



2024年6月期（第33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
(スタンダード市場：9421)

2024年2月9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. 2024年6月期 第2四半期決算ハイライト

II. 2024年6月期 業績見通し

III. 会社概要

I . 2024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

主にゲーム事業の受注強化と一過性の利益増加要因により、四半期純利益は黒字転換。

(単位：百万円)

	2023年6月期 2Q累計	2024年6月期 2Q累計	差異	
売上高	4,955	5,170	+214	・ゲーム事業+202
売上原価	4,319	4,096	△223	・ゲーム事業△255
売上総利益	636	1,073	+437	
販売費及び 一般管理費	874	838	△35	・モバイル事業△40
営業利益	△237	234	+472	・ゲーム事業+445 ・モバイル事業+32
経常利益	△243	237	+480	
税金等調整前 四半期純利益	△243	452	+695	・特別利益 214
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△237	365	+602	
EBITDA※	△119	287	+460	

※ 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・モバイル事業ともに、増収黒転。

(単位：百万円)

	売上高			セグメント利益（営業利益）		
	2023年6月期 2Q累計	2024年6月期 2Q累計	差異	2023年6月期 2Q累計	2024年6月期 2Q累計	差異
ゲーム事業	3,913	4,115	+202	△94	351	+445
モバイル事業	1,009	1,026	+17	△4	27	+32
その他	36	35	△1	17	19	+1
セグメント間取引消去 及び全社費用	△2	△7	△4	△116	△123	△6
のれん償却額	—	—	—	△39	△39	0
連結合計	4,955	5,170	+214	△237	234	+472

(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、開発が完了した案件や運営収益の漸減等に伴い売上減少。
モバイル事業は、端末価格上昇に伴い、増収。

（単位：百万円）

	売上高					
	2023.6期				2024.6期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
ゲーム事業	1,950	1,962	2,110	1,972	2,278	1,837
モバイル事業	447	561	599	462	475	551
その他	18	17	17	17	16	18
セグメント間取引消去 及び全社費用	△1	△1	△2	△1	△2	△4
のれん償却額	—	—	—			—
連結合計	2,415	2,540	2,725	2,450	2,767	2,402

（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、一過性の利益増加要因が牽引。
モバイル事業は、1顧客当たりの販売利益の増加等により黒字基調。

（単位：百万円）

	セグメント利益（営業利益）					
	2023.6期				2024.6期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
ゲーム事業	2	△96	130	7	212	138
モバイル事業	△19	14	15	△25	10	17
その他	8	9	9	9	8	10
セグメント間取引消去 及び全社費用	△57	△59	△55	△53	△62	△ 60
のれん償却額	△19	△19	△19	△20	△19	△ 19
連結合計	△86	△151	80	△81	148	86

（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

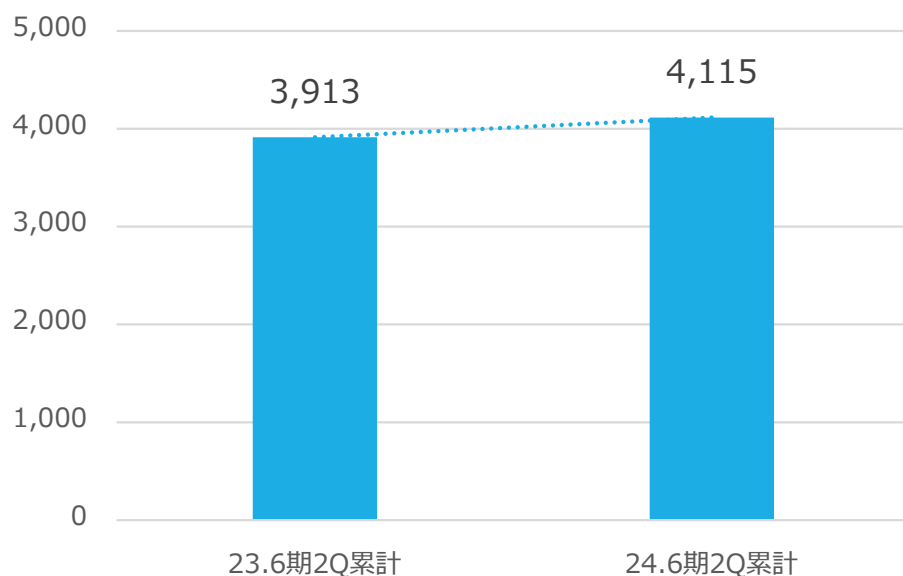
(1) 業績概要

ゲーム事業

- 売上高：運営サポート分野の受注が堅調に推移したことに加え、自社開発を進めていたゲームタイトルの権利譲渡や既存案件の開発進捗に伴う売上の計上により、増収。
- 営業利益：上記のとおり自社開発を進めていたゲームタイトルの権利譲渡に伴う売上の計上や開発原価の減少等の一過性の要因が重なったことにより、利益が伸長。

