



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)

2016年3月期（第25期） 通期決算説明資料

2016年5月12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

1. 会社概要

II. 2016年3月期通期決算ハイライト

1. 連結業績概要

2. セグメント別業績概要

3. 施策

III. 2017年3月期通期見通し

1. 業績見通し

2. セグメント別業績見通し

3. 事業方針・取り組み事項

4. 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 (2016年3月末現在)
従業員数	: 連結 512名 (2016年3月末時点。うち臨時雇用者106名 (最近1年間の平均人員数))

■ 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) (現 (株)ウィルコム) 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 (現(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 1月 IT/バイリンガルスキル人材派遣事業「PANACHE(パナッシュ)」を(株)EPコンサルティングサービスより買収
- ・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

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

ゲームの企画・制作・運営



株式会社ゲームスタジオ※1



株式会社トライエース



株式会社シェード



株式会社エヌジェイワン

人材ソリューション事業

技術者・バイリンガル・携帯
ショップへの人材派遣など



株式会社シーズプロモーション※2



株式会社トーテック※2

モバイル事業

携帯電話・スマートフォンの販売



株式会社ネプロクリエイト



株式会社キャリアフリー

※1 2015年12月1日付にて、株式会社モバイル&ゲームスタジオから株式会社ゲームスタジオに社名変更いたしました。

※2 2016年6月1日付にて、株式会社トーテックを存続会社とする吸収合併を予定しております。

Ⅱ .2016年3月期通期決算ハイライト

1.連結業績概要

(1) 通期業績サマリー

(単位：百万円)

	2015年3月期 通期	2016年3月期 通期	前期差異	実績数値の主な要因
売上高	12,530	9,076	△3,453	・ゲーム事業及び人材ソリューション事業が拡大するも、ドコモショップ運営事業売却より売上減少
売上総利益	2,476	1,561	△914	・開発遅延による原価増や開発一部費負担案件の受注により粗利率は低下
販売費及び一般管理費	2,528	2,071	△456	・買収に伴うのれんの償却費の増加等により、販管費の減少率は売上の減少率に及ばず
営業利益	△51	△ 509	△458	
経常利益	△96	△ 529	△433	
当期純利益	3,146	△ 597	△3,744	・本社移転費用等の特別損失
EBITDA※	—	△ 239	—	・のれん償却額157百万円

※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.連結業績概要

(2) 通期業績サマリー（四半期毎）

(単位：百万円)

	2016年3月 1Q	2016年3月 2Q	2016年3月 3Q	2016年3月 4Q
売上高	1,749	1,710	2,401	3,214
売上総利益	329	199	477	554
販売費及び 一般管理費	479	485	544	562
営業利益	△150	△285	△66	△7
経常利益	△145	△299	△68	△15
EBITDA※	△86	△221	4	64

※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.連結業績概要

(3) 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）		
	2015年3月期 通期	2016年3月期 通期	前期比	2015年3月期 通期	2016年3月期 通期	前期比
ゲーム事業	1,829	3,794	207%	△43	△143	—
人材ソリューション 事業	618	1,058	171%	△26	△65	—
モバイル事業	10,072	4,171	41%	406	101	25%
その他	170	180	106%	30	17	58%
セグメント間取引消 去	△160	△168	—	18	△0	—
のれん償却額	—	—	—	△64	△157	—
全社	—	40	—	△353	△261	—
連結合計	12,530	9,076	72%	△51	△509	—

(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、クレジット決済事業や外食事業等であります。

1.連結業績概要

(4) 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)			
	2016年3月 期1Q	2016年3月 期2Q	2016年3月 期3Q	2016年3月 期4Q	2016年3月 期1Q	2016年3月 期2Q	2016年3月 期3Q	2016年3月 期4Q
ゲーム事業	630	477	894	1,792	△46	△188	25	66
人材ソリューション事業	184	176	371	326	△15	△20	△22	△6
モバイル事業	918	1,046	1,124	1,082	17	21	24	37
その他	53	52	38	35	12	12	△2	△4
セグメント間取引消去	△38	△41	△45	△42	0	△0	0	△0
のれん償却額	—	—	—	—	△35	△35	△40	△46
全社	—	—	19	20	△82	△75	△50	△53
連結合計	1,749	1,710	2,401	3,214	△150	△285	△66	△7

(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、クレジット決済事業や外食事業等であります。

2.セグメント別業績概要

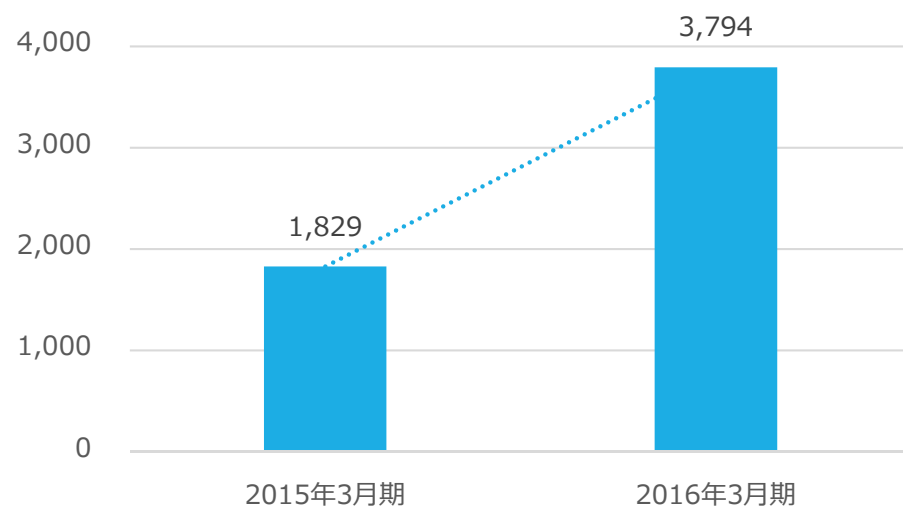
(1) ゲーム事業

ゲーム事業

- 売上規模は2倍に増加
- 開発の遅れによる、原価増ならびに一部案件の納品の来期ずれ込み及び新規案件の受注の来期ずれ込みによる売上減少の影響
- 開発費一部負担案件の受注による受注損失引当金の計上

