



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)

2019年3月期（第28期）
第2四半期決算説明資料

2018年11月13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. 会社概要

II. 2019年3月期上期決算ハイライト

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 599名 (2018年9月末時点。うち平均臨時従業員101名) ※参考 連結 754名 (2018年10月1日時点。うち臨時従業員194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 KDDI (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 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

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

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

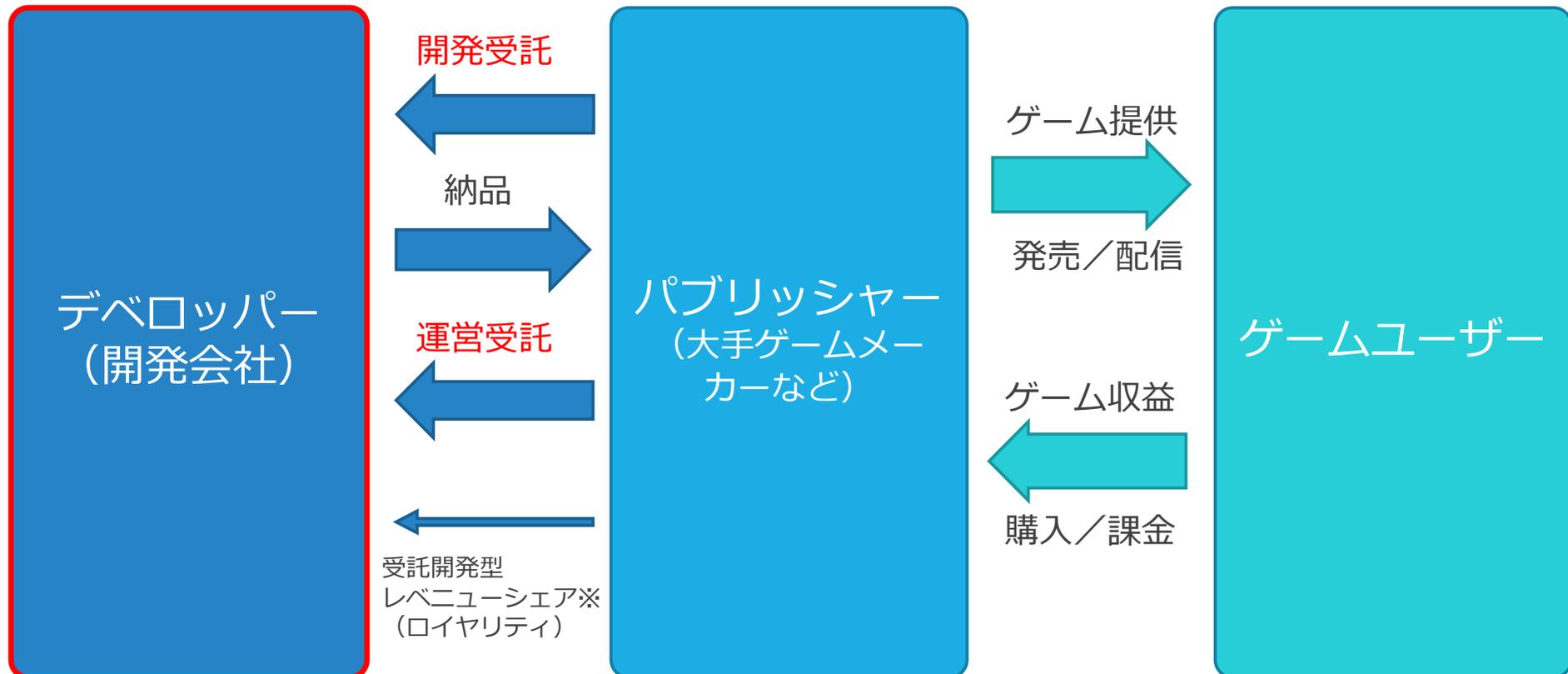
※ 当第2四半期より、人材ソリューション事業はその他セグメントとしております。

1.会社概要

(3-1) ゲーム事業 (概要)

