



株式会社enish
2018年12月期 第3四半期決算説明資料

2018年10月31日

1. FY18 3Q決算概要

2. FY18 4Q以降のガイダンス

1. FY18 3Q決算概要

2. FY18 4Q以降のガイダンス

1. FY18 3Q決算概要

FY18 3Q ハイライト



FY18 3Q 実績

- 売上高 1,315百万円 (QonQ ▲6.1%)
- 営業利益 ▲160百万円 (QonQ -)
- 当期純利益 ▲161百万円 (QonQ -)

ゲーム事業

ネイティブ

- 「櫛のキセキ」のダウンロード数が350万を突破
- 「櫛のキセキ」初となる(株)ローソンとのコラボ企画の実施
- 新規タイトル (オリジナル+他社IP) は順調に開発が進捗

ブラウザ

- 「ぼくのレストラン2」「ガルショ☆」をTSUTAYAへ配信
- 「ぼくのレストラン2」にて新機能を実装
- コラボ企画の強化および運営体制の効率化を推進

非ゲーム事業

- 「EDIST.CLOSET」は秋モデルのリリースおよびコラボ企画を実施
- 「Yahoo!ゲーム プレイヤー」はユーザビリティ向上のため機能面改善
- 「WE LOVE NAMIE アプリ」がApp Storeで最高3位にランクイン

1. FY18 3Q決算概要

損益計算書



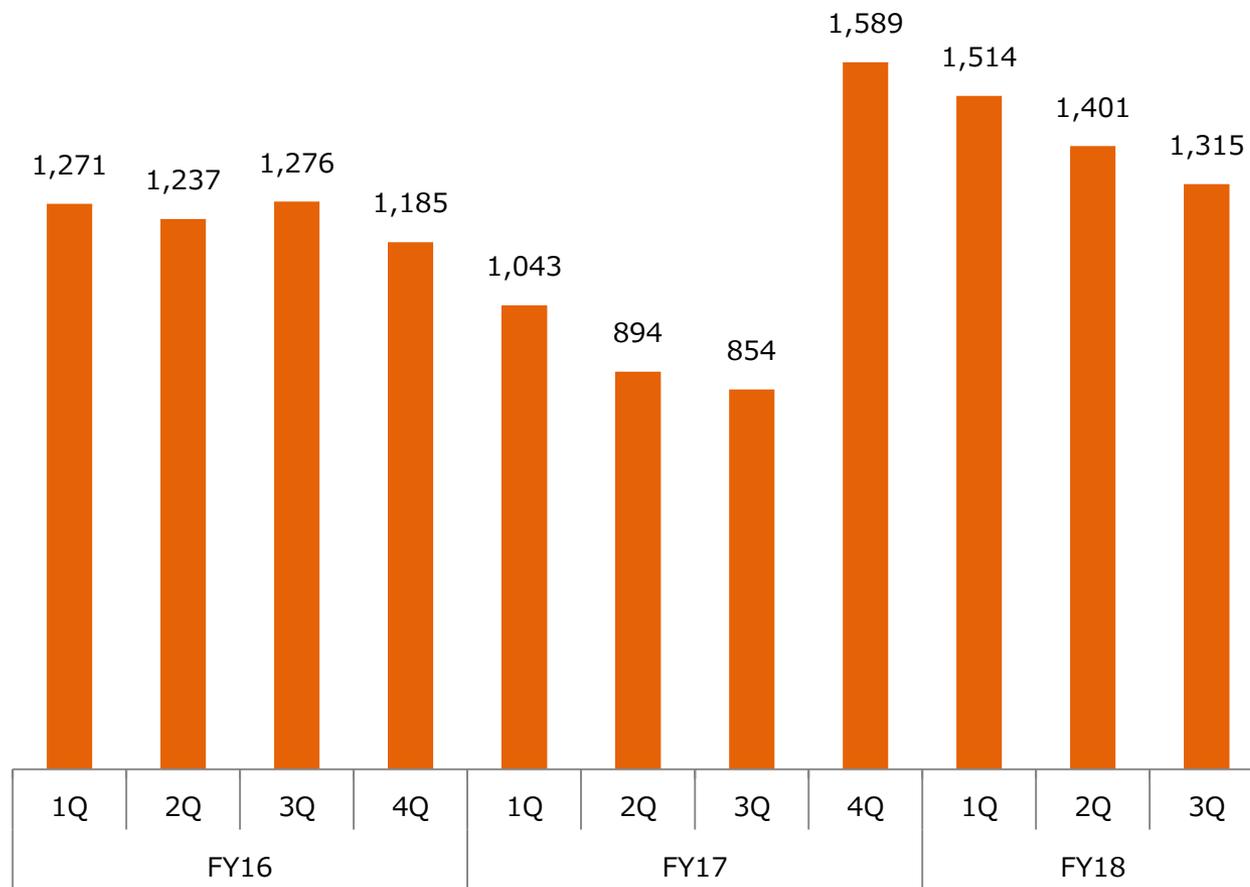
- 売上高は、ゲーム事業の全体的な落ち込みにより減少
- 営業利益は、変動費及び広告宣伝費等が減少しマイナスが圧縮

