



株式会社enish

FY18 4Q 決算補足資料

2019.02.14

決算概要

- **FY18通期** : 売上高54億円、営業利益△7.1億円
 - 新規タイトル開発費の費用計上、非ゲーム事業への投資で営業利益マイナス
 - **FY18 4Q*** : 売上高12億円、営業利益△2.6億円
 - サービスの選択と集中により売上高減少、新規タイトル開発費の費用計上増加
- *2018/10~12

サービス概要

- **ブラウザ** : 「ぼくのレストラン2」「ガルシヨ」の安定運用
 - ぼくレス2・ガルシヨはリリース8年経過も引き続き収益の柱であり注力
- **ネイティブ** : 「櫂のキセキ」の運用と新規タイトル開発への集中
 - 「12オーディンズ」クローズ等で人材を新規タイトル開発へシフト
 - 新規2本（オリジナルタイトル1本、IPタイトル1本）をFY19投入準備
- **非ゲーム事業のファッションレンタルサービス「EDIST.CLOSET」譲渡**
 - 今後、非ゲーム事業はゲーム周辺サービスに特化、4QはECサイト「ちびマ！」を展開

トピックス

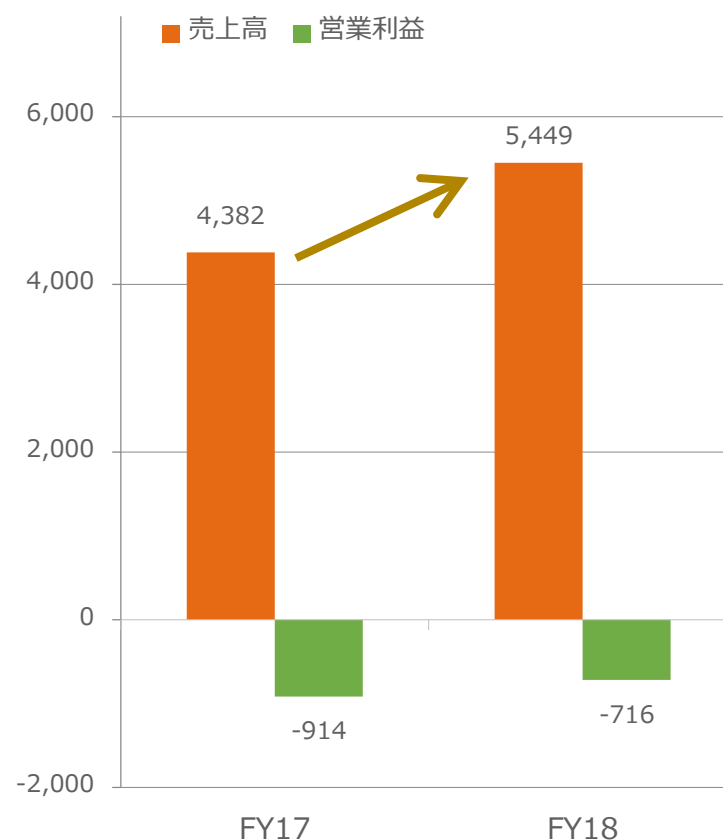
- **ゲーム事業への注力準備完了、FY19は新作タイトル2本投入**
- **新規タイトルの海外展開準備**
- **新規タイトル開発のための資金調達実施**

- 01 決算概要**
- 02 サービス進捗
- 03 今後の取り組み

- 売上高は5,449百万円 (YoY +24.3%) と**増収**、営業利益は△716百万円
- **赤字幅縮小**も、新規タイトル・非ゲーム事業の投資 (費用計上) により厳しい結果

(単位: 百万円)

	FY18	FY17	YoY	増減
売上高	5,449	4,382	+24.3%	+1,066
売上原価	5,271	4,178	+26.1%	+1,092
売上総利益	177	203	△12.6%	△25
販売管理費	894	1,118	△20.0%	△224
(うち広告宣伝費)	238	541	△56.0%	△303
営業利益	△716	△914	△21.7%	+198
営業利益率	△13.1%	△20.9%	-	-
経常利益	△712	△911	△21.8%	+198
当期純利益	△719	△982	△26.8%	+263

