



株式会社enish

FY22 3Q 決算説明資料

2022.10.28

決算概要

- **FY22 3Q（7～9月）：売上高1,068百万円、営業利益▲9百万円**
 - 売上高はQoQで▲5.2%と減少
 - 新規タイトルの開発コスト含めコストコントロール実施も営業利益はマイナスで着地
 - 借入の実行もあり、現預金残は変わらず財務基盤は安定

サービス概要

- **ブラウザタイトルは堅調に推移**
 - 「ぼくのレストランⅡ」や「ガルシヨ☆」は、引き続き安定した水準を維持し全社業績に貢献
- **ネイティブタイトルは若干の低減**
 - 「五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。（「ごとぱず」）」や「進撃の巨人 Brave Order（「ブレオダ」）」は3Qにおいてやや苦戦
 - 「彼女、お借りします ヒロインオールスターズ（「かのぱず」）」はサービス終了予定
- **ブロックチェーンゲームの受託開発は順調**
 - 「De:Lithe Φ（ディライズファイ）」の受託開発売上計上

トピックス

- **新規タイトルの開発は順調に進捗**
 - 「ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン！！」2022年秋リリース予定で事前予約受付中
- **資金の借入**
 - 8月31日に借入金の返済及び資金の借入を実行

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

- ネイティブタイトルが苦戦し、売上高はQoQで▲5.2%で着地
- 新規タイトルの開発先行コスト発生の中コスト圧縮に努めるも、売上高減少を補えなかった

(単位：百万円)

	FY22 3Q	FY22 2Q	QoQ	増減	FY21 3Q	YoY	増減
売上高	1,068	1,128	△5.2%	△59	893	+19.6%	+175
売上原価	936	955	△1.9%	△18	802	+16.7%	+134
売上総利益	132	172	△23.5%	△40	91	+45.2%	+41
販売管理費	141	161	△12.7%	△20	181	△22.0%	△39
(うち広告宣伝費)	30	58	△47.1%	△27	62	△51.1%	△32
営業利益	△9	10	-	△19	△90	-	+80
営業利益率	△0.9%	1.0%	-	-	△10.1%	-	-
経常利益	△27	0	-	△28	△99	-	+72
当期純利益	△43	△0	-	△42	△99	-	+56

