



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)

2018年3月期（第27期） 通期決算説明資料

2018年5月11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

II. 2018年3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

III. 2019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
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 (2018年3月末現在)
従業員数	: 連結 600名 (2018年3月末時点。うち平均臨時従業員109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
- ・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

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

	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
	株式会社ウィットワン※3

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。
※3 2017年12月14日付にて、ゲーム運営/カスタマーサポートを行う株式会社ウィットワンを設立登記いたしました。

Ⅱ .2018年3月期通期決算ハイライト

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 通期	2018年3月期 通期	前期差異	実績数値の主な要因
売上高	9,427	11,328	+1,901	・ゲーム事業の開発・運営売上増加、バリュー増加 ・モバイル事業の端末仕入価格上昇、販売好調
売上総利益	1,900	3,056	+1,156	・上記要因による増加
販売費及び 一般管理費	2,259	2,391	+132	・ゲーム事業は増加 ・モバイル事業と人材ソリューション事業は減少
営業利益	△358	664	+1,022	
経常利益	△366	667	+1,033	
親会社株主に帰属 する当期純利益	△632	519	+1,151	
EBITDA※	△80	861	+941	・のれん償却額100百万円、減価償却費93百万円

※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	4Q
売上高	2,217	2,244	2,405	2,559	2,638	2,609	3,126	2,953
売上総利益	360	401	515	623	716	713	864	760
販売費及び一般管理費	537	553	569	598	548	589	633	618
営業利益	△176	△152	△53	24	167	123	230	142
経常利益	△179	△159	△54	26	160	131	232	143
親会社株主に帰属する当期純利益	△169	△229	△76	△157	109	144	160	105
EBITDA※	△96	△76	8	84	211	177	281	189

※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 通期	2018年3月期 通期	前期差異	2017年3月期 通期	2018年3月期 通期	前期差異
ゲーム事業	4,563	6,089	+ 1,526	57	847	+ 790
人材ソリューション 事業	1,190	1,167	△23	△7	22	+ 29
モバイル事業	3,631	4,037	+ 406	△45	116	+ 161
その他	130	116	△14	△8	△8	0
セグメント間取引消 去及び全社費用	△184	△251	△67	△200	△211	△11
のれん償却額	—	—	—	△153	△100	+ 53
連結合計	9,427	11,328	+ 1,901	△358	664	+ 1,022

(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)

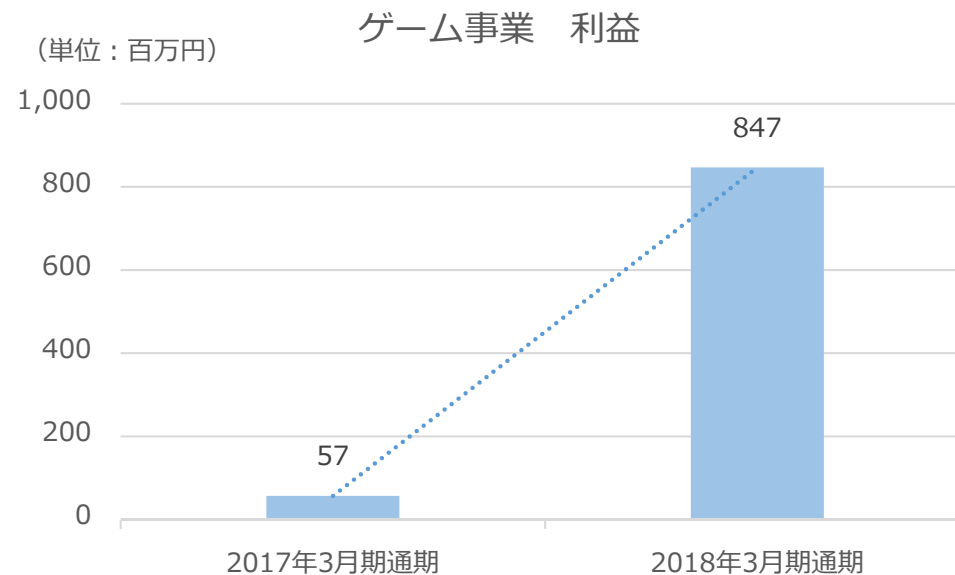
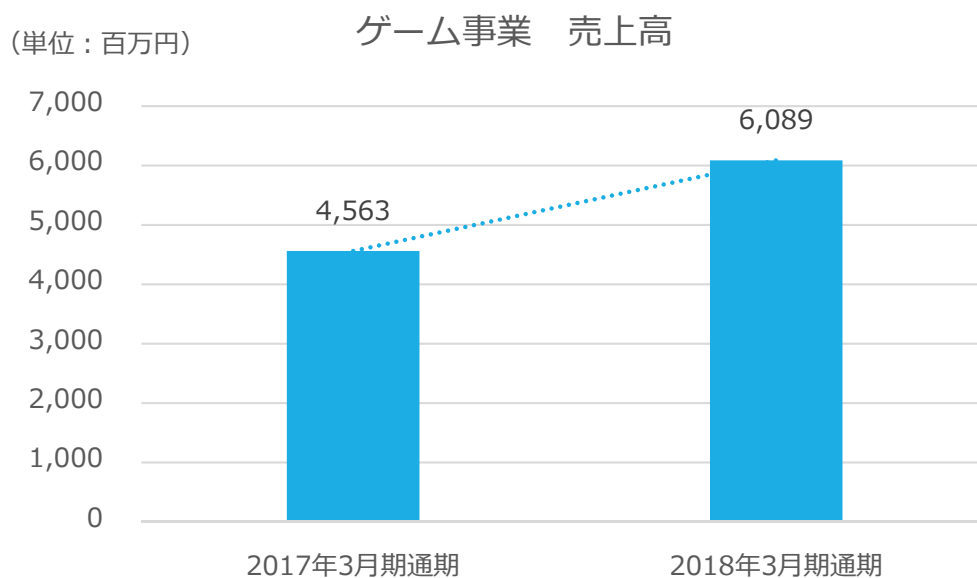
	売上高								セグメント利益 (営業利益)							
	2017.3期				2018.3期				2017.3期				2018.3期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
ゲーム事業	1,027	1,044	1,183	1,308	1,500	1,424	1,659	1,505	△56	△27	44	97	230	202	257	156
人材ソリューション事業	298	293	304	294	287	288	293	297	△4	△7	5	△0	0	2	6	13
モバイル事業	881	893	902	953	846	889	1,158	1,142	△12	△15	△23	7	8	3	48	56
その他	32	34	34	28	25	27	32	30	△3	△2	△3	0	0	△4	△1	△3
セグメント間取引消去及び全社費用	△23	△20	△18	△25	△21	△20	△16	△22	△53	△51	△46	△49	△49	△52	△54	△55
のれん償却額	—	—	—	—	—	—	—		△47	△47	△29	△29	△22	△27	△25	△24
連結合計	2,217	2,244	2,405	2,559	2,638	2,609	3,126	2,953	△176	△152	△53	24	167	123	230	142

