



# 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） 通期決算説明資料

---

2020年8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. 2020年6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

## II. 2021年6月期業績見通し

1. 通期業績見通し
2. セグメント別業績見通し
3. 配当

## III. 会社概要

# I .2020年6月期通期決算ハイライト

---

# 1.連結業績

## (1) 通期業績サマリー

※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、2019年3月期の通期（12ヶ月）を、本資料では比較表示上、4Q累計と表示することがあります。通期の期間が異なるため、前期差異は表示しておりません。（単位：百万円）

	2019年3月期 通期(12ヶ月)	2020年6月期 通期(15ヶ月)	
売上高	11,064	14,491	
売上原価	8,665	11,554	・ <b>原価と販管費の表示方法を変更</b> 従来「販売費及び一般管理費」として表示していた諸費用の一部を、「売上原価」として表示する方法に変更
販売費及び一般管理費	2,090	2,730	
営業利益	308	205	
経常利益	299	207	
特別損益	△76	△11	
法人税等	29	108	・ 繰延税金資産の取崩等
非支配株主に帰属する 当期純利益	7	61	
親会社株主に帰属する 当期純利益	185	27	
EBITDA※	614	546	・ のれん償却額 185百万円

※ 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

## (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 4Q累計	2020年6月期 4Q累計	2020年6月期 5Q累計	2019年3月期 4Q累計	2020年6月期 4Q累計	2020年6月期 5Q累計
ゲーム事業	6,458	8,240	<b>10,437</b>	525	452	<b>535</b>
モバイル事業	4,146	3,419	<b>3,966</b>	119	84	<b>132</b>
その他	391	86	<b>100</b>	△5	0	△1
セグメント間取引消 去及び全社費用	△21	△9	△13	△206	△222	△275
のれん償却額	—	—	—	△125	△148	△185
連結合計	11,064	11,737	<b>14,491</b>	308	166	<b>205</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。

# 1.連結業績

## (2-2) セグメント別業績 売上高 (四半期毎)

(単位：百万円)

	売上高								
	2019.3期				2020.6期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	5Q
ゲーム事業	1,470	1,443	1,981	1,652	2,051	1,941	1,955	2,292	<b>2,196</b>
モバイル事業	861	975	1,046	1,263	961	1,053	664	740	<b>546</b>
その他	313	25	28	24	23	21	21	20	<b>14</b>
セグメント間取引 消去及び全社費用	△13	△2	△2	△2	△0	△2	△3	△2	△3
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	—	—	—
連結合計	2,631	2,441	3,053	2,938	3,035	3,013	2,637	3,050	<b>2,753</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。

# 1.連結業績

## (2-3) セグメント別業績 営業利益 (四半期毎)

(単位：百万円)

	セグメント利益 (営業利益)									
	2019.3期				2020.6期					
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	5Q	
ゲーム事業	144	72	217	91	70	76	123	182	<b>82</b>	
モバイル事業	△1	27	30	62	12	35	6	28	<b>48</b>	
その他	3	△2	△3	△2	5	△5	0	0	△1	
セグメント間取引 消去及び全社費用	△53	△57	△47	△47	△57	△48	△63	△53	△ <b>52</b>	
のれん償却額	△25	△27	△39	△39	△37	△37	△37	△37	△ <b>37</b>	
連結合計	68	18	157	63	△5	20	30	120	<b>39</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。

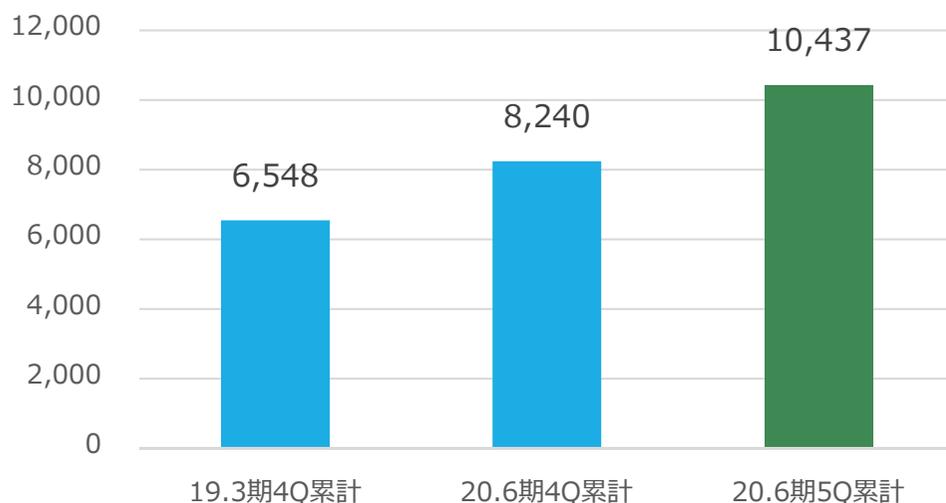
## 2.セグメント別業績 (1-1) ゲーム事業 (概要)

### ゲーム事業

- 売上高は、ウィットワンにて承継したゲーム運営サポート事業の通期寄与と、開発中タイトルの開発進捗に伴い増収。第5四半期においては、第4四半期に前倒しで計上となった案件があったことや、新型コロナウイルスによる影響で開発体制の拡充が予定どおり進まなかったことから、計画をやや下回りました。
- 営業利益は、第4四半期連結会計期間に前倒しで利益計上となった案件があったことや、開発体制の拡充が予定どおり進まなかったことから、第5四半期連結会計期間においては計画を下回りましたが、開発及び運営サポートの小規模・短期案件終了等の影響によって低下していた人材リソースの稼働率が順調に改善したこと等により、通期としては概ね計画どおりとなりました。

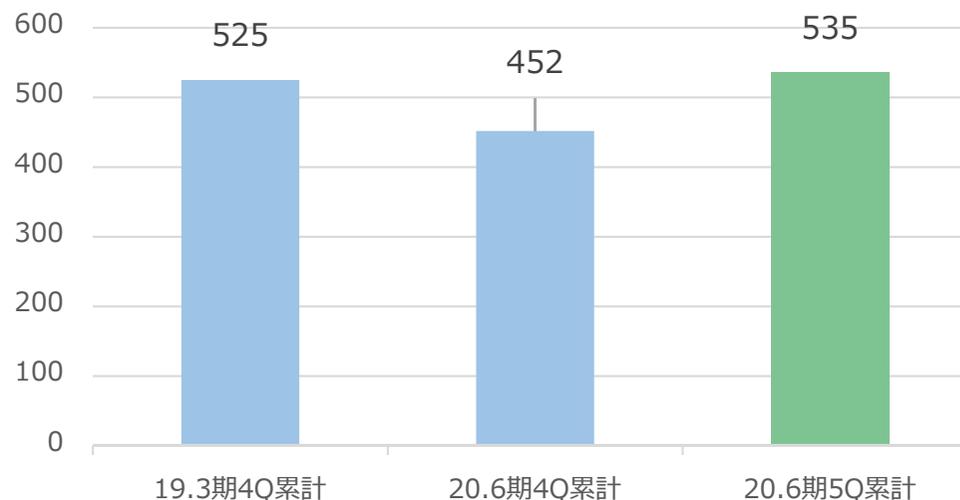
(単位：百万円)

