



株式会社enish (エニッシュ)
東京スタンダード 証券コード3667

2024年12月期 第4四半期
決算説明資料

2025.2.14

決算概要

- ブロックチェーンゲームのリリース／運用、トークンの暗号資産取引所上場、希望退職者募集、新株予約権（行使価格修正条項付）の発行等による成長基盤の構築を推進

FY24 4Q会計期間（10～12月）

売上高 843百万円（直前Q比：△6.1%）
営業利益 △110百万円（前Q対比：+16百万円）

FY24 4Q累計期間（1～12月）

売上高 3,317百万円（前年対比：△5.5%）
営業利益 △815百万円（前年対比：+390百万円）

1. 「De:Lithe Last Memories（ディライズ ラストメモリーズ）」の各種施策実施

ブロックチェーンゲームに興味はあるものの、Earn体験やNFTセール参加に躊躇しているユーザーが多い状況
NFTスターターパック販売など課題解決を進めていく

2. 新規タイトルの開発

新規タイトル投入に向け準備中（決定次第ご案内します）
これまでのIP獲得力に加え、Web3.0技術ノウハウとAI技術の活用で効率的・効果的な開発を推進中

3. 経営基盤の強化を推進

希望退職募集等による適切な体制により経営資源の効率化と重点分野への集中し持続的な成長を図る
新株予約権（行使価格修正条項付）の発行等による財務基盤の強化

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

04 Appendix

01 決算概要

FY24 通期業績

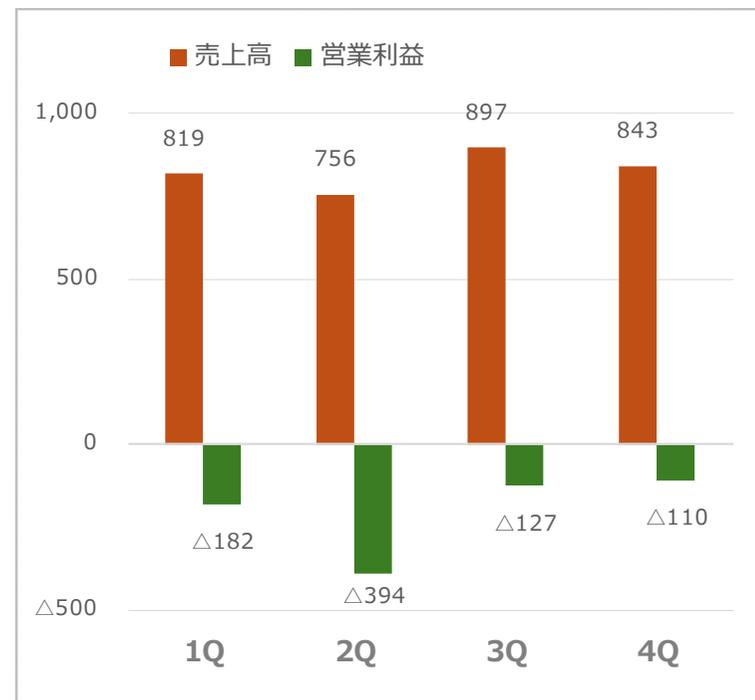


YoYでは、売上高が△5.5%のなか、売上原価の圧縮により営業利益のマイナスは減少

(単位：百万円)

	FY24	FY23	YoY	増減
	通期実績	通期実績		
売上高	3,317	3,508	△5.5%	△191
売上原価	3,287	3,886	△15.4%	△598
売上総利益	29	△377	△107.8%	+406
販売費及び一般管理費	845	828	+2.0%	+16
営業利益	△815	△1,206	-	+390
(営業利益率)	△24.6%	△34.4%	-	+9.8%
経常利益	△862	△1,265	-	+402
税引前当期純利益	△878	△1,370	-	+491
当期純利益	△882	△1,374	-	+491

■ 四半期別推移



01 決算概要

FY24 4Q業績



QoQで売上高は△6.1%となり、コスト管理徹底による固定費圧縮も営業収益はマイナス

(単位：百万円)

