



株式会社enish

FY19 1Q 決算補足資料

2019.04.26

決算概要

- **FY19 1Q（1月～3月）：売上高11億円、営業利益△3.9億円**
 - クローズタイトルや事業譲渡の影響もありFY18 4Qと比較し、FY19 1Qの売上高は弱めの水準
 - 売上高減少とFY19投入予定の新規タイトルの外注加工費の増加等もあり、営業利益はマイナス

サービス概要

- **ブラウザ：「ぼくのレストランⅡ」「ガルシヨ☆」は想定通り**
 - 「ぼくのレストランⅡ」「ガルシヨ☆」は引き続き安定収益を確保
 - コラボレーションの実施や魅力的なコンテンツの提供などきめ細かく運営
- **ネイティブ：「櫻のキセキ」の運用と、新規タイトル開発への集中**
 - 「櫻のキセキ」は400万ダウンロード、魅力的なコンテンツとリアルインセンティブを提供
 - 新規タイトルは、オリジナルタイトル1本、IPタイトル1本、パブリッシング2本の計4本を予定し、FY19投入に向け鋭意開発中

トピックス

- **新規タイトルの海外展開準備と、海外パートナーとの連携強化**
- **新規タイトル開発等のための資金調達は73.1%終了（2019/4/26時点）**

01 決算概要

02 サービス進捗

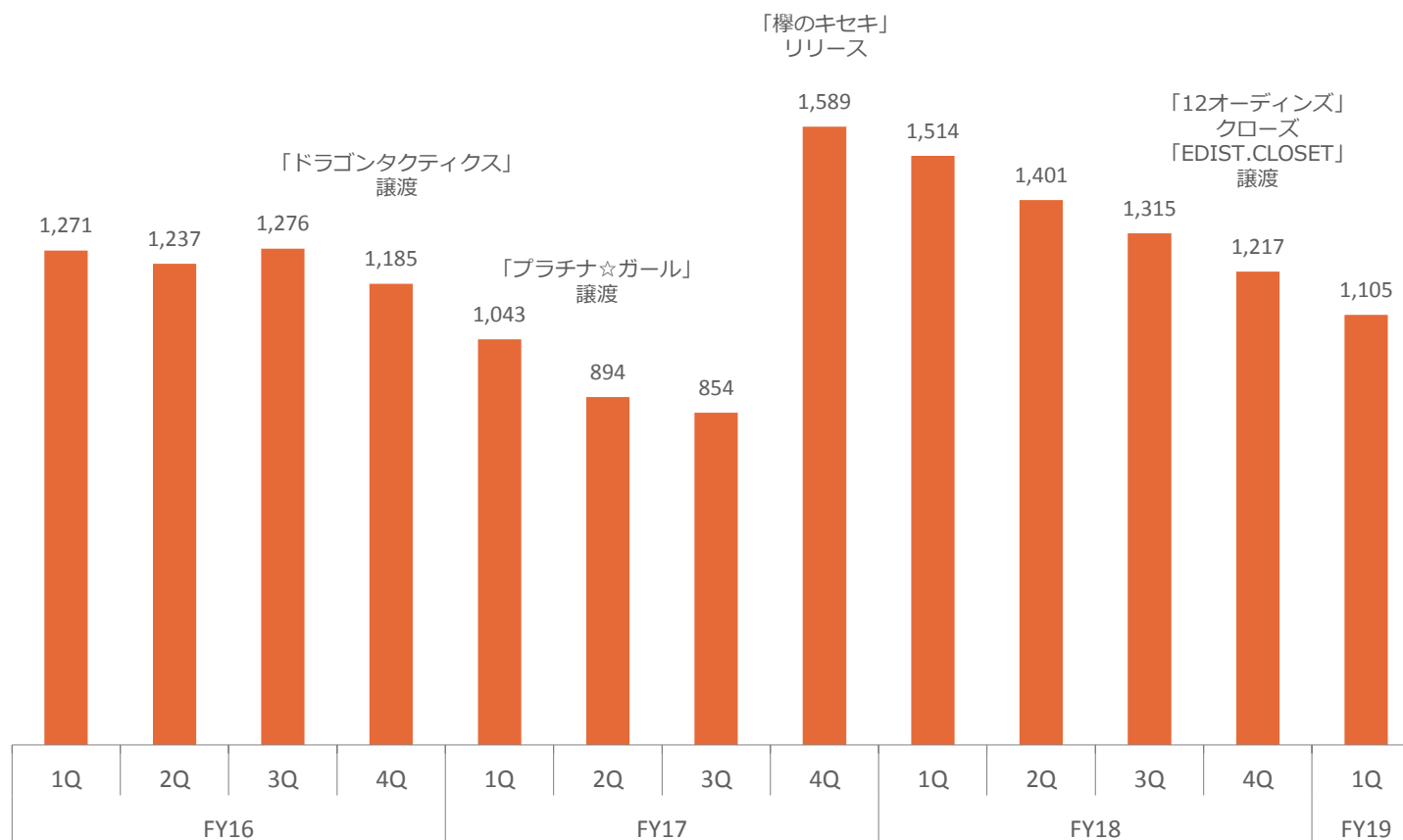
03 今後の取り組み

- タイトルのクローズや事業譲渡も影響し、売上高は1,105百万円（QoQ△9.2%）と**減収**
- 変動費減少も新規タイトルに関する外注費の増加等により、**コスト水準は横ばい**

(単位：百万円)

	FY19 1Q	FY18 4Q	QoQ	増減	FY18 1Q	YoY	増減
売上高	1,105	1,217	△9.2%	△112	1,514	△27.0%	△409
売上原価	1,320	1,282	+2.9%	+37	1,378	△4.3%	△58
売上総利益	△214	△65	-	△149	136	△257.7%	△350
販売管理費	177	198	△10.6%	△21	233	△23.9%	△55
(うち広告宣伝費)	17	32	△47.4%	△15	60	△71.5%	△43
営業利益	△392	△263	-	△128	△97	-	△294
営業利益率	△35.5%	△21.7%	-	-	△6.4%	-	-
経常利益	△393	△264	-	△129	△102	-	△290
当期純利益	△398	△261	-	△136	△107	-	△290