ゲーム事業 売上高



(単位：百万円)

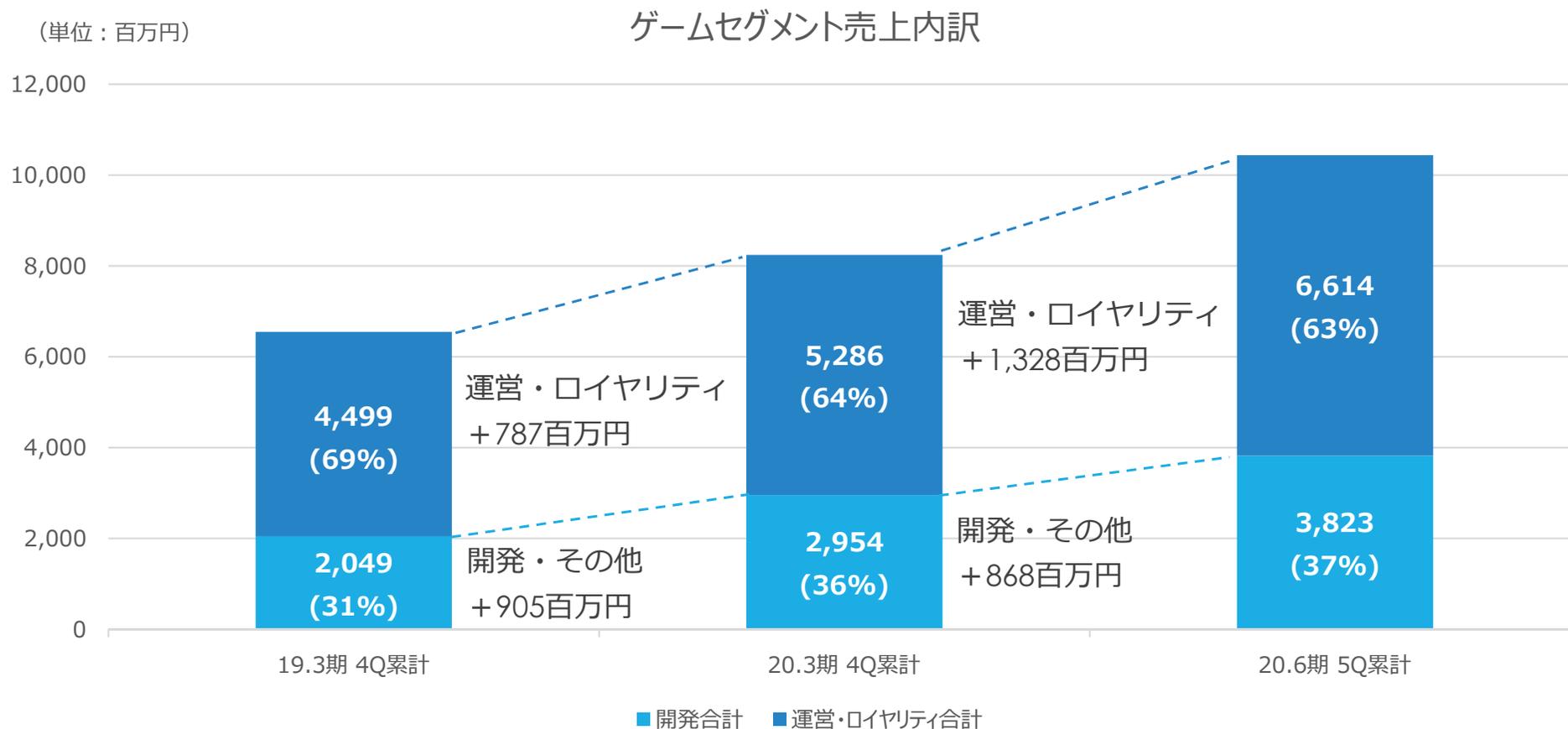
ゲーム事業 利益



## 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 4Q累計同期比および5Q累計)

#### ■ ゲームセグメント売上内訳 (4Q累計同期比および5Q累計)



※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。

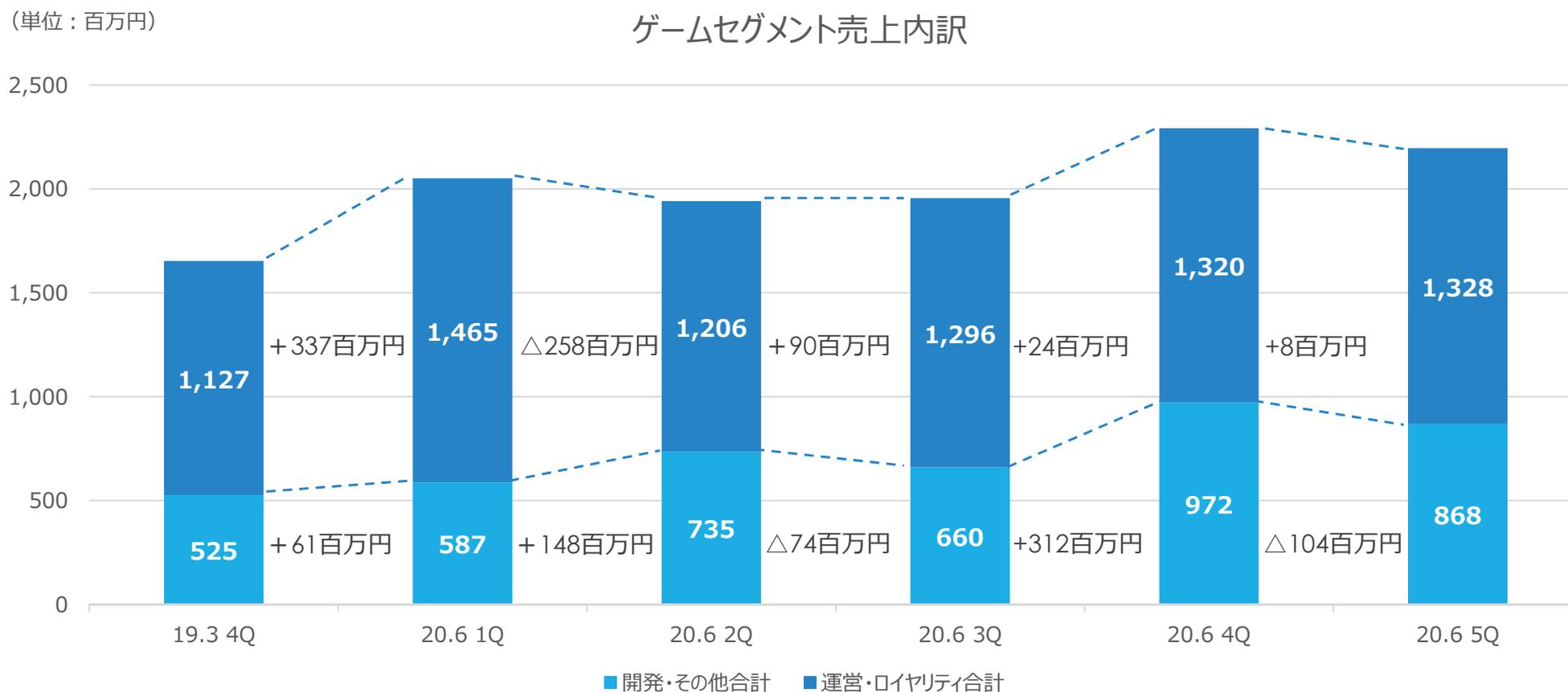
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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 (1-4) 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4件※2 (2020年5月14日比 大型±0件、 中型±0件)
- レベニューシェアタイトル数      3件※3 (2019年11月13日比 ±0件)
- ゲーム人員数※4      708名 (2020年3月末比 36名増、 2019年3月末比 135名増)

