enish
Link with Fun

株式会社enish（エニッシュ）
東京スタンダード 証券コード3667

2026年12月期 第3四半期
決算説明資料

～ゲーム事業を基盤とした次世代成長戦略～

2026.11.13

ハイライト

FY26 3Q単独は増収・営業損失縮小。大型IPタイトルの開発を推進

FY26 3Q 業績概要

FY26 3Q会計期間（7～9月）

売上高	営業利益
529百万円	△188百万円
前Q比 +17.8%	前Q比 75百万円縮小

FY26 3Q累計期間（1～9月）

売上高	営業利益
1,455百万円	△730百万円
前年同期比 △13.4%	前年同期比 △78百万円

3Qトピックス

1. 弱虫ペダル レゾナンス・ペダイズム リリース（2026/7/23）
2. 新作タイトルの開発を推進
3. Certus IQ ベータ版提供開始（9/28）

決算発表日までの主な進捗

1. 『ちるキャン△』ヘリニューアル（10/22）
2. 『ダンまち』新作を発表（10/22）
3. 『ご注文はうさぎですか？』新作を発表（10/30）

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

INDEX

01 決算概要

02 サービス進捗

03 収益改善と今後の成長に向けた取り組み

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

FY26 3Q業績

売上高は前Q比+17.8%、営業損失は前Q比75百万円縮小

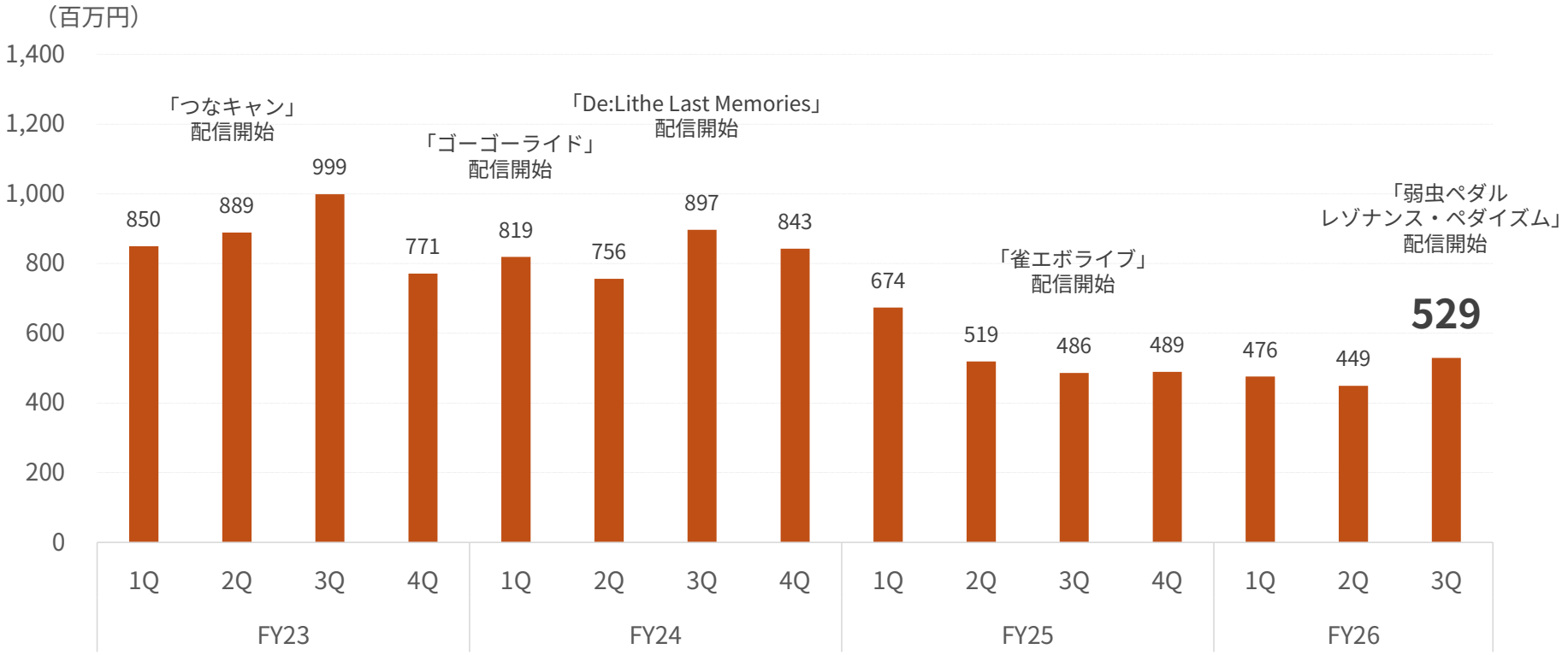
（単位：百万円）

	FY26 3Q 会計期間	FY26 2Q 会計期間	QoQ	増減	FY25 3Q 会計期間	YoY	増減
売上高	**529**	**449**	**+17.8%**	**+80**	**486**	**+8.9%**	**+43**
売上原価	571	547	+4.4%	+23	599	△4.7%	△28
売上総利益	△41	△98	―	+56	△113	―	+71
販売費及び一般管理費	146	165	△11.7%	△19	154	△5.4%	△8
営業利益	**△188**	**△263**	**―**	**+75**	**△268**	**―**	**+79**
（営業利益率）	△35.6%	△58.7%	―	+23.2%	△55.1%	―	+19.6%
経常利益	△181	△271	―	+89	△261	―	+79
税引前四半期純利益	△182	△271	―	+89	△266	―	+83
四半期純利益	△182	△271	―	+88	△267	―	+84

