



# 2024年6月期（第33期） 通期決算説明資料

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8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 通期決算ハイライト

## II. 2025年6月期 業績見通し

## III. 会社概要

# I . 2024年6月期 通期決算ハイライト

# 1. 連結業績

## (1) 業績サマリー

主にゲーム事業におけるコストコントロールや一過性の利益増加要因により、黒字転換。

(単位：百万円)

	2023年6月期 通期	2024年6月期 通期	差異	
売上高	10,131	<b>9,698</b>	△433	・ゲーム事業△415
売上原価	8,638	<b>7,933</b>	△704	・ゲーム事業△724
売上総利益	1,493	<b>1,764</b>	+271	
販売費及び 一般管理費	1,732	<b>1,661</b>	△70	・モバイル事業△97
営業利益	△239	<b>102</b>	+342	・ゲーム事業+296 ・モバイル事業+60
経常利益	△260	<b>96</b>	+356	
税金等調整前 当期純利益	△377	<b>284</b>	+662	・特別利益 214
親会社株主に帰属する 当期純利益	△469	<b>274</b>	+744	
EBITDA※	△113	<b>213</b>	+329	

※ 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

ゲーム事業は利益回復、モバイル事業は黒字転換。

(単位：百万円)

	売上高			セグメント利益（営業利益）		
	2023年6月期 通期	2024年6月期 通期	差異	2023年6月期 通期	2024年6月期 通期	差異
ゲーム事業	7,995	<b>7,580</b>	△415	43	<b>340</b>	+296
モバイル事業	2,070	<b>2,063</b>	△6	△14	<b>46</b>	+60
その他	71	<b>70</b>	0	37	<b>35</b>	△1
セグメント間取引消去 及び全社費用	△6	△ <b>16</b>	△10	△225	△ <b>239</b>	△13
のれん償却額	—	—	—	△80	△ <b>80</b>	0
連結合計	10,131	<b>9,698</b>	△433	△239	<b>102</b>	+342

(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、運営タイトルの終了や開発体制がピークを過ぎた案件の影響から、3Qから4Qに掛けて減収。

(単位：百万円)

	売上高							
	2023.6期				2024.6期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
ゲーム事業	1,950	1,962	2,110	1,972	2,278	1,837	1,920	<b>1,543</b>
モバイル事業	447	561	599	462	475	551	543	<b>493</b>
その他	18	17	17	17	16	18	18	<b>17</b>
セグメント間取引消去 及び全社費用	△1	△1	△2	△1	△2	△4	△4	△4
のれん償却額	—	—	—			—	—	—
連結合計	2,415	2,540	2,725	2,450	2,767	2,402	2,477	<b>2,050</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

## (4) セグメント別業績 営業利益（四半期毎）

ゲーム事業は、運営タイトルの終了や開発体制がピークを過ぎた案件の影響から、人員の稼働率が低下。

(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	3Q	4Q
ゲーム事業	2	△96	130	7	212	138	29	△39
モバイル事業	△19	14	15	△25	10	17	14	4
その他	8	9	9	9	8	10	8	7
セグメント間取引消去 及び全社費用	△57	△59	△55	△53	△62	△60	△28	△86
のれん償却額	△19	△19	△19	△20	△19	△19	△19	△20
連結合計	△86	△151	80	△81	148	86	2	△135

(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。

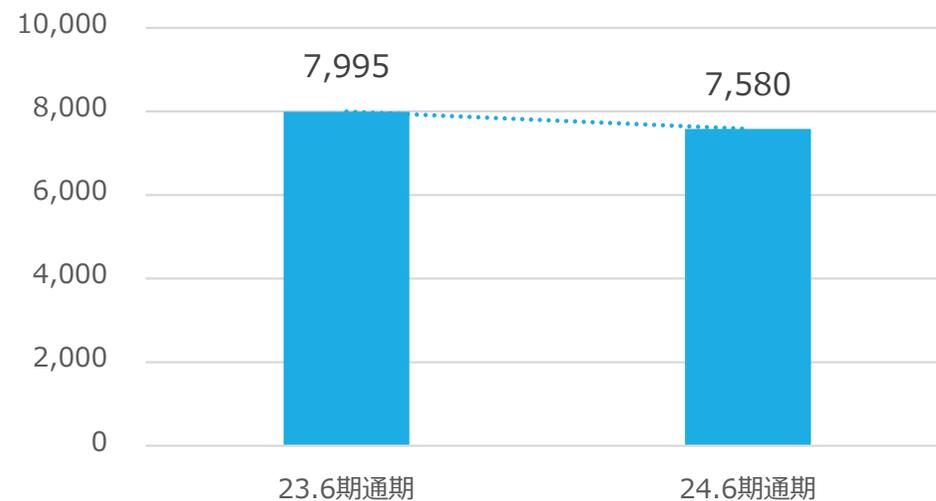
## 2. ゲーム事業 (1) 業績概要

### ゲーム事業

- 売上高：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等があったものの、開発が完了したタイトルや運営タイトルの縮小により、減収。
- 営業利益：第4四半期連結会計期間の受注状況に細りや遅れが生じたものの、運営タイトルの縮小や終了による売上減少要因に対しては外注費等のコストコントロールにより損益への影響を抑えたことと、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等により、増益。

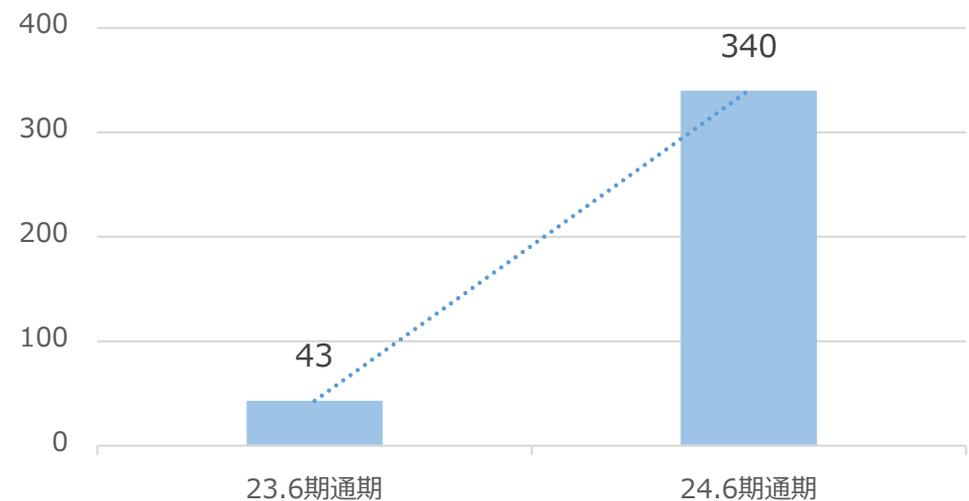
(単位：百万円)