※1 2020年5月14日決算発表日時点において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大きく変わるため、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。

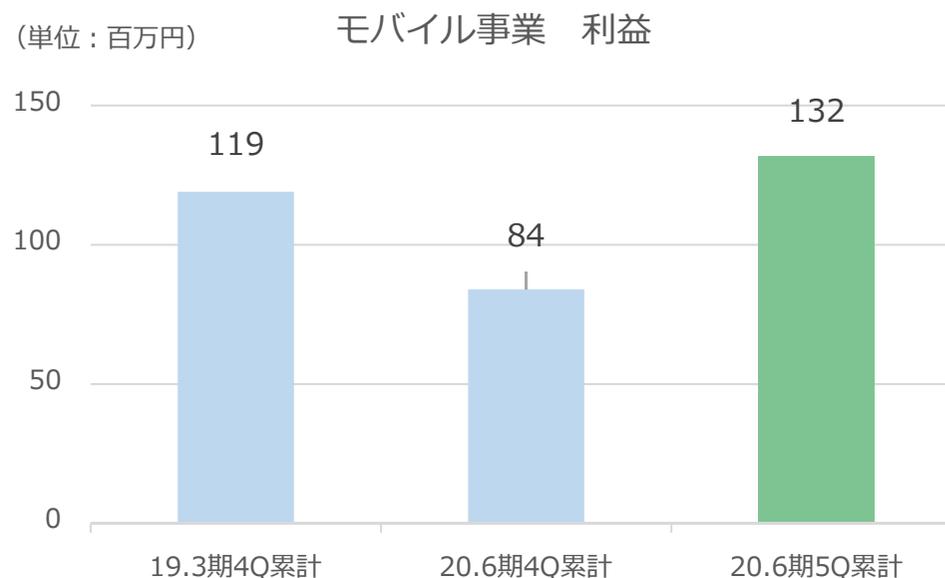
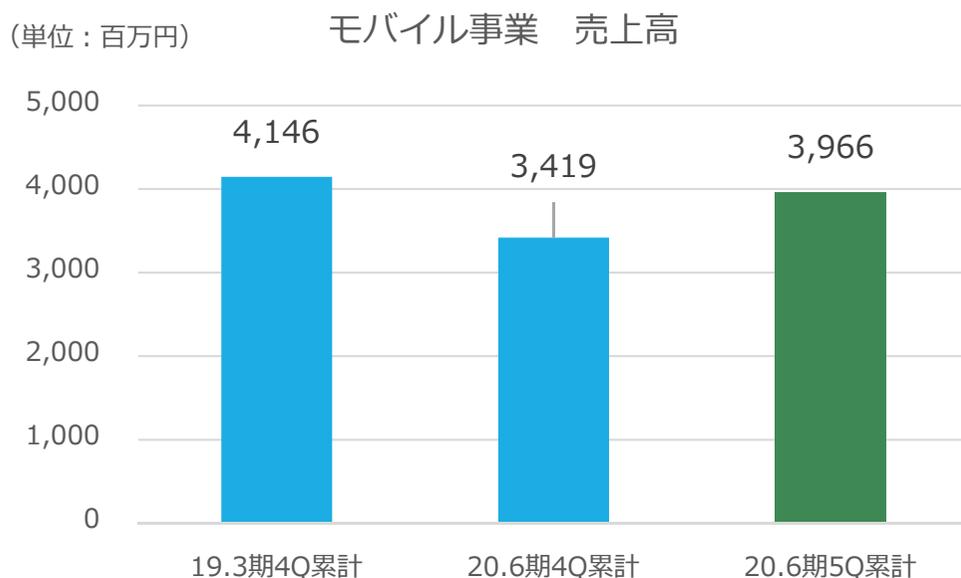
※3 8月13日決算発表時点においてリリース済みのレベニューシェアタイトル数であり、タイトル名は非開示であります。

※4 2020年6月末時点の従業員数 (※改正労働契約法などを鑑み、一部の有期契約労働者を含めた人員数としております。増減数も同基準に拠っております。)

## 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、消費税増税や改正電気通信事業法の施行の前までは、駆け込み需要が続き販売が順調でありましたが、施行以降は、販売が大きく減少し、また、新型コロナウイルスの影響から、春商戦期も盛り上がりが見られず、販売台数は低調に推移いたしました。
- 営業利益は、格安SIMやミドルレンジ端末の販売に注力し、販売台数の回復に努めるとともに、1台当たり粗利単価の改善や販管費削減の取り組みにより、春商戦期や新型コロナウイルスに伴う臨時休業等の減益影響を概ね取り返しました。



### 3.最近の主なトピック

#### ゲーム事業

##### ■ 2020年3月

- 『棋士・藤井聡太の将棋トレーニング』を発売いたしました。  
(ゲームスタジオ)

Nintendo Switch用ゲームソフト「棋士・藤井聡太の将棋トレーニング」は、日本将棋連盟の公認を受け、新進気鋭の若手棋士・藤井聡太七段が、“キミをみちびくやさしい本格派”をキーワードに初めて監修を務めた、将棋初心者へ向けた全く新しいゲームソフトです。

- 株式会社ウィットワンの子会社として株式会社ウィットワン沖縄を設立いたしました。カスタマーサポート、QA、SNS運用の拠点として運用いたします。  
(ウィットワン)

##### ■ 2020年5月

- 弊社で開発中の『インフィニティ ストラッシュ ドラゴンクエスト ダイの大冒険』のタイトル発表が行われました。(ゲームスタジオ)

##### ■ 2020年7月

- グループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立いたしました。(エヌジェイホールディングス)

#### 全社

##### ■ 2020年3月

- シンジケートローン契約を締結し、10億円のコミットメントラインを組成いたしました。(エヌジェイホールディングス)



© 2020 Game Studio Inc. All rights reserved.

