



株式会社enish

FY19 4Q 決算補足資料

2020.02.13

決算概要

- **FY19通期** : 売上高39.5億円、営業利益△14.5億円
- **FY19 4Q*** : 売上高8.9億円、営業利益△3.9億円 *2019/10~12
 - FY19の営業利益マイナスは、新規タイトル開発費の費用計上が主な要因
 - 新規タイトルは開発遅延もあり、3タイトル中2タイトルがFY20配信となりコスト先行

サービス概要

- **既存タイトルの伸び悩み**
 - 『ぼくのレストランⅡ』は、他社IPとのコラボレーション等の施策実施
 - 『ガルショ☆』は、9周年と他社IPとのコラボレーション等の施策実施
 - 『櫻のキセキ』は、2周年大感謝祭やリアルインセンティブ等を実施
 - 『HiGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD』は、FY19/10/25リリースも継続率に課題
- **新規タイトルのリリース準備**
 - 『VGAME』は、FY20/1/17に配信スタート
 - 『De:Lithe ~ 忘却の真王と盟約の天使 ~』は、FY20/1/22に配信スタート

トピックス

- **FY20 1Qに新規タイトルを2本リリース**
 - 『VGAME』『De:Lithe ~ 忘却の真王と盟約の天使 ~』はFY20業績にフルで寄与
 - 好調な立ち上がりで今後もコラボレーションや海外展開で成長を加速

01 決算概要

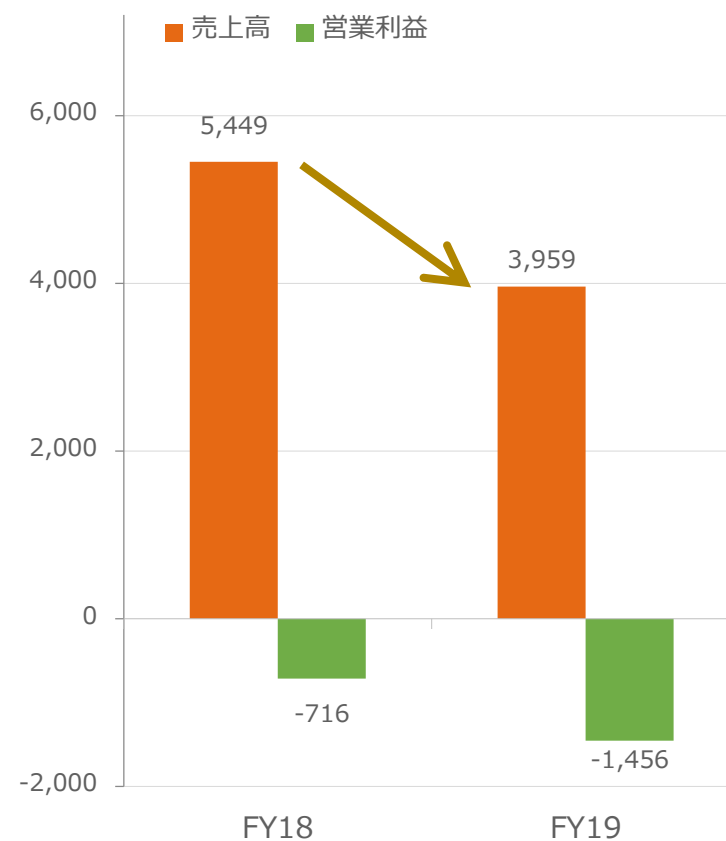
02 サービス進捗

03 今後の取り組み

- FY18でサービス終了・既存タイトルの伸び悩み・新規タイトルの遅延が重なり売上高が減少
- コスト圧縮も新規タイトルの開発費先行（費用計上）で全体コストは横ばいのなか大幅減益

(単位：百万円)

