



2023年6月期（第32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
(スタンダード市場：9421)

2023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. 2023年6月期 第3四半期決算ハイライト

II. 2023年6月期 業績見通し

III. 会社概要

I . 2023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

営業損失縮小。前期のような巨額な原価増加の発生はなく、売上総利益率も改善傾向。

(単位：百万円)

	2022年6月期 3Q累計	2023年6月期 3Q累計	差異	
売上高	8,300	7,681	△619	
売上原価	7,524	6,531	△993	
売上総利益	775	1,149	374	
販売費及び 一般管理費	1,396	1,306	△89	
営業利益	△620	△ 157	463	・当期2Q累計時点では、 △237百万円
経常利益	△623	△ 172	450	
税金等調整前 四半期純利益	△843	△ 172	671	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△796	△ 215	581	
EBITDA※	△449	△ 61	387	・当3Q累のれん償却額 59百万円

※ 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) セグメント別業績

ゲーム事業が営利黒字に浮上。モバイル事業も上期の損失を取り戻し営業黒字に。

(単位：百万円)

	売上高			セグメント利益（営業利益）		
	2022年6月期 3Q累計	2023年6月期 3Q累計	差異	2022年6月期 3Q累計	2023年6月期 3Q累計	差異
ゲーム事業	6,346	6,023	△322	△421	36	457
モバイル事業	1,909	1,608	△301	42	11	△31
その他	50	53	3	23	27	3
セグメント間取引消去 及び全社費用	△6	△4	1	△171	△172	0
のれん償却額	—	—	—	△93	△59	33
連結合計	8,300	7,681	△619	△620	△157	463

(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

(3) セグメント別業績 売上高（四半期毎）

ゲーム事業は、第3四半期は大きな原価増加乖離が発生せず、売上高は20億円超に回復。

（単位：百万円）

	売上高						
	2022.6期				2023.6期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
ゲーム事業	2,366	2,116	1,863	1,777	1,950	1,962	2,110
モバイル事業	626	628	655	558	447	561	599
その他	16	16	17	17	18	17	17
セグメント間取引消去 及び全社費用	△2	△1	△2	△1	△1	△1	△2
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	—
連結合計	3,006	2,760	2,533	2,352	2,415	2,540	2,725

（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

(4) セグメント別業績 営業利益（四半期毎）

ゲーム事業は、四半期累計で黒字に転換。モバイル事業は、横ばい。

(単位：百万円)

	セグメント利益（営業利益）						
	2022.6期				2023.6期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
ゲーム事業	89	△199	△311	△187	2	△96	130
モバイル事業	32	△4	14	3	△19	14	15
その他	8	7	6	7	8	9	9
セグメント間取引消去 及び全社費用	△58	△59	△53	△52	△57	△59	△ 55
のれん償却額	△36	△36	△19	△20	△19	△19	△ 19
連結合計	35	△292	△363	△248	△86	△151	80