※「棋士・藤井聡太の将棋トレーニング」は公益社団法人日本将棋連盟の登録商標です。



© 三条陸、稲田浩司/集英社・ダイの大冒険製作委員会・テレビ東京  
© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

## Ⅱ .2021年6月期業績見通し

---

# 1.業績予想

## (1) 通期業績見通し

### 通期業績予想

※2020年6月期は決算期変更に伴い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。2021年6月期は、12ヶ月決算です。 (単位：百万円)

	2020年6月期 通期実績(15ヶ月)	2021年6月期 通期予想(12ヶ月)
売上高	14,491	<b>12,000</b>
営業利益	205	<b>400</b>
経常利益	207	<b>380</b>
親会社株主に帰属する 当期純利益	27	<b>160</b>
EBITDA※	546	<b>660</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。2021年6月期は、推定値。

## 1.業績予想

### (2) 新型コロナウイルスによる影響

#### ■ 業績予想における新型コロナウイルスによる影響の想定について

##### ゲーム事業

- Withコロナにおいて、新たな働き方に適応した体制作りが必要になっており、開発体制の拡大は鈍化すると想定しております。
- 受注済み案件及び新規受注案件は、現在の開発及び運営体制を軸とした対応を想定しており、業績予想は、直近の体制規模を基に予想しております。
- 感染再拡大に伴う自粛要請等は、9月頃より緩和されていくと想定し、新規案件の開始の遅れやより少人数体制での開始の可能性は予想値に織り込んでおりません。

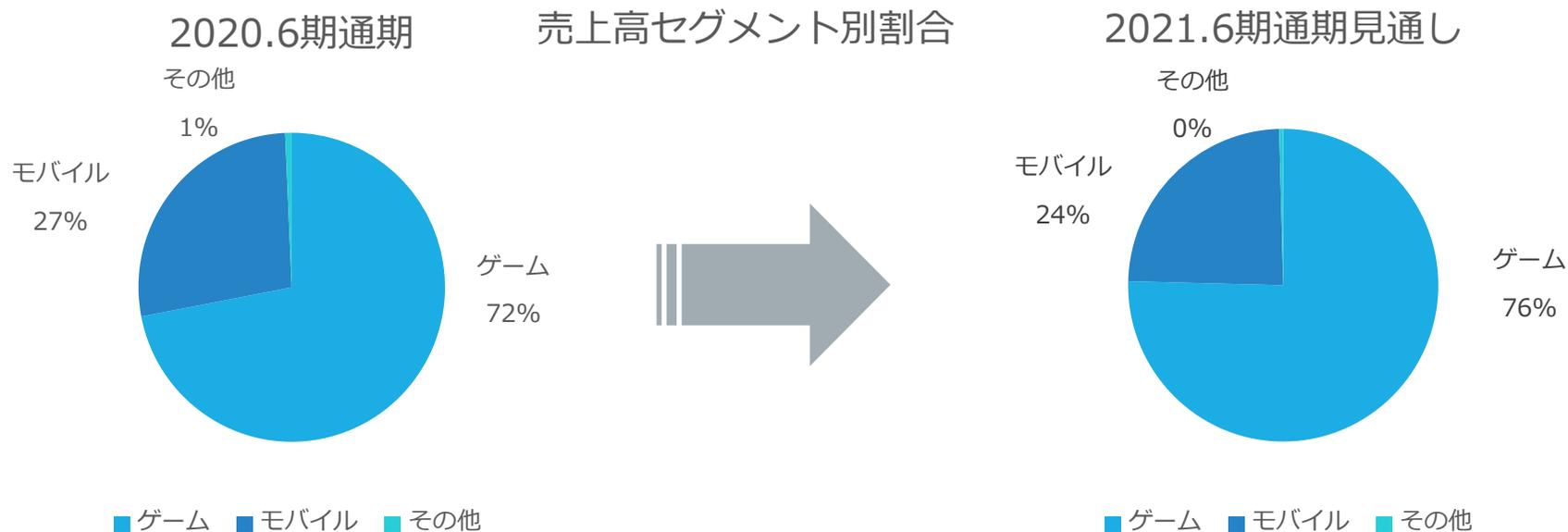
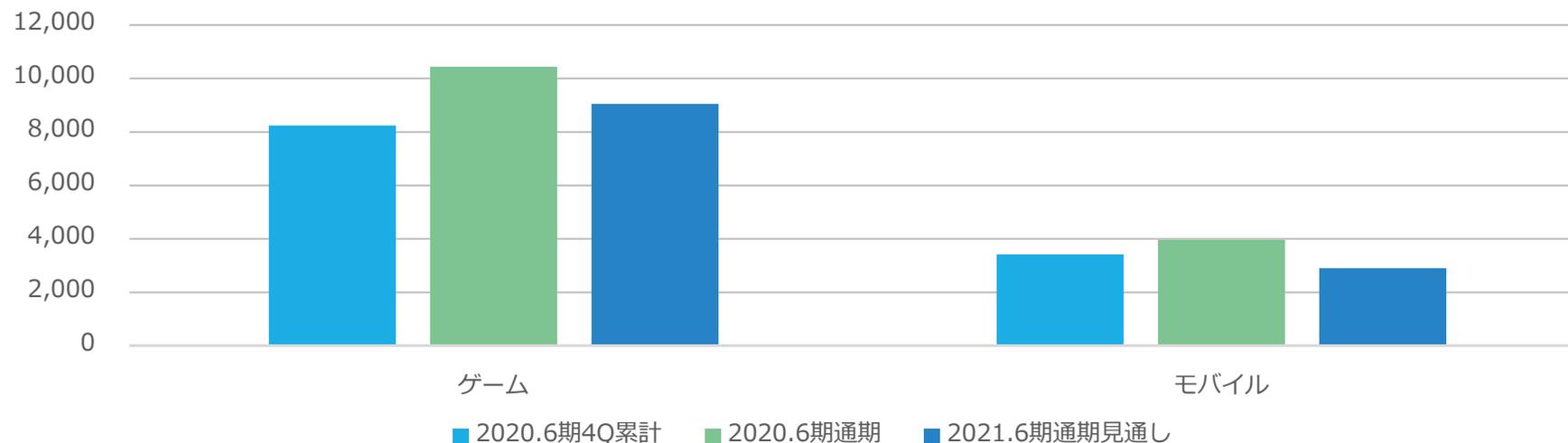
##### モバイル事業

- コロナ禍においても、買い替え需要など一定の底堅い需要が存在しており、消費意欲の回復とともに販売台数は徐々に回復していくものと予想しております。また、春商戦期に購入を見送った需要の当期へのずれ込みを見込んでおります。
- 売上高は、ミドルレンジ端末に目を向けるユーザーが増えていることから、端末仕入価格の低下により、前年を下回って推移すると予想しております。
- 営業利益は、1台あたり粗利単価の改善や販促費等の費用コントロールにより、需要の回復に多少の遅れがあっても吸収できるものと見込んでおり、通期において概ね例年なみの利益水準を予想しております。

