



# 平成30年12月期 第2四半期決算短信(日本基準)(非連結)

平成30年7月30日

上場会社名 株式会社enish

上場取引所 東

コード番号 3667 URL <http://www.enish.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 安徳 孝平

問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員管理本部長 (氏名) 高木 和成

TEL 03-6447-4020

四半期報告書提出予定日 平成30年8月14日

配当支払開始予定日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成30年12月期第2四半期の業績(平成30年1月1日～平成30年6月30日)

### (1) 経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年12月期第2四半期	2,916	50.5	292		288		296	
29年12月期第2四半期	1,937	22.8	432		415		479	

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
30年12月期第2四半期	33.97	
29年12月期第2四半期	61.44	

(注)平成29年12月期第2四半期及び平成30年12月期第2四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失金額であるため、記載していません。

### (2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
30年12月期第2四半期	2,286	1,722	73.0	185.44
29年12月期	1,682	743	41.7	89.97

(参考)自己資本 30年12月期第2四半期 1,669百万円 29年12月期 701百万円

## 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
29年12月期		0.00		0.00	0.00
30年12月期		0.00			
30年12月期(予想)					

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

平成30年12月期の配当予想につきましては、現在未定であります。

## 3. 平成30年12月期の業績予想(平成30年1月1日～平成30年12月31日)

平成30年12月期の業績予想につきましては、現時点で合理的な業績予想の算出ができないことから記載していません。なお、当該理由等につきましては、添付資料P.3「1.当四半期決算に関する定性的情報(3)業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

以外の会計方針の変更 : 無

会計上の見積りの変更 : 無

修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	30年12月期2Q	9,001,600 株	29年12月期	7,801,600 株
期末自己株式数	30年12月期2Q	株	29年12月期	株
期中平均株式数(四半期累計)	30年12月期2Q	8,737,733 株	29年12月期2Q	7,800,800 株

四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

### 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P. 2「1. 当四半期決算に関する定性的情報(1) 経営成績に関する説明」をご覧ください。

(四半期決算補足説明資料及び四半期決算説明会内容の入手方法)

当社は、平成30年7月31日(火)に機関投資家・証券アナリスト向け説明会を開催する予定です。

この説明会で配布する決算説明資料については、開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 継続企業の前提に関する重要事項等	3
3. 四半期財務諸表	4
(1) 四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	5
第2四半期累計期間	5
(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書	6
(4) 四半期財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(セグメント情報等)	7

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当第2四半期累計期間における我が国経済は、企業収益の回復や個人消費の持ち直しの動きがみられ、緩やかな景気回復基調が継続しております。

当社の主な事業領域である、モバイルゲーム事業を取り巻く環境につきましては、世界市場についてはアジアを中心にさらに成長し、グローバル化によるマネタイズ機会が拡大していく見通しであります。国内市場については、一定の成熟傾向は見られるものの、その市場規模は今後も拡大する見通しであります。

このような事業環境の中、当社では当第2四半期累計期間においては、ゲーム事業では、『欒坂46』初となる公式ゲームアプリ「欒のキセキ」は、リリースから半年で累計300万ダウンロードを突破し、App Storeでは「4.8」Google Playでは「4.6」とユーザーの皆様から高い評価をいただいております。好調を維持しております。当第2四半期会計期間においては「欒のキセキ」限定の動画が視聴できるVR機能の実装や、『欒坂46』メンバーに会えるリアルイベント（ゲーム会）を開催いたしました。より多くの方々に楽しんでいただけるように、リアルインセンティブの強化、コンテンツの拡充等の施策を実施していくことで、さらに収益寄与が期待されます。サービス開始から8年目に突入したブラウザタイトル「ぼくのレストラン2」「ガルショ☆」は、コストコントロールと安定した運営により収益水準を維持しております。よりきめ細やかな対応を図り、安定した収益基盤の構築に努めてまいります。

当事業年度においては、他社IPを生かしたタイトルと、自社のノウハウを生かしたオリジナルタイトルの開発を進める方針であります。他社IPを生かした1タイトルにつきましては、IPホルダーとの契約を締結し、開発を開始しております。また、自社のノウハウを生かした1タイトルにつきましては、鋭意開発中であります。

