



2022年12月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（非連結）

2022年7月29日

上場会社名 株式会社enish 上場取引所 東
 コード番号 3667 URL https://www.enish.jp/
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 安徳 孝平
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員管理本部長 (氏名) 高木 和成 TEL 03 (6447) 4020
 四半期報告書提出予定日 2022年8月12日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無：有
 四半期決算説明会開催の有無：無

(百万円未満切捨て)

1. 2022年12月期第2四半期の業績 (2022年1月1日～2022年6月30日)

(1) 経営成績 (累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年12月期第2四半期	2,187	—	△129	—	△139	—	△141	—
2021年12月期第2四半期	2,268	15.3	179	—	161	—	150	—

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年12月期第2四半期	△9.51	—
2021年12月期第2四半期	10.93	10.85

(注) 1. 2022年12月期第2四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失金額であるため、記載しておりません。

2. 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を第1四半期会計期間の期首から適用しており、2022年12月期第2四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっているため、対前年同四半期増減率は記載しておりません。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2022年12月期第2四半期	2,440	1,401	57.3	81.04
2021年12月期	1,536	561	36.3	40.25

(参考) 自己資本 2022年12月期第2四半期 1,397百万円 2021年12月期 557百万円

(注) 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を第1四半期会計期間の期首から適用しており、2022年12月期第2四半期に係る各数値については、当該会計基準を適用した後の数値となっております。

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2022年12月期	—	0.00	—	—	—
2022年12月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無
 2022年12月期の期末配当予想につきましては、現在未定であります。

3. 2022年12月期の業績予想 (2022年1月1日～2022年12月31日)

2022年12月期の業績予想につきましては、現時点で合理的な業績予想の算出ができないことから記載しておりません。なお、当該理由等につきましては、添付資料P.3「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、添付資料P. 7 「2. 四半期財務諸表及び主な注記 (4) 四半期財務諸表に関する注記事項 (会計方針の変更)」をご覧ください。

(3) 発行済株式数 (普通株式)

① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)	2022年12月期 2 Q	17,243,560株	2021年12月期	13,843,560株
② 期末自己株式数	2022年12月期 2 Q	51株	2021年12月期	20株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2022年12月期 2 Q	14,883,357株	2021年12月期 2 Q	13,748,337株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P. 2 「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (1) 経営成績に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	5
第2四半期累計期間	5
(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書	6
(4) 四半期財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(会計方針の変更)	8
(セグメント情報等)	8
(重要な後発事象)	8
3. その他	8
継続企業の前提に関する重要事象等	8

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第2四半期累計期間における我が国経済は、ワクチン接種の普及により経済活動の回復がみられたものの、新型コロナウイルスの新たな変異株の再拡大により回復のペースは緩やかで厳しい状況にあります。また、ウクライナ情勢の変化や世界的な原材料の高騰による影響で、景気の先行きは極めて不透明な状況が続いております。

当社においては、従業員の安全性を考慮し、恒久的なテレワーク（在宅勤務）制度を導入しており、通勤時間が不要になるなど、従業員満足度の向上が図られたとともに、場所を問わずチーム体制が有効に機能したこともあり、ゲームアプリの運用・開発面での生産性向上につながっております。

このような事業環境の中、当社では、2022年2月11日にリリースいたしました大人気作品『進撃の巨人』のスマートフォンゲーム最新作「進撃の巨人 Brave Order」が累計300万ダウンロードを突破しており、業績に大きく貢献しております。2023年にはTVアニメ『進撃の巨人 The Final Season完結編』の放送が決定しており、引き続きゲーム内のさらなる活性化を図るため、出演人気声優を起用した公式放送を行い、番組とゲームで連動した企画の実施や機能改善など、引き続き魅力的なイベント施策を行い、収益寄与につなげてまいります。

前事業年度にリリースいたしましたアニメ『彼女、お借りします』初のスマートフォンゲーム「彼女、お借りします ヒロインオールスターズ」は継続率が低いことからアクティブユーザーの減少もあり、収益貢献が限定的となりました。

リリース2年目を迎えた、2022年5月20日より映画『五等分の花嫁』を公開しているアニメ『五等分の花嫁』初のスマートフォンゲーム「五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。」は、累計800万ダウンロードを突破し、引き続き当社の業績に貢献しております。ユーザーに寄り添った機能改善や書き下ろしイラストの充実など、引き続き魅力的なイベント施策を行い収益寄与につなげてまいります。