ゲーム事業 売上高



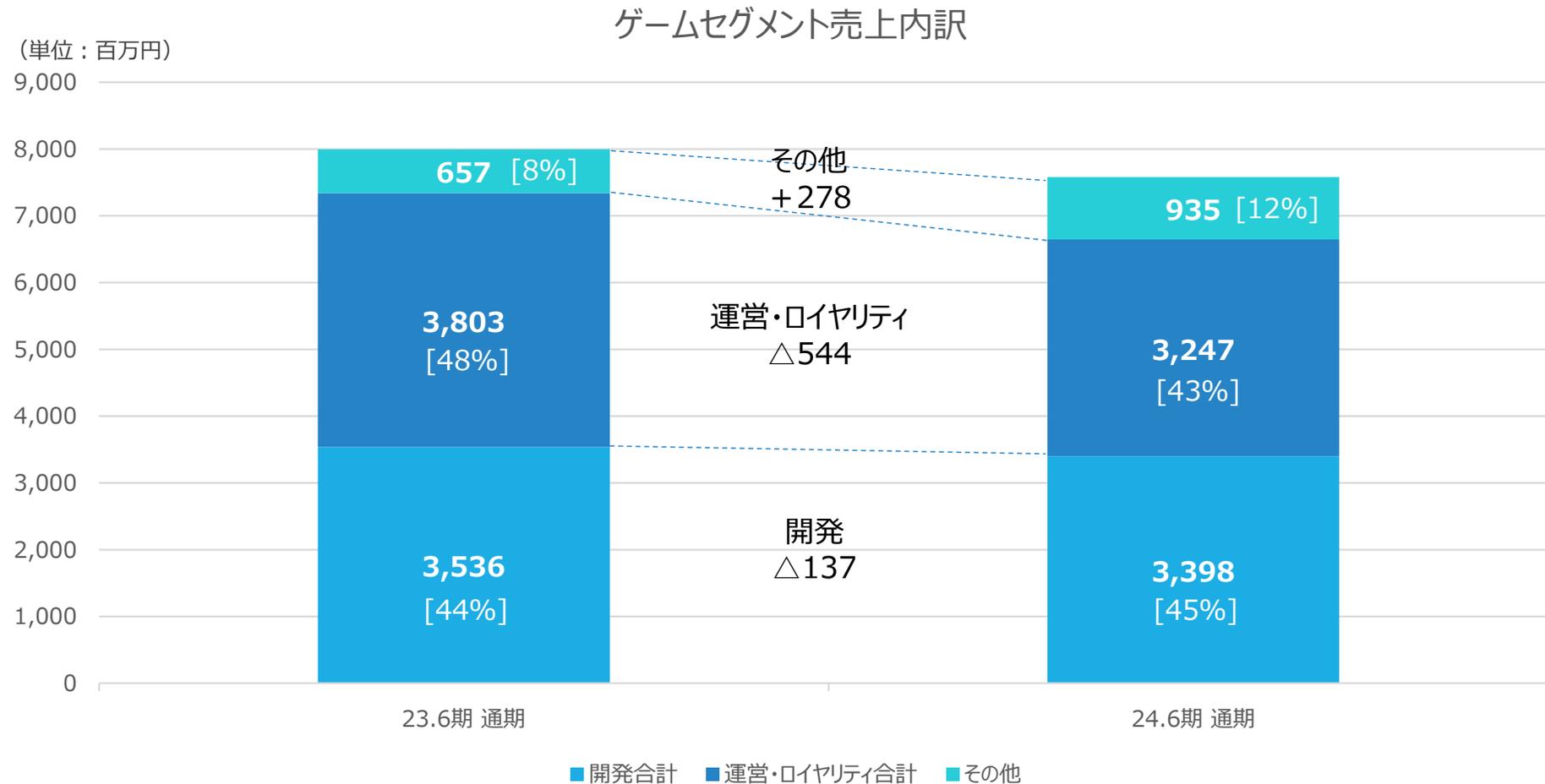
(単位：百万円)

ゲーム事業 利益



## 2. 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。



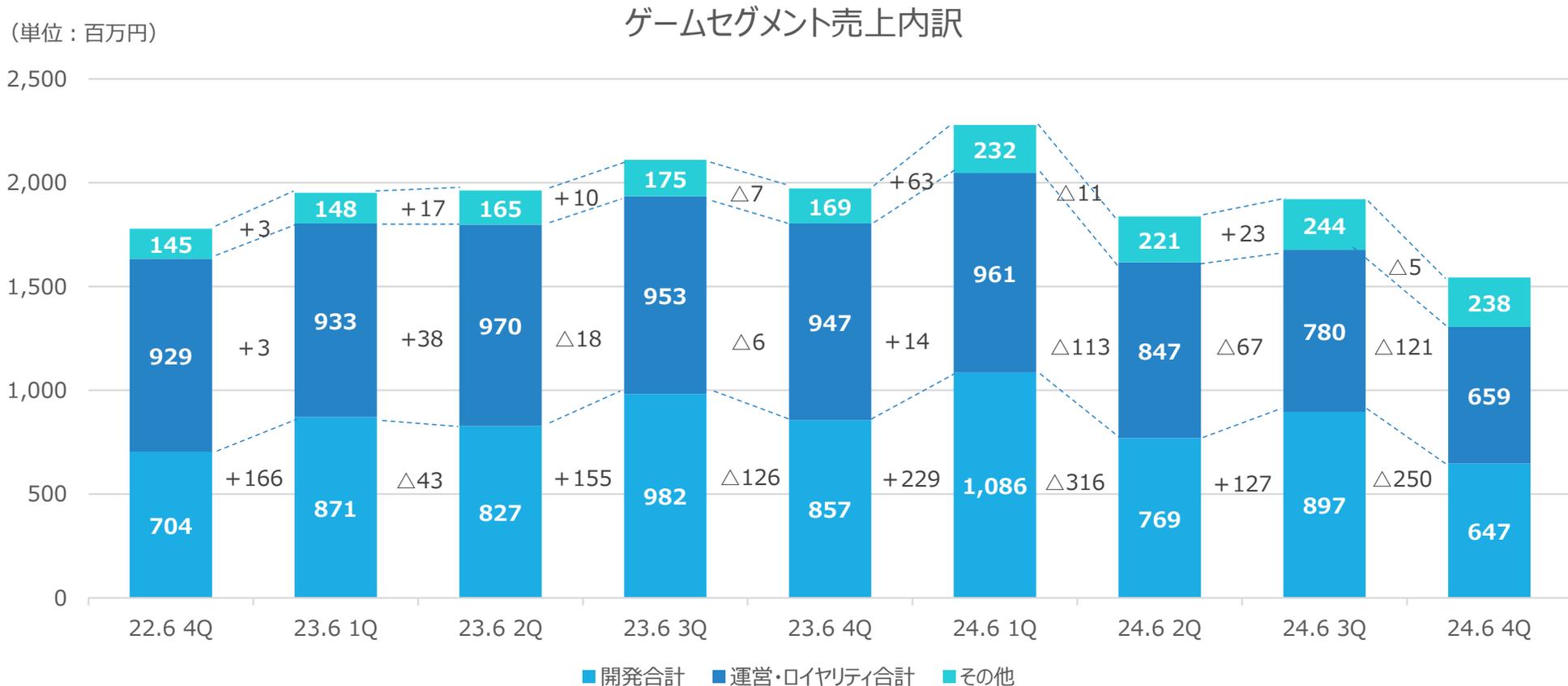
※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象としています。

