

# BANK OF INNOVATION

2023年9月期 第1四半期

## 決算説明資料

株式会社バンク・オブ・イノベーション

(東証グロース：4393)

2023年2月

# ステークホルダーの皆さま

いつも応援いただきまして、誠にありがとうございます。

この度、当社グループの業績が変動しておりますが  
「[当社グループの経営に関する考え方及び方針等](#)」につきまして  
これまでと大きく変わることなく  
『品質最優先』のものづくりに励んでまいります。

2023年2月13日

代表取締役社長 樋口 智裕

**2023年9月期  
1Q業績****売上高 83 億円 営業利益 28 億円 四半期純利益 19 億円****事業進捗**

- 「自社IP<sup>(※1)</sup>× 自社開発運営 × グローバル同時配信」の新体制
  - ・ 第1弾『メメントモリ』：2022年10月18日リリース、ヒット  
(1Q売上高 77 億円、全売上高の 93%。2023年1月課金高速報値 23 億円<sup>(※2)</sup>)
  - ・ 第2弾『新作大型RPG (未公表)』：本開発中
- 既存ゲーム、サービス
  - ・ 『幻獣契約クリプトラクト』『ミトラスフィア』：長期運営
  - ・ 『恋庭』：海外版の開発進捗、日本版は広告費減少で足踏み推移

**今後の主な  
業績拡大要因  
(可能性)**

- 『メメントモリ』：アプリ改善、DL数増加、配信PF・対応言語拡大、エンタメ領域でのグローバルIP展開
- 『新作大型RPG (未公表)』：リリース、エンタメ領域でのグローバルIP展開等
- 『恋庭』：メタバース化大型アップデート (海外版リリースよりも影響大)
- 『新規開発中のサービス』：リリース

(※1) IPは、Intellectual Propertyの略であり、知的財産であります。

(※2) 2023年1月課金高速報値は、消費税等を含んだ速報値であり、監査法人による監査・レビューを受けておりません。

1. 2023年9月期第1四半期連結決算業績
2. トピックス及び事業進捗
3. Appendix

# 1. 2023年9月期第1 四半期連結決算業績

- 自己資本比率 37.1%（前期末 18.7%）、ROIC 79.5%（注）
- 開発費は即時費用処理しており、資産計上なし（開発費の減損リスクなし）

	23年9月期 1 Q末	22年9月期 期末	前期末比
	百万円	百万円	%
流動資産	<b>5,658</b>	1,422	+297.8
現金及び預金	1,645	1,043	+57.7
売掛金	3,282	298	+999.4
固定資産	<b>615</b>	617	▲0.3
資産合計	<b>6,273</b>	2,039	+207.6
流動負債	<b>3,477</b>	1,084	+220.5
短期借入金	—	300	▲100.0
1年内返済長期借入金	425	424	+0.1
未払金	1,780	275	+546.7
固定負債	<b>449</b>	555	▲19.1
長期借入金	449	555	▲19.1
負債合計	<b>3,926</b>	1,640	+139.4
純資産合計	<b>2,347</b>	399	+487.8