単位：百万円

	FY18 3Q	FY18 2Q	QoQ	FY17 3Q	YoY
売上高	1,315	1,401	▲6.1%	854	54.0%
売上原価	1,251	1,358	▲7.9%	934	+33.9%
売上総利益	63	43	+48.6%	-79	—
販売管理費	224	237	▲5.8%	219	+2.3%
(うち広告宣伝費)	63	81	▲21.4%	84	▲25.0%
営業利益	-160	-194	—	-299	—
営業利益率	▲12.2%	▲13.9%	+1.7%	▲35.0%	+22.8%
経常利益	-159	-186	—	-311	—
当期純利益	-161	-189	—	-317	—

1. FY18 3Q決算概要 売上高の四半期推移

■ 売上高 (百万円)



QonQ
▲ 6.1%
と減少

売上高の減少要因

- ① 主カブラウザゲームの落ち込み
- ② 「櫂のキセキ」のイベントの強弱によるブレ

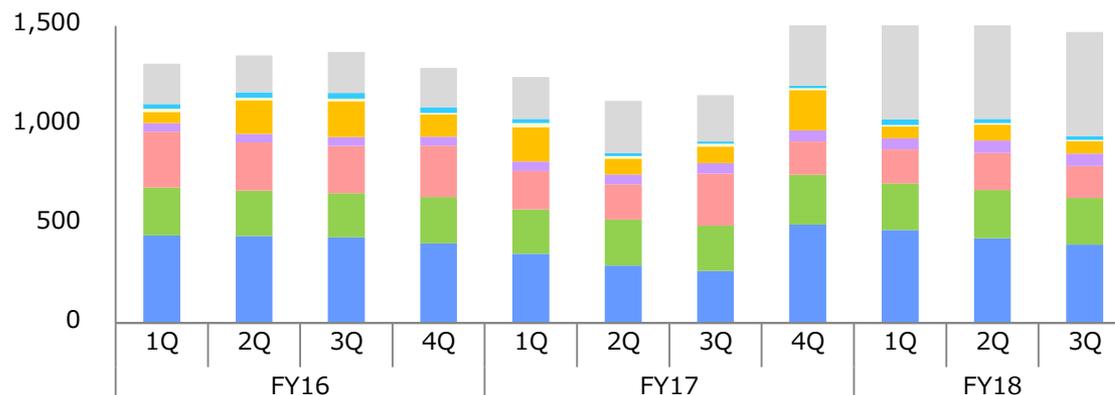


売上高改善施策

- ① 「ぼくのレストラン2」における新機能の改善
 - ユーザーの声をもとに、新機能のUIなどを改修
- ② 「櫂のキセキ」における1周年施策の展開
 - 課金につながる1周年記念ガチャや福袋などを実施

1. FY18 3Q決算概要 費用の四半期推移

■ 費用 (百万円)



	FY16				FY17			FY18			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
■ その他	204	185	207	199	212	264	234	569	580	563	526
■ 支払手数料 (販)	23	27	29	29	20	15	11	14	29	21	20
■ 採用費 (販)	16	13	13	8	21	13	14	9	7	7	6
■ 広告宣伝費 (販)	56	171	182	112	174	79	84	203	60	81	63
■ 人件費 (販)	44	43	44	45	47	50	53	56	55	63	62
■ 外注加工費 (原)	282	243	239	260	195	178	262	169	172	187	162
■ 労務費 (原)	243	229	223	234	225	233	230	251	236	243	236
■ 支払手数料 (原)	441	439	432	401	348	289	262	497	469	428	395