※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。

※その他売上は、ゲーム周辺分野や運営及び開発に関連したその他の案件等の売上を対象としております。

## 2. ゲーム事業 (3) 売上高の内訳 (四半期毎推移)

運営では、運営タイトルの体制縮小。  
開発では、開発体制がピークを過ぎた案件があることや開発案件の受注遅れ。



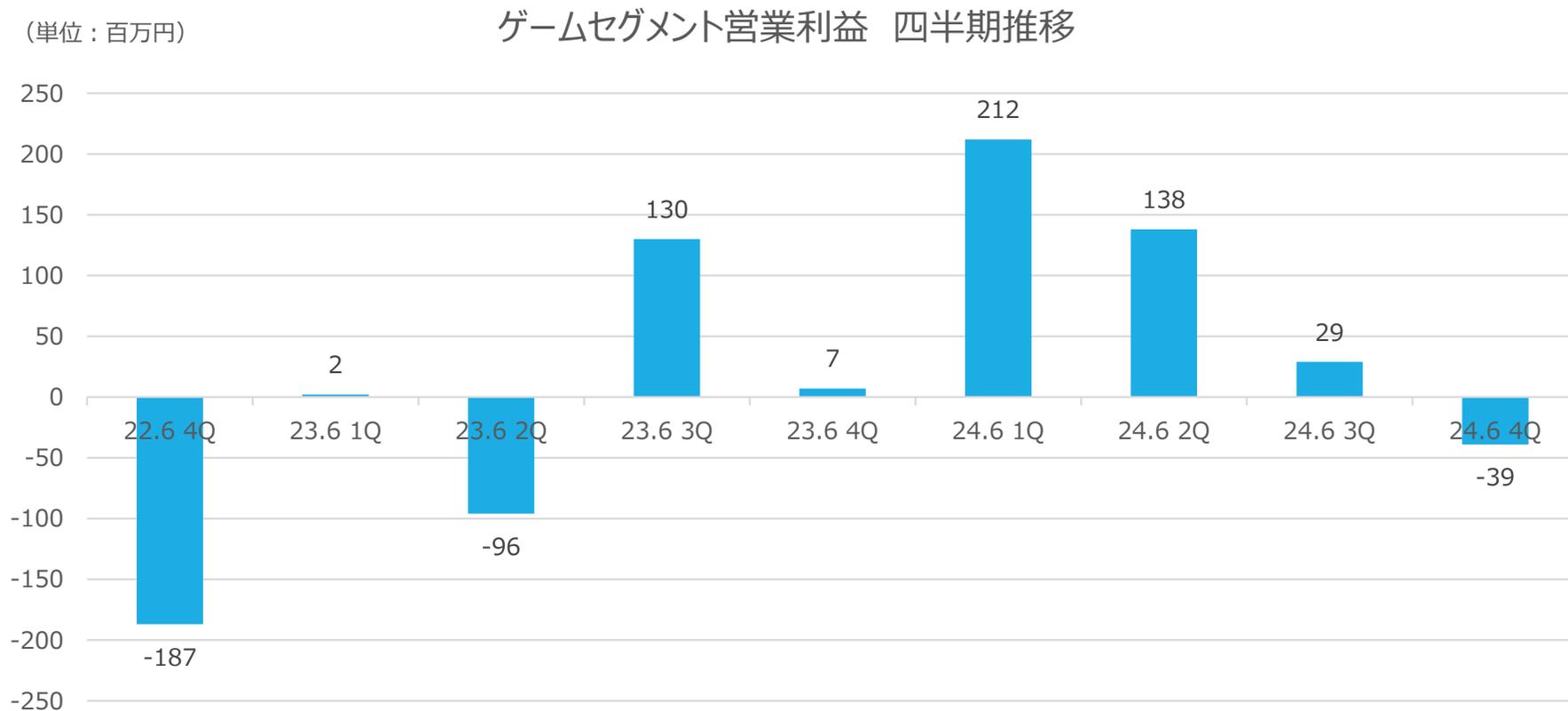
※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象としています。

※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。

※その他売上は、ゲーム周辺分野や運営及び開発に関連したその他の案件等の売上を対象としております。

## 2. ゲーム事業 (4) 営業利益（四半期毎推移）

第4四半期において、受注状況の細りや開発案件の受注遅れが影響。



※営業利益の開発・運営ロイヤリティ・その他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** (2024年5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) **0件** (2024年5月10日比 ±0)

##### ■ 開発・運営体制の状況

・ゲーム人員数※5 **809名** (2024年3月末比 ▲11名)  
(2023年6月末比 ▲27名)

