



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） 通期決算説明資料

2021年8月12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月期通期決算ハイライト

1. 連結業績
2. セグメント別業績

II. 2022年6月期業績見通し

1. 通期業績見通し
2. セグメント別業績見通し
3. 配当

III. 会社概要

I .2021年6月期通期決算ハイライト

1.連結業績

(1) 通期業績サマリー

※決算期変更に伴い、期間が異なるため、前期差異は表示しておりません。前期通期は、2019年4月1日から2020年6月30日までであり、当期通期は、2020年7月1日から2021年6月30日までであります。比較表示上、前期通期を5Q累計と表示することがあります。

※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 通期 (15ヶ月)	2021年6月期 通期 (12ヶ月)	
売上高	14,491	11,988	・ゲーム事業：開発フェーズ進捗 ・モバイル事業：販売台数回復傾向
売上原価	11,554	9,777	
販売費及び一般管理費	2,730	1,989	
営業利益	205	220	・ゲーム事業：受注済み開発案件 において人員稼働率を維持。
経常利益	207	204	
法人税等	108	135	
非支配株主に帰属する 当期純利益	61	40	
親会社株主に帰属する 当期純利益	27	△92	・本社減床等に伴う特別損失 120百万円
EBITDA※	546	595	・のれん償却額 147百万円

※ 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 4Q累計	2020年6月期 (5Q累計) 通期	2021年6月期 (4Q累計) 通期	2020年6月期 4Q累計	2020年6月期 (5Q累計) 通期	2021年6月期 (4Q累計) 通期
ゲーム事業	8,240	10,437	9,365	452	535	516
モバイル事業	3,419	3,966	2,564	84	132	52
その他	86	100	66	0	△1	22
セグメント間取引消 去及び全社費用	△9	△13	△ 7	△222	△275	△ 222
のれん償却額	—	—	—	△148	△185	△ 147
連結合計	11,737	14,491	11,988	166	205	220

(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	3Q	4Q
ゲーム事業	2,051	1,941	1,955	2,292	2,196	2,276	2,367	2,396	2,324
モバイル事業	961	1,053	664	740	546	571	679	687	626
その他	23	21	21	20	14	17	17	15	16
セグメント間取引 消去及び全社費用	△0	△2	△3	△2	△3	△2	△2	△1	△1
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	—	—	—
連結合計	3,035	3,013	2,637	3,050	2,753	2,863	3,061	3,097	2,966

(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

(2-3) セグメント別業績 営業利益（四半期毎）

(単位：百万円)

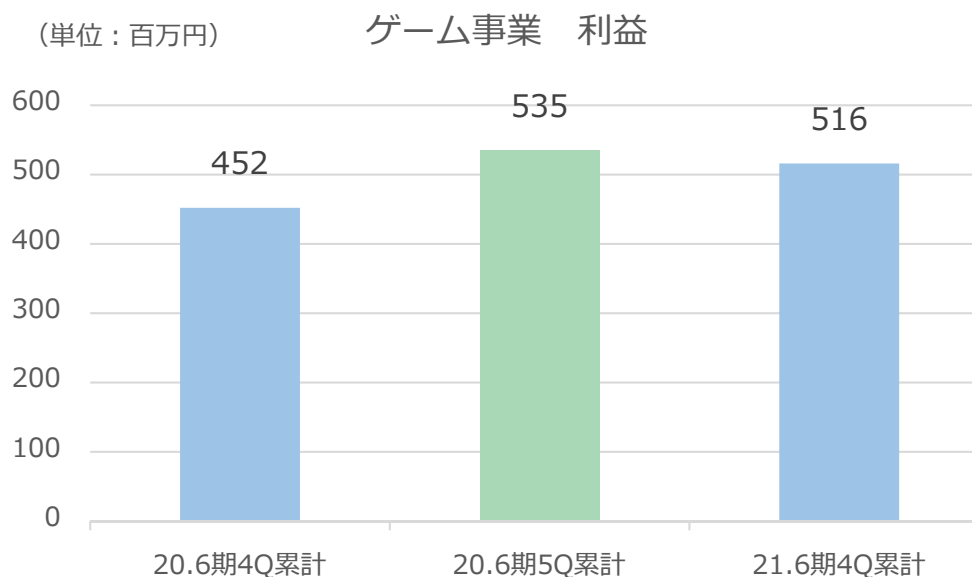
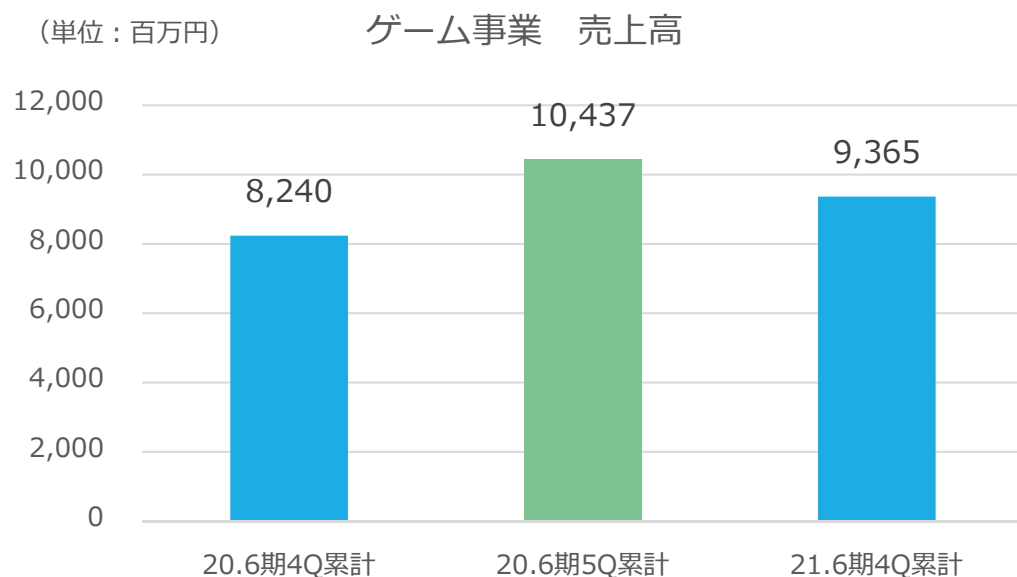
	セグメント利益（営業利益）									
	2020.6期					2021.6期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	5Q	1Q	2Q	3Q	4Q	
ゲーム事業	70	76	123	182	82	139	107	162	107	
モバイル事業	12	35	6	28	48	8	2	23	17	
その他	5	△5	0	0	△1	2	5	5	8	
セグメント間取引 消去及び全社費用	△57	△48	△63	△53	△52	△55	△57	△54	△ 55	
のれん償却額	△37	△37	△37	△37	△37	△37	△37	△36	△ 36	
連結合計	△5	20	30	120	39	57	21	100	40	