（注）ROIC（投下資本純利益率）＝純利益／投下資本（「有利子負債＋純資産」の前期末と1Q末の平均）。前期末純資産額が小さいため、高く算出されております。

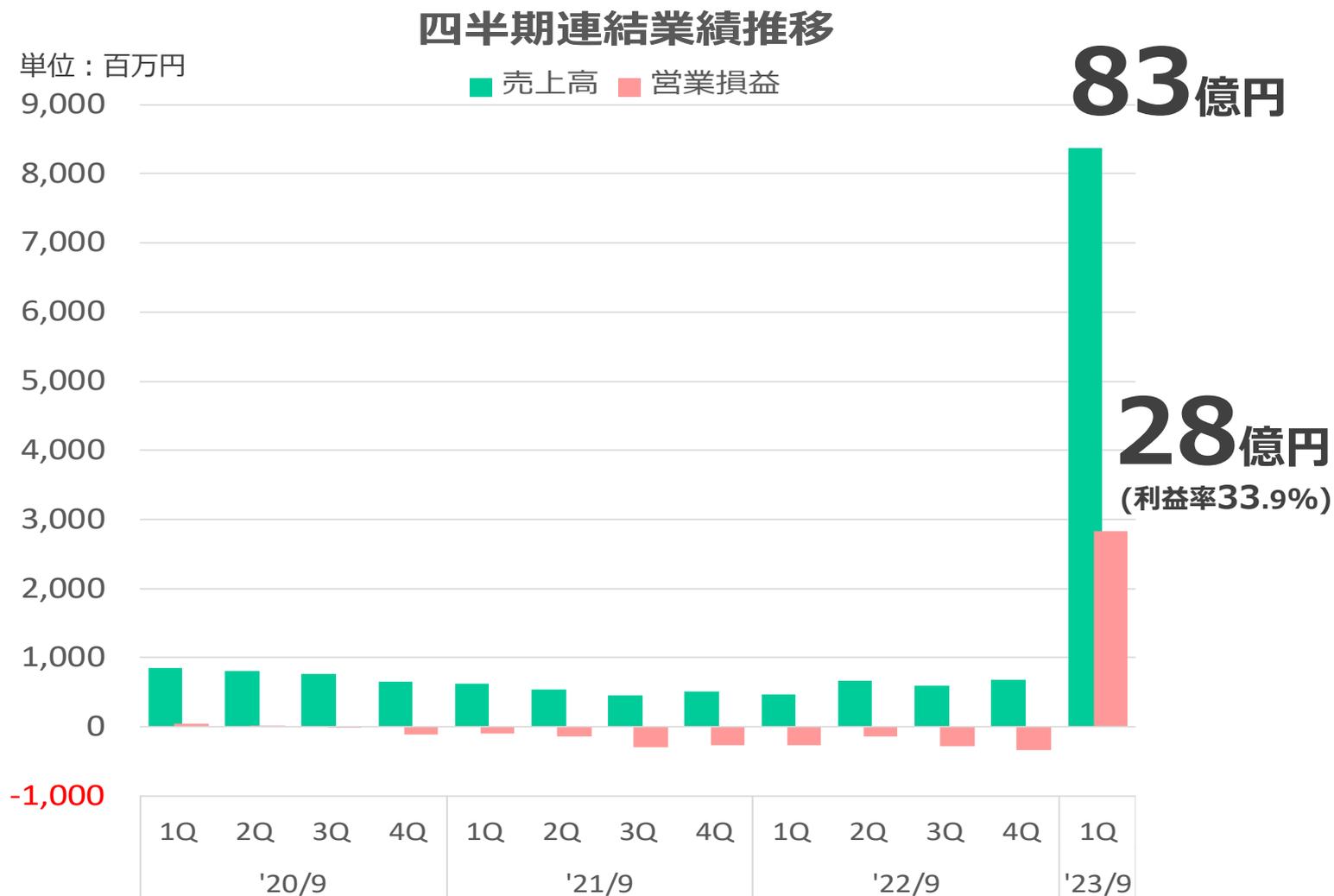
- 『メントモリ』のヒットにより、売上高 17倍、営業利益率 33.9%
- 四半期純利益 19億円、1株当たり四半期純利益 487円10銭

	23年9月期 1Q累計	22年9月期 1Q累計	前年同期比 (累計期間)
	百万円	百万円	%
売上高	<b>8,368</b>	471	+1,675.7
売上原価	<b>3,287</b>	555	+491.9
売上総損益	<b>5,081</b>	▲84	—
販管費	<b>2,247</b>	177	+1,163.5
営業損益	<b>2,833</b>	▲261	—
(営業利益率)	(33.9%)	(▲55.6%)	—
経常損益	<b>2,832</b>	▲261	—
四半期純損益	<b>1,947</b>	▲179	—
(1株当たり四半期純損益)	<b>(487円10銭)</b>	(▲46円66銭)	—

- 『メントモリ』のヒットにより、売上高 12倍、営業利益率 33.9%
- 四半期純利益 19億円、1株当たり四半期純利益 487円10銭

	23年9月期 1Q	22年9月期 4Q	直前四半期比 (会計期間)
	百万円	百万円	%
売上高	<b>8,368</b>	686	+1,119.8
売上原価	<b>3,287</b>	659	+398.7
売上総利益	<b>5,081</b>	26	+18,774.5
販管費	<b>2,247</b>	361	+522.4
営業損益	<b>2,833</b>	▲334	—
(営業利益率)	(33.9%)	(▲48.7%)	—
経常損益	<b>2,832</b>	▲338	—
四半期純損益	<b>1,947</b>	▲376	—
(1株当たり四半期純損益)	<b>(487円10銭)</b>	(▲97円36銭)	—

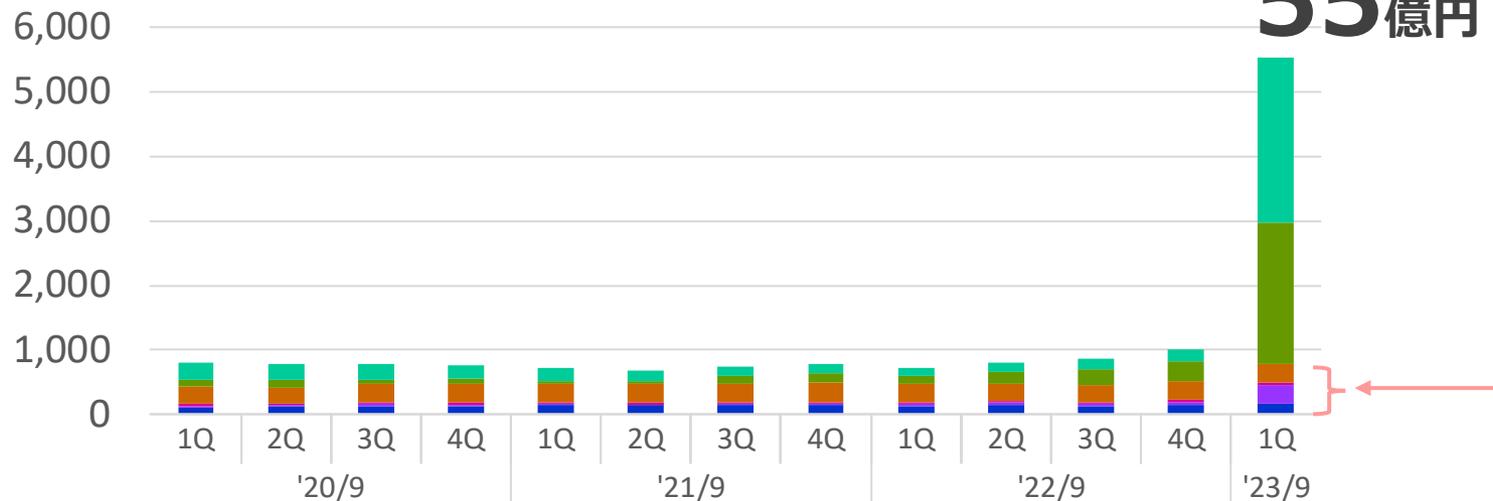
- 「自社IP × 自社開発運営 × グローバル同時配信」の新体制
- 新体制での第1弾『メントモリ』のヒットにより、爆発的成長