(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

- 運営案件は概ね順調に推移し、レベニューシェア収益も期初の想定を上回る水準で推移
- 開発案件の順調な進捗に加え、計画上見込んでいなかった追加的な受注が年間を通して一定程度あったことも増収増益に寄与



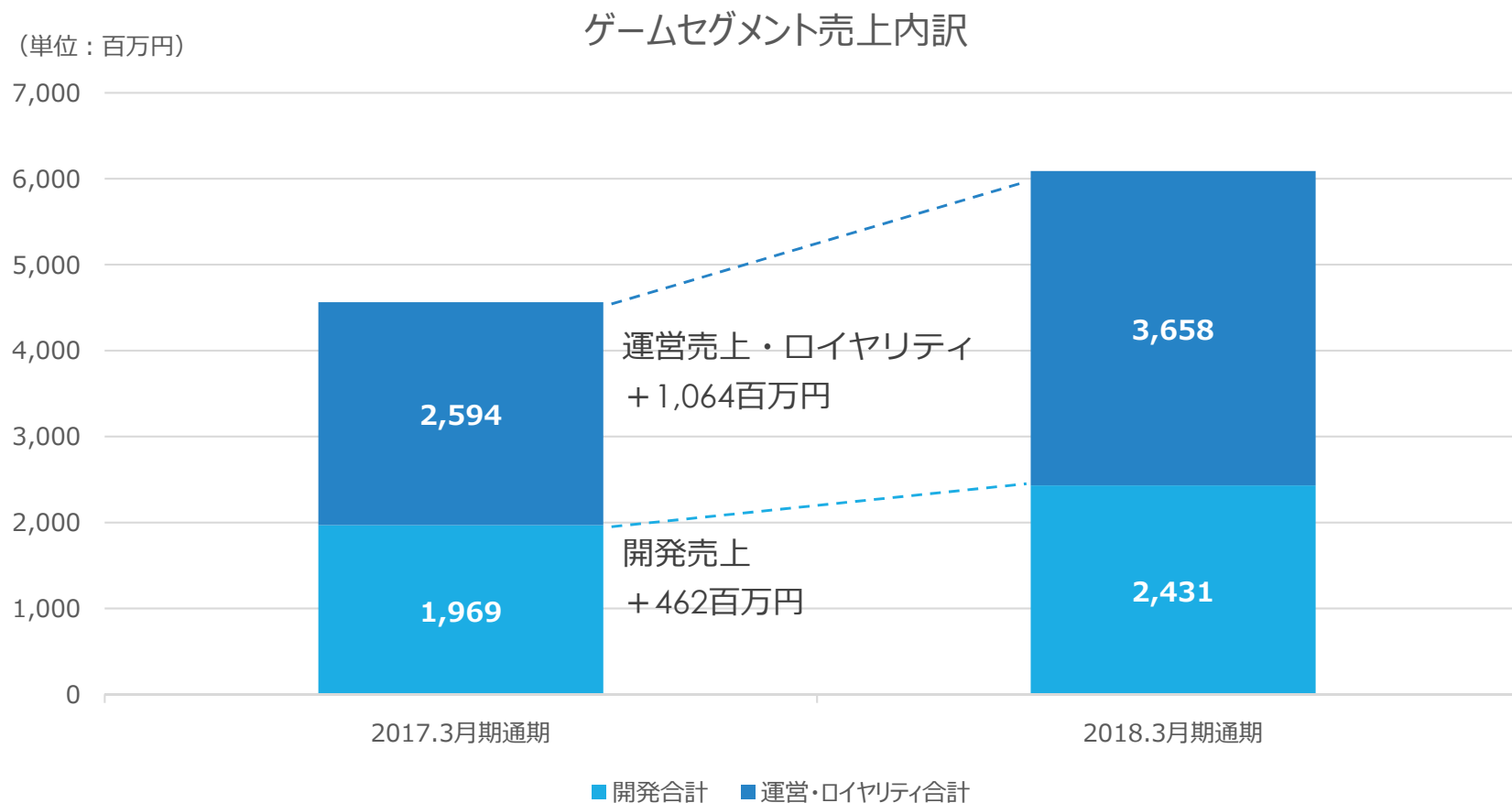
※ (株)シェードの連結損益への取り込みは、第1四半期のみです。

