2021年5月17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　東証マザーズ）
問 合 せ 先　取締役 CFO 経営管理部長 河内　三佳
（TEL. 03-4500-2899）

＜マザーズ＞投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

記

○　開催状況

開催日時	2021年5月17日（月）　11：00～11：30
開催方法	オンラインによる実開催
開催場所	Zoomでの配信
説明会資料名	株式会社バンク・オブ・イノベーション 2021年9月期第2四半期　決算説明資料

【添付資料】
投資説明会において使用した資料

以 上

BANK OF INNOVATION

2021年９月期 第２四半期
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）

2021年５月17日

目次

1．エグゼクティブサマリー

2．事業進捗

3．業績

1．エグゼクティブサマリー

エグゼクティブサマリー

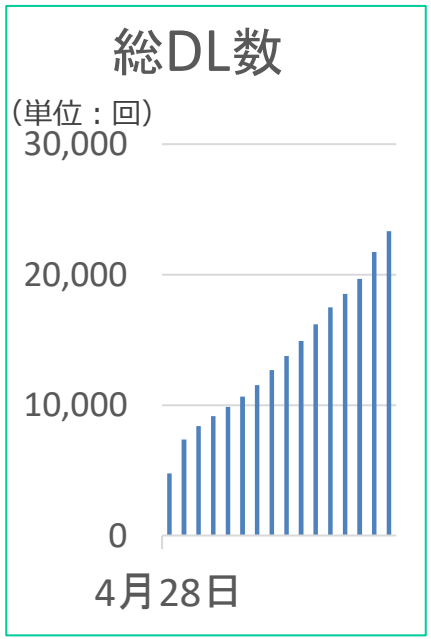
BANK OF INNOVATION

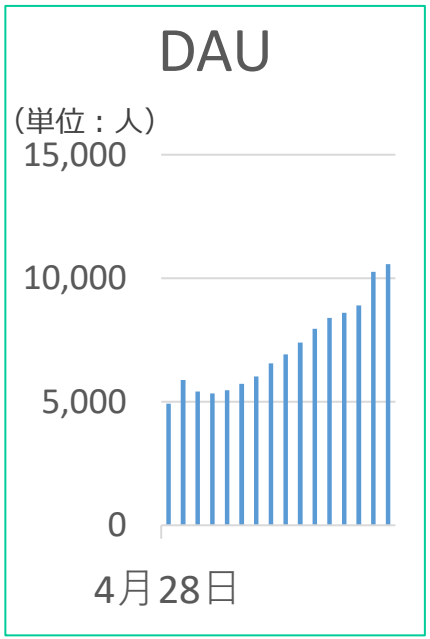
21年９月期 ２Q累計連結業績	**売上高　11.6 億円**　前年同期比　▲4.8 億円（▲29.5%） **営業利益　▲2.4 億円**　前年同期比　▲3.0 億円 2021年9月期が業績推移の底であると考えており、 中長期シナリオ通り進んでおります（7、8ページ参照）
事業概況	**□　開発中サービス** ・新規サービス『恋庭』4月28日リリース、**初動は順調**（5ページ参照） ・新作RPG②が本開発フェーズへ移行 （新作RPG①、新作RPG②、サービス②の合計3本が本開発フェーズ） **□　既存サービス** ・ミトラスフィア　英語圏版：5月6日事前登録開始 日本国内PCコンシューマ向け：独占ライセンス契約締結 ・クリプトラクト　日本版：６周年突破 中国本土版：’21/9 下期リリース予定
その他	**□　21年９月期連結業績予想は非開示の方針**

エグゼクティブサマリー（『恋庭』初動）

BANK OF INNOVATION

- マッチングアプリの初動として、順調な立ち上がり（ユーザー継続&積み上がり）
- ユーザーの皆様により一層楽しんでいただけるよう継続的な改善を行っていく
- 当社グループの中長期的成長の柱となるよう開発・広告投資を行っていく





