



2023年9月期 第3四半期

決算説明資料

株式会社バンク・オブ・イノベーション
(東証グロース：4393)

2023年8月

いつも当社グループを応援いただきまして、誠にありがとうございます。

当社グループは、既存タイトルの拡大及び新作の世界的ヒットに繋げるべく

以下の『2つの力』をつけるための先行投資(*)をすすめ

『品質最優先』のものづくり体制の強化を図ってまいります。

『作る力』

開発体制をより一層強化

『広く届ける力』

世界最高水準のマーケティング体制を構築

『品質最優先』のものづくり体制の強化
既存タイトルの拡大、新作の世界的ヒット

2023年8月9日
株式会社バンク・オブ・イノベーション
代表取締役社長 樋口 智裕

<p>23年9月期 3Q累計業績</p>	<p>売上高 179億円 営業利益 47億円 四半期純利益 32億円 営業利益率 26.6% 自己資本比率 45.8% ROE 162.2%</p>
<p>『作る力』 『広く届ける力』 強化・体制構築</p>	<p>既存タイトルの拡大、新作の世界的ヒットに繋げるための先行投資^(※1)</p> <p>『作る力』 ⇒ 開発体制のより一層の強化 ⇒ 23年9月期3Qに5億円超を投資し即時費用処理（大部分が一時的費用）</p> <p>『広く届ける力』 ⇒ 世界最高水準マーケティング体制構築 ⇒ 株式会社刀（代表取締役 森岡 毅氏）よりマーケティングノウハウ移植（23年8月開始）</p>
<p>事業進捗</p>	<p>■ 「自社IP^(※2) × 自社開発運営 × グローバル同時配信」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 第1弾『メメントモリ』：22年10月リリース、3Q累計売上高164億円、全売上高の92% ・ 第2弾『新作大型RPG (未公表)』：本開発中 ・ 第3弾『新作大型RPG (未公表)』：企画中 <p>■ その他ゲーム、サービス</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 『恋庭』：海外版は、メタバース化大型アップデートに合わせてリリース予定（時期未定） ・ 新規サービス：各サービス進捗

(※1) 既開示どおり、年間固定費36億円程度内での投資であります。

(※2) IPは、Intellectual Propertyの略であり、知的財産であります。

1. 2023年9月期第3四半期 連結決算業績
2. トピックス及び事業進捗
3. Appendix

1. 2023年9月期第3 四半期 連結決算業績

- 『メントモリ』のヒットにより、財務基盤が強化
- 開発費は売上原価にて即時費用処理しており、資産計上なし（減損リスクなし）
- 自己資本比率 45.8%、ROE 162.2%^(注1)、ROIC 109.2%^(注2)

（単位：百万円）

	23年9月期 3 Q末	22年9月期 4 Q末	増減率 (前期末比)
流動資産	7,360	1,422	+417.5%
現金及び預金	5,080	1,043	+386.7%
売掛金	2,096	298	+602.2%
固定資産	668	617	+8.3%
資産合計	8,029	2,039	+293.6%
負債合計	4,333	1,640	+164.2%
純資産合計	3,696	399	+825.6%

(注1) ROE（自己資本利益率）＝純利益／自己資本（「自己資本」の前期末と3Q末の平均）。前期末自己資本が小さいため、高く算出されております。

(注2) ROIC（投下資本純利益率）＝純利益／投下資本（「有利子負債＋純資産」の前期末と3Q末の平均）。前期末純資産額が小さいため、高く算出されております。

- 『メントモリ』のヒットにより、前年同期比で大幅な増収増益
- 営業利益 47億円、営業利益率 26.6%

（単位：百万円）

	23年9月期 3 Q 累計	22年9月期 3 Q 累計	増減率 (前年同期比)
売上高	17,914	1,742	+927.9%
売上原価	8,033	1,722	+366.4%
売上総利益	9,881	20	+48,685.1%
販売費及び一般管理費	5,111	694	+636.0%
営業利益	4,770	▲674	—
（営業利益率）	（26.6%）	（▲38.7%）	—
経常利益	4,789	▲677	—
四半期純利益	3,293	▲461	—
（四半期純利益率）	（18.4%）	（▲26.5%）	—
（1株当たり四半期純利益）	（823円30銭）	（▲120円28銭）	—

