

BANK OF INNOVATION

2018年9月期 通期決算説明資料

株式会社バンク・オブ・イノベーション
(東証マザーズ：4393)

2018年11月9日

1. エグゼクティブサマリー
2. 業績及び事業進捗
3. 今後の展開
4. 会社概要等

1. エグゼクティブサマリー

2018年9月期 通期業績

- 売上高・営業利益ともに修正予想値を上回り、過去最高更新

売上高	50.5 億円	営業利益	5.2 億円
前期比	+10.5 億円 (+26.3%)		+3.5 億円 (+207.8%)

事業概況

- ミトラスフィア
当期はフルで寄与、1周年記念イベント好評、中国配信
- クリプトラクト
広告宣伝費効率化、売上高漸減傾向、中国配信

2019年9月期 業績予想

- 現状は非開示の方針
【理由】
1) 直近における業績予想値の連続的な上方乖離
2) 当社の業績に対する今後の展開(※)の影響額が現在のところ不明
(※) 新作タイトルの開発(2タイトル)、既存タイトルのIP展開、新規事業の開発(2候補)

2. 業績及び事業進捗

- 東証マザーズ上場等に伴う株式発行により純資産増加
- 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

	2018年9月期 4Q末	2017年9月期 4Q末	前期比 増減額	前期比 増減率
	百万円	百万円	百万円	%
流動資産	2,671	2,295	375	16.4
うち現金及び預金	1,993	1,259	734	58.3
固定資産	140	182	▲ 41	▲ 22.9
資産合計	2,811	2,477	334	13.5
流動負債	1,272	1,709	▲ 436	▲ 25.5
うち短期借入金	150	208	▲ 58	▲ 28.0
うち1年内返済予定長期借入金	508	560	▲ 51	▲ 9.2
固定負債	425	239	185	77.5
うち長期借入金	425	239	185	77.5
負債合計	1,698	1,949	▲ 250	▲ 12.9
純資産合計	1,112	528	584	110.7

