



2020年6月期 第4四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年5月14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5月14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4四半期の連結業績(2019年4月1日~2020年3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4四半期	11,737	6.1	166	△46.1	144	△51.8	70	△61.9
2019年3月期	11,064	△2.3	308	△53.7	299	△55.2	185	△64.3

(注) 包括利益 2020年6月期第4四半期 107百万円(△44.6%) 2019年3月期 193百万円(△62.5%)

	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4四半期	13.34	—
2019年3月期	35.03	—

(注) 1. 2020年6月期第4四半期の潜在株式調整後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. 2019年3月期の潜在株式調整後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4四半期	6,778	3,368	47.4
2019年3月期	7,356	3,314	43.5

(参考) 自己資本 2020年6月期第4四半期 3,215百万円 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ヶ月間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。

※ 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)

期中における重要な子会社の異動に関する注記

- (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
 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用に関する注記

- (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

会計方針の変更に関する注記

- (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)
 ② 期末自己株式数
 ③ 期中平均株式数 (四半期累計)

2020年6月期4Q	5,350,400株	2019年3月期	5,350,400株
2020年6月期4Q	57,550株	2019年3月期	57,550株
2020年6月期4Q	5,292,850株	2019年3月期	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4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5月14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	4
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) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(セグメント情報等)	11
(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。また、当第4四半期連結累計期間に対する前年同期に関する記述は、前期通期連結業績との比較であります。

当第4四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、緩やかな回復が続いておりましたが、新型コロナウイルスの世界的な流行により、消費や経済活動への影響が表れはじめ、先行きの不透明感が強まりました。

ゲーム業界におきましては、スマホゲーム市場では、新たなヒットタイトルも登場しているものの、既存人気タイトルが長寿傾向を見せており、新規ユーザーの獲得ハードルは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、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。新型コロナウイルスによる影響に関しては、外出自粛などによりオンラインコンテンツの利用が伸びるなか、ゲームアプリのダウンロード数も増加しており、パッケージタイトルも堅調な販売が続いております。

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への価値感減少から、端末の出荷台数は例年を下回って推移しております。この状況に加え、新型コロナウイルス感染拡大防止に伴う外出自粛要請等により、例年と比べて春商戦期の盛り上がりが見られず、端末メーカーのサプライチェーンへの影響もあって、出荷台数は低調となりました。

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、開発及び運営サポートの小規模・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は、3G停波に伴う買い替え需要の取り込み及び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4四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、開発中タイトルの開発進行に伴う売上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、また、新型コロナウイルスの影響から、春商戦期に入っても例年と比べて盛り上がりが見られず、販売が低調に推移した結果、減収となりました。この結果、当第4四半期連結累計期間の売上高は、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、11,737百万円と前年同期と比べ672百万円(6.1%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、当第4四半期連結会計期間において、当初想定より前倒して利益計上となった案件があったことや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の改善が進んだことで、利益進捗が伸びているものの、当第4四半期連結累計期間としては、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、並びに、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等による減益幅を取り戻すまでには至らなかったことから、減益となりました。モバイル事業においては、3G停波に伴う買い替え需要の取り込みや1台当たり粗利単価の改善に取り組みましたが、販売台数の減少の影響により、減益となりました。

この結果、当第4四半期連結累計期間の営業利益は、166百万円と前年同期と比べ141百万円(46.1%減)の減益となり、経常利益は、144百万円と前年同期と比べ154百万円(51.7%減)の減益となりました。