- 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。

1.会社概要

(3-2) ゲーム事業（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

企画・制作	運営			
	サーバ構築	イベント運営 追加企画・制作	バランスフィク 品質管理 KPI分析	メール/電話サポート 海外サポート 監視業務

Ⅱ .2019年3月期上期決算ハイライト

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 上期	2019年3月期 上期	前期差異	実績数値の主な要因
売上高	5,248	5,072	△175	・ゲーム事業における一部納品の下期ずれ込みや増床タイミングによる新規案件開始の下期ずれ込み
売上総利益	1,430	1,306	△123	
販売費及び一般管理費	1,138	1,220	+81	・ゲーム事業における増床及び人員増強等による費用増加。モバイルは減少。
営業利益	291	86	△204	
経常利益	292	64	△227	
親会社株主に帰属する当期純利益	253	112	△140	・トーテック株式売却益 115百万円 ・ブームのれん減損 38百万円
EBITDA※	389	172	△216	・当期上期ののれん償却額 47百万円

※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	2Q
売上高	2,638	2,609	3,126	2,953	2,631	2,441
売上総利益	716	713	864	760	678	628
販売費及び一般管理費	548	589	633	618	610	609
営業利益	167	123	230	142	68	18
経常利益	160	131	232	143	58	6
親会社株主に帰属する 当期純利益	109	144	160	105	37	75
EBITDA※	211	177	281	189	115	57

※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

(2-1) 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 上期	2019年3月期 上期	前期差異	2018年3月期 上期	2019年3月期 上期	前期差異
ゲーム事業	2,924	2,913	△11	432	216	△215
モバイル事業	1,736	1,836	+100	11	26	+14
その他	629	338	△290	△0	0	+1
セグメント間取引消 去及び全社費用	△41	△ 16	—	△101	△ 110	△8
のれん償却額	—	—	—	△50	△ 47	+3
連結合計	5,248	5,072	△175	291	86	△204

(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。当期第2四半期より人材ソリューション事業はその他に含めております。
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)

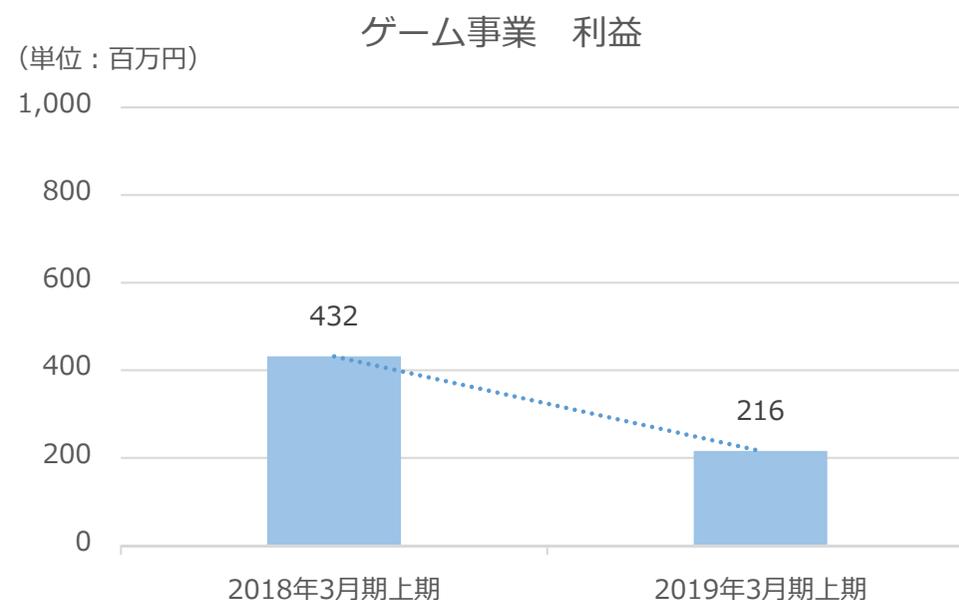
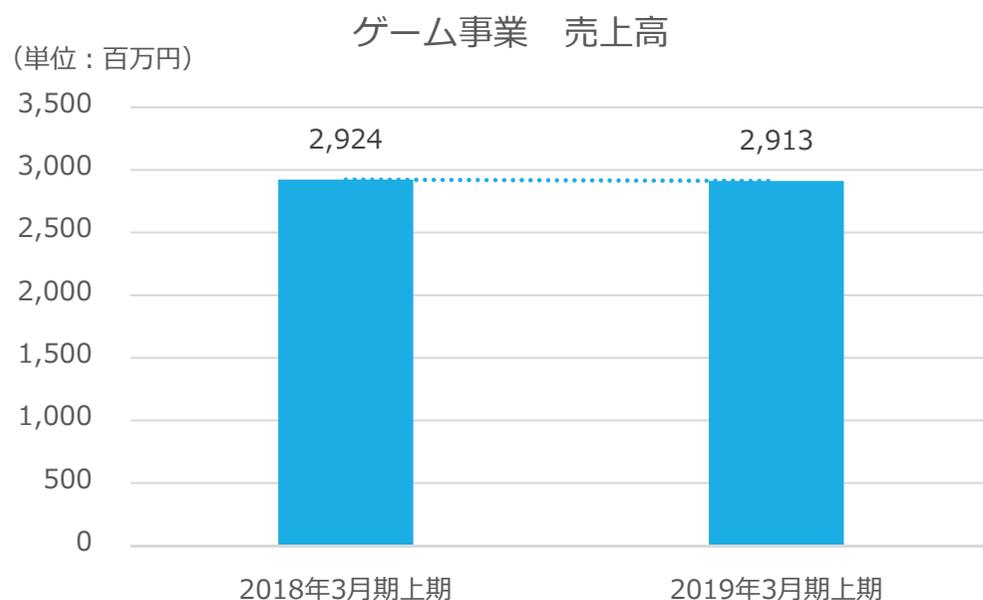
	売上高						セグメント利益 (営業利益)					
	2018.3期				2019.3期		2018.3期				2019.3期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
ゲーム事業	1,500	1,424	1,659	1,505	1,470	1,443	230	202	257	156	144	72
モバイル事業	846	889	1,158	1,142	861	975	8	3	48	56	△1	27
その他	313	315	325	328	313	25	0	△1	4	10	3	△2
セグメント間取引消去及び 全社費用	△21	△20	△16	△22	△13	△2	△49	△52	△54	△55	△53	△57
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	△22	△27	△25	△24	△25	△27
連結合計	2,638	2,609	3,126	2,953	2,631	2,441	167	123	230	142	68	18