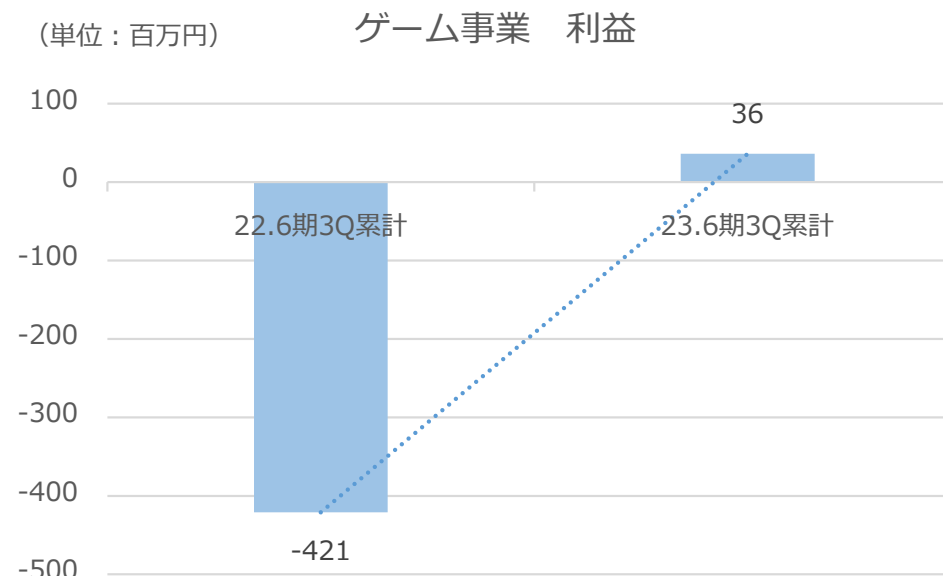
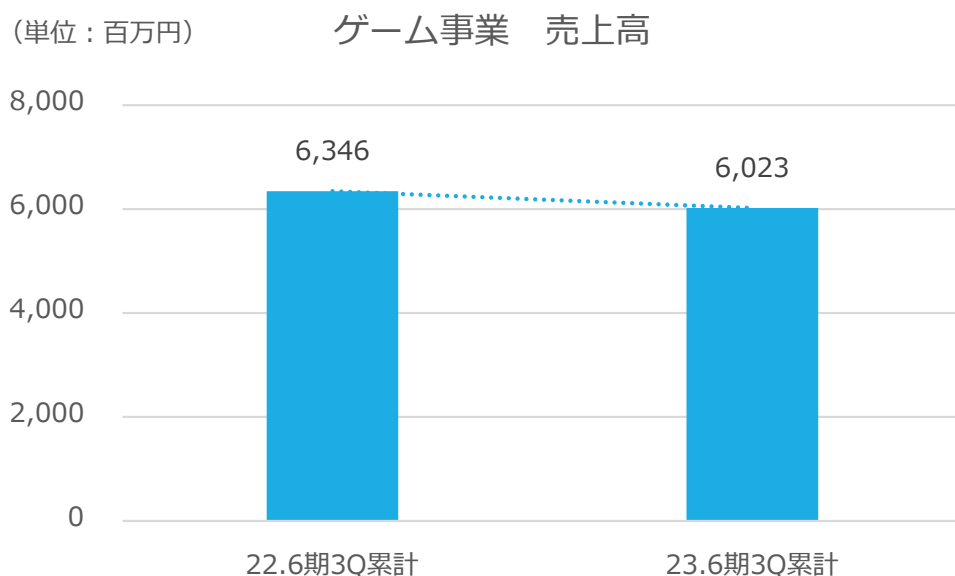
(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであります。全社費用は、報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. ゲーム事業

