



2024年9月期 第3四半期

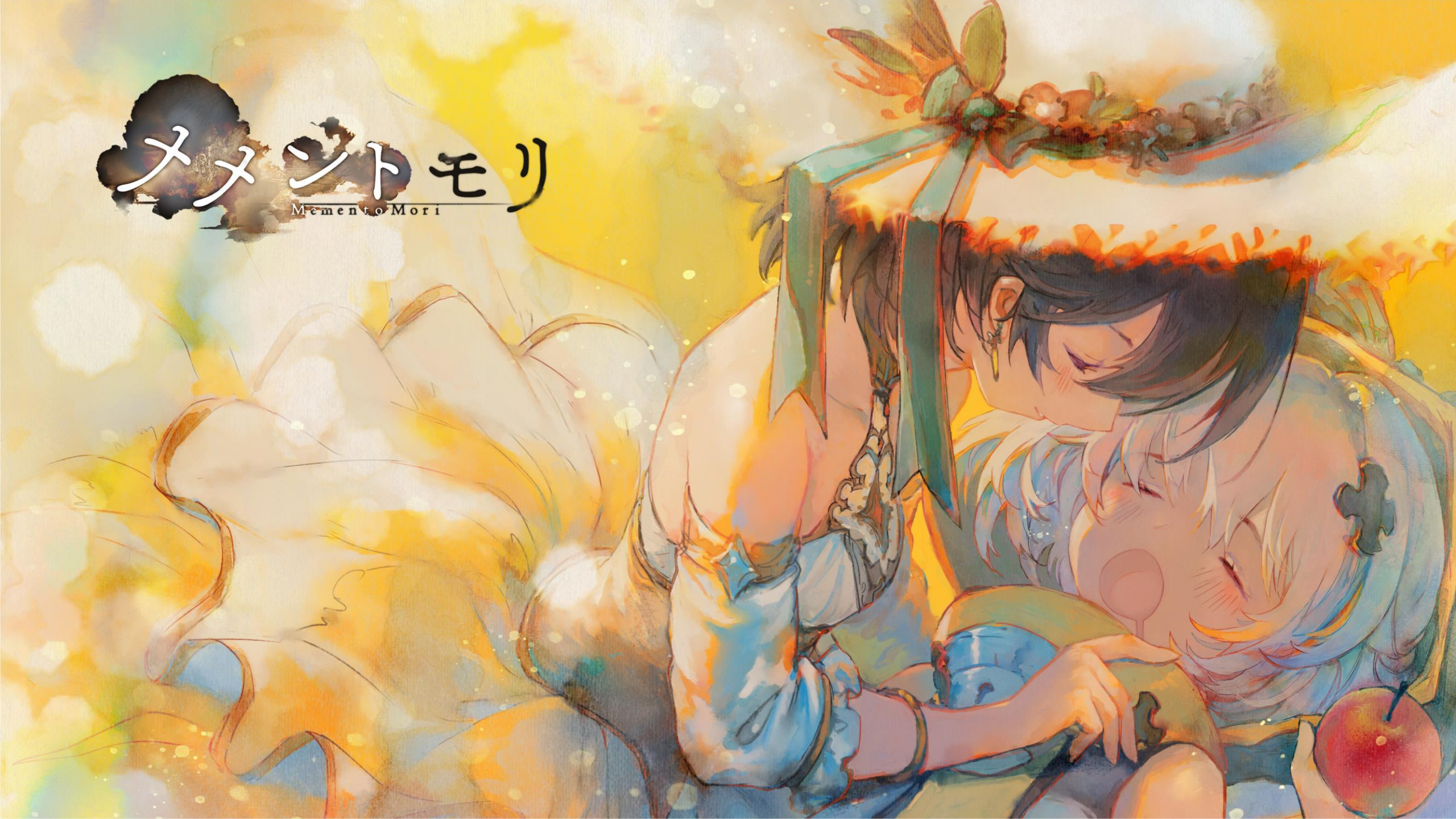
決算説明資料

株式会社バンク・オブ・イノベーション
(東証グロース：4393)

2024年8月

メメントモリ

Memento Mori

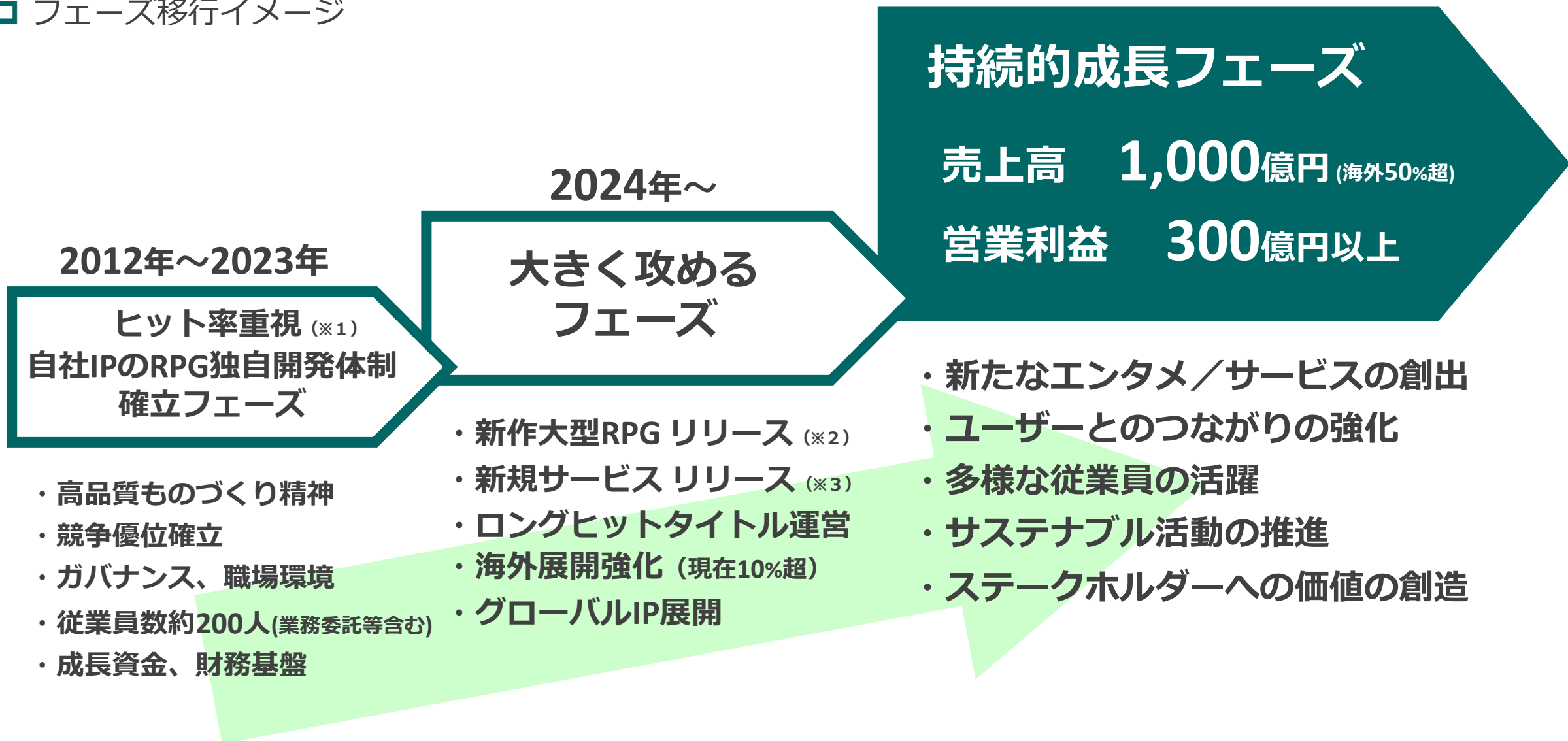


2024年9月期 3Q業績	<会計期間>	売上高	2,965百万円	(直前Q比 : ▲18.4%)
		営業利益	95百万円	(直前Q比 : ▲85.4%)
	<累計期間>	売上高	10,777百万円	(前年同Q累計比 : ▲39.8%)
		営業利益	1,332百万円	(前年同Q累計比 : ▲72.1%)

