

	株式会社 enish (3667)
	

安徳 孝平 社長

企業情報

市場	東証1部
業種	情報・通信
代表者	安徳 孝平
所在地	東京都港区六本木 6-1-24 ラピロス六本木
決算月	12月
HP	https://www.enish.jp/

株式情報

株価	発行済株式数		時価総額	ROE(実)	売買単位
929円	13,464,560株		12,508百万円	-	100株
DPS(予)	配当利回り(予)	EPS(予)	PER(予)	BPS(実)	PBR(実)
-	-	-	-	55.29円	16.8倍

*株価は07/31終値。

非連結業績推移

決算期	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	EPS	DPS
2016年12月(実)	4,970	-361	-401	-340	-45.13	-
2017年12月(実)	4,382	-914	-911	-982	-125.99	-
2018年12月(実)	5,449	-716	-712	-719	-81.06	-
2019年12月(実)	3,959	-1,456	-1,462	-1,469	-142.97	-
2020年12月(予)	-	-	-	-	-	-

*業績予想は非開示。単位:百万円、円。

(株) enishの2020年12月期第2四半期決算の概要と今後の取り組みについて、ブリッジレポートにてご報告致します。

目次

[今回のポイント](#)

[1. 会社概要](#)

[2. 2020年12月期上期決算概要](#)

[3. 今後の取り組み](#)

[4. 今後の注目点](#)

[<参考:コーポレート・ガバナンスについて>](#)

今回のポイント

- 20/12 期上期は前年同期比 4.0%の減収、5.5 億円の営業損失(前年同期は 7.5 億円の損失)。未来型アクション RPG「VGAME」を1月17日に、共闘オンラインRPG「De:Lithe ～ 忘却の真王と盟約の天使～」を1月22日に、それぞれリリースし、「De:Lithe ～ 忘却の真王と盟約の天使～」については、3月31日に繁体字版(香港・台湾・マカオ)もリリースした。新規タイトルの発売に伴い広告宣伝費が増加したものの、人員の適正化も含めて経費全般で圧縮が進んだため営業損失が縮小した。
- 20/12 期予想は非開示。「エンターテインメント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等から、信頼性の高い業績予想数値を算出することが困難」として、業績予想の開示を見合わせた。決算業績及び事業の概況の速やかな開示に努め、通期業績予想については、「今後、合理的な算出ができる状況になった段階で速やかに開示する」としている。
- 上期は営業損失となったものの、損益分岐点は着実に下がっている。19/12 期は期を通して売上原価が売上高を上回ったが、20/12 期に入り、安定して売上総利益を計上している。下期からは不動産賃料が減少する見込みであり、また、今期中にアニメ「五等分の花嫁」初のゲームアプリのリリースも予定されている。コロナ禍で消費行動が変わり、コンシューマーゲーム中心だがゲームのプレイ時間も増えている。今後の展開に期待したい。

1. 会社概要

レストラン経営シミュレーションゲーム「ぼくのレストラン II」やアパレルショップの経営シミュレーションゲーム「ガルショ☆」等の人気作品を有するモバイルゲームの企画・開発・運営会社。「Link with Fun」というスローガンの下、「世界中に enish ファンを作り出す」事をミッションとして掲げている。

基本方針は、ゲーム事業に注力し、既存タイトルの売上高の維持・拡大を図りつつ、新規タイトルを投入していく。新規タイトルについては、オリジナル・IP・パブリッシングなどタイトル展開を多様化すると共に、海外展開・海外タイトルの国内展開および展開地域の拡大を進める。また、アプリの周辺領域でシナジーを追求していく。

【経営理念 : 世界中に enish ファンを作り出す】

同社は「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、より多くのユーザーに楽しんでもらえる魅力的なサービスの提供に取り組んでいる。

enish(エニッシュ)という社名は、人と人との縁(えん、えにし)に由来しており、繋がりと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る。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る。

