

2020年6月期（第29期） 第1四半期決算 補足資料

2019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)

 **NJ holdings**

- 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. 2020年6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. 2020年6月期業績見通し

1. 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 (2019年3月末現在)
従業員数	: 連結764名 (2019年6月末時点。うち平均臨時従業員34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
- ・19年 6月 決算期を3月から6月に変更

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

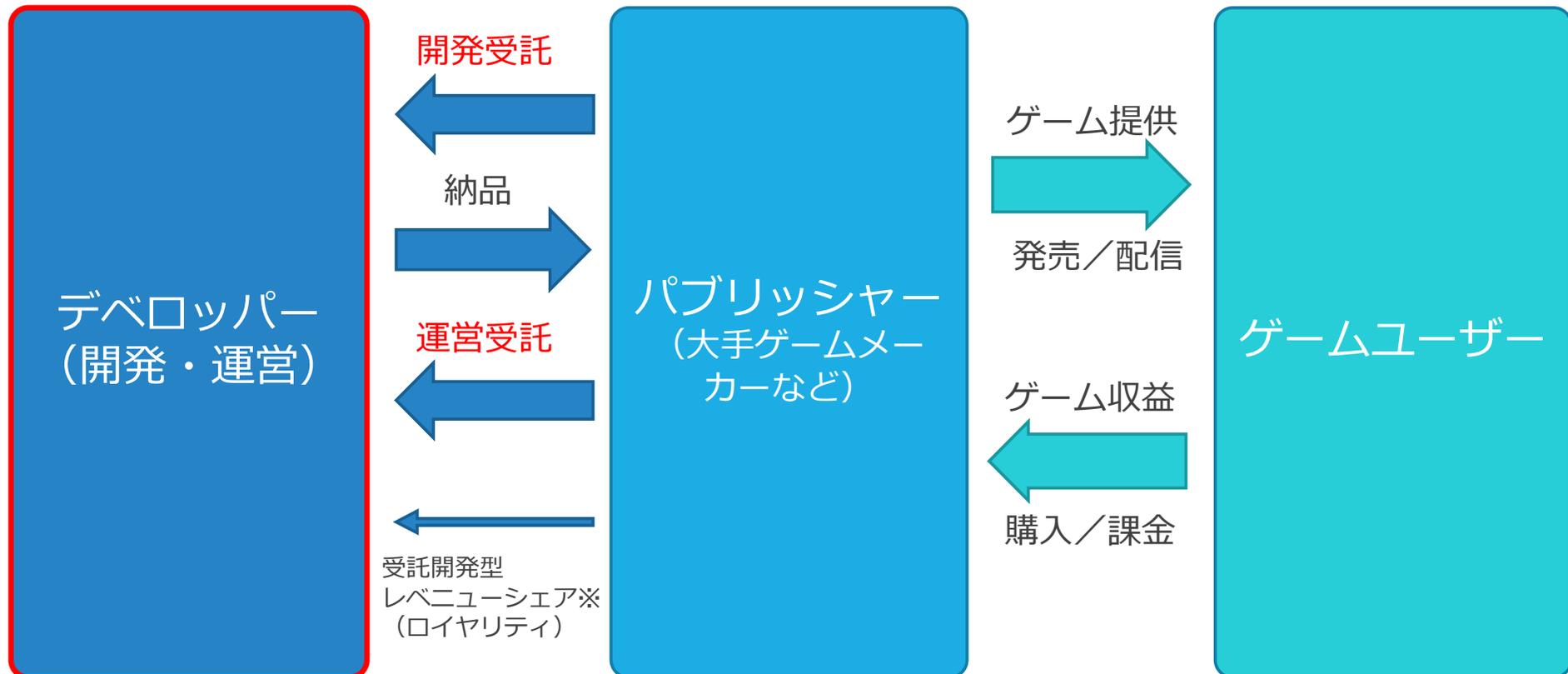
※ 前第2四半期より、人材ソリューション事業はその他セグメントとしております。

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 .2020年6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)

	2019年3月期 1Q	2020年6月期 1Q	前期差異	実績数値の主な要因
売上高	2,631	3,035	+ 403	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム運営サポート事業の承継及び当期に納品ずれ込んだ案件の計上 ・トーテックの持分法適用による減少
売上総利益	678	743	+ 65	
販売費及び一般管理費	610	748	+ 138	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム運営サポート事業の承継及び開発環境の整備等に伴う増加
営業利益	68	△5	△73	
経常利益	58	△14	△72	
親会社株主に帰属する当期純利益	37	△3	△41	
EBITDA※	115	57	△57	<ul style="list-style-type: none"> ・のれん償却額 37百万円

