



株式会社enish
2017年12月期 第3四半期決算説明資料

2017年10月30日

1. FY17 3Q決算概要

2. FY17 4Q以降のガイダンス

1. FY17 3Q決算概要

2. FY17 4Q以降のガイダンス

1. FY17 3Q決算概要

FY17 3Q ハイライト

FY17 3Q 決算概要

- 売上高 854百万円（前四半期比 ▲4.5%）
- 営業利益 ▲299百万円（前四半期比 ー）
- 当期純利益 ▲317百万円（前四半期比 ー）

ゲーム事業

ネイティブ

- 4Qリリースを控え「櫻のキセキ」の開発とプロモーションに注力
- 「櫻のキセキ」の事前登録者数が20万人を突破（最終24万人）
- 「12オーディンズ」の大型アップデートに向けての準備

ブラウザ

- 「ぼくのレストラン2」「ガルショ☆」を中心に想定通り推移
- 「Yahoo!ゲーム ゲームプラス」、「グリーンPC版」に配信開始

新規事業

- 「EDIST.CLOSET」は秋冬モデルをリリースし好調に推移
- 「metune」は機能面などを含めたサービスの見直し
- 「Yahoo!ゲーム プレイヤー」に「櫻のキセキ」の配信が決定

1. FY17 3Q決算概要

損益計算書



- 売上高は2Q比較でやや減少
- 「櫂のキセキ」のリリースに向け、外注費や制作費等の先行コストが増加

単位：百万円

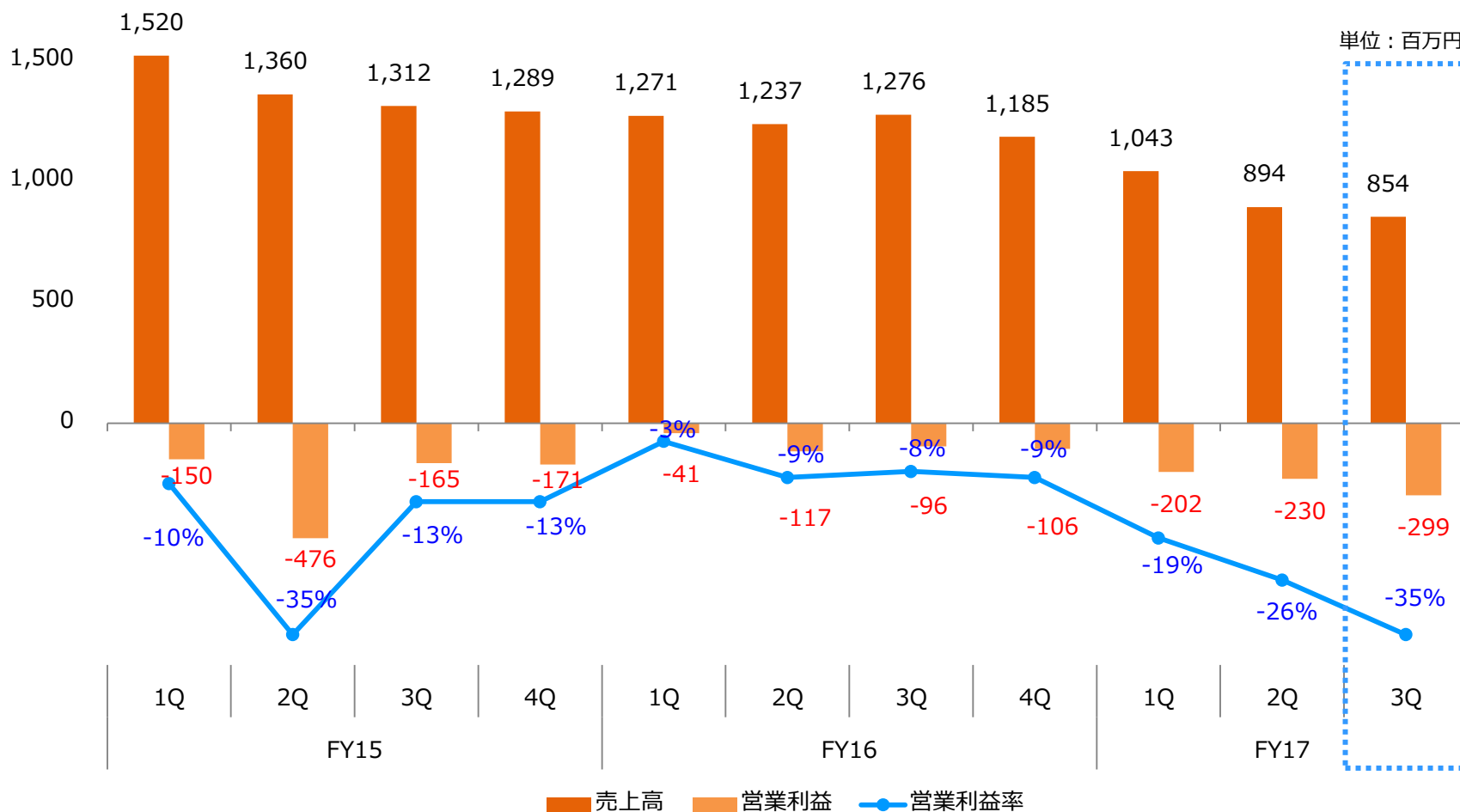
	FY17 3Q	FY17 2Q	QoQ	FY16 3Q	YoY
売上高	854	894	▲4.5%	1,276	▲33.1%
売上原価	934	892	4.7%	1,063	▲12.1%
売上総利益	-79	2	—	213	—
販売管理費	219	232	▲5.5%	309	▲29.1%
(うち広告宣伝費)	84	79	6.0%	182	▲54.0%
営業利益	-299	-230	—	-96	—
営業利益率	▲35.0%	▲25.7%	▲9.3%	▲7.5%	▲27.5%
経常利益	-311	-214	—	-126	—
当期純利益	-317	-277	—	-127	—