非ゲーム事業においては、ファッションレンタルサービス「EDIST.CLOSET」が、シェアリングエコノミー市場の拡大及びサービスの認知拡大により順調に会員数が増加しております。顧客満足度向上につながる施策やプロモーションを強化し、収益基盤の構築に努めてまいります。今後も仕事や家事・育児に忙しいすべての女性に、より豊かなライフスタイルを送るサポートができるよう、サービス提供を行ってまいります。

この結果、当第2四半期累計期間の業績は、売上高は2,916百万円（前年同四半期比50.5%の増加）、営業損失は292百万円、経常損失は288百万円、四半期純損失は296百万円となっております。

### (2) 財政状態に関する説明

#### ①資産、負債及び純資産の状況

##### (資産)

当第2四半期会計期間末の流動資産につきましては、前事業年度末に比べて593百万円増加し、2,007百万円となりました。これは主に、現金及び預金の増加（前事業年度末比825百万円の増加）があった一方で、売掛金の減少（前事業年度末比204百万円の減少）によるものであります。固定資産につきましては、前事業年度末に比べて10百万円増加し、278百万円となりました。これは主に、長期前払費用の増加（前事業年度末比8百万円の増加）によるものであります。

この結果、総資産は、前事業年度末に比べ604百万円増加し、2,286百万円となりました。

##### (負債)

当第2四半期会計期間末の流動負債につきましては、前事業年度末に比べて374百万円減少し、512百万円となりました。これは主に、短期借入金の減少（前事業年度末比300百万円の減少）、買掛金の減少（前事業年度末比63百万円の減少）によるものであります。固定負債につきましては、51百万円となりました。

この結果、負債合計は、前事業年度末に比べ374百万円減少し、564百万円となりました。

##### (純資産)

当第2四半期会計期間末の純資産につきましては、前事業年度末に比べて979百万円増加し、1,722百万円となりました。これは主に、四半期純損失を296百万円計上したものの、第三者割当による行使価額修正条項付第10回新株予約権の権利行使により資本金及び資本準備金がそれぞれ632百万円増加したことによるものであります。

②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期会計期間末における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）の残高は、1,294百万円となりました。当第2四半期累計期間における各キャッシュ・フローの状況は次のとおりであります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

当第2四半期累計期間において営業活動により使用した資金は、126百万円となりました。これは主に、税引前四半期純損失295百万円の計上があった一方で、売上債権の増減額204百万円があったことによるものであります。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

当第2四半期累計期間において投資活動により使用した資金は、9百万円となりました。これは主に、有形固定資産の取得による支出2百万円、無形固定資産の取得による支出4百万円、敷金・保証金の差入による支出2百万円があったことによるものであります。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

当第2四半期累計期間において財務活動により獲得した資金は、961百万円となりました。これは主に、短期借入金の減少300百万円があった一方で、新株予約権の行使による株式の発行による収入1,259百万円があったことによるものであります。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成30年12月期につきましては、既存ブラウザタイトルの売上減少の制御を行い、IPタイトルを中心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の構築を行ってまいります。

エンターテインメント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等から、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、決算業績及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ます。

2. 継続企業の前提に関する重要事象等

当社は、前事業年度において重要な営業損失及びマイナスの営業キャッシュ・フローを計上し、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しておりました。

当第2四半期累計期間において、依然営業損失及びマイナスの営業キャッシュ・フローが生じております。

以上により、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しておりますが、①収益性が高いタイトルに対して優先的に開発・運営人員を配置することによる、売上の維持拡大、②プロダクトポートフォリオの見直し及び品質管理による収益力の強化、③資金調達や資金繰りの安定化、④経費の削減に努めてまいります。なお、平成30年1月11日付で発行した第三者割当による行使価額修正条項付第10回新株予約権が平成30年2月15日までにすべて行使された結果、1,250,589千円の資金調達をしており、財政基盤の安定化が図られております。これらの改善策を状況に応じて適切に推進していくことにより、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないと判断しております。

3. 四半期財務諸表

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成29年12月31日)	当第2四半期会計期間 (平成30年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	469,690	1,294,991
売掛金	793,619	589,421
商品	13,188	—
前払費用	120,158	108,525
その他	17,583	14,804
流動資産合計	1,414,239	2,007,743
固定資産		
投資その他の資産		
敷金及び保証金	239,229	241,757
長期前払費用	18,666	26,742
その他	10,090	10,090
投資その他の資産合計	267,986	278,590
固定資産合計	267,986	278,590
資産合計	1,682,226	2,286,333
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	290,723	226,842
短期借入金	308,200	8,000
未払金	113,553	92,900
前受金	100,312	86,908
その他	74,193	97,604
流動負債合計	886,981	512,255
固定負債		
資産除去債務	49,574	49,804
その他	2,457	2,011
固定負債合計	52,032	51,815
負債合計	939,014	564,071
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	1,169,295	1,801,370
資本剰余金	1,168,295	1,800,370
利益剰余金	△1,635,680	△1,932,462
株主資本合計	701,910	1,669,278
新株予約権	41,301	52,984
純資産合計	743,211	1,722,262
負債純資産合計	1,682,226	2,286,333

