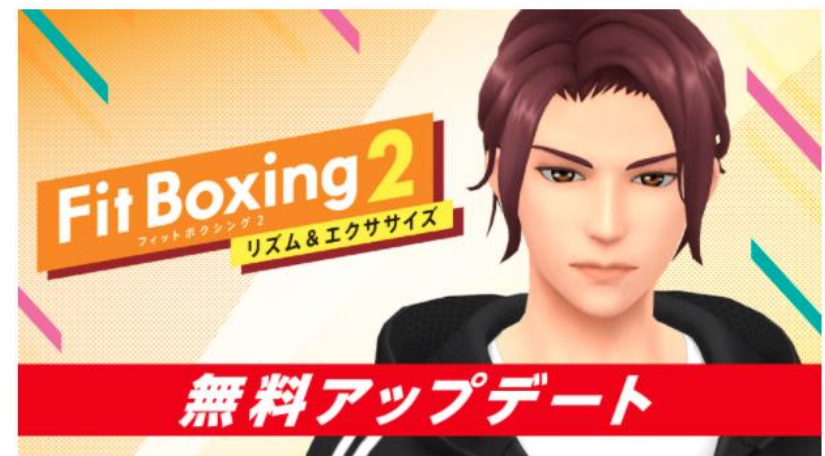


パッケージゲーム トピックス ～Fit Boxing～

Nintendo Switch™ソフト「Fit Boxing 2 -リズム&エクササイズ-」(国内版)及び「Fitness Boxing 2 : Rhythm & Exercise」(海外版 発売元:任天堂株式会社)について、10月よりアニメ放送を開始し、新インストラクター「ガイ(CV.緑川光)」のゲーム追加に合わせて、アニメにも登場させるなど双方向での話題作りを展開し、2021年12月に全世界での累計出荷販売本数(※)は100万本を突破、シリーズ累計では200万本を突破しました。

また、発売1周年を記念したLINEスタンプや公式グッズの発売のほか、年末年始の商戦に向け、横浜流星さんを起用した施策(店頭特典、TVCM)、ニンテンドーeショップでのセールなど継続的な販促活動を実施しました。

※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。



パッケージゲーム トピックス ～新作「みんなのカーリング」～

Nintendo Switch™ソフト「みんなのカーリング」(以下「本作」)を、2022年2月10日に発売することを決定しました。本作は、氷上で行うウィンタースポーツ「カーリング」を簡単操作で手軽に楽しめるゲームです。多彩なゲームモードや(公社)日本カーリング協会監修のカーリング辞典を収録しており、初心者でも楽しくプレイできます。

発売に先立ち、元カーリング女子日本代表の市川美余さんに出演頂いたCM映像を公開しました。簡単操作で試合さながらの奥深い展開が味わえ、家族や友人と皆でワイワイ楽しめる本作の魅力を伝える映像となっています。



その他コンテンツ トピックス

NTTドコモが運営する子ども向け知育サービス「dキッズ®」にて「リラックマ英語 たのしく覚えよう for dキッズ」の配信を開始しました。



リラックマ英語 たのしく覚えよう for dキッズ
2021年11月1日 提供開始



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。