



株式会社enish

FY23 4Q 決算説明資料

2024.2.9

決算概要

- FY23通期 : 売上高35.8億円 営業利益△13.7億円
- FY23 4Q* : 売上高7.7億円 営業利益△3.5億円 *2023/10~12
 - 「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」)」が3Q以上に売上高が減少
 - 既存タイトルは売上高の逡減を最小限に抑え安定水準を維持

サービス概要

- 「つなキャン」が想定を大きく下回る売上水準で推移
- 既存タイトルについては効率的な施策により安定的に推移
- 「De:Lithe Last Memories」及び「ドラえもん のび太のゴーゴーライド！」の開発費の先行計上

トピックス

- 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」開発中
- 「Roblox」配信に向けたアクションレースゲーム「ドラえもん のび太のゴーゴーライド！」開発中

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

- 「De:Lithe Last Memories」及び「ドラえもん のび太のゴーゴーライド！」の開発費の先行計上
- 人員削減による特別退職金や開発予定タイトルの中止に伴う事業整理損を計上

(単位：百万円)

	FY23 4Q	FY23 3Q	QoQ	増減	FY22 4Q	YoY	増減
売上高	771	999	△22.8%	△228	863	△10.6%	△92
売上原価	886	967	△8.3%	△81	912	△2.8%	△26
売上総利益	△115	32	△456.9%	△147	△49	+133.9%	△66
販売管理費	152	181	△15.9%	△29	147	+3.2%	+5
(うち広告宣伝費)	32	55	△41.8%	△23	35	△7.4%	△3
営業利益	△267	△149	+79.7%	△118	△196	-	△70
営業利益率	△34.6%	△14.9%	-	△19.7%	△22.8%	-	-
経常利益	△290	△158	+83.0%	△131	△208	-	△81
当期純利益	△358	△185	+92.8%	△172	△231	-	△127

売上高

771百万円
(QoQ △22.8%)