トピックス 及び事業進捗	<ul style="list-style-type: none"> ■ 『メメントモリ』のGW時期のユーザー獲得が想定より振るわなかったことで、直前Q比で減収減益 ■ 2025年9月期以降は、変動費率及び固定費が減少する見込み^(※)であり損益分岐点売上高が73億円程度／年となる見込み^(13頁参照)
-----------------	--

(※) PF等手数料率は、Apk版・Windows版比率の上昇により低減する見込み。また固定費については、継続的なコスト管理により減少する見込み
 なお、今後、『メメントモリ』の拡大や新作大型RPG・新規サービスのリリース等により、会社規模が拡大した場合には、固定費が増加する可能性があります。

□ フェーズ移行イメージ



(※1) 当社が属するエンタメ業界は1本のヒットで業績が大きく変動することから、ヒットの確度を高めるため品質最優先の方針

(※2) 『メメントモリ』の開発運営経験を活かし、リリースから30日間で全世界100億円～200億円の課金高、その後全世界月額課金高40億円以上の規模を1年以上推移させることを目指して開発

(※3) 年間売上100億円以上を目指せるサービスに絞って開発

1. 2024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. 2024年9月期 第3 四半期 連結決算業績

- 低リスクでの資金運用開始により、有価証券6億円を新たに計上（現金及び預金が減少）
- 法人税等・消費税等の前期分及び当期分中間納付により、現金及び預金・負債が減少
- 開発・運営費用は、売上原価にて全額即時費用処理しており、資産計上なし（減損リスクなし）
- 3Q末時点のネットキャッシュ（※）は3,157百万円、自己資本比率は73.3%

（単位：百万円）

	2024年9月期 3Q末	2023年9月期 4Q末	増減率 (前期末比)
流動資産	5,640	7,686	▲26.6%
現金及び預金	2,821	5,417	▲47.9%
売掛金	1,661	2,030	▲18.2%
有価証券	600	—	—
固定資産	395	407	▲2.9%
資産合計	6,036	8,093	▲25.4%
負債合計	1,613	4,415	▲63.5%
純資産合計	4,422	3,678	+20.2%

（※）現金及び預金と短期保有目的の有価証券の合計から有利子負債を差し引いた金額であります。

- 直前Q比：『メントモリ』のGW時期のユーザー獲得が想定より振るわなかったことで、減収減益
- 前年同Q累計比：『メントモリ』リリースによる一時的な初動の影響が大きく、各指標減少

（単位：百万円）

	2024年9月期 3 Q会計期間	2024年9月期 2 Q会計期間	増減率 (直前Q比)	2024年9月期 3 Q累計期間	2023年9月期 3 Q累計期間	増減率 (前年同Q累計比)
売上高	2,965	3,634	▲18.4%	10,777	17,914	▲39.8%
売上原価	1,742	1,839	▲5.3%	5,623	8,033	▲30.0%
売上総利益	1,223	1,794	▲31.8%	5,154	9,881	▲47.8%
販売費及び一般管理費	1,128	1,140	▲1.1%	3,821	5,111	▲25.2%
営業利益	95	654	▲85.4%	1,332	4,770	▲72.1%
(営業利益率)	(3.2%)	(18.0%)	—	(12.4%)	(26.6%)	—
四半期純利益	31	434	▲92.7%	851	3,293	▲74.1%
(四半期純利益率)	(1.1%)	(12.0%)	—	(7.9%)	(18.4%)	—
(1株当たり四半期純利益)	(7.98円)	(108.82円)	—	(213.30円)	(823.30円)	—

□ 『運営利益』は、新作大型RPG・新規サービス開発のための『新作開発投資』を上回る水準

3 Q会計期間
PL計上額

売上高
2,965百万円

売上原価及び販管費
2,870百万円

営業利益
95百万円

既存タイトル
運営

売上高
2,965百万円

運営費用等 (※1)
2,649百万円

『運営利益』
315百万円

+

+

+

新作大型RPG
新規サービス
開発

開発費用 (※2)
220百万円

『新作開発投資』
▲220百万円

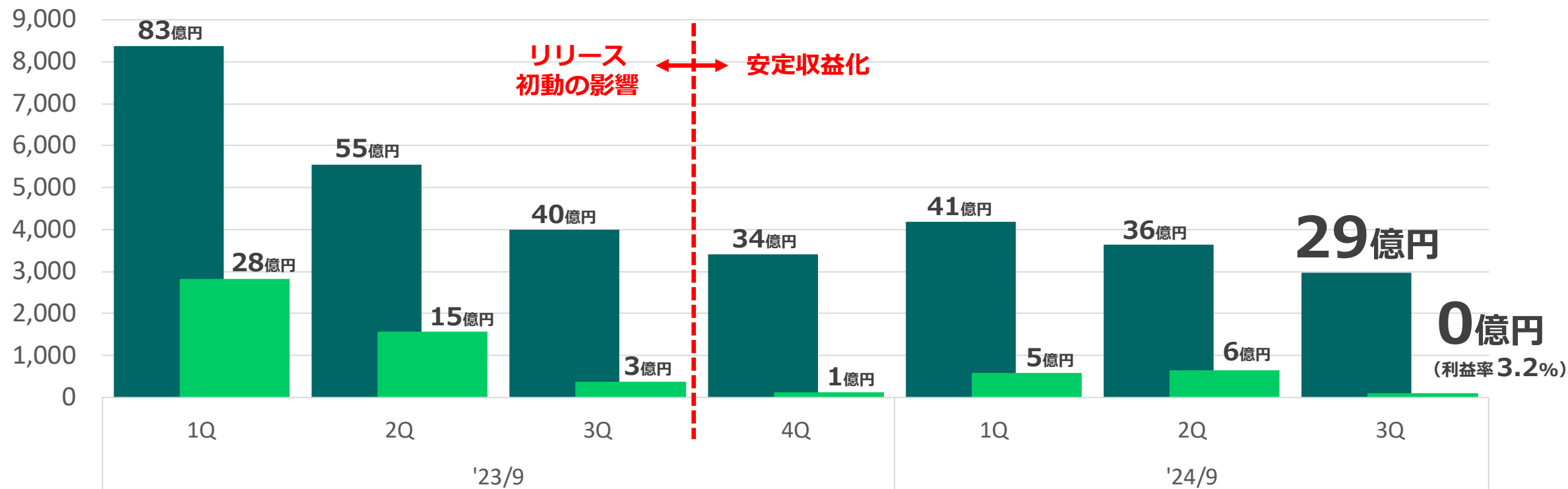
(※1) 売上原価及び販管費のうち『新作開発投資』以外にかかる総費用をあらわしており、当該金額には運営費用・PF等手数料・広告宣伝費、およびバックオフィス費用等を含めています。