（５月13日時点）

・総DL数　　2万回突破
・DAU　　1万人突破
・男女比率　　約50：50
・13日までの売上 12百万円

2．事業進捗

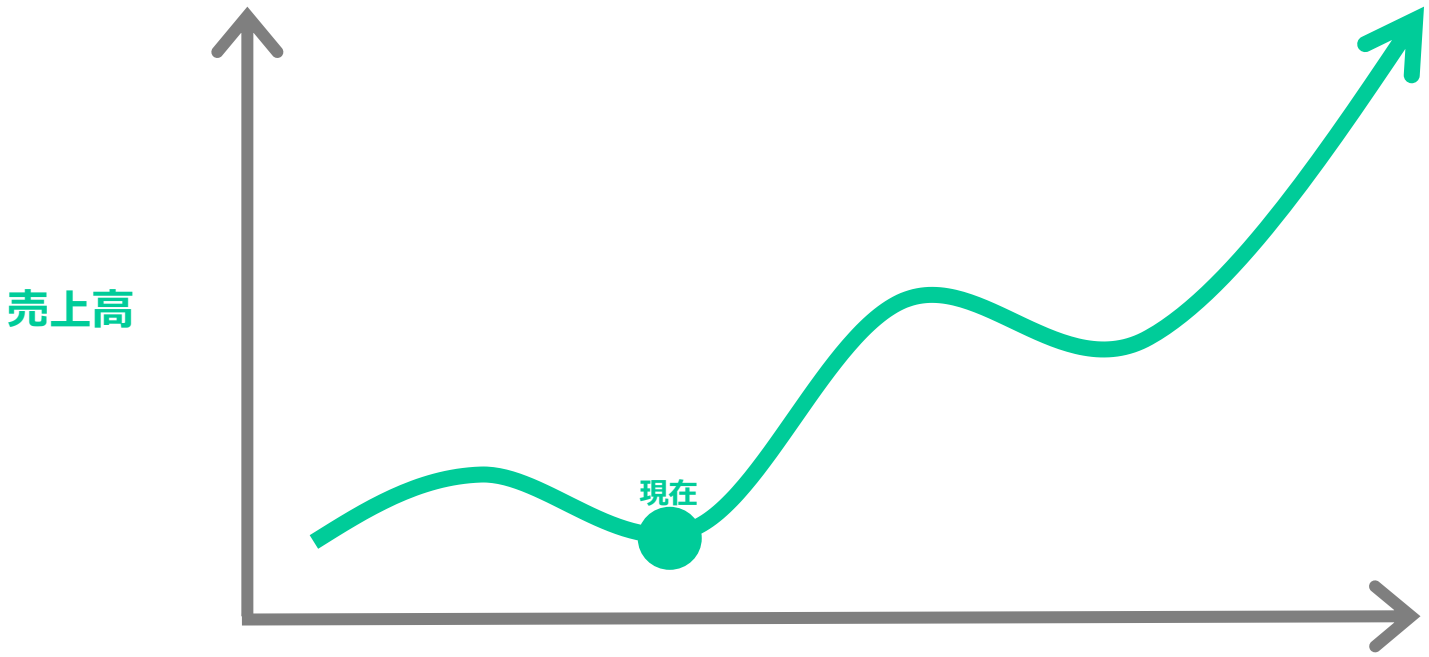
中長期的な売上高イメージ

- **「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 既存ゲームの長期運営

  ② 新作ゲーム及び新規サービスの配信（新作ゲームは国内月額課金高５億円以上を目指す）

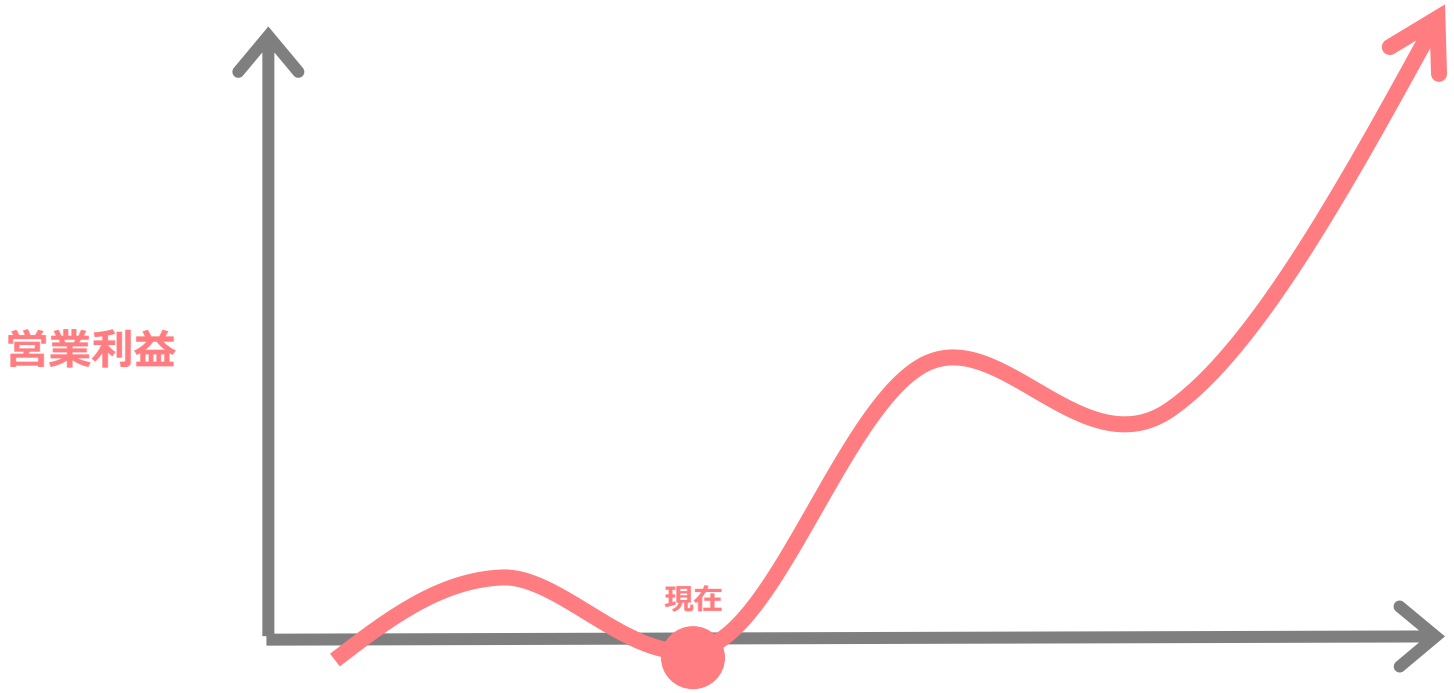
