

2019年3月期 (第28期) 第1四半期決算 補足資料

2018年8月13日

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)

 **NJholdings**

- 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. 会社概要

II. 2019年3月期第1四半期決算ハイライト

1. 連結業績
2. セグメント別業績

III. 2019年3月期通期見通し

1. 通期業績見通し
2. セグメント別業績見通し

I .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 (2018年3月末現在)
従業員数	: 連結 600名 (2018年3月末時点。うち平均臨時従業員109名)

■ 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)と一次代理店契約を締結し移動体通信事業を開始
- ・96年 4月 エヌ・ティ・ティ関西移動体通信網(株) (現 (株)エヌ・ティ・ティ・ドコモ) と一次代理店契約を締結
- ・96年 4月 移動体通信事業会社である(株)インターベルを設立
- ・96年 8月 (株)インターベルが関西セルラー電話(株)(現 KDD I (株))と一次代理店契約を締結
- ・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)インターベルが(株)東京デジタルホン(現 ソフトバンクモバイル(株))と一次代理店契約を締結
- ・00年 7月 (株)インターベルが郊外型携帯電話販売店(現 ピポパーク)の営業展開を開始
- ・04年 4月 (株)インターベルを当社に吸収合併
- ・06年 4月 ジャスダック証券取引所に上場
- ・07年 3月 (株)ネプロサービス ((株)シーズプロモーション) を設立し、人材コンサルティング事業に進出
- ・10年 3月 (株)キャリアフリーを新設分割し、当社移動体通信事業併売店部門を事業承継
- ・10年 4月 (株)キャリアフリーが(株)光通信と資本業務提携し、併売店21店舗を譲受け
- ・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
- ・16年 1月 (株)シェードの発行済株式51.3%を取得し、連結子会社化
- ・16年 6月 (株)シーズプロモーション及び(株)トーテックが、(株)トーテックを存続会社として合併
- ・17年 4月 (株)キャリアフリー及び(株)ネプロクリエイトが、(株)ネプロクリエイトを存続会社として合併
- ・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 9月 (株)シェードの全保有株式を譲渡
- ・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 7月 (株)ISAOのゲーム運営サポート事業の吸収分割による(株)ウィットワンへの承継に関する基本合意

1.会社概要

(2) 事業内容及びグループ概要

株式会社エヌジェイホールディングス（持株会社）

ゲーム事業

主にゲームの開発受託・運営受託



株式会社ゲームスタジオ



株式会社トライエース



株式会社ブーム



株式会社エヌジェイワン



株式会社ウィットワン

人材ソリューション事業

機電系、化学、情報系人材、
携帯ショップ人材の派遣・紹介



株式会社トーテック※

モバイル事業

auショップ運営・販売店ピポパーク運営



株式会社ネプロクリエイト

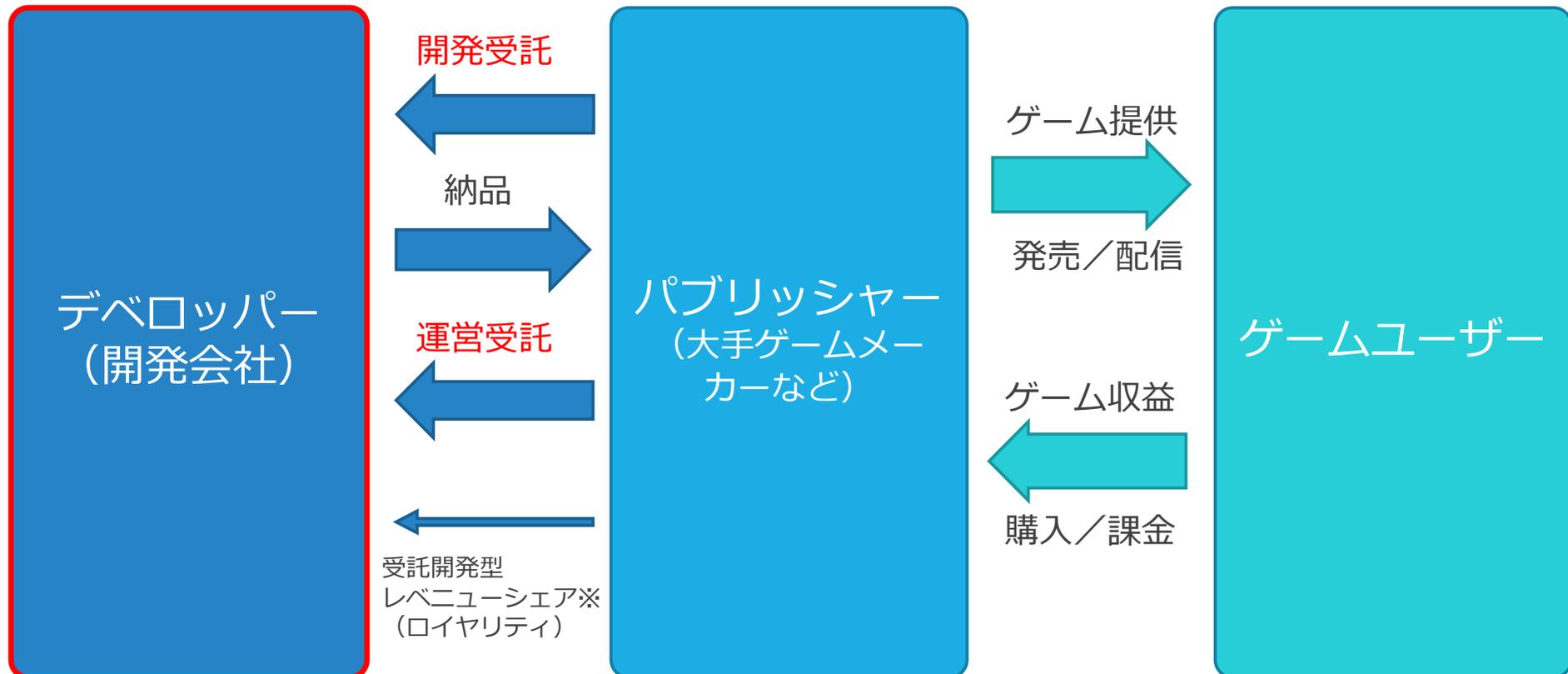
※ 2018年7月2日付にて、連結子会社から持分法適用会社になっております。

1.会社概要

(3) ゲーム事業 (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、その開発費の一部を負担することで、ゲーム収益の一部を受領し、負担した開発費の回収を図るとともに、ヒットに応じた収益受領を目指しております。なお、本資料中では単にレベニューシェアと表現することがあります。

