

# BANK OF INNOVATION

2019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)

2019年11月12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

# 1. エグゼクティブサマリー

## 2019年9月期 通期業績

売上高	<b>42.9</b> 億円	営業利益	<b>5.2</b> 億円
前期比	▲ 7.5 億円 (▲15.0%)		▲ 0.0 億円 (▲0.2%)

## 事業概況

### □ ゲーム

- ・ ミトラスフィア、クリプトラクトの2本柱
- ・ 上記2タイトル以外サービス終了
- ・ 新作RPG2タイトル開発中
- ・ 海外展開進捗状況

ミトラスフィア（中国本土、台湾・香港・マカオ）：2020年9月期1Q中予定  
 クリプトラクト（中国本土、英語圏）：2020年9月期1Q中予定

### □ その他サービス

- ・ 2019年11月5日に子会社を設立し本開発フェーズへ

### □ 2020年9月期連結業績予想値

- ・ 現時点で適正かつ合理的な業績予想の算定が困難であるため非開示

## 2. 業績及び事業進捗

- 長期借入れにより財務基盤は盤石
- 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
- 中国本土展開にかかるミニマムギャランティの一部入金等により前受金増加

※将来収益となるリリース後レベニューシェアのうち、一定額がミニマムギャランティとして事前入金されたもの

	2019年9月期 4Q末	2018年9月期 4Q末	前期末比	
			増減額	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
流動資産	<b>2,958</b>	2,651	307	11.6
現金及び預金	<b>2,391</b>	1,993	397	20.0
固定資産	<b>191</b>	159	31	19.5
資産合計	<b>3,149</b>	2,811	338	12.0
流動負債	<b>1,120</b>	1,272	▲151	▲11.9
短期借入金	—	150	▲150	▲100.0
1年内返済長期借入金	<b>487</b>	508	▲21	▲4.2
前受金	<b>177</b>	64	113	177.5
固定負債	<b>624</b>	425	198	46.7
長期借入金	<b>624</b>	425	198	46.7
負債合計	<b>1,745</b>	1,698	47	2.8
純資産合計	<b>1,404</b>	1,112	291	26.2

※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。

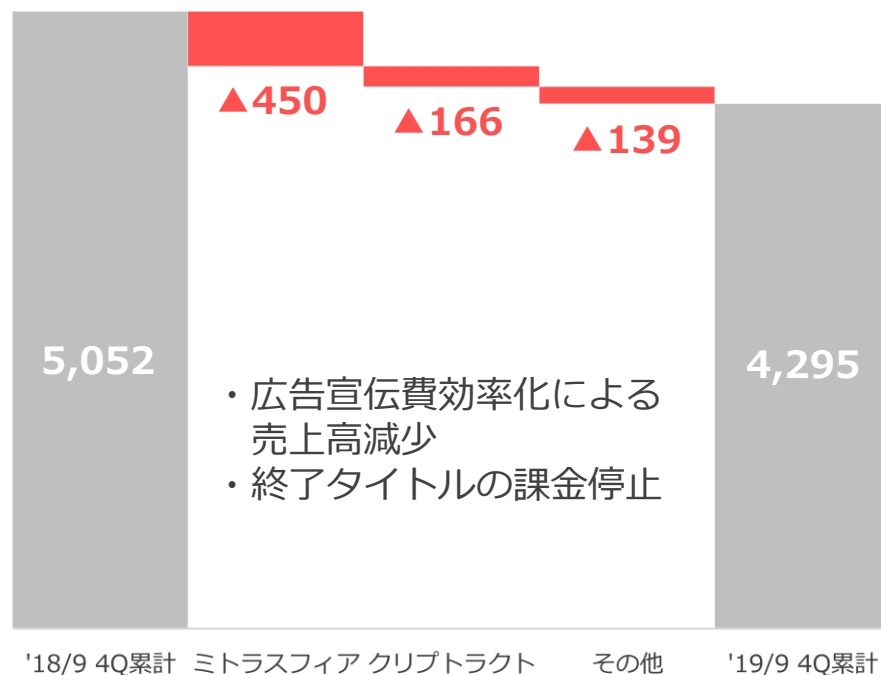
- 広告宣伝費効率化により売上高、販管費が大きく減少
- 現在進捗中の海外版収益は2020年9月期第1四半期以降に計上見込み

	2019年9月期 4Q累計	2018年9月期 4Q累計	前期比	
			増減額	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	<b>4,295</b>	5,052	▲757	▲15.0
売上原価	<b>2,826</b>	2,902	▲76	▲2.6
売上総利益	<b>1,468</b>	2,149	▲680	▲31.7
販管費	<b>942</b>	1,622	▲679	▲41.9
営業利益	<b>526</b>	527	▲0	▲0.2
（営業利益率）	<b>(12.3%)</b>	(10.4%)	—	—
経常利益	<b>515</b>	509	6	1.2
税引前当期純利益	<b>515</b>	509	6	1.2
当期純利益	<b>373</b>	363	10	2.9