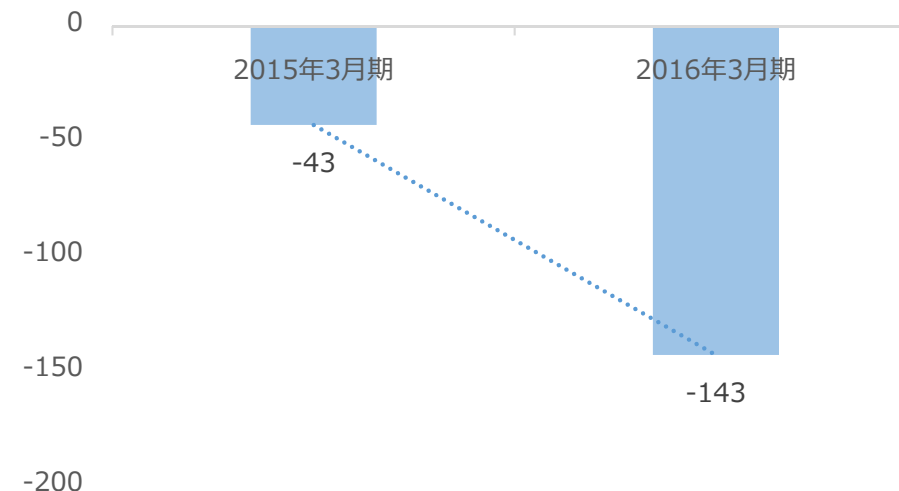
(単位：百万円)

ゲーム事業 売上高



(単位：百万円)

ゲーム事業 利益



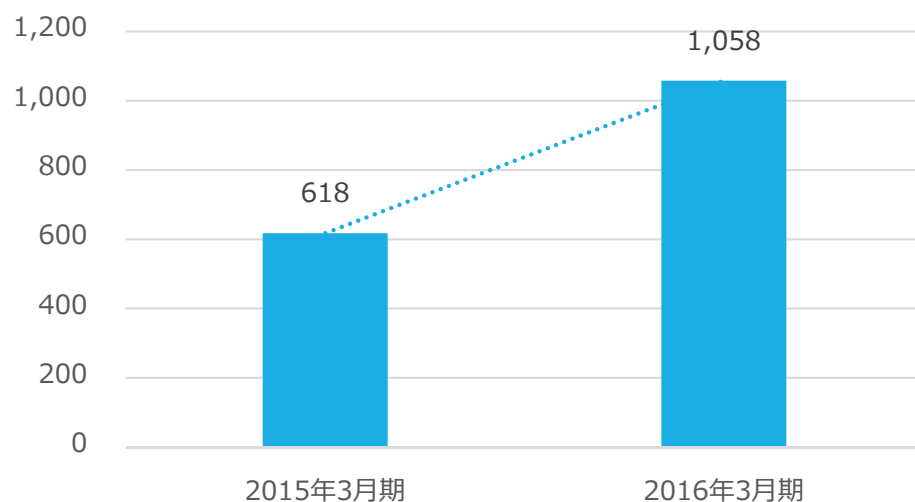
2.セグメント別業績概要 (2) 人材ソリューション事業

人材ソリューション事業

- 売上高は、トーテックの連結取り込みにより増収
- セグメント利益は、新規派遣契約の獲得は堅調に進捗したものの、派遣人材の確保難から需要を取り込みきれず、市場環境の直接雇用化の影響を受けた派遣終了をカバーするには至らず。
- その結果、携帯ショップ及びITバイリンガル人材向けの派遣者数は減少し、技術者向けは伸び悩んだ。

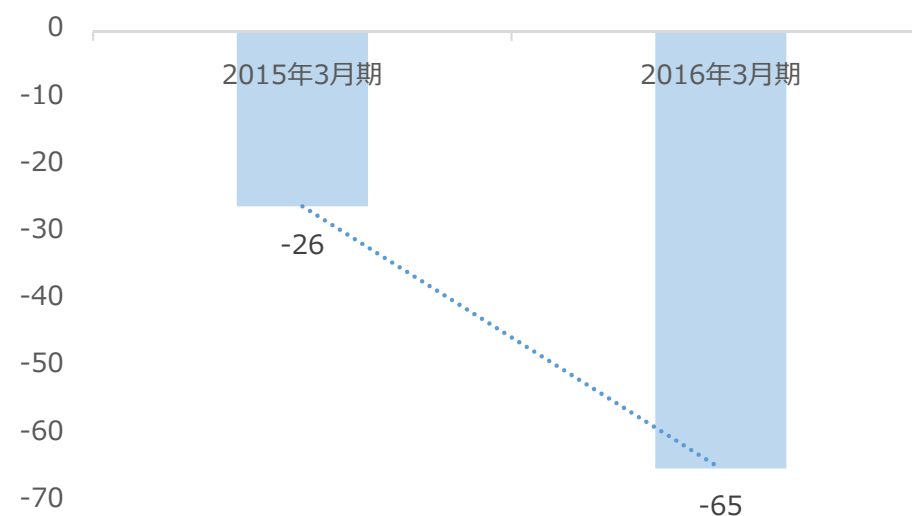
(単位：百万円)

人材ソリューション事業 売上高



(単位：百万円)

