



株式会社enish

FY19 2Q 決算説明資料

2019.07.30

決算概要

- **FY19 2Q（4月～6月）：売上高9.4億円、営業利益△3.6億円**
 - FY19 2Qは弱めの水準も、概ね想定通りに着地
 - 売上高減少のなか、コストコントロールの実施により営業利益は若干の改善

サービス概要

- **既存タイトルは季節要因と不採算タイトルのクローズにより減収**
 - 『ぼくのレストランⅡ』は6月にリリース9周年を迎え、感謝祭を実施
 - 『ガルシヨ☆』はファン感謝祭、他社IPとのコラボレーション実施
 - 『櫂のキセキ』は櫂坂46二期生&日向坂46三期生の準備、新機能の開発
 - 不採算タイトルの対応はすべて2Qで完了
- **新規タイトルの開発は順調に進捗**
 - 『De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～』開発及び海外展開の準備
 - 『HiGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD』開発及び各種プロモーション実施
 - 『VGAME』は中国版の開発に携わり日本でも同名でパブリッシング決定
 - 未公開パブリッシングタイトル1本の調整

トピックス

- **FY19下半期は新規タイトルのリリースラッシュへ**
- **新規タイトル開発等のための資金調達は完了**

01 決算概要

02 サービス進捗

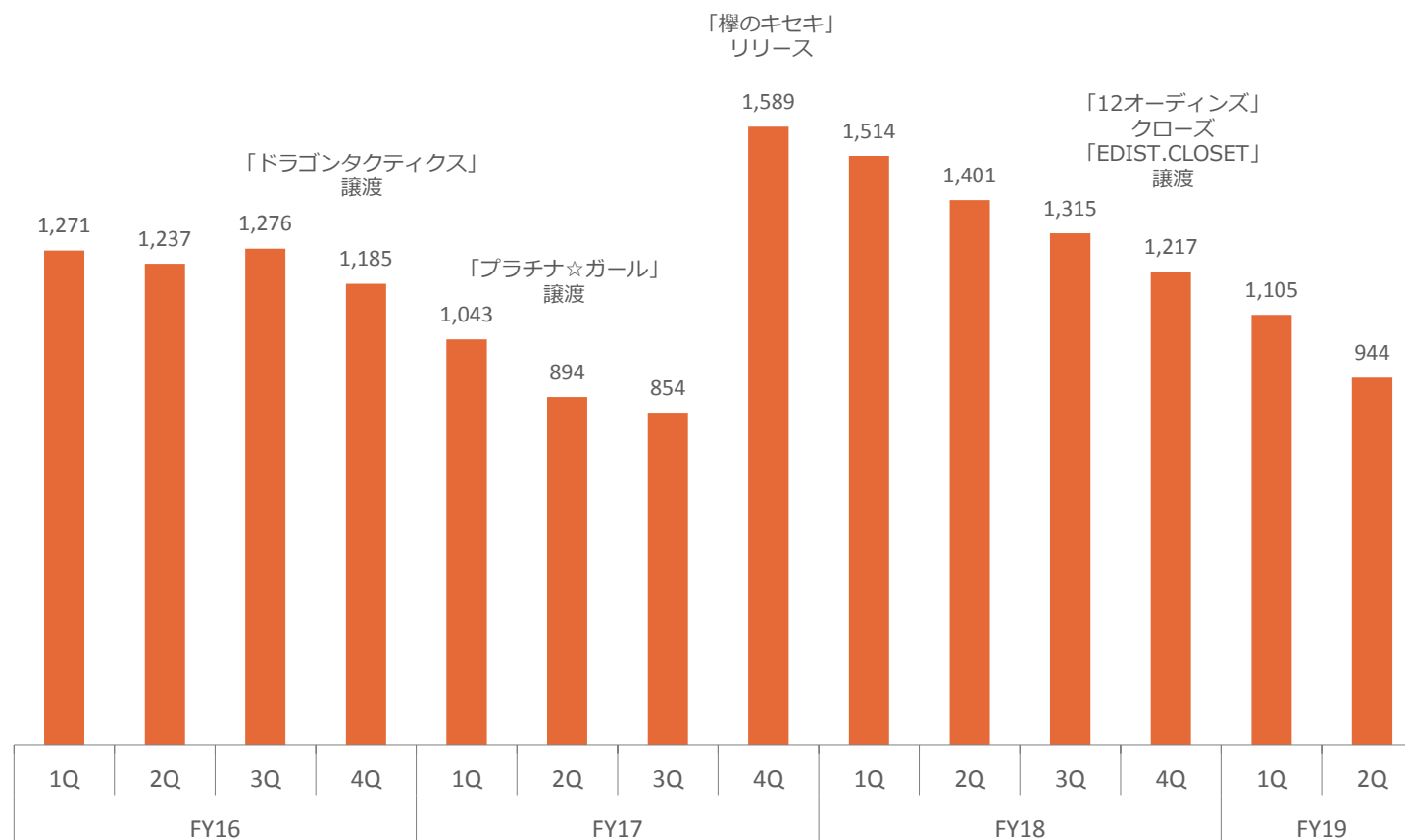
03 今後の取り組み

- 季節要因と不採算タイトルのクローズにより、売上高は944百万円（QoQ△14.6%）と減収
- 概ね想定通りの水準で着地

(単位：百万円)

	FY19 2Q	FY19 1Q	QoQ	増減	FY18 2Q	YoY	増減
売上高	944	1,105	△14.6%	△161	1,401	△32.6%	△456
売上原価	1,131	1,320	△14.3%	△188	1,358	△16.7%	△226
売上総利益	△ 186	△214	△12.8%	+27	43	△534.4%	△229
販売管理費	180	177	+1.5%	+2	237	△24.1%	△57
(うち広告宣伝費)	22	17	+32.5%	+5	81	△71.8%	△58
営業利益	△ 367	△392	-	+24	△194	-	△172
営業利益率	△ 38.9%	△35.5%	-	-	△13.9%	-	-
経常利益	△ 368	△393	-	+24	△186	-	△182
当期純利益	△ 369	△398	-	+28	△189	-	△179

- 年末含む4Qと年始含む1Qに比べ、2Qは季節要因もあり既存タイトルは弱い水準で着地
- 主要タイトル以外の不採算タイトル1本をクローズしたことも売上高減少に影響



