



株式会社enish（エニッシュ）
東京スタンダード 証券コード3667

2025年12月期 第3四半期
決算説明資料

2025.11.11

決算概要

■新規タイトル投入と制作発表、人員削減、資金調達の実施など、今後に向け経営基盤の再構築を進行中。第3四半期会計期間においては、売上高の減少が影響し、減収減益となった。

FY25 3Q会計期間（2025年7～9月）

売上高	486百万円	（直前Q比　：△6.3%	前年Q比　：△45.8%）
営業利益	△268百万円	（直前Q対比：△30百万円	前年Q対比：△140百万円）

1. 新規タイトルの開発

2025年リリース第1弾として、新感覚麻雀ゲーム『雀エボライブ』を9月17日にサービス開始発表
初動は想定を大きく下回る水準となったが、チューニングやコラボレーション実施などにより業績の改善を図る
第2弾の新作パズルゲーム『声優どうぶつ園ボイスフル』のプロジェクトは、ブラッシュアップ中
また、Nintendo Switch™、Steam®向けの『ゆるキャン△ みんなでワチャワチャ！キャンピングクック！』制作開始
※11月11日（火）アニメ『弱虫ペダル』の新作アプリ『弱虫ペダル レゾナンス・ペダイズム』制作決定

2. 経営基盤の強化を推進

第三者割当による第20回新株予約権（行使価額修正条項付）及び第1回無担保社債（私募債）を発行
※第20回新株予約権の資金使途は、①社債償還300百万円、②開発運営費694百万円、③ビットコイン購入500百万円

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

04 Appendix

FY25 3Q業績

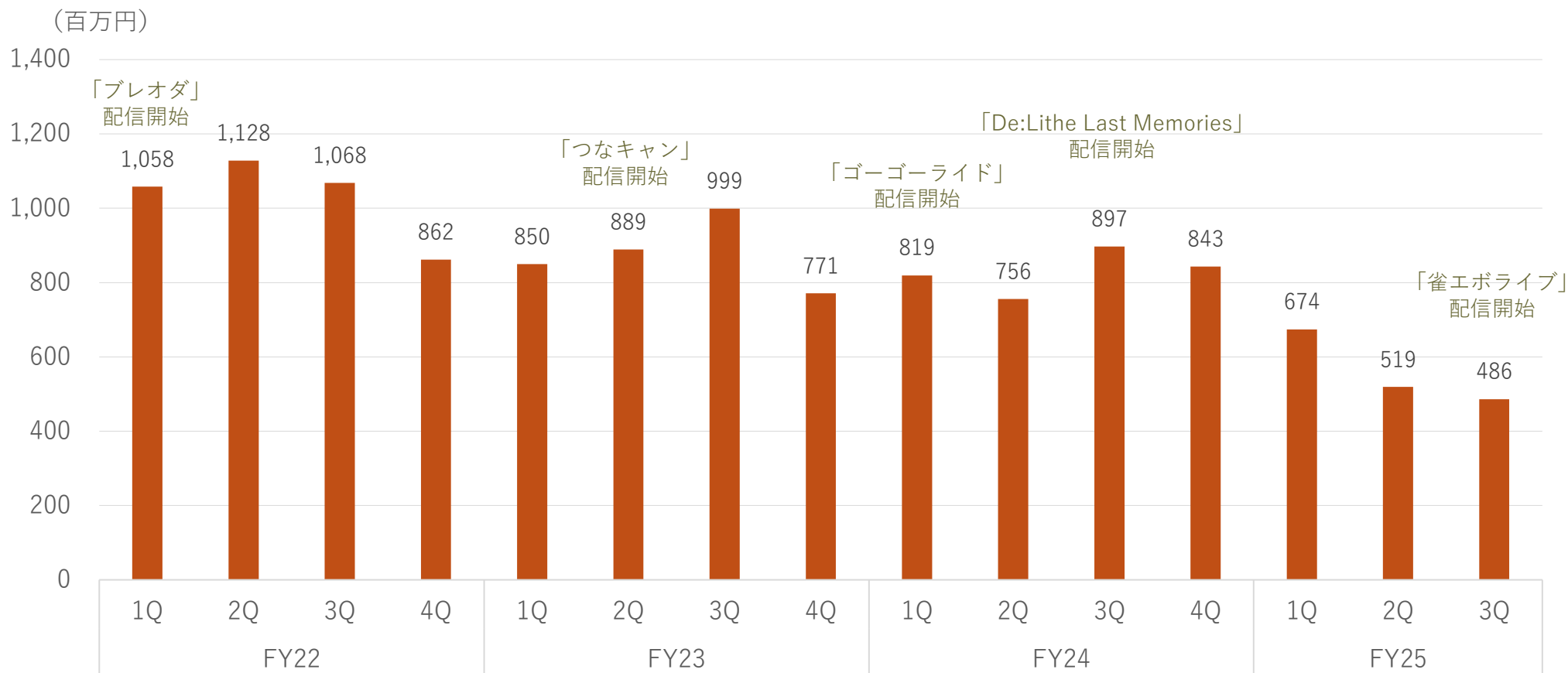


売上高は、『雀エボライブ』投入も想定を大きく下回り、QoQ $\triangle 6.3\%$ 、YoY $\triangle 45.8\%$
 売上原価と販売費及び一般管理費の合計は前Qと同水準だったため、営業利益はマイナス