(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。当期第2四半期より人材ソリューション事業はその他に含めております。
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

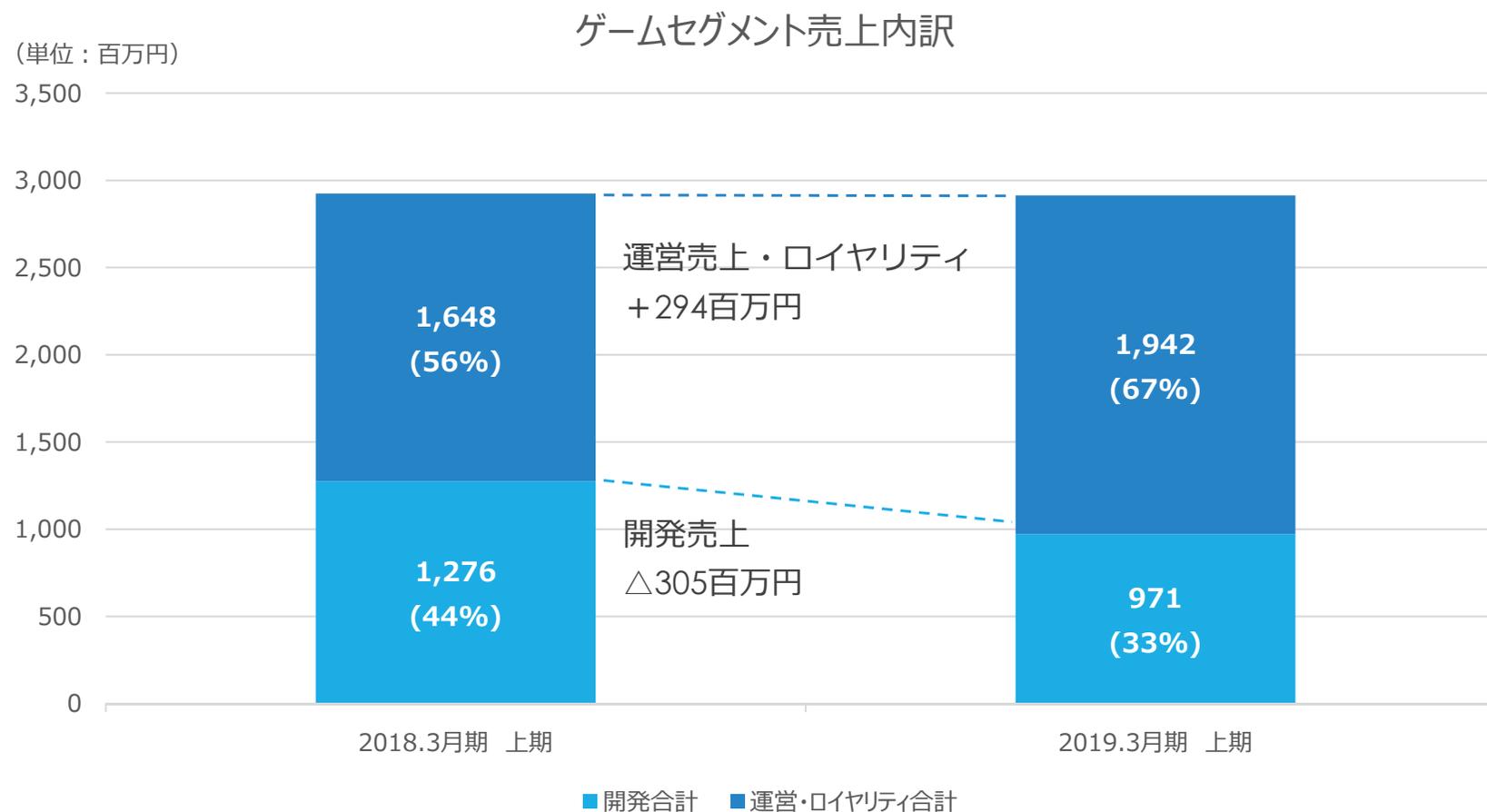
- 運営受託収益は拡大し、また、開発及び運営に関連する派遣等のその他収益も伸びる（増収要因）
- 一部案件の納品が下期にずれ込んだことや増床タイミングの関係から開始時期が下期にずれ込んだ新規開発案件が発生（減収要因）
- 上記の下期にずれ込んだ案件による上期減収インパクトの相当分が上期減益に影響（減益要因）
- 増床に伴う費用や採用強化及び開発環境整備等により販管費が増加（減益要因）