- 『作る力』強化のための5億円超の先行投資^(※)の即時費用処理（大部分が一時的費用）
- 営業利益 3億円、営業利益率 9.4%

（単位：百万円）

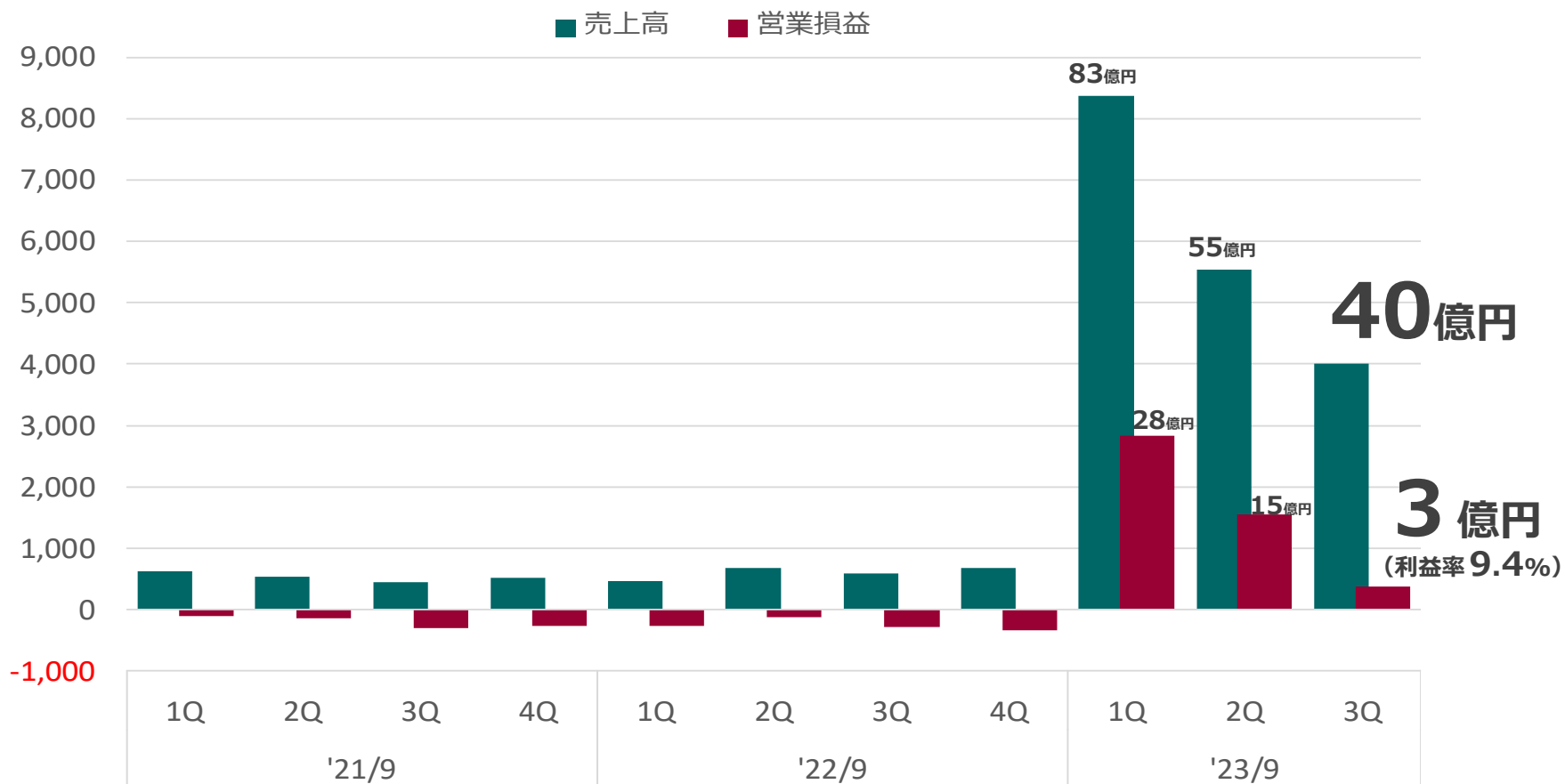
	23年9月期 3 Q	23年9月期 2 Q	増減率 (直前四半期比)
売上高	4,003	5,542	▲27.8%
売上原価	2,411	2,334	+ 3.3%
売上総利益	1,592	3,207	▲50.4%
販売費及び一般管理費	1,215	1,648	▲26.3%
営業利益	377	1,558	▲75.8%
（営業利益率）	（9.4%）	（28.1%）	—
経常利益	381	1,576	▲75.8%
四半期純利益	252	1,093	▲76.9%
（四半期純利益率）	（6.3%）	（19.7%）	—
（1株当たり四半期純利益）	（63円16銭）	（273円24銭）	—