人材ソリューション事業 利益



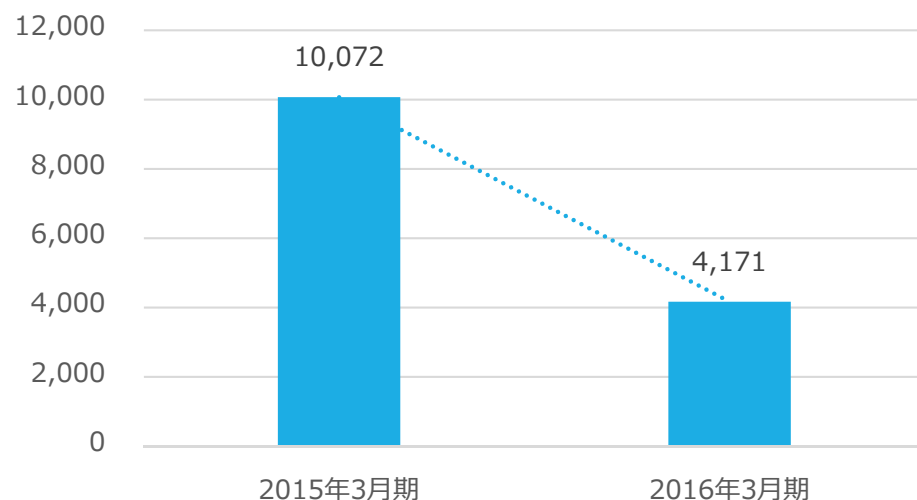
2.セグメント別業績概要 (3) モバイル事業

モバイル事業

- 前期に実施したドコモショップ運営事業の売却により、減収減益
- キャリアショップにおいては、通信キャリア及び商圈エリアの集中、販売店においては、不採算店舗の統廃合ならびに新立地への出店の実施、新商材への取り組みを実施

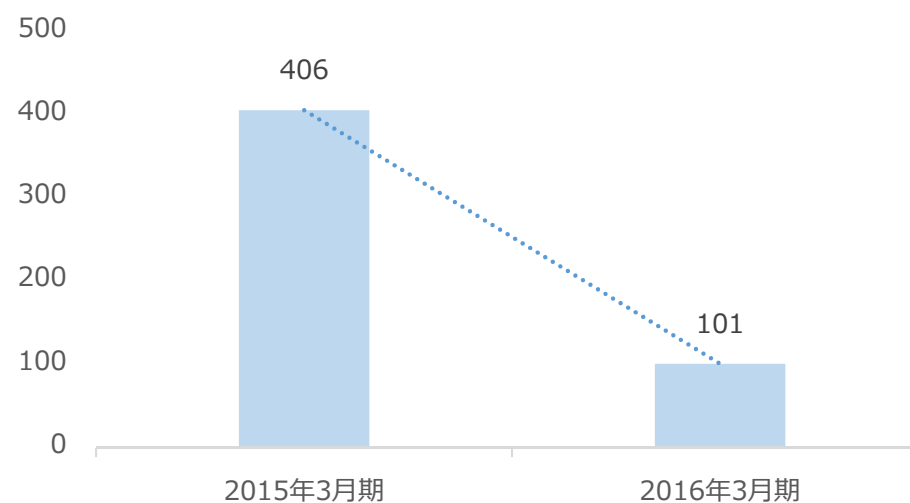
(単位：百万円)

モバイル事業 売上高



(単位：百万円)

モバイル事業 利益



3.施策 2016年3月期の主なトピックス

(1) ゲーム事業、人材ソリューション事業、モバイル事業

ゲーム事業


■7月31日

ゲーム運営事業の強化を目的として、株式会社エヌジェイワンを始動。 

■12月1日


株式会社モバイル&ゲームスタジオから株式会社ゲームスタジオに社名変更。 

■1月5日

株式会社シェードを連結子会社化。 

人材ソリューション事業

■9月30日

技術系人材ソリューション企業の株式会社トーテックを連結子会社化。 

モバイル事業

■8月、9月

PiPoParkカインズ前橋みなみモール店（群馬） オープン

PiPoPark長岡天神店（京都） オープン

■2月1日

au明大前を譲渡

auショップ枚方中央、auショップ枚方山之上を譲り受け



auショップ枚方中央



auショップ枚方山之上

3.施策 2016年3月期の主なトピックス (2) ゲーム事業

■ 2015年4月

- ・ 『LORD of VERMILION III Chain-Gene ver.3.3』
稼働を開始 (ゲームスタジオ) [アーケード]



© SQUARE ENIX CO., LTD.

■ 2015年6月

- ・ 『LORD of VERMILION ARENA』
正式サービス開始 (ゲームスタジオ) [PCゲーム]



© SQUARE ENIX CO., LTD.

■ 2015年10月

- ・ 『星のドラゴンクエスト』
リリース (ゲームスタジオ) [スマートフォン]

2016年4月 900万DL達成



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX CO., LTD.
© SUGIYAMA KOB0

3.施策 2016年3月期の主なトピックス (3) ゲーム事業

■ 2015年12月

- ・ 『イグジストアーカイヴ - The Other Side of the Sky -』
発売 (トライエース) [PS4,PSVITA]



© Spike Chunsoft Co., Ltd. Developed by tri-Ace Inc.

■ 2016年3月

- ・ 『フィギュアヘッズ (figureheads)』
正式サービスを開始 (ゲームスタジオ)) [PCゲーム]



© SQUARE ENIX CO., LTD.

- ・ 『Heaven×Inferno (ヘブン×インフェルノ)』
配信開始 (トライエース) [スマートフォン]

2016年4月 30万DL達成



© NTT DOCOMO,INC./tri-Ace,Inc.

- ・ 『スターオーシャン5 Integrity and Faithlessness』
発売 (トライエース) [PS4]



© SQUARE ENIX CO., LTD. Developed by tri-Ace Inc.

