



2022年6月期（第31期） 第2四半期決算説明資料

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)

2022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. 2022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. 2022年6月期 業績見通し

III. 会社概要

I .2022年6月期 第2四半期決算ハイライト

1. 連結業績

(1) 業績サマリー

ゲーム事業にて受注額が計画を大きく下回る見通しとなり、大幅な赤字を計上。

(単位：百万円)

	2021年6月期 2Q累計	2022年6月期 2Q累計	前期差異	
売上高	5,924	5,766	△158	・ゲーム事業：開発案件の中止に加え、計画の見直しや遅れ等により受注額が当初見通しを大きく下回る。
売上原価	4,828	5,074	246	
売上総利益	1,096	691	△404	
販売費及び一般管理費	1,017	949	△67	
営業利益	79	△ 257	△336	
経常利益	71	△ 258	△330	
税金等調整前 四半期純利益	71	△ 479	△551	・特別損失 220百万円 (のれんの減損損失)
親会社株主に帰属する 四半期純利益	14	△ 468	△483	
EBITDA※	142	△ 129	△371	・のれん償却額 73百万円

※ 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、営業損失。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 2Q累計	2022年6月期 2Q累計	前期差異	2021年6月期 2Q累計	2022年6月期 2Q累計	前期差異
ゲーム事業	4,644	4,482	△161	246	△109	△356
モバイル事業	1,250	1,254	3	11	27	16
その他	34	33	△0	8	16	8
セグメント間取引消去 及び全社費用	△4	△4	△0	△113	△118	△4
のれん償却額	—	—	—	△74	△73	0
連結合計	5,924	5,766	△158	79	△257	△336

(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）

ゲーム事業にて受注額が計画を大きく下回る見通しとなり、減収。

(単位：百万円)

	売上高					
	2021.6期				2022.6期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
ゲーム事業	2,276	2,367	2,396	2,324	2,366	2,116
モバイル事業	571	679	687	626	626	628
その他	17	17	15	16	16	16
セグメント間取引消去及び全社費用	△2	△2	△1	△1	△2	△ 1
のれん償却額	—	—	—	—	—	—
連結合計	2,863	3,061	3,097	2,966	3,006	2,760

(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）

ゲーム事業にて受注額が計画を大きく下回る見通しとなった影響から、大幅な赤字を計上。

(単位：百万円)