  ③ 既存及び新作ゲームのＩＰ展開（主に海外展開）



※既存サービスの経年による売上高減少を想定しておりますので、次の新作ゲームや新規サービスが配信されるまでの期間については、
売上高が減少する見込みです。

中長期的な営業利益イメージ

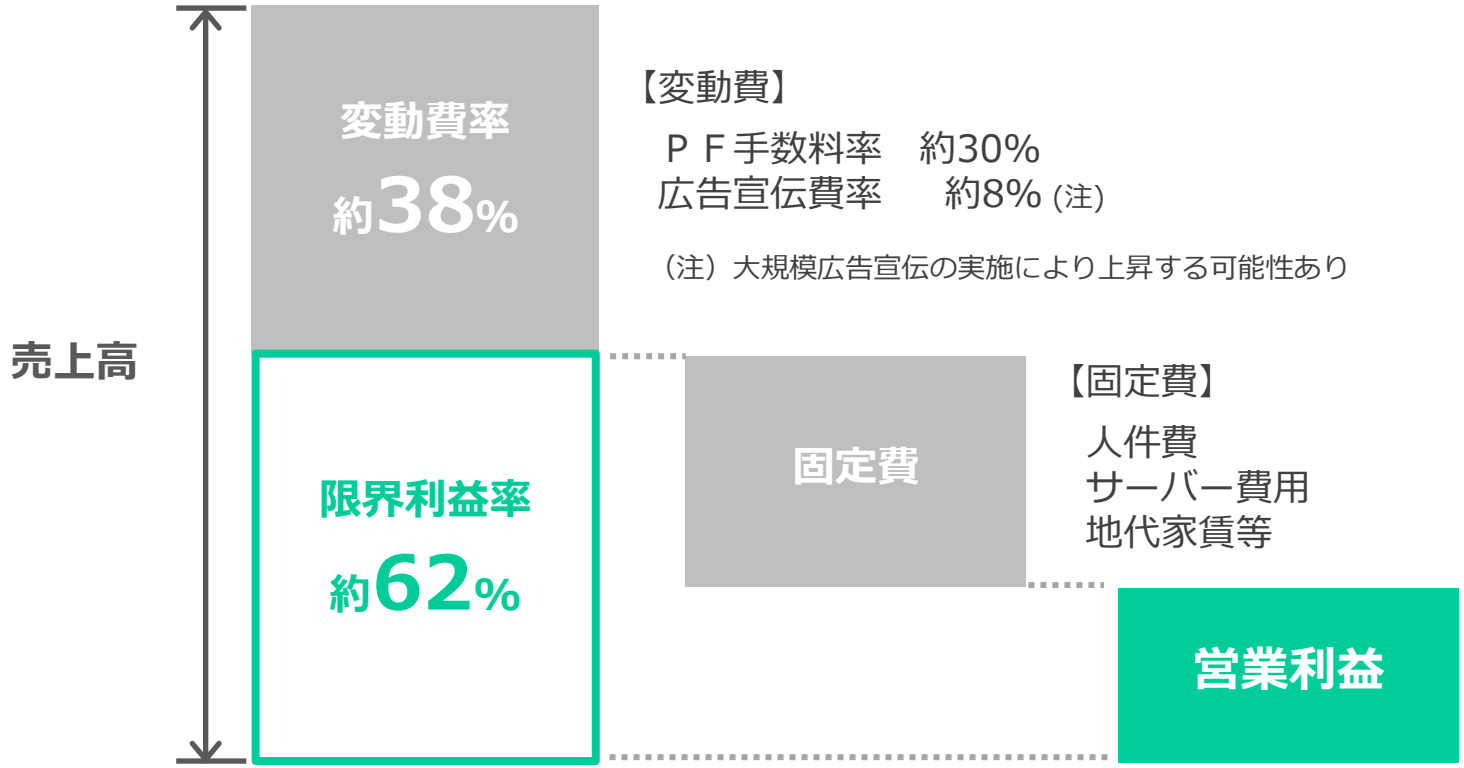
- 売上高の増減による営業利益の増減
- 新作ゲーム及び新規サービスを当社の中長期的成長の柱とするための積極的な開発投資による営業利益の減少（開発費は全て費用処理し、資産計上なし）



