



# 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） 通期決算説明資料

---

2019年5月14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月期通期決算ハイライト

1. 連結業績
2. セグメント別業績

## III. 2020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
3. 配当

# 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 690名 (2019年3月末時点。うち平均臨時従業員31名 (派遣社員を除く))

※参考 連結701名 (2019年3月末時点。うち平均でない臨時従業員数42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

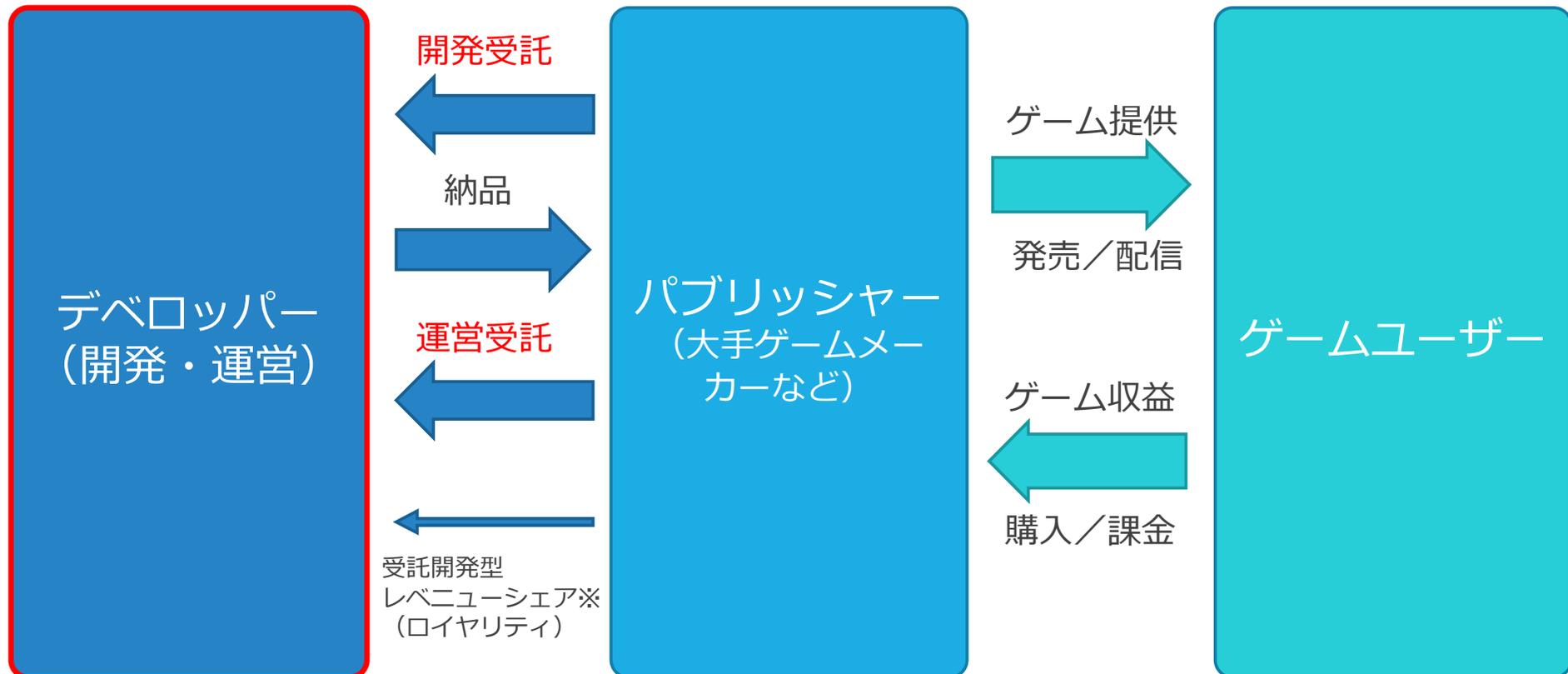
※ 第2四半期より、人材ソリューション事業はその他セグメントとしております。

# 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
				
				
				
				
				

# 1.会社概要

## (3-3) ゲーム事業（当社グループの特徴）

### 豊富な実績と高い開発力

- 業暦20年を超えるゲームデベロッパーであり、業界トップレベルの開発力を背景にあらゆるプラットフォームでの豊富な開発実績。
- スマホタイトルにおいて、セールスランキング上位の運営実績を有している。

### 独立性とグループ効果

- 大手系列に属さず、複数のゲームデベロッパーをグループに有することによる顧客や得意分野の多様化。
- グループ間での人材交流による開発ラインの稼動向上。クリエイターに対して、提供できるチャンスが豊富。
- 開発系と運営系の両方をグループに有することで各フェーズに適した人材確保が可能。

### 信用と財務力

- 上場企業グループとしての信用
- リスクテイク案件など多様な案件への取り組みが可能な財務背景

## Ⅱ .2019年3月期通期決算ハイライト

---

# 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 通期	2019年3月期 通期	前期差異	実績数値の主な要因
売上高	11,328	<b>11,064</b>	△264	・ゲーム運営サポート事業継承による増加 ・トーテック持分法適用による減少
売上総利益	3,056	<b>2,890</b>	△165	
販売費及び 一般管理費	2,391	<b>2,582</b>	+191	・ゲーム事業における増床及び人員増強等、 ゲーム運営サポート事業継承による増加
営業利益	664	<b>308</b>	△356	
経常利益	667	<b>299</b>	△368	
親会社株主に帰属 する当期純利益	519	<b>185</b>	△334	・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、ソフトウェア減損70百万円
EBITDA※	861	<b>614</b>	△246	・のれん償却額 125百万円

※ 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)