(※2) 当3 Q（2024/4～2024/6の3か月間）に計上した研究開発費の金額であり、全額費用計上しています。

- 主に『メントモリ』のGW時期のユーザー獲得が想定より振るわなかったことで、減収減益
今回の学びを踏まえて、今後のプランを展開していくとともに
TVCM投資について、引き続き回収可能性を検証しながら、実施するかどうかを判断
- 引き続き、10年以上のロングヒットタイトルになることを目指して運営

四半期連結業績推移

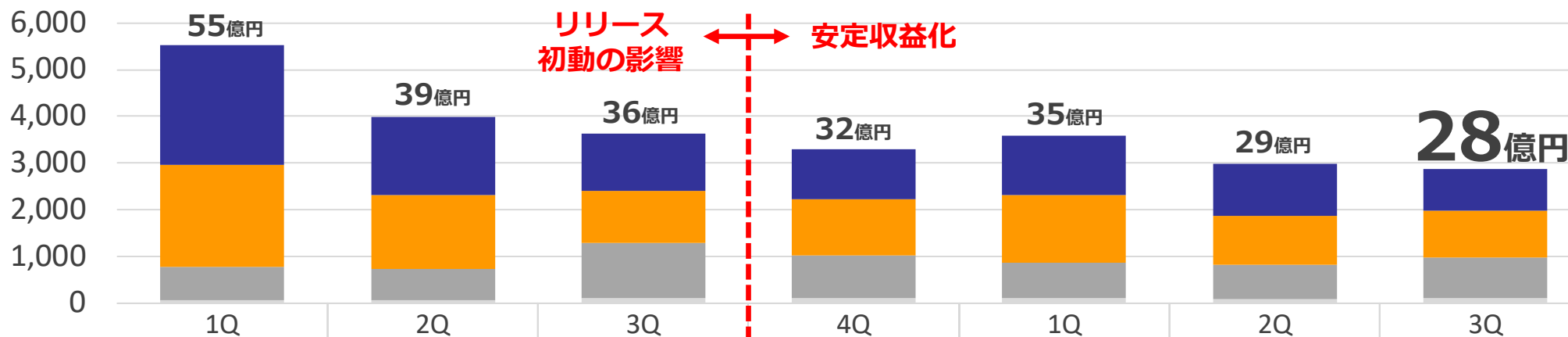
単位：百万円



- PF等手数料 (※1) : Apk版等のリリースで、今後のPF等手数料率は現状の30%から25%程度まで下がる見込み
- 広告宣伝費 : 広告宣伝費率は30%程度を想定。TVCM等の大規模広告の実施時期や程度により増減
- 固定費 (「開発・運営費用」+「その他」) : 3Qに一時的な費用の計上 (4Qも同額計上予定) 等により当期は 36億円程度になるものの、来期以降は継続的なコスト管理により 33億円程度/年を想定 (※2)

四半期連結営業費用推移

単位：百万円

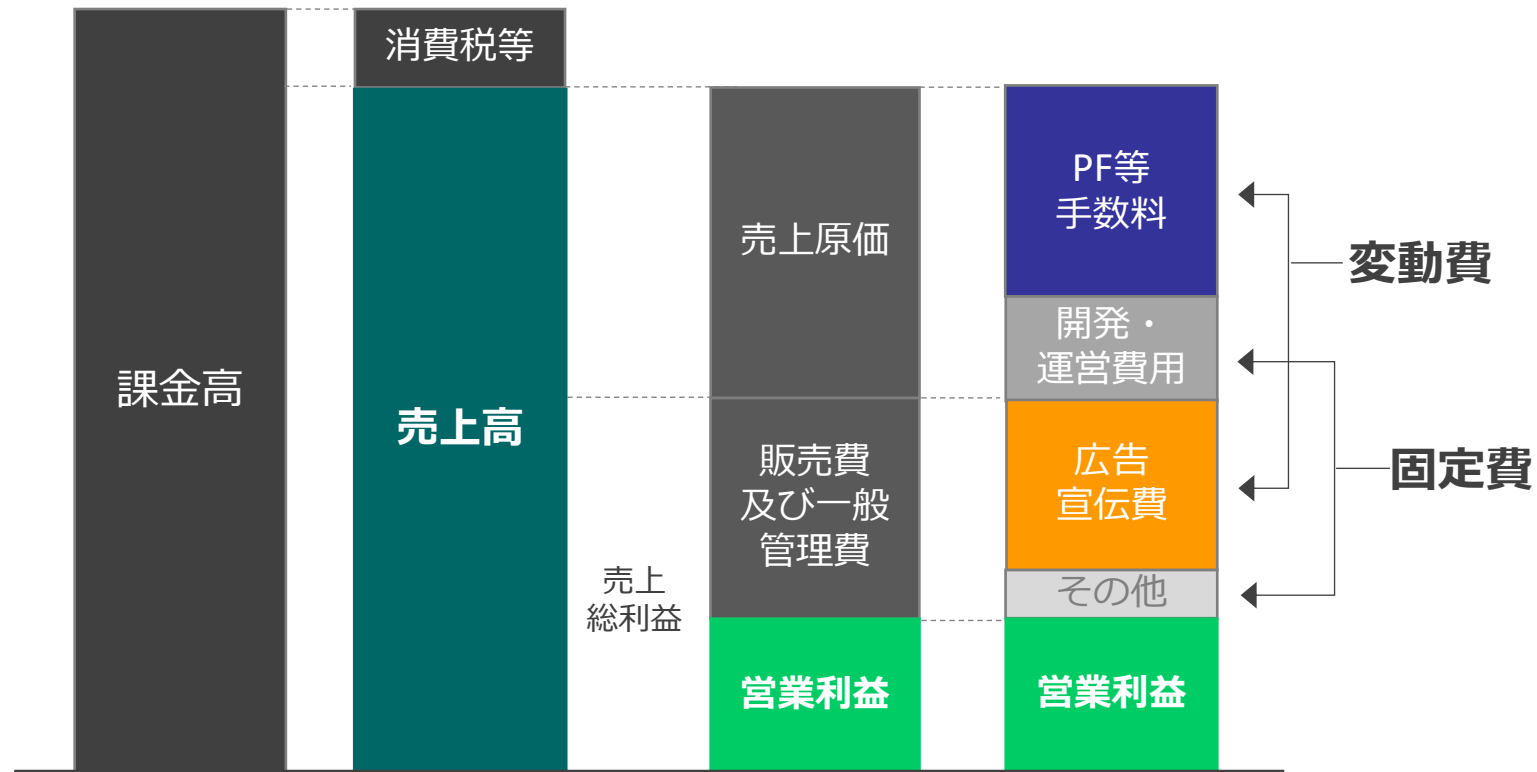


■ PF等手数料	2,563	1,674	1,233	1,054	1,282	1,101	889
■ 広告宣伝費	2,189	1,579	1,112	1,215	1,454	1,050	1,014
■ 開発・運営費用	723	659	1,178	922	759	738	852
■ その他	57	69	103	96	99	90	113

(※1) 旧「PF手数料」。2024/5/21に『メメントモリ』 Apk版、2024/7/23に『メメントモリ』 Windows版がリリースされたことに伴い、呼称を「PF等手数料」へ変更しております。

