



# 2022年6月期（第31期） 第3四半期決算説明資料

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5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. 2022年6月期 第3四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3四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下回ったこと、原価増の見通しから赤字が大きく拡大。

(単位：百万円)

	2021年6月期 3Q累計	2022年6月期 3Q累計	前期差異	
売上高	9,022	<b>8,300</b>	△722	・ゲーム事業：開発の遅延等により受注額が計画を大きく下回ったことに加え、開発中タイトルの原価が増加しており、原価見直しを見直し。
売上原価	7,328	<b>7,524</b>	196	
売上総利益	1,693	<b>775</b>	△918	
販売費及び一般管理費	1,514	<b>1,396</b>	△118	
営業利益	179	△ <b>620</b>	△800	
経常利益	171	△ <b>623</b>	△794	
税金等調整前 四半期純利益	52	△ <b>843</b>	△896	・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	△78	△ <b>796</b>	△718	
EBITDA※	418	△ <b>449</b>	△868	・のれん償却額 93百万円

※ 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、営業損失が大きく拡大。モバイル事業は、減収増益。

(単位：百万円)

	売上高			セグメント利益（営業利益）		
	2021年6月期 3Q累計	2022年6月期 3Q累計	前期差異	2021年6月期 3Q累計	2022年6月期 3Q累計	前期差異
ゲーム事業	7,040	<b>6,346</b>	△694	408	<b>△421</b>	△830
モバイル事業	1,938	<b>1,909</b>	△28	35	<b>42</b>	7
その他	49	<b>50</b>	1	13	<b>23</b>	9
セグメント間取引消去 及び全社費用	△5	<b>△6</b>	△0	△167	<b>△171</b>	△4
のれん償却額	—	—	—	△110	<b>△93</b>	17
連結合計	9,022	<b>8,300</b>	△722	179	<b>△620</b>	△800

(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)

ゲーム事業にて開発の遅延等により受注額が計画を大きく下回り、減収。

(単位：百万円)

	売上高						
	2021.6期				2022.6期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
ゲーム事業	2,276	2,367	2,396	2,324	2,366	2,116	<b>1,863</b>
モバイル事業	571	679	687	626	626	628	<b>655</b>
その他	17	17	15	16	16	16	<b>17</b>
セグメント間取引消去及び 全社費用	△2	△2	△1	△1	△2	△1	△2
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	—
連結合計	2,863	3,061	3,097	2,966	3,006	2,760	<b>2,533</b>

(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）

ゲーム事業にて減収影響に加え、原価見通しの見直しにより、赤字が大きく拡大。

(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	3Q
ゲーム事業	139	107	162	107	89	△199	△ <b>311</b>
モバイル事業	8	2	23	17	32	△4	<b>14</b>
その他	2	5	5	8	8	7	<b>6</b>
セグメント間取引消去及び 全社費用	△55	△57	△54	△55	△58	△59	△ <b>53</b>
のれん償却額	△37	△37	△36	△36	△36	△36	△ <b>19</b>
連結合計	57	21	100	40	35	△292	△ <b>363</b>