※ (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。

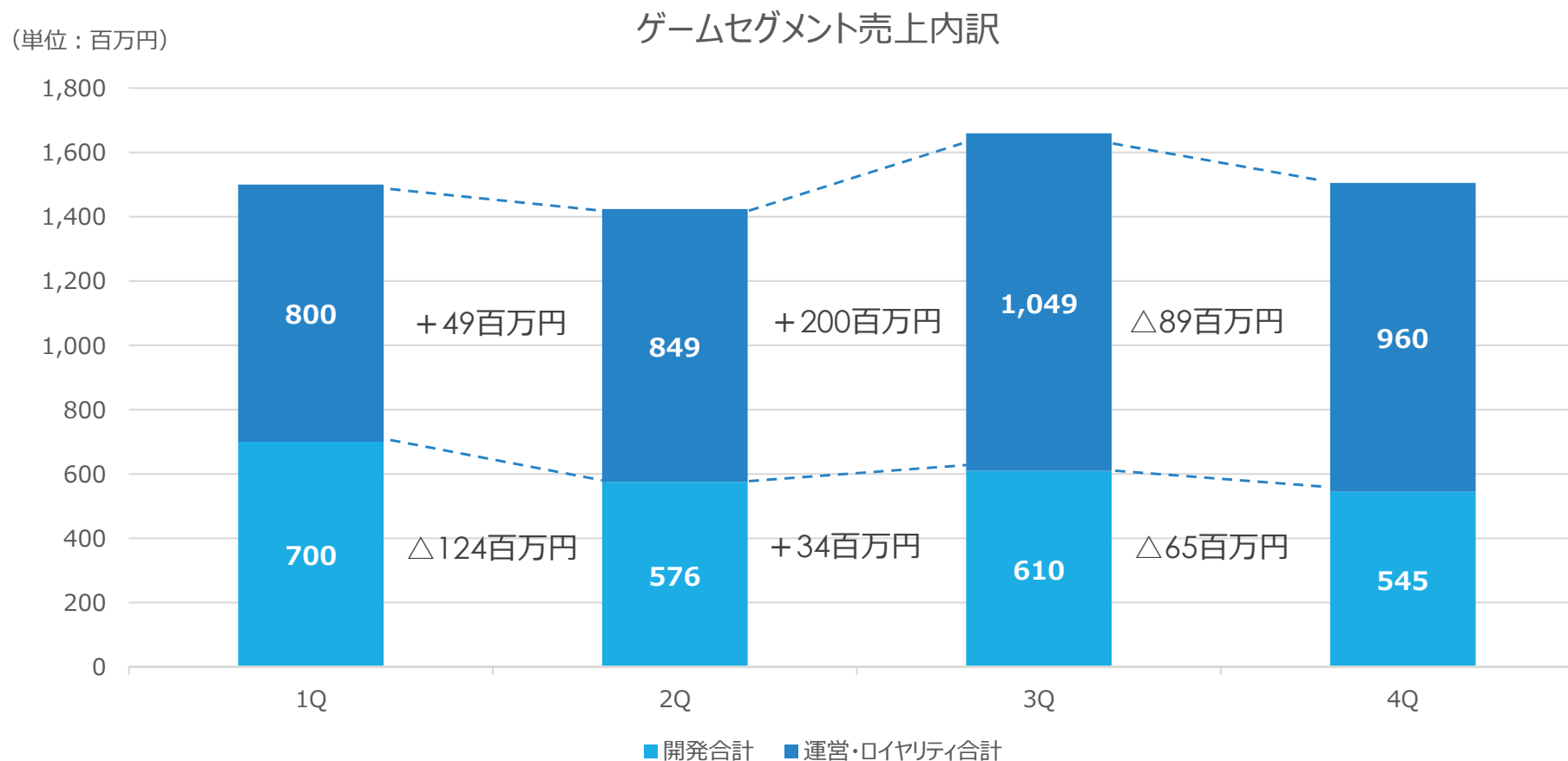
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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。また、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。

