



IMAGINEER

2018年3月期
決算短信補足資料

2018年5月15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
- 四半期連結売上高及び利益の推移
- セグメント情報
- 四半期セグメント売上高の推移
- トピックス
- 2019年3月期 連結業績・配当予想
- 2019年3月期 セグメントの業績 計画値

決算概況



(百万円)

	2018年3月期 (累計期間)	2017年3月期 (累計期間)	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	4,569	4,306	+263	+6.1
営業利益	635	602	+33	+5.5
経常利益	857	807	+49	+6.1
親会社株主に帰属する当期純利益	496	594	△97	△16.5
包括利益	317	593	△275	△46.4
1株当たり当期純利益(円)	51.75	61.94	△10.19	—

	2018年3月期末	2017年3月期末	対前期	
			増減	増減率(%)
総資産	10,332	9,758	+574	+5.9
純資産	9,398	9,242	+156	+1.7
自己資本	9,337	9,205	+131	+1.4
自己資本比率(%)	90.4	94.3	—	—

連結損益計算書 2期比較



(百万円)

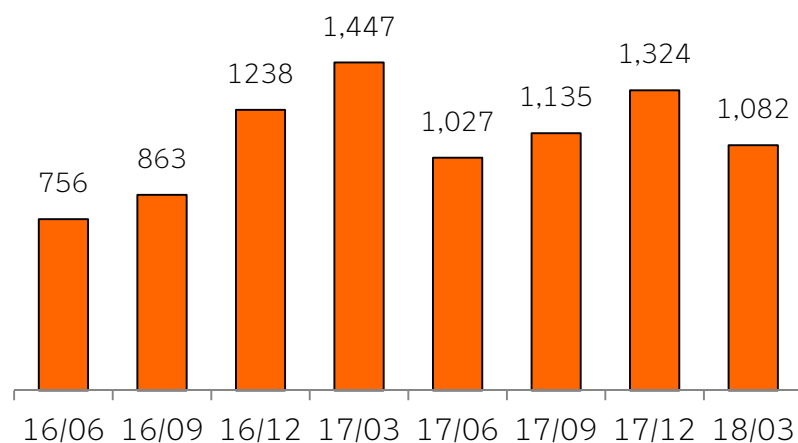
	2018年3月期 (累計期間)	2017年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	4,569	4,306	+263	+6.1	海外動画配信、スマートフォン向け及びパッケージゲームコンテンツの売上の増加
売上原価	2,068	2,041	+26	+1.3	
販売費及び一般管理費	1,865	1,662	+203	+12.3	
営業利益	635	602	+33	+5.5	
営業外収益	296	233	+63	+27.1	
営業外費用	75	28	+46	+164.8	
経常利益	857	807	+49	+6.1	
特別利益	0	146	△146	△99.5	
特別損失	115	289	△174	△60.2	
税金等調整前当期純利益	742	664	+77	+11.7	
税金費用	271	118	+152	+128.1	
非支配株主に帰属する 当期純利益	△25	△48	+23	—	
親会社株主に帰属する 当期純利益	496	594	△97	△16.5	

四半期別連結売上高及び利益の推移

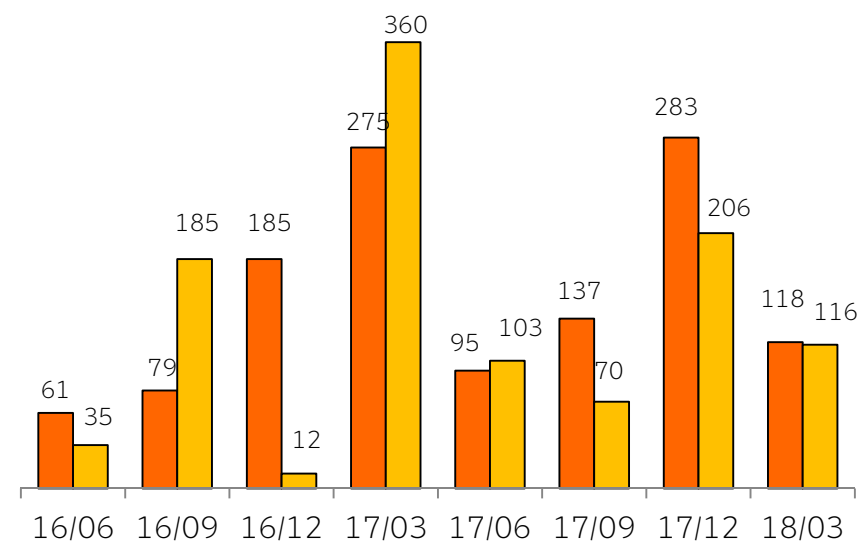


(百万円)