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。

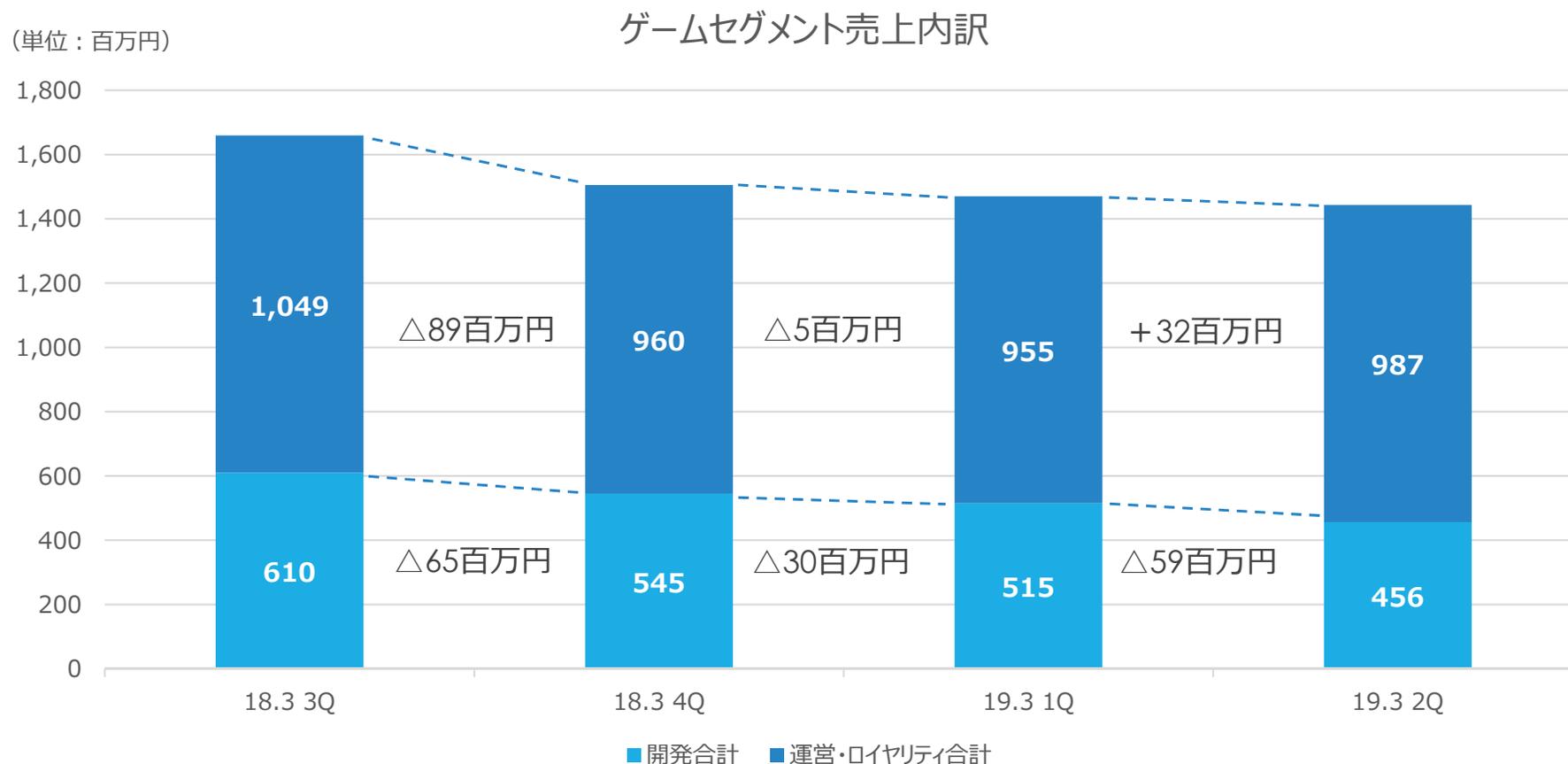
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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3件※2、 中型3件※2（2018年8月13日比 大型+1件、 中型±0件）
- レベニューシェアタイトル数 3件※3（2018年5月11日比 -1件）
- ゲーム人員数（正社員のみ） ※4 406名（2018年6月末比 10名増）
 （参考）10月1日時点の正社員数 468名