※1 8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。

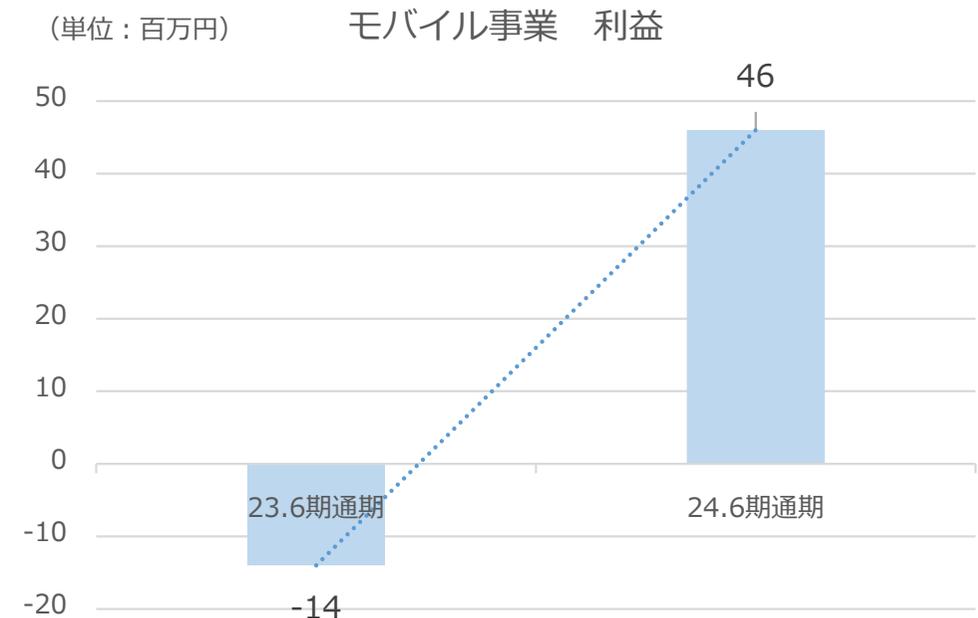
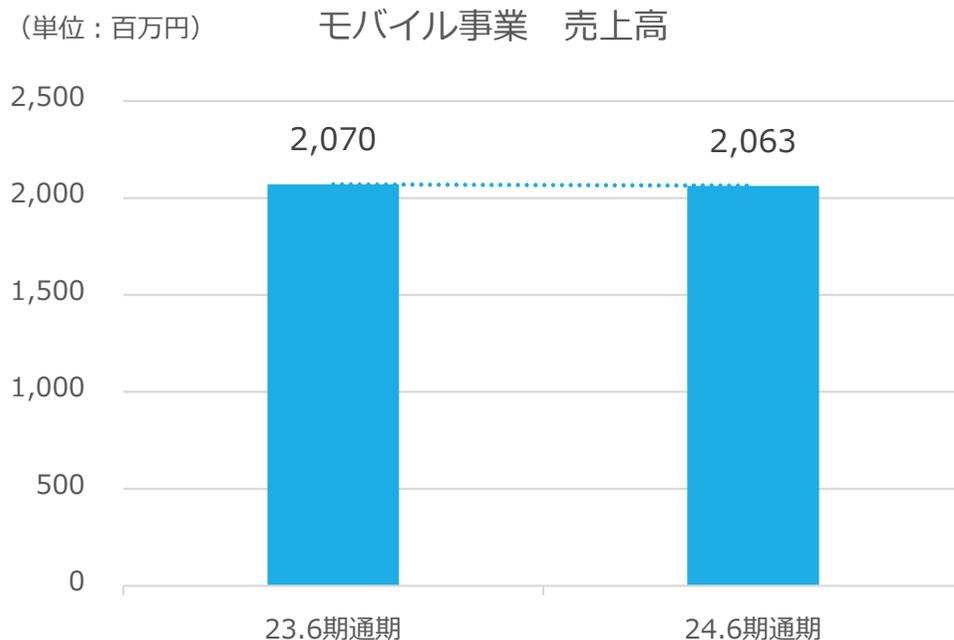
※4 スマホ型には基本プレイ無料型を含めて集計しております。

※5 2024年6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：販売台数は、前期末に実施した採算悪化店舗の撤退もあって前年度割れが続きましたが、第4四半期連結会計期間の販売状況はやや回復し、端末価格上昇に伴う販売単価の上昇もあって、前期並みの水準となりました。
- 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、黒字転換。



## 4. 当期及び最近のトピック (1-1) ゲーム事業

■ 2024年7月26日

STEAM、ニンテンドーeショップにて『青鬼』の配信を開始  
(開発：ゲームスタジオ)



© LiTMUS / noprops / Game Studio Inc.

## 4. 当期及び最近のトピック (1-2) ゲーム事業

■ 2024年7月8日

「フォートナイト」上にUEFNを活用した『BARRAGE ARENA 3v3』を公開  
(開発：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

### ■ 2024年6月6日

ニンテンドーeショップにて、Nintendo Switchダウンロードソフト『ピンチ50連発!!』の配信を開始

(開発：ゲームスタジオ)



© Game Studio Inc. All rights reserved.

## 4. 当期及び最近のトピック (1-4) ゲーム事業

■ 2024年3月7日

「フォートナイト」上にUEFNを活用した『籠ノ鳥 THE BIRD IN THE CAGE』を公開  
(開発：ゲームスタジオ)



## 4. 当期及び最近のトピック (1-5) 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. c

## 4. 当期及び最近のトピック (1-6) 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 (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. 2025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

(単位：百万円)

	2024年6月期 通期実績	2025年6月期 通期予想	差異
売上高	9,698	<b>8,870</b>	△828
営業利益	102	<b>100</b>	△2
経常利益	96	<b>60</b>	△36
親会社株主に帰属する 当期純利益	274	<b>40</b>	△234
EBITDA※	216	<b>240</b>	+23