※ 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)

	2019年3月期				2020年6月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	2,631	2,441	3,053	2,938	3,035
売上総利益	678	628	858	725	743
販売費及び一般管理費	610	609	701	661	748
営業利益	68	18	157	63	△5
経常利益	58	6	151	83	△14
親会社株主に帰属する当期純利益	37	75	99	△26	△3
EBITDA※	115	57	285	156	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）		
	2019年3月期 1Q	2020年6月期 1Q	前期差異	2019年3月期 1Q	2020年6月期 1Q	前期差異
ゲーム事業	1,470	2,051	+581	144	70	△73
モバイル事業	861	961	+99	△1	12	+13
その他	313	23	△290	3	5	1
セグメント間取引消 去及び全社費用	△13	△0	+12	△53	△ 57	△3
のれん償却額	—	—	—	△25	△ 37	△11
連結合計	2,631	3,035	+403	68	△ 5	△73

(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)

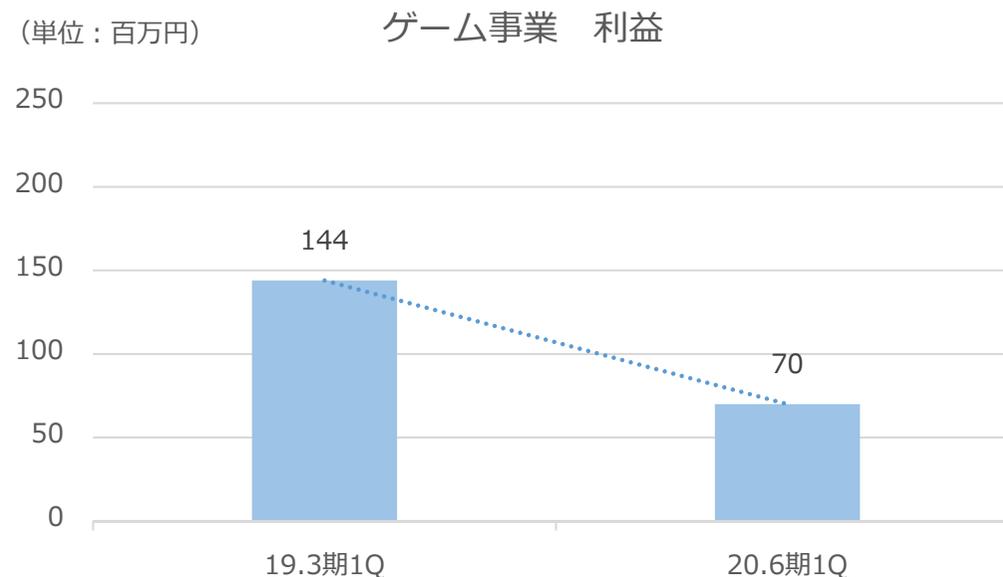
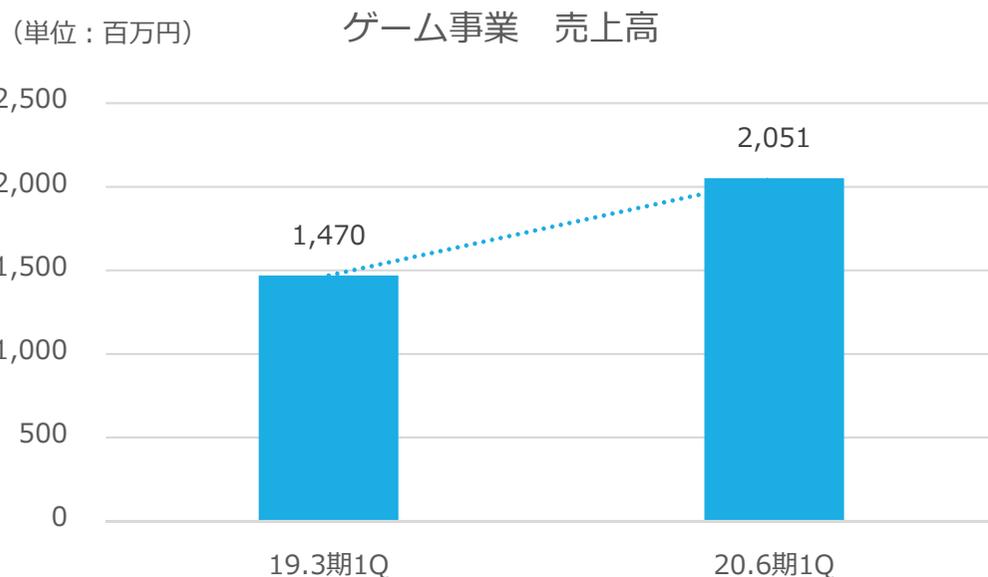
	売上高					セグメント利益（営業利益）				
	2019.3期				2020.6期	2019.3期				2020.6期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
ゲーム事業	1,470	1,443	1,981	1,652	2,051	144	72	217	91	70
モバイル事業	861	975	1,046	1,263	961	△1	27	30	62	12
その他	313	25	28	24	23	3	△2	△3	△2	5
セグメント間取引 引消去及び全社 費用	△13	△2	△2	△2	△0	△53	△57	△47	△47	△57
のれん償却額	—	—	—	—	—	△25	△27	△39	△39	△37
連結合計	2,631	2,441	3,053	2,938	3,035	68	18	157	63	△5