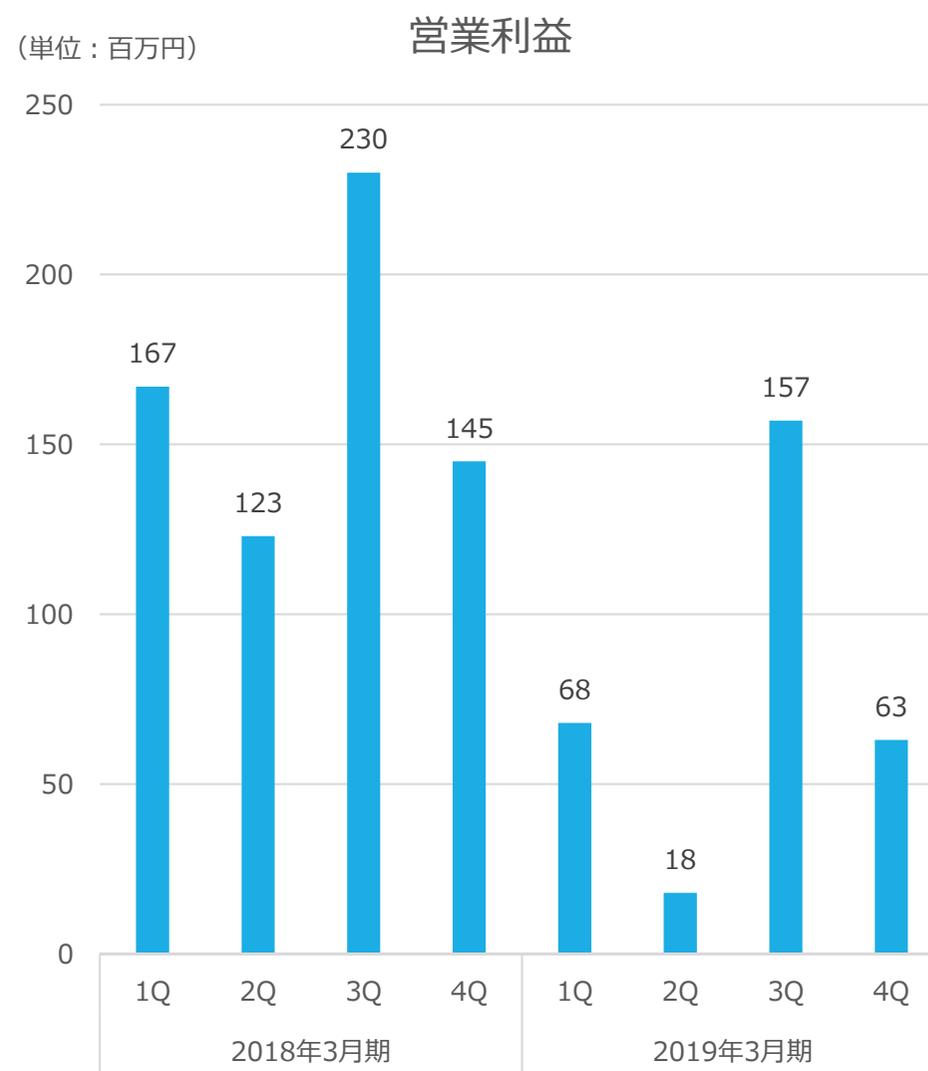
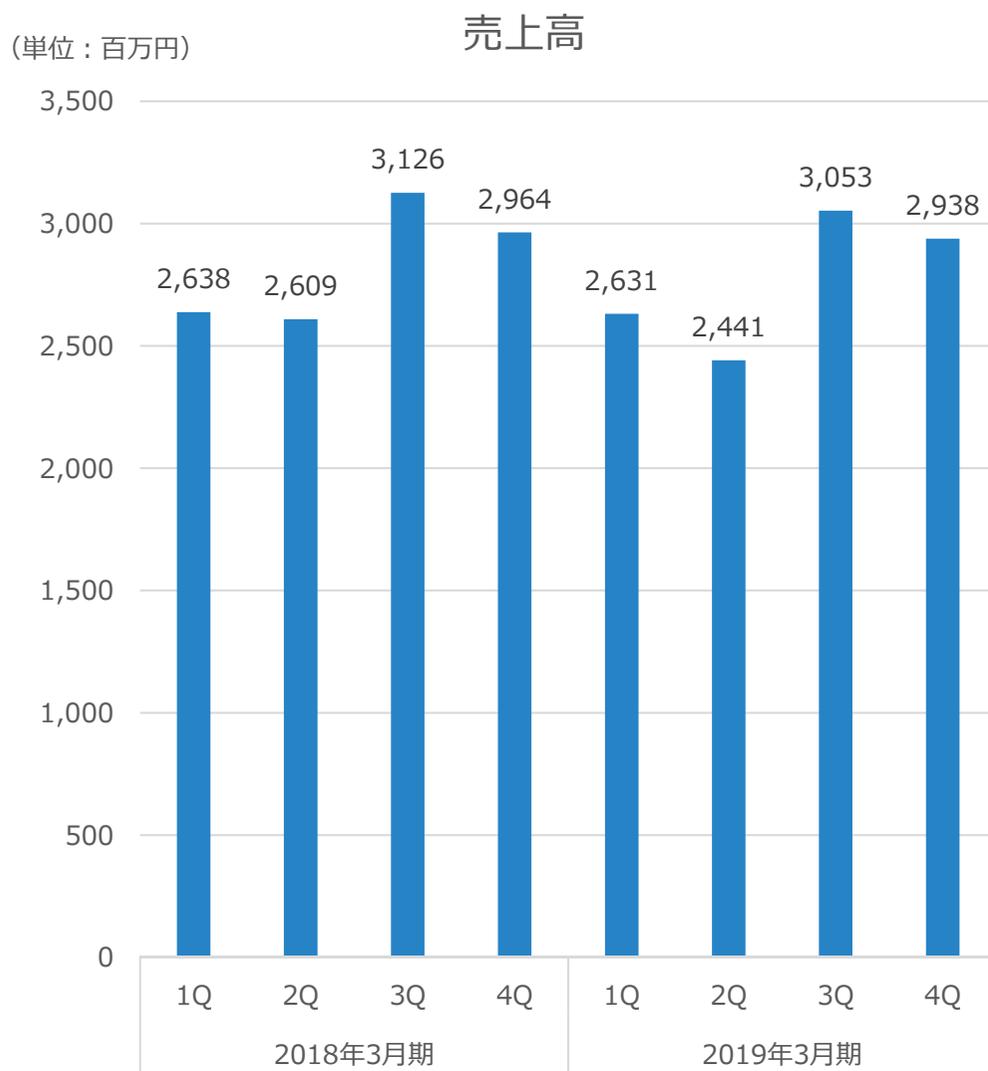
(単位：百万円)

	2018年3月期				2019年3月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	2,638	2,609	3,126	2,953	2,631	2,441	3,053	<b>2,938</b>
売上総利益	716	713	864	760	678	628	858	<b>725</b>
販売費及び一般管理費	548	589	633	618	610	609	701	<b>661</b>
営業利益	167	123	230	142	68	18	157	<b>63</b>
経常利益	160	131	232	143	58	6	151	<b>83</b>
親会社株主に帰属する当期純利益	109	144	160	105	37	75	99	<b>△26</b>
EBITDA※	211	177	281	189	115	57	285	<b>156</b>

※ 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 通期	2019年3月期 通期	前期差異	2018年3月期 通期	2019年3月期 通期	前期差異
ゲーム事業	6,089	<b>6,548</b>	+459	847	<b>525</b>	△321
モバイル事業	4,037	<b>4,146</b>	+108	116	<b>119</b>	+3
その他	1,283	<b>391</b>	△891	14	<b>△5</b>	△19
セグメント間取引消 去及び全社費用	△81	<b>△21</b>	+59	△211	<b>△206</b>	5
のれん償却額	—	—	—	△100	<b>△125</b>	△24
連結合計	11,328	<b>11,064</b>	△264	664	<b>308</b>	△356

(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。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)