- 『メントモリ』関連費用（PF手数料、広告宣伝費、サーバー費用）が大きく増加
- PF手数料と広告宣伝費の2つの費用以外の費用（固定費）合計は、8億円未満

### 四半期連結営業費用推移

単位：百万円

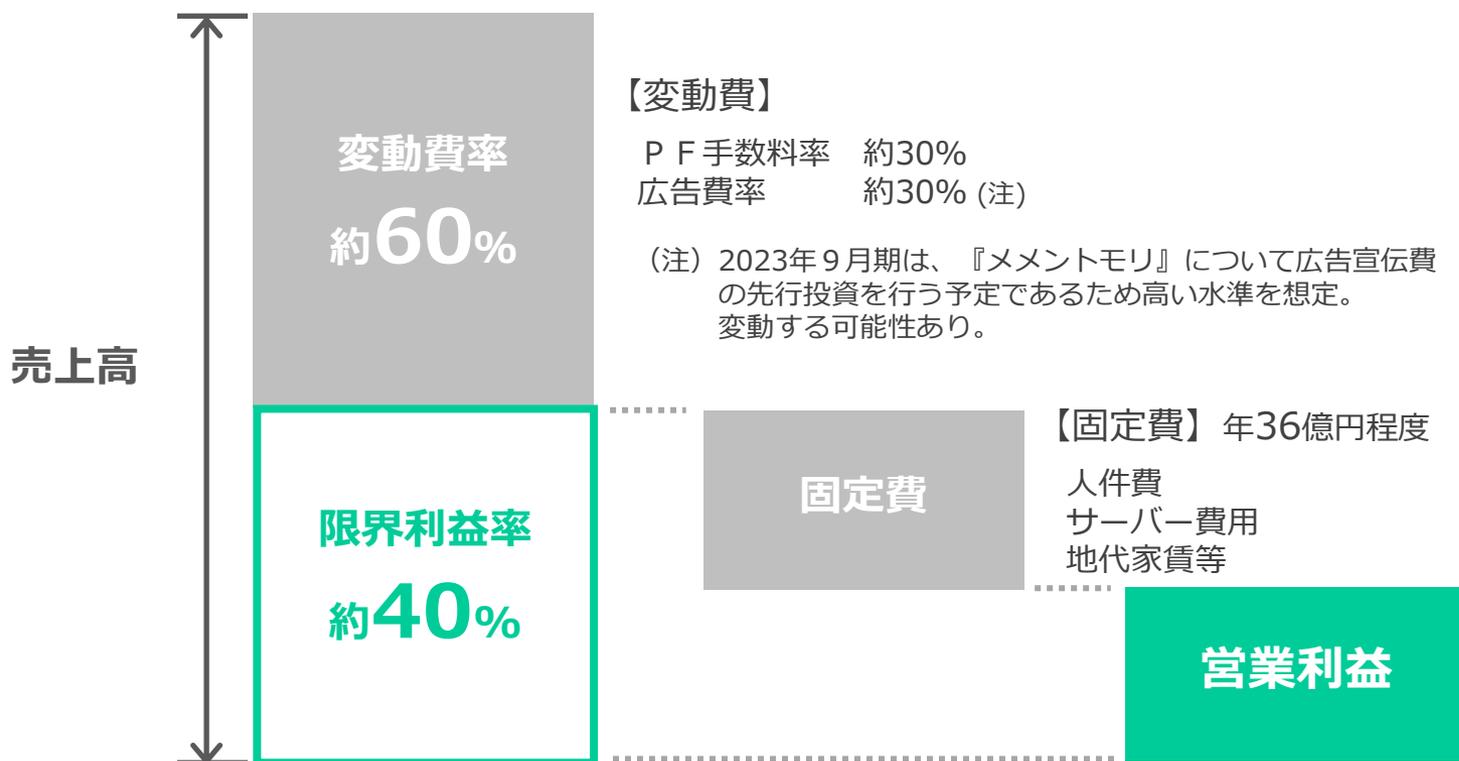


	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
	'20/9				'21/9				'22/9				'23/9
PF手数料	261	240	230	198	190	159	136	145	136	149	173	202	2,563
広告宣伝費	102	116	77	81	39	55	128	148	120	172	235	304	2,189
人件費	267	249	277	287	287	288	285	292	280	271	265	285	281
地代家賃	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	32	31	32
サーバー費用	21	21	21	19	17	13	20	23	26	28	35	52	300
その他	118	126	140	140	152	141	144	144	140	154	133	146	167