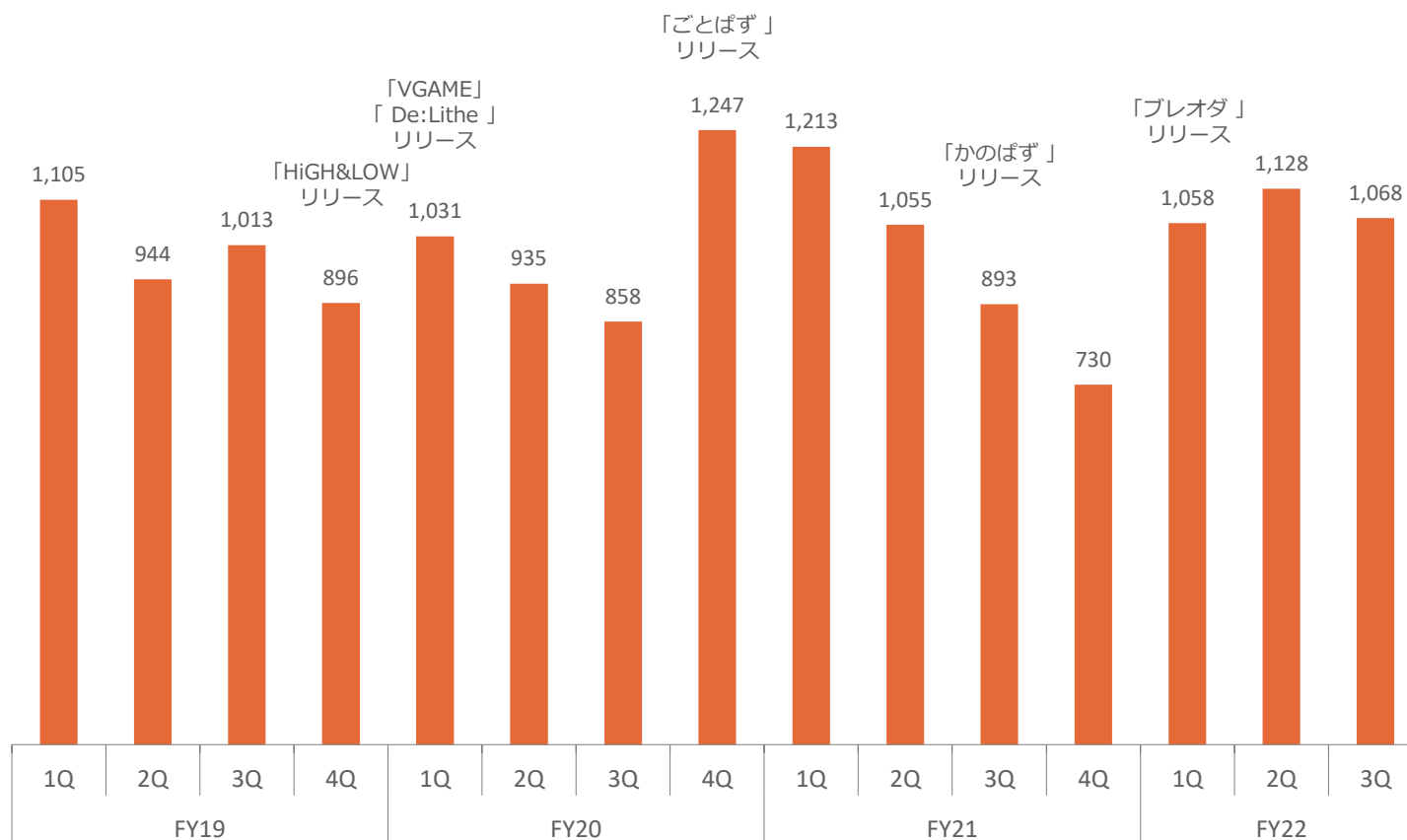
売上高

1,068百万円
(QoQ ▲5.2%)

営業利益

▲9百万円
(QoQ ▲19百万円)

- 売上高はネイティブタイトルが減少
- 4Qより「ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン！！」リリースにより増加予定