- 既存タイトルの「ぼくレス2」「ガルシヨ」「櫂のキセキ」は、**ほぼ想定通りの水準**
- クローズタイトル、事業譲渡の影響もあり全体としては減少

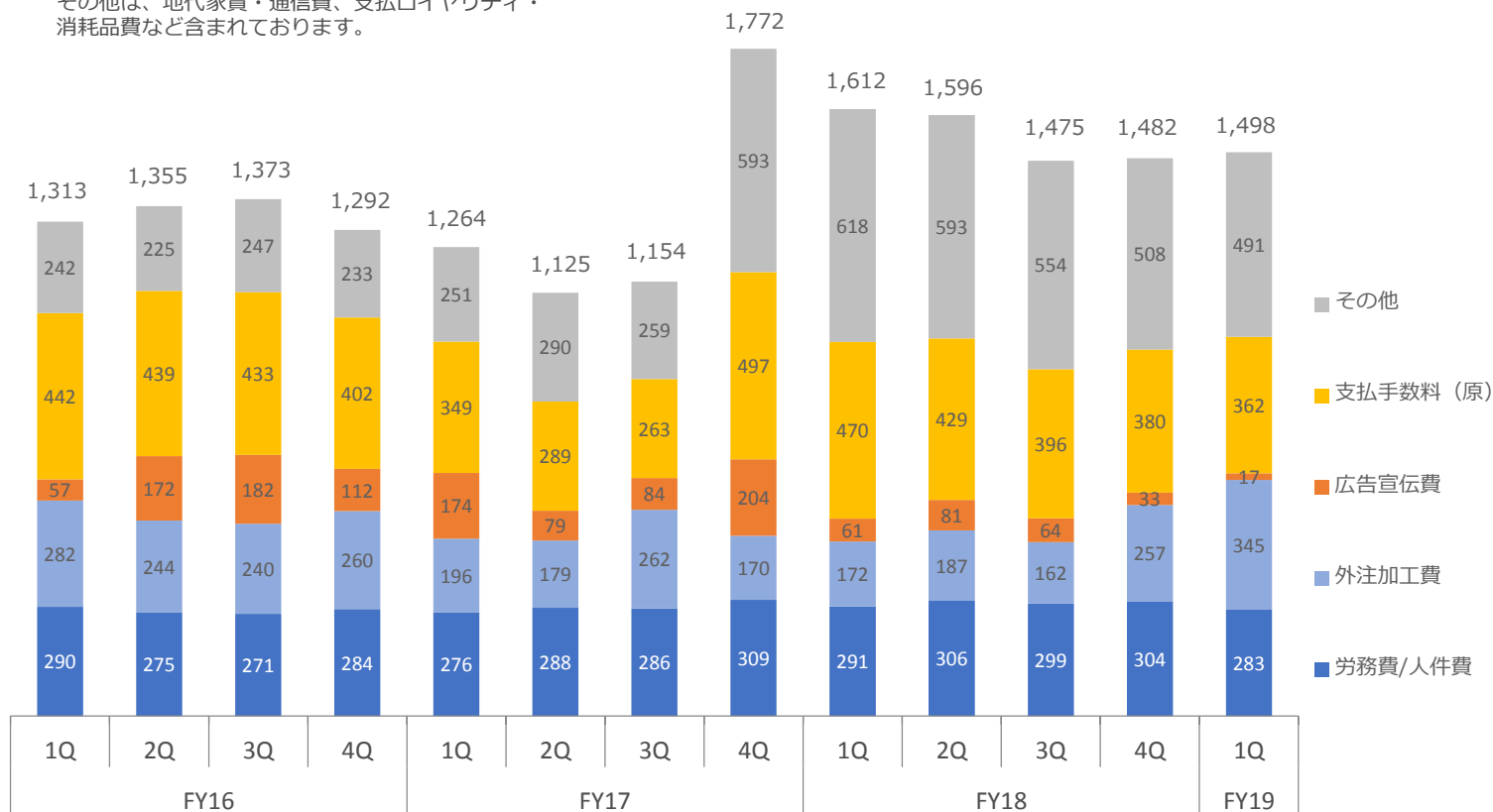


QoQ
△ 9.2%

YoY
△ 27.0%