	FY19	FY18	YoY	増減
売上高	3,959	5,449	△27.3%	△1,489
売上原価	4,657	5,271	△11.6%	△613
売上総利益	△697	177	—	△875
販売管理費	758	894	△15.1%	△135
(うち広告宣伝費)	135	238	△43.2%	△102
営業利益	△1,456	△716	—	△740
営業利益率	△36.8%	△13.1%	—	—
経常利益	△1,462	△712	—	△750
当期純利益	△1,469	△719	—	△750

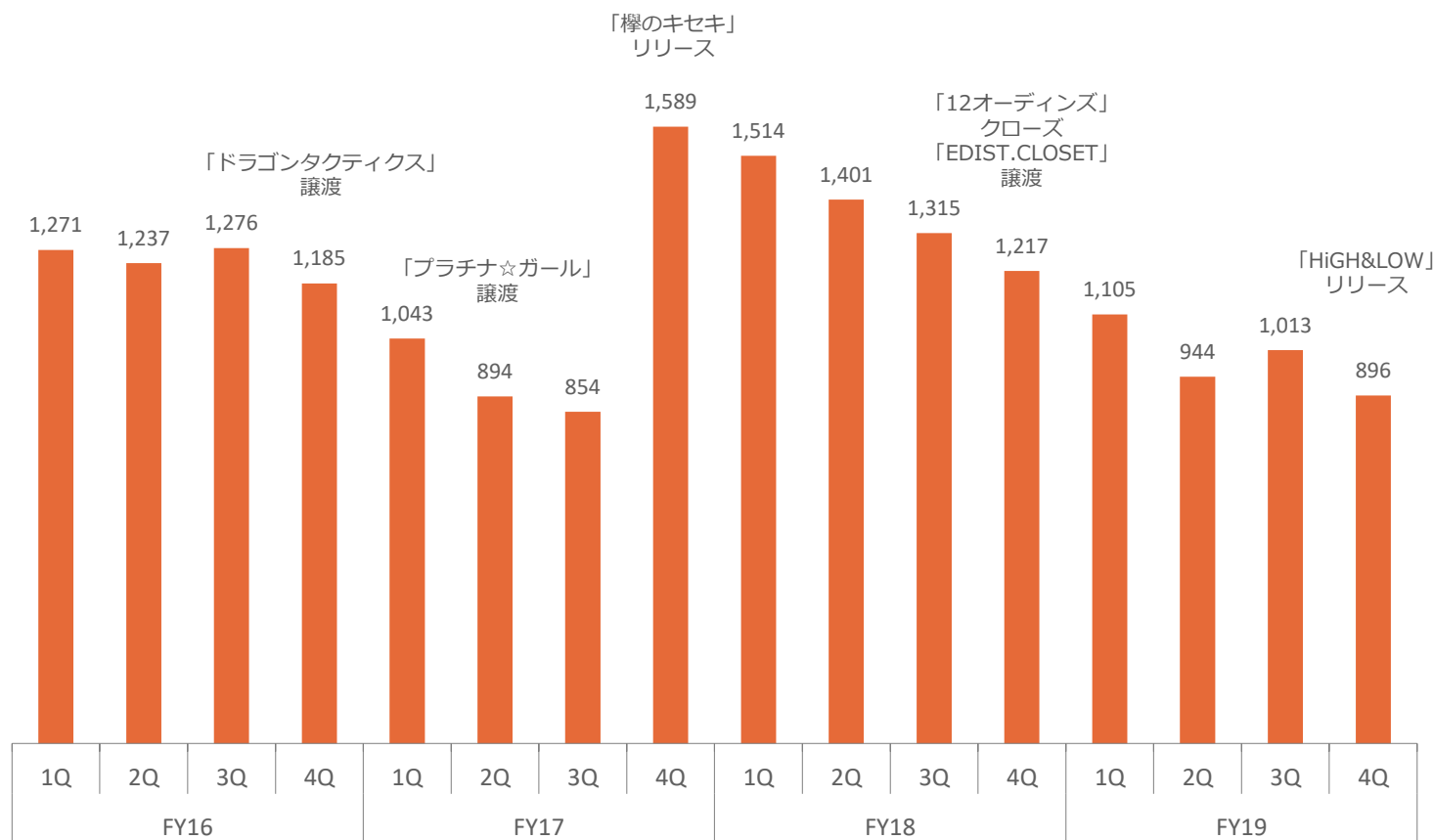


- 新規タイトル3本投入予定も、2タイトルが延期となりQoQで△11.6%と減収
- 固定費横ばいのなか、売上高の減少に伴い営業利益が悪化

(単位：百万円)

