



株式会社enish

FY22 4Q 決算説明資料

2023.2.10

決算概要

- **FY22通期** : 売上高41.1億円、営業利益△3.3億円
- **FY22 4Q*** : 売上高8.6億円、営業利益△1.9億円 *2022/10~12
 - 「ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン！！（「つなキャン」）」のリリース延期により、開発コストが先行
 - 既存ネイティブアプリの落ち込みもあり、営業損失を計上

サービス概要

- **ブラウザタイトルは堅調に推移**
 - リリース後12年を越える「ぼくのレストランⅡ」や「ガルショ☆」は、コラボ展開や機能追加で引き続き安定した水準を維持し全社業績に貢献
- **ネイティブタイトルの売上高は低減**
 - 「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」）」や「進撃の巨人 Brave Order（「ブレオダ」）」は低減傾向
 - 「ブレオダ」の1周年/TV放映に向け、施策を準備中

トピックス

- **ブロックチェーンゲーム受託開発中**
 - 「De:Lithe Φ (ディライズファイ)」の受託売上を計上
- **新規ネイティブタイトルは鋭意開発中**
 - 「つなキャン」は、2022年秋から2023年春リリース予定に変更、ストア予約受付中

01 決算概要

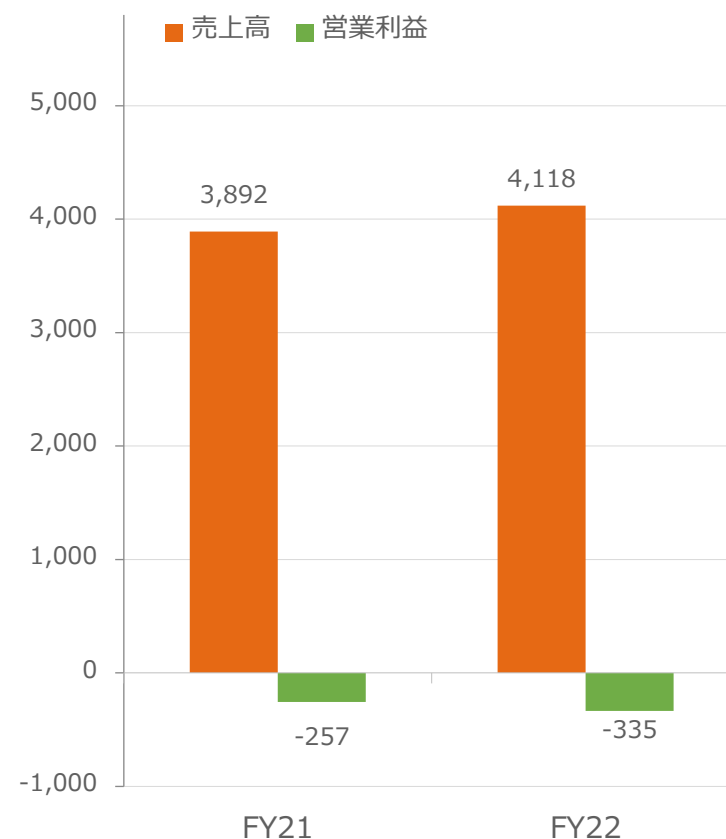
02 サービス進捗

03 今後の取り組み

- 売上高がYoYで5.8%の増加のなか、売上原価の上昇で営業利益はYoYで△77百万円
- 開発コストが先行しているが、FY23は「つなキャン」配信等で業績改善を図る

(単位：百万円)

| | FY22 | FY21 | YoY | 増減 |
|-----------|---------------|-------|--------|------|
| 売上高 | 4,118 | 3,892 | +5.8% | +225 |
| 売上原価 | 3,770 | 3,387 | +11.3% | +383 |
| 売上総利益 | 348 | 505 | - | △157 |
| 販売管理費 | 683 | 763 | △10.5% | △79 |
| (うち広告宣伝費) | 252 | 308 | △18.1% | △55 |
| 営業利益 | △ 335 | △257 | - | △77 |
| 営業利益率 | △ 8.1% | △6.6% | - | - |
| 経常利益 | △ 375 | △267 | - | △107 |
| 当期純利益 | △ 415 | △279 | - | △135 |



