



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)

2020年6月期（第29期）
第2四半期決算説明資料

2019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・市場動向

II. 2020年6月期第2四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

I .会社概要・市場動向

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 779名 (2019年9月末時点。うち平均臨時従業員38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
- ・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

1.会社概要

(2) 事業内容及びグループ概要

NJ Holdings 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

 **Game Studio** 株式会社ゲームスタジオ

 **tri-Ace** 株式会社トライエース

 **WitOne** 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

 **NEPRO CREATE** 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。

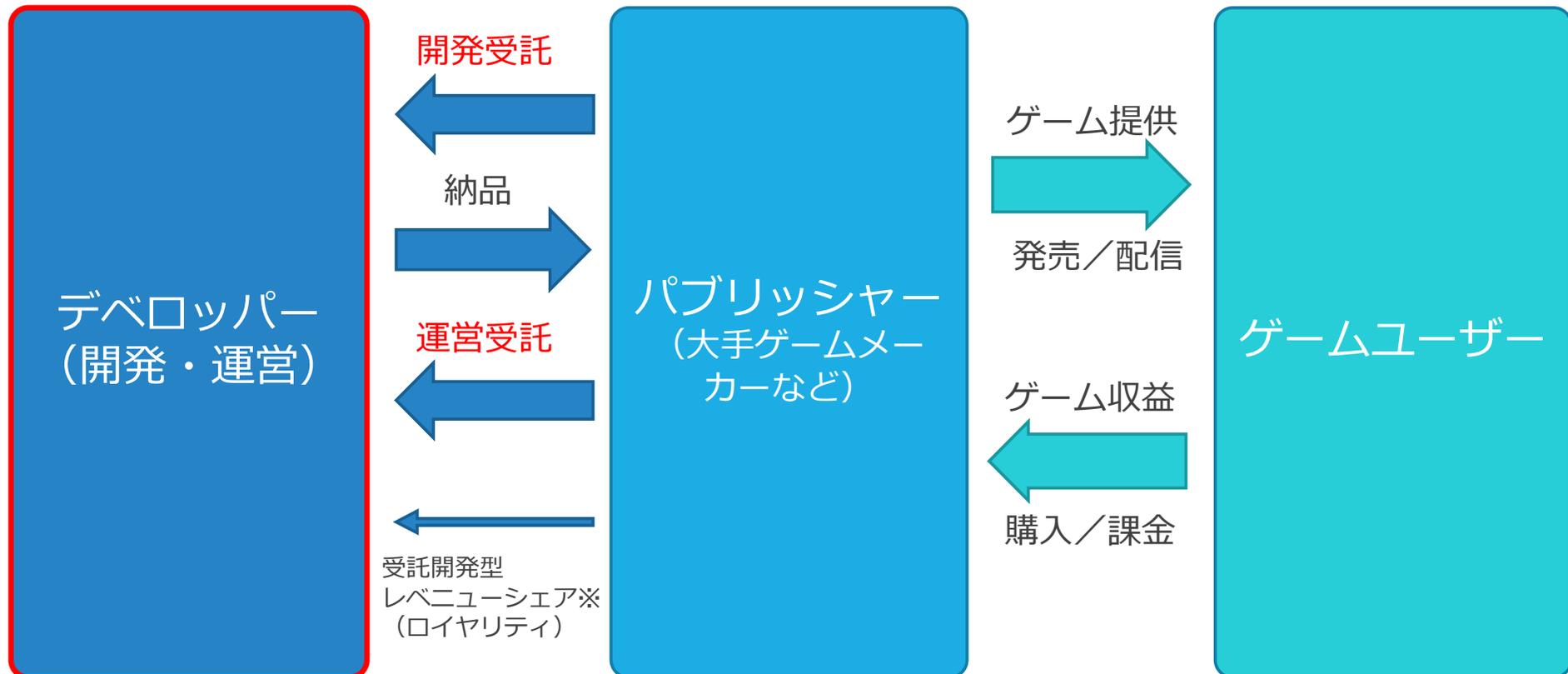
※ 2019年11月に連結子会社3社((株)ウィットワン、(株)ブーム及び(株)エヌジェイワン)の統合を完了しております。

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

2. 市場動向

(1) 国内の余暇市場とゲーム市場

余暇市場に対する割合は約2.2% (2018年)

