



株式会社enish

FY22 1Q 決算説明資料

2022.4.28

決算概要

- **FY22 1Q（1～3月）：売上高1,058百万円、営業利益△140百万円**
 - 売上高はQoQで+44.9%、営業損失は減少したものの営業マイナスで着地
※ 収益認識会計基準等の適用により売上高は20百万円減少しています
 - 「進撃の巨人 Brave Order」の事前／初動の広告宣伝費の増加は今後回収予定
 - 引き続き、全体の収益構造の最適化を目的に、コストコントロールを進める

サービス概要

- **ブラウザタイトルは、引き続き堅調に推移**
 - 「ぼくのレストランⅡ」、「ガルシヨ☆」は安定水準を維持しており利益に貢献
- **ネイティブタイトルは、「ブレオダ」配信開始**
 - 「De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～」は運営効率化中
 - 「五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。」（「ごとぱず」）は売上高水準改善
 - 「彼女、お借りします ヒロインオールスターズ」（「かのぱず」）は運営の効率化完了
 - 「進撃の巨人 Brave Order」（「ブレオダ」）は2022/2/11配信開始し全社売上高に貢献

トピックス

- **新規タイトルの開発と配信準備**
 - 「ゆるキャン△ スマートフォンゲーム（仮）」FY22配信に向け開発中
 - 「De:Lithe Φ（ディライズファイ）」進捗中
- **資金調達の実施**
 - 資金調達により、現金及び預金がFY22 1Q末1,023百万円とQoQで増加

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

- 「ブレオダ」配信開始により、売上高はQoQで+44.9%と大きく増加
- 一方コストは、広告宣伝費や支払ロイヤリティ等の増加によりQoQで+11.3%となった

(単位：百万円)

	FY22 1Q	FY21 4Q	QoQ	増減	FY21 1Q	YoY	増減
売上高	1,058	730	+44.9%	+328	1,213	△12.7%	△154
売上原価	966	898	+7.6%	+67	920	+4.9%	+45
売上総利益	92	△167	-	+260	292	△68.4%	△199
販売管理費	232	179	+29.8%	+53	237	△2.1%	△5
(うち広告宣伝費)	128	69	+84.5%	+59	125	+2.6%	+3
営業利益	△140	△347	-	+206	54	-	△194
営業利益率	△13.2%	△47.5%	-	-	4.5%	-	-
経常利益	△140	△329	-	+189	45	-	△185
当期純利益	△141	△330	-	+189	36	-	△177

売上高

1,058百万円
 (QoQ +44.9%)