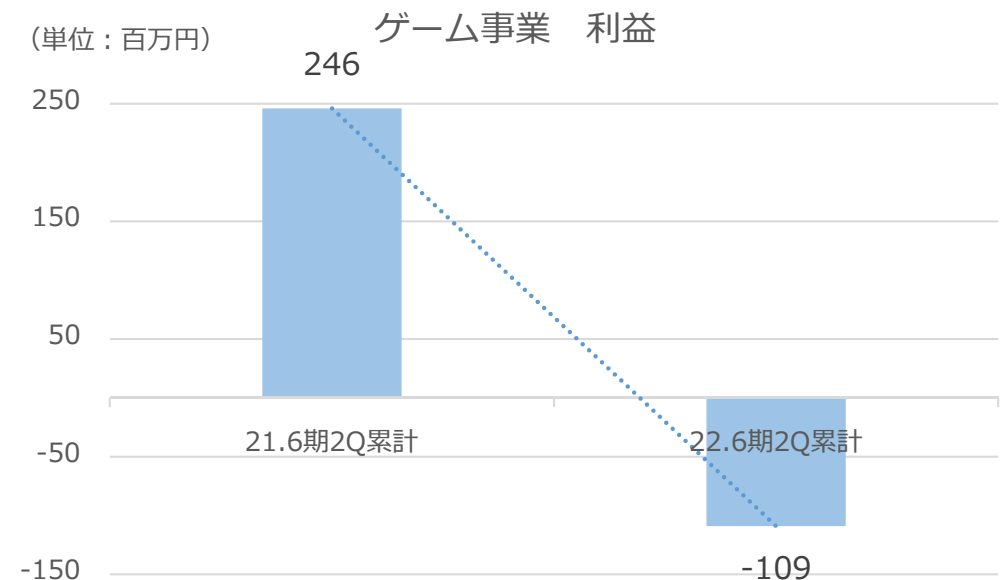
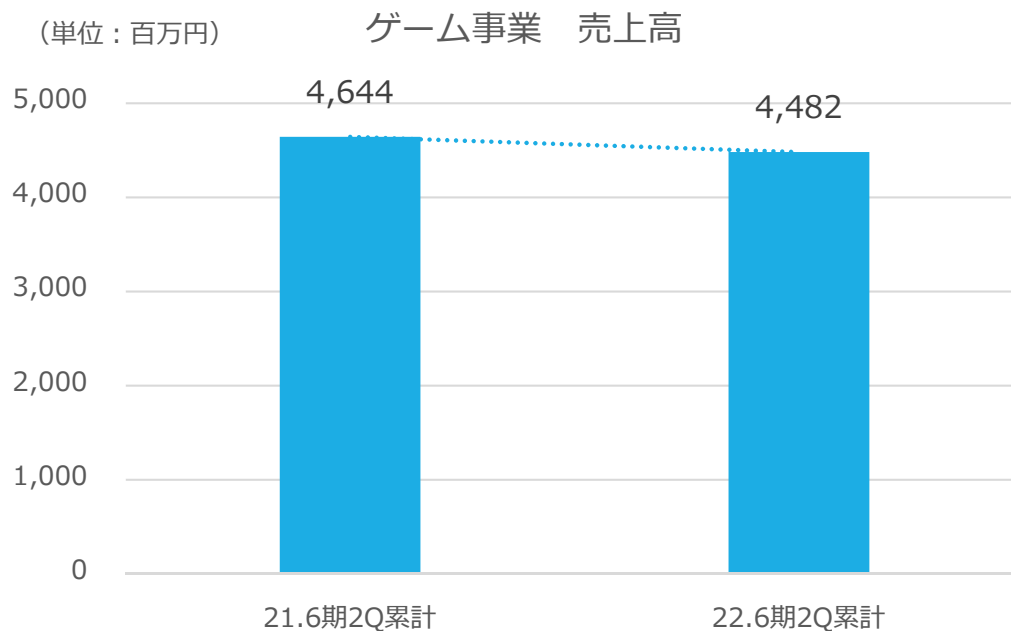
	セグメント利益（営業利益）					
	2021.6期				2022.6期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
ゲーム事業	139	107	162	107	89	△199
モバイル事業	8	2	23	17	32	△4
その他	2	5	5	8	8	7
セグメント間取引消去及び全社費用	△55	△57	△54	△55	△58	△59
のれん償却額	△37	△37	△36	△36	△36	△36
連結合計	57	21	100	40	35	△292

(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)

