

# 2018年3月期（第27期） 第3四半期決算 補足資料

2018年2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. 2018年3月期第3四半期決算ハイライト

1. 連結業績
2. セグメント別業績

## III. 2018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

# 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 (2017年3月末現在)
従業員数	: 連結 568名 (2017年9月末時点。うち臨時従業員83名)

### ■ 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 ((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 (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
- ・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
- ・16年 6月 (株)シーズプロモーション及び(株)トーテックが、(株)トーテックを存続会社として合併
- ・17年 4月 (株)キャリアフリー及び(株)ネプロクリエイトが、(株)ネプロクリエイトを存続会社として合併
- ・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 9月 (株)シェードの全保有株式を譲渡

# 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※1



株式会社エヌジェイワン

#### 人材ソリューション事業

機電系、化学、情報系人材、  
携帯ショップ人材の派遣・紹介



株式会社トーテック

#### 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※2

※1 2017年6月21日付にて、株式会社ブームの事業再生支援に伴い、新たに設立した株式会社ブーム（新生ブーム）にて事業の譲り受けをいたしました。

※2 2017年4月16日付にて、株式会社キャリアフリー及び株式会社ネプロクリエイトは、株式会社ネプロクリエイトを存続会社とし吸収合併いたしました。

## Ⅱ .2018年3月期第3四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)

	2017年3月期 3Q累計	2018年3月期 3Q累計	前期差異	実績数値の主な要因
売上高	6,868	<b>8,374</b>	+1,506	・ゲーム事業における運営売上・レベニューシェア 収益、開発ラインの高い稼働率による売上増
売上総利益	1,277	<b>2,295</b>	+1,017	・上記要因による増加
販売費及び 一般管理費	1,660	<b>1,772</b>	+111	・ゲームは増加、モバイルは減少
営業利益	△382	<b>522</b>	+905	
経常利益	△393	<b>524</b>	+917	
親会社株主に帰属 する当期純利益	△474	<b>413</b>	+888	
EBITDA※	△164	<b>670</b>	+834	・当期3Q累計のれん償却額 75百万円

※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)

	2017年3月期				2018年3月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	2,217	2,244	2,405	2,559	<b>2,638</b>	<b>2,609</b>	<b>3,126</b>
売上総利益	360	401	515	623	<b>716</b>	<b>713</b>	<b>864</b>
販売費及び一般管理費	537	553	569	598	<b>548</b>	<b>589</b>	<b>633</b>
営業利益	△176	△152	△53	24	<b>167</b>	<b>123</b>	<b>230</b>
経常利益	△179	△159	△54	26	<b>160</b>	<b>131</b>	<b>232</b>
親会社株主に帰属する当期純利益	△169	△229	△76	△157	<b>109</b>	<b>144</b>	<b>160</b>
EBITDA※	△96	△76	8	84	<b>211</b>	<b>177</b>	<b>281</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

## (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）		
	2017年3月期 3Q累計	2018年3月期 3Q累計	前期比	2017年3月3Q 累計	2018年3月期 3Q累計	前期比
ゲーム事業	3,254	<b>4,583</b>	141%	△39	<b>690</b>	—
人材ソリューション 事業	895	<b>869</b>	97%	△6	<b>9</b>	—
モバイル事業	2,677	<b>2,894</b>	108%	△52	<b>60</b>	—
その他	101	<b>85</b>	84%	△9	△ <b>5</b>	—
セグメント間取引消 去及び全社費用	△62	△ <b>58</b>	—	△151	△ <b>155</b>	—
のれん償却額	—	—	—	△124	△ <b>75</b>	—
連結合計	6,868	<b>8,374</b>	122%	△382	<b>522</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。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)