(※)内容は、従業員賞与、取引先への特別支払い、オフィス拡大、福利厚生強化等であり、既開示どおり年間固定費36億円程度内での投資であります。

- 『メントモリ』の減少傾向により2Q比で減収減益
- 3Qは、5億円超の先行投資即時費用処理の影響も含め、営業利益率9.4%

単位：百万円

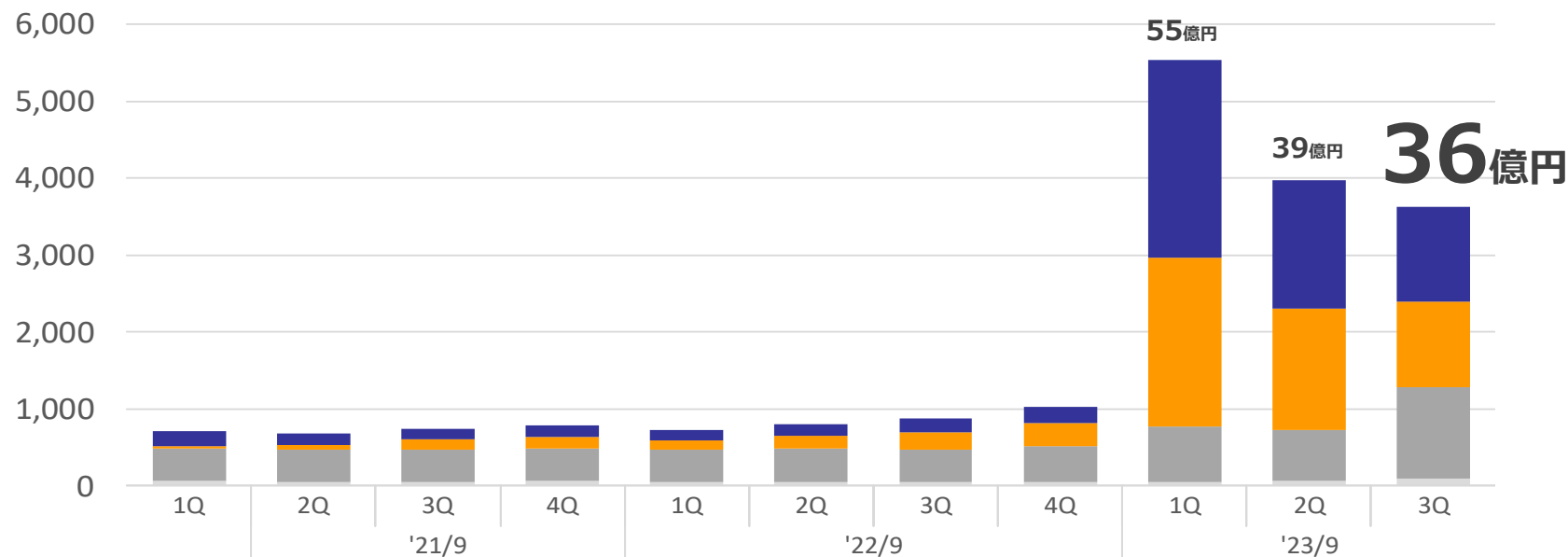
四半期連結業績推移



- 『作る力』強化のための5億円超の即時費用処理で「開発・運営費用」増加
- 売上高広告宣伝費率は、30%以内で推移（TVCM費用含む）
- 固定費（「開発・運営費用」＋「その他」）は、年36億円程度内

四半期連結営業費用推移

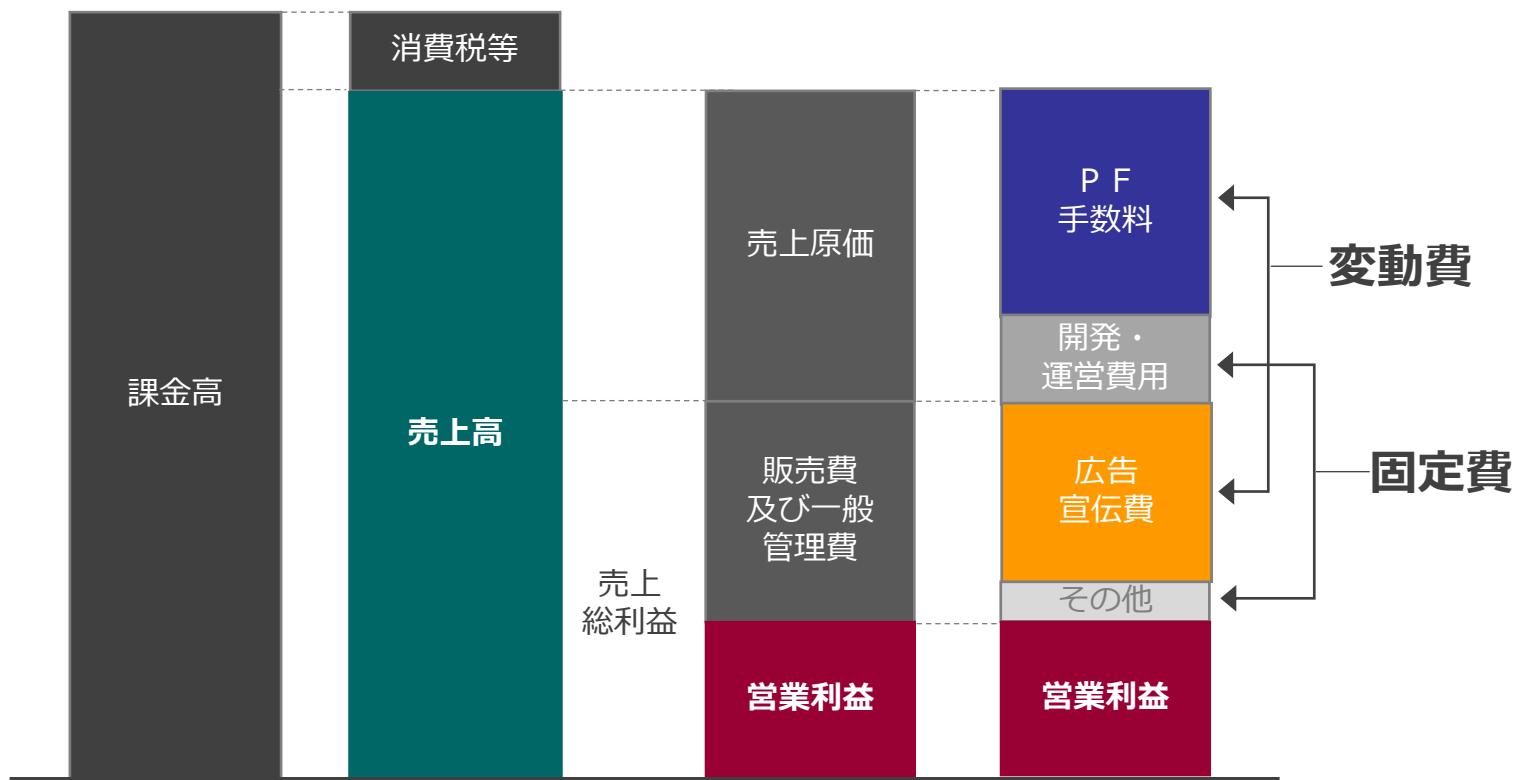
単位：百万円



	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
PF手数料	190	159	136	145	136	149	173	202	2,563	1,674	1,233
広告宣伝費	39	55	128	148	120	172	235	304	2,189	1,579	1,112
開発・運営費用	425	417	424	427	419	429	413	457	723	659	1,178
その他	62	56	56	63	57	54	53	60	57	69	103

