



2022年6月期（第31期） 第1四半期決算説明資料

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11月11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. 2022年6月期 第1四半期決算ハイライト

1. 連結業績

2. セグメント別業績

II. 2022年6月期 業績見通し

III. 会社概要

I. 2022年6月期 第1四半期決算ハイライト

1. 連結業績

(1) 業績サマリー

前年同期と比べ143百万円の増収も、営業利益は前年同期と比べ減益

(単位：百万円)

	2021年6月期 1Q	2022年6月期 1Q	前期差異	
売上高	2,863	3,006	142	・モバイル事業：低価格プランの訴求により販売台数は回復傾向
売上原価	2,301	2,488	186	・ゲーム事業：開発案件の中止等により売上総利益率が低下
販売費及び一般管理費	503	482	△21	
営業利益	57	35	△22	
経常利益	48	33	△14	
法人税等	11	17	5	
非支配株主に帰属する 四半期純利益	12	3	△9	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	24	13	△11	
EBITDA※	142	98	△43	・のれん償却額 36百万円

※ 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

ゲーム事業は、増収減益。モバイル事業は、増収増益。

(単位：百万円)

	売上高			セグメント利益（営業利益）		
	2021年6月期 1Q	2022年6月期 1Q	前期差異	2021年6月期 1Q	2022年6月期 1Q	前期差異
ゲーム事業	2,276	2,366	89	139	89	△49
モバイル事業	571	626	54	8	32	23
その他	17	16	△0	2	8	5
セグメント間取引消去 及び全社費用	△2	△2	△0	△55	△ 58	△2
のれん償却額	—	—	—	△37	△ 36	0
連結合計	2,863	3,006	142	57	35	△22

(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)

売上高は、ここ最近の四半期と同水準で推移。

(単位：百万円)

	売上高					
	2021.6期				2022.6期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	
ゲーム事業	2,276	2,367	2,396	2,324	2,366	
モバイル事業	571	679	687	626	626	
その他	17	17	15	16	16	
セグメント間取引消去及び全社費用	△2	△2	△1	△1	△2	
のれん償却額	—	—	—	—	—	
連結合計	2,863	3,061	3,097	2,966	3,006	

(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）

ゲーム事業が減益も、モバイル事業が利益を伸ばし、連結合計では直近四半期と同水準に。

(単位：百万円)

	セグメント利益（営業利益）				
	2021.6期				2022.6期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
ゲーム事業	139	107	162	107	89
モバイル事業	8	2	23	17	32
その他	2	5	5	8	8
セグメント間取引消去及び全社費用	△55	△57	△54	△55	△ 58
のれん償却額	△37	△37	△36	△36	△ 36
連結合計	57	21	100	40	35

(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。

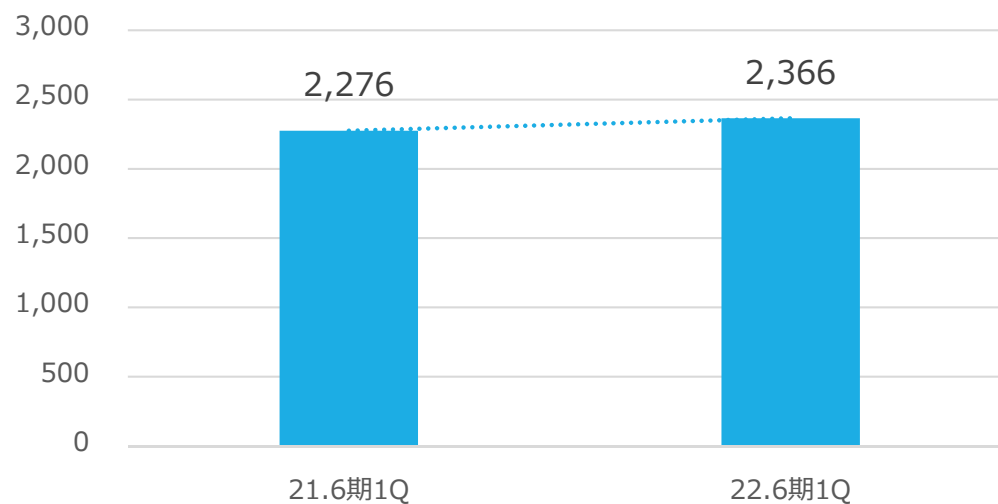
2. セグメント別業績 (1-1) ゲーム事業 (概要)