(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

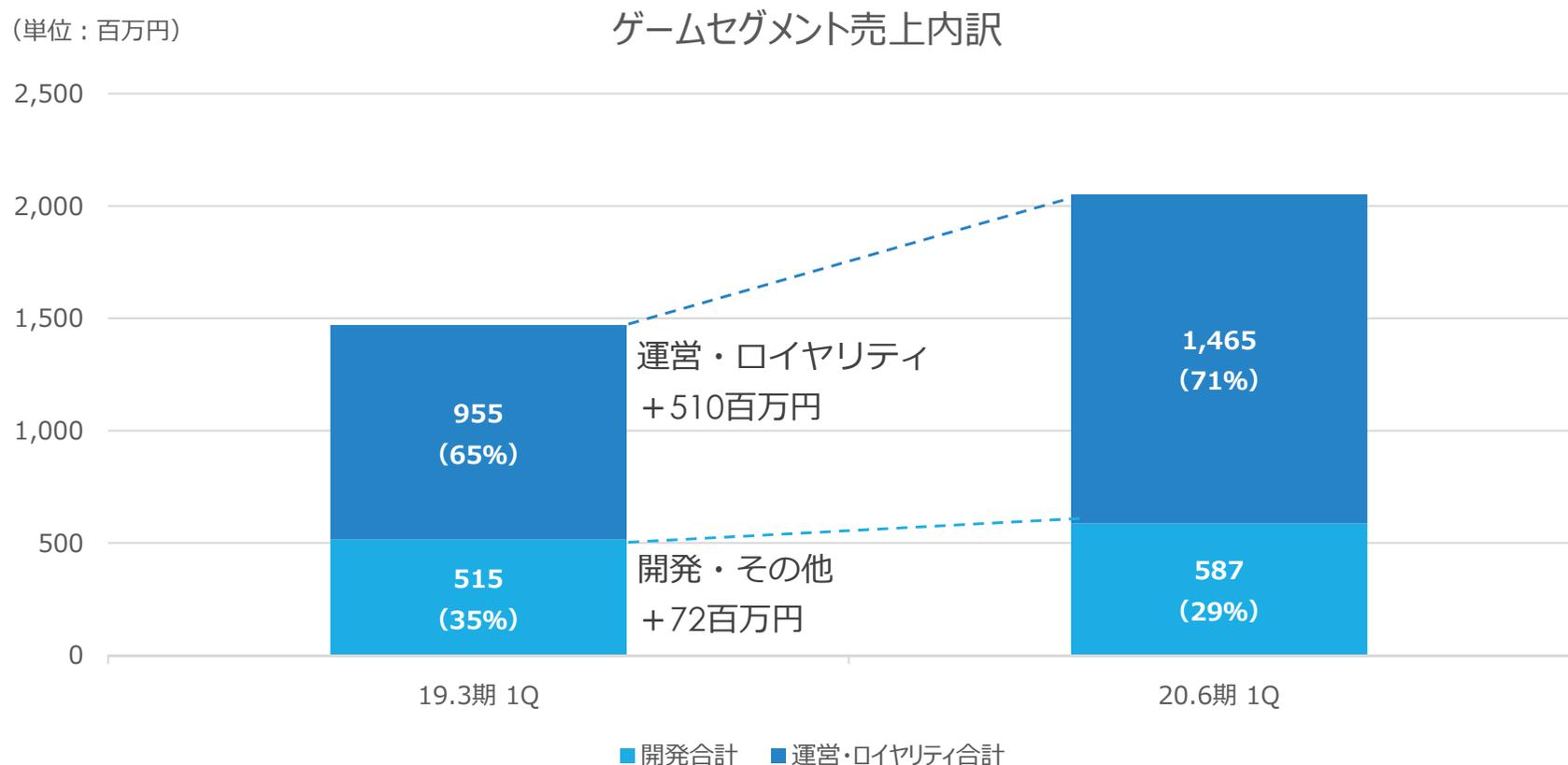
- 売上高は、ウィットワンにて承継したゲーム運営サポート事業の寄与と当期に納品がずれ込んだ案件の計上等により増収。
- 営業利益は、概ね計画した利益水準ではあるが、開発において初期フェーズの案件割合が多いことや、競争力維持のための開発環境整備等に伴う販管費の増加やロイヤリティ収入の減少により減益。