	FY19 4Q	FY19 3Q	QoQ	増減	FY18 4Q	YoY	増減
売上高	896	1,013	△11.6%	△117	1,217	△26.4%	△321
売上原価	1,096	1,109	△1.2%	△13	1,282	△14.5%	△186
売上総利益	△199	△96	—	△103	△65	—	△134
販売管理費	199	200	△0.5%	△1	198	+0.4%	+0
(うち広告宣伝費)	42	53	△20.6%	△10	32	+28.7%	+9
営業利益	△399	△297	—	△102	△263	—	△135
営業利益率	△44.6%	△29.3%	—	—	△21.7%	—	—
経常利益	△399	△300	—	△99	△264	—	△135
当期純利益	△400	△301	—	△98	△261	—	△139

- 既存タイトルの落ち込み等により売上高は896百万円で着地
- FY19 4Q配信の新規タイトル「HiGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD」の貢献は限定的



QoQ
△ 11.6%

YoY
△ 26.4%

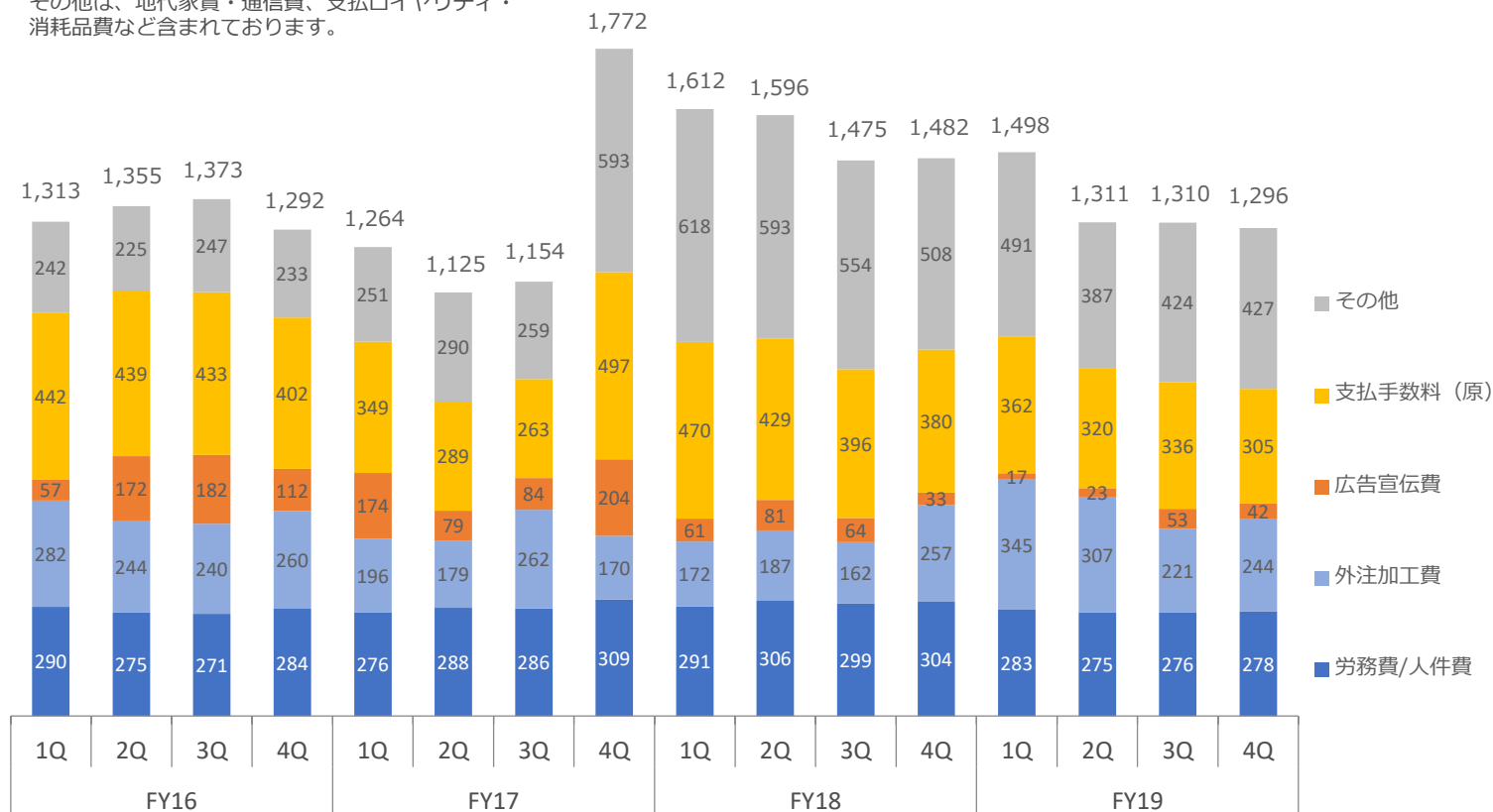
01 決算概要

費用推移



- 新規タイトルに係る制作外注やQA費用の増加等で外注費が増加
- 変動費減少により全体コストは1,296百万円（QoQ△1.1%）とほぼ横ばい

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
△ 12.5%

- 開発コスト先行のため、FY20新規タイトル投入後の財務基盤は改善予定

(単位：百万円)

	FY19 4Q	FY19 3Q	QoQ	増減	FY18 4Q	YoY	増減
流動資産	1,447	1,847	△21.6%	△399	1,618	△10.6%	△170
(うち現預金)	890	1,280	△30.5%	△390	1,029	△13.5%	△139
固定資産	280	292	△4.3%	△12	255	+9.6%	+24
資産合計	1,727	2,140	△19.3%	△412	1,874	△7.8%	△146
流動負債	957	420	+127.6%	+536	516	+85.6%	+441