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

セグメント情報



(百万円)

■ 売上高

	2018年3月期 (累計期間)	2017年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
コンテンツ	4,567	4,306	+261	+6.1	海外動画配信、スマートフォン向け及びパッケージゲームコンテンツの売上の増加
再生可能エネルギー	2	0	+2	—	
合計	4,569	4,306	+263	+6.1	
調整額	—	—	—	—	

■ セグメント利益(営業利益)

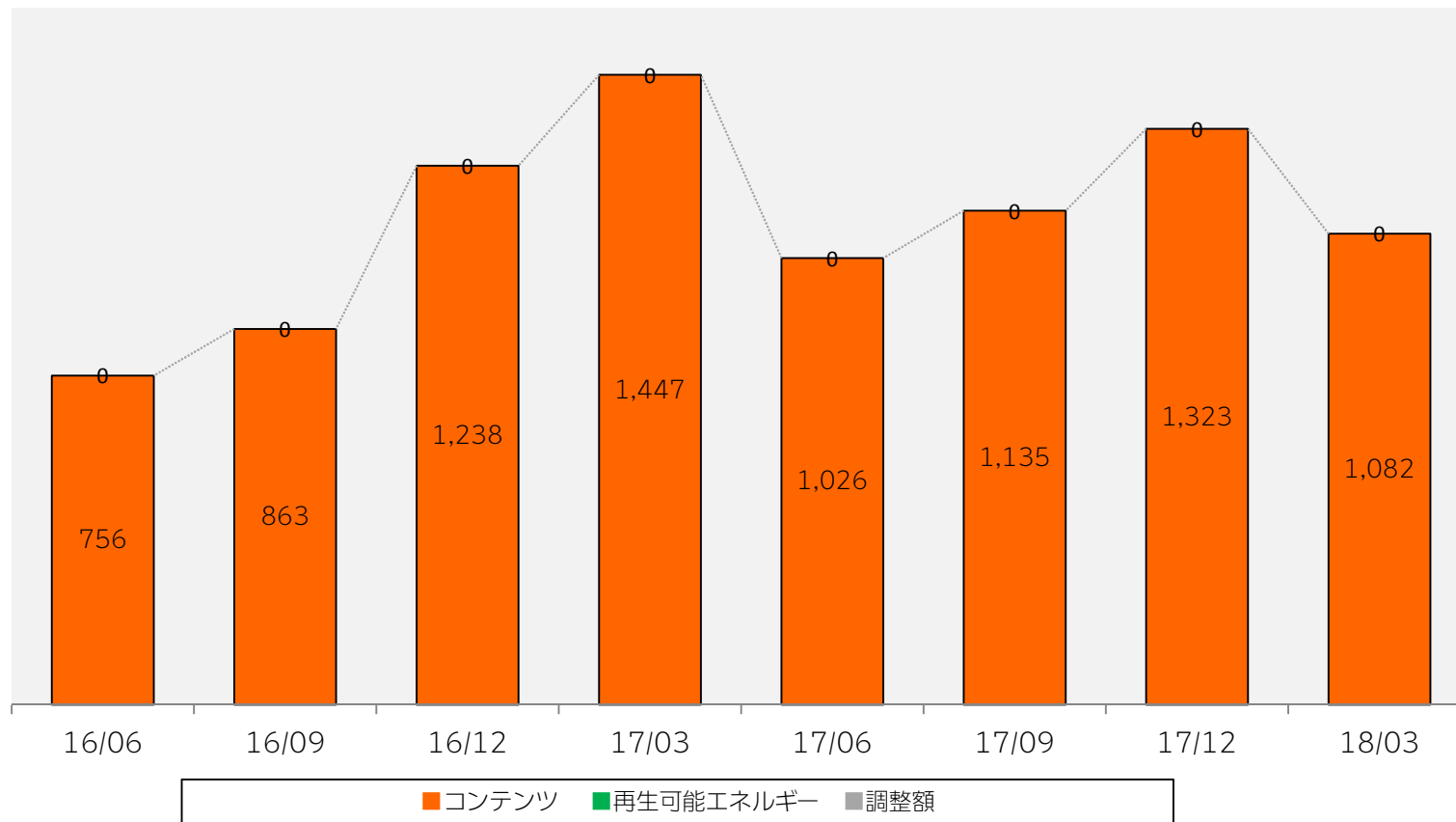
コンテンツ	981	940	+40	+4.3	
再生可能エネルギー	△68	△63	△4	—	
合計	913	877	+35	+4.0	
調整額	△277	△275	△2	—	