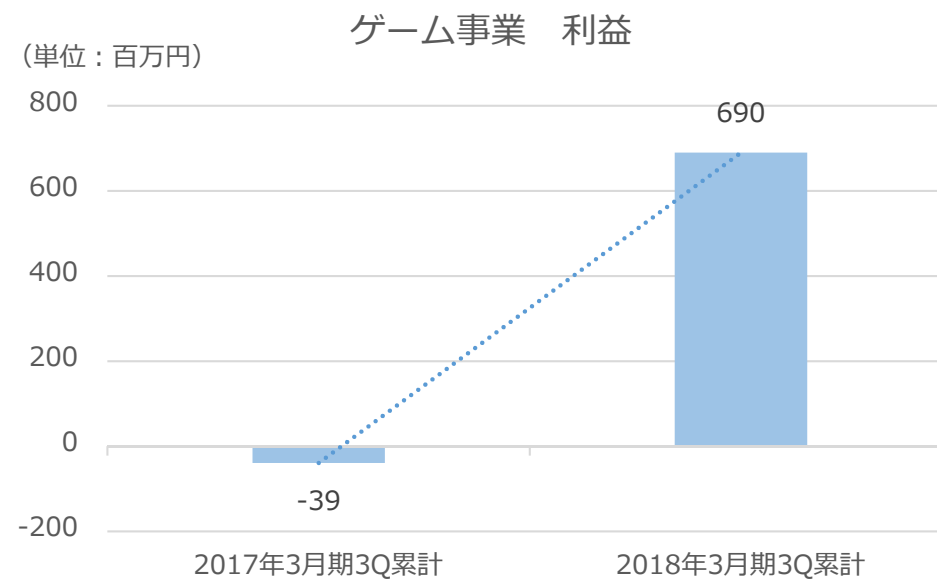
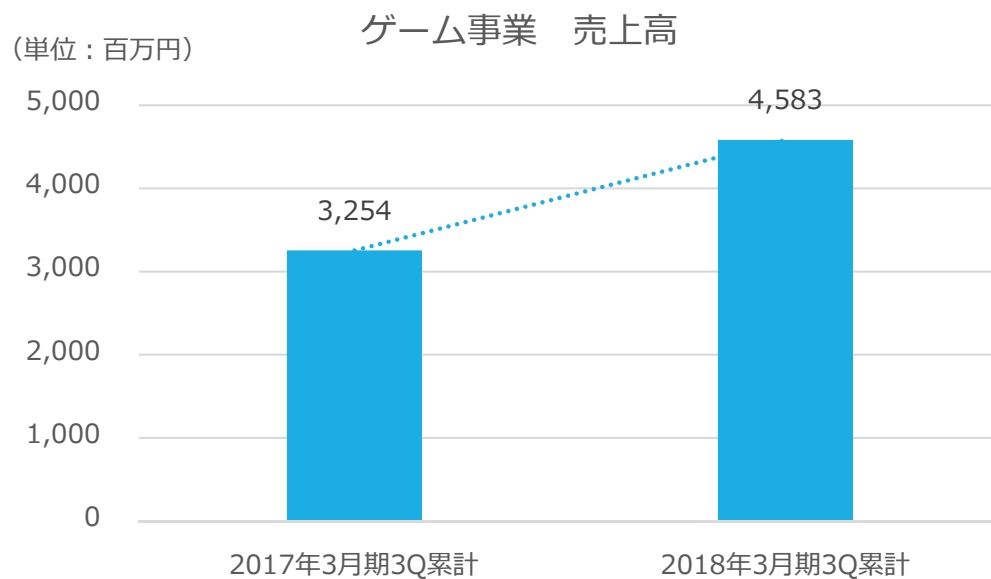
	売上高							セグメント利益（営業利益）							
	2017.3期				2018.3期			2017.3期				2018.3期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	
ゲーム事業	1,027	1,044	1,183	1,308	1,500	1,424	<b>1,659</b>	△56	△27	44	97	230	202	<b>257</b>	
人材ソリューション事業	298	293	304	294	287	288	<b>293</b>	△4	△7	5	△0	0	2	<b>6</b>	
モバイル事業	881	893	902	953	846	889	<b>1,158</b>	△12	△15	△23	7	8	3	<b>48</b>	
その他	32	34	34	28	25	27	<b>32</b>	△3	△2	△3	0	0	△4	△1	
セグメント間取引消去及び 全社費用	△23	△20	△18	△25	△21	△20	△16	△53	△51	△46	△49	△49	△52	△54	
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	—	△47	△47	△29	△29	△22	△27	△25	
連結合計	2,217	2,244	2,405	2,559	2,638	2,609	<b>3,126</b>	△176	△152	△53	24	167	123	<b>230</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。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

- 一部案件にて計画との乖離等により原価投入が計画より下回ったものの、開発案件は、概ね計画どおり進捗し、開発ラインの稼働率が高い状態を維持。運営案件も、概ね順調に推移し、レベニューシェア収益も想定を上回る。