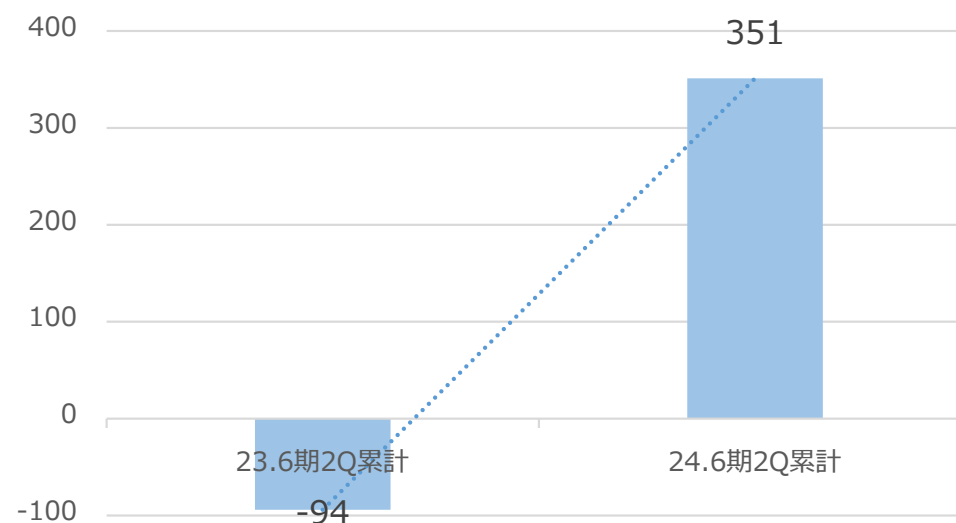
(単位：百万円)

ゲーム事業 売上高



(単位：百万円)