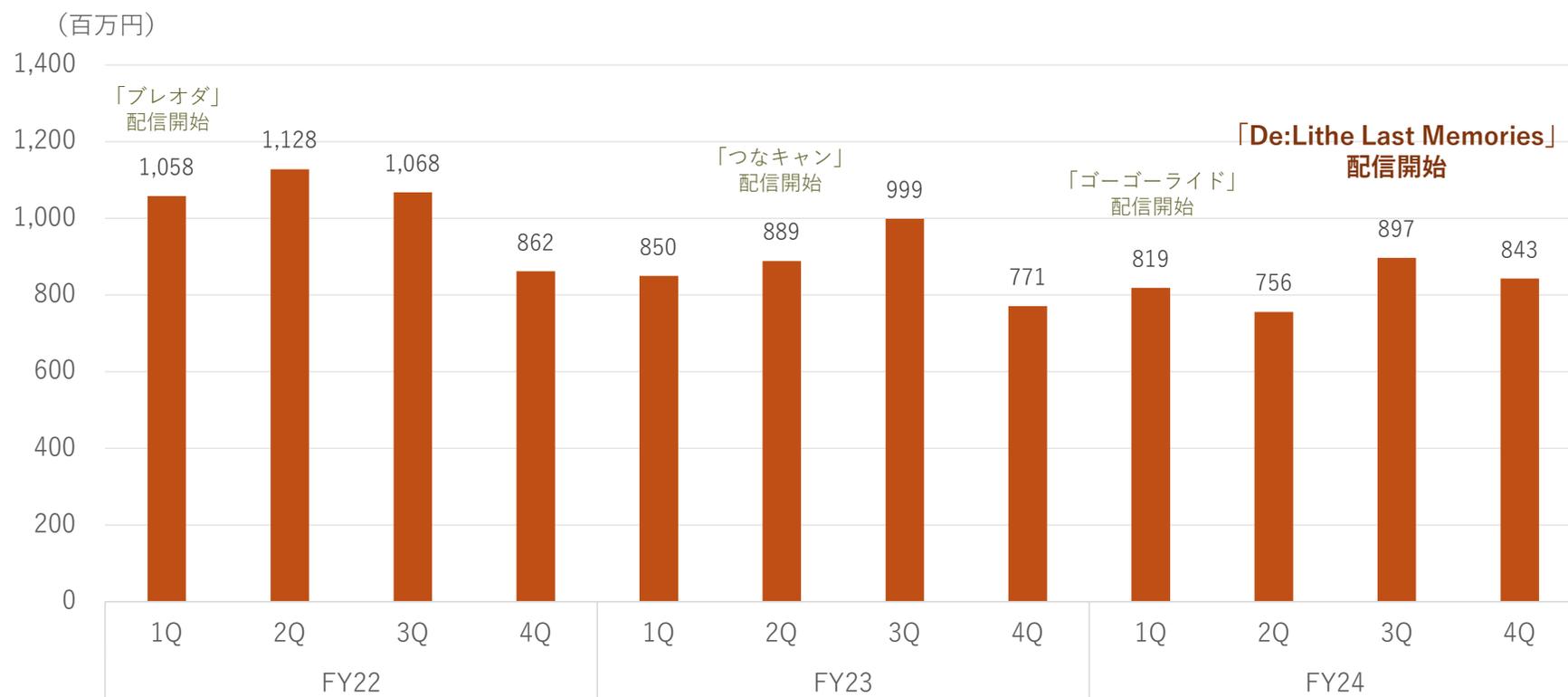
	FY24 4Q	FY24 3Q			FY23 4Q		
	会計期間	会計期間	QoQ	増減	会計期間	YoY	増減
売上高	843	897	△6.1%	△54	771	+9.4%	+72
売上原価	790	798	△0.9%	△7	885	△10.8%	△95
売上総利益	53	99	△46.9%	△46	△114	△146.2%	+168
販売費及び一般管理費	163	227	△28.0%	△63	152	+7.9%	+11
営業利益	△110	△127	-	+16	△266	-	+156
(営業利益率)	△13.1%	△14.2%	-	+1.1%	△34.6%	-	+21.5%
経常利益	△119	△133	-	+13	△289	-	+169
税引前当期純利益	△135	△133	-	△2	△356	-	+220
当期純利益	△136	△133	-	△2	△357	-	+220