親会社株主に帰属する四半期純利益は、法人税等を加減した結果、70百万円と前年同期と比べ114百万円(61.9%減)の減益となりました。

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4四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、開発中タイトルの開発進行に伴う売上計上及び開発体制の拡大により、8,240百万円と前年同期と比べ1,692百万円(25.8%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、当第4四半期連結会計期間において、当初想定より前倒しで利益計上となった案件があったことや開発及び運営サポートの小規模・短期案件や終了案件等の影響によって低下していた人材リソースの稼働率の改善が進んだことで、利益進捗が伸びているものの、当第4四半期連結累計期間としては、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等による減益幅を取り戻すまでには至らず、452百万円と前年同期と比べ72百万円(13.8%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4四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、また、新型コロナウイルスの影響から、春商戦期に入っても例年と比べて盛り上がりが見られず、販売が低調に推移した結果、3,419百万円と前年同期と比べ726百万円(17.5%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、3G停波に伴う買い替え需要の取り込みや1台当たり粗利単価の改善に取り組みましたが、販売台数の減少の影響により、84百万円と前年同期と比べ35百万円(29.7%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4四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4四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、売上高は、86百万円と前年同期と比べ305百万円(78.0%減)の減収となりました。セグメント利益(営業利益)は、0百万円(前年同期は、5百万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4四半期連結会計期間末の総資産は6,778百万円となり、前連結会計年度末と比べ577百万円の減少となりました。主な要因は、売掛金217百万円の減少、仕掛品144百万円の減少、現金及び預金103百万円の減少によるものであります。

当第4四半期連結会計期間末の負債は3,410百万円となり、前連結会計年度末と比べ631百万円の減少となりました。主な要因は、社債140百万円の増加、1年内返済予定の長期借入金311百万円の減少、買掛金215百万円の減少、短期借入金200百万円の減少によるものであります。

当第4四半期連結会計期間末の純資産は3,368百万円となり、前連結会計年度末と比べ54百万円の増加となりました。主な要因は、親会社株主に帰属する四半期純利益70百万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

2020年6月期通期業績予想につきまして、まず、ゲーム事業につきましては、中規模以上の開発中のタイトルについては概ね順調に開発が進行しており、開発及び運営サポートの小規模・短期案件や終了案件等の影響によって低下していた人材リソースの稼働率についても改善が進んでおりますが、開発の進捗等に伴い当初想定より前倒しで利益計上となった案件があったことから、第5四半期連結会計期間においては同様な利益進捗は見込んでおりません。新型コロナウイルスの影響については軽微と見込んでおりますが、開発体制の拡充や柔軟な体制構築について新たな対応力が必要とされることが予想され、また、今後の新規案件において、開始時期の遅れや想定より少人数体制での開始となる可能性があります。

モバイル事業につきましては、消費税増税や改正電気通信事業法の施行以降は、駆け込み需要の反動もあって販売が大きく減少するなか、3G停波に伴う買い替え需要の取り込みや1台当たり粗利単価改善に取り組んでおりますが、新型コロナウイルスの影響から、運営店舗の営業時間の短縮や臨時休業等により、販売台数は低調な状況にあります。新型コロナウイルスの今後の動向については先行きが不透明であります、当初見通しを大きく下回った推移を続けるものと予測しております。

以上により、第5四半期連結会計期間については、ゲーム事業の利益はそれほど伸長しない見込みであり、一方で、モバイル事業の利益は計画を下回る見込みであることから、全体としての利益増減は小幅になると予想しております。そのため、通期連結業績予想について、2020年2月4日付「業績予想の修正に関するお知らせ」にて公表いたしました予想値を据え置いております。今後、業績動向を踏まえ修正の必要性が生じた場合には、適切に開示してまいります。

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4四半期連結会計期間 (2020年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,005,836	1,902,326
売掛金	1,613,142	1,396,096
商品	290,307	193,220
仕掛品	336,484	192,207
貯蔵品	2,330	1,532
その他	282,394	302,339
流動資産合計	4,530,494	3,987,723
固定資産		
有形固定資産	289,463	257,731
無形固定資産		
のれん	1,167,582	1,019,421
その他	173,972	284,888
無形固定資産合計	1,341,555	1,304,310
投資その他の資産		
差入保証金	918,072	891,508
その他	296,819	358,071
貸倒引当金	△20,090	△20,360
投資その他の資産合計	1,194,802	1,229,218
固定資産合計	2,825,821	2,791,260
資産合計	7,356,316	6,778,983
負債の部		
流動負債		
買掛金	867,801	652,460
短期借入金	700,000	500,000
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	354,844
未払法人税等	12,897	12,014
賞与引当金	88,236	157,917
その他	626,927	568,469
流動負債合計	2,961,713	2,285,705
固定負債		
社債	—	140,000
長期借入金	855,790	797,556
退職給付に係る負債	92,937	105,524
その他	131,709	81,854
固定負債合計	1,080,436	1,124,934
負債合計	4,042,150	3,410,640

