



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4四半期  
**決算説明資料**

2026.2.13

## 決算概要

■FY25 4Q会計期間は、新感覚麻雀ゲーム『雀エボライブ』のリリース初期売上が当初想定を下回り、売上高・営業利益ともに3Qとほぼ同水準となりました。

■FY25通期では前年対比で売上高が大きく減少し、コスト圧縮も限定的となりました。新規タイトル開発、人員削減を含むコストコントロール、資金調達等を通じて、経営基盤の再構築を推進しております。

### FY25 4Q会計期間（10～12月）

売上高	489百万円（直Q対比：+0.7%）
営業利益	△204百万円（前Q対比：+64百万円）

### FY25 4Q累計期間（1～12月）

売上高	2,170百万円（前年対比：△34.6%）
営業利益	△856百万円（前年対比：△40百万円）

## 1. 新規タイトルの開発

FY25リリースは、新感覚麻雀ゲーム『雀エボライブ』の1タイトルとなった。

FY26は、『声優どうぶつ園ボイスフル』『ゆるキャン△ みんなでワチャワチャ！キャンピングクック！』『弱虫ペダル レゾナンス・ペダイズム』の3タイトルが決まっており、今後も追加していく予定。

## 2. 経営基盤の強化を推進

FY25末の現預金は882百万円であり、FY26 1月の借入返済後のキャッシュポジションも、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）の行使が進み、適正な水準を維持している。

01 決算概要

02 サービス進捗

03 今後の取り組み

04 Appendix

## FY25 通期業績

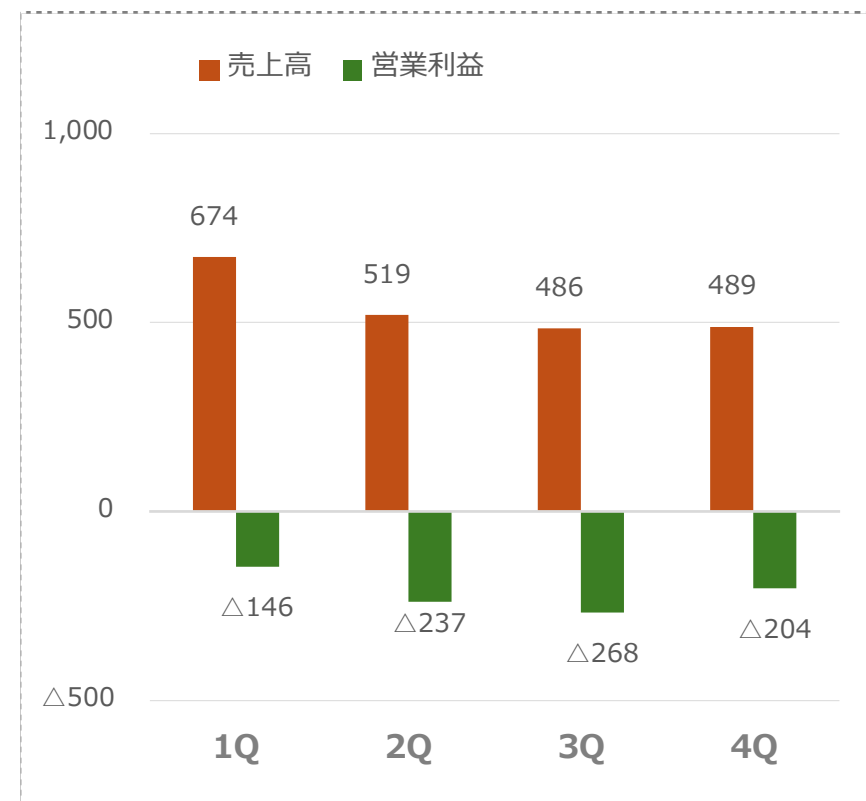


売上高の大幅減少により、コスト圧縮効果が限定的となり、前期並みの営業損失

(単位：百万円)

	FY25 通期実績	FY24 通期実績	YoY	増減
売上高	2,170	3,317	△34.6%	△1,147
売上原価	2,493	3,287	△24.1%	△793
売上総利益	△323	29	—	△353
販売費及び一般管理費	533	845	△36.9%	△312
営業利益	△856	△815	—	△40
(営業利益率)	△39.5%	△24.6%	—	△14.9%
経常利益	△832	△862	—	+29
税引前当期純利益	△1,147	△878	—	△269
当期純利益	△1,151	△882	—	△269