(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。

2.セグメント別業績 (1-1) ゲーム事業 (概要)

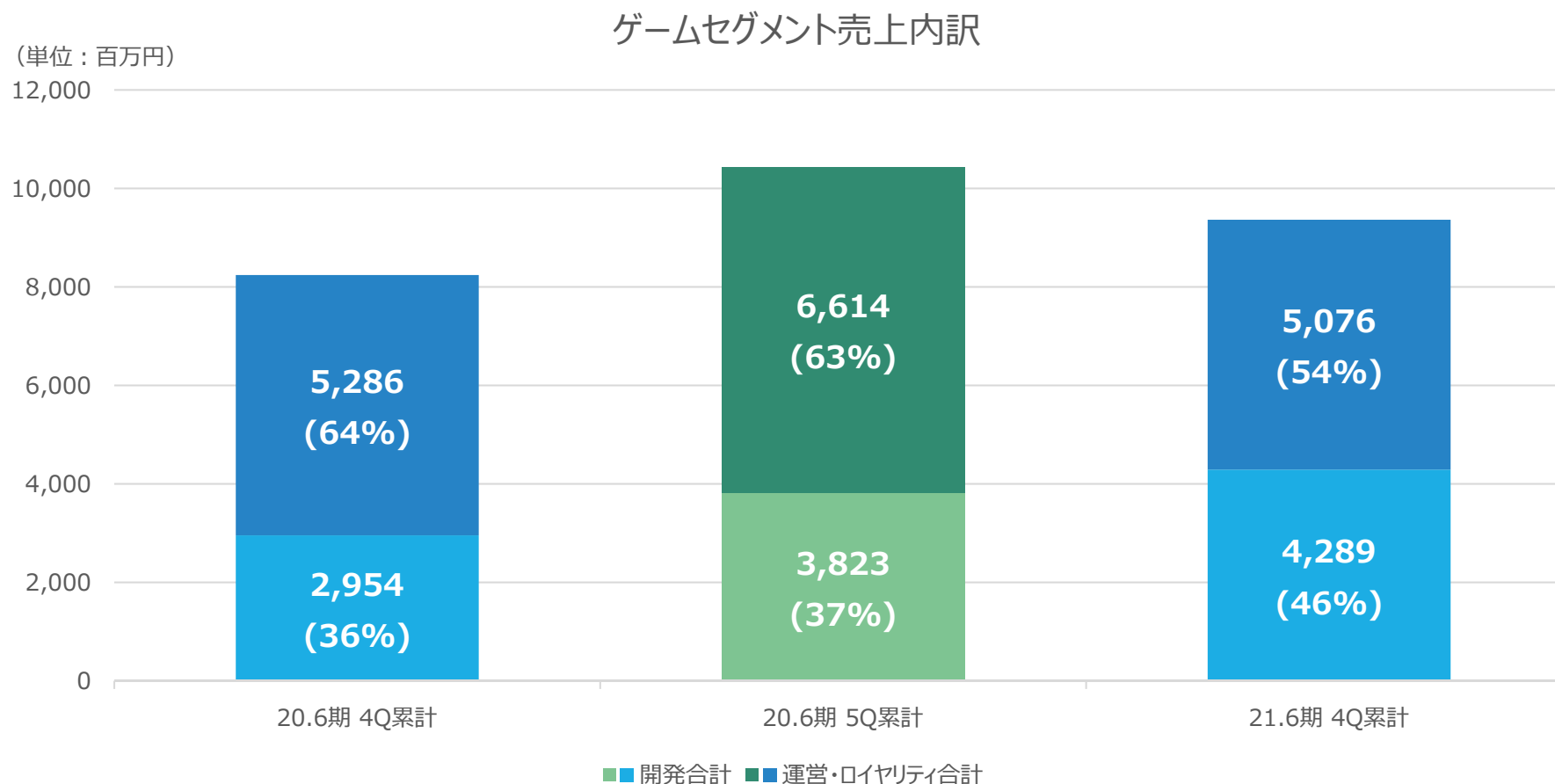
ゲーム事業

- 売上高は、受注済みの開発案件を中心に概ね予定どおり進捗いたしました。
- 営業利益は、上記のとおり売上高の進捗と合わせて概ね予定どおり利益も進捗し、人員の稼働率についても改善に努めてまいりました。



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)

主にパッケージ型タイトルの開発進捗に伴って開発売上が増加



※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。

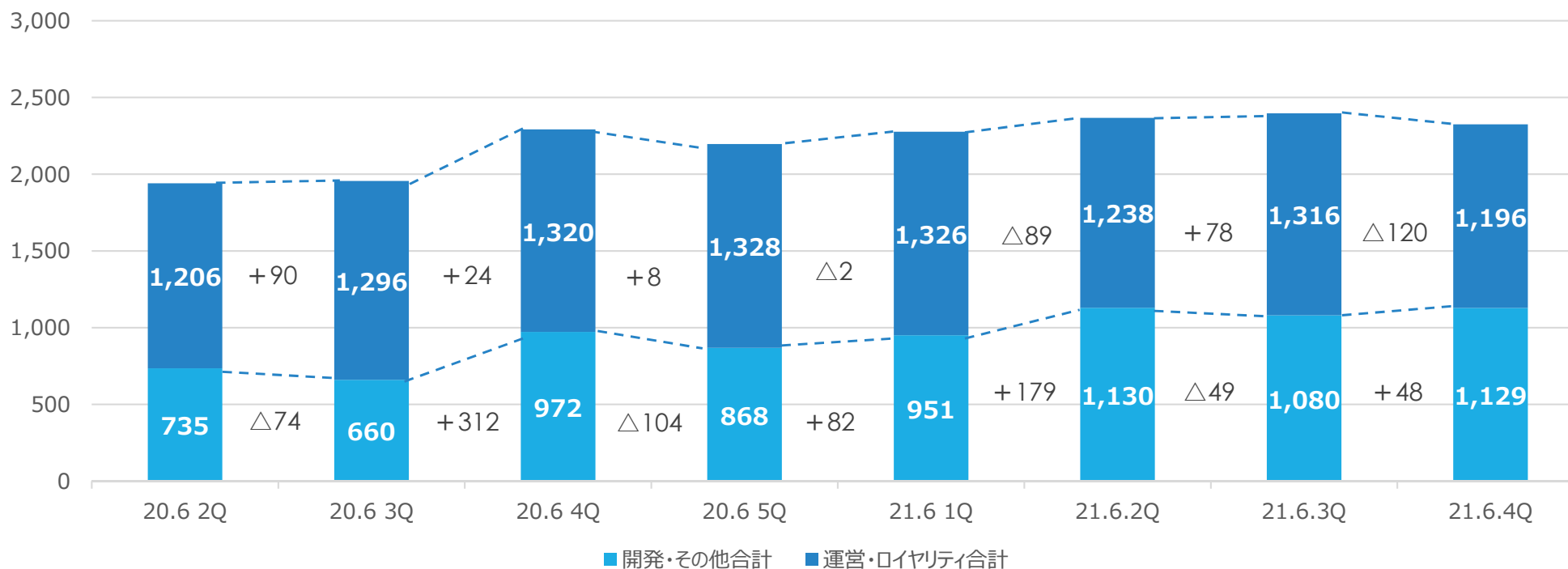
2.セグメント別業績

(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)

