



株式会社enish（エニッシュ）
東京スタンダード 証券コード3667

2025年12月期 第1四半期
決算説明資料

2025.5.14

決算概要

- コスト面において、労務費/人件費、外注費、広告宣伝費等コスト適正化の成果が現れたが、業務委託案件なしや「ラスメモ」伸び悩み等の売上高減少を補えずに減収減益となった

FY25 1Q会計期間（2025年1～3月）

売上高 674百万円（直前Q比：△20.0%）
営業利益 △146百万円（直前Q対比：△36百万円）

1. 新規タイトルの開発

2025年リリース第1弾として新感覚麻雀ゲーム「雀エボライブ」を発表、2025年4月23日に事前登録開始
Web3サービスに関するノウハウを活かしたゲームを含む新規タイトルの開発に向けても人材を投入するとともに、引き続き有力IP案件を確保するなど、複数の新規タイトルリリースする方針
「雀エボライブ」の開発とあわせ第2弾以降の新規タイトル投入に向け準備中で、決定次第ご案内します

2. 経営基盤の強化を推進

新株予約権（行使価格修正条項付）の発行等は、4月末累計で506百万円の調達（1Q期間295百万円）となり財務基盤は強化
引き続き、コスト圧縮施策を推進
経営資源の効率化と重点分野への集中により、経営基盤を強化し持続的な成長を図る