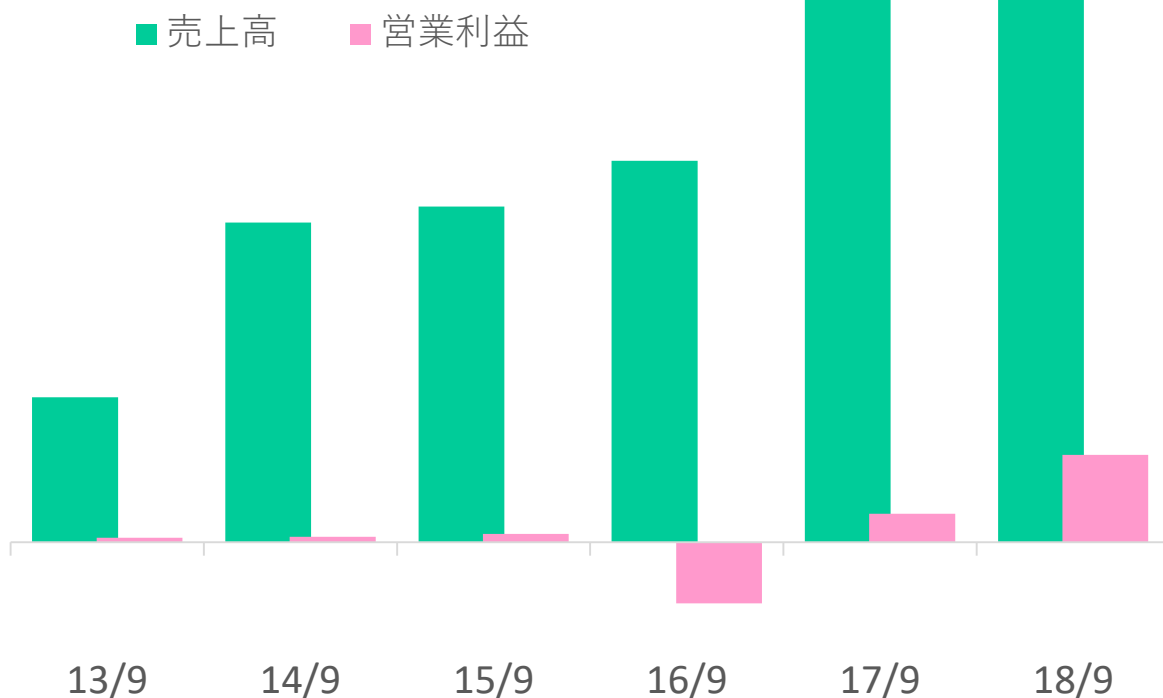
※百万円未満切り捨てにより、上記と実際の数値には若干の差異があります

□ 新作の積上げにより前期比で増収増益

	2018年9月期 4Q累計	2017年9月期 4Q累計	前期比 増減額	前期比 増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	5,052	4,001	1,051	26.3
売上原価	2,902	2,469	432	17.5
売上総利益	2,149	1,531	618	40.4
販管費	1,622	1,360	262	19.3
営業利益	527	171	356	207.8
（営業利益率）	(10.4%)	(4.3%)	—	—
経常利益	509	159	349	218.4
税引前当期純利益	509	157	351	222.6
当期純利益	363	199	164	82.5

※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、営業利益 過去最高更新



売上高 **50.5**億
(前期比 +26.3%)

営業利益 **5.2**億
(前期比 +207.8%)

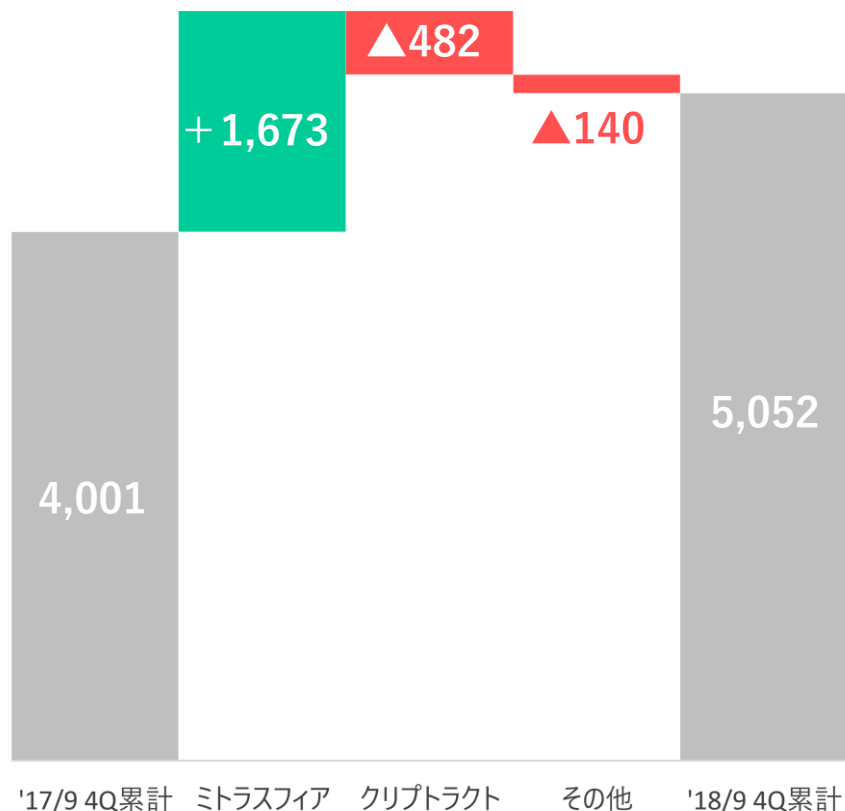
- 売上高につきましては、特に「ミトラスフィア」の1周年記念イベント等が好評であり、予想値を上回って推移いたしました。
- 営業利益、経常利益、当期純利益につきましては、売上高が業績予想値に対して上回った影響に加え、幻獣契約クリプトラクトの広告宣伝費効率化、その他費用の合理化を進めたためであります。

	売上高	営業利益	経常利益	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
前回発表予想 (A)	4,900	400	380	266	73.30
実績値 (B)	5,052	527	509	363	99.98
増減額 (B - A)	152	127	129	97	
増減率	3.1%	31.9%	34.0%	36.6%	

- 売上高はクリプトラクト等の減少をミトラスフィアがカバーしたことで増加
- 売上高増加により売上総利益が増加した一方、クリプトラクト広告宣伝費効率化により広告宣伝費の前期比増加額が抑えられたため営業利益が大きく増加