Ⅱ .2019年3月期第1四半期決算ハイライト

1.連結業績

(1-1) 通期業績サマリー

(単位：百万円)

	2018年3月期 第1四半期 累計	2019年3月期第 1四半期 累計	前期差異	実績数値の主な要因
売上高	2,638	2,631	△7	・ゲーム事業は減少 ・モバイル事業は増加
売上総利益	716	678	△38	・ゲーム事業は減少 ・モバイル事業は減少
販売費及び 一般管理費	548	610	+61	・ゲーム事業は増加 ・モバイル事業と人材ソリューション事業は減少
営業利益	167	68	△99	
経常利益	160	58	△101	
親会社株主に帰属 する当期純利益	109	37	△71	
EBITDA※	211	115	△96	・のれん償却額25百万円、減価償却費21百万円

※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

(1-2) 通期業績サマリー（四半期毎）

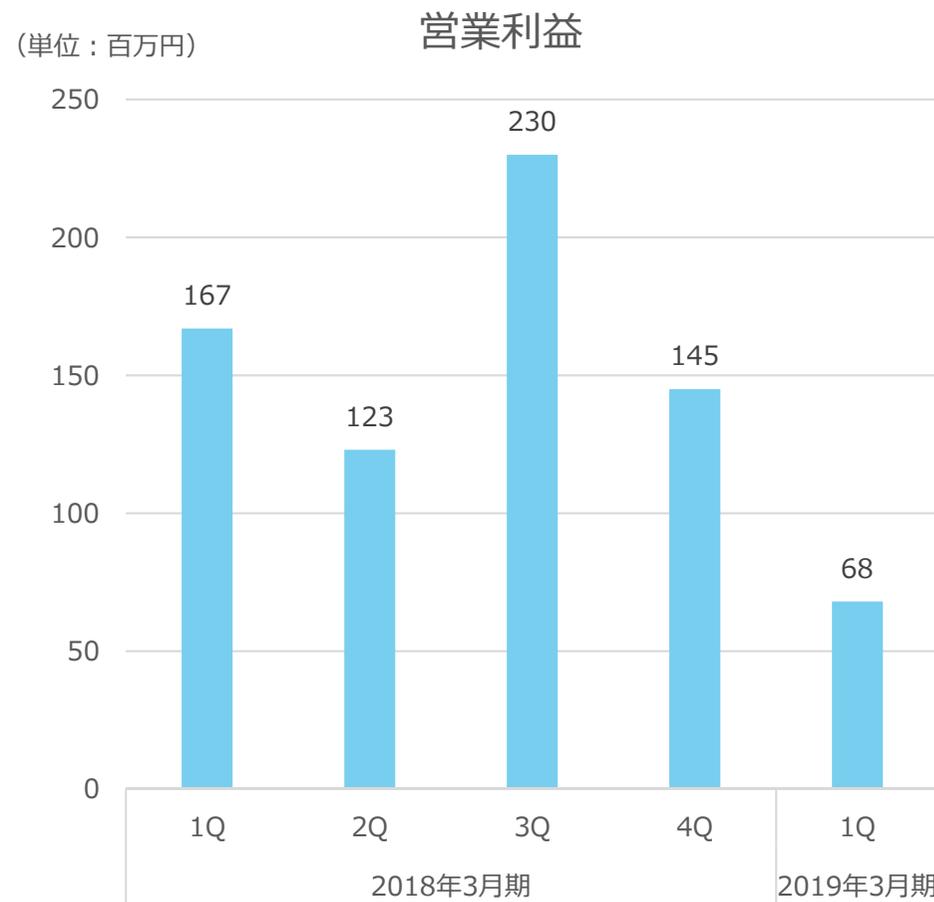
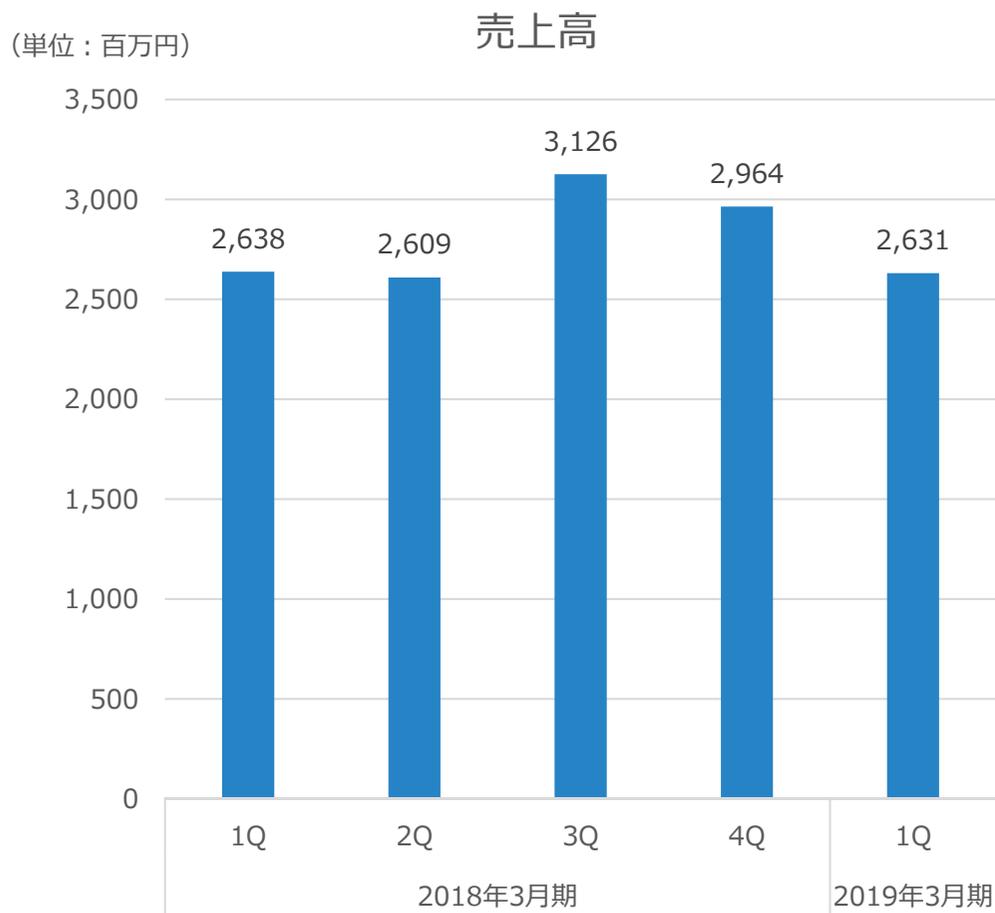
(単位：百万円)

