

**JASDAQ**

平成 29 年 4 月 28 日

各位

会社名 株式会社エヌジェイホールディングス
 代表者名 代表取締役社長 筒井 俊光
 (JASDAQ・コード 9421)
 問合せ先
 役職・氏名 経営企画室長 野澤 創一
 電話 03-5418-8128

業績予想の修正及び特別損失の計上に関するお知らせ

最近の業績動向を踏まえ、平成 28 年 11 月 11 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平成 29 年 3 月期の通期連結業績予想の修正についてお知らせするとともに、平成 29 年 3 月期決算において、特別損失を計上することになりましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

I. 平成 29 年 3 月期 通期連結業績予想の修正

(1) 通期 (平成 28 年 4 月 1 日～平成 29 年 3 月 31 日)

(単位：百万円)

	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
					円 銭
前回予想 (A)	10,000	△200	△210	△290	△109.92
今回修正 (B)	9,400	△360	△370	△630	△238.80
増減額 (B－A)	△600	△160	△160	△340	－
増減率	△6.0%	－	－	－	－
(ご参考) 平成 28 年 3 月期実績	9,076	△509	△529	△597	△224.37

(2) 修正の理由

売上高につきましては、前回予想と比べて、ゲーム事業にて、第 4 四半期連結会計期間において、受注を目指していた案件の未受注により約 200 百万円の減少、人材ソリューション事業にて、下期において、人材紹介による収益は計画どおり進捗したものの、人材派遣者数が横ばいで推移したことにより約 200 百万円の減少、モバイル事業においては、負担公平化に伴う端末価格の見直しによ

り販売台数が落ち込むなか、最繁忙期にあたる3月は計画を超える水準になったものの、第3四半期連結会計期間以降の計画乖離を取り戻すには至らず、約200百万円の減少となり、この結果、9,400百万円となる見込みです。

営業損益及び経常損益につきましては、ゲーム事業においては、原価が主に人件費等であり売上高の減少に関わらず一定額を要することから、売上高の減少の影響度が大きく、約100百万円の減少、人材ソリューション事業においては、上記人材派遣者数の横ばいにより、約20百万円の減少、モバイル事業においては、上記販売台数の減少により、約60百万円の減少となり、これらの結果、営業損益及び経常損益は、それぞれ360百万円の営業損失、370百万円の経常損失となる見込みです。

親会社株主に帰属する当期純損益につきましては、「Ⅱ. 特別損失の計上について」により、630百万円の親会社株主に帰属する当期純損失となる見込みです。

Ⅱ. 特別損失の計上について

1. パナッシュ事業ののれんの減損及び商標権の減損

パナッシュ事業は、付加価値の高い専門系・技術系人材分野への進出を目指し、平成26年12月19日付「当社子会社における事業譲受けに関するお知らせ」のとおり、当時当社の連結子会社であった株式会社シーズプロモーション（現株式会社トーテック）にて譲受したIT・バイリンガル人材の派遣事業であります。事業規模の縮小傾向が続いており、当期第2四半期連結決算にてのれんの一部減損処理をいたしました。その後も拡大へ転じるに至っていないことから、将来計画の見通しについて見直しを行いました。この結果、のれんの減損損失及び商標権の減損損失として88百万円を特別損失に計上いたします。

2. 連結子会社株式の減損処理（個別決算）

（1）株式会社トーテック株式に係る減損

当社の連結子会社である株式会社トーテックにおいては、平成28年6月1日付「当社の連結子会社間の合併に関するお知らせ」のとおり、携帯ショップに対する人材派遣並びにIT・バイリンガル人材派遣及び人材紹介を行っていた株式会社シーズプロモーションと合併し、損益の悪化していた携帯ショップ向け人材部門の赤字の解消を図るとともに、共通の推進分野であるIT・技術者人材部門を強化すべく取り組んでまいりました。

当期においては、携帯ショップ向け人材部門の赤字幅は縮小し、また、両部門における派遣者数の着実な増加及び人材紹介の取り組み強化により、損益は改善しておりますが、当初計画ほどの業績改善及び業績拡大にまでは至っておらず、携帯ショップ向け人材部門の累積赤字の早期解消も困難と予想されることから、将来計画の見通しについて見直しを行いました。

この結果、株式の実質価額が著しく低下することとなったため、「金融商品に関する会計基準」に基づき減損処理を行い、子会社株式評価損として197百万円を特別損失に計上いたします。

（2）株式会社シェード株式に係る減損

当社の連結子会社である株式会社シェードにおいては、運営タイトルの早期終了及び受注予定案件の失注、並びに発売時期が来期に変更となったタイトルの発生等により、売上が計画から下振れるなか、代わる案件の受注に向け営業を強化いたしました。提案から受注までに一定期間を要し

たことから減少売上の一部を取り戻すに留まり、未配属原価の増加から、当期の損益は悪化いたしました。

同社が主に開発している中規模のコンシューマータイトルにおいて、限られた予算の中で高まるゲーム仕様に対する要求を満たすため、開発費の一部を負担する受注方式をとったことにより、収益性が低下しており、また、提案から受注までの検討期間も伸びていることから、当期の状況を踏まえ、一定の未配属原価の発生を見込んだ上で、将来計画の見通しについて見直しを行いました。

この結果、株式の実質価額が著しく低下したため、「金融商品に関する会計基準」に基づき減損処理を行い、子会社株式評価損として 79 百万円を特別損失に計上いたします。

3. のれんの一時償却及びのれんの減損（連結決算）

(1) 株式会社トーテックの連結に係るのれんの一時償却

個別決算において、上記の減損処理を行ったことに伴い、連結決算において同社に係るのれんの一時償却として 47 百万円を特別損失に計上いたします。

(2) 株式会社シェードの連結に係るのれんの一時償却及びのれんの減損

個別決算において、上記の減損処理を行ったことに伴い、連結決算において同社に係るのれんの一時償却として 20 百万円を特別損失に計上し、加えて、一時償却後の残るのれんについても、将来計画の見通しの見直しに基づき評価した結果、のれんの減損損失として 49 百万円を特別損失に計上いたします。

以上