



2022年9月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年8月12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CFO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 2022年8月12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 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2022年9月期第3四半期の連結業績(2021年10月1日~2022年6月30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	%
2022年9月期第3四半期	1,742	8.0	△674	—	△677	—	△461	—
2021年9月期第3四半期	1,613	△33.1	△538	—	△539	—	△422	—

(注) 包括利益 2022年9月期第3四半期 △461百万円(—%) 2021年9月期第3四半期 △422百万円(—%)

	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
2022年9月期第3四半期	△120.28	—
2021年9月期第3四半期	△107.75	—

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失のため、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	%
2022年9月期第3四半期	2,088	260	12.5
2021年9月期	2,469	722	29.3

(参考) 自己資本 2022年9月期第3四半期 260百万円 2021年9月期 722百万円

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
2021年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2022年9月期	—	0.00	—	—	—
2022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. 2022年9月期の連結業績予想(2021年10月1日~2022年9月30日)

2022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 : 無
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
- (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 : 有
 - 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)	2022年9月期3Q	3,951,000株	2021年9月期	3,951,000株
② 期末自己株式数	2022年9月期3Q	111,813株	2021年9月期	111,768株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2022年9月期3Q	3,839,231株	2021年9月期3Q	3,924,023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

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

○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
(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
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(会計方針の変更)	7
(重要な後発事象)	7

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3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、コロナワクチン接種の進展とともに正常化に進む社会経済活動や各種政策の効果などにより、景気が持ち直していくことが期待されておりますが、ウクライナ情勢等による不透明感がみられる中で、原材料価格の上昇や供給面での制約、金融資本市場の変動等による影響には十分に注視する必要があります。

当社グループの事業を取り巻く環境においては、2021年の国内ゲームアプリ市場規模は1兆3,060億円と安定した推移が続いております（参考：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2022」）。

このような事業環境のもと、当社グループでは、中長期的な成長の要となる複数の新規アプリの企画・開発及び既存アプリの運営に取り組んでまいりました。ゲーム恋活アプリ『恋庭』は1周年記念のキャンペーン施策が功を奏し、2022年5月の月間課金高は初の1億円に到達いたしました。しかしながら、新作アプリの開発費用及び『恋庭』・『メメントモリ』のプロモーション費用が先行したことが主な要因となり、営業損失を計上する結果となりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,742,780千円（前年同四半期比8.0%増）、営業損失は674,161千円（前年同四半期は営業損失538,403千円）、経常損失は677,148千円（前年同四半期は経常損失539,164千円）、親会社株主に帰属する四半期純損失は461,772千円（前年同四半期は親会社株主に帰属する四半期純損失422,801千円）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3四半期連結会計期間末における総資産は2,088,444千円となり、前連結会計年度末に比べ380,881千円減少いたしました。これは主に、現金及び預金が588,395千円減少、繰延税金資産が215,377千円増加したことによるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における負債合計は1,828,054千円となり、前連結会計年度末に比べ81,015千円増加いたしました。これは主に、短期借入金が450,000千円増加、長期借入金（1年内返済予定の長期借入金を含む。）が357,372千円減少したことによるものであります。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は260,389千円となり、前連結会計年度末に比べ461,897千円減少いたしました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純損失を461,772千円計上したことによるものであります。

(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の育成を行いつつ、高品質の新規のゲーム及びサービス（以下、「新規アプリ」）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、当社グループの新規アプリは、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も事実であり、また既存アプリの経年による売上高減少も想定しております。

① 新規アプリの開発

当社グループは、新規のゲームアプリ2本とスマートフォン向けサービス2本の開発を進めており、事前登録受付中の新作大型RPG『メメントモリ』などの新規のゲームアプリ2本については、1本あたり日本国内月額課金高5億円以上の規模を目指しております。またスマートフォン向けサービス2本のうち1本は、メタバース領域のアプリであり、2021年8月の組織化を経て、企画・試作に取り組んでおります。

当社グループでは引き続き、高品質の新規アプリ開発に注力してまいります。

② 『恋庭』の拡大

株式会社バンク・オブ・イノベーションが開発・運営する『恋庭』は、「ゲームしてたら、恋人ができた。」という体験ができるゲーム恋活アプリです。2021年4月の配信開始から利用者数が増加していく中、成長に向けたサービス基盤の確立と、利用者が活用しやすいシステムの開発・実装、環境の整備を進めるとともに、2021年12月より新たにサブスクリプションプランの追加導入を行うなど、新規利用者の獲得と収益力の強化を図っており、本書提出日時点においては100万ダウンロードを突破しております。当社グループは引き続き、よりよいサービスの提供に注力していくとともに、市場シェアを高めるための取り組みを随時展開していく方針であります。