QoQ
△ 14.6%

YoY
△ 32.6%

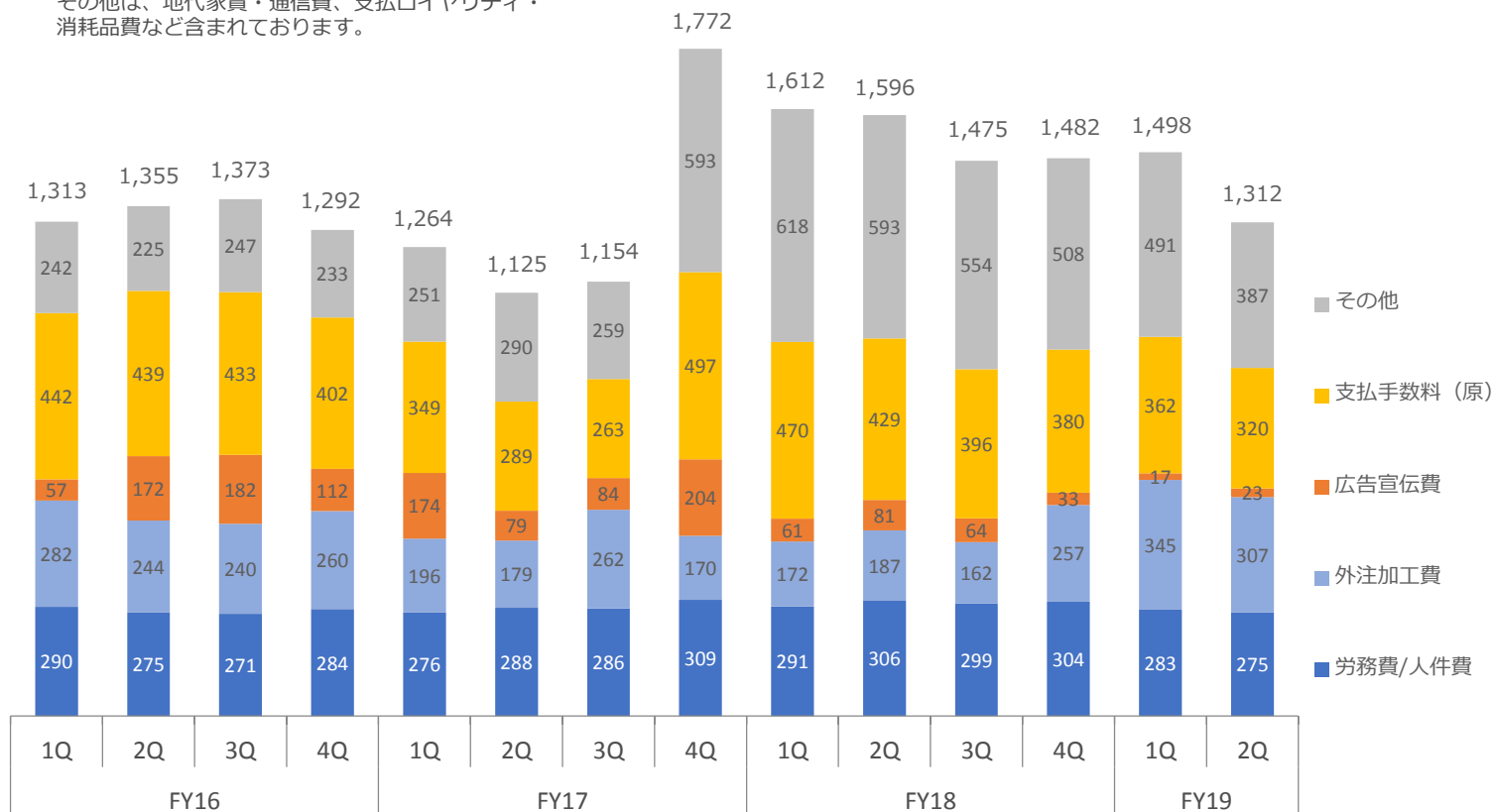
01 決算概要

費用推移



- QoQでは売上高の減少に伴う変動費の減少に加え、労務費/人件費や外注加工費も減少
- 外注加工費は新規タイトル開発費の費用計上によりYoYでは増加

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
△ **12.4%**

YoY
△ **17.8%**

- 自己資本比率は68.0%と引き続き高水準維持
- 新規タイトル開発費は、費用計上していることからタイトルの減損リスクはなし

(単位：百万円)

	FY19 2Q	FY19 1Q	QoQ	増減	FY18 2Q	YoY	増減
流動資産	1,565	1,587	△1.4%	△22	2,007	△22.0%	△442
(うち現預金)	1,027	991	+3.7%	+36	1,294	△20.6%	△267
固定資産	281	255	+10.3%	+26	278	+1.0%	+2
資産合計	1,846	1,842	+0.2%	+4	2,286	△19.2%	△439
流動負債	473	445	+6.3%	+28	512	△7.5%	△38
固定負債	51	51	△0.2%	△0	51	△0.8%	△0
負債合計	525	497	+5.7%	+28	564	△6.9%	△38
純資産合計	1,321	1,345	△1.8%	△23	1,722	△23.3%	△400
自己資本比率	68.0%	69.4%	—	—	73.0%	—	—