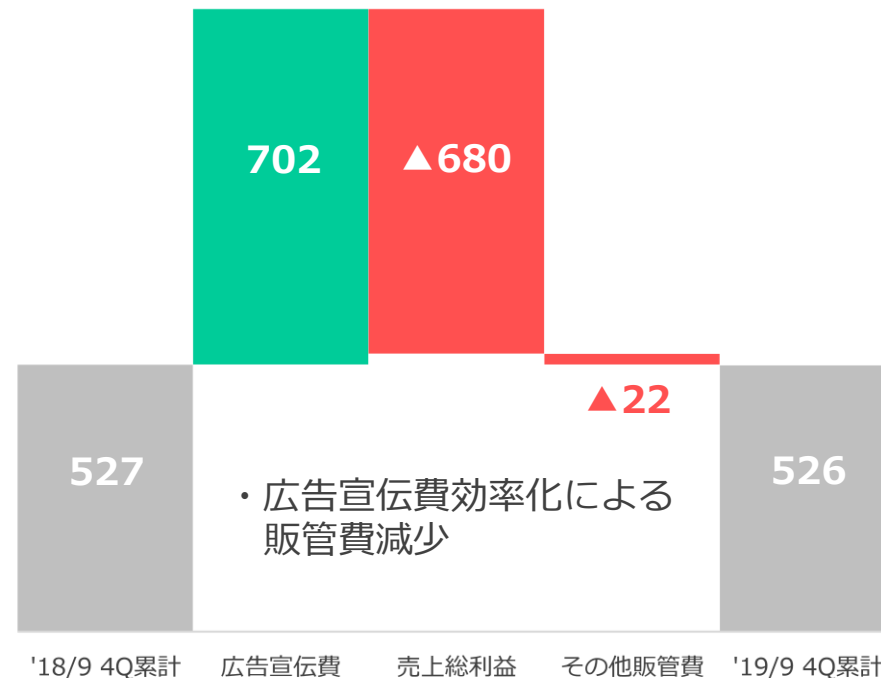
※百万円未満切り捨てにより、上記と実際の数値には若干の差異があります。

- 売上高の減少は主にミトラスフィアの減少によるもの
- いずれの変動も広告宣伝費効率化が主な要因

## 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。



## □ 広告宣伝費の減少が大きく影響し、前期比で減少

	2019年9月期 4Q累計	2018年9月期 4Q累計	前期比		主な要因
			増減額	増減率	
	百万円	百万円	百万円	%	
営業費用合計	3,768	4,524	▲756	▲16.7	・主に変動費の減少によるもの
【内訳】					
変動費	1,951	2,888	▲937	▲32.4	
（P F手数料）	1,315	1,549	▲234	▲15.1	・Google及びApple等への手数料
（広告宣伝費）	636	1,338	▲702	▲52.5	・広告宣伝費効率化
固定費	1,816	1,635	181	11.1	
（人件費）	968	869	99	11.4	・従業員数増加及び定期昇給
（サーバー費用）	118	178	▲60	▲33.8	・サーバー利用料金の効率化
（地代家賃）	121	100	21	21.3	・本社賃貸更新後の賃料上げ
（その他）	608	487	121	24.8	・開発運営体制強化による 外注費、業務委託費等の増加

※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。



## 売上高 18.4億円

(通期累計／前期比▲19.6%)

### 2019年9月の月次課金高に占める割合

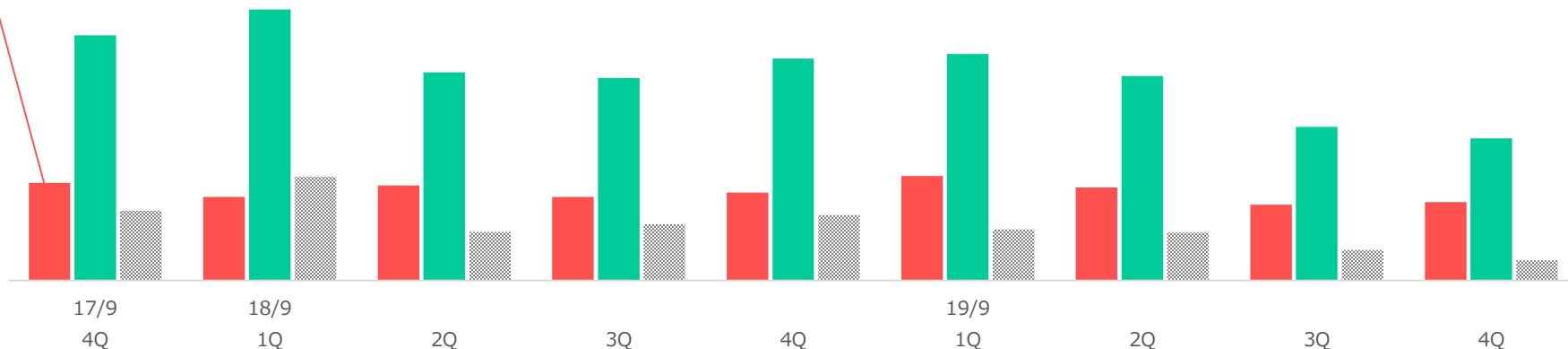
- ・2018年9月期以前にDLしたユーザーの課金割合：46%
- ・2019年9月期中にDLしたユーザーの課金割合：54%

