



2025年6月期（第34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)

2025年5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. 2025年6月期 第3四半期決算ハイライト

II. 2025年6月期 業績見通し

III. 会社概要

I . 2025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

ゲーム事業において前期に開発体制のピークを過ぎた案件があることや、運営及び運営サポートを行う案件の体制縮小により減収。

(単位：百万円)

	2024年6月期 3Q累計	2025年6月期 3Q累計	差異	
売上高	7,647	6,692	△954	・ゲーム事業△1,262 ・モバイル事業 + 305
売上原価	6,159	5,381	△778	・ゲーム事業△1,044 ・モバイル事業 + 251
売上総利益	1,487	1,310	△176	・ゲーム事業△218 ・モバイル事業+54
販売費及び 一般管理費	1,249	1,291	41	
営業利益	237	19	△218	
経常利益	234	5	△229	
税金等調整前 四半期純利益	449	5	△443	・前期は特別利益214百 万円を計上
親会社株主に帰属する 四半期純利益	382	△ 15	△397	
EBITDA※	318	130	△187	

※ 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

ゲーム事業は減収もセグメント利益を確保。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）		
	2024年6月期 3Q累計	2025年6月期 3Q累計	差異	2024年6月期 3Q累計	2025年6月期 3Q累計	差異
ゲーム事業	6,036	4,774	△1,262	380	158	△211
モバイル事業	1,569	1,875	+305	42	76	+34
その他	53	50	△2	27	20	△7
セグメント間取引消去 及び全社費用	△12	△ 8	+4	△152	△ 173	△20
のれん償却額	—	—	—	△59	△ 62	△2
連結合計	7,647	6,692	△954	237	19	△218

(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、短期案件等の受注強化により微増。モバイル事業は、2Qに新規出店した店舗及び既存店舗とも、順調な販売を継続し増収。

(単位：百万円)

	売上高						
	2024.6期				2025.6期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
ゲーム事業	2,278	1,837	1,920	1,543	1,614	1,545	1,613
モバイル事業	475	551	543	493	490	682	702
その他	16	18	18	17	17	18	15
セグメント間取引消去 及び全社費用	△2	△4	△4	△4	△3	△2	△2
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	—
連結合計	2,767	2,402	2,477	2,050	2,119	2,243	2,329

(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、短期案件等の受注強化により、利益を確保。
 モバイル事業は、新規出店した店舗の利益寄与に伴い増益。

(単位：百万円)

	セグメント利益（営業利益）						
	2024.6期				2025.6期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
ゲーム事業	212	138	29	△39	35	67	55
モバイル事業	10	17	14	4	7	29	40
その他	8	10	8	7	7	7	5
セグメント間取引消去 及び全社費用	△62	△60	△28	△86	△66	△63	△43
のれん償却額	△19	△19	△19	△20	△20	△21	△21
連結合計	148	86	2	△135	△36	19	36

(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。

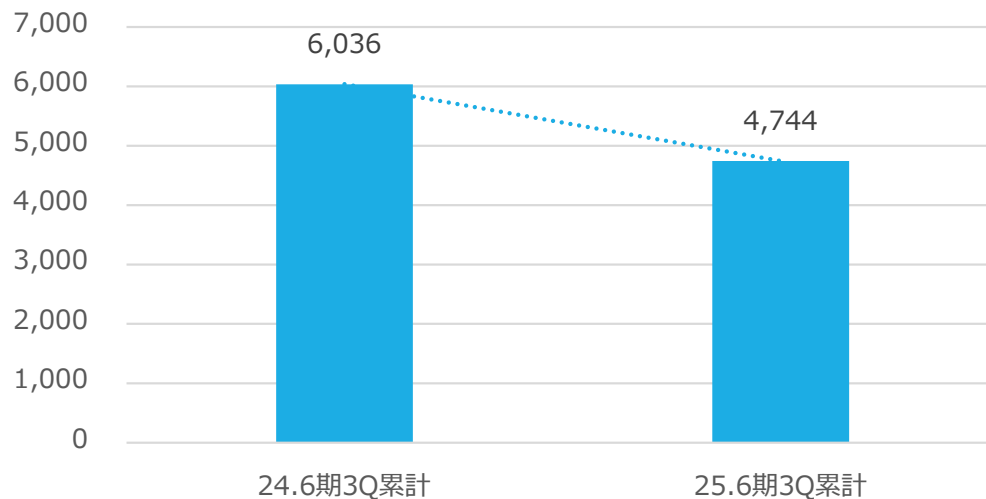
2. ゲーム事業 (1) 業績概要

ゲーム事業

- 売上高：前期に開発体制のピークを過ぎた案件があることや、運営及び運営サポートを行う案件の体制縮小により、減収。
- 営業利益：当期に開発体制が拡大している案件があるものの、前期に開発体制のピークを過ぎた案件による減収影響や、運営及び運営サポートを行う案件の縮小等の影響から、減益。