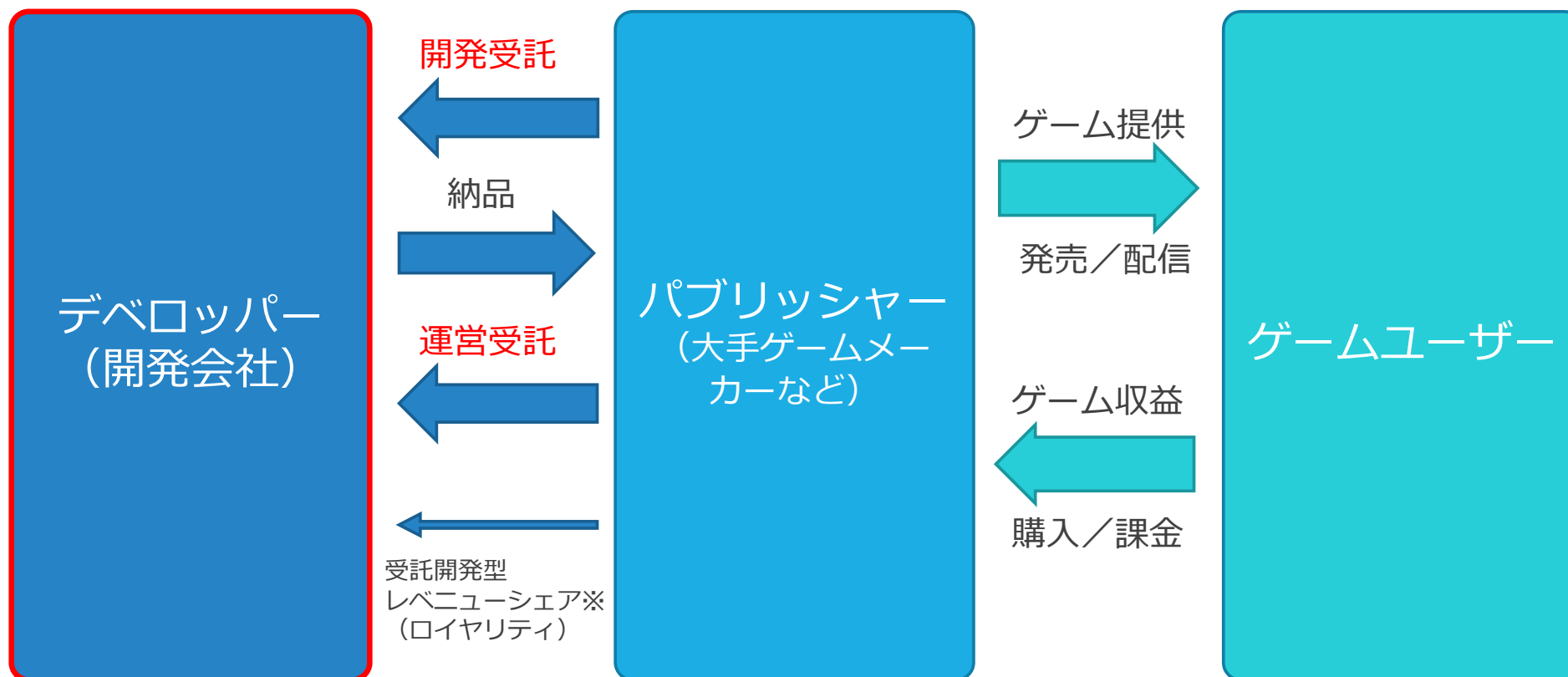
※運営売上とロイヤリティの内訳は開示しておりません。

※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。また、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 (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3件※2（2018年2月5日比 大型±0件、中型-1件）
- レベニューシェアタイトル数 4件※3（2017年11月13日比 -1件）
- ゲーム人員数（正社員のみ）※4 358名（2017年12月末比 5名増）

※1 5月11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、開発体制の人数をひとつの目安としており、大型は30名以上、中型は15名前後としております。

※3 5月11日決算発表日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とさせていただきます。

※4 2018年3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 (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.



© 2015-2018 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 (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

- ・ 『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]



© PONOS.Corp all rights reserved.

■ 2018年3月

- ・ 『刀使ノ巫女 刻みし一閃の燈火』
リリース (ゲームスタジオ) [スマートフォン]



©伍箇伝計画/刀使ノ巫女製作委員会 © 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

■ 2018年4月

- ・ ゲーム運営/カスタマーサポートを行う
(株)ウィットワンを始動 (設立登記は2017年12月)
- ・ 『ヴァンガードZERO』
事前登録開始 (ゲームスタジオ) [スマートフォン]
- ・ 『破軍・三國志』
リリース (ゲームスタジオ(運営受託)) [スマートフォン]
- ・ 『トリプルモンスターズ』
リリース (ゲームスタジオ) [スマートフォン]
- ・ ゲーム事業の顧問として波多野信治氏が就任



© bushiroad All Rights Reserved.



© 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

2.セグメント別業績

(1-6 参考) ゲーム運営におけるカスタマーサポートサービス事業への進出

スマホゲーム市場が大きく成長する中、ユーザーのゲーム評価等をタイムリーに把握し、適切な対応とともに、速やかに運営に反映していく重要性が増しており、カスタマーサポートという運営業務が拡大しております。当社は、運営フェーズにおける開発業務だけでなく、カスタマーサポートサービス事業にも進出いたします。

新会社ウィットワンにて、グループ内外における「ゲーム分析・評価業務」「監視業務」「電話・メールサポート業務」等を行っていくことで、ゲームの事業領域を広げ、一貫した運営体制により、収益の拡大を目指してまいります。