リリース12年目を迎えた「ぼくの 레스토랑2」や「ガルショ☆」は、12周年施策やコラボレーション施策等が好調に推移し、引き続き当社の売上収益に貢献しております。よりきめ細やかな対応を図り、ユーザーの皆様の満足度向上に努めてまいります。

また、足元の状況としては、アニメ『ゆるキャン△』初となるスマートフォンゲーム「ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン!!」を2022年秋のリリースに向け、鋭意開発を進めております。事前登録者数は20万人を突破しており、今後の収益寄与が期待されます。さらに、累計777万ダウンロードのスマートフォン向けドラマチック共闘オンラインRPG「De:Lithe」のゲームシステムをベースにトークンエコノミーやNFTを搭載した「Play to Earn」モデルの新しいタイトルとして、De:Lithe×GameFi プロジェクト「De:Lithe Φ」の開発を進めております。なお、当第2四半期累計期間において、これらの新規IPタイトル及びブロックチェーンゲームの開発コストが計上されております。

当第2四半期累計期間においては、既存タイトルの効果的運営を推進するとともに、新規IPタイトル開発及びブロックチェーンゲーム開発に人材を投入しております。引き続き、有力案件を確保し、年1～2本ペースでの新規タイトルリリースを行うことで利益を積み上げ、企業価値向上を図ってまいります。

この結果、当第2四半期累計期間の業績は、売上高は2,187百万円（前年同四半期は2,268百万円）、営業損失は129百万円（前年同四半期は179百万円の営業利益）、経常損失は139百万円（前年同四半期は161百万円の経常利益）、四半期純損失は141百万円（前年同四半期は150百万円の四半期純利益）となっております。

なお「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）を第1四半期会計期間の期首から適用しているため、当第2四半期累計期間における経営成績に関する説明において、前第2四半期累計期間と比較した増減額及び前年同四半期比（%）の記載は省略しております。詳細につきましては、「2. 四半期財務諸表及び主な注記（4）四半期財務諸表に関する注記事項（会計方針の変更）」をご覧ください。

(2) 財政状態に関する説明

①資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当第2四半期会計期間末の流動資産につきましては、前事業年度末に比べて898百万円増加し、2,240百万円となりました。これは主に、現金及び預金の増加（前事業年度末比1,032百万円の増加）、売掛金の増加（前事業年度末比187百万円の増加）があった一方で、未収入金の減少（前事業年度末比250百万円の減少）によるものであります。固定資産につきましては、前事業年度末に比べて4百万円増加し、199百万円となりました。これは主に、関係会社長期貸付金の増加（前事業年度末比1百万円の増加）、敷金及び保証金の増加（前事業年度末比2百万円の増加）によるものであります。

この結果、総資産は、前事業年度末に比べ903百万円増加し、2,440百万円となりました。

(負債)

当第2四半期会計期間末の流動負債につきましては、前事業年度末に比べて64百万円増加し、1,035百万円となりました。これは主に、未払金の減少（前事業年度末比102百万円の減少）があった一方で、契約負債の増加（前事業年度末比145百万円の増加）によるものであります。固定負債につきましては3百万円となりました。

この結果、負債合計は、前事業年度末に比べ64百万円増加し、1,038百万円となりました。

(純資産)

当第2四半期会計期間末の純資産につきましては、前事業年度末に比べて839百万円増加し、1,401百万円となりました。これは主に、四半期純損失を141百万円計上したものの、第三者割当による行使価額修正条項付第15回新株予約権の権利行使により資本金及び資本剰余金がそれぞれ526百万円増加したことによるものであります。

②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期会計期間末における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）の残高は、1,514百万円となりました。当第2四半期累計期間における各キャッシュ・フローの状況は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期累計期間において営業活動により使用した資金は、13百万円となりました。これは主に、税引前四半期純損失139百万円の計上、売上債権の増加額187百万円があった一方で、その他の資産の減少額291百万円があったことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期累計期間において投資活動により使用した資金は、3百万円となりました。これは主に、敷金及び保証金の差入による支出2百万円があったことによるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期累計期間において財務活動により獲得した資金は、1,166百万円となりました。これは主に、新株予約権の行使による株式の発行による収入1,047百万円があったことによるものであります。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