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。

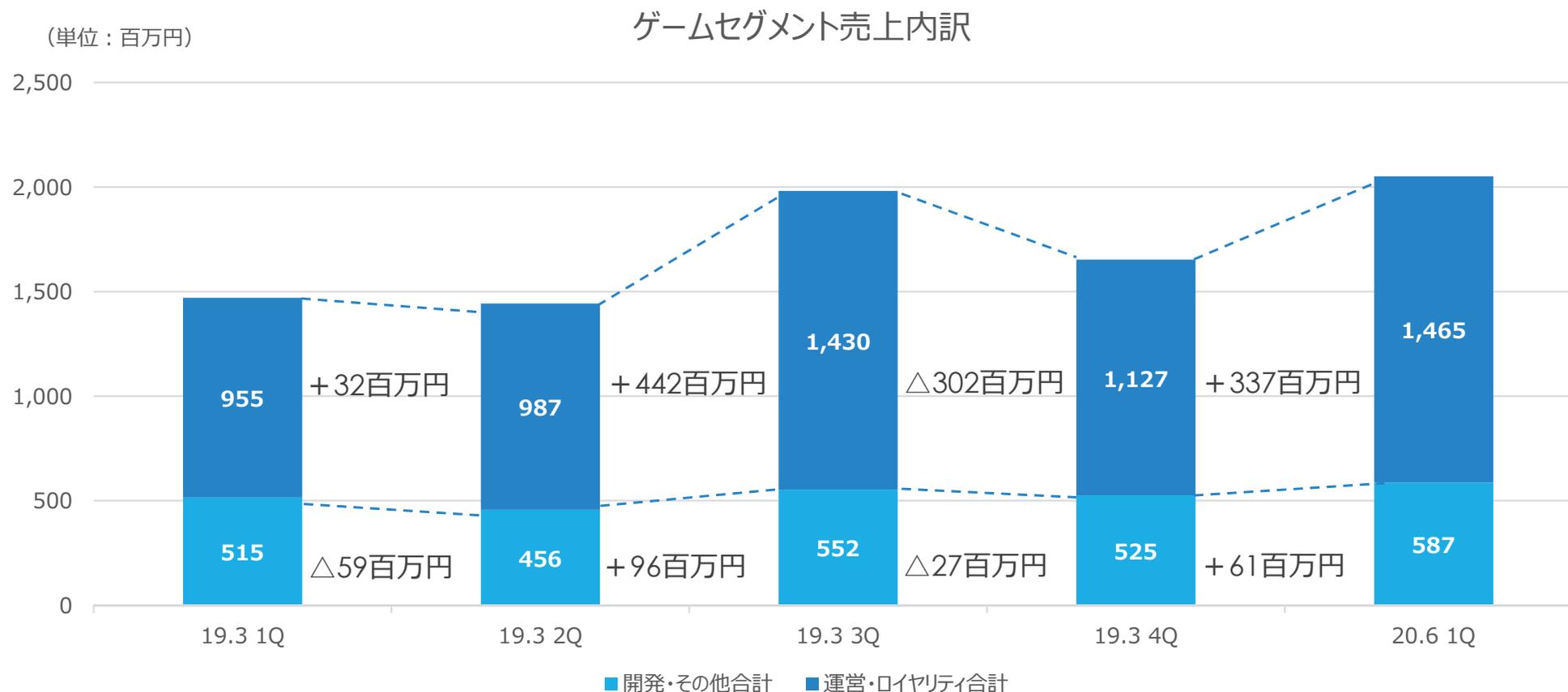
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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。