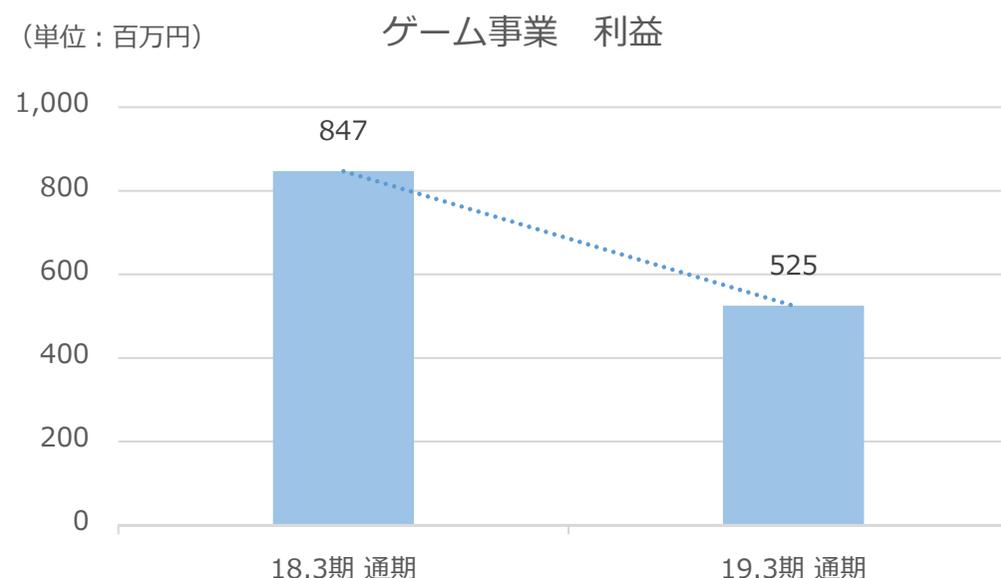
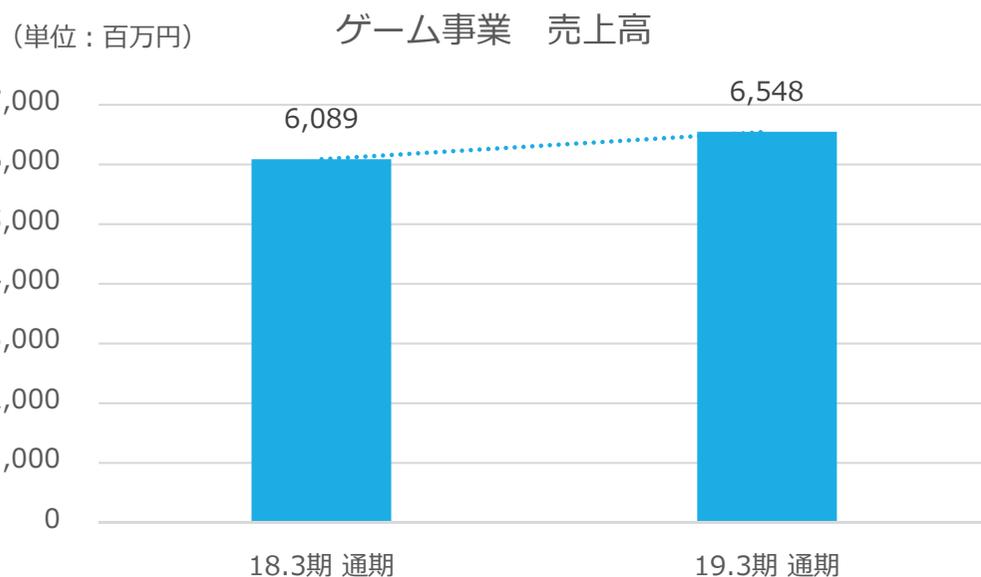
	売上高								セグメント利益（営業利益）							
	2018.3期				2019.3期				2018.3期				2019.3期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
ゲーム事業	1,500	1,424	1,659	1,505	1,470	1,443	1,981	<b>1,652</b>	230	202	257	156	144	72	217	<b>91</b>
モバイル事業	846	889	1,158	1,142	861	975	1,046	<b>1,263</b>	8	3	48	56	△1	27	30	<b>62</b>
その他	313	315	325	328	313	25	28	<b>24</b>	0	△1	4	10	3	△2	△3	<b>△2</b>
セグメント間取引 消去及び 全社費用	△21	△20	△16	△22	△13	△2	△2	<b>△2</b>	△49	△52	△54	△55	△53	△57	△47	<b>△47</b>
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	—	<b>—</b>	△22	△27	△25	△24	△25	△27	△39	<b>△39</b>
連結合計	2,638	2,609	3,126	2,953	2,631	2,441	3,053	<b>2,938</b>	167	123	230	142	68	18	157	<b>63</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。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

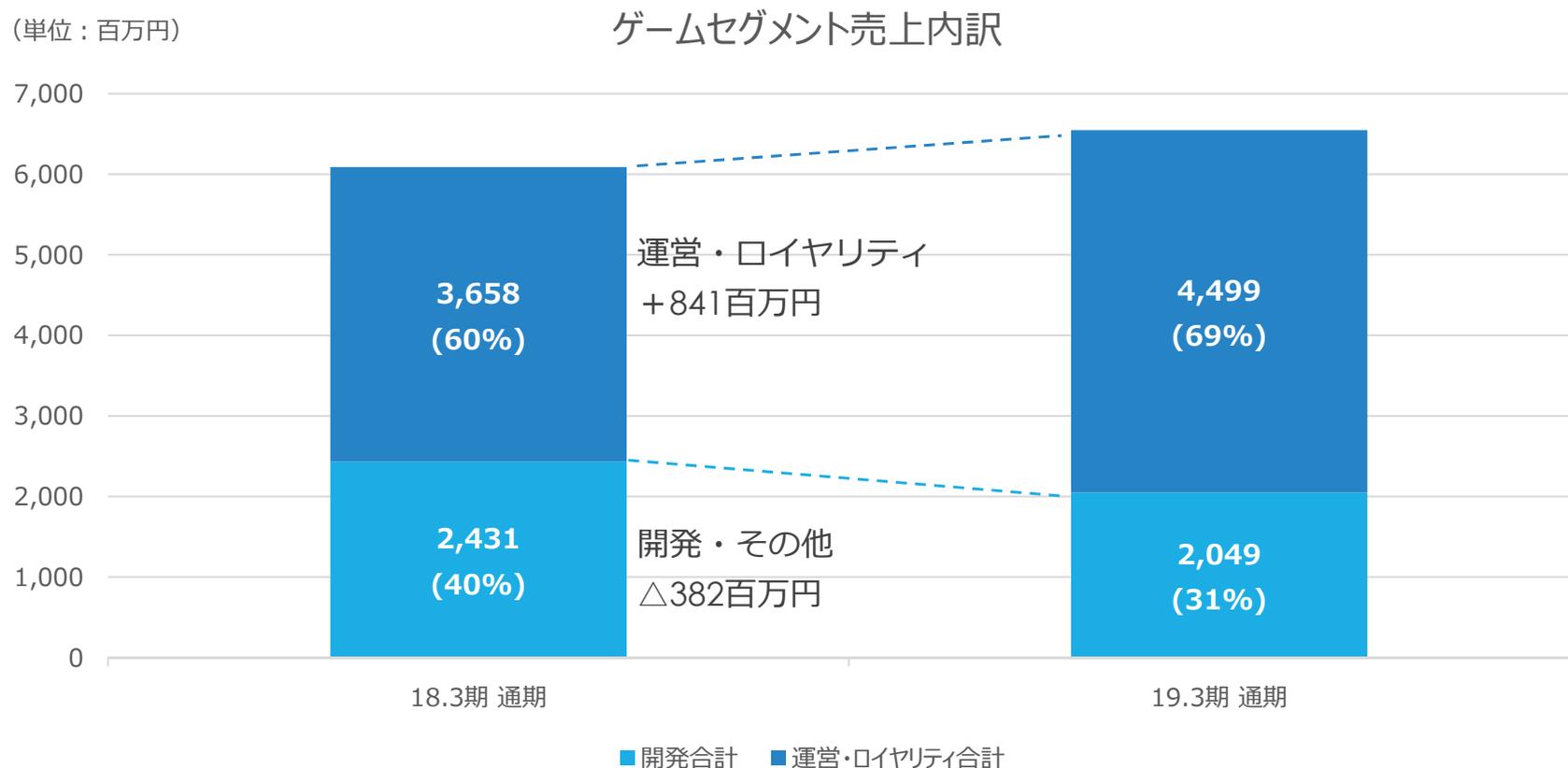
- 売上高は、上期にて、増床の関係から新規開発案件の開始時期の下期へのずれ込み、下期にて、納品の来期へのずれ込みや収益が下振れした新規タイトルがあったものの、ISAO社よりゲーム運営サポート事業を承継したことにより増収。
- 営業利益は、上記ずれ込みや下振れ等による減益要因に加え、増床に伴う費用や採用強化及び開発環境整備等による販管費の増加により、上記事業承継効果を打ち消し、計画を下回る。
- 前年同期比は、前年は、計画上見込んでいなかった追加的な受注が年間を通して一定程度あったことや、レベニューシェア収益等も想定以上に好調であったことから、減益。



