



株式会社エヌジェイホールディングス

(JASDAQスタンダード：9421)

2021年6月期（第30期）
第2四半期決算説明資料

2021年2月10日

- 当資料に記載されている当社及び当社子会社の現在の戦略・計画・認識等のうち、将来の業績等に関する見通しは、リスクや不確実な要因を含んでおり、実際の業績は、様々な要因により、見通しとは大きく異なることがあります。実際の業績に影響を与えうる主要な要因には、当社及び当社子会社の事業領域を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社及び当社子会社の提供する製品・サービスに対する需要動向や競争激化による価格下落や顧客の求めに応じることのできる技術力等があります。なお、業績に影響を与えうる要因はこれらに限定されるものではありません。
- 当資料の作成に際し、正確性を確保するため、注意を払っておりますが、その正確性、完全性を保証するものではありません。
- 当資料は、今後予告なしに変更されることがあります。
- 当資料に記載されている会社名及び製品・サービス名等は、該当する各社の商標または登録商標です。

I. 2021年6月期第2四半期決算ハイライト

1. 連結業績

2. セグメント別業績

II. 2021年6月期業績見通し

III. 会社概要

I .2021年6月期第2四半期決算ハイライト

1.連結業績

(1) 通期業績サマリー

※前期に決算期変更を行ったことにより、期間が異なるため、前期差異は表示していません。前期の2Q累計期間は、2019年4月1日から2019年9月30日までであり、当期の2Q累計期間は、2020年7月1日から2020年12月31日までであります。

※前期決算より原価と販管費の表示方法を変更しております。

(単位：百万円)

	2020年6月期 2Q累計	2021年6月期 2Q累計
売上高	6,048	5,924
売上原価	4,974	4,828
販売費及び一般管理費	1,058	1,017
営業利益	15	79
経常利益	△2	71
法人税等	26	39
非支配株主に帰属する 四半期純利益	14	17
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△44	14
EBITDA※	145	241

- ・ゲーム事業：開発フェーズ進捗
- ・モバイル事業：販売台数減

- ・ゲーム事業：受注済み案件において人員稼働率を維持。

- ・のれん償却額 74百万円

※ EBITDA：営業利益に減価償却費及びのれん償却額を足し戻して算定

1.連結業績

(2-1) セグメント別業績

(単位：百万円)

	売上高			セグメント利益（営業利益）		
	2020年6月期 2Q累計	2021年6月期 2Q累計	前期差異	2020年6月期 2Q累計	2021年6月期 2Q累計	前期差異
ゲーム事業	3,992	4,644	—	147	246	—
モバイル事業	2,014	1,250	—	48	11	—
その他	44	34	—	△0	8	—
セグメント間取引消 去及び全社費用	△2	△ 4	—	△106	△ 113	—
のれん償却額	—	—	—	△74	△ 74	—
連結合計	6,048	5,924	—	15	79	—

(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであります。全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

1.連結業績

(2-2) セグメント別業績 売上高（四半期毎）

(単位：百万円)

	売上高						
	2020.6期					2021.6期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	5Q	1Q	2Q
ゲーム事業	2,051	1,941	1,955	2,292	2,196	2,276	2,367
モバイル事業	961	1,053	664	740	546	571	679
その他	23	21	21	20	14	17	17
セグメント間取引消去及び 全社費用	△0	△2	△3	△2	△3	△2	△ 2
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	
連結合計	3,035	3,013	2,637	3,050	2,753	2,863	3,061

(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであります。人材ソリューション事業はその他に含めております。
全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

1.連結業績

(2-3) セグメント別業績 営業利益（四半期毎）

(単位：百万円)