※1 11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、開発体制の人数を目安に分類しております。大型は、30名以上、中型は15名前後を目安にしております。

※3 11月13日決算発表日時点においてリリース済みのレベニューシェアタイトル数であり、タイトル名は非開示とさせていただきます。

※4 2018年9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]
- ・『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



© bushiroad All Rights Reserved.

■ 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



© 2015-2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

■ 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.

2.セグメント別業績

(1-6) ゲーム事業およびモバイル事業（最近の主なトピック）

■ 2018年8月

- ・ ChinaJoy 2018 のB2Bエリア（A271, W5）に出展
（エヌジェイホールディングスグループ）
- ・ プロジェクト「MIST GEARS」発表
（トライエース）[スマートフォン]

■ 2018年9月

- ・ 東京ゲームショウのビジネスソリューションコーナーに出展
（ウィットワン、エヌジェイワン）

■ 2018年10月

- ・ (株)ISAOよりゲーム運営サポート事業を承継
（ウィットワン）
- ・ 『END OF ETERNITY 4K/HD EDITION（エンド オブ エタニティ）』
発売（トライエース）[PS4/STEAM]

モバイル事業（ネプロクリエイト）

■ 2018年8月

- ・ ピポパーク武蔵小山店（東京）新規オープン



© Alim Co.,Ltd / tri-Ace,Inc / 集英社



© SEGA/tri-Ace Inc.