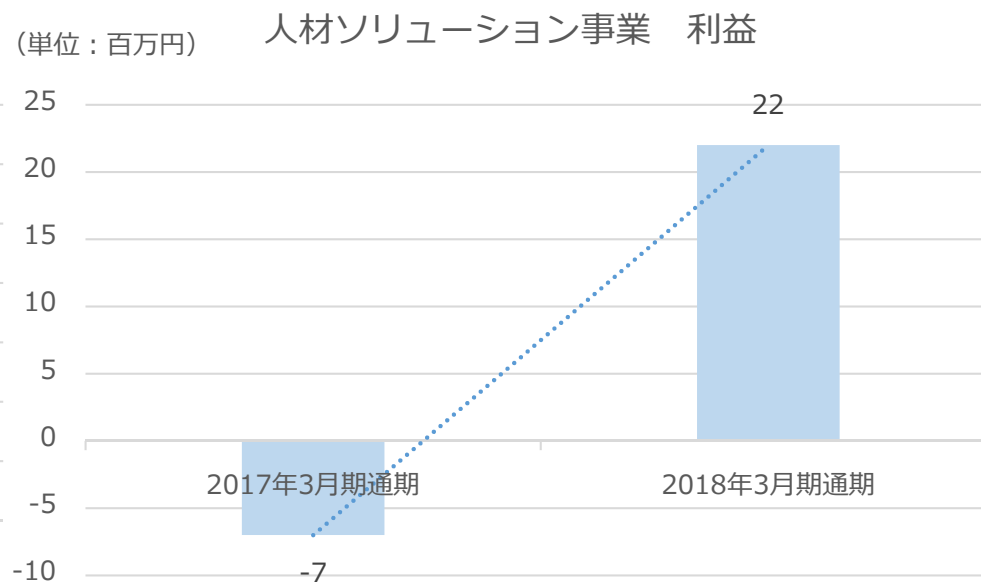
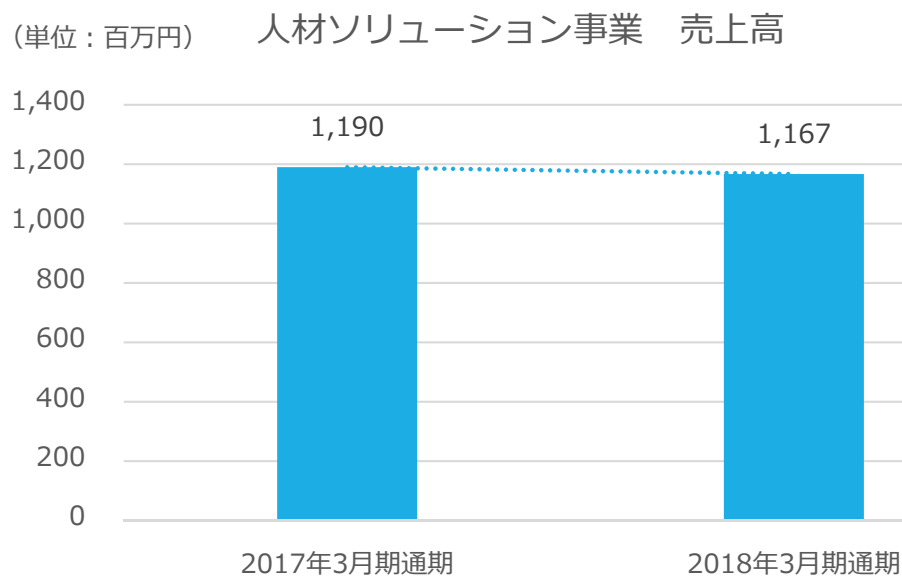


- 会社名：(株)ウィットワン
- 本社：港区芝3-8-2 芝公園ファーストビル
- 設立：2017年12月
- 資本金等：資本金6.5百万円、資本準備金6.5百万円
- 代表者：筒井 俊光
- 株主：エヌジェイホールディングス100%
- 事業内容：ゲームユーザー向けカスタマーサポートサービス事業の受託等

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

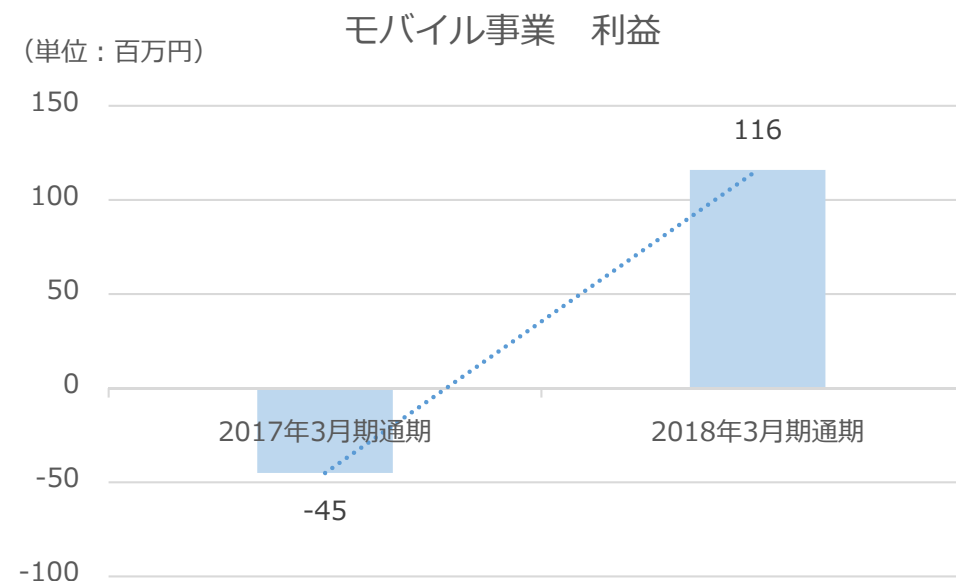
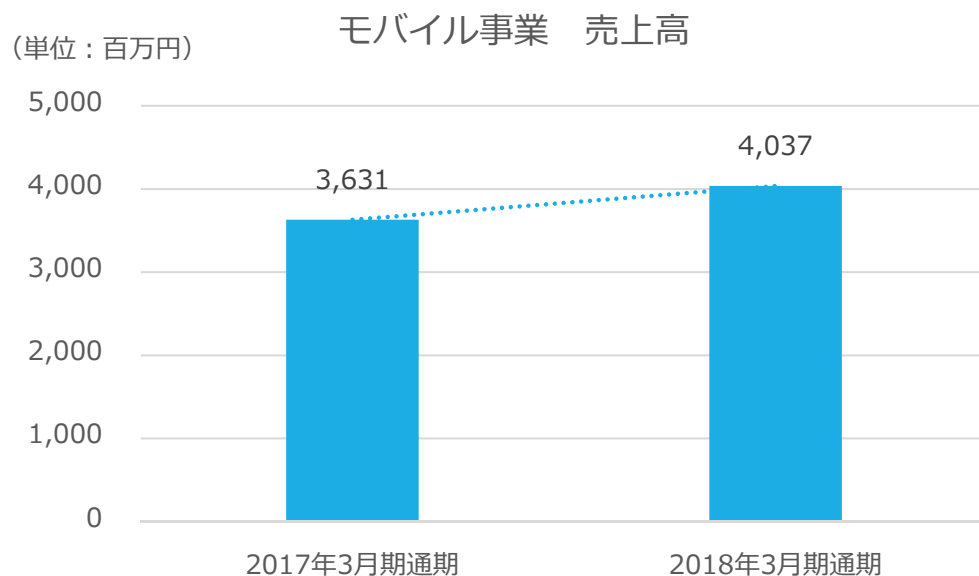
- 売上高は、人材紹介は、取り組み強化により概ね計画どおり進捗したものの、人材派遣は、人材獲得環境が激化するなか、派遣者数規模を維持する程度に留まり、微減。
- セグメント利益は、人材紹介による収益増と販管費削減の取り組みの結果、黒字転換。



