

SIR 企業レポート

2015年5月1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。
- ・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。グリー、DeNA等のプラットフォームで高い継続率を確保。
- ・今後はネイティブアプリへのスムーズな移行を志向し、当社独自の収益モデルの確立を今期の主要テーマと位置付けている。「千年の巨神」はバージョンアップを実施中。現在の開発パイプラインは6タイトル。夏をめどに順次リリース予定。
- ・「千年の巨神」のタイ・韓国での配信を準備中。

飛躍に向けた投資の時期 (2015年度1Qレビュー)

《概況》 2015年度1Q損益計算書 (単位：百万円)

	FY15 1Q	FY14 1Q	前年同期比	FY14 4Q	前四半期比
売上高	1,520	1,763	▲13.8%	1,628	▲6.6%
売上原価	1,387	1,250	+10.9%	1,386	+0.1%
売上総利益	133	512	▲74.0%	242	▲45.0%
販売管理費	283	292	▲3.0%	387	▲26.8%
営業利益	▲150	220	-	▲145	-
営業利益率	▲9.9%	12.5%	-	▲8.9%	-
経常利益	▲152	219	-	▲138	-
税引前利益	▲152	219	-	▲190	-
当期純利益	▲107	131	-	▲145	-

1Q業績は、新規タイトルのリリースがない一方で、既存ネイティブタイトルがリニューアル中であることから軟調に推移したため、売上高 1,520 百万円、営業利益△150 百万円での着地となった。

特に当四半期においては、今後リリース予定のゲーム開発に伴う費用計上により、売上原価が前期比 137 百万円の増加となったこともあり、営業利益ベースでの赤字計上となったが、期初に発表された上期予想の営業利益は△500 百万円であり、想定通りの着地と考えられる。

主要な原価・販管費の状況は以下のとおり。

	FY15 1Q	FY14 1Q	前年同期比	FY14 4Q	前四半期比	備考
支払手数料（原）	558 36.7%	633 35.9%	▲11.8% +0.8pt	591 36.3%	▲5.7% +0.4pt	売上高の減少に伴い課金手数料が減少
労務費（原）	287 18.9%	214 12.2%	+34.2% +6.8pt	305 18.8%	▲5.9% +0.1pt	新規タイトル開発に向け増員し170名体制
外注加工費（原）	353 23.3%	264 15.0%	+33.7% +8.3pt	321 19.7%	+10.2% +3.5pt	引き続き新規タイトル制作費を費用計上
人件費（販）	72 4.8%	71 4.0%	+2.5% +0.8pt	79 4.9%	▲8.7% ▲0.1pt	大きな変化なし
広告宣伝費（販）	0 0.0%	29 1.7%	▲97.5% ▲1.6pt	122 7.5%	▲99.4% ▲7.5pt	今後のアップデートや新規タイトルのリリースに備えて未消化
採用費（販）	26 1.8%	51 2.9%	▲48.0% ▲1.2pt	10 0.6%	+161.9% +1.1pt	-
支払手数料（販）	120 7.9%	44 13.3%	+172.3% +5.4pt	107 6.6%	+12.0% +1.3pt	海外展開コストで使用 特に韓国・タイの体制強化

上段：費用(百万円)
下段：売上費(%)

新規タイトル開発の状況

当社は本年夏をめどに以下の 6 タイトルのリリースを予定している。

	男性向け	女性向け
オリジナル タイトル	 	農園ゲーム
共同開発タイトル 他社エンジン活用		アバターゲーム
パブリッシング タイトル		

オリジナルタイトルは、RPG で、グローバル配信を含めて対応可能な内容。

さらに、スクウェア・エニックス社との共同開発による「ゆるかみ！」や、当社がパブリッシングを行う「熱血硬派くにおくん」など、他社との連携によるタイトルリリースも予定されている。最近時のネイティブゲームは、ユーザーのニーズが多様化する一方で、クォリティーの高さへの要求が高まっており、これらに対応するために開発コストや開発期間が増加する傾向にあるが、このリスクを軽減させるという観点からも、自社単独開発に拘らない方針は、現実的な対応であると評価できる。

また、当社は①プロジェクトマネジメント専門の要員の配置②マイルストーン管理の徹底③プロトタイピングによる品質管理の実施を軸として進捗管理を強化することで、確実に上記 6 タイトルをリリースする体制を敷いており、前期のネイティブリリースから得たノウハウを確実に活用しているものと考えられる。

既存ネイティブタイトル「千年の巨神」の状況

昨年リリースされた「千年の巨神」は、リリース直後には好調なダウンロードとなったものの、機能的な要素が不足していたことから、現在追加開発を行っており、5月にVersion2.0をリリースする予定。

イベントの多様化等コンテンツ消費のコントロール対策を実施することで、ユーザー基盤の拡大と収益の拡大を目指すとしている。

また、海外配信については、韓国（自社配信）、タイ（インデックス社と提携）を準備中であり、その他の地域にも順次展開していく予定。

当四半期においては、下期以降の飛躍に向けた投資時期と位置付けられ、その準備は着々と行われていると評価できる。

SIR は、今後の当社のもとその進行状況を詳細に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