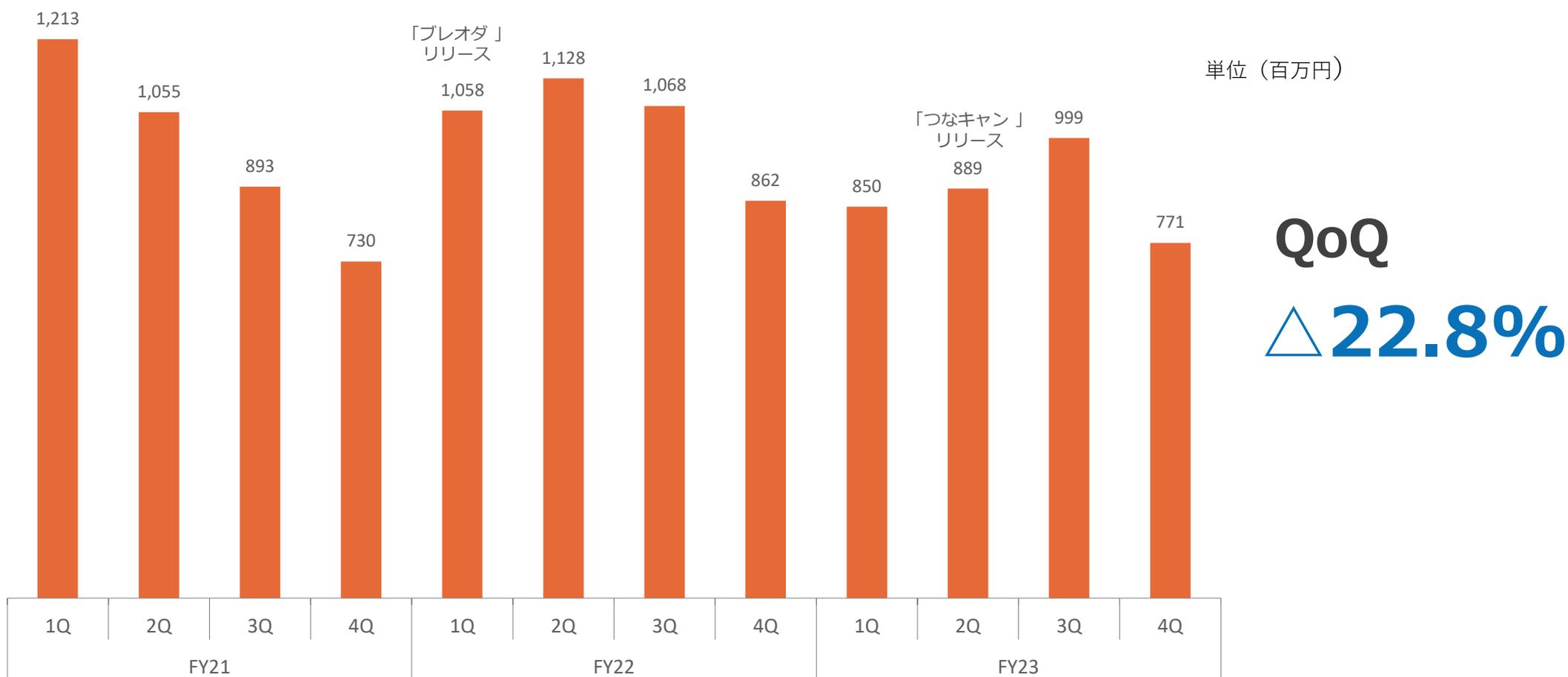
広告宣伝費

32百万円

営業利益

△358百万円

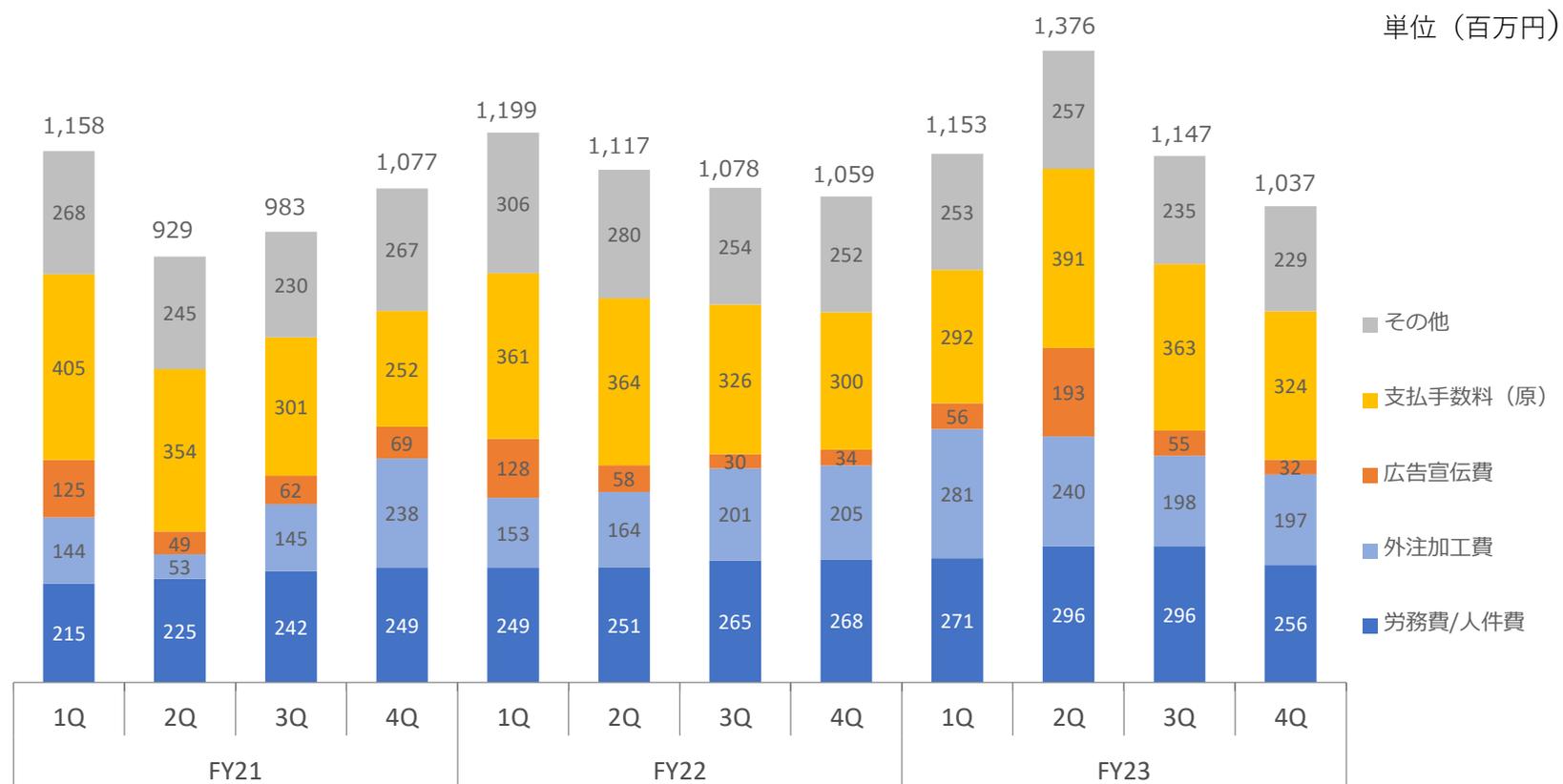
- 「つなキャン」が3Q以上に売上高が減少
- 既存タイトルは売上高の遞減を最小限に抑え安定水準を維持