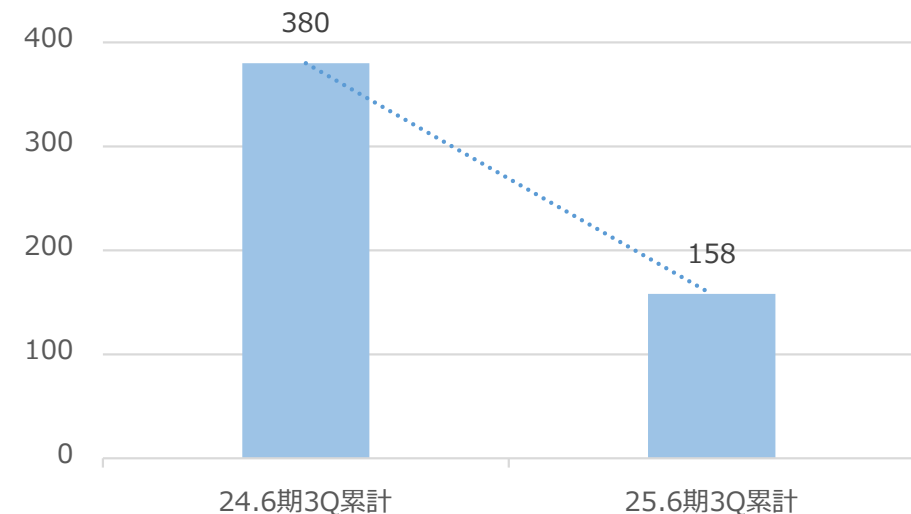
(単位：百万円)

ゲーム事業 売上高



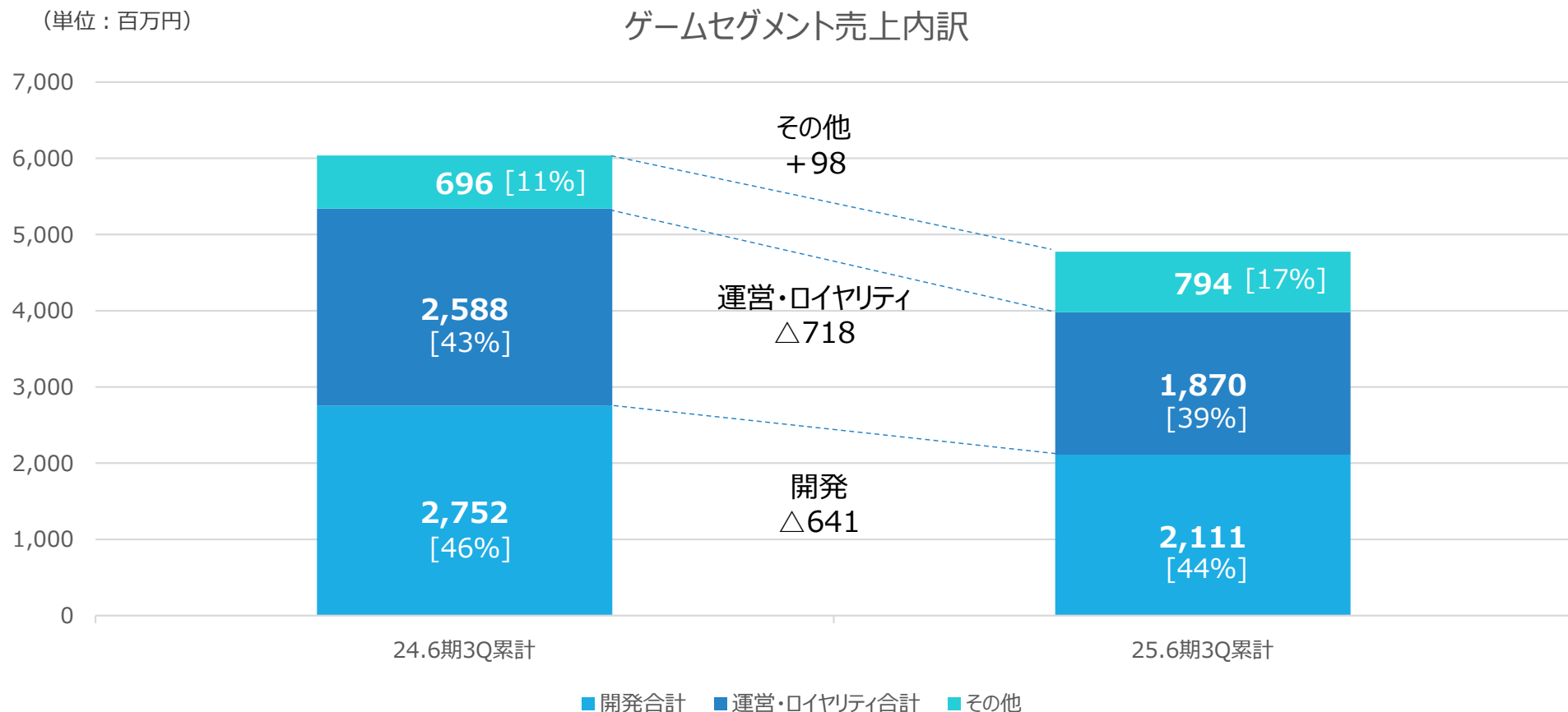
(単位：百万円)