QonQ
▲ 7.6%

変動費、
広告宣伝費等
の減少

※新規タイトルの開発費はオリジナル・IPともに費用計上
※「その他」は、支払ロイヤリティ、家賃、EDIST.CLOSETに関わるものなど

固定コスト

- 新規タイトル開発費（費用計上）はQonQでほぼ横ばい
 - 開発に伴う労務費および外注費

変動コスト

- 売上に連動するコストはQonQで減少
 - 売上に伴う支払手数料およびロイヤリティー等



今後の方針

- ① 新規タイトルは人員を増員しない方針で開発に注力
- ② 3Q同様、継続したコストコントロールを実施

1. FY18 3Q決算概要

貸借対照表

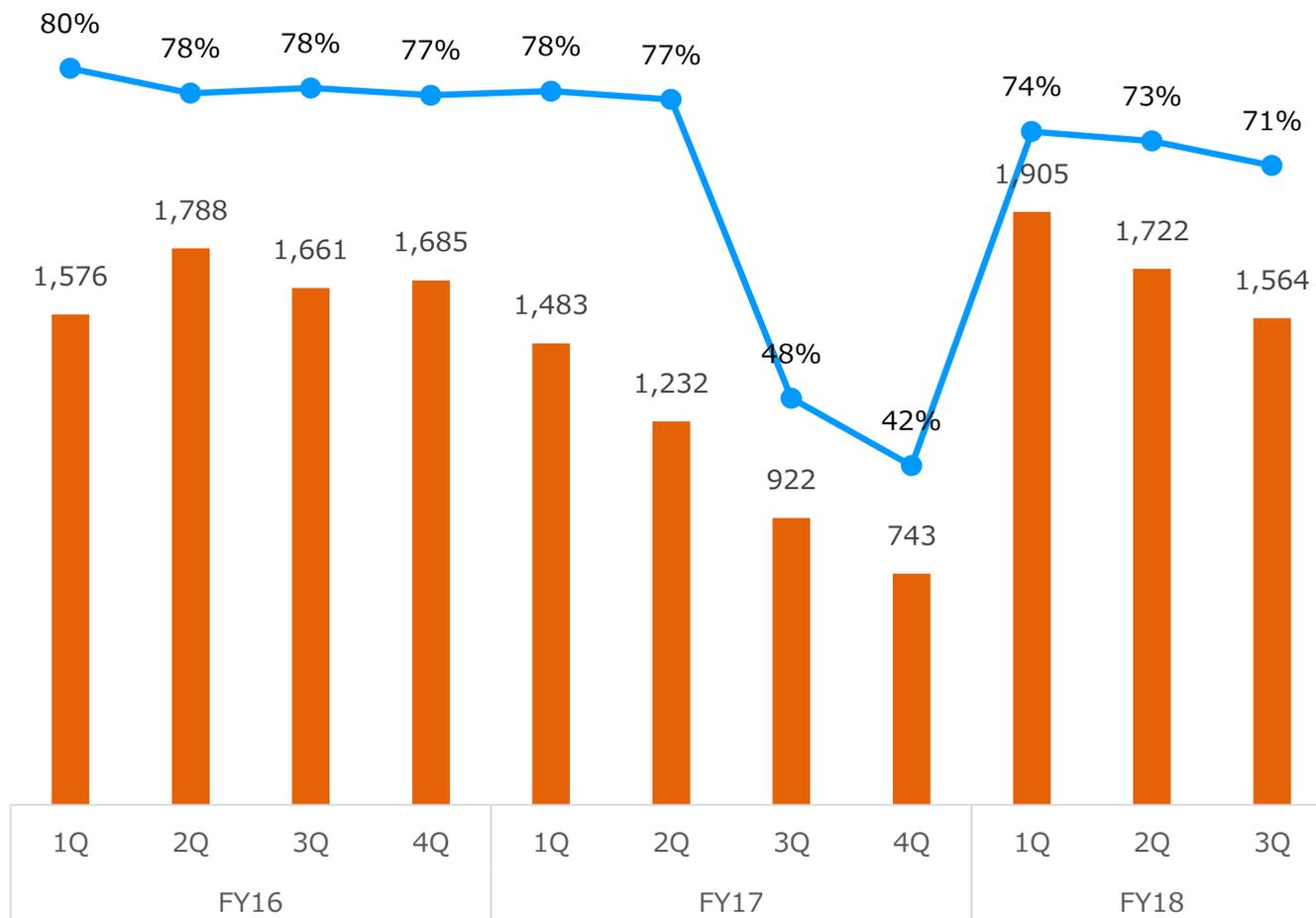
- 自己資本比率 70.6%
- 減損リスクのない盤石な財務基盤は維持

単位：百万円

	FY18 3Q末	FY18 2Q末	QoQ	FY17 3Q末	YoY
流動資産	1,865	2,007	▲7.1%	1,567	+19.0%
固定資産	269	278	▲3.2%	277	▲2.9%
資産合計	2,135	2,286	▲6.6%	1,844	+15.8%
流動負債	519	512	+1.4%	869	▲40.3%
固定負債	51	51	▲0.2%	52	▲1.9%
負債合計	571	564	+1.3%	922	▲38.1%
純資産合計	1,564	1,722	▲9.2%	922	+69.6%
負債・純資産合計	2,135	2,286	▲6.6%	1,844	+15.8%