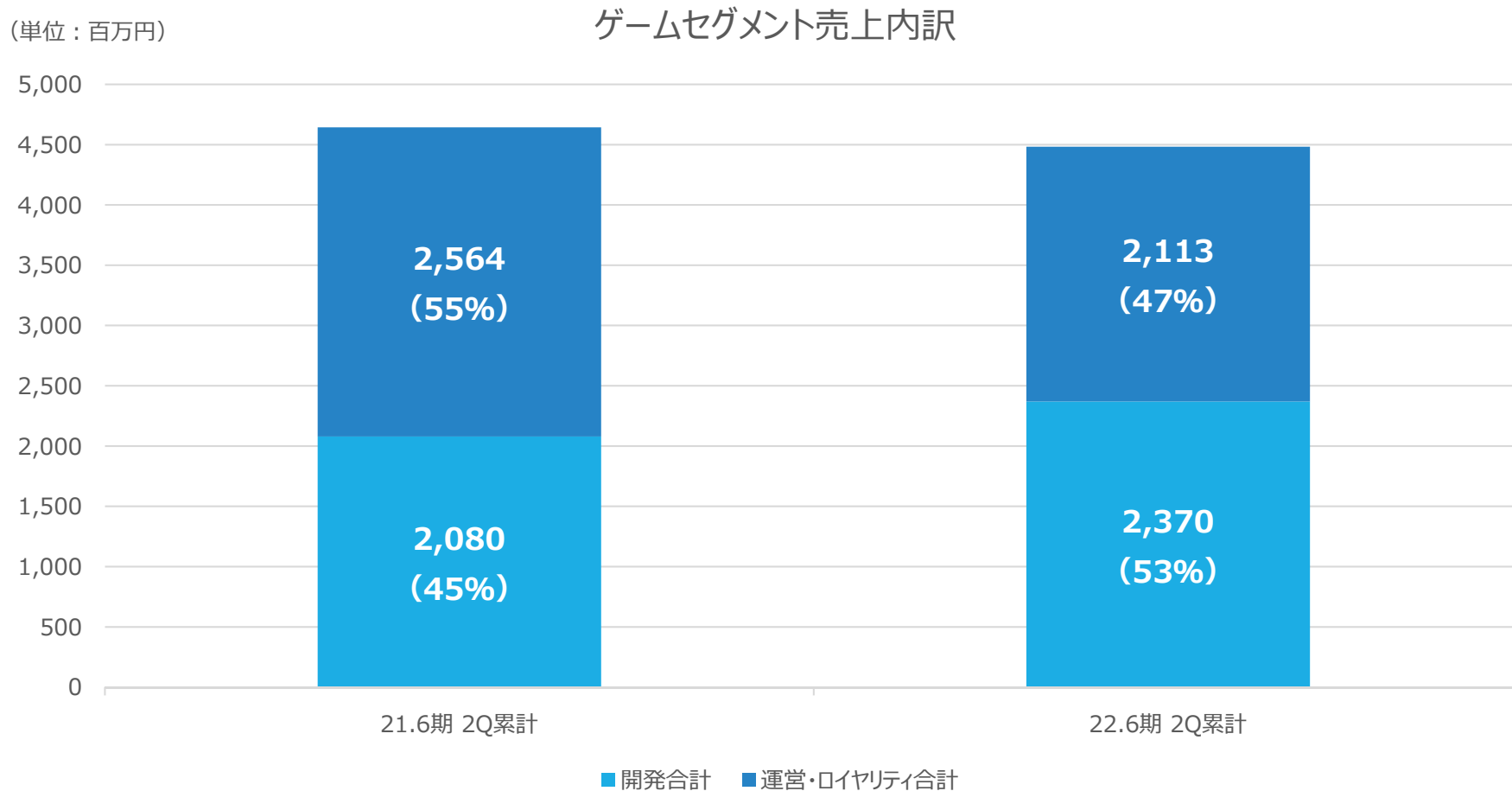
ゲーム事業

- 売上高は、開発案件の中止に加え、開発計画の見直しや遅れにより見込んでいた受注額が獲得できなかったことから、減収。
- 営業利益は、上記のとおり受注額が当初の見通しを大きく下回るなか、原価の一部は外注費の未発生により抑えられたものの、開発計画の見直しや遅れ等による下回り幅の多くが利益減少に繋がった結果、営業損失。



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)