(単位：百万円)

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。

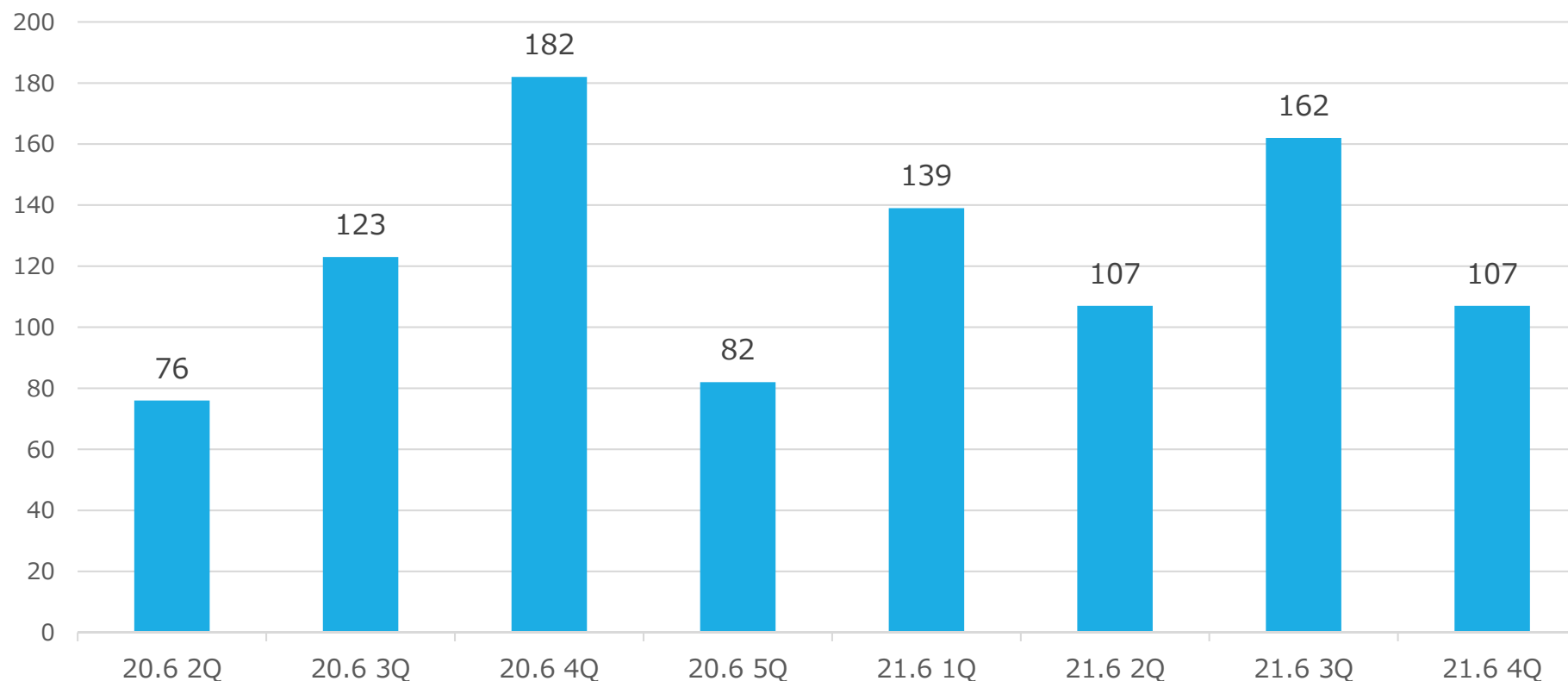
2.セグメント別業績

(1-4) ゲーム事業（セグメント営業利益 四半期毎推移）

計上タイミングによる変動があるものの、概ね130百円程度で推移

(単位：百万円)

ゲームセグメント営業利益 四半期推移



※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） 5件（2021年5月13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（2021年5月13日末比 ±0）

■ 開発体制の状況

- ・ゲーム人員数※5 784名（2021年3月末比 +30名）
（2020年6月末比 +76名）

※1 8月12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 2021年6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。）

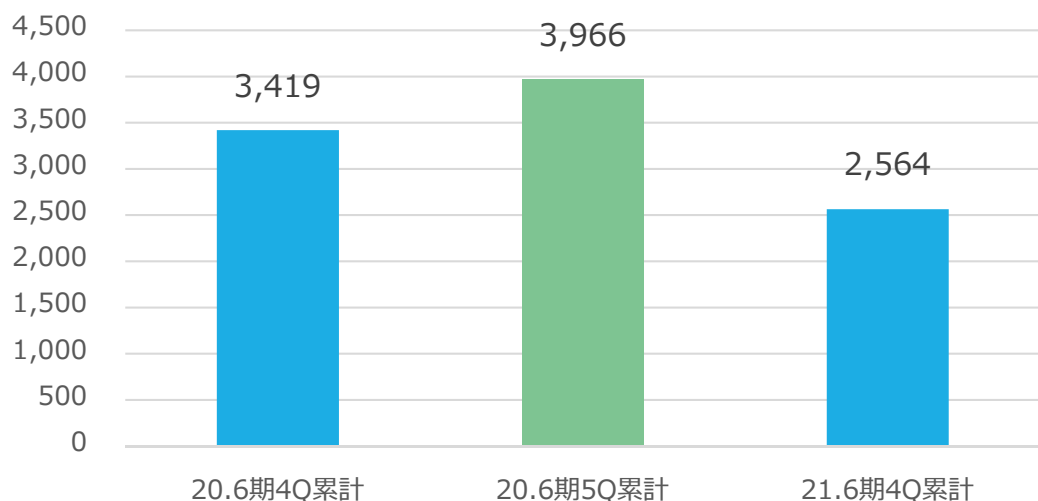
2.セグメント別業績 (2) モバイル事業 (概要)

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、コロナ禍の影響もあって、来店数は前年を下回る状態が続きましたが、3G停波の案内や最適プランの提案など来店促進の強化により、下期からは販売台数は想定した水準にまで回復してまいりました。
- 営業利益：キャリアショップ部門においては、2021年の春商戦において、3G停波に伴う買い替え需要や新料金プランの開始などに誘起された需要もあって、客足は戻り傾向のなか、販売促進の強化に取り組みました。販売店部門においては、値引き規制等による価格訴求力の低下により、減収の主な要因となるとともに、減益の大きな要因となりました。