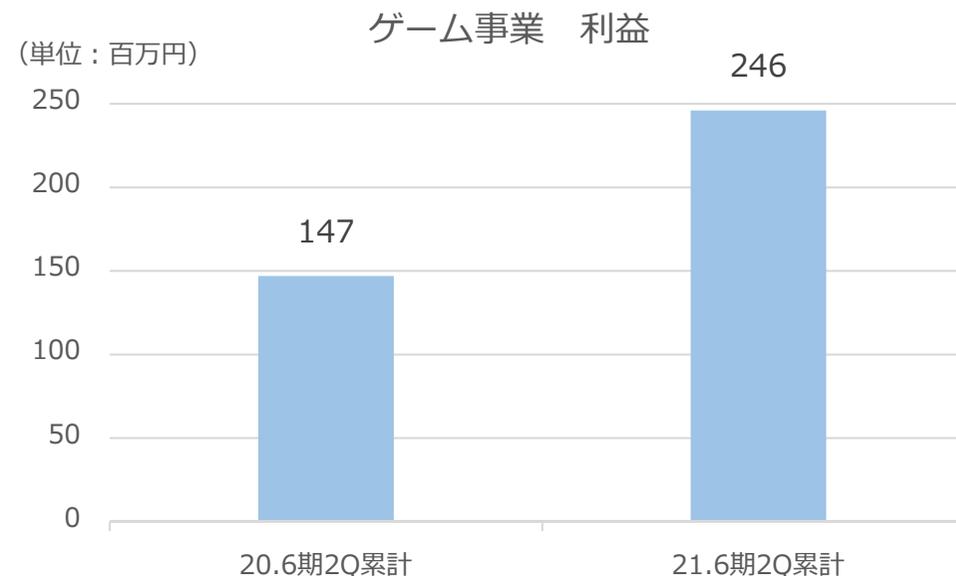
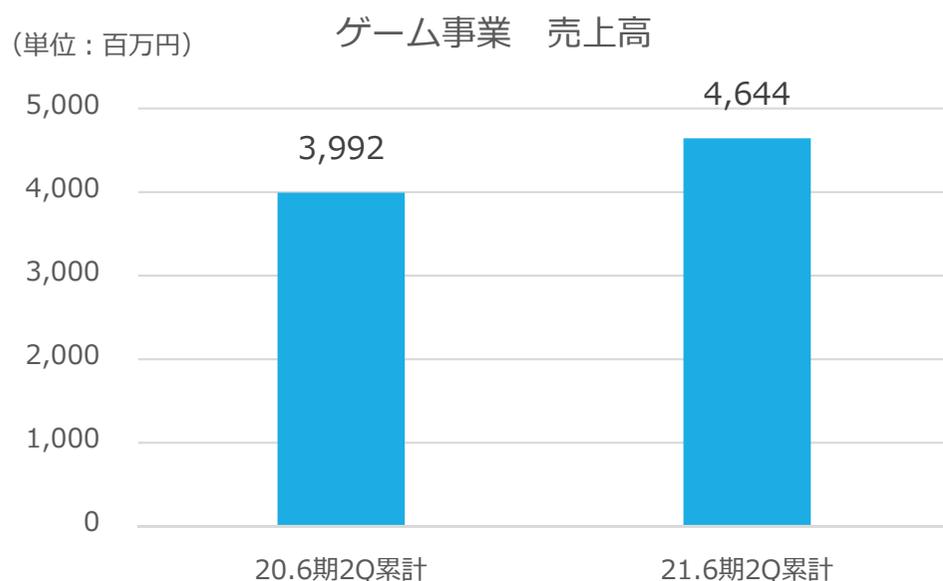
	セグメント利益（営業利益）						
	2020.6期					2021.6期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	5Q	1Q	2Q
ゲーム事業	70	76	123	182	82	139	107
モバイル事業	12	35	6	28	48	8	2
その他	5	△5	0	0	△1	2	5
セグメント間取引消去及び 全社費用	△57	△48	△63	△53	△52	△55	△ 57
のれん償却額	△37	△37	△37	△37	△37	△37	△ 37
連結合計	△5	20	30	120	39	57	21

(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであります。人材ソリューション事業はその他に含めております。
全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2.セグメント別業績 (1-1) ゲーム事業 (概要)