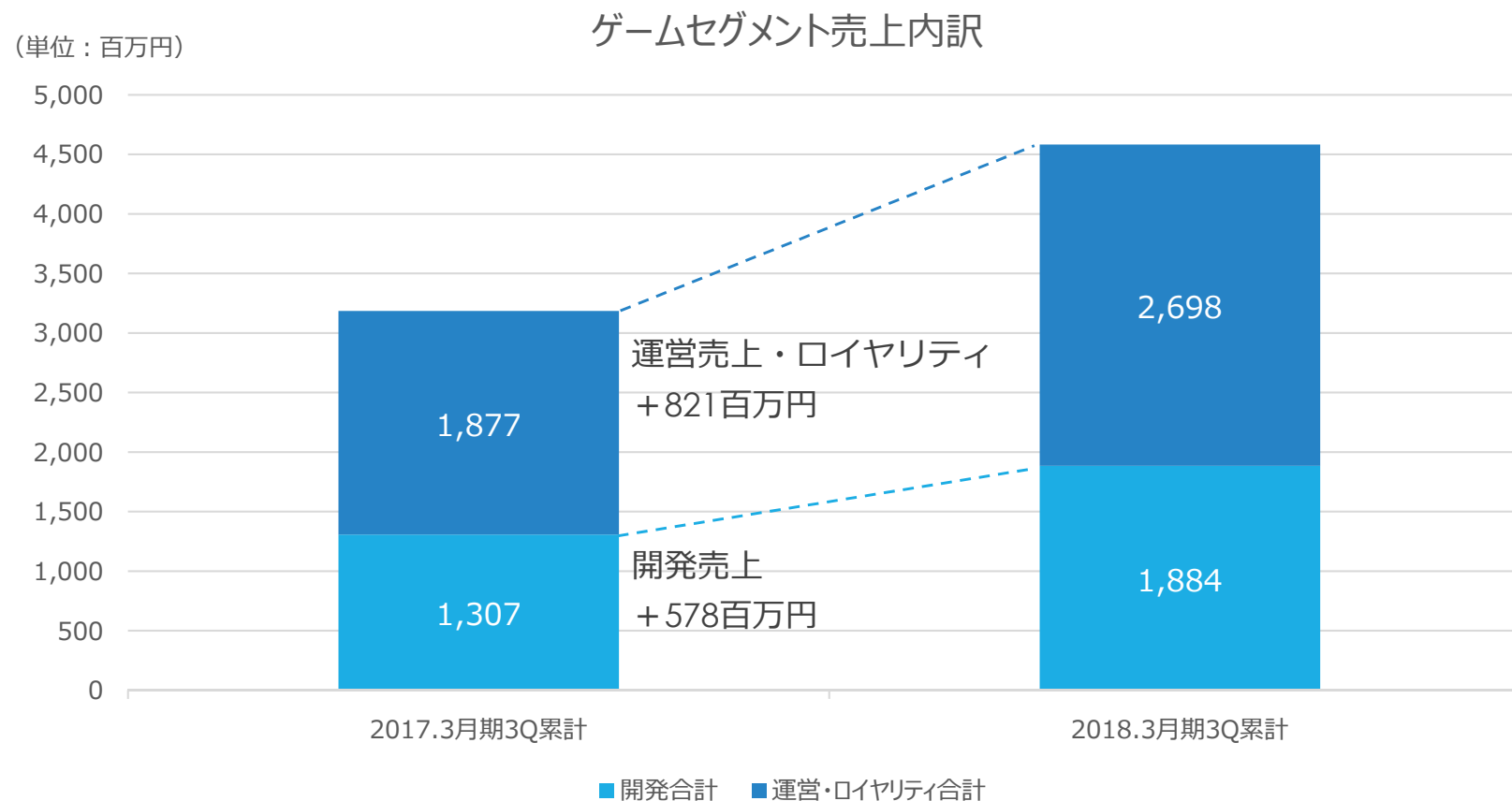


※ (株)シェードの連結損益への取り込みは、第1四半期のみです。

※ (株)ブームの連結損益への取り込みは、第2四半期以降です。

## 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)



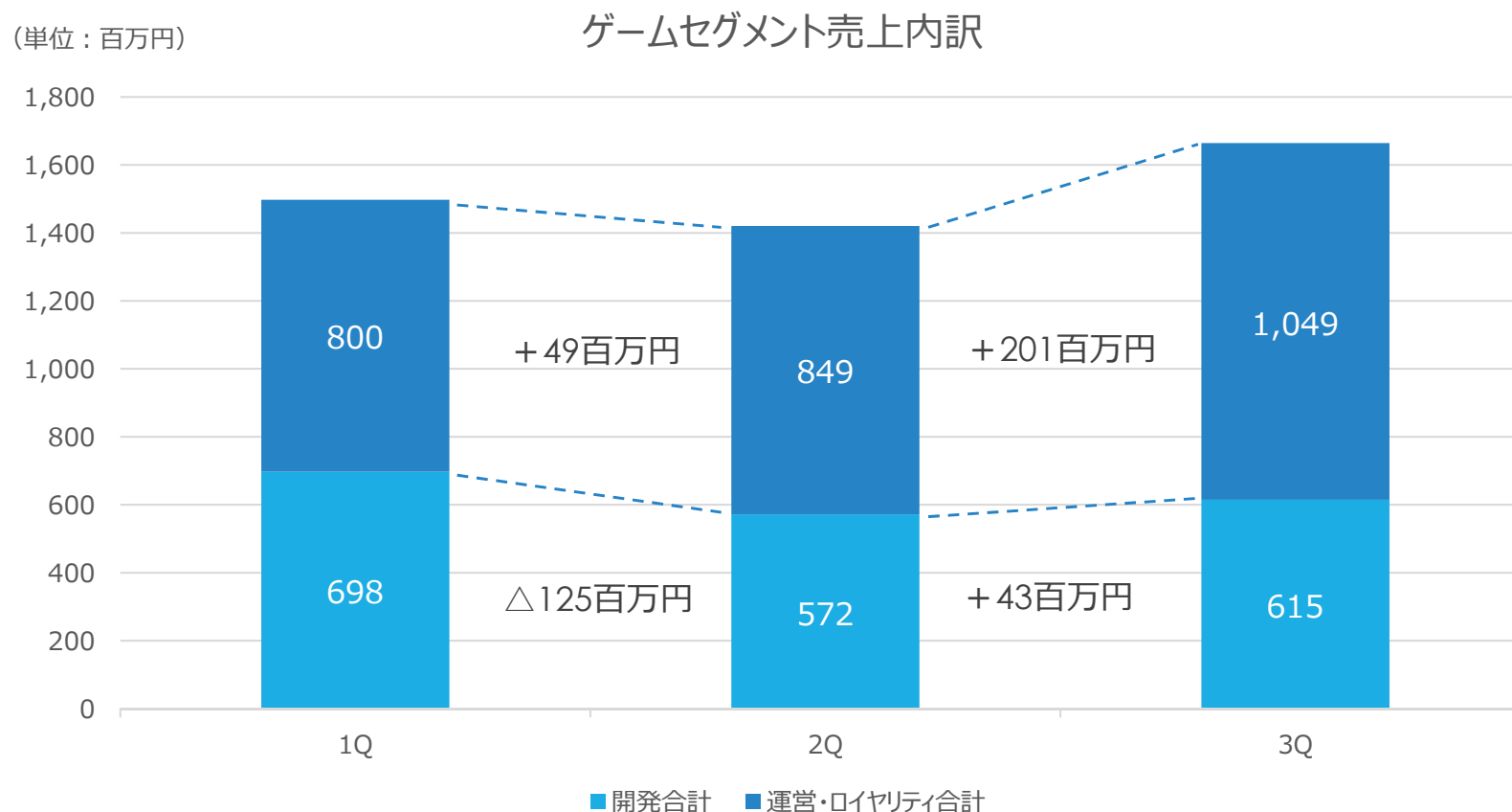
※運営売上には、納品・リリース後の継続的なバージョンアップなどの開発を伴う売上が含まれております。