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。



Ⅲ.2019年3月期通期見通し

通期業績予想

(単位：百万円)

	2018年3月期 通期実績	2019年3月期 通期予想	差異
売上高	11,328	12,000	+672
営業利益	664	520	△144
経常利益	667	520	△147
親会社株主に帰属する当期純利益	519	400	△119
EBITDA※	861	781	△80

※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。2019年3月期は、推定値。

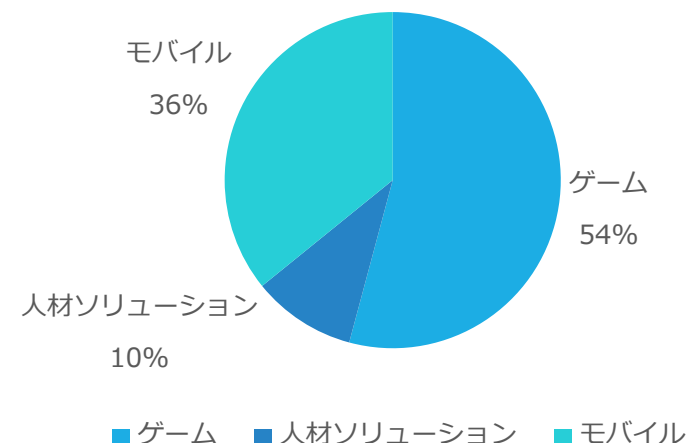
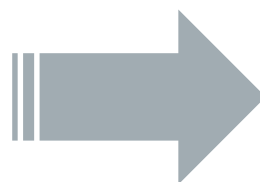
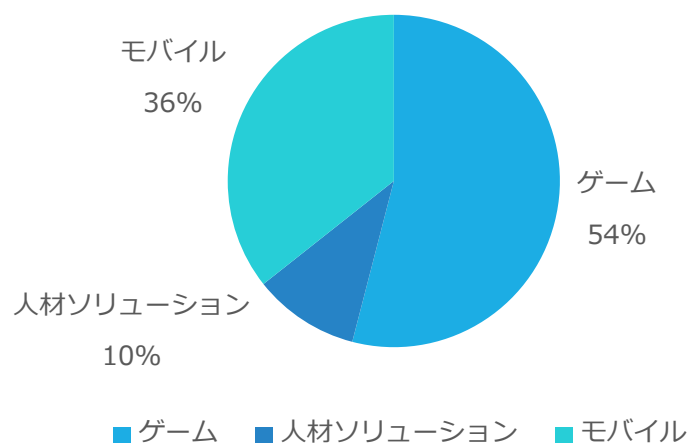
2.セグメント別業績見通し (1) 売上見通し