ゲーム事業 利益



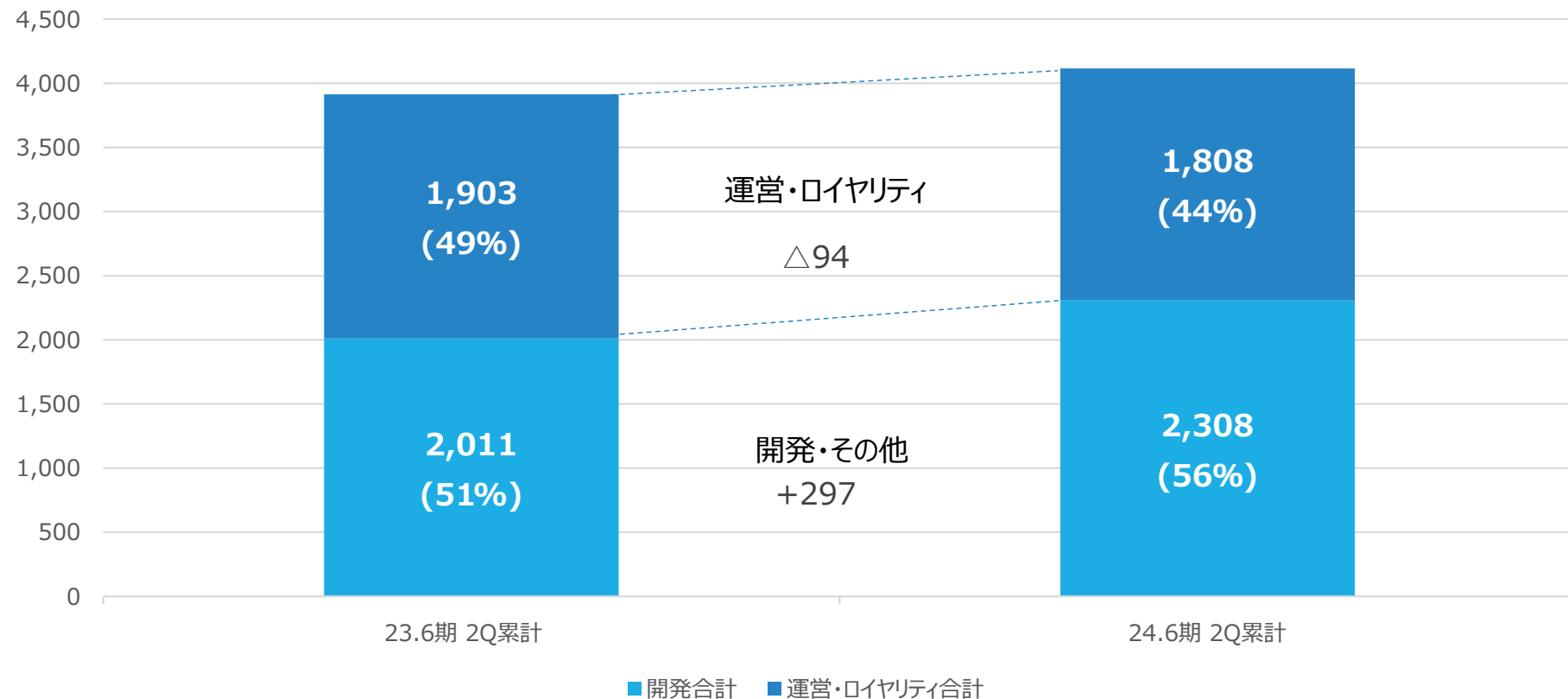
2. ゲーム事業

(2) 売上高の内訳（前年同期）

運営売上は、運営に係る開発体制の縮小により減少。
開発売上は、新規開発案件の受注により増収。

（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。

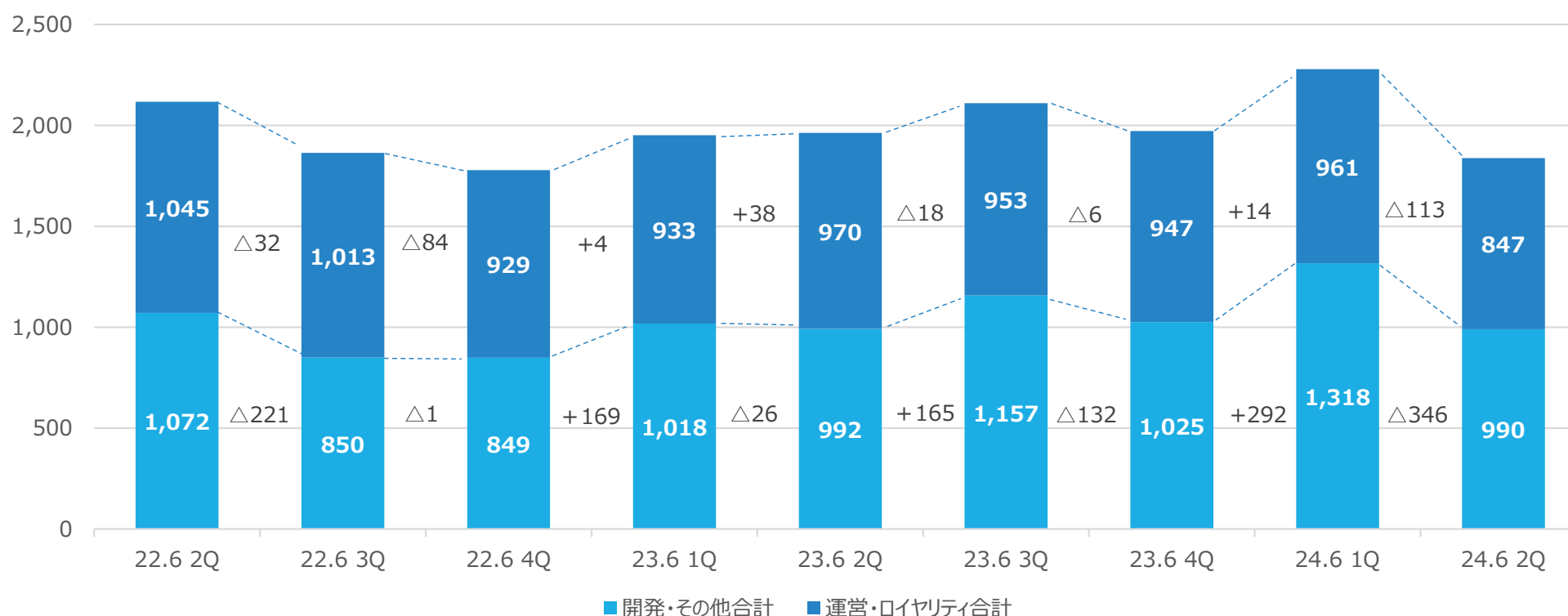
2. ゲーム事業

(3) 売上高の内訳（四半期毎推移）

運営売上は、運営に係る開発体制の縮小により減少。
開発売上は、1Qに開発が完了した案件があり減少。

