

SIR 企業レポート

2015 年 11 月 4 日

株式会社 enish（東証一部：3667）



事業内容

- ・ソーシャルアプリ・ゲームの企画、開発・運営事業者。
- ・既存アプリ（ブラウザゲーム）については、経営シミュレーションゲームが主力。「ぼくのレストラン」シリーズ等ライフタイム・バリューの長いゲームを主力とし、女性層の獲得に強み。
- ・昨年リリースしたネイティブアプリについては、他社への業務運営委託に移行。
- ・当期リリース予定のネイティブアプリについては、4Q に遅延したものの、順次リリース中。

新規アプリの成否が今後のカギ（2015 年度 3Q レビュー）

《概況》

2015 年度 3Q 損益計算書

（単位：百万円）

	FY15 3Q	FY14 3Q	前年同期比	FY15 2Q	前四半期比
売上高	1,312	1,569	▲16.4%	1,360	▲3.5%
売上原価	1,279	1,272	+0.5%	1,495	▲14.5%
売上総利益	33	297	▲88.8%	▲135	—
販売管理費	199	233	▲14.6%	341	▲41.7%
営業利益	▲165	63	—	▲476	—
営業利益率	▲12.6%	4.1%	—	▲35.1%	—
経常利益	▲171	66	—	▲477	—
税引前利益	▲170	66	—	▲637	—
当期純利益	▲170	38	—	▲942	—

決算概要

（売上高）売上高は、前期比 16.4%減の 1,312 百万円（前四半期比で 3.5%減）となっており、これは後述する既存ブラウザアプリ（ガラケー向けのゲーム）の売上減少（前四半期比で 3.3%減）と

ほぼ一致し、当社が前期に開発した「ぼくのレストラン3」と「千年の巨神」が当期に収益貢献せず、3Qにおける当社の収益源は、既存ブラウザアプリに依存していることを表している。

前期はネイティブアプリの開発を期日優先で行ったため、フルスペックでの機能搭載をしない状態でリリースしたことで、ユーザーのダウンロードは進んだものの、その後のユーザー離脱が発生した。

- ① 当期に入って、「千年の巨神」の機能追加を実施し、ユーザーを呼び戻すことを試みたが、実効性が上らなかった。（実効性が上がらなかった？）

一方、これらの経験を踏まえて当期は「内容の面白さ」と「高品質」な新規ネイティブタイトルを開発する体制を整え、期初6タイトルを開発することを目標にしていたが、それを4タイトルに絞った。

これらのタイトルは期初想定では2Qまでにリリースされる予定であったが、競合他社にも優位に立てるよう、さらなる品質向上を行った結果、2タイトルは3Qリリースとなったものの、残りのタイトルは4Qに延期された。

その結果、3Qの売上に関しては既存のブラウザタイトルからの収益に依存することとなった。

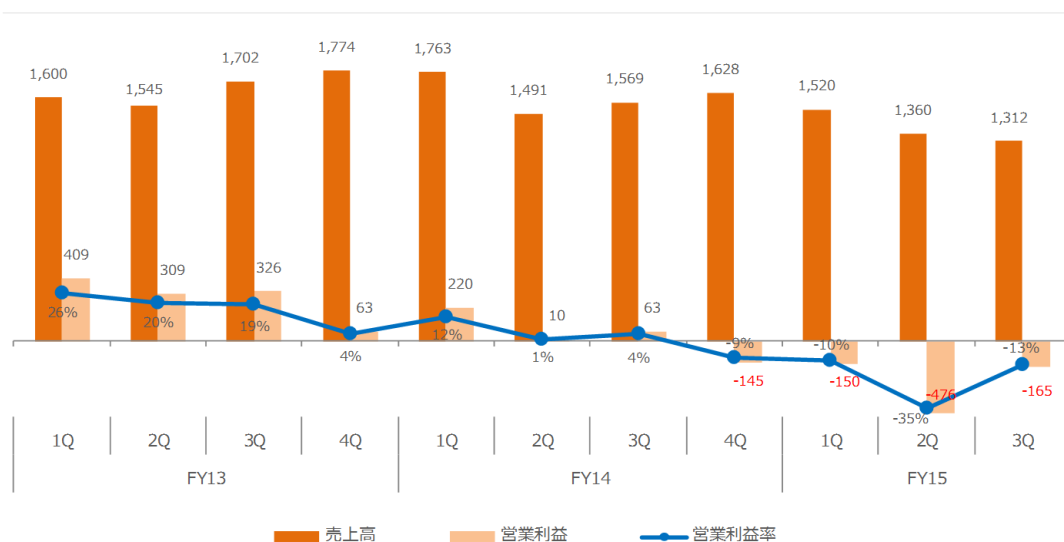
（原価・販管費） 当社は、ブラウザアプリからネイティブアプリに移行することを目指しているが、上記のように現状の売上はブラウザアプリに依存していることから、人材面・拠点展開面で大胆な方針転換を行った。具体的には、次の施策を実施した。