ゲーム事業

- 売上高は、開発案件の中止があったものの、他の受注済み案件の開発進捗により、増収。
- 営業利益は、開発案件の中止等により粗利率の悪化が見込まれることに起因し、減益。

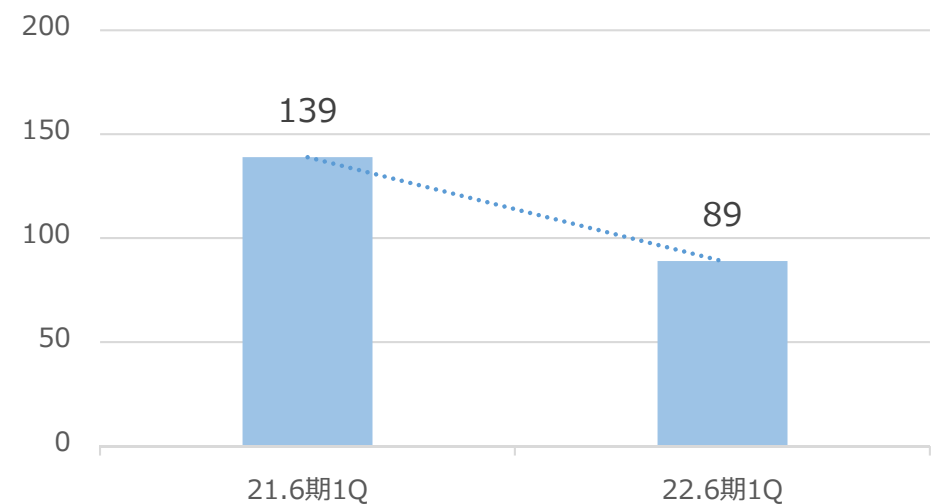
(単位：百万円)

ゲーム事業 売上高



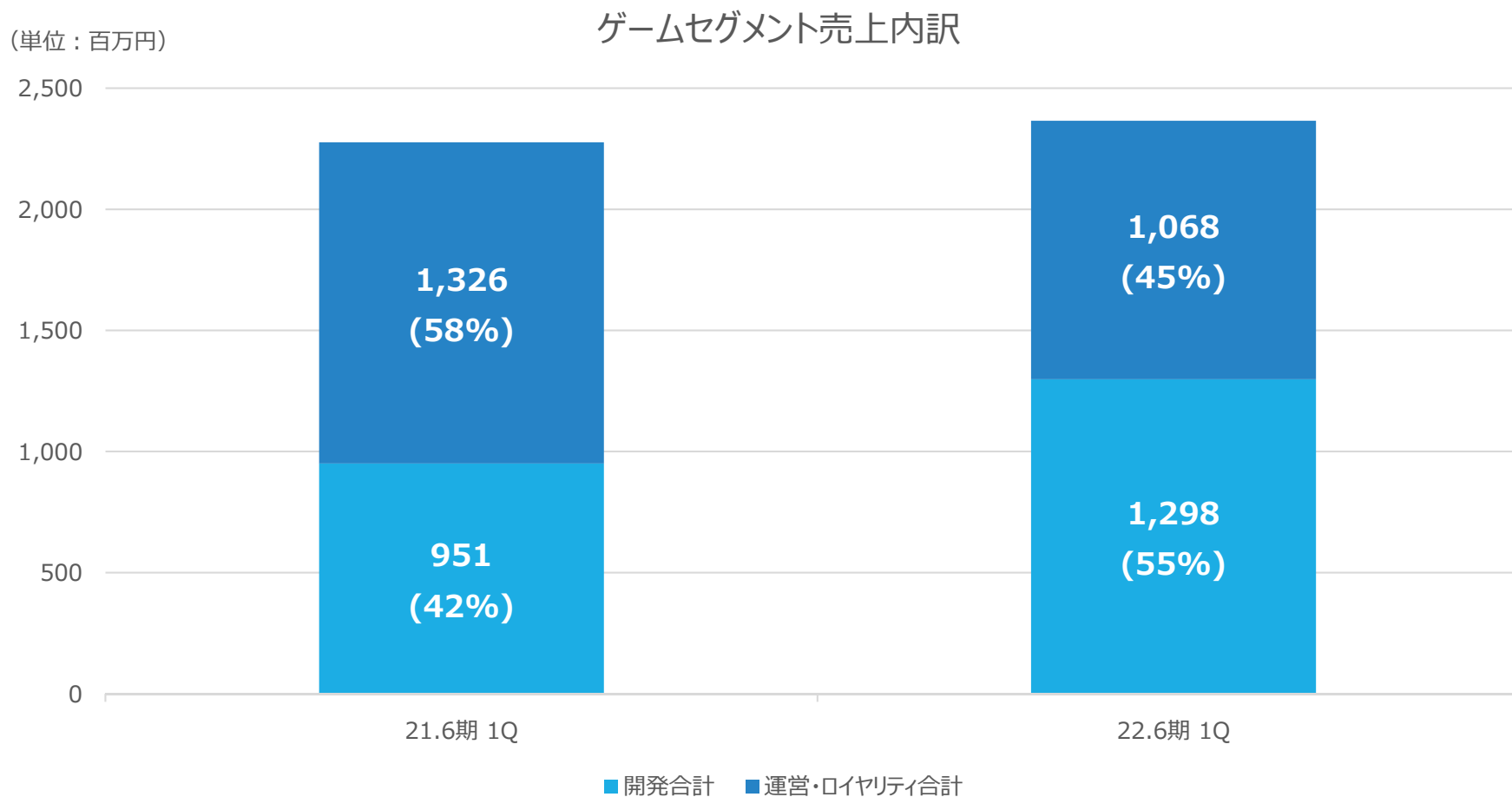
(単位：百万円)