(1) 業績概要

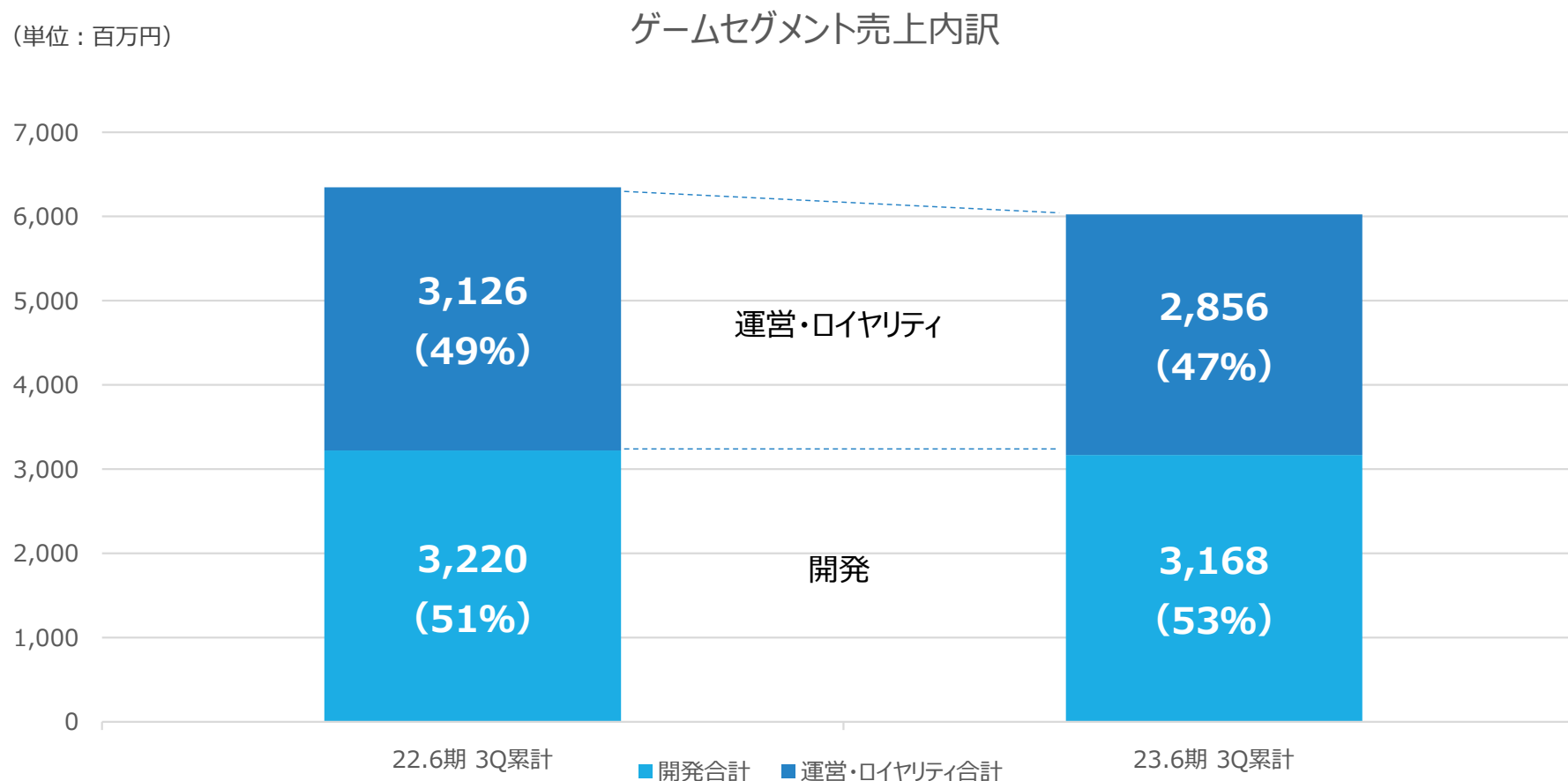
ゲーム事業

- 売上高は、運営サポート分野にて、新規リリースタイトルや海外向けローカライズ対応等に係る受注が順調であります。運営売上の漸減傾向の影響から、収益が低下いたしました。
- 営業利益は、開発分野にて、前期のような巨額の原価増加は発生していないものの、見積原価総額の増加に伴う利益率の低下や運営売上の漸減に伴い利益が減少しましたが、運営サポート分野にて、受注に伴い順調に利益を伸ばした結果、セグメント損益は、黒字転換いたしました。