- 既存ネイティブタイトルの売上高低減に伴い、売上高はQoQで△19.3%で着地
- 「つなキャン」のリリース延期による開発コスト先行もあり、営業利益は△196百万円

(単位：百万円)

| | FY22 4Q | FY22 3Q | QoQ | 増減 | FY21 4Q | YoY | 増減 |
|-----------|---------------|---------|--------|------|---------|--------|------|
| 売上高 | 862 | 1,068 | △19.3% | △206 | 730 | +18.0% | +131 |
| 売上原価 | 911 | 936 | △2.7% | △24 | 898 | +1.5% | +13 |
| 売上総利益 | △49 | 132 | - | △181 | △167 | - | +118 |
| 販売管理費 | 147 | 141 | +4.2% | +5 | 179 | △17.9% | △32 |
| (うち広告宣伝費) | 34 | 30 | +12.3% | +3 | 69 | △50.6% | △35 |
| 営業利益 | △196 | △9 | - | △187 | △347 | - | +150 |
| 営業利益率 | △22.8% | △0.9% | - | - | △47.5% | - | - |
| 経常利益 | △208 | △27 | - | △180 | △329 | - | +121 |
| 当期純利益 | △230 | △43 | - | △187 | △330 | - | +99 |

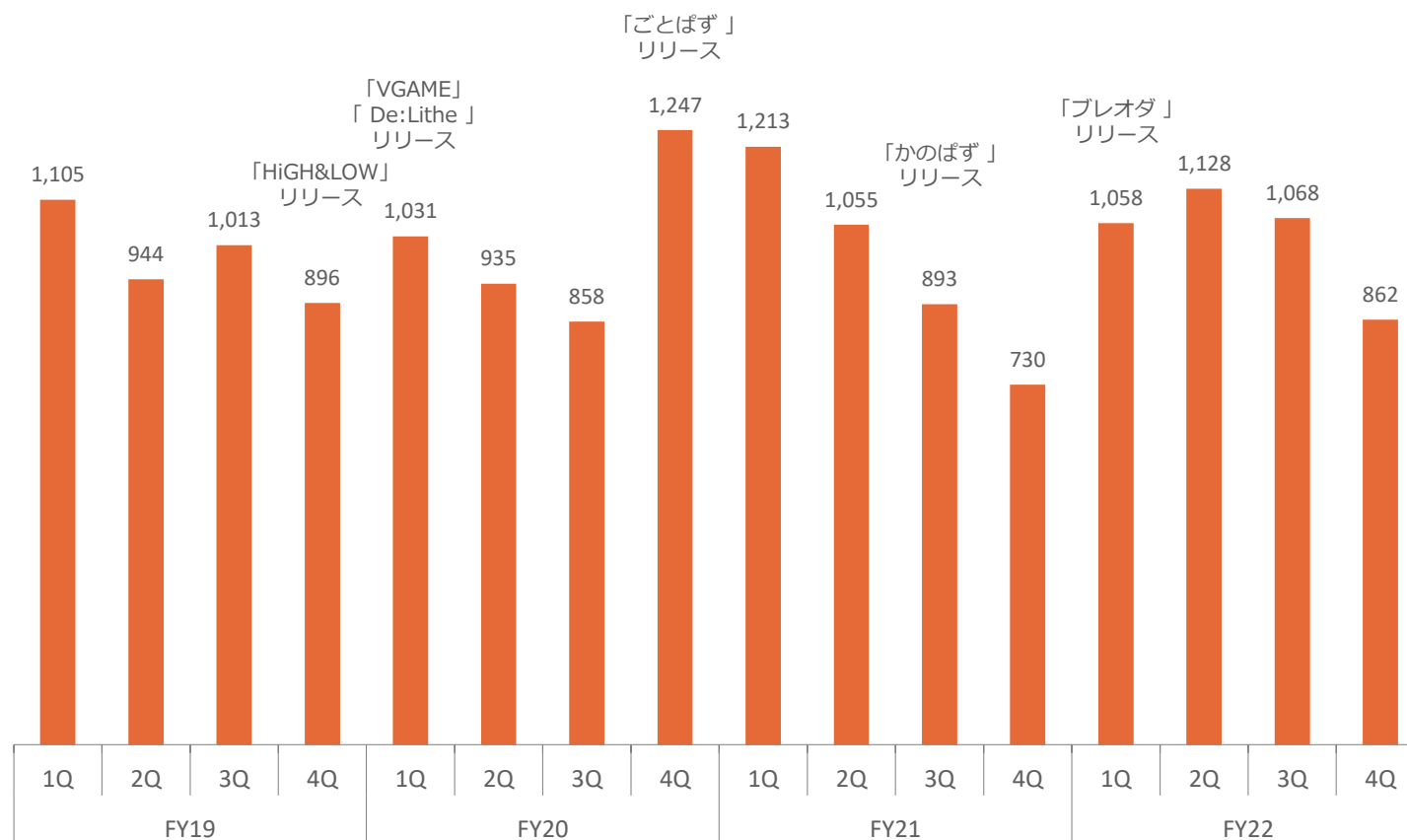
売上高

862百万円
(QoQ △19.3%)

営業利益

△196百万円
(QoQ △187百万円)