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、運営及び運営サポートを行う案件の体制縮小等により減少。
開発売上は、前期に開発体制のピークを過ぎた案件があることにより減少。



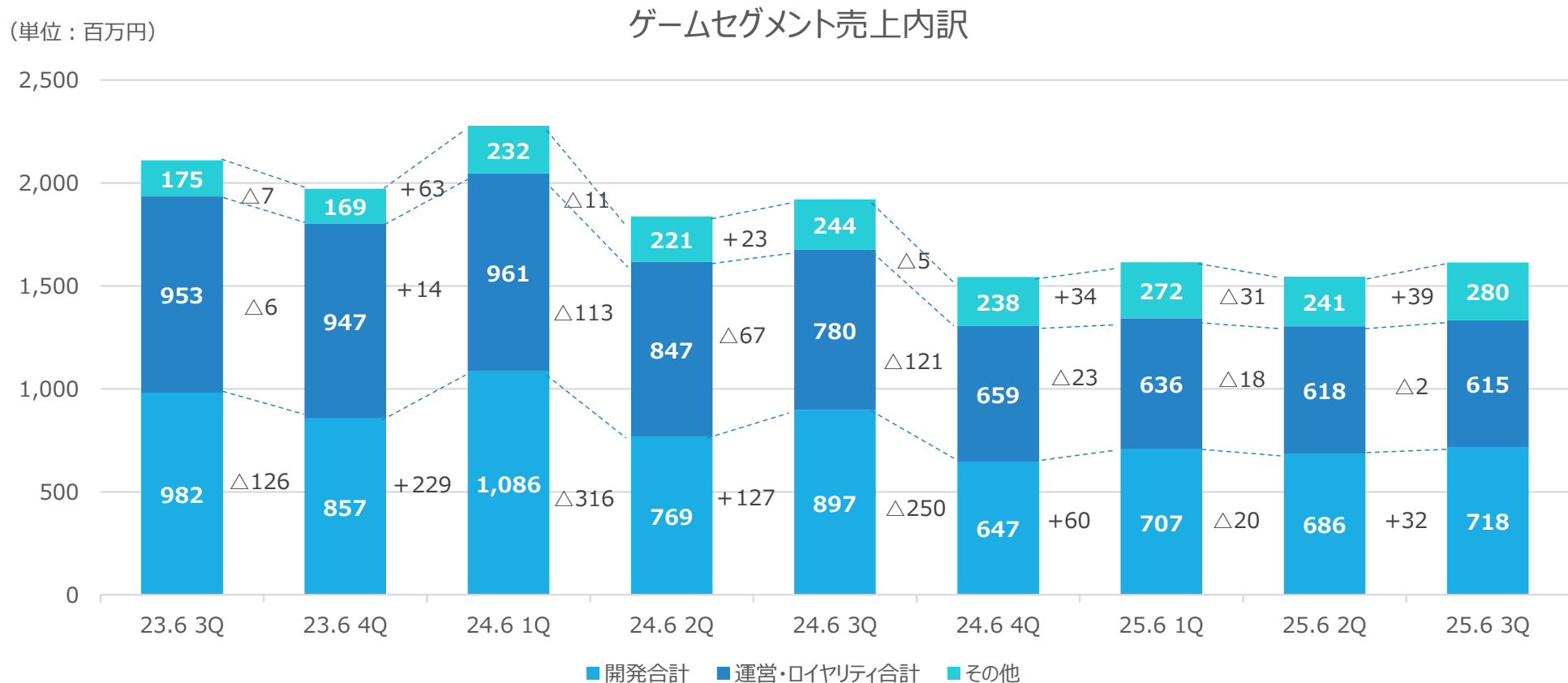
※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象としています。