	2018年3月期				2019年3月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	2,638	2,609	3,126	2,964	2,631
売上総利益	716	713	864	761	678
販売費及び一般管理費	548	589	633	616	610
営業利益	167	123	230	145	68
経常利益	160	131	232	148	58
親会社株主に帰属する当期純利益	109	144	160	312	37
EBITDA※	211	173	281	191	115

※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

(1-3) 通期業績サマリー (四半期毎グラフ)



1.連結業績

(2-1) セグメント別業績

(単位：百万円)

	売上高			セグメント利益（営業利益）		
	2018年3月期 第1四半期 累計	2019年3月期 第1四半期 累計	前期差異	2018年3月期 第1四半期 累計	2019年3月期 第1四半期 累計	前期差異
ゲーム事業	1,500	1,470	△29	230	144	△86
人材ソリューション 事業	287	284	△3	0	6	+5
モバイル事業	846	861	+14	8	△1	△9
その他	25	28	+2	0	△2	△2
セグメント間取引消 去及び全社費用	△21	△ 13	+8	△49	△ 53	△4
のれん償却額	—	—	—	△22	△ 25	△2
連結合計	2,638	2,631	△7	167	68	△99

(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（四半期毎）

(単位：百万円)

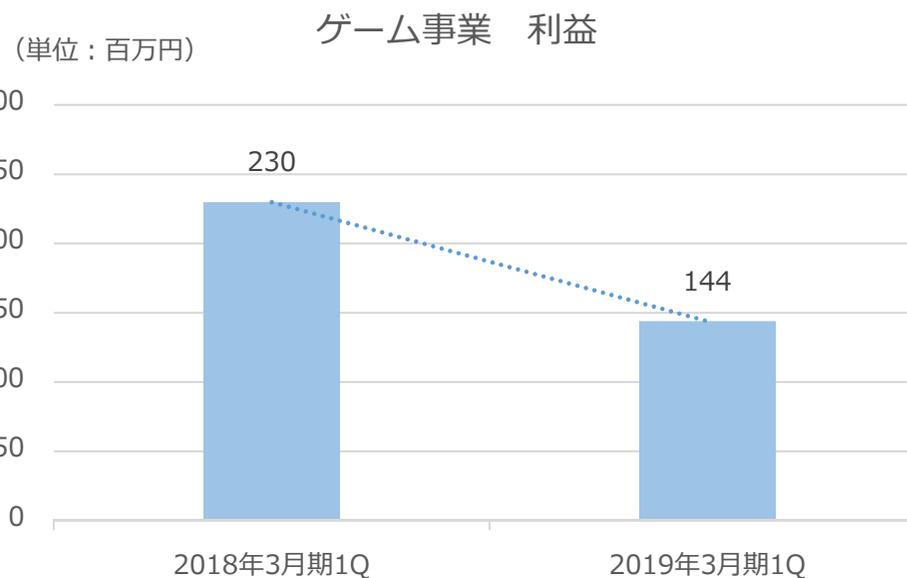
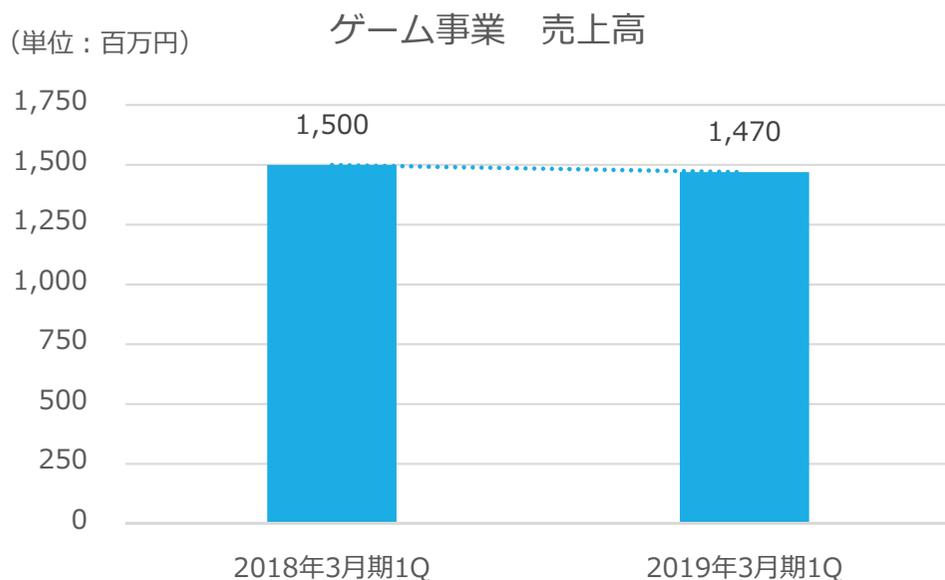
	売上高					セグメント利益（営業利益）				
	2018.3期				2019.3期	2018.3期				2019.3期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
ゲーム事業	1,500	1,424	1,659	1,505	1,470	230	202	257	156	144
人材ソリューション事業	287	288	293	297	284	0	2	6	13	6
モバイル事業	846	889	1,158	1,142	861	8	3	48	56	△1
その他	25	27	32	30	28	0	△4	△1	△3	△2
セグメント間取引消去及び全社費用	△21	△20	△16	△22	△13	△49	△52	△54	△55	△53
のれん償却額	—	—	—			△22	△27	△25	△24	△25
連結合計	2,638	2,609	3,126	2,953	2,631	167	123	230	142	68