余暇市場 約72兆円

ゲーム市場 約1兆6,000億円 (家庭用ハード含む)

娯楽提供の新たな手段やプラットフォームとともにゲーム市場は拡大

	1988	1998	2008	2018
		家庭用ゲーム機の普及、ハードの進化	3G、ソーシャルゲームの普及	インターネット、オンラインコンテンツの普及 スマホゲームの普及
オンラインゲーム市場	—	数百億円	約2,000億円	約1兆1,000億円
家庭用ゲームソフト市場 (ハード除く)	約2,000億円	約5,000億円	約3,500億円	約2,500億円
(参考) アーケードゲーム市場	約4,000億円	約8,000億円	約7,000億円	約6,000億円
(参考) 世界ゲーム市場	—	約2兆円	約5兆円	約15兆円

※ レジャー白書、ファミ通ゲーム白書、アミューズメント産業界の実態調査報告書などを基に当社推定。

2. 市場動向

(2) 世界のプレイヤー/競技人口

eスポーツ（電子競技）



フォートナイト 1億2,500万人



リーグ・オブ・レジェンド 1億人



Dota 2 1億人



ハースストーン 7,000万人



レインボーシックスシーズ 4,000万人



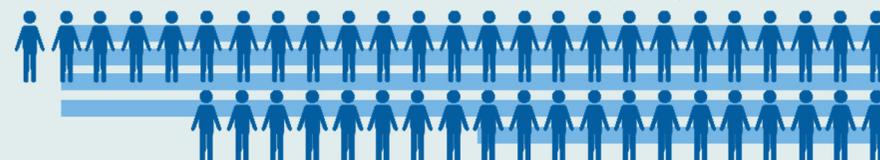
オーバーウォッチ 4,000万人



スポーツ（運動競技）



バスケットボール 4億5,000万人



サッカー 2億5,000万人



クリケット 1億数千万人



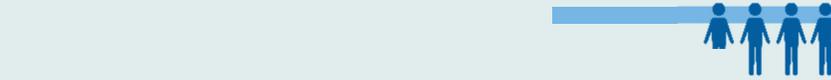
テニス 1億1,000万人



ゴルフ 6,500万人



野球 3,500万人



※ 各人口数は公式発表などをもとに収集分析。

Ⅱ .2020年6月期第 2 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 2Q累計	2020年6月期 2Q累計	前期差異	実績数値の主な要因
売上高	5,072	6,048	+975	・ゲーム運営サポート事業の承継、当期に納品がずれ込んだ案件の計上及び開発体制の拡大
売上総利益	1,306	1,469	+162	・開発の遅れによる原価増加やロイヤリティ収益の減少により粗利率は低下
販売費及び一般管理費	1,220	1,454	+233	・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	86	15	△71	
経常利益	64	△ 2	△67	
親会社株主に帰属する当期純利益	112	△ 44	△156	
EBITDA※	172	145	△27	・のれん償却額 74百万円

※ 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	2Q
売上高	2,631	2,441	3,053	2,938	3,035	3,013
売上総利益	678	628	858	725	743	725
販売費及び一般管理費	610	609	701	661	748	705
営業利益	68	18	157	63	△5	20
経常利益	58	6	151	83	△14	11
親会社株主に帰属する 当期純利益	37	75	99	△26	△3	△ 40
EBITDA※	115	57	285	156	57	87

※ 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 2Q累計	2020年6月期 2Q累計	前期差異	2019年3月期 2Q累計	2020年6月期 2Q累計	前期差異
ゲーム事業	2,913	3,992	+1,079	216	147	△69
モバイル事業	1,836	2,014	+177	26	48	+22
その他	338	44	△294	0	△0	△1
セグメント間取引消 去及び全社費用	△16	△2	+13	△110	△106	+4
のれん償却額	—	—	—	△47	△74	△26
連結合計	5,072	6,048	+975	86	15	△71

(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)