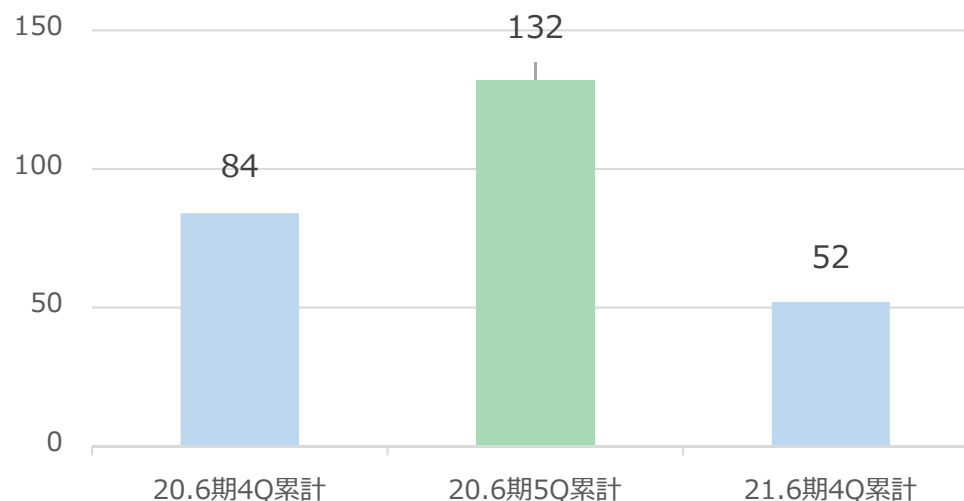
(単位：百万円)

モバイル事業 売上高



(単位：百万円)

モバイル事業 利益



Ⅱ .2022年6月期業績見通し

1.通期業績見通し

本社減床によるコスト削減効果について、一定の利益寄与を見込んでおりますが、一方、新しい働き方に伴う開発環境等の必要な整備による支出について、費用対効果を見極めつつ実施し、また、新たな投資については、リスクを精査のうえ適宜検討してまいります。

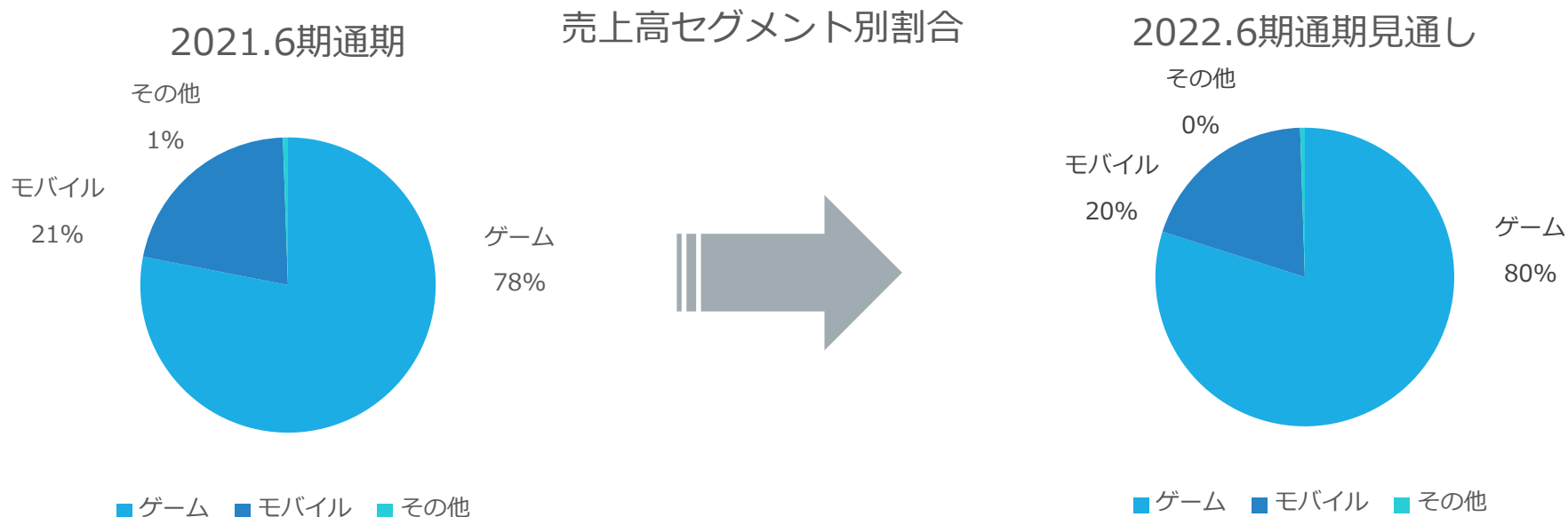
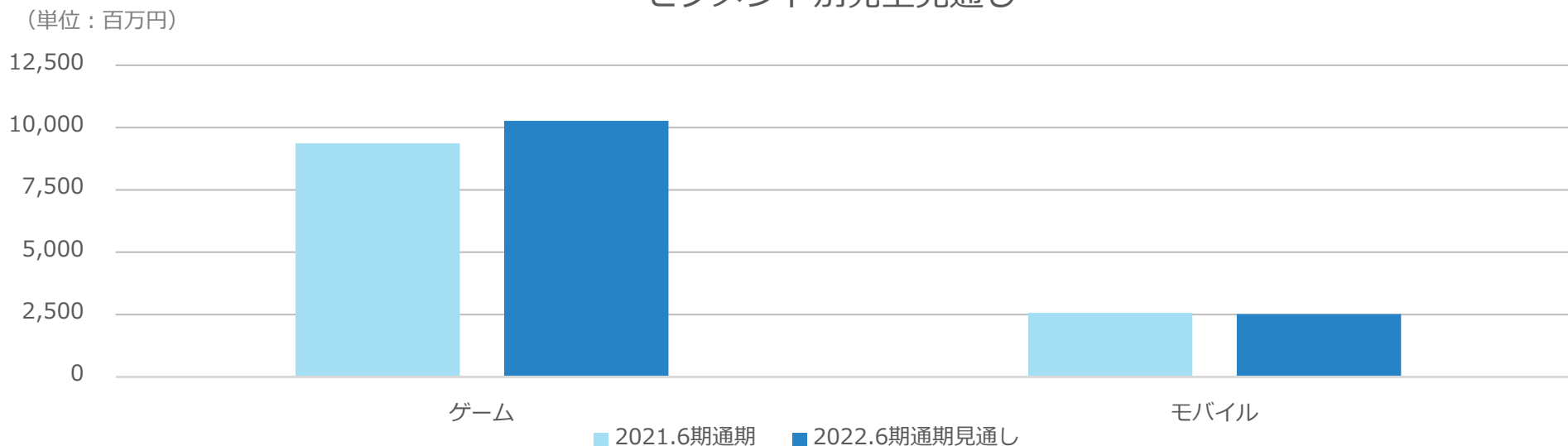
(単位：百万円)

