



株式会社enish

FY21 4Q 決算説明資料

2022.2.10

決算概要

- **FY21通期** : 売上高38.9億円、営業利益△2.5億円
- **FY21 4Q*** : 売上高7.3億円、営業利益△3.4億円 *2021/10~12
 - 売上高の落ち込みと新規タイトルに係わるコスト増加が重なり、FY21下半期以降業績悪化
 - 特にFY21 4Qは、9月配信の「かのぱず」不振、「進撃の巨人 Brave Order」先行コストが影響

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」、「ガルショ☆」はコラボや周年で引き続き安定水準を維持
- **ネイティブタイトルは、厳しい状況も「ブレオダ」配信準備が整った**
 - 「櫂のキセキ/日向のアユミ」「HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD」クローズ
 - 「De:Lithe ~忘却の真王と盟約の天使~」は運営を効率化
 - 「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」）は売上高水準低下
 - 「彼女、お借りします ヒロインオールスターズ」（「かのぱず」）は効率化予定
 - 「進撃の巨人 Brave Order」（「ブレオダ」）は2022/2/11配信に向け準備完了

トピックス

- **新規タイトルの開発と配信準備**
 - 「進撃の巨人Brave Order」の配信準備が完了
 - 「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×GameFiプロジェクト「De:Lithe Φ（ディライズファイ）」FY22夏公開に向け開発中
- **資金調達の実施**
 - 新規タイトルへの投資及び借入金返済のための資金調達を実施

01 決算概要

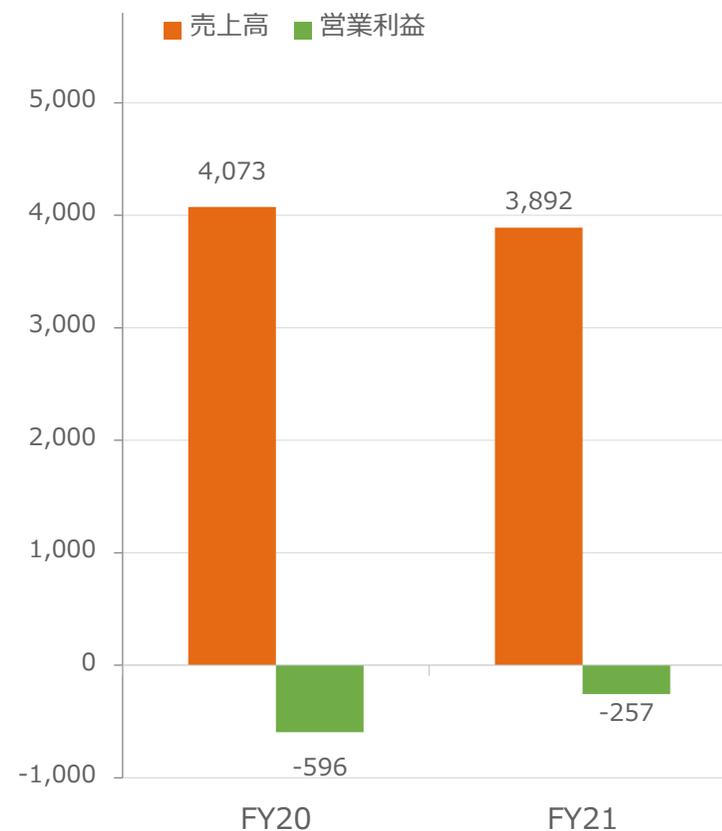
02 サービス進捗

03 今後の取り組み

- 売上高がYoYで△4.4%の減少のなか、営業利益はYoYで+338百万円の改善
- 損益分岐点は下がっていることから、FY22は「ブレオダ」配信等で売上高の改善を図る

(単位：百万円)

| | FY21 | FY20 | YoY | 増減 |
|-----------|-------|--------|--------|------|
| 売上高 | 3,892 | 4,073 | △4.4% | △180 |
| 売上原価 | 3,387 | 3,737 | △9.4% | △350 |
| 売上総利益 | 505 | 335 | - | +170 |
| 販売管理費 | 763 | 931 | △18.1% | △168 |
| (うち広告宣伝費) | 308 | 383 | △19.7% | △75 |
| 営業利益 | △257 | △596 | - | +338 |
| 営業利益率 | △6.6% | △14.6% | - | - |
| 経常利益 | △267 | △641 | - | +373 |
| 当期純利益 | △279 | △1,044 | - | +764 |



