



IMAGINEER

2021年3月期 決算短信補足資料

2021年5月14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
- 2022年3月期 連結業績・配当予想

決算概況

(百万円)

	2021年3月期 (累計期間)	2020年3月期 (累計期間)	対前期	
			増減	増減率 (%)
売上高	7,205	5,824	+1,380	+23.7
営業利益	1,423	1,126	+296	+26.4
経常利益	1,524	1,132	+391	+34.6
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,021	778	+242	+31.2
包括利益	1,119	820	+298	+36.4
1株当たり当期純利益 (円)	106.46	81.16	+25.3	—

	2021年3月期	2020年3月期末	対前期	
			増減	増減率 (%)
総資産	12,500	12,039	+460	+3.8
純資産	11,059	10,373	+686	+6.6
自己資本	11,014	10,228	+786	+7.7
自己資本比率 (%)	88.1	85.0	—	—

連結損益計算書 2期比較

(百万円)

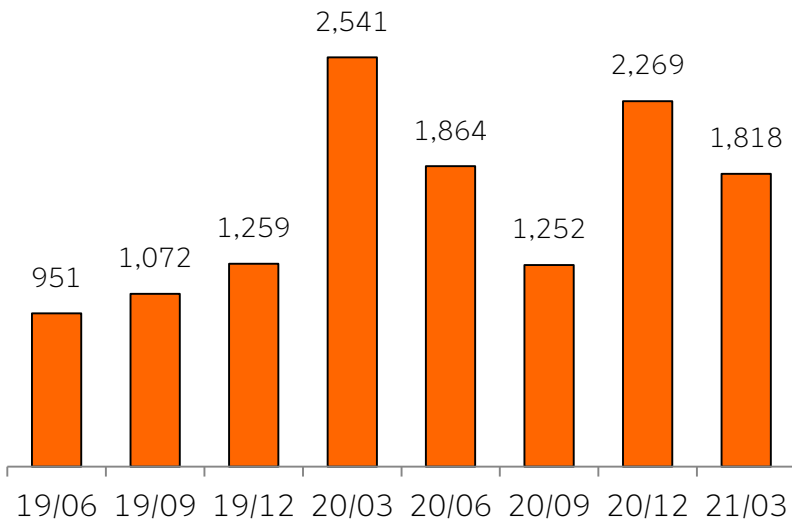
	2021年3月期 (累計期間)	2020年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	7,205	5,824	+1,380	+23.7	FitBoxing2発売 及び 海外ドラマ 配信増加
売上原価	2,759	1,914	+844	+44.1	FitBoxing2発売 及び 海外ドラマ 配信増加
販売費及び一般管理費	3,022	2,783	+239	+8.6	
営業利益	1,423	1,126	+296	+26.4	
営業外収益	116	140	△23	△17.0	
営業外費用	15	134	△118	△88.2	
経常利益	1,524	1,132	+391	+34.6	
特別利益	—	—	—	—	
特別損失	—	—	—	—	
税金等調整前 当期純利益	1,524	1,132	+391	+34.6	
税金費用	457	295	+161	+54.9	
非支配株主に帰属 する当期純利益	45	57	△12	△22.2	
親会社株主に帰属 する当期純利益	1,021	778	+242	+31.2	

連結売上高及び利益の推移

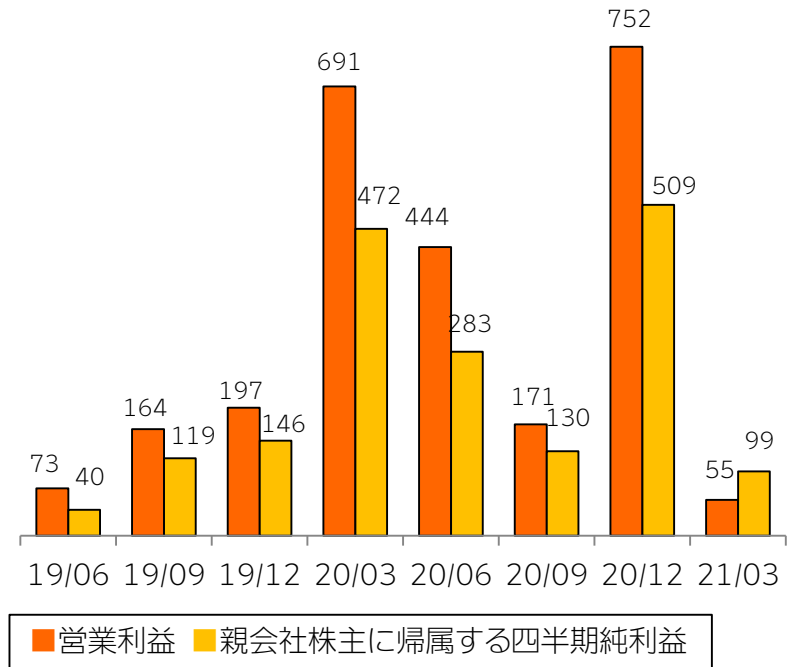
(百万円)