開発売上が売上高の過半を占め、運営売上は減少傾向。



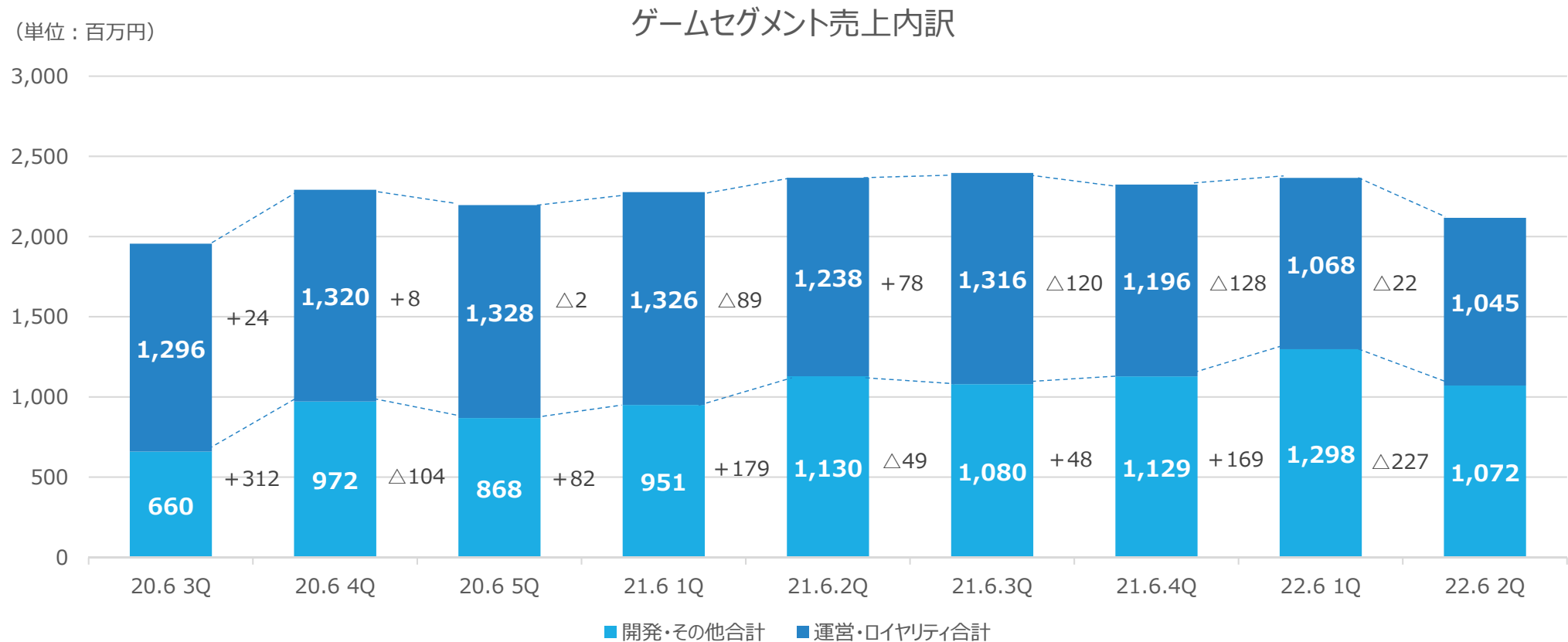
※運営売上には、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。

※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)

開発計画の見直しや遅れ等により、受注額が当初の見通しを大きく下回ることとなり、減収。



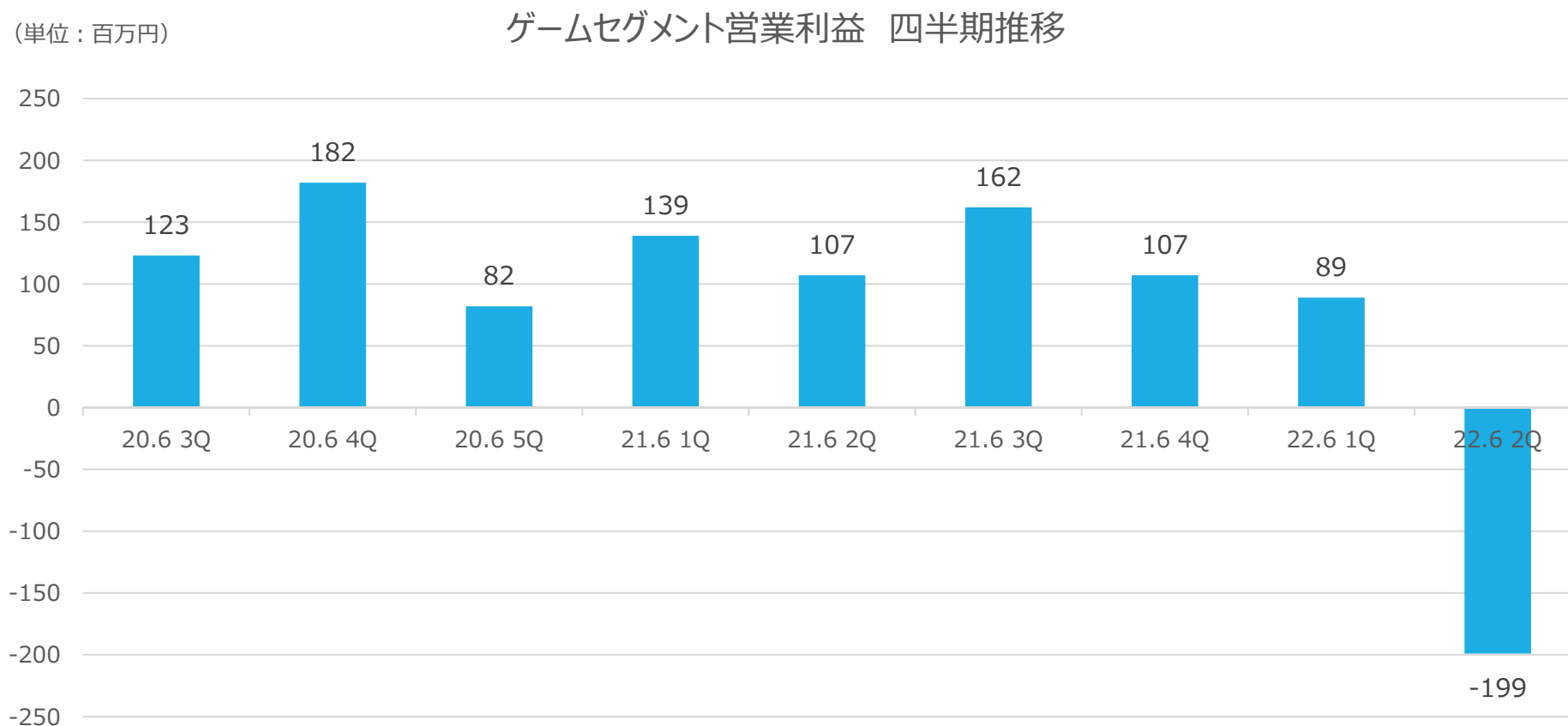
※運営売上には、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。