「Link with Fun」というスローガンは、Fun(楽しさ)を次々と生み出す事で、人と人、世界を繋げたいという想いを表している。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、というのが同社の考え。

BRIDGE REPORT



1-1 主要タイトル

ブラウザタイトル

ぼくのレストラン II



サービス開始 2010年6月(10年経過)
 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

「ガルシヨ☆」



サービス開始 2010年11月(9年7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、yamada game
 会員数 130万人

ネイティブタイトル(プラットフォームはいずれも、App Store/Google Play)

櫻のキセキ/日向のアユミ



サービス開始 2017年10月(2年8ヶ月経過)
 ジャンル ドキュメンタリーライブパズルゲーム
 ダウンロード 400万人
 著作権表記 ©Seed&Flower LLC/Y&N Brothers Inc.
 ©enish, Inc.

HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD



サービス開始 2019年10月開始(8ヶ月経過)
 ジャンル アクション RPG
 ダウンロード 60万人
 著作権表記 ©HI-AX ©enish, Inc.

VGAME



サービス開始 2020年1月開始(6ヶ月経過)
 ジャンル 未来型アクション RPG
 ダウンロード 30万人
 著作権表記 ©enish, inc./VANEPLUS PRODUCTIONS
 (同社資料より)

De:Lithe ~忘却の真王と盟約の天使~



サービス開始 2020年1月開始(6ヶ月経過)
 ジャンル ドラマチック共闘オンライン RPG
 ダウンロード 777万人

2. 2020年12月期上期決算概要

2-1 上期非連結業績

	19/12期 上期	構成比	20/12期 上期	構成比	前年同期比
売上高	2,049	100.0%	1,967	100.0%	-4.0%
売上総利益	-401	-	26	1.3%	-
販管費	358	17.5%	586	29.8%	+63.6%
営業利益	-759	-	-559	-	-
経常利益	-762	-	-579	-	-
親会社株主帰属利益	-767	-	-907	-	-

* 単位:百万円

前年同期比4.0%の減収、5.5億円の営業損失

売上高は前年同期比4.0%減の19.6億円。未来型アクションRPG「VGAME」を1月17日に、共闘オンラインRPG「De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～」を1月22日に、それぞれリリースし、「De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～」については、3月31日に繁体字版(香港・台湾・マカオ)もリリースしたが、共に想定を下回った。

損益面では、新規タイトルの発売に伴い広告宣伝費が増加したものの、人員の適正化も含めて経費全般で圧縮が進んだため営業損失が前年同期の7.5億円から5.5億円に縮小した。ただ、残存賃料及びその他移転に伴う諸経費として本店移転損失2.8億円、及び原状回復費用に関する減損損失21百万円等を特別損失に計上したことで9.0億円の最終損失となった。

尚、20/12期中のリリースを目標に、現在、アニメ『五等分の花嫁』初のゲームアプリ「五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。」の開発を進めており、この他、2～3タイトルの開発を進めているが、これらタイトルの開発は資産計上されず、当期の費用として期間損益に反映されている。

営業費用(概算値)

	19/12期 上期	構成比	20/12期 上期	構成比	増減
労務費・人件費	558	20%	522	21%	-36
外注加工費	652	23%	377	15%	-275
広告宣伝費	40	1%	278	11%	+238
支払手数料	682	24%	664	26%	-18
その他	878	31%	682	27%	-196
合計	2,810	100%	2,525	100%	-285

* 単位:百万円

テレワーク(在宅勤務)制度導入と本社移転

コロナ禍による在宅勤務実施以降、恒久的在宅勤務に向け試行を続けた結果、テレワーク(在宅勤務)においても生産性向上が図られ、場所を問わずチーム体制が有効に機能することが確認され、運用に支障がないことが証明された。また、通勤時間が不要になり、ワーク・ライフ・バランスが図られるなど従業員のニーズも相応にあることから、2020年6月25日にテレワーク(在宅勤務)制度の導入を決定した。これまで、六本木ヒルズ森タワーを本店とし、サテライトオフィスとしてラピロス六本木(共に東京都港区)を利用し事業を進めてきたが、テレワーク(在宅勤務)制度の導入・活用により、ラピロス六本木に集約できると判断し、2020年6月25日に六本木ヒルズ森タワーを閉じ、ラピロス六本木へ本社を移転した。