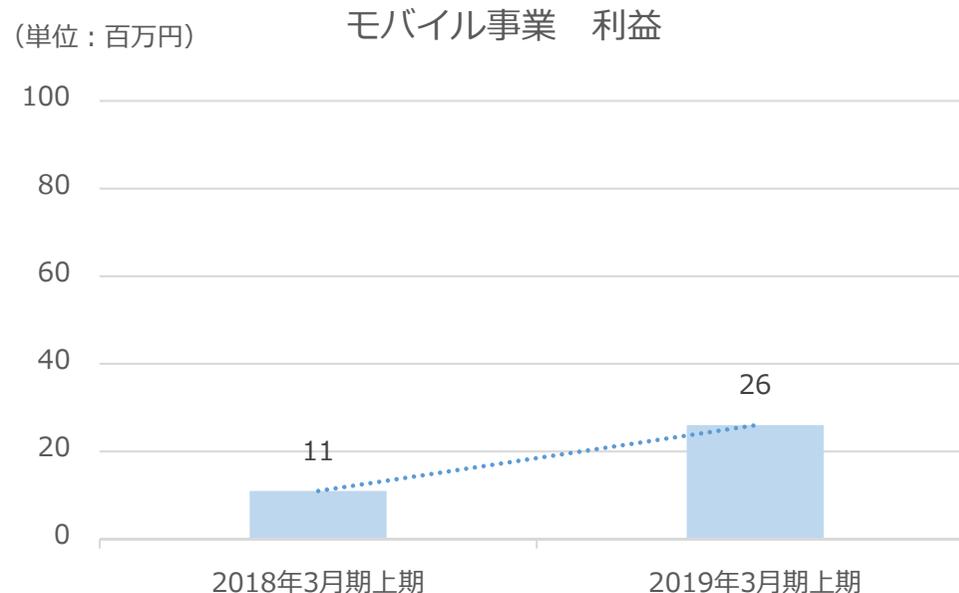
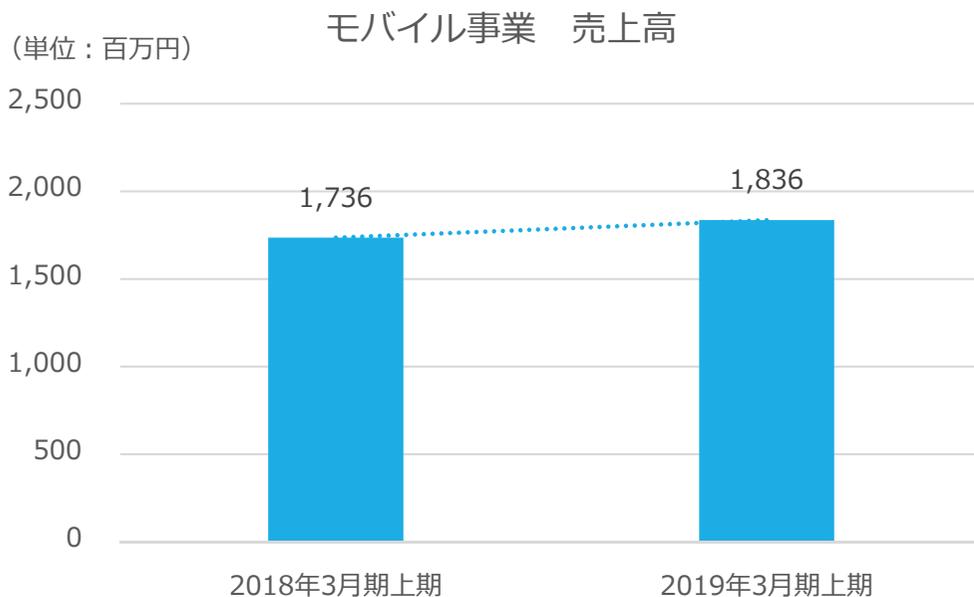


ピポパーク武蔵小山店

2.セグメント別業績 (2) モバイル事業 (概要)

モバイル事業

- auショップ部門は、auショップ部門においては、春商戦後の落ち込みが想定より大きかったことや新型iPhoneの発売時期による買い控えの影響により、販売台数が減少
- 販売店部門は、MNPの獲得強化や格安スマホの取り扱い強化により販売が好調に推移
- 売上高は、端末仕入れ価格の上昇により増収。セグメント利益は、採用難から人件費が計画を下回ったことにより、増益。



Ⅲ.2019年3月期通期見通し

1.通期業績見通し

■ 通期業績予想については、今回修正しております。

※ 平成30年10月1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）による承継の完了に関するお知らせ」のとおり、当該承継は完了しており、当期下期における業績への影響については、修正予想値に織り込んでおりますが、のれんの額については精査中であり、現在算定中の概算額をもとにしております。

(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	11,000	11,200	+200	11,328
営業利益	500	350	△150	664
経常利益	510	310	△200	667
親会社株主に帰属する 当期純利益	460	250	△210	517
EBITDA※	752	660	△92	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。