※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)

受注額の当初見通しからの下回りの多くが利益減少に繋がり、第2四半期は営業損失に。



※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11月11日末比 ±0)
・スマホ型※2 ※4 (主なプラットフォーム：スマホ、PC)	1件	(2021年11月11日末比 ▲1)

■ 開発・運営体制の状況

・ゲーム人員数※5	773名	(2021年9月末比 ▲4名) (2021年6月末比 ▲11名)
-----------	------	-------------------------------------

※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 2021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。)

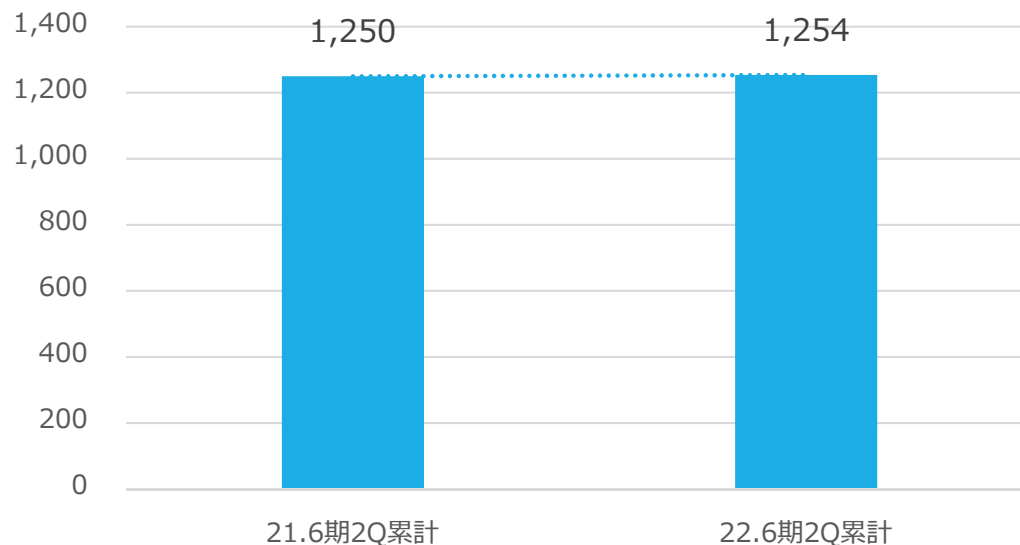
2. セグメント別業績 (2) モバイル事業 (概要)