1. FY18 3Q決算概要 財務状況の四半期推移

■ 純資産 ● 自己資本比率 (百万円/%)



自己資本比率
▲ 2.4%
と微減

1. FY18 3Q決算概要

2. FY18 4Q以降のガイダンス



1 IPタイトルの強化

2 オリジナルタイトルの強化

3 非ゲーム事業への投資

櫛のキセキ

- 1周年記念ガチャや福袋などを展開する1周年フェスの実施
- オリジナル楽曲の提供や他社とのコラボの実施

12オーディンズ

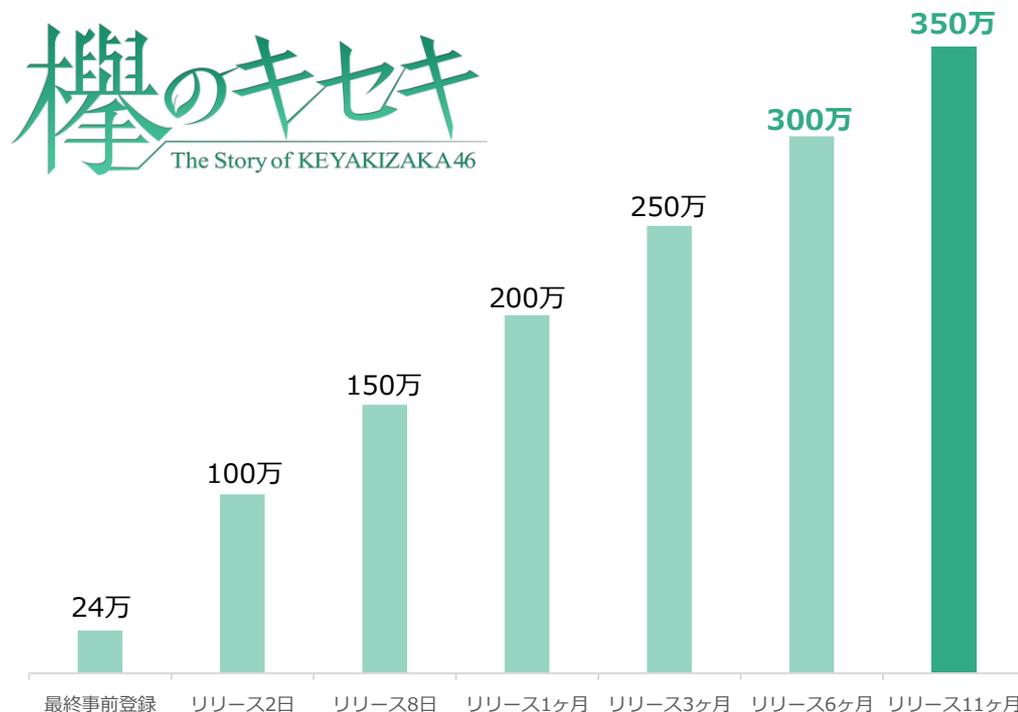
- 2018年10月31日サービス終了

ブラウザゲーム

- 「ぼくのレストラン2」における新機能の改修
- 人気キャラクターやファッションブランドとのコラボの実施
- 収益確保に向けた運営体制の効率化

リリースから11ヶ月で350万ダウンロード突破 ユーザーレビューも安定して高評価を維持

ダウンロード推移



ユーザーレビュー

App Store

4.8

Google Play

4.5

「櫻のキセキ」が10月18日に1周年を迎え 1周年フェスを開催



<1周年フェス内容>

第1弾：1周年記念ガチャ、1周年記念特大福袋、カムバックキャンペーンなど