## ■ 四半期別推移



## FY25 4Q業績

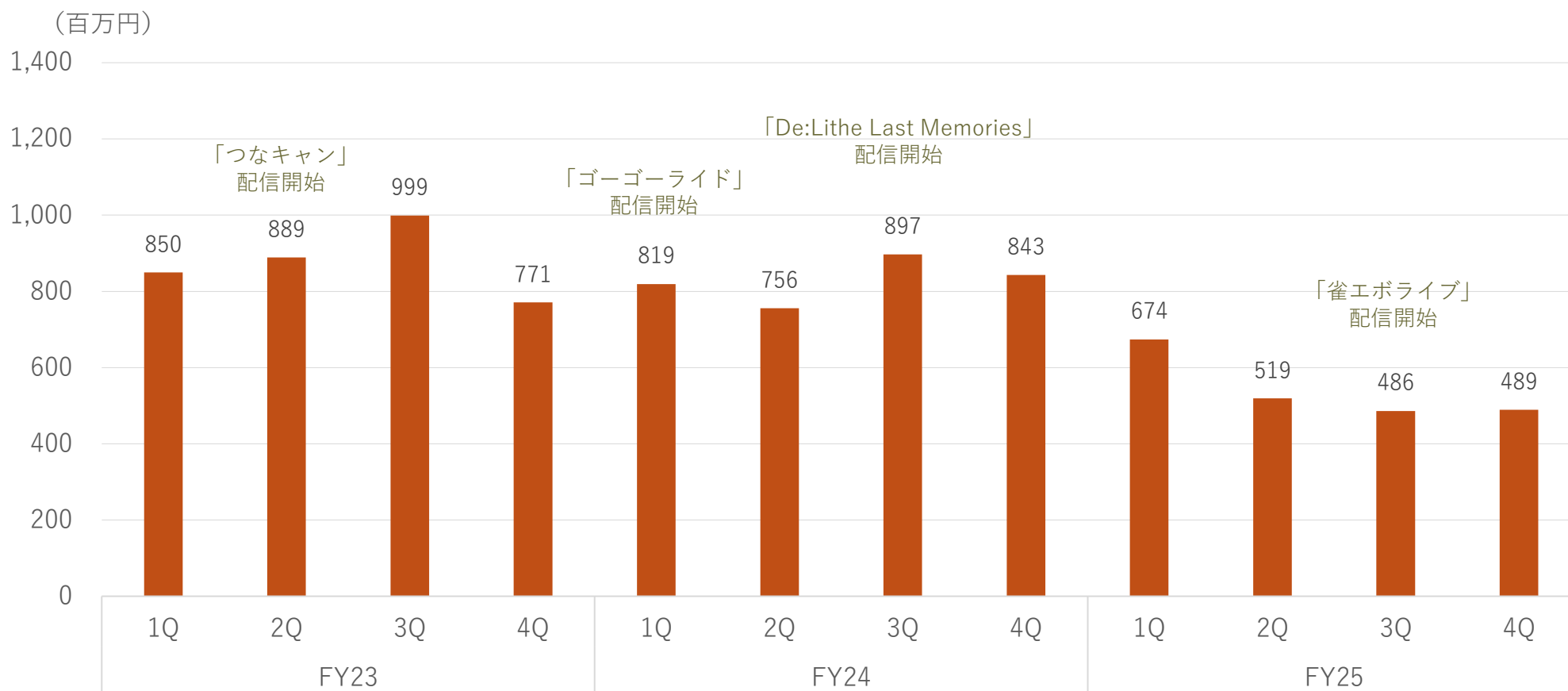


売上高は、QoQ + 0.7%と概ね横ばいであった  
 売上原価と販売費及び一般管理費を圧縮したものの、営業利益はマイナス

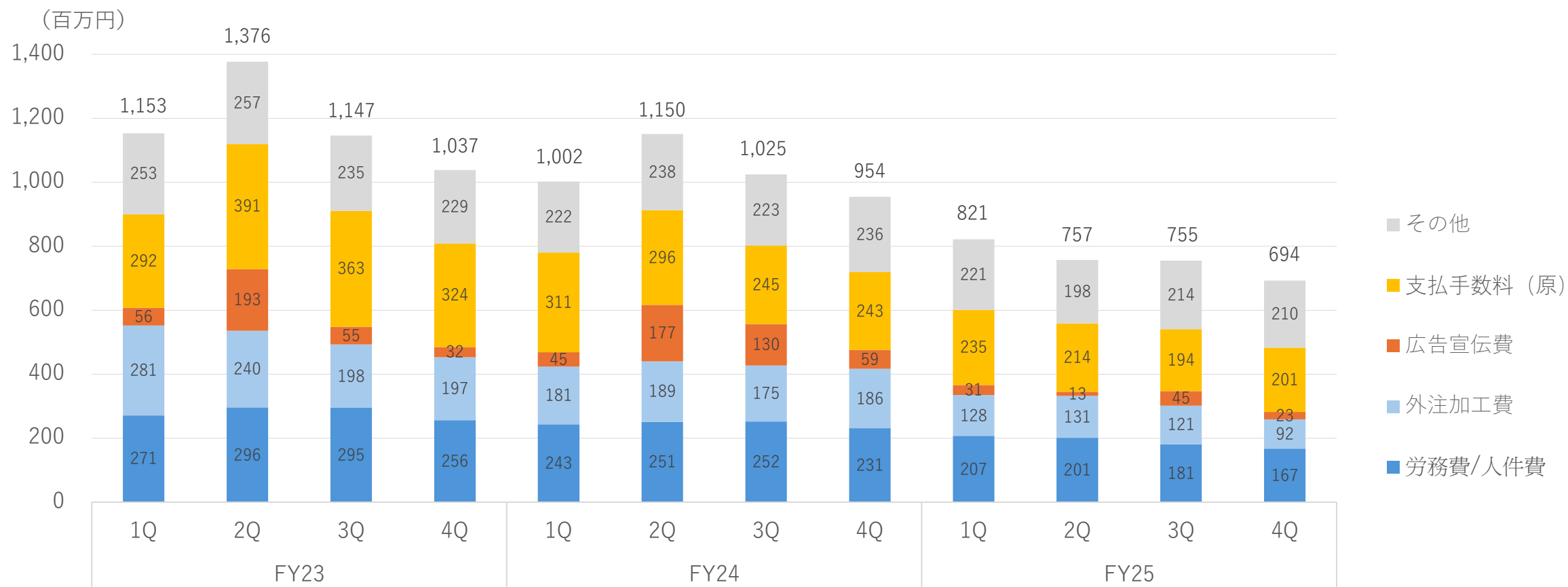
(単位：百万円)

	FY25 4Q 会計期間	FY25 3Q 会計期間	FY25 4Q		FY24 4Q 会計期間	FY24 4Q	
			QoQ	増減		YoY	増減
売上高	489	486	+0.7%	+3	843	△41.9%	△353
売上原価	574	599	△4.1%	△24	790	△27.3%	△215