- 「自社IP × 自社開発運営 × グローバル同時配信」による高い限界利益率
- 2023年9月期通期の限界利益率は、『メメントモリ』の売上拡大及びグローバルIP価値拡大のための広告先行投資を行う前提のもと、以下を想定

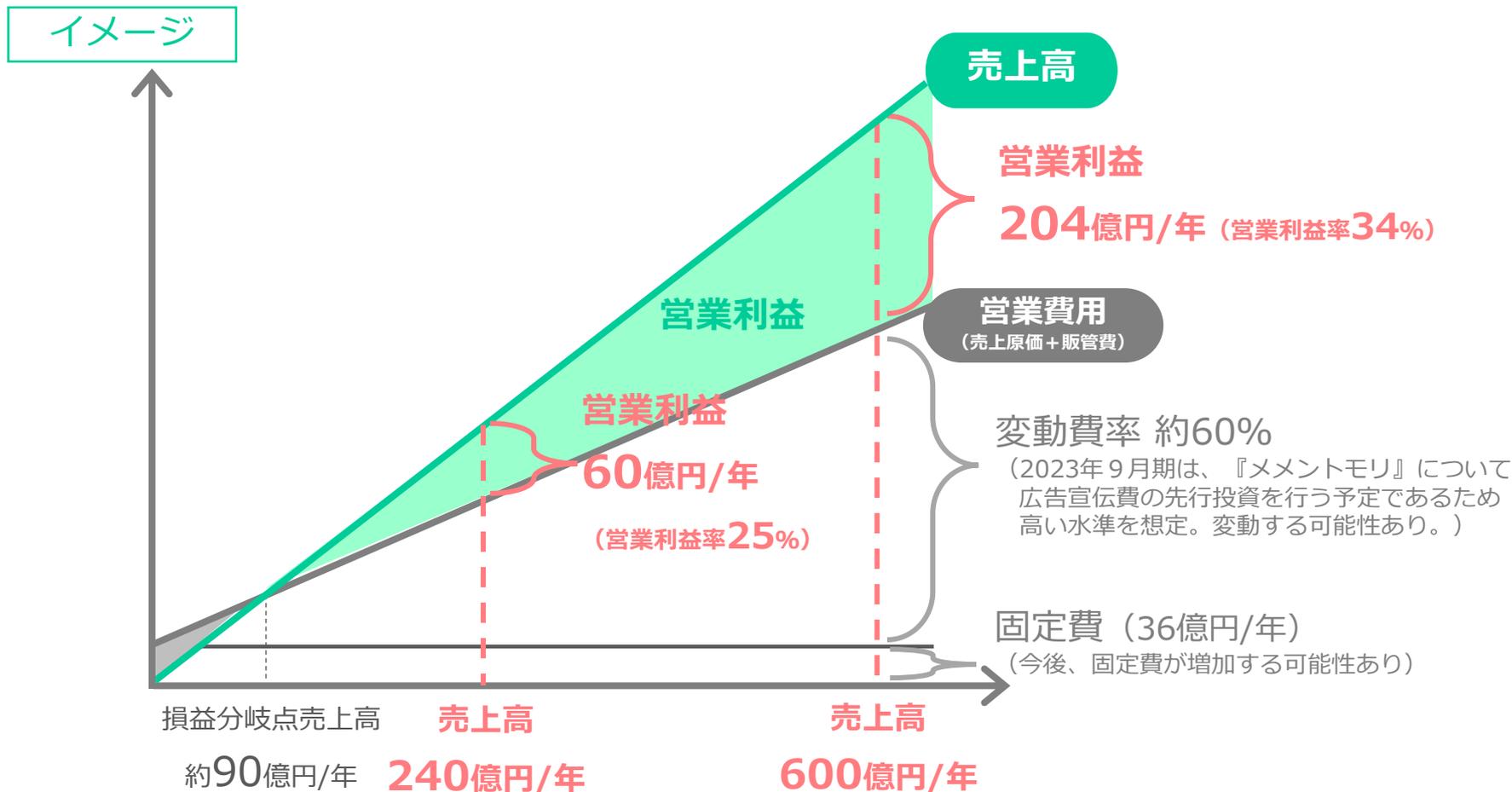
イメージ

売上高 × 約40% - 固定費 = 営業利益



損益分岐点売上高：約 90 億円/年

- 売上高の大きさによって営業利益率が変動
- 2023年9月期通期の営業利益率は、『メントモリ』の売上拡大及びグローバルIP価値拡大のための広告先行投資を行う前提のもと、以下を想定