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

売上高推移

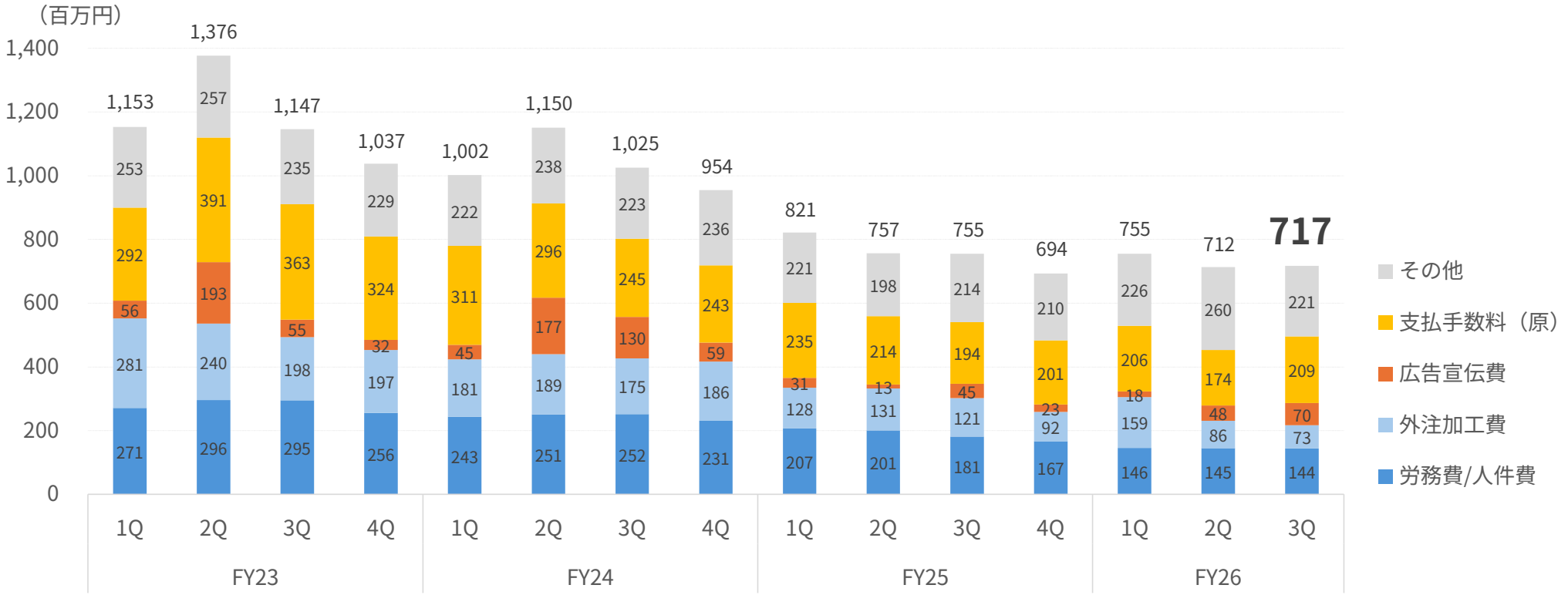
FY26 3Q会計期間の売上高は前年同期比+8.9%、7四半期ぶりの増収



Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

コスト推移

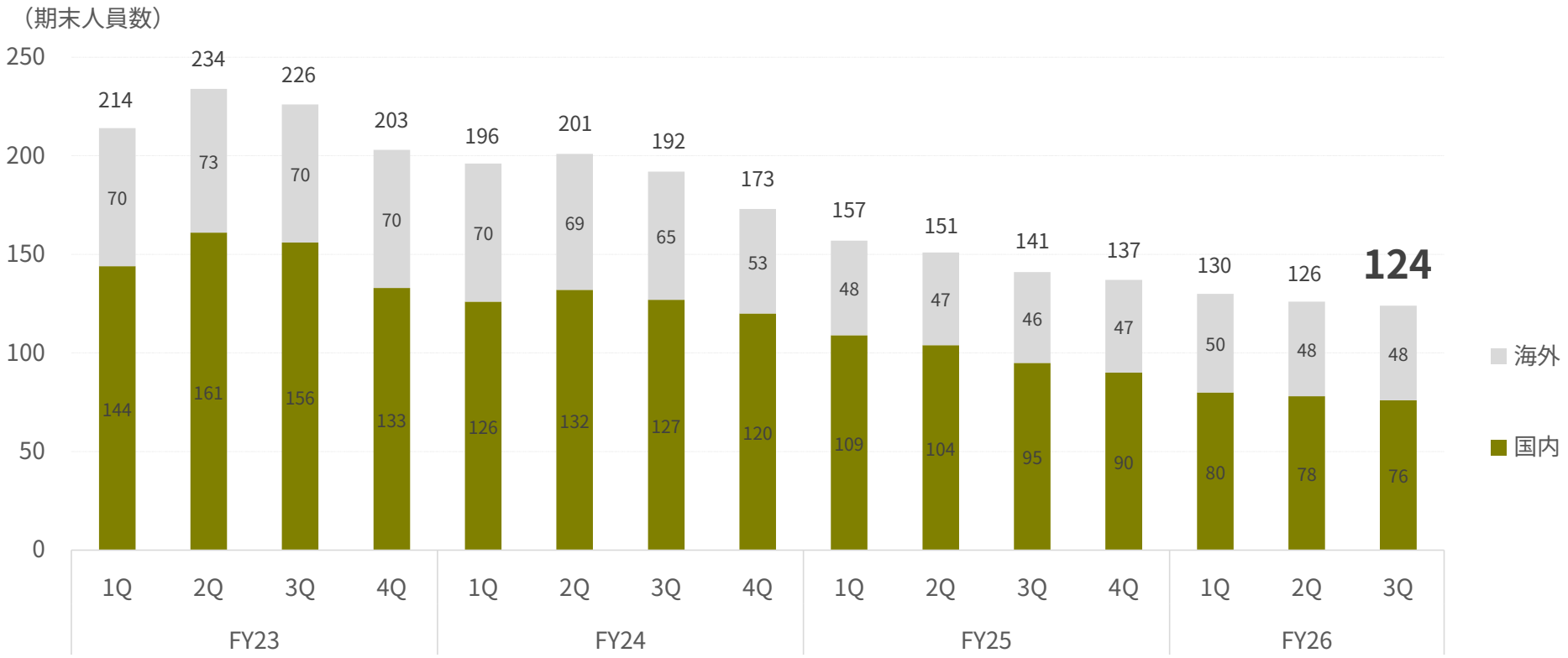
広告宣伝費増加のなかコスト総額は前Q並み（+0.6%）、前年同期比△4.9%



Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

人員推移

開発リソースの効率的な活用に向け、人員の最適化を継続



Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

FY26 3Q貸借対照表

2026年9月末時点で借入金・社債の残高はゼロ、自己資本比率は66.3%に上昇

（単位：百万円）

	FY26 3Q 期末	FY26 2Q 期末	QoQ	増減	FY25 3Q 期末	YoY	増減
流動資産	809	1,087	△25.5%	△277	1,228	△34.1%	△419
（うち現預金）	**328**	**754**	**△56.5%**	**△426**	**757**	**△56.6%**	**△429**
固定資産	319	269	+18.5%	+49	271	+17.6%	+47
資産合計	1,128	1,356	△16.8%	△228	1,500	△24.8%	△371
流動負債	370	566	△34.7%	△196	780	△52.6%	△410
固定負債	2	2	△6.2%	△0	3	△20.9%	△1
負債合計	372	569	△34.6%	△196	783	△52.5%	△411
純資産合計	**756**	**787**	**△4.0%**	**△31**	**716**	**+5.5%**	**+39**
（自己資本比率）	66.3%	57.5%	―	+8.8%	47.5%	―	+18.8%