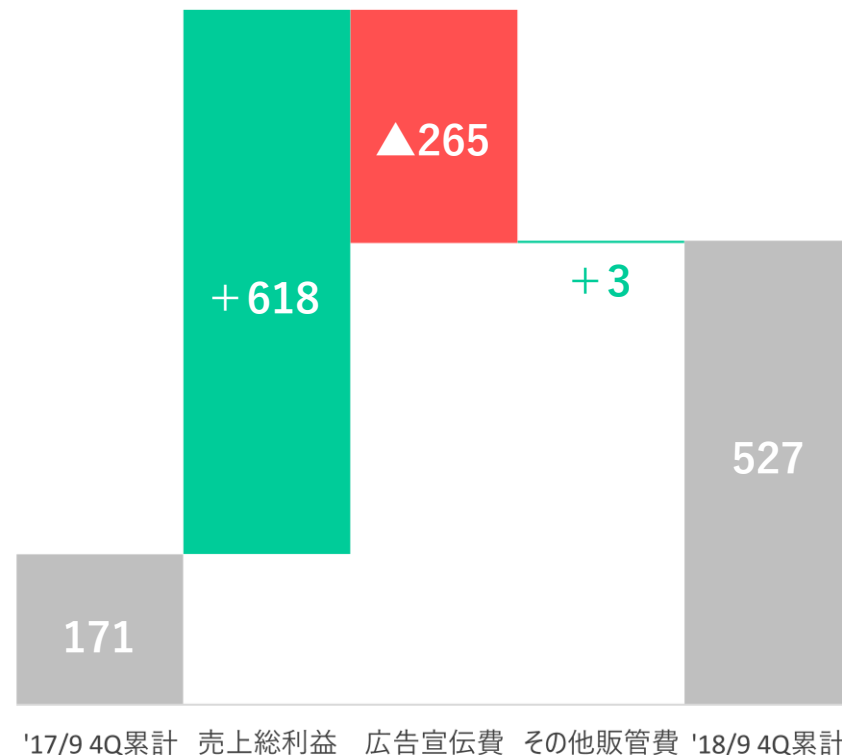
売上高

(単位：百万円)



営業利益

(単位：百万円)



□ 営業費用の増加は、主にP F 手数料、広告宣伝費の増加によるもの

	2018年9月期 4 Q 累計	2017年9月期 4 Q 累計	前期比 増減額	前期比 増減率	主な要因
	百万円	百万円	百万円	%	
営業費用合計	4,524	3,829	691	18.1	主に変動費の増加によるもの
【内訳】					
変動費	2,888	2,323	564	24.3	
（P F 手数料）	1,549	1,250	299	23.9	Google及びApple等への手数料
（広告宣伝費）	1,338	1,072	265	24.8	ミトラスフィアの広告宣伝費
固定費	1,635	1,506	126	8.6	
（人件費）	869	804	64	8.0	従業員の定期昇給
（サーバー費用）	178	168	10	6.4	—
（地代家賃）	100	97	2	2.4	—
（その他）	487	435	52	12.1	業務委託費、支払手数料等

※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-MITRASPHERE-

- ✓ 2018/7/23~8/22 夏の500万DL突破記念CP
- ✓ 2018/8/7~9/5 1周年記念イベント
- ✓ 2018/9/20~10/22 「新江ノ島水族館」コラボ