- 変動費／広告宣伝費減少も外注加工費の増加等により、**費用水準は横ばい**
- 外注加工費の増加は、新規タイトル開発時のアート量産による影響

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

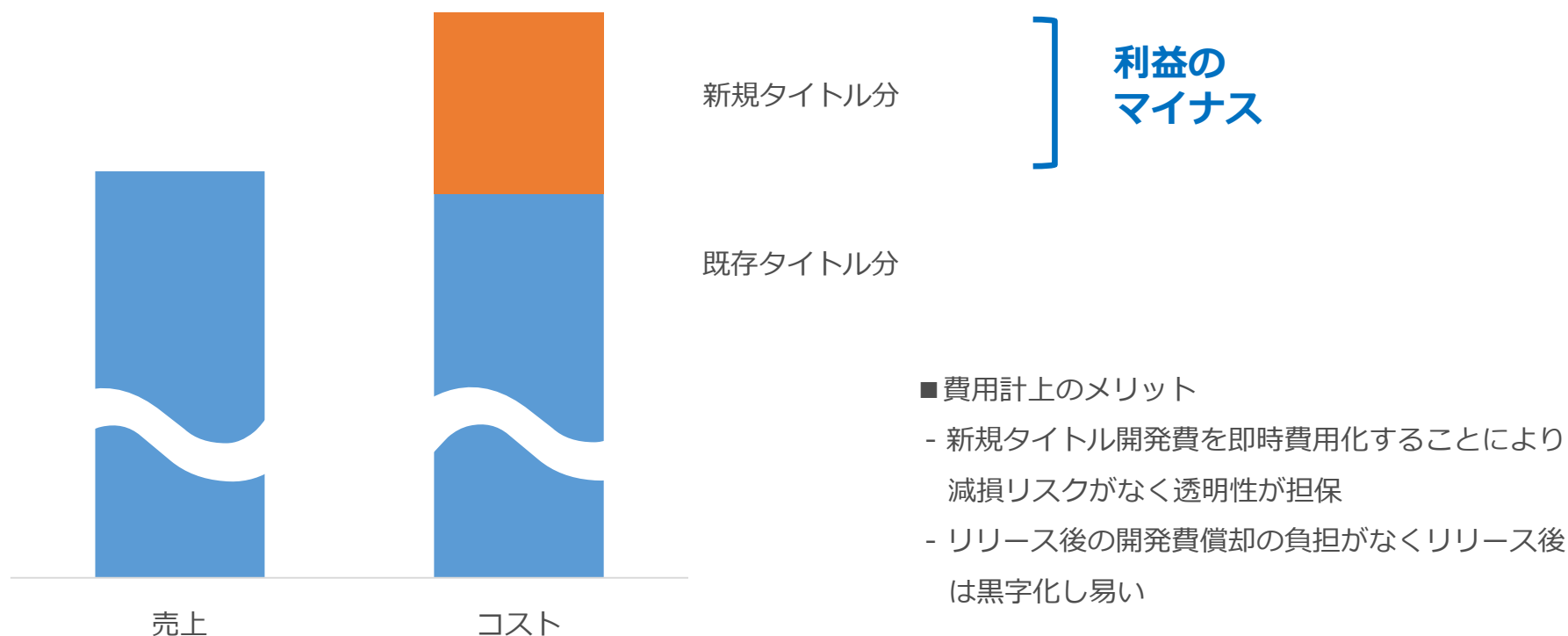