ゲーム事業 利益



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。

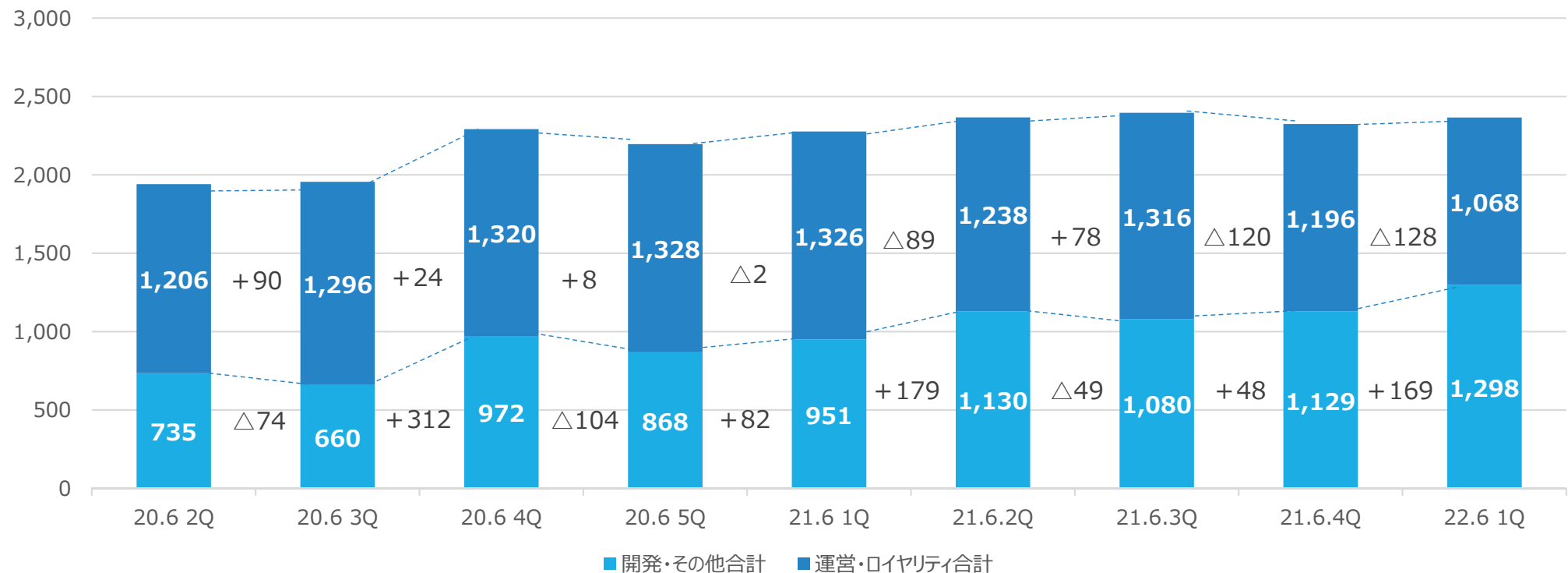
※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象としております。また、派遣等のゲームその他の売上を含んでおります。