※当社グループの経営に関する考え方及び方針等の詳細は、2020年２月７日に開示した「『当社グループの経営に関する考え方及び方針等』（2020 年２月）に関するお知らせ」をご覧頂けますと幸いです。なお、上記取り組みを進めた場合、新作ゲーム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が、新作ゲーム及び新規サービスを当社の中長期的成長の柱とすることを目指して、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

売上高 × 約62% － 固定費 ＝ 営業利益

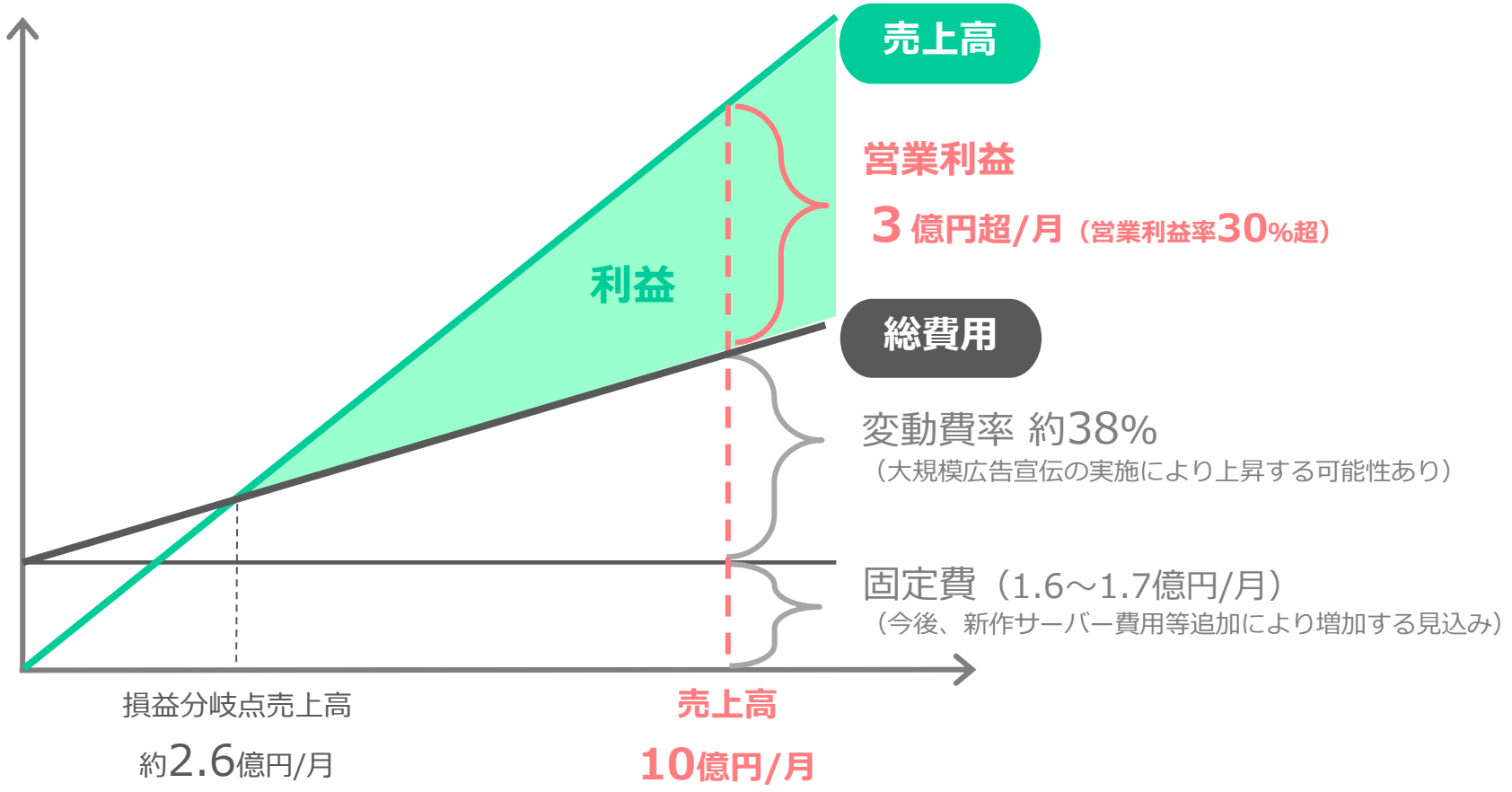


損益分岐点売上高：約 2.6億円/月

※2021年９月期２Ｑ累計の数値を前提としております。今後固定費の増加などの要因等により、損益分岐点売上高が高くなる可能性があります。

営業利益率の変動イメージ

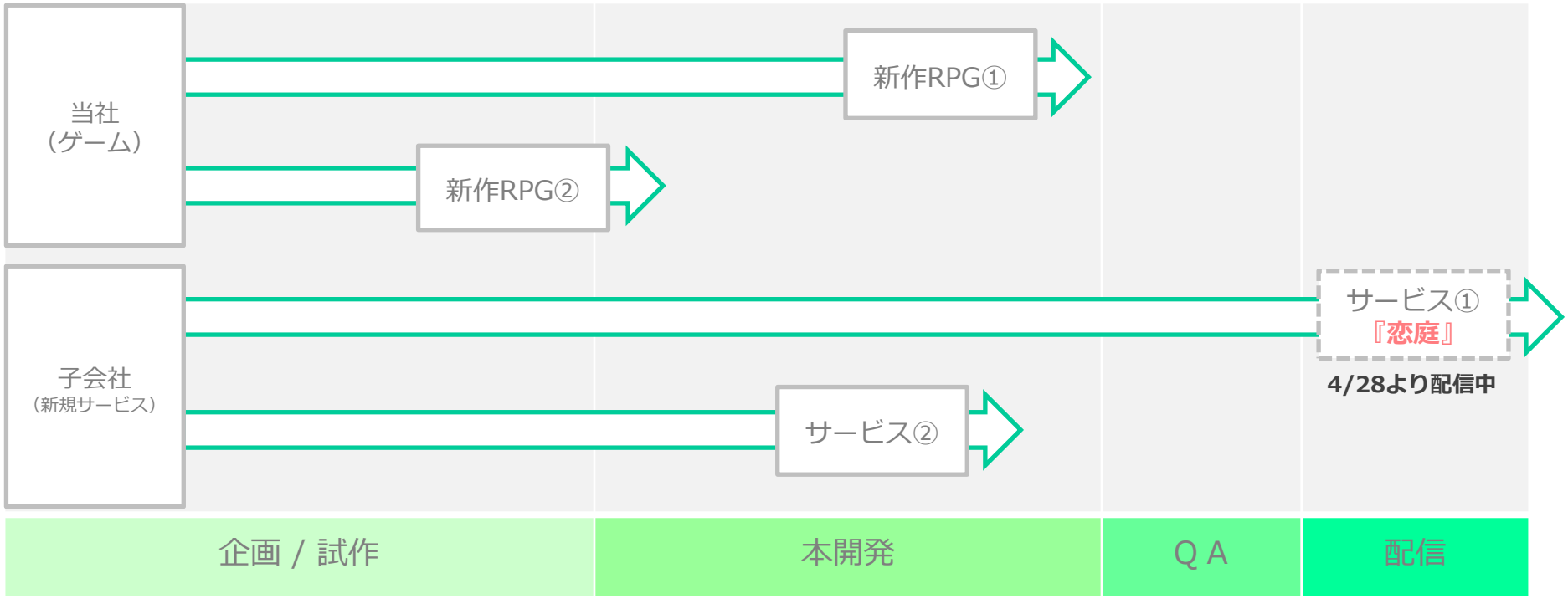
- 売上高の増減により営業利益率も大きく変動
- 仮に売上高10億円/月の場合、営業利益率は30%超（営業利益３億円超/月）



※2021年９月期２Ｑ累計の数値を前提としております。今後固定費の増加などの要因等により、損益分岐点売上高が高くなる可能性があります。

開発中サービスの状況

- 『恋庭』：4月28日に配信開始（次ページ以降）
- 『新作RPG②』：本開発フェーズへ移行
- 2021年３月までに費用計上した新作ゲーム２本の開発費合計は、11億円



※開発タスクの消化率によっては、前回の開示よりも進捗がない場合があります。
※当社の品質基準に満たない場合は開発フェーズが後退する可能性があります。
※各タイトルの配信開始時期等は今後決まり次第、IR又はニュースリリースでお知らせいたします。

2021年４月28日より配信スタート

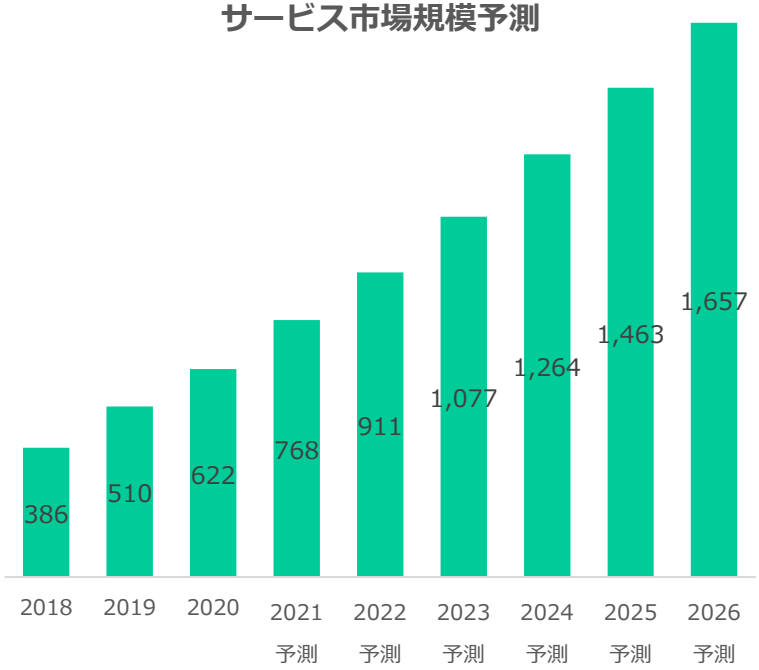


「ゲーム×マッチング」の新機軸でマッチングサービス市場へ参入

恋活・婚活マッチングサービスの国内市場

- ✓ 市場規模は成長を継続、2023年には1,000億円を超えると予測
- ✓ 各社サービスの質も向上し、出会いのツールとして認知されつつある

国内のオンライン恋活・婚活マッチング
サービス市場規模予測



業界の動き

- ✓ 国・地方自治体等による出生数・婚姻率低下対策の一環として連携が進みつつある
- ✓ 今後、恋活・婚活マッチングサービスのTVCMが解禁される方向と見られている