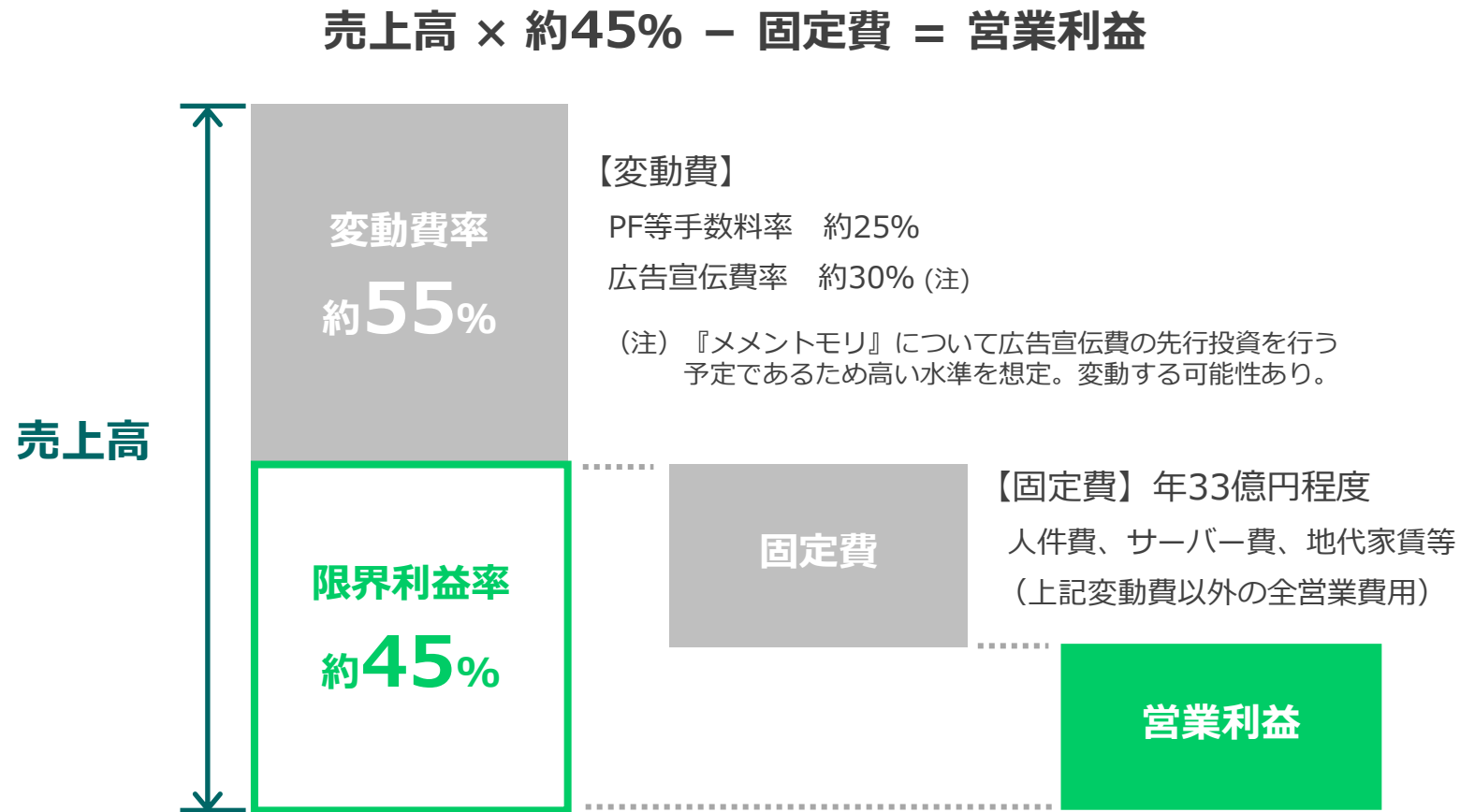
(※2) 今後、『メメントモリ』の拡大や新作大型RPG・新規サービスのリリース等により、会社規模が拡大した場合には、固定費が増加する可能性があります。

- 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



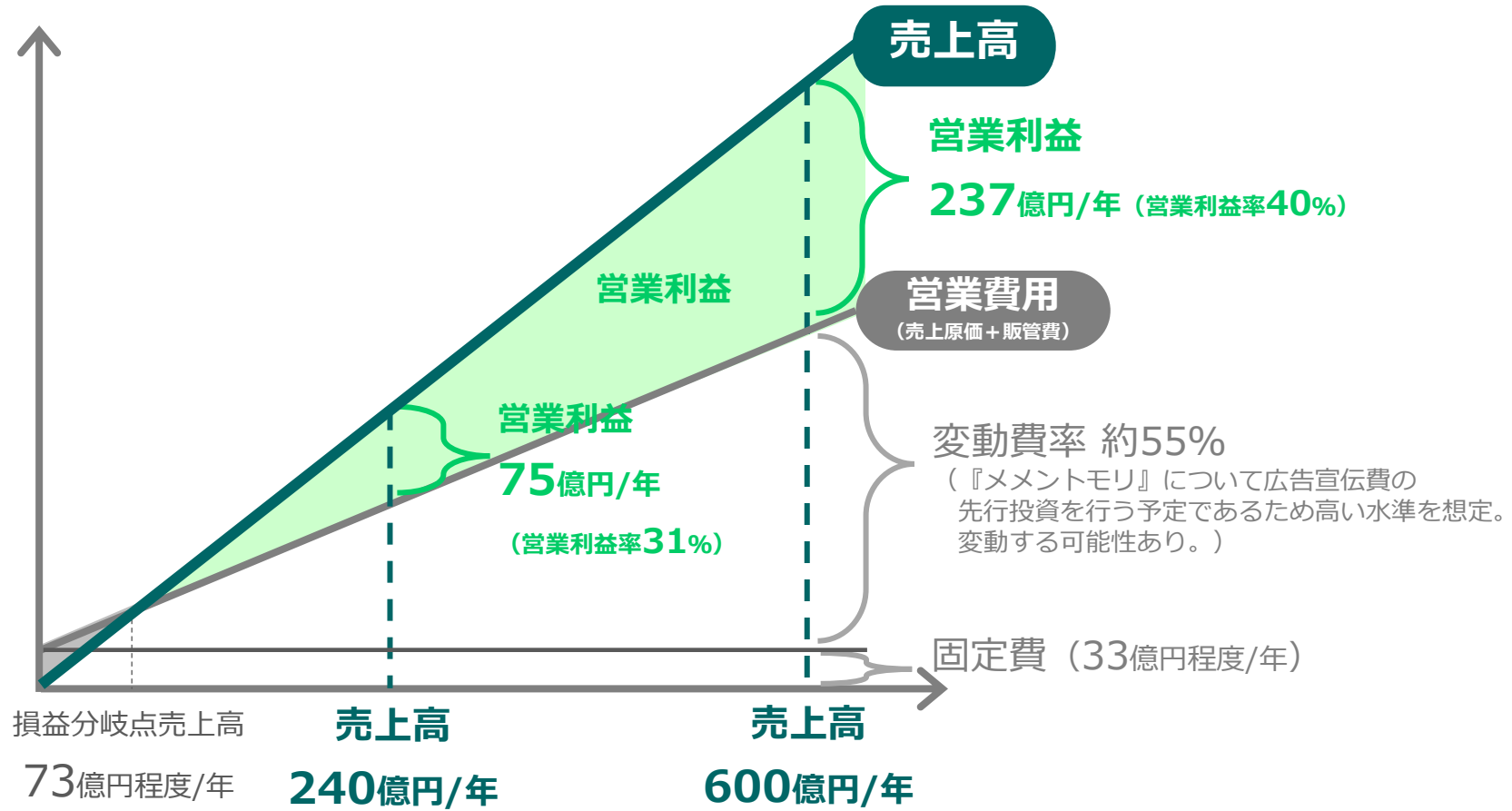
※上記の図はあくまでもイメージであり、実際の数値・割合を示したものではありません。