## 2. トピックス及び事業進捗

Japan Winners



# メメントモリ

## MementoMori

日本発のベストモバイルスクワッドRPG  
Best Mobile Squad RPG from Japan



SensorTower  
**APAC Awards 2022**

アメリカに拠点を構えるアプリ分析企業「Sensor Tower」が開催する  
「Sensor Tower APAC Awards 2022」において  
「Best Mobile Squad RPG from Japan」（日本発のベストモバイルスクワッドRPG）受賞

「Sensor Tower APAC Awards 2022」

<https://sensortower.com/ja/blog/sensor-tower-apac-awards-2022-JP>



■ 2023年9月期第1四半期

売上高 **77** 億円

(全売上高の93%)

■ 2023年1月課金高速報値

課金高 **23** 億円※

※2023年1月課金高速報値は、消費税等を含んだ速報値であり、監査法人による監査・レビューを受けておりません。

また、以下の通り実施した年末年始のTVCMの影響を含んでおります。

放映期間：12月26日～1月4日（一部地域は1月9日まで）

地域、局：全国47都道府県、95テレビ局

費用総額：4.5億円（うち、2.3億円を当第1四半期に費用計上）

放映作品：【メメントモリ、しませんか篇】 【弔花の魔女篇】

TVCM【メメントモリ、しませんか篇】

<https://youtu.be/GKBH49Y7PI0>

YouTube  
1,800万回以上視聴



※画面はイメージです。



※画面はイメージです。



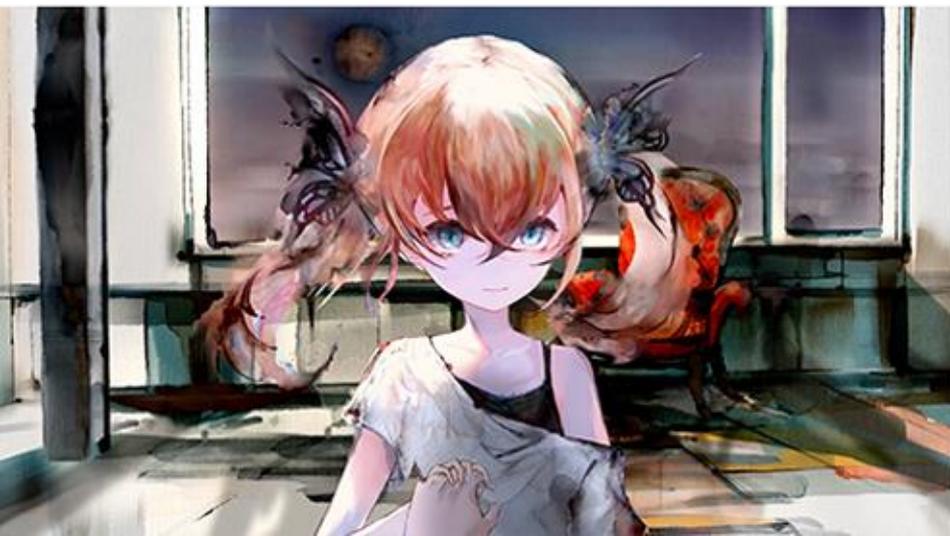
※画面はイメージです。



TVCM【弔花の魔女篇】

<https://youtu.be/Oct-L6UUCuU>

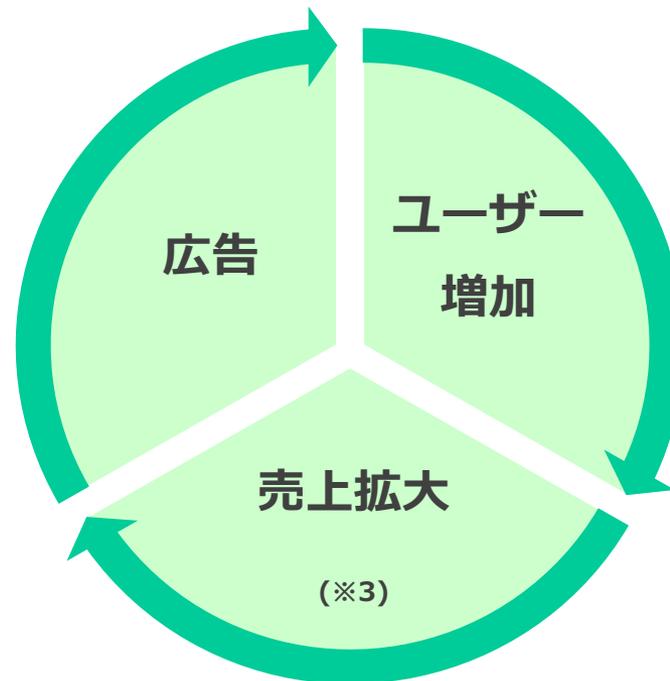
YouTube  
400万回以上視聴



あなたを誘惑。

メメントモリに

- LTV (※1) が非常に高いことから、ROAS (※2) が100%以上になりやすく、広告による成長サイクルで成長を目指す
- ROASが100%以上であることを前提とした広告先行投資により、全世界 3,000万DLを目標に、グローバルIP価値を高めていく