- サービス終了タイトルの影響とネイティブタイトルの苦戦で、売上高はQoQで△18.2%の水準
- 「ブレオダ」の開発費用を含め先行投資が影響しコストが増加

(単位：百万円)

| | FY21 4Q | FY21 3Q | QoQ | 増減 | FY20 4Q | YoY | 増減 |
|-----------|---------------|---------|--------|------|---------|--------|------|
| 売上高 | 730 | 893 | △18.2% | △162 | 1,247 | △41.4% | △516 |
| 売上原価 | 898 | 802 | +12.0% | +96 | 953 | △5.7% | △54 |
| 売上総利益 | △167 | 91 | - | △258 | 294 | - | △462 |
| 販売管理費 | 179 | 181 | △1.0% | △1 | 166 | +7.6% | +12 |
| (うち広告宣伝費) | 69 | 62 | +11.4% | +7 | 47 | +48.4% | +22 |
| 営業利益 | △347 | △90 | - | △257 | 127 | - | △474 |
| 営業利益率 | △47.5% | △10.1% | - | - | 10.2% | - | - |
| 経常利益 | △329 | △99 | - | △229 | 120 | - | △449 |
| 当期純利益 | △330 | △99 | - | △230 | 56 | - | △387 |

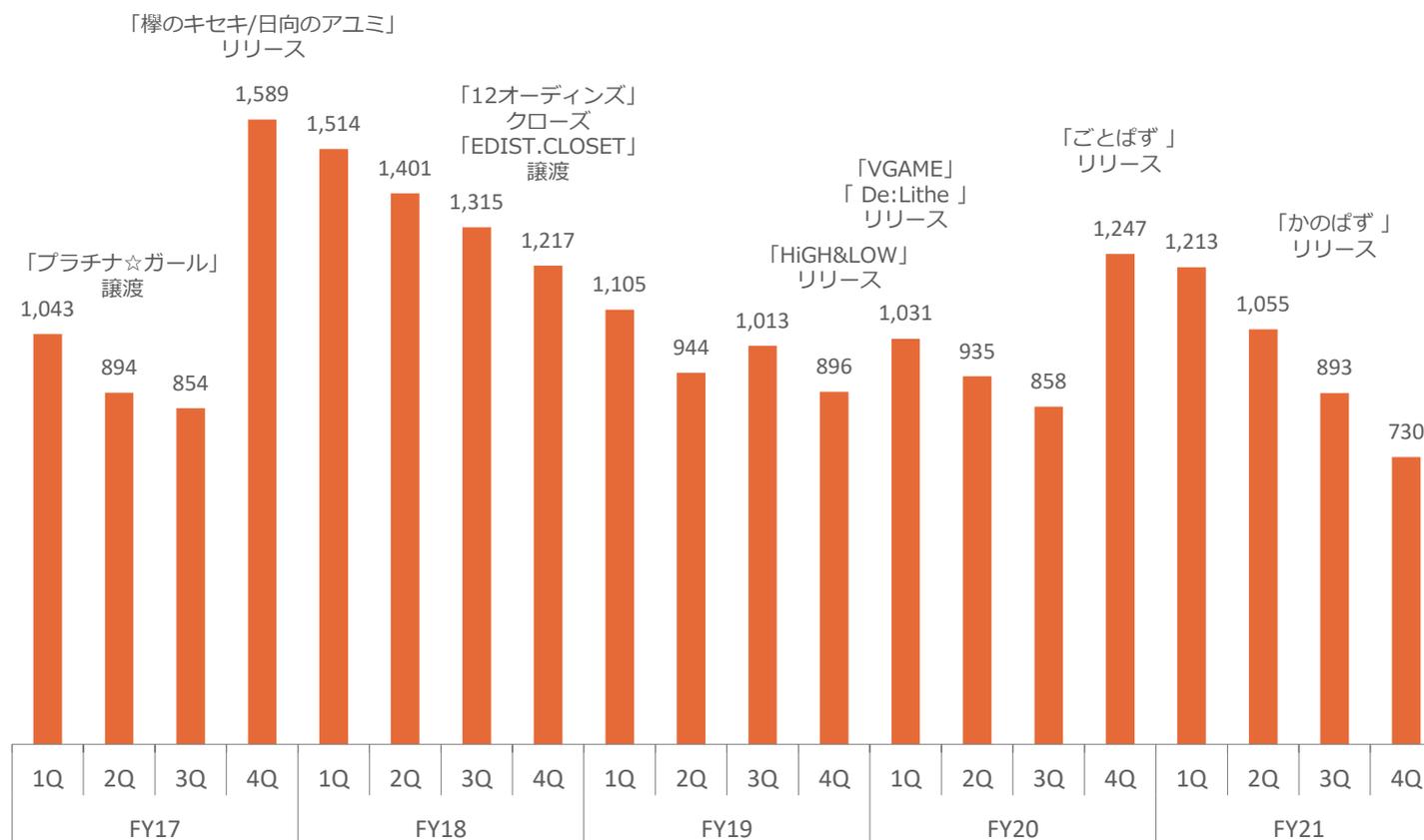
売上高

730百万円
(QoQ △18.2%)