- 既存ネイティブタイトルの苦戦と「つなキャン」の延期等により売上高は減少
- FY23春リリース予定の「つなキャン」で売上高は今後改善予定



QoQ
△ 19.3%

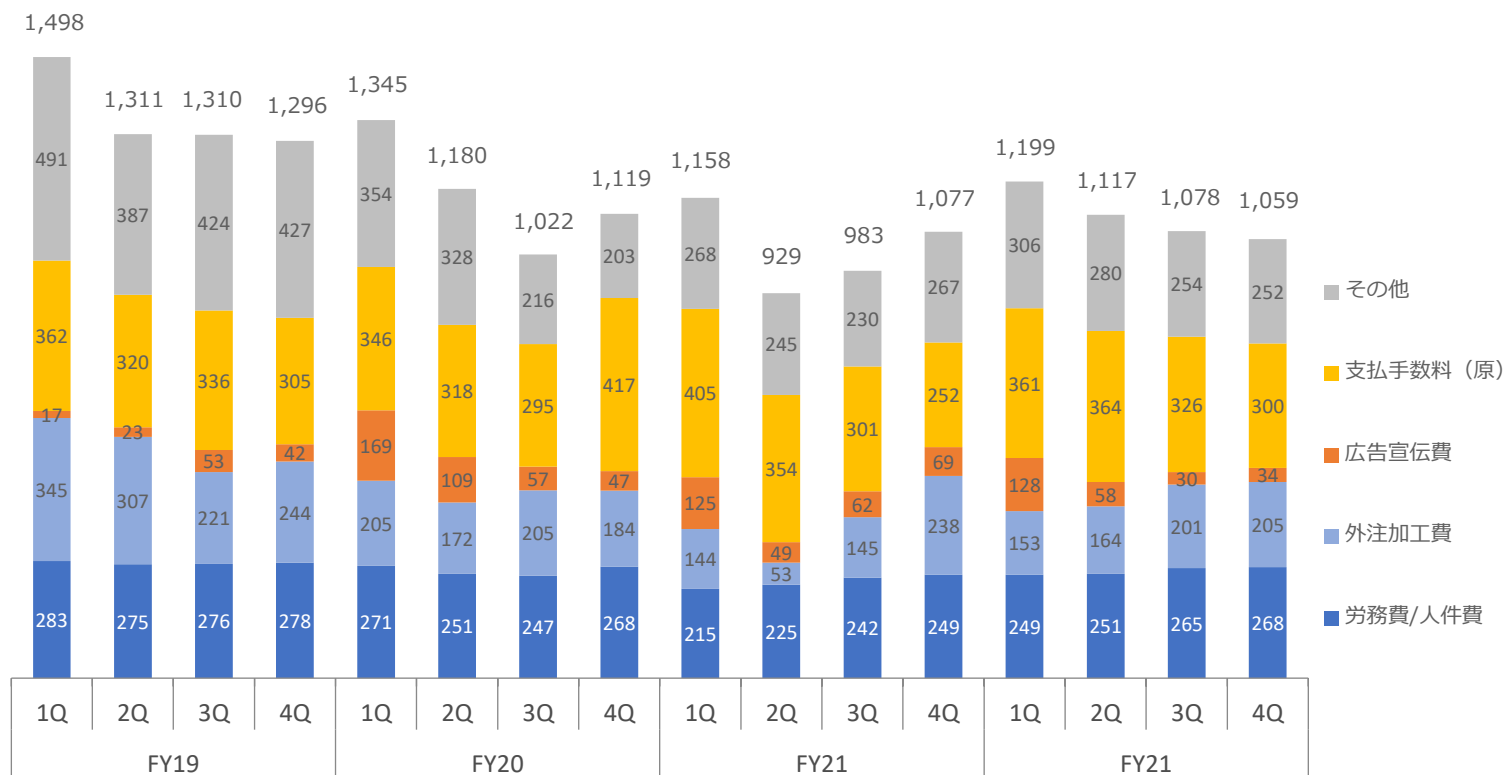
YoY
+ 18.0%

01 決算概要 コスト推移



- 新規タイトルの開発コストを含め、各費用は想定通り推移
- 固定費は概ねコントロールされている

その他は、地代家賃・通信費・支払ロイヤリティ・消耗品費などが含まれております。



QoQ
△ 1.8%

YoY
△ 1.7%

01 決算概要 貸借対照表



- キャッシュポジションは1,562百万円と、高い水準を維持している
- 自己資本比率は49.9%

(単位：百万円)

| | FY22 4Q | FY22 3Q | QoQ | 増減 | FY21 4Q | YoY | 増減 |
|---------|--------------|---------|--------|------|---------|---------|------|
| 流動資産 | 2,015 | 2,190 | △8.0% | △174 | 1,342 | +50.2% | +673 |
| (うち現預金) | 1,562 | 1,698 | △8.0% | △136 | 652 | +139.2% | +909 |
| 固定資産 | 234 | 195 | +20.3% | +39 | 194 | +20.8% | +40 |
| 資産合計 | 2,250 | 2,385 | △5.7% | △135 | 1,536 | +46.5% | +713 |
| 流動負債 | 1,120 | 1,024 | +9.3% | +95 | 971 | +15.3% | +148 |
| 固定負債 | 2 | 3 | △5.0% | △0 | 3 | △17.4% | △0 |
| 負債合計 | 1,122 | 1,027 | +9.3% | +95 | 974 | +15.2% | +148 |
| 純資産合計 | 1,127 | 1,357 | △17.0% | △230 | 561 | +100.7% | +565 |
| 自己資本比率 | 49.9% | 56.8% | - | - | 36.3% | - | - |

総資産

2,250百万円

純資産

1,127百万円

- 01 決算概要
- 02 サービス進捗
- 03 今後の取り組み

2022年11月に555万ダウンロードを突破 2023年TVアニメ『進撃の巨人 The Final Season 完結編』に向け準備

進撃の巨人Brave Order



- サービス : 2022年2月開始 (11ヶ月経過)
- ジャンル : 多人数共闘型RPG
- ダウンロード : 555万
- 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 ©G Holdings Co., Ltd. ©enish,inc.