	2021年6月期 通期実績	2022年6月期 通期予想	差異
売上高	11,988	12,820	831
営業利益	220	350	129
経常利益	204	340	135
親会社株主に帰属する当期純利益	△92	190	282
EBITDA※	595	610	14

※ 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。

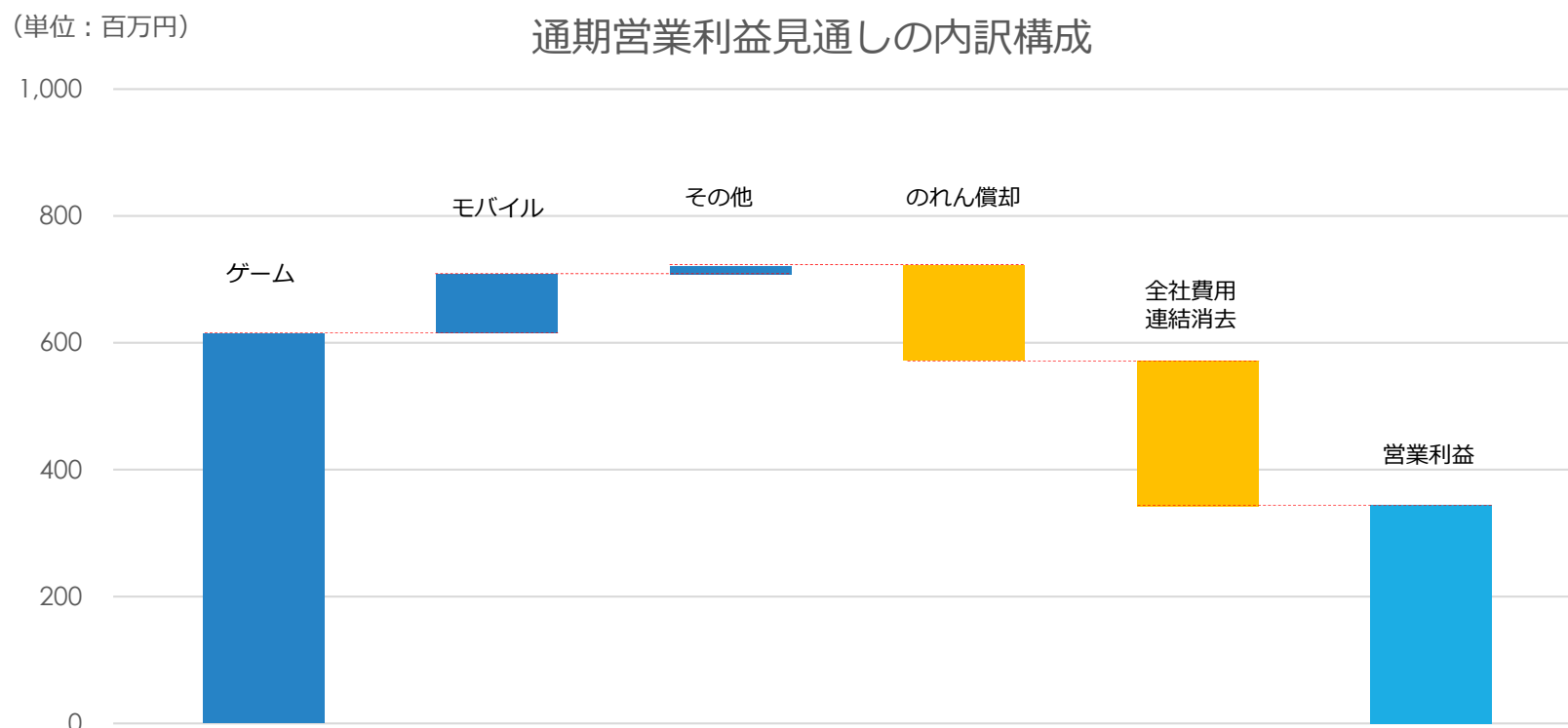
2.セグメント別業績見通し (1) セグメント別売上高見通し

セグメント別売上見通し



2.セグメント別業績見通し (2) 通期営業利益見通しの内訳

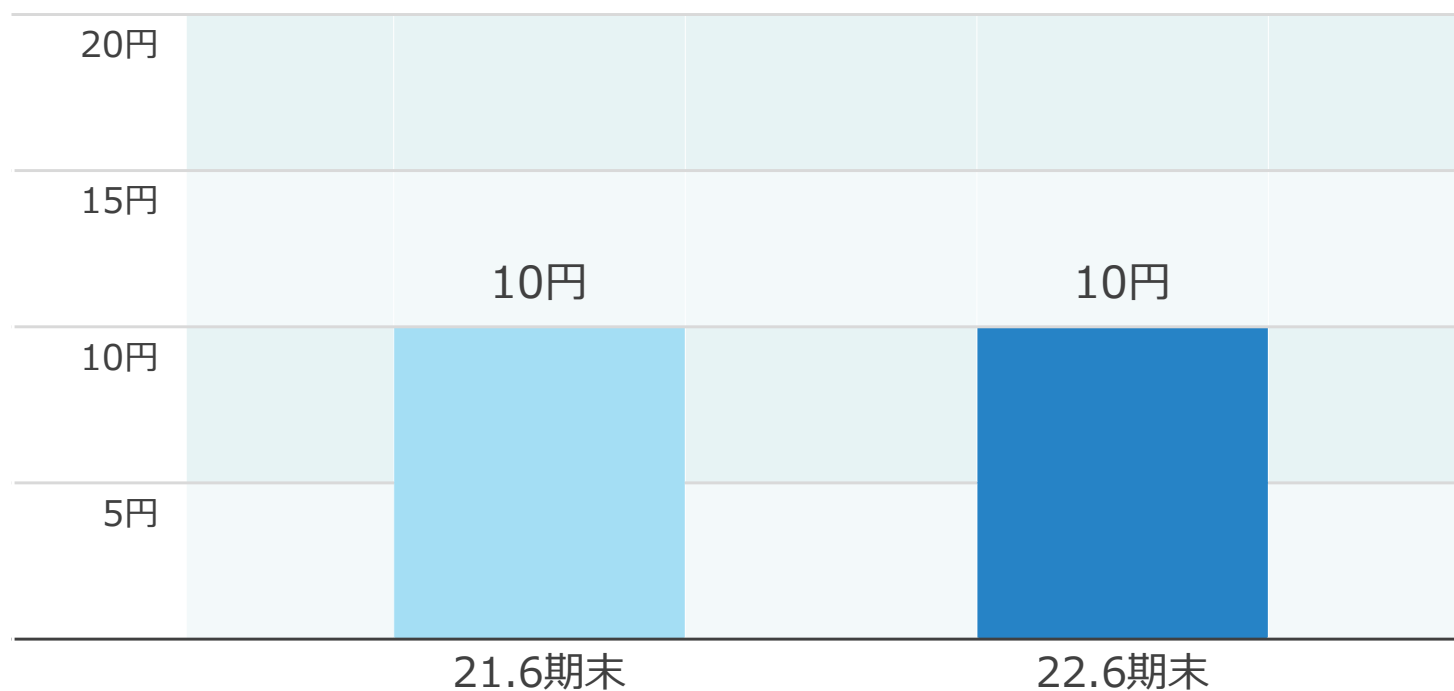
通期営業利益見通しは、350百万円を予想しております。



※ 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。

配当

- 株主に対する継続的な安定配当を行う基本方針のもと、期末配当は、10円を予定しております。



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 926名 (2021年6月末時点。うち平均臨時従業員51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。