将来的な成長余地有り

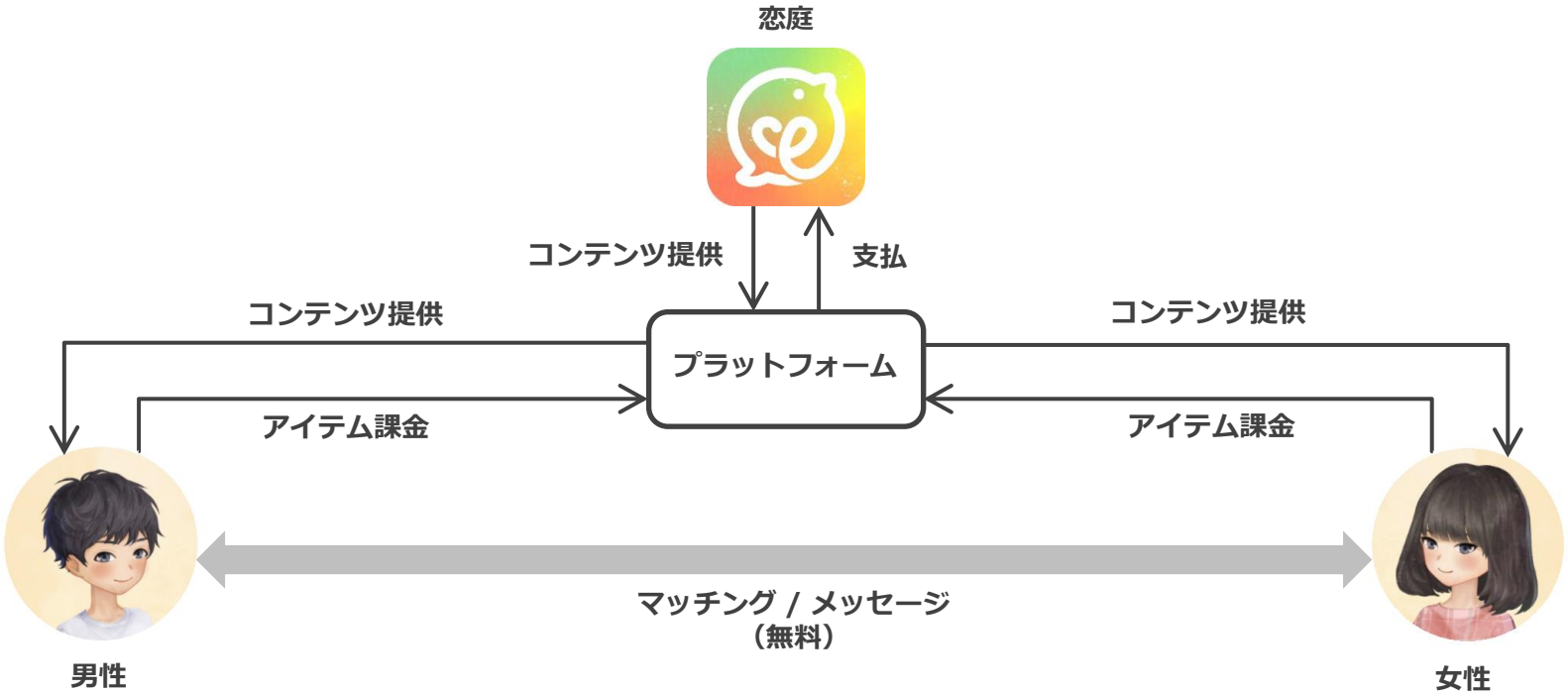
- ✓ 国・地方自治体等による後押し
- ✓ 広告規制の緩和見通し

株式会社タップル / デジタルインファクト調べ （Copyright ©Tapple, Inc. All Rights Reserved.）

恋庭の概要

ビジネスモデル

- ✓ **男女ともに月額利用料金の設定なし**（基本料無料 / 一部アイテム課金制）
- ✓ **マッチングやメッセージは無料**



アイテム課金

アバターガチャ / プレゼント機能 / ＶＩＰ機能 など必要に応じて購入するシステム

恋庭の概要

システム設計

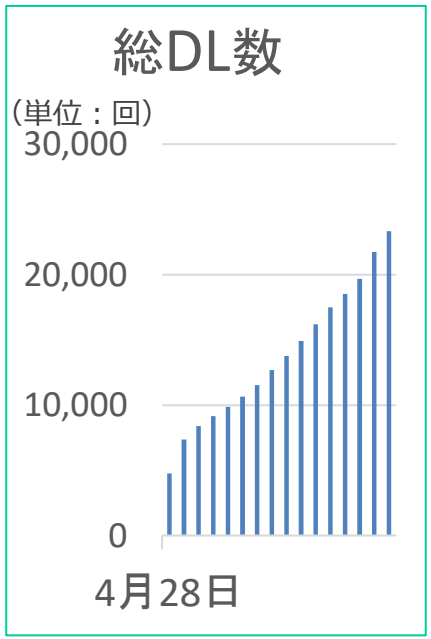
✓ **マッチングアプリ未経験者 / ゲームで出会うのが少し不安な方　など**
利用者の皆さまに安心してご利用いただけるように設計

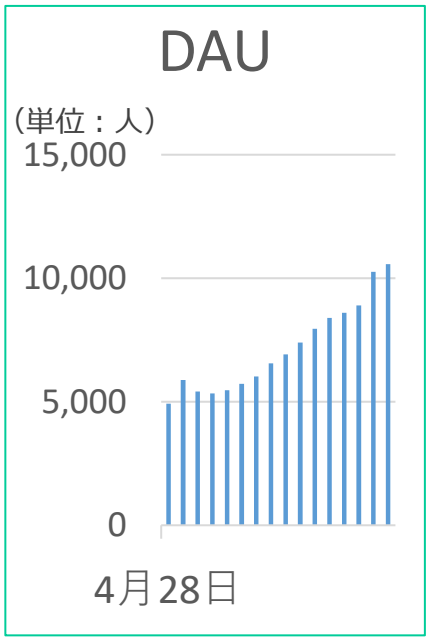
知人に知られたくない	アバターによるマッチングのため、顔写真は必要ありません。 匿名でのご利用が可能です。
月数千円の利用料がネック	基本料金無料でマッチング、メッセージが可能です。 ※一部アイテム課金制です。 ※メッセージは、年齢認証を受けた18歳以上の利用者に限り利用可能です
本来の目的以外の人や 業者が多いイメージ	業者が介入しづらいシステム設計です。 各種公的証明書による年齢認証の実施、通報システムの設置等により、悪質行為対策を行っています。

✓ 「インターネット紹介事業」届出済み　　✓ 「TRUSTeマーク認証」取得申請予定

恋庭の初動

- マッチングアプリの初動として、順調な立ち上がり（ユーザー継続&積み上がり）
- ユーザーの皆様により一層楽しんでいただけるよう継続的な改善を行っていく
- 当社グループの中長期的成長の柱となるよう開発・広告投資を行っていく