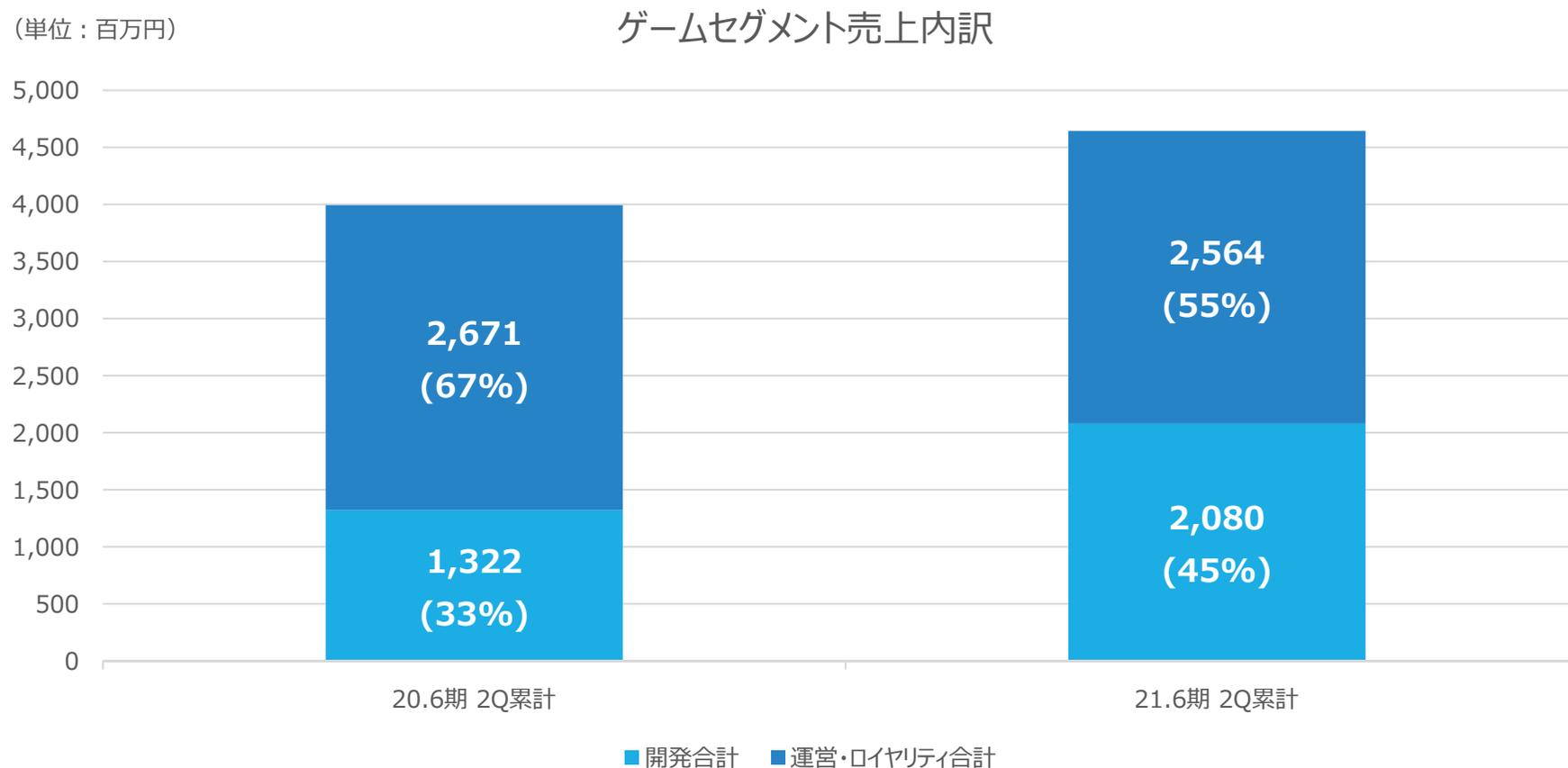
ゲーム事業

- 売上高は、受注済み案件を中心に概ね堅調に推移いたしました。
- 営業利益は、受託開発においては、要求仕様や開発スケジュール等の影響から原価率が当初想定より増加したことと、ゲーム運営サポートにおいては、運営サポートタイトルのサービス終了に伴う派遣の終了により、人員の稼働率が低下したことから、想定を下回りました。なお、前期2Q累計期間は案件始動の初期フェーズが重なった時期であったため、売上高・営業利益ともに増加しております。



2.セグメント別業績 (1-2) ゲーム事業 (セグメント売上内訳)

■ ゲームセグメント売上内訳



※運営売上には、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。

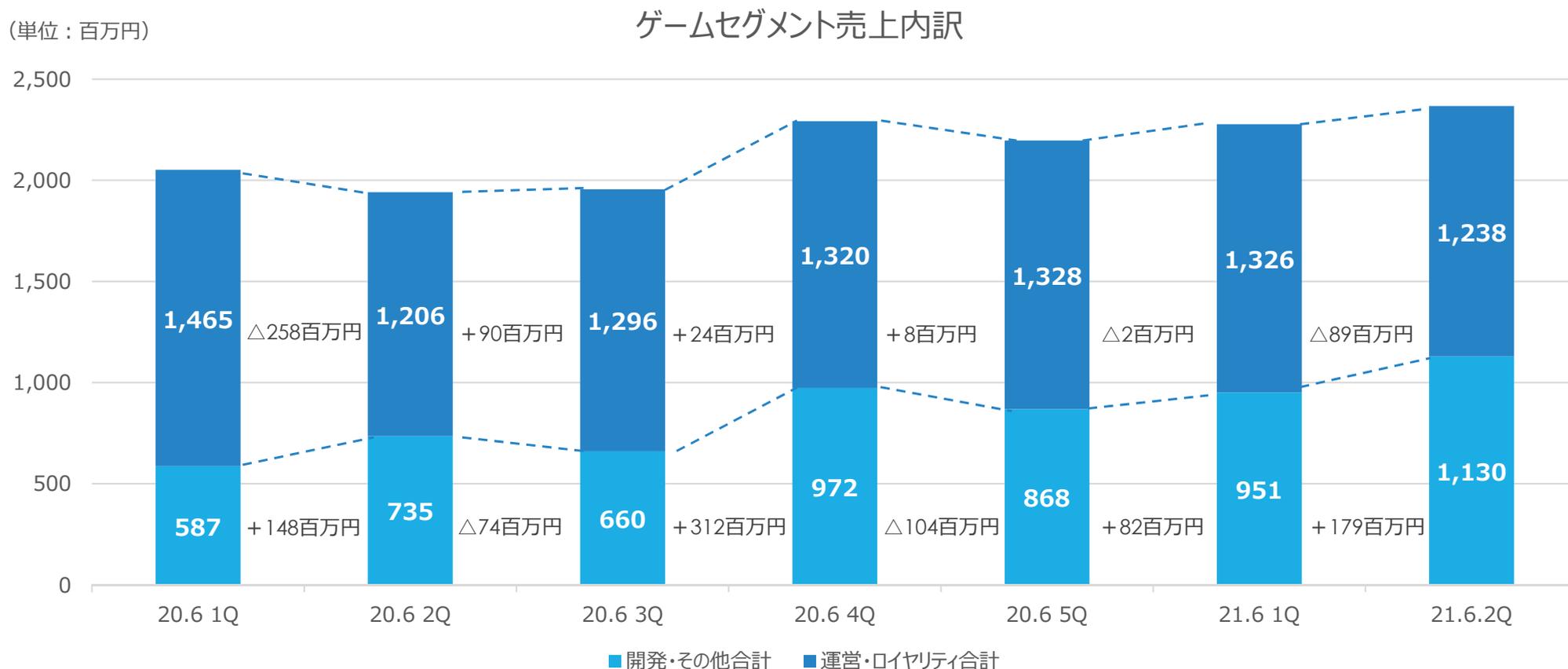
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象をしております。また、派遣等のゲームその他の売上を含んでおります。

2.セグメント別業績

(1-3) ゲーム事業 (セグメント売上内訳 四半期毎推移)

■ ゲームセグメント売上内訳 (四半期毎推移)