01 決算概要 コスト推移



- 固定費は想定通りに推移 広告宣伝費は使用を抑制
- 収益構造の最適化の観点で人員削減を実施、
- 「De:Lithe Last Memories」「ドラえもん のび太のゴージャイド！」の開発コストが先行



QoQ
▲16.7%

01 決算概要 貸借対照表



- 第三者割当による行使価額修正条項付第16回新株予約権の行使により現預金及び純資産が回復

(単位：百万円)

	FY23 4Q	FY23 3Q	QoQ	増減	FY22 4Q	YoY	増減
流動資産	1,606	1,552	+3.4%	53	2,015	△20.3%	△410
(うち現預金)	1,094	887	+23.3%	207	1,562	△30.0%	△468
固定資産	288	299	△3.7%	△11	235	+22.5%	53
資産合計	1,893	1,851	+2.3%	42	2,250	△15.9%	△357
流動負債	1,381	1,376	+0.4%	5	1,120	+23.3%	261
固定負債	4	4	△3.7%	△0	3	+47.3%	1
負債合計	1,385	1,380	+0.4%	5	1,123	+23.3%	262
純資産合計	509	471	+8.0%	37	1,127	△54.9%	△619
自己資本比率	26.7%	25.2%	-	+1.5%	49.9%	-	△23.3%

総資産

1,893百万円

現預金

1,094百万円

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

2024年2月～3月末まで長期メンテナンス中
魅力的なキャンペーンの実施、ゲームシステムの改善等に邁進



- 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.

リリース後2周年
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大型施策を実施



- サービス : 2022年2月開始 (2年経過)
- 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 4.6 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、大韓民国

季節感を重視しながらも、シチュエーションにも工夫を加えた
オリジナル衣装に五つ子ちゃんが登場 今後も多様なイベント施策を実施予定

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 (3年4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.

「ぼくのレストランⅡ」「ガルシヨ☆」が13周年目に突入
これまで以上に魅力的なコラボレーションや施策を続々と投入予定

ぼくのレストランⅡ



ガルシヨ☆



- サービス：2010年6月開始（13年9ヶ月経過）
- ジャンル：レストラン経営シミュレーション

- サービス：2010年11月開始（13年4ヶ月経過）
- ジャンル：アパレルショップシミュレーション

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

ブロックチェーンゲームやRobloxへの配信など 新規の取り組みにチャレンジしつつ 既存タイトルのユーザーも飽きさせない効果的な施策の実施

1

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

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

既存タイトルの効果的運営

- 売上高の維持と効果的な運営体制・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

2024年リリース
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」 開発中



今春リリース予定

全世界でサービス提供中のゲームプラットフォーム「Roblox」
「ドラえもん のび太の ゴーゴライド！」開発中



©藤子プロ

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。