- 課金高から消費税等を控除した金額を売上高として計上
- 事業部費用（開発・運営費用）は売上原価、バックオフィス費用は販管費に計上

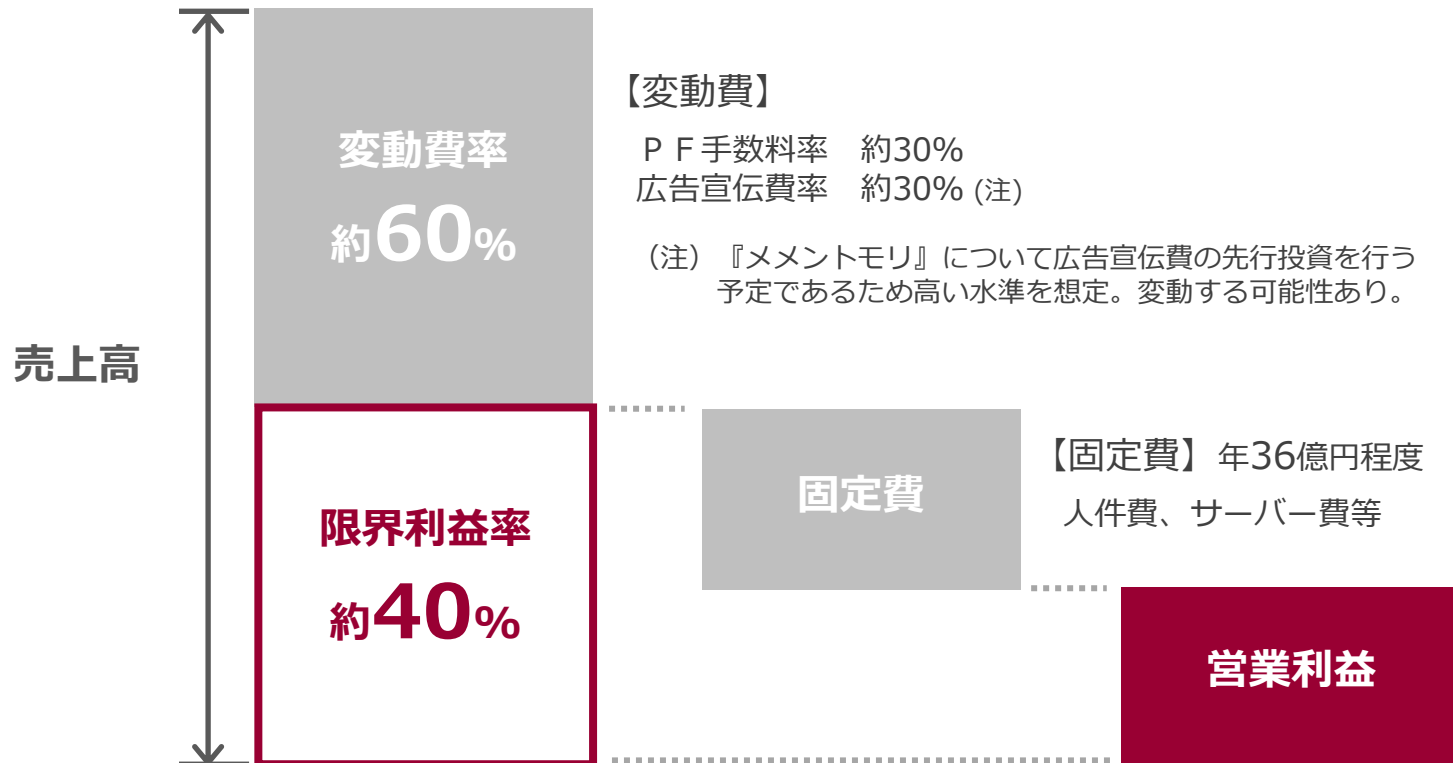
イメージ



- 「自社IP × 自社開発運営 × グローバル同時配信」による高い限界利益率
- 既存タイトルの拡大及び新作を世界的ヒットに繋げるための『作る力』強化及び『広く届ける力』構築にかかる費用を含めた想定