(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)

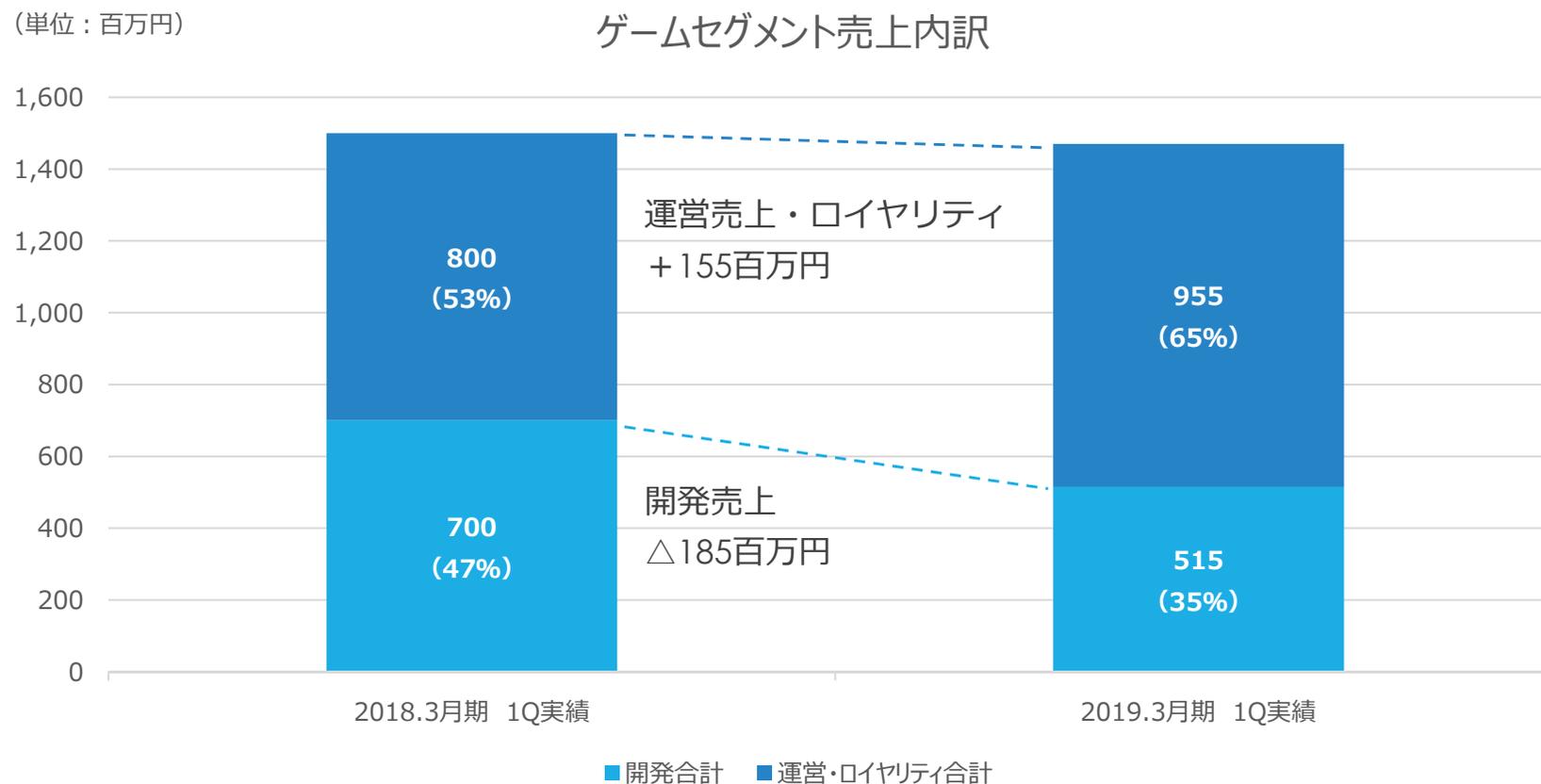
ゲーム事業

- 開発受託は、増床タイミングの関係等から開始時期が予定よりずれ込んでいる新規案件があるものの、開発フェーズから運営フェーズに移っていくなかで、運営受託は拡大。
- レベニューシェア収益は、想定以上に好調であった前期には及ばないものの、概ね見通しに近い水準で推移。
- 前期比は、採用に伴う支出や開発環境の整備・改善等により販管費が増加したことや、前期は第1四半期に納品が重なるなど特殊要因による利益計上があったことから、減益。



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 前年同期比)

■ ゲームセグメント売上内訳 (前年同期比)