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

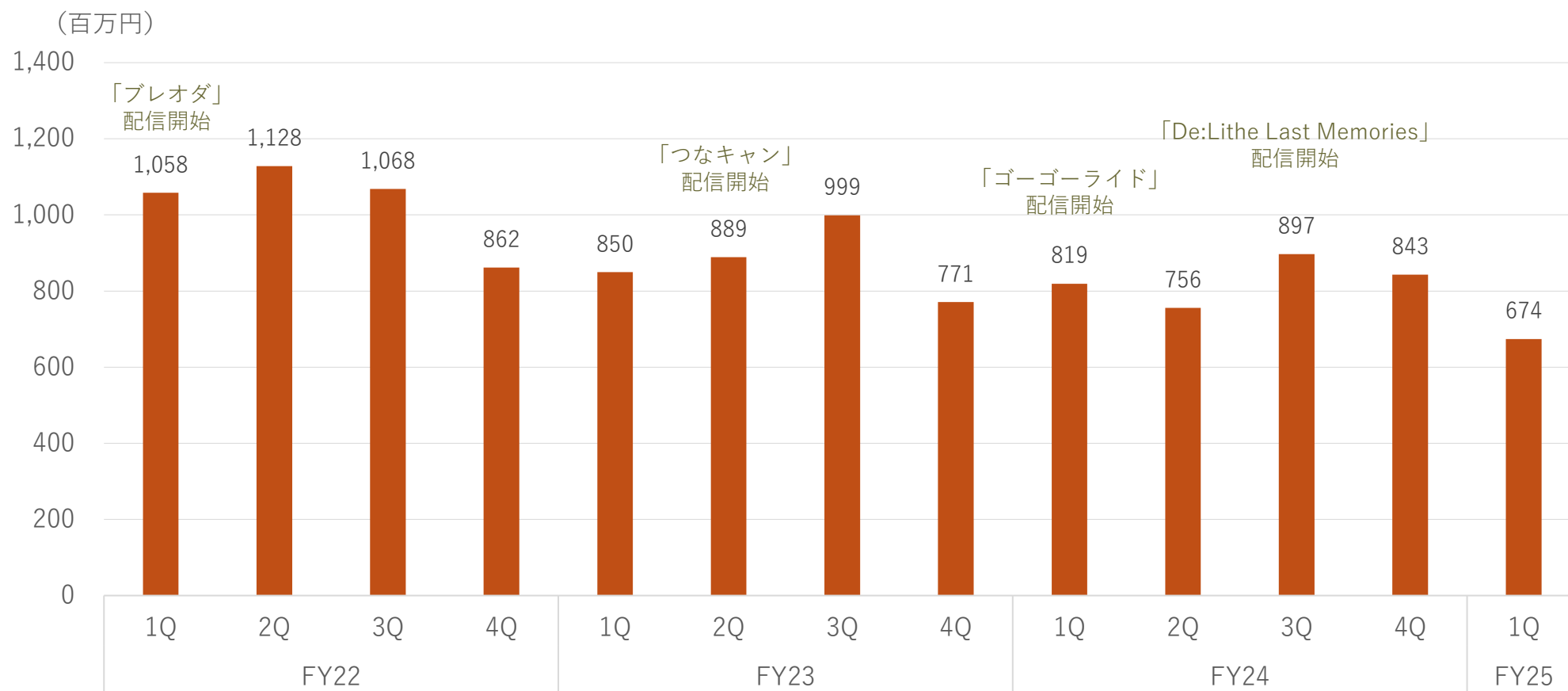
04 Appendix

QoQで売上高が△20%と大きく、コスト圧縮を補えずに営業収益はマイナス

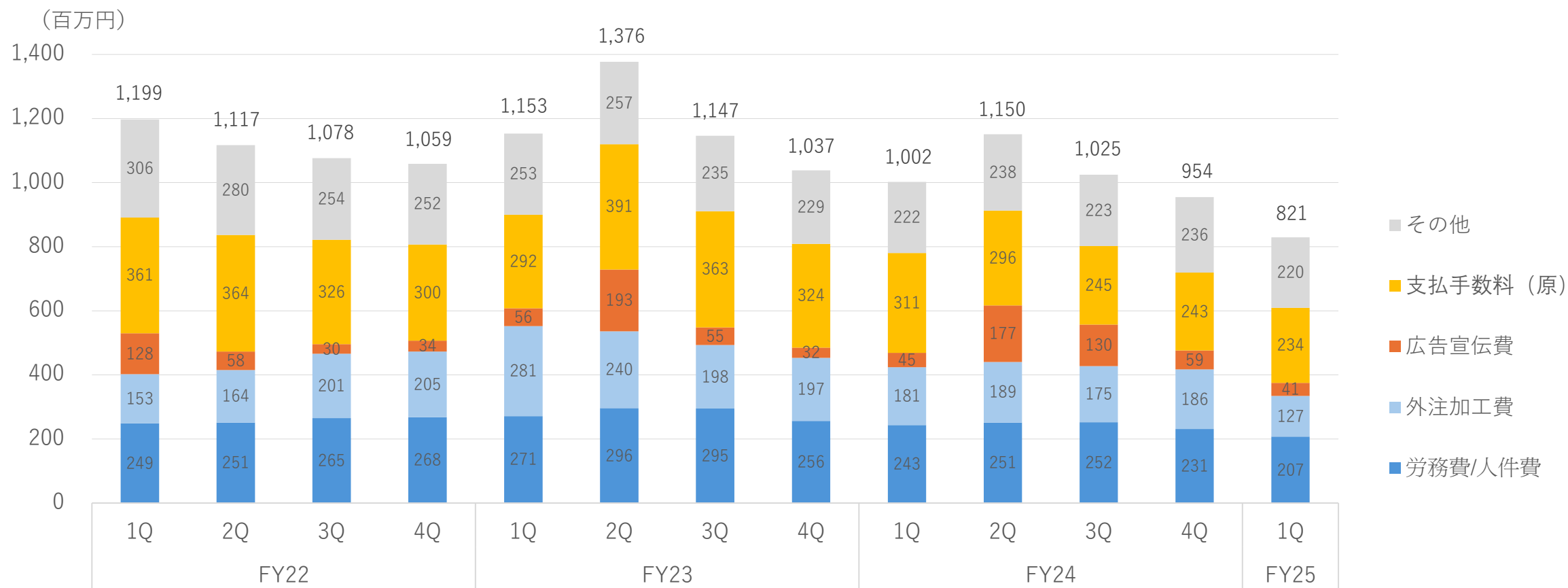
(単位：百万円)

	FY25 1Q	FY24 4Q			FY24 1Q		
	会計期間	会計期間	QoQ	増減	会計期間	YoY	増減
売上高	674	843	△20.0%	△169	819	△17.7%	△144
売上原価	681	790	△13.7%	△108	832	△18.1%	△150
売上総利益	△7	53	△114.0%	△60	△13	—	+5
販売費及び一般管理費	139	163	△14.9%	△24	169	△17.8%	△30
営業利益	△146	△110	—	△36	△182	—	+35
（営業利益率）	△21.8%	△13.1%	—	△8.6%	△22.3%	—	+0.5%
経常利益	△156	△119	—	△36	△195	—	+39
税引前当期純利益	△157	△135	—	△21	△195	—	+38
当期純利益	△158	△136	—	△21	△196	—	+37