固定負債	51	601	△91.5%	△550	51	△0.8%	△0
負債合計	1,008	1,022	△1.3%	△13	567	+77.7%	+441
純資産合計	718	1,117	△35.7%	△399	1,306	△45.0%	△587
自己資本比率	37.7%	49.2%	—	—	66.5%	—	—

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

FY19 4Qは、「リサとガスパール」の期間限定コラボレーションを実施

サービス概要



- サービス開始
2010年6月（9年6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 4Q施策と今後の施策



- 「リサとガスパール」との期間限定コラボレーション

→ オペレーションミスのない丁寧な運用、
有力IPとのコラボレーションを推進

「ガルシヨ☆9周年」、「リサとガスパール」コラボレーションを実施

サービス概要



- サービス開始
2010年11月（9年1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
- 会員数
130万人

FY19 4Q施策と今後の施策



- 9周年として「プチプラ！ 9th Anniversary」を実施



- 「リサとガスパール」との期間限定コラボレーション

→ 継続的コラボ実施、きめ細かい運用に注力

「櫂のキセキ2周年大感謝祭」とリアルインセンティブの実施

サービス概要

櫂坂46日向坂46初の公式ゲームアプリ



- サービス開始
2017年10月（2年2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

櫂のキセキ2周年大感謝祭



- 「櫂のキセキ2周年大感謝祭」の豪華特典
(1)大感謝祭ログボ、(2)超スパルタレッスン、(3)記念チャレンジ
(4)お仕事2倍!、(5)推しメン確定ガチャ、(6)奇跡のガチャ2019
(7)軌跡のガチャ2019、(8)記念ボックスガチャ、(9)カムバックキャンペーン
(10)毎日遊んでくれてありがとうキャンペーン、(11)ダイヤ2倍増量、(12)福袋