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)

運営売上の減少や開発案件の中止があったものの、他の受注済み案件の開発進捗により、直近四半期とほぼ同水準の売上高で推移。

(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。

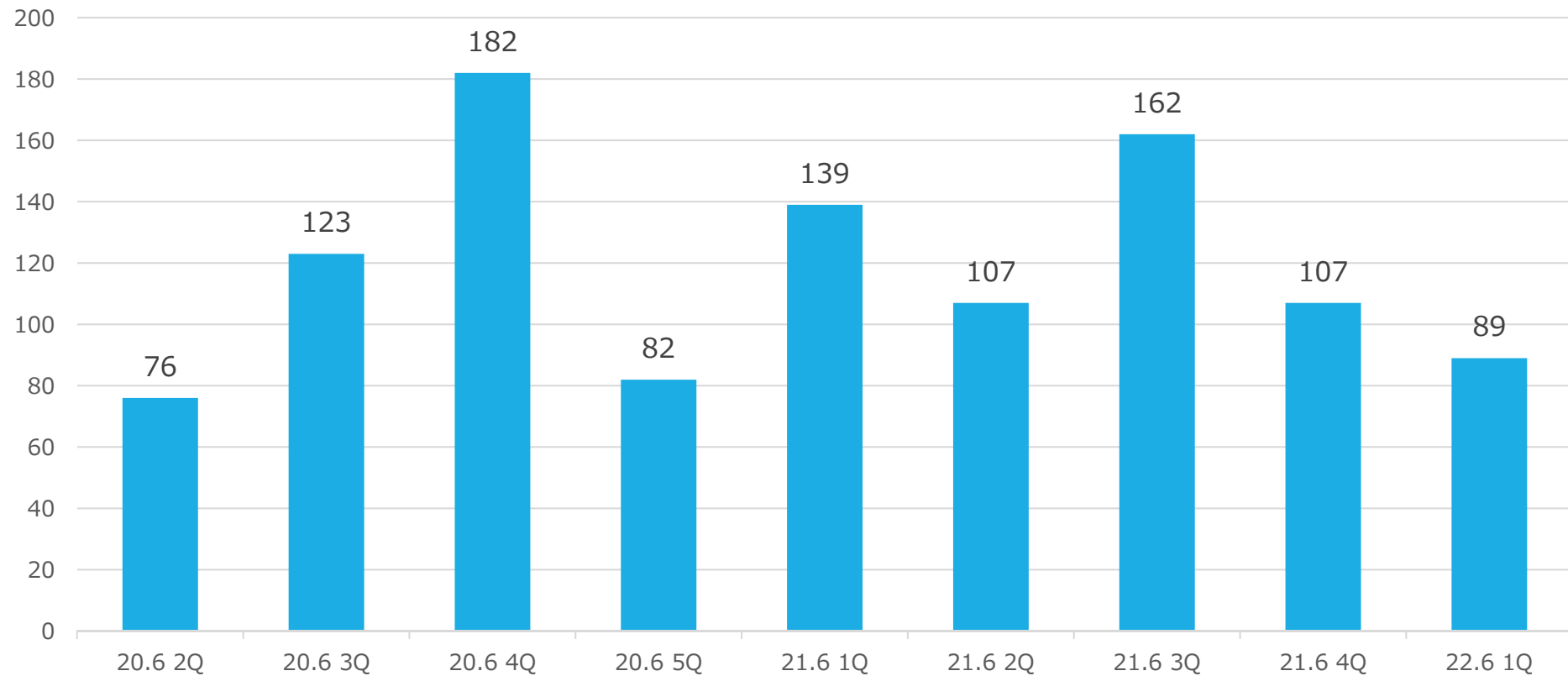
※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象としております。また、派遣等のゲームその他の売上を含んでおります。