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

INDEX

01 決算概要

02 サービス進捗

03 収益改善と今後の成長に向けた取り組み

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

FY26 タイトル投入

FY26は複数タイトル投入により、中長期的な収益基盤拡大を目指す

2026年12月期は、IPタイトルを

3～4本

リリース予定

～ 継続的なタイトル供給モデルへ移行 ～

※ フルリニューアルを含みます。

(1) 弱虫ペダル
レゾナンス・ペダイズム

(2) ちるキャン△
ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン!!
ちるタイム

(3) わちゃキャン△
ゆるキャン△ みんなでワチャワチャ！キャンピングクック！

(4) IPタイトルの継続投入を推進

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

02 サービス進捗

タイトルパイプライン・周辺ビジネス

大型IPタイトルを中心に新作開発を推進し、ラインナップを拡充

01	弱虫ペダル レゾナンス・ペダイズム	配信開始済み
02	ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン!! ちるタイム	アーリーアクセス版配信済み
03	ゆるキャン△ みんなでワチャワチャ！キャンピングクック！	Switch・モバイル版開発中
04	声優どうぶつ園ボイスフル	開発中
05	ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか フロンティア・ゼロ	開発中
06	ご注文はうさぎですか？ スマホゲーム（仮）	開発中

周辺	MIRAPICK	ファン参加型Predictionプラットフォーム	開発中
周辺	Certus IQ	AI活用のサイバーセキュリティ人材採用基盤	ベータ版配信中

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

『ご注文はうさぎですか？』スマホゲーム（仮）

TVアニメ『ご注文はうさぎですか？』初のスマートフォンゲーム



© Koi・芳文社／ご注文はBLOOM製作委員会ですか？　©enish,inc.

2026年10月30日 発表

iOS／Androidに対応
基本プレイ無料・アイテム課金制

公式Xを開設
ゲーム最新情報を順次公開予定

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

ダンまち フロンティア・ゼロ

原作者・大森藤ノ協力のゲームオリジナルストーリー。2027年配信予定



ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか フロンティア・ゼロ
©大森藤ノ・SBクリエイティブ/ダンまち6製作委員会

2026年10月22日 発表

スマートフォン・PCで展開
iOS／Android／PC

日本に加えて海外配信を予定

ゲーム独自の物語と
複数PFへの展開で成長機会を追求

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

ゆるキャン△ 関連タイトル

既存IP・開発資産を活用し、提供形態と収益機会を拡大

ちるキャン△

10月22日 フルリニューアル
「チル×作業支援」の利用シーンを提案
iOS／Android／Steamで展開



ゆるキャン△ つなげるみんなのオールインワン!! ちるタイム
©あfろ・芳文社／野外活動プロジェクト　©enish,inc.

わちゃキャン△

みんなでワチャワチャ！キャンピングクック！
キャンプを題材とした協力アクション
Nintendo Switch／モバイル版の展開準備



ゆるキャン△ みんなでワチャワチャ！キャンピングクック！
©あfろ・芳文社／野外活動プロジェクト　©enish,inc.

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

周辺ビジネス

主力ゲーム事業を補完する新たな取り組み

MIRAPICK「未来（MIRAI）」×「Pick」

ゲーム・アニメ・音楽・IP・SNSトレンドなどをテーマに、
予測・選択を楽しむPredictionプラットフォーム

1. 予想して楽しむ
> ゲーム・アニメ・音楽・IP・SNSトレンドなど、多様なテーマに参加

2. ファンとつながる
> 予測をきっかけに、応援・交流・継続参加を促進

3. 運営ノウハウを活用
> 継続参加型UX、ランキングイベント、コミュニティ形成のノウハウを活用

※ 無料参加型・ポイント制で開発中｜外部IP・コンテンツとの連携も検討
※ 本サービスは現在開発中であり、内容、提供開始時期及び仕様等は変更となる可能性があります。