## 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

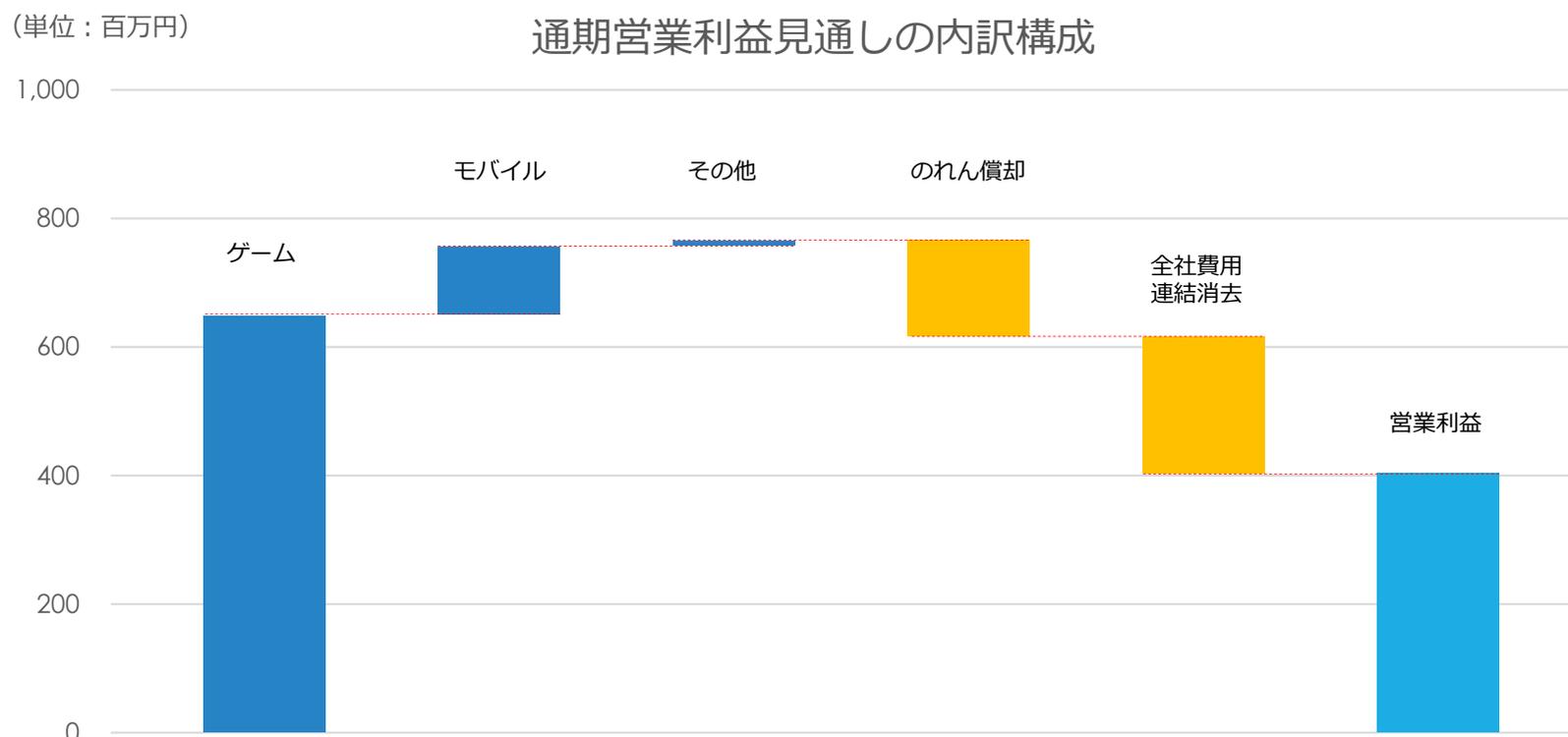
セグメント別売上見通し

(単位：百万円)



## 2.セグメント別業績見通し (2) 通期営業利益見通し

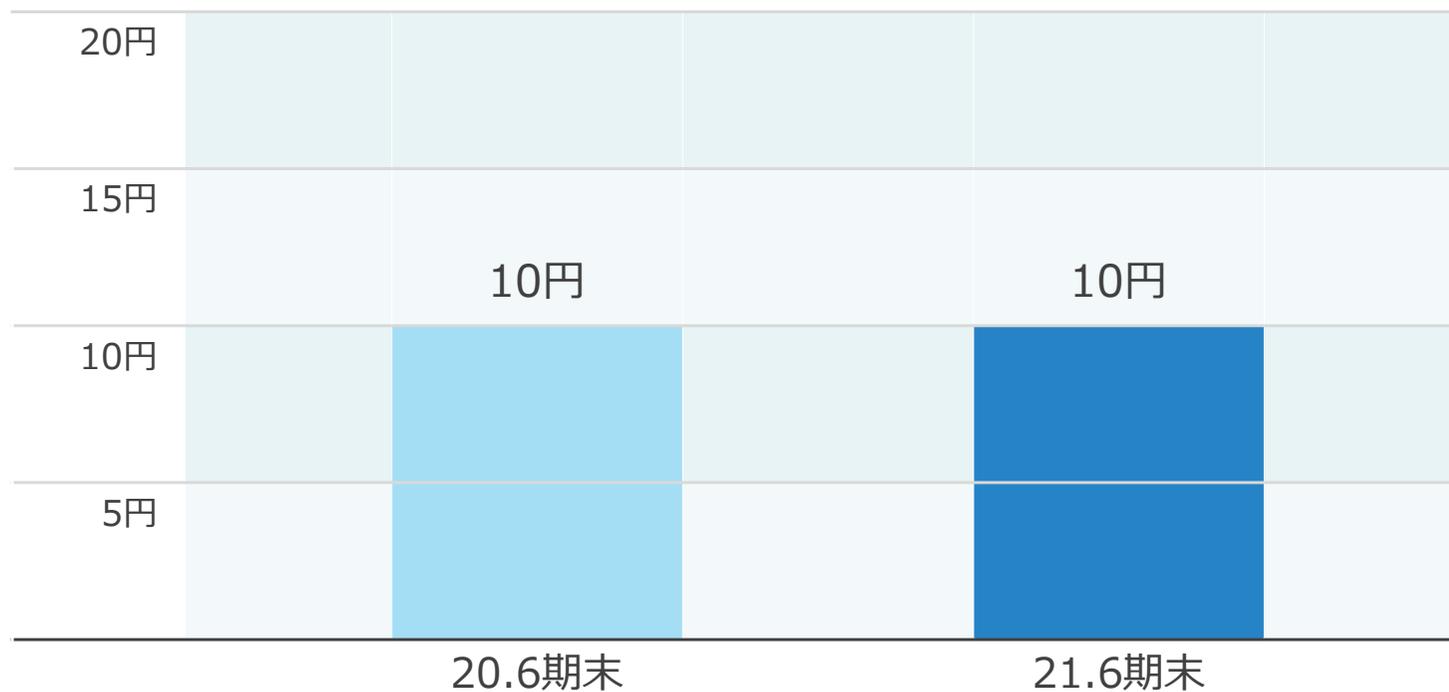
通期営業利益見通しは、400百万円を予想しております。



※ 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。



## Ⅲ. 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 (2020年6月末現在)
従業員数	: 連結 844名 (2020年6月末時点。うち平均臨時従業員43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
- ・20年 7月 グループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立