2. ゲーム事業 (2) 売上高の内訳

運営・ロイヤリティは、運営売上は漸減傾向の影響から、前年比較では減収も、運営サポート分野の寄与にて利益面への影響は軽微。



※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。

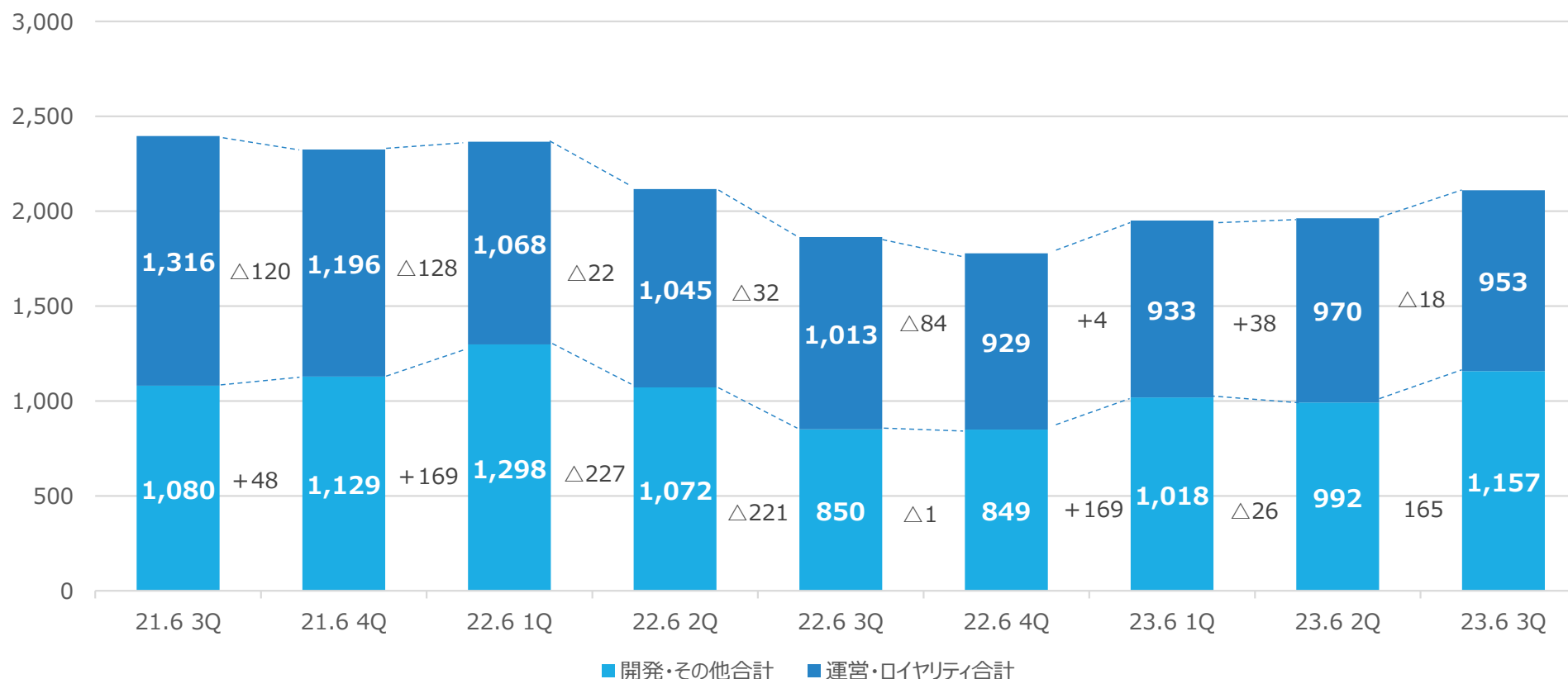
2. ゲーム事業

(3) 売上高の内訳（四半期毎推移）

運営売上は、運営サポート分野の寄与により、当期から下げ止まって推移。

(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。

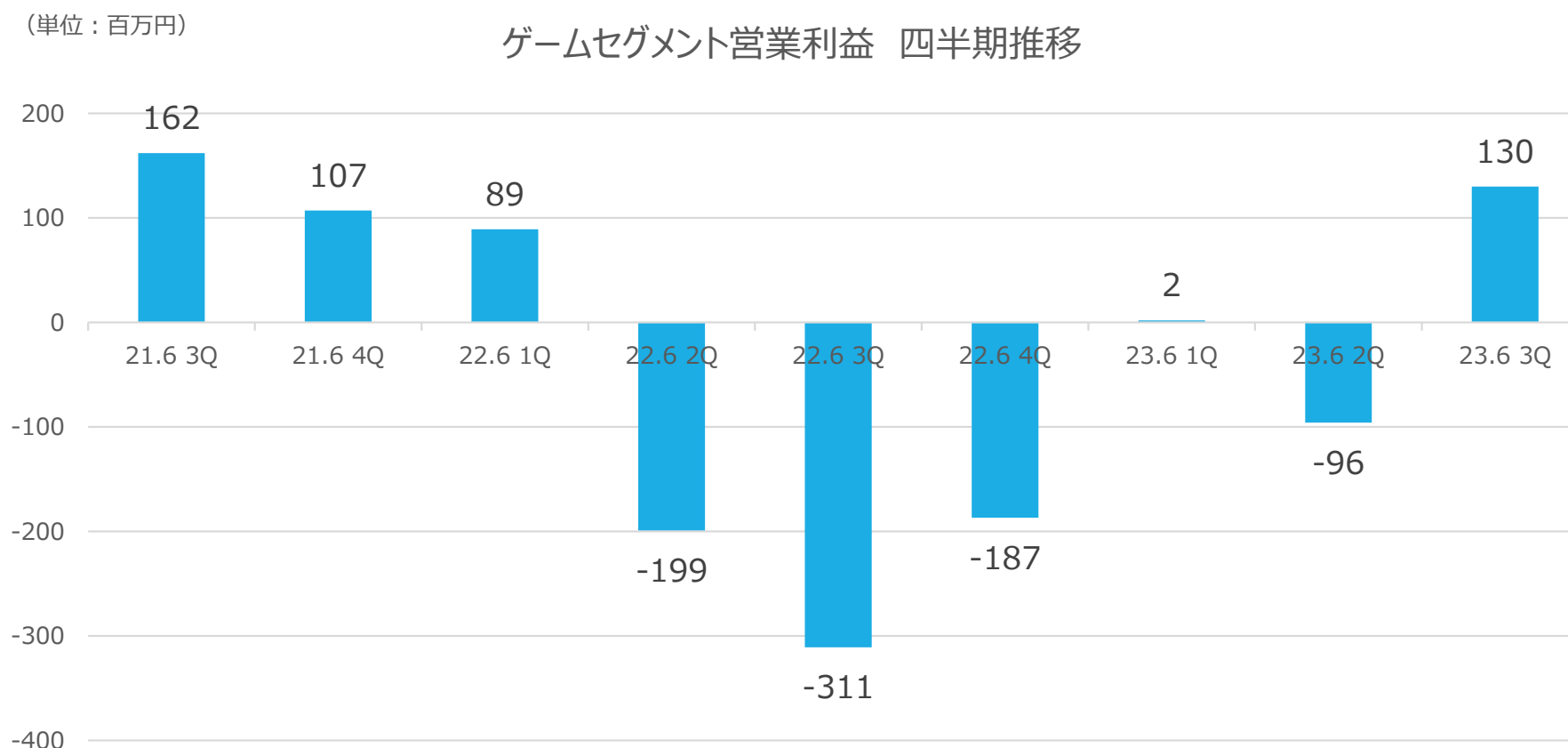
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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. ゲーム事業

