



**株式会社enish**

FY23 2Q 決算説明資料

2023.8.10

## 決算概要

- **FY23 2Q\* : 売上高8.8億円、 営業利益△4.8億円** \*2023/4~6
  - 「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」）」  
6月15日にリリースをするも、プレイ環境やゲームバランスに課題があり、期待どおりの売上高を達成することができず
  - 既存タイトルの売上高については安定水準を維持

## サービス概要

- 「つなキャン」は半月分売上高に寄与
- **ブラウザタイトルは堅調に推移**
  - リリース後13年目を迎えた「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横ばいで推移**
  - 「進撃の巨人 Brave Order（「ブレオダ」）」は1.5周年大進撃祭を開催
  - 「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」）」

## トピックス

- 「つなキャン」の機能改善やパフォーマンス改善
- **モバイルゲームクオリティのブロックチェーンゲーム  
「De:Lithe Last Memories（ディライズ ラストメモリーズ）」開発**

# 01 決算概要

# 02 サービス進捗

# 03 今後の取り組み

- 売上高は既存タイトルが安定水準を維持、「つなキャン」の売上貢献がありQoQで+4.6%と増加
- 「つなキャン」に広告宣伝費を使用
- 「De:Lithe Last Memories（ディライズ ラストメモリーズ）」開発コストが先行

(単位：百万円)

	FY23 2Q	FY23 1Q	QoQ	増減	FY22 2Q	YoY	増減
売上高	<b>889</b>	850	+4.6%	+39	1,128	△21.2%	△239
売上原価	<b>1,050</b>	983	+6.8%	+67	955	+9.9%	+95
売上総利益	△ <b>161</b>	△134	+20.6%	△28	173	△193.2%	△334
販売管理費	<b>327</b>	169	+93.1%	+158	162	+101.7%	+165
(うち広告宣伝費)	<b>193</b>	56	+244.7%	+137	58	+231.5%	+134
営業利益	△ <b>488</b>	△303	—	△185	11	—	△499
営業利益率	△ <b>54.9%</b>	△13.2%	—	△41.6%	11.9%	—	—
経常利益	△ <b>505</b>	△312	—	△192	1	—	△505
当期純利益	△ <b>518</b>	△313	—	△204	△0	—	△517

売上高

**889**百万円

(QoQ +4.6%)