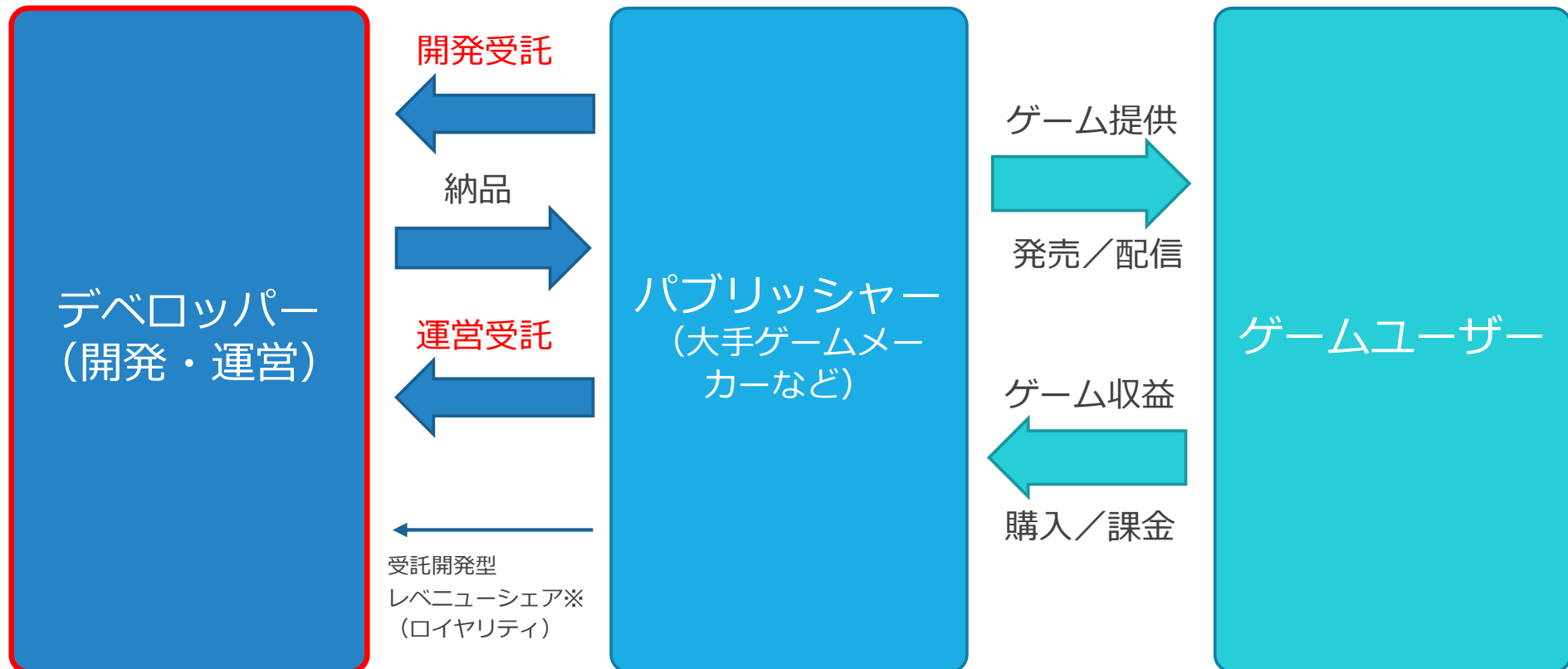
※ 2020年7月にグループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立いたしました。

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、ゲーム収益の一部の受領を目指す受託収益スキームです。受領には売上等の条件が伴うことがあります。

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			
	イベント運営 追加企画・制作 KPI分析	投稿監視 サーバ監視 アプリ挙動監視	メールポ ー터告知/調査 公式サイト/SNS	海外ローカライズ 翻訳・LQA 海外ゲームビル
				
				
				

