



株式会社enish

FY20 4Q 決算説明資料

2021.2.12

決算概要

- **FY20通期**：売上高40.7億円、営業利益△5.9億円
- **FY20 4Q***：売上高12.4億円、営業利益1.2億円 *2020/10~12
 - リストラクチャリング効果と新規タイトルリリースによりFY20 4Q黒字化
 - タイトル運営・開発に関わる資金調達により財務基盤の安定化と、収益構造の改善が完了

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、10周年を迎え引き続き堅調に推移
- **ネイティブは新規タイトルが想定を上回る水準で推移**
 - 『櫂のキセキ/日向のアユミ』『HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD』は効率化完了
 - 『De:Lithe ~忘却の真王と盟約の天使~』は運営コスト圧縮も想定通りの売上水準を維持
 - 『五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。』（以下「ごとぱず」）を10月27日に配信開始し好調に推移。

トピックス

- **リストラクチャリング完了**
 - 労務費/人件費・外注加工費・賃料等その他のコストがYoYで26.5%減と大幅に圧縮
- **本店移転の確定**
 - 2021年4月移転にてさらにコストは圧縮予定 ※特別損失はFY20で反映済み
今後も原則在宅勤務としテレワークでも働きやすい環境を構築

01 決算概要

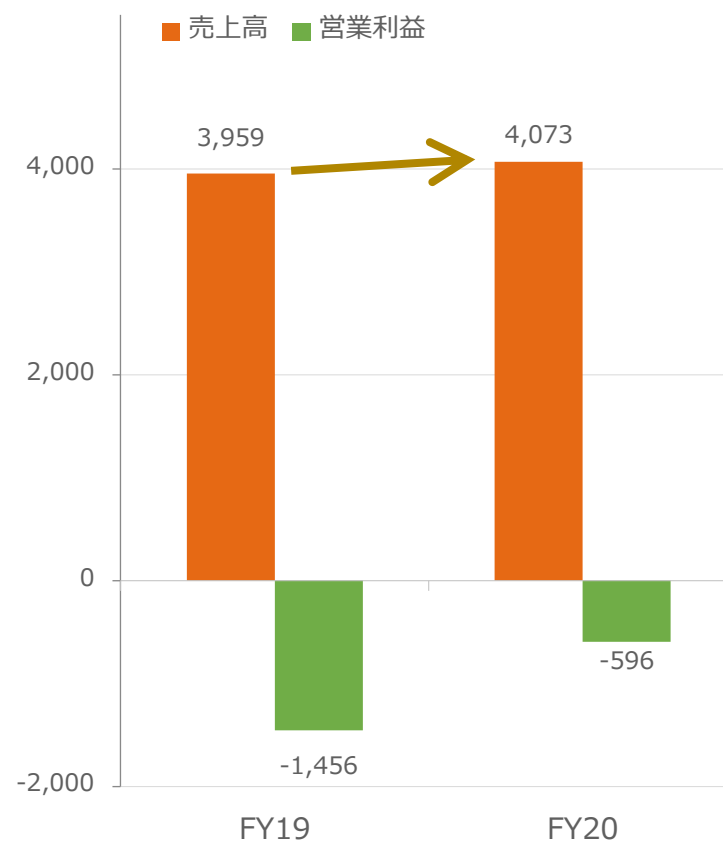
02 サービス進捗

03 今後の取り組み

- 新規タイトル『ごとぱず』の貢献もあり、YoYで+2.9%と増収を達成
- リストラクチャリングの推進で広告費増加のなか、コストはYoYで△13.8%と大きく圧縮

(単位：百万円)

	FY20	FY19	YoY	増減
売上高	4,073	3,959	+2.9%	+113
売上原価	3,737	4,657	△19.7%	△919
売上総利益	335	△697	-	+1,032
販売管理費	931	758	+22.8%	+172
(うち広告宣伝費)	383	135	+183.5%	+248
営業利益	△ 596	△1,456	-	+860
営業利益率	△ 14.6%	△36.8%	-	-
経常利益	△ 641	△1,462	-	+820
当期純利益	△ 1,044	△1,469	-	+425



- 売上高がQoQ +45.4%と大きく増加したことにより、黒字化と増収増益が図られた
- コスト全体ではQoQ +9.5%だが、固定費ではQoQ △3.4%と圧縮が進んだ

(単位：百万円)