※ 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

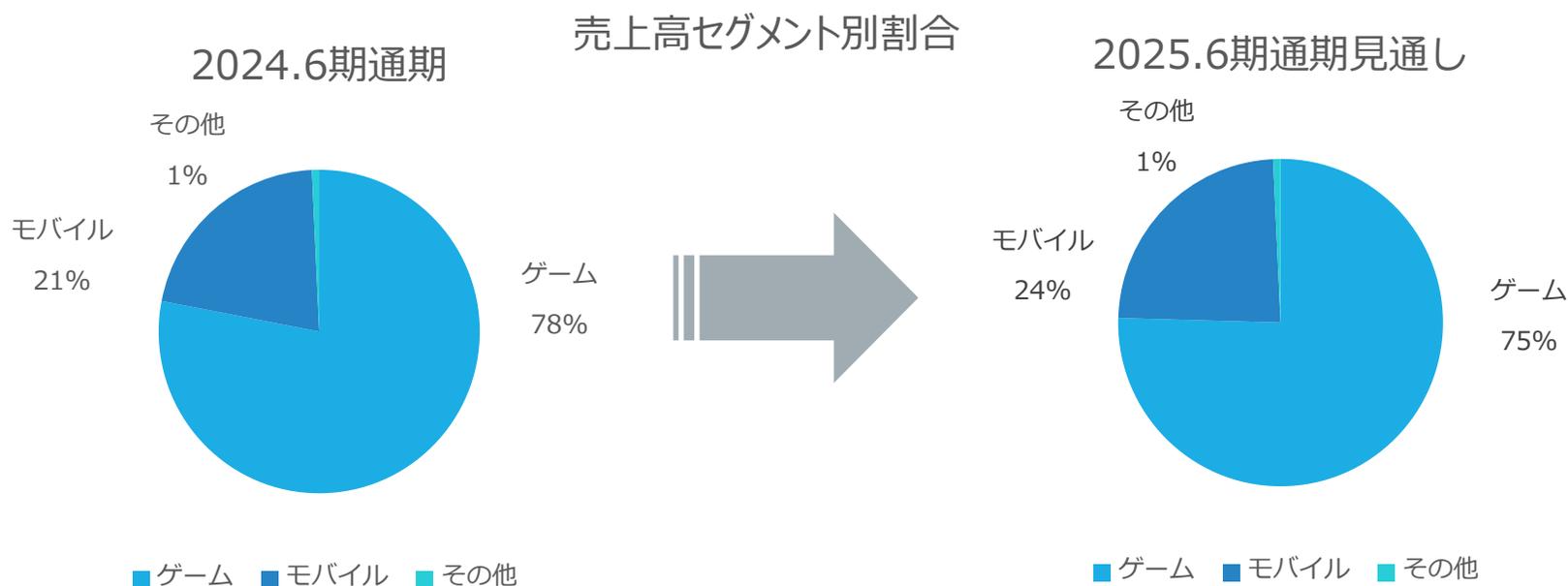
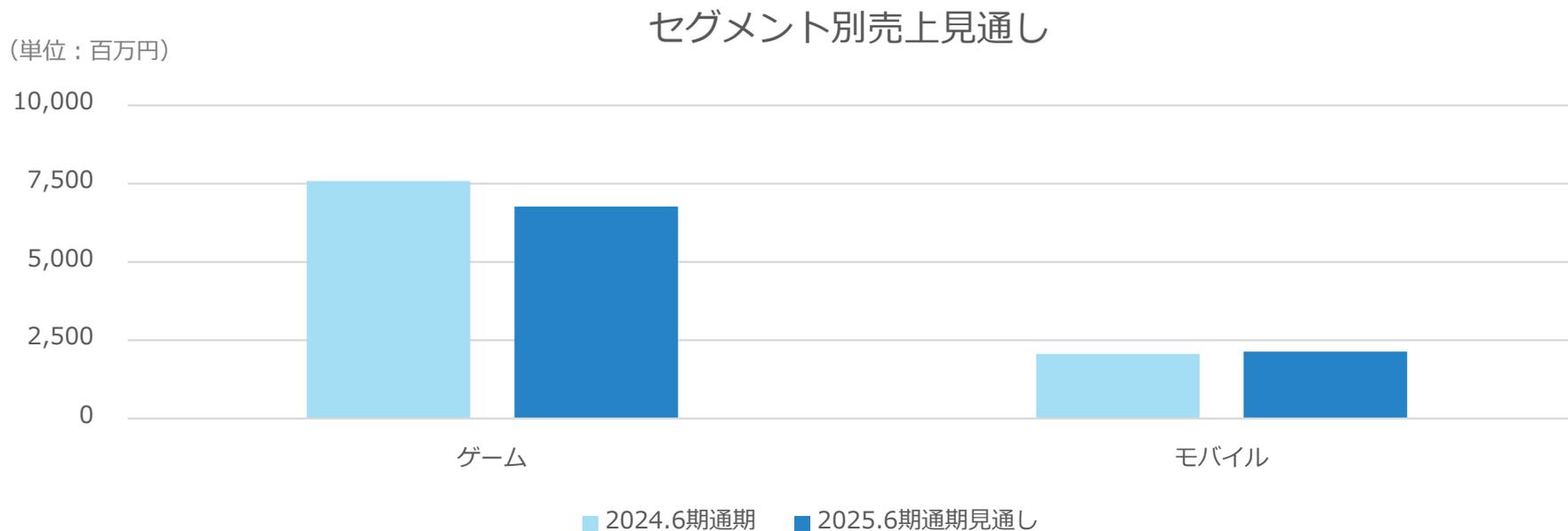
### ゲーム事業

当期（2024年6月期）の第4四半期連結会計期間から表れてきた受注状況の細りや遅れの影響は、次期（2025年6月期）もしばらく続くと予想しておりますが、企画提案を進めている案件の受注を第2四半期以降に見込んでおります。そのため上期は赤字となる見通しですが、第2四半期会計期間では概ね収支均衡となり、通期では黒字を見込んでおります。

### モバイル事業

次期におきましても、引き続き、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確保に取り組むとともに、ドミナント戦略を強化し、地域密着型の店舗運営ビジネスの拡大を押し進めていきます。

## 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

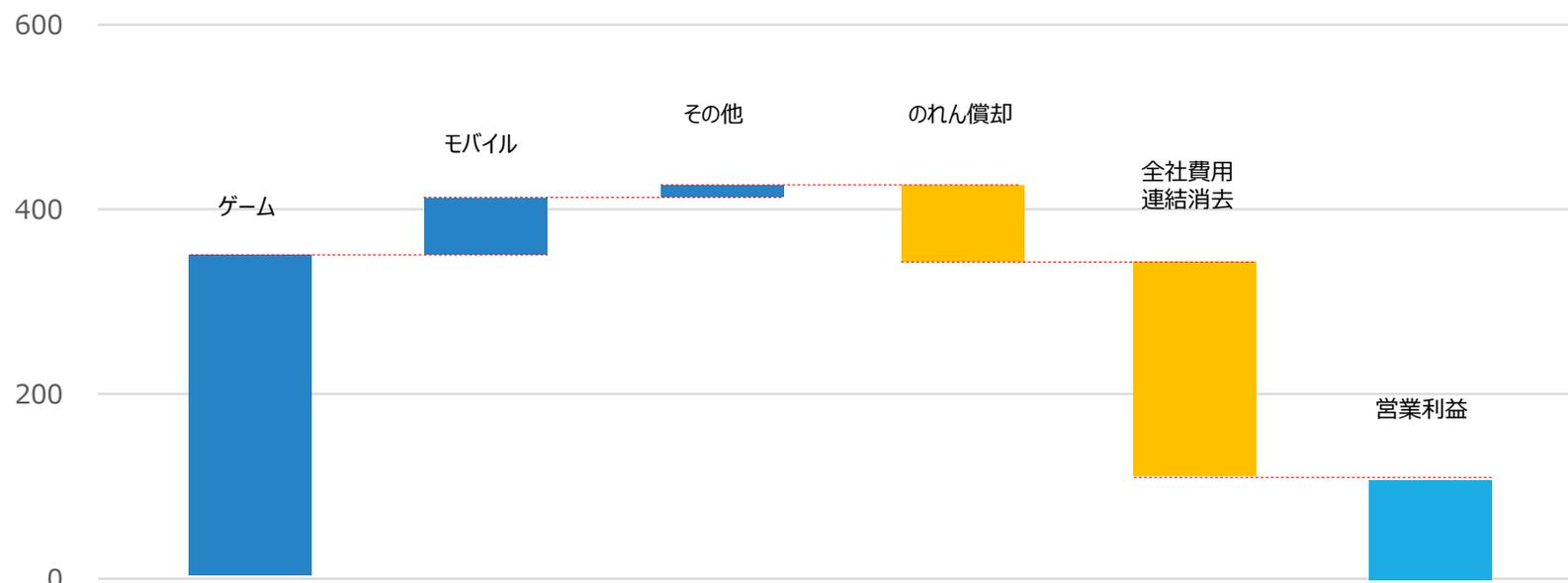


## 2.セグメント別業績見通し (2) 通期営業利益見通しの内訳

通期営業利益見通しは、100百万円を予想しております。

通期営業利益見通しの内訳構成

(単位：百万円)