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

FY19/6に9周年を迎えた「ぼくのレストランⅡ」で9周年感謝祭を実施

サービス概要



- サービス開始
2010年6月（9年経過）
- 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 2Q施策と今後の施策



- 9周年感謝祭



- 株式会社カミオジャパンの「いすとけん。」コラボ

→ 既存ユーザーの満足度向上に務めた運用を推進

ファン感謝祭、コラボレーション、プラットフォーム追加と積極的に展開

サービス概要



- サービス開始
2010年11月（8年7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/[yamada game](#)
追加
- 会員数
130万人

FY19 2Q施策と今後の施策



- ファン感謝祭



- 株式会社ブティックaの「Angelic Pretty」コラボ



- 株式会社サンリオの「ハローキティ」コラボ

→ 継続的コラボ実施等、きめ細かい運用に注力

400万ダウンロード突破と、リアルインセンティブの撮影会開催

サービス概要

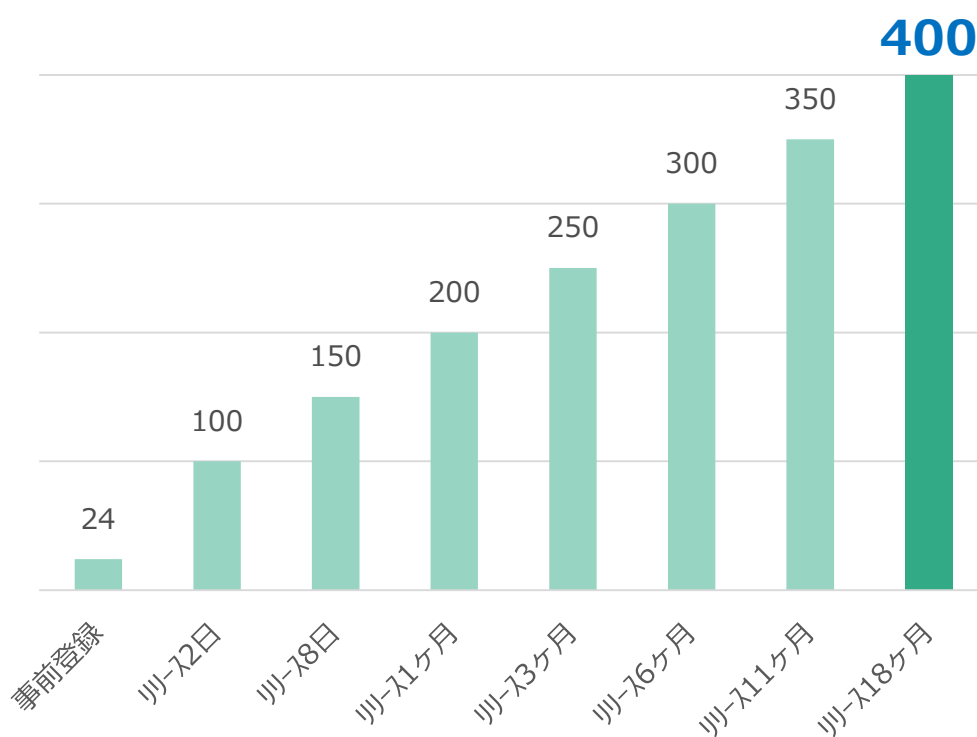


櫂坂46日向坂46初の
公式ゲームアプリ

櫂のキセキ
The Story of KEYAKIZAKA 46

- サービス開始
2017年10月（1年8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

ダウンロード推移とアプリ評価



App Store **4.8** , Google Play **4.5**

魅力的なコンテンツ・リアルインセンティブの提供



- 櫂坂46 3rd YEAR ANNIVERSARY LIVEチケット



- 櫂共和国2019ライブチケット



- 櫂坂46日向坂46公式ゲームアプリ『櫂のキセキ』、Twitterフォロー&RTキャンペーンを開催！
～7月上旬、櫂坂46二期生、日向坂46三期生が登場～

→ FY19 3Qより櫂坂46二期生&日向坂46三期生メンバー追加
引き続き、新機能の開発、魅力的な商材の提供、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・調整が進行
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