	FY20 4Q	FY20 3Q	QoQ	増減	FY19 4Q	YoY	増減
売上高	1,247	858	+45.4%	+389	896	+39.2%	+351
売上原価	953	844	+12.9%	+109	1,096	△13.1%	△143
売上総利益	294	14	-	+280	△199	-	+494
販売管理費	166	178	△6.6%	△11	199	△16.5%	△32
(うち広告宣伝費)	47	57	△18.2%	△10	42	+11.7%	+4
営業利益	127	△164	-	+292	△399	-	+527
営業利益率	10.2%	△19.1%	-	-	△44.6%	-	-
経常利益	120	△183	-	+303	△399	-	+520
当期純利益	56	△193	-	+249	△400	-	+457

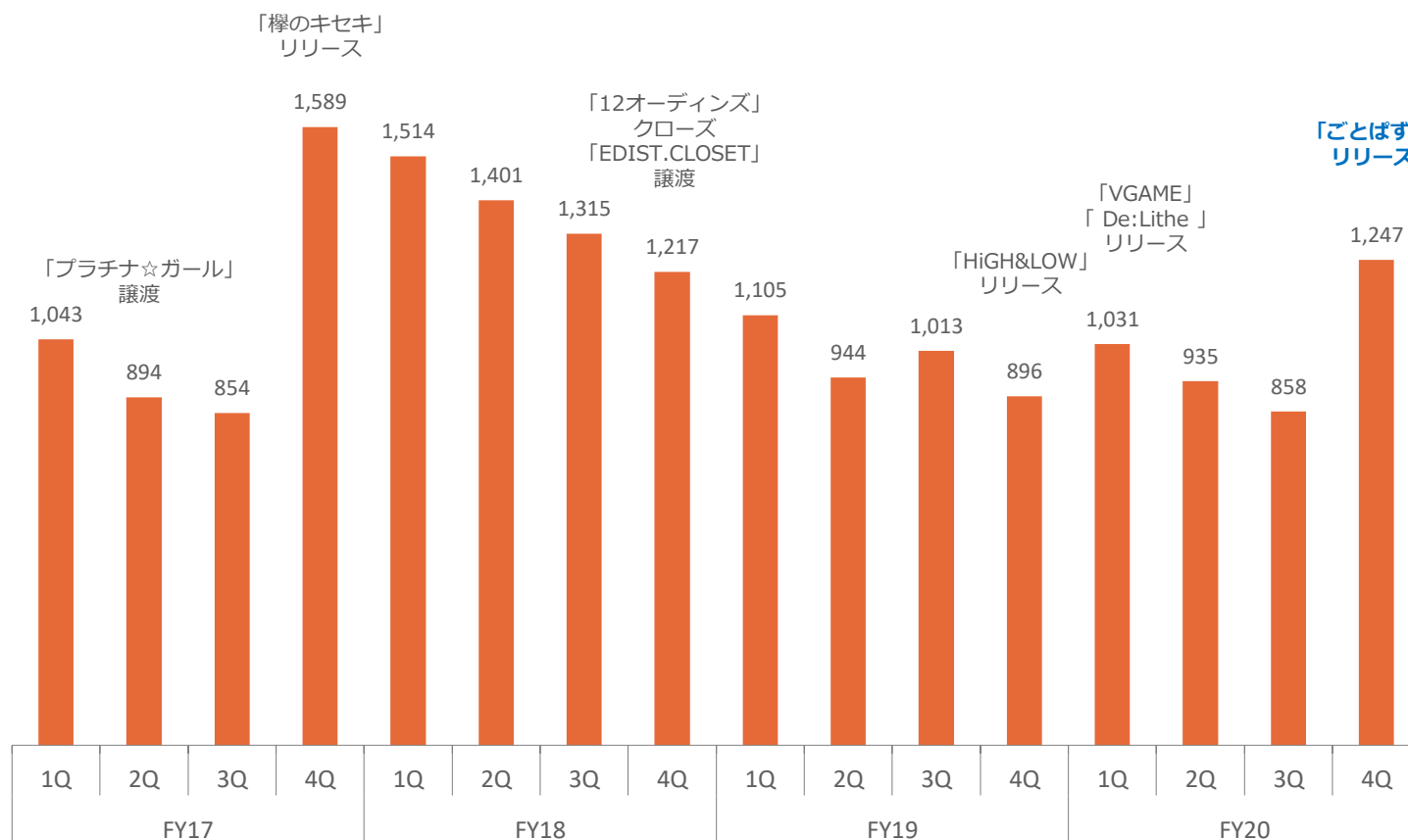
売上高

1,247百万円
 (QoQ +45.4%)