01 決算概要

売上高推移



一部のタイトルの売上高低減がみられ、効果的な施策により改善を図る予定

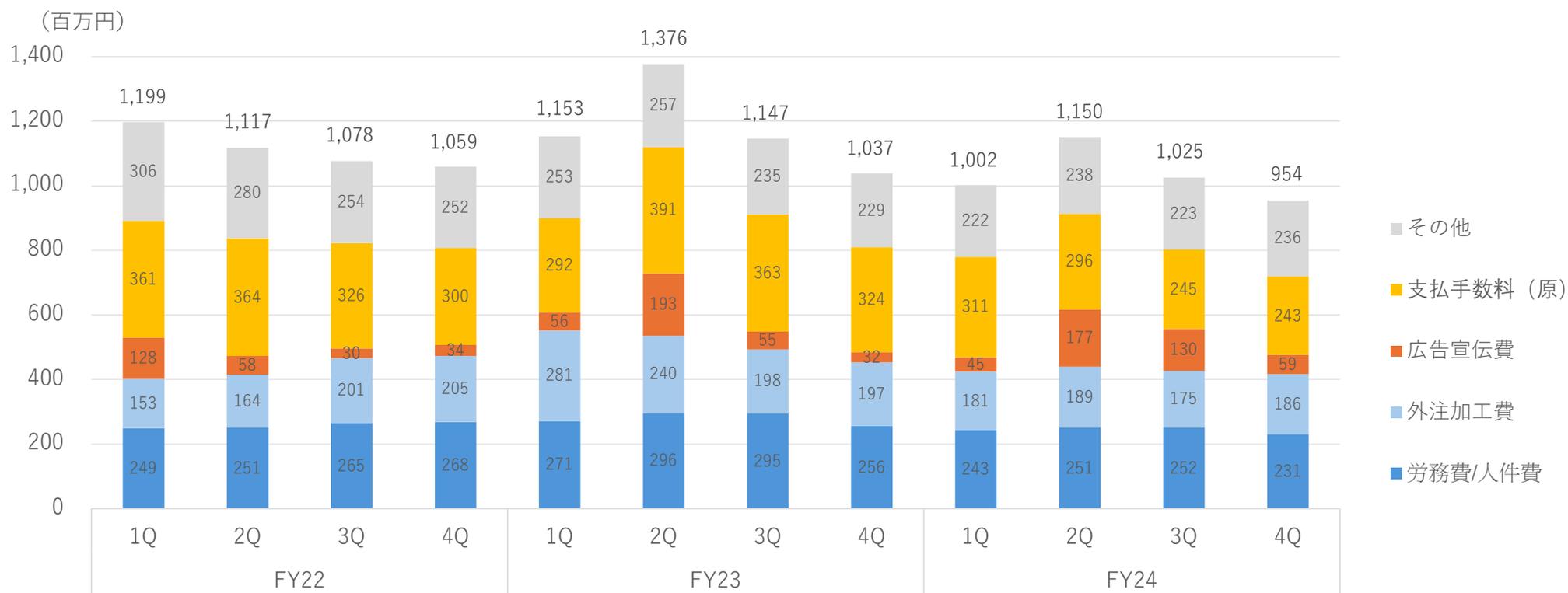


01 決算概要

コスト推移



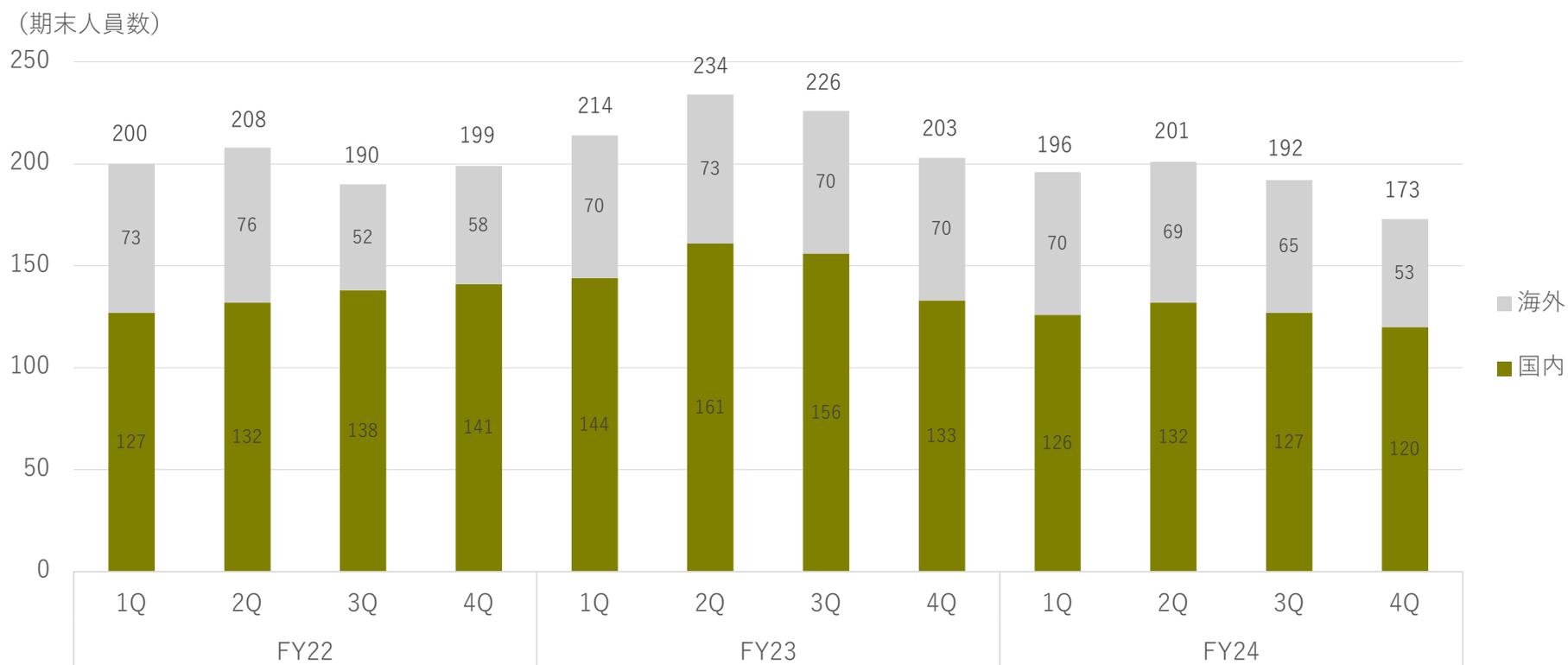
厳選による広告宣伝費の抑制含め、徹底したコスト管理により固定費を圧縮



従業員の推移



人員の適正化に伴い人員数は減少、経営資源の効率化と重点分野への集中を図る



FY24 貸借対照表



第19回新株予約権（行使価格修正条項付）の発行等は2025年1月14日から行使がスタート

(単位：百万円)

	FY24 4Q	FY24 3Q			FY23 4Q		
	期末	期末	QoQ	増減	期末	YoY	増減
流動資産	1,488	1,607	△7.4%	△119	1,605	△7.3%	△117
（うち現預金）	809	952	△15.0%	△142	1,093	△26.0%	△283
固定資産	272	283	△4.0%	△11	287	△5.3%	△15
資産合計	1,760	1,891	△6.9%	△130	1,893	△7.0%	△132
流動負債	867	861	+0.7%	+6	1,380	△37.1%	△512
固定負債	3	3	△4.3%	△0	4	△15.3%	△0
負債合計	871	865	+0.7%	+6	1,384	△37.1%	△513
純資産合計	889	1,026	△13.3%	△136	508	+74.9%	+380
（自己資本比率）	50.3%	54.1%	-	△3.8%	26.7%	-	+23.6%