(4) 営業利益（四半期毎推移）

開発分野にて、第3四半期は新たな原価増加見積が発生せず、損益回復。
運営サポート分野の受注好調も利益を下支え。



※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. ゲーム事業

(5) 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） 3件（2023年2月10日比 ±0）

・スマホ型※2 ※4（主なプラットフォーム：スマホ、PC） 2件（2023年2月10日比 ±0）

■ 開発・運営体制の状況

・ゲーム人員数※5 808名（2022年12月末比 +14名）
（2022年6月末比 +11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。

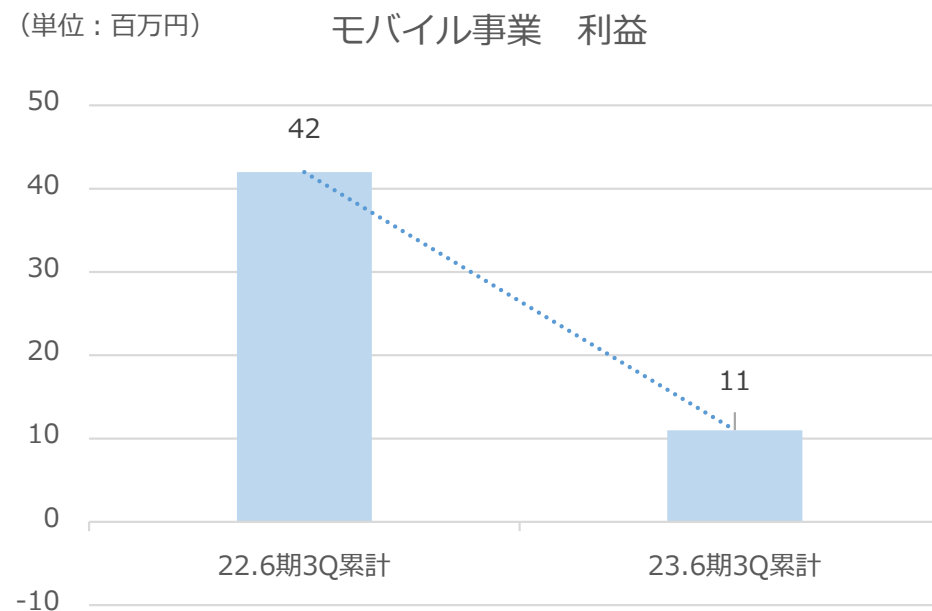
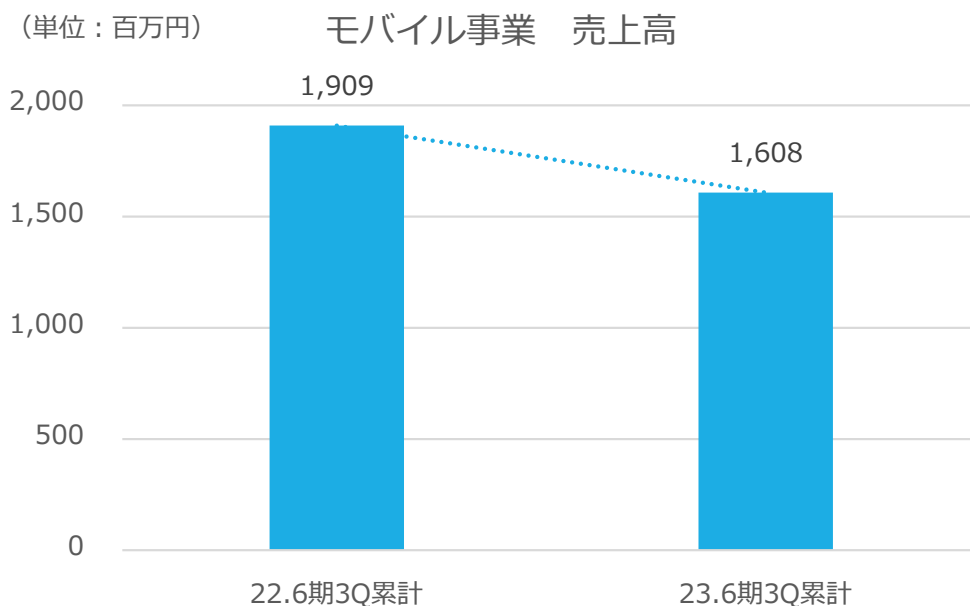
※4 スマホ型には基本プレイ無料型を含めて集計しております。