QoQ
▲ 5.2%

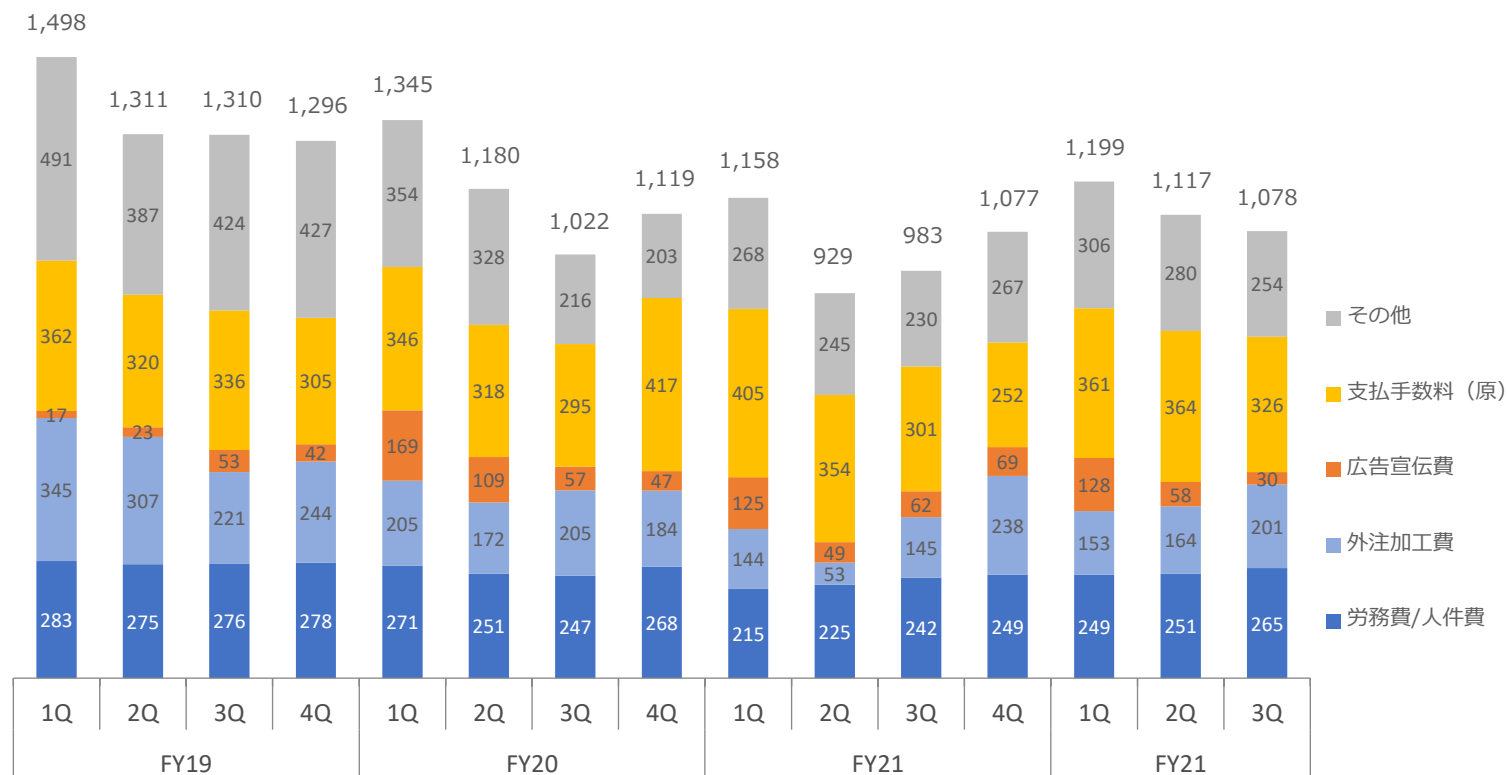
YoY
+ 19.6%

01 決算概要 コスト推移



- 新規タイトルの開発コストを含め、労務費/人件費および外注加工費は想定通り推移
- 広告宣伝費とその他費用は大きく圧縮された

その他は、地代家賃・通信費・支払ロイヤリティ・消耗品費などが含まれております。



QoQ
▲ 3.5%

YoY
+9.6%

- その他
- 支払手数料 (原)
- 広告宣伝費
- 外注加工費
- 労務費/人件費

01 決算概要

貸借対照表



- 借入金の返済及び資金の借入を実行により、キャッシュポジションは維持
- 自己資本比率は56.8%

(単位：百万円)

	FY22 3Q	FY22 2Q	QoQ	増減	FY21 3Q	YoY	増減
流動資産	2,190	2,240	△2.3%	△50	1,514	+44.6%	+675
(うち現預金)	1,698	1,685	+0.8%	+12	966	+75.7%	+731
固定資産	195	199	△2.0%	△3	425	△54.2%	△230
資産合計	2,385	2,440	△2.2%	△54	1,940	+22.9%	+445
流動負債	1,024	1,035	△1.1%	△11	1,044	△1.9%	△20
固定負債	3	3	△4.8%	△0	3	△16.7%	△0
負債合計	1,027	1,038	△1.1%	△11	1,048	△2.0%	△20
純資産合計	1,357	1,401	△3.1%	△43	892	+52.2%	+465
自己資本比率	56.8%	57.3%	-	-	45.7%	-	-

総資産

2,385百万円

純資産

1,357百万円

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

ブレオダリリリース0.5周年を記念実施 2023年TVアニメ『進撃の巨人 The Final Season 完結編』に向け準備

進撃の巨人Brave Order



- サービス : 2022年2月開始 (8ヶ月経過)
- ジャンル : 多人数共闘型RPG
- ダウンロード : 300万
- スコア評価 : App Store 4.5 google Play -
- 著作権表記 : ©諫山創・講談社/「進撃の巨人」The Final Season製作委員会 ©G Holdings Co., Ltd. ©enish,inc.
- 展開エリア : 日本



ゲームオリジナルストーリーをフルボイスで展開する新イベント開催 描き下ろし★5SSカードやオリジナル衣装登場

五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。

かわいさ500%の五つ子ラブコメパズル

五等分の花嫁

五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。

好評配信中!



©春場ねぎ・講談社/「五等分の花嫁」製作委員会 ©G Holdings Co., Ltd. ©enish,inc.