■ 2016年4月

- ・ 『バレットガールズ2』
発売 (シェード) [PSVITA]
- ・ 『スターオーシャン5 Integrity and Faithlessness』
発売 (トライエース) [PS3]



©2016 SHADE Inc. ©2016 D3 PUBLISHER

Ⅲ.2017年3月期通期見通し

1.業績見通し

通期業績予想

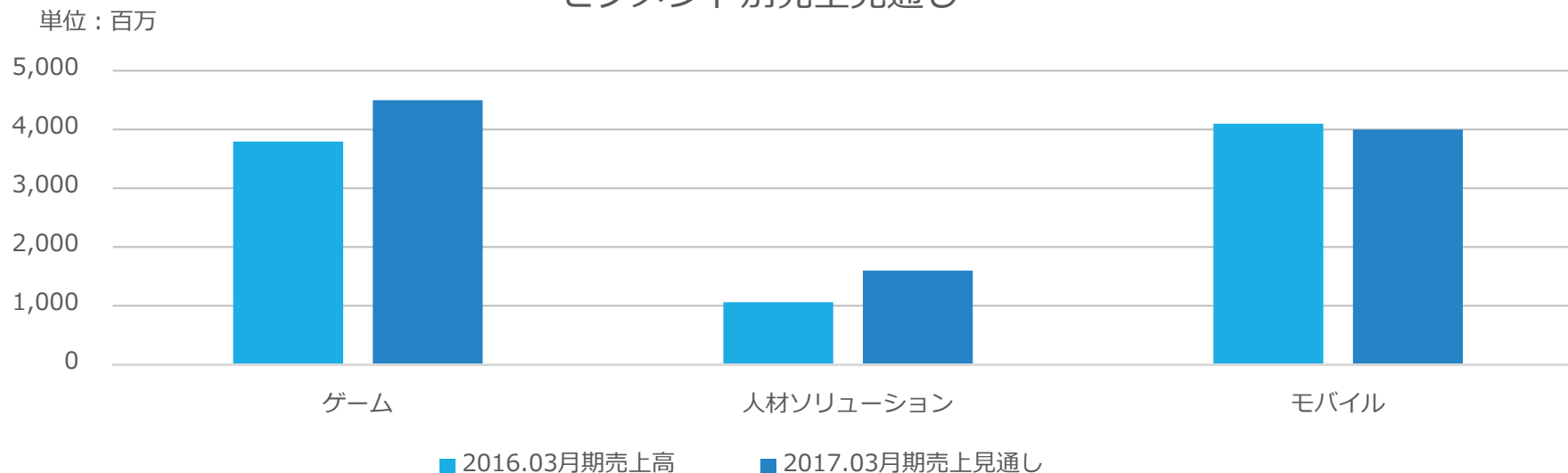
(単位：百万円)

	2016年3月期 通期実績	2017年3月期 通期予想	通期差異
売上高	9,076	10,000	923
営業利益	△509	30	539
経常利益	△529	30	559
当期純利益	△597	20	617

- ゲーム事業：運営受託およびレベニューシェア収益の拡大で黒字転換を見込。
- 人材ソリューション事業：合併等による営業・管理の効率化や人材採用の強化で黒字転換を見込。
- モバイル事業：利益額を前期ほぼ同水準と見込。
のれん償却額を計上後の黒字転換を予想。