売上高から以下を控除した金額

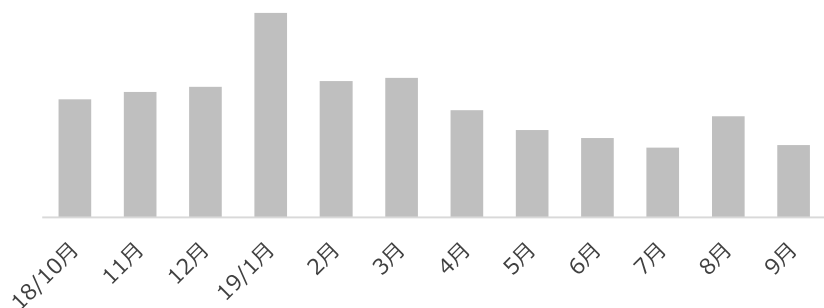
- ・PF手数料
- ・広告宣伝費

### 四半期別推移（配信開始～直近）

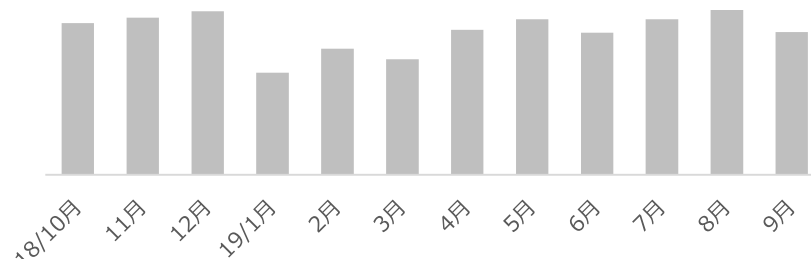
■ 売上 - PF - 広告 ■ 売上高 ※ 広告宣伝費



### 課金者数（直近12ヶ月）



### MARPPU（直近12ヶ月）



※「MARPPU」：1ヶ月における課金者1人当たりの平均課金額

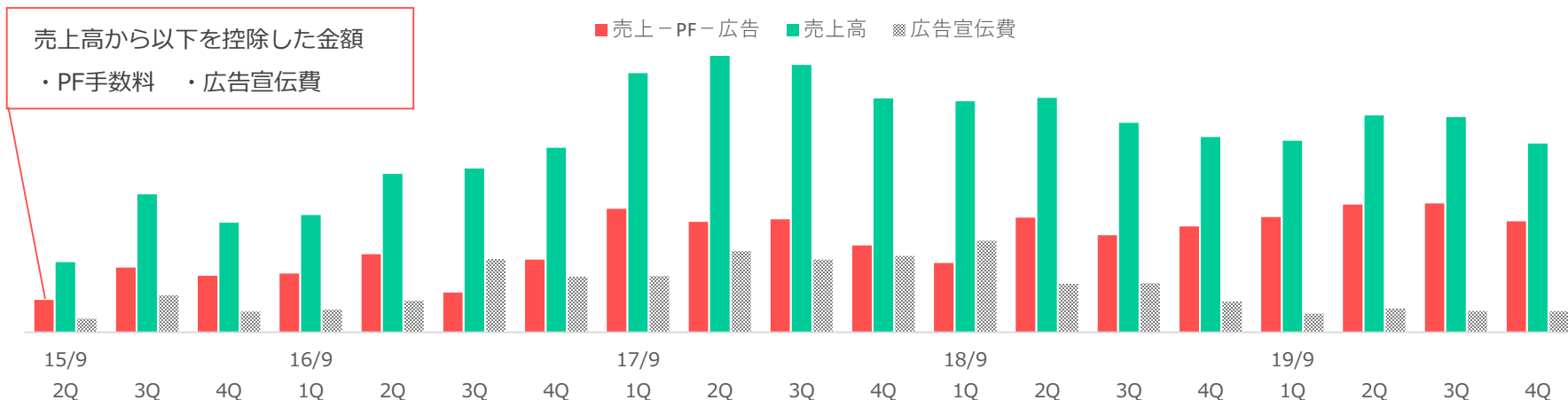


**売上高 23.5億円**  
 （通期累計／前期比▲6.6%）

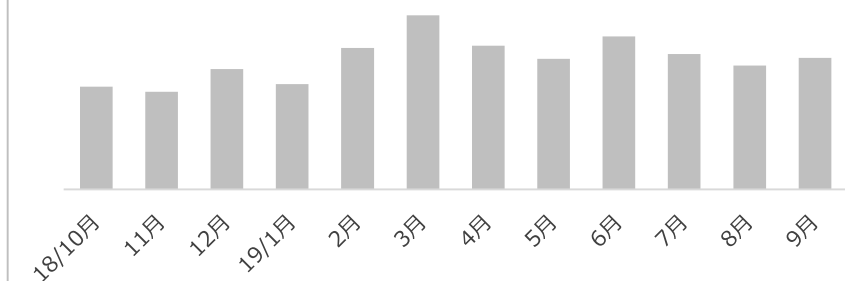