※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。

## 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 四半期推移)

### ■ ゲームセグメント売上内訳 (四半期推移)



※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。

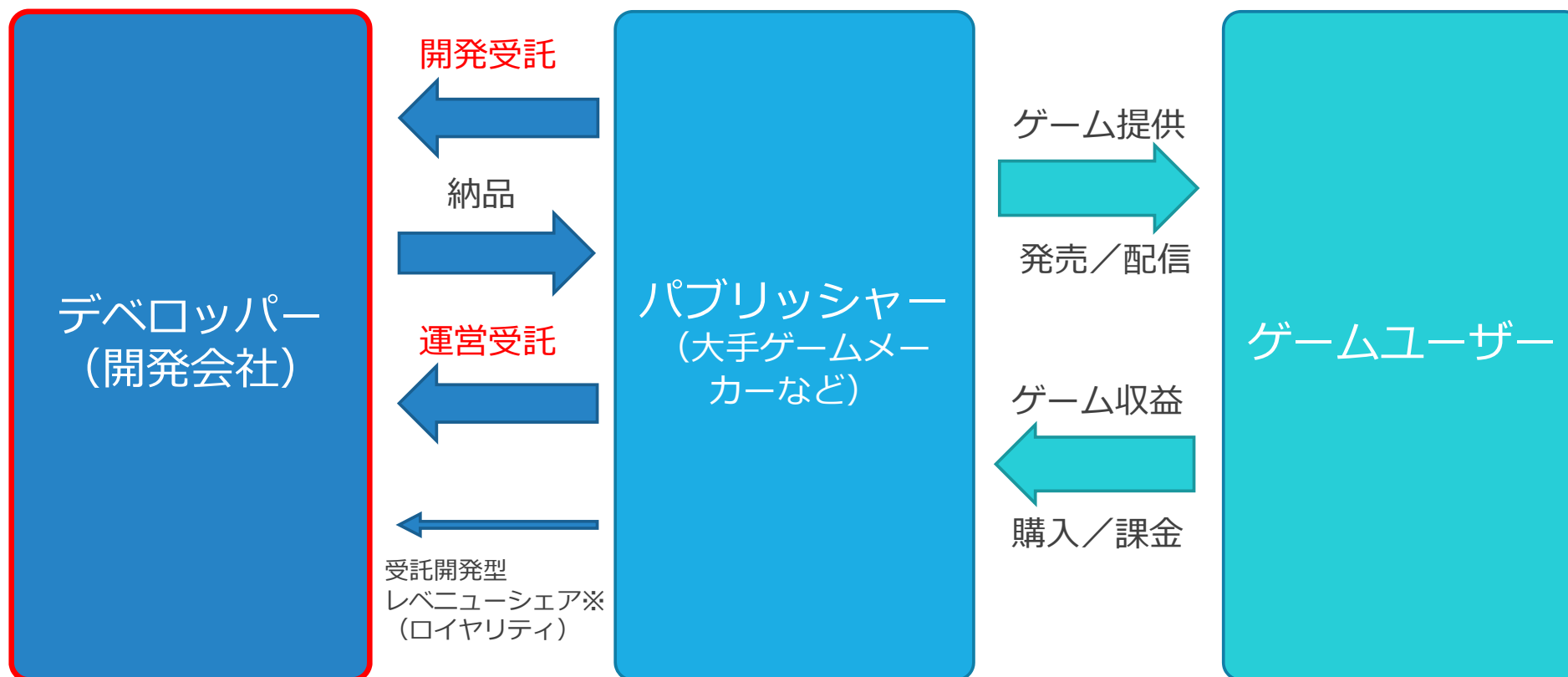
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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。

## 2.セグメント別業績 (1-4) ゲーム事業 (事業内容)

- 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。

## 2.セグメント別業績 (1-5) 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 (2017年11月13日比 大型±0件、 中型±0件)
- レベニューシェアタイトル数      半期ごとの開示としております。
- ゲーム人員数 (正社員のみ) ※3      353名 (2017年9月末比 5名増)

※1 2月13日決算発表日時点における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変わってきますため、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 2017年12月末時点の正社員の人員数。



## 2.セグメント別業績

### (1-6) ゲーム事業 (第3四半期までの主なトピック1)

#### ■ 2017年6月

- ・ 『スターオーシャン：アナムネシス』  
(トライエース) [スマートフォン]

500万DL達成

- ・ (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

- ・ 『フィギュアヘッド エース (figureheads A) 』  
正式サービス開始 (ゲームスタジオ) [アーケード]

#### ■ 2017年7月

- ・ 『LORD of VERMILION IV』  
正式サービス開始 (ゲームスタジオ) [アーケード]

#### ■ 2017年11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]

1700万DL達成



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



© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



© 2007-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



© 2015-2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

## 2.セグメント別業績

### (1-6) ゲーム事業（第3四半期までの主なトピック2）

#### ■2017年11月

- ・『スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- 4K & Full HD Remaster』  
リリース（トライエース）[PS4、PC]



© 2009, 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. Developed by tri-Ace Inc.

#### ■2017年12月

- ・『トリプルモンスターズ』  
事前登録開始（ゲームスタジオ）[スマートフォン]
- ・『はばたけ！ひよこ小競争』  
リリース（ゲームスタジオ）[スマートフォン]



© bushiroad All Rights Reserved.