第2段：1周年記念ステージ、1周年記念チャレンジなど

第3弾：獲得UPキャンペーン、1周年記念特大パック、ユーザーレベル上限解放など

新デコの改善とコラボの実施により 引き続き「売上水準の維持」に注力

サービス概要



- サービス開始
2010年6月（8年4ヶ月経過）
- ジャンル
レストラン経営シミュレーション

新デコ



継続的なコラボの実施による売上促進と 運営体制の効率化により「収益確保」

サービス概要



- サービス開始
2010年11月（7年11ヶ月経過）
- ジャンル
アパレルショップシミュレーション

期間限定コラボイベント



- キャラクターコラボ
「SNOOPY」（3Q実施）
「サンリオ」（3Q実施）

今後も他社とのコラボを継続して実施

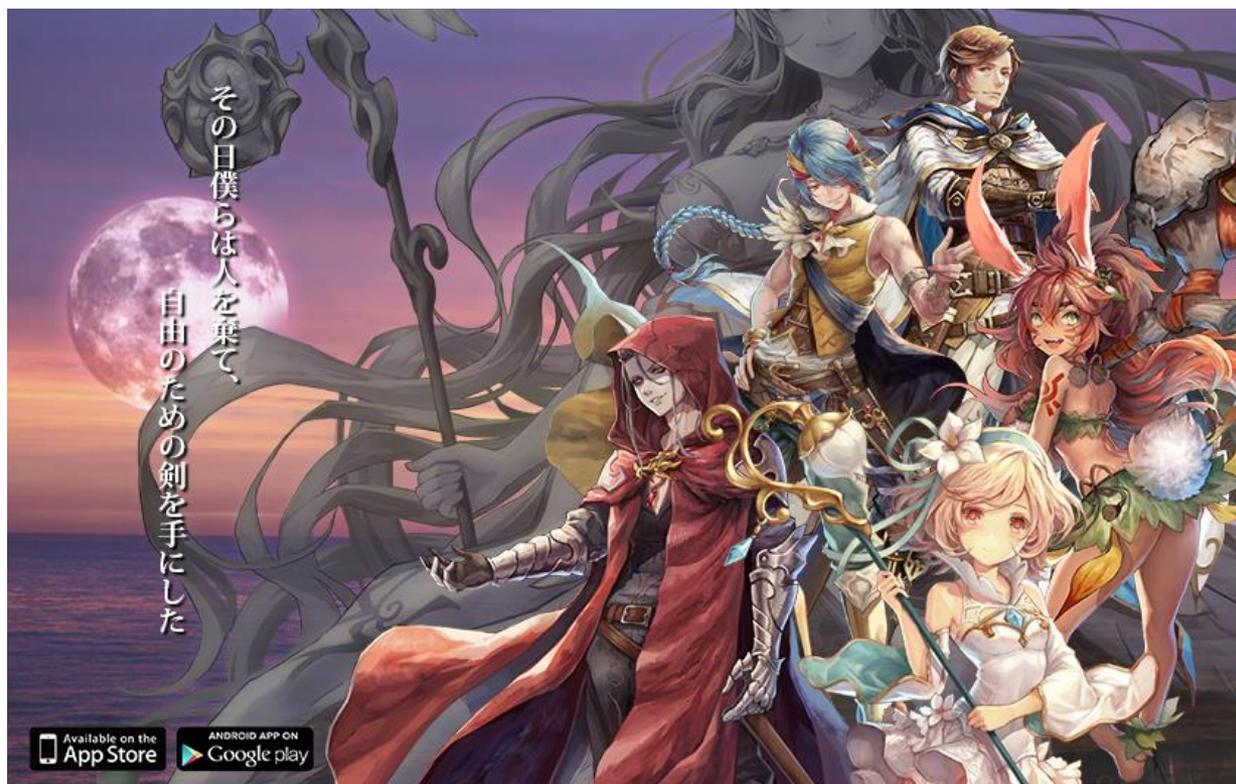
オリジナルIPと他社IPの2本を 2019年リリースに向け順調に開発進行中

FY18

	開発中	交渉中
オリジナルIP	1 本	0 本
他社IP	1 本	1 本

オリジナルIPのゲームタイトルが決定！

「De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～」



オリジナルタイトル（王道RPG）