※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。

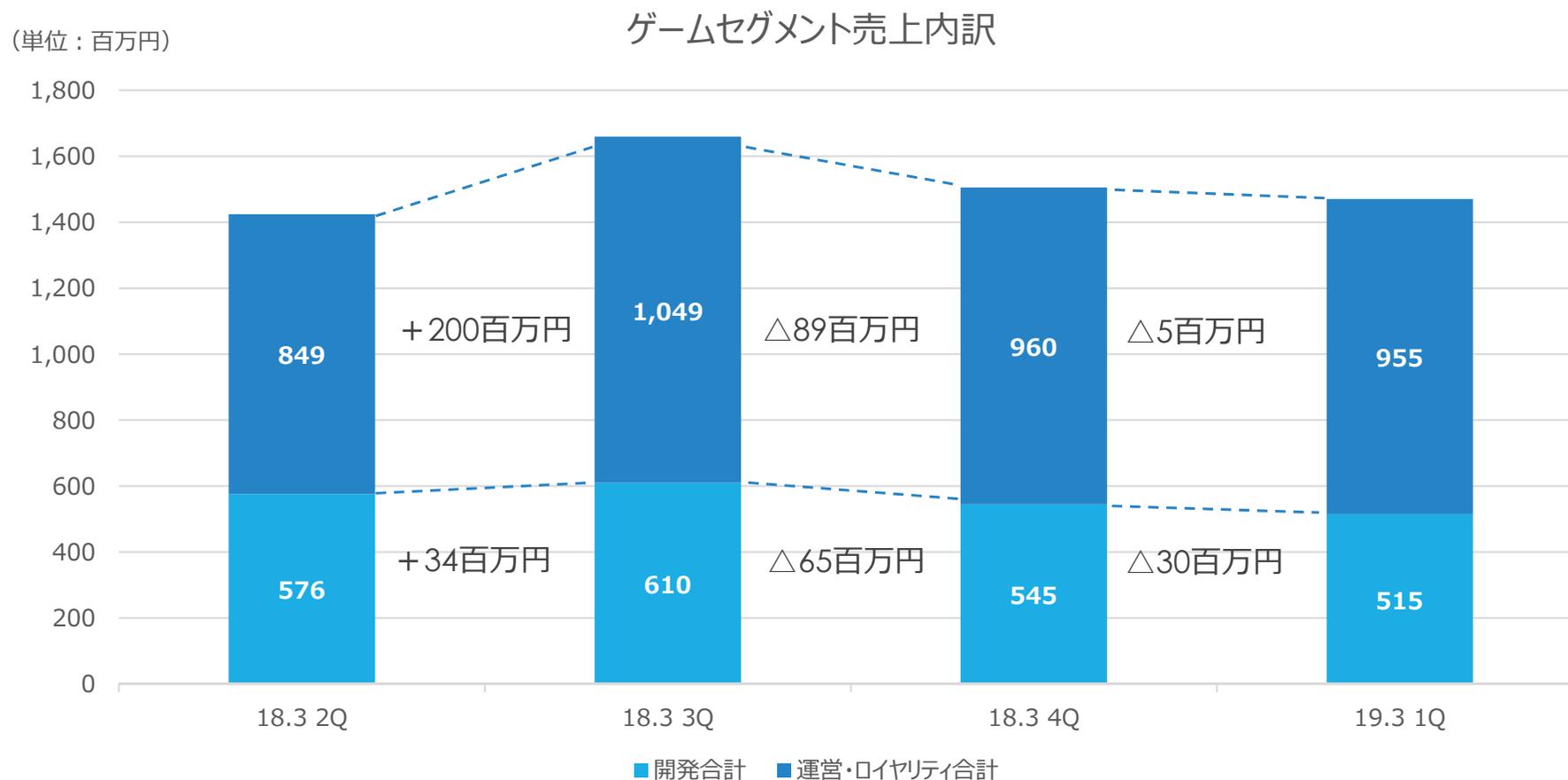
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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、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)

■ ゲームセグメント売上内訳 (四半期毎推移)



※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、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（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 大型2件※2、中型3件※2（2018年5月11日比 大型±0件、中型±0件）
- レベニューシェアタイトル数 半期ごとの開示とさせていただきます※3
- ゲーム人員数（正社員のみ）※4 396名（2018年3月末比 38名増）

※1 8月13日決算発表日時点における開発中のタイトル数であり、本年度内に納品するタイトル数を示すものではありません。

※2 同規模分類でも開発期間等により受注金額は変わってきますため、開発体制の人数をひとつの目安としており、大型は30名以上、中型は15名前後としております。

※3 タイトル名は非開示であり、タイトル数が少数である当面は、類推を避けるため半期ごとの開示とさせていただきます。

※4 2018年6月末時点の正社員の人員数。

2.セグメント別業績 (1-5) ゲーム事業 (最近の主なトピック)

■ 2018年3月

- ・『刀使ノ巫女 刻みし一閃の燈火』
リリース (ゲームスタジオ) [スマートフォン]



©伍箇伝計画/刀使ノ巫女製作委員会 © 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

■ 2018年4月

- ・ゲーム運営/カスタマーサポートを行う
(株)ウィットワンを始動 (設立登記は2017年12月)
- ・『ヴァンガードZERO』
事前登録開始 (ゲームスタジオ) [スマートフォン]
- ・『破軍・三国志』
リリース (ゲームスタジオ(運営受託)) [スマートフォン]
- ・『トリプルモンスターズ』
リリース (ゲームスタジオ) [スマートフォン]
- ・ゲーム事業の顧問として波多野信治氏が就任



■ 2018年6月

- ・『星のドラゴンクエスト』
(ゲームスタジオ) [スマートフォン]
1800万DL達成

■ 2018年7月

- ・『スターオーシャン：アナムネシス』 海外版リリース
(トライエース) [スマートフォン]



© SQUARE ENIX CO., LTD. Developed by tri-Ace Inc.