QoQ
+1.1%

YoY
△7.1%

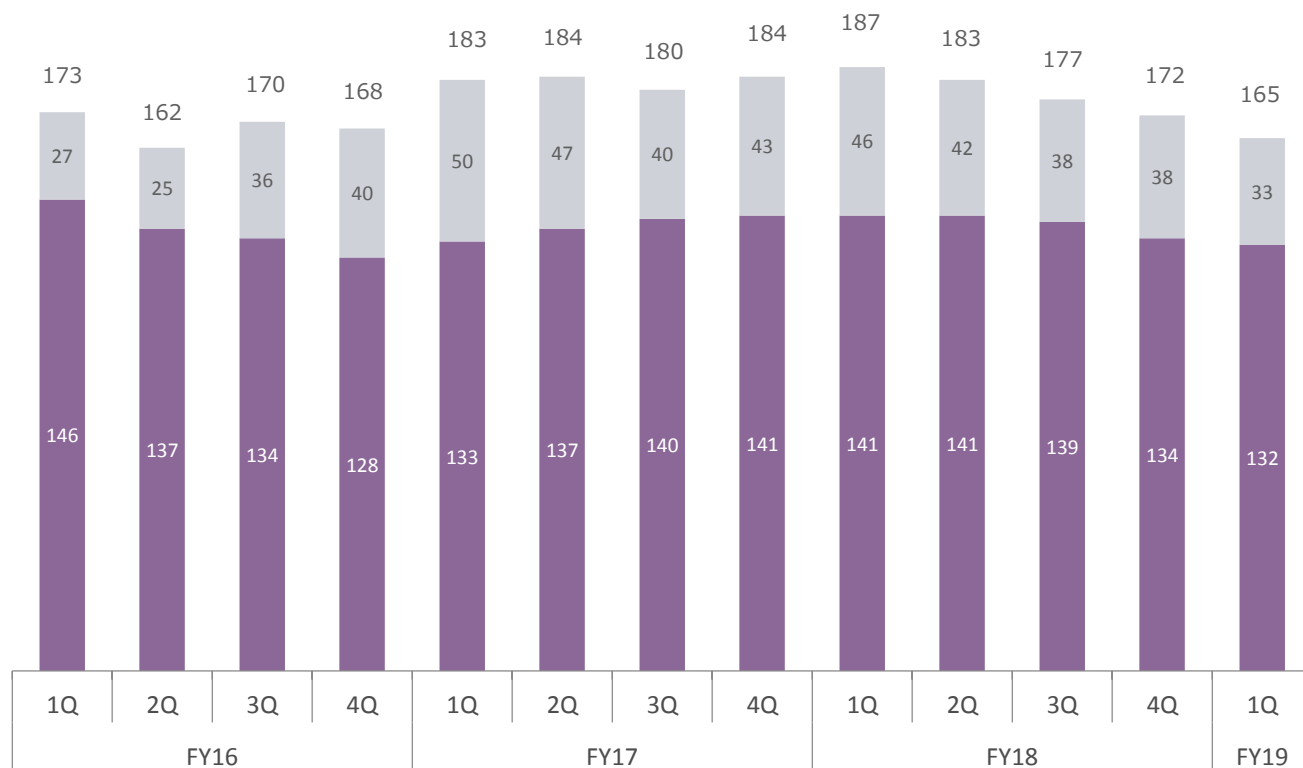
- 新規タイトル開発費（労務費、外注費）は資産計上でなく即時費用計上
- 新規タイトルのリリース前は、**開発コストが先行**することで利益がマイナスへ