売上総利益	△84	△113	—	+28	53	△260.2%	△138
販売費及び一般管理費	119	154	△23.1%	△35	163	△27.4%	△44
営業利益	△204	△268	—	+64	△110	—	△93
(営業利益率)	△41.6%	△55.1%	—	+13.5%	△13.1%	—	△28.5%
経常利益	△188	△261	—	+72	△119	—	△68
税引前当期純利益	△249	△266	—	+16	△135	—	△113
当期純利益	△250	△267	—	+16	△136	—	△113

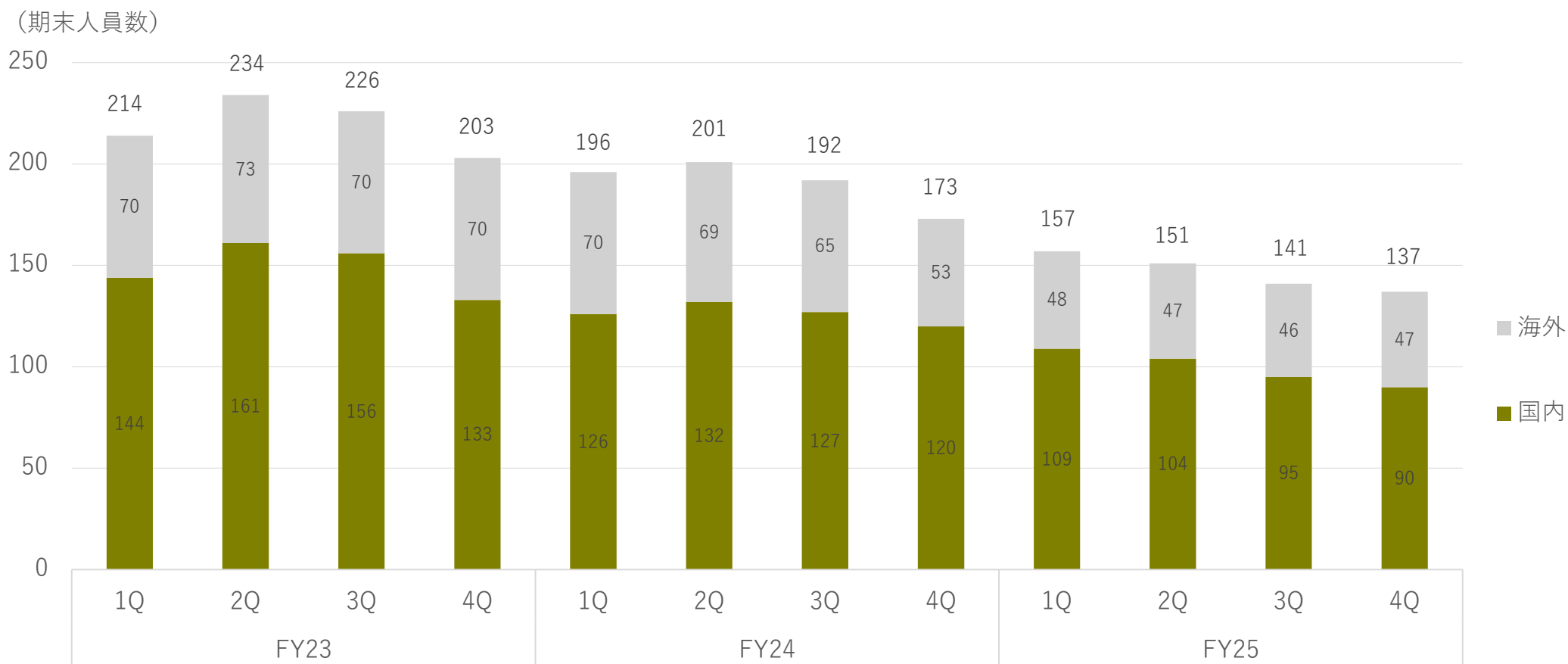
FY25 4Qの売上高は横ばいであり、『雀エボライブ』の売上寄与は限定的となりました