## 2019年9月の月次課金高に占める割合

- ・2018年9月期以前にDLしたユーザーの課金割合：75%
- ・2019年9月期中にDLしたユーザーの課金割合：25%

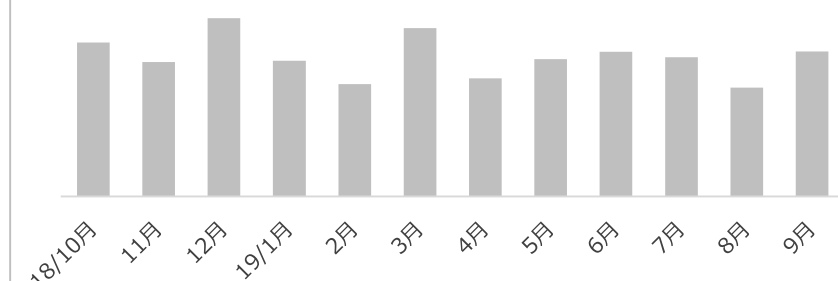
## 四半期別推移（配信開始～直近）



## 課金者数（直近12ヶ月）

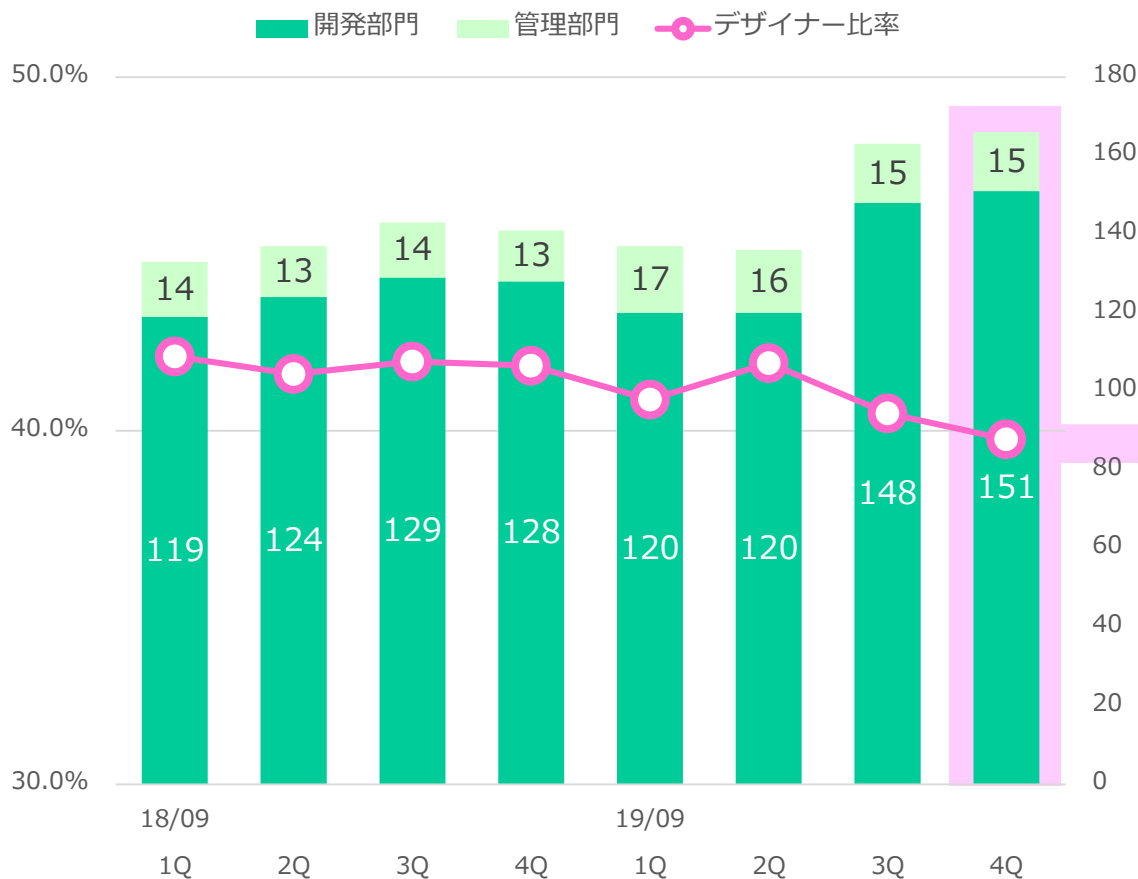


## MARPPU（直近12ヶ月）

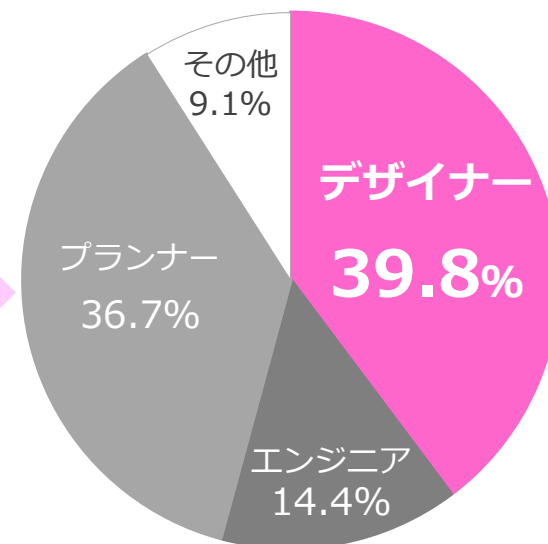


※「MARPPU」：1ヶ月における課金者1人当たりの平均課金額

- 前期末比25名の増加
- 引き続き、開発部門の新卒採用に注力



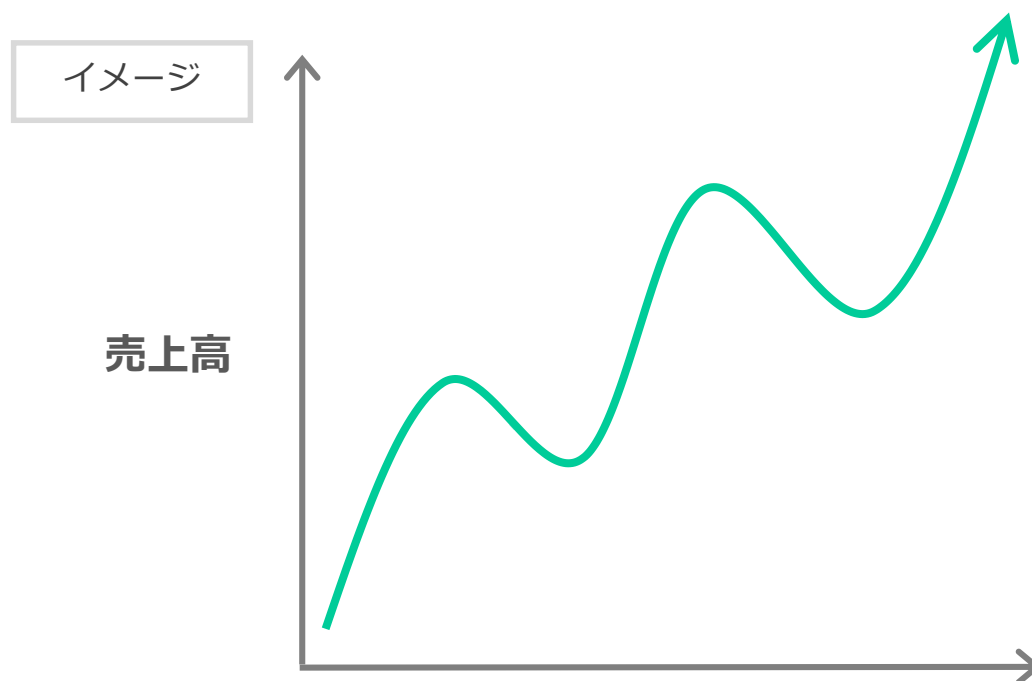
従業員の職種別構成比  
(2019年9月30日現在)



