



2022年9月16日

各位

会社名 株式会社バンク・オブ・イノベーション
代表者名 代表取締役社長 樋口 智裕
(コード番号：4393 東証グロース)
問合せ先 取締役CFO経営管理部長 河内 三佳
(TEL. 03-4500-2899)

通期連結業績予想に関するお知らせ

当社は、本日開催の取締役会において、開示を見合わせておりました2022年9月期（2021年10月1日～2022年9月30日）の連結業績予想について、最近の業績の動向を踏まえて算定し、開示することといたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 2022年9月期連結業績予想数値（2021年10月1日～2022年9月30日）

	連結売上高	連結営業利益	連結経常利益	親会社株主に帰属 する当期純利益	1株当たり 連結当期純利益
前回発表予想（A）	百万円 —	百万円 —	百万円 —	百万円 —	円 銭 —
今回発表予想（B）	2,400	△1,000	△1,000	△700	△182.06
増減額（B－A）	—	—	—	—	
増減率（％）	—	—	—	—	
（ご参考）前期実績 （2021年9月期）	2,129	△807	△801	△260	△141.28

（注）今回発表予想の1株当たり連結当期純利益は、2022年9月5日に発行いたしました、大和証券株式会社を割当先とする第三者割当による行使価額修正条項及び行使停止条項付第9回新株予約権の2022年9月13日行使分までを含めて算出しております。

2. 連結業績予想数値の理由

当社グループは、事業が属する業界における激しい変化や機動的な投資判断を実施することを考慮して、2022年9月期の連結業績予想数値を非開示としておりましたが、合理的な業績予想の算定が可能となりましたので開示いたします。なお、2022年9月の新作大型RPG『メメントモリ』の配信開始により通期で連結営業利益を計上することを見込んでおりましたが、本日開示の「新作大型RPG『メメントモリ』に関するお知らせ（2022年10月18日（火）リリース）」のとおり、サーバー負荷対応を中心とした追加調整及びiOS16対応を行うため、リリース日が10月18日（火）となったことから、2022年9月期において『メメントモリ』にかかる連結売上高及びそれに伴う連結営業利益が計上されず、連

結営業損失を計上する見込みとなっております。

連結売上高については、既存ゲーム2本の売上が経年により減少傾向である一方、2021年4月より配信中の『恋庭』の売上が順調に増加傾向にあることで、連結売上高が減少傾向から増加傾向へと転換し、前期実績（2021年9月期）と比較して増加する見込みであります。

連結営業利益及び連結経常利益については、新作RPG等の開発費6億円の費用処理のほか、『恋庭』及び『メメントモリ』にかかる広告宣伝費7億円など、当社グループの成長に向けた投資を積極的に行ってまいりました結果、前期実績（2021年9月期）と比較して減少する見込みであります。

親会社株主に帰属する当期純利益については、連結経常利益に法人税、住民税及び事業税、法人税等調整額の計上を考慮した予想数値を算出しております。

3. 今後の取り組みについて

■『メメントモリ』

2022年10月18日（火）リリースの『メメントモリ』は、当社の約5年ぶりの新作かつ当社史上最も多くコンテンツを盛り込んだ大型RPGであり、かつ、リリース後1か月間のダウンロード数も当社グループ史上最大となることが見込まれており、2023年9月期は、当社グループの大きな業績拡大を目指す1年であると考えております。

■『恋庭』

2021年4月のリリース以降、中長期の拡大の基盤となるアクティブユーザー数が安定的な右肩上がりとなっております。2023年9月期は、『恋庭』のさらなる拡大、そして『恋庭海外版』のリリースを行うことで、業績拡大を目指し、その後も中長期的な業績拡大を目指しております。