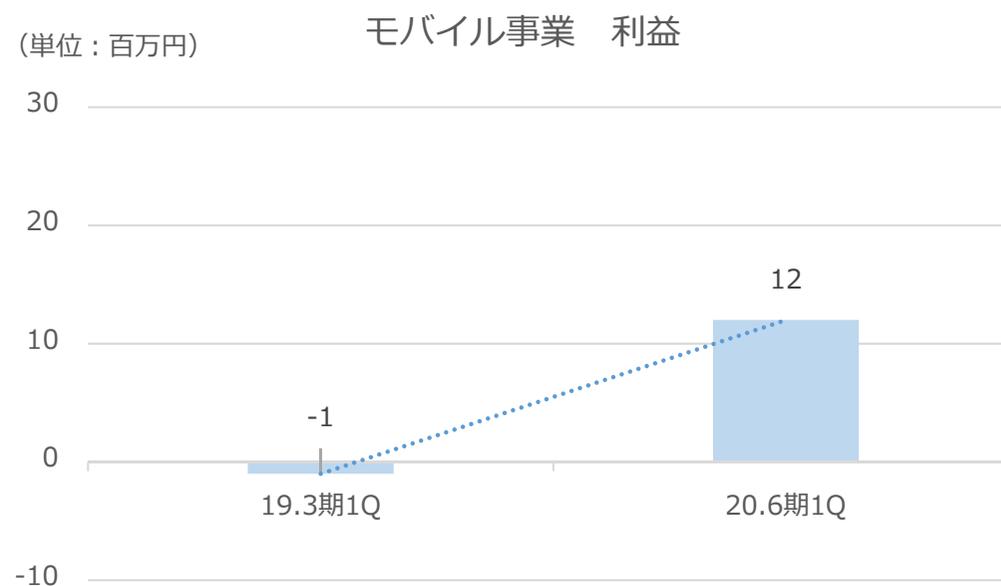
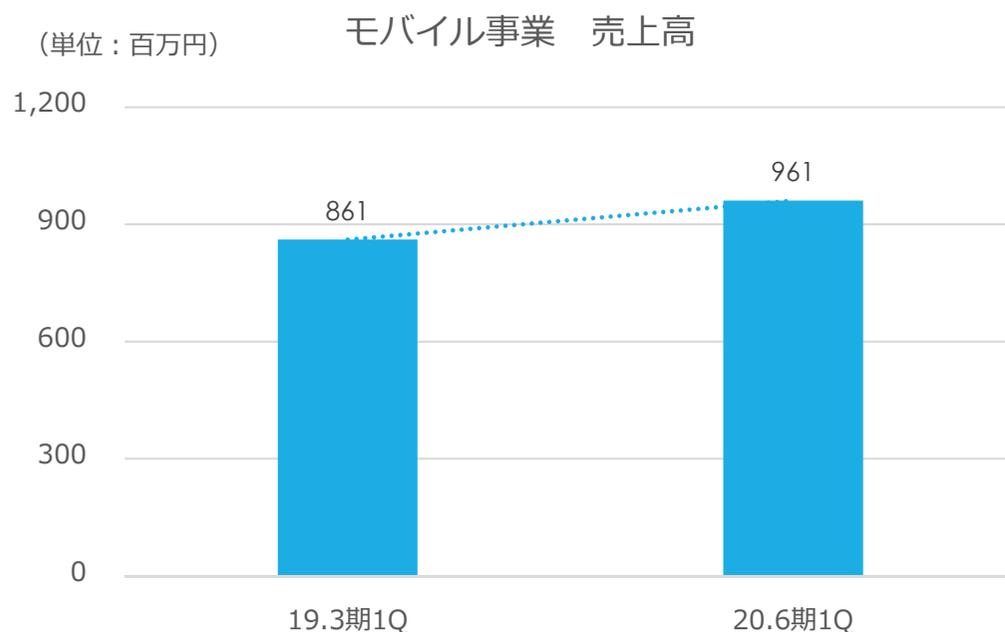
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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 (2) モバイル事業 (概要)

モバイル事業

- 売上高は、新年度商戦期間においてもなお続いた完全分離プラン前の駆け込み需要により、販売が順調に推移した結果、増収。
- 営業利益は、上記のとおり販売が順調に推移し、また、3G停波に伴う買い替え需要の取り込みに努めた結果、増益。



