



2020年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年4月28日

上場会社名 株式会社バンク・オブ・イノベーション 上場取引所 東
 コード番号 4393 URL <https://www.boi.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 樋口 智裕
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役CF0経営管理部長 (氏名) 河内 三佳 (TEL) 03-4500-2899
 四半期報告書提出予定日 2020年5月1日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2020年9月期第2四半期の連結業績(2019年10月1日～2020年3月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年9月期第2四半期	1,649	—	63	—	57	—	28	—
2019年9月期第2四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 2020年9月期第2四半期 28百万円(—%) 2019年9月期第2四半期 ー百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2020年9月期第2四半期	7.37	7.35
2019年9月期第2四半期	—	—

(注) 当社は、2020年9月期第1四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、2019年9月期第2四半期の数値及び対前年同四半期増減率については記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2020年9月期第2四半期	2,769	1,360	49.1
2019年9月期	—	—	—

(参考) 自己資本 2020年9月期第2四半期 1,360百万円 2019年9月期 ー百万円

(注) 当社は、2020年9月期第1四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、2019年9月期の数値については記載しておりません。

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2019年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2020年9月期	—	0.00	—	—	—
2020年9月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2020年9月期の連結業績予想(2019年10月1日～2020年9月30日)

2020年9月期の連結業績予想につきましては、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記載しておりません。なお、当該理由等につきましては、添付資料P. 2「1. (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 有
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 1社(社名) 株式会社バンク・オブ・インキュ、除外 ベーシオン 1社(社名) —

(注) 詳細は、添付資料P. 7「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)」をご覧ください。

- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
 - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 - ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 - ④ 修正再表示 : 無

- (4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2020年9月期2Q	3,951,000株	2019年9月期	3,924,000株
② 期末自己株式数	2020年9月期2Q	118,635株	2019年9月期	58,635株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2020年9月期2Q	3,881,210株	2019年9月期2Q	3,906,751株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

2020年9月期の連結業績予想につきましては、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記載しておりません。なお、当該理由等につきましては、添付資料P. 2「1. (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	2
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	5
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)	7
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(追加情報)	7
(セグメント情報等)	8
(重要な後発事象)	8

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、消費増税後の消費者マインドの落ち込みや注視すべき国際情勢に加え、新型コロナウイルス感染拡大が経済に与える影響などにより、先行きの厳しい状況が続くと見込まれております。

当社グループの事業領域であるスマートフォンアプリのゲームを取り巻く環境においては、2019年の国内モバイルゲーム市場規模は前年比1.0%増の1兆3,251億円と安定した推移が続いております（参考：KADOKAWA Game Linkage「ファミ通モバイルゲーム白書2020」）。

このような事業環境のもと、当社は「幻獣契約クリプトラクト（以下、「クリプトラクト」）」及び「ミトラスフィア」の周年キャンペーンや季節イベント等を実施するとともに、新作の開発及び海外に向けたIP展開に取り組んでまいりました。また、子会社においても、スマートフォンゲーム以外の新規サービスの提供を目指し、日々開発に取り組んでおります。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,649,257千円、営業利益は63,272千円、経常利益は57,947千円、親会社株主に帰属する四半期純利益は28,594千円となりました。

なお、当社グループはスマートフォンアプリ関連事業の単一セグメントであるため、セグメント情報の記載を省略しております。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第2四半期連結会計期間末における総資産は2,769,805千円となりました。主な内訳は、現金及び預金が1,974,569千円、売掛金が541,161千円であります。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における負債合計は1,409,666千円となりました。主な内訳は、長期借入金（1年内返済予定の長期借入金を含む。）が863,239千円、未払金が259,197千円であります。

(純資産)

当第2四半期連結会計期間末における純資産は1,360,138千円となりました。主な内訳は、資本金が490,943千円、資本剰余金が468,383千円、利益剰余金が594,747千円であります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループは、「品質最優先」の方針のもと、既存ゲームアプリの長期運営並びに自社IPとしての育成を行いつつ、高品質の新作ゲームアプリの開発・運営等によって、数年ごとに年間売上高を数倍規模に引き上げていくことを目指しております。また、当社グループの新作ゲームアプリ等は、自社IPかつ自社開発であることから利益率が高く、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、開発本数を絞ることによるリスクが存在するの事実であり、また既存サービスの経年による売上高減少も想定しております。

① 既存ゲームアプリの長期運営

当社は、日本国内においてゲームアプリ「クリプトラクト」及び「ミトラスフィア」の2本を提供しており、本書提出日時点においては、それぞれ配信開始から5年2カ月、2年8カ月を経過しております。当社は引き続き、ゲーム内外問わず、ユーザーに長く楽しんでいただける施策の投入等を通して質の高いサービスの提供に取り組んでまいります。

② 新作ゲームアプリ及び新規サービスの開発

当社グループは、新作ゲームアプリ2本及び新規スマートフォン向けサービス2本の開発に取り組んでおりますが、いずれも海外市場の調査を行いながら、より高い品質を目指して開発に注力しており、新作ゲームアプリについては、1本あたり日本国内月額課金高5億円以上のタイトルとなることを目指して開発を進めております。なお、競争優位性の確保の観点から、ベータ版が完成し配信を目指せるフェーズに進むまでの間の情報開示は差し控えさ