※運営売上には、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。

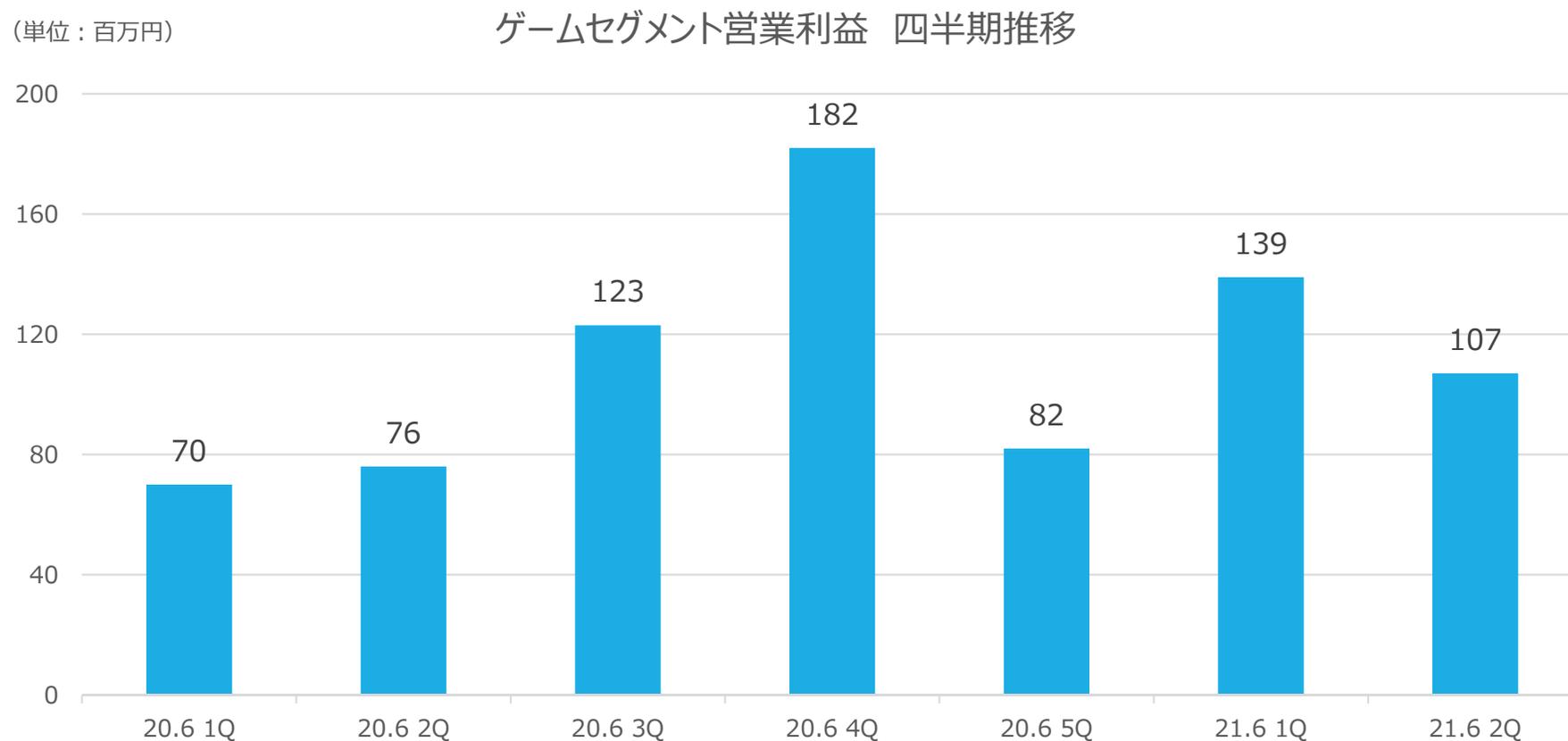
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象をしております。また、派遣等のゲームその他の売上を含んでおります。

2.セグメント別業績

(1-4) ゲーム事業 (セグメント営業利益 四半期毎推移)

■ ゲームセグメント営業利益 (四半期毎推移)



※営業利益の開発その他・運営ロイヤリティによる内訳は開示しておりません。

2.セグメント別業績 (1-5) ゲーム事業（現在の案件状況等）

現在の案件状況等

■ 現在開発中の案件数※1

- ・パッケージ型※2 ※3（主なプラットフォーム：専用機、PC） 4件（2020年11月12日末比 ±0）
- ・スマホ型※2 ※4（主なプラットフォーム：スマホ、PC） 3件（2020年11月12日末比 ±0）