## 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。

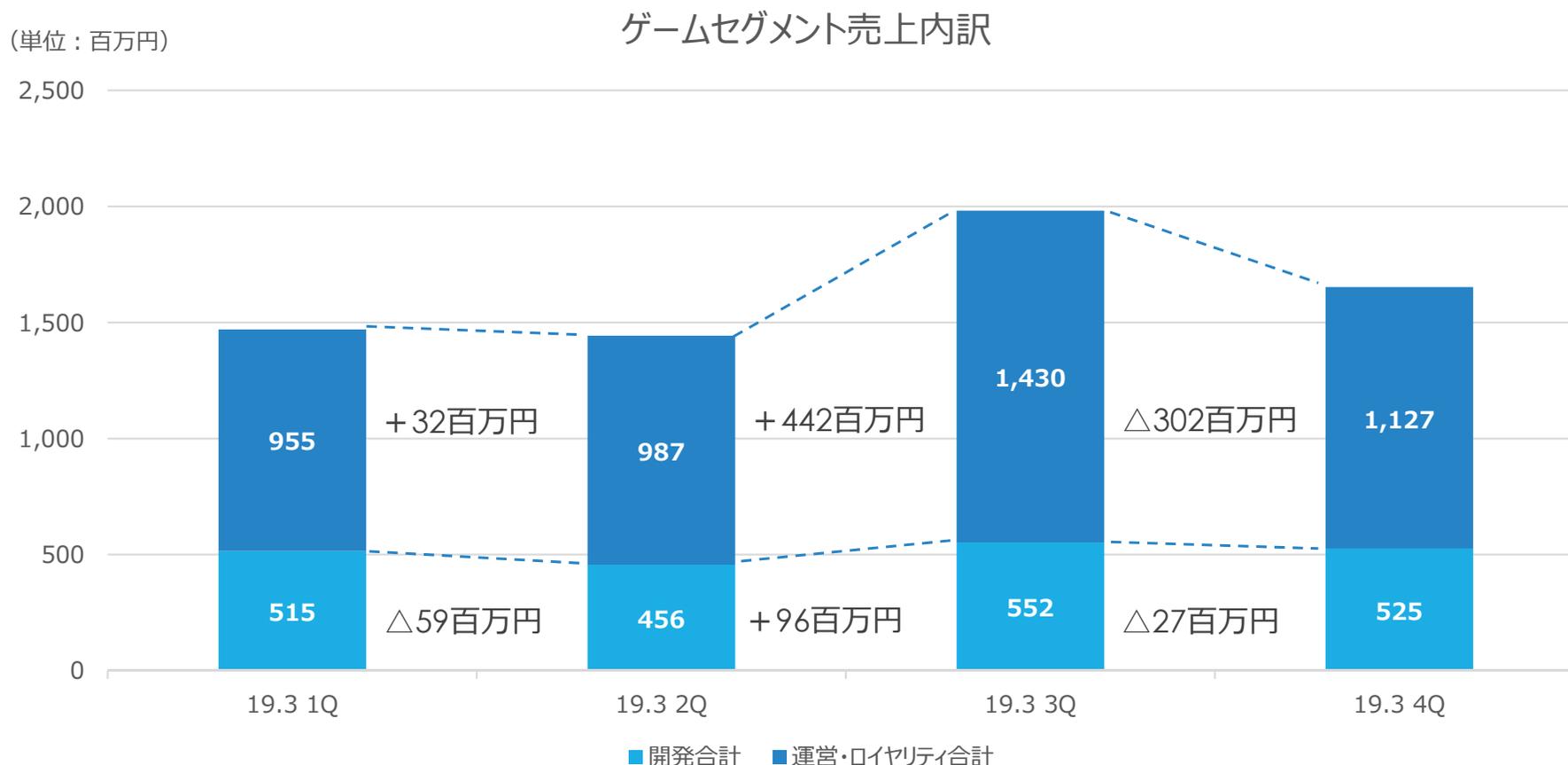
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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、派遣等の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、派遣等の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 (1-5) 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



### ■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 (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)
- 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]
- 2018年11月
  - ・ 『MIST GEARS (ミストギア)』 リリース (トライエース)
- 2019年3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]  
**2000万DL達成**



© SEGA/tri-Ace Inc.



© Alim Co.,Ltd / tri-Ace,Inc / 集英社

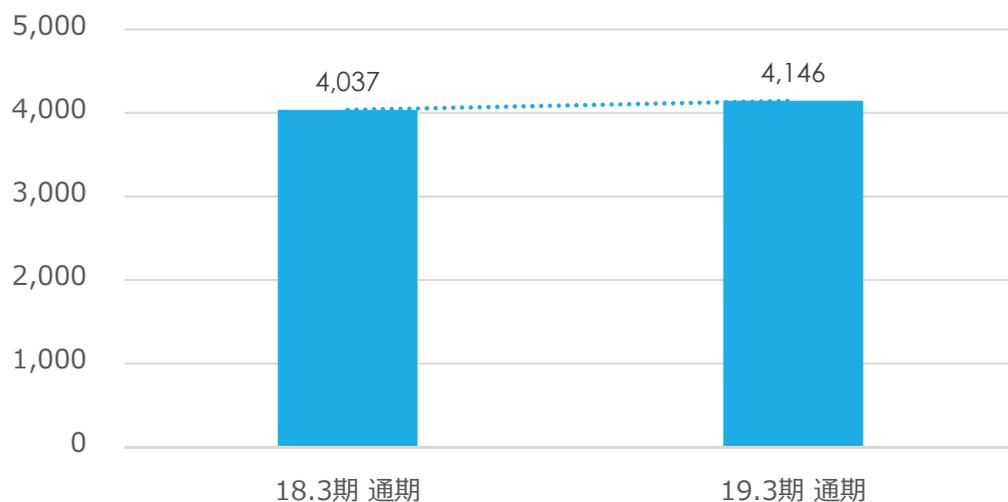
## 2.セグメント別業績 (2) モバイル事業 (概要)

### モバイル事業

- duショップ部門は、スマホ進化の一服感や新型機種の高額化、行政の携帯料金に対する動向から、買い替えタイミングについての様子見が見られたものの、年度末商戦において端末セット販売終了への駆け込み需要により持ち直し。
- 販売店部門は、上記駆け込み需要を追い風に、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。
- 売上高及び営業利益は、顧客獲得のための販促コストの増加に対して販管費の抑制に取り組むとともに、3G停波に伴う切り替え需要や上記駆け込み需要の取り込みにより、増収増益。

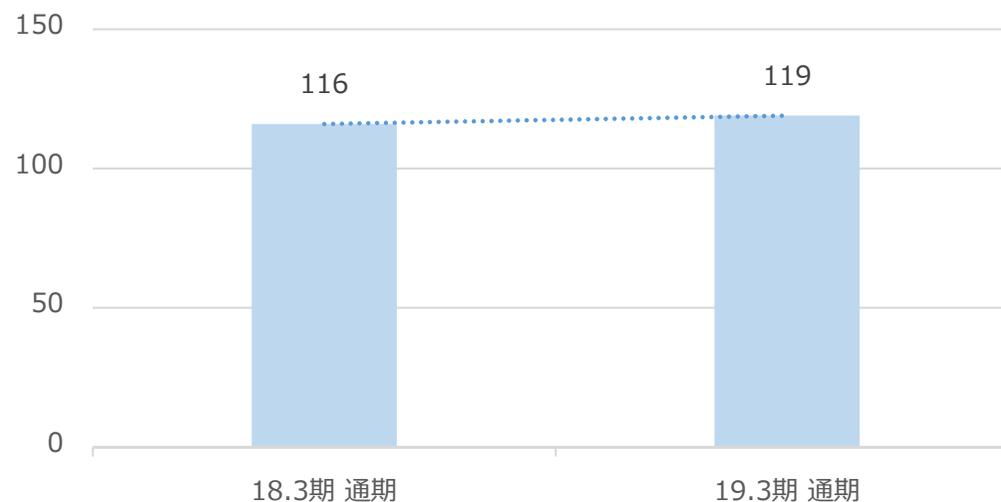
(単位：百万円)