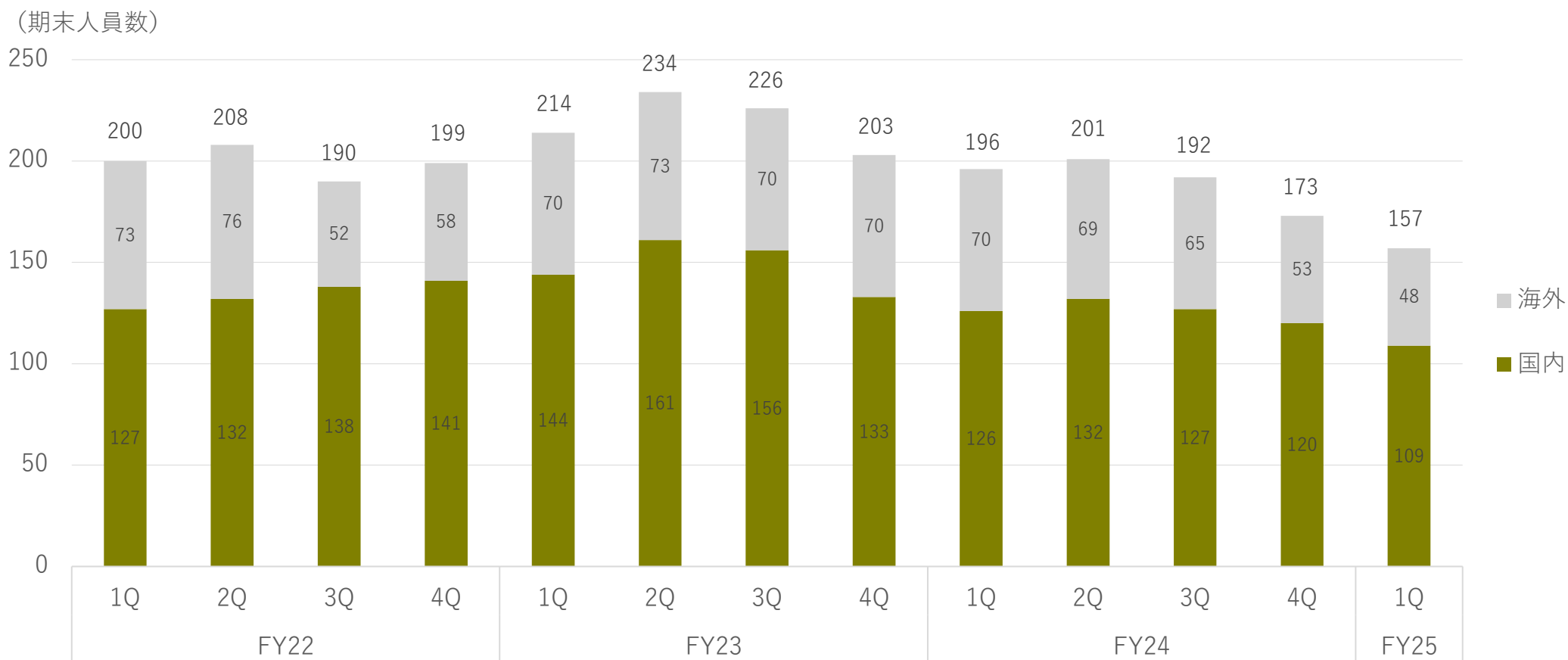
FY25 1Qは、業務委託案件を実施しなかったこと、一部のタイトルの売上高低減から減少



コスト適正化の効果ですべての項目で圧縮が図られ、QoQでは△13.9のコスト削減



人員の適正化に伴い人員数は減少、経営資源の効率化と重点分野への集中を図る



FY24 貸借対照表



第19回新株予約権（行使価格修正条項付）の行使により現預金／自己資本比率が増加

（単位：百万円）

	FY24 4Q	FY24 3Q			FY23 4Q		
	期末	期末	QoQ	増減	期末	YoY	増減
流動資産	1,546	1,488	+3.9%	+58	1,411	+9.6%	+135
（うち現預金）	851	809	+5.1%	+41	1,000	△14.9%	△149
固定資産	271	272	△0.3%	+0	286	△5.4%	△15
資産合計	1,818	1,760	+3.3%	+57	1,698	+7.1%	+119
流動負債	787	867	△9.2%	△80	1,291	△39.0%	△504
固定負債	3	3	△4.5%	△0	4	△15.9%	△0
負債合計	791	871	△9.2%	△80	1,295	△39.0%	△504
純資産合計	1,027	889	+15.5%	+138	402	+155.1%	+624
（自己資本比率）	56.3%	50.3%	－	+6.0%	23.4%	－	+32.9%

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

04 Appendix

雀エボライブ2025年夏リリース予定



新感覚麻雀ゲーム「雀エボライブ」事前登録開始

本タイトルは、「エンタメ麻雀モード」「推しの応援・観戦・対戦」「手軽にできるライブ配信」の3つが融合した新時代のエンタメライブ麻雀王道テーブルゲームである通常の麻雀を楽しめた上で、異能スキルやハプニングで運を操る刺激的なエンタメ麻雀モード、声優・VTuberとのリアルタイム交流、そしてライブ配信が手軽に行える機能など、従来の麻雀ゲームの枠を大きく超えた体験を提供します



雀エボライブ 2025年夏リリース予定
著作権表記：©enish,inc.