※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 (四半期推移)

短期案件等の受注強化により、開発売上及びその他売上が増加。



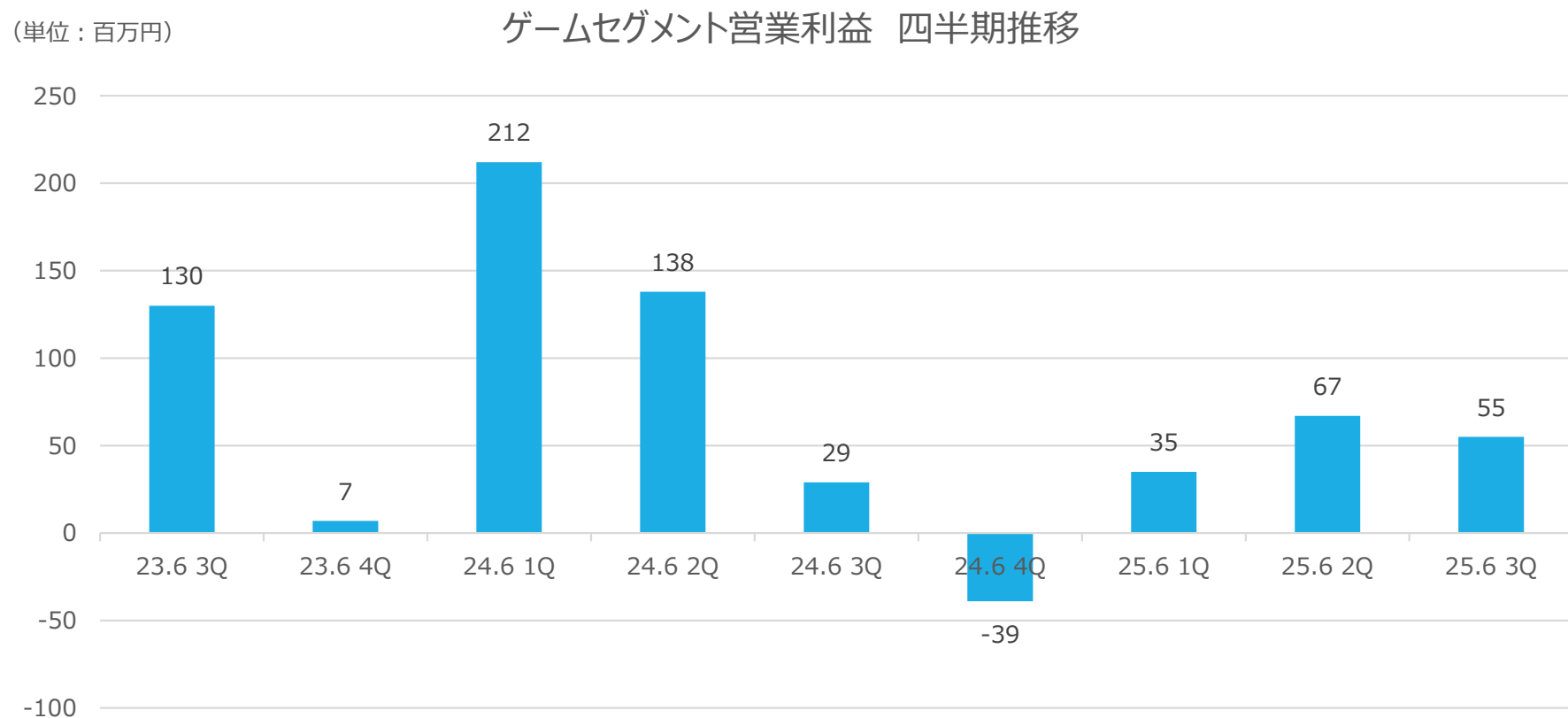
※開発売上は、納品・リリース時までの売上を対象としています。

※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（四半期推移）

短期案件等の受注強化により、2Qと近い水準の利益を確保。
 ※2Qは、開発中案件の開発工程における計画と実際の差異によって、利益が増加。



※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)	3件	(2025年2月12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	(2025年2月12日比 ±0)

■ 開発・運営体制の状況

・ゲーム人員数※5	778名	(2024年12月末比 ▲8名) (2024年6月末比 ▲31名)
-----------	------	--------------------------------------

※1 5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は、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 2025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。)