幻獣契約クリプトラクト

- ✓ 2018/8/14~ 新公式グッズ販売
- ✓ 2018/9/1~9/30 秋の大感謝祭CP
- ✓ 広告宣伝費の効率化



征戦！エクスカリバー

- ✓ 2018/9/13~9/30
6周年記念イベント



ポケットナイツ

他社IP

- ✓ 2018/9/17~10/14
5周年記念イベント
- ✓ 2018/9/28~10/16
「ハローキティ」コラボ



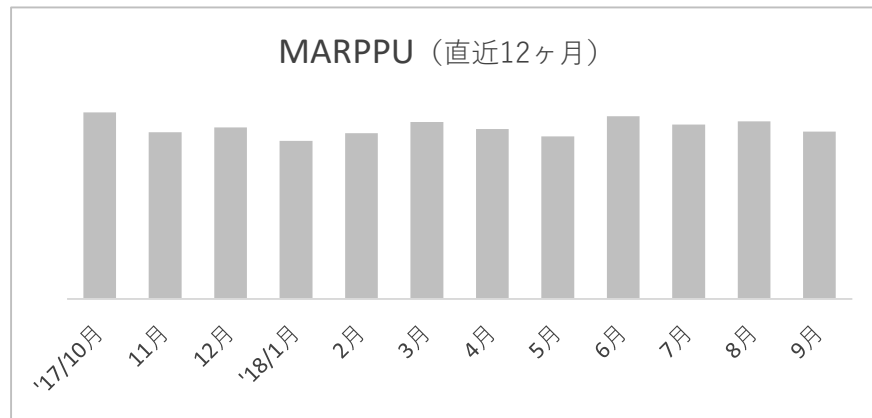
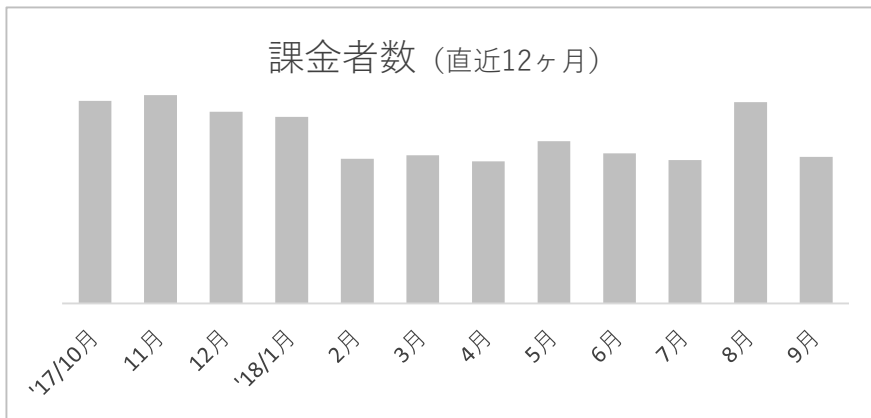
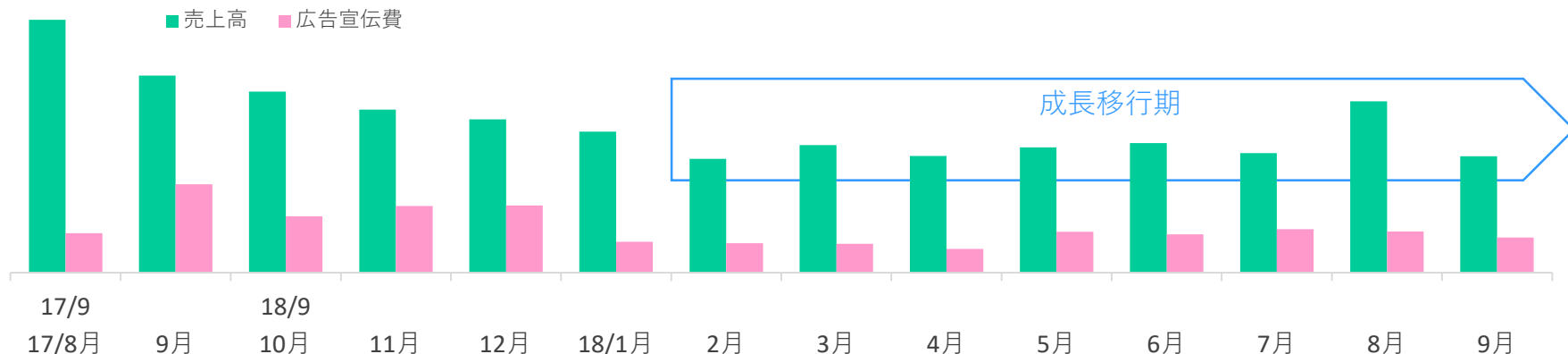
© GCREST, Inc.