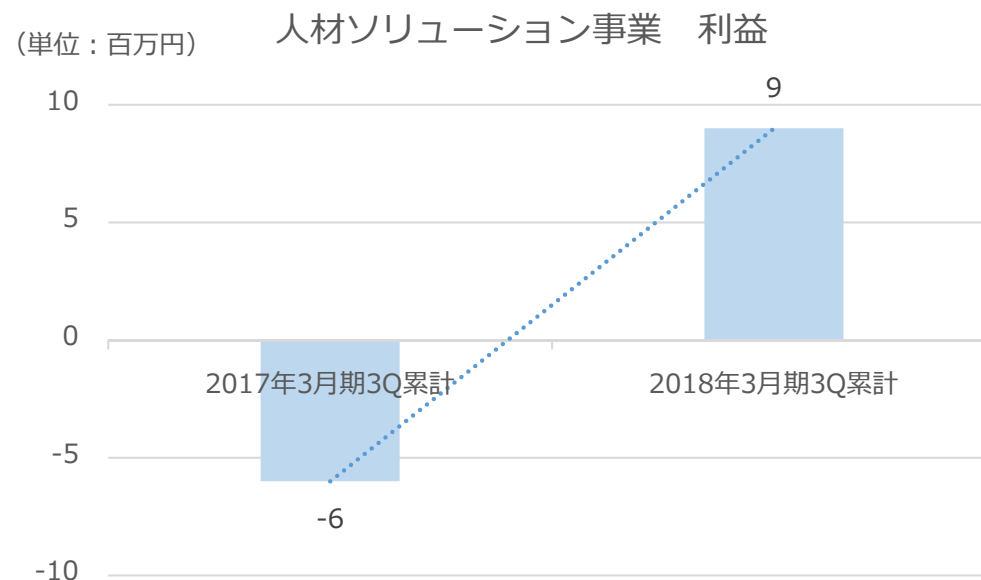
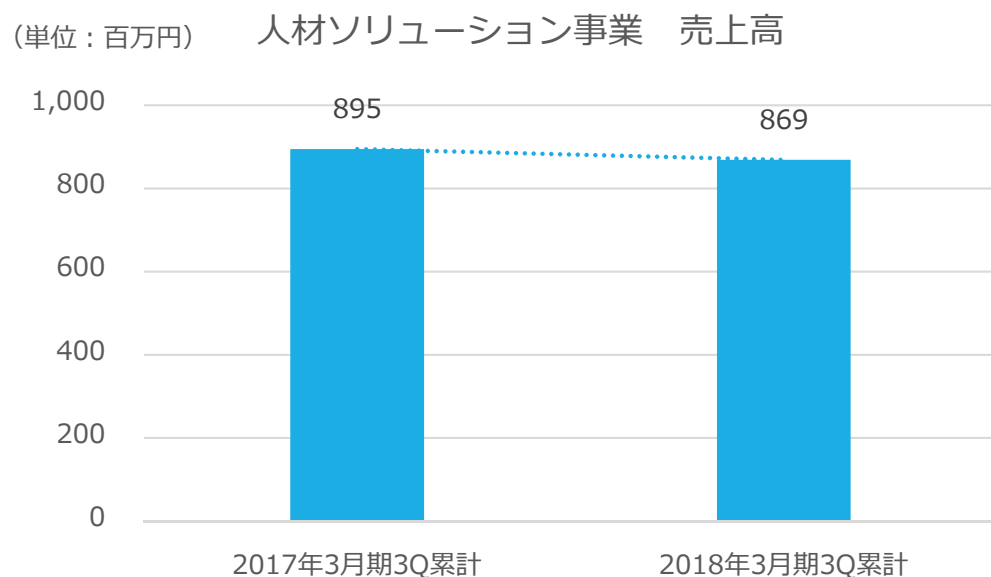


© PONOS.Corp all rights reserved.

