



**株式会社enish**

FY20 3Q 決算補足資料

2020.10.30

## 決算概要

## ■ FY20 3Q（7～9月）：売上高858百万円、営業利益△164百万円

- ネイティブタイトルの商材不足もあり売上高は8.3%減少
- コストは地代家賃や広告宣伝費等の削減が図られ、営業利益はQoQで80百万円改善

## 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、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、商材不足が影響し寄与縮小
- 『HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD』は、効率化の推進完了
- 『VGAME』は、パートナー（VANEPLUS）への運営移管を完了
- 『De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～』は、日本版は想定通り、海外版は不振により撤退

## トピックス

## ■ 『五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。』の展開

- 事前登録が50万人を突破、クオリティを高め10月27日に配信開始、先行コスト計上済み

## ■ 経営基盤の安定化完了

- 新株予約権を用いた資金調達が7月8日に完了、資金の借入を8月31日に実行

## ■ リストラクチャリングは年内で完了予定

- 固定費は大幅に圧縮、引き続き削減を推進

# 01 決算概要

## 02 サービス進捗

## 03 今後の取り組み

- 売上高は、効率化優先と商材不足、海外展開の不振が重なりQoQで8.3%減少
- コストは新規タイトルの開発費増加のなか固定費圧縮が進み、営業利益の赤字幅は縮小

(単位：百万円)

	FY20 3Q	FY20 2Q	QoQ	増減	FY19 3Q	YoY	増減
売上高	<b>858</b>	935	△8.3%	△77	1,013	△15.3%	△155
売上原価	<b>844</b>	926	△8.9%	△82	1,109	△23.9%	△265
売上総利益	<b>14</b>	9	+47.4%	+4	△96	-	+110
販売管理費	<b>178</b>	254	△29.9%	△76	200	△11.1%	△22
(うち広告宣伝費)	<b>57</b>	109	△47.5%	△52	53	+8.4%	+4
営業利益	<b>△164</b>	△244	-	+80	△297	-	+132
営業利益率	<b>△19.1%</b>	△26.2%	-	-	△29.3%	-	-
経常利益	<b>△183</b>	△256	-	+73	△300	-	+117
当期純利益	<b>△193</b>	△583	-	+390	△301	-	+108