□ 2025年9月期以降の当社グループの損益構造イメージ



※現時点における損益構造イメージであります。
また今後、PF等手数料率の変動や広告宣伝費率の変動、固定費の増減などの要因等により、損益分岐点売上高が増減する可能性があります。

□ 2025年9月期以降の売上が拡大した場合の営業利益率の変動イメージ



※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。
また今後、PF等手数料率の変動や広告宣伝費率の変動、固定費の増減などの要因等により、損益分岐点売上高が増減する可能性があります。

2. トピックス及び事業進捗

『1.5周年記念キャンペーン』
特別なロザリーを期間限定プレゼント (5月20日3:59まで)



オリジナルサウンドトラックリリース



【アルバム名】

メメントモリ Original Soundtrack

【リリース日】

2024年5月8日(水)

【販売】

音楽配信ストアでのデジタルリリース
サブスクリプションサービスのストリーミング再生にも対応

【配信ストア】

Apple Music、iTunes Store、Spotify、LINE MUSIC 他多数

【配信ストア(ハイレゾ対応)】

レコチョク、music.jp、mora、OTOTOY 他多数

【配信リンク】

<https://linkco.re/g6UnCUdA>

- ・各バトルやギルド、メモリーなど、様々なシーンを演出するゲーム内BGM計18曲すべてにハイレゾリマスタリングを実施
- ・ゲーム内でお聞きいただくよりも格段に臨場感や空気感を実感できる
- ・ハイレゾ音源対応ストアでは、音楽CDの約6.5倍の情報量となる192khz/24bitの超高音質音源を提供

2024年5月21日 Apk版をリリース



https://mememori-game.com/boi_official

2024年7月23日 Windows版をリリース



メメントモリ
Memento Mori

PCで快適プレイ
メメントモリ **Windows版**
2024/7/23 (火) リリース

購入金額の **11% ポイント還元!**
さらに1回限定 **お得な特別ダイヤパック登場!**

© Bank of Innovation, Inc.

https://mememori-game.com/boi_official

サマーキャンペーン開催

(2024年7月16日 16:30~8月27日 3:59まで)



『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

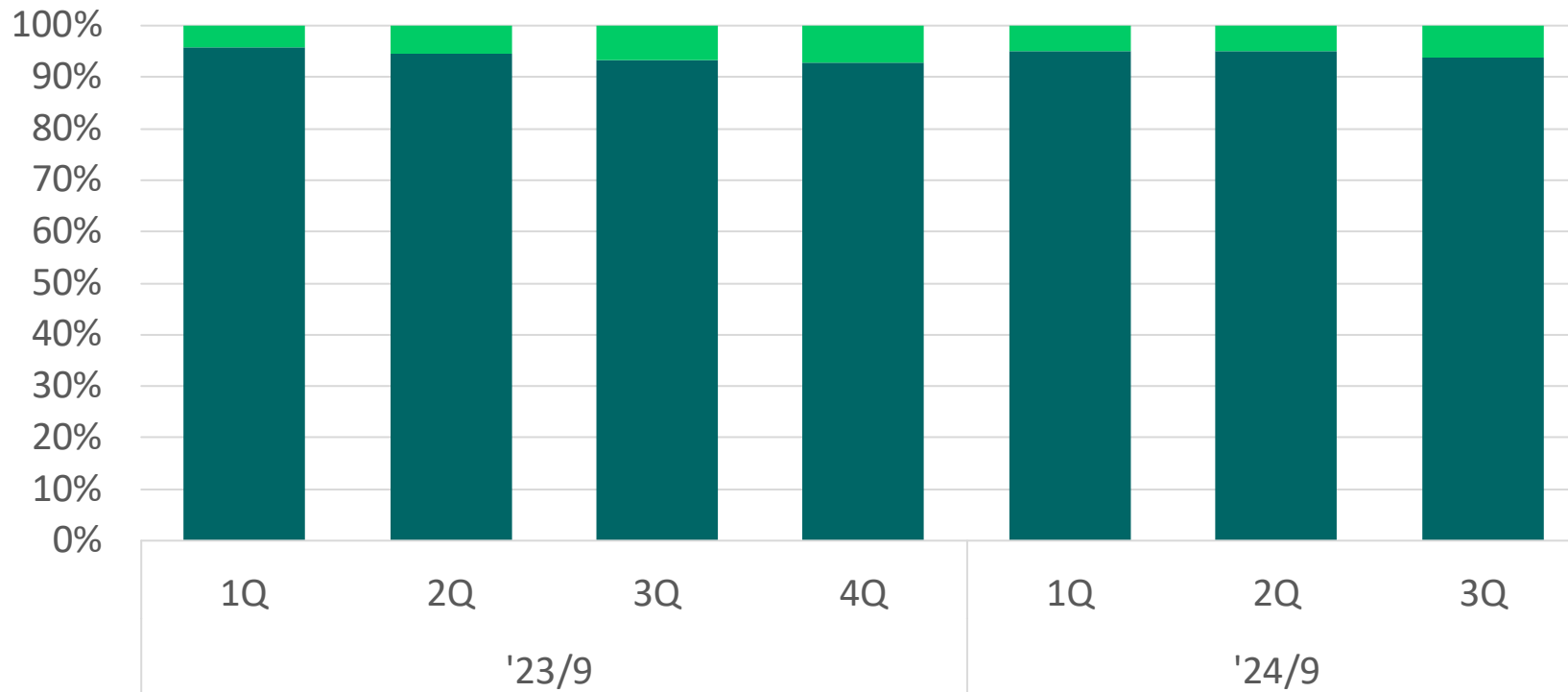
様々な出会いを実現する『恋庭』改良版／海外版により 海外市場にも参入し大きな収益拡大を目指す



- 『メメントモリ』をリリースした2023年9月期1Q以降、全売上の90%超が『ゲーム』の売上
- 連結業績に占める『恋庭』の重要性が低いことから、売上構成別の業績開示を省略(※)