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

04 Appendix

ブロックチェーンゲーム



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 (ディライズ ラストメモリーズ)」は各種施策を実施

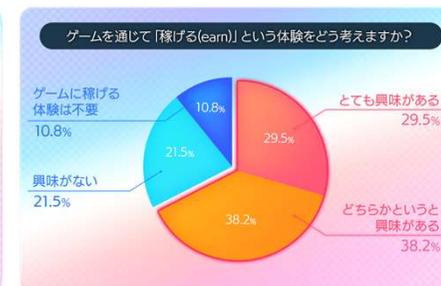
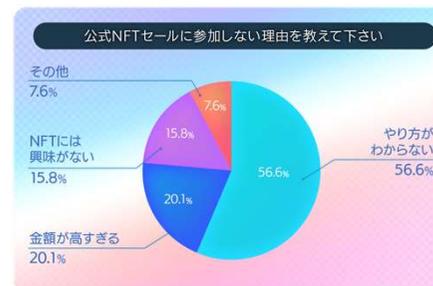


De:Lithe Last Memories (ディライズ ラストメモリーズ)
2024年8月サービス開始

著作権表記：©GeekOut PTE.LTD./ enish,inc.

当四半期では、「新ストーリー公開」のほか、「NFTドールガチャセール」「NFTスターパック販売」等を実施

当社において1,300人弱へのアンケートを行った結果、モバイルゲームユーザー（Play to Earn未体験のユーザー）の7割がEarn体験に興味があると回答しました。また、NFTセールへの参加方法がわからないユーザーが半数以上という結果となりました。



モバイルゲームユーザーにとって、NFTセールは難解で参加しづらいものであることがWeb3の体験を阻害する要因になっていることが分かりました。

当社では今後とも、Play to Earnを体験していただく施策を打ち出していきます。

02 サービス進捗

IPタイトル



周年記念や各種イベントを開催、効率的な運営等により収益の改善を図る



ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン！！
2023年6月サービス開始

著作権表記：©あろ・芳文社／野外活動プロジェクト
©enish,inc.



進撃の巨人 Brave Order
2022年2月サービス開始

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.



五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。
2020年10月サービス開始

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.