(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。

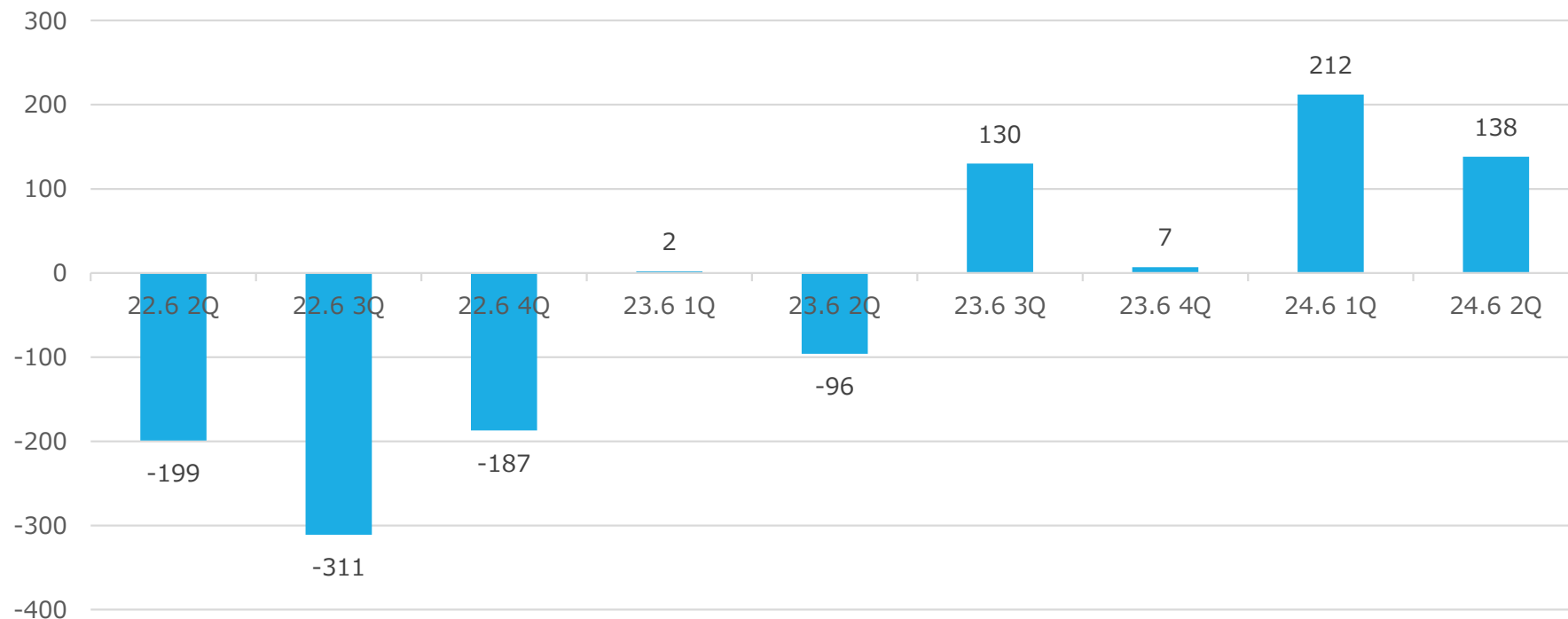
2. ゲーム事業

(4) 営業利益（四半期毎推移）

開発分野は、一過性の要因が引き続き利益を牽引。
運営サポート分野のタイトルの縮小に伴いやや減少。

(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）	5件	（2023年11月10日比 +1）
・スマホ型※2 ※4（主なプラットフォーム：スマホ、PC）	0件	（2023年11月10日比 ±0）