テレワーク(在宅勤務)制度の概要

テレワーク(在宅勤務)制度は、在宅勤務の利便性・合理性を軸としつつ、face-to-faceによるチームビルディングも考慮されている。具体的には、「原則は全員在宅勤務」とし、一部希望者はオフィス勤務を許可すると共に、業務内容によりオフィス勤務を指示する。

BRIDGE REPORT



2-2 第2四半期(4-6月)非連結業績

	19/12-1Q	2Q	3Q	4Q	20/12-1Q	2Q
売上高	1,105	944	1,013	896	1,031	935
売上総利益	-214	-186	-96	-199	16	9
販管費	177	180	200	199	331	254
営業利益	-392	-367	-297	-399	-314	-244
経常利益	-393	-368	-300	-399	-322	-256
当期純利益	-398	-369	-301	-400	-324	-583

* 単位:百万円

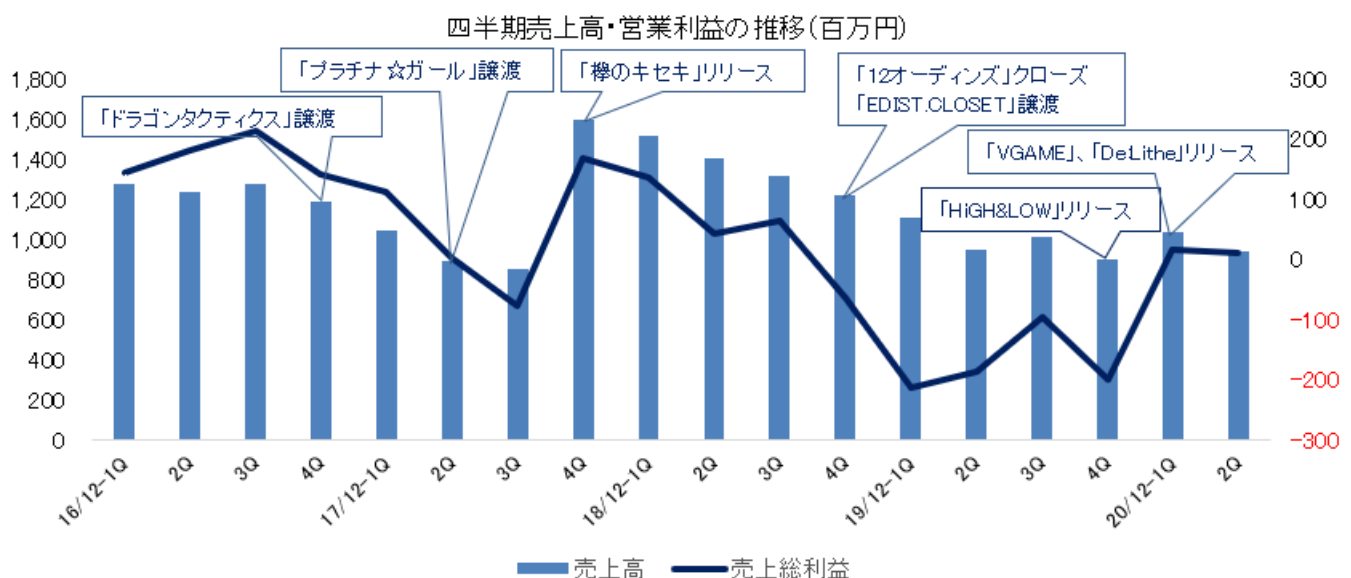
コスト圧縮が進み、営業損益が改善

第2四半期(4-6月)は新規タイトル2本の初動からの反動もあり売上高は9.3億円と前四半期比9.3%減少したが(前年同期比では0.9%減)、コストは広告宣伝費を含めて全科目で圧縮が進み、営業損益が69百万円改善した。ただ、本店移転及び人員の適正化に伴う特別損失を計上したことで5.8億円の最終損失となった。第3四半期以降、本店移転に係る地代家賃のコスト圧縮効果が顕在化してくるが、引き続きリストラクチャリングを推進する。