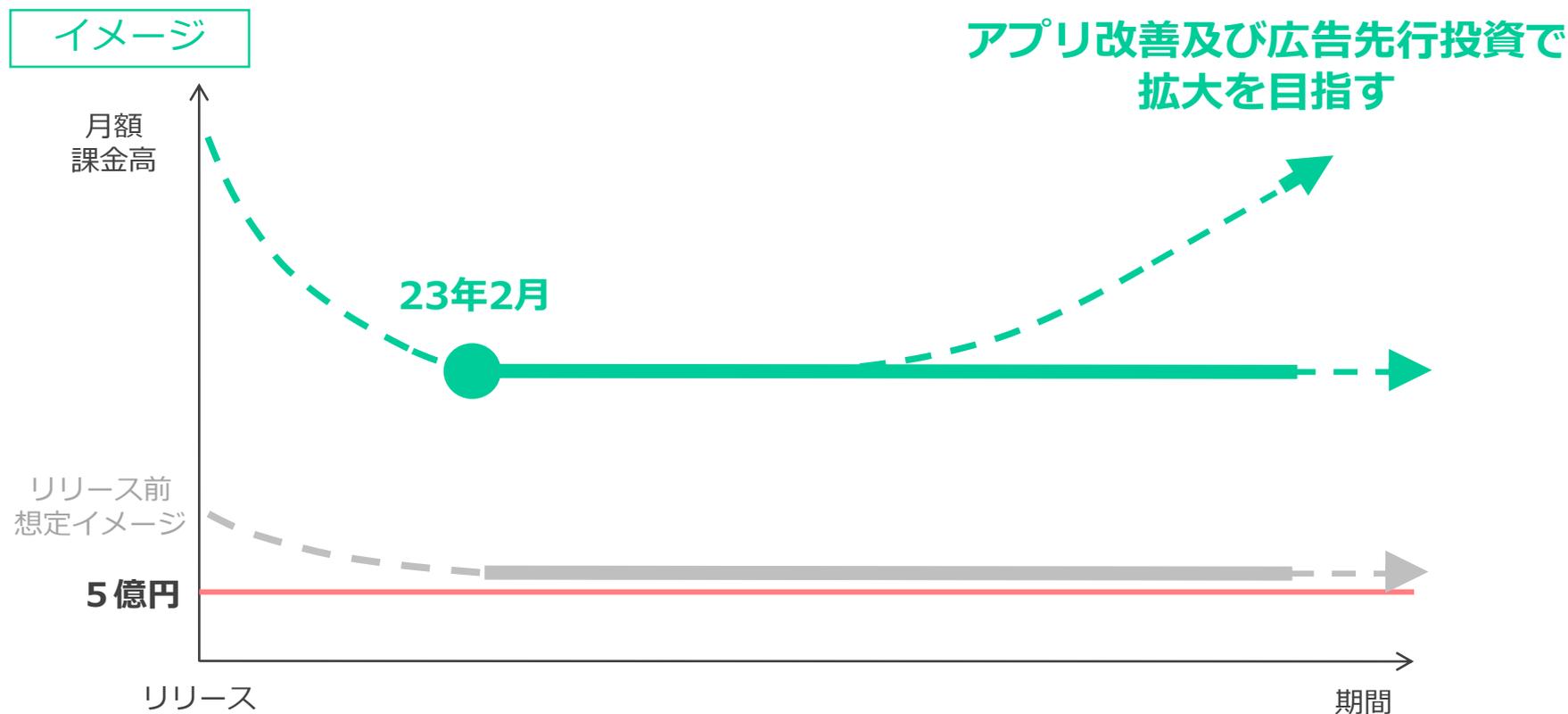


(※1) Life Time Value。1人の顧客から得られる売上総額

(※2) Return On Advertising Spend。売上と広告費用の比較による効果測定を実施（効果測定ができないものを除く）

(※3) ROASによる効果測定を実施

- 長く遊んでいただき、グローバルIP価値が高まるような運営方針
- 日本及び海外の配信PF拡大検討、対応言語拡大（合計10言語以上）進捗
- アプリ改善及び広告先行投資を行うことで、2023年春以降の拡大を目指す





『恋庭』

# 売上高 3.4億円

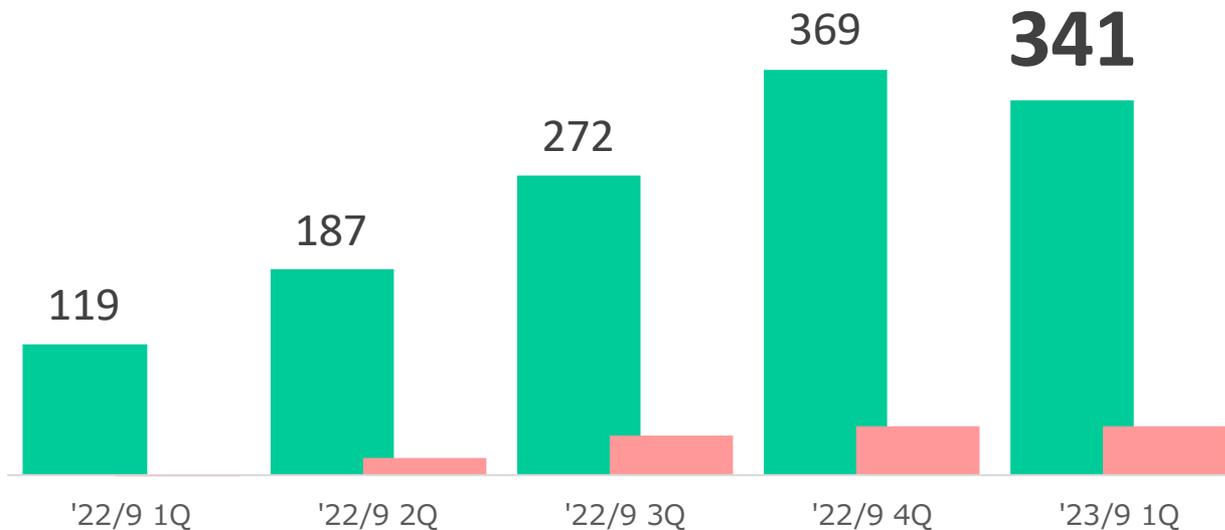
 (直前Q比▲7.7%)