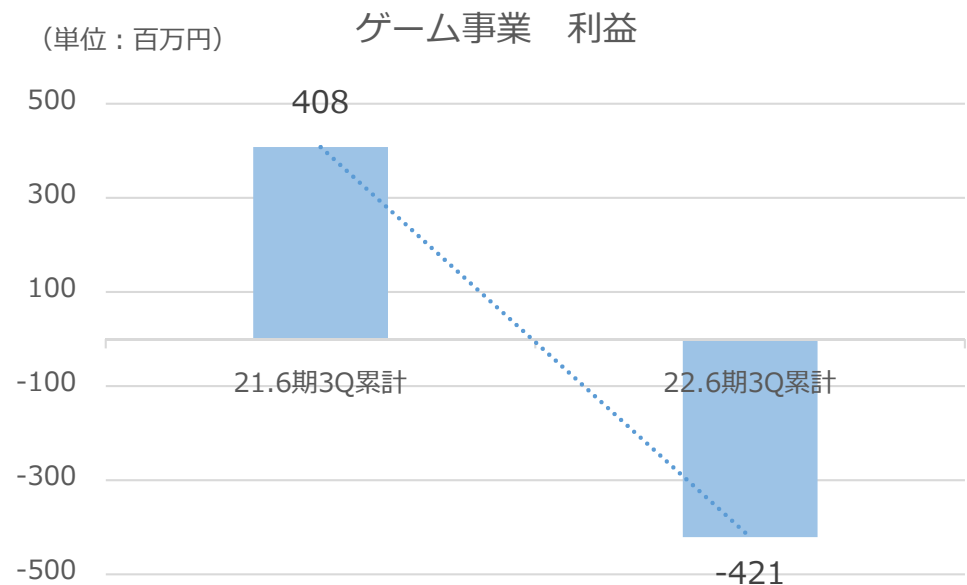
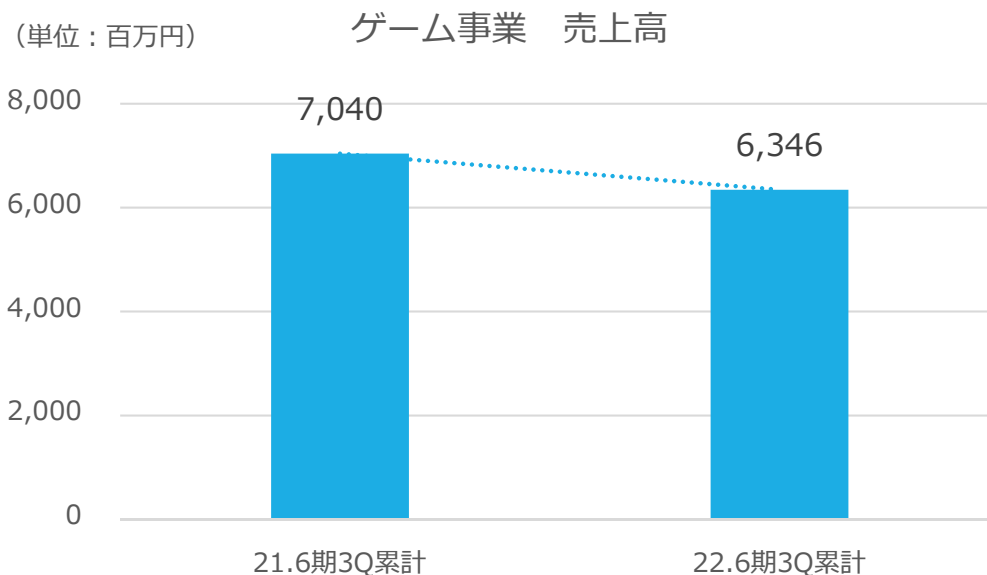
(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであります。全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。