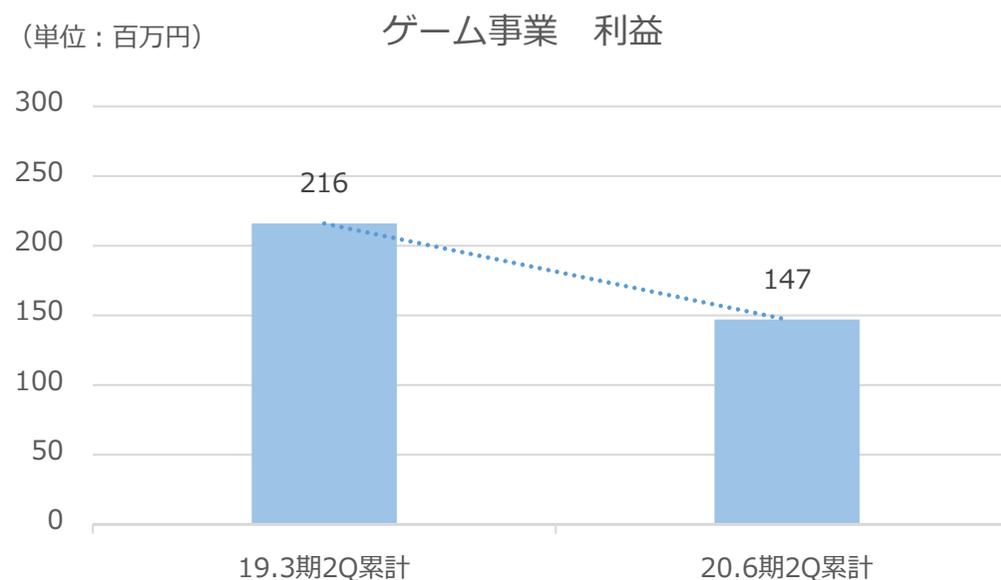
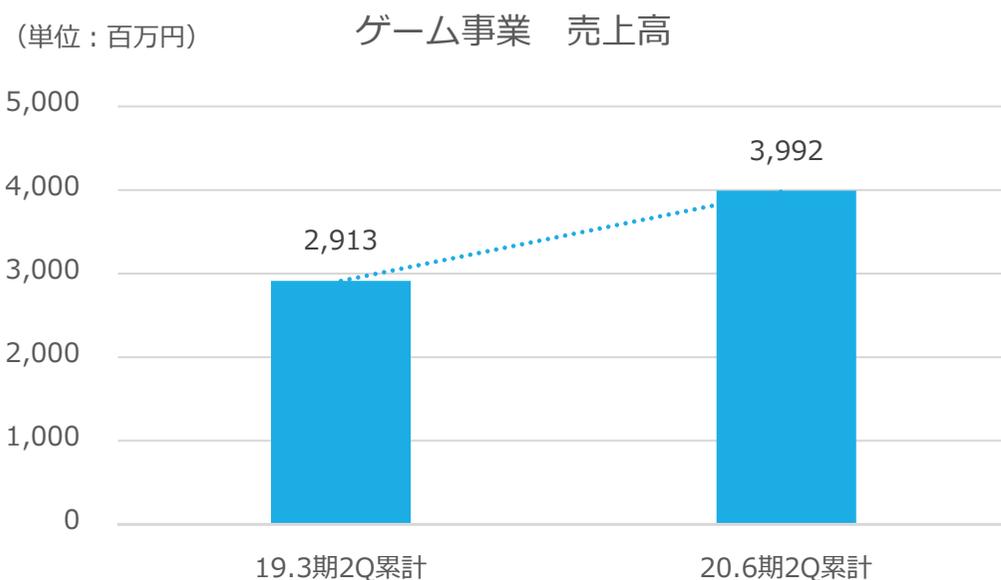
	売上高						セグメント利益（営業利益）					
	2019.3期				2020.6期		2019.3期				2020.6期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
ゲーム事業	1,470	1,443	1,981	1,652	2,051	1,941	144	72	217	91	70	76
モバイル事業	861	975	1,046	1,263	961	1,053	△1	27	30	62	12	35
その他	313	25	28	24	23	21	3	△2	△3	△2	5	△5
セグメント間取引消去及び 全社費用	△13	△2	△2	△2	△0	△2	△53	△57	△47	△47	△57	△48
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	△25	△27	△39	△39	△37	△37
連結合計	2,631	2,441	3,053	2,938	3,035	3,013	68	18	157	63	△5	20