（５月13日時点）

・総DL数　　2万回突破
・DAU　　1万人突破
・男女比率　　約50：50
・13日までの売上 12百万円

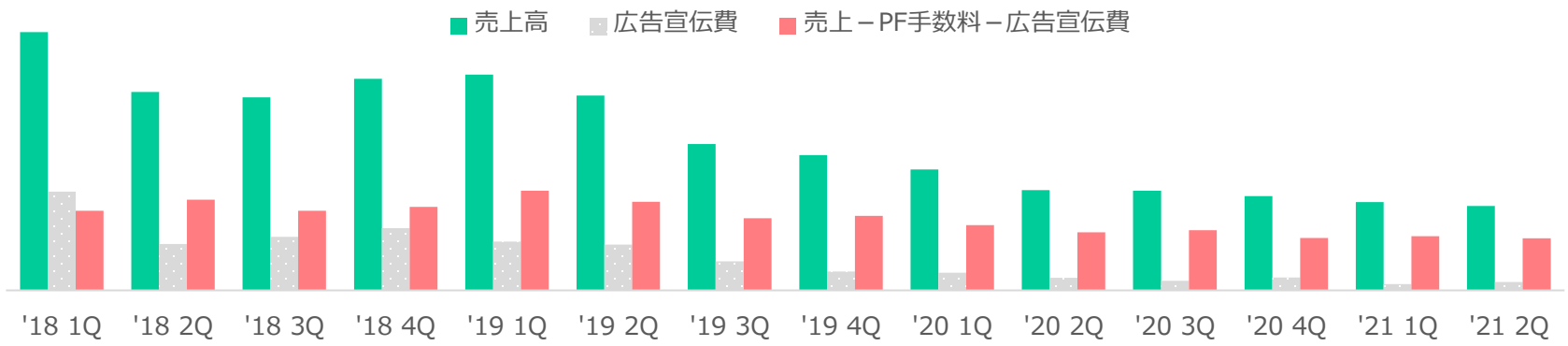
配信中サービスの状況（ミトラスフィア）



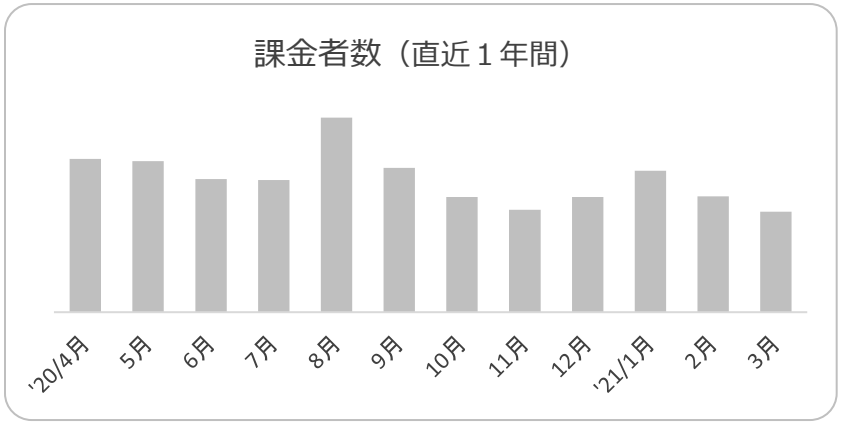
売上高　4.6億円
（２Ｑ累計／前年同期比▲22.0%）

＜参考＞
✓ 総開発費：５億円（配信開始以降は除く）
✓ 累計売上高：63億円

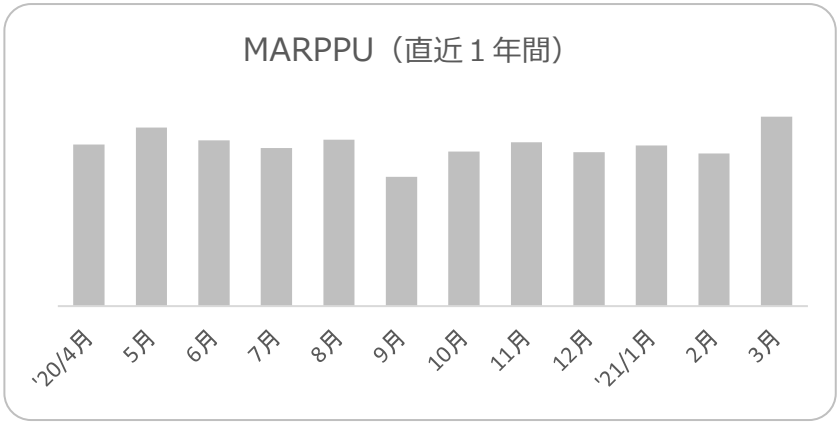
四半期別推移（直近３年間）



課金者数（直近１年間）



MARPPU（直近１年間）



※「MARPPU」：１ヶ月における課金者１人当たりの平均課金額

配信中サービスの状況（クリプトラクト）

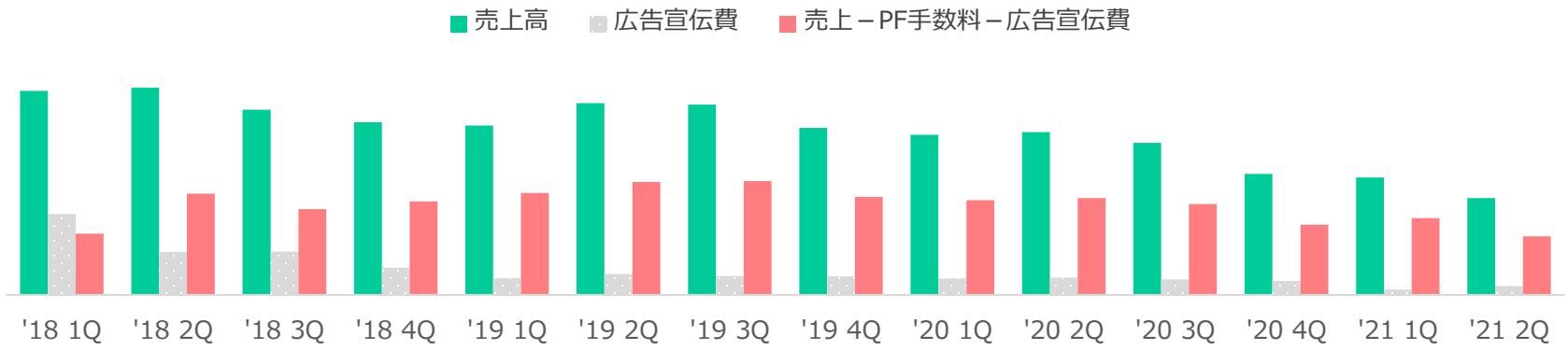
BANK OF INNOVATION



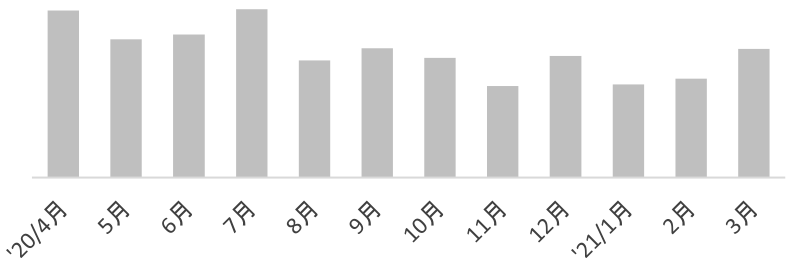
売上高　7.0億円
（２Ｑ累計／前年同期比▲33.7%）

＜参考＞
- ✓ 総開発費：１億円（配信開始以降は除く）
- ✓ 累計売上高：132億円

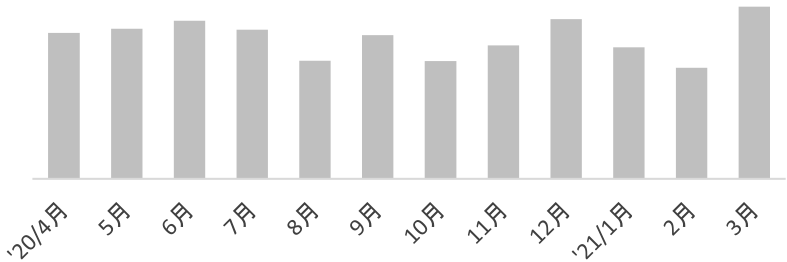
四半期別推移（直近３年間）



課金者数（直近１年間）



MARPPU（直近１年間）



※「MARPPU」：１ヶ月における課金者１人当たりの平均課金額

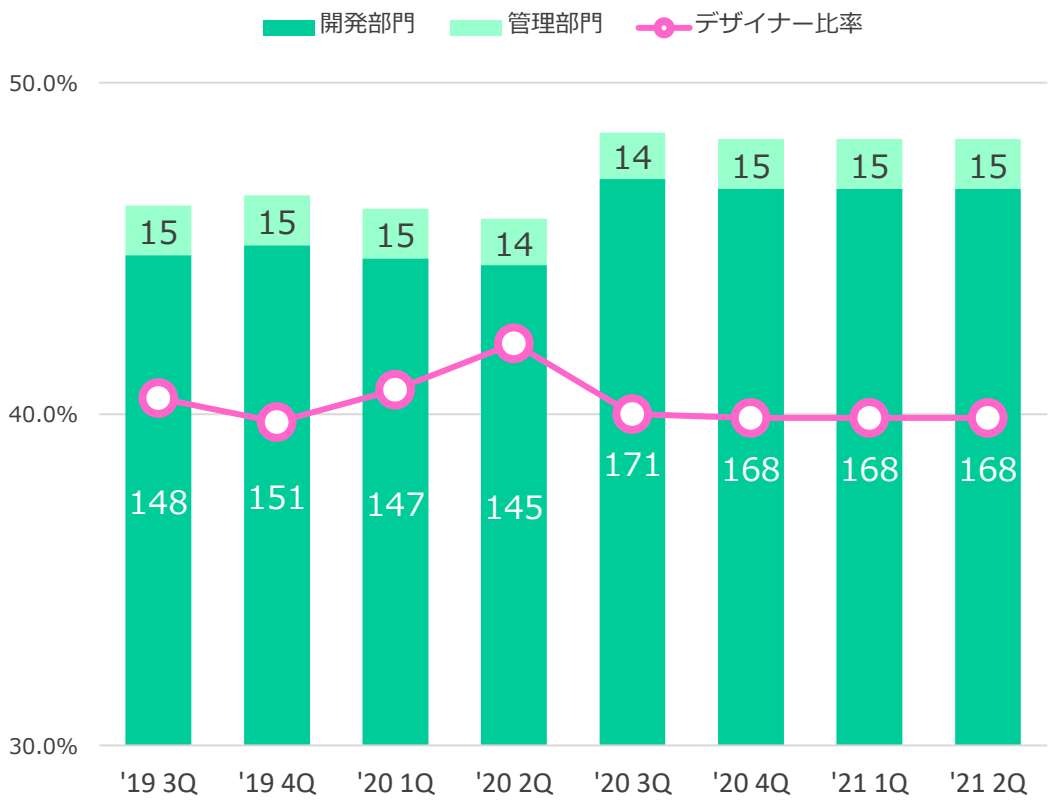
- 新作ゲーム及び新規サービス ： 自社による国内外配信・運営を前提に開発進行中
- 恋庭 ： 2021年4月28日より配信中
- ミトラスフィア / 英語圏版 ： 2021年５月6日事前登録開始（Crunchyroll Games, LLC）
- クリプトラクト / 中国本土版 ： 2021年9月期下期配信開始予定（網易(上海)網絡遊戯有限公司）