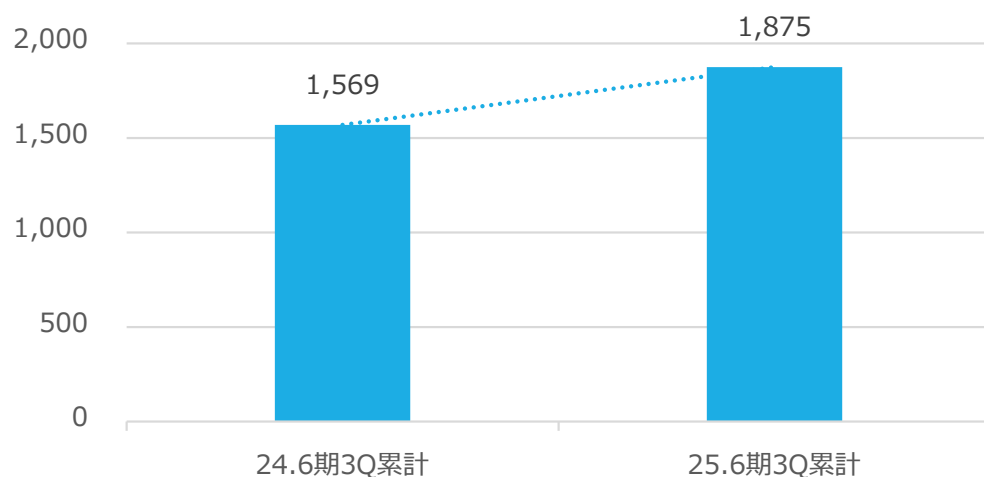
3. モバイル事業 (1) 業績概要

モバイル事業

- 売上高：来店者数の減少に底打ちがみられるなか、主に新規出店した店舗の収益寄与により、増収。
- 営業利益：新規出店した店舗の利益寄与に加え、既存店も順調に販売台数を伸ばしたことにより、増益。

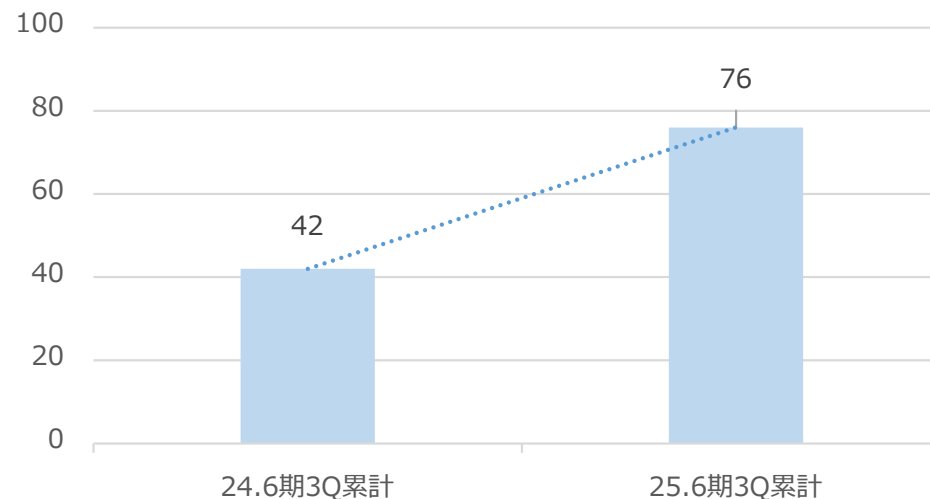
(単位：百万円)

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

■ 2025年5月7日

STEAMにて『Mayhem Maidens』の配信を開始
(開発：ゲームスタジオ)



©すめらぎひよこ・Mika Pikazo/KADOKAWA

4. 当期及び最近のトピック (1-2) ゲーム事業

- 2025年4月25日 ニンテンドーeショップ
2025年5月2日 STEAM
『青鬼 ブルーベリー温泉の怪異』の配信を開始
(開発・販売：ゲームスタジオ)



© LiTMUS / noprops / Game Studio Inc.

4. 当期及び最近のトピック (1-3) ゲーム事業

■ 2025年1月23日

弊社で受託開発した『SYNDUALITY Echo of Ada』が(株)バンダイナムコエンターテインメント様より発売されました。

(開発：ゲームスタジオ)



©MAGUS / SYNDUALITY™&©Bandai Namco Entertainment Inc.

4. 当期及び最近のトピック (1-4) ゲーム事業

■ 2024年9月17日

弊社で受託開発した『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ～追憶の流氷・涙のニポポ人形～』が(株)ジー・モード様より発売されました。
(ゲームスタジオ)



©G-MODE Corporation / ©ARMOR PROJECT ©KADOKAWA

4. 当期及び最近のトピック (1-5) 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・販売：ゲームスタジオ)



© LiTMUS / noprops / Game Studio Inc.

