



## 2020年6月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年2月13日

上場会社名 株式会社エヌジェイホールディングス 上場取引所 東  
 コード番号 9421 URL https://www.njhd.jp/  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 筒井 俊光  
 問合せ先責任者 (役職名) 経営企画室長 (氏名) 野澤 創一 (TEL) 03-5418-8128  
 四半期報告書提出予定日 2020年2月13日 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

## 1. 2020年6月期第3四半期の連結業績(2019年4月1日～2019年12月31日)

## (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年6月期第3四半期	8,686	6.9	45	△81.4	22	△89.4	△40	—
2019年3月期第3四半期	8,126	△3.0	244	△53.3	216	△58.8	212	△48.7

(注) 包括利益 2020年6月期第3四半期 △12百万円(—%) 2019年3月期第3四半期 234百万円(△45.2%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2020年6月期第3四半期	△7.59	—
2019年3月期第3四半期	40.11	—

(注) 1. 2020年6月期第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、1株当たり純損失であり、また、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため記載しておりません。

2. 2019年3月期第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため記載しておりません。

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2020年6月期第3四半期	6,614	3,248	46.9
2019年3月期	7,356	3,314	43.5

(参考) 自己資本 2020年6月期第3四半期 3,104百万円 2019年3月期 3,197百万円

## 2. 配当の状況

	年間配当金					
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	第4四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2019年3月期	—	0.00	—	—	10.00	10.00
2020年6月期	—	—	0.00	—	—	—
2020年6月期(予想)	—	—	—	—	10.00	10.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2020年6月期は決算期変更により15ヶ月間の変則決算となっており、中間配当の基準日は第3四半期末の12月31日となっております。

## 3. 2020年6月期の連結業績予想(2019年4月1日～2020年6月30日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	15,080	—	170	—	140	—	40	—	7.56

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

2020年6月期は決算期変更により15ヶ月の変則決算となっておりますので、対前期増減率については記載しておりません。

第4四半期(累計)は、売上高11,970百万円(8.2%)、営業利益90百万円(△70.8%)、経常利益70百万円(△76.6%)、親会社株主に帰属する当期純利益0百万円(△100.0%)、1株当たり当期純利益0円00銭を予想しております。%表示は、対前期通期との増減率であります。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無  
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)  
新規 一社(社名) 、除外 一社(社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2020年6月期3Q	5,350,400株	2019年3月期	5,350,400株
② 期末自己株式数	2020年6月期3Q	57,550株	2019年3月期	57,550株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2020年6月期3Q	5,292,850株	2019年3月期3Q	5,292,850株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

・本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料3ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

・決算説明資料は、2020年2月13日(木)に当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報等)	10
(追加情報)	12

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものであります。

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、通商問題はじめ海外経済の動向に弱さが見られるものの、各種政策の効果もあって、雇用環境の改善が続き、個人消費や設備投資は底堅く推移し、緩やかな回復が続きました。

ゲーム業界におきましては、スマホゲーム市場では、既存人気タイトルのユーザーリテンションが長期傾向にあり、新たなヒットタイトルも登場しておりますが、新規ユーザー獲得ハードルは一層高くなっております。コンシューマー市場及びPCゲーム市場では、既存人気タイトルだけでなく新規タイトルにおいても多くの注目タイトルの発売等があって、各種ゲーム専用機の販売も好調であります。各市場総じて、新規タイトルの期待値水準の上昇から、開発規模の大型化や長期化による開発コストの増加の傾向が続いており、大型タイトルにおいては長期的なコンテンツ戦略もあって、この傾向は強くなっております。また、クロスプレイの垣根が下がるなか、オンライン接続を前提としたタイトルが広がっており、プレイ人口が多い一部の人気ゲームにて継続プレイの傾向が見られております。

モバイル業界におきましては、分離プランや値引き規制等の法改正が施行されるなか、最新機種やハイエンド機種の値頃感減少により、買い替え時期の後ろ倒しの傾向がみられております。通信各社は、ミドルレンジ端末まで広くラインアップを充実させるなど、新法制度への対応とユーザーの新規獲得及び繋ぎ止めを強化しております。また、5Gの開始時期について注目がされており、5G対応端末や高速大容量を活かしたサービスの登場が期待されております。