→ 今後もライブチケットやメッセージカードなど、魅力的なリアルインセンティブ等を準備

iOS版/Android版を2019年10月25日配信、60万DL突破

サービス概要

「HIGH&LOW」シリーズ初公式ゲームアプリ

HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD

- サービス開始
2019年10月（2ヶ月経過）
- ジャンル
アクションRPG
- プラットフォーム
App Store/Google Play
- ダウンロード数

60万

アプリの5つのポイントと評価



- 5つのポイント
- ① 魅力的な**キャラクター**
- ② 原作**ストーリー**
- ③ 超爽快**バトル**
- ④ 名シーン「**スチル**」収集
- ⑤ 自分だけの**アジト**

■ 評価

App Store **4.7** Google Play **4.0**

→ 両ストアで高い評価を獲得も、継続率が課題
改修や各種施策でKPI改善を進める

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

ゲーム事業に注力し、 売上高向上とコスト圧縮により業績の改善を図る

1 新作による売上収益の拡大

- 直近配信したタイトルの海外展開推進、他社IPタイトルとのコラボレーション実施
- 既存タイトルの売上高維持と効率的な運営体制の見直し等による収益力の強化

2 新規タイトルはIPタイトルに注力

- 自社開発、中国企業との共同開発を行い、グローバル配信を推進

3 徹底的なコスト圧縮・コントロールの実施

- CS/QA含む外注費・労務費・広告宣伝費を重点管理
- 役員報酬の減額は業績改善まで継続

『VGAME』をFY20 1Q配信、順調な立ち上がり



- サービス開始 : 2020年1月17日
- 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
- 著作権表記 : ©enish, inc. / VANEPLUS PRODUCTIONS
- ダウンロード数 :

30万

- 評価 : App Store Google Play

3.6

3.0



「キズナアイ」コラボレーションは好調に推移



バーチャルタレント「キズナアイ」さんとのコラボレーション

コラボイベントに参加することで、プレイするキャラクターが装備することのできる「限定スキン」を入手したり、コラボ限定のアイテムを入手あわせて公式Twitterにて限定非売品キズナアイアクリルスタンドがもらえる、キズナアイコラボ記念SNSキャンペーンを実施

VGAMEと「キズナアイ」さんは親和性が高く好評



©Kizuna AI / ©enish,inc. / VANEPLUS PRODUCTIONS

『 De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～ 』をFY20 1Q配信
配信開始後すでに500万ダウンロード突破！



オリジナルタイトルのため収益貢献も大きい

- サービス開始
2020年1月22日
- ジャンル
ドラマチック共闘オンラインRPG
- プラットフォーム
App Store/Google Play
- ダウンロード数

500 万

- 評価

App Store 4.1

Google Play 4.3

「海外展開」「他社IPタイトルとのコラボレーション」 を推進することで売上収益を拡大

■ 海外展開

	領域
phase 01	中国
	香港 / 台湾 / マカオ
phase 02	英語圏
phase 03	欧州圏

■ 他社IPタイトルとの コラボレーション (日本)



**IPタイトルの自社開発・中国企業との共同開発を行い、
グローバル配信を推進！！**

パイプライン 3 ~ 4本

- 自社開発と中国企業との共同開発の2つのアプローチで、開発に伴う各種リスクを低減
- 今後の継続した成長に向け優良案件を確保

※ FY20以降のリリースを予定するもので、FY20リリース本数は未定とさせていただきます。

※ 各パイプラインの進捗・情報は、情報開示が可能になったタイミングで公表いたします。

※ 記載情報はFY19決算発表日時点の内容であり、今後の状況により変動する可能性があります。

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。