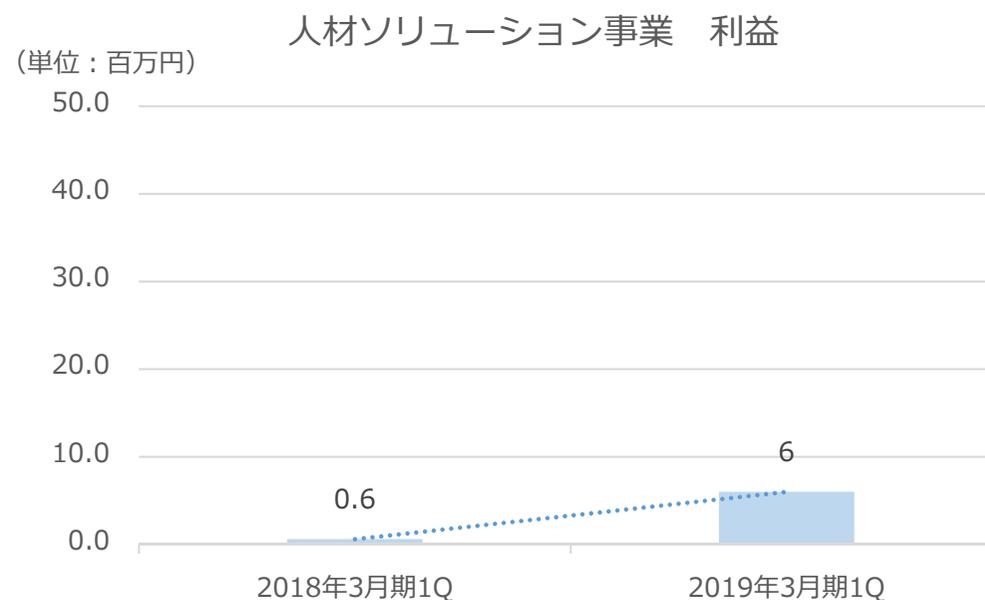
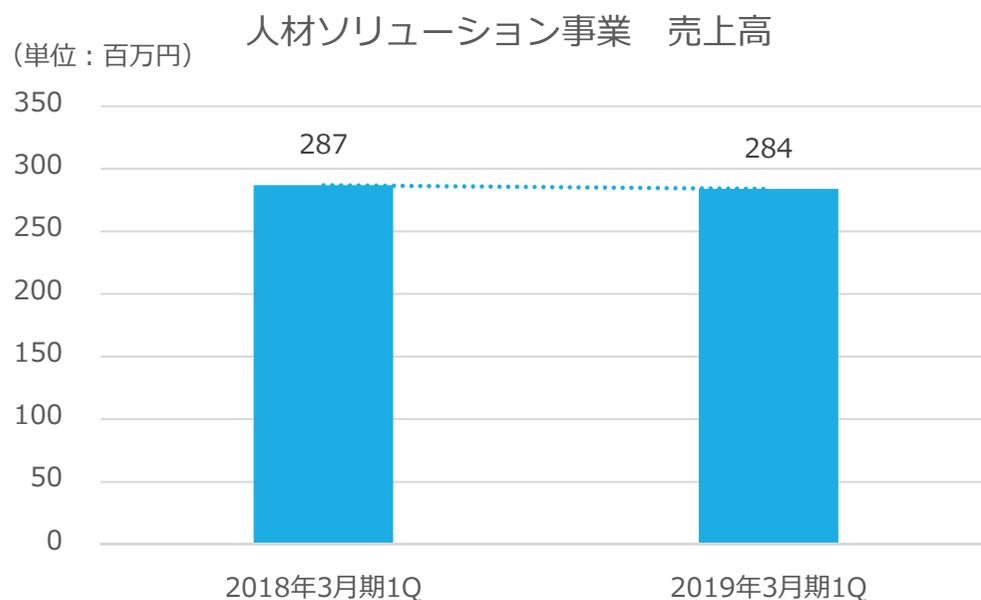
■ 2018年8月

- ・ChinaJoy 2018 のB2Bエリア (A271, W5) に出展

2.セグメント別業績 (2) 人材ソリューション事業 (概要)

人材ソリューション事業

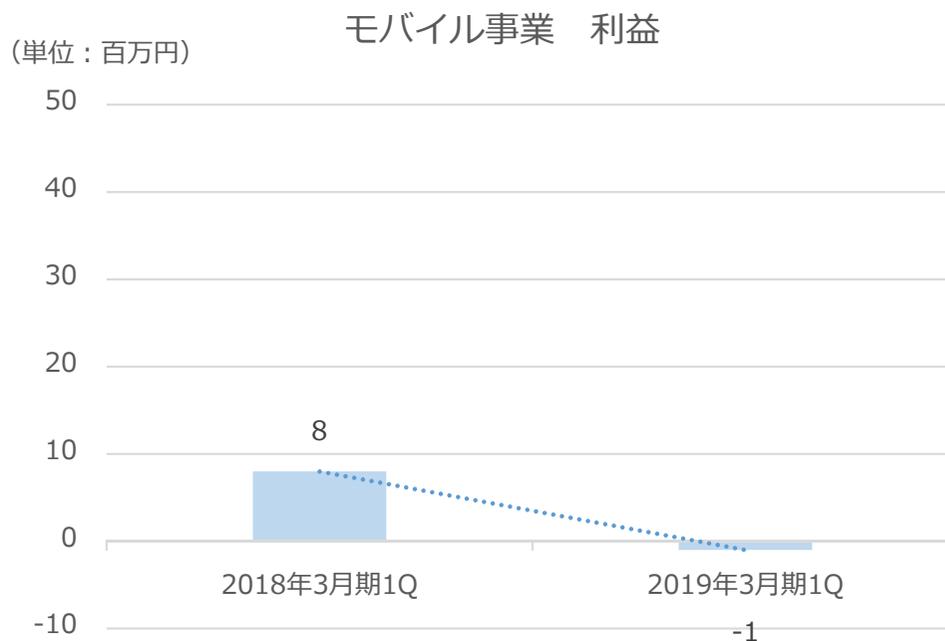
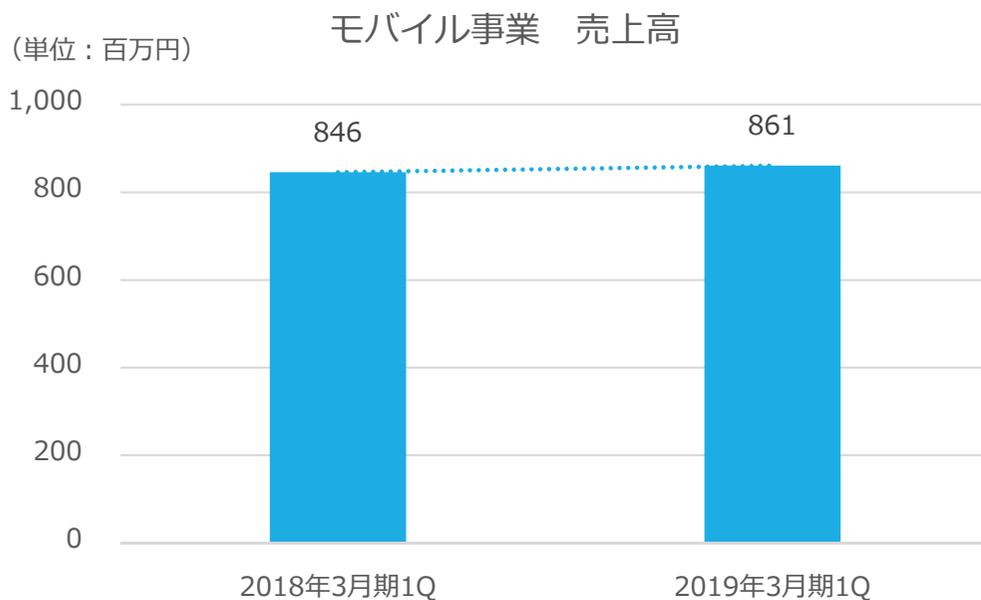
- 売上高は、人材派遣及び人材紹介ともに、前期水準並みで推移。
- セグメント利益は、販管費削減の取り組みの結果、増益。
- 7月2日付「資本業務提携及び連結子会社の異動（株式の一部譲渡）に関するお知らせ」のとおり、同日付にて(株)トーテックは連結子会社から持分法適用会社となっております。