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2019年3月31日)	当第4四半期連結会計期間 (2020年3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	2,338,184
自己株式	△59,111	△59,111
株主資本合計	3,197,648	3,215,306
新株予約権	34	34
非支配株主持分	116,482	153,001
純資産合計	3,314,165	3,368,343
負債純資産合計	7,356,316	6,778,983

(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4四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第4四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)
売上高	11,737,024
売上原価	8,676,070
売上総利益	3,060,954
販売費及び一般管理費	2,894,836
営業利益	166,118
営業外収益	
受取利息	234
不動産賃貸料	22,266
その他	7,174
営業外収益合計	29,675
営業外費用	
支払利息	23,176
持分法による投資損失	2,791
支払手数料	5,217
不動産賃貸原価	14,908
その他	5,288
営業外費用合計	51,381
経常利益	144,411
特別損失	
投資有価証券評価損	6,373
特別損失合計	6,373
税金等調整前四半期純利益	138,038
法人税等	30,931
四半期純利益	107,106
非支配株主に帰属する四半期純利益	36,519
親会社株主に帰属する四半期純利益	70,586

四半期連結包括利益計算書

第4四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第4四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)
四半期純利益	107,106
四半期包括利益	107,106
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	70,586
非支配株主に係る四半期包括利益	36,519

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

	(単位：千円)
	当第4四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前四半期純利益	138,038
減価償却費	132,580
のれん償却額	148,161
賞与引当金の増減額 (△は減少)	69,680
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	12,587
受取利息及び受取配当金	△234
支払利息	23,176
売上債権の増減額 (△は増加)	217,045
たな卸資産の増減額 (△は増加)	242,161
仕入債務の増減額 (△は減少)	△245,340
未払金の増減額 (△は減少)	△110,425
投資有価証券評価損益 (△は益)	6,373
前受金の増減額 (△は減少)	△26,128
その他	4,674
小計	612,349
利息及び配当金の受取額	234
利息の支払額	△23,969
法人税等の支払額又は還付額 (△は支払)	△9,418
営業活動によるキャッシュ・フロー	579,195
投資活動によるキャッシュ・フロー	
固定資産の取得による支出	△177,077
差入保証金の差入による支出	△2,801
差入保証金の回収による収入	5,742
子会社株式の取得による支出	△15,434
長期貸付金の回収による収入	1,003
投資活動によるキャッシュ・フロー	△188,567
財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入金の増減額 (△は減少)	△200,000
長期借入れによる収入	779,000
長期借入金の返済による支出	△1,148,240
長期未払金の返済による支出	△48,421
リース債務の返済による支出	△3,199
社債の発行による収入	200,000
社債の償還による支出	△20,000
配当金の支払額	△53,276
財務活動によるキャッシュ・フロー	△494,137
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△103,509
現金及び現金同等物の期首残高	2,005,836
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,902,326

(4) 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4四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 当第4四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2020年3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	8,236,400	3,416,306	11,652,706	84,318	11,737,024
セグメント間の内部売上高 又は振替高	4,196	3,372	7,568	1,985	9,553
計	8,240,596	3,419,678	11,660,275	86,303	11,746,578
セグメント利益	452,619	84,049	536,668	377	537,046

(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	536,668
「その他」の区分の利益	377
セグメント間取引消去	—
のれん償却額	△148,161
全社費用(注)	△222,767
四半期連結損益計算書の営業利益	166,118

(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4四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)
--

(決算期の変更)

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4四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。