現状の収益構造イメージ



- 人員数はQoQで7名の減少、引き続き**大幅増員はしない方針**
- 人員の減少等により、人件費はQoQで△7.0%の圧縮

非正社員は、契約社員、派遣社員、アルバイトになります。



QoQ
△4.1%

YoY
△11.8%

■ 非正社員
■ 正社員

- 自己資本比率は69.4%と引き続き高水準維持
- 新規タイトル開発費は、費用計上しているためタイトルの**減損リスクはなし**

(単位：百万円)

	FY18 1Q	FY18 4Q	QoQ	増減	FY18 1Q	YoY	増減
流動資産	1,587	1,618	△1.9%	△31	2,258	△29.7%	△671
(うち現預金)	991	1,029	△3.7%	△38	1,401	△29.3%	△410
固定資産	255	255	△0.3%	△0	256	△0.6%	△1
資産合計	1,842	1,874	△1.7%	△31	2,515	△26.8%	△672
流動負債	445	516	△13.6%	△70	558	△20.1%	△112
固定負債	51	51	△0.2%	△0	51	△0.8%	△0
負債合計	497	567	△12.4%	△70	610	△18.5%	△112
純資産合計	1,345	1,306	+3.0%	+38	1,905	△29.4%	△560
自己資本比率	69.4%	66.5%	-	-	73.9%	-	-

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

コラボレーションや新デコが好評、売上高はQoQで微減

サービス概要



- サービス開始
2010年6月（8年9ヶ月経過）
- ジャンル
レストラン経営シミュレーション
- プラットフォーム
Ameba/COLOPL/d_game/GREE/
hangame/mixi/Mobage/mobcast/
TSUTAYA/yamada game/
Yahoo!ゲーム/ゲソてん
- 会員数
170万人

FY19 1Q施策と今後の施策



- 株式会社サンリオとのコラボレーション「ハローキティ」復活福袋が好評
- 新デコルームアイテムを一部イベント報酬として提供

→ 今後も継続的なコラボ実施など魅力的な商材を提供

福袋・新アイテム・コラボなど好調で、売上高はQoQで微増

サービス概要



- サービス開始
2010年11月（8年4ヶ月経過）
- ジャンル
アパレルショップシミュレーション
- プラットフォーム
Ameba/COLOPL/d_game/GREE/
hangame/mixi/Mobage/TSUTAYA/
Yahoo!ゲーム/ゲソてん
- 会員数
130万人