③ 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『幻獣契約クリプトラクト』及び『ミトラスフィア』の2本を提供しており、いずれもユーザーには長期に渡って楽しんでいただいております。『幻獣契約クリプトラクト』は配信開始から約7年半、『ミトラスフィア』は5年が経過しました。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。

④ ゲームアプリの海外配信

当社が掲げる企業理念のロマン（世界で一番「思い出」をつくるエンターテインメント企業）のもと、開発中のゲームアプリ2本は、世界同時配信かつ自社配信（ただし、中国本土等の一部国・地域は除く。）を前提として開発に取り組んでおります。

連結業績予想については、当連結会計年度は新作大型RPG『メメントモリ』の配信開始及び『恋庭』の拡大に伴い、下半期には黒字に転換し、通期で連結営業利益を計上することを見込んでおります。また、翌連結会計年度においても収益が堅調に推移し、連結営業利益が拡大することを見込んでおります。

しかしながら、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、上記の取り組みを通して今後大きな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)

	前連結会計年度 (2021年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,673,572	1,085,177
売掛金	226,087	266,324
その他	139,718	82,577
貸倒引当金	△5,000	—
流動資産合計	2,034,379	1,434,080
固定資産		
有形固定資産	8,416	5,850
無形固定資産	5,571	6,805
投資その他の資産		
繰延税金資産	354,636	570,014
その他	69,678	71,693
貸倒引当金	△3,355	—
投資その他の資産合計	420,958	641,708
固定資産合計	434,946	654,363
資産合計	2,469,325	2,088,444
負債の部		
流動負債		
短期借入金	—	450,000
1年内返済予定の長期借入金	466,305	431,022
未払金	166,903	229,977
その他	133,124	58,439
流動負債合計	766,333	1,169,438
固定負債		
長期借入金	980,705	658,616
固定負債合計	980,705	658,616
負債合計	1,747,038	1,828,054
純資産の部		
株主資本		
資本金	490,943	490,943
資本剰余金	468,383	468,383
利益剰余金	△54,201	△515,973
自己株式	△182,838	△182,963
株主資本合計	722,287	260,389
純資産合計	722,287	260,389
負債純資産合計	2,469,325	2,088,444

(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3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2020年10月1日 至2021年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2021年10月1日 至2022年6月30日)
売上高	1,613,694	1,742,780
売上原価	1,753,703	1,722,526
売上総利益又は売上総損失(△)	△140,009	20,254
販売費及び一般管理費	398,394	694,415
営業損失(△)	△538,403	△674,161
営業外収益		
受取利息	32	12
受取手数料	—	4,256
助成金収入	12,105	3,330
その他	774	404
営業外収益合計	12,912	8,004
営業外費用		
支払利息	8,713	8,928
支払手数料	1,604	2,061
その他	3,355	—
営業外費用合計	13,673	10,990
経常損失(△)	△539,164	△677,148
税金等調整前四半期純損失(△)	△539,164	△677,148
法人税等	△116,363	△215,375
四半期純損失(△)	△422,801	△461,772
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△422,801	△461,772

四半期連結包括利益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年10月1日 至 2021年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年10月1日 至 2022年6月30日)
四半期純損失(△)	△422,801	△461,772
四半期包括利益	△422,801	△461,772
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△422,801	△461,772

(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。

(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3四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、税引前四半期純損益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。

従来、該当する会計期間にユーザーが課金した金額(①)に、前期末(②)及び該当する会計期間末(③)においてユーザーが使用していない仮想通貨(未消費仮想通貨)を見積って算定した前受金を加減算(①+②-③)することにより、仮想通貨の消費時に売上を計上しておりましたが、第1四半期連結会計期間から、ユーザーが仮想通貨を消費した際に提供するアイテムの性質に応じて売上を計上する方法に変更しております。なお、当社グループがユーザーに対して提供するアイテムは、購入から消費までの期間が極めて短いことから、結果として従来どおりユーザーが仮想通貨を消費して当社グループがアイテムを提供した時に売上を計上しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っておりますが、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金及び当第3四半期連結累計期間の損益に与える影響はありません。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法による組替えを行っておりません。また、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第3四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。