



株式会社enish

FY20 2Q 決算補足資料

2020.07.30

決算概要

■ FY20 2Q（4～6月）：売上高935百万円、営業利益△244百万円

- 新規タイトル2本の初動からの反動もあり売上高は9.3%減少
- コストは広告宣伝費含めすべての圧縮が進み、営業利益はQoQで69百万円改善

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、周年と他社IP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本が想定を下回った

- 『櫻のキセキ/日向のアユミ』は、各種キャンペーン実施で売上高維持
- 『HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD』は、引き続き継続率に課題
- 『VGAME』は、想定を下回る水準で推移
- 『De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～』は、想定を下回る水準も海外展開含め立て直し中

トピックス

■ アニメ「五等分の花嫁」初のゲームアプリ制作決定

- FY20年内配信予定

■ 資金調達実施

- 2020/7/8にすべて完了、想定を上回る1,142百万円を調達

■ 本店移転及び人員の適正化に伴う特別損失計上

- 本店移転に係る地代家賃のコスト圧縮は3Q以降、引き続きリストラクチャリングを推進

テレワーク 制度導入

1. 背景・経緯

当社では、コロナ禍の在宅勤務以降、恒久的在宅勤務に向け試行してまいりましたが、テレワーク（在宅勤務）においても生産性向上が図られ、場所を問わずチーム体制が有効に機能できたことが確認され、運用に支障がないことが証明されました。

また、通勤時間が不要になり、ワーク・ライフ・バランスが図られるなど従業員のニーズも相応にあることから、2020年6月25日にテレワーク（在宅勤務）制度導入を決定致しました。

2. 制度の概要

テレワーク（在宅勤務）制度は、在宅勤務の利便性・合理性を軸としつつ、face-to-faceによるチームビルディングの両面を考慮したものとなります。具体的には、『原則は全員在宅勤務』とし、一部希望者はオフィス勤務を許可するとともに、業務内容によりオフィス勤務を指示するものとなります。

3. 制度導入に伴う本社移転

当社はこれまで、六本木ヒルズ森タワーを本店とし、サテライトオフィスとしてラピロス六本木を利用し事業を進めてまいりましたが、テレワーク（在宅勤務）制度の導入・活用で、ラピロス六本木に集約できると判断し、六本木ヒルズ森タワーを閉じ、ラピロス六本木を本店とすることとしました。

- テレワーク制度導入によるIRお問い合わせに関して
誠に恐れ入りますが、株主様や個人の方からのお電話によるお問い合わせへの対応は行っておりません。
お問い合わせの際は、E-Mail: ir@enish.com までお願い致します。

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

- 1Qに配信した新規タイトル2本が想定よりも低い水準となり売上高は減少
- 六本木ヒルズ撤退等による特別損失326百万円、地代家賃のコスト圧縮効果は3Q以降となる

(単位：百万円)

	FY20 2Q	FY20 1Q	QoQ	増減	FY19 2Q	YoY	増減
売上高	935	1,031	△9.3%	△95	944	△0.9%	△8
売上原価	926	1,014	△8.7%	△88	1,131	△18.1%	△205
売上総利益	9	16	△43.2%	△7	△186	-	+196
販売管理費	254	331	△23.2%	△77	180	+41.0%	+74
(うち広告宣伝費)	109	169	△35.2%	△59	22	+380.1%	+86
営業利益	△244	△314	-	+69	△367	-	+122
営業利益率	△26.2%	△30.5%	-	-	△38.9%	-	-
経常利益	△256	△322	-	+66	△368	-	+112
当期純利益	△583	△324	-	△259	△369	-	△214