売上高 **22.9億円**（4 Q累計／前期比+268.5%）

- ・ 8月の1周年記念イベントが好評
- ・ ユーザ一定着・新規ユーザー獲得に注力し、売上高の維持・拡大を目指す

リリースからの月別推移



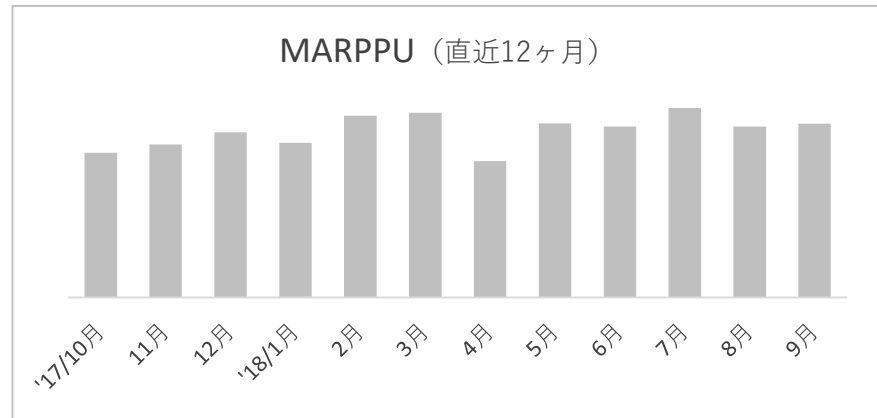
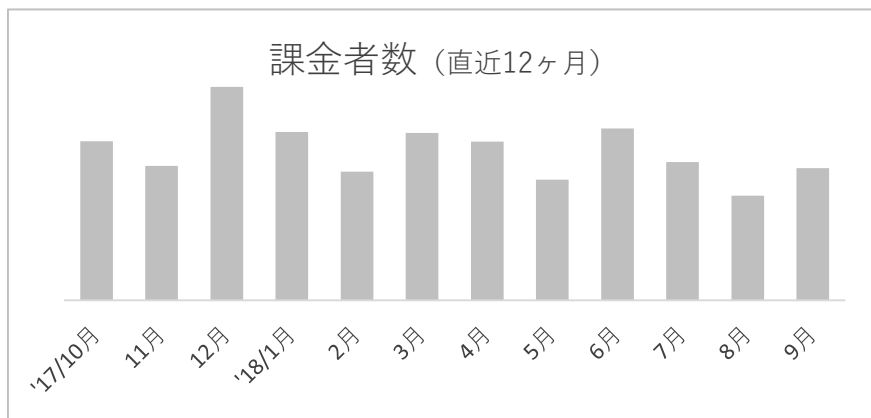
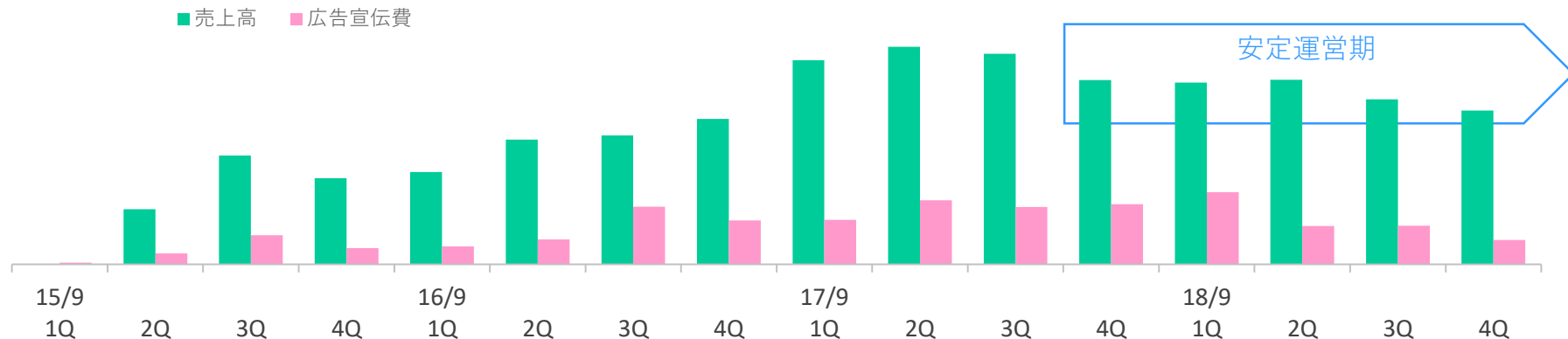
※「MARPPU」：1ヶ月における課金者1人当たりの平均課金額