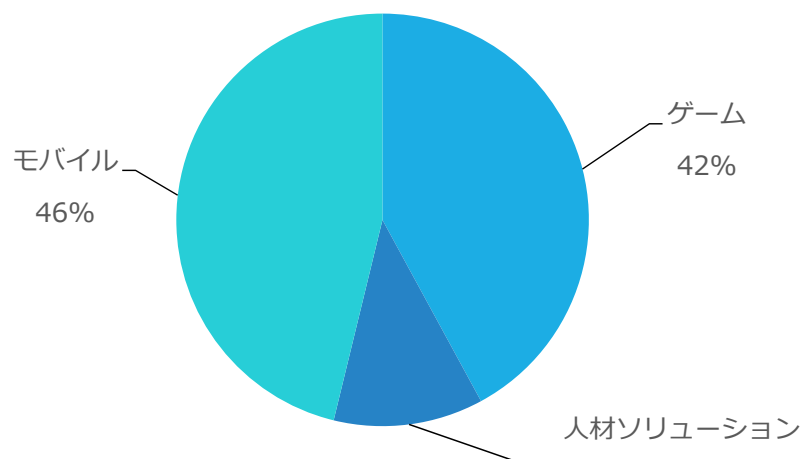
2.セグメント別業績見通し

セグメント別売上見通し

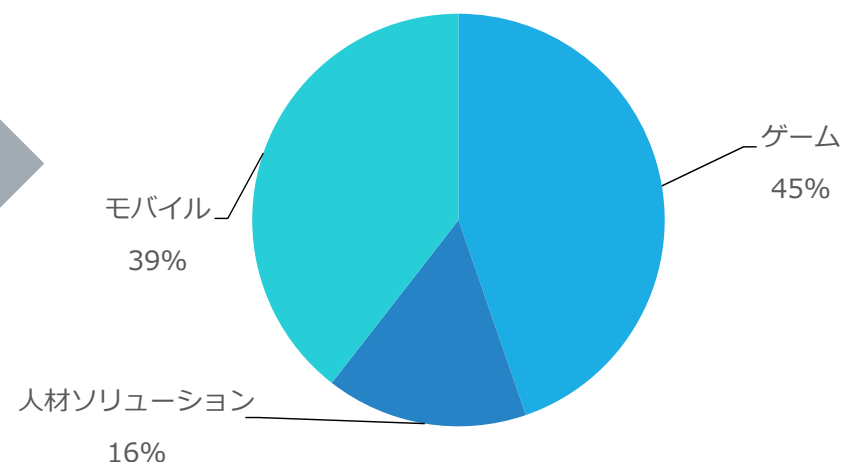


売上高セグメント別割合

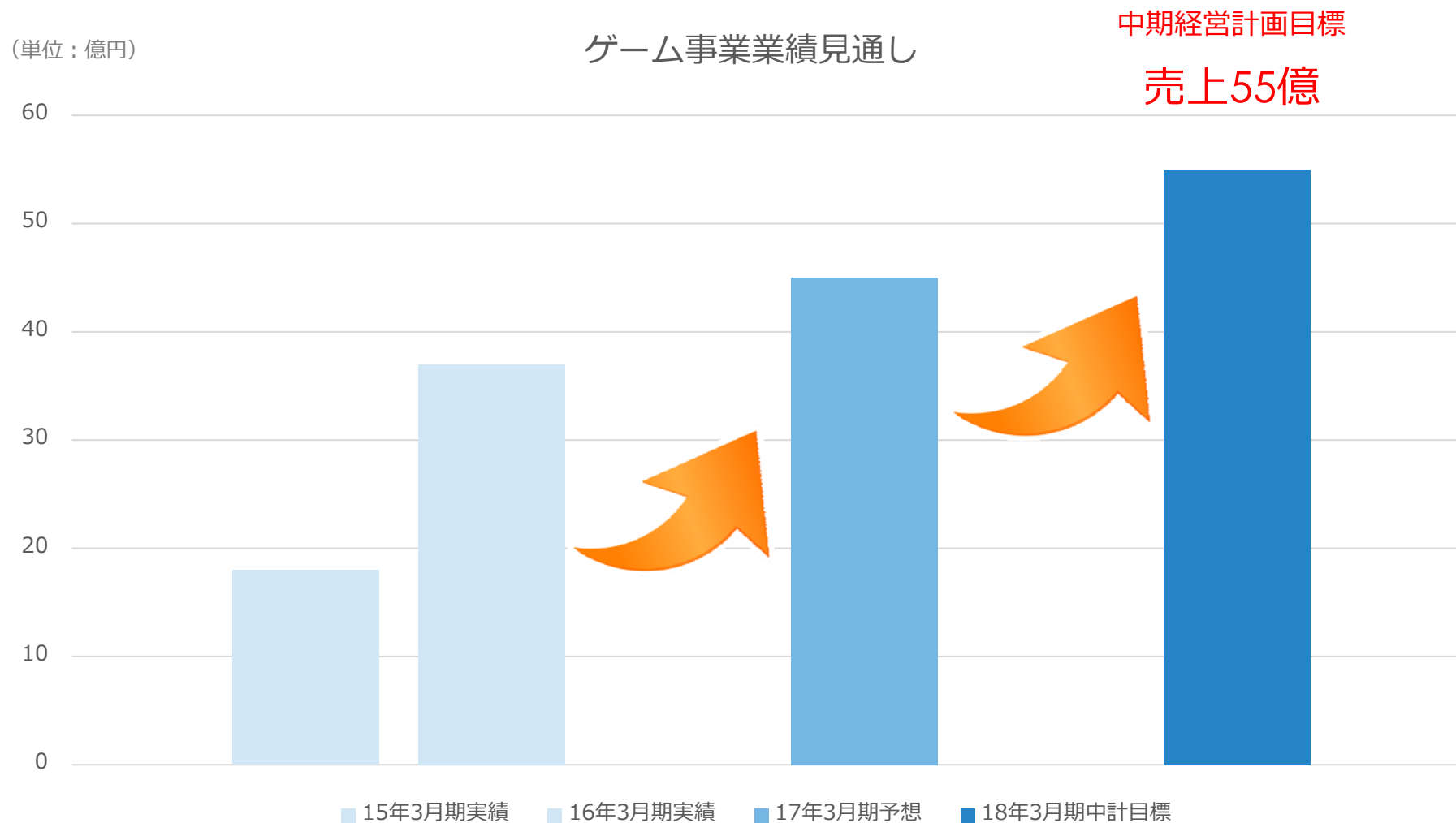
2016.03月期売上高



2017.03月期売上見通し



2.セグメント別業績見通し (1) ゲーム事業 (セグメント売上)