FY19 1Q施策と今後の施策



- タブリなし全12パックの福袋が大好評！！



- 人気アイテムをナナメにした新アイテムを提供



- リアルアパレルブランド「ANGELIC PRETTY」コラボを開催

→ 継続的コラボに加え、新アイテムなどの商材を追加

櫂坂46・日向坂46公式ゲームアプリ『櫂のキセキ』400万DLを突破！

サービス概要



櫂坂46・日向坂46初の
公式ゲームアプリ

櫂のキセキ
The Story of KEYAKIZAKA 46

- サービス開始
2017年10月（1年5ヶ月経過）
- ジャンル
ドキュメンタリーライブパズルゲーム
- プラットフォーム
App Store／Google Play／
Yahoo!ゲーム／Amazonアプリストア
- ダウンロード数
400万

楽曲付き★6カード登場



- ホーム画面&ライブレッスンで楽曲が聴ける★6カードを提供

FY18 1Qのラインナップ

櫂坂46「サイレントマジョリティー」

櫂坂46「世界には愛しかない」

日向坂46「ひらがなげやき」

イベントとリアルインセンティブ



- 主なリアルインセンティブ
 - ニッポン放送「星空放送局」公開収録 特別観覧チケット
 - 日向坂46ライブチケット
 - 櫻坂46二期生おもてなし会チケット
 - 櫻坂46 3rdYEAR ANNIVERSARY LIVE チケット&グッズ

→ 今後も、「櫻坂46」×「日向坂46」の魅力的なコンテンツ・リアルインセンティブの提供、雑誌社連動、各種コラボを推進

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

全体

■ ゲーム事業に注力

- 新規タイトルの投入
- オリジナル・IP・パブリッシングと、タイトル展開の多様化
- 海外展開・海外タイトルの国内展開と、展開地域の拡大

既存タイトル

- ぼくのレストランⅡ
- ガルショ☆
- 櫂のキセキ

を主要タイトルとし、
売上高の維持・拡大を図る

新規タイトル

- オリジナル1本
- IPタイトル1本
- パブリッシング2本

をFY19に投入予定

開発コストを先行して計上し
ていることから、リリース
後、増収効果で収益構造改善



ゲーム周辺事業

- Yahoo!ゲームプレイヤー
- 着せ替えアプリ
- ちびマ！（EC）

ゲーム周辺領域のみ展
開する

FY19リリース予定として4タイトルの開発が進行

オリジナル・IP・パブリッシングの3つの軸で展開

オリジナルタイトル

1本

IPタイトル

1本 ※その他交渉中1本

パブリッシングタイトル

2本

パイプライン

4本

『 De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～ 』 鋭意開発中



『 De:Lithe (ディライズ) ～忘却の真王と盟約の天使～ 』とは

本作は、“命”をテーマに神と人間の永きにわたる戦いの詩編を描いた戦略バトルRPG

プレイヤーは王立騎士団と行動をともにし、神との戦いに終焉を迎えつつある人間の最後の砦「城塞都市レムナント」を舞台に紡がれる重厚なストーリーを、シングルプレイ・マルチプレイのリアルタイムバトルで進めていきます

■主な特徴

- 爽快高速コマンドバトル
- 高品質の日本式アート
- 極上のストーリー・世界観体験
- 海外でも通用する育成システム&マネタイズ

■ジャンル : 戦略バトルRPG

■プラットフォーム : App Store/google play

■サービス開始 : 2019年予定

■公式WEBサイト : <https://delithe.jp/>

「HIGH&LOW」シリーズ、待望の公式ゲームアプリ 『HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD』解禁