モバイル事業 売上高



(単位：百万円)

モバイル事業 利益



## 2.セグメント別業績

### (3) モバイル事業およびその他事業（最近の主なトピック）

#### 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
- ・ auショップ枚方長尾（大阪）をリニューアル

##### ■ 2018年10月

- ・ auショップ枚方中央（大阪）をリニューアル

##### ■ 2018年11月

- ・ auショップ足利北（栃木）をリニューアル

##### ■ 2018年12月

- ・ auショップ枚方山之上（大阪）をリニューアル
- ・ auショップ交野駅前（大阪）をリニューアル

#### その他事業（京悦マーケティング）

##### ■ 2019年5月

- ・ 福利厚生利用の比重増加に伴い、三田一カ堂をエヌジェイホールディングスでの運営に変更。  
現在1店舗のみであることもあり、事業移管し、別会社維持コストを削減。



ピポパーク武蔵小山店



auショップ内装リニューアル

## Ⅲ.2020年3月期通期見通し

---

## 通期業績予想

(単位：百万円)

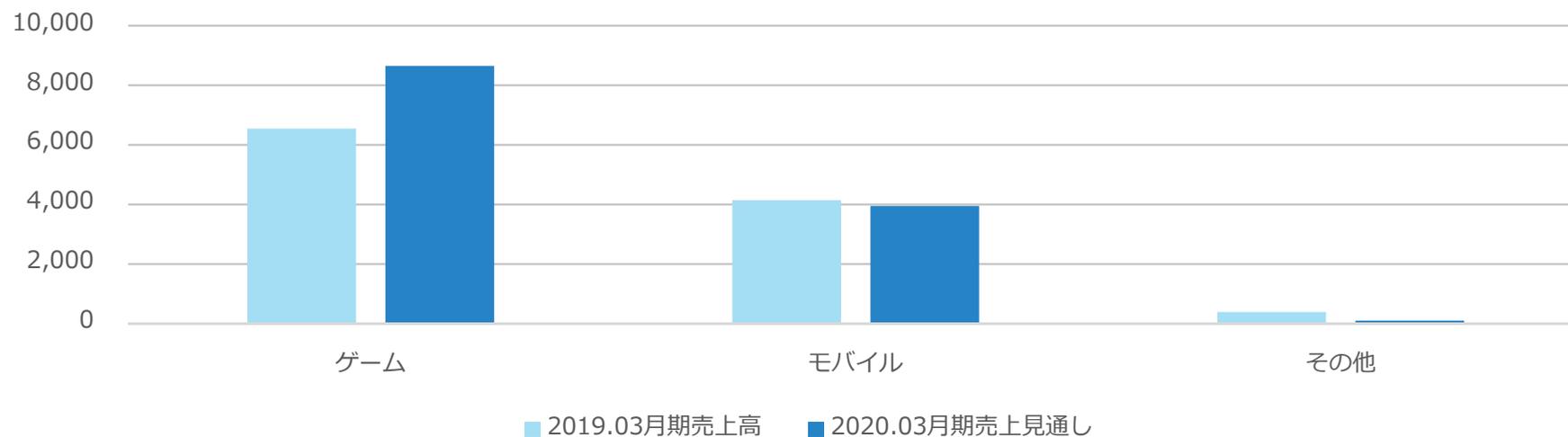
	2019年3月期 通期実績	2020年3月期 通期予想	差異
売上高	11,064	<b>12,700</b>	+ 1,635
営業利益	308	<b>400</b>	+ 91
経常利益	299	<b>400</b>	+ 100
親会社株主に帰属する当期純利益	185	<b>250</b>	+ 64
EBITDA※	614	<b>714</b>	+ 100

※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。2020年3月期は、推定値。

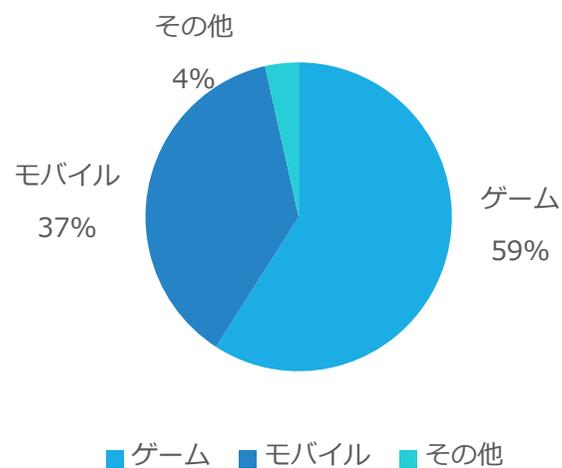
## 2.セグメント別業績見通し (1) 売上見通し

### セグメント別売上見通し

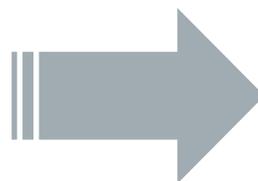
(単位：百万円)