# 1.会社概要

## (2) 事業内容及び主なグループ会社



株式会社エヌジェイホールディングス  
(持株会社)



株式会社ゲームスタジオ



株式会社トライエース



株式会社ウィットワン



株式会社ネプロクリエイト

### ゲーム事業

主にゲームの開発受託・運営受託

### モバイル事業

auショップ運営  
販売店ピポパーク運営

※ 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。

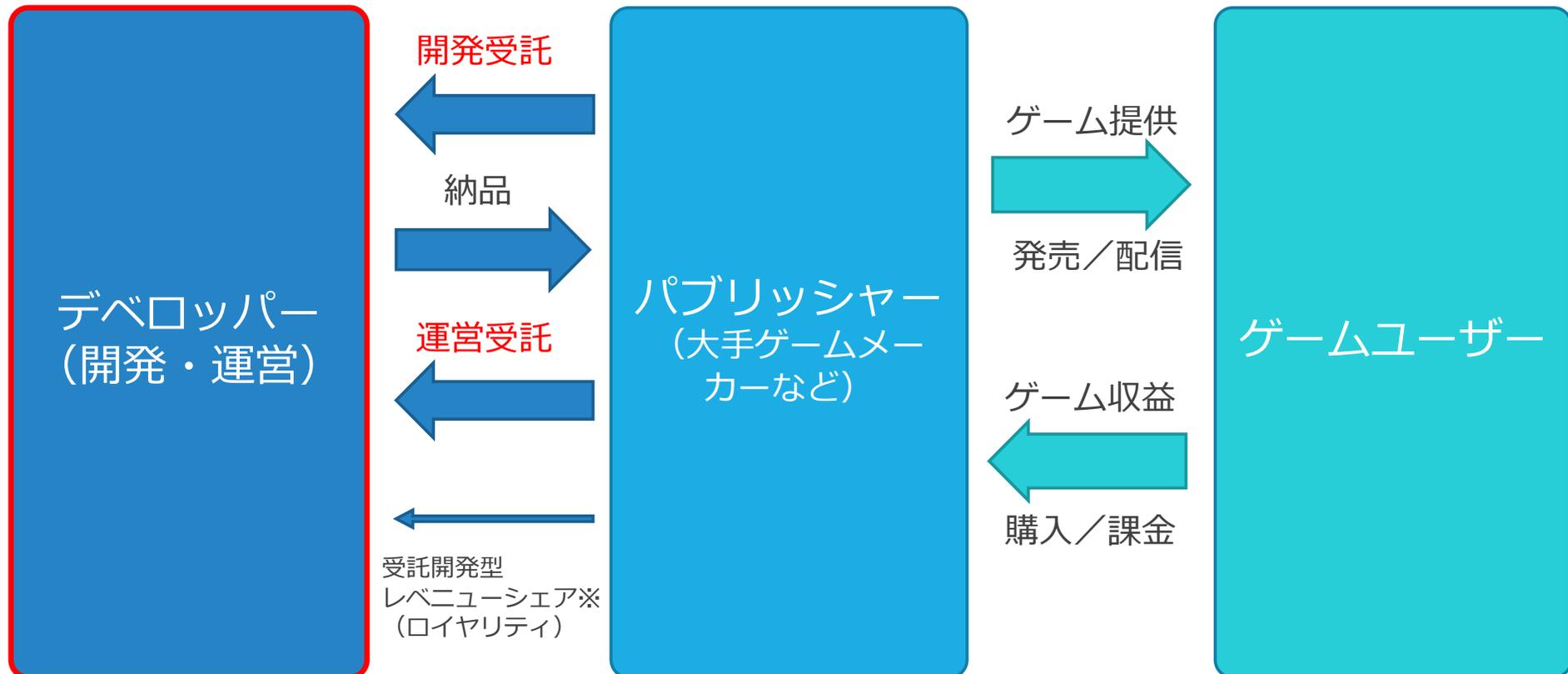
※ 2020年7月にグループの技術連携強化や生産性向上を推進するため株式会社テックフラッグを設立いたしました。