2.セグメント別業績 (3) モバイル事業 (概要)

モバイル事業

- auショップ部門は、春商戦後の落ち込みが想定より大きく、各種販促施策により販売強化に取り組むも、前期ほどまでには届かず、販促コスト等の増加により利益が減少。
- 販売店部門は、MNPの獲得や格安スマホの取り扱い強化により概ね前期に近い販売台数で推移。
- 売上高は、端末仕入れ価格の上昇により増収。セグメント損益は、上記販促コスト等の増加により黒字確保ならず。



Ⅲ.2019年3月期通期見通し

1.通期業績見直し

■ 通期業績予想については、今回修正しております。

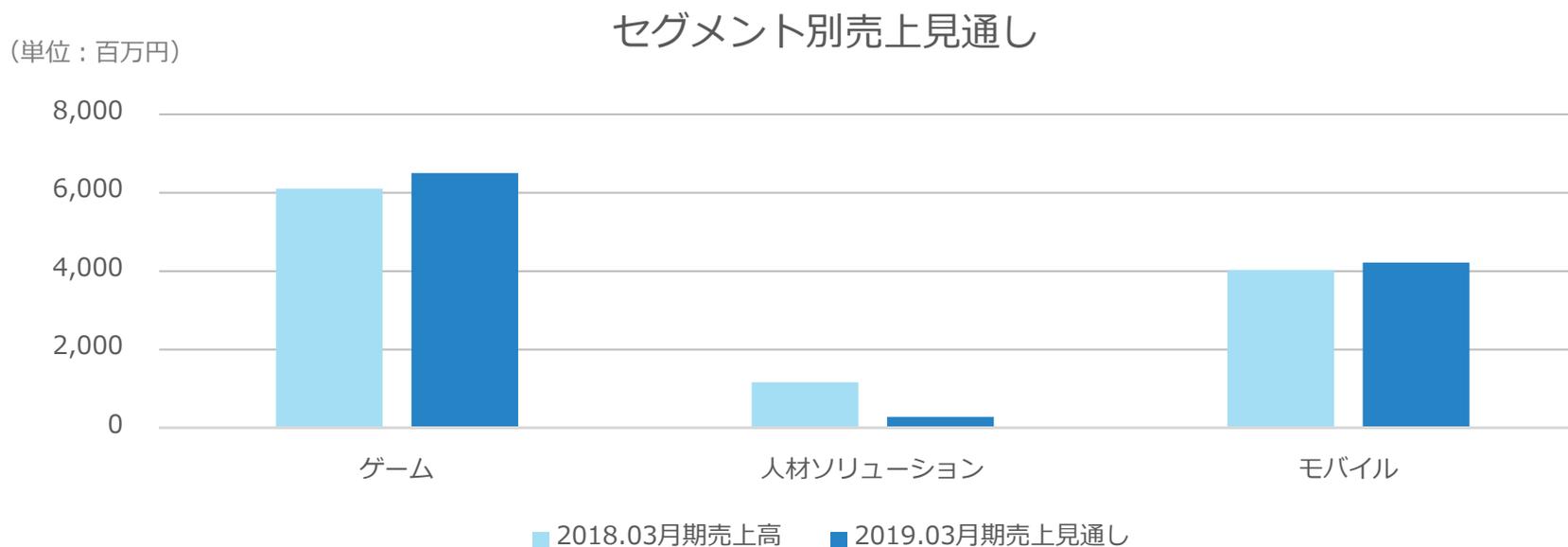
- ※ 7月2日付「資本業務提携及び連結子会社の異動（株式の一部譲渡）に関するお知らせ」のとおり、同日付にて株式会社トーテックが当社の連結子会社から持分法適用会社となったことに伴う業績予想の修正であります。
- ※ 7月23日付「株式会社ISAOのゲーム運営サポート事業の会社分割（吸収分割）による承継に関する基本合意書締結のお知らせ」による業績への影響については、精査中であり、今回の業績予想の修正には含まれておりません。

(単位：百万円)

	2019年3月期 前回予想	2019年3月期 修正予想	差異	(参考) 2018年3月期 通期
売上高	12,000	11,000	△1,000	11,328
営業利益	520	500	△20	664
経常利益	520	510	△10	667
親会社株主に帰属する 当期純利益	400	460	+60	517
EBITDA※	781	752	△29	861