### 3. 今後の展開

□ **「品質最優先」**の方針のもと、開発本数を絞り、年間売上高を、数年ごとに、数倍規模に引き上げていくことを目指す

- ① 既存ゲームアプリの長期運営
- ② 新作ゲームアプリ及び新規サービスの開発
- ③ 既存及び新作ゲームアプリのIP展開

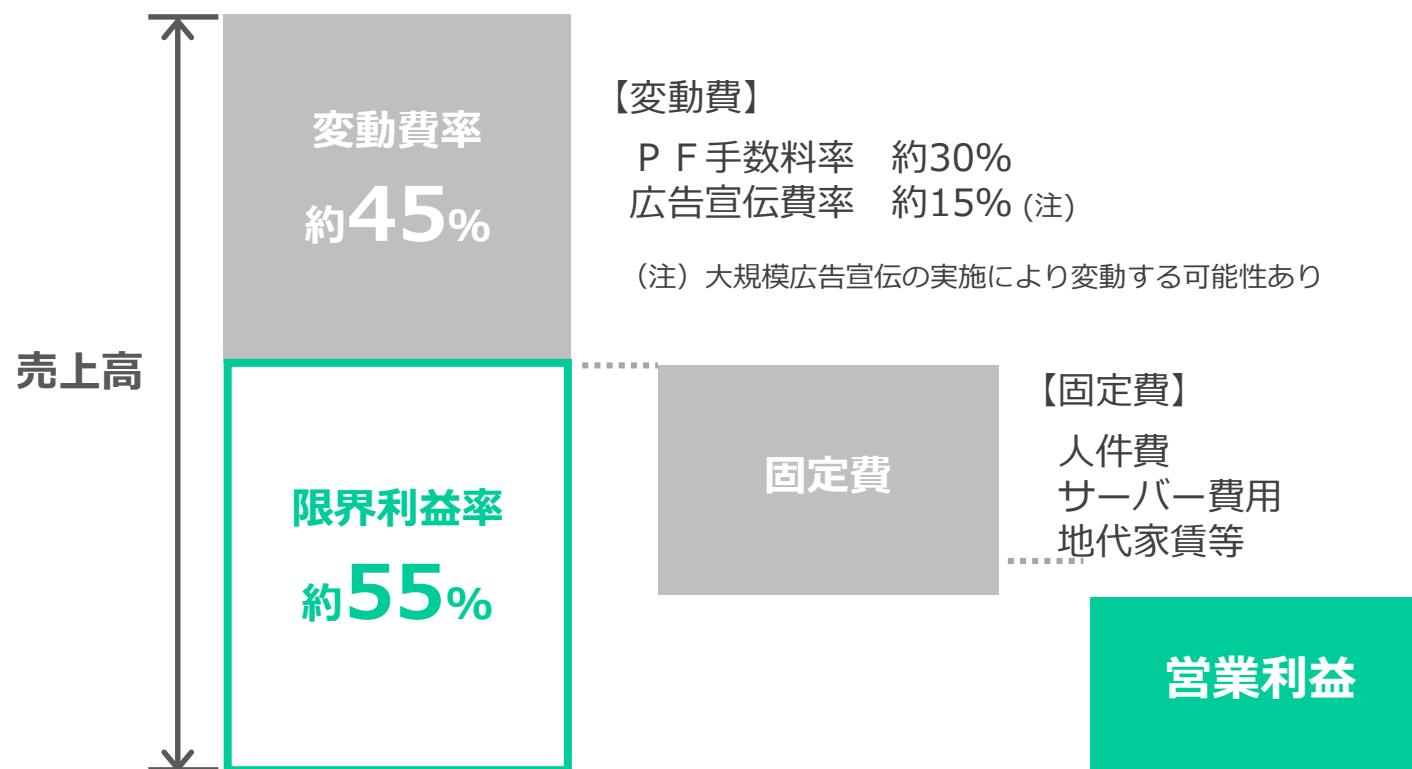


※当社経営に関する考え方及び方針等の詳細は、2019年7月26日に開示した「『当社経営に関する考え方及び方針等』に関するお知らせ（更新）」をご覧ください。なお、上記取り組みを進めた場合、新作ゲームアプリ及び新規サービスのヒットによって大きなリターンを得られる可能性がある一方、売上高が損益分岐点売上高（後述）を下回る期間においては営業損益がマイナスとなる可能性があります。年間売上高を、数年ごとに、数倍規模に引き上げていくことを目指して、継続的に必要十分な投資を行ってまいります。