営業利益

△347百万円

- FY21 4Qは、サービス終了タイトルの影響と「ごとぱず」「かのぱず」の苦戦
- サービス終了は「櫛のキセキ/日向のアユミ」「HiGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD」



QoQ
△ 18.2%

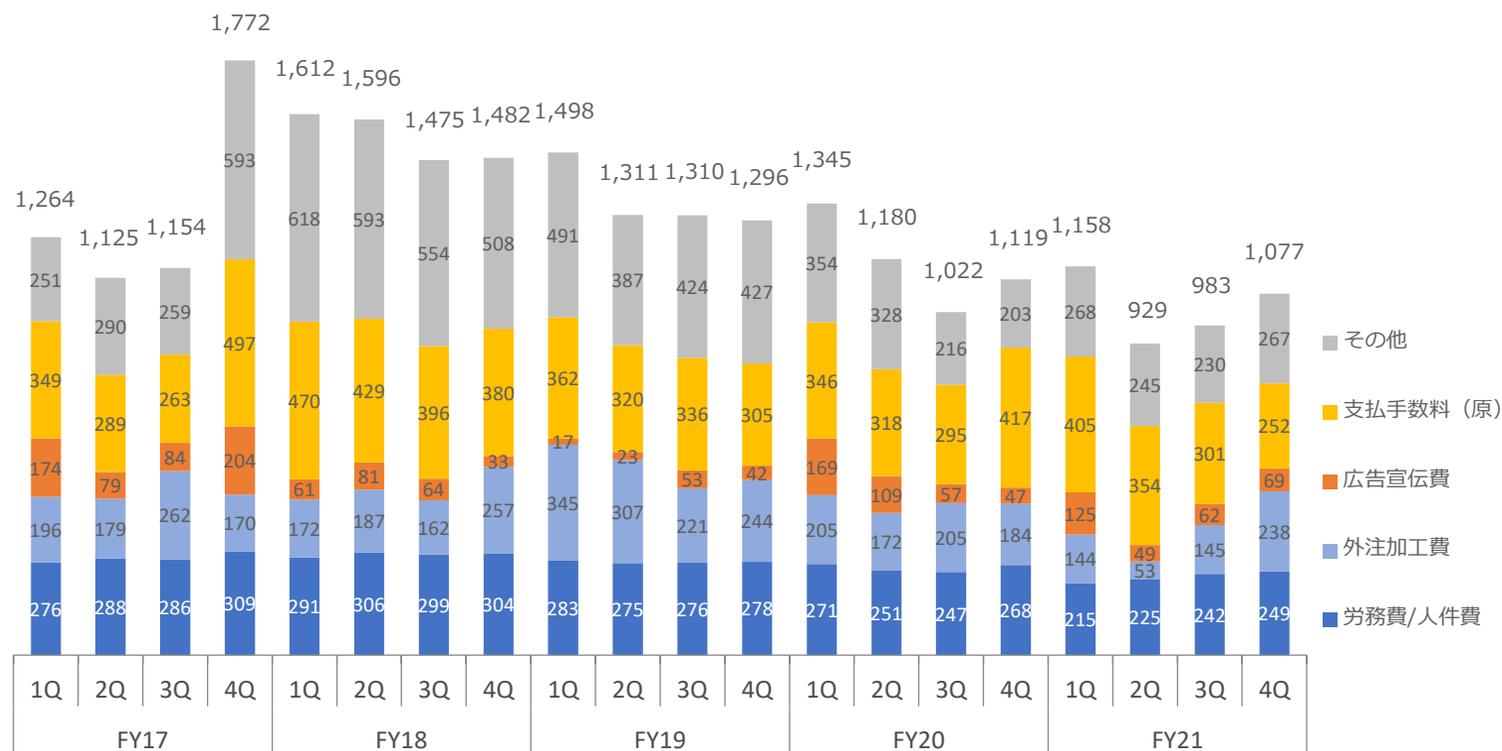
YoY
△ 41.4%

01 決算概要 コスト推移



- 新規タイトルである「かのぱず」「ブレオブ」に係る外注費の増加
- その他においては、オフショアコスト（中国／ベトナム）の増加が影響した

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
+9.6%

YoY
△3.7%

01 決算概要 貸借対照表



- FY21/12月に、財務基盤安定のため資金調達実施を発表
- 自己資本比率は36.3%

(単位：百万円)