■ 開発・運営体制の状況

・ゲーム人員数※5	835名	（2023年6月末比 ▲1名） （2023年9月末比 ▲5名）
-----------	------	------------------------------------

※1 2月9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。

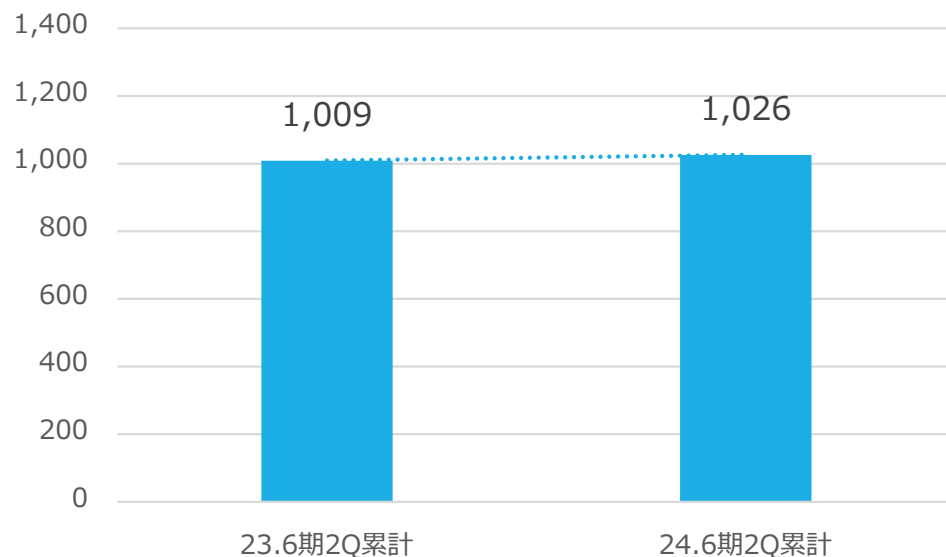
※5 2023年12月末時点の従業員数（※改正労働契約法などを鑑み、一部の有期契約労働者を含めた人員数であります。）