□ 「自社IP×自社開発運営」による高い限界利益率

イメージ

$$\text{売上高} \times \text{約}55\% - \text{固定費} = \text{営業利益}$$

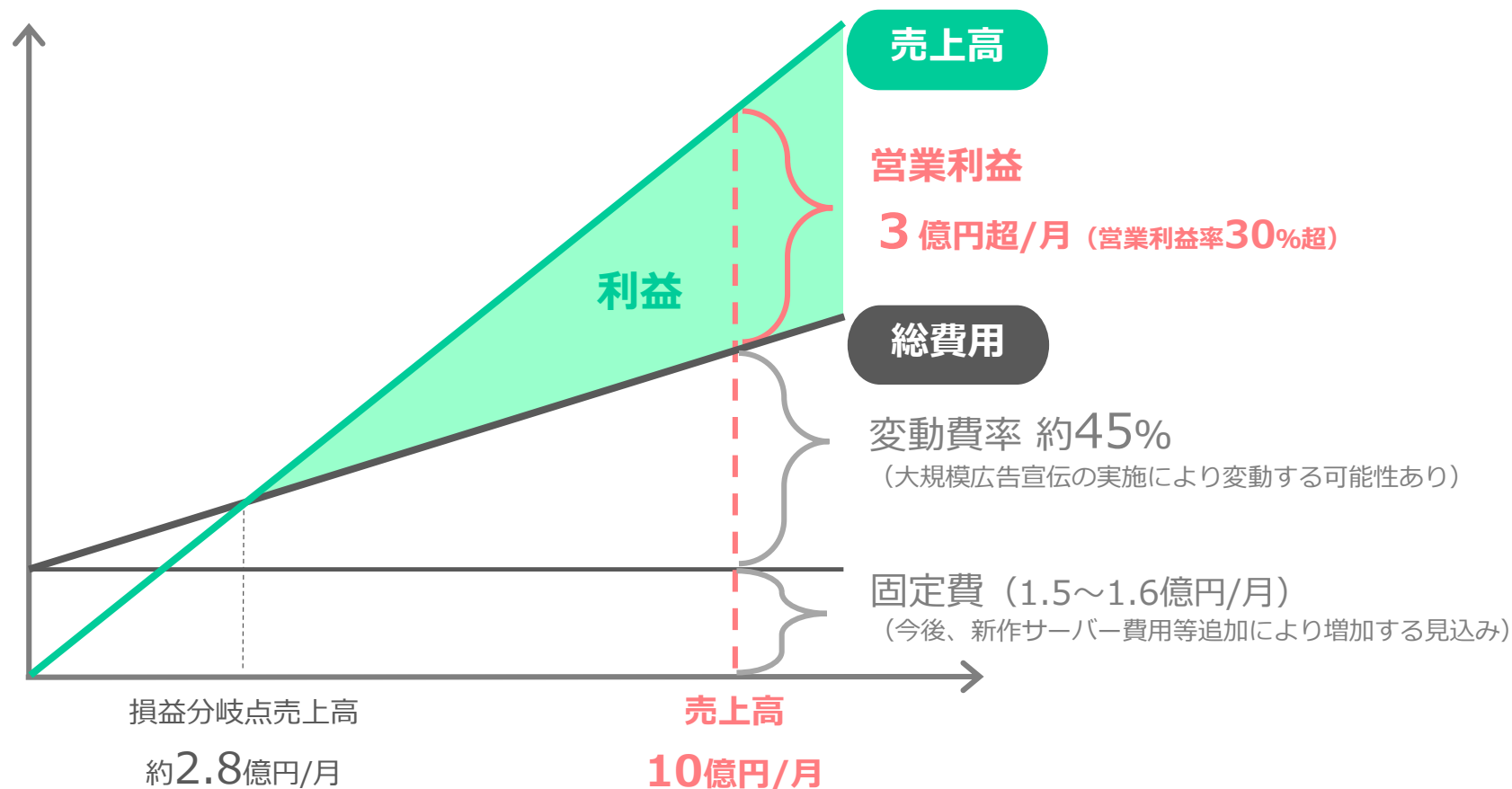


損益分岐点売上高：約 2.8億円/月

※2019年9月期数値を前提としております。

- 売上高の増減により営業利益率も大きく変動
- 仮に売上高10億円/月の場合、営業利益率は30%超（営業利益3億円超/月）

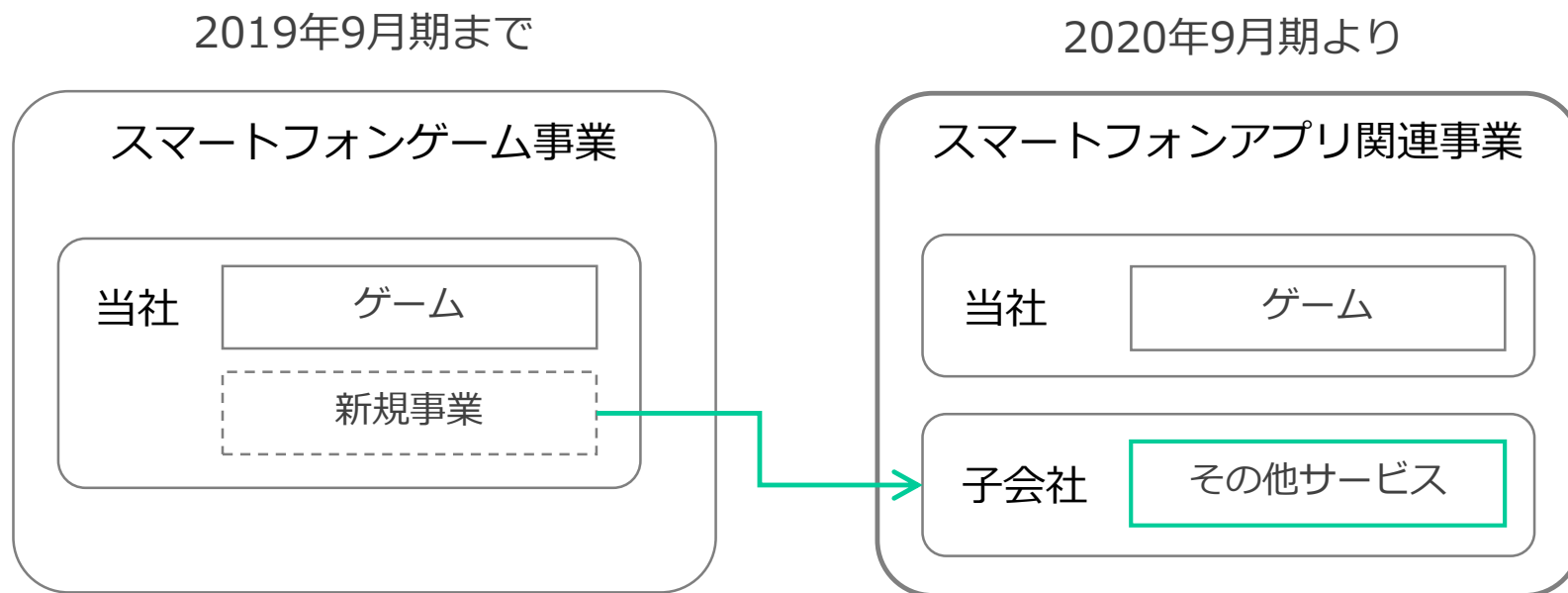
イメージ



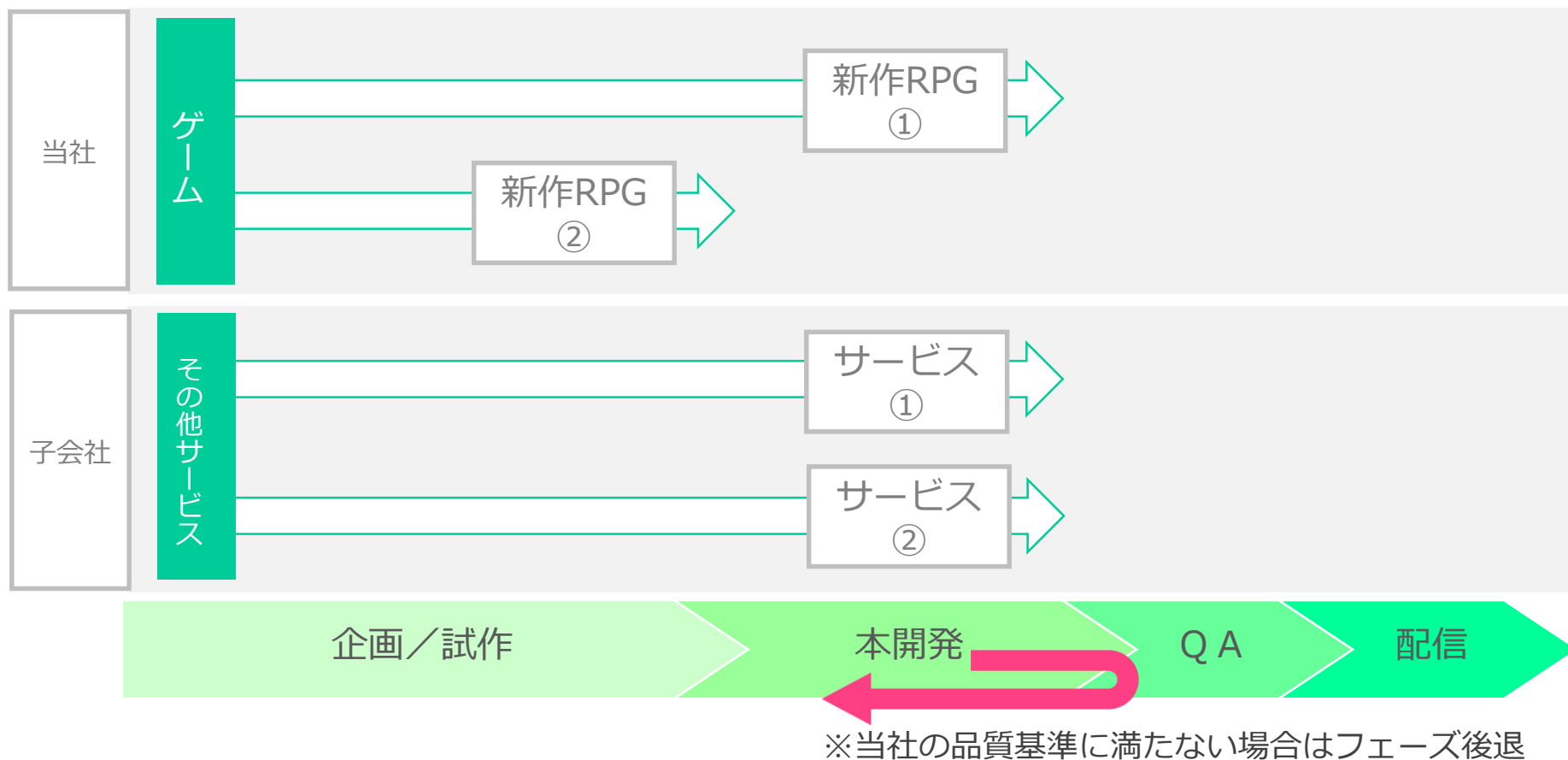
※2019年9月期数値を前提としております。今後固定費が増加すること等により、損益分岐点売上高が高くなる可能性があります。



- 2019年11月5日付で新設分割にて100%子会社を設立
- 2020年9月期より連結決算へ移行
- セグメント名称を変更  
⇒「スマートフォンゲーム事業」から「スマートフォンアプリ関連事業」へ  
(「ゲーム」と「その他サービス」により構成)



□ 新作ゲーム 1 本及びその他サービス 2 本は本開発フェーズ



※当社の品質基準に満たない場合はフェーズ後退

※ゲームについては、1本あたり日本国内月額課金高5億円以上を目指して開発を進めております。  