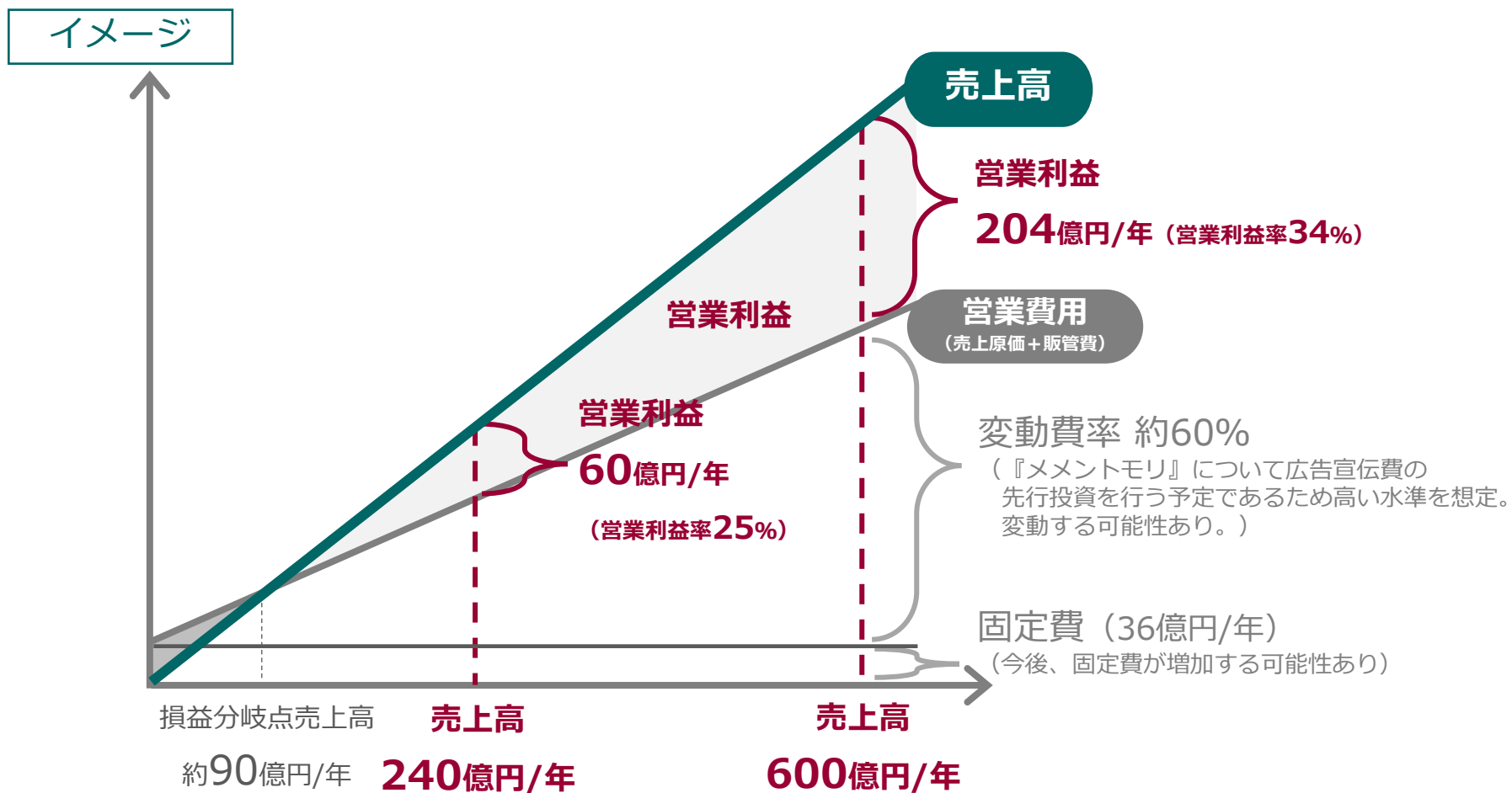
イメージ

売上高 × 約40% - 固定費 = 営業利益



損益分岐点売上高：約 90 億円/年

- 売上高が拡大した場合の営業利益率の変動イメージ
- 既存タイトルの拡大及び新作を世界的ヒットに繋げるための『作る力』強化及び『広く届ける力』構築にかかる費用を含めた想定



※現時点における営業利益率の変動イメージであり、実際の売上高を示したものではありません。

2. トピックス及び事業進捗

『メメントモリ』



23年9月期第3四半期

(23年4月～6月)

売上高 36億円

(全売上高の92%)

『ハーフアニバーサリーキャンペーン』開催
(23年4月14日～6月1日)



新TVCMを日本全国地上波にて放映（23年8月5日～9月3日）

ゲームにログインすると「ファイアー」もらえる（9月4日3:59まで）



『ファイアー』

『メメントモリ』は、[こちら](#)から
この機会にぜひお楽しみください

TVCM映像はメメントモリ公式YouTubeチャンネルでも公開中

▼ 「私を好きになる篇」 その1



『フィーアー』

「私を好きになる」篇は全4パターンあり、すべて[公式YouTube](#)チャンネルにて公開中

複数ワールドのバトルリーグ上位プレイヤーで戦う
「レジェンドリーグ」プレシーズン開催（23年8月8日～8月13日）



※なお、上記『レジェンドリーグ』とは別のコンテンツである『グランドバトル』（選抜されたギルドが、所属しているサーバー（ワールド）を越えて戦うことができる特別なギルドバトルイベント）につきましては、現在負荷問題に対する改善対応を実施しており、次回は最速で8月下旬頃の開催予定であります。
なお、『レジェンドリーグ』及び『グランドバトル』のプレシーズンの予定につきましては、予告なく変更することがあります。

『メメントモリ オンリーショップ in アニメイト2023』開催決定 (23年8月19日~9月3日)



キャラクターアクリルスタンド（全53種）や高級複製絵画など、多数のグッズを販売。
キャンペーンの詳細は、[こちら](#)よりご覧いただけます。

『幻獣契約クリプトラクト』 『ミトラスフィア-MITRASPHERE-』 との 自社IP合同コラボを今冬に開催予定



続報は決まり次第、『メメントモリ公式』X（旧Twitter）などでお知らせいたします。
その他、メメントモリに関する最新情報は下記よりご覧いただけます。

[公式X（旧Twitter） \(@mementomori_boi\)](#)