3. モバイル事業 (1) 業績概要

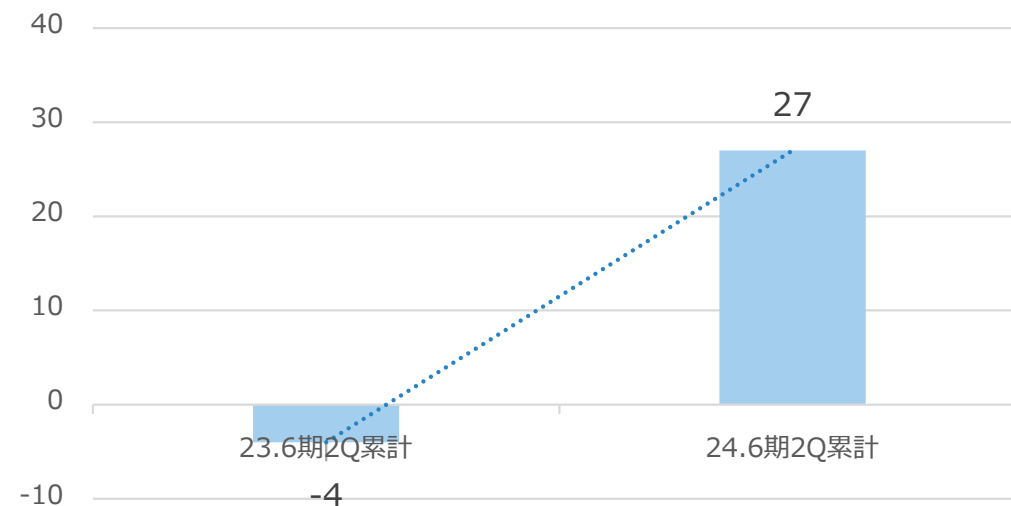
モバイル事業

- 売上高：来店者数の前年度割れが続いており、前期末に実施した採算悪化店舗の撤退もあって、販売台数は減少するも、端末価格の上昇の影響により、増収。
- 営業利益：キャリアショップ部門においては、アクセサリなどの周辺商材の販売強化等による1顧客当たりの獲得利益の増加、販売店部門においては、前期末に実施した採算悪化店舗の撤退により、部門損益が黒字転換した結果、セグメント損益も黒字転換。

(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



4. 当期及び最近のトピック

(1-1) ゲーム事業

■ 2023年9月28日

『インフィニティ ストラッシュ ドラゴンクエスト ダイの大冒険』 発売
(開発：ゲームスタジオ)

[PS5、PS4、Nintendo Switch、Steam、Xbox Series X|S、Microsoft Store]



©三条陸、稲田浩司／集英社・ダイの大冒険製作委員会・テレビ東京
© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

4. 当期及び最近のトピック

(1-2) ゲーム事業

■ 2023年7月29日

職業体験イベント「ワーキング・キッズ・アドベンチャー」に出展

白井市白井第一小学校にて、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)

■ 2023年8月1日

勤怠連携サービス『テレぐる』が、勤怠システムはTeamSpiritに加えKING OF TIMEにも、ビジネスチャットツールはSlackに加えTeamsにも対応いたしました。

(テックフラッグ)



■ 2023年8月24日

開発協力を行いました『ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか バトル・クロニクル』が株式会社Aiming(エイミング)様からリリースされました。

(ゲームスタジオ)

4. 当期及び最近のトピック (1-3) ゲーム事業

■ 2023年9月21日

新サービス「EasIS」正式リリース（ウィットワン）

EasIS（イージス）は、「人とAIが作り出す情報分析サービス」です。

設定したワードをもとに収集した情報を、AIが即時に判定し、有人にて高精度な情報に昇華、お客様の要望に応じた最適なレポートとしてご提供します。AIによる情報分析の効率化と、ウィットワンがゲーム業界において24時間365日有人監視で長年培ってきたノウハウを活かし、情報の正確性を最大化いたします。



- ・2023年9月21日～22日 「東京ゲームショウ2023」のビジネスデイへ出展
- ・2023年10月25日～27日 第14回 Japan IT Week 秋「次世代EC&店舗EXPO」へ出展