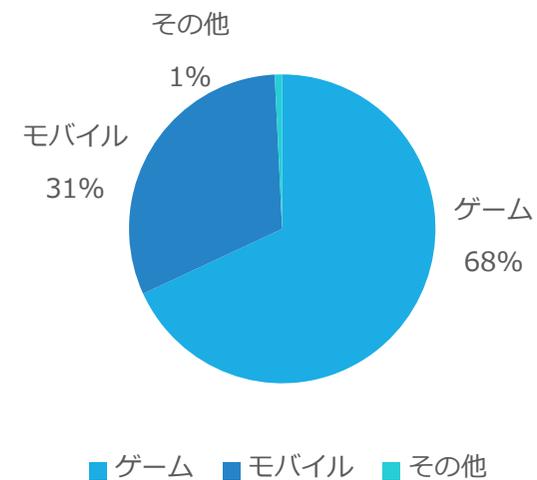
### 2019.03月期売上高



### 売上高セグメント別割合

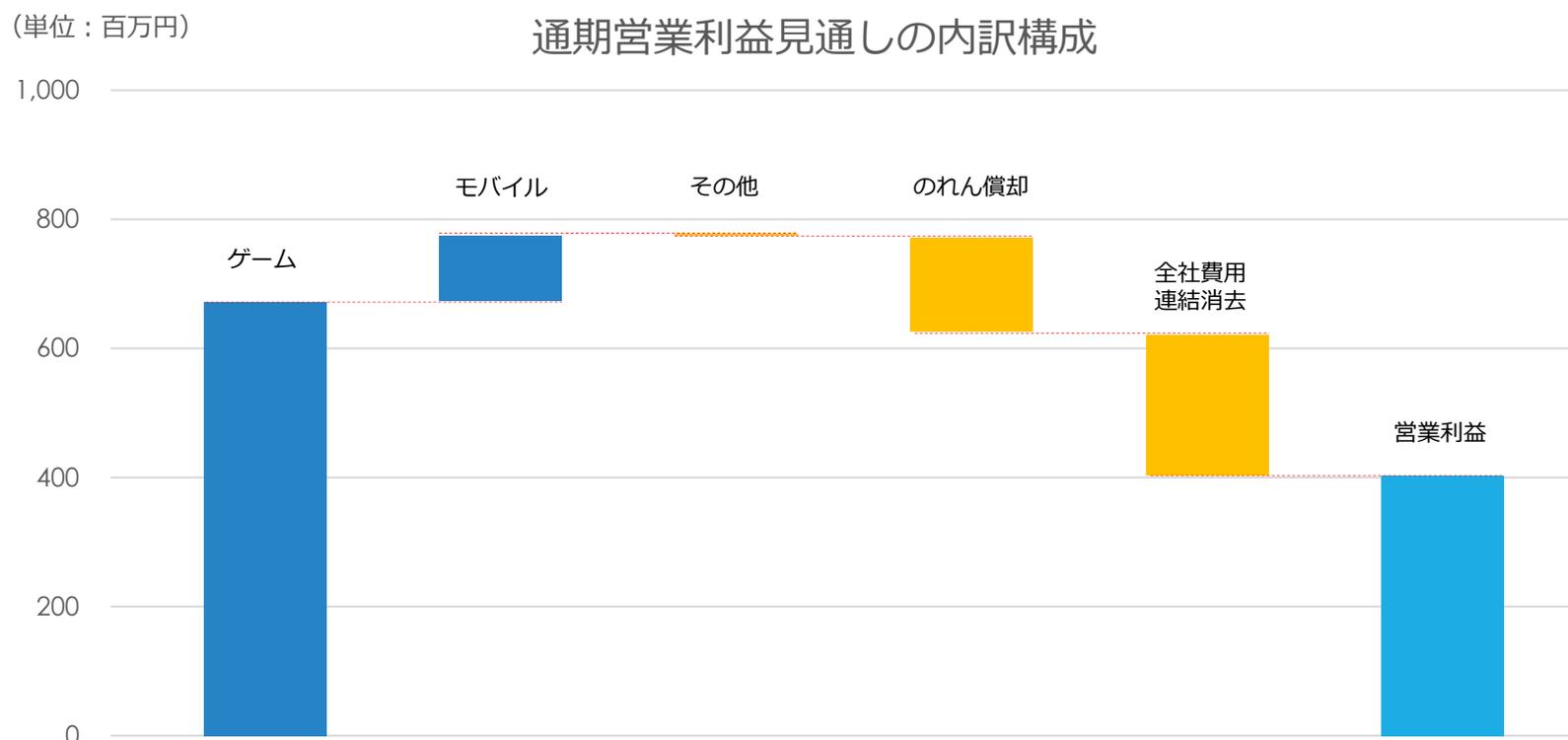


### 2020.03月期売上見通し



## 2.セグメント別業績見通し (2) 営業利益見通し

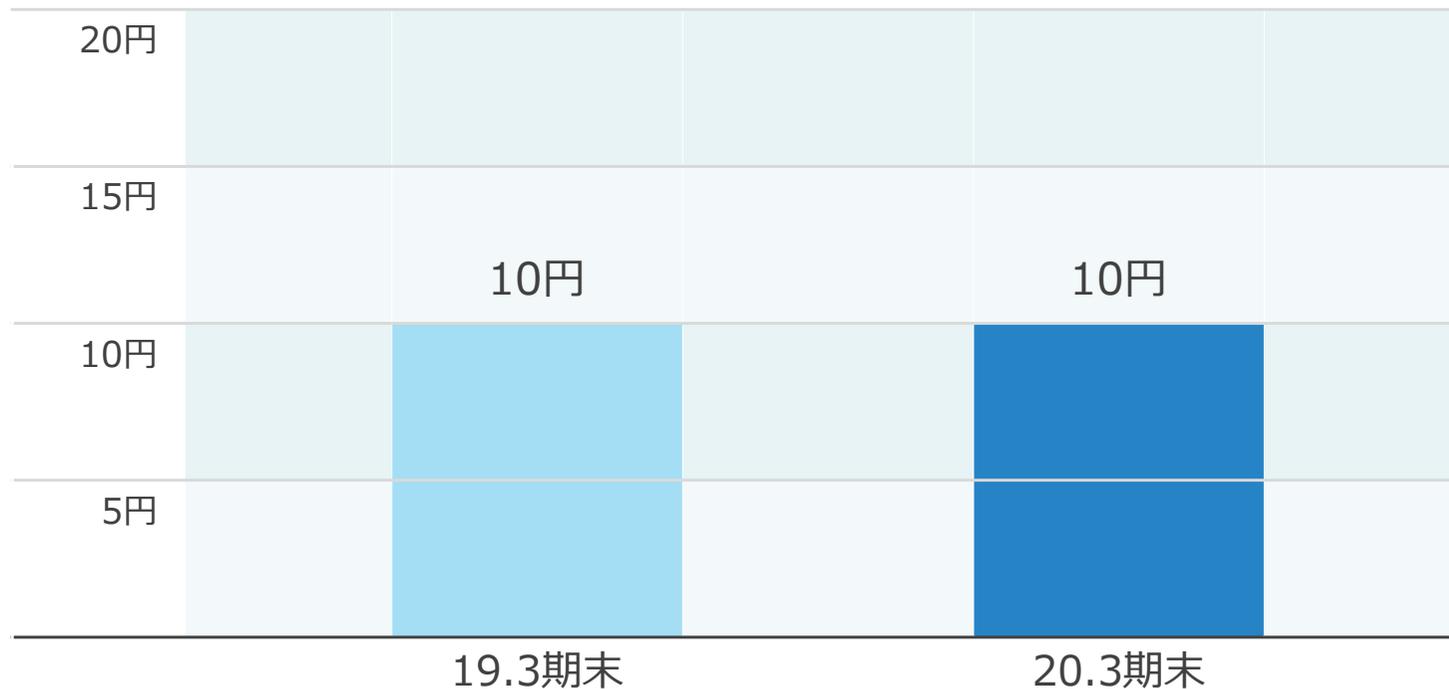
通期営業利益見通しは、400百万円を予想しております。



※ 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。

#### 配当

- 株主に対する継続的な安定配当を行う基本方針のもと、期末配当は10円を予定しております。



## (参考資料) 連結キャッシュフロー計算書

(単位：百万円)