Ⅲ.2020年6月期業績見通し

4Q累計および通期(15ヶ月)業績予想

※決算期変更に伴い、当期は2019年4月1日から2020年6月30日までの15ヶ月決算であり、前期通期との差異は、当期の4Q累計期間となります。

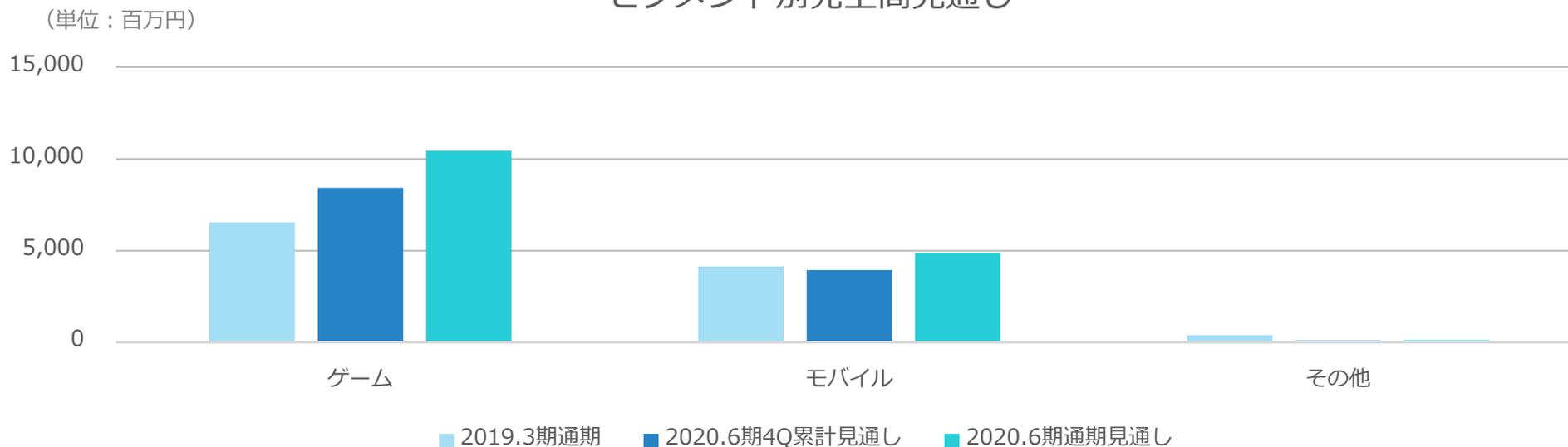
(単位：百万円)

	2019年3月期 通期実績	2020年6月期 4Q累計予想	2020年6月期 通期予想	4Q累計 差異
売上高	11,064	12,470	15,450	+ 1,405
営業利益	308	350	400	+ 41
経常利益	299	340	380	+ 40
親会社株主に帰属 する当期純利益	185	200	240	+ 14
EBITDA※	614	617	726	+ 2