なお、『恋庭海外版』やメタバース化に向けた大型アップデート版の開発の詳細につきましては、今後のIRをお待ちください。



※ メタバース化に向けた大型アップデートに関する現時点のイメージであります。

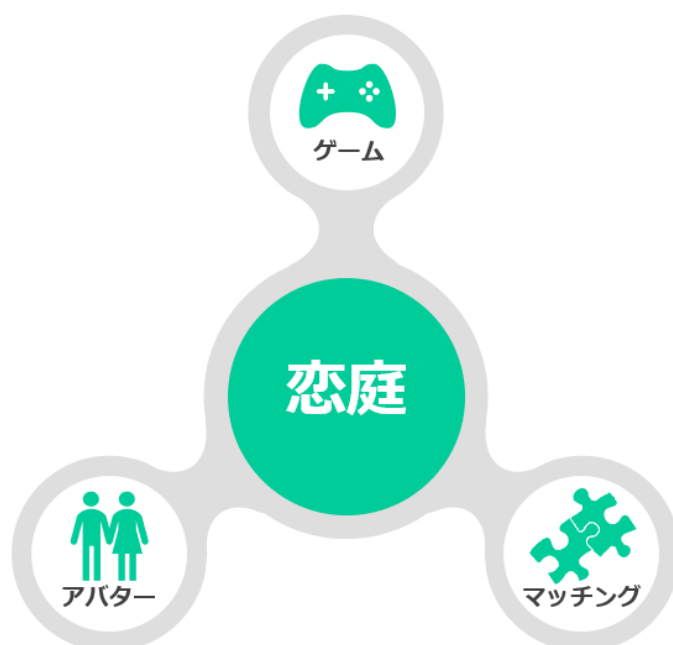
■その他

『新作大型RPG②』『新規サービス』『メタバースプロジェクト』につきましても、進めておりますので、今後のIRをお待ちください。

なお、2022年9月6日付「[連結子会社の商号変更に関するお知らせ](#)」の『株式会社バンク・オブ・インキュベーション』から『株式会社 Koiniwa』への商号変更に関して、出資提案や事業提案等の有無に関するご質問を多数いただいております。これまで出資や事業提携等のご提案はいただいておりますが、現時点で決定しているものはございません。

<ご参考> 特許取得済みの「ゲーム×マッチング」システム^(※1)の優位性

『恋庭』は全世界で *Only One!* ^(※2)



- ① アバターによりマッチングが行われるため、顔出し不要で、マッチングもメッセージも無料でできます。また、ゲームとしても十分に楽しむことができるため、今までにない“のんびりとした気楽な出会い”を体験することができます。
- ② オンラインマッチングサービスの課題である、たくさんの顔写真の中から選ぶ・選ばれること、たくさんの人とメッセージをすることにより疲弊することはありません。また、基本操作やシステムに関する説明（いわゆるチュートリアル）が長いことに加えて、並行してマッチングできる人数に制限があることから、冷やかし・業者の介入が発生しにくいシステムとなっております。
- ③ 『恋庭』内での当社グループ実施アンケート（2022年4月22日～5月8日実施。回答数1.7万件超）によりますと、利用者の約半数（46%）が「マッチングアプリ未経験者」との結果が出ております。過去にマッチングアプリを使ったことがある人だけでなく、マッチングアプリ未経験のゲームユーザーにも広くご利用いただいております。そのため、今後想定される利用者数の上限として、より多くの方にご利用いただけるものと考えております。

- ④ 基本料金無料の箱庭ゲームをベースとしたシステムであることから、広告活動において、オンラインマッチングサービス競合他社とのぶつかりを極力回避することができております。そして、男女比率のバランスを保ちながら利用者数が増加しており、利用者が増えることで既存利用者にとってサービスの価値が高まるという好循環を維持できております。また、利用者によるアバターや庭などの画像の SNS 発信が活発に行われており、今後も利用者の増加に伴い SNS 発信がさらに増加することで、より一層ダウンロードが進むものと見込んでおります。
- ⑤ 自社開発・運営体制により、2021 年 4 月のリリースから 1 年以上にわたって、長期利用者にとって魅力的なアプリとなるよう様々なアバターやオブジェ等を随時追加するとともに、安心・安全なマッチング、ユーザビリティの追求・改善（ストレスのない操作性、心地よさ、癒しの要素など）を進めております。今後もより一層の取り組みを進めてまいります。

(※1) : 日本国特許庁 特許番号 特許第 6714757 号

(ゲーム機能をマッチング機能と組み合わせ、幅広い出会いの機会を提供可能なマッチング・システムを実現するサーバの提供)

(※2) : Only ゲーム×マッチングアプリ (21 年度 4 月～22 年度 7 月 世界の Android&iPhone マッチングカテゴリー data.ai 調べ)

【ご留意事項】

上記の予想は現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、実際の業績は今後の様々な要因により予想数値と異なる場合がございます。

以 上