(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

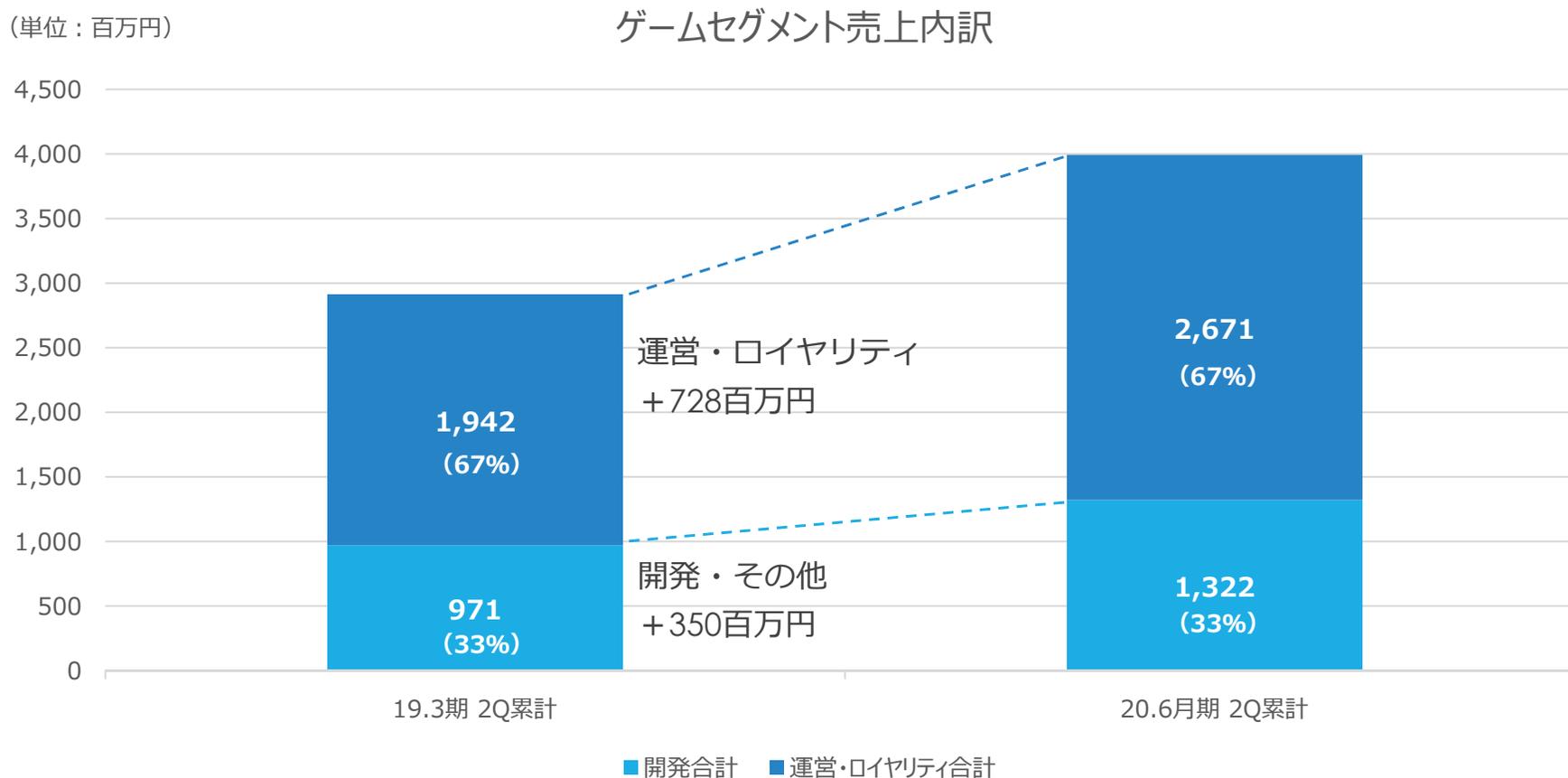
- 売上高は、ウィットワンにて承継したゲーム運営サポート事業の寄与、当期に納品がずれ込んだ案件の計上及び開発体制の拡大により増収。
- 営業利益は、開発の遅れによる原価増加やロイヤリティ収益の減少、並びに開発環境の整備等に伴う販管費の増加、また、小規模・短期案件や終了案件等の影響により稼働率が計画を下回ったことから減益。