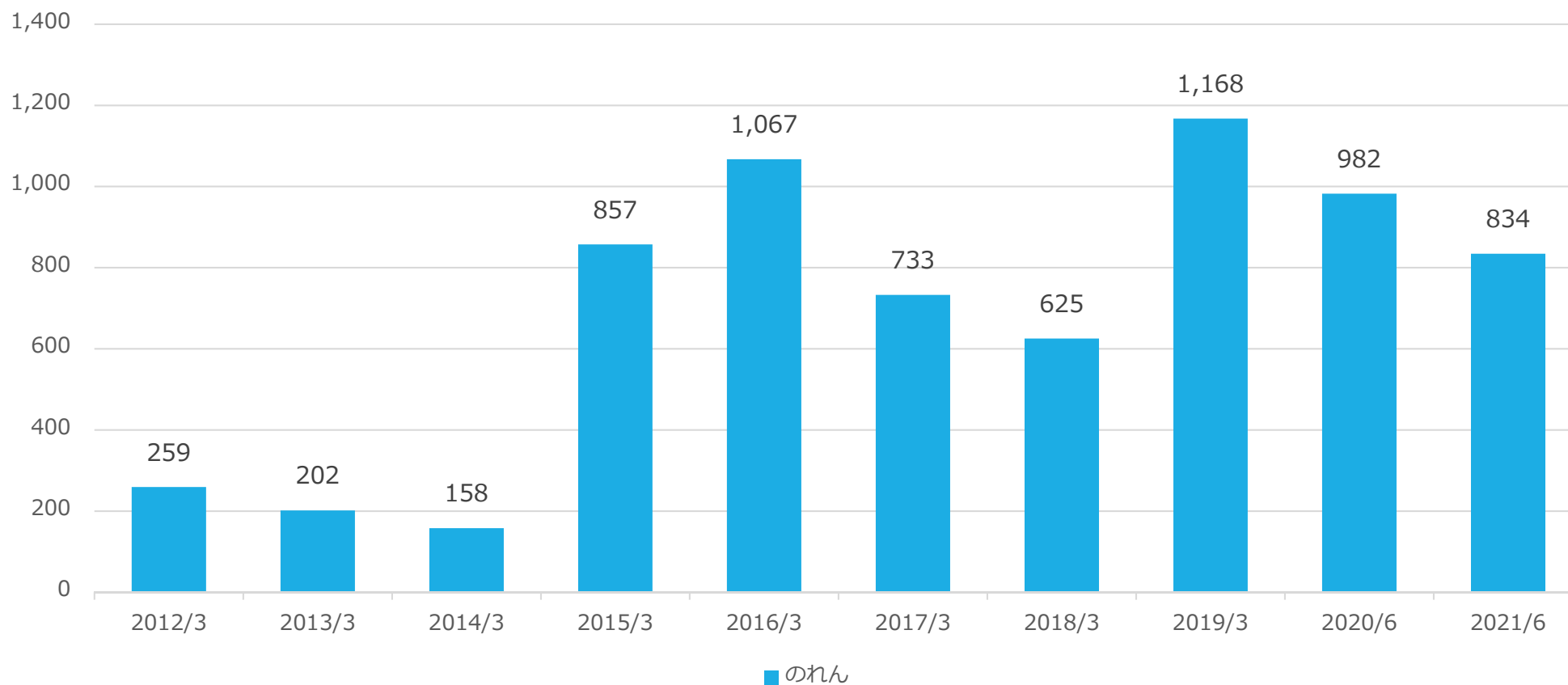
(参考資料) 連結キャッシュフロー計算書

(単位：百万円)

	2020年6月期 通期(15ヶ月)	2021年6月期 第2四半期	2021年6月期 通期
営業活動による キャッシュフロー	550	405	169
投資活動による キャッシュフロー	△196	△35	△61
財務活動による キャッシュフロー	△750	△263	△472
現金及び現金同等物 の残高	1,610	1,721	1,250

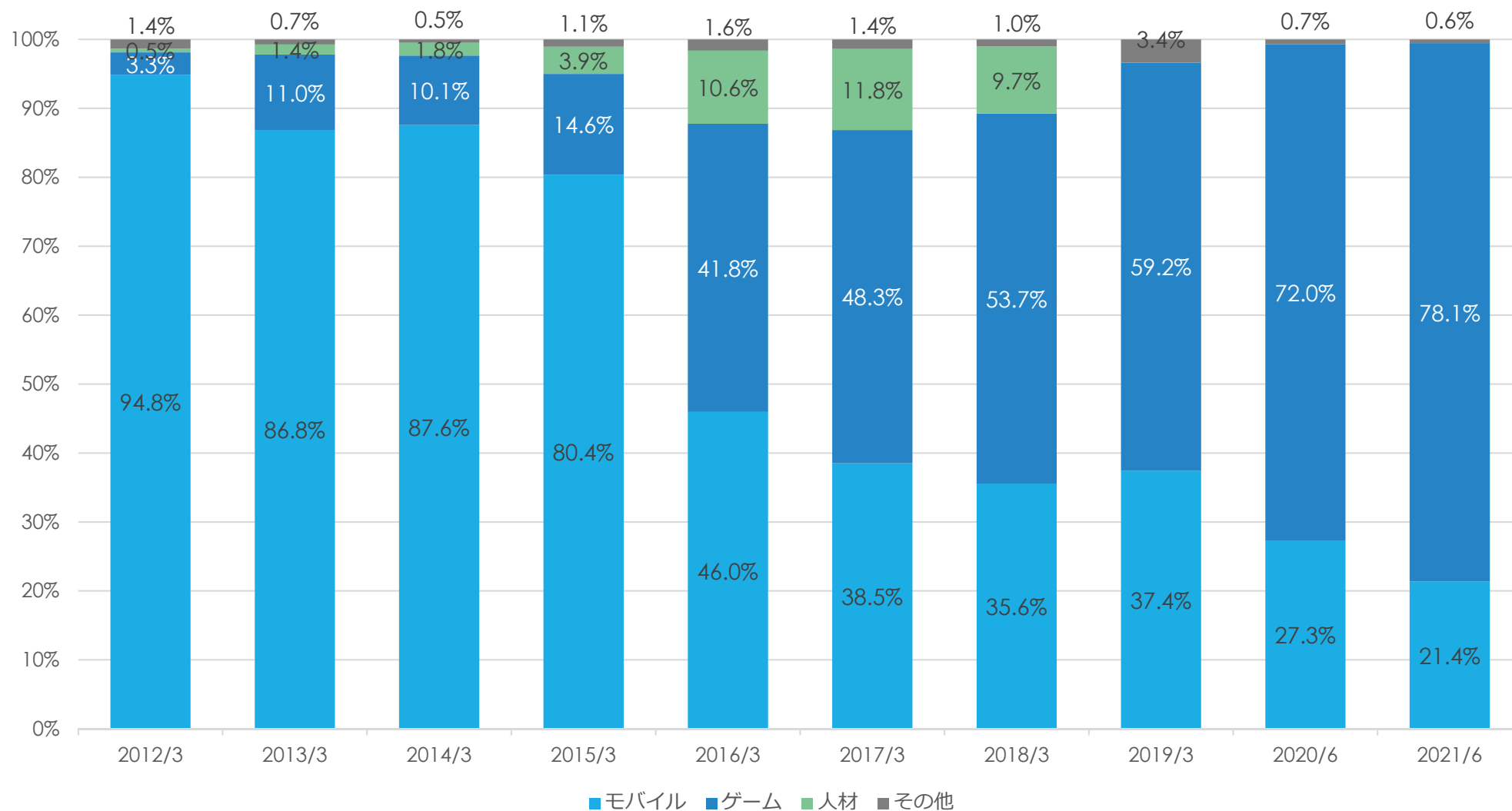
(単位：百万円)