営業費用

	19/12-1Q	2Q	3Q	4Q	20/12-1Q	2Q
労務費・人件費	283	275	276	278	271	251
外注加工費	345	307	221	244	205	172
広告宣伝費	17	23	53	42	169	109
支払手数料	362	320	336	305	346	318
その他	491	387	424	427	354	328
合計	1,498	1,312	1,310	1,296	1,345	1,180

* 単位:百万円



タイトル別動向

ブラウザタイトルでは、「ぼくのレストランⅡ」及び「ガルシヨ☆」共に、周年と有力IPコラボ等のきめ細かい運用の成果で安定して推移した。

BRIDGE REPORT



ネイティブタイトルでは、「櫻のキセキ/日向のアユミ」は、日向のアユミキャンペーンやアユミストーリー（プロモーションムービー）公開、更には雑誌からの撮り下ろしカット提供等、各種キャンペーンや魅力的なコンテンツの提供で売上を維持した。一方、「HIGH&LOW THE GAME ANOTHER WORLD」は、THE WORST 関連キャンペーン実施し、その効果はあったものの、継続率が課題として意識された。現在、運営の効率化を進めている。

新規タイトルの「VGAME」及び「De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～」は想定を下回る水準で推移した。「VGAME」は運営の効率化を進めており、「De:Lithe ～忘却の真王と盟約の天使～」については、2020年7月3日に韓国版をリリースし、7月14日に大規模ギルドバトルβ版をリリースした。また、人気アニメ「ダンジョンに会いを求めているのだろうかⅢ」とのコラボレーション、及び人気アニメ「転生したらスライムだった件」とのコラボレーションが決定している。

2-3 財政状態及びキャッシュ・フロー(CF)

財政状態

	19年12月	20年6月		19年12月	20年6月
現預金	890	1,212	買掛金	192	119
売掛金	331	385	未払金	107	88
流動資産	1,447	1,707	有利子負債	550	550
有形・無形固定資産	-	-	負債	1,008	1,193
投資その他	280	299	純資産	718	813
固定資産	280	299	負債・純資産合計	1,727	2,007

* 単位:百万円

2020年4月の第三者割当てによる行使価額修正条項付第13回新株予約権の発行、及びその後の行使により、財務基盤が大きく改善し、自己資本比率は第1四半期末の24.5%から37.1%に改善した。

第三者割当てによる行使価額修正条項付第13回新株予約権の概要

割当日	2020年4月20日
新株予約権数	26,000個
発行価額	本新株予約権1個当たり65円（本新株予約権の払込総額1,690,000円）
当該発行による潜在株式数	・潜在株式数:2,600,000株（本新株予約権1個当たり100株） ・下限行使価額においても、潜在株式数は2,600,000株
行使価格	・当初行使価額370円 ・上限行使価額なし ・下限行使価額は185円
資金調達額（差引手取概算額）	956,690,000円
割当先	パークレイズ・バンク

キャッシュ・フロー(CF)

	19/12期 上期	20/12期 上期	前年同期比	
営業キャッシュ・フロー(A)	-753	-655	+98	-
投資キャッシュ・フロー(B)	-21	-21	+0	-
フリー・キャッシュ・フロー(A+B)	-775	-676	+99	-
財務キャッシュ・フロー	774	824	+50	+6.5%
現金及び現金同等物期末残高	1,027	1,039	+11	+1.1%