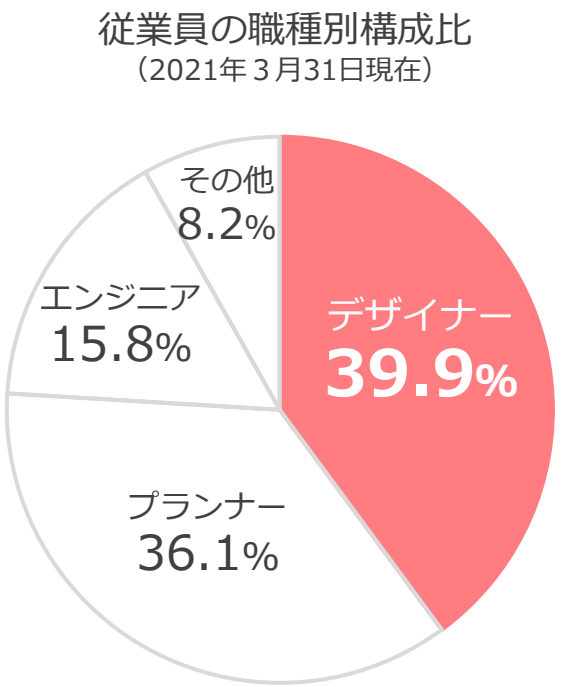
		ゲーム				サービス	
		ミトラスフィア	クリプトラクト	新作①	新作②	恋庭	サービス②
自社配信	日本（iOS / Android 等）	配信中	配信中	開発中	開発中	配信中	開発中
	海外（中国本土等の一部国・地域を除く。）			開発中	開発中	未定	未定
他社配信	中国本土	配信中	‘21/9下期配信予定	検討中	検討中	検討中	検討中
	英語圏	事前登録中					
	その他海外	配信中	配信中				

従業員数の推移

BANK OF INNOVATION

- 従業員数は横ばいで推移
- 2021年４月入社の新卒従業員は７名





※「従業員数」及び「職種別構成比」は、連結ベースの数値によるものであり、当社及び子会社の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。

3．業績

連結貸借対照表

- 未消費有償仮想通貨残高見積額をより実態に合わせたことにより前受金が減少
- 四半期純損失の計上により純資産が減少

	2021年９月期 ２Ｑ末	2020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	2,662	3,008	▲345	▲11.5
現金及び預金	2,217	2,483	▲266	▲10.7
固定資産	169	175	▲5	▲3.3
資産合計	2,831	3,183	▲351	▲11.0
流動負債	726	926	▲199	▲21.5
１年内返済長期借入金	454	528	▲73	▲13.9
前受金	67	187	▲119	▲64.0
固定負債	1,040	1,000	39	4.0
長期借入金	1,040	1,000	39	4.0
負債合計	1,766	1,926	▲159	▲8.3
純資産合計	1,065	1,256	▲191	▲15.3