## 2. セグメント別業績 (1-1) ゲーム事業 (概要)

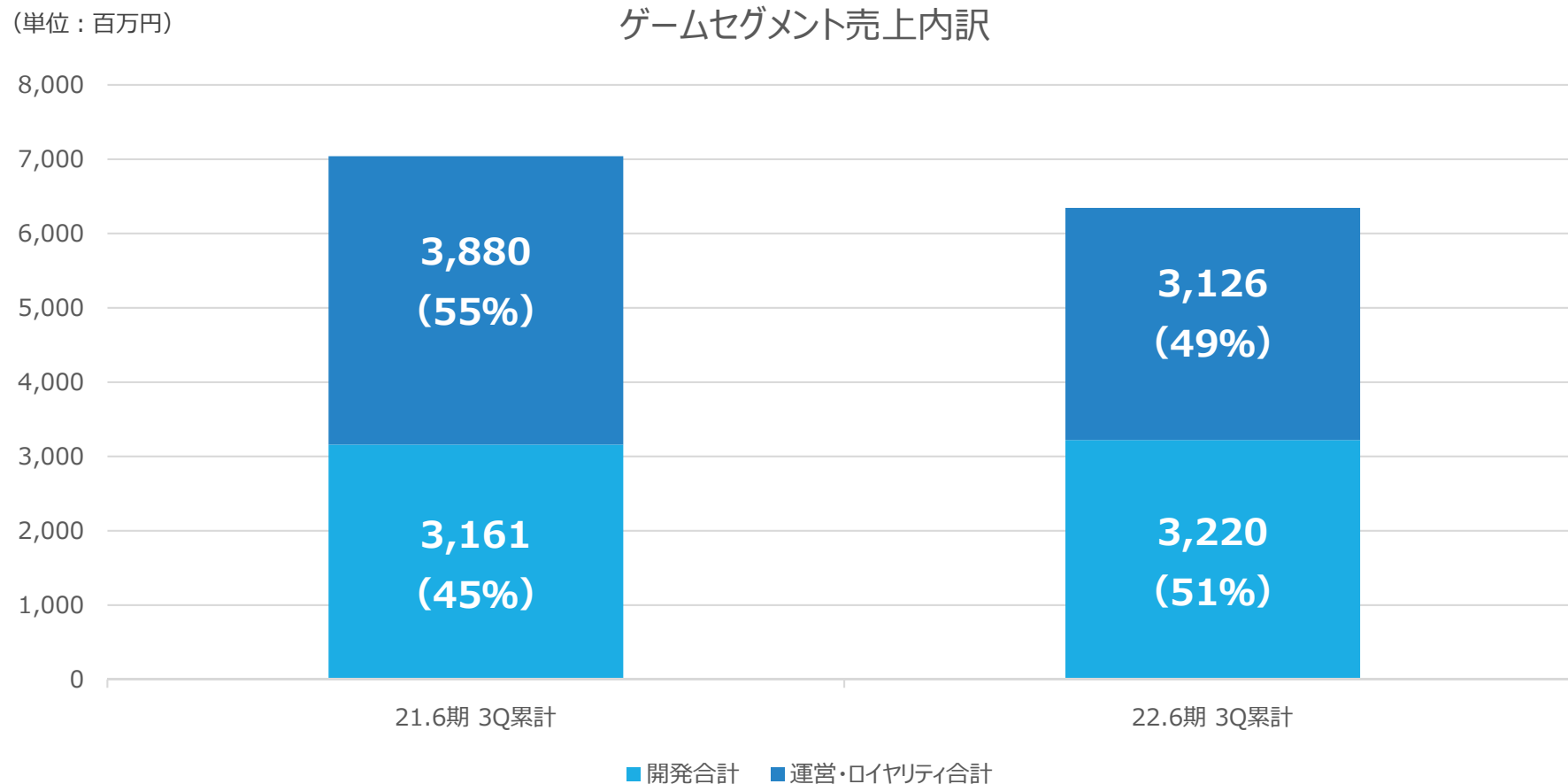
### ゲーム事業

- 売上高は、開発案件の中止や終了に加え、開発の遅延等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、計画を大きく下回り、減収。
- 営業利益は、上記のとおり受注額が計画を大きく下回ったことに加え、開発中タイトルの原価が増加しており、原価見直しを見直した結果、営業損失が大幅に拡大。