- ジャンル : アクションRPG
- サービス開始 : 2019年秋予定

- プラットフォーム : App Store/google play
- 公式WEBサイト : <https://high-low-thegame.com/>

Project VGAME（仮）のタイトル決定 『Equinox～侵食されたセカイ～』



『Equinox（エキノックス）～侵食されたセカイ～』を、MorningTecとの連携ゲームアプリ第一弾として、未来型アクションRPGを日本にて配信予定

本作は、連携先であるMorningTecとVANEPLUS PRODUCTIONS（本社：成都、CEO：韓炜、以下VANEPLUS）が制作したゲームアプリを、enishが日本版にローカライズ・共同開発し、パブリッシングするものです

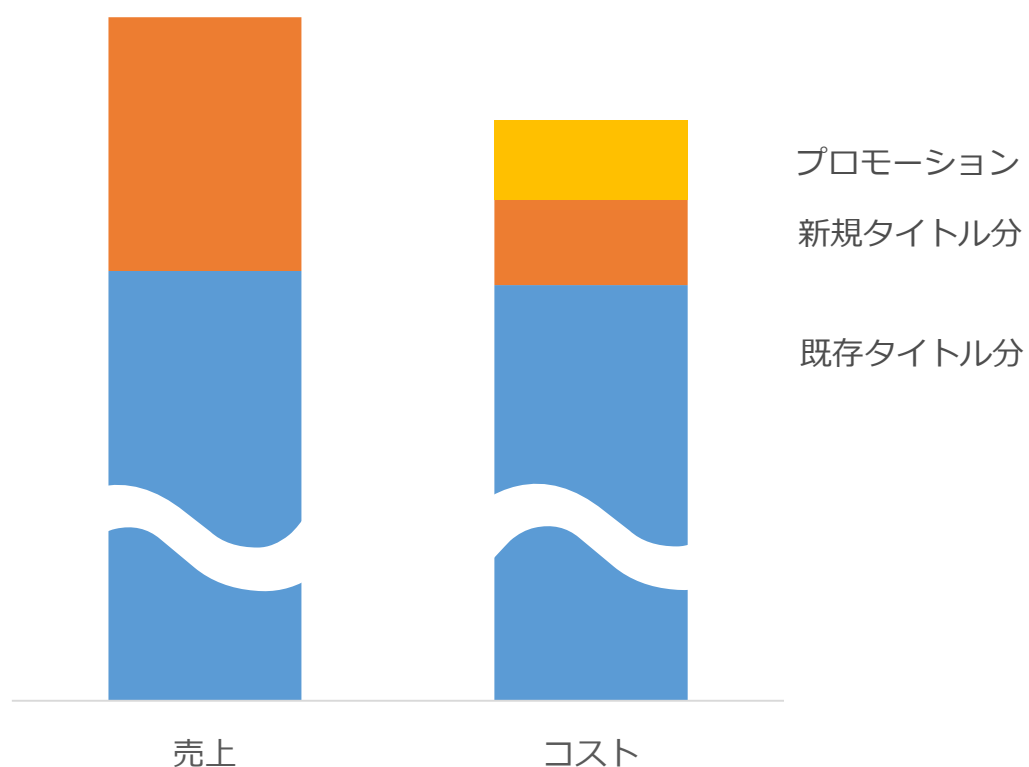
なお、中国で展開予定の「VGAME」は、TapTapプラットフォームの事前登録者数が84万人を突破するなどリリースに向け期待されてます

- ジャンル : 未来型アクションRPG
- プラットフォーム : App Store/google play
- サービス開始 : 2019年予定
- 公式WEBサイト : <https://equinox-game.jp/>



- 新規タイトルのリリースによる**増収効果で収益構造を改善**へ
- プロモーションは費用対効果を踏まえ柔軟に対応

今後の収益構造イメージ



- 増収とコストコントロール
 - FY19に新規タイトルを4本投入予定で、売上高の拡大確度が高い
 - 新規タイトル分の運営費とプロモーションコストは掛かるものの、売上高に応じてコストコントロールを行う

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。