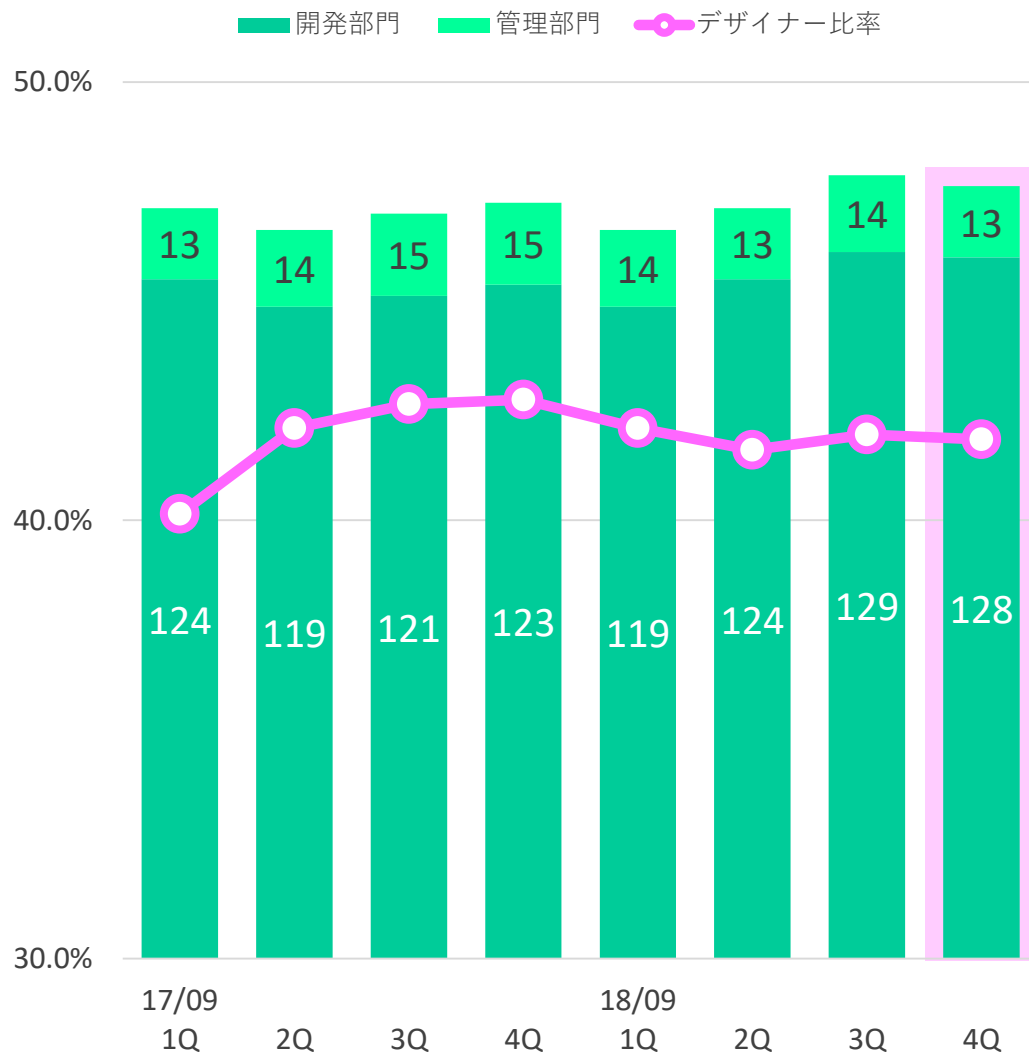
売上高 25.2億円（4 Q累計／前期比▲16.1%）

- 広告宣伝費効率化の影響もあり、売上高が漸減傾向
- 施策の投入や機能改善により売上高の維持を図っていく

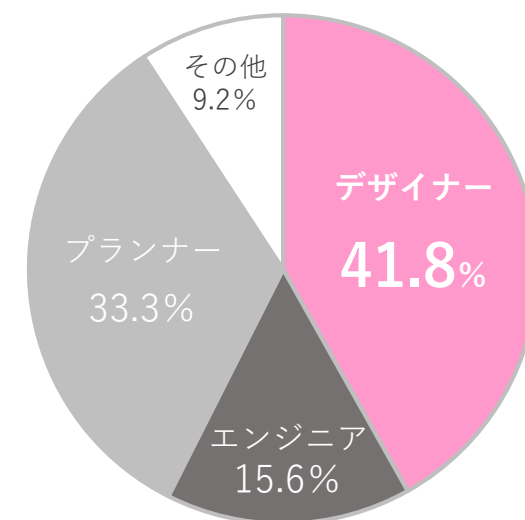
リリースからの四半期別推移



□ 前期比 3 名増加。年間を通して大きな変動はなし



従業員の職種別構成比 (2018/9 時点)