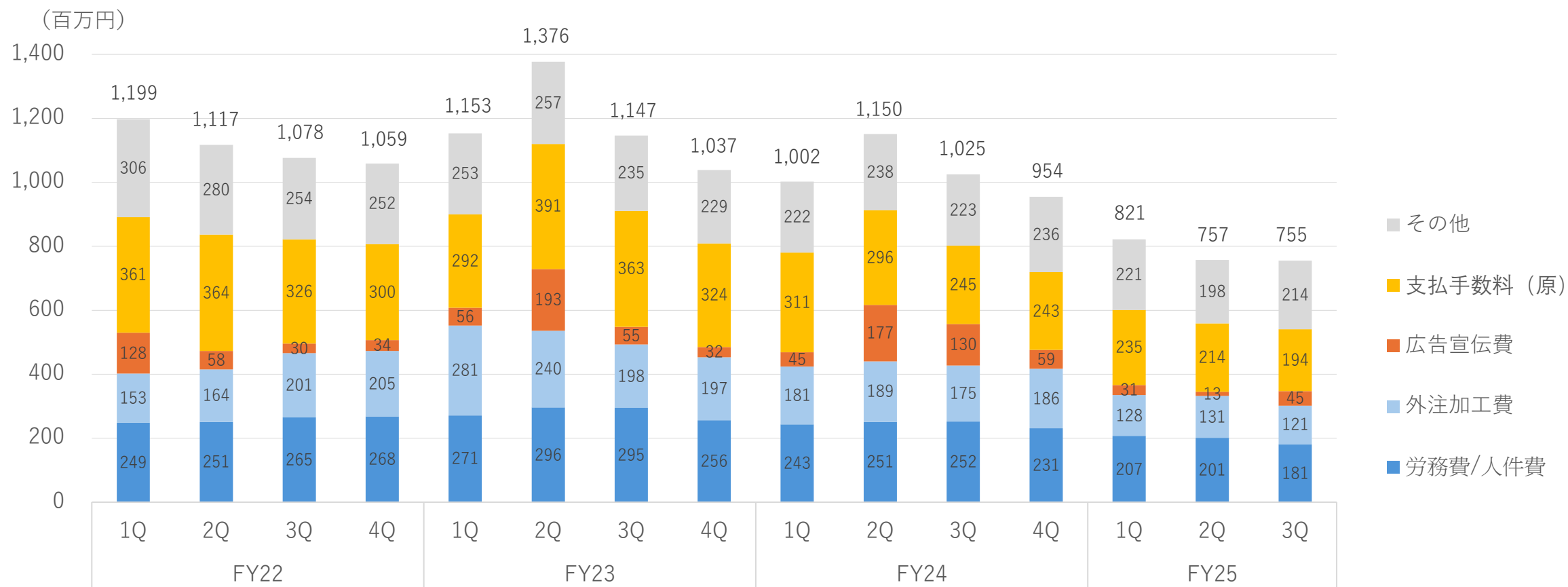
(単位：百万円)

	FY25 3Q 会計期間	FY25 2Q 会計期間	FY25 3Q		FY24 3Q 会計期間	FY24 3Q	
			QoQ	増減		YoY	増減
売上高	486	519	$\triangle 6.3\%$	$\triangle 32$	897	$\triangle 45.8\%$	$\triangle 411$
売上原価	599	637	$\triangle 5.9\%$	$\triangle 37$	798	$\triangle 24.9\%$	$\triangle 198$
売上総利益	$\triangle 113$	$\triangle 117$	—	+4	99	$\triangle 213.4\%$	$\triangle 213$
販売費及び一般管理費	154	119	+29.5%	+35	227	$\triangle 32.0\%$	$\triangle 72$
営業利益	$\triangle 268$	$\triangle 237$	—	$\triangle 30$	$\triangle 127$	—	$\triangle 140$
(営業利益率)	$\triangle 55.1\%$	$\triangle 45.7\%$	—	$\triangle 9.4\%$	$\triangle 14.2\%$	—	$\triangle 40.9\%$
経常利益	$\triangle 261$	$\triangle 225$	—	$\triangle 35$	$\triangle 133$	—	$\triangle 128$
税引前当期純利益	$\triangle 266$	$\triangle 474$	—	+207	$\triangle 133$	—	$\triangle 133$
当期純利益	$\triangle 267$	$\triangle 474$	—	+207	$\triangle 133$	—	$\triangle 133$