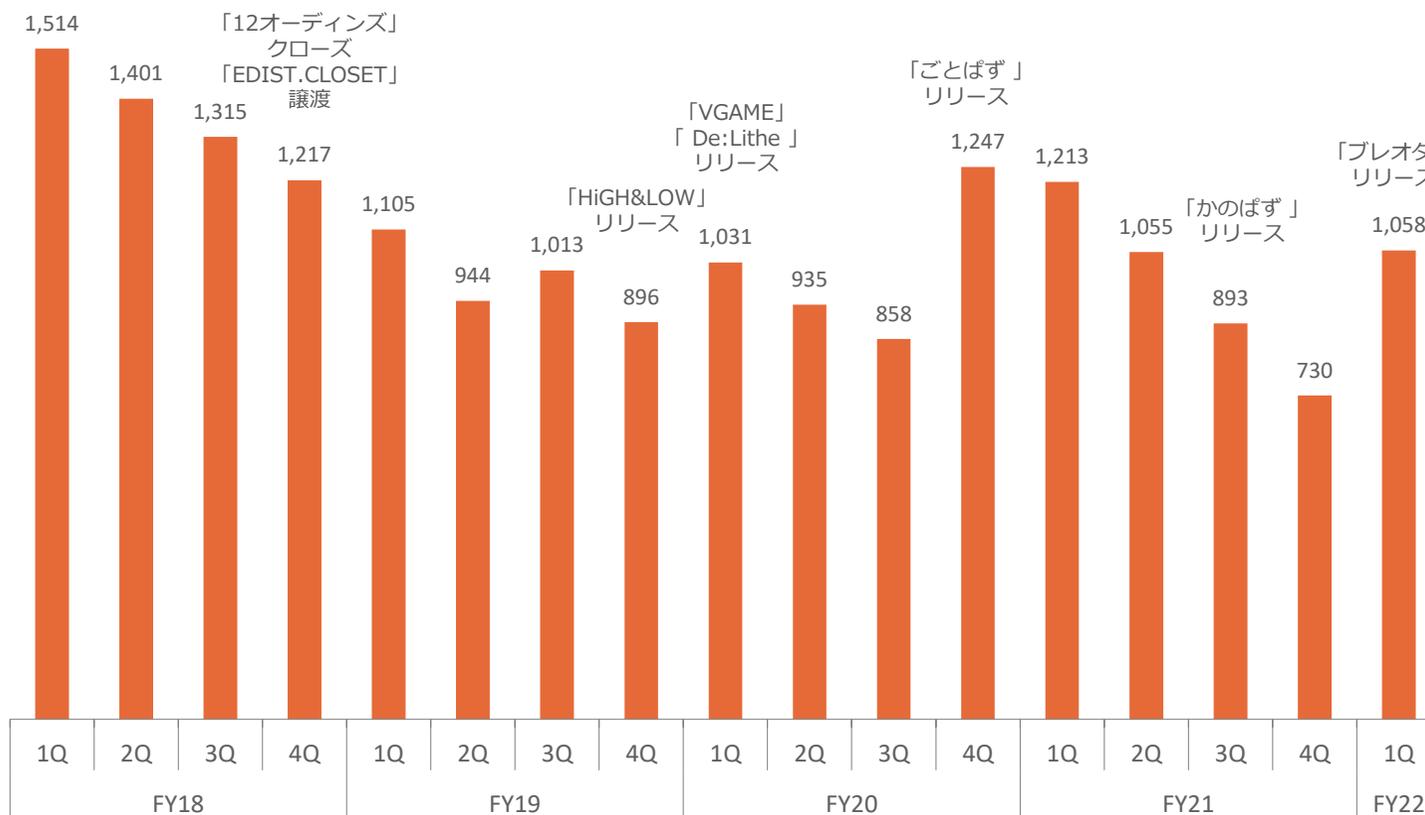
営業利益

△140百万円

01 決算概要 売上高推移



- FY22 1Qは、既存タイトルの粘りがあったなかで、新規タイトル「ブレオダ」により売上高改善
- 「ブレオダ」は2/11配信開始、2Qよりフルで全社売上高に貢献する