 なお、配信開始時期等は、今後IR又はニュースリリースでお知らせいたします。

- 新作ゲーム、その他サービスは  
 自社による海外配信・運営（中国本土等の一部の国・地域を除く）を前提として開発

	ゲーム				その他サービス	
	ミトラス フィア	クリプト ラクト	新作RPG①	新作RPG②	サービス①	サービス②
日本	配信中	配信中	開発中	開発中	開発中	開発中
中国本土	2020/9 1Q予定	2020/9 1Q予定	検討中	検討中	—	—
台湾・香港・ マカオ	2020/9 1Q予定	配信中	開発中	開発中	—	—
英語圏	検討中	2020/9 1Q予定	開発中	開発中	—	—
韓国	—	—	開発中	開発中	—	—

※ □ は、「自社IP×自社開発運営」です。

中国本土については、ゲーム版号の取得時期が遅れる場合、上記の配信開始時期が延期となる可能性があります。

なお、配信開始時期等は、今後IR又はニュースリリースでお知らせいたします。

## 4. 会社概要

□ 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	480百万円	
代表者	樋口 智裕	
従業員数	166名 (注) 1	
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CFO	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 (注) 2

株主名	所有株式 (株)	持株比率 (%)
樋口 智裕	1,715,100	44.37
田中 大介	300,000	7.76
株式会社Cygames	150,000	3.88
BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG (FE-AC)	101,700	2.63
BNYM SA/NV FOR BNYM FOR BNYM GCM CLIENT ACCTS M ILM FE	81,900	2.11
松井証券株式会社	47,000	1.21
JPE第1号株式会社	39,200	1.01
野村證券株式会社	37,300	0.96
株式会社SBI証券	36,006	0.93
山内 英雄	33,000	0.85

(注) 1. 「従業員数」は、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。

2. 「大株主上位10名」において、上記のほか、当社名義の自己株式58,635株を所有しています。

また、持株比率は自己株式を除いた数値を記載しています。

# 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、2019年11月12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。