モバイル事業

- 売上高：来店数の前年割れの傾向が続くも、販売促進等の強化によって新規契約の獲得に努め、サブブランドや格安SIMの訴求もあって販売台数は前年並みの水準となった結果、増収。
- 営業利益：サブブランドや格安SIMの訴求を行う一方、低料金プランの販売偏重による将来的な利益低下を防ぐため、新規契約の獲得に注力した結果、1顧客あたりの販売利益額が低下いたしました。前年同期比においては、前期は値引き規制による価格訴求力低下や新料金プランの動向への様子見により利益推移が低調であったことから、増益。

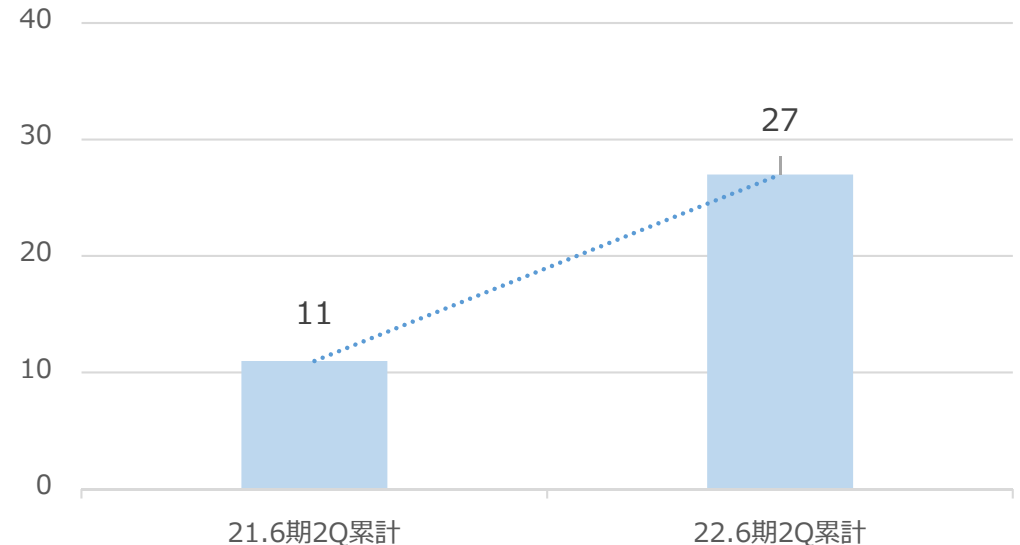
モバイル事業 売上高

(単位：百万円)



モバイル事業 利益

(単位：百万円)



Ⅱ.2022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10日付「業績予想の修正及び特別損失の計上並びに役員報酬の一部自主返上に関するお知らせ」にて下記のとおり修正しております。

(単位：百万円)

	2022年6月期 前回予想	2022年6月期 修正予想	差異	(参考) 2021年6月期 通期
売上高	12,820	11,490	△1,330	11,988
営業利益	350	△ 280	△630	220
経常利益	340	△ 290	△630	204
親会社株主に帰属する 当期純利益	190	△ 510	△700	△92
EBITDA※	610	△ 70	△680	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。

2. 業績見通し（下期の取り組み）

- ゲーム事業の大幅な損益悪化を受けて、下記の取り組みに着手しております。

第3四半期はなお厳しい状況が見込まれるものの、第4四半期以降に取り組みの効果を見込んでおり、下期ベースにおいて収支均衡まで回復させ、来期黒字転換への道筋を付けてまいります。

- ① スマホやコンシューマーなどの全プラットフォームに対して、レベニューシェアに
取り組み、大型化する受託開発案件のリスクに対して、リカバリー可能性の確保。
- ② 開発遅延案件について、プロジェクト管理体制を仕切り直し、損益の正常化。
- ③ 開発ツールなどの環境費用や外注費などの上昇する原価コストに対して、適切な粗
利を確保できるよう売上単価の引き上げ交渉。
- ④ 完全受託に拘らず、派遣や部分開発の積極的な受注を進め、全ての原価人員に対す
る収益付けの徹底。
- ⑤ 受注確度の早期の見極めと、未稼働人員・ラインの潜在リスクの把握強化。
- ⑥ 支出の妥当性・必要性及び効果を再吟味し、原価・販管費の見直し。