※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。

連結損益計算書

- 2021年9月期2Q累計に、以下の金額を計上
  - ・海外展開：売上高20百万円、費用3百万円（新作に関する費用を除く）
  - ・新作ゲーム及び新規サービス開発費：売上原価424百万円

	2021年９月期 ２Ｑ累計	2020年９月期 ２Ｑ累計	前年同期比	
			増減額	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	**1,162**	1,649	▲486	▲29.5
売上原価	**1,192**	1,253	▲60	▲4.8
売上総損益	**▲30**	395	▲425	▲107.6
販管費	**213**	332	▲119	▲35.9
営業損益	**▲243**	63	▲306	▲484.5
（営業利益率）	**（▲20.9%）**	（3.8%）	—	—
経常損益	**▲243**	57	▲301	▲521.0
親会社株主に帰属する四半期純損益	**▲191**	28	▲220	▲770.2
（１株当たり四半期純損益）	**（▲49円01銭）**	（７円37銭）	—	—

※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。

営業費用内訳

- 主に売上高減少によるＰＦ手数料およびサーバー費用の減少、広告宣伝費の減少により営業費用は減少

	2021年９月期 ２Ｑ累計	2020年９月期 ２Ｑ累計	前年同期比		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	1,405	1,585	▲180	▲11.4	・主に変動費の減少によるもの
【内訳】					
変動費	444	694	▲250	▲36.0	
（ＰＦ手数料）	350	502	▲152	▲30.3	・課金高減少による手数料の減少
（広告宣伝費）	94	192	▲98	▲50.9	・広告宣伝費効率化
固定費	961	890	70	7.9	
（人件費）	544	514	30	5.8	・従業員の定期昇給
（サーバー費用）	31	43	▲11	▲27.3	・サーバー通信量の減少
（地代家賃）	60	60	–	―	
（その他）	324	272	51	19.1	・新作にかかる外注費の増加等

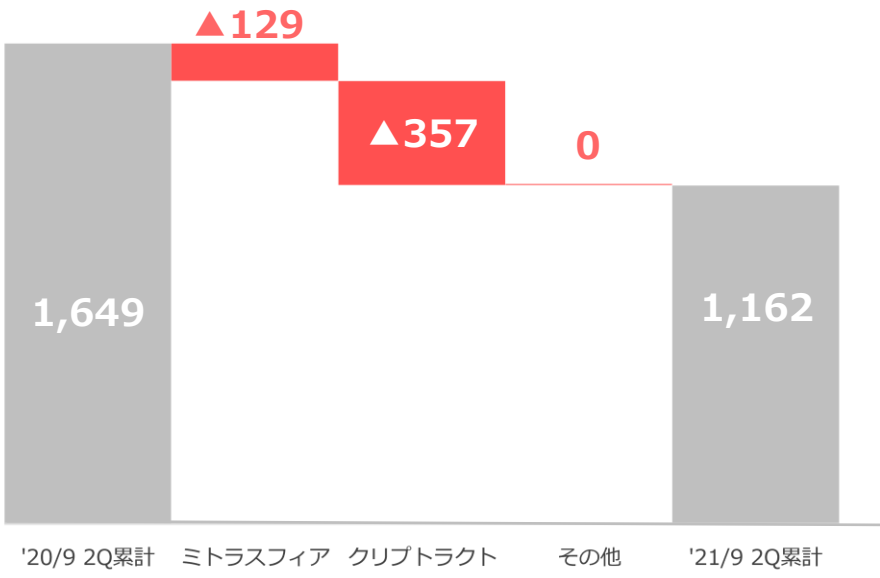
※百万円未満切り捨てにより、上記と実際の数値には若干の差異があります。

売上高・営業利益の増減分析

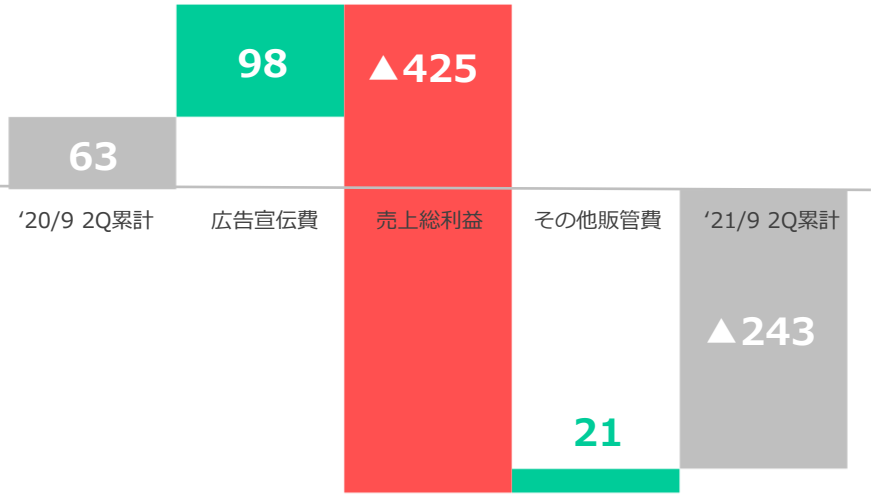
BANK OF INNOVATION

- 既存タイトルの売上高は減少傾向
- 『恋庭』及び新作RPGのヒットで、早期に業績を向上させていく（7、8ページ参照）

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。

その他

2021年９月期の連結業績予想値は非開示の方針

✓ 理由

・当社グループの事業が属する業界の展開スピードと機動的な投資判断の実施を考慮した結果、現時点では適正かつ合理的な業績予想の算定が困難であるため
・期間の経過等により、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

新型コロナウイルス感染症による事業への影響

✓ 業績

・2021年９月期については引き続き、状況推移を注視していく

✓ 財務

・当社グループは十分な現金及び預金を有しており、現在の事業活動は特段問題なし
・銀行とのコミットメントライン契約で６億円の枠を確保（2021年３月末時点の実行はゼロ）

✓ 今後の対応

・併用勤務（出社勤務＆在宅勤務）、時差出勤を継続実施
・従業員の感染リスク軽減と安全確保を図り、円滑な事業活動の継続を目指す
・政府等が発信する情報を速やかに収集するとともに、状況に応じた迅速な対応を実施
・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速やかに開示

BANK OF INNOVATION

本資料において提供される情報は、将来の見通しに関する情報を含みます。

これらは、本資料作成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。

© Bank of Innovation,Inc.