※5 2023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。）

3. モバイル事業 (1) 業績概要

モバイル事業

- 売上高：来店者数の前年度割れが続くなか、集客イベント等の実施に取り組むも、販売台数は計画を下回りました。
- 営業利益：販売台数の減少傾向が続いているものの、1顧客当たりの利益の増加に取り組んだ結果、セグメント利益は、上期の損失を取り戻し、黒字となりました。



4. 最近のトピック

(1-1) ゲーム事業

■ 2022年10月27日

- ・『スターオーシャン6 THE DIVINE FORCE』
発売（開発：トライエース）
[PS5、PS4、Xbox Series X|S、Xbox One、Steam]



© 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by tri-Ace Inc. CHARACTER DESIGN : akiman

4. 最近のトピック

(1-2) ゲーム事業

■ 2022年8月25日

・CEDEC2022にて講演いたしました。

「受託型開発会社が始める3Dアクションゲーム開発効率化のためのQA自動化への道のり~千里の道も一歩から~」

(テックフラッグ)

■ 2022年8月28日

・職業体験イベント「第5回ワーキング・キッズ・アドベンチャー」に出展

白井市白井コミュニティセンターにて、ゲーム開発の体験機会を提供いたしました。地域の子供たちの未来を応援する活動に賛同し、協力してまいります。

(ゲームスタジオ)

■ 2022年12月19日

・スマートフォン向け戦略シミュレーション対戦ゲーム『ラビリンス』をリリース

Playdek社が開発、販売するゲームタイトルの日本国内における取り扱いを開始いたしました。国内販売に際して翻訳・ローカライズを行っております。

(ウィットワン)

4. 最近のトピック (1-3) ゲーム事業

■ 2023年2月22日

・勤怠システムとのSlack連携サービス『テレぐる』をリリースいたしました。

(テックフラッグ)



■ 2023年5月2日

・「ライブを応援」する協力カードゲーム『推しカツ キラキライブ!』をゲームマーケット2023春にて発売いたします。

(ウィットワン)



4. 最近のトピック (2) モバイル事業

- 2022年9月1日
ピポパーク旗の台店 新規オープン
(ネプロクリエイト)



Ⅱ. 2023年6月期 業績見通し

1. 通期業績見通し

■ 2023年2月10日発表の業績予想に変更はありません。

当第3四半期連結累計期間の業績は、なお営業損失であります。当第3四半期連結会計期間の業績は、四半期推移において営業黒字に転換しており、概ね計画どおりに進捗しております。

(単位：百万円)