売上高

**858**百万円

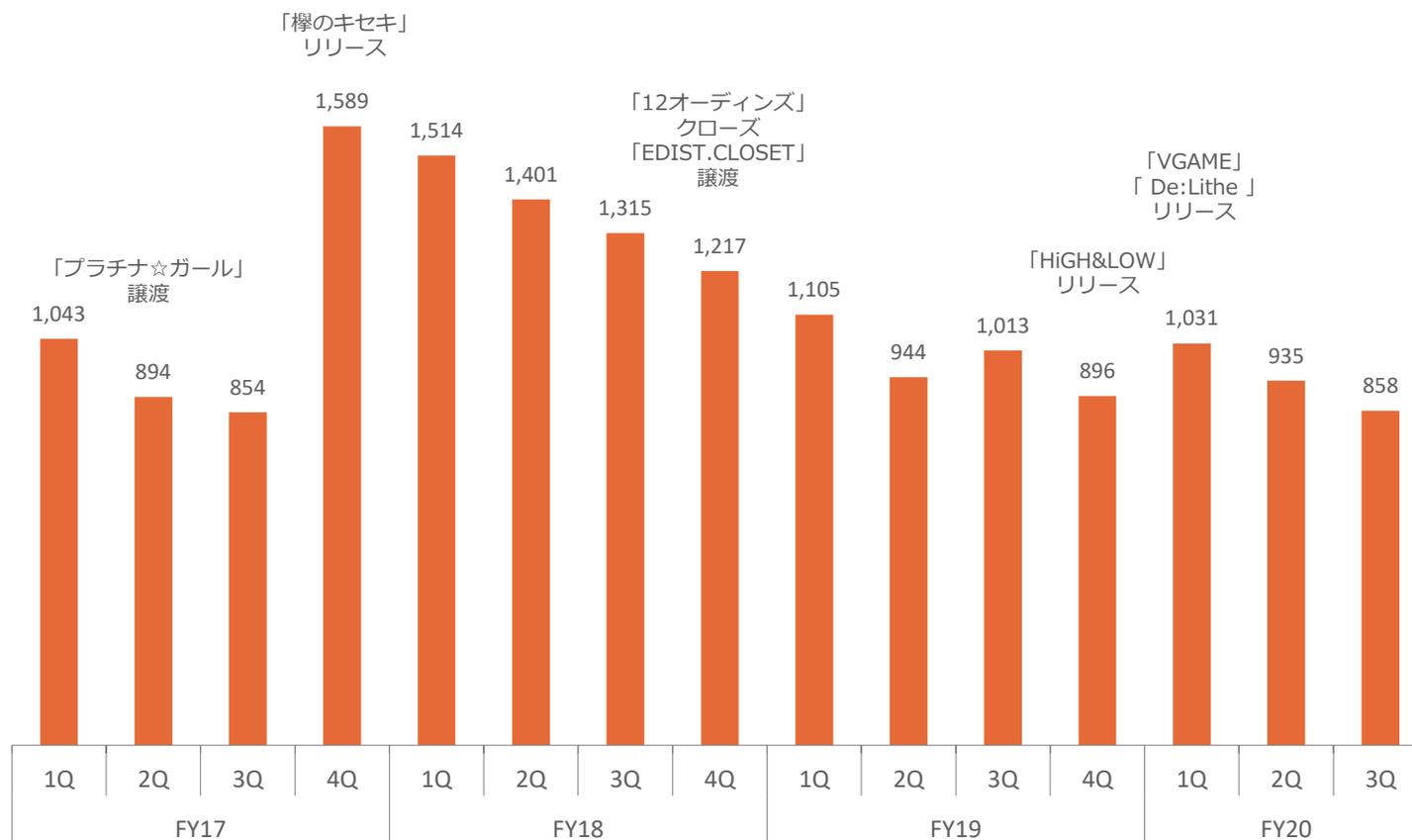
営業利益

**△164**百万円

(QoQ80百万円の改善)

- ブラウザタイトルは引き続き安定した水準を維持
- ネイティブは効率化と『De:Lithe』の海外版撤退手続き推進、4Qより『ごとぱず<sup>(※)</sup>』を展開

(※) アニメ「五等分の花嫁」初のゲームアプリ 『五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。』



QoQ  
△ 8.3%

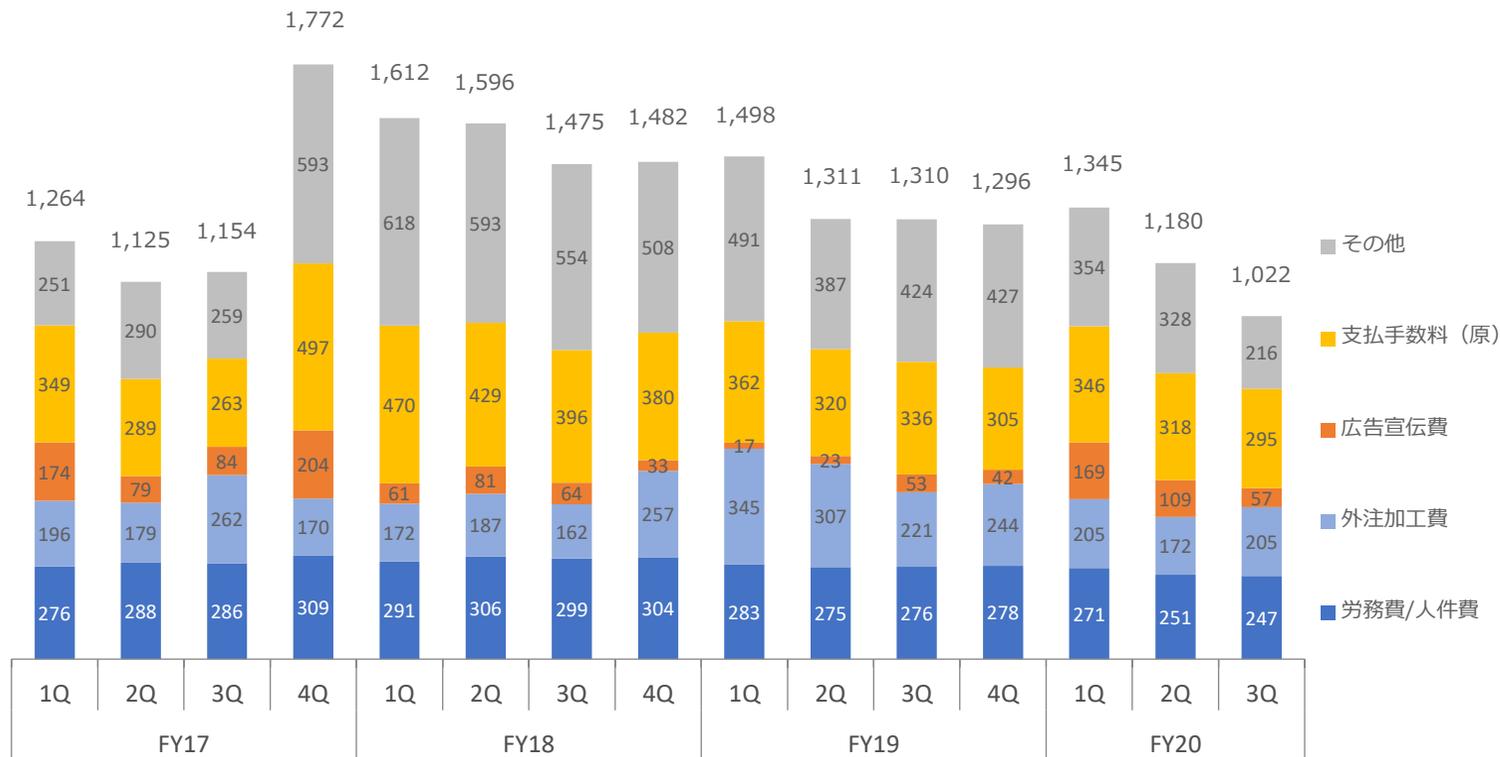
YoY  
△ 15.3%

# 01 決算概要 コスト推移



- 新規開発に関わる労務費はQoQ1.7%圧縮と横ばい、外注加工費はQoQ19.3%の増加で推移
- 全体では広告宣伝費とその他コストが大きく減少したことでQoQ13.4%圧縮で着地