4. 当期及び最近のトピック (2) モバイル事業

■ 2023年7月6日

iCracked Store バイシア前橋みなみモール 新規オープン
(ネプロクリエイト)



Ⅱ. 2024年6月期 業績見通し

1. 通期業績見通し

(1) 通期連結業績予想

■ 2月9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)

	2024年6月期 前回予想	2024年6月期 今回修正予想	差異	(参考) 2023年6月期 通期
売上高	10,370	9,950	△420	10,131
営業利益	200	200	0	△239
経常利益	180	180	0	△260
親会社株主に帰属する 当期純利益	120	360	+ 240	△469
EBITDA※	300	310	+ 10	△113

※ 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. 通期業績見通し

(2) 業績予想について

ゲーム事業

当第2四半期連結累計期間の営業利益などの利益数値は、前回予想を上回っている状況ではありますが、これは主にゲーム事業において自社開発を進めていたゲームタイトルの権利譲渡に伴う売上の計上や開発原価の減少等の一過性の要因によるものであります。

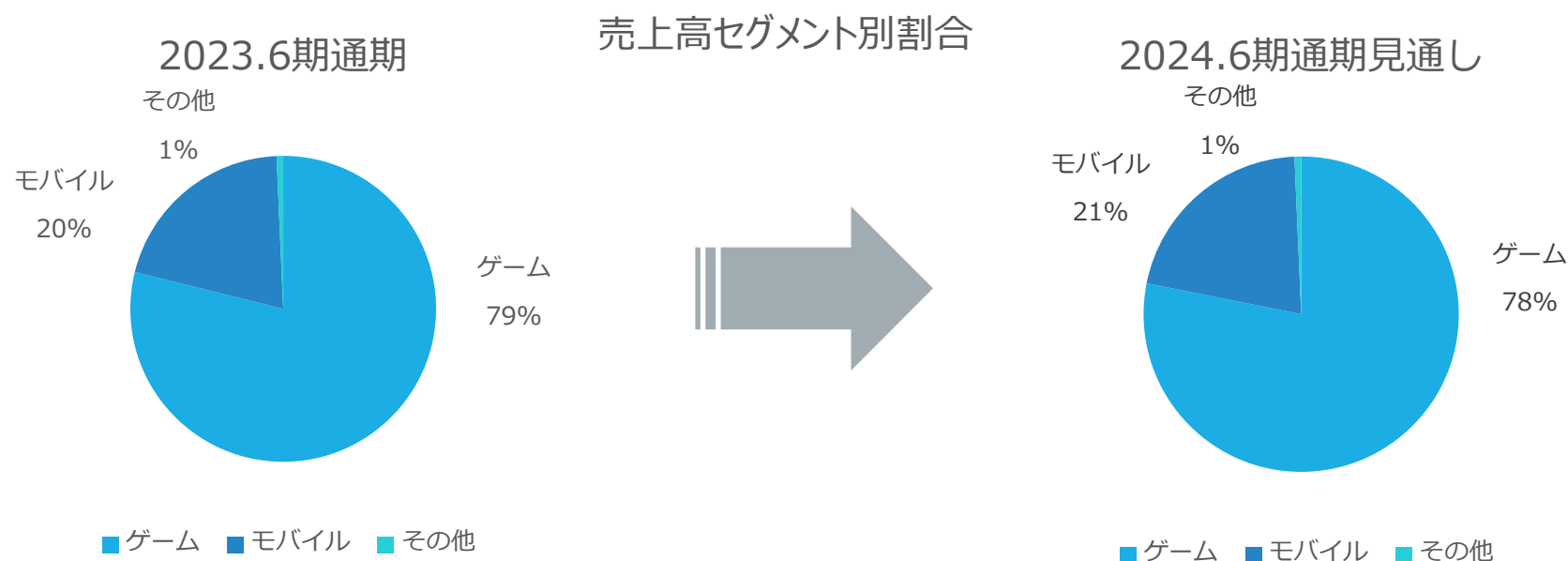
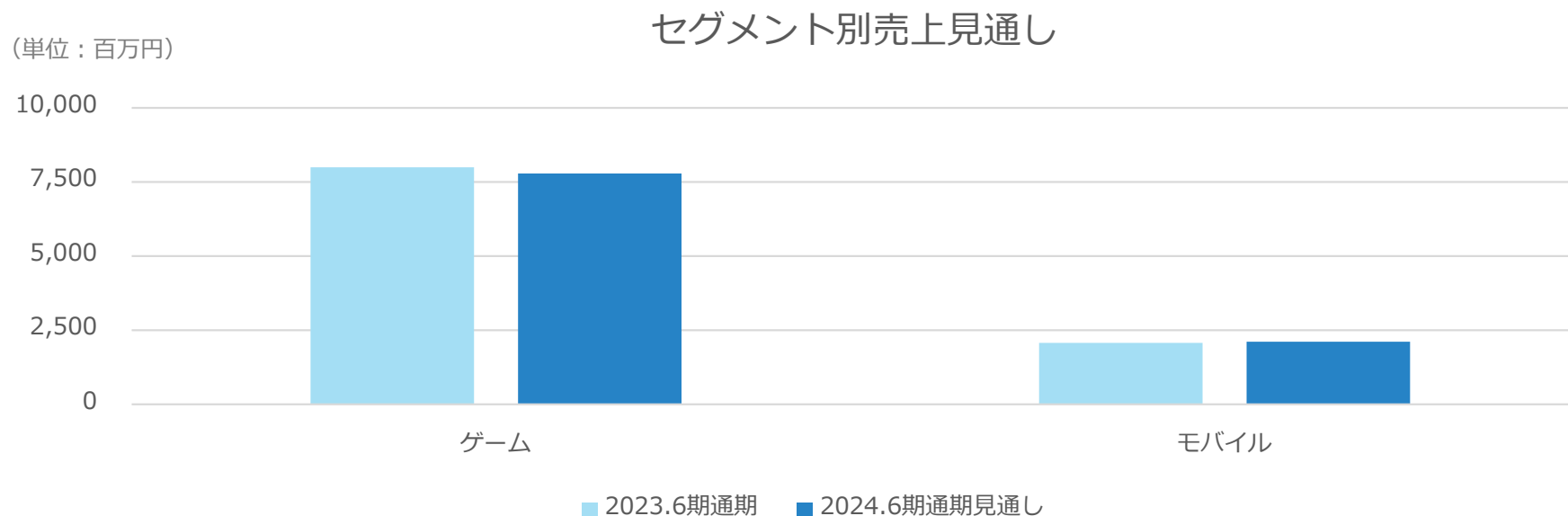
下期の見通しにつきましては、売上高については、主に運営タイトルの漸減傾向や短期・小規模案件の受注傾向が続くとの見通しから、前回予想時を下回る見込みです。営業利益については、上記減収による利益影響は外注費等の原価コントロールにより限定的となる見通しであり、前回予想時と同水準となる見込みです。

