



株式会社enish

FY20 1Q 決算補足資料

2020.04.30

決算概要

- **FY20 1Q（1～3月）：売上高1,031百万円、営業利益△314百万円**
 - 新規タイトル2本の投入で売上高が増加
 - 開発費減少も新規タイトル向け広告宣伝費が増加し営業利益はマイナス

サービス概要

- **ブラウザタイトルは引き続き安定**
 - 『ぼくのレストランⅡ』『ガルシヨ☆』は、他社IPとのコラボ等の施策で安定水準維持
- **ネイティブは新規タイトル2本をリリース**
 - 『櫂のキセキ/日向のアユミ』は、改名に合わせ各種キャンペーン実施
 - 『HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD』は、引き続き継続率に課題
 - 『VGAME』は、FY20/1/17に配信スタートも売上水準は想定より弱い
 - 『De:Lithe～忘却の真王と盟約の天使～』は、FY20/1/22に国内配信、3/31に繁体字版配信

トピックス

- **FY20/4/3資金調達実施**
 - ネイティブアプリの開発・運営費用、リストラクチャリングの推進費用等
- **新規タイトルの仕込みは着実に前進**

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

- 新規タイトル2本の投入により増収も、広告宣伝費の増加で営業損失は横ばい
- コスト圧縮を目的にしたリストラクチャリング効果は2Q以降となる

(単位：百万円)

	FY20 1Q	FY19 4Q	QoQ	増減	FY19 1Q	YoY	増減
売上高	1,031	896	+15.0%	+134	1,105	△6.7%	△74
売上原価	1,014	1,096	△7.5%	△81	1,320	△23.2%	△305
売上総利益	16	△199	-	+216	△214	-	+231
販売管理費	331	199	+66.0%	+131	177	+86.5%	+153
(うち広告宣伝費)	169	42	+301.7%	+127	17	+882.2%	+152
営業利益	△ 314	△399	-	+84	△392	-	+77
営業利益率	△ 30.5%	△44.6%	-	-	△35.5%	-	-
経常利益	△ 322	△399	-	+76	△393	-	+70
当期純利益	△ 324	△400	-	+76	△398	-	+74