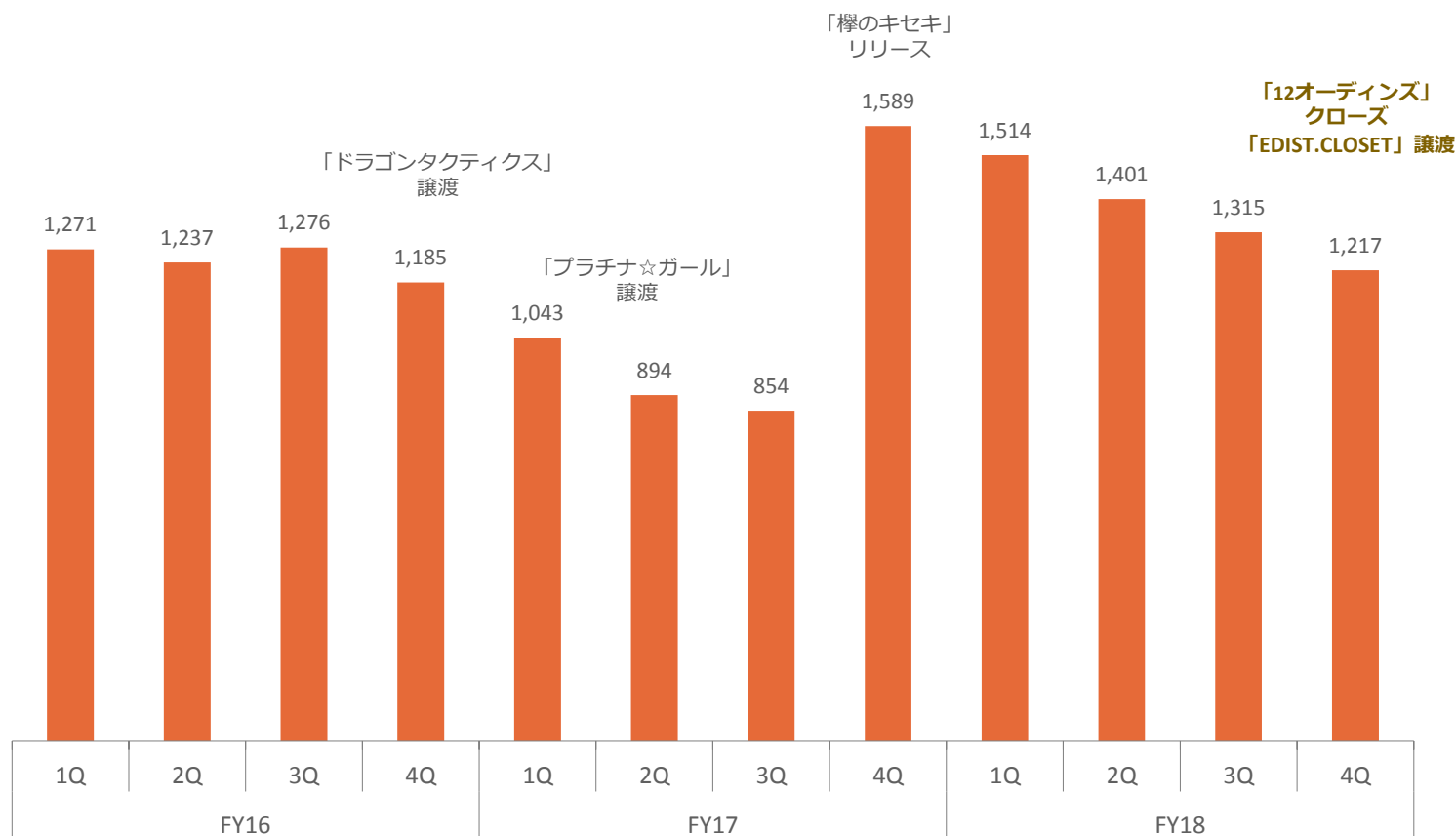


- サービスの選択と集中により、売上高は1,217百万円（QoQ Δ 7.4%）と**減収**
- 新規タイトルのアート量産等による**外注費増加**で、営業利益は Δ 263百万円

(単位：百万円)