※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6月期は、推定値。

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

セグメント別売上高見通し



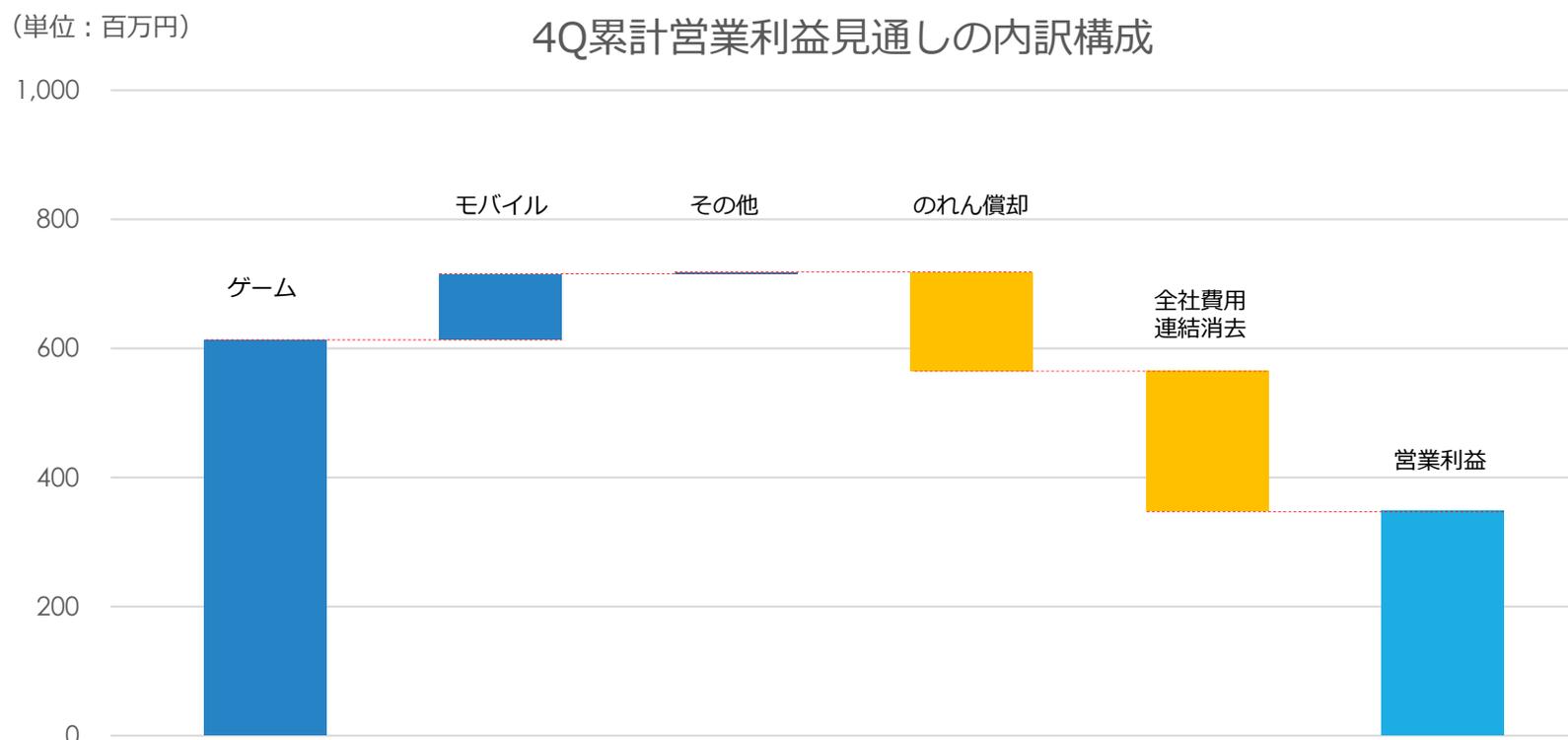
売上高セグメント別割合



2.セグメント別業績見通し (2-1) 4Q累計営業利益見通し

4Q累計営業利益見通しは、350百万円を予想しております。

※決算期変更に伴い、当期は2019年4月1日から2020年6月30日までの15ヶ月決算であります。

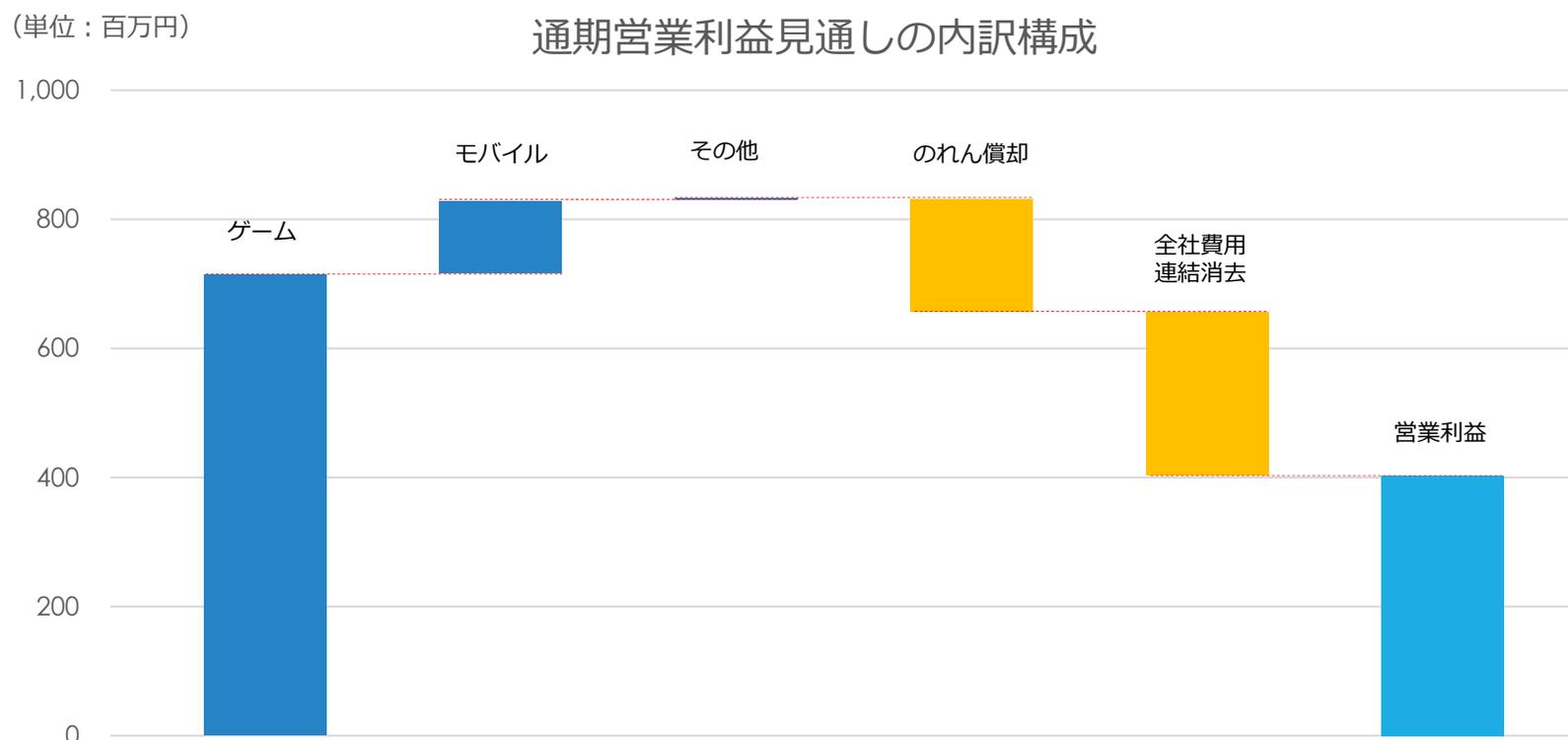