* 単位:百万円

3. 今後の取り組み

3-1 基本方針：ゲーム事業に注力し、売上高の向上とコスト圧縮により業績の改善を図る

ゲーム事業に注力し、売上高向上とコスト圧縮により業績の改善を図る。施策として、新作による売上収益の拡大、新規タイトルのIPタイトル注力、及び徹底的なコスト圧縮・コントロールを挙げている。

新作による売上収益の拡大に向け、海外展開推進、他社IPタイトルとのコラボレーションを積極的に実施していく(並行して、売上高維持と効率的な運営体制の見直し等による既存タイトルの収益力の強化にも取り組む)。また、新規タイトルはIPタイトルに注力し、自社開発だけでなく、中国企業との共同開発も進め、グローバル配信を推進する。コスト面では、CS(Customer Satisfaction:顧客満足)やQA(Quality Assurance:品質保証)を含む外注費・労務費・広告宣伝費を重点管理すると共に、引き続きリストラクチャリングを推進し、コスト圧縮とコントロールを徹底する。

3-2 新規タイトル

パイプラインは常に3~4本が走っている。全てが20/12期中にリリースされるわけではないが(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する)、このうちの1本が、今期中のリリースを目指しているアニメ「五等分の花嫁」初のゲームアプリ「五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。」である。このアプリは自社開発だが、それ以外の新規タイトルは自社開発と中国企業との共同開発の2つのアプローチで、開発に伴う各種リスクを低減しつつ、今後の成長に向け優良案件を確保していく。

尚、「五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。」(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.)は、ラブコメパズルゲームで、iOS及びAndroidに対応する。

4. 今後の注目点

IPタイトルとオリジナルタイトルでは収益性が異なり、また、自社開発か共同開発かでも異なるため損益分岐点売上高を計ることは難しいが、損益分岐点は着実に下がっている。19/12期は期を通して売上原価が売上高を上回ったが、20/12期に入り、安定して売上総利益を計上している。下期からは不動産賃料が減少し、販管費負担が軽減される。今期リリース予定の「五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。」はIPタイトルであるため、このタイトルだけで損益分岐点を超えることは難しいかもしれないが、コロナ禍で消費行動が変わり、コンシューマーゲーム中心だがゲームのプレイ時間も増えている。今後の展開に期待したい。

<参考:コーポレート・ガバナンスについて>

◎組織形態及び取締役、監査役の構成

組織形態	監査役会設置会社
取締役	5名、うち社外1名
監査役	3名、うち社外3名

◎コーポレート・ガバナンス報告書(更新日:2020年03月27日)

基本的な考え方

当社は、企業価値を継続的に高めていくためには、迅速な意思決定や適切な業務執行と共に、経営の健全性と透明性を高める経営監視システムを強化し、機能させることが極めて重要だと認識し、ステークホルダーの信頼維持のため、コーポレート・ガバナンスの充実に努めています。

<実施しない主な原則とその理由>

■原則 4-8 独立社外取締役の有効な活用

当社は、取締役会における議論が一層活性化し適切な意思決定が行われることや、その監督機能を強化することなどを目的として、独立社外取締役を1名選任しております。しかしながら、変化の激しい事業環境の中、事業規模を鑑みながら、今後、コーポレート・ガバナンスをさらに充実させるため独立社外取締役が複数名となるよう候補者の検討を行っております。

■補充原則 4-11-3 取締役会全体の実効性の分析・評価について

取締役会の実効性の分析・評価については、取締役会又は取締役間において随時議論又は意見交換等が行われているところではありますが、今後、より具体的な評価手法を定めて分析・評価を行っていくことを検討してまいります。

■原則 5-2 経営戦略や経営計画の策定・公表

モバイルゲーム事業を取り巻く環境の変化が激しく、当社の業績も短期的に大きく変動する可能性があること等から、具体的な数値目標を算出することが困難となっているため、決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努め、具体的な数値目標については開示を見合わせます。