※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。2019年3月期は、推定値。

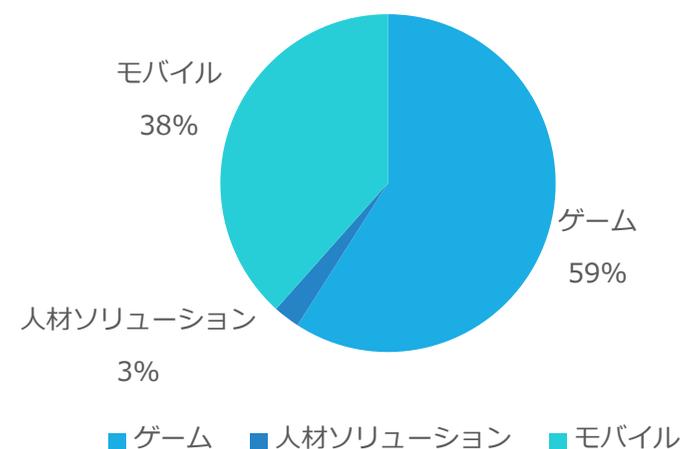
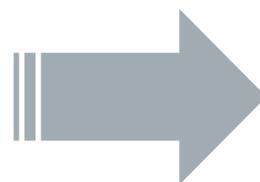
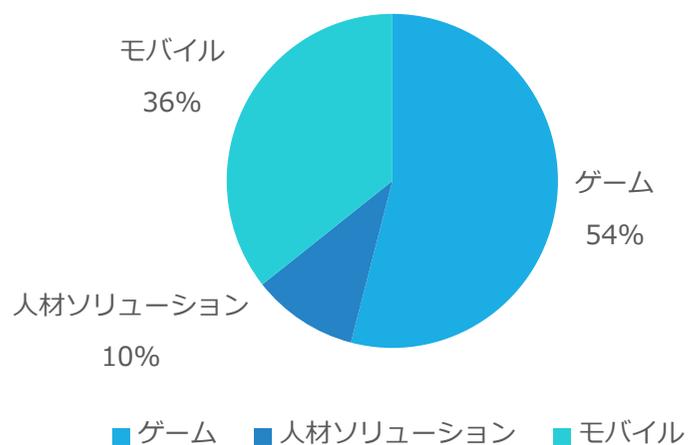
2.セグメント別業績見通し (1) 売上見通し



2018.03月期売上高

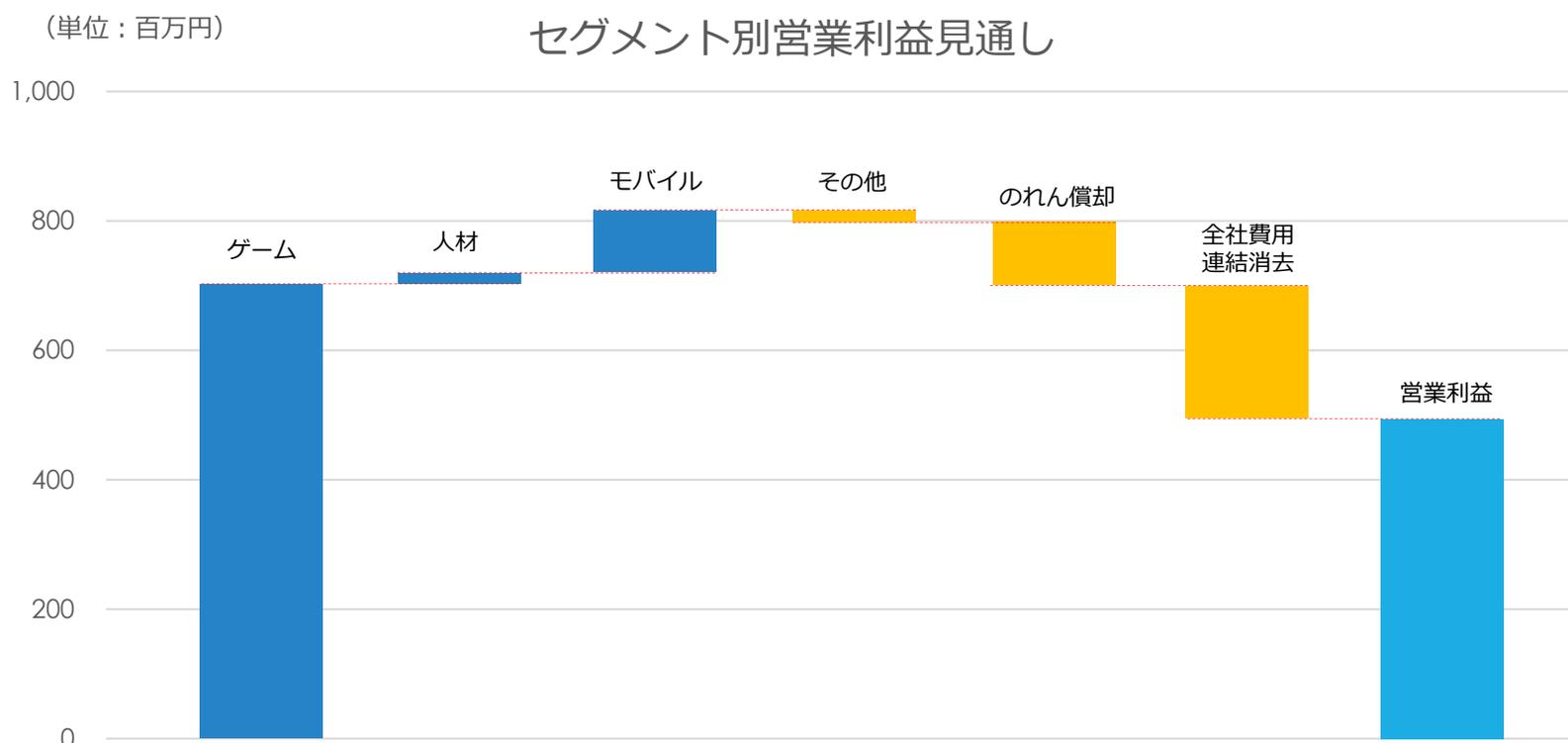
売上高セグメント別割合

2019.03月期売上見通し



2.セグメント別業績見通し (2) 営業利益見通し

通期営業利益見通しは、500百万円を予想しております。



※ 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。

FAQ

- 投資家等の方からよくいただくご質問については、当社IRページの「よくあるご質問」に回答を掲載しております。また、今後も適宜追加等をしてまいりますので、ご参照ください。
- 本資料含め、各種のIR資料は、当社IRページの「IRライブラリ」に掲載しております。

よくあるご質問

<https://www.njhd.jp/ir/faq/>

IRライブラリ

<https://www.njhd.jp/ir/library/>

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>