■ 開発体制の状況

- ・ゲーム人員数※5 747名（2020年9月末比 11名増）
（2020年6月末比 39名増）

※1 2月10日時点における開発中のタイトル数であり、本年度内に開発完了するタイトル数を示すものではありません。

※2 マルチプラットフォーム対応タイトルは1件としてカウントしております。主に15名以上の開発体制のタイトルをカウントしております。

※3 ダウンロード販売形式もパッケージ型に分類しております。

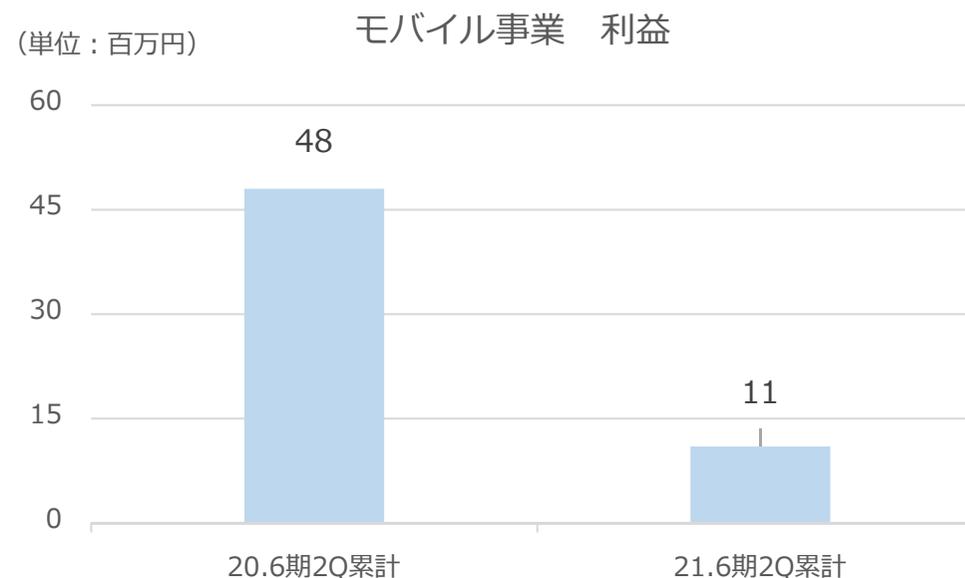
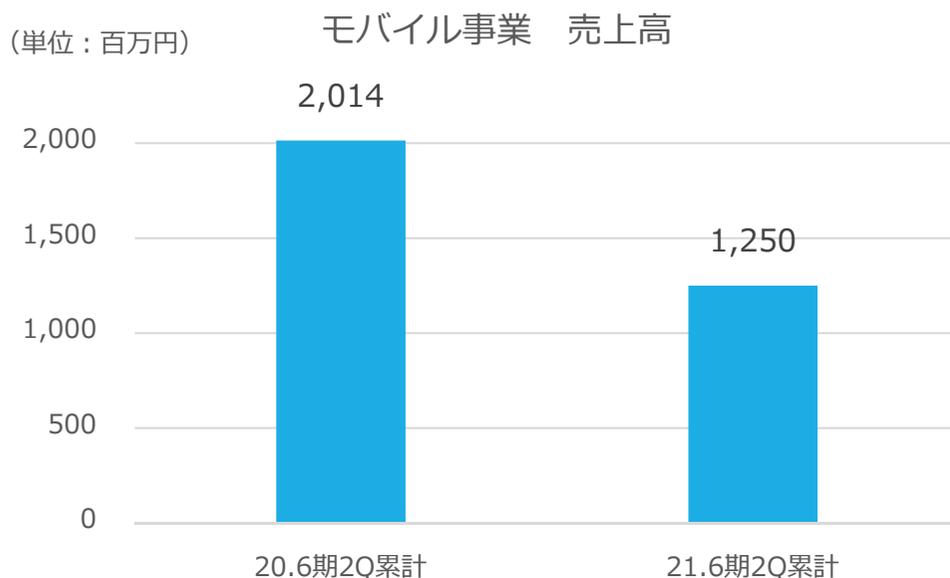
※4 スマホ型には基本プレイ無料型を含めて集計しております。

※5 2020年12月末時点の従業員数（※改正労働契約法などを鑑み、一部の有期契約労働者を含めた人員数であります。）

2.セグメント別業績 (2) モバイル事業 (概要)

モバイル事業

- 売上高：一昨年の分離プラン及び値引き規制等の法改正の施行以降、販売台数が低調に推移するなか、コロナ禍の長期化の影響もあって、来店数も前年を下回る状態が続きました。端末価格の低下や端末を伴わないSIM販売により売上高規模は縮小しております。
- 営業利益：キャリアショップ部門においては、3G停波に伴う買い替えの促進を強化しましたが、上記のとおり来店数は前年を下回って推移し、販売店部門においては、格安SIMの販売に取り組みましたが、通信事業者より割安の新料金プランが発表されるなど、訴求力が低下し、販売計画を大きく下回りました。



Ⅱ .2021年6月期業績見通し

1.通期業績見通し

- 通期業績予想について、2月1日付「業績予想の修正に関するお知らせ」にて下記のとおり修正しております。

(単位：百万円)

	2021年6月期 前回予想	2021年6月期 修正予想	差異	(参考) 2020年6月期 通期※1
売上高	12,000	12,200	+200	14,491
営業利益	400	210	△190	205
経常利益	380	190	△190	207
親会社株主に帰属する 当期純利益	160	10	△150	27
EBITDA※2	660	540	△120	546

※1 決算期変更に伴い、2020年6月期は、2019年4月1日から2020年6月30日までの15ヶ月決算であります。

※2 EBITDA：営業利益に減価償却費及びのれん償却額を足し戻して算定。

2.通期業績見通し（修正差異要因）

■ 通期業績の前回予想と修正予想との差異における増減要因

	前回予想	修正予想	差異
売上高	12,000	12,200	+ 200

ゲーム事業

- 受注済み案件の開発フェーズの進捗



増収要因

モバイル事業

- 法改正後の販売台数の減少、中価格帯端末及びSIM販売の割合増加



減収要因

	前回予想	修正予想	差異
営業利益	400	210	△190

ゲーム事業

- 要求仕様や開発スケジュール等の影響による原価率の増加
- 新規受注が遅れているラインによる未稼働原価の増加
- 運営サポートタイトルのサービス終了に伴う派遣の終了