2022年12月期につきましては、既存タイトルの売上高の維持と効率的な運営体制の見直しを行い収益力の強化を図ってまいります。また、売上収益の拡大を目的に、新規で年間1～2タイトルをリリースしていく方針です。今後の新規タイトルにつきましては、新規開発に注力できる体制を構築・維持することで、開発の長期化や開発費の高騰など各種リスクの低減を図りながら、高品質なIPタイトルの開発を行ってまいります。

さらに、ブロックチェーンゲーム市場の急速な拡大と活性化のなかで、当社はブロックチェーン技術を活用したサービス開発に早期参入しノウハウを得る方針です。なお、ブロックチェーンゲームの開発にあたり体制を強化し推進してまいります。受託開発方式により先行コストが増加しないよう努めてまいります。

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。

2. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2021年12月31日)	当第2四半期会計期間 (2022年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	652,912	1,685,224
売掛金	271,302	458,958
前渡金	55,000	—
前払費用	91,649	74,869
未収入金	254,984	4,566
その他	16,270	17,327
流動資産合計	1,342,119	2,240,946
固定資産		
有形固定資産	8,211	8,620
無形固定資産	2,191	1,956
投資その他の資産		
関係会社株式	29,951	29,951
関係会社長期貸付金	14,691	16,524
長期前渡金	66,000	66,000
敷金及び保証金	69,060	71,680
その他	4,180	4,359
投資その他の資産合計	183,883	188,516
固定資産合計	194,286	199,093
資産合計	1,536,406	2,440,039
負債の部		
流動負債		
買掛金	110,247	130,003
短期借入金	550,000	550,000
未払金	187,097	84,267
契約負債	40,515	185,540
その他	83,273	85,814
流動負債合計	971,134	1,035,624
固定負債		
その他	3,524	3,217
固定負債合計	3,524	3,217
負債合計	974,658	1,038,842
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,853,200	3,379,842
資本剰余金	2,852,200	3,378,842
利益剰余金	△5,148,137	△5,361,211
自己株式	△40	△40
株主資本合計	557,223	1,397,432
新株予約権	4,525	3,765
純資産合計	561,748	1,401,197
負債純資産合計	1,536,406	2,440,039

(2) 四半期損益計算書
(第2四半期累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期累計期間 (自 2021年1月1日 至 2021年6月30日)	当第2四半期累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年6月30日)
売上高	2,268,520	2,187,121
売上原価	1,685,986	1,921,760
売上総利益	582,534	265,360
販売費及び一般管理費	402,800	394,799
営業利益又は営業損失(△)	179,734	△129,438
営業外収益		
受取利息	150	323
債務免除益	—	9,876
その他	239	4,355
営業外収益合計	389	14,555
営業外費用		
支払利息	17,413	22,013
株式交付費	153	2,749
その他	1,138	0
営業外費用合計	18,704	24,763
経常利益又は経常損失(△)	161,419	△139,645
特別損失		
減損損失	4,069	—
特別退職金	3,870	—
特別損失合計	7,939	—
税引前四半期純利益又は税引前四半期純損失(△)	153,480	△139,645
法人税、住民税及び事業税	3,148	1,899
法人税等合計	3,148	1,899
四半期純利益又は四半期純損失(△)	150,332	△141,544

(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期累計期間 (自 2021年1月1日 至 2021年6月30日)	当第2四半期累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前四半期純利益又は税引前四半期純損失 (△)	153,480	△139,645
減価償却費	101	771
減損損失	4,069	—
移転損失引当金の増減額 (△は減少)	△108,375	—
株式交付費	153	2,749
受取利息及び受取配当金	△150	△323
支払利息	17,413	22,013
為替差損益 (△は益)	196	△1,833
売上債権の増減額 (△は増加)	18,238	△187,655
仕入債務の増減額 (△は減少)	△59,103	19,755
未払金の増減額 (△は減少)	△2,944	△27,125
契約負債の増減額 (△は減少)	—	73,495
未払又は未収消費税等の増減額	△34,617	19,588
その他の資産の増減額 (△は増加)	△169,369	291,627
その他の負債の増減額 (△は減少)	3,754	△83,513
小計	△177,153	△10,095
利息及び配当金の受取額	5	10
利息の支払額	△13	△11
法人税等の支払額	△3,800	△3,800
法人税等の還付額	7,644	—
営業活動によるキャッシュ・フロー	△173,317	△13,897
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△8,377	△945
敷金及び保証金の差入による支出	△23,060	△2,620
貸付けによる支出	△15,000	—
関係会社貸付金の回収による収入	1,348	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△45,089	△3,565
財務活動によるキャッシュ・フロー		
新株予約権の発行による収入	255	2,754
新株予約権の行使による株式の発行による収入	112	1,047,020
その他	△10,587	116,943
財務活動によるキャッシュ・フロー	△10,219	1,166,718
現金及び現金同等物に係る換算差額	△196	—
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△228,822	1,149,255
現金及び現金同等物の期首残高	1,113,823	365,244
現金及び現金同等物の四半期末残高	885,001	1,514,500