3. 今後の展開

1) 新作タイトルの開発

- R P G アプリ 2 タイトル (自社IP) の開発が進行中。
より高い品質を追求し、新たな収益軸の創出を目指す
- リリース時期等は開示できるタイミングでIR・ニュースリリース等で開示

新作リリーススケジュールについて

当社は年間1本程度の安定したサイクルでリリースしていくことを前提としつつも、「品質最優先」を開発における最重要事項としております。

そして、リリースを想定していた時点でゲーム及びサービスの質に納得がいかなければリリース時期を変更してさらなるブラッシュアップを実施する方針であることから、上記2タイトルに関してもシステム開発やデザインの品質向上に起因して開発フェーズが長期化する可能性があります。

当社では出来る限り当初の想定通りのスケジュールを維持し、遅延の防止に努めながら開発に注力してまいります。

- ゲーム外においてもファンの満足度向上に繋がる取り組みを継続
(過去の事例：公式グッズ販売、コラボカフェ等)
- 2018年11月9日付で、中国の国営企業である上海東方明珠文化発展有限公司
(本社：中国上海市、法人代表者：蘇文斌) とミトラスフィア及びクリプトラクトの中国本土での配信を前提とした、独占ライセンス契約に合意し、現在、契約締結手続中。本件のパブリッシャーは、網易（上海）網絡遊戲有限公司
(Netease Publishing 本社：中国上海市)
- 今後の進捗等はIR・ニュースリリース等で開示

	ミトラスフィア	クリプトラクト
中国	進行中	進行中
台湾・香港	検討中	
英語圏		

- 新規事業への進出を目指し、プロトタイプ開発が進行中
- 事業化の採否等は今後IR・ニュースリリース等で開示

新規事業候補 ①

ゲーム×サービス

新規事業候補 ②

その他ITサービス

□ ゲーム事業、新規事業ともに、将来的に海外展開していく方針

	ゲーム事業				新規事業	
	ミトラス フィア	クリプト ラクト	新作①	新作②	候補①	候補②
日本	配信中	配信中	開発中	開発中	プロトタイプ 開発中	プロトタイプ 開発中
中国	進行中	進行中	検討中	検討中	—	—
台湾・ 香港	検討中	検討中	検討中	検討中	—	—
英語圏	検討中	検討中	検討中	検討中	—	—

- 今後3年間を目途に事業規模の拡大を図り、収益基盤のさらなる強化を目指す

ゲーム事業
（日本）

長期運営

IPの活用

新作リリース

ゲーム事業
（海外）

中国

台湾・香港

英語圏

新規事業

- 2019年9月期の業績予想値は現状開示を見合わせる方針

【理由】

- 1) 直近における業績予想値の連続的な上方乖離
- 2) 当社の業績に対する今後の展開 (※) の影響額が現在のところ不明

(※) 前述の新作タイトルの開発 (2タイトル)、既存タイトルのIP展開、新規事業の開発 (2候補)

- 期間が経過すること等により、情報利用者をミスリードさせることのない適正かつ合理的な業績予想を行うことが可能となった時点で速やかに開示

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	2006年1月12日	
資本金	471百万円 (2018年9月30日時点)	
代表者	樋口 智裕	
従業員数	141名 (2018年9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

□ 大株主上位10名

2018年9月30日現在

株主名	所有株式 (株)	持株比率 (%)
樋口 智裕	1,669,000	42.8
株式会社サイバーエージェント	350,000	9.0
田中 大介	300,000	7.7
株式会社 S B I 証券	154,200	4.0
株式会社 C y g a m e s	150,000	3.9
J P E 第 1 号株式会社	120,000	3.1
楽天証券株式会社	49,500	1.3
生田 裕	49,000	1.3
松井証券株式会社	45,100	1.2
菅原 貴弘	40,000	1.0

※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、2018年11月9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。