2018.03月期売上高

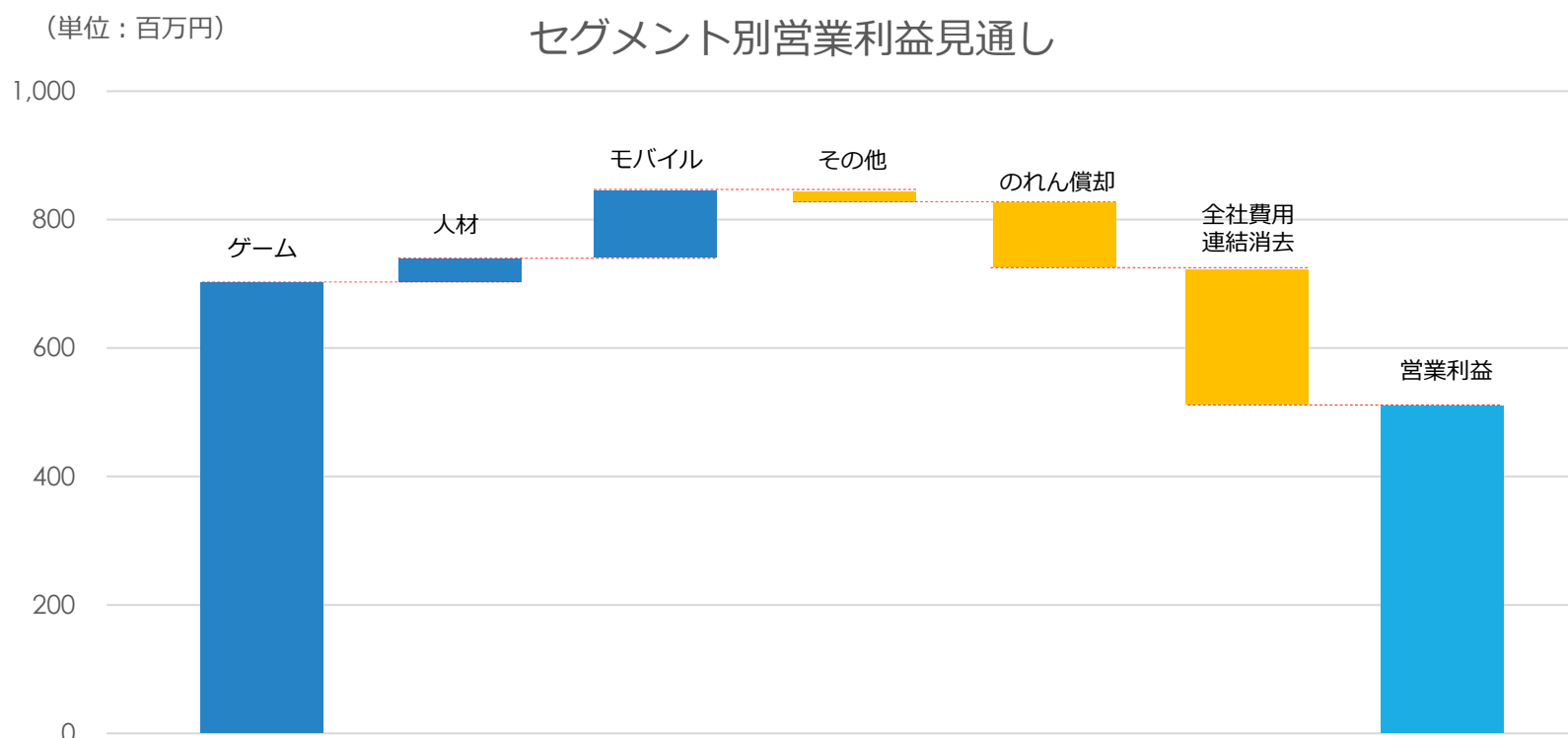
売上高セグメント別割合

2019.03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、520百万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。

次の中期的な成長に向け、一定の利益を確保しつつ、
必要な投資により、適切なリスクテイクとリターンを追求

(1) ゲーム事業

- 開発案件は、人材の採用及び育成により開発ラインを確保し継続的な新規受注を計画。前期（18.3期）のような計画外の追加的な受注による利益寄与は見込んでおりません。
- 運営案件は、運営フェーズに入るタイトルや運営サービスの範囲拡大により拡大見込む。レベニューシェア収益については、これまでの実績や一般的なリリース後の傾向等を参考に推定。
- 開発及び運営体制の拡充等のために費用の増加を計画。また、リターン追求のため一定程度の投資範囲で、リスクテイク案件にも取り組む。

次の中期的な成長に向け、一定の利益を確保しつつ、
必要な投資により、適切なリスクテイクとリターンを追求

(2) 人材ソリューション事業

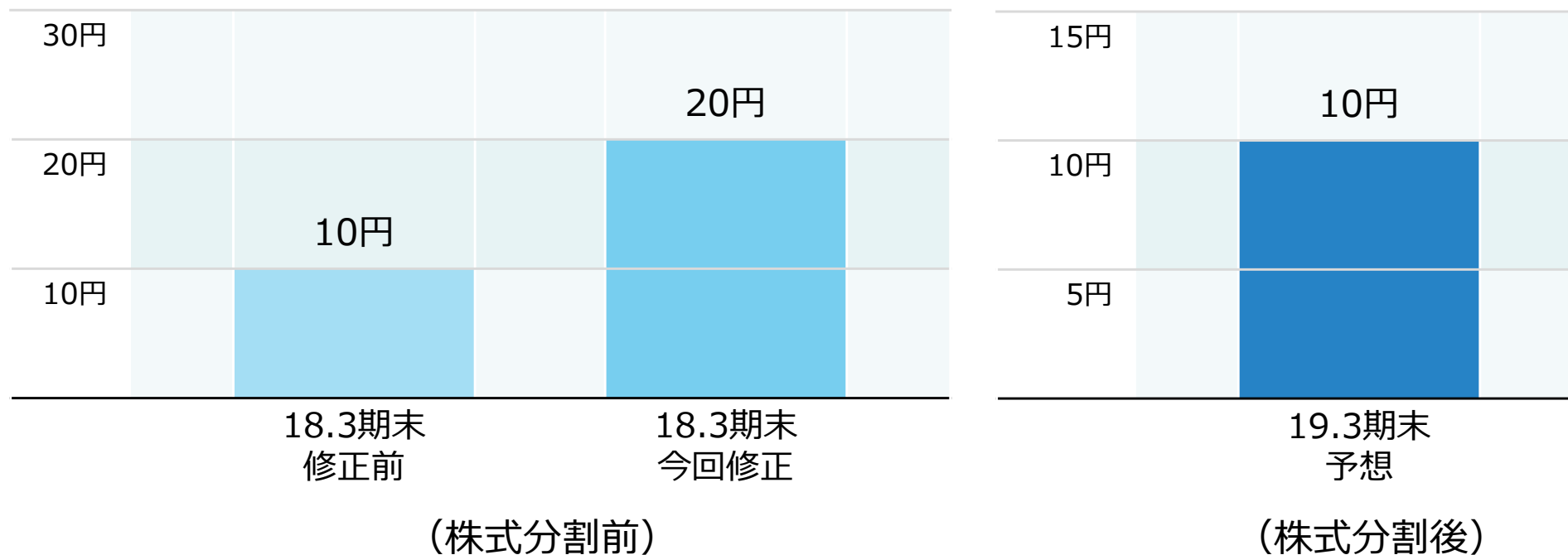
- 人材紹介の拡大を図るとともに、派遣者数の増加及び収益性の向上に向け、営業体制の増強と人材探索コストの適切な対価反映に取り組む。