(4) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

当社は、前事業年度まで7期連続となる営業損失及び8期連続となるマイナスの営業キャッシュ・フローを計上しており、継続企業の前提に関する重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社は、当該事象又は状況を解消し事業基盤及び財務基盤の安定化を実現するために、以下の対応策を講じております。

①事業基盤の安定化

徹底的なコスト削減や、事業の選択と集中により、事業基盤の安定化を図ってまいります。具体的には、既存タイトルについては、各タイトルの収益状況に応じた人員配置を行うなど運営体制の見直しを継続的に行うことによりコスト削減を図るほか、その中においても収益が見込めない既存タイトルについては、それらの事業譲渡・配信終了も視野に対応する方針であります。また、他社IPタイトルとのコラボレーションを実施するなど、他社IPの協力を得ることによりユーザーのログイン回数や滞在時間の増加を図り、売上収益の拡大を進めてまいります。今後の新規タイトルにつきましては、新規開発に注力できる体制を構築・維持することで、高品質なタイトルの開発を推進いたします。人員体制及び協力企業の制力作力・技術力を踏まえ、過去事例を参考に慎重に工数を見積もることで、開発スケジュールの遅延等による開発費の増加が生じないよう努めてまいります。また、IPの価値と経済条件を踏まえ収益性が高く見込まれるタイトルに対して優先的に開発・運営人員を配置することにより、当社の収益改善を図ってまいります。

②財務基盤の安定化

財務面につきましては、財務基盤の安定化のため、複数社の取引金融機関や協業先と良好な関係性を築いており、引き続き協力を頂くための協議を進めております。なお、2022年1月11日付で発行した第三者割当による行使価額修正条項付第15回新株予約権が2022年6月23日までにすべて行使された結果、1,050,529千円の資金調達をしており、財務基盤の安定化が図られております。売上高やコスト等の会社状況を注視し、必要に応じてすみやかな各種対応策の実行をしてまいります。

しかしながら、既存タイトルの売上動向、新規タイトルの売上見込及び運営タイトルの各種コスト削減については将来の予測を含んでおり、引き続き業績の回復状況を慎重に見極める必要があることから、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

なお、四半期財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期財務諸表に反映しておりません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、当第2四半期累計期間において、新株予約権の行使請求に伴い新株式3,400,000株の発行を行いました。この結果、当第2四半期累計期間において資本金及び資本準備金がそれぞれ526,641千円増加し、当第2四半期会計期間末において資本金が3,379,842千円、資本準備金が3,378,842千円となっております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

(モバイルゲームに係る収益認識)

当社がサービスを提供するモバイルゲームに係る収益に関して、従来、ユーザーがゲーム内通貨を使用し、アイテム等を購入した時点で収益を認識しておりましたが、ユーザーがゲーム内アイテム等を購入した時点以降のアイテム使用期間を見積り、当該見積り期間に応じて収益を認識することといたしました。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第2四半期累計期間の売上高は43,320千円減少し、営業損失、経常損失及び税金等調整前四半期純損失はそれぞれ43,320千円増加しております。また、利益剰余金の当期首残高は71,529千円減少しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前事業年度の貸借対照表において、「流動負債」に表示していた「前受金」は、第1四半期会計期間より「契約負債」に含めて表示することといたしました。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。なお、四半期財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当社は、エンターテインメント事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

3. その他

継続企業の前提に関する重要事象等

当社は、前事業年度まで7期連続となる営業損失及び8期連続となるマイナスの営業キャッシュ・フローを計上しており、継続企業の前提に関する重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

なお、詳細につきましては、「2. 四半期財務諸表及び主な注記(4) 四半期財務諸表に関する注記事項(継続企業の前提に関する注記)」に記載しております。