



2018年12月14日

各位

会社名 株式会社 enish
住所 東京都港区六本木六丁目10番1号
代表者名 代表取締役社長 安徳孝平
(コード番号: 3667)
問い合わせ先 取締役執行役員管理本部長 高木和成
TEL. 03 (6447) 4020

行使価額修正条項付第10回新株予約権の資金用途変更に関するお知らせ

当社は、2018年12月14日開催の取締役会において、2017年12月26日付「第三者割当てによる行使価額修正条項付第10回新株予約権の発行及びコミットメント契約に関するお知らせ」にて開示しました第10回新株予約権（以下「本新株予約権」といいます。）の発行及び行使により調達した資金の用途につきまして、下記のとおり変更することといたしましたので、お知らせいたします。

なお、本新株予約権につきましては、2018年2月15日にそのすべての行使が完了しており、当社は差引手取概算額1,254,150,000円（当初予定差引手取概算額1,629,560,000円）を調達しております。

記

1. 変更の理由

当社は、本新株予約権の調達資金を「2. 変更の内容【変更前】」に記載のとおり、①から④を資金用途として充当することを予定しておりました。

このうち、①既存ネイティブアプリケーションゲームである「櫂のキセキ」に係るマーケティング活動費用については、櫂坂46初の公式ゲームアプリとして、知名度の高さなどIPタイトルの優位性により当初想定していた規模より少ないマーケティング活動費用で2017年10月のリリースから11ヶ月で累計350万ダウンロードを突破するなど、本新株予約権の発行決議時点で見込んだよりも少ないマーケティング活動費用で、十分な周知効果を得ることができました。このことから、①既存ネイティブアプリケーションゲームである「櫂のキセキ」に係るマーケティング活動費用について充当額を減額することといたしました。

また、③新規ネイティブアプリケーションゲーム2タイトルに係るマーケティング活動費用についても、2タイトルのうち1本を知名度の高い他社のIPを題材にして開発していることから、①と同様、IPタイトルの知名度の高さによる優位性により、少ないマーケティング活動費用で十分な広告宣伝が期待されます。したがって、新規2タイトルのリリース前後から2020年6月までに行われるマーケティング活動に係る費用は限定的となる見込みであることから、同様に本新株予約権の調達資金からの充当額を減額すること及び支出予定時期を変更することといたしました。なお、かかるマーケティング活動費用については、本新株予約権により調達した資金を効率的かつ効果的に充当する方針でございますが、追加の費用が必要となった場合には、将来のキャッシュ・フローなどによる手元資金から充当する予定です。

一方、②2018年12月期以降のリリースを見据えて開発を進めてきたネイティブアプリケーションゲーム2タイトルに係る開発費用については、本新株予約権の発行及び行使による調達資金に加え、手元資金からも充当することを予定しておりましたが、当社のゲーム事業の収益への貢献が当社の想定には満たなかったこと、非ゲーム事業が引き続き投資段階であり、非ゲーム事業への投資に手元資金を充てる必要があったことも影響し、手元資金から②の新規ゲーム2タイトルの開発費用に充当できる金額が本新株予約権の発行決議時点の想定よりも限定的となりました。

新規ゲーム2タイトルは、競合タイトル群との明確な差別化を図り、競争力を高めるため、ゲーム

に革新的な要素を入れるとともに、高品質なキャラクターアートやストーリー・世界観を作ることが重要になっております。このように手元資金から充当できる金額が限定となるなかでも、2019年12月期中のリリースに向け、新規ゲーム2タイトルの開発費用に優先的に十分な資金を充て、競争力を確保することが当社の収益確保と持続的成長の観点から重要と判断し、①既存ゲームである「櫻のキセキ」及び③新規ゲーム2タイトルに係るマーケティング活動費用への充当額から減額した資金700,000,000円から、本新株予約権の行使価格の修正による当初差引手取概算額からの減少分である375,410,000円を控除した324,590,000円を、②2019年12月期にリリース予定のネイティブアプリケーションゲーム2タイトルに係る開発費用に追加充当することといたしました。

以上のとおり、本新株予約権の発行により調達した資金を新規ゲーム2タイトルの開発費用に優先的に充当することにより、当社の収益確保と持続的成長を図るため、資金使途を「2. 変更の内容【変更後】」のとおり変更いたします。

2. 変更の内容

本新株予約権の発行及びその行使により調達する資金の使途の変更内容は、以下のとおりであり、変更箇所は下線で示しております。

【変更前】

具体的な使途	金額（円）	支出予定時期
①既存のネイティブアプリケーションゲーム「櫻のキセキ」のマーケティング活動費用	400,000,000	2018年1月～ 2019年6月
②2018年12月期以降にリリース予定のネイティブアプリケーションゲーム2タイトルに係る開発費用	200,000,000	2018年2月～ 2019年12月
③2018年12月期以降にリリース予定の上記②のネイティブアプリケーションゲーム2タイトルに係るマーケティング活動費用	800,000,000	2018年2月～ 2019年12月
④金融機関からの短期借入金の返済資金	229,560,000	2018年1月～ 2018年8月
合計	1,629,560,000	—

【変更後】

具体的な使途	金額（円）	うち充当済み金額（円）	支出予定時期
①既存のネイティブアプリケーションゲーム「櫻のキセキ」のマーケティング活動費用	<u>200,000,000</u>	141,229,329	2018年1月～ 2019年6月
②2019年12月期にリリース予定のネイティブアプリケーションゲーム2タイトルに係る開発費用	<u>524,590,000</u>	200,000,000	2018年2月～ 2019年12月
③2019年12月期にリリース予定の上記②のネイティブアプリケーションゲーム2タイトルに係るマーケティング活動費用	<u>300,000,000</u>	0	<u>2019年1月～</u> <u>2020年6月</u>
④金融機関からの短期借入金の返済資金	229,560,000	229,560,000	充当済み
合計	<u>1,254,150,000</u>	570,789,329	—

3. 業績への影響

資金使途変更による当期業績への影響は軽微であると見込んでおりますが、開示の必要性が生じた場合には速やかにお知らせいたします。

以上