1. FY17 3Q決算概要

売上高・営業利益の四半期推移



- 既存タイトルの売上微減と新規タイトルの先行開発費用が影響
- 4Qより「櫛のキセキ」の収益が反映される

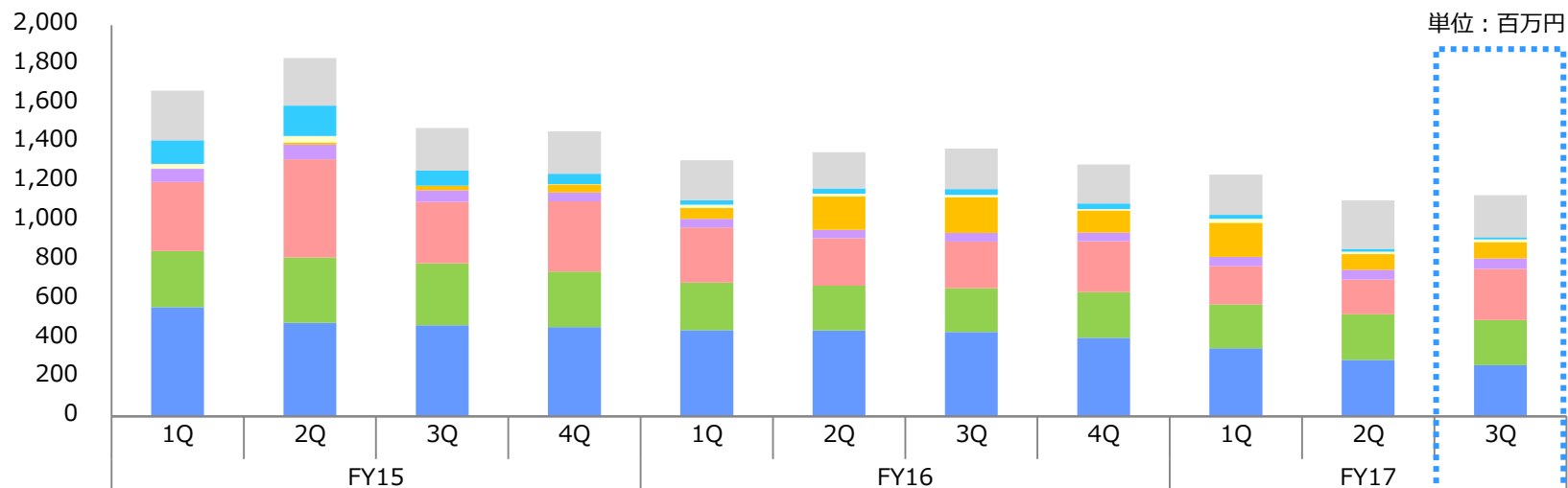


1. FY17 3Q決算概要

費用分析



- 費用総額は2Q並みの水準（QoQ+2.5%）
- 大型IP「櫛のキセキ」開発の中、コストコントロールを実施



	FY15				FY16				FY17		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
■ その他	255	243	219	216	204	185	207	199	206	247	215
■ 支払手数料（販）	120	155	76	54	23	27	29	29	20	15	11
■ 採用費（販）	26	34	1	1	16	13	13	8	21	13	14
■ 広告宣伝費（販）	0	11	23	41	56	171	182	112	174	79	84
■ 人件費（販）	67	75	59	45	44	43	44	45	47	50	53
■ 外注加工費（原）	353	501	315	360	282	243	239	260	195	178	262
■ 労務費（原）	287	334	316	284	243	229	223	234	225	233	230
■ 支払手数料（原）	558	479	466	456	441	439	432	401	348	289	262

1. FY17 3Q決算概要

貸借対照表



- 自己資本比率48.2%
- 4Q以降は「櫂のキセキ」の収益により財務体質が改善へ

単位：百万円

	FY17 3Q末	FY17 2Q末	QoQ	FY16 3Q末	YoY
流動資産	1,567	1,288	21.7%	1,631	▲3.9%
固定資産	277	277	0.0%	494	▲43.9%
資産合計	1,844	1,565	17.8%	2,125	▲13.2%
流動負債	869	280	209.5%	427	103.6%
固定負債	52	52	0.0%	37	41.5%
負債合計	922	333	176.5%	464	98.6%
純資産合計	922	1,232	▲25.1%	1,661	▲44.5%
負債・純資産合計	1,844	1,565	17.8%	2,125	▲13.2%