営業利益

127百万円
 (QoQ +292百万円)

- ブラウザタイトルは引き続き安定した水準を維持
- ネイティブは新規タイトル『ごとばず』が4Qに配信、好調に推移し大きく貢献



QoQ
+45.4%

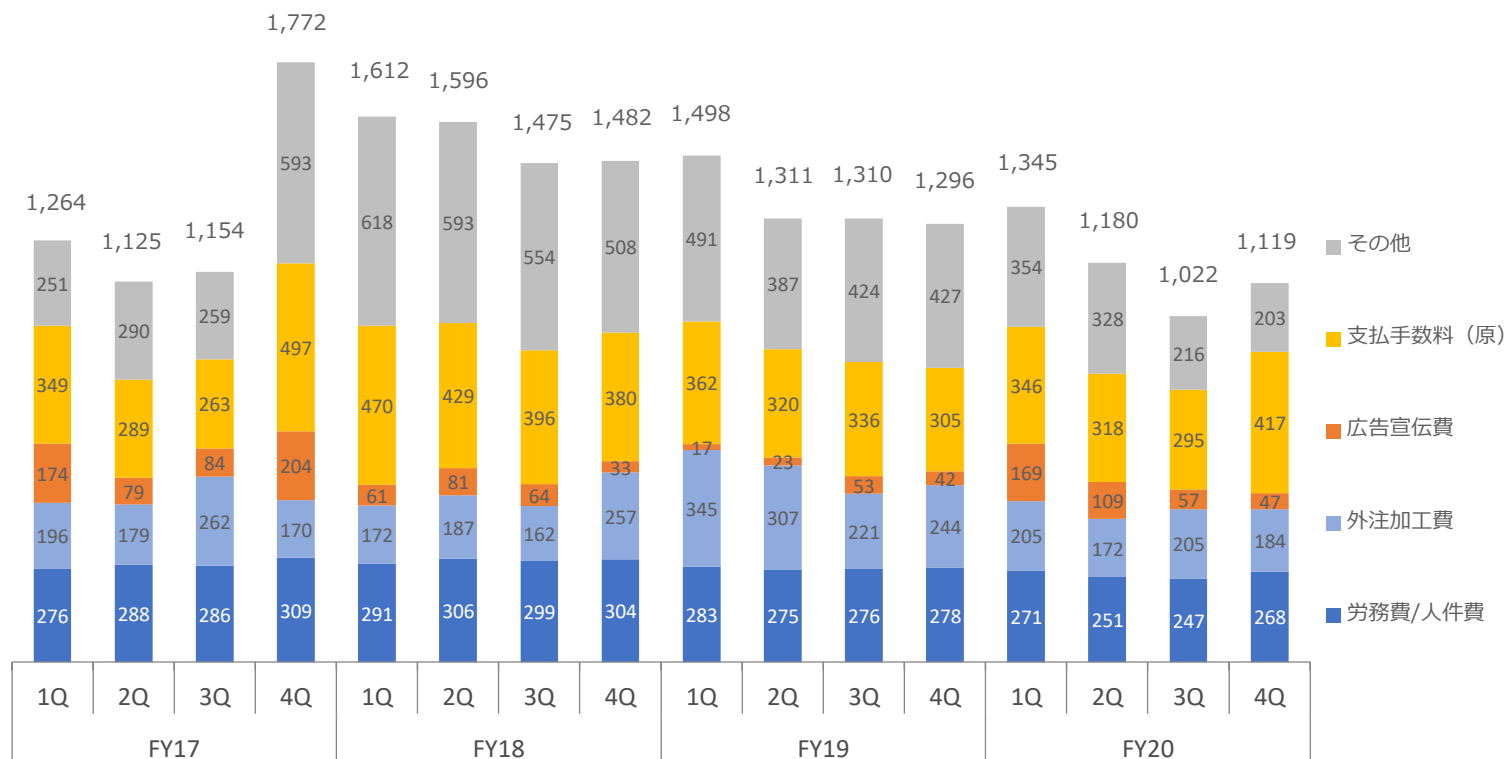
YoY
+39.2%

01 決算概要 コスト推移



- 売上高増加に伴い、支払手数料（原）がQoQ 41.3%増加
- 支払手数料（原）を除くコストはQoQ 3.4%圧縮で着地し、収益構造は改善を維持

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
+9.5%

YoY
△13.6%

01 決算概要

貸借対照表



- 経営基盤は安定、自己資本比率は38.1%
- 4Qの『ごとぱず』展開などにより、現預金がQoQ+62百万円増加

(単位：百万円)