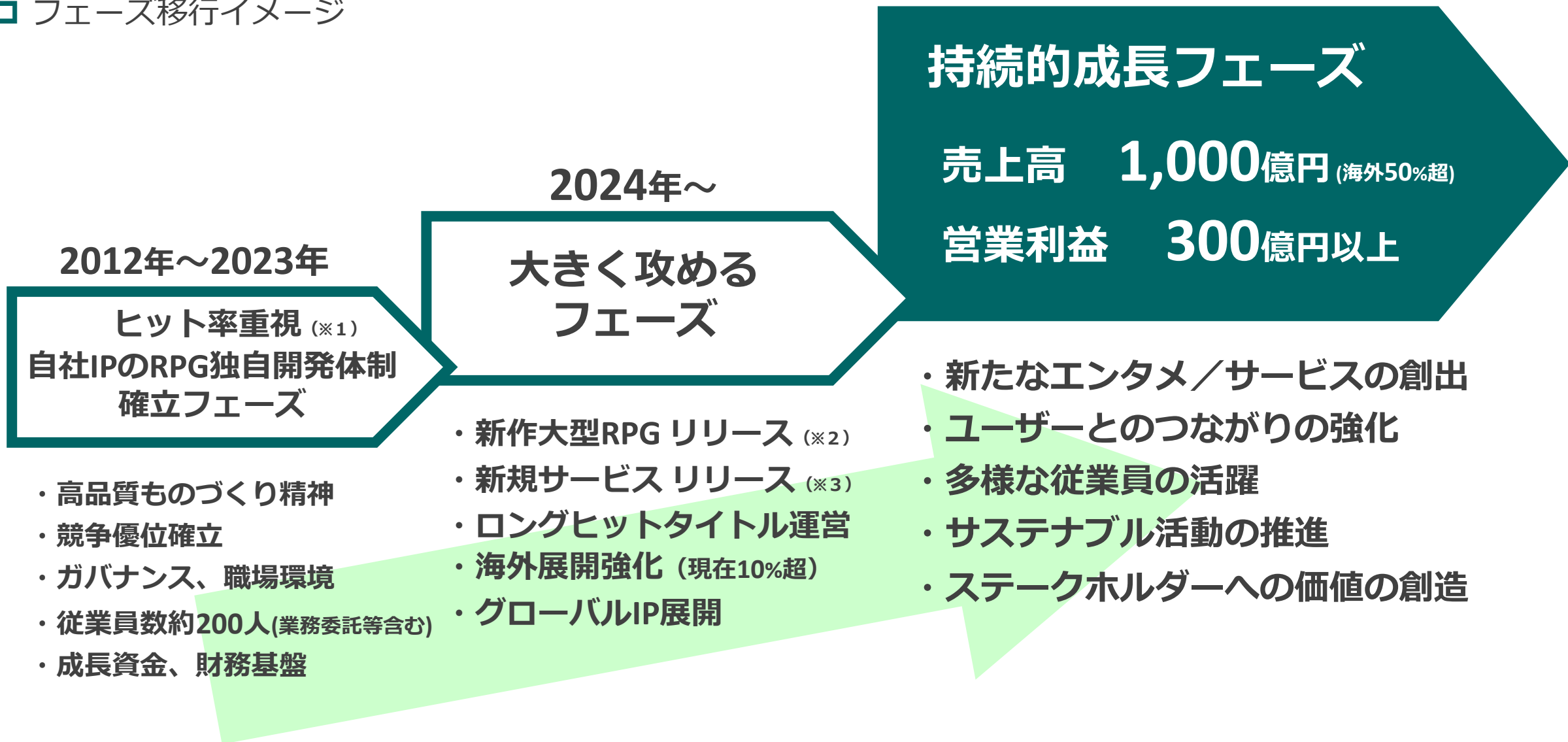
売上構成割合推移

■ ゲーム ■ 恋庭



※ 『恋庭』改良版／海外版のリリース等によって重要性が高まった場合に改めて売上構成別の業績開示を検討してまいります。

□ フェーズ移行イメージ



(※1) 当社が属するエンタメ業界は1本のヒットで業績が大きく変動することから、ヒットの確度を高めるため品質最優先の方針

(※2) 『メメントモリ』の開発運営経験を活かし、リリースから30日間で全世界100億円～200億円の課金高、その後全世界月額課金高40億円以上の規模を1年以上推移させることを目指して開発

(※3) 年間売上100億円以上を目指せるサービスに絞って開発

- 3Q会計期間の『新作開発投資』（以下のタイトル／サービス開発費合計）は、220百万円
- 現在、3本のタイトル／サービスが、本開発中

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	改良版／海外版	本開発中
	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

- 自社IPのRPG独自開発力をもとに大きく攻めていき、爆発的で持続的な利益成長を目指す

『**爆発型**』：リリースから30日間で全世界100億円～200億円の課金高、その後全世界月額課金高40億円以上の規模を1年以上推移させることを目指して開発

『**中長期成長型**』：年間売上100億円以上を目指せるサービスに絞って開発

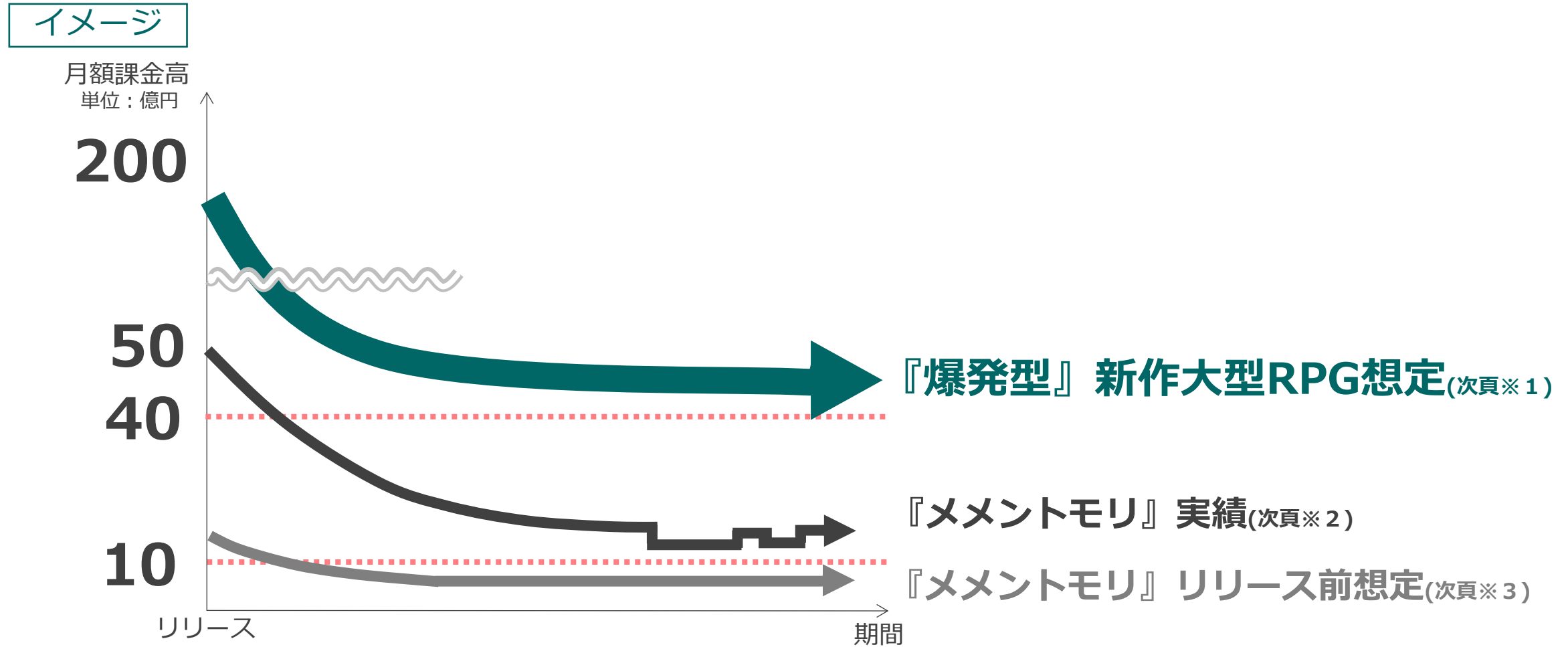
爆発型

新作大型RPG 2本

中長期成長型

『恋庭』改良版／海外版
+
新規サービス 3本

□ 『爆発型』新作大型RPGの課金高推移イメージ（リリースから1年間）



※現時点における推移のイメージであり、実際の結果は広告投資の効果や環境の変化などにより、大きく異なる可能性があります。

『爆発型』新作大型RPG想定(※1)