## 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)

運営売上が減少するなか、開発遅延等により受注額の獲得が進まず、開発売上は前年同水準まで低下。



※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。

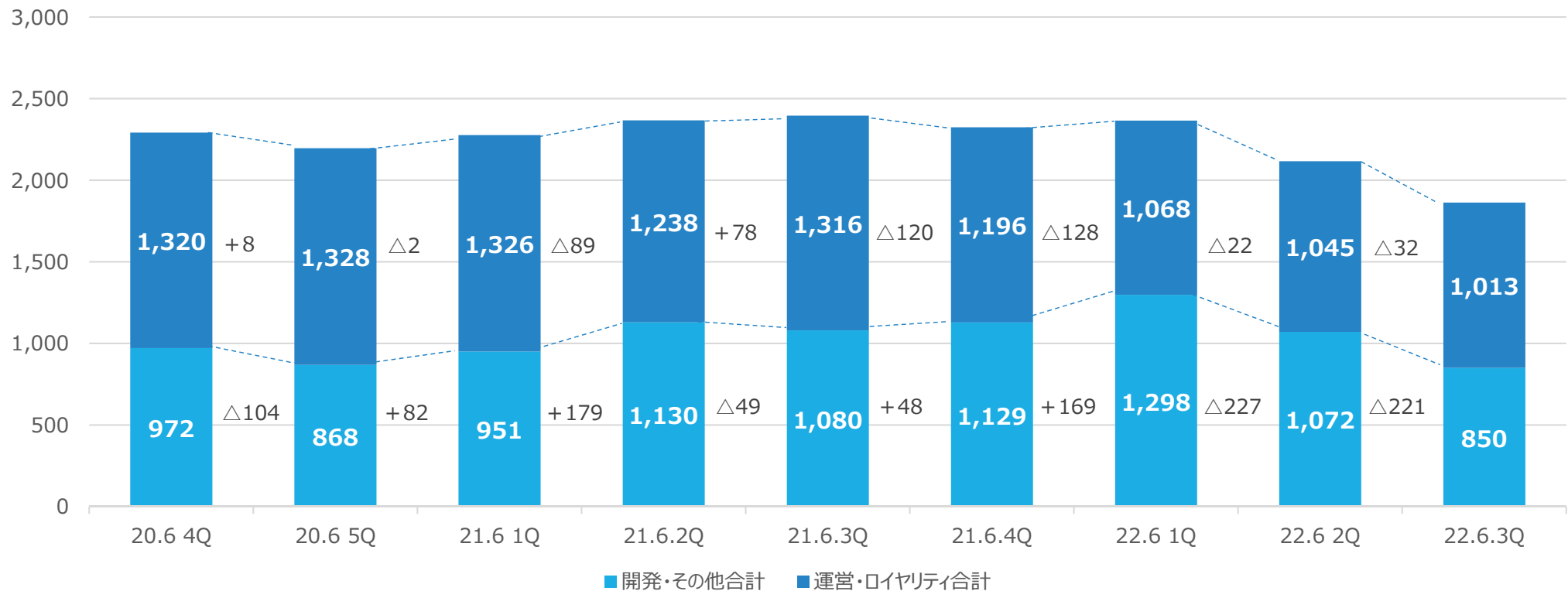
※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象としております。また、派遣等のゲームその他の売上を含んでおります。

## 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)

開発の遅延等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、計画を大きく下回る。

ゲームセグメント売上内訳

(単位：百万円)