4. 当期及び最近のトピック (1-6) 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 (1-7) ゲーム事業

■ 2024年8月1日

Steam版『ピンチ50連発!!』を発売
(開発・販売：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 (2) モバイル事業

- 2024年10月1日
auショップ亀岡 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

- 直近公表値から変更はありません。

(単位：百万円)

	2025年6月期 3Q累計	2025年6月期 通期予想	進捗率	(参考) 2024年6月期 通期
売上高	6,692	8,870	75.5%	9,698
営業利益	19	100	19.8%	102
経常利益	5	60	9.6%	96
親会社株主に帰属する 当期純利益	△15	40	—	284
EBITDA※	130	240	54.6%	213

※ 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

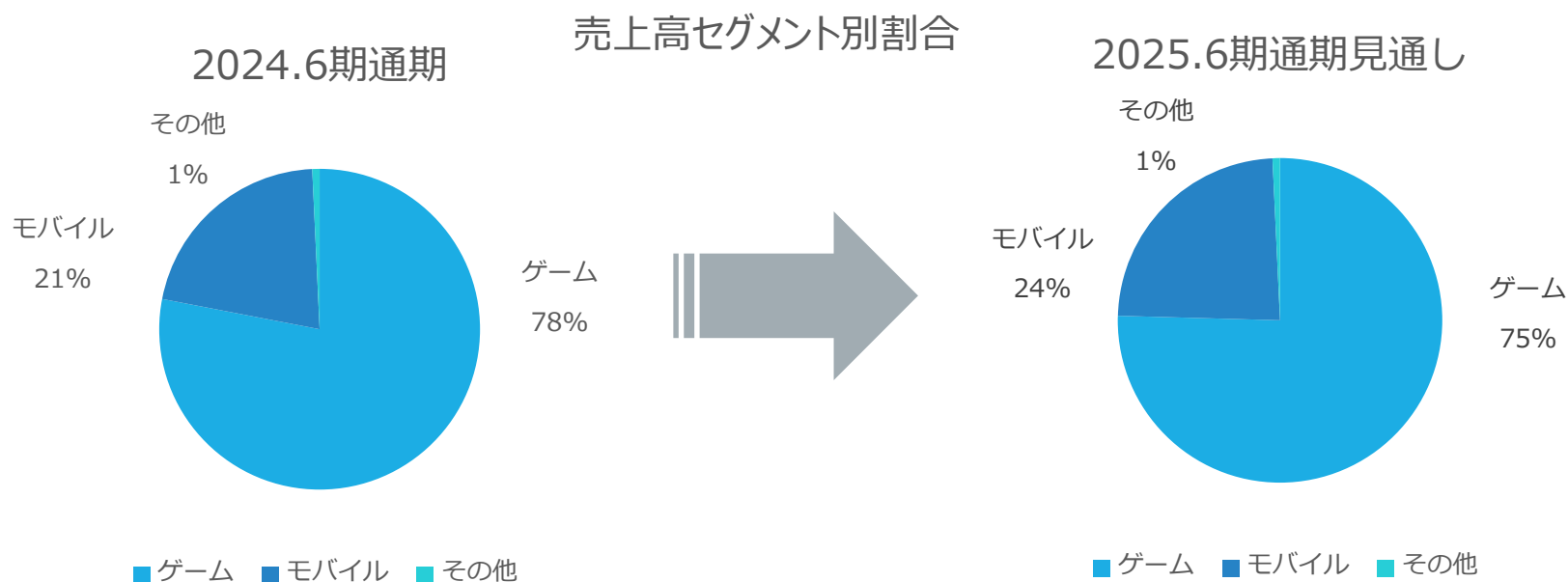
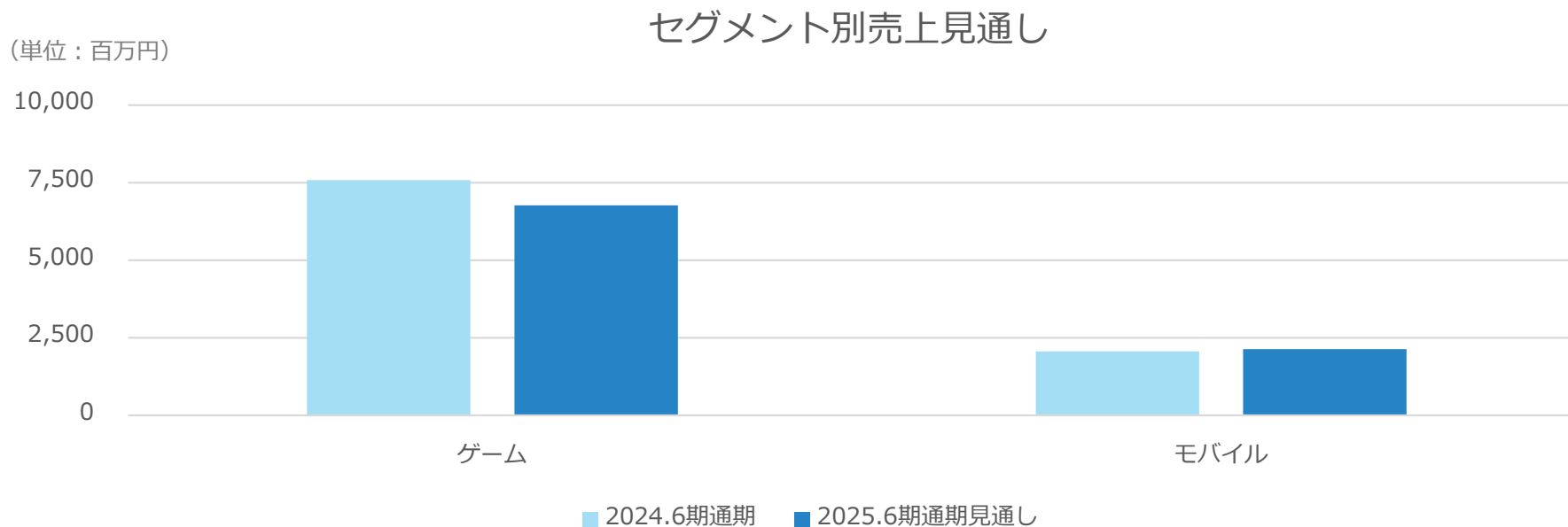
(2) 業績予想に対する進捗状況について