1.通期業績見通し（修正差異要因）

■ 前回予想と今回修正予想との差異における増減要因

	前回予想	修正予想	差異
売上高	11,000	11,200	+ 200

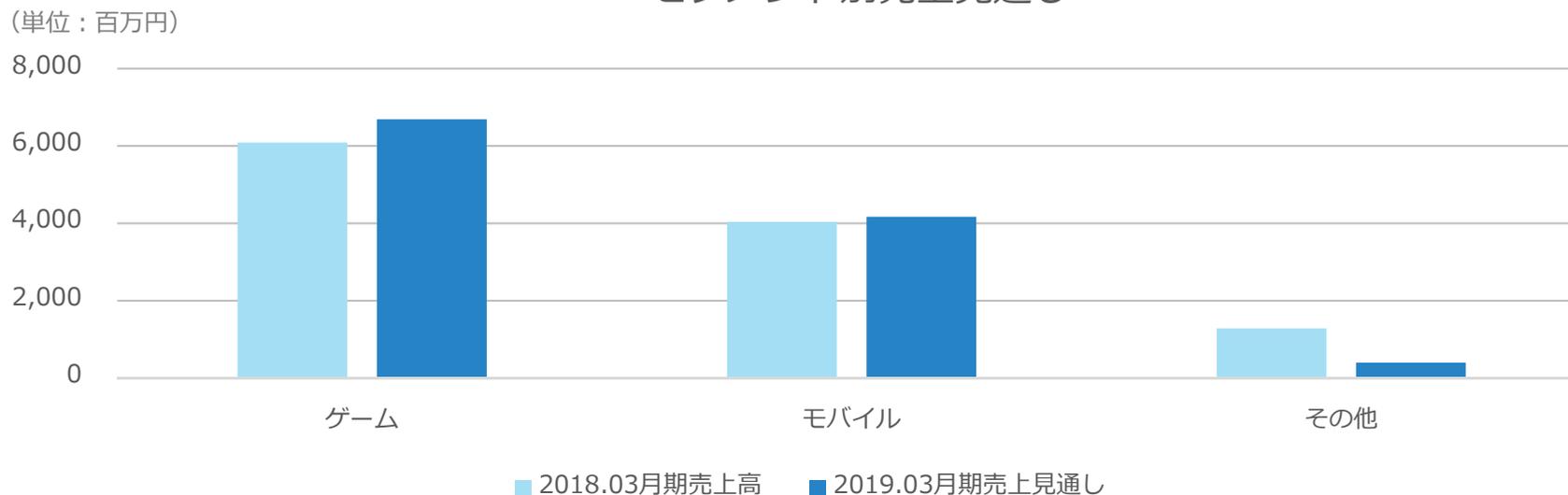
- (株) ISAOより承継したゲーム運営サポート事業  増収要因
- 一部納品及び新規案件開始の下期ずれ込みとそのリカバリー  上期の減収分の全部まではカバーしきれず
- 開発の遅延等の発生  減収要因
- (株)ブームの事業再生の遅れ  減収要因

	前回予想	修正予想	差異
営業利益	500	350	△150

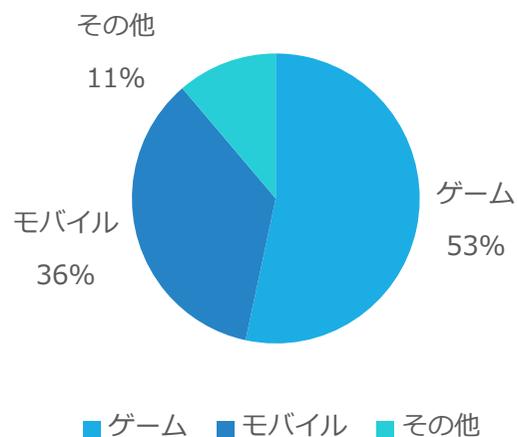
- (株) ISAOより承継したゲーム運営サポート事業  増益要因
- 一部納品及び新規案件開始の下期ずれ込みとそのリカバリー  開発原価を要することや、増床による一時的な原価増加もあり、上期の減益分はカバーしきれず
- 開発の遅延等の発生  減益要因
- (株)ブームの事業再生の遅れ  減益要因