『広く届ける力』として世界最高水準のマーケティング体制構築のため
株式会社刀と契約締結し、23年8月1日よりマーケティングノウハウ移植開始

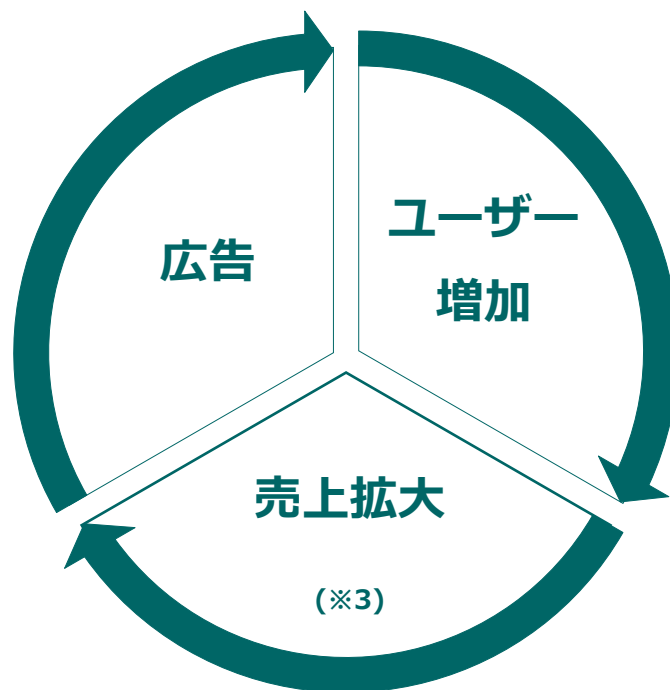
契約の相手先

契約先	株式会社刀
代表者	代表取締役 森岡 毅
事業内容	マーケティング支援事業、エンターテイメント支援事業、資本投資を伴う経営支援事業

契約の概要

支援内容	『メメントモリ』の日本及び海外市場におけるマーケティング戦略の立案及び実行並びにマーケティングを基軸とした組織活動システムの構築及び人材育成
契約期間	3年（23年8月1日契約開始）
報酬設計	契約上の守秘義務により非開示
契約締結日	23年6月30日

- LTV (※1) が非常に高いことから、 ROAS (※2) が100%以上になりやすく、
広告による成長サイクルで成長を目指す
- 『広く届ける力』 構築により、全世界 3,000万DLを目標に、グローバルIP価値
を高めていく

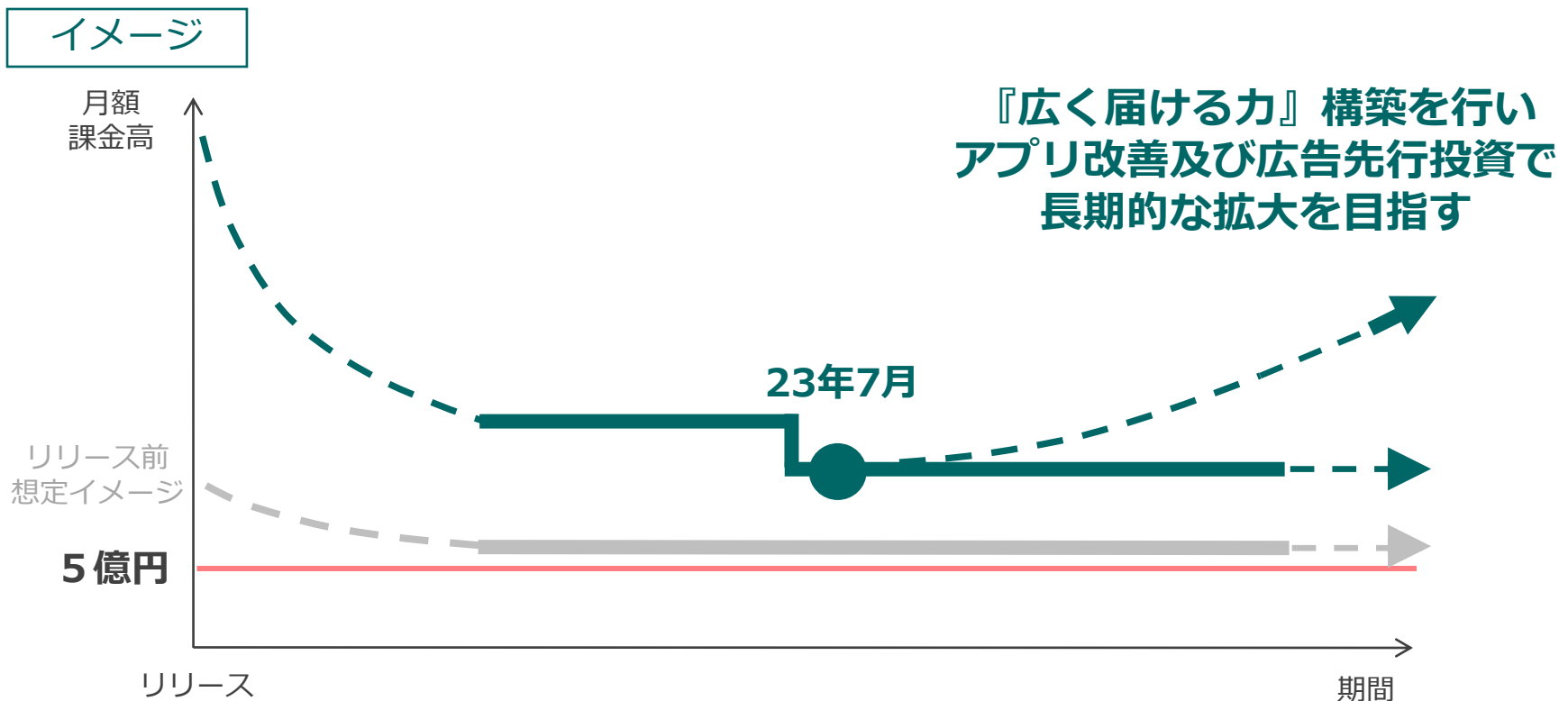


(※1) Life Time Value。1人の顧客から得られる売上総額

(※2) Return On Advertising Spend。売上と広告費用の比較による効果測定を実施（効果測定ができないものを除く）

(※3) ROASによる効果測定を実施

- より楽しく、より長く遊んでいただけるよう引き続き改善、運営する方針
- 日本及び海外の配信PF拡大検討、対応言語拡大（合計10言語以上）進捗
- 広告効率を考慮して広告出稿量を減少させたことにより課金高も減少
- 『広く届ける力』構築を行い、アプリ改善及び広告先行投資を行うことで長期的な拡大を目指していく