当第3四半期連結累計期間の営業利益については、前期に開発体制のピークを過ぎた案件の体制縮小が進むなか、代わる新たな大型案件の受注が遅れている一方で、第3四半期において短期案件等の受注強化により影響を抑えた結果、黒字を計上いたしました。

現時点においては、通期における業績予想との乖離は軽微になるものと見込んでおりますが、当期の第4四半期に発売したタイトルの販売計画は予測に基づくものであることから、実際の販売実績と乖離が生じる可能性があります。また、受注を計画している新規案件について、企画検討や審議期間の長期化傾向から、その受注時期が来期にずれ込む可能性があります。

当連結会計年度（2025年6月期）における通期の業績見通しにつきましては、2024年8月9日発表の業績予想に変更はありません。

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

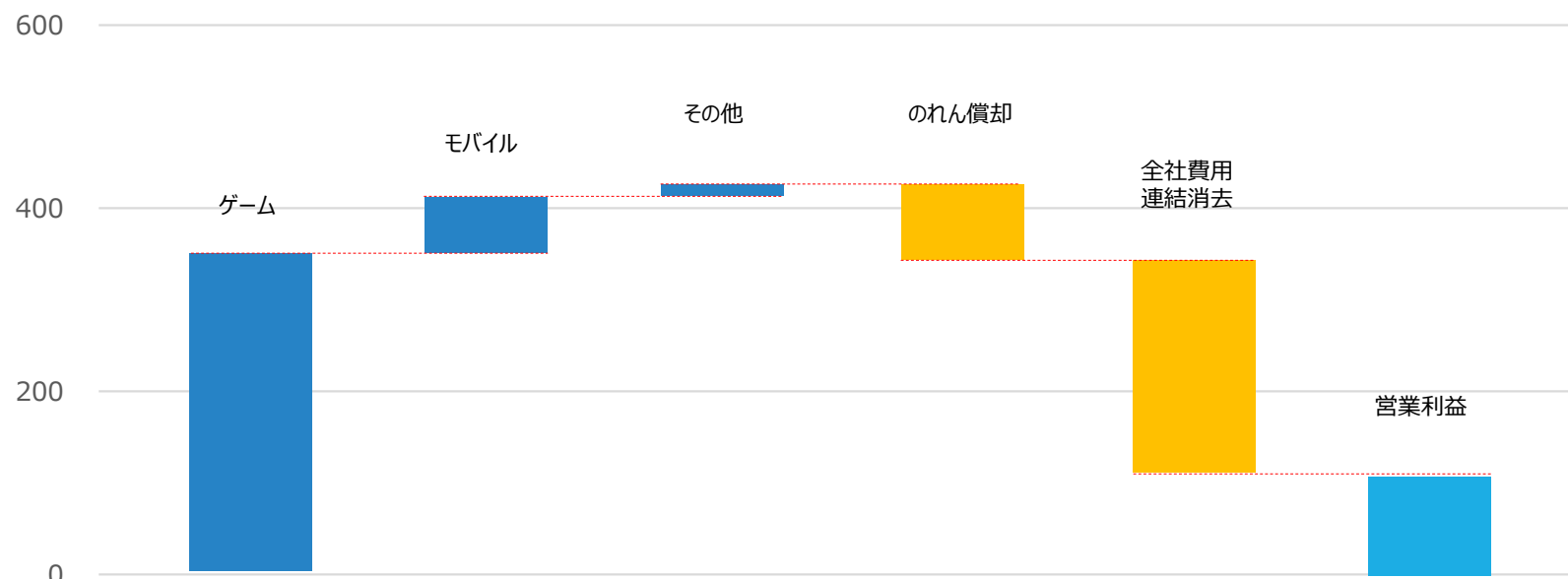