	FY20 4Q	FY20 3Q	QoQ	増減	FY19 4Q	YoY	増減
流動資産	1,724	1,511	+14.1%	+213	1,447	+19.1%	+277
(うち現預金)	1,113	1,050	+6.0%	+62	890	+25.1%	+223
固定資産	322	335	△3.7%	△12	280	+15.2%	+42
資産合計	2,047	1,846	+10.9%	+200	1,727	+18.5%	+319
流動負債	1,204	937	+28.4%	+266	957	+25.7%	+246
固定負債	2	118	△98.1%	△116	51	△95.7%	△48
負債合計	1,206	1,055	+14.3%	+150	1,008	+19.6%	+197
純資産合計	840	790	+6.3%	+50	718	+17.0%	+122
自己資本比率	38.1%	39.1%	-	-	37.7%	-	-

総資産

2,047百万円

純資産

840百万円

- 01 決算概要
- 02 サービス進捗
- 03 今後の取り組み

ブラウザタイトルでは、『ガルシヨ☆』が11月に10周年
引き続き、魅力的なテーマガチャ・他社IPとのコラボなど推進

ぼくのレストランⅡ



- サービス：2010年6月開始（10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
- 会員数：170万人

ガルシヨ☆



- サービス：2010年11月開始（10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
- 会員数：130万人

『櫻のキセキ/日向のアユミ』3周年大感謝祭実施 『HiGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD』は効率化

櫻のキセキ/日向のアユミ



- 3周年大感謝祭
- Twitterキャンペーン
- イベント
「JOYFUL LOVE」
「JOYFUL LOVE 第2弾」
- 復刻イベント
「Student Dance」
「氷上ノサガシモノ」
「紅白2018」

- サービス：2017年10月（3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
- ダウンロード：460万
- スコア評価：App Store 4.8 google Play 4.0

HiGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD



- 復刻イベントの実施
「無慈悲なる街の亡霊」
「最強で最高!雨宮兄弟の絆」
「コブラの軌跡」
「轟の挑戦」
「聖夜に這い寄る黒い影」
「最強VS最強の激突」

- サービス：2019年10月開始（1年1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

『De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～』は想定通り推移 2021年1月の「リリース1周年記念」の準備

De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～



- 公式生放送「ディライズ放送局」実施
- コンテンツ追加（剣戟EXPERT、古の塔130F等）ほか、新章追加 & レベル上限解放
- ギルド対抗含むイベントの実施
- サービス：2020年1月開始（11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
- ストア評価：App Store 4.2 google Play 3.9
- 提供エリア：日本



2021年1月21日、1周年記念キャンペーン開催
セレモニー装備やアイテム、素材を展開

安定した業績確保のため、投資を効率よく実施

『ごとぱず』は好調に推移
オリジナルストーリーイベントや2021年1月にはTVCM実施

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 : 2021年10月開始 (2ヶ月経過)
- ジャンル : ラブコメパズル
- ダウンロード : 400万
- スコア評価 : App Store 4.8 google Play 4.4
- 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.



- 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、新規タイトルを 年1~2本ペースでリリースし利益を積み上げる

1 既存タイトルの効果的運営

- 売上高維持と効率的な運営体制・コストコントロールによる収益力の向上
- 他社IPタイトルとのコラボレーション実施

2 新規タイトルの投入による売上収益の拡大

- FY21~22はIPタイトルに集中、優良案件を確保
- 運営の海外活用により、日本チームが新規開発に特化できる体制を構築
- 各タイトルの品質を高めヒット確率を向上

3 海外展開の推進

- 香港/台湾/マカオ・中国・韓国を中心に展開し売上の拡大を図る
- 集客・カルチャライズ・KPI特性のノウハウを得る

今後の継続した成長に向け優良IP案件を開発

パイプライン 3 ~ 4本

- ※ FY21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 4Q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。