## 2.セグメント別業績 (2) 人材ソリューション事業 (概要)

### 人材ソリューション事業

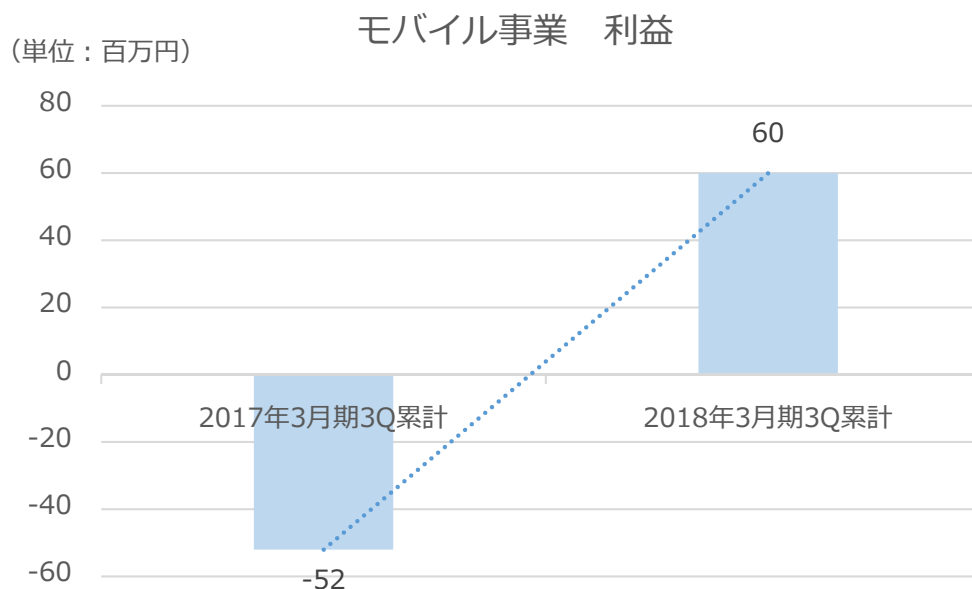
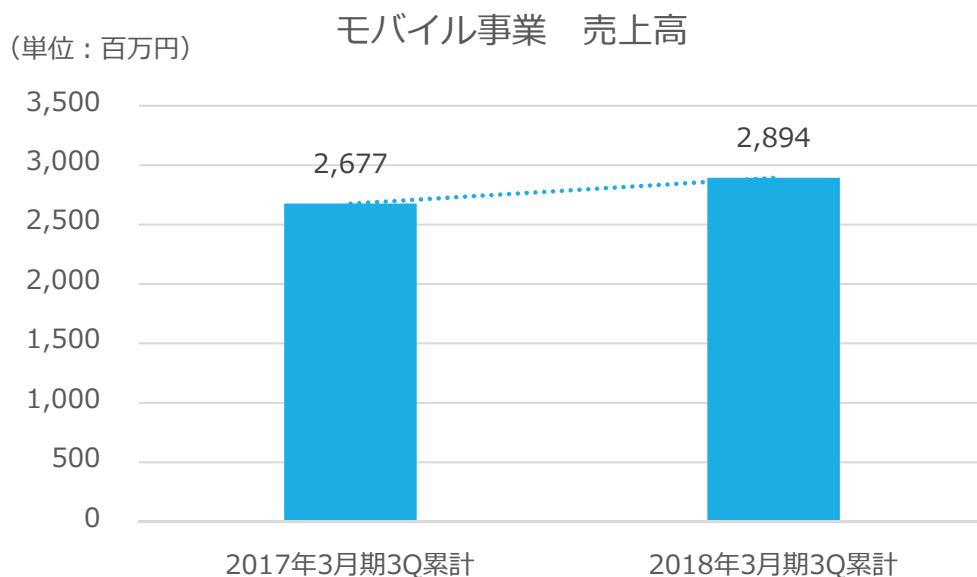
- 売上高は、人材紹介は、取り組み強化により概ね計画どおり進捗したものの、人材派遣は、人材獲得環境が激化するなか、派遣者数規模を維持する程度に留まり、微減。
- セグメント利益は、人材紹介による収益増と販管費削減の取り組みの結果、引き続き3Qも黒字を計上。



## 2.セグメント別業績 (3-1) モバイル事業 (概要)

### モバイル事業

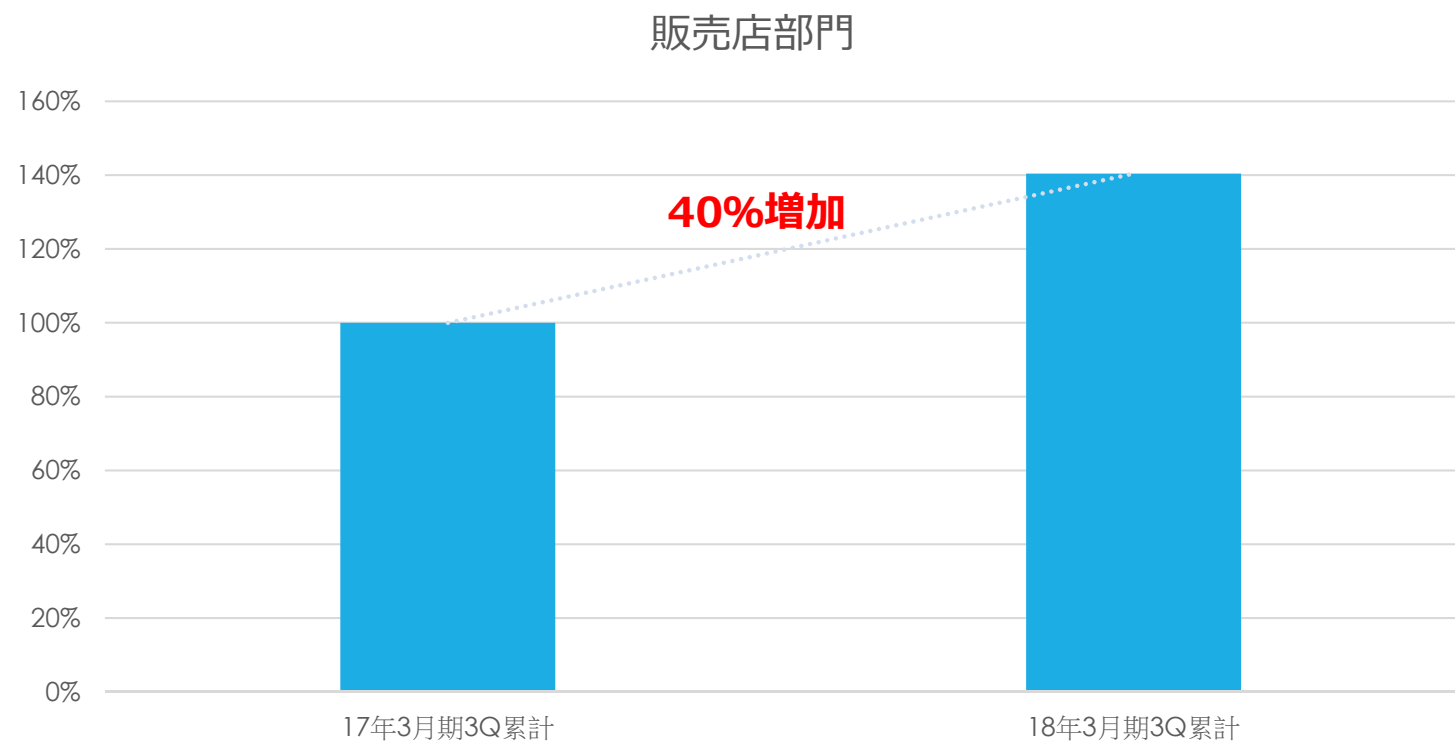
- auショップ部門は、販売台数が堅調に推移。
- 販売店部門は、格安SIMを展開する事業者の商材取り扱い強化や新型iPhoneの発売に伴う需要の取り込みにより、販売台数が大きく伸長。
- 売上高は、上記の販売好調に加え、端末仕入価格の上昇もあって増収。セグメント利益は、販売店部門の業績回復により、黒字幅を拡大。