- ・ 日本版：広告宣伝費の抑制で足踏み推移
- ・ 海外版：2023年9月期リリースに向けて開発進捗
- ・ 今後、メタバース化で大きな収益拡大を狙う

## 四半期別推移

単位：百万円

■ 売上高 ■ 売上 - PF手数料 - 広告宣伝費



- 「マッチング×メタバース」という新領域の積み上げ型サービスとして  
早期拡大並びに地位の確立を目指す

## イメージ



□ 「自社IP × 自社開発運営 × グローバル同時配信」の方針

□ 以下の成長好機を活かして、業績拡大を目指す

- ・『メメントモリ』：アプリ改善、DL数増加、配信PF拡大、対応言語拡大、グローバルIP展開
- ・『恋庭』：海外版リリース、メタバース化大型アップデート
- ・新規開発タイトル/サービス：リリース、グローバルIP展開等

事業	タイトル/サービス		配信エリア		ステータス	業績拡大に向けた考え方
			日本	海外		
ゲーム		メメントモリ (22年10月リリース)	●	●	配信中	100%オリジナルの自社開発・自社配信メーカーとして市場シェアを高める 「爆発型」の新作大型RPGリリースで業績拡大を目指す グローバルIPとしての価値を高めて中長期的な収益軸とする
		ミトラスフィア (17年8月リリース)	●	-	配信中	
		クリプトラクト (15年2月リリース)	●	-	配信中	
	(未公表)	新作大型RPG (17年開発開始)	●	●	本開発中	
その他サービス	メタバース関連	 恋庭 (マッチング×メタバース)	●	●	日本配信中 海外本開発中	「中長期成長型」の恋庭に経営資源を投入 マッチングサービス市場の国内シェア及び海外シェア10%を目指す
		メタバースPJ (ゲーム×メタバース)	●	未定	企画中	
	その他	新規サービス (未公表)	●	未定	本開発中	新たな市場に挑戦する

『メメントモリ』の中長期拡大及びグローバルIP展開で  
大きな業績拡大を狙う

また「中長期成長型」の『恋庭』に経営資源を投入し  
メタバース化により  
中長期的な業績拡大を目指すとともに

次の「爆発型」の新作大型RPGのリリースで  
さらなる大きな業績拡大を狙う

その他、様々な取り組みで新たな市場に挑戦する

**爆発型**

『新作大型RPG』

**中長期成長型**

『恋庭』

## 3. Appendix

企業理念

ロマン

世界で一番「思い出」をつくる  
エンターテインメント企業

企業信念

良いものは必ず評価される

会社名	株式会社バンク・オブ・イノベーション		
所在地	東京都新宿区新宿六丁目27番30号 新宿イーストサイドスクエア 3F		
設立日	2006年1月12日		
資本金	560百万円（2022年12月末時点）		
事業内容	スマートフォンアプリ関連事業		
役員	代表取締役社長 樋口 智裕	取締役 田中 大介	
	取締役CFO 河内 三佳	社外取締役（監査等委員） 熊倉 安希子	
	社外取締役（監査等委員） 深町 周輔	社外取締役（監査等委員） 木戸 隆之	
従業員数	166名（2022年12月末時点、連結ベース）		

SDGs関連



多くのお客様へ感動と最高の「思い出」を提供すべく、質にこだわったコンテンツを提供

## ゲーム



### メメントモリ

2022年10月リリース

水彩調で儚く描かれる独特な世界観と「魔女」と呼ばれる少女たち。多数の有名アーティストにより表現される、少女たち一人一人が持つ想いが乗せられるラメント（歌）とストーリー、そして近代的バトルシステムにより新たな体験ができる放置RPG。



### ミトラスフィア -MITRASPHERE-

2017年8月リリース

ボイス×装備×アバター×職業の組合せでキャラなりきり！他プレイヤーと手軽にコミュニケーションを取りながら、リアルタイムに冒険を楽しむことができます。仲間と共に[Re:アクションなりきりRPG]の冒険へ！



### 幻獣契約クリプトラクト

2015年2月リリース

重厚な物語、細部まですべてが美しい世界、個性あふれる仲間たち。美麗2D×モーションに見惚れる本格コマンドRPG！

## サービス

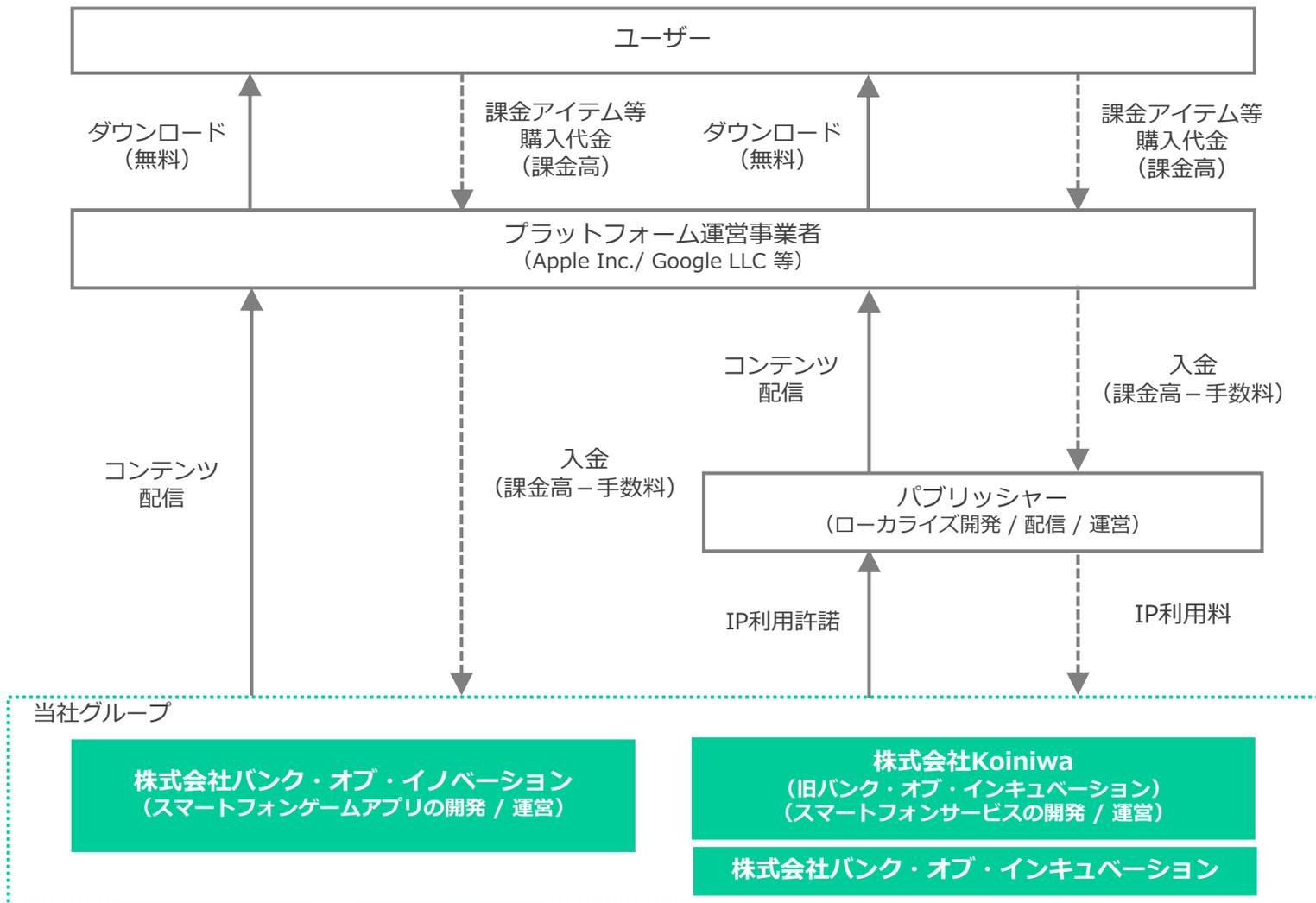


### 恋愛

2021年4月リリース

ゲーム恋活アプリ利用者数No.1 『ゲームしてたら、恋人ができた。』をコンセプトとする、ゲームが出会いをサポートしてくれるコミュニケーションアプリ。ゲームとしても十分に楽しむことができるため、今までにない“のんびりとした気楽な出会い”を体験することができます。

売上高は、アプリの自社配信によるアイテム課金収入が大部分を占めるほか、ゲームアプリのIP利用許諾によって得られる収益も売上高として計上



# BANK OF INNOVATION

本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれています。これらの記述は、当該記述を作成した時点における情報に基づいて作成されたものにすぎません。さらに、こうした記述は、将来の結果を保証するものではなく、リスクや不確実性を内包するものです。実際の結果は環境の変化などにより、将来の見通しと大きく異なる可能性があることにご留意ください。

これらの将来展望に関する表明の中には、様々なリスクや不確実性が内包します。既に知られたもしくは未だに知られていないリスク、不確実性その他の要因が、将来の展望に関する表明に含まれる内容と異なる結果を引き起こす可能性がございます。

また、本資料に含まれる当社グループ以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。