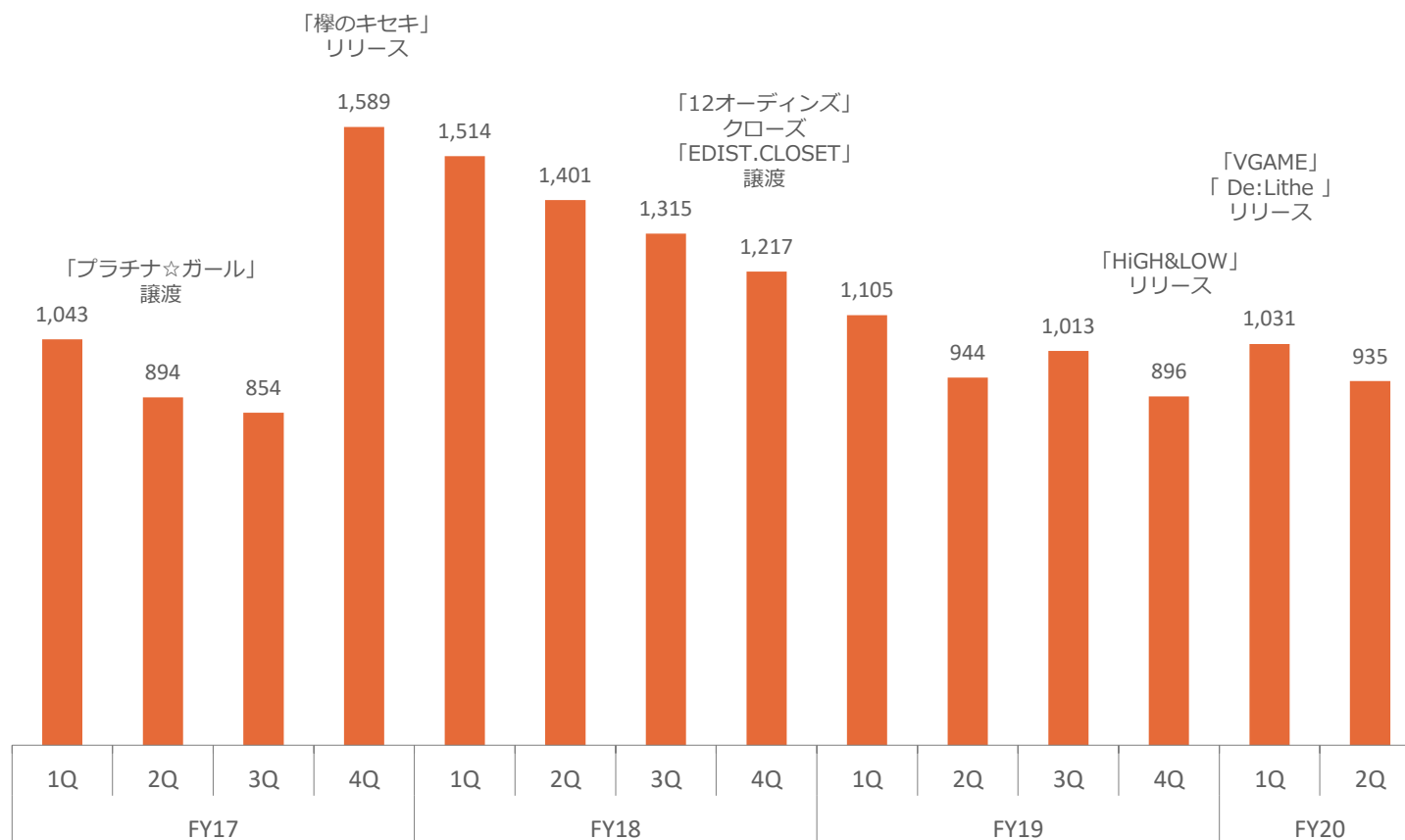
売上高

935百万円

営業利益

△244百万円

- ブラウザタイトルは引き続き安定した水準維持
- ネイティブタイトルは、1Q配信の新規タイトル2本の初動効果がなくなり減少



QoQ
△ 9.3%

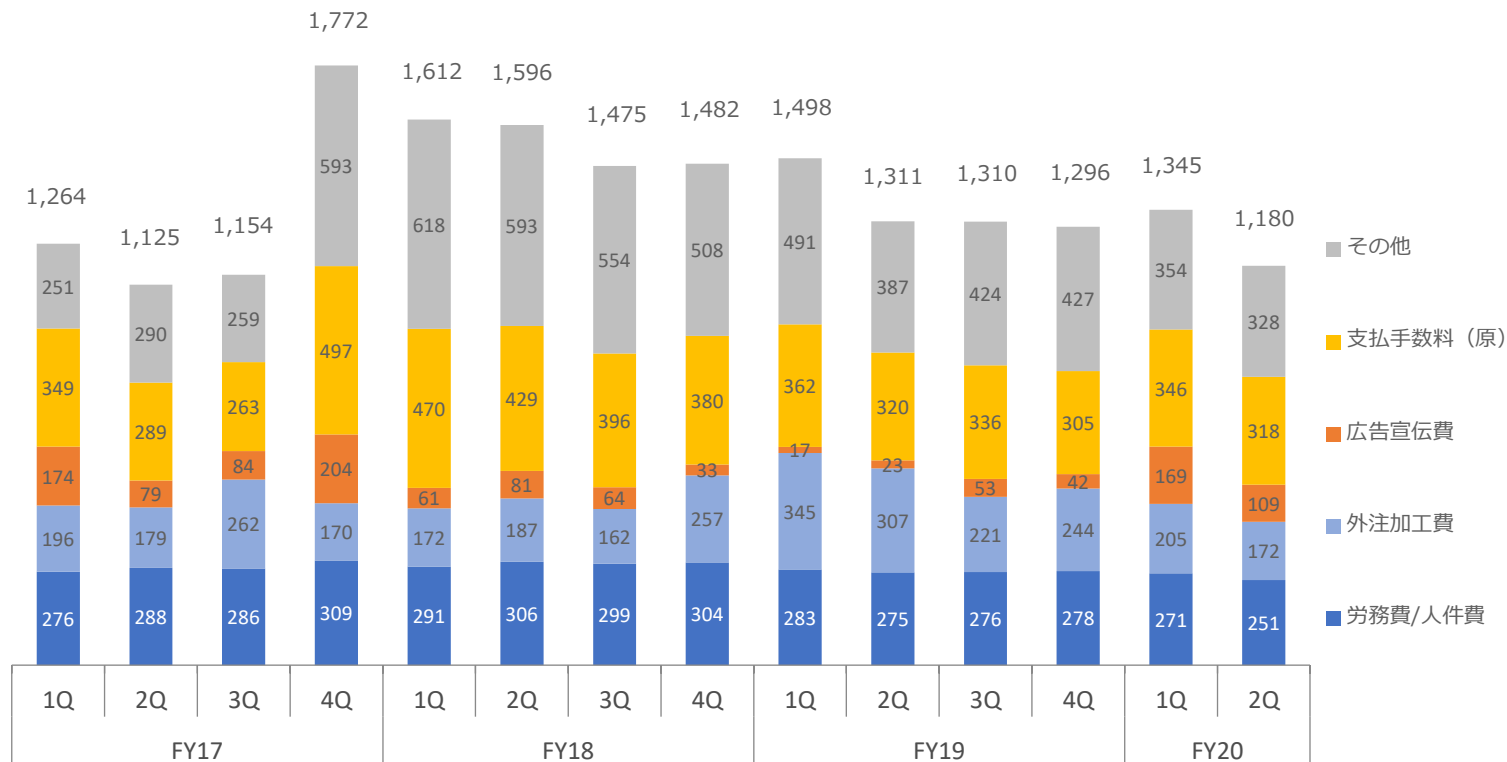
YoY
△ 0.9%

01 決算概要 コスト推移



- 広告宣伝費以外も大きく圧縮が進みコスト全体ではQoQで△12.3%、△165百万円
- 今後もリストラクチャリングで固定費圧縮を推進

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
△12.3%

YoY
△10.0%

- エクイティファイナンスにより、財務基盤は大きく改善
- 自己資本比率は37.1%に上昇

(単位：百万円)

	FY20 2Q	FY20 1Q	QoQ	増減	FY19 2Q	YoY	増減
流動資産	1,707	1,088	+56.9%	+618	1,565	+9.1%	+142
(うち現預金)	1,212	515	+135.2%	+696	1,027	+17.9%	+184
固定資産	299	279	+7.1%	+19	281	+6.4%	+17
資産合計	2,007	1,368	+46.7%	+638	1,846	+8.7%	+160
流動負債	1,027	913	+12.5%	+113	473	+116.8%	+553
固定負債	165	51	+224.9%	+114	51	+222.9%	+114
負債合計	1,193	964	+23.7%	+228	525	+127.2%	+668
純資産合計	813	403	+101.6%	+410	1,321	△38.4%	△507
自己資本比率	37.1%	24.5%	-	-	68.0%	-	-

総資産

2,007百万円

純資産

813百万円

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

「ぼくのレストランⅡ」 リリース10周年記念キャンペーンが好評

ぼくのレストランⅡ



- リリース10周年記念キャンペーン



- 「マイメロディ」とのコラボレーションキャンペーン

- サービス：2010年6月開始（10年経過）
- 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

ガルシヨ☆



- 「MA*RS」とのコラボレーションキャンペーン

- サービス：2010年11月開始（9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
- 会員数：130万人

→ **引き続き、有力IPとのコラボレーションを推進
きめ細かいオペレーションの実施**

「櫂のキセキ/日向のアユミ」のプロモーションムービー公開

櫂のキセキ/日向のアユミ

各種キャンペーン

櫂坂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
- 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