コストコントロールにより売上原価、販売費及び一般管理費で4Qは3Q対比▲8.0%と削減



人員の適正化を推進し、経営資源の効率化と重点分野への集中を図っております





## FY25 貸借対照表



第20回新株予約権（行使価格修正条項付）等で現預金は3Q対比＋16.5％と増加  
自己資本比率は 47.8％と、QoQ＋0.3％、YoY△2.5％となった

（単位：百万円）

	FY25 4Q	FY25 3Q			FY24 4Q		
	期末	期末	QoQ	増減	期末	YoY	増減
流動資産	1,322	1,228	+7.6%	+93	1,488	△11.1%	△165
（うち現預金）	882	757	+16.5%	+125	809	+9.0%	+73
固定資産	270	271	△0.2%	+0	272	△0.5%	△1
資産合計	1,593	1,500	+6.2%	+93	1,760	△9.5%	△167
流動負債	824	780	+5.6%	+43	867	△5.0%	△43
固定負債	2	3	△5.2%	△0	3	△18.0%	△0
負債合計	827	783	+5.6%	+43	871	△5.1%	△44
純資産合計	766	716	+6.9%	+49	889	△13.8%	△122
（自己資本比率）	47.8%	47.5%	－	+0.3%	50.3%	－	△2.5%

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



TV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！』公式サイトを公開

『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2026年春リリース予定



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、中国版のTikTok、抖音（ドウイン）のデベロッパーカウントの取得が完了し、先行リリースを行う事を決定

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 2026年春リリース予定  
著作権表記：©enish,inc.



## ネイティブゲームタイトル



### 『雀エボライブ』 各種コラボレーションやエンタメ麻雀王決定戦を実施

2025年10月：人気VTuberグループ「あおぎり高校」 コラボ ©enish, Inc. / © あおぎり高校 / viviON, inc. 2023

2026年1月：TVアニメ「ダンジョンに会いを求めているのは間違っているだろうかV」 コラボ ©大森藤ノ・SBクリエイティブ /ダンまち5製作委員会

2026年2月：TVアニメ「ようこそ実力至上主義の教室へ」 コラボ ©衣笠彰梧・KADOKAWA刊/ようこそ実力至上主義の教室へ3製作委員会



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

ぼくのレストランIIの15.5周年、ガルシヨの15周年を実施



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、ジェイ・アニメ・ドットコム株式会社とのライセンス契約により『ラスカル』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、15周年感謝祭を実施





- 01 決算概要
- 02 サービス進捗
- 03 今後の取り組み
- 04 Appendix

「成長投資を継続するとともに、開發生産性の向上とコスト構造改革により収益性の改善を図り、中長期的な企業価値向上を目指す」

## 1. IP×開発力を軸とした成長戦略の推進

- 市場性・収益性を重視したIP戦略により、売上の期待レンジを引き上げ
- 定量的な調査・分析に基づく意思決定を徹底し、成功確度の向上を図る
- 自社開発および外部パートナー活用を通じ、開発機会の最大化と成長投資を推進

## 2. 開發生産性向上によるコスト構造改革

- エンジン化・ライブラリ化等の開発基盤強化により、再利用性を高め開発費を抑制
- AI活用／自動化／標準化により、少人数でも高品質な開発を実現する体制へ転換
- 開発リードタイム短縮と品質担保の両立により、資本効率の向上を図る

## 3. 事業運営の最適化と収益性の改善

- 不確実性の高い市場環境を前提に、費用コントロールを強化し損失リスクを最小化
- 財務基盤の強化を含め、持続的成長に向けた経営基盤を再構築

- 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

4,903百万円（2025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。