増益要因縮小



減益要因



減益要因

モバイル事業

- 法改正後の販売台数の減少、通信各社の割安の新料金プラン開始による格安SIM等の訴求力低下

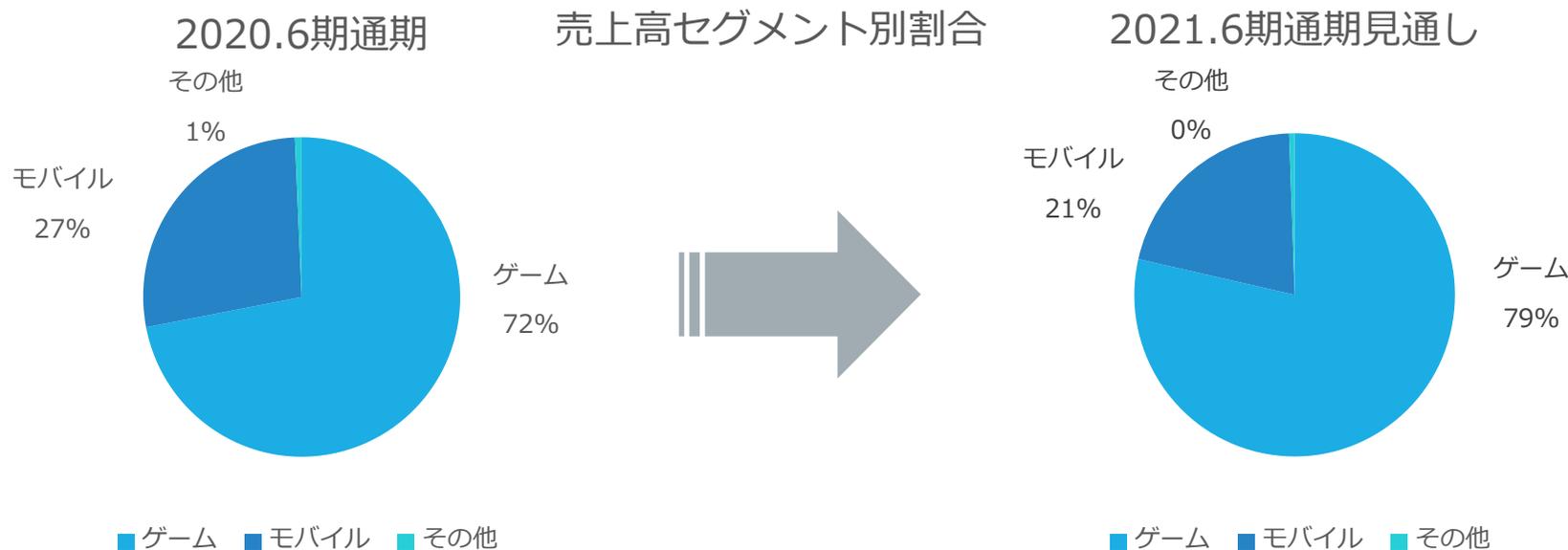
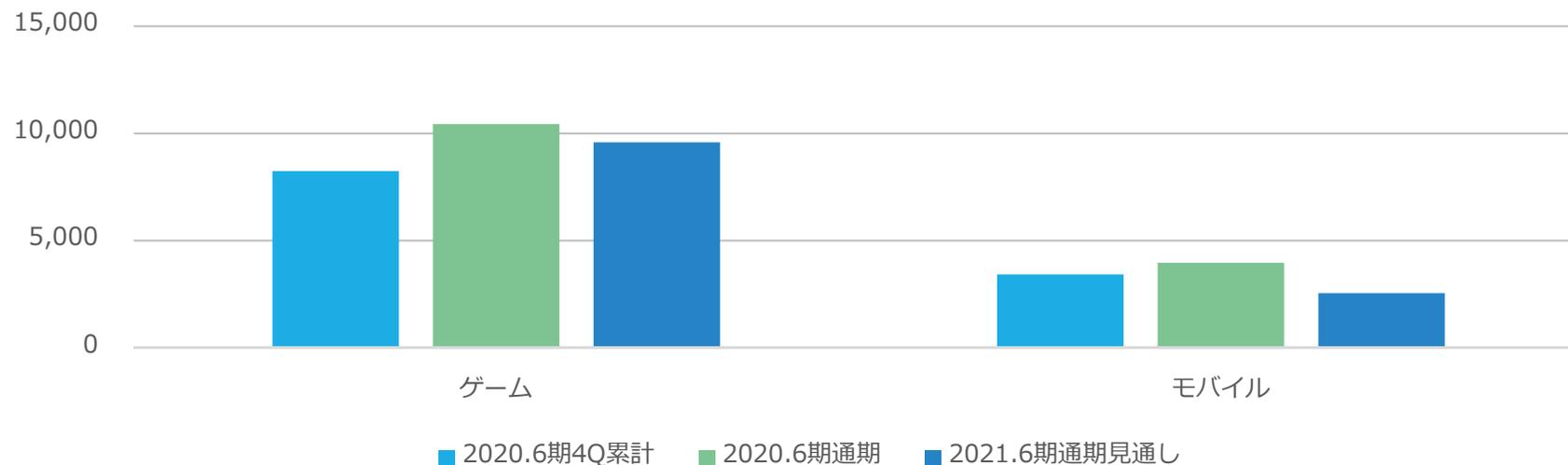