※その他1本最終調整中

パイプライン

4本

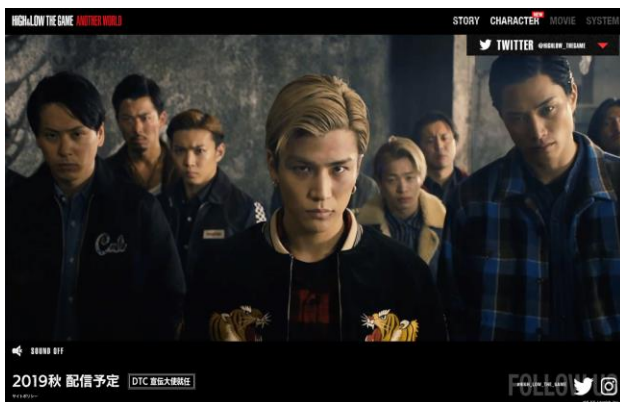
『 De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～ 』 鋭意開発中



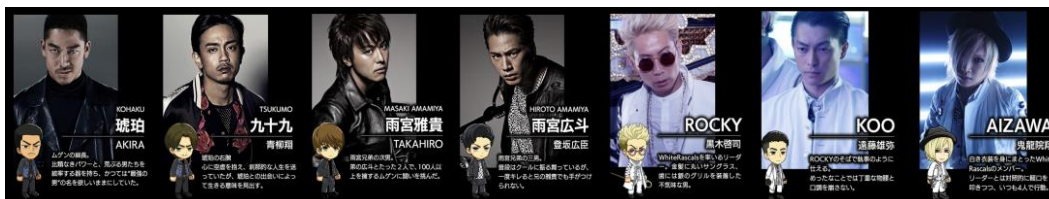
- ジャンル : ドラマチック共闘オンラインRPG
- サービス開始 : 2019年 配信予定
- プラットフォーム : App Store/google play
- 公式サイト : <https://delithe.jp/>

→ **China Joy (2019/8/2-5) へ出展**
日本版開発と並行し海外展開を準備

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



サイト更新 登場キャラ追加



SNSで続報投稿中



etc

- ジャンル : アクションRPG
- サービス開始 : 2019年秋 配信予定
- プラットフォーム : App Store/google play
- 公式サイト : <https://equinox-game.jp/>
- 著作権表記 : ©HI-AX ©enish,Inc.

→ SNS等各種プロモーション実施中

本作品正式タイトル名を改めて『VGAME』に変更



- ジャンル : 未来型アクションRPG
- サービス開始 : 2019年 配信予定
- プラットフォーム : App Store/google play
- 公式サイト : <https://high-low-thegame.com/>
- 著作権表記 : enish, inc. / VANEPLUS PRODUCTIONS

注) 『Equinox (エキノックス) ～侵食されたセカイ～』を改めて『VGAME』に変更しております。詳細は2019年7月17日付プレスリリースをご参照下さい。

開発費の費用計上によりコストのみ先行している構造から、 新規タイトルのサービス開始に伴う大幅増収で増益を見込む

下半期の収益構造の変化

(売上高)

- コンテンツ投入や機能改修等により現状の主要既存タイトル3本の売上高を維持
- 新規タイトル3本 (+1本交渉中) のリリースによる売上高の拡大
- 新規オリジナルタイトルの海外展開による売上高増加予定



(営業利益)

- 人員の適性配置による労務費/人件費コストの最適化
- 開発から運用へ移行するなかで、外注費の減少傾向による収益改善
- サービス開始前の事前プロモーション実施に伴うコストの増加
- サービス開始後のプロモーションコスト、体制等は柔軟な対応により効率化
- 外注費、QA/CS、サーバー費用等コストコントロールの実施による収益改善



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。