# 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

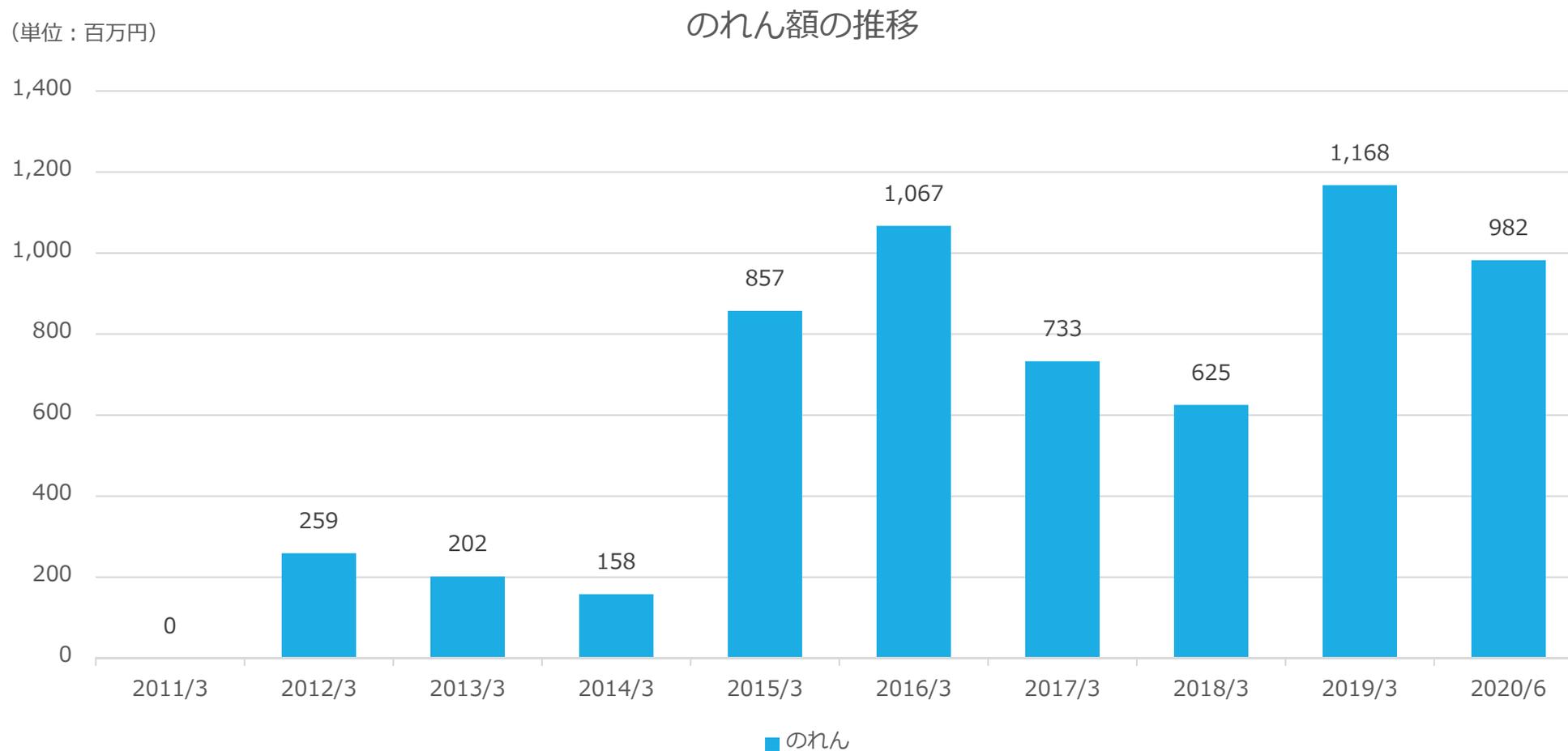
## (参考資料) 連結キャッシュフロー計算書

(単位：百万円)

	2019年3月期 通期(12ヶ月)	2020年6月期 4Q累計	2020年6月期 通期(15ヶ月)
営業活動による キャッシュフロー	172	579	550
投資活動による キャッシュフロー	△1,280 ※1	△188	△196
財務活動による キャッシュフロー	1,019 ※2	△494	△750
現金及び現金同等物 の残高	2,005	1,902	1,610

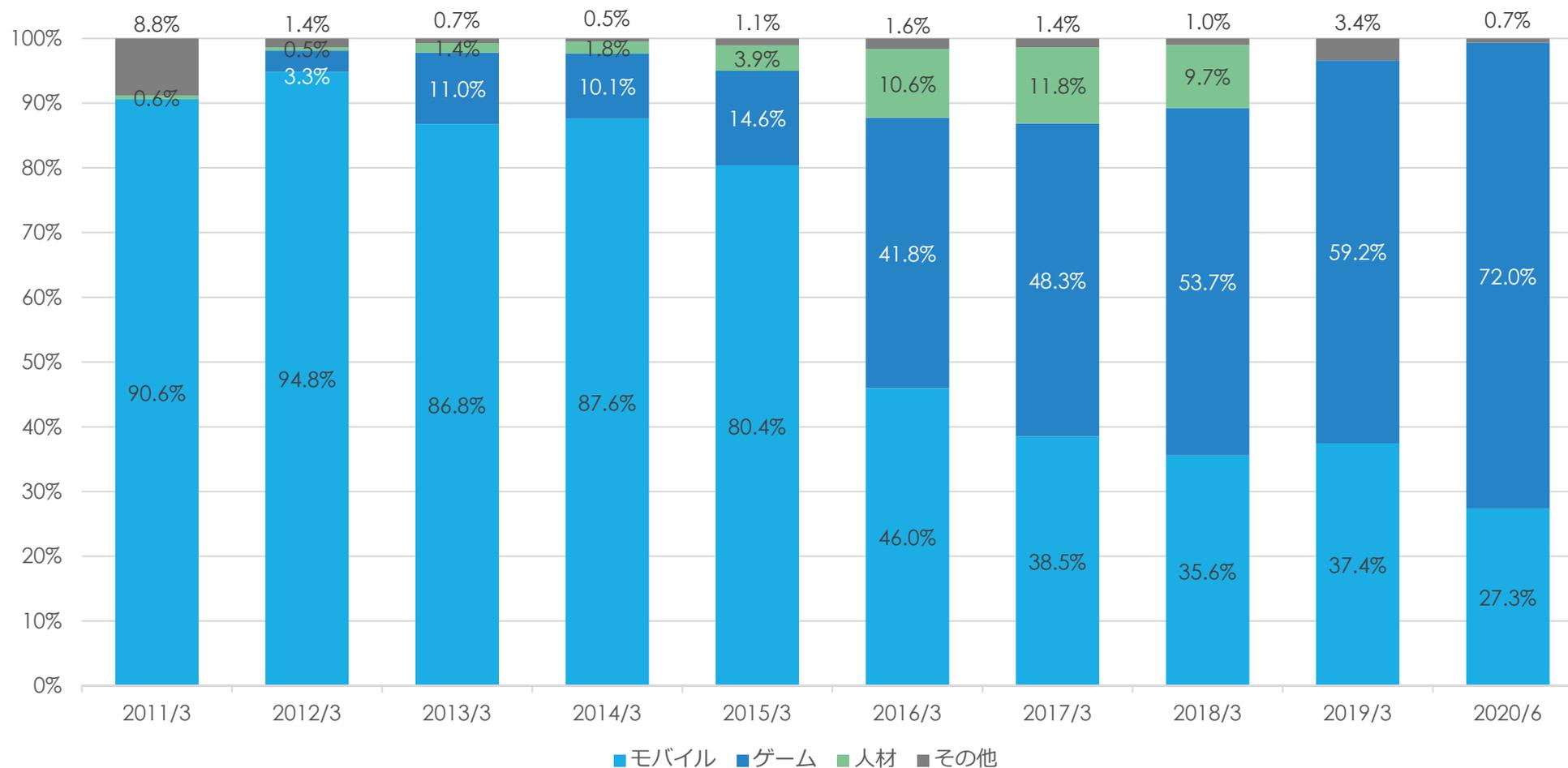
※1 主にゲーム運営サポート事業の承継による支出、増床に伴う差入保証金や設備投資等。