(2) 四半期損益計算書  
(第2四半期累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期累計期間 (自平成29年1月1日 至平成29年6月30日)	当第2四半期累計期間 (自平成30年1月1日 至平成30年6月30日)
売上高	1,937,832	2,916,011
売上原価	1,823,027	2,736,921
売上総利益	114,804	179,089
販売費及び一般管理費	547,630	471,356
営業損失(△)	△432,826	△292,267
営業外収益		
受取利息	460	4
貸倒引当金戻入額	16,000	—
還付消費税等	—	8,846
その他	1,858	300
営業外収益合計	18,319	9,151
営業外費用		
支払利息	979	806
株式交付費	358	4,867
その他	—	95
営業外費用合計	1,338	5,770
経常損失(△)	△415,845	△288,886
特別利益		
事業譲渡益	95,000	—
特別利益合計	95,000	—
特別損失		
減損損失	168,011	6,749
特別損失合計	168,011	6,749
税引前四半期純損失(△)	△488,856	△295,636
法人税、住民税及び事業税	1,145	1,145
法人税等調整額	△10,690	—
法人税等合計	△9,545	1,145
四半期純損失(△)	△479,311	△296,782

( 3 ) 四半期キャッシュ・フロー計算書

( 単位 : 千円 )

	前第 2 四半期累計期間 (自 平成29年 1 月 1 日 至 平成29年 6 月 30 日)	当第 2 四半期累計期間 (自 平成30年 1 月 1 日 至 平成30年 6 月 30 日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税引前四半期純損失 (△)	△488,856	△295,636
減価償却費	24,211	—
減損損失	168,011	6,749
事業譲渡損益 (△は益)	△95,000	—
株式報酬費用	24,239	9,473
株式交付費	358	4,867
受取利息及び受取配当金	△460	△4
支払利息	979	806
為替差損益 (△は益)	—	65
売上債権の増減額 (△は増加)	115,532	204,197
たな卸資産の増減額 (△は増加)	—	13,188
仕入債務の増減額 (△は減少)	15,495	△63,880
未払金の増減額 (△は減少)	△12,389	△20,652
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△16,000	—
未払又は未収消費税等の増減額	△17,372	37,000
その他の資産の増減額 (△は増加)	△53,414	△876
その他の負債の増減額 (△は減少)	△6,099	△19,379
小計	△340,766	△124,080
利息及び配当金の受取額	12	—
利息の支払額	△617	△318
法人税等の支払額	△2,292	△2,290
法人税等の還付額	—	3
営業活動によるキャッシュ・フロー	△343,663	△126,687
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△15,810	△2,584
無形固定資産の取得による支出	△8,602	△4,165
敷金及び保証金の差入による支出	△2,000	△2,528
敷金及び保証金の回収による収入	105,104	—
事業譲渡による収入	219,058	—
資産除去債務の履行による支出	△29,746	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	268,003	△9,277
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△100,460	△300,200
新株予約権の発行による収入	1,620	2,250
新株予約権の行使による株式の発行による収入	—	1,259,281
配当金の支払額	△15	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	△98,855	961,331
現金及び現金同等物に係る換算差額	—	△65
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△174,515	825,301
現金及び現金同等物の期首残高	778,660	469,690
現金及び現金同等物の四半期末残高	604,145	1,294,991



(4) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、当第2四半期累計期間において、新株予約権の行使請求に伴い新株式1,200,000株の発行を行いました。この結果、当第2四半期累計期間において資本金及び資本準備金がそれぞれ632,074千円増加し、当第2四半期会計期間末において資本金が1,801,370千円、資本準備金が1,800,370千円となっております。

(セグメント情報等)

当社は、エンターテインメント事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

なお、第1四半期会計期間より事業領域の拡大により実態に即した名称にするため、従来の「モバイルゲーム事業」から「エンターテインメント事業」へセグメント名称を変更しております。