ネイティブゲームタイトル



「進撃の巨人Brave Order」3周年記念等を開催、効率的な運営等により収益の改善を図る



五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。

2020年10月サービス開始

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.



進撃の巨人Brave Order

2022年2月サービス開始

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.



ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン!!

2023年6月サービス開始

著作権表記：©あろ・芳文社／野外活動プロジェクト©enish,inc.



De:Lithe Last Memories

(ディライズ ラストメモリーズ)

2024年8月サービス開始

著作権表記：©GeekOut PTE.LTD./enish,inc.

ブラウザゲームタイトル

魅力的なコラボレーションやバレンタイン／桜テーマのガチャを実施



ぼくのレストランII
2010年6月サービス開始

当四半期では、株式会社サンリオ
とのライセンス契約により
「リトルツインスターズ」の
コラボレーションキャンペーンを実施



ガルシヨ☆
2010年11月サービス開始

- 01 決算概要
- 02 サービス進捗
- 03 今後の取り組み
- 04 Appendix

Web3関連サービスをはじめとする新しい取り組みへの
挑戦（チャレンジ）を続け、業績／企業価値向上を図る

1. 新規タイトルの投入

- ・ 2025年x本のタイトルを投入予定
 - 第1弾 新感覚麻雀ゲーム「雀エボライブ」発表、事前登録開始
 - 第2弾以降の新規タイトルは、決定次第ご案内します

2. 経営基盤の再構築

- ・ AI技術の社内活用で効率的な体制を構築
- ・ 社内開発体制の明確化による開発スピード担保
- ・ 各グローバル拠点との連携
- ・ 資金調達による財務基盤の強化

- 01 決算概要
- 02 サービス進捗
- 03 今後の取り組み
- 04 Appendix

世界中にenishファンを作り出す

当社は「Link with Fun」というスローガンのもと「世界中にenishファンを作り出す」ことをミッションとし、より多くのお客様に楽しんでいただける魅力的なサービスの提供に取り組んでいます。



enish（エニッシュ）という社名は、人と人との縁（えん、えにし）に由来しています。
繋がりやコミュニケーションを大切にする会社・スタッフでありたいという想いを表しています。

ロゴマークは、entertainmentの「e」とGameの「G」を組み合わせ、「日」や「一」という日本の漢字や家紋のイメージを盛り込み、日本から世界へ発信していくという想いを表しています。

「Link with Fun」というスローガンは、Fun（楽しさ）を次々と生み出すことで、人と人、世界を繋げたいという想いを表しています。
その結果enishのFan（ファン）がどんどん増えていく。社名の由来である「縁」にも繋がっていくのです。
シンプルですが色々な意味や想いを込めています。

会社概要



会社名

株式会社enish（エニッシュ）

設立

2009年2月24日

資本金

4,389百万円（2024年12月31日現在）

株式上場市場

スタンダード市場（3667）

事業内容

ゲームアプリの企画・開発・運営等

役員

取締役

代表取締役社長 安徳 孝平

取締役 公文 善之

取締役 川平 一人

取締役 魚屋 和彦

社外取締役 安川 新一郎

監査役

常勤監査役 志村 直幸

監査役 安達 裕

監査役 太田 健太郎

本社

株式会社enish

〒106-0032東京都港区六本木6-1-20 六本木電気ビルディング 4F

ベトナム

ENISH VIETNAM COMPANY LIMITED

オフィス

5F Khanh Nguyen Building, 87A Ham Nghi, District 1, Ho Chi Minh City

シンガポール

enish singapore Plt.Ltd.

オフィス

1 NORTH BRIDGE ROAD #23-08 HIGH STREET CENTRE Singapore

04 Appendix サービス



De:Lithe Last Memories



2024年8月サービス開始

著作権表記：©GeekOut
PTE.LTD./ enish,inc.

ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン！！



2023年6月サービス開始

著作権表記：©あろ・芳
文社／野外活動プロジェ
クト ©enish,inc.

進撃の巨人Brave Order



2022年2月サービス開始

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.

五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。



2020年10月サービス開始

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

ぼくのレストランII



2010年6月サービス開始

著作権表記：©enish,inc

ガルシヨ☆



2010年11月サービス開始

著作権表記：©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。
- 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。