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。

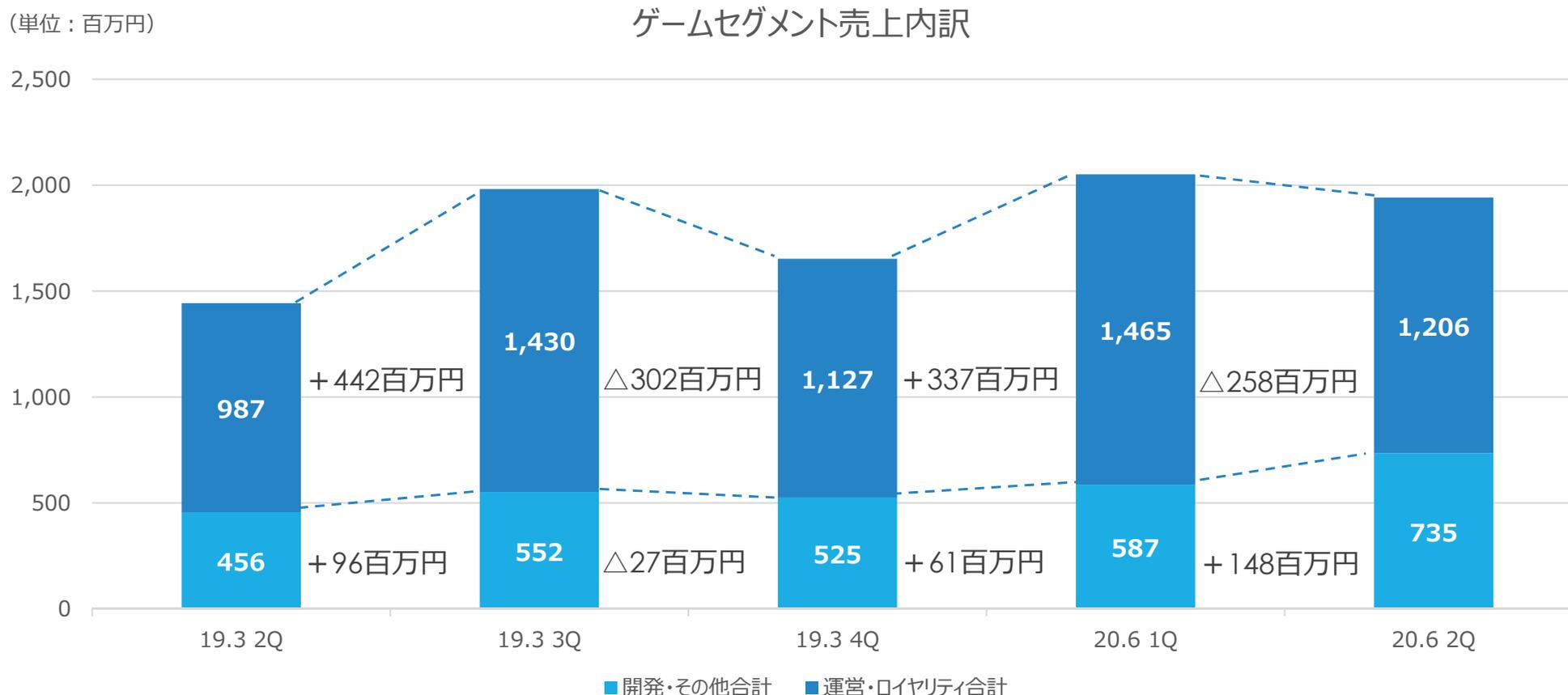
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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。