このような事業環境のなか、当社は、ゲーム事業におきましては、Windows7のサポート終了対応や生産性維持のため、開発機材の更新や各種開発ソフトウェア導入などの開発環境の整備を進めました。また、小規模・短期案件や終了案件等による人材リソースの空き稼働の対策に取り組んでまいりました。モバイル事業におきましては、端末値引き上限導入に伴う駆け込み需要の取り込みと、その後の反動に対して、1台当たり粗利単価の改善に取り組んでまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の連結業績につきましては、以下のとおりです。

売上高は、ゲーム事業においては、2018年10月1日に(株)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、前期からの納品ずれ込み案件の計上及び開発体制の拡大により増収となりました。モバイル事業においては、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たため、減収となりました。

この結果、ゲーム事業の増収により、モバイル事業の減収分と前期の第1四半期累計期間まで連結対象であった(株)トーテックの持分法適用会社への異動に伴う減収分を上回って、売上高は、8,686百万円と前年同期と比べ560百万円(6.9%増)の増収となりました。

営業利益及び経常利益は、ゲーム事業においては、原価増加による開発案件の利益率低下やロイヤリティ収益の減少、Windows7終了や開発体制拡大に伴う開発環境整備費用等の販管費の増加、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、減益となりました。モバイル事業においては、販売の減少に対して1台当たり粗利単価の改善と販管費の抑制に取り組んだ結果、概ね前期並みとなりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の営業利益は、45百万円と前年同期と比べ198百万円(81.4%減)の減益となり、経常利益は、22百万円と前年同期と比べ193百万円(89.4%減)の減益となりました。

親会社株主に帰属する四半期純損益は、法人税等を加減した結果、40百万円の親会社株主に帰属する四半期純損失(前年同期は212百万円の親会社株主に帰属する四半期純利益)となりました。

セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。

なお、前期の第2四半期連結累計期間より、セグメント区分を変更しております。前期の第1四半期連結累計期間まで独立したセグメントであった人材ソリューション事業について、連結業績に占める割合が低下したことから、その他事業に含めております。

#### ①ゲーム事業

当セグメントにおきましては、(株)ゲームスタジオ、(株)トライエース及び(株)ウィットワンにてゲームの開発受託及び運営受託等を行っております。なお、(株)ブーム、(株)エヌジェイワンは、2019年8月23日付「連結子会社3社間の経営統合に関するお知らせ」のとおり、(株)ウィットワンを統合先として、2019年11月1日付にて統合を完了しております。

当第3四半期連結累計期間におきましては、売上高については、2018年10月1日に(株)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、前期からの納品ずれ込み案件の計上及び開発体制の拡大により、5,948百万円と前年同期と比べ1,052百万円(21.5%増)の増収となりました。

セグメント利益(営業利益)については、原価増加による開発案件の利益率低下やロイヤリティ収益の減少、Windows7終了や開発体制拡大に伴う開発環境整備費用等の販管費の増加、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、270百万円と前年同期と比べ163百万円(37.7%減)の減益となりました。

#### ②モバイル事業

当セグメントにおきましては、(株)ネプロクリエイトにてauショップ等のキャリアショップ及び複数の通信事業者の端末・サービスを取り扱う販売店PiPoPark(ピポパーク)を運営しております。

当第3四半期連結累計期間におきましては、売上高については、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た結果、2,678百万円と前年同期と比べ204百万円(7.1%減)の減収となりました。

セグメント利益(営業利益)については、販売の減少に対して1台当たり粗利単価の改善と販管費の抑制に取り組んだ結果、55百万円と前年同期と比べ1百万円(3.1%減)の減益となりました。

#### ③その他

当セグメントにおきましては、クレジット決済事業及び外食事業等を行っております。また、前期の第2四半期連結会計期間より、セグメント区分の変更に伴い、人材ソリューション事業を含めております。当第3四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