モバイル事業

モバイル事業の当期の業績見通しに対しては、概ね予定どおり進捗しております。

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

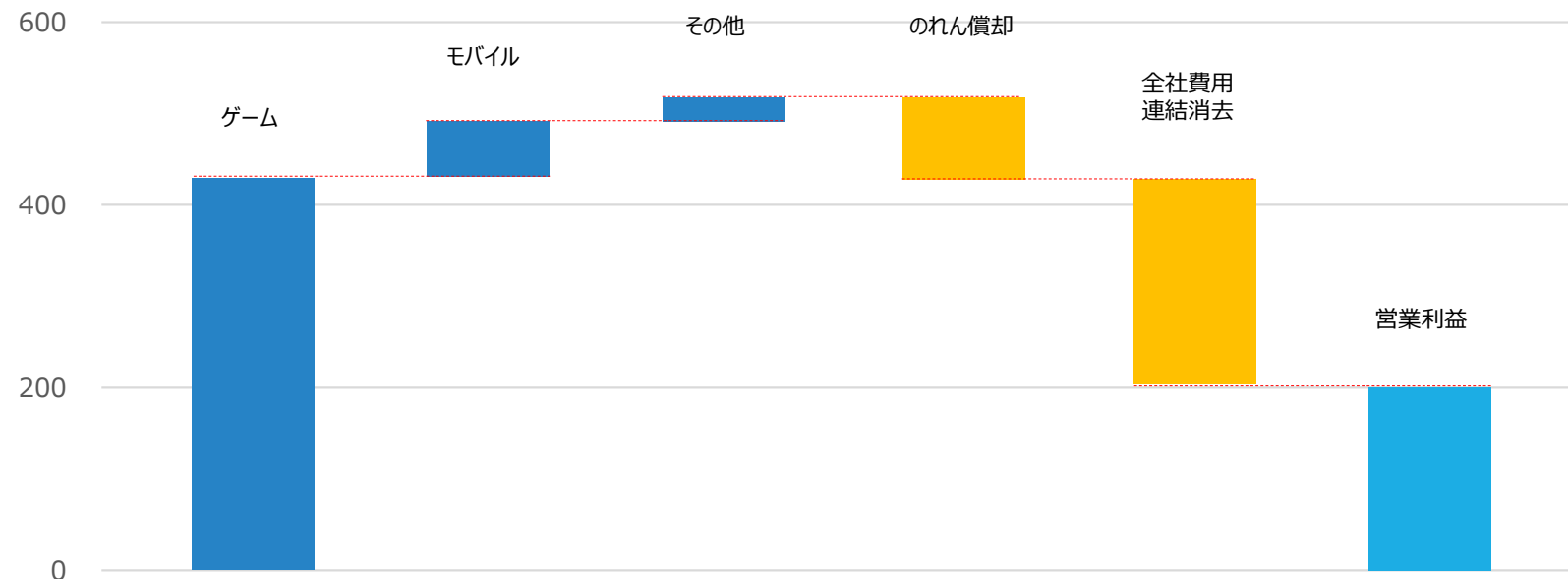


2.セグメント別業績見通し (2) 通期営業利益見通しの内訳

通期営業利益見通しは、200百万円を予想しております。

(単位：百万円)

通期営業利益見通しの内訳構成



※ 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。

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（2023年6月末現在）
従業員数	連結 998名（2023年12月末時点。うち平均臨時従業員81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（現 (株)デルタエンジニアリング）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（現 (株)デルタエンジニアリング）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JASDAQ（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
iCracked Store運営

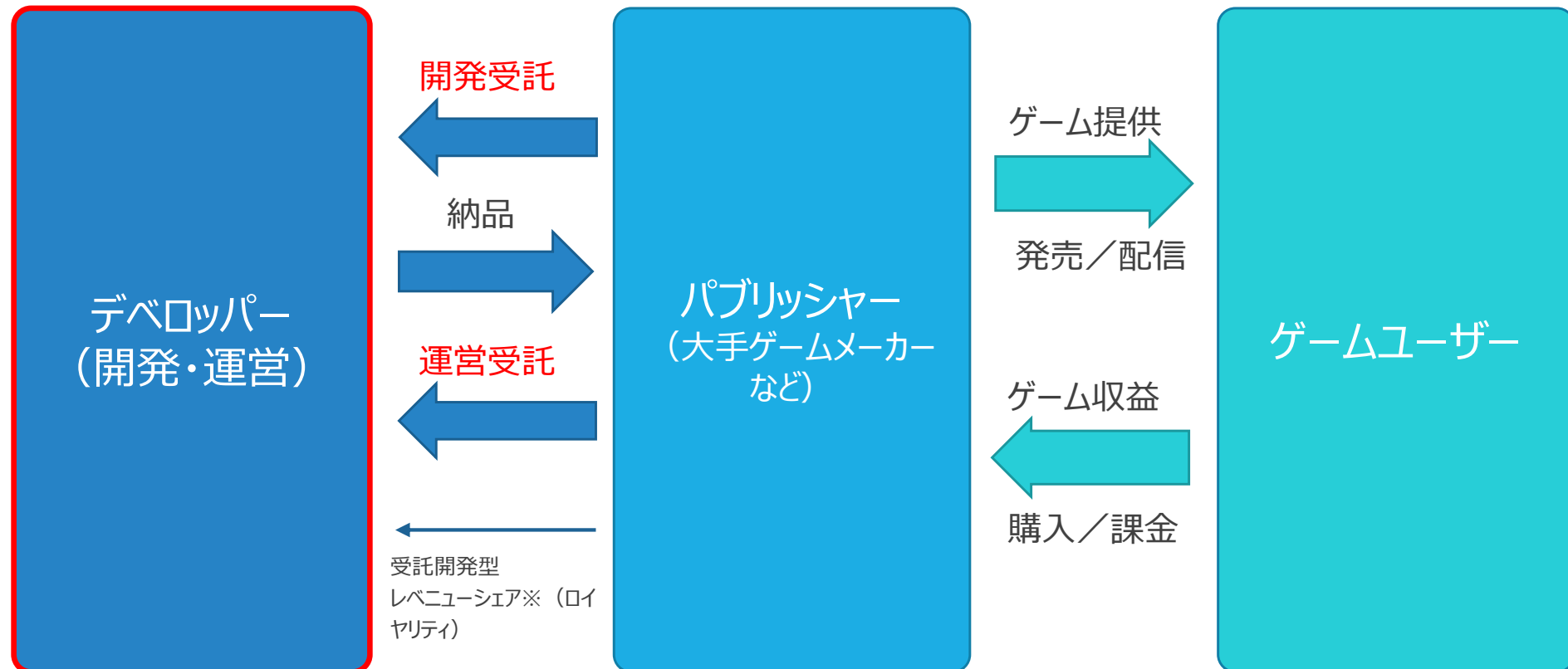
※ 2020年3月に(株)ウィットワンにて沖縄拠点（(株)ウィットワン沖縄）を開設いたしました。

※ 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。

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	メールサポート ユーザー告知/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>