	FY18 4Q	FY18 3Q	QoQ	増減	FY17 4Q	YoY	増減
売上高	1,217	1,315	Δ 7.4%	Δ 97	1,589	Δ 23.4%	Δ 372
売上原価	1,282	1,251	+2.5%	+31	1,421	Δ 9.7%	Δ 138
売上総利益	Δ 65	63	Δ 201.8%	Δ 129	168	Δ 138.6%	Δ 233
販売管理費	198	224	Δ 11.2%	Δ 25	351	Δ 43.3%	Δ 152
(うち広告宣伝費)	32	63	Δ 48.6%	Δ 31	203	Δ 83.9%	Δ 170
営業利益	Δ 263	Δ 160	+64.9%	Δ 103	Δ 182	+44.7%	Δ 81
営業利益率	Δ 21.7%	Δ 12.2%	-	-	Δ 11.5%	-	-
経常利益	Δ 264	Δ 159	+65.3%	Δ 104	Δ 183	+43.7%	Δ 80
当期純利益	Δ 261	Δ 161	+62.3%	Δ 100	Δ 186	+40.1%	Δ 74

- 既存タイトルの「ぼくレス2」「ガルシヨ」「櫂のキセキ」は**ほぼ横ばい**
- QoQの落ち込みは「12オーディンズ」クローズ、「EDIST.CLOSET」譲渡による要因が大きい

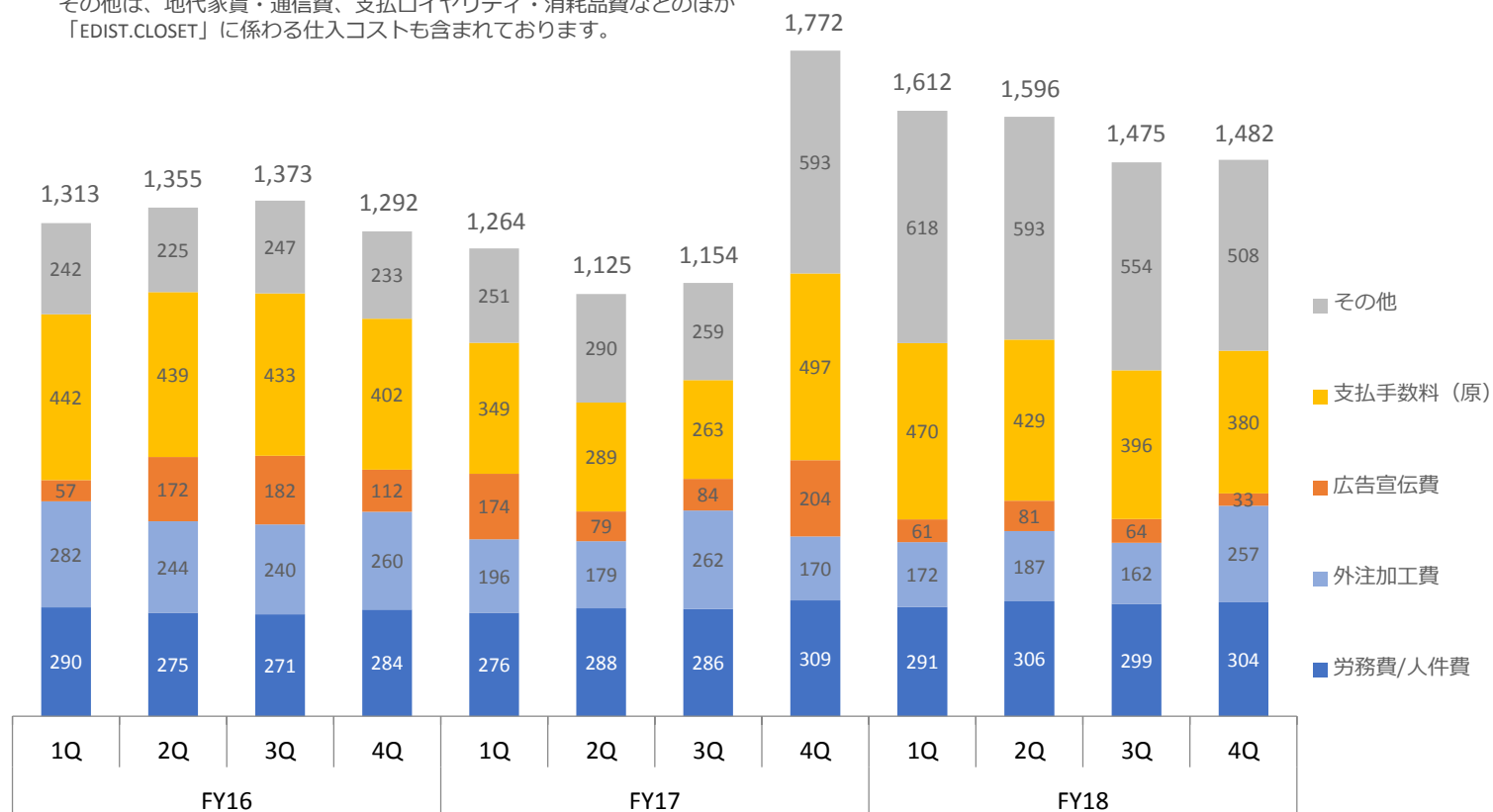


QoQ
△ 7.4%

YoY
△ 23.4%

- 費用合計はQoQで+0.4%の1,482百万円と**一定の水準をキープ**
- 変動費／広告宣伝費減少も、新規タイトル開発費増加で外注加工費がQoQで+58.2%と上昇