※ 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。

### 2024年6月期の期末配当について

- 当社は、株主に対する利益還元を経営の重要政策の一つと考えており、中長期的な事業拡大及び新規事業開拓のための内部留保に配慮しつつ継続的な安定配当を行うことを基本方針としております。
- 当期（2024年6月期）の連結業績は黒字転換をいたしました。が、業績回復の取り組みはまだ道半ばであり、事業環境が厳しさを増すなかにおいて、財務体質の改善や運転資金の確保が必要とされていることから、誠に遺憾ながら無配とさせていただきます。
- 次期（2025年6月期）の配当につきましては、業績回復及び財務状況の改善に向けた取り組みを継続していくなか、特にゲーム事業の受注案件の進捗に伴い運転資金の増減が大きくなると予想されることから、未定とさせていただきます。

## 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 (2024年6月末現在)
従業員数	連結 961名 (2024年6月末時点。うち平均臨時従業員74名 (派遣社員を除く) )
決算月	6月

### ■ 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



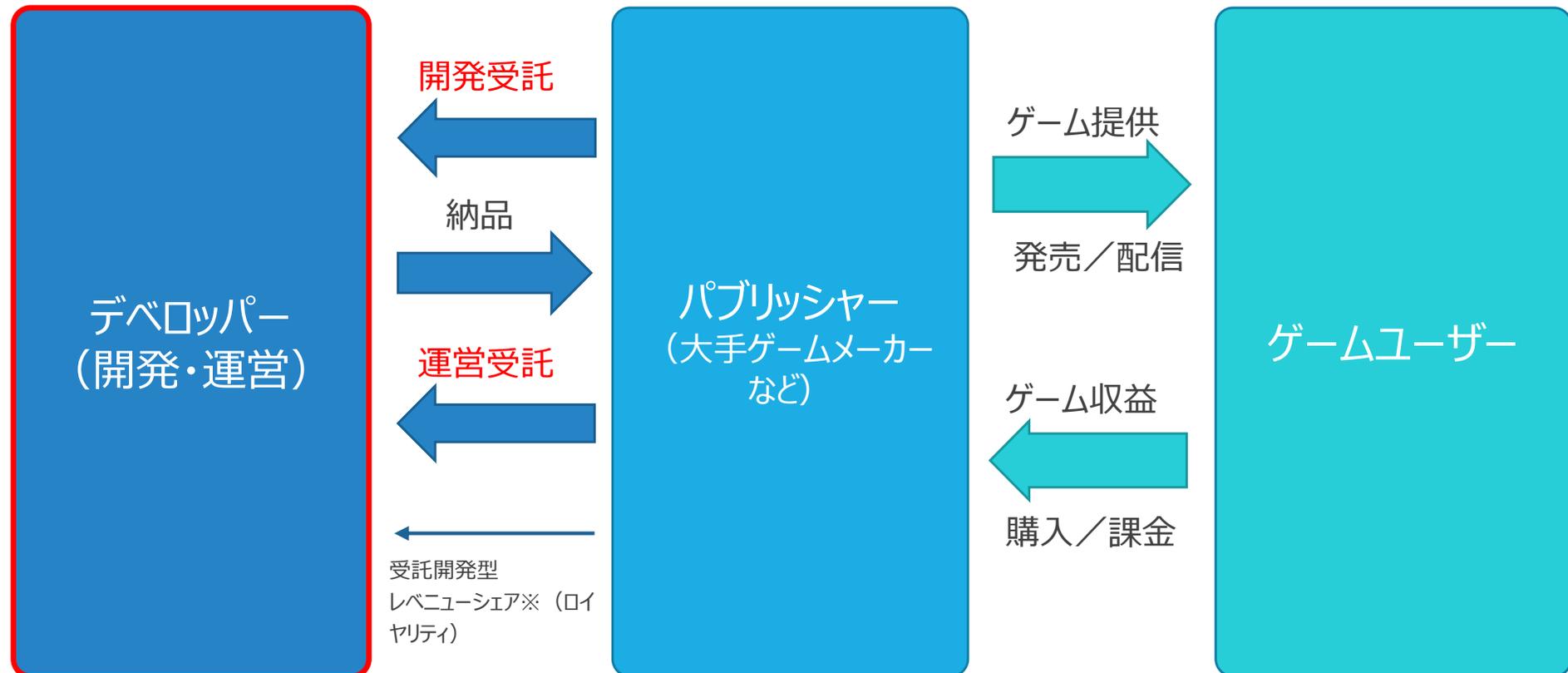
※ 2020年3月に(株)ウィットワンにて沖縄拠点（(株)ウィットワン沖縄）を開設いたしました。

※ 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

### ■ 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

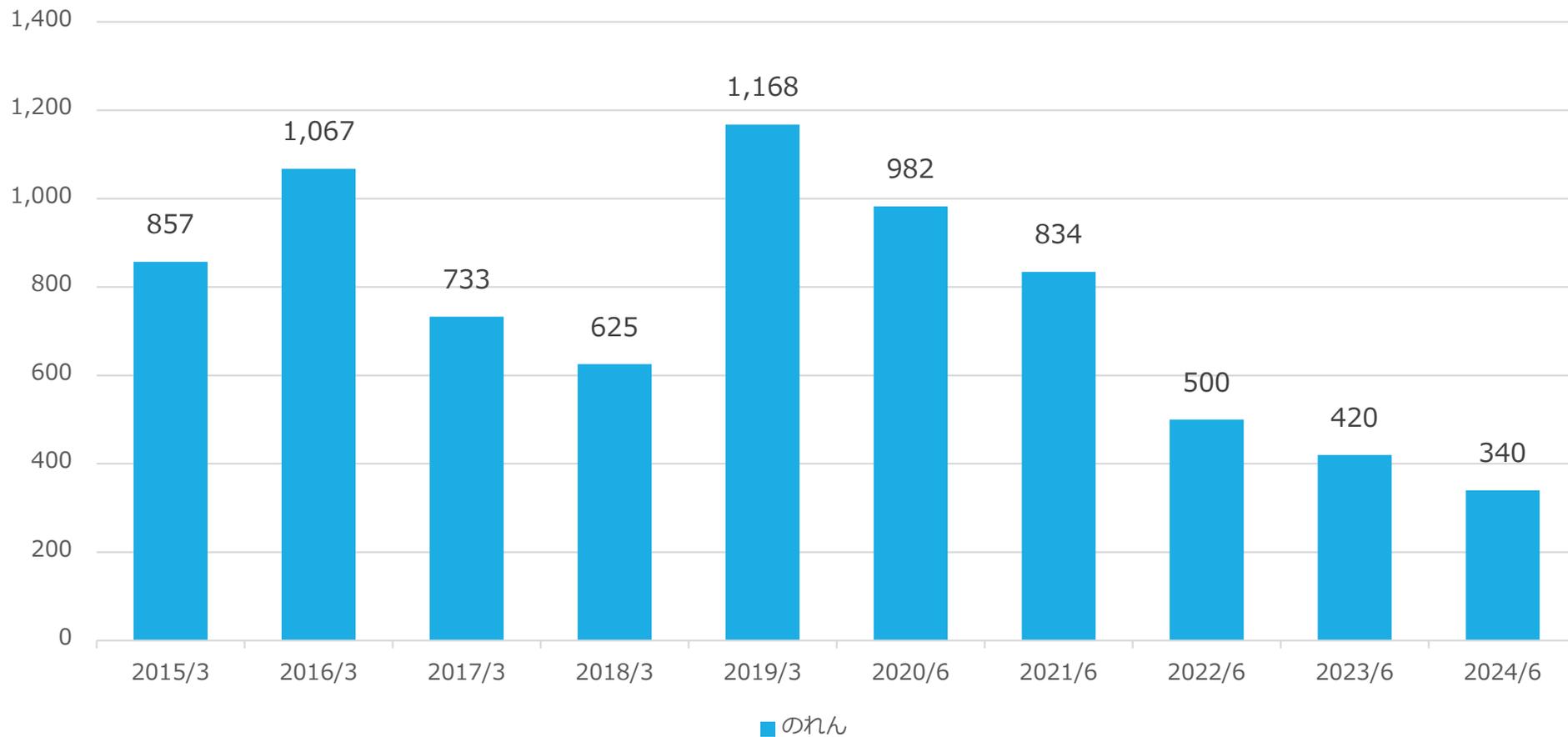
企画・制作	運営			
	イベント運営 追加企画・制作 KPI分析	投稿監視 サーバ監視 アプリ挙動監視	メールポータル ユーザー告知/調査 公式サイト/SNS	海外ローカライズ 翻訳・LQA 海外ゲームレビュー
				