(3) モバイル事業

- 販売は前期（18.3期）と同程度の好調さを見込む。増収要因は、端末仕入価格の上昇傾向によるもの。前期から取り組んできた販管費の最適化の効果によりやや増益を見込む。

配当

- 18.3期末の1株あたり配当額を、10円から20円に増配修正しております。
- 19.3期末は、株式分割※を反映し、実質同額の10円を予想しております。



※ 当社は2018年4月1日付にて、普通株式1株につき2株の割合をもって株式分割を行っております。当該株式分割前にあたる2018年3月期の期末配当につきましては、実際の配当予定額である20円を記載しております。

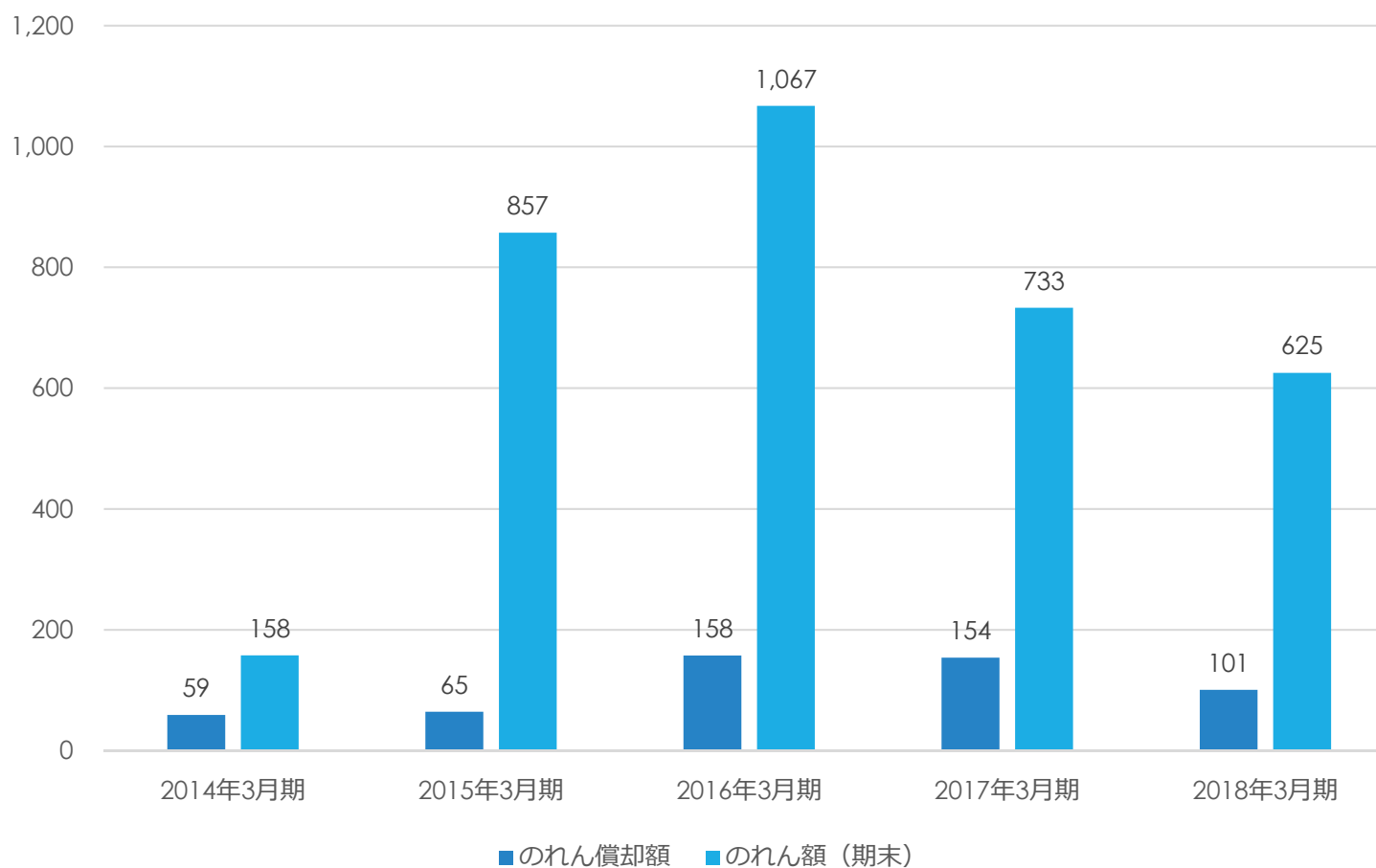
(参考資料) 連結キャッシュフロー計算書

(単位：百万円)

	2017年3月期 第2四半期	2017年3月期 通期	2018年3月期 第2四半期	2018年3月期 通期
営業活動によるキャッシュフロー	△208	△152	291	661
投資活動によるキャッシュフロー	△105	△128	△145	△209
財務活動によるキャッシュフロー	△85	△380	57	529
現金及び現金同等物の 残高	1,360	1,098	1,300	2,081

■ のれん額の推移

(単位：百万円)



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

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