その他は、地代家賃・通信費、支払ロイヤリティ・消耗品費などのほか「EDIST.CLOSET」に係わる仕入コストも含まれております。



QoQ
+0.4%

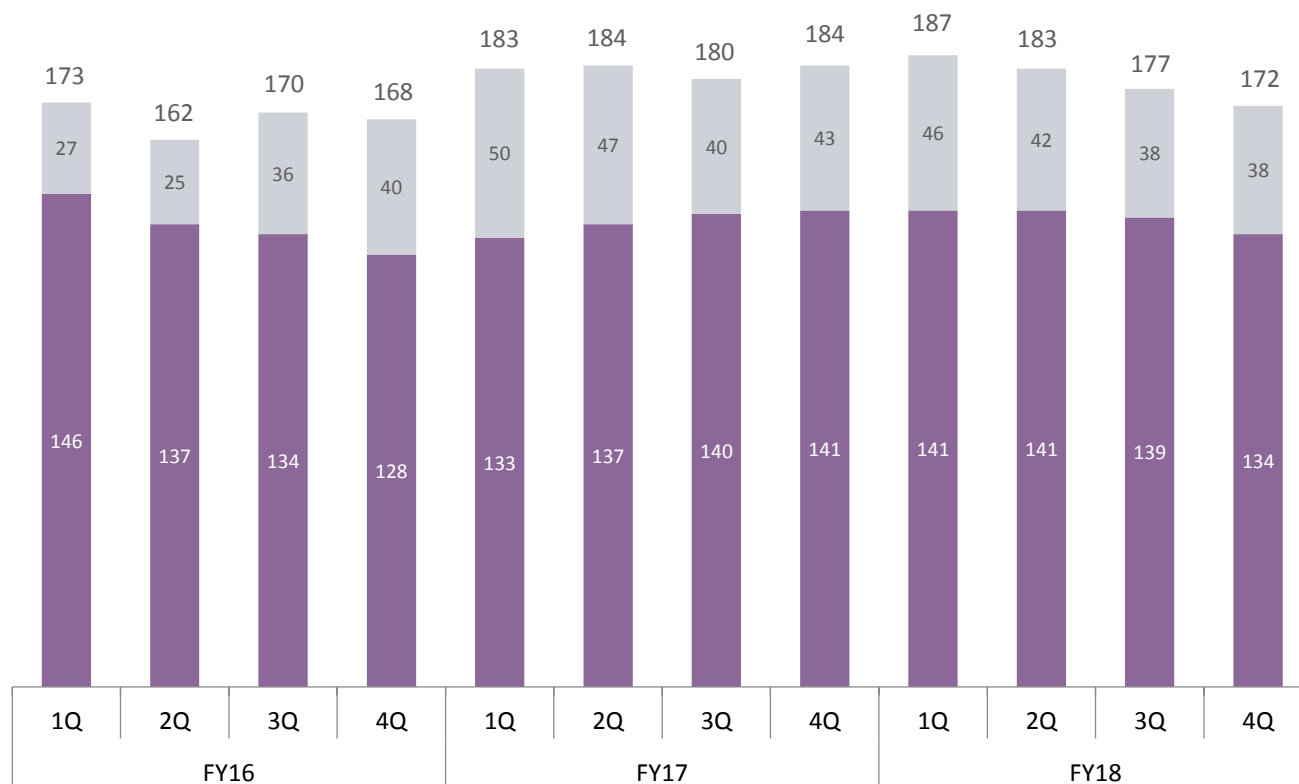
YoY
△16.4%

01 決算概要 従業員推移



- 人員数はQoQで△5名の172名と**減少**、引き続き大幅増員はしない方針
- 人件費はQoQで+1.5%の304百万円と変動なし

非正社員は、契約社員、派遣社員、アルバイトになります。



QoQ
△ 2.8%

YoY
△ 6.5%




■ 非正社員
■ 正社員

- 自己資本比率は66.5%と**引き続き高水準維持**
- 新規タイトル開発費は、費用計上しているため**減損リスクはなし**

(単位：百万円)