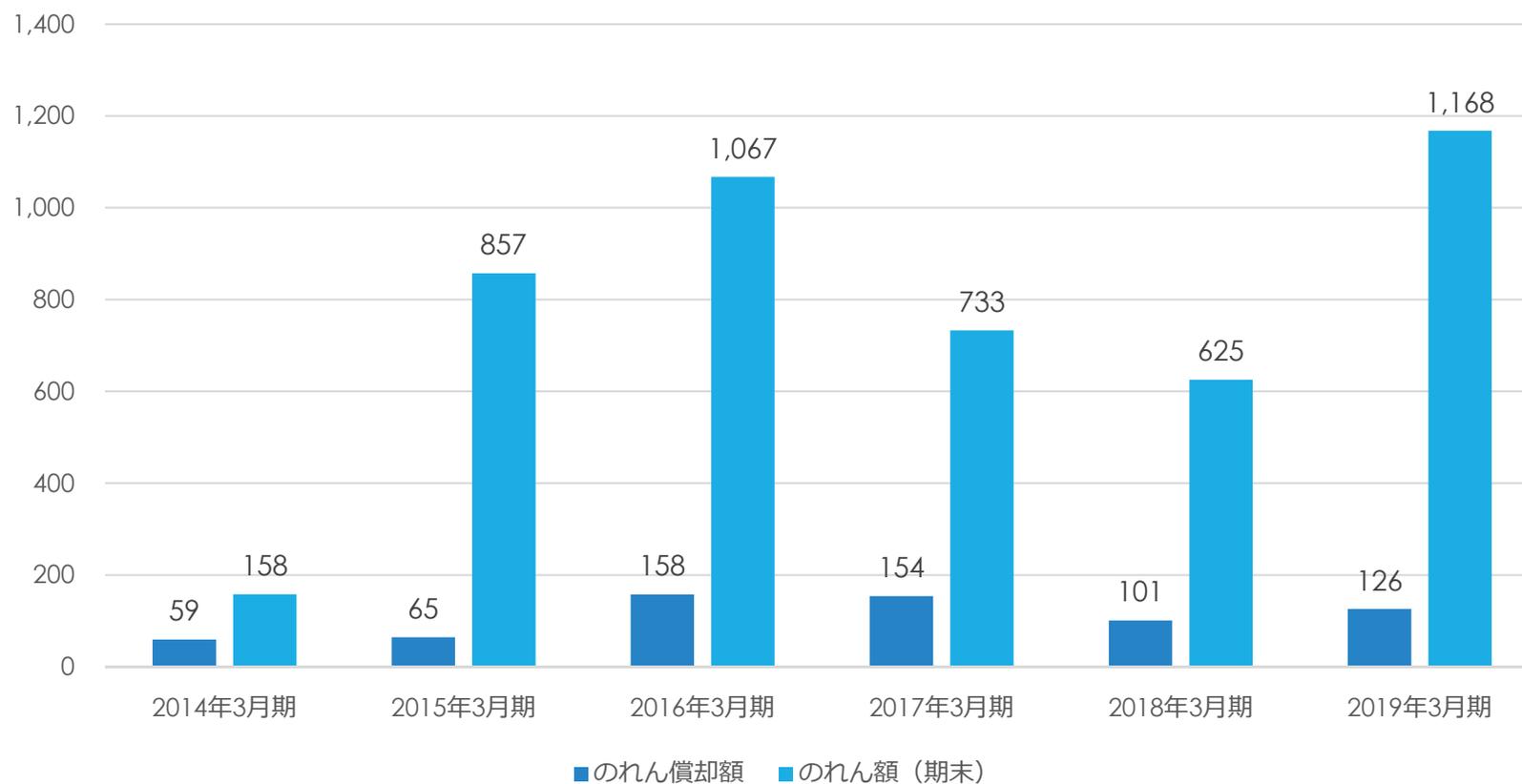
	2018年3月期 通期	2019年3月期 第2四半期	2019年3月期 通期
営業活動による キャッシュフロー	661	178	172
投資活動による キャッシュフロー	△209	△364	△1,280 ※1
財務活動による キャッシュフロー	529	998	1,019 ※2
現金及び現金同等物 の残高	2,081	2,906	2,005

※1 主にゲーム運営サポート事業の承継による支出、増床に伴う差入保証金や設備投資等。

※2 主にゲーム運営サポート事業の承継に伴う資金調達。

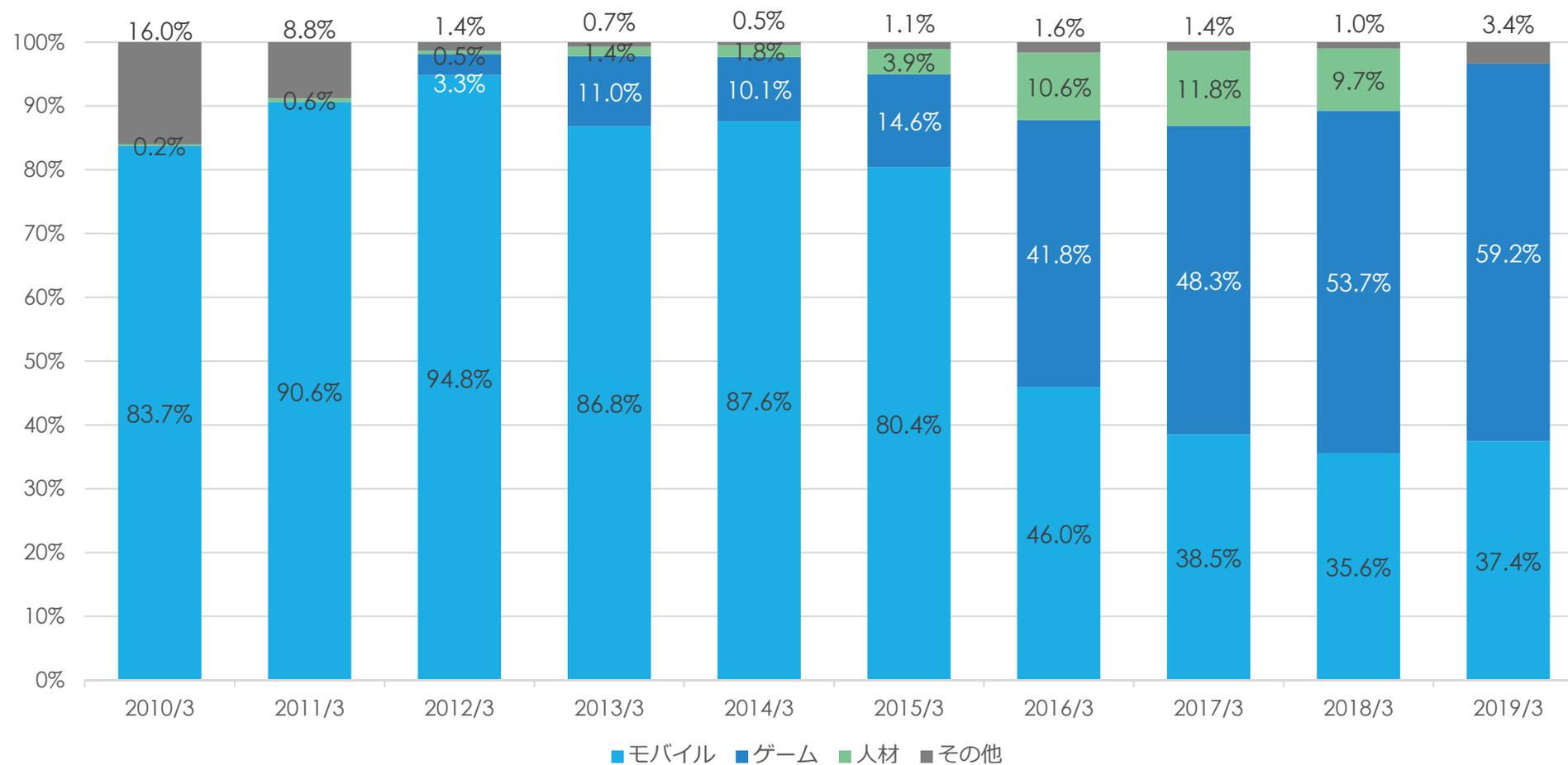
## ■ のれん額の推移

(単位：百万円)