EDIST. CLOSET

- EDIST.BAGを10月17日よりリリース
- 『ファッション×シェア』体験イベントの実施
- 話題性を創出する継続的なコラボの実施

Yahoo!ゲームプレイヤー

- ドラゴンクエストライバルズ「勇者杯2018秋」の実施
- ゲームタイトルの獲得および機能面の改善

着せ替えアプリ

- 第2弾、第3弾のリリースに向けたIPの獲得

EDIST.BAGを10月17日より開始



洋服とセットでトータルコーディネートをご提供

『ファッション×シェア』体験イベントを開催

ファッションをレンタルする

FASHION
×
SHARE



KARITAKE

SHAREL

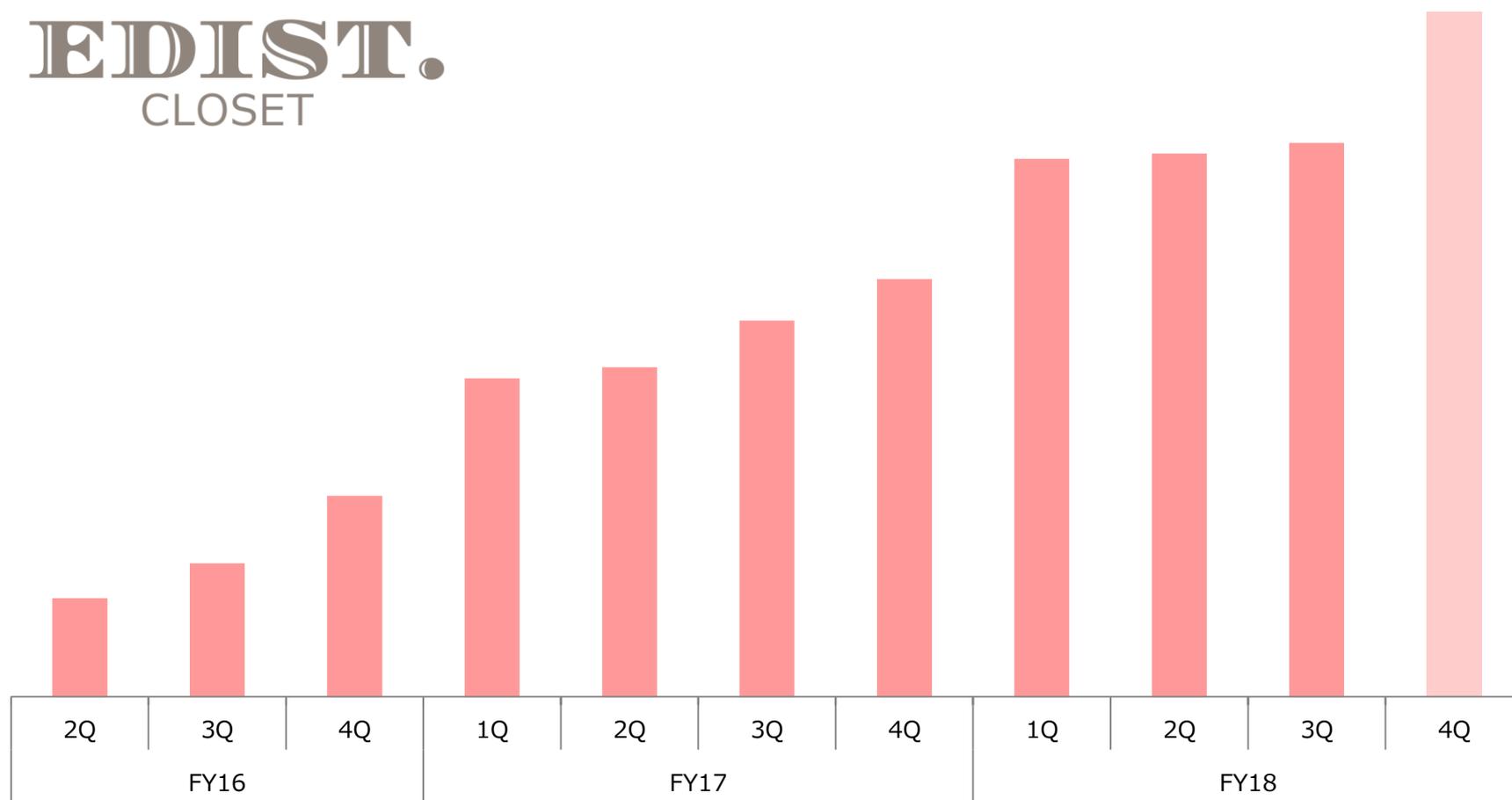
EDIST.
CLOSET

10.19_{FRI} ~ 11.1_{THU}

実際に見て、触って、試着して価値を実感

イベントの実施やバッグ展開で会員数は増加見込み

EDIST.
CLOSET



レンタルを軸に周辺事業の展開で事業領域を拡大



ファッションのトータルコーディネートをご提供

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。