	FY18 4Q	FY18 3Q	QoQ	増減	FY17 4Q	YoY	増減
流動資産	1,618	1,865	△13.3%	△247	1,414	+14.4%	+204
(うち現預金)	1,029	1,156	△11.0%	△127	469	+119.1%	+559
固定資産	255	269	△5.2%	△13	267	△4.6%	△12
資産合計	1,874	2,135	△12.3%	△261	1,682	+11.4%	+191
流動負債	516	519	△0.7%	△3	886	△41.8%	△370
固定負債	51	51	△0.2%	+0	52	△0.8%	△0
負債合計	567	571	△0.6%	△3	939	△39.5%	△371
純資産合計	1,306	1,564	△16.5%	△258	743	+75.8%	+563
自己資本比率	66.5%	70.6%	—	—	41.7%	—	—

- 01 決算概要
- 02 サービス進捗
- 03 今後の取り組み

	<ul style="list-style-type: none"> ・新機能デコ改善と他社IPとのコラボレーションにてQoQで売上高微減
	<ul style="list-style-type: none"> ・8周年イベントでは、復刻ガチャの好調によりQoQで売上高上昇
	<ul style="list-style-type: none"> ・1周年フェスによる様々な施策とイベントを実施 ・機能追加を行いカード収集の遊び方を提案、オリジナル楽曲は調整中
	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターグッズ販売のECサイト「ちびマ！」を12月20日リリース
	<ul style="list-style-type: none"> ・「12オーディンズ」を10月31日国内版クローズ、海外版は引き続き展開 ・「EDIST.CLOSET」を12月1日に株式会社アドベンチャーに事業譲渡 会員様にご迷惑を掛けずに会社としての投資負担がなくなり今後の全社業績向上
<p>新規タイトル</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルタイトル1本・IPタイトル1本は引き続き開発中、2本ともFY19投入予定 ・オリジナルタイトル「De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～」ティザーサイト公開

機能改善、他社とのコラボレーションも「売上高微減」

サービス概要



- サービス開始
2010年6月（8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
- プラットフォーム
Ameba/COLOPL/d_game/GREE/
hangame/mixi/Mobage/mobcast/
TSUTAYA/yamada game/
Yahoo!ゲーム/ゲソてん
- 会員数
170万人

FY18 4Q施策と今後の施策



- キッチンやフロアをデコレーションする新機能を改善
- 新デコガチャを販売



- 株式会社サンリオとのライセンス契約により「はろまてい茶寮」の期間限定コラボ実施

→ 今後も継続的なコラボの実施など魅力的な商材を提供

8周年イベントが好調で「売上水準上昇」

サービス概要



- サービス開始
2010年11月（8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
- プラットフォーム
Ameba/COLOPL/d_game/GREE/
hangame/mixi/Mobage/TSUTAYA/
Yahoo!ゲーム/ゲソてん
- 会員数
130万人

FY18 4Q施策と今後の施策



- アップデートで「変身アイテム」を追加



- 8周年記念の復刻ガチャが好調

→ コラボ推進のほか、魅力的なアイテムを提供することで、ユーザー満足度を高める

1周年フェスとイベント、機能追加でユーザー活性化

1周年フェス施策



- 350万ダウンロード、1周年フェスやイベントによりユーザーが活性化、引き続き魅力的な施策を実施していく
- 株式会社ローソンとのコラボはECサイト「ちびマ！」でも実施

FY18 4Qイベント施策



オリジナルの
ライブ撮り下ろし
写真

ローソンとのコラボ
イベント開催

機能追加と今後の施策

- 済 ・ マイコレクション : 集めたカードを自由に並べて鑑賞する機能を追加
- 済 ・ カード図鑑 : 「全て」「メンバー」「衣装テーマ」「グループ」のカテゴリに分け収集状況を確認
- 済 ・ 撮り下ろしコンテンツ : 専属カメラマンによるライブ撮り下ろし、雑誌社撮り下ろしコンテンツを追加
- 済 ・ リバイバルイベント : 過去のイベント衣装の全てのメンバーカードを獲得が可能
- 済 ・ 新VR動画公開 : 1眼または2眼にて楽しめる360度VR動画、まるで目の前にいるかのような感覚を提供
- β版 ・ スペシャルレッスン : 新しいルールのパズルで金の宝箱からスペシャルカードを獲得可能、改修中