のれん額の推移

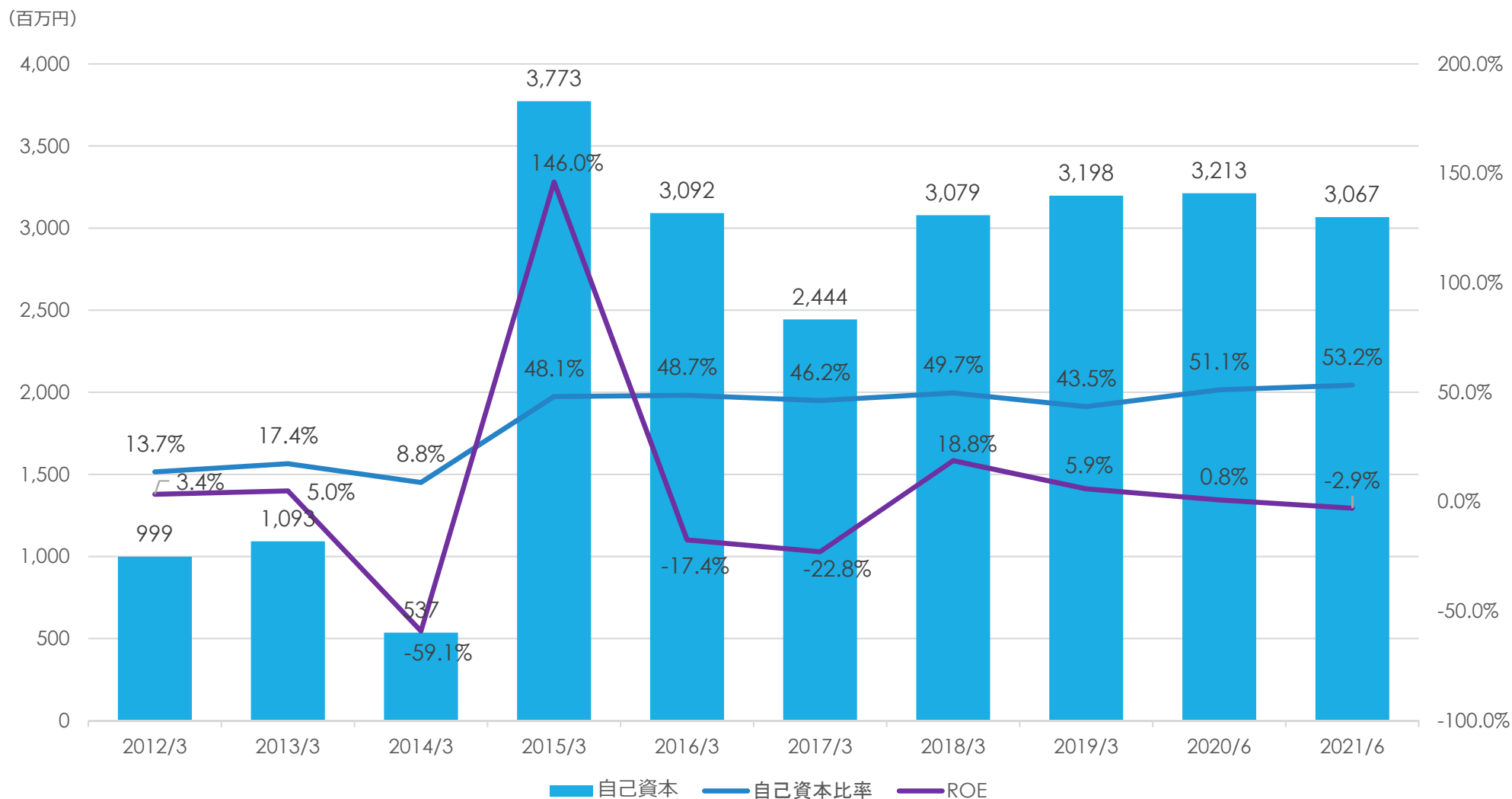


(参考資料) 売上高のセグメント割合の推移

売上高（外部顧客に対する売上高）におけるセグメント割合



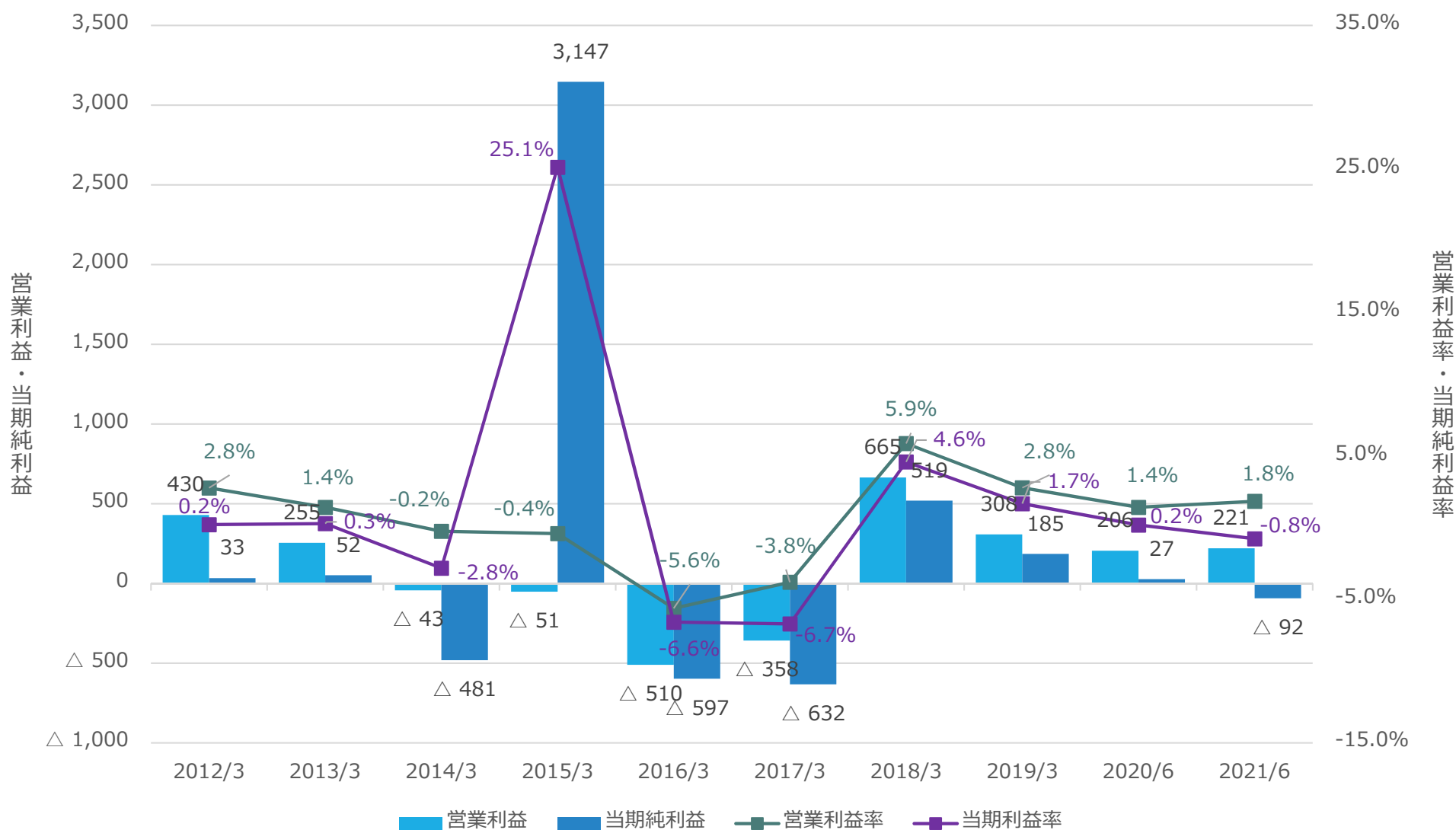
(参考資料) 自己資本・自己資本比率・ROEの推移



(参考資料) 営業利益・親会社株主に帰属する当期純利益の推移

(百万円)

営業利益・当期利益の推移



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>