※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。

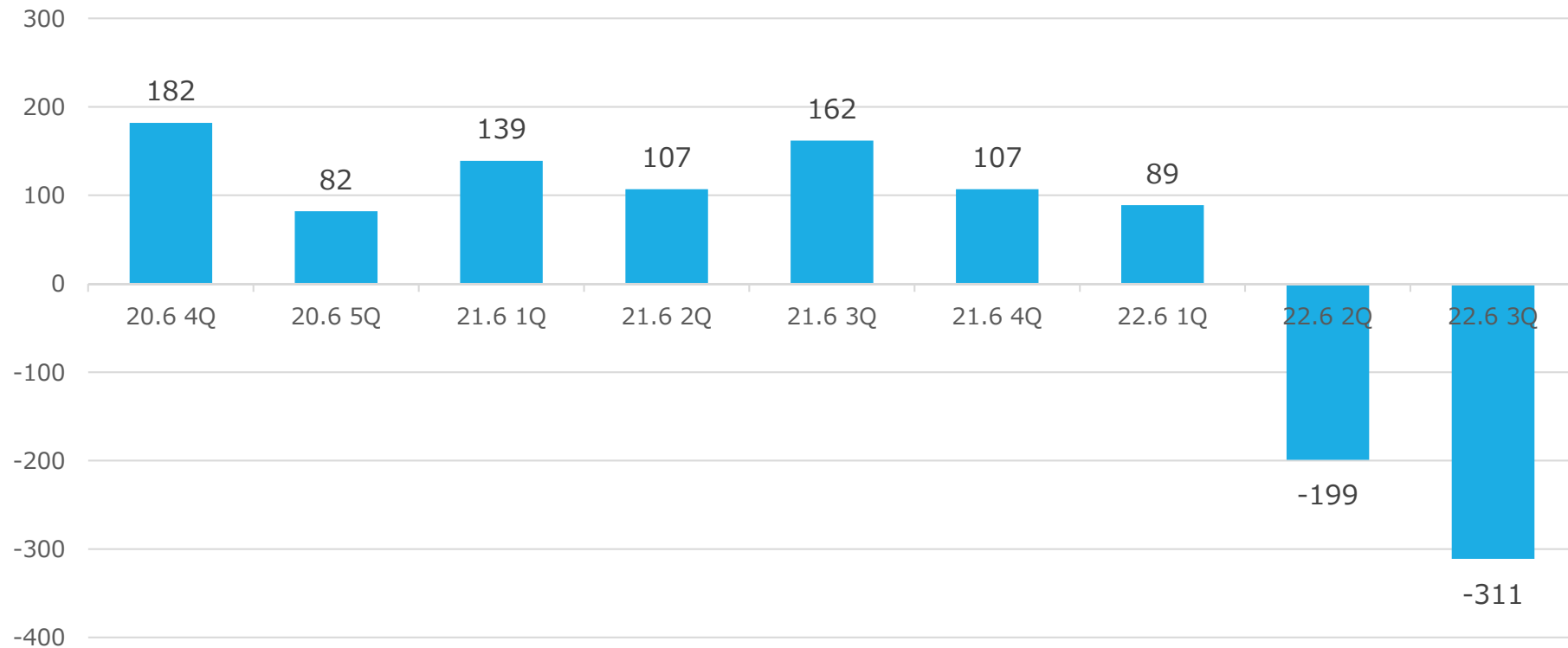
## 2. セグメント別業績

### (1-4) ゲーム事業 (セグメント営業利益 四半期毎推移)

開発の遅延等により受注が計画を下回ったことに加え、開発中タイトルの原価が増加しており、原価見直しを見直した結果、赤字が大幅に拡大。

(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	(2022年2月10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	(2022年2月10日末比 ±0)

#### ■ 開発・運営体制の状況

・ゲーム人員数※5	768名	(2021年12月末比 ▲5名) (2021年6月末比 ▲16名)
-----------	------	--------------------------------------