Certus IQ

AIを活用したサイバーセキュリティ人材の採用基盤

1. AIを活用
> AIを活用したサイバーセキュリティ人材の採用基盤

2. ベータ版を提供開始
> 2026年9月28日にベータ版の提供を開始

3. 新たな成長領域
> グローバル市場を中心に展開
> ゲーム事業の収益基盤回復と新たな成長領域の立ち上げを両輪に

※ 中長期的な企業価値向上に向け、新たな成長領域の立ち上げに取り組む
※ 本サービスはベータ版であり、内容及び仕様等は変更となる可能性があります。

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

INDEX

01 決算概要

02 サービス進捗

03 収益改善と今後の成長に向けた取り組み

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

中長期基本方針

成長投資を継続するとともに、開発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**
2. **開発生産性向上によるコスト構造改革**
3. **財務資産の適切な管理と新たな事業機会の検討**

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

収益改善に向けた施策と進捗

足元の業績改善を継続するため、事業・開発体制の見直しを推進

施策	現在の進捗	今後の取り組み
1) 既存タイトルの運営最適化	収益状況に応じた運営体制の見直し	タイトル別の費用・収益管理を継続
2) 外注費・その他費用の管理	3Q単独の外注加工費は前Qから減少	支出の優先順位と費用対効果を精査
3) 開発リソースの重点配分	IP選定と開発・運営体制の再構築を推進	重点タイトルへのリソース配分を最適化
4) 新規IPタイトルの開発・投入	ごちうさ・ダンまちの新作開発を発表	公表済み計画に沿って開発・配信準備
5) AI・共通開発基盤の活用	対象業務で約40%の工数削減効果を確認	共通開発基盤の活用を複数タイトルへ拡大

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

AI・共通開発基盤による複数タイトル開発体制

共通業務を効率化し、各タイトルのゲーム体験に開発力を集中

開発基盤の共通化

- エンジン・ライブラリの整備による開発基盤の共通化
- AI活用・自動化・標準化の推進
- 自社開発と外部パートナーの組み合わせ

確認した結果

約40%

新規タイトル開発の
対象業務における工数削減

効率化で生まれた開発余力を、各タイトル固有のゲーム性・品質向上に配分

※ 約40%は対象業務で確認した工数削減効果。開発全体・総開発費の削減率ではありません。

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

DAT関連の取り組みと中長期構想

財務資産の有効活用と新たな事業機会を検討

これまでの取り組み

3Qに約60百万円のSOLを取得
10月に約40百万円を追加取得

累計取得額：約100百万円
保有数量：5,932.0586 SOL
（10月の追加取得後）

- **SOLプラネットとの協議開始**
- **公式SNS「ENI Kishu」を開設**

現在の対応

外部専門家との連携と
管理・リスク管理体制の整備

保有SOLはステーキング等の
運用を行わず保有
（2026年10月13日開示）

- **市場環境・資金需要を踏まえ資産管理と資金配分を検討**

中長期構想

財務資産の効率的な活用と
収益機会の多様化を目指す

ゲーム・エンターテインメント
領域とWeb3の連携可能性を検討

ゲーム事業の収益基盤回復と
新たな成長領域の立ち上げ

※中長期構想の実施時期・内容は未定です。暗号資産の保有・売却および追加投資は、市場環境・資金需要等を踏まえて判断します。

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

参考資料

株主優待制度

還元強化と当社株式の中長期的な保有促進を目的に株主優待制度を導入

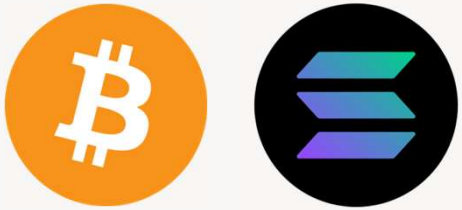
1. 対象となる株主様

2026年12月末現在の株主名簿に記載または記録された、5単元（500株）以上を保有する株主様
※別途、VCTRADE口座開設・エントリー等の参加条件があります。

500株以上

2. 優待内容

抽選で総額1,000万円相当の暗号資産（BTC／SOL）を贈呈



3. 実施時期

基準日：2026年12月末
贈呈時期：2027年5月末頃までを予定

※詳細は2026年8月31日付開示をご参照ください。

株主還元の充実を通じて、当社株式の投資魅力を高めてまいります

Copyright © enish, Inc. All Rights Reserved.

- 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。

enish
Link with Fun