<開示している主な原則>

■原則 3-1 情報開示の充実

(i) 会社の目指すところ(経営理念等)や経営戦略、経営計画

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て掲げ、ゲームデザイナー、エンジニア及びアートデザイナーが付加価値の高いサービスを生み出す会社であるとともに、グローバルマーケットに立てるクリエイター、スペシャリストを生み出す会社でもあり続けたいという経営の基本方針のもと、モバイルゲームを通じて、世界中のユーザーに新たな喜びを提供してまいります。また、当社が属するモバイルゲーム業界につきましては、競争環境が激化しております。このような状況の下、当社といたしましては継続的に良質なゲームタイトルを市場に投入するとともに、ゲーム事業以外の新規事業を育成することで確固たる収益基盤を確立する必要があると考えております。そのため、重要な経営課題及びその進捗状況については、株主総会や四半期ごとの決算発表その他適時に説明を行うこととしております。また、企業価値拡大に向けた取り組み方針については、随時決算説明補足資料等の開示を行っております。詳しくは当社 IR ページ (<http://www.enish.jp/ir/>) をご覧ください。

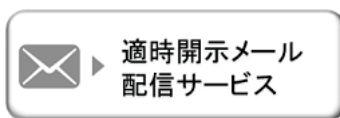
■原則 5-1 株主との建設的な対話に関する方針

当社は、株主との建設的な対話を促進するため、経営陣幹部等を中心に様々な機会を通じて株主と対話を持つよう努めております。また、広くIR活動を行うため、IR担当役員として取締役執行役員管理本部長を指定し、IR担当部署として管理本部管理部署を指定するとともに、関連部門と有機的な連携に努めております。アナリストや投資家および株主にタイムリーに情報提供するとともに、お問い合わせに迅速かつ適切に対応するよう努める一方で、対話に際してのインサイダー情報の管理を徹底するよう努めております。なお、株主の意見や懸念につきましては、必要に応じて経営陣幹部や取締役会に報告しております。

本レポートは情報提供を目的としたものであり、投資勧誘を意図するものではありません。また、本レポートに記載されている情報及び見解は当社が公表されたデータに基づいて作成したものです。本レポートに掲載された情報は、当社が信頼できると判断した情報源から入手したものです。その正確性・完全性を全面的に保証するものではありません。当該情報や見解の正確性、完全性もしくは妥当性についても保証するものではなく、また責任を負うものではありません。本レポートに関する一切の権利は(株)インベストメントブリッジにあり、本レポートの内容等につきましては今後予告無く変更される場合があります。投資にあたっての決定は、ご自身の判断でなされますようお願い申し上げます。

Copyright(C) 2020 Investment Bridge Co.,Ltd. All Rights Reserved.

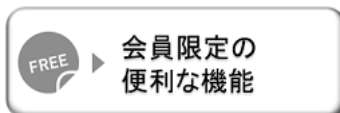
ブリッジレポート(enish:3667)のバックナンバー及びブリッジサロン(IRセミナー)の内容は、www.bridge-salon.jp/ でご覧になれます。



適時開示メール
配信サービス

同社の適時開示情報の他、レポート発行時にメールでお知らせいたします。

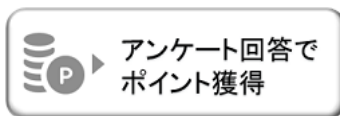
[>> ご登録はこちらから](#)



会員限定の
便利な機能

ブリッジレポートが掲載されているブリッジサロンに会員登録頂くと、株式投資に役立つ様々な便利機能をご利用いただけます。

[>> 詳細はこちらから](#)



アンケート回答で
ポイント獲得

Web上でブリッジレポートのアンケートに回答頂くと、各種商品に交換可能なポイントがレポート毎に獲得できます。

[>> 詳細はこちらから](#)