FY25 3Qに投入した『雀エボライブ』は想定を下回る水準で推移

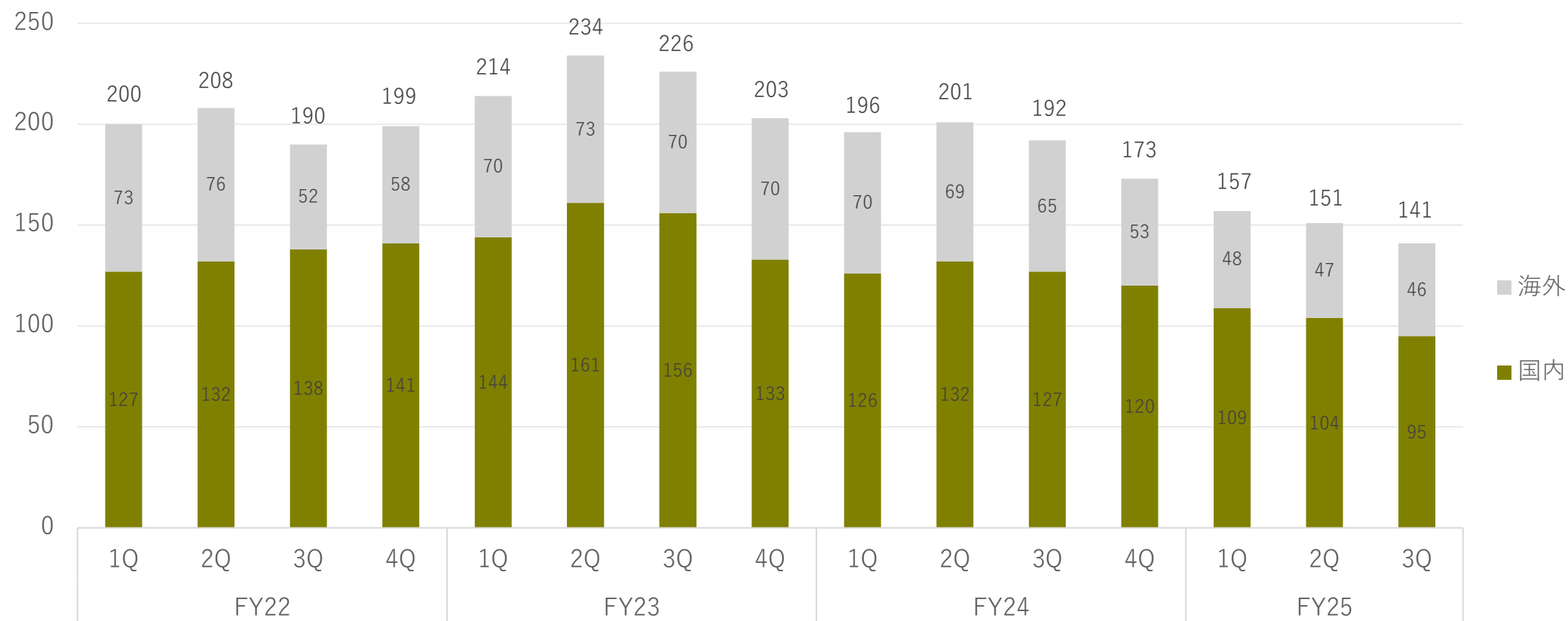


広告宣伝費QoQ+254.1%、資金調達関連費用含むその他QoQ+8.0%も合計は若干の減少



更なる人員削減を実施中、経営資源の効率化と重点分野への集中を図る

(期末人員数)



FY25 貸借対照表



流動資産において暗号資産の評価に伴う増加もあったが、業績等の影響で現預金は減少
10月以降は第20回新株予約権（行使価格修正条項付）等で現預金は増加する見込み

（単位：百万円）

	FY25 3Q	FY25 2Q			FY24 3Q		
	期末	期末	QoQ	増減	期末	YoY	増減
流動資産	1,228	1,504	△18.3%	△275	1,607	△23.6%	△379
（うち現預金）	757	1,050	△27.9%	△292	952	△20.5%	△194
固定資産	271	271	△0.1%	+0	283	△4.3%	△12
資産合計	1,500	1,776	△15.6%	△276	1,891	△20.7%	△391
流動負債	780	789	△1.1%	△8	861	△9.4%	△81
固定負債	3	3	△5.0%	△0	3	△17.3%	△0
負債合計	783	792	△1.1%	△8	865	△9.5%	△81
純資産合計	716	984	△27.2%	△267	1,026	△30.2%	△309
（自己資本比率）	47.5%	55.2%	－	△7.7%	54.1%	－	△6.5%