広告宣伝費

**193**百万円

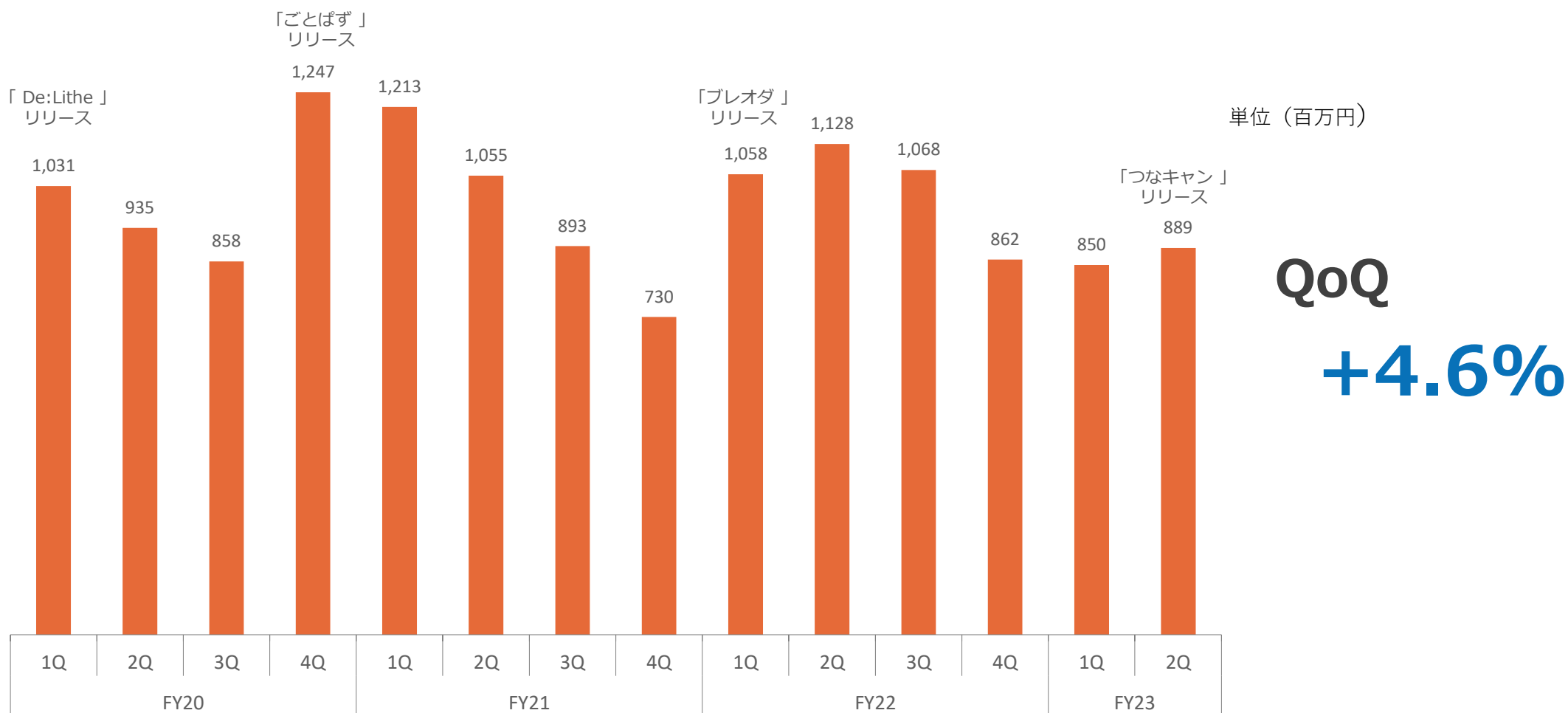
営業利益

△**488**百万円

# 01 決算概要 売上高推移



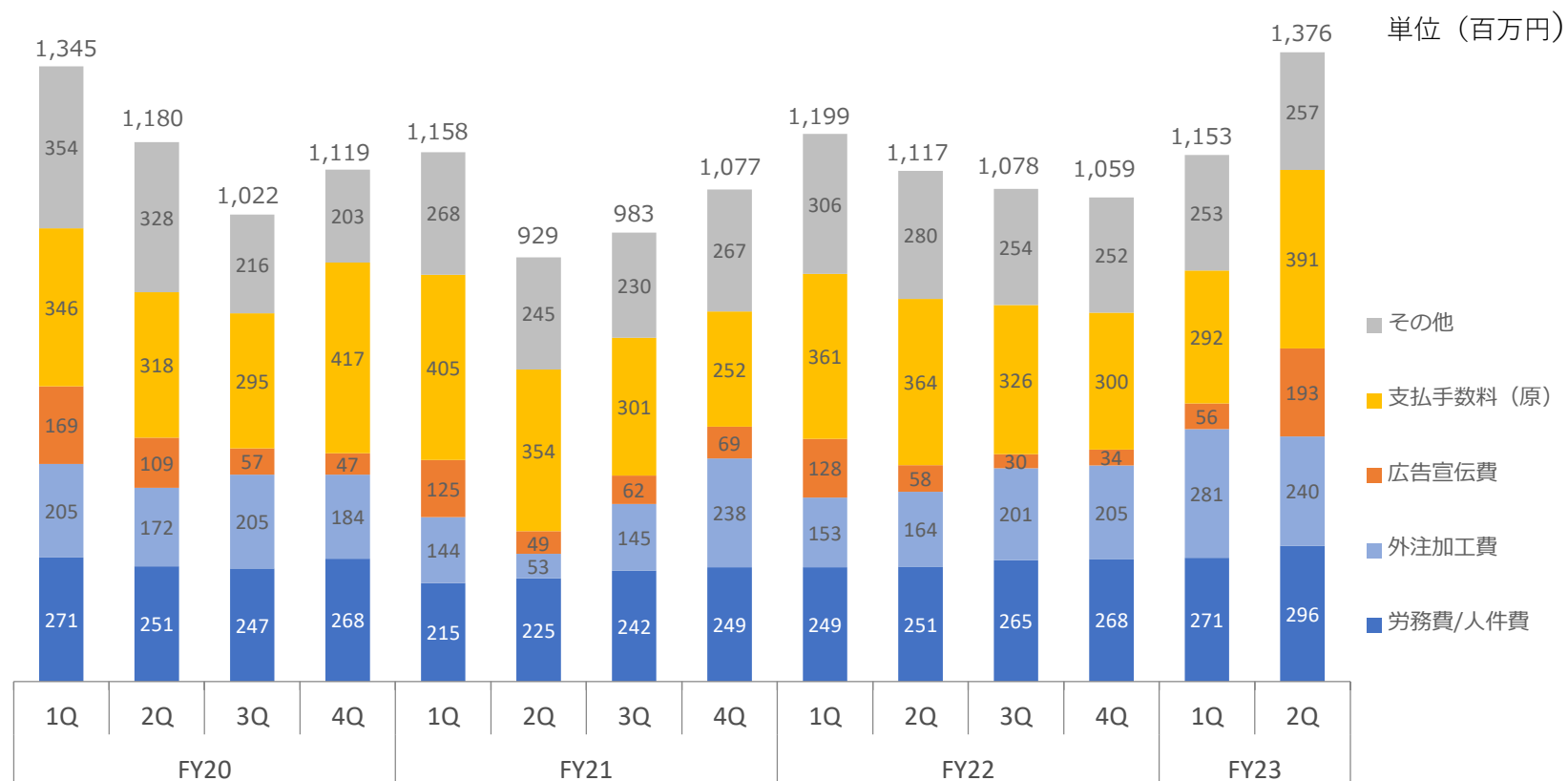
- FY23 2Qは既存タイトルが粘り、最小限の低減にとどめる
- 6月15日リリースの「つなキャン」が半月分売上高に寄与