2.セグメント別業績見通し (1) 売上見通し

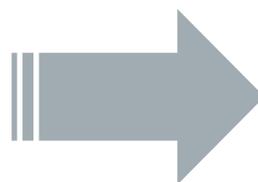
セグメント別売上見通し



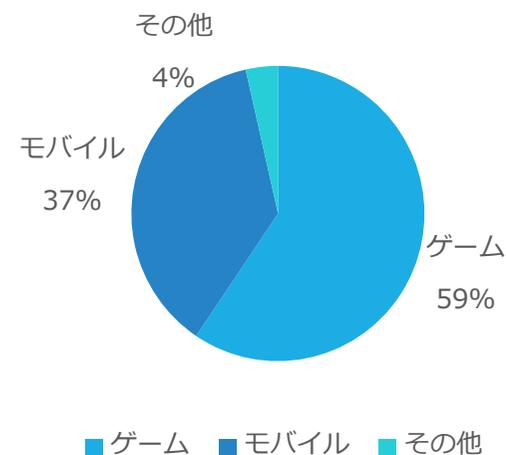
2018.03月期売上高



売上高セグメント別割合



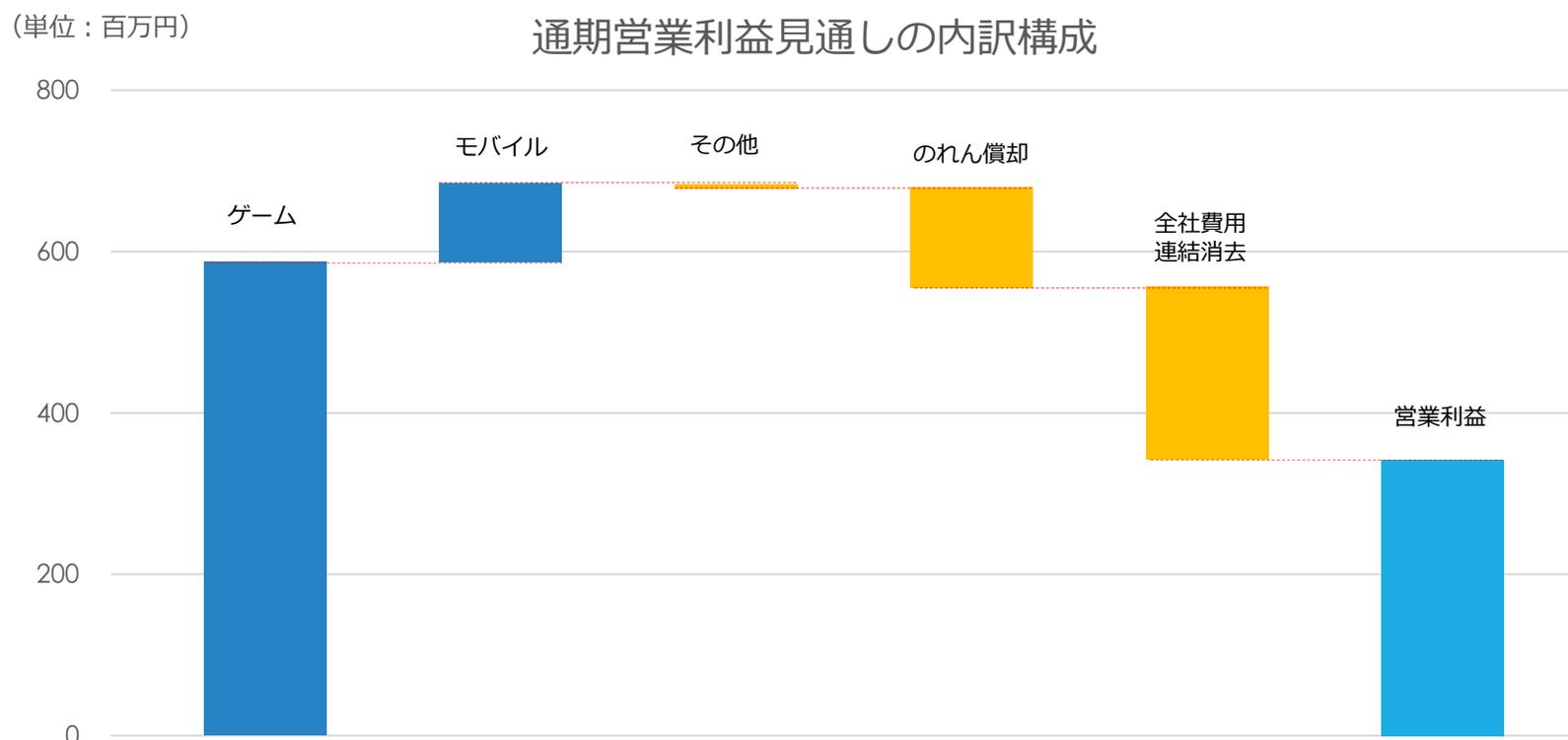
2019.03月期売上見通し



(注) 人材ソリューション事業はその他に含めております。

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、350百万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。人材ソリューション事業はその他に含めております。

(参考資料) 連結キャッシュフロー計算書

(単位：百万円)

	2018年3月期 第2四半期	2018年3月期 通期	2019年3月期 第2四半期
営業活動による キャッシュフロー	291	661	178
投資活動による キャッシュフロー	△145	△209	△364
財務活動による キャッシュフロー	57	529	998
現金及び現金同等物 の残高	1,300	2,081	2,906

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

FAX : 03-5418-8122

Email : ir@njhd.jp

URL : <https://www.njhd.jp>