02 サービス進捗

オリジナルタイトル



14周年記念イベントや魅力的なコラボレーション、新施策の投入を実施



ぼくのレストランII
2010年6月サービス開始

当四半期では、株式会社サンリオとのライセンス契約により「サンリオキャラクターズ」のコラボレーションキャンペーンを実施



ガルシヨ☆
2010年11月サービス開始

当四半期では、株式会社サンリオとのライセンス契約により今年35周年の「ポチャッコ」とのコラボレーションキャンペーンを実施



01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

04 Appendix



モバイルゲーム環境の変化に対応する能力・体制・知見を保有／獲得

IP獲得力

グローバル体制

・日本、ベトナム、シンガポール拠点

オリジナル
タイトル



運営力

ブロックチェーンゲーム
含む新技術の知見

AI技術の活用

多様なメカの保有

・ゲーム開発の多様性確保

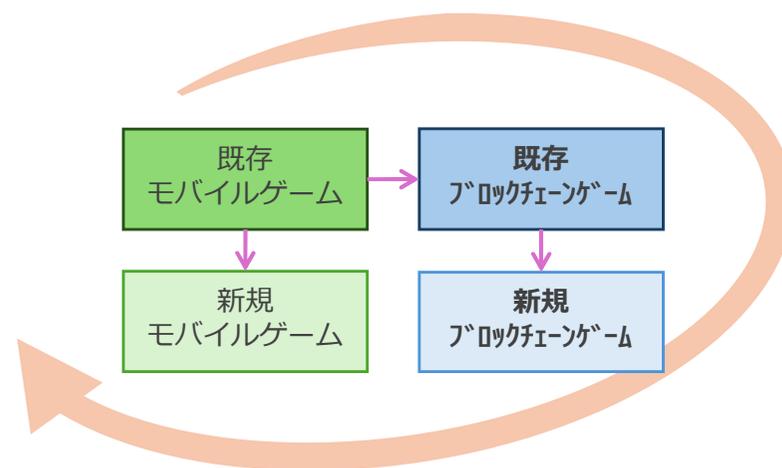
ブロックチェーンゲームをはじめとする新しい取り組みへの
挑戦（チャレンジ）を続け、業績／企業価値向上を図る

1. 新規タイトルの投入

- ・ 2025年x本のタイトルを投入予定
- ・ 原則としてモバイルゲームはIPタイトル、ブロックチェーンゲームはオリジナルタイトルを開発

2. 経営基盤の再構築

- ・ AI技術の社内活用で効率的な体制を構築
- ・ 社内開発体制の明確化による開発スピード担保
- ・ 各グローバル拠点の連携
- ・ 資金調達による財務基盤の強化



魅力的なIPと、Web3.0を含めた新しい技術ノウハウを
新規タイトルに活用し、
モバイルゲーム、ブロックチェーンゲームともに、
最高の企画、効率的な開発、効果的な運用のサイクルを回す

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

04 Appendix

世界中にenishファンを作り出す

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、より多くのお客様に楽しんでいただける魅力的なサービスの提供に取り組んでいます。



enish（エニッシュ）という社名は、人と人との縁（えん、えにし）に由来しています。
繋がりが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ます。

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ます。

「Link with Fun」というスローガンは、Fun（楽しさ）を次々と生み出すことで、人と人、世界を繋げたいという想いを表しています。
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」にも繋がっていくのです。
シンプルですが色々な意味や想いを込めています。

会社概要



会社名

株式会社enish（エニッシュ）

設立

2009年2月24日

資本金

4,389百万円（2024年12月31日現在）

株式市場

スタンダード市場（3667）

事業内容

ゲームアプリの企画・開発・運営等

役員

取締役

代表取締役社長 安徳 孝平

取締役 魚屋 和彦

取締役 公文 善之

社外取締役 公文 俊平

取締役 川平 一人

社外取締役 安川 新一郎

監査役

常勤監査役 志村 直幸

監査役 安達 裕

監査役 太田 健太郎

本社

株式会社enish

〒106-0032東京都港区六本木6-1-20 六本木電気ビルディング 4F

ベトナム

ENISH VIETNAM COMPANY LIMITED

オフィス

5F Khanh Nguyen Building, 87A Ham Nghi, District 1, Ho Chi Minh City

シンガポール

enish singapore Plt.Ltd.

オフィス

1 NORTH BRIDGE ROAD #23-08 HIGH STREET CENTRE Singapore

04 Appendix サービス



De:Lithe Last Memories



ブロックチェーンゲーム
2024年8月サービス開始
著作権表記：©GeekOut
PTE.LTD./ enish,inc.

ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン！！



モバイルゲーム
IPタイトル
2023年6月サービス開始
著作権表記：©あろ・芳
文社／野外活動プロジェ
クト ©enish,inc.

進撃の巨人Brave Order



モバイルゲーム
IPタイトル
2022年2月サービス開始
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.

五等分の花嫁 五つ子ちゃんはパズルを五等分できない。



かわいさ500%の五つ子ラブコメパズル
モバイルゲーム
IPタイトル
2020年10月サービス開始
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.

ぼくのレストランII



モバイルゲーム
オリジナルタイトル
2010年6月サービス開始

ガルシヨ☆



モバイルゲーム
オリジナルタイトル
2010年11月サービス開始

- 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。
- 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。