# 01 決算概要 コスト推移



- 固定費や人件費は想定通りに推移
- 「つなキャン」に広告宣伝費を使用
- 「De:Lithe Last Memories（ディライズ ラストメモリーズ）」開発コストが先行



QoQ  
**+19.5%**

YoY  
**+23.2%**

# 01 決算概要 貸借対照表



- 借入金550百万円の早期返済と新規に750百万円の借り入れを実施

(単位：百万円)

	FY23 2Q	FY23 1Q	QoQ	増減	FY22 2Q	YoY	増減
流動資産	<b>1,454</b>	1,614	△9.9%	△160	2,241	△35.1%	△787
(うち現預金)	<b>800</b>	1,111	△28.0%	△311	1,685	△52.5%	△885
固定資産	<b>296</b>	306	△3.3%	△10	199	+48.7%	97
資産合計	<b>1,750</b>	1,920	△8.9%	△170	2,440	△28.3%	△690
流動負債	<b>1,451</b>	1,104	+31.5%	348	1,036	+40.1%	416
固定負債	<b>3</b>	3	△5.6%	△0	3	△19.1%	△1
負債合計	<b>1,454</b>	1,106	+31.4%	347	1,039	+39.9%	415
純資産合計	<b>296</b>	814	△63.6%	△518	1,401	△78.9%	△1,105
自己資本比率	<b>16.7%</b>	42.2%	—	△25.5%	57.3%	—	△40.6%

総資産

**1,750**百万円

現預金

**800**百万円

- 01 決算概要
- 02 サービス進捗
- 03 今後の取り組み



2023年6月15日リリース  
全世界累計ダウンロード数1000万を突破！



- 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 : ©あろろ・芳文社/野外活動委員会 ©enish,inc.



リリース1.5周年施策 大進撃祭を開催！

2023年秋TVアニメ『進撃の巨人 The Final Season 完結編（後編）』  
放映に合わせて各種施策を準備中

進撃の巨人Brave Order



- サービス : 2022年2月開始（1年6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





季節感を重視しながら五つ子ちゃんがさまざまなイベントやスポーツにチャレンジ  
オリジナル衣装はもちろん、五つ子ちゃんの魅力を存分に活かした施策を実施

五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。

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 (2年10ヶ月経過)
- 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



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



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



## 「ぼくレスⅡ」「ガルシヨ☆」13周年目 魅力的なコラボレーションを継続的に実施

### ぼくのレストランⅡ



- サービス：2010年6月開始（13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

### ガルシヨ☆



- サービス：2010年11月開始（12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

- 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

- 売上高の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

- 優良案件の確保
- 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



## モバイルゲームクオリティのブロックチェーンゲーム

### 「De:Lithe Last Memories (ディライズ ラストメモリーズ)」 開発中

※GeekOut PTE. LTD.がパブリッシングを担当、enishが開発を担当する共同プロジェクトです



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。