				
				

(単位：百万円)

	2023年6月期 通期	2024年6月期 第2四半期	2024年6月期 通期
営業活動による キャッシュフロー	339	352	661
投資活動による キャッシュフロー	△253	470	421
財務活動による キャッシュフロー	△43	△183	△526
現金及び現金同等物 の残高	1,136	1,777	1,693

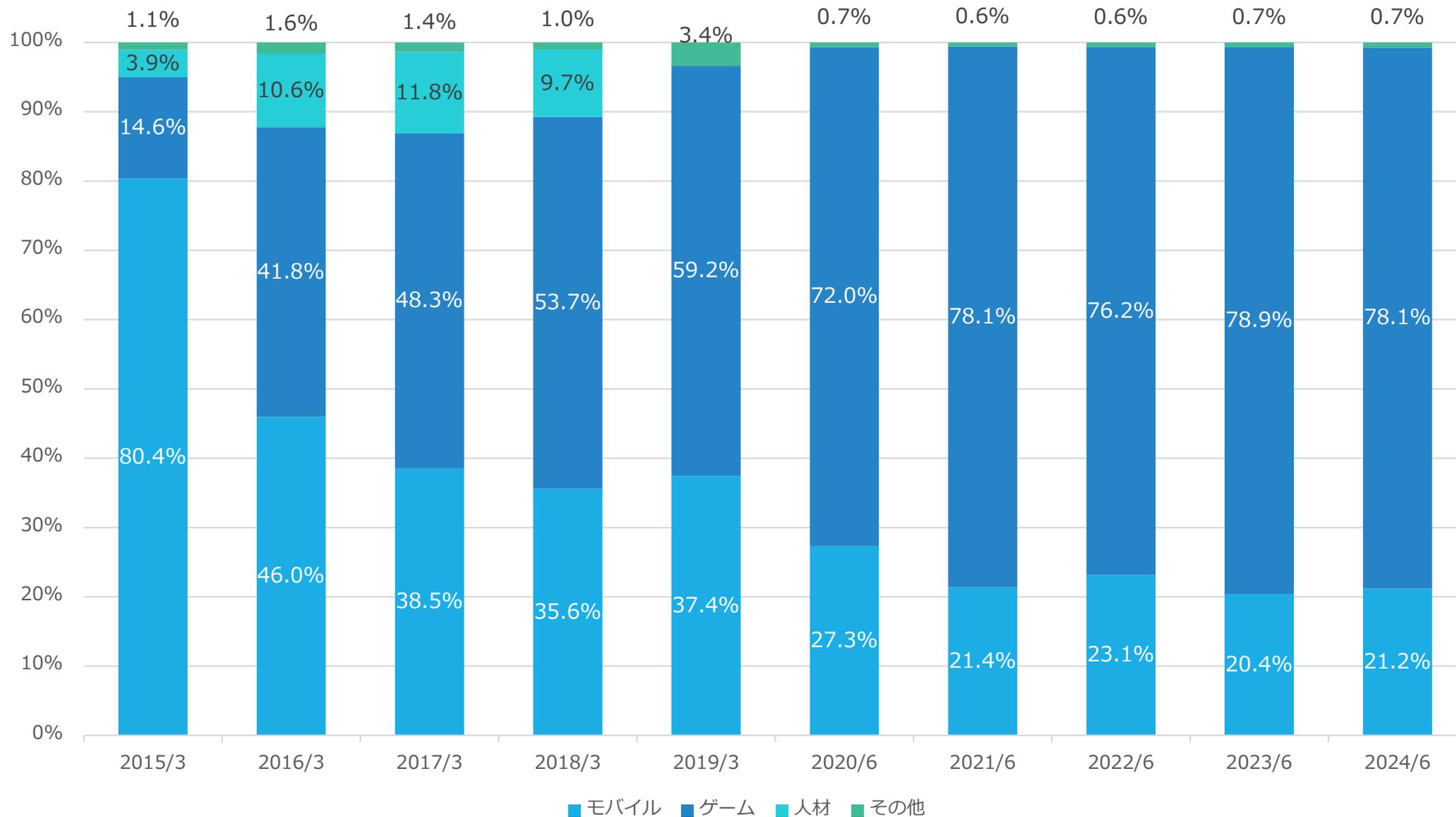
(単位：百万円)