 - 日向のアユミキャンペーン、アユミストーリー公開
 - 雑誌からの撮り下ろしカット提供

→ 今後も魅力的なコンテンツを提供



- 梅雨の復刻ガチャ



- 夏先取り復刻ガチャ



- 漆黒と純白



- 日向のアユミキャンペーン



- 2020GWキャンペーン

タイトル運営に係るコストの効率化を推進

HiGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD



- サービス：2019年10月開始（8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 4.2

→ THE WORST関連キャンペーン実施
運営の効率化を推進

VGAME



- サービス：2020年1月開始（6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 3.4

→ 運営の効率化を推進

有力IPとのコラボレーション、ギルドバトル、韓国展開の実施

De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～

- サービス：2020年1月開始（6ヶ月経過）
- 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



韓国版配信スタート_7/3

大規模ギルドバトルβ版_7/14



有力IPとのコラボレーション



- 人気アニメ「ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうかⅢ」とのコラボレーション



- 人気アニメ「転生したらスライムだった件」とのコラボレーション

- 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

- うち1本は、アニメ「五等分の花嫁」初のゲームアプリ（自社開発）
- 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 2Q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。

アニメ「五等分の花嫁」初のゲームアプリ制作 2020年内配信予定で、開発は順調に進捗



■ ジャンル : ラブコメパズル

■ 対応OS : iOS / Android

■ 著作権表記 : ©春場ねぎ・講談社 / 「五等分の花嫁」製作委員会 ©G Holdings Co., Ltd. ©enish,inc.

エンターテインメント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等から、
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、
決算業績及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ます。
通期業績予想については、
今後、合理的な算出ができる状況になった段階で速やかに開示をいたします。



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。