- サービス : 2020年10月開始 (1年11ヶ月経過)
- ジャンル : ラブコメパズル
- ダウンロード : 800万
- スコア評価 : App Store 4.8 google Play 5.0
- 著作権表記 : ©春場ねぎ・講談社/「五等分の花嫁」製作委員会
©G Holdings Co.,Ltd. ©enish,inc.
- 展開エリア : 日本



他社IPとのコラボレーションを多数展開するなど堅調に推移 「ガルシヨ☆」の12周年準備

ぼくのレストランⅡ



●(株)サンリオ『シナモロール』コラボ



●(株)テレビ東京コミュニケーションズ『スヌーピー』コラボ



- サービス：2010年6月開始（12年3ヶ月経過）
- ジャンル：レストラン経営シミュレーション
- 会員数：170万人

ガルシヨ☆



●人気ファッションブランド『フィント』コラボ



- サービス：2010年11月開始（11年10ヶ月経過）
- ジャンル：アパレルショップシミュレーション
- 会員数：130万人

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

ゲーム事業に注力し、新規タイトルを 年1~2本ペースのリリリースで利益を積み上げる

1

既存タイトルの効果的運営

- 売上高維持と効率的な運営体制・コストコントロールによる収益力の向上
- 他社IPタイトルとのコラボレーション実施

2

新規タイトルの投入による売上収益の拡大

- IPタイトルに集中、優良案件を確保
- 適切な開発/運用体制の構築および各タイトルの品質を高めることでヒット確率を向上
- 海外展開の推進

3

ブロックチェーンゲームへの参入

- ブロックチェーンを活用した魅力的なゲーム開発推進
- 市場の急速な拡大・活性化のなかで、参入によりノウハウと知見を獲得
- 受託案件として開発実施中

今後の継続した成長に向け優良IP案件を開発

パイプライン 2 ~ 3 本

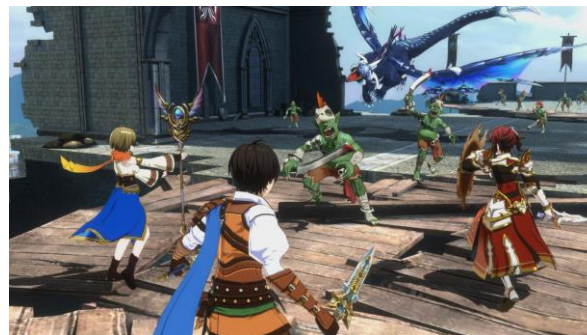
- ※ FY22以降のリリースを予定するものです。
- ※ 各パイプラインの進捗・情報は、情報開示が可能になったタイミングで公表いたします。
- ※ 「ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン!!!」を含みます。
- ※ 記載情報はFY22 3Q決算発表日時点の内容であり、今後の状況により変動する可能性があります。

「ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン！！」 2022年秋リリース予定、事前登録25万人達成



- タイトル : ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン！！
- 公式WEBサイト : <https://yurucamp-game.enish.com/>
- 対応OS : iOS / Android
- 著作権表記 : ©あろ・芳文社/野外活動委員会 ©enish,inc.

ブロックチェーンゲーム『De:Lithe Φ (ディライズファイ)』開発中 ホワイトペーパー公開、第1回NFTセール実施



今後の展開に関しては、公式サイトなどでご案内いたします。

モバイルゲーム/ブロックチェーンゲーム関連事業を目的に、シンガポールに子会社「enish singapore Pte. Ltd.」を設立

会社概要：

(1) 社名	enish singapore Pte. Ltd.
(2) 所在地	シンガポール共和国
(3) 代表者	代表取締役 安徳 孝平
(4) 事業内容	モバイルゲーム/ブロックチェーンゲーム関連事業
(5) 資本金	50万シンガポールドル（予定）
(6) 出資比率	当社100%
(7) 設立年月	2022年10月（予定）
(8) 決算期	12月31日

設立目的：

- ・ **ブロックチェーンゲーム関連の調査/研究**
- ・ **現地企業との協業や業務提携など戦略パートナーとの連携**
- ・ **技術的ノウハウなど幅広い知見を持つ優秀な人材の採用**

enish singapore では、Web3に関するビジネス/事業開発も推進します

モバイルゲーム事業を取り巻く環境は変化が激しく、
当社の事業も短期間に大きく変動する可能性があることなどから、
信頼性の高い業績予想数値を算出することが困難となっているため、
決算業績および事業の概況の速やかな開示に努め、
業績予想については開示を見合わせております。



世界中にenishファンを作りだす

- 本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」を含みますが、現在における見込み、予測及びリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。
- それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。
- 今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません。