

BANK OF INNOVATION

平成30年9月期 第3四半期

決算説明資料

株式会社バンク・オブ・イノベーション

(東証マザーズ：4393)

平成30年8月14日

1. エグゼクティブサマリー
2. 業績及び事業進捗
3. 通期業績予想の修正
4. 会社概要等

1. エグゼクティブサマリー

3Q累計業績

主力タイトルの寄与により前年同期比で増収増益

売上高	38.6 億円	営業利益	3.7 億円
前年同期比	+12.4 億円 (+47.7%)		+3.1 億円 (+517.4%)

事業進捗

- **ミトラスフィア**
「リリース初期」のユーザー減少傾向が止まり、「成長移行期」に移行
- **クリプトラクト**
「安定運営期」として広告宣伝費を抑制しながら安定運営を継続
- **新作タイトルの開発**
新作RPGアプリ（2タイトル）を開発中

業績予想修正

通期業績予想を上方修正（平成30年8月14日）

売上高	49.0 億円	営業利益	4.0 億円
前回予想比	+1.1 億円 (+2.3%)		+0.9 億円 (+30.2%)

2. 業績及び事業進捗

- 現預金確保、借入金の長期化等により財務基盤を強化
- ゲーム開発・運営費用はすべて費用処理のため資産計上なし

(単位：百万円)

	平成30年9月期 3Q末 (30/6)	平成29年9月期 期末 (29/9)	前期末比 増減額	前期末比 増減率
流動資産	2,479	2,295	+183	+8.0%
うち現金及び預金	1,715	1,259	+456	+36.2%
固定資産	181	182	▲0	▲0.2%
資産合計	2,660	2,477	+183	+7.4%
流動負債	1,355	1,709	▲353	▲20.7%
うち短期借入金	—	208	▲208	▲100.0%
うち1年内返済予定長期借入金	617	560	+57	+10.2%
固定負債	443	239	+203	+85.0%
うち長期借入金	443	239	+203	+85.0%
負債合計	1,799	1,949	▲149	▲7.7%
純資産合計	861	528	+333	+63.1%

※百万円未満切り捨てにより、上記と実際の数値には若干の差異があります

□ 売上高及び各段階損益は前年同期比で大きく増加

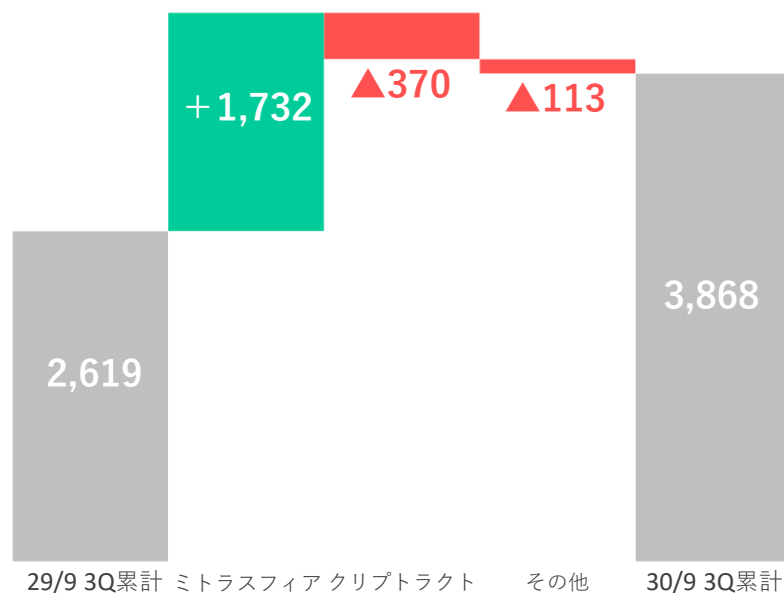
(単位：百万円)

	平成30年 9 月期 3 Q 累計 (29/10～30/6)	平成29年 9 月期 3 Q 累計 (28/10～29/6)	前年同期比 増減額	前年同期比 増減率
売上高	3,868	2,619	+ 1,248	+47.7%
売上原価	2,192	1,684	+ 508	+30.2%
売上総利益	1,676	935	+ 740	+79.2%
販管費	1,300	874	+ 426	+48.7%
営業利益	375	60	+ 314	+517.4%
(営業利益率)	(9.7%)	(2.3%)	(—)	(—)
経常利益	361	53	+ 307	+576.4%
税引前四半期純利益	361	53	+ 307	+576.4%
四半期純利益	249	46	+ 202	+432.9%

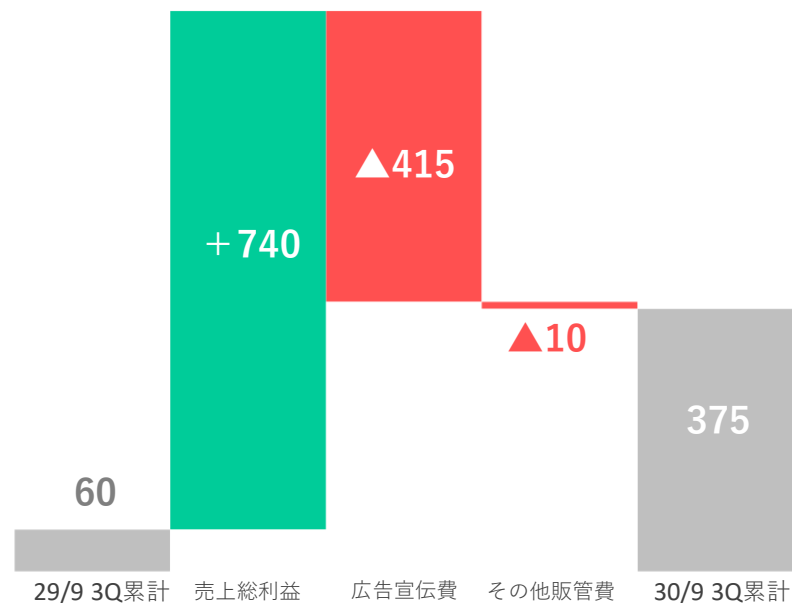
※百万円未満切り捨てにより、上記と実際の数値には若干の差異があります

- ミトラスフィアリリース（平成29年8月）により売上高、売上原価（P F手数料等）、広告宣伝費が増加
- クリプトラクトは安定運営期として広告宣伝費抑制により売上高がやや減少

売上高 (単位：百万円)



営業利益 (単位：百万円)



※百万円未満切り捨てにより、上記と実際の数値には若干の差異があります

- 主な費用はP F 手数料、広告宣伝費、人件費
- 固定費については、今後も定期昇給による人件費増加を見込む

(単位：百万円)

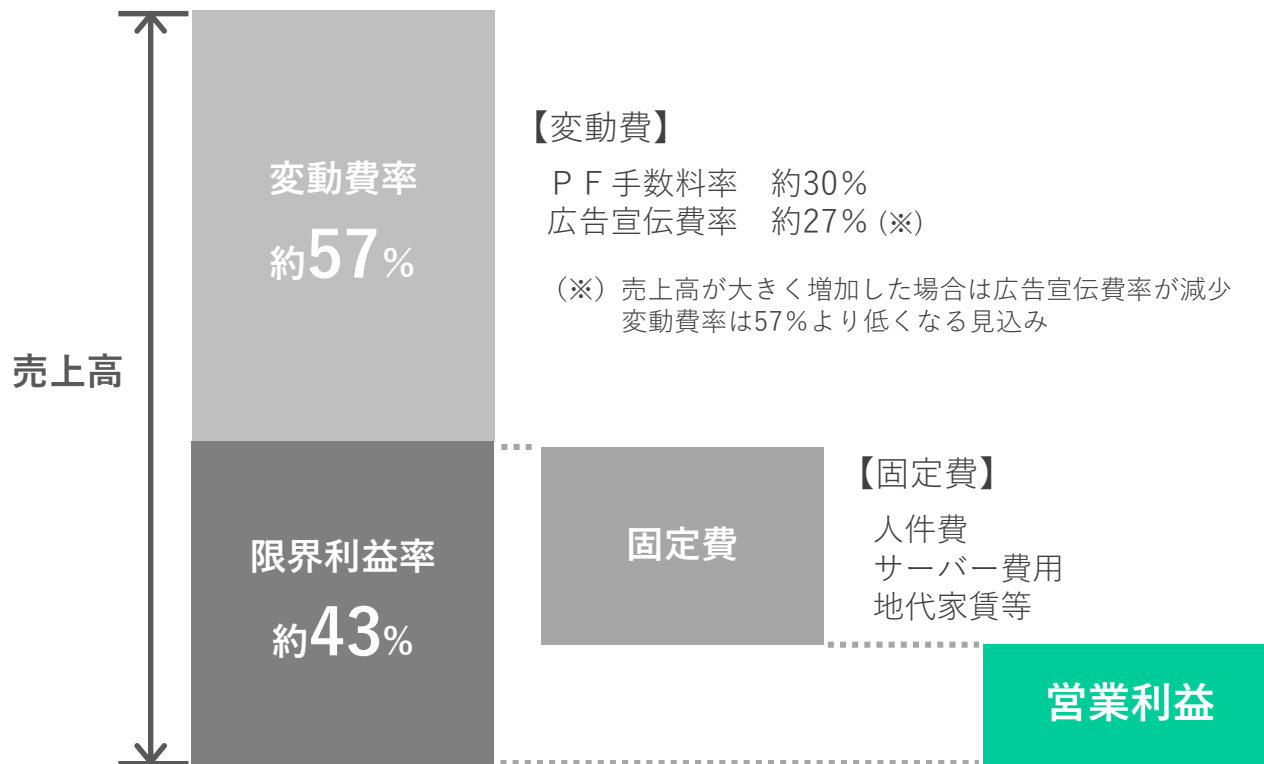
	平成30年9月期 3Q累計 (29/10~30/6)	平成29年9月期 3Q累計 (28/10~29/6)	前年同期比 増減額	前年同期比 増減率	主な要因
営業費用合計	3,493	2,558	+934	+36.5%	主に変動費の増加
【内訳】					
変動費	2,270	1,495	+774	+51.8%	
（P F 手数料）	1,187	828	+358	+43.3%	課金高増加に伴うGoogle及びApple等への手数料増加
（広告宣伝費）	1,082	667	+415	+62.3%	ミトラスフィアリリースによる広告宣伝費計上
固定費	1,223	1,063	+160	+15.1%	
（人件費）	646	595	+50	+8.5%	従業員の定期昇給
（サーバー費用）	60	24	+35	+140.6%	ミトラスフィアリリースによるサーバー費用計上
（地代家賃）	74	73	+1	+1.9%	—
（その他）	441	368	+72	+19.7%	業務委託費、租税公課等の増加

※百万円未満切り捨てにより、上記と実際の数値には若干の差異があります

- 自社IPタイトルを主軸としているため限界利益率が高い

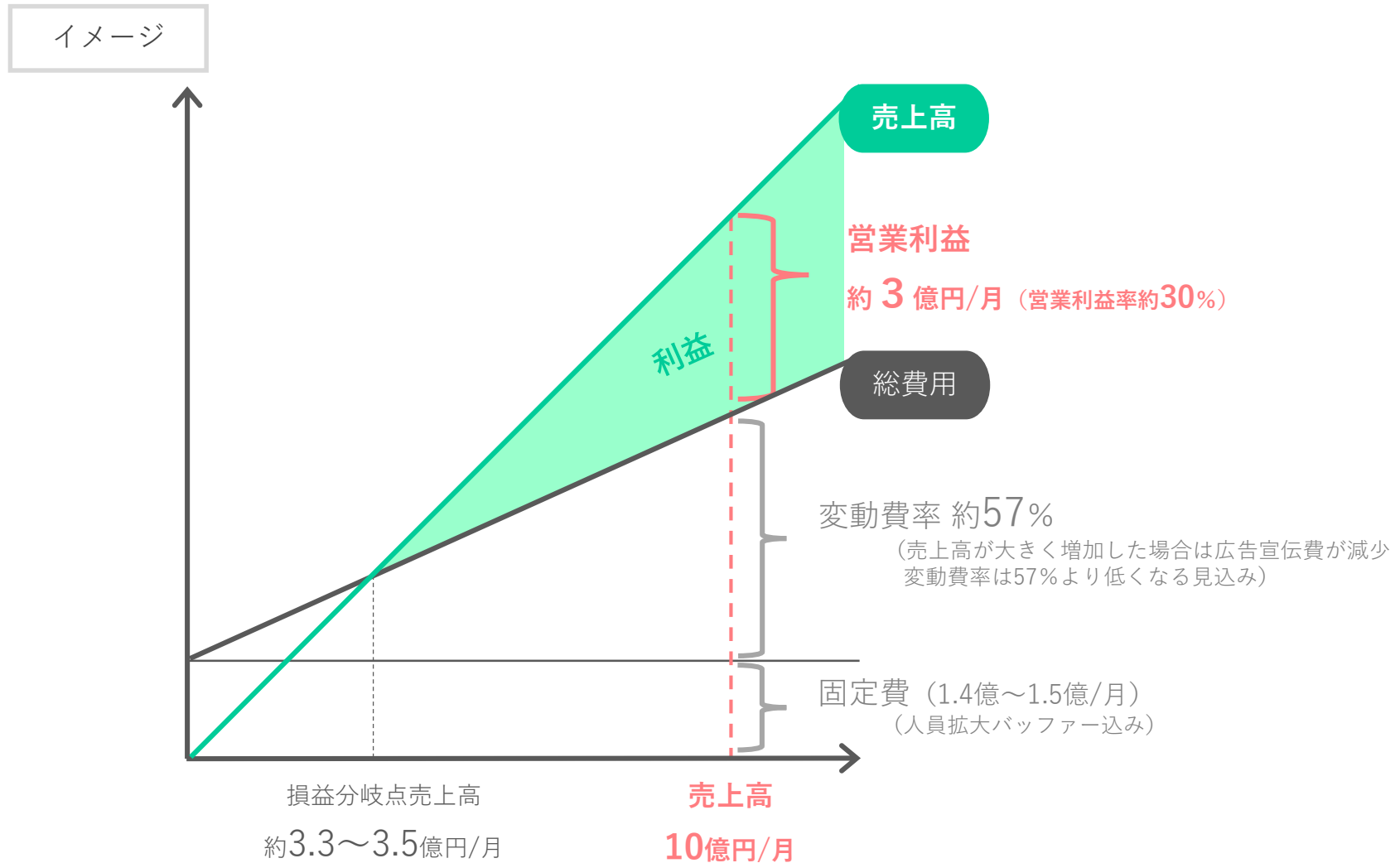
イメージ

$$\text{売上高} \times \text{約}43\% - \text{固定費} = \text{営業利益}$$



損益分岐点売上高：約 3.3～3.5億円/月

- 売上高が増加すると営業利益率が上昇
- 仮に売上高10億円/月の場合、営業利益率は約30%（営業利益 約3億円/月）



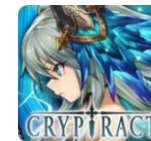
□ R P G 4 タイトルを運営中のほか、新作 R P G 2 タイトルを開発中

ミトラスフィア-MITRASPHERE-



- ✓ 平成30年8月 リリース1周年
キャンペーン開催中
- ✓ 第2回ファンミーティング開催決定
- 平成29年8月リリース
- 累計500万DL超(※)

幻獣契約クリプトラクト



- ✓ 安定運営を継続
- ✓ I P 展開を検討中
- 平成27年2月リリース
- 累計1,000万DL超(※)

征戦！エクスカリバー



- ✓ 平成30年9月 リリース6周年
キャンペーン準備中
- 平成24年9月リリース
- 累計100万DL超(※)

ポケットナイツ

他社 I P



© GCREST, Inc.

- ✓ 平成30年9月 リリース5周年
キャンペーン準備中
- 平成25年9月リリース
- 累計100万DL超(※)

※平成30年7月31日時点で公表されているデータです

新作

- ① 戦略 R P G (平成29年～開発)
- ② 対戦 R P G (平成30年～開発)

具体的内容やリリース時期等に関しては、
今後、IR等でお知らせいたします。

ミトラスフィア

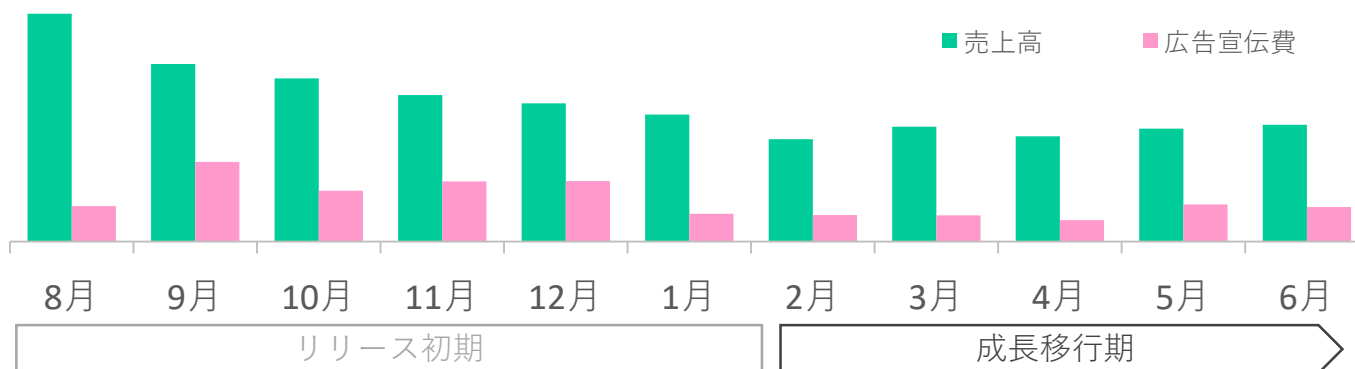


売上高 17.3億円 (3Q累計)

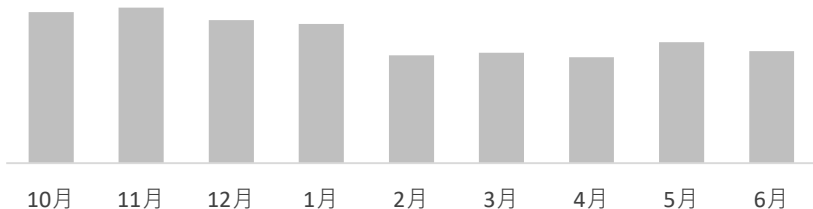
- ・平成29年8月～平成30年2月まで、「リリース初期」の特性としてユーザー数が減少
- ・現在「成長移行期」と捉え、今後の「成長期」に向けてユーザー定着、新規ユーザー獲得を目指す

リリースから月ごとの推移

※リリースから1年未満のため、月ごとに表示しております。

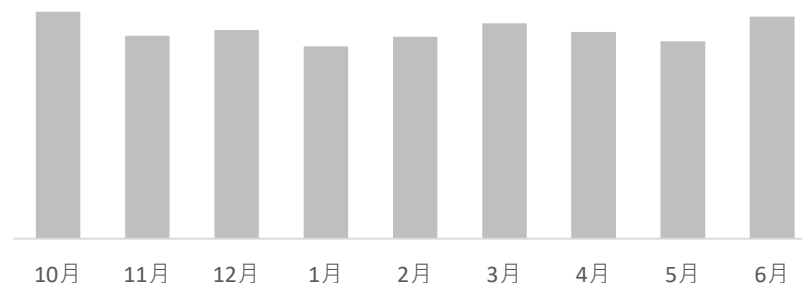


課金者数 (29/10～30/6)



MARPPU (29/10～30/6)

※MARPPU：1ヶ月における課金者1人当たり平均課金高



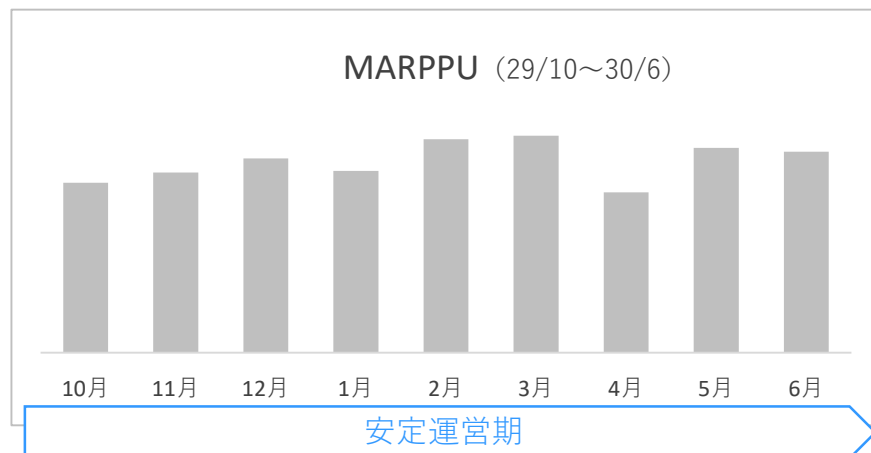
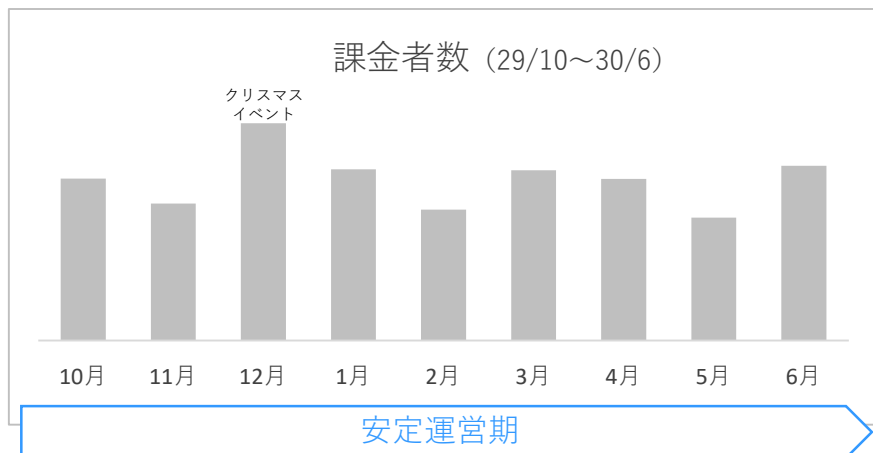
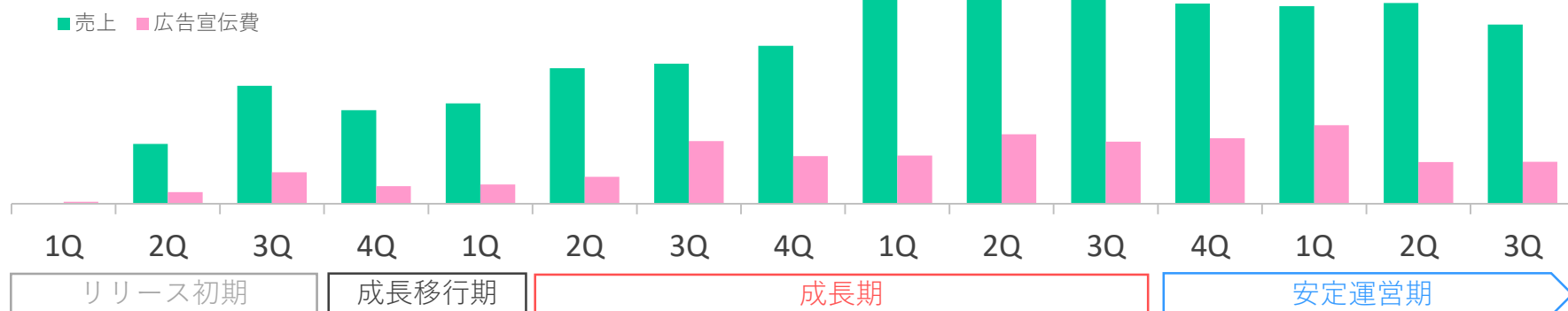
クリプトラクト



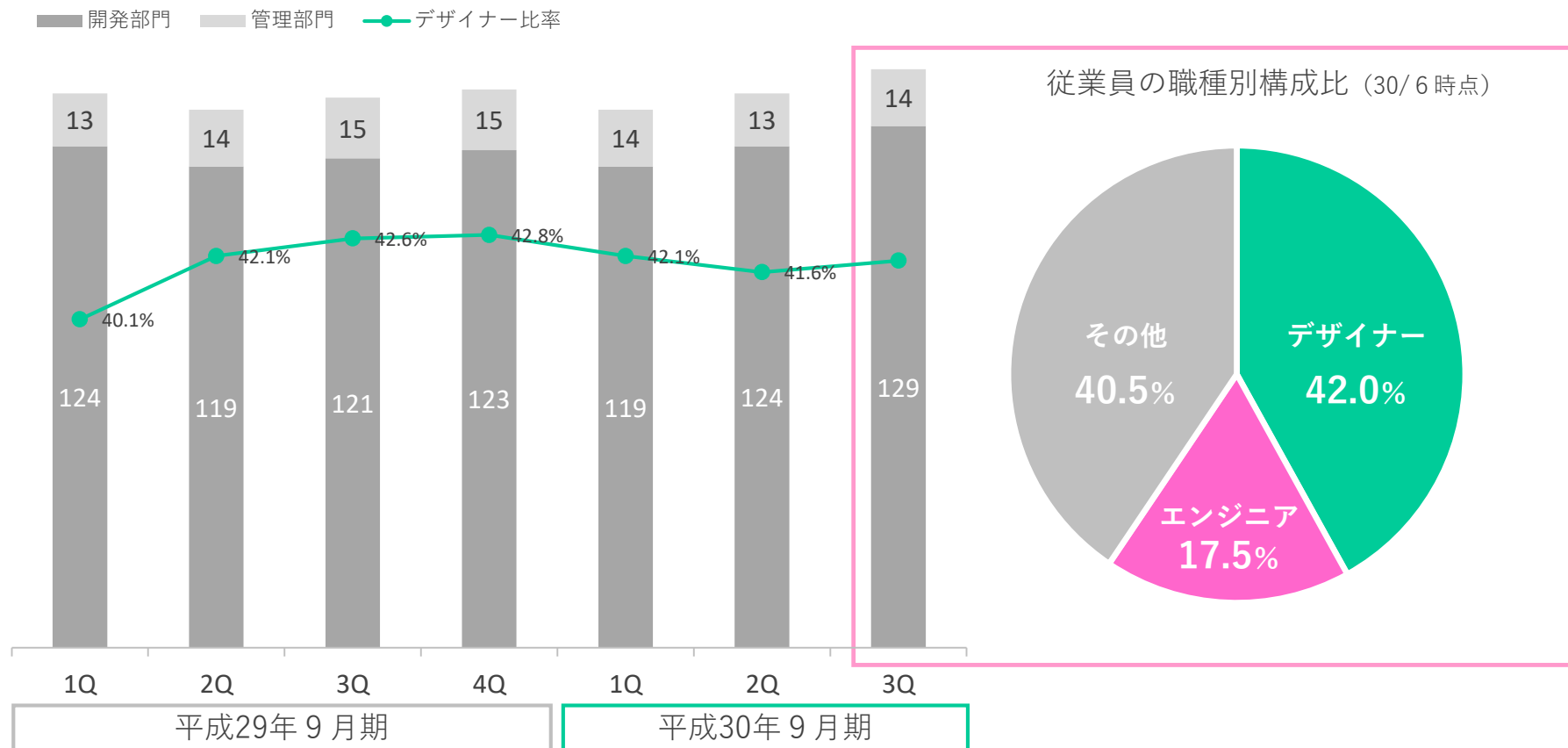
売上高 19.5億円 (3Q累計)

- ・「安定運営期」として、広告宣伝費を抑制しながら安定運営を継続
- ・ 3Qは3周年キャンペーンの反動減も見られるが想定の範囲内で着地

リリースから四半期ごとの推移



□ 大きな変動はなく、デザイナー比率は40%超を維持



※各四半期末日時点の従業員数であり、役員及び臨時従業員（契約社員及びアルバイト、他社からの派遣社員、業務委託）は含みません。

※デザイナー及びエンジニアの比率は、従業員数に対する比率を集計しております。

3. 通期業績予想の修正

□ 平成30年8月14日に通期業績予想の上方修正を発表

	(百万円)				営業利益率
	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	
前回発表予想 (A)	4,789	307	278	193	6.4%
今回修正予想 (B)	4,900	400	380	266	8.2%
増減額 (B - A)	110	92	101	72	
増減率 (%)	2.3	30.2	36.4	37.4	
3Q累計実績	3,868	375	361	249	9.7%
今回修正予想の進捗率 (%)	79.0	93.8	95.1	93.7	

修正の理由

運営中の4タイトルそれぞれの売上高が保守的に見込んでいた売上高予想を上回って推移したのに対して、売上原価や販売費及び一般管理費については概ね見込み通りであるため

4. 会社概要等

□ 会社基礎情報

会社名	株式会社バンク・オブ・イノベーション Bank of Innovation, Inc.	
設立日	平成18年 1 月12日	
資本金	457百万円（平成30年7月31日時点）	
代表者	樋口 智裕	
従業員数	143名（平成30年6月30日時点）※	
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	
役員	代表取締役社長	樋口 智裕
	取締役	田中 大介
	取締役 C F O	河内 三佳
	取締役	清水 啓之
	取締役（社外）	泉 健太
	常勤監査役（社外）	熊倉 安希子
	監査役（社外）	深町 周輔
	監査役（社外）	木戸 隆之

□ 沿革

平成18年	当社設立
平成19年	動画検索エンジンサービス「Fooooo」リリース
平成22年	PCソーシャルゲーム事業開始
平成24年 9 月	スマートフォンゲーム事業開始 「征戦！エクスカリバー」リリース
平成25年 3 月	「Fooooo」の事業譲渡に伴い、動画検索事業終了
平成25年 5 月	PCソーシャルゲーム事業終了
平成25年 9 月	「ポケットナイツ」リリース
平成27年 2 月	「幻獣契約クリプトラクト」リリース
平成29年 8 月	「ミトラスフィア」リリース
平成30年 7 月	東京証券取引所マザーズ上場

※役員及び臨時従業員（契約社員及びアルバイト、他社からの派遣社員、業務委託）は含みません。

□ 今後の成長について、次の方針のもと、事業に取り組む

1) 当社の強みをベースに、本質的な企業価値向上に向けて経営資源を投下

- ✓ 当社は、本質的な企業価値向上サイクル（投資 ⇒ 価値創造 ⇒ 再投資 or 代謝）を正のスパイラルで回し続けることが重要であると考えます。
- ✓ 足元の損益よりも将来の企業価値向上に向けて経営資源を投下し続けることを優先させる。
(ただし、足元の損益を重視しないということではない)

2) 営業利益成長率 > 投下資本成長率

- ✓ 当社は、量より質を重視して発展していくことを目指す。
- ✓ 投資拡大（従業員数含む）をコントロールしながら、将来の本質的な企業価値向上を目指す。

3) 社員一人ひとりが誇れる会社へ

- ✓ 企業信念（良いものは必ず評価される）を念頭に、開発・運営を行う。
- ✓ 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）の達成に向けて、ヒットタイトルを積み重ねて社員が誇れる会社になることを目指す。

当社を中長期的に応援して頂けるステークホルダーの皆様に対して
最大の貢献となるような経営を進めてまいりたいと考えております。

BANK OF INNOVATION

本発表において提供される資料ならびに情報は、将来の見通しに関する情報を含みます。
これらは、平成30年8月14日時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、将来の業績を保証するものではなく、様々な要因の変化等により、実際の業績とは異なる可能性があります。
本資料の作成にあたっては、記載されている情報に誤り・遺漏等が無いよう細心の注意を払っておりますが、その情報の正確性および完全性を保証するものではありません。