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)

開発案件の中止等により粗利率の悪化が見込まれることに起因し、営業利益は減少

(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いません。

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)	2件	(2021年5月13日末比 ▲1)

■ 開発体制の状況

・ゲーム人員数※5	777名	(2021年6月末比 ▲7名)
-----------	------	-----------------

※1 11月11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9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。)

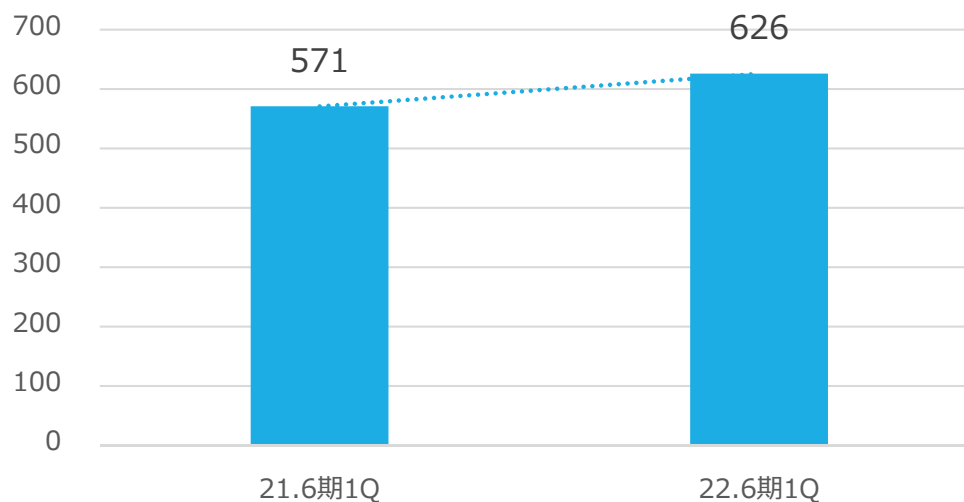
2. セグメント別業績 (2) モバイル事業 (概要)

モバイル事業

- 売上高：来店数の前年割れの傾向が続くも、目的来店比率の増加によって、販売台数を維持し、サブブランドや格安SIMの訴求もあって、販売台数は前年を上回った結果、増収。
- 営業利益：低料金プランの訴求は、将来的な利益低下に繋がる可能性があるものの、サブブランドや格安SIMの価格面での訴求を強化し、足元の利益を確保した結果、増益。

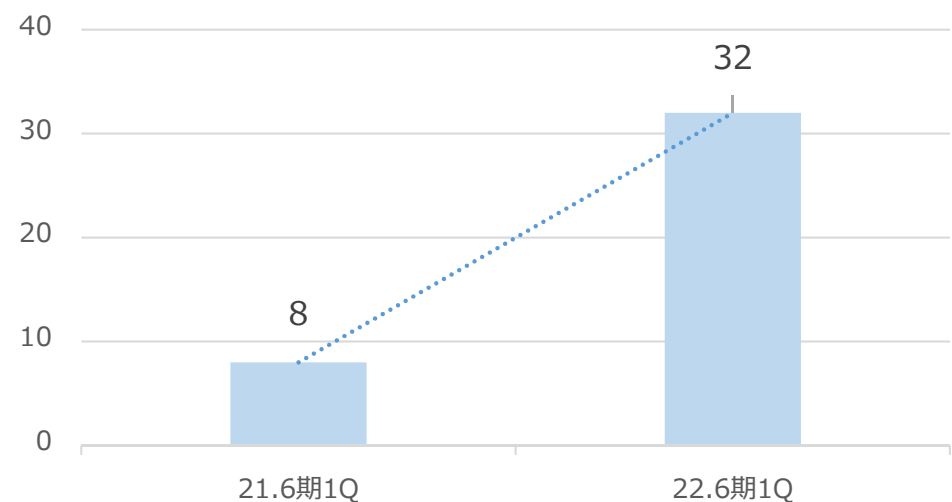
(単位：百万円)

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

■ 直近公表値から変更はありません。

ゲーム事業において、開発案件の中止等により粗利率が悪化する見込みではありますが、確定したのではなく、制作工程の事後的な変更の可能性や今後の新規開発の受注状況の見通し等を踏まえ、新たに算出した業績予想において大きな乖離が生じた場合は、速やかにお知らせいたします。