※1 5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。

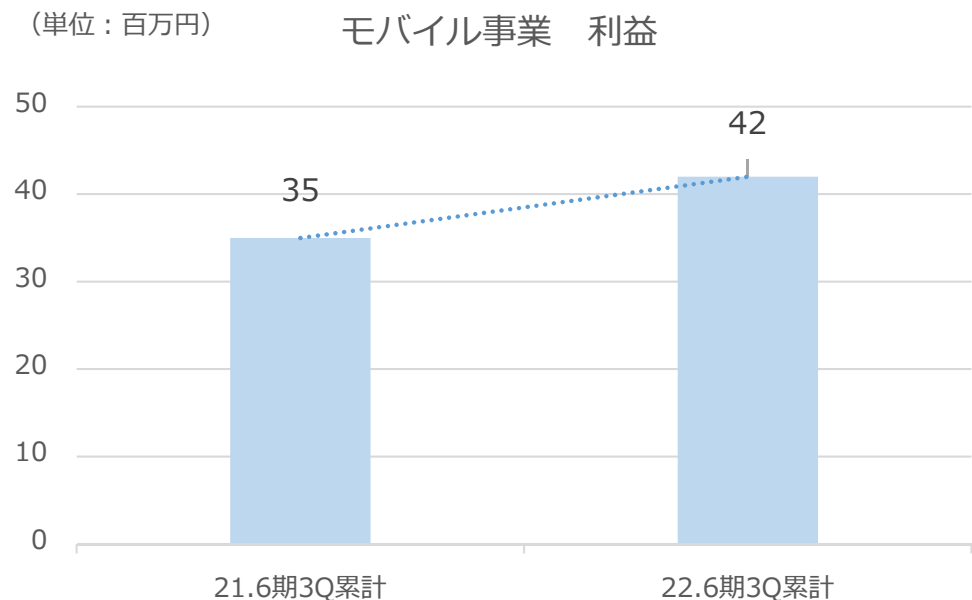
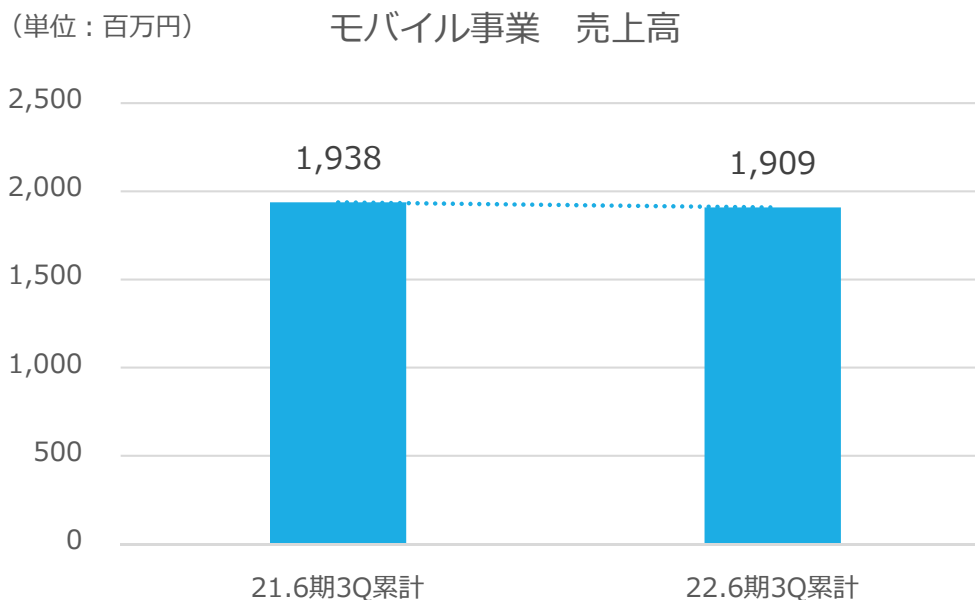
※4 スマホ型には基本プレイ無料型を含めて集計しております。

※5 2022年3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：サブブランドや格安SIMの訴求もあって契約獲得数は前年並みの水準となりましたが、端末販売を伴わないSIM単体契約の割合が増加していることから、減収。
- 営業利益：サブブランドなど低料金プランへの移行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するとともに、端末はそのままにSIMのみの乗り換えニーズを取り込んだことから、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。



## Ⅱ.2022年6月期 業績見通し

# 1. 通期業績見通し

- 当第3四半期決算及び最近の業績状況を踏まえ、通期業績予想について、5月12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)

	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	11,490	<b>10,870</b>	△620	11,988
営業利益	△280	<b>△700</b>	△420	220
経常利益	△290	<b>△710</b>	△420	204
親会社株主に帰属する 当期純利益	△510	<b>△930</b>	△420	△92
EBITDA※	△70	<b>△480</b>	△410	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（対策の進捗状況）

### ■ ゲーム事業の主な業績悪化要因に対する対策の進捗状況

#### ① 開発の遅延の正常化について

開発体制の仕切り直しや要件の整理などに取り組んでおり、3月頃より取り組みの効果が表れ始めておりますが、遅延の正常化は、5月末になる見込みです。

#### ② 売上高減少のリカバリーについて

原価が主に人件費であるため、失った売上機会の取り戻しは難しいものの、次の開発段階において売上の獲得を目指してまいります。

#### ③ 新規案件の受注の目処について

複数の企画提案が進行しているものの、案件規模の大型化により、検討期間が長くなるなか、開発ラインの待機人員の解消に向けて、部分受託や派遣等の対応に取り組んでおりますが、小規模・短期の案件が多く、業績改善への寄与は、今のところ限定的であります。4Q中に中規模以上の案件受注を目指し、来期1Qにて、稼働率の回復を計画しております。