## 2.セグメント別業績 (3-2) モバイル事業 (販売台数)

### ■ 販売店部門の状況

#### 販売台数増減割合 (閉鎖店舗除く前年対比)



## Ⅲ.2018年3月期通期見通し

---

# 1.通期業績見通し

- 通期業績予想について、平成30年2月7日に上方修正を発表しております。  
(単位：百万円)

	2018年3月期 前回予想	2018年3月期 修正予想	修正額	(参考) 2017年3月期 通期
売上高	10,900	<b>11,200</b>	+ 300	9,427
営業利益	400	<b>600</b>	+ 200	△358
経常利益	390	<b>600</b>	+ 210	△366
親会社株主に帰属する 当期純利益	300	<b>450</b>	+ 150	△632

# 1.通期業績見通し（進捗率）

## ■ 修正後の通期業績予想に対する進捗率

（単位：百万円）

	2018年3月期 3Q累計実績	2018年3月期 通期予想	進捗率	(参考) 2017年3月期 通期
売上高	8,374	<b>11,200</b>	75%	9,427
営業利益	522	<b>600</b>	87%	△358
経常利益	524	<b>600</b>	87%	△366
親会社株主に帰属する 当期純利益	413	<b>450</b>	92%	△632

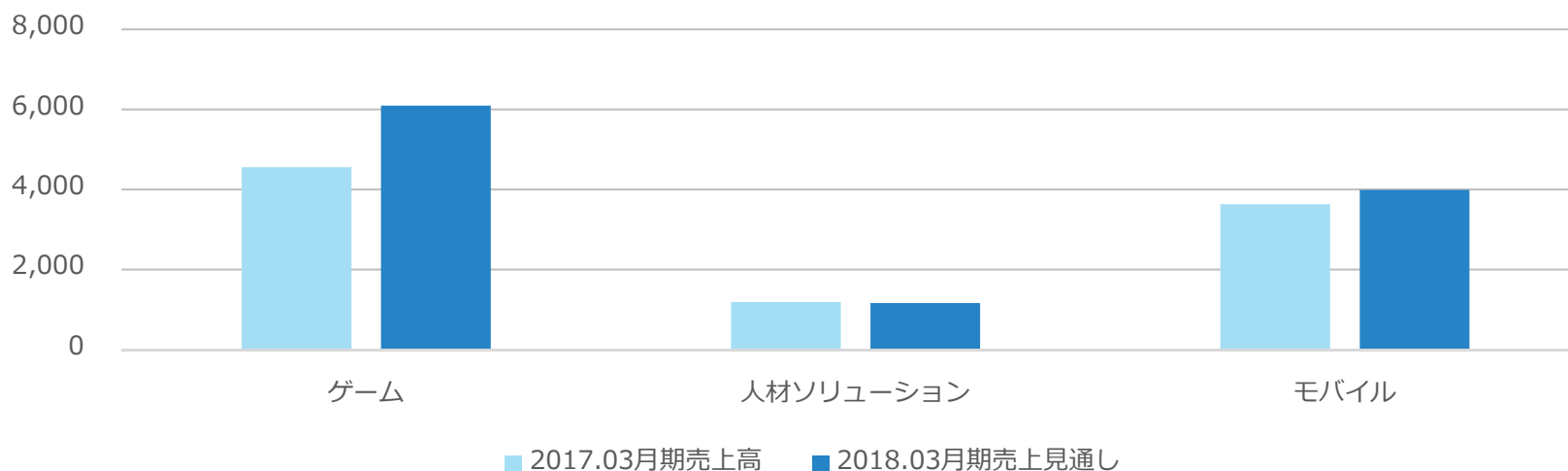
- ゲーム事業：一部案件にて計画との乖離等により原価投入が計画を下回り、当期中に調整行うことで減収要因が見込まれるものの、開発案件は概ね計画に沿って進捗しており、開発ラインの稼働率は引き続き高い状態を維持する見込みであり、また、運営案件についても概ね順調に推移しており、レベニユーシェア収益も堅調に推移する見込み。
- 人材ソリューション事業：派遣規模は横ばいながら、人材紹介の強化により黒字基調を維持する見込み。
- モバイル事業：販売店部門の販売が好調であり、年度末の繁忙期に向けて、引き続き好調に推移する見込み。



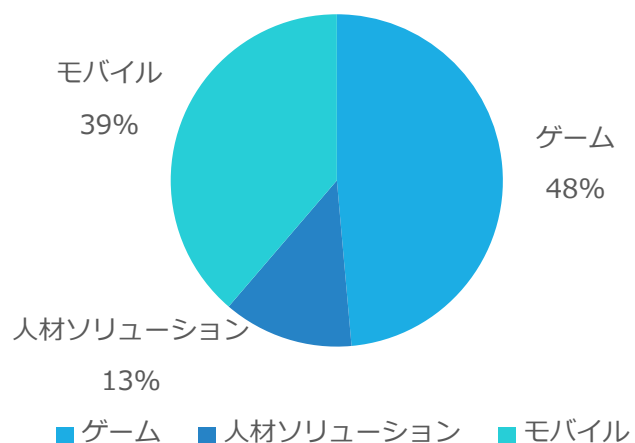
## 2.セグメント別業績見通し (1) 売上見通し

### セグメント別売上見通し

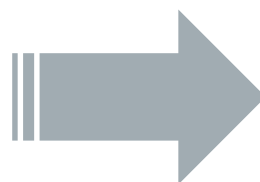
(単位：百万円)