- ① 海外拠点の整理・縮小（タイ拠点は閉鎖、中国・韓国は縮小）
- ② 人員の適正化（ブラウザアプリとネイティブアプリの開発人員の適正化および外注の適正化）
- ③ 広告宣伝費の適正配分

その結果、売上の減少にも関わらず、下記グラフに示される通り営業損益の状況は改善に向かっている。

売上高・営業利益・営業利益率の四半期別推移

（単位；百万円、%）



《当期通期の業績予想》

(単位；百万円)

	FY15		FY14	増減率
	3Q累計実績	通期予想		
売上高	4,192	5,800	6,452	▲10.1%
営業利益	▲793	▲1,050	149	—
経常利益	▲802	▲1,050	151	—
当期純利益	▲1,221	▲1,600	22	—

通期の業績予想については、従来の当社予想と変更はない。

なお、4Qにおいては3Qおよび4Qにリリースするネイティブアプリの売上が、全体売上の25%程度に到達することを目標としている。

《今後の事業展開について》

既存ブラウザアプリ



会社発表によると、現状上記の4タイトルは、期初想定の間月間売上減少率5%を下回り、3Qでは3.3%となった。

特に、「ガルシヨ☆」と「魁!!男塾」が安定的に推移している模様。

現在は、ゲーム運用の外部委託を内製化することにより品質を向上させ、各タイトルのライフタイム・バリューを向上させることを推進し、売上の減少傾向に歯止めをかけることを進めている。

ブラウザフォンのユーザーが根強く存在する環境の下、当社の「金のなる木」(Cash Cow) 事業であるブラウザアプリの収益性を維持していくことが、ネイティブアプリに移行するまでの当社の収益基盤の下支えになると考えられる。

新規ネイティブアプリ

当社は、ユーザーの減少傾向にあるブラウザアプリ(フィーチャーフォン向けアプリ)からネイティブアプリ(スマートフォン向けアプリ)への転換に注力しており、当期はネイティブアプリ開発に注力している。

3Qよりリリースされた新規のネイティブアプリについては、昨年リリースした「ぼくのレストランIII」、「千年の巨

神]でリリース期日を優先したことから、「昨日の不具合」(ぼくのレストランⅢ)や「ユーザー課金のための機能不足」(千年の巨神)が発生した。

このような反省から、当期では「スクウェア・エニックス」社との共同開発による「ゆるかみ！」(事前登録15万人)や、当初は3Qリリース予定であった「12オーディンズ」(事前登録12万人)を年内リリースとして熟成させるなど、開発期間と品質管理の両方を視野に入れて、競合他社に負けないゲームをリリースすることを進めている。



なお、来期に向けては IP (Intellectual Property; 著名なキャラクター等を使用したゲーム) を既に開発中。

	FY15		FY16
	リリース済	リリース前	
オリジナル タイトル		GLTON クルトン 12オーディンズ	
共同開発 タイトル	ゆるかみ!		
パブリッシング タイトル	MIRA		
IP タイトル			人気IP タイトル

今期は、4Q においても既存ブラウザアプリの収益に頼る構造が継続するものと想定されるが、当期にリリースしたネイティブアプリ (特に「ゆるかみ！」) の収益貢献が、来期リリースの IP ジャンルゲームがどれだけ成長するかが、今後のポイントと考えられる。

SIR は、当社の成長を今後とも注意深くレポートしていきたい。

ストラテジック・アイアール・インサイト株式会社
代表取締役社長 関口 裕一

免責事項

・本レポートは、ストラテジック・アイアール・インサイト株式会社が、投資家に対して株式投資の参考資料として作成したものであり、特定の証券又は金融商品の売買の推奨、勧誘を目的としたものではありません。

・本レポートの記載内容は、一般に入手可能な公開情報および、弊社取材による情報に基づいて作成されたものであり、インサイダー情報の入手およびその使用は禁じられております。本レポート作成に当たり、その情報は正確かつ信頼に足るものと考えておりますが、その正確性が客観的に検証されているものではありません。

・本レポートに含まれる情報は、金融市場・商品市況・経済環境等の変動等の理由により最新のものでなくなる可能性があります。また、本レポート内で記載されている、現状および将来的な予測については、弊社が適切と判断した材料に基づく弊社予想であり、実際とは異なることがあります。したがって、将来の数値等について明示または黙示を問わずこれを保証するものではありません。

・本レポート内で示す見解は予告なしに変更されることがあり、弊社は本レポート内に含まれる情報および見解を更新する義務を負うものではありません。

・弊社は、投資家が本レポートを利用したことまたは本レポートに依拠したことによる、直接・間接の損失や逸失利益および損害を含むいかなる結果についても一切の責任を負うものではありません。

・本レポートの著作権はストラテジック・アイアール・インサイト株式会社に帰属し、許可なく複製、転写、引用等を行うことを禁じます。

ストラテジック・アイアール・インサイト株式会社