## 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（2021年6月末現在）  
 従業員数：連結907名（2022年3月末時点。うち平均臨時従業員50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。

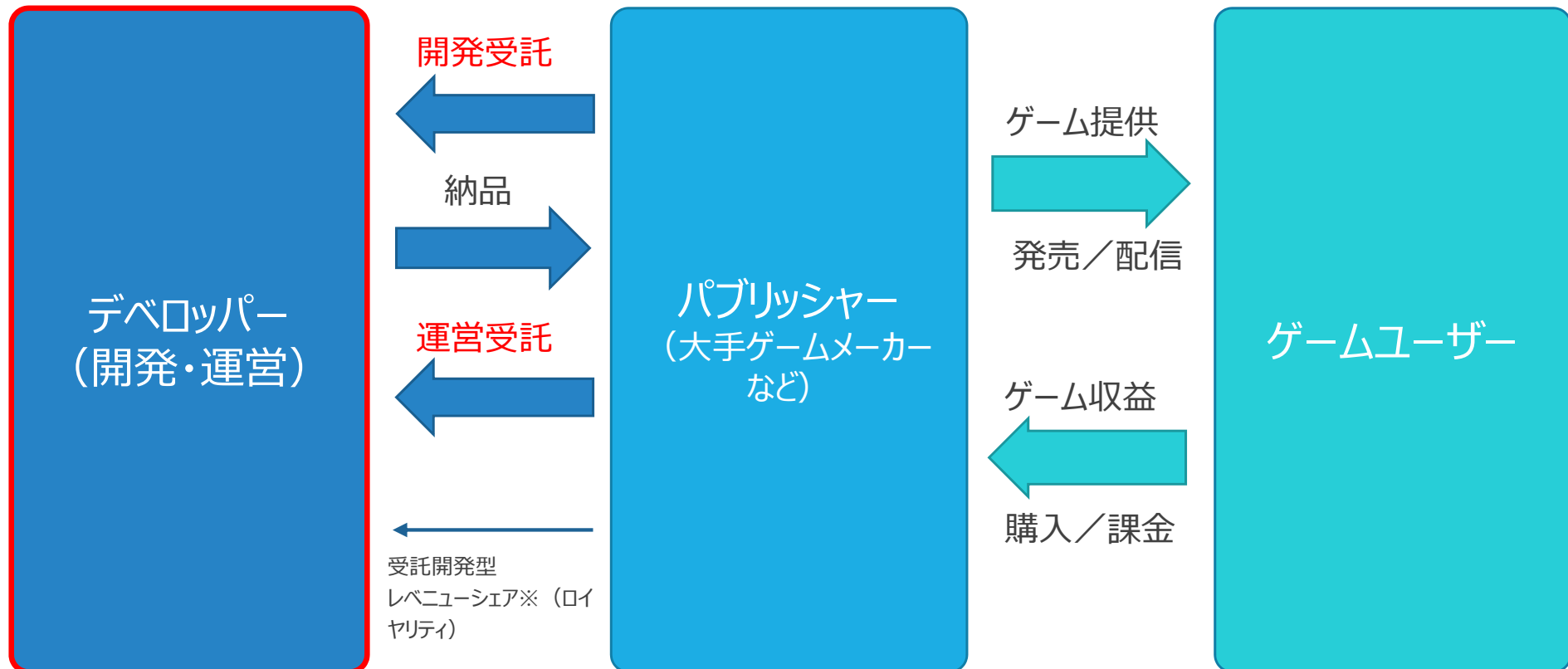
※ 2020年7月にグループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立いたしました。

# 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](mailto:ir@njhd.jp)

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