## のれん額の推移

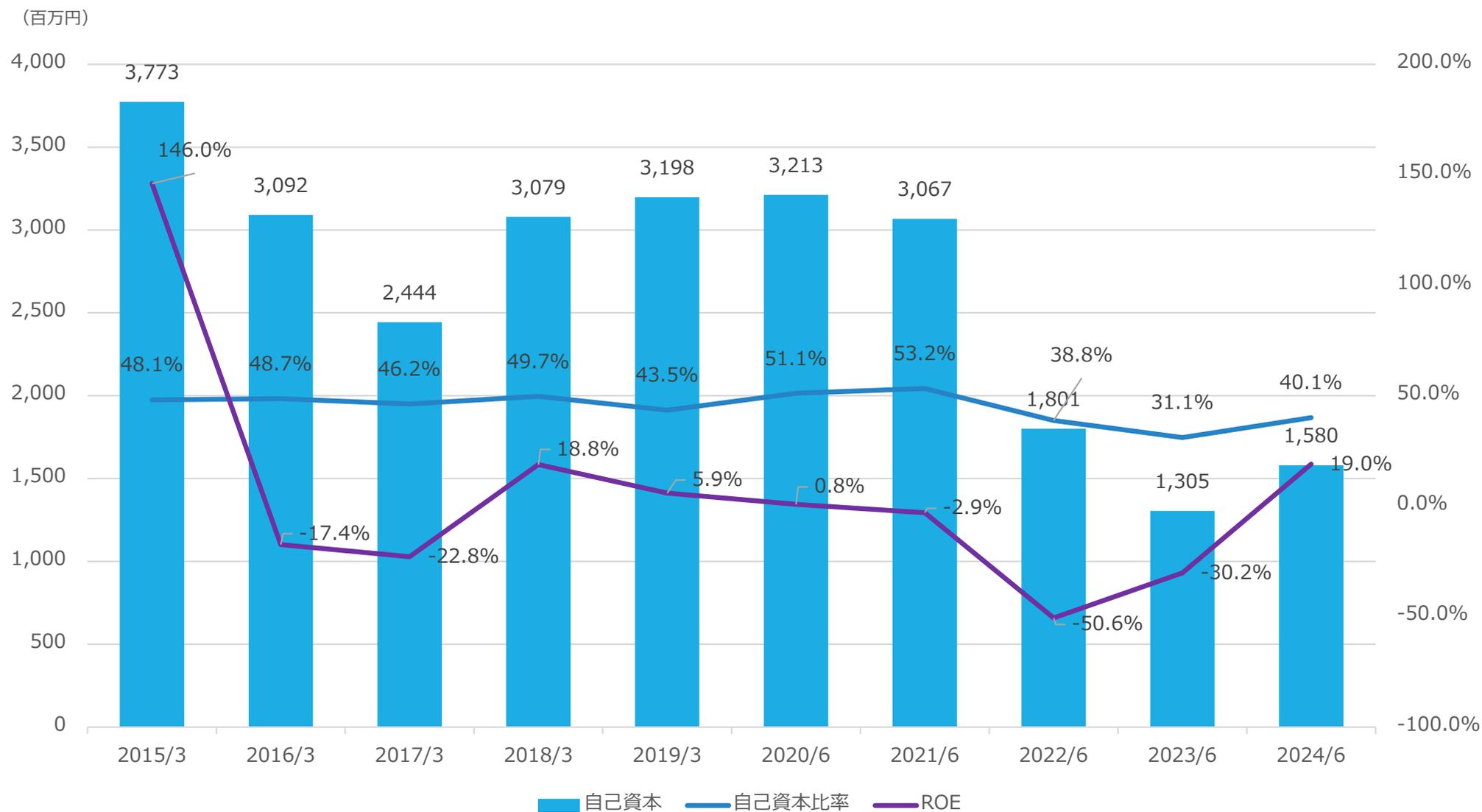


# (参考資料) 売上高のセグメント割合の推移

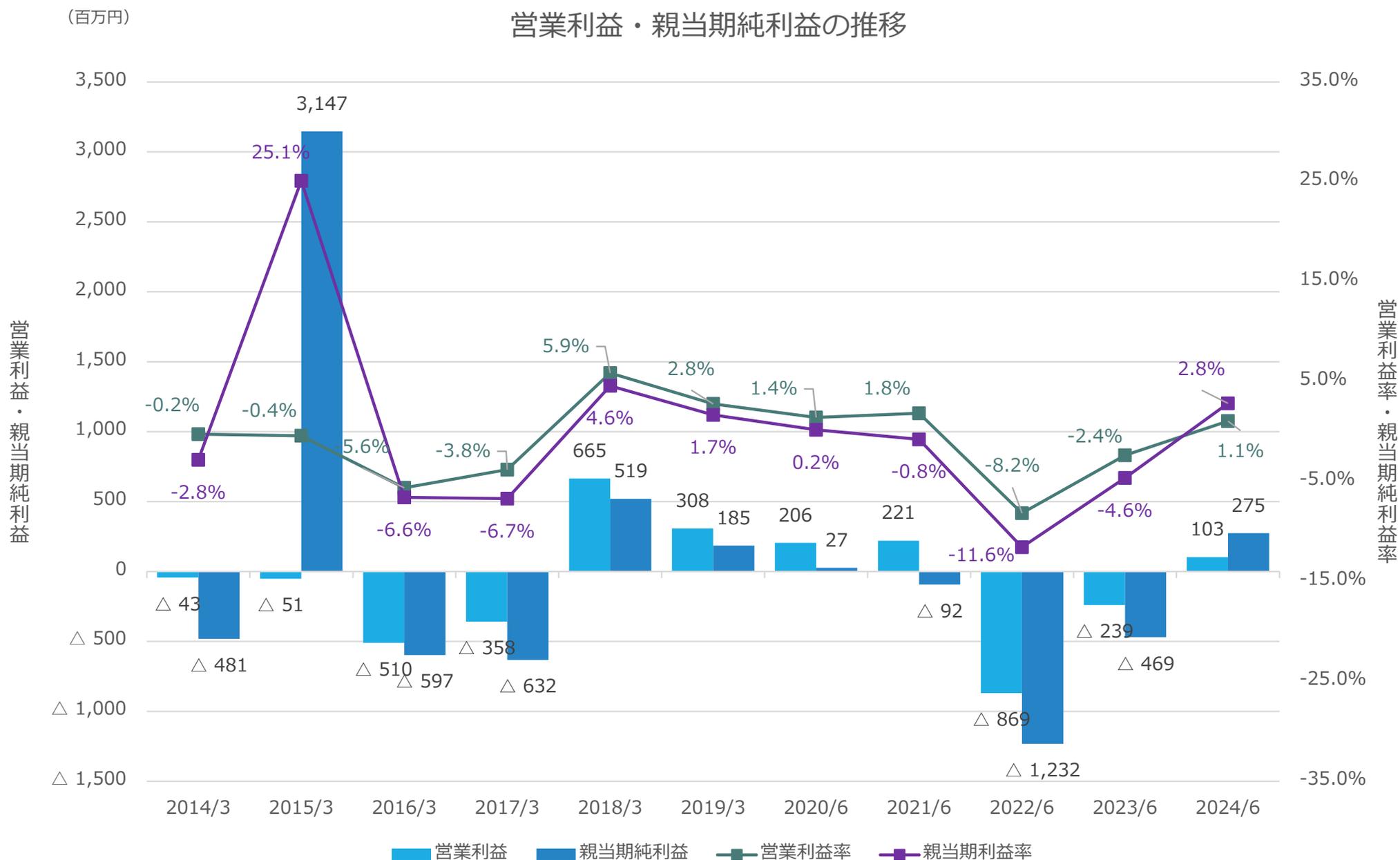
売上高（外部顧客に対する売上高）におけるセグメント割合



# (参考資料) 自己資本・自己資本比率・ROEの推移



# (参考資料) 営業利益・親会社株主に帰属する当期純利益の推移



## 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>