※ 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。連結消去は、セグメント間の取引消去であります。

2.セグメント別業績見通し (2-2) 通期営業利益見通し

通期営業利益見通しは、400百万円を予想しております。

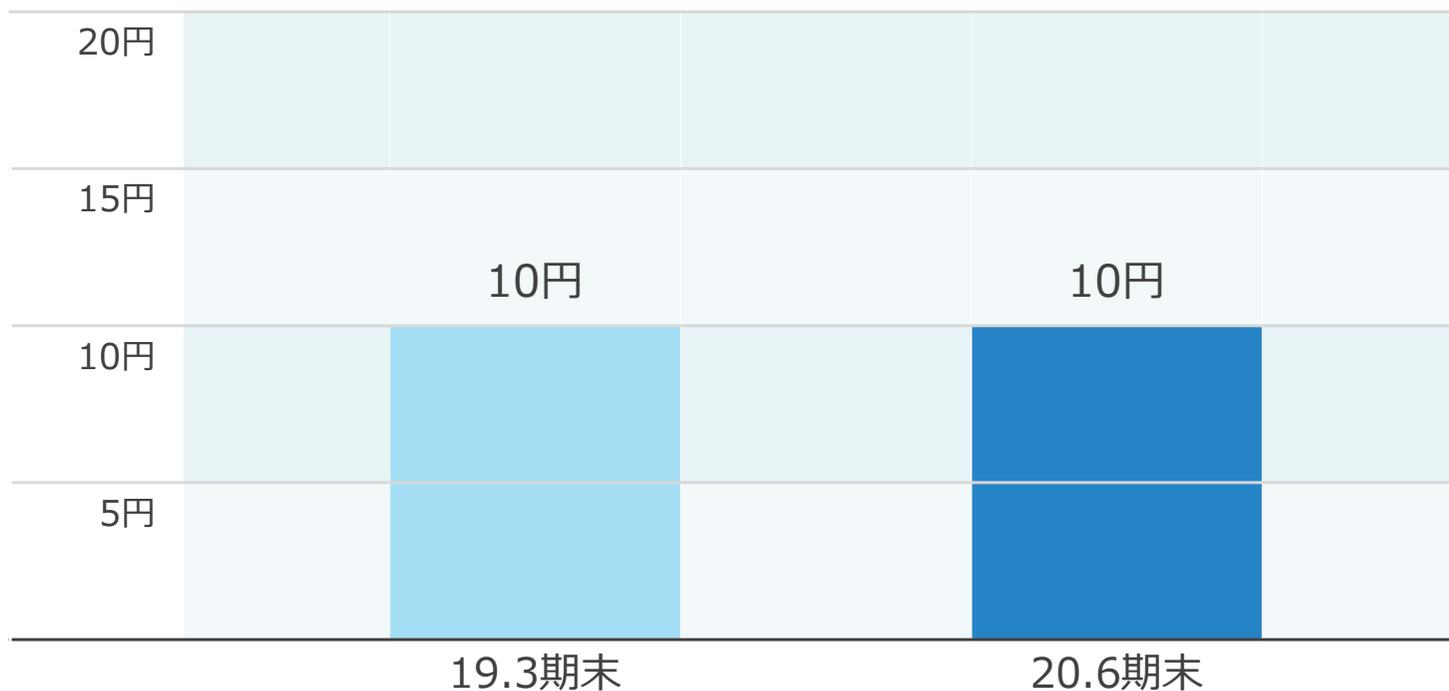
※決算期変更に伴い、当期は2019年4月1日から2020年6月30日までの15ヶ月決算であります。



※ 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

- 継続的な安定配当を基本方針していることから、
期末配当は10円に据え置いております。
期末配当の基準日は、2020年6月30日であります。



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>