四半期別セグメント売上高の推移



売上高

(百万円)



トピックス



スマートフォンゲームの新作投入

当社グループでは、スマートフォンゲーム事業を、新たな成長を目指す上での重要分野と捉え、2018年3月期も新作ゲーム「LINE アキンド星のリトル・ペソ」、「すみすみ」、「キキ&ララのトゥインクルパズル」の3作品を提供開始しました。

「リラックマ」や「すみっコぐらし」などサンエックスの人気キャラクターたちが登場するパズルゲーム「すみすみ」を2018年2月に提供開始。キャラクターのファン層を中心に幅広い層に好評をいただき、100万ダウンロードを突破しました。

さらに「キキ&ララ」初の単体スマートフォンゲーム「キキ&ララのトゥインクルパズル」を2018年3月に提供開始しました。

また、2016年よりサービス提供中の「すみっコパズル～パズルをするんです～」は、昨年、サービス開始から1周年を迎え、2018年2月には200万ダウンロードを突破しました。

引き続き当社グループでは、スマートフォンゲーム市場へ積極的にサービスの提供を行います。



「すみすみ」



「キキ&ララのトゥインクルパズル」



「すみっコぐらし～パズルをするんです～」

トピックス

キャリア主導サービスでの積極的なプロモーション展開を継続

キャリア主導サービスのスゴ得コンテンツ®は、株式会社NTTドコモが提供するユーザーが毎月定額を支払うことでコンテンツが使い放題となるサービスです。当社はスゴ得コンテンツ®にキャラクターを中心にコンテンツを提供しており、近年当社の主力サービスとなっています。

2018年3月期は、当社もプロデュースに携わった「すみっこぐらし」5周年を記念したコラボカフェ「すみっこぐらし5th Anniversary Cafe」や「リラックマごゆるり京都」など、リアルイベントと連動して、当社の提供するコンテンツの利用率を向上させ業績に貢献しました。

今後も、より多くの皆様に楽しんでいただけるよう、様々なイベントを展開していきます。



すみっこぐらし5周年



リラックマごゆるり京都

トピックス

メダロット20周年への取り組み

「メダロット」は1997年のシリーズ第一作目の発売以来、累計出荷本数が330万本を超える大ヒットシリーズとなっており、発売より多くのファンの皆様に親しまれています。

ファンの皆さまに向けて20周年記念サイトを立ち上げ、20年の歴史コンテンツの配信や歴代のデザイン作家の記念イラストの提供、20周年記念アイテムの販売などを行いメモリアルイヤーを盛り上げました。

2017年12月にはメダロット20周年を記念し、作品の原点である初代「メダロット」から「メダロット5」までの5作品を集約した「メダロット クラシックス」を発売しました。

なお、本作の発売により、初代から最新作「メダロット9」までのすべてのナンバリング作品が、ニンテンドー3DSハードで遊べることになりました。

当社では、今後も良質なエンターテインメントコンテンツを積極的に展開していきます。



「メダロット20周年ロゴ」



「20周年記念シリアルナンバー入り
1/1スケールカブト・クワガタ
メダルセット」



「メダロットクラシックス
20th Anniversary Edition」

2019年3月期 連結業績・配当予想



(百万円)

	2019年3月期 (累計期間) 予想	2018年3月期 (累計期間) 実績	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	5,350	4,569	+780	+17.1
営業利益	650	635	+14	+2.3
経常利益	740	857	△117	△13.7
親会社株主に帰属する 当期純利益	500	496	+3	+0.7

1株 当たり 配当金 (円)	中間	12.50	10.00
	期末	12.50	15.00
	年間	25.00	25.00
配当性向(%)		48.0	48.3

2019年3月期 セグメントの業績 計画値



(百万円)

		2019年3月期 (累計期間) 計画値	2018年3月期 (累計期間) 実績	対前期	
				増減額	増減率(%)
コンテンツ	売上高	5,347	4,567	+779	+17.1
	セグメント利益	1,023	981	+42	+4.3
	利益率(%)	19.1	21.5	Δ2.4p	—
再生可能 エネルギー	売上高	2	2	+0	—
	セグメント利益	Δ86	Δ68	Δ 18	—
	利益率(%)	—	—	—	—
調整額	売上高	—	—	—	—
	セグメント利益	Δ287	Δ277	Δ9	—
合計	売上高	5,350	4,569	+780	+17.1
	営業利益	650	635	+14	+2.3
	利益率(%)	12.1	13.9	Δ1.8P	—



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。