減益要因

3.セグメント別業績見通し (1) セグメント別売上高見通し

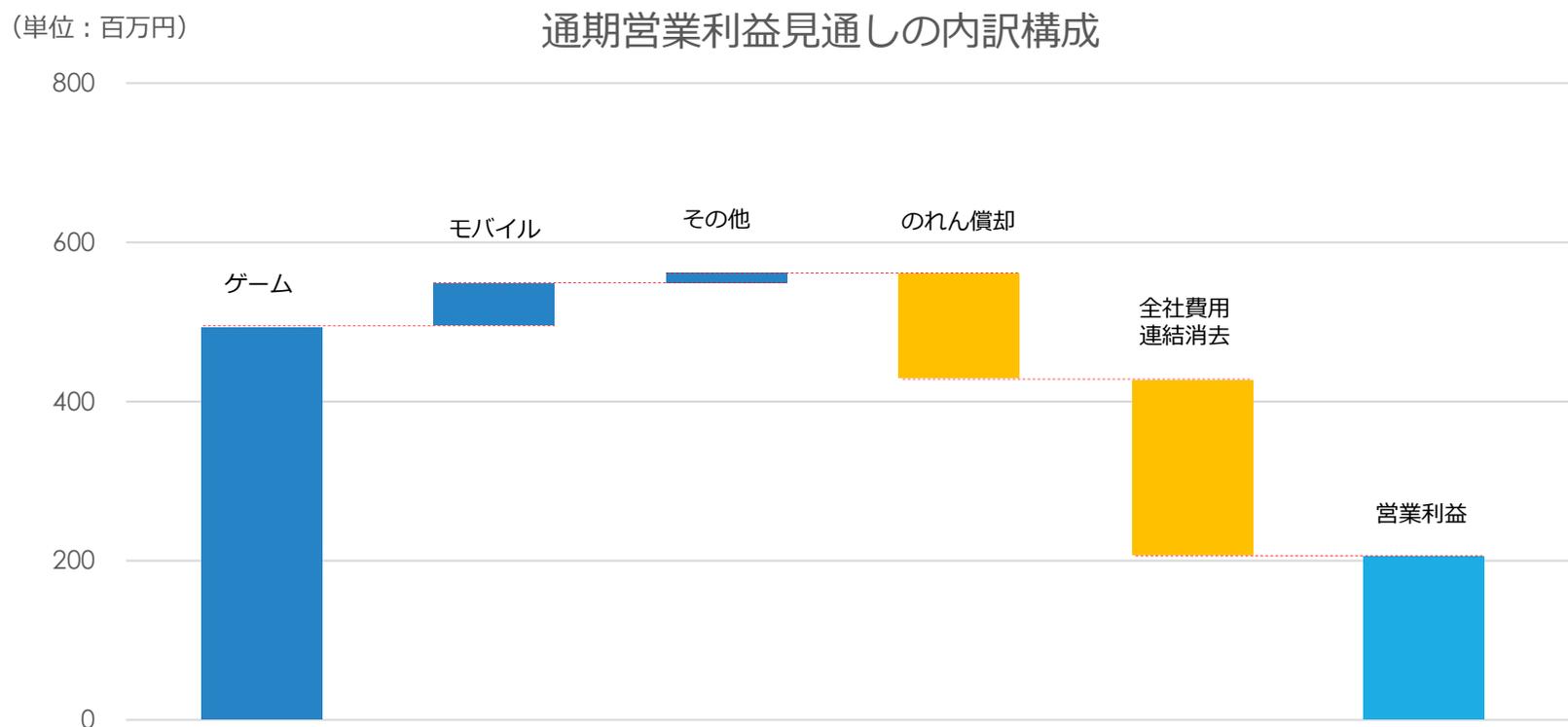
セグメント別売上見通し

(単位：百万円)



3.セグメント別業績見通し (2) 通期営業利益見通しの内訳

通期営業利益見通しは、210百万円を予想しております。



※ 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。連結消去は、セグメント間の取引消去であります。

(参考資料) 連結キャッシュフロー計算書

(単位：百万円)

	2020年6月期 第2四半期	2020年6月期 通期(15ヶ月)	2021年6月期 第2四半期
営業活動による キャッシュフロー	314	550	405
投資活動による キャッシュフロー	△86	△196	△35
財務活動による キャッシュフロー	△349	△750	△263
現金及び現金同等物の残 高	1,880	1,610	1,721

Ⅲ. 会社概要

1.会社概要

(1) 会社情報及び沿革

■ 会社概要

設立	: 1991年12月
本社	: 東京都港区芝三丁目8番2号 住友不動産芝公園ファーストビル7階
資本金	: 592,845千円 (2020年6月末現在)
従業員数	: 連結 895名 (2020年12月末時点。うち平均臨時従業員55名 (派遣社員を除く))

■ 沿革

- ・91年 12月 (株)新都市科学研究所として設立
- ・95年 11月 ディーディーアイ関西ポケット電話(株)と代理店契約を締結し移動体通信事業(現 モバイル事業)を開始
- ・96年 4月 エヌ・ティ・ティ関西移動体通信網(株) (現 (株)NTTドコモ) と代理店契約を締結
- ・96年 8月 関西セルラー電話(株)(現 KDDI (株))と代理店契約を締結
- ・97年 3月 (株)新都市科学研究所から(株)ネプロジャパンに商号変更
- ・99年 6月 (株)東京デジタルホン(現 ソフトバンク(株))と代理店契約を締結
- ・00年 7月 郊外型携帯電話販売店(現 ピポパーク)の営業展開を開始
- ・06年 4月 ジャスダック証券取引所に上場
- ・11年 9月 (株)モバイル&ゲームスタジオ (現 (株)ゲームスタジオ) の発行済株式を全て取得し、連結子会社化
- ・14年 4月 持株会社体制へ移行。(株)ネプロモバイル関東、同東海、同関西及び(株)ネプロクリエイトを新設分割により設立。
- ・14年 12月 (株)ネプロモバイル関東、同東海、同関西を(株)ラネットへ譲渡
- ・15年 3月 (株)トライエースの発行済株式68.9%を取得し、連結子会社化
- ・15年 9月 (株)トーテックの発行済株式67.0%を取得し、連結子会社化
- ・15年 12月 東京都港区に本社を移転、(株)ネプロジャパンから(株)エヌジェイホールディングスに商号変更
- ・17年 6月 (株)ブームの事業再生支援に伴い、新たに設立した新生(株)ブームにて同社事業を譲受け
- ・17年 12月 ゲーム運営/カスタマーサポートを行う(株)ウィットワンを設立
- ・18年 7月 (株)トーテックの株式の一部をDELTA Holdings株式会社へ譲渡
- ・18年 10月 (株)ISAOのゲーム運営サポート事業を吸収分割により(株)ウィットワンにて承継
- ・19年 6月 決算期を3月から6月に変更
- ・19年 11月 連結子会社(株)ウィットワン、(株)ブーム及び(株)エヌジェイワンの3社を経営統合
- ・20年 3月 (株)ウィットワンにて沖縄拠点 ((株)ウィットワン沖縄) を開設
- ・20年 7月 グループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立