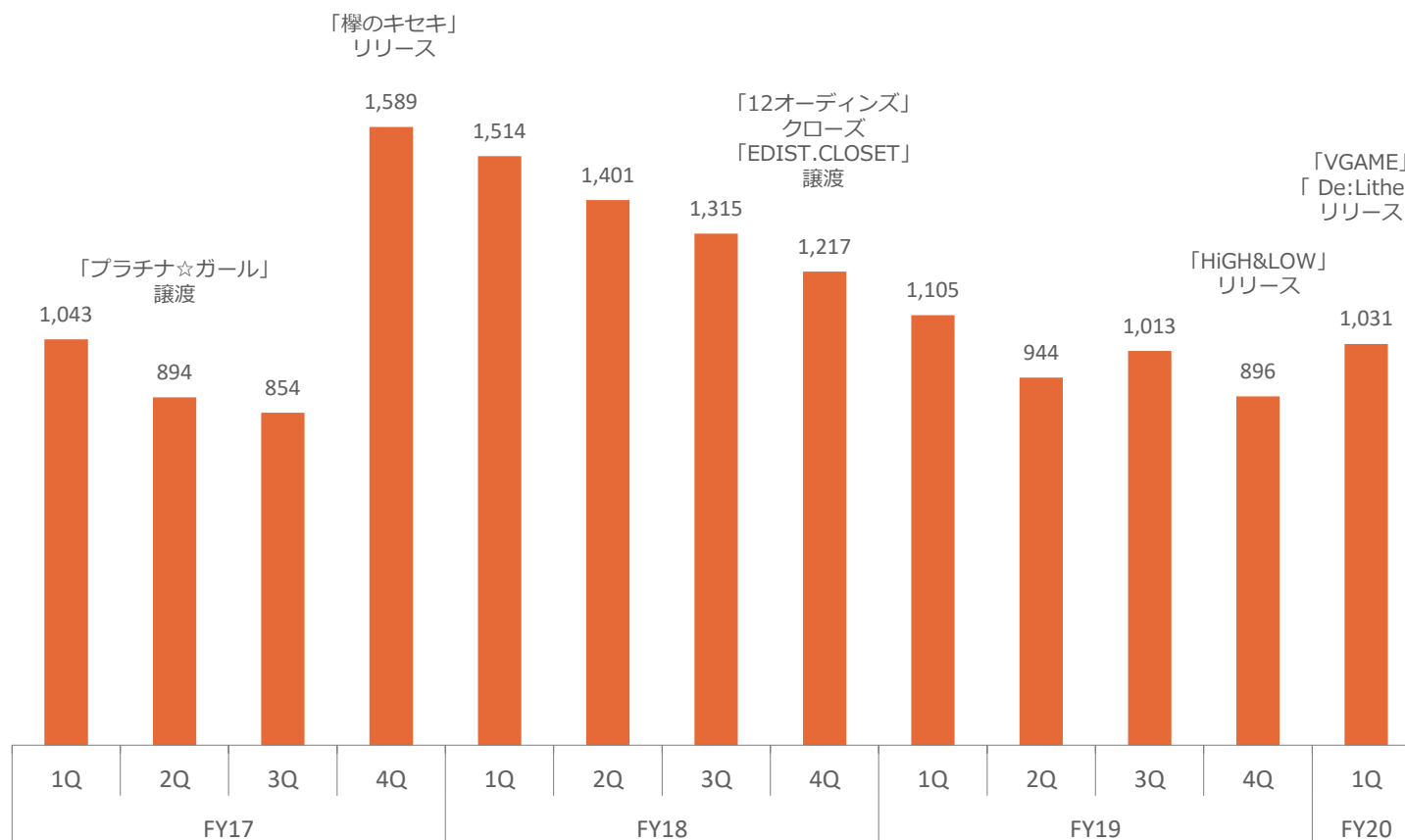
売上高

1,031百万円

営業利益

△314百万円

- ブラウザタイトルは、引き続き安定水準維持
- ネイティブタイトルは売上の波があるが、新規タイトル2本の投入で増収を達成



QoQ
+15.0%

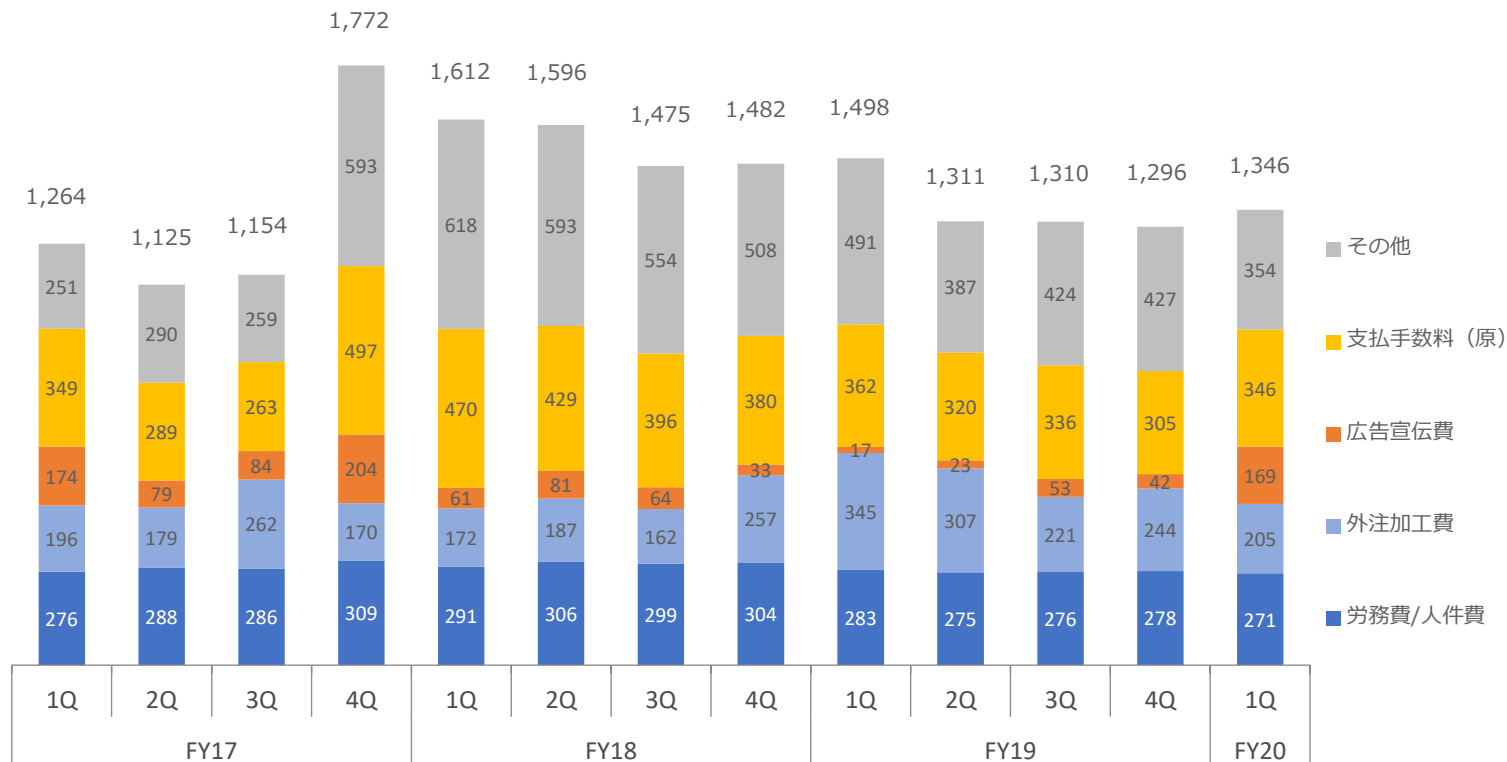
YoY
△6.7%

01 決算概要 コスト推移



- 新規タイトルのリリースに伴い広告宣伝費増加、2Q以降は売上水準に応じた水準へ
- コスト計はYoYで10%減の水準、今後もリストラクチャリングで圧縮の見込み

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
+3.9%

YoY
△10.1%

- 営業損益の状況に応じて総資産減少
- 2Q以降は、エクイティファイナンスもあり経営基盤が大きく改善する見込み

(単位：百万円)

	FY20 1Q	FY19 4Q	QoQ	増減	FY19 1Q	YoY	増減
流動資産	1,088	1,447	△24.8%	△358	1,587	△31.4%	△498
(うち現預金)	515	890	△42.1%	△374	991	△48.0%	△475
固定資産	279	280	△0.2%	△0	255	+9.6%	+24
資産合計	1,368	1,727	△20.8%	△359	1,842	△25.7%	△474
流動負債	913	957	△4.6%	△43	445	+105.0%	+468
固定負債	51	51	△0.2%	△0	51	△0.8%	△0
負債合計	964	1,008	△4.4%	△44	497	+94.0%	+467
純資産合計	403	718	△43.9%	△315	1,345	△70.0%	△941
自己資本比率	24.5%	37.7%	-	-	69.4%	-	-

総資産

1,368百万円

純資産

403百万円

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

ブラウザはコラボレーション施策等で引き続き好調、収益維持を図る

ぼくのレストランⅡ



- 「ハローキティ」との期間限定コラボレーション

- サービス：2010年6月開始（9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
- 会員数：170万人

→ 有力IPとのコラボレーションを推進
 （2Q：マイメロディ等）
 10周年に向けた施策準備

ガルシヨ☆



- 「プラチナ☆ガール」との期間限定コラボレーション

- サービス：2010年11月開始（9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
- 会員数：130万人

→ 有力IPとのコラボレーションを推進
 （2Q：ファッションブランドMA*RS等）
 きめ細かいオペレーションの実施