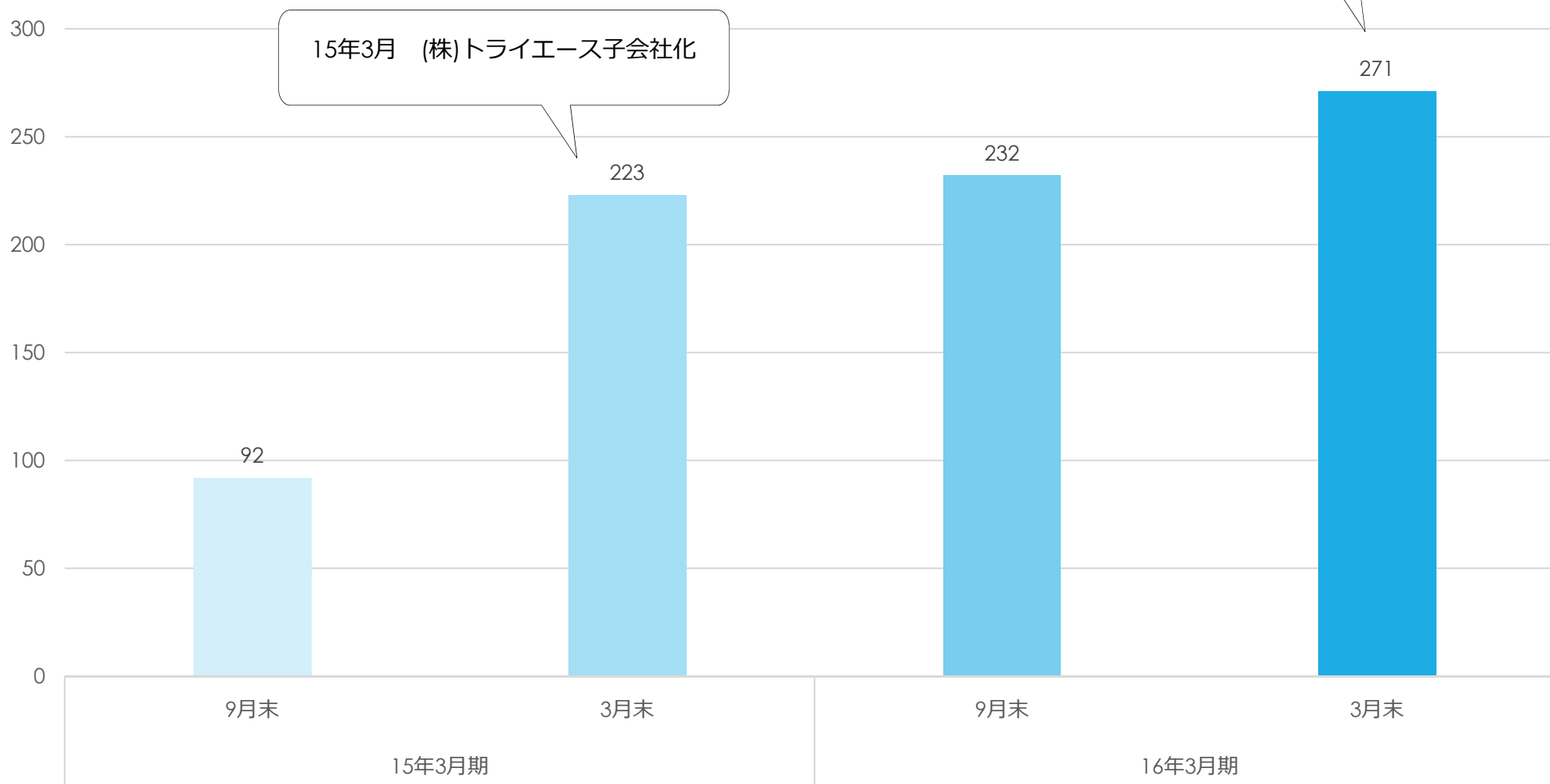


2.セグメント別業績見通し (2) ゲーム事業（開発体制規模）

■ ゲーム事業の社員数推移

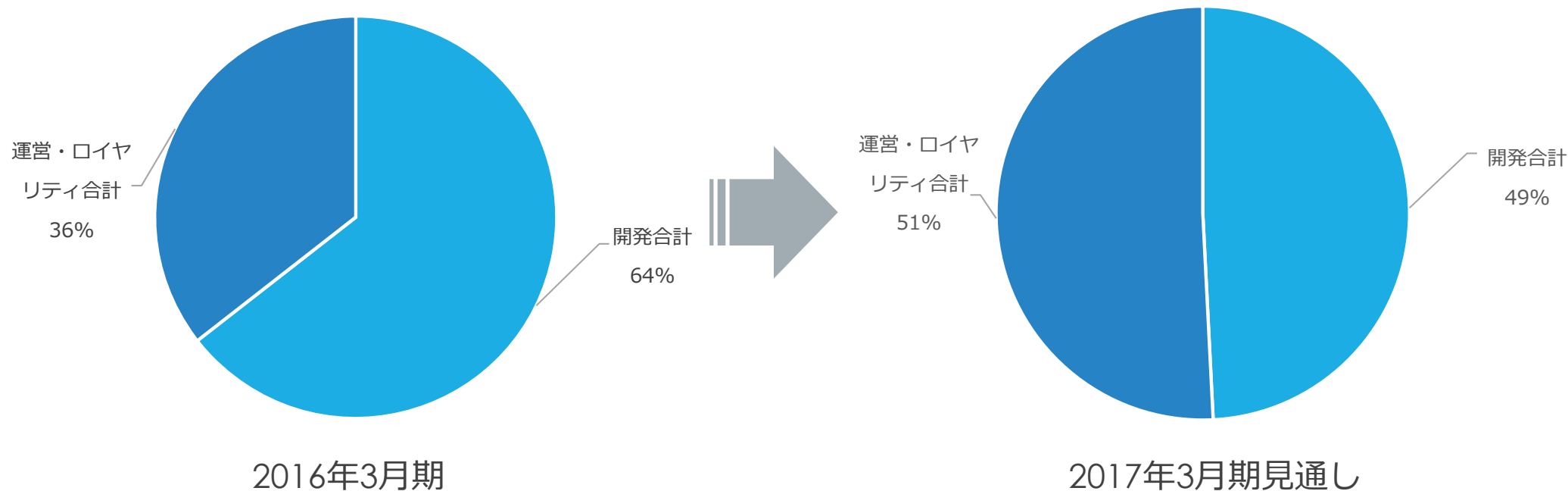
(単位：人)

ゲーム人員数推移（正社員のみ）



2.セグメント別業績見通し (3) ゲーム事業 (セグメント売上内訳)