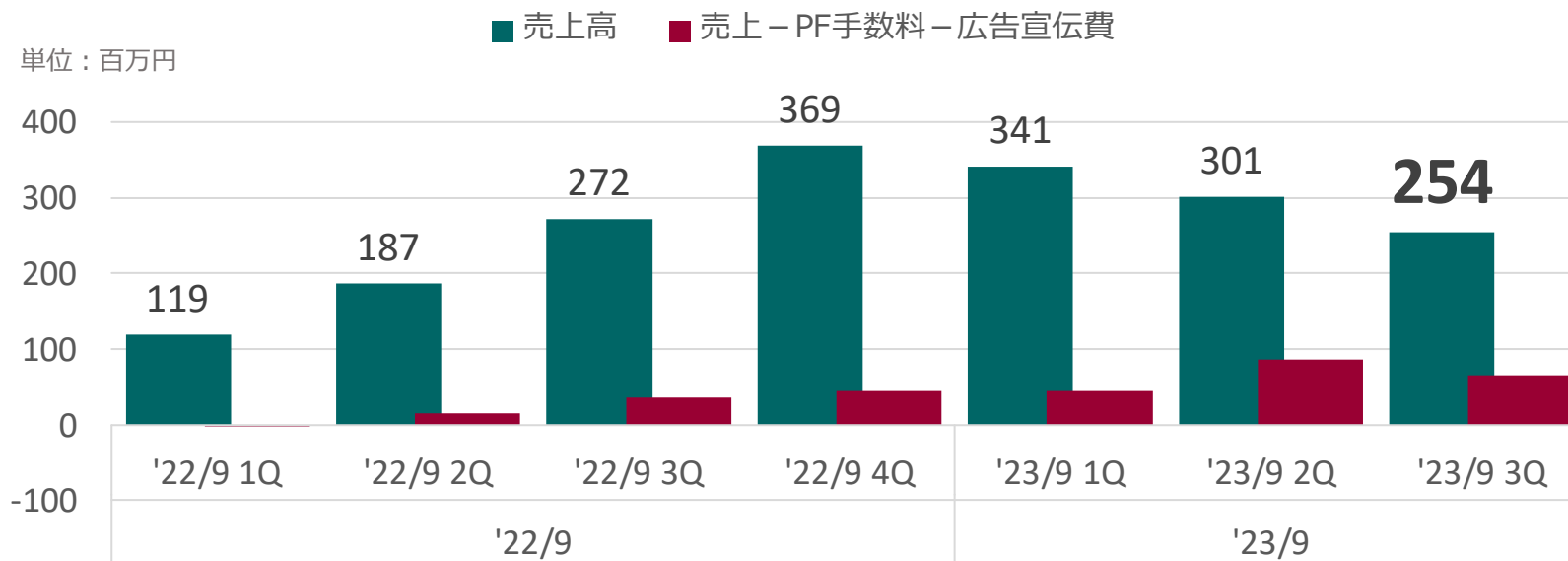
恋庭

KoinTwa

売上高 2.5億円 (直前Q比▲15.6%)

- ・日本版：『広く届ける力』構築後に広告出稿増加方針
- ・海外版：メタバース化大型アップデートに合わせて海外版リリース予定（リリース時期未定）
- ・今後、メタバース化で大きな収益拡大を狙う

四半期別推移



「ゲームしてたら、恋人ができた」がコンセプト
“ゲーム恋活” という新しい出会いを提供



『恋庭』は、[こちら](#)から

将来、新領域「マッチング×メタバース」の積上げ型サービスとして 大きな収益拡大を目指す



- 新規開発状況は以下の通り
- 『作る力』強化、『広く届ける力』構築で、妥協せず『品質最優先』の開発

事業	タイトル/サービス		ステータス
ゲーム (「自社IP×自社開発運営×グローバル同時配信」体制)	第2弾 新作大型RPG (17年開発開始)		本開発中
	第3弾 新作大型RPG (23年開発開始)		企画中
その他 サービス	恋庭	メタバース化・海外版	試作中
	その他	新規サービス (未公表)	本開発中
		新規サービス (ゲーム×プラットフォーム)	企画中
		新規サービス (未公表)	企画中

『メメントモリ』の中長期拡大及びグローバルIP展開で
大きな業績拡大を狙う

次の「爆発型」の『新作大型RPG』リリースで
さらに大きな業績拡大を狙う

また「中長期成長型」の『恋庭』に経営資源を投入し
メタバース化により中長期的な業績拡大を目指し
その他、『新規サービス』による様々な取り組みで
新たな市場に挑戦する

爆発型

『新作大型RPG』

中長期成長型

『恋庭』

3. Appendix



23年8月1日より、コーポレートロゴ変更

新たなコーポレートロゴの特徴的な「O」は地球を表しています。
当社が企業理念のロマンとして掲げている
“世界で一番「思い出」をつくるエンターテインメント企業”となるべく
「世界中のお客様に最高のエンターテインメントを届けられるように」
という想いを込めたグローバルデザインになっています。

企業理念

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

企業信念

良いものは必ず評価される

会社名	株式会社バンク・オブ・イノベーション		
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		
設立日	2006年1月12日		
資本金	562百万円（2023年6月末時点）		
事業内容	スマートフォンアプリ関連事業		
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	社外取締役（監査等委員） 熊倉 安希子	
	社外取締役（監査等委員） 深町 周輔	社外取締役（監査等委員） 木戸 隆之	
従業員数	169名（2023年6月末時点、連結ベース）		