1. FY17 3Q決算概要

2. FY17 4Q以降のガイダンス



1

女性を軸に事業展開

2

ゲーム事業の強化

・「櫂のキセキ」に注力

3

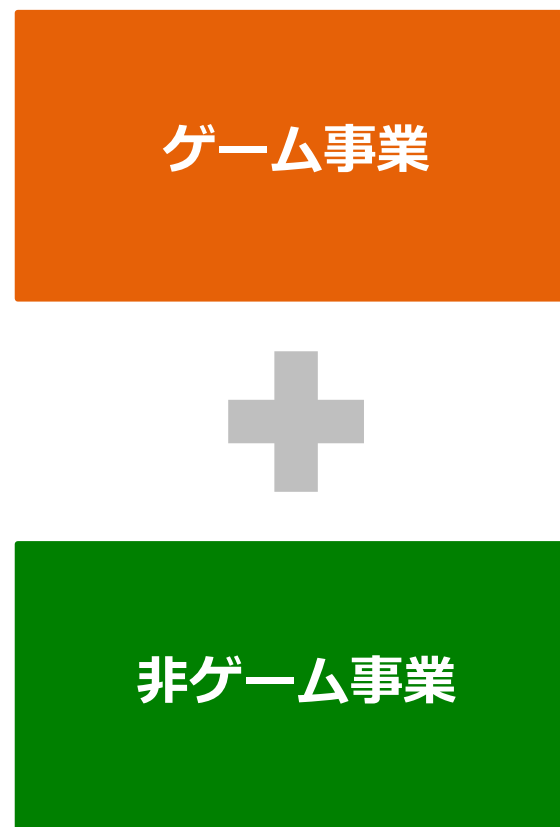
非ゲーム事業への投資

大型IP「櫛のキセキ」を軸にゲーム事業を強化し
非ゲーム事業を拡大することで安定した収益基盤を構築

現状の事業構成



中長期の事業構成



タイトル毎の方針を明確化、4Qは「櫂のキセキ」に注力

櫂のキセキ

- 櫂坂46初となる公式アプリ「櫂のキセキ」を10月18日リリース
- TVCMなど積極的なプロモーションを実施
- サウンドプロデューサー秋元康氏によるオリジナル楽曲制作決定

12オーデインズ

- 大規模アップデートを予定、引き続き新機能を開発

ブラウザ

- ブラウザ2タイトル「ぼくレス2」「ガルシヨ☆」に集中
- きめ細やかな対応を図り、運営を強化

櫂坂46初となる公式アプリ「櫂のキセキ」を 10月18日リリース！

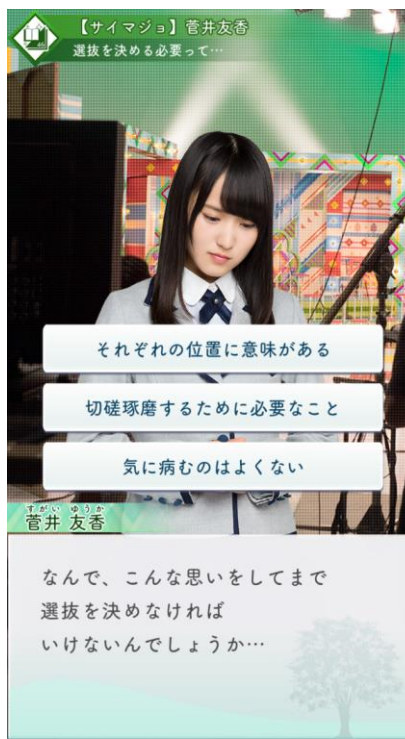


事前登録者数は24万人を突破！

櫂のキセキ

The Story of KEYAKIZAKA 46

「櫂のキセキ」は、グループが歩んだ成長の軌跡と、メンバーが努力し続けることで起こした奇跡をたどるドキュメンタリーライブパズルゲーム



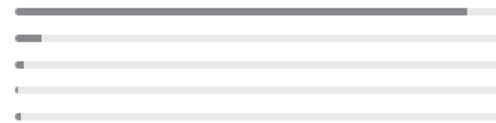
「櫻のキセキ」リリース後、好調に推移 4Qより収益に大きく貢献



評価とレビュー

4.8

5段階評価中



57,425件の評価

- AppStore 評価4.8、レビュー数5.7万件！
- AppStore 売上ランキング最高17位！
- リリース2日でダウンロード数100万突破、8日で150万突破！

ゲームに続く収益の柱として、事業拡大に向け投資を実施

EDIST. CLOSET

- サイズ展開、会員区分の拡張により会員数が堅調に推移
- 顧客満足度の向上と積極的なプロモーションを展開
- ファッション&ライフスタイルメディア「EDIST.+one」をリリース