2. 業績見通し（下期予想数値）

■ 2Q累計実績を差し引いた下期期間にあたる予想数値は下記のとおりです。

開発計画の見直しや遅れ等により当初見通しを下回る状況のなか、新規開発案件による寄与を第4四半期以降に見込むものの、運営収益の漸減傾向もあって、下期も上期並みの売上高で推移する見込み。外注費等の見直しによる原価低減など、各種の取り組みを進め、下期ベースにて収支均衡への改善を目指す。

（単位：百万円）

	2022年6月期 2Q実績	2022年6月期 下期予想	2022年6月期 通期予想	(参考) 2021年6月期 通期
売上高	5,766	5,724	11,490	11,988
営業利益	△257	△ 23	△ 280	220
経常利益	△258	△ 32	△ 290	204
親会社株主に帰属する 当期純利益	△468	△ 42	△ 510	△92
EBITDA※	△129	59	△ 70	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12月末時点。うち平均臨時従業員47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。

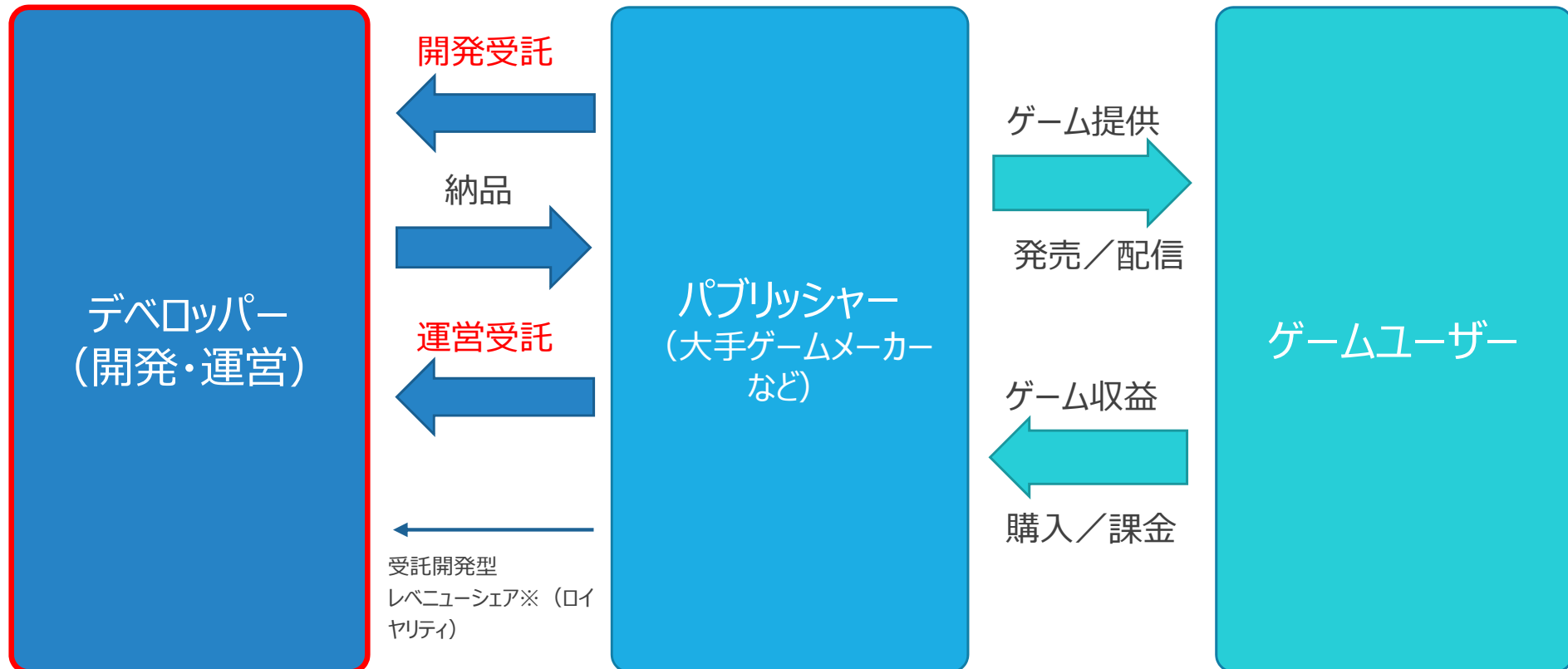
※ 2020年7月にグループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立いたしました。

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>