1.会社概要

(2) 事業内容及び主なグループ会社



株式会社エヌジェイホールディングス
(持株会社)



株式会社ゲームスタジオ



株式会社トライエース



株式会社ウィットワン



株式会社ネプロクリエイト

ゲーム事業

主にゲームの開発受託・運営受託

モバイル事業

auショップ運営
販売店ピポパーク運営

※ 2020年3月に(株)ウィットワンにて沖縄拠点（(株)ウィットワン沖縄）を開設いたしました。

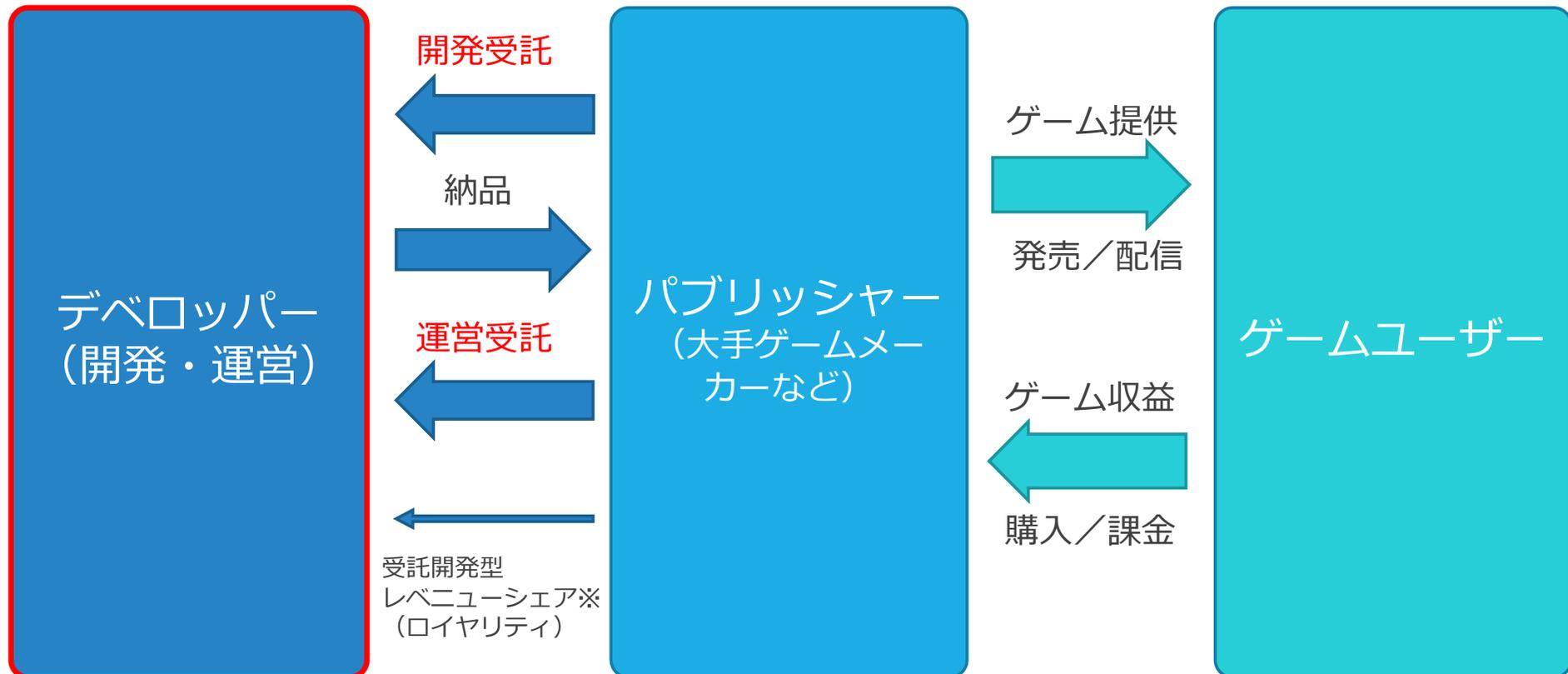
※ 2020年7月にグループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立いたしました。

1.会社概要

(3-1) ゲーム事業 (概要)

- 当社のゲーム事業は開発受託および運営受託を主としております。

当社ゲーム事業



※ 受託開発をベースとしながら、その開発費の一部を負担することで、ゲーム収益の一部を受領し、負担した開発費の回収を図るとともに、ヒットに応じた収益受領を目指しております。なお、本資料中では単にレベニューシェアと表現することがあります。

1.会社概要

(3-2) ゲーム事業（各社の事業領域）

- スマホゲームの開発・運営フェーズとゲーム各社の主なカバー範囲

企画・制作	運営			
	サーバ構築	イベント運営 追加企画・制作	バランスフィク 品質管理 KPI分析	メール/電話サポート 海外サポート 監視業務
				
				
				

お問合せ窓口

株式会社エヌジェイホールディングス

経営企画室

TEL : 03-5418-8128

Email : ir@njhd.jp

URL : <https://www.njhd.jp>