	2023年6月期 3Q累計実績	2023年6月期 通期予想	進捗率	(参考) 2022年6月期 通期
売上高	7,681	10,470	73.4%	11,652
営業利益	△157	15	—	△869
経常利益	△172	5	—	△865
親会社株主に帰属する 当期純利益	△215	△ 95	—	△1,231
EBITDA※	△61	145	—	652

※ 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11日
 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（2022年6月末現在）
 従 業 員 数： 連結 963名（2023年3月末時点。うち平均臨時従業員70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
・22年 4月	市場区分の見直しにより、東京証券取引所 J A S D A Q（スタンダード）からスタンダード市場へ移行

1. 会社概要

(2) 事業セグメントを構成する主なグループ会社



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

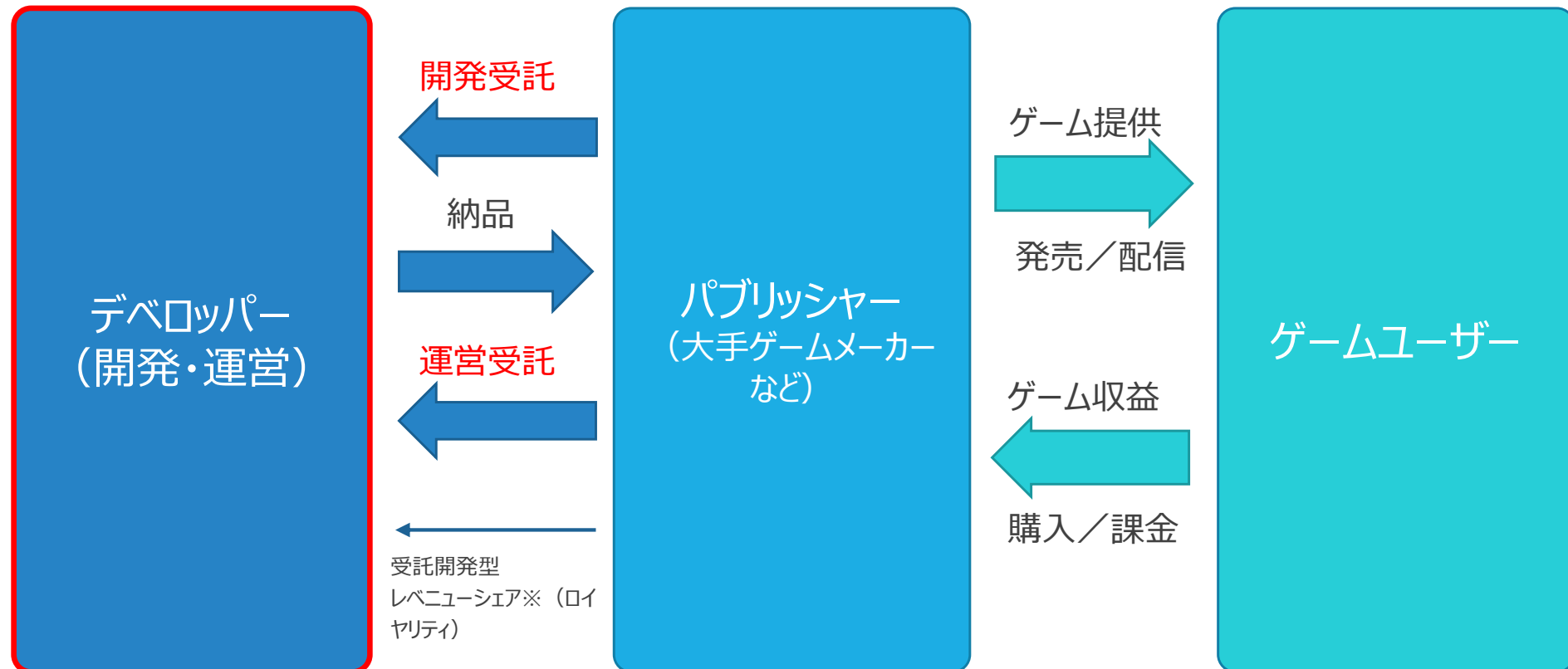
※ 2020年3月に(株)ウィットワンにて沖縄拠点（(株)ウィットワン沖縄）を開設いたしました。

※ 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。

2. ゲーム事業 (1) 事業内容

- 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。

2. ゲーム事業

(2) 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



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>