QoQ
+44.9%

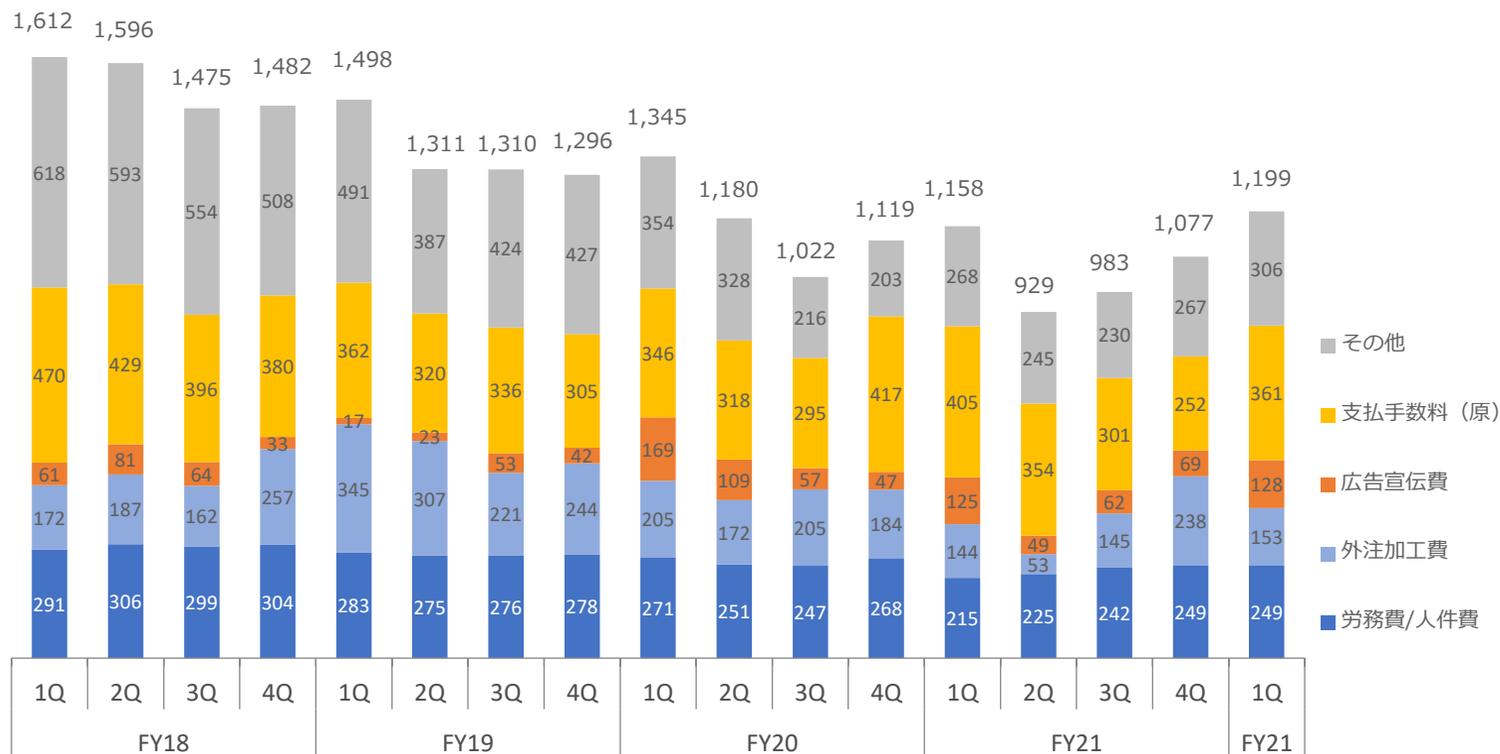
YoY
△12.7%

01 決算概要 コスト推移



- 「ゆるキャン△」の開発コストを含め、労務費/人件費および外注加工費は想定通り推移
- 「ブレオダ」に係る広告宣伝費は2Qより落ち着く見通し

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
+11.3%

YoY
+3.5%

01 決算概要

貸借対照表



- 財務基盤安定のため資金調達を実施中、FY22 1Q末の消化率は39.0%
- 自己資本比率は43.8%と改善

(単位：百万円)

	FY22 1Q	FY21 4Q	QoQ	増減	FY21 1Q	YoY	増減
流動資産	1,518	1,342	+13.2%	+176	1,585	△4.2%	△66
(うち現預金)	1,023	652	+56.7%	+370	937	+9.1%	+85
固定資産	197	194	+1.8%	+3	332	△40.5%	△134
資産合計	1,716	1,536	+11.7%	+180	1,918	△10.4%	△201
流動負債	955	971	△1.6%	△15	1,038	△8.0%	△83
固定負債	3	3	△4.4%	△0	2	+64.9%	+1
負債合計	958	974	△1.6%	△15	1,040	△7.9%	△81
純資産合計	757	561	+34.9%	+196	877	△13.6%	△119
自己資本比率	43.8%	36.3%	-	-	42.5%	-	-

総資産

1,716百万円

純資産

757百万円

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

「進撃の巨人 Brave Order (ブレオダ)」を2022年2月11日リリース 300万ダウンロードを突破するなど好調に推移

進撃の巨人Brave Order



● 各種ゲーム内イベント簡裁



- サービス : 2022年2月開始 (2ヶ月経過)
- ジャンル : 多人数共闘型RPG
- ダウンロード : 300万
- スコア評価 : App Store 4.5 google Play -
- 著作権表記 : ©諫山創・講談社 / 「進撃の巨人」The Final Season製作委員会
- 展開エリア : 日本

©G Holdings Co., Ltd. ©enish,inc.

サイン入りポスター特典等リアルインセンティブを実施し回復基調 2022年5月20日の映画公開に向け準備

五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。

かわいさ500%の五っ子ラブコメパズル

五等分の花嫁

五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。

好評配信中!



©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月開始 (1年5ヶ月経過)
- ジャンル : ラブコメパズル
- ダウンロード : 700万
- スコア評価 : App Store 4.8 google Play 5.0
- 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.
- 展開エリア : 日本、韓国



「ぼくのレストランⅡ」、「ガルシヨ☆」は堅調に推移 引き続きコラボレーションや魅力的なテーマガチャを提供

ぼくのレストランⅡ



- (株)サンリオ『ハローキティ』コラボ



- (株)フジゲームス『ゲゲゲの鬼太郎妖怪横丁』コラボ

- サービス：2010年6月開始（11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

ガルシヨ☆



- サービス：2010年11月開始（11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

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本ペースのリリースで利益を積み上げる

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

- IPタイトルに集中、優良案件を確保
- 適切な開発/運用体制の構築および各タイトルの品質を高めることでヒット確率を向上
- 海外展開の推進

3

ブロックチェーンゲーム（GameFi）への参入

- ブロックチェーンを基盤としたNFTゲーム
- 市場の急速な拡大・活性化のなかで、参入によりノウハウと知見を獲得

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 2 ~ 3 本

※ FY22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。

※ 「ゆるキャン△」を含みます。

※ 記載情報はFY22 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。

TVアニメ『ゆるキャン△』初となるスマートフォン専用ゲームを開発中



- タイトル : ゆるキャン△ スマートフォンゲーム（仮）
- 公式WEBサイト : <https://yurucamp-game.enish.com/>
- 公式Twitterアカウント : https://twitter.com/yurucamp_game/
- 対応OS : iOS / Android
- 著作権表記 : ©あろ・芳文社／野外活動委員会 ©enish,inc.



- なでしこ、あおいの誕生日を祝う SNSキャンペーン実施

De:Lithe × GameFi プロジェクト『De:Lithe Φ (ディライズファイ) 』



今後の展開に関しては、別途、適時開示・プレスリリースでご案内いたします

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。