SDGs関連



多くのお客様へ感動と最高の「思い出」を提供すべく、質にこだわったコンテンツを提供

ゲーム



メメントモリ

2022年10月リリース

水彩調で儚く描かれる独特な世界観と「魔女」と呼ばれる少女たち。少女たち一人一人が持つ想いを、多数の有名アーティストが表現したラメント（歌）とストーリー、そして近代的バトルシステムにより新たな体験ができる放置RPG。

配信プラットフォーム：[App Store](#) / [Google Play](#) / [DMMGAMES](#)

サービス



恋愛

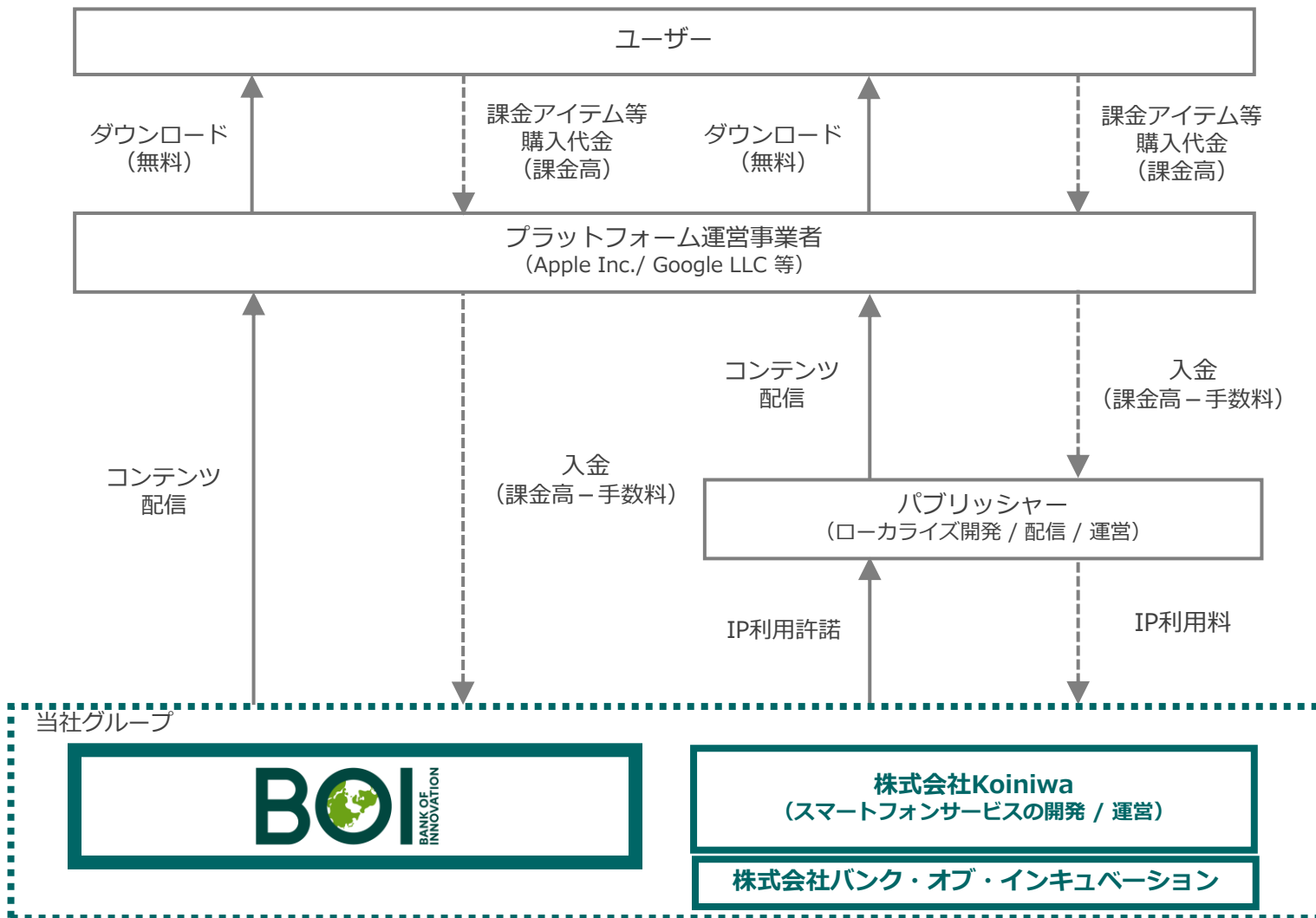
2021年4月リリース

ゲーム恋活アプリ利用者数No.1
『ゲームしてたら、恋人ができた。』をコンセプトとする、ゲームが出会いをサポートしてくれるコミュニケーションアプリ。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”を体験できます。

配信プラットフォーム：[App Store](#) / [Google Play](#)

※公式サイトでの『[恋愛レポート](#)』では、交際、ご結婚、パートナー、友人など…
恋愛を通じて、様々なご関係を築かれているユーザー様のレポートをご紹介します。

売上高は、アプリの自社配信によるアイテム課金収入が大部分を占めるほか、ゲームアプリのIP利用許諾によって得られる収益も売上高として計上





本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれています。これらの記述は、当該記述を作成した時点における情報に基づいて作成されたものにすぎません。さらに、こうした記述は、将来の結果を保証するものではなく、リスクや不確実性を内包するものです。実際の結果は環境の変化などにより、将来の見通しと大きく異なる可能性があることにご留意ください。

これらの将来展望に関する表明の中には、様々なリスクや不確実性が内包します。既に知られたもしくは未だに知られていないリスク、不確実性その他の要因が、将来の展望に関する表明に含まれる内容と異なる結果を引き起こす可能性がございます。

また、本資料に含まれる当社グループ以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。