(単位：百万円)

	2022年6月期 1Q累計実績	2022年6月期 通期予想	進捗率	(参考) 2021年6月期 通期
売上高	3,006	12,820	23.5%	11,988
営業利益	35	350	10.0%	220
経常利益	33	340	9.9%	204
親会社株主に帰属する 当期純利益	13	190	7.0%	△92
EBITDA※	98	610	16.2%	595

※ 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。

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（2021年6月末現在）
 従業員数：連結910名（2021年9月末時点。うち平均臨時従業員44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 K D D I (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。

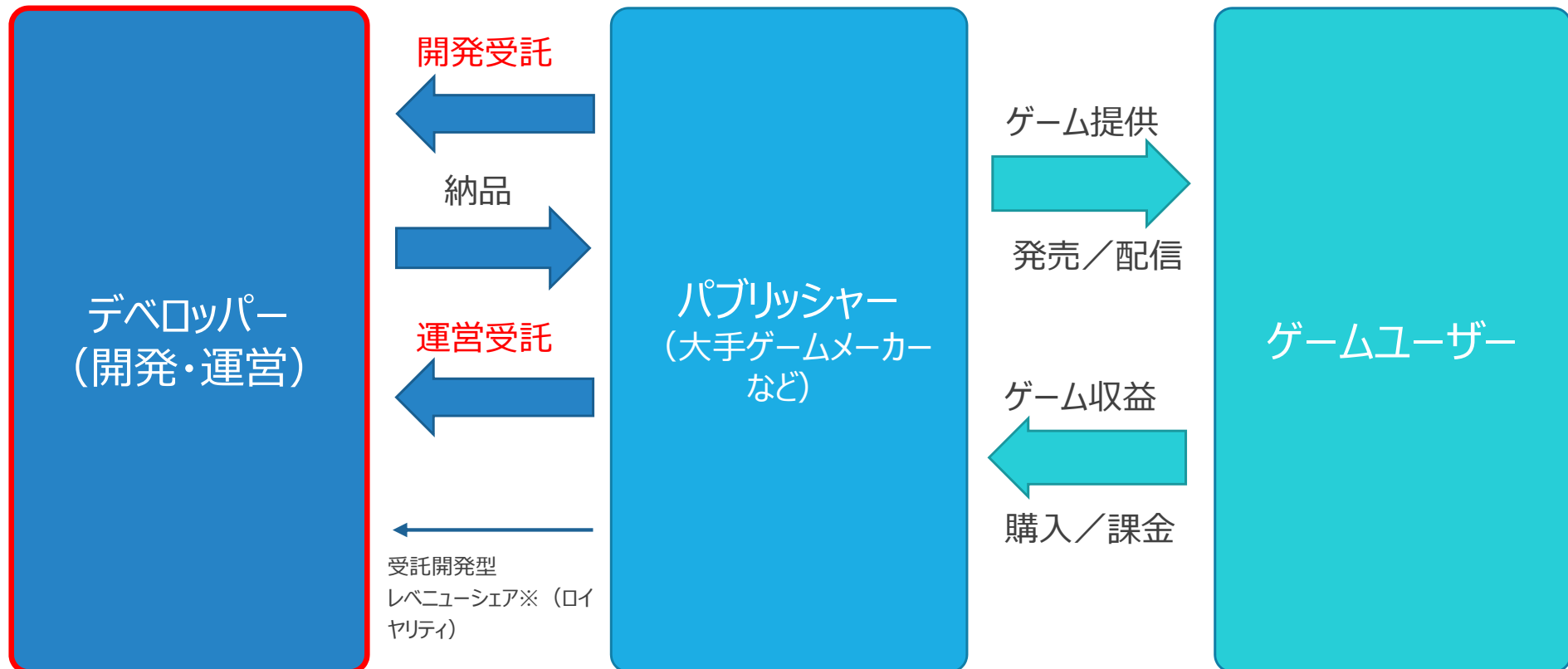
※ 2020年7月にグループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立いたしました。

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 ーサー告知/調査 公式サイト/SNS	海外ローカライズ 翻訳・LQA 海外ゲームレビュー
				
				
				

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>