(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



トピックス

Nintendo Switch™ソフト

[Fit Boxing2][メダロット クラシックス プラス]の新作2タイトルを発売

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) を2020年12月3日に発売しました。ゲームメディア、女性誌、テレビ番組等多くのメディアに取り上げられ、シリーズ初の無料追加コンテンツ「鬼モード」もTwitterのトレンドに入るなどSNSで大きな反響を呼び、2021年3月に全世界の累計出荷販売本数が60万本を突破。前作 [Fit Boxing] と合わせてシリーズ累計160万本を突破しています。3月からは俳優の横浜流星さんを起用したTVCMをオンエアするなど、継続的なヒットを目指して、プロモーションを強化しております。

また、2020年11月12日にNintendo Switch™ソフト [メダロット クラシックス プラス] をカブト/クワガタそれぞれソフト単体版に加え、両バージョンと豪華特典がセットになった限定版を同時に発売しました。

※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となります。



Fit Boxing 2 -リズム&エクササイズ-
2020年12月3日発売



メダロット クラシックス プラス
2020年11月12日発売

*Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂株式会社の商標です。

トピックス

スマートフォンゲーム新作「すみっコぐらし 農園つくるんです」配信開始

2020年10月28日にスマートフォンゲーム「すみっコぐらし 農園つくるんです」のグローバルでの配信を開始しました(中国本土を含めた一部地域を除く)。

事前登録期間中から積極的にプロモーションを実施した結果、App Storeの無料ダウンロードランキングで1位を獲得し、2021年1月に100万ダウンロードを突破。その後も、『映画 すみっコぐらし とびだす絵本とひみつのコ』とのコラボイベントを開催するなどして好評を博し、累計150万ダウンロードを突破しています。

既存のスマートフォンゲームでは、「すみすみ～まったりパズル」が2021年2月に配信開始から3周年を迎えました。2021年3月現在、600万ダウンロードを突破しています。

また、「メダロットS」はメインストーリー続編の公開、新イベントの投入など、お客様に楽しんで頂けるコンテンツの拡充を進行しました。さらに2021年2月には大人気アニメ「攻殻機動隊 SAC_2045」とのコラボイベントを実現し、新たなお客様を獲得しております。



©2021 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.
 © 士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊2045製作委員会

トピックス

キャリア主導サービスに新たに5タイトルを提供

NTTドコモが運営する「スゴ得コンテンツ®」及び「dキッズ®」向けに計5タイトルの提供を新たに開始しました。



ドキドキ☆ふるごらワールド
for dキッズ
2020年6月1日 提供開始



すみっこぐらし いっしょにあそぼ♪
for dキッズ
2020年10月7日 提供開始



ウォーリーをさがせ! for dキッズ
2020年12月1日 提供開始



すみすみ forスゴ得
2020年12月15日 提供開始



リラックマAR forスゴ得
2021年3月26日 提供開始

2022年3月期 連結業績・配当予想

(百万円)

	2022年3月期 (累計期間) 予想	2021年3月期 (累計期間) 実績	対前期	
			増減	増減率(%)
売上高	7,300	7,205	+95	+1.3
営業利益	1,300	1,423	△123	△8.7
経常利益	1,350	1,524	△174	△11.4
親会社株主に帰属する 当期純利益	890	1,021	△131	△12.9

1株 当たり 配当金 (円)	中間	15.00	15.00
	期末	15.00	25.00
	年間	30.00	40.00
配当性向(%)		32.4	37.6



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。