2.セグメント別業績見通し (2) 通期営業利益見通しの内訳

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。

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 903名 (2025年3月末時点。うち平均臨時従業員47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
・23年 7月	(株)デルタエンジニアリングの全保有株式を売却

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



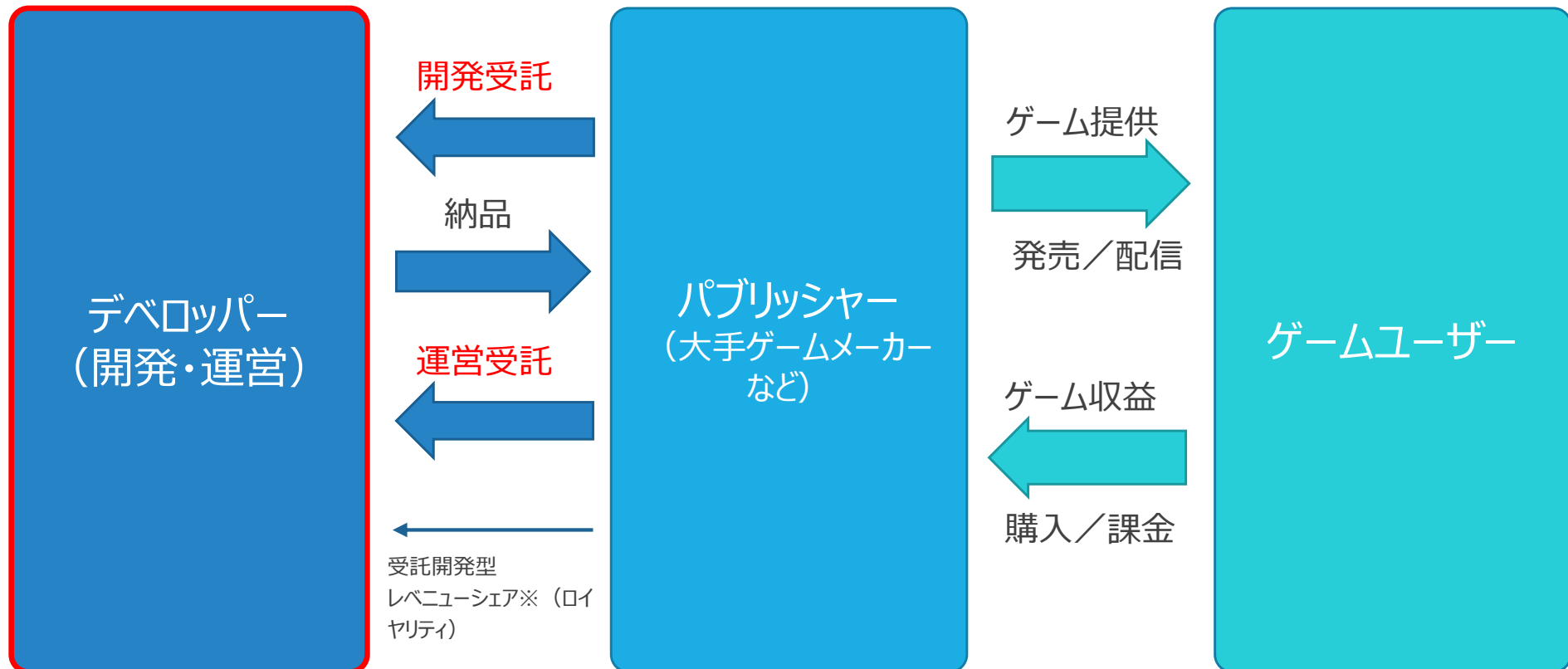
※ 2020年3月に(株)ウィットワンにて沖縄拠点（(株)ウィットワン沖縄）を開設いたしました。

※ 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>