ゲームセグメント売上内訳比率

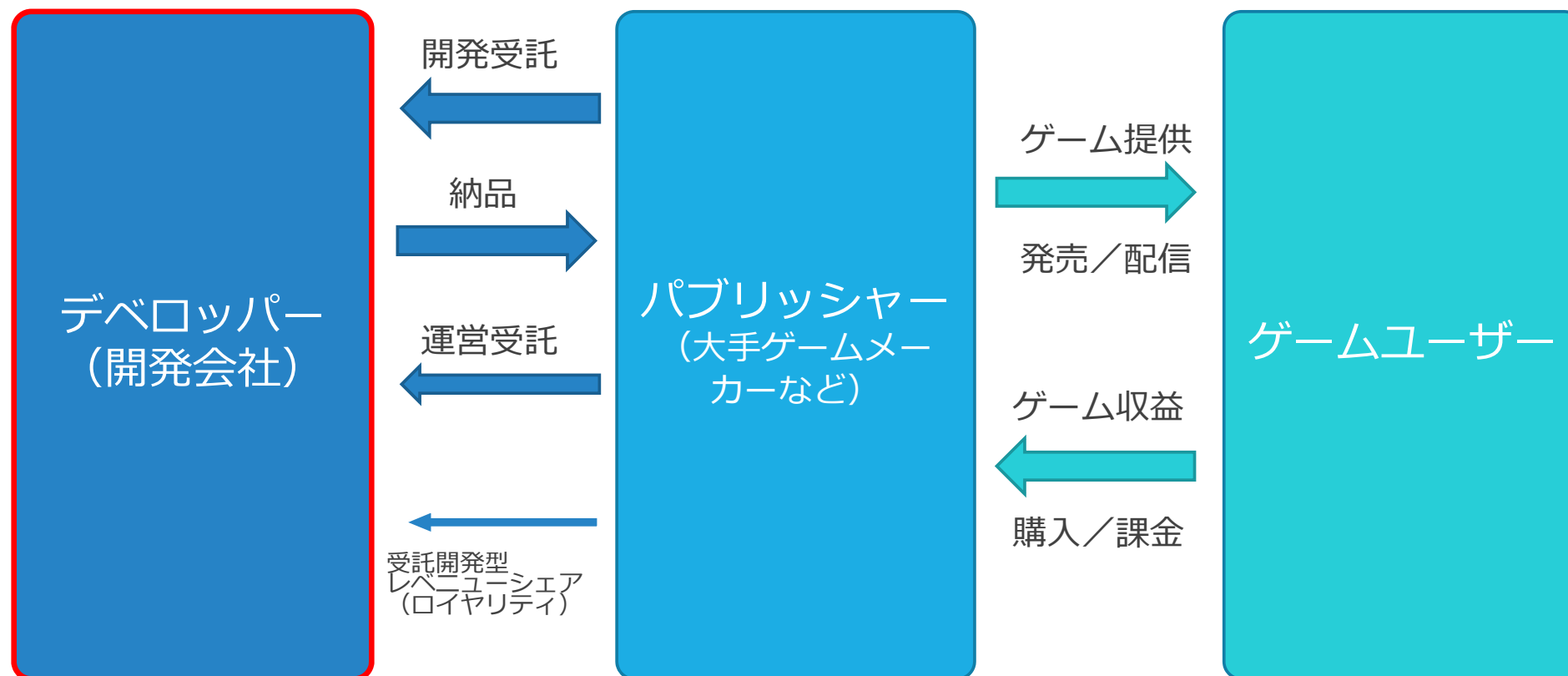


※運営には、開発後の継続的バージョンアップ等に関する売上を含めております。

2.セグメント別業績見通し (4) ゲーム事業の概要

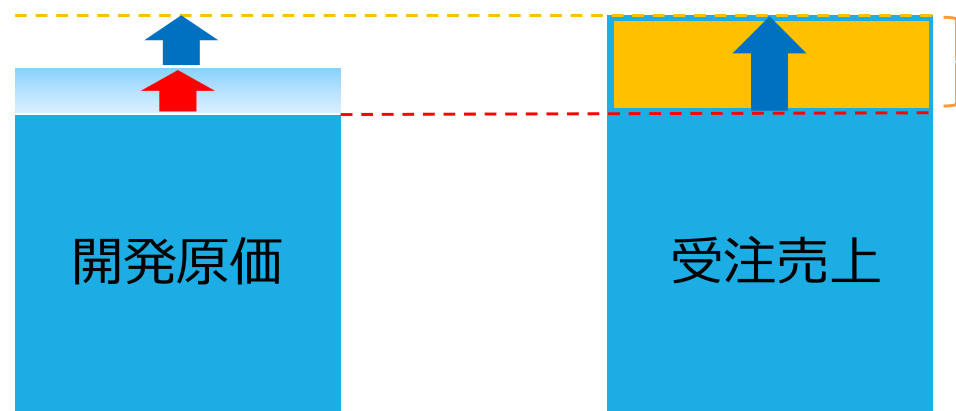
- 当社のゲーム事業は開発及び運営の受託を主としております。

当社ゲーム事業



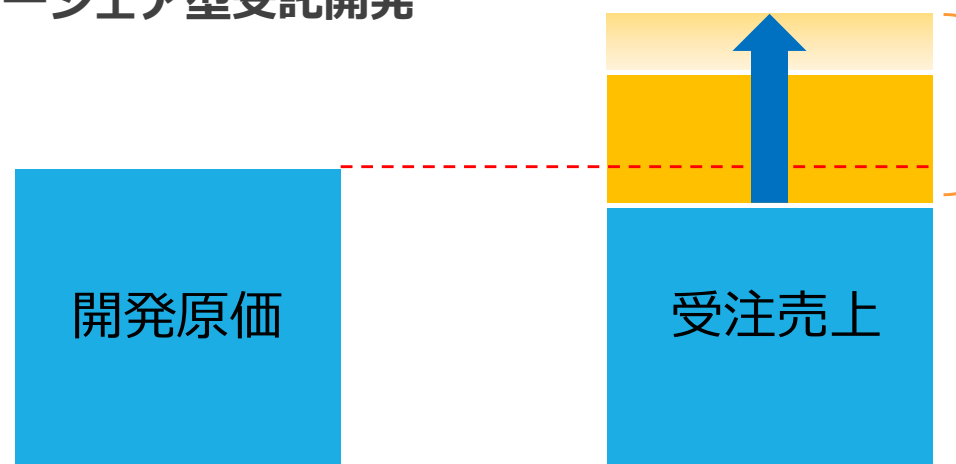
2.セグメント別業績見通し (5) ゲーム事業（受託開発の収益構造）

一般的な受託開発



■ 利益は受注時にほぼ確定
原価増減が利益増減要因となる
体制規模と収益規模が密接にリンク

レベニューシェア型受託開発



■ 受注額を抑え、将来に回収
レベニューシェア収益額は不確定も
ヒットに応じて増加・継続受領

どちらにもメリットとデメリットがあり、バランスをとっていく。

(1) ゲーム事業

運営受託事業強化と受託開発型レベニューシェアモデルへの 取り組みで新たな収益源を拡大

「開発案件の確保と効率的運用」

効率的な開発ライン運用と開発技術の漸進的向上

- ➡ ① マネージメント人材の発掘・育成、採用人材の早期戦力化
・ 現在開発案件数※1 大型2件、中型3件
- ② 開発プロジェクトの管理体制の見直し、進捗管理の精度向上

