



2022年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年2月14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 2022年2月14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1四半期の連結業績(2021年10月1日~2021年12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	%
2022年9月期第1四半期	471	△24.0	△261	—	△261	—	△179	—
2021年9月期第1四半期	620	△26.8	△97	—	△98	—	△81	—

(注) 包括利益 2022年9月期第1四半期 △179百万円(—%) 2021年9月期第1四半期 △81百万円(—%)

	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1四半期	△46.66	—
2021年9月期第1四半期	△20.99	—

(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、記載していません。

(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	百万円	百万円	%	%
2022年9月期第1四半期	2,486	543	543	722	21.8	29.3
2021年9月期	2,469	722	722	722	29.3	29.3

(参考) 自己資本 2022年9月期第1四半期 543百万円 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	—	—	—	—	—
2022年9月期(予想)	—	0.00	—	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いません。なお、当該理由等につきましては、添付資料P. 3「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1Q	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1Q	111,768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1Q	3,839,232株	2021年9月期1Q	3,871,012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	3
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1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、新型コロナウイルス感染症の感染拡大防止策を講じた社会経済活動や各種政策の効果などにより持ち直しの動きが続くことが期待されている一方、変異株の出現並びに世界的な流行など、いまだ収束の見通しは立っておりません。経済の回復にはまだ相当な時間がかかる様相であるほか、感染の動向が内外経済に与える影響や金融資本市場の変動等の影響には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、2020年の国内ゲームアプリ市場規模は1兆2,113億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2021」）。

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×マッチングサービスを提供する「恋庭」では、2021年4月のサービス開始以降、基本利用料無料（アイテム課金制）による収益モデルでサービスを展開してまいりましたが、利用者の目的に即してご活用いただけるよう、2021年12月に実施した大型アップデートにおいて2つのサブスクリプションプラン（月額利用料金制）を追加導入いたしました。また、それを記念して、女優・ファッションモデルなどで活躍中の鈴木ゆうか氏を「恋庭」アンバサダーに起用するとともに、同氏が出演するウェブCM等のプロモーションを開始いたしました。当社グループは、今回の施策を通して、新規利用者及び収益の獲得強化を図り、より魅力的なサービスの開発・提供に繋げてまいりたいと考えております。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は471,305千円（前年同四半期比24.0%減）、営業損失は261,977千円（前年同四半期は営業損失97,383千円）、経常損失は261,910千円（前年同四半期は経常損失98,913千円）、親会社株主に帰属する四半期純損失は179,138千円（前年同四半期は親会社株主に帰属する四半期純損失81,255千円）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1四半期連結会計期間末における総資産は2,486,276千円となり、前連結会計年度末に比べ16,950千円増加いたしました。これは主に、現金及び預金が45,734千円減少したほか、流動資産の「その他」に含まれる前払費用20,412千円の減少と、未収法人税等82,772千円の増加によるものであります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における負債合計は1,943,126千円となり、前連結会計年度末に比べ196,088千円増加いたしました。これは主に、短期借入金が300,000千円増加、長期借入金（1年内返済予定長期借入金を含む。）が122,268千円減少したことによるものであります。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産合計は543,149千円となり、前連結会計年度末に比べ179,138千円減少いたしました。これは、親会社株主に帰属する四半期純損失を179,138千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ものも事実であり、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、2021年8月よ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ます。このメタバース構想・企画は2019年より着手しており、2021年8月に組織化いたしました。

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、環境の整備を進めてまいりました。また、2021年12月には新たにサブスクリプションプランの追加導入、アンバサダーの起用及びウェブCMを開始するなど、新規利用者の獲得と収益力の強化を図っております。なお、同月以降、利用者数の拡大が加速し、本書提出日時点においては50万ダウンロードを突破しております。売上高も市場全体の成長率を大きく上回るペースで成長中であり、当社グループは引き続き、市場シェアを高めるための取り組みを随時展開し、よりよいサービスの提供に注力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（以下、「クリプトラクト」）」及び「ミトラスフィア」の2本を提供しております。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。「クリプトラクト」は配信開始から7年、「ミトラスフィア」は4年半が経過しました。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、引き続き連結営業利益を計上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1四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,673,572	1,627,838
売掛金	226,087	225,670
その他	139,718	201,375
貸倒引当金	△5,000	△5,000
流動資産合計	2,034,379	2,049,883
固定資産		
有形固定資産	8,416	7,833
無形固定資産	5,571	7,600
投資その他の資産		
投資その他の資産	424,314	424,314
貸倒引当金	△3,355	△3,355
投資その他の資産合計	420,958	420,958
固定資産合計	434,946	436,392
資産合計	2,469,325	2,486,276
負債の部		
流動負債		
短期借入金	—	300,000
1年内返済予定の長期借入金	466,305	449,640
未払金	166,903	164,084
その他	133,124	154,300
流動負債合計	766,333	1,068,024
固定負債		
長期借入金	980,705	875,102
固定負債合計	980,705	875,102
負債合計	1,747,038	1,943,126
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	△233,339
自己株式	△182,838	△182,838
株主資本合計	722,287	543,149
純資産合計	722,287	543,149
負債純資産合計	2,469,325	2,486,276

(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1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2020年10月1日 至2020年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年10月1日 至2021年12月31日)
売上高	620,454	471,305
売上原価	616,200	555,403
売上総利益又は売上総損失(△)	4,254	△84,098
販売費及び一般管理費	101,637	177,879
営業損失(△)	△97,383	△261,977
営業外収益		
受取利息	1	1
助成金収入	2,302	3,331
その他	16	—
営業外収益合計	2,320	3,333
営業外費用		
支払利息	2,887	3,092
支払手数料	964	173
営業外費用合計	3,851	3,266
経常損失(△)	△98,913	△261,910
税金等調整前四半期純損失(△)	△98,913	△261,910
法人税等	△17,658	△82,772
四半期純損失(△)	△81,255	△179,138
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△81,255	△179,138

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年10月1日 至 2020年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年10月1日 至 2021年12月31日)
四半期純損失(△)	△81,255	△179,138
四半期包括利益	△81,255	△179,138
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△81,255	△179,138

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業的前提に関する注記)

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1四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。)等を当第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はりましたが、当第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、当第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金及び当第1四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1四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。