- ・ リリースから30日間で全世界100億円～200億円の課金高
(事前登録者数：500万人、事前広告宣伝費：事前登録者数確保に必要な額)
その後、全世界月額課金高40億円以上の規模を1年以上推移
- ・ リリース1年後までの累計広告宣伝費：売上高の30%程度

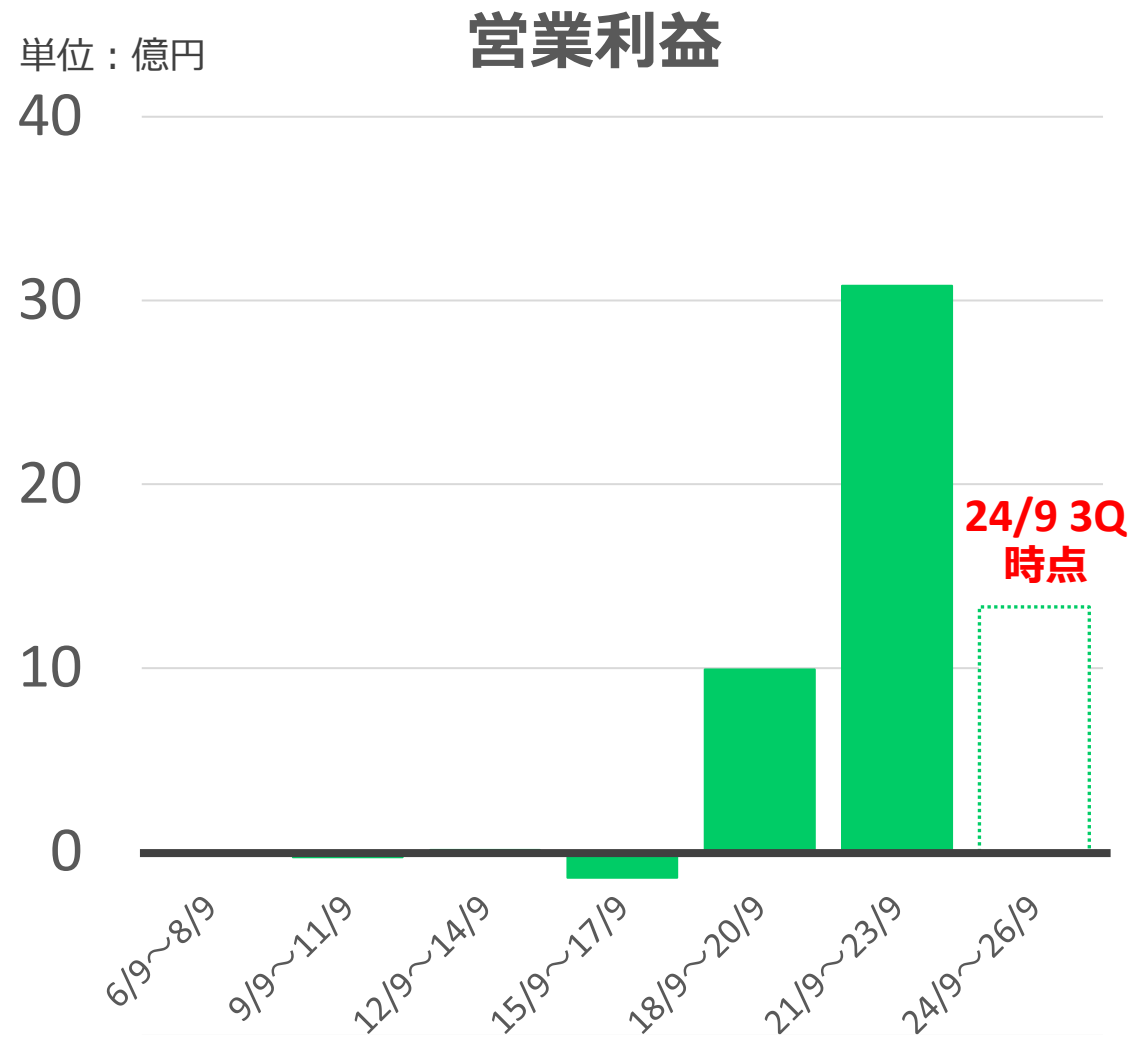
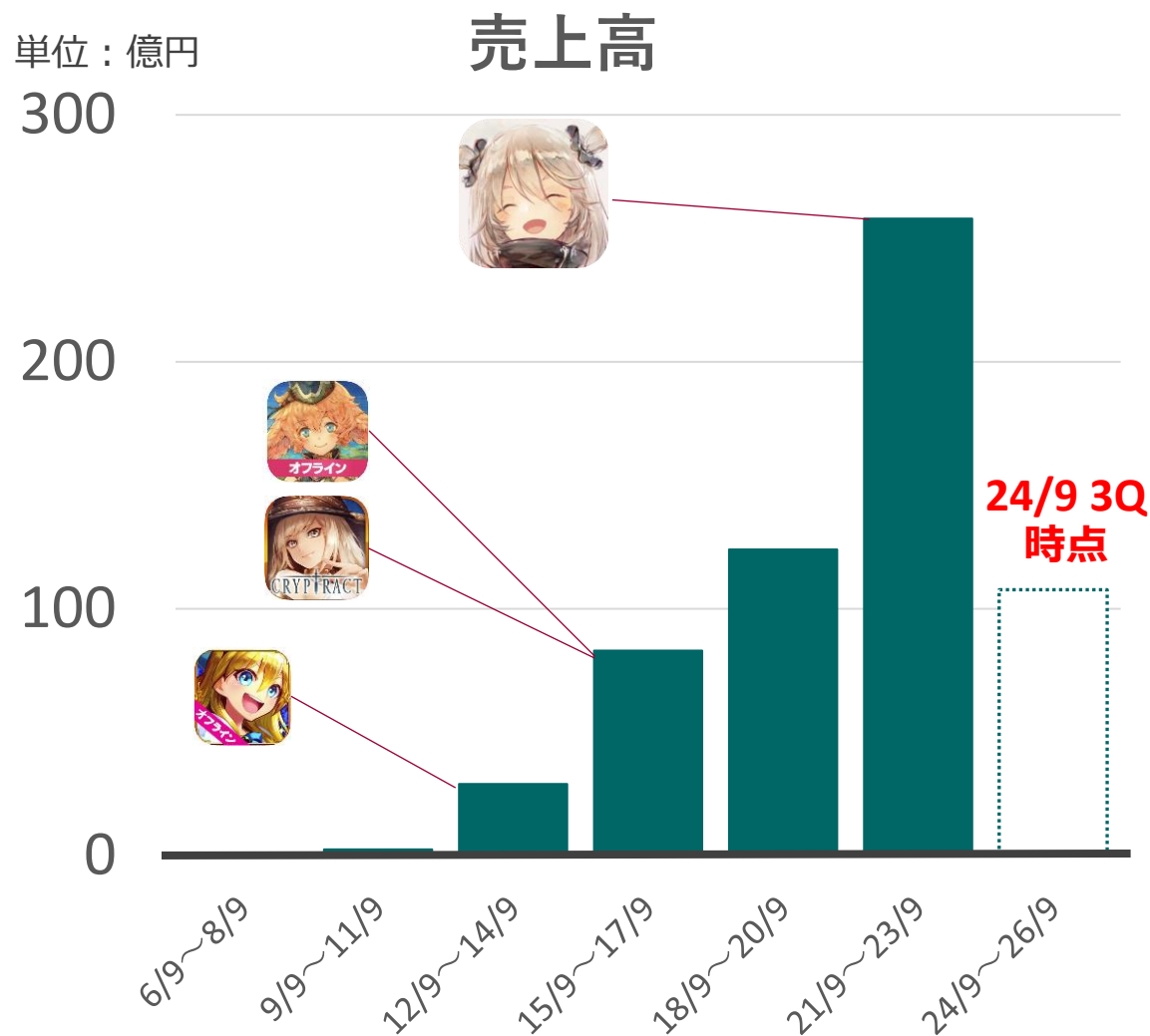
『メメントモリ』実績(※2)