「運営力の強化」

運営人材の増強と運営ノウハウの蓄積

- ➡ ① 運営収益の増加
- ② レベニューシェアの増加に向けた運営実績の積み上げ
・ 現在レベニューシェアタイトル数※2 4件

※1 現在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。また、同規模分類でも開発規模や開発期間は案件毎に異なります。

※2 レベニューシェアのタイトル名は公表しておりません。

(2) 人材ソリューション事業

IT・技術者人材の派遣・紹介事業の拡大と効率的営業体制の確立

- 6月1日に合併を予定。
両社顧客基盤及び営業リソースの活用
採用募集コスト共通化や拠点コスト等の削減
- 採用力の強化
- 紹介案件への取り組み強化
- 営業効率の向上



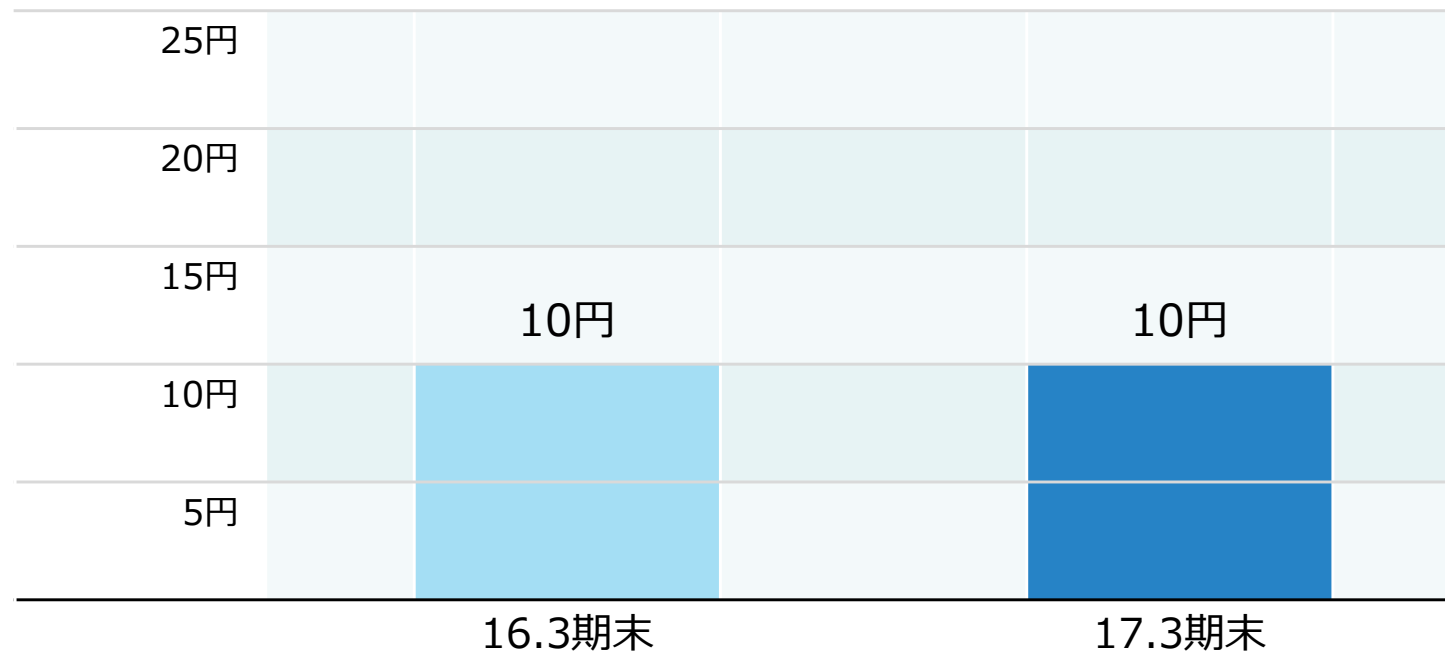
(3) モバイル事業

継続的成長モデル確立に向け、ストック収益の向上

- キャリアショップ事業は商圈エリアの集中化により、地域顧客の囲い込みの一層強化
および運営の効率化、並びに法人営業への取り組みを強化
- 販売店事業は、格安SIMや新商材の取扱いを積極的に行い、販売台数の維持および新たなストック型収益の獲得を推進

配当政策

- 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。



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>

(ご参考) 連結キャッシュフロー計算書

(単位：百万円)

	2015年3月期 第2四半期	2015年3月期 通期	2015年3月期 第2四半期	2016年3月期 通期
営業活動によるキャッシュフロー	583	318	△ 1,036 (※1)	△ 1,269
投資活動によるキャッシュフロー	△ 37	4,869	△ 282 (※2)	△ 524 (※3)
財務活動によるキャッシュフロー	△ 419	△ 1,824	△ 1	△ 184
現金及び現金同等物の 残高	503	3,738	2,418	1,759

※1 税金の支払い△944を含む

※2 子会社株式取得による正味支出△39、本社移転等に伴う差入保証金△231を含む

※3 下期投資CF△242は主に、自己株式取得、(株)シェード株式取得、auショップ譲受によるもの