させていただきます。

③ 既存及び新作ゲームアプリのIP展開

当社は、既存のゲームアプリ2本のIP展開として、現地企業等のパブリッシャーとの連携により配信の準備を進めているほか、既定の国以外の展開も検討してまいります。なお、新作ゲームアプリ2本は中国本土等の一部の国・地域を除き、世界同時配信及び当社が運営を行うことを前提として開発に取り組んでおります。本書提出日時点における各サービスの進捗状況及び配信開始予定時期は以下のとおりであります。

	「ミトラスフィア」	「クリプトラクト」	新作RPG①	新作RPG②
日本	配信中	配信中	開発中	開発中
中国本土 (※1)	2020年9月期 第3四半期中 (※2) (※3)	2020年9月期中 (※2) (※3)	検討中	検討中
台湾・香港・マカオ	配信中 (※2)	配信中 (※2)	開発中	開発中
英語圏	検討中	配信中	開発中	開発中
韓国	—	—	開発中	開発中
その他	配信中 (※2)	—	開発中	開発中

※1 ゲーム版号の取得時期が遅れる場合、上記の配信開始予定時期が延期となる可能性があります。

※2 売上に対する一定割合の金額を当社のロイヤリティとして受け取る契約となっておりますが、当該契約に基づく現地企業からの収益報告に一定の期間を要することから、継続的に発生月の2カ月遅れで収益計上を行うこととしております。

※3 契約上、ロイヤリティ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る契約となっておりますが、2019年9月期において当該ミニマムギャランティの一部について入金がありましたが、当該入金額は配信開始日以降に収益化するものであり、当第2四半期連結会計期間においては前受金として流動負債の「その他」に計上しております。

連結業績予想については、当社グループが属する業界の変化が激しいこと、また機動的な投資判断を実施することから、現時点で適正かつ合理的な業績予想の算定が困難であり、具体的な予想値は非開示とさせていただきますが、当社は上記の取り組みを通してさらなる成長を目指してまいります。なお、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する方針であります。

また、本書提出日時点における新型コロナウイルス感染症による当社グループへの影響は軽微であります。今後、当社グループの業績等に重要な影響を及ぼす変化が観測された場合には、適時開示にてお知らせいたします。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

当第2四半期連結会計期間 (2020年3月31日)	
資産の部	
流動資産	
現金及び預金	1,974,569
売掛金	541,161
その他	68,747
流動資産合計	2,584,478
固定資産	
有形固定資産	11,666
無形固定資産	1,179
投資その他の資産	172,480
固定資産合計	185,326
資産合計	2,769,805
負債の部	
流動負債	
1年内返済予定の長期借入金	461,440
未払金	259,197
未払法人税等	41,905
その他	245,324
流動負債合計	1,007,867
固定負債	
長期借入金	401,799
固定負債合計	401,799
負債合計	1,409,666
純資産の部	
株主資本	
資本金	490,943
資本剰余金	468,383
利益剰余金	594,747
自己株式	△193,935
株主資本合計	1,360,138
純資産合計	1,360,138
負債純資産合計	2,769,805

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年3月31日)
売上高	1,649,257
売上原価	1,253,320
売上総利益	395,937
販売費及び一般管理費	332,664
営業利益	63,272
営業外収益	
受取利息	29
物品売却益	4
その他	0
営業外収益合計	33
営業外費用	
支払利息	3,869
支払手数料	1,488
営業外費用合計	5,358
経常利益	57,947
税金等調整前四半期純利益	57,947
法人税等	29,353
四半期純利益	28,594
親会社株主に帰属する四半期純利益	28,594

四半期連結包括利益計算書

第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年3月31日)
四半期純利益	28,594
四半期包括利益	28,594
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	28,594

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)

第1四半期連結会計期間より、新たに設立した株式会社バンク・オブ・インキュベーションを連結の範囲に含めております。なお、株式会社バンク・オブ・インキュベーションは、当社の特定子会社に該当しております。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

税金費用の計算

税金費用等については、当第2四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(追加情報)

四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

当社は、第1四半期連結会計期間より四半期連結財務諸表を作成しております。

四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項は以下のとおりであります。

1. 連結の範囲に関する事項

連結子会社の数 1社

連結子会社の名称 株式会社バンク・オブ・インキュベーション

2. 持分法の適用に関する事項

該当事項はありません。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の四半期決算日は、四半期連結決算日と一致しております。

4. 会計方針に関する事項

(1) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

有形固定資産

定率法を採用しております。

ただし、2016年4月1日以後に取得した建物附属設備については、定額法によります。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物 2～3年

工具、器具及び備品 5年

無形固定資産

定額法を採用しております。

なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における利用可能期間(5年)に基づいております。

(2) その他四半期連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

消費税及び地方消費税の会計処理は、税抜方式によっております。

(セグメント情報等)

当社グループはスマートフォンアプリ関連事業の単一セグメントであるため、セグメント情報の記載を省略しております。

なお、当社グループの報告セグメントは、従来より「スマートフォンゲーム事業」の単一セグメントとしておりましたが、第1四半期連結会計期間より、株式会社バンク・オブ・イノベーションが連結子会社となったことに伴い、「スマートフォンアプリ関連事業」の単一セグメントに変更しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。