- ・ リリースから30日間で全世界55億円の課金高
(事前登録者数：123万人、事前広告宣伝費：2億円)
全世界月額課金高10億円以上を1年以上推移
- ・ リリース1年後までの累計広告宣伝費：55億円(売上高の28.1%)

『メメントモリ』リリース前想定(※3)

日本国内のみで月額課金高5億円以上の規模を最低1年以上推移

- 品質最優先の方針のもと、継続的に『新作開発投資(研究開発費)』を増額(※)し、自社IPのRPG独自開発力を強化。その成果として大きな増収増益トレンド



(※) 15/9~17/9の研究開発費のQ平均 **49** 百万円、18/9~20/9の研究開発費のQ平均 **82** 百万円、21/9~23/9の研究開発費のQ平均 **147** 百万円、24/9の研究開発費のQ平均 **214** 百万円
 なお、増額傾向ではありますが、研究開発費を含めた固定費（PF等手数料、広告宣伝費以外の営業費用）の総額について、引き続きコスト管理を行ってまいります。

- 2024年3月19日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式取得に係る事項について決議

1. 自己株式の取得を行う理由

中長期的な当社株式1株当たり株主価値向上のため

2. 取得に係る事項の内容

- (1) 取得する株式の種類 普通株式
- (2) 取得する株式の総数 14万株（上限）
（発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合 3.5%）
- (3) 株式取得価額の総額 500百万円（上限）
- (4) 取得期間 2024年4月1日～9月30日まで
- (5) 取得方法 東京証券取引所における市場買付

3. 自己株式の取得状況

2024年4月1日～6月30日において、取得株式総数 13,800株、取得価額総額 52百万円

3. Appendix

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（2024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CFO 河内 三佳
 社外取締役（監査等委員） 深町 周輔
 従業員数 192名（2024年6月末時点、連結ベース）

取締役 田中 大介
 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） 櫻田 厚

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

せつなくて、美しい。一瞬で別世界へ。

水彩調で優し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：[Apk及びWindows](#) / [App Store](#) / [Google Play](#) / [DMMGAMES](#)

サービス

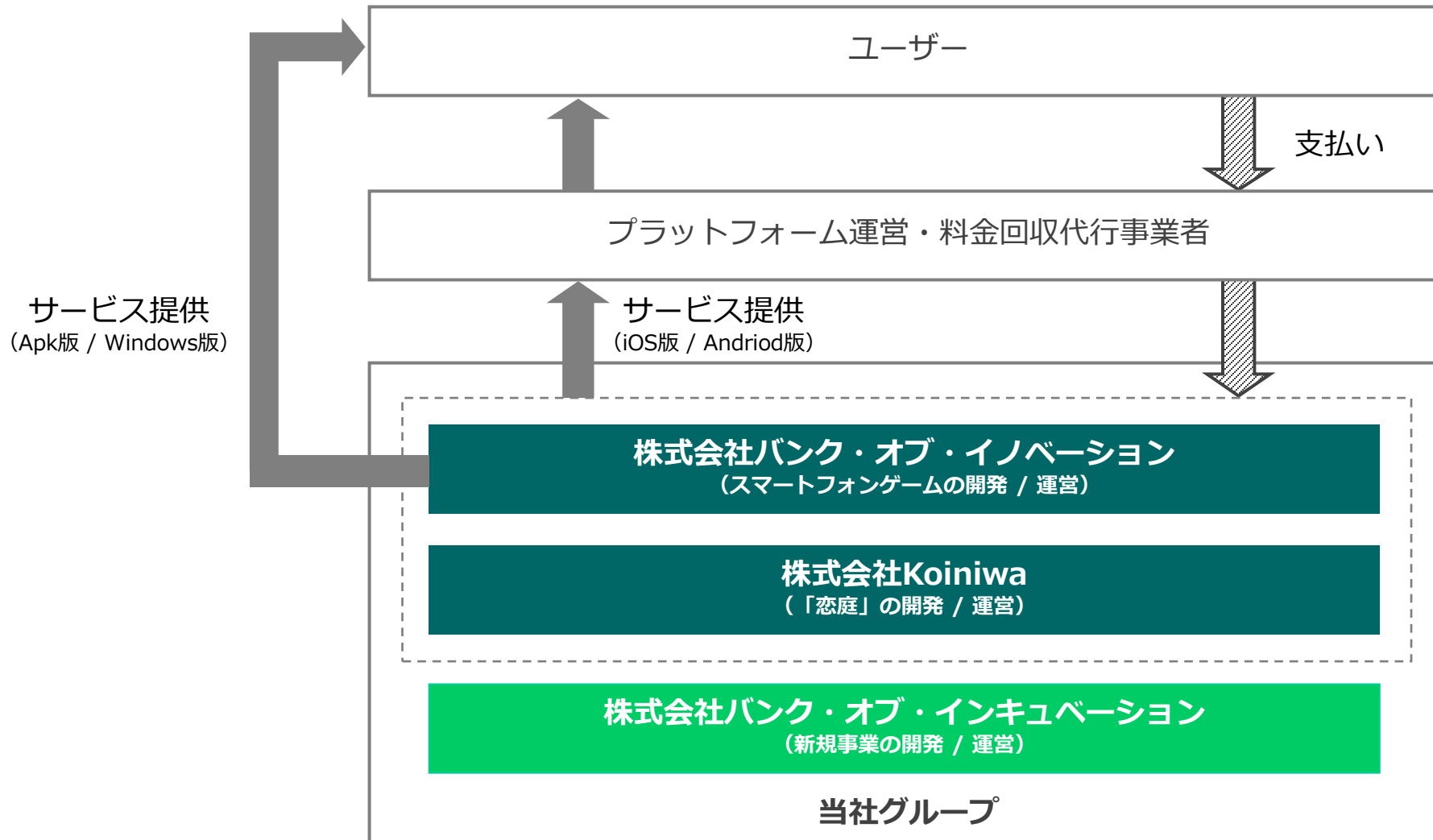
**恋庭** 2021年4月リリース**ゲーム恋活アプリ利用者数No.1**

『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](#)