※2 主にゲーム運営サポート事業の承継に伴う資金調達。

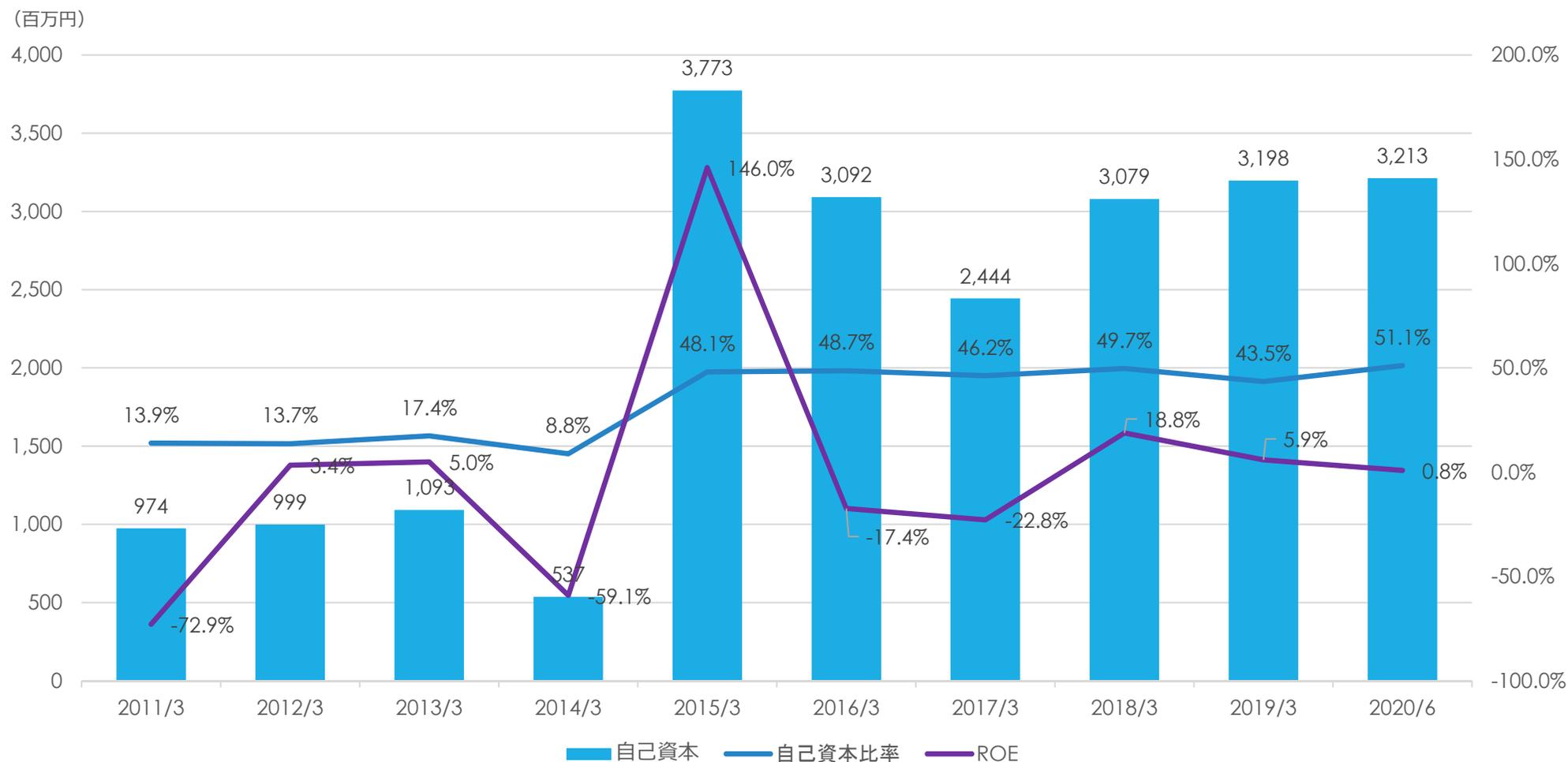


## (参考資料) 売上高のセグメント割合の推移

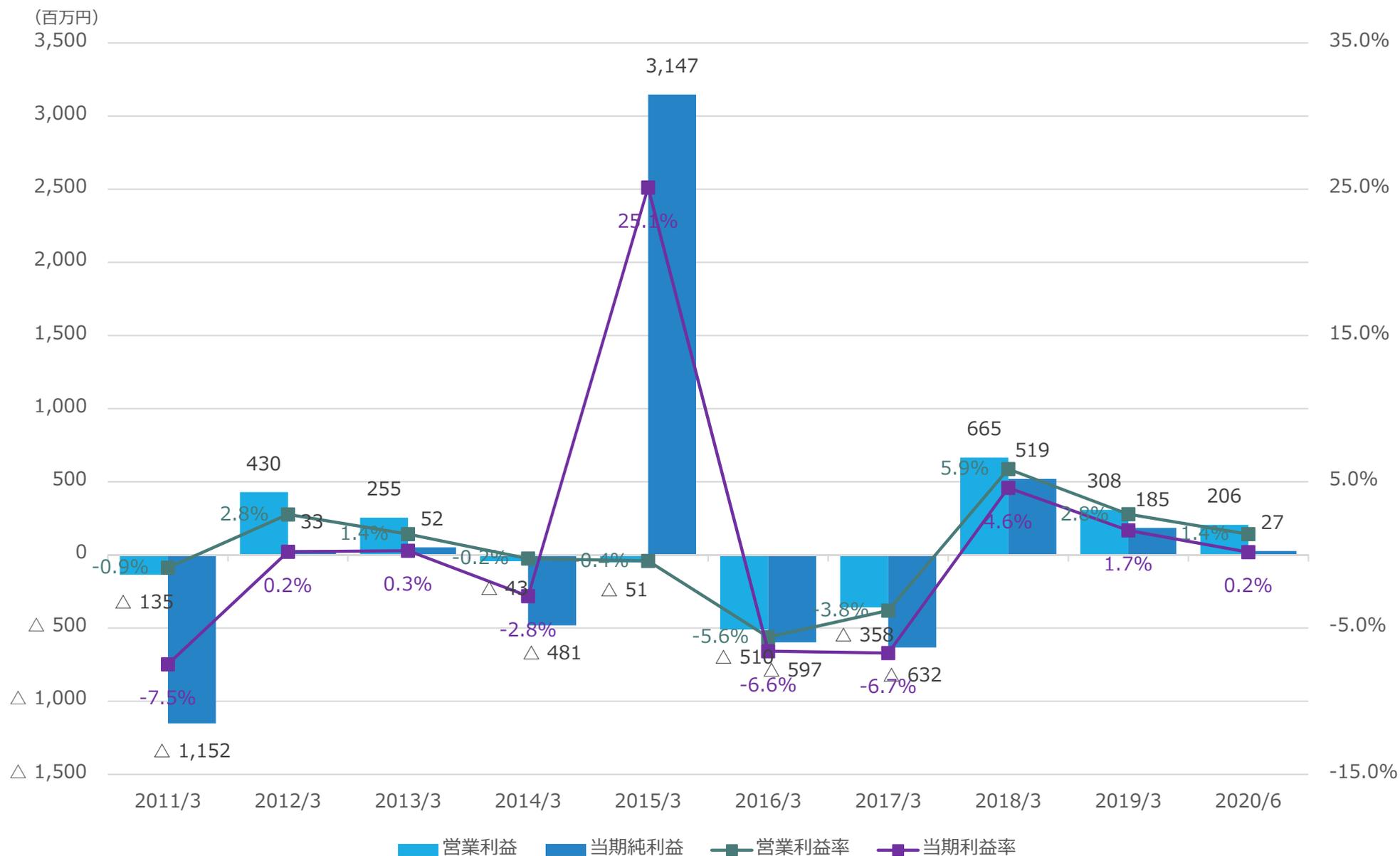
売上高（外部顧客に対する売上高）におけるセグメント割合



# (参考資料) 自己資本・自己資本比率・ROEの推移



# (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



## 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>