当第3四半期連結累計期間におきましては、人材ソリューション事業を構成していた(株)トーテックが前期の第2四半期連結会計期間より連結子会社から持分法適用会社へ異動したことから、売上高については、66百万円と前年同期と比べ300百万円(82.0%減)の減収となりました。セグメント利益(営業利益)については、0百万円のセグメント利益(営業利益)(前年同期は、2百万円のセグメント損失(営業損失))となりました。

### (2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計期間末の総資産は6,614百万円となり、前連結会計年度末と比べ741百万円の減少となりました。主な要因は、売掛金487百万円の減少、現金及び預金157百万円の減少によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末の負債は3,366百万円となり、前連結会計年度末と比べ675百万円の減少となりました。主な要因は、短期借入金392百万円の減少、買掛金253百万円の減少によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末の純資産は3,248百万円となり、前連結会計年度末と比べ65百万円の減少となりました。主な要因は、親会社株主に帰属する四半期純損失40百万円、配当金支払52百万円によるものであります。

### (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当連結会計年度の業績予想につきましては、2020年2月4日付「業績予想の修正に関するお知らせ」にて、下記のとおり修正しております。

第4四半期(累計) (2019年4月1日から2020年3月31日まで)

売上高 11,970百万円(前回予想は、12,470百万円)

営業利益 90百万円(前回予想は、350百万円)

経常利益 70百万円(前回予想は、340百万円)

親会社株主に帰属する当期純利益 0百万円(前回予想は、200百万円)

通期(2019年4月1日から2020年6月30日まで)

売上高 15,080百万円(前回予想は、15,450百万円)

営業利益 170百万円(前回予想は、400百万円)

経常利益 140百万円(前回予想は、380百万円)

親会社株主に帰属する当期純利益 40百万円(前回予想は、240百万円)

詳細につきましては、2020年2月4日付「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

なお、本資料に記載されている業績予想等の将来に関する記述は、当社が本資料の発表日現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績は様々な要因によって予想数値と異なる結果となる可能性があります。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2019年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	2,005,836	1,848,815
売掛金	1,613,142	1,125,587
商品	290,307	273,625
仕掛品	336,484	339,168
貯蔵品	2,330	2,459
その他	282,394	259,335
流動資産合計	4,530,494	3,848,992
固定資産		
有形固定資産	289,463	265,338
無形固定資産		
のれん	1,167,582	1,056,462
その他	173,972	265,230
無形固定資産合計	1,341,555	1,321,692
投資その他の資産		
差入保証金	918,072	897,194
その他	296,819	302,602
貸倒引当金	△20,090	△20,947
投資その他の資産合計	1,194,802	1,178,849
固定資産合計	2,825,821	2,765,880
資産合計	7,356,316	6,614,872
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	867,801	614,511
短期借入金	700,000	308,000
1年内償還予定の社債	—	40,000
1年内返済予定の長期借入金	665,850	571,748
未払法人税等	12,897	8,257
賞与引当金	88,236	100,520
その他	626,927	602,410
流動負債合計	2,961,713	2,245,448
固定負債		
社債	—	160,000
長期借入金	855,790	772,494
退職給付に係る負債	92,937	102,167
その他	131,709	86,198
固定負債合計	1,080,436	1,120,859
負債合計	4,042,150	3,366,308

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2019年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年12月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	592,845	592,845
資本剰余金	343,388	343,388
利益剰余金	2,320,526	2,227,433
自己株式	△59,111	△59,111
株主資本合計	3,197,648	3,104,556
新株予約権	34	34
非支配株主持分	116,482	143,973
純資産合計	3,314,165	3,248,564
負債純資産合計	7,356,316	6,614,872

## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

## 四半期連結損益計算書

## 第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019年12月31日)
売上高	8,126,154	8,686,297
売上原価	5,960,804	6,471,482
売上総利益	2,165,350	2,214,815
販売費及び一般管理費	1,921,266	2,169,513
営業利益	244,083	45,301
営業外収益		
受取利息	3,049	173
持分法による投資利益	2,398	—
不動産賃貸料	16,699	16,699
その他	5,289	3,159
営業外収益合計	27,437	20,032
営業外費用		
支払利息	18,520	18,644
持分法による投資損失	—	4,374
支払手数料	12,003	5,217
不動産賃貸原価	10,956	11,050
その他	13,949	3,188
営業外費用合計	55,430	42,475
経常利益	216,090	22,859
特別利益		
関係会社株式売却益	115,546	—
特別利益合計	115,546	—
特別損失		
減損損失	39,471	—
投資有価証券評価損	—	6,373
特別損失合計	39,471	6,373
税金等調整前四半期純利益	292,165	16,486
法人税等	57,998	29,158
四半期純利益又は四半期純損失(△)	234,167	△12,672
非支配株主に帰属する四半期純利益	21,868	27,491
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	212,299	△40,163

四半期連結包括利益計算書  
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	234,167	△12,672
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△161	—
その他の包括利益合計	△161	—
四半期包括利益	234,006	△12,672
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	212,138	△40,163
非支配株主に係る四半期包括利益	21,868	27,491

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			その他 (注)	合計
	ゲーム事業	モバイル事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	4,893,714	2,880,460	7,774,175	351,978	8,126,154
セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,814	2,379	4,194	15,050	19,244
計	4,895,529	2,882,840	7,778,369	367,029	8,145,398
セグメント利益又は損失(△)	434,272	56,996	491,269	△2,371	488,897

(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、人材ソリューション事業、クレジット決済事業、外食事業等であります。

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容  
(差異調整に関する事項)

(単位:千円)

利益又は損失(△)	金額
報告セグメント計	491,269
「その他」の区分の損失(△)	△2,371
セグメント間取引消去	—
のれん償却額	△86,489
全社費用(注)	△158,324
四半期連結損益計算書の営業利益	244,083

(注) 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。

## 3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「ゲーム事業」セグメントにおいて、固定資産の減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、当第3四半期連結累計期間において39,471千円であります。

(のれんの金額の重要な変動)

「ゲーム事業」セグメントにおいて、連結子会社である株式会社ウィットワンが吸収分割によりゲーム運営サポート事業を承継したことに伴い、当第3四半期連結会計期間において、のれん800,000千円を計上しております。

## Ⅱ 当第3四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			その他 (注)	合計
	ゲーム事業	モバイル事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	5,945,689	2,676,270	8,621,959	64,337	8,686,297
セグメント間の内部売上高 又は振替高	2,700	2,557	5,257	1,696	6,953
計	5,948,389	2,678,827	8,627,217	66,033	8,693,250
セグメント利益	270,397	55,257	325,654	433	326,088

(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、外食事業等であります。

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容  
(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

利益又は損失(△)	金額
報告セグメント計	325,654
「その他」の区分の利益	433
セグメント間取引消去	—
のれん償却額	△111,120
全社費用(注)	△169,665
四半期連結損益計算書の営業利益	45,301

(注) 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。

(追加情報)

当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
<p>(財務制限条項)</p> <p>長期借入金（一年以内返済予定額を含む）の一部（金銭消費貸借契約による借入残高116,675千円）について財務制限条項がついております。当該条項は以下の通りであります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2019年3月決算期を初回とする各年度決算期の末日における連結の貸借対照表において、純資産の部の合計額を、2018年3月決算期の年度決算期の末日における純資産の部の合計額又は前年度決算期の末日における純資産の部の合計額のいずれか大きい方の70%以上に維持すること。</li> <li>・2019年3月決算期を初回とする各年度決算期の末日における連結の損益計算書において、経常損益の金額を0円以上に維持すること。</li> </ul> <p>(決算期の変更)</p> <p>当社は2019年6月26日に開催された第28回定時株主総会で、「定款一部変更の件」が承認されましたので、当連結会計年度より連結決算日（当社の事業年度の末日）を3月31日から6月30日に変更いたしました。また、連結子会社についても、解散会社を除き、6月30日に変更いたしました。決算期変更の経過期間となる当連結会計年度の期間は、2019年4月1日から2020年6月30日までの15ヶ月となります。なお当該変更が、当第3四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。</p>