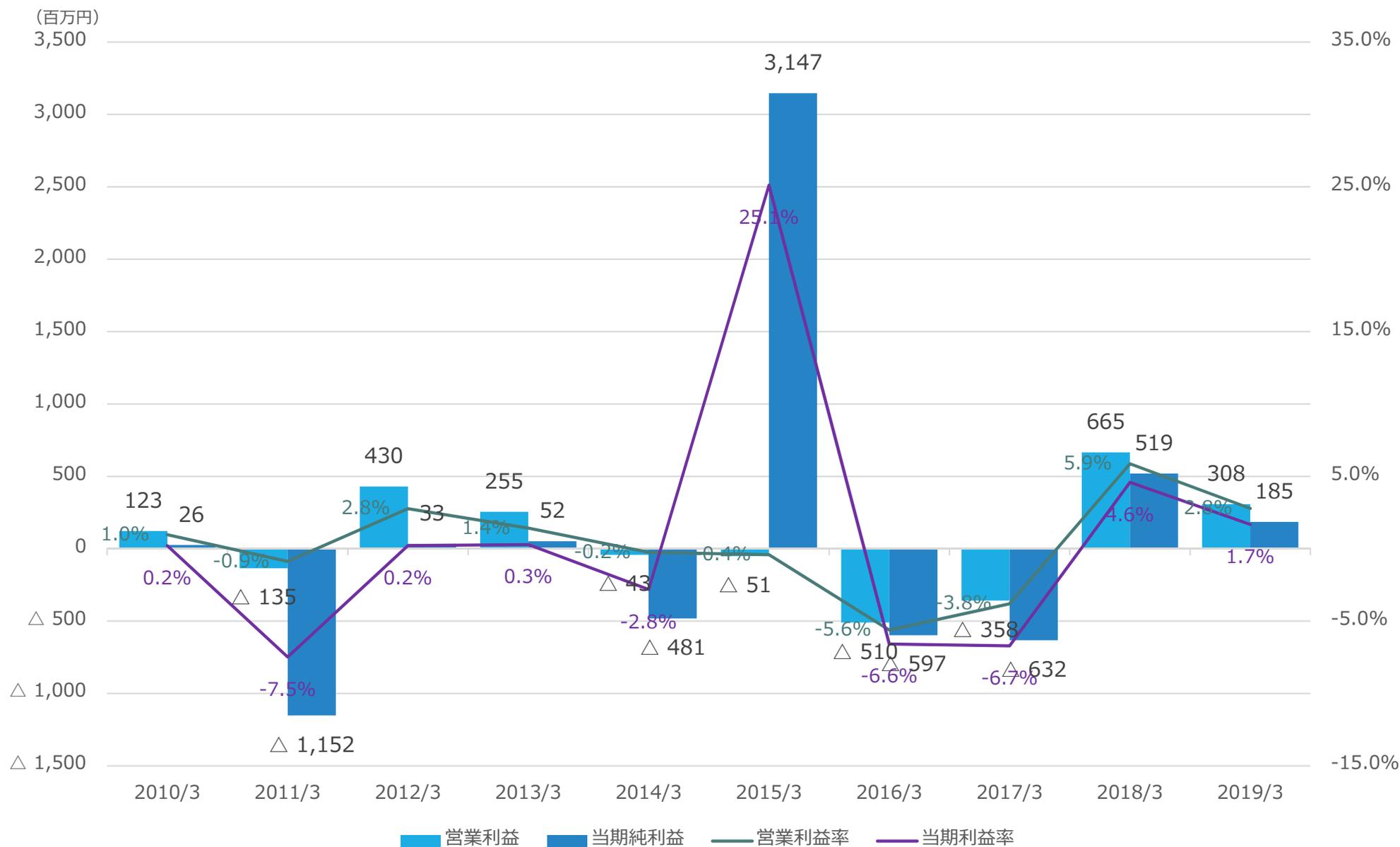


## (参考資料) 売上高のセグメント割合の推移

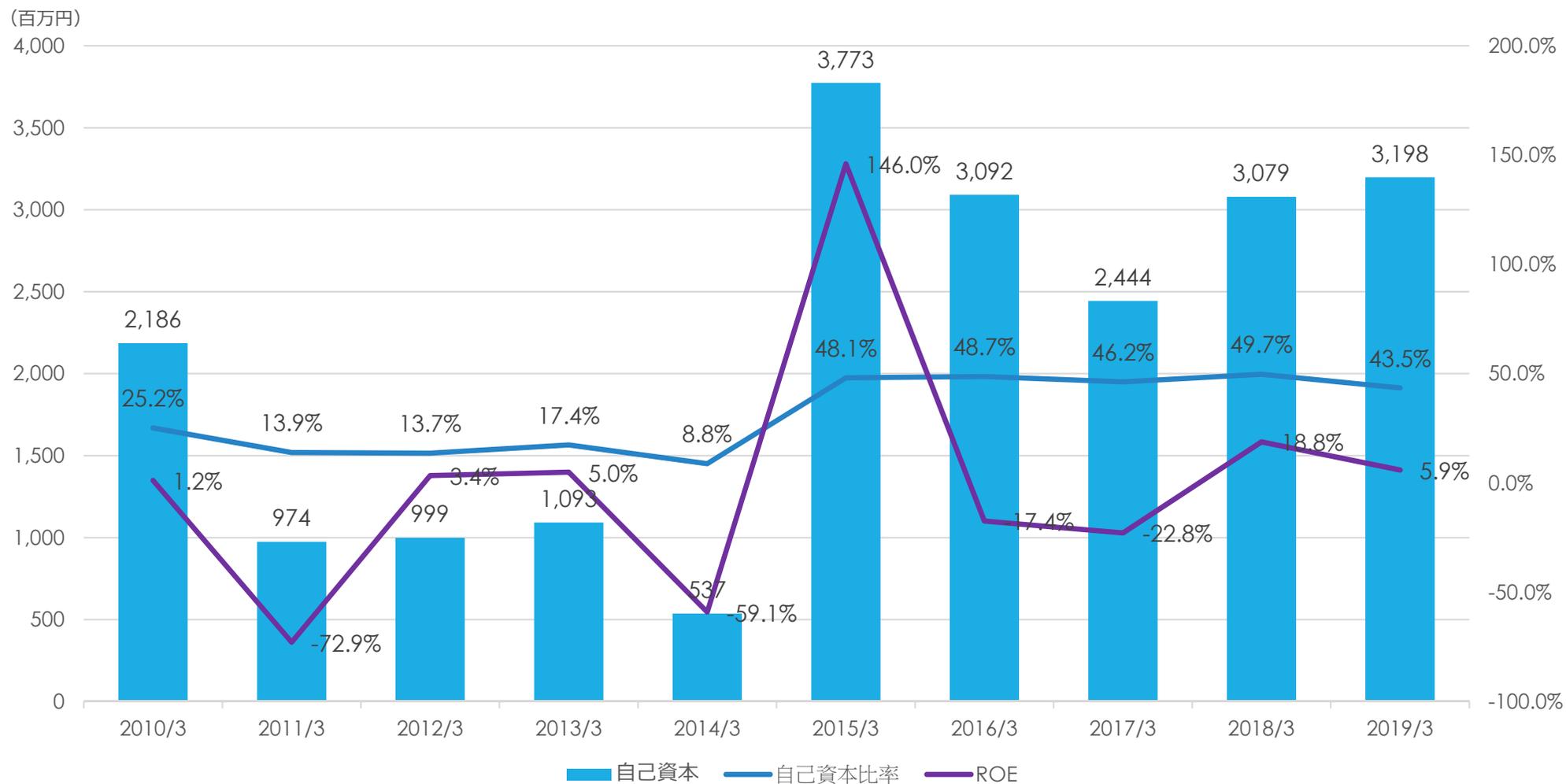
売上高（外部顧客に対する売上高）におけるセグメント割合



# (参考資料) 営業利益・親会社株主に帰属する当期純利益の推移



# (参考資料) 自己資本・自己資本比率・ROEの推移



## 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](mailto:ir@njhd.jp)

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