新しいゲーム紹介画像



→ 今後も機能追加、魅力的なコンテンツの提供、雑誌社タイアップ販促連動、各種コラボを実施

12月20日リリースの公式オンラインストア「ちびマ！」は好評

サービス概要



- サービス開始
2018年12月

- 特徴
“ちびキャラといつも一緒に”をコンセプトにした「ちびマ！」は、enishが運営するゲームアプリを中心としたキャラクターグッズを販売する公式オンラインストア

第1弾として、櫻坂46初の公式ゲームアプリ「櫻のキセキ」から、アクリルチャームや缶バッジのオリジナルグッズが登場

FY18 4Q商材と今後の施策

ちびマ!



→ 今後、第2弾以降に大型タイトルなど商品を随時追加予定

- 01 決算概要
- 02 サービス進捗
- 03 今後の取り組み

全体

■ ゲーム事業に注力

- 新規タイトルの遅延なき投入（2タイトル）
- オリジナルタイトル・IPタイトルと、タイトル展開の多様化
- 新規オリジナルタイトルの海外展開による展開地域の拡大

既存タイトル

- ぼくのレストラン2
- ガルシヨ
- 櫂のキセキ

主要タイトルの、
売上高の維持・拡大を図る

新規タイトル

- オリジナルタイトル1本
- IPタイトル1本

FY19に遅延なく投入
開発コストを先行して計上し
ていることから、リリース後、
全社黒字化を目指す



非ゲーム

- Yahoo!ゲームプレイヤー
- 着せ替えアプリ
- ちびマ！（EC）

ゲームやアプリの周辺
領域のみ展開

ゲーム事業はオリジナル・IPを展開 2タイトルの開発が進行中

	オリジナルタイトル	IPタイトル
既存タイトル	2 本 ※主要タイトル	1 本
新規タイトル	1 本 ※海外展開準備中	1 本 ※交渉中1タイトル
タイトル計	3 本	2 本

De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～ ティザーサイト公開

■タイトル

De:Lithe (ディライズ)
～忘却の真王と盟約の天使～

■ジャンル

王道ロールプレイングゲーム

■主な特徴

- 爽快高速コマンドバトル
- 高品質の日本式アート
- 極上のストーリー・世界観体験
- 海外でも通用する育成システム&マネタイズ

■プラットフォーム

App Store/google play

■サービス開始

2019年予定



IPタイトル 鋭意開発中



Coming soon

- タイトル
未定
- ジャンル
アクションロールプレイングゲーム
- プラットフォーム
App Store/google play
- サービス開始
2019年予定

ユーザー評価の高い欒坂46公式アプリ「欒のキセキ」で培ったノウハウである、版元との連携、IPの世界観表現、効果的な演出等を本作でも実現し、IPとして魅力的なタイトルとしてリリース

また、プロモーションはIP特有の展開により効率的かつ効果的に実施、収益を最大化

現状は新規開発コストの費用計上額が大きいいため、 労務費/人件費・外注加工費を中心にコントロール

	開発費 費用計上	方針等
労務費/人件費	●	<ul style="list-style-type: none"> ・ 人員は大幅増員せず現状維持（正社員135名程度、非正社員40名程度） ・ 既存タイトルから新規タイトルへ人員シフト ・ 必要に応じて中国子会社「enish china」の増員や、スポットの外注対応を行う
外注加工費	●	<ul style="list-style-type: none"> ・ 開発量産フェーズに入り、FY18 4Qからアートの制作費が上昇中 ・ QAコスト等は効率化を図る
広告宣伝費		<ul style="list-style-type: none"> ・ 事前登録からKPIを設定し効果的なプロモーションを実施 ・ リリース後の初動は大きく投下予定も費用対効果を見て柔軟に対応 ・ 原則、IPは「櫂のキセキ」を参考に効率化、オリジナルタイトルに資金を投下
売上手数料		<ul style="list-style-type: none"> ・ 売上変動、新規タイトルリリース後上昇
その他		<ul style="list-style-type: none"> ・ 非主要ゲーム以外の小さい既存タイトルは収支をみて継続判断を行う ・ CAコストはボット/FAQ等のシステム導入により効率化 ・ 引き続きコスト圧縮を推進し、コントロールを行う

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。