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

04 Appendix

弱虫ペダル レゾナンス・ペダイズム 制作決定



アニメ「弱虫ペダル」の新作アプリ『弱虫ペダル レゾナンス・ペダイズム』制作決定！

最新情報は、ゲーム公式Xアカウントにて随時公開してまいりますので、ぜひご覧ください。



弱虫ペダル レゾナンス・ペダイズム

著作権表記：©渡辺航(週刊少年チャンピオン)/弱虫ペダル製作委員会 ©渡辺航(週刊少年チャンピオン)/弱虫ペダル GR 製作委員会 ©渡辺航(週刊少年チャンピオン)/弱虫ペダル 03 製作委員会 ©渡辺航(週刊少年チャンピオン)/弱虫ペダル 04 製作委員会 ©渡辺航(週刊少年チャンピオン)/弱虫ペダル 05 製作委員会 ©G Holdings Co., Ltd. ©enish,inc.

わちゃキャン△ 今冬リリース予定



TVアニメ『ゆるキャン△』の新作ゲーム

『ゆるキャン△ みんなでワチャワチャ！キャンピングクック！』制作決定！

『ゆるキャン△ みんなでワチャワチャ！キャンピングクック！』（略称『わちゃキャン△』）は、なでしこやリン達が、みんなとわちゃわちゃ協力しながらキャンプサイトの設営や料理を段取りよく進めていく「キャンピングアクションゲーム」です。



対応機種：Nintendo Switch™、Steam®

ジャンル：キャンピングアクションゲーム

テント設営や焚き火準備、キャンプ飯の調理まで、段取りよく進めていくのが本作のポイント。
ソロプレイでは「効率よく段取りをこなす気持ちよさ」、
マルチプレイでは「みんなで楽しい！にぎやかな連携」
を体験できます。

ゆるキャン△ みんなでワチャワチャ！キャンピングクック！

著作権表記：©あろ・芳文社／野外活動プロジェクト ©enish,inc.

声優どうぶつ園 ボイスフル2025年リリース予定



新作パズルゲーム『声優どうぶつ園ボイスフル』プロジェクトは、品質向上を最優先に取り組んでおり、発表時期が決まりましたら、あらためてご案内いたします。

本プロジェクトは、出演声優全員が大手声優事務所「81 プロデュース」所属という包括的な取り組みを行う初の試み
「声優どうぶつ園ボイスフル」は、かわいい動物キャラクターたちが織りなす爽快スワイプパズルゲームです。



声優どうぶつ園ボイスフル 2025年リリース予定
著作権表記：©enish,inc.

ネイティブゲームタイトル



新感覚麻雀ゲーム『雀エボライブ』 9月17日サービス開始

ニコ生配信者 闘牌祭【きぬた歯科 看板広告争奪戦】を開催
人気VTuberグループ「あおぎり高校」とのコラボを実施 ©enish, Inc. / © あおぎり高校 / viviON, inc. 2023



雀エボライブ 2025年9月サービス開始
著作権表記：©enish,inc.

ネイティブゲームタイトル



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



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.



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.



De:Lithe Last Memories (デ・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.

ブラウザゲームタイトル

株式会社サンリオの『ハローキティ』『マロンクリーム』のガチャを実施



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『ハローキティ』や『マロンクリーム』のガチャを実施



ガルシヨ☆
2010年11月サービス開始

当四半期では、『プラチナ☆ガール』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

Web3関連サービス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
 - 新感覚麻雀ゲーム『雀エボライブ』サービス開始
 - 新作パズルゲーム『声優どうぶつ園ボイスフル』プロジェクト始動
 - Nintendo Switch™、Steam®向けの『ゆるキャン△ みんなでワチャワチャ！キャンピングクック！』制作開始
 - アニメ「弱虫ペダル」の新作アプリ『弱虫ペダル レゾナンス・ペダイズム』制作決定

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
- ・ 各グローバル拠点との連携
- ・ 資金調達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

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。
繋がりや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）

株式上場市場

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

監査役

代表取締役社長 安徳 孝平

常勤監査役 志村 直幸

取締役 公文 善之

監査役 安達 裕

取締役 川平 一人

監査役 太田 健太郎

社外取締役 安川 新一郎

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



雀エボライブ



2025年9月サービス開始

著作権表記：©enish,inc

De:Lithe Last Memories



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！！



2023年6月サービス開始

著作権表記：©あf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.

ぼくのレストランII



2010年6月サービス開始

著作権表記：©enish,inc

ガルシヨ☆



2010年11月サービス開始

著作権表記：©enish,inc

- 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。