- 展開エリア : 日本



ゲームオリジナルストーリーをフルボイスで展開する新イベント開催 描き下ろし★5SSカードやオリジナル衣装登場

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。

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11ヶ月经過)
- ジャンル : ラブコメパズル
- ダウンロード : 800万
- 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



「ガルシヨ☆」12周年、「ぼくレス」12.5周年 他社IPとのコラボや新機能追加により堅調に推移

ぼくのレストランⅡ



- 『Galaxy☆』 コラボ



- サービス：2010年6月開始（12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☆



- (株)サンリオ『ハローキティ』コラボ



- サービス：2010年11月開始（12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

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
- グローバル展開の推進

3

ブロックチェーンゲームへの参入

- ブロックチェーンを活用した魅力的なゲーム開発推進
- 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
- 受託案件として開発実施中

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
(+1本)

- ※ 前回発表時より、1本増加しました。
- ※ FY23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△ つなげるみんなのオールインワン!!」を含みます。
- ※ 記載情報はFY22 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。

「ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン！！」
2023年春リリース予定



- タイトル : ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン！！
- 公式WEBサイト : <https://yurucamp-game.enish.com/>
- 対応OS : iOS / Android
- 著作権表記 : ©あろ・芳文社／野外活動委員会 ©enish,inc.

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。