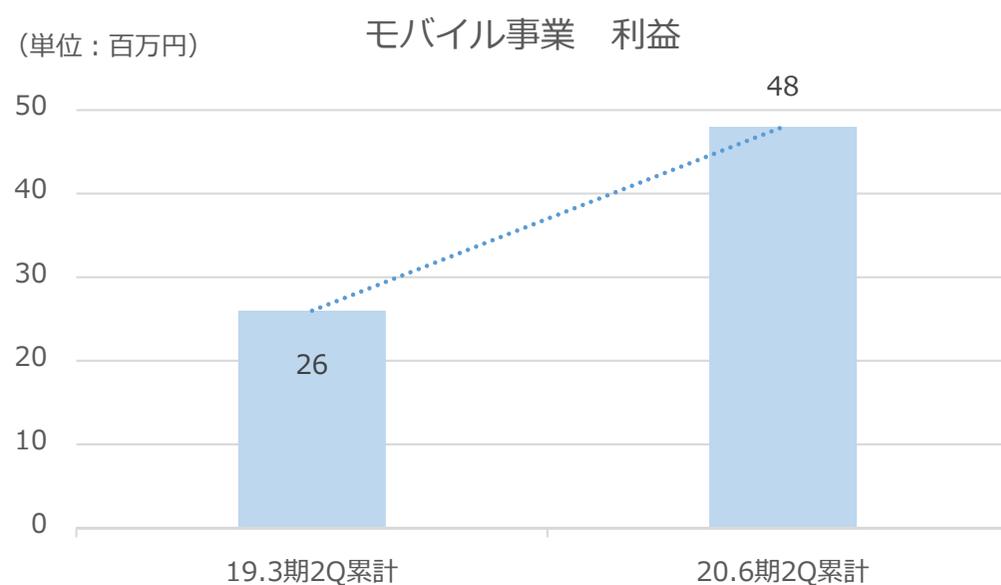
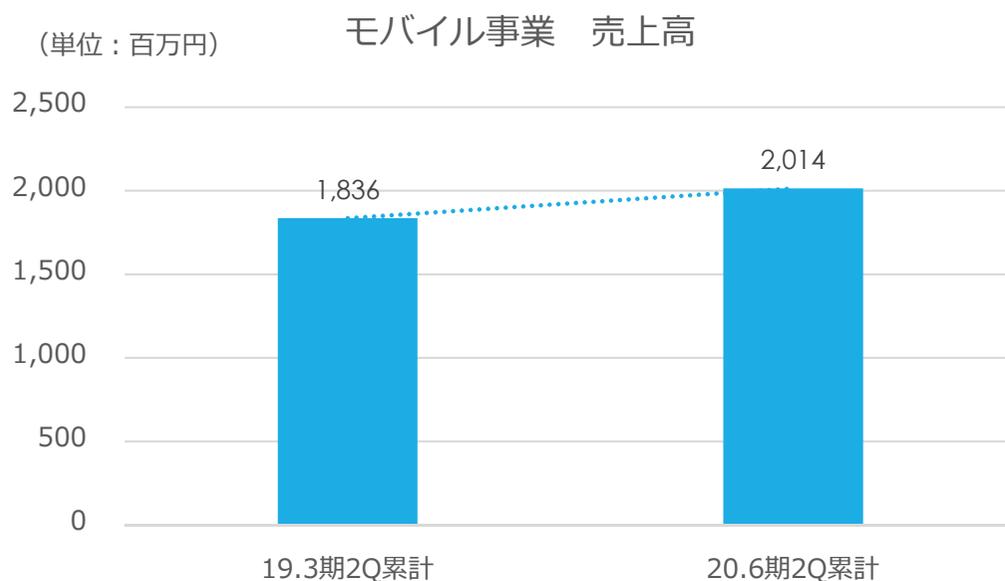
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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 (2) モバイル事業 (概要)

モバイル事業

- 売上高は、改正電気通信事業法の施行や消費税増税に伴う駆け込み需要が続くなか、新型iPhoneの発売タイミングが重なるなどし、販売が例年に比べ大きく伸長した結果、増収。
- 営業利益は、上記のとおり販売が伸長した結果、増益。



Ⅲ.2020年6月期業績見通し

直近公表の業績予想から変更はありません。

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、従来の12ヶ月業績は、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 2Q累計実績	2020年6月期 4Q累計予想	2020年6月期 通期予想
売上高	11,064	6,048	12,470	15,450
営業利益	308	15	350	400
経常利益	299	△2	340	380
親会社株主に帰属 する当期純利益	185	△44	200	240
EBITDA※	614	145	617	726

※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。

(参考資料) 連結キャッシュフロー計算書

(単位：百万円)

	2019年3月期 第2四半期	2019年3月期 通期	2020年6月期 第2四半期
営業活動による キャッシュフロー	178	172	314
投資活動による キャッシュフロー	△364	△1,280 ※1	△89
財務活動による キャッシュフロー	998 ※2	1,019 ※2	△349
現金及び現金同等物の残 高	2,906	2,005	1,880

※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。

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>