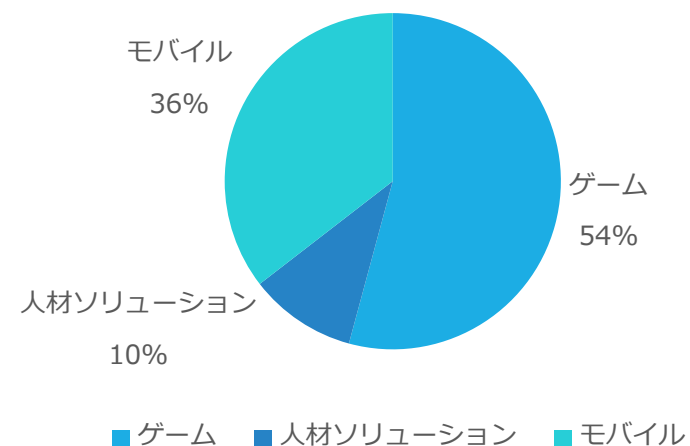
### 2017.03月期売上高



### 売上高セグメント別割合

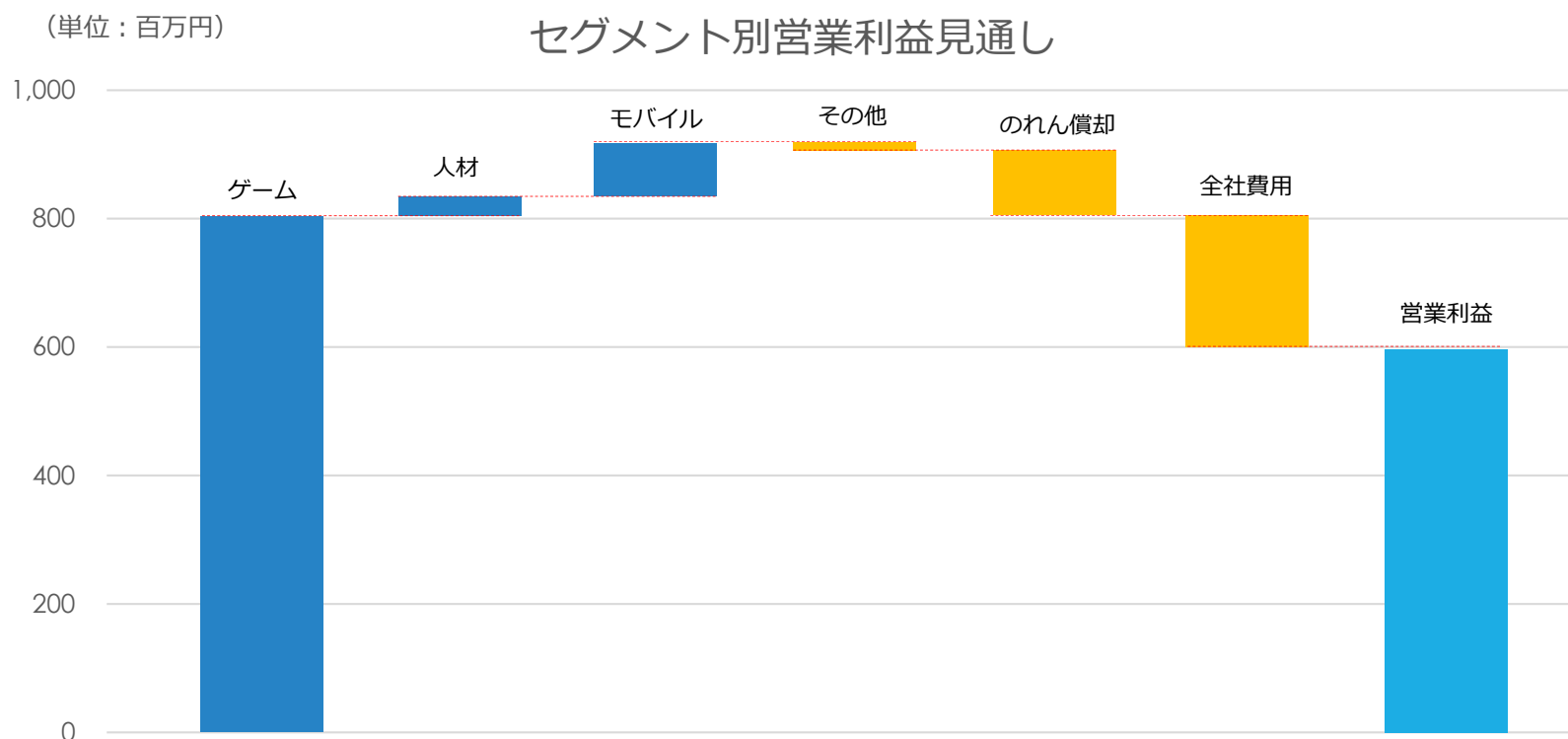


### 2018.03月期売上見通し



## 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、600百万円を予想しております。



## 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

Email : [ir@njhd.jp](mailto:ir@njhd.jp)

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