metune

- 機能面などを含めたサービス内容の改善

ゲーム周辺事業

- 「櫂のキセキ」を10月18日リリース
- 「ビーナスイレブンびびっど！」を10月23日リリース

ファッション&ライフスタイルメディア 「EDIST.+one」を10月3日リリース

選ぶ楽しみ、着る喜び、

毎日にプラスワンを。



女性たちのデイリーファッションをサポート

顧客満足度向上のため4Q以降下記の施策を実施

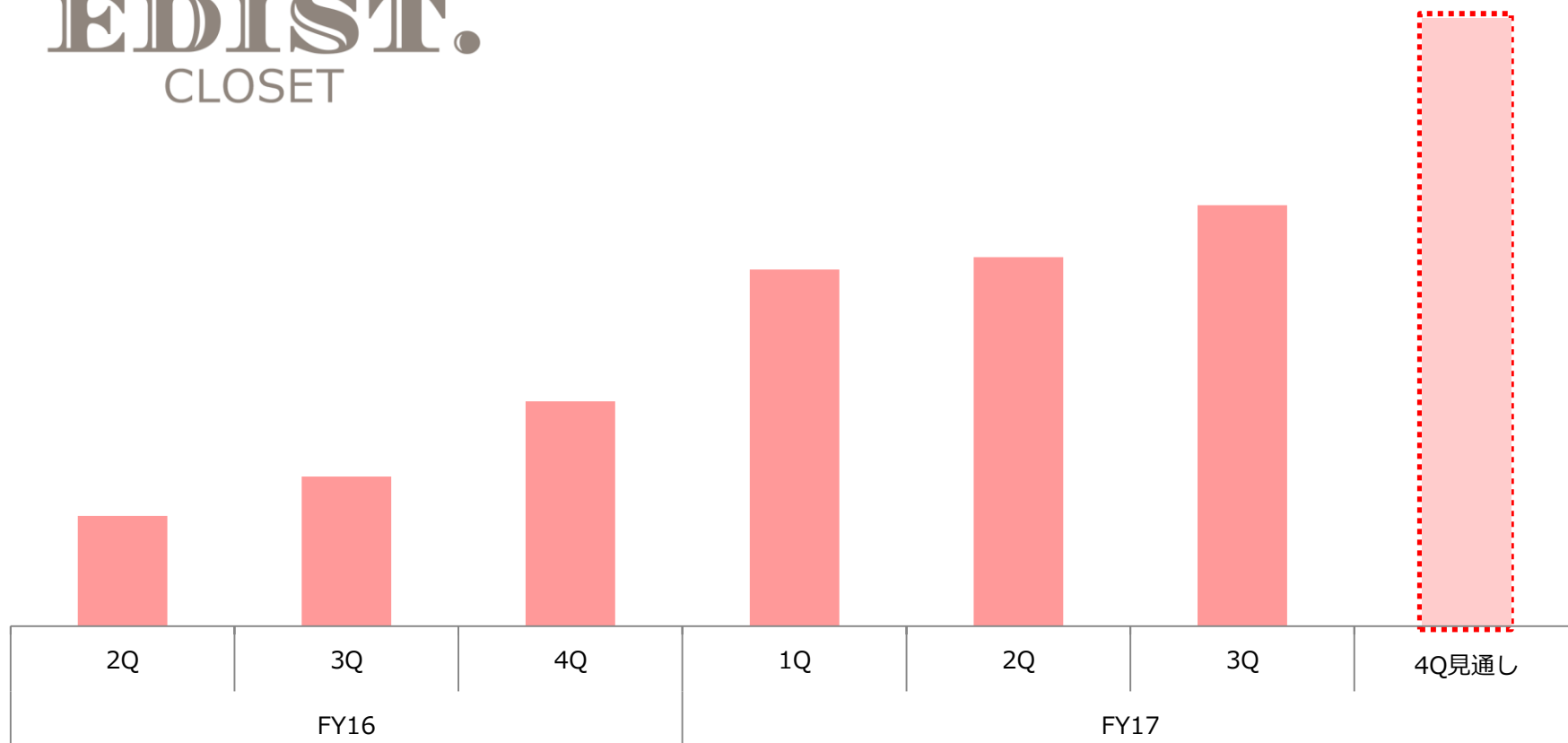
1 発送サイクルを改善し、スピーディーに！

2 コートなどのアウターをレンタル開始！

3 異業種とのコラボで新たな価値を提供！

秋冬モデルからの施策が顧客満足度の
向上につながり会員数は大幅増加の見込み

EDIST.
CLOSET



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。