「櫛のキセキ/日向のアユミ」に改名、各種キャンペーン実施

櫛のキセキ/日向のアユミ

各種キャンペーン

櫛坂46日向坂46初の公式ゲームアプリ



- サービス：2017年10月（2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
- ダウンロード：400万人
- スコア評価：App Store 4.8 google Play 4.1
- トピック
 - 雑誌未公開カットのコラボレーション限定カード
 - 袴2020、成人式、アンティークドールイベント
 - 卒業者等のありがとうガチャ実施

→ 一層の魅力的なコンテンツ提供を推進
リアルインセンティブ施策を強化



想定よりも弱いことから、コンテンツ追加や各種施策で改善を図る

HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD



- サービス：2019年10月開始（5ヶ月経過）
- ジャンル：アクションRPG
- ダウンロード：60万人
- スコア評価：App Store 4.7 google Play 4.1

→ **ガチャ施策、シナリオ追加の実施**
半周年に向けた各種施策の準備

VGAME



- サービス：2020年1月開始（3ヶ月経過）
- ジャンル：未来型アクションRPG
- ダウンロード：30万人
- スコア評価：App Store 3.5 google Play 2.9

→ **新キャラクター・ストーリー追加**
無料ガチャやスタミナ調整などの
大型アップデートを実施

1月22日の日本配信に続き、3月31日に繁体字版配信開始

De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～

日本での500万DL突破と繁体字配信開始

- サービス：2020年1月開始（3ヶ経過）
- ジャンル：ドラマチック共闘オンラインRPG



■ ダウンロード：**777万人**

※配信から3ヶ月で突破

■ ストア評価：App Store 4.1 google Play 3.8

■ 提供エリア：**日本、台湾・香港・マカオ**

- トピック
 - 新コンテンツ「終焉の神々」を解放
 - 新ジョブ追加など大型アップデートを実施
 - レイドコンテンツ「終焉の神々」に天使「モーゼル」追加

→ **英語版、韓国語版の配信準備**
日本での他社IPとのコラボレーション実施



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

- 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
- リストラクチャリングの推進

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FY20 1Q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。