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  
**13.4%圧縮**

YoY  
**22.0%圧縮**

# 01 決算概要 貸借対照表



- エクイティファイナンス等により経営基盤は安定、自己資本比率は39.1%
- 4Qの『ごとぱず』展開により、今後の改善を見込む

(単位：百万円)

	FY20 3Q	FY20 2Q	QoQ	増減	FY19 3Q	YoY	増減
流動資産	<b>1,511</b>	1,707	△11.5%	△196	1,847	△18.2%	△335
(うち現預金)	<b>1,050</b>	1,212	△13.3%	△161	1,280	△18.0%	△230
固定資産	<b>335</b>	299	+12.0%	+35	292	+14.5%	+42
資産合計	<b>1,846</b>	2,007	△8.0%	△160	2,140	△13.7%	△293
流動負債	<b>937</b>	1,027	△8.8%	△90	420	+122.8%	+516
固定負債	<b>118</b>	165	△28.7%	△47	601	△80.3%	△482
負債合計	<b>1,055</b>	1,193	△11.5%	△137	1,022	+3.3%	+33
純資産合計	<b>790</b>	813	△2.8%	△22	1,117	△29.3%	△327
自己資本比率	<b>39.1%</b>	37.1%	-	-	49.2%	-	-

総資産

**1,846**百万円

純資産

**790**百万円

## 01 決算概要

## 02 サービス進捗

## 03 今後の取り組み

## ブラウザタイトルは、他社IPとのコラボレーション等で売上高を維持 4Qのタイミングで10周年となる『ガルシヨ☆』に期待

### ぼくのレストランⅡ



- 「リトルツインスターズ」とのコラボレーション
- サービス：2010年6月開始（10年3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

『ぼくのレストランⅡ』『ガルシヨ☆』は、魅力的なテーマガチャ・他社IPとのコラボなど、引き続ききめ細かい運営を推進

### ガルシヨ☆



- 『フィント』期間限定コラボ 第2弾



- 『ハローキティ』とのコラボレーション
- サービス：2010年11月開始（9年10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

## 『櫻のキセキ/日向のアユミ』460万DL突破、3周年対応 『HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD』は効率化推進

### 櫻のキセキ/日向のアユミ



- イベント
  - 「私たちの日々第2弾」
  - 「君に話しておきたいこと第1,2弾」
  - 「黒い羊第2弾」
- ガチャ & 復刻ガチャ
  - 日向坂46 7<sup>th</sup>衣装第2弾、
  - 日向坂46 漆黒と純白第2弾
  - 櫻共和国2019、8<sup>th</sup>カップリング等

- サービス：2017年10月（2年11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：460万
- スコア評価：App Store 4.8 google Play 4.1

**4Qの「3周年大感謝祭」実施と新カード提供等、魅力的な企画・商材を展開**

### HiGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD



- THE WORSTコラボ関連イベント実施
- ガチャ & 復刻ガチャ
  - ビックアップ、レジェンドスチル、レジェンドキャラ等
- シナリオ追加、RED RAIN（6～11章）
- サービス：2019年10月開始（11ヶ月経過）
- ジャンル：アクションRPG
- ダウンロード：60万
- スコア評価：App Store 4.7 google Play 4.3

## 日本版は大幅アップデート、他社IPとのコラボ等で売上高を維持 海外版（繁体字版、韓国版）は不振のため撤退手続き推進

### De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～



- ストーリーの新章追加、ジョブレベルの上限解放、育成要素やギルドバトルの改善・追加などの大型アップデートは期待通り推移
- 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は好評
- 海外版の繁体字版（香港・台湾・マカオ）、韓国版は期待通りの成果が得られず、すみやかに撤退を判断

- サービス：2020年1月開始（8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
- スコア評価：App Store 4.2 google Play 3.8
- 提供エリア：日本

日本版は想定通り進捗していることから、引き続きギルドバトルを軸に各種施策と商材を追加新レアリティLR解禁などアップデート実施

- 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

- FY20リリースは『ごとぱず』（自社開発）のみ
- 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 3Q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。

『ごとぱず』10月27日リリース！  
想定を上回る水準で推移

かわいさ500%の五つ子ラブコメパズル

# 五等分の花嫁

五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。



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

- サービス : 2020年10月
- ジャンル : ラブコメパズル
- 対応OS : iOS / Android
- スコア評価 : App Store 4.9 google Play 4.7
- ダウンロード : 100万
- 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。



## 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。