| | FY21 4Q | FY21 3Q | QoQ | 増減 | FY20 4Q | YoY | 増減 |
|---------|--------------|---------|--------|------|---------|--------|------|
| 流動資産 | 1,342 | 1,514 | △11.4% | △172 | 1,724 | △22.2% | △382 |
| (うち現預金) | 652 | 966 | △32.5% | △313 | 1,113 | △41.4% | △460 |
| 固定資産 | 194 | 425 | △54.4% | △231 | 322 | △39.8% | △128 |
| 資産合計 | 1,536 | 1,940 | △20.8% | △404 | 2,047 | △25.0% | △510 |
| 流動負債 | 971 | 1,044 | △7.0% | △73 | 1,204 | △19.4% | △233 |
| 固定負債 | 3 | 3 | △4.2% | △0 | 2 | +60.4% | +1 |
| 負債合計 | 974 | 1,048 | △7.0% | △73 | 1,206 | △19.2% | △231 |
| 純資産合計 | 561 | 892 | △37.0% | △330 | 840 | △33.2% | △279 |
| 自己資本比率 | 36.3% | 45.7% | — | — | 38.1% | — | — |

総資産

1,536百万円

純資産

561百万円

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

ごとばず1周年 ~500%のありがとう祭り~
公式放送配信、サイン入りポスター特典等を実施しテコ入れ中

五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。



- サービス : 2020年10月開始 (1年2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



他のIPと積極的にコラボを行い活性化するも、やや厳しく効率化検討 コラボ開催記念Twitterキャンペーン、サイン色紙プレゼントなど実施

彼女、お借りします ヒロインオールスターズ



- サービス : 2021年9月開始 (4ヶ月经過)
- ジャンル : オールスターラブコメパズル
- ダウンロード : 100万
- スコア評価 : App Store 4.6 google Play 4.1
- 著作権表記 : © 宮島礼吏・講談社 / 「彼女、お借りします」製作委員会 ©enish,inc.
- 展開エリア : 日本



「ぼくのレストランⅡ」、「ガルシヨ☆」は引き続き堅調に推移 「ガルシヨ☆」は11月に11周年をむかえた

ぼくのレストランⅡ



- (株)サンリオ『スヌーピー』コラボ



- サービス：2010年6月開始（11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☆



- MARK STYLER(株)『EATME』コラボ



- サービス：2010年11月開始（11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
- 運営のオフショア活用により、日本チームが新規開発に特化できる体制を構築
- 各タイトルの品質を高めヒット確率を向上
- 海外展開の推進

3

NFTゲーム（GameFi）への参入

- ブロックチェーンを基盤としたNFTゲームを投入
- NFTマーケットで暗号資産を売買することで、Play to Earnを実現

より成功確率の高いタイトルの創出を目指す

成功要因

マーケティング

- ・ IPのポテンシャルを遥かに凌ぐ集客
- ・ ゲームの魅力を適切に発信・拡散するマーケティング

開発・運営

- ・ IPファンの期待に応えるゲーム作り
- ・ Free to Playに最適化した全力運営

グローバル展開

- ・ 事業規模の最大化
- ・ 日本で開発しグローバル展開 = 開発投資の最適化



enishでの取り組み

緻密な計画と実行により、
成功確率増に貢献する

IPファンの期待に立ち返り
適切な企画 + 積極運営をする

日本で上記2つの取り組みを
成功させた後に展開を開始する

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

- ※ 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。
- ※ 「進撃の巨人Brave Order」「ゆるキャン△」含む。
- ※ 本パイプラインには、「De:Lithe Φ（仮）」は含みません。
- ※ 記載情報はFY21 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。

最新作「進撃の巨人 Brave Order」2月11日より配信スタート！



タイトル : 進撃の巨人 Brave Order

ジャンル : 多人数共闘型RPG

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.

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）
著作権表記 : ©あろ・芳文社／野外活動委員会 ©enish,inc.

De:Lithe × GameFi プロジェクト『De:Lithe Φ』 FY22夏公開予定

累計777万DLのスマートフォン向けオンラインRPG『De:Lithe』をベースに、株式会社HashPort「HashGames」と連携し、ブロックチェーン活用の新要素を追加した「Play to Earn」モデル



「HashGames」は、「すべての資産をデジタル化する」をミッションに、ブロックチェーンの社会応用を支えるソリューションプロバイダーとして事業を展開する株式会社HashPortのブロックチェーンゲームスタジオ部門であり、同社の子会社である株式会社HashPaletteが開発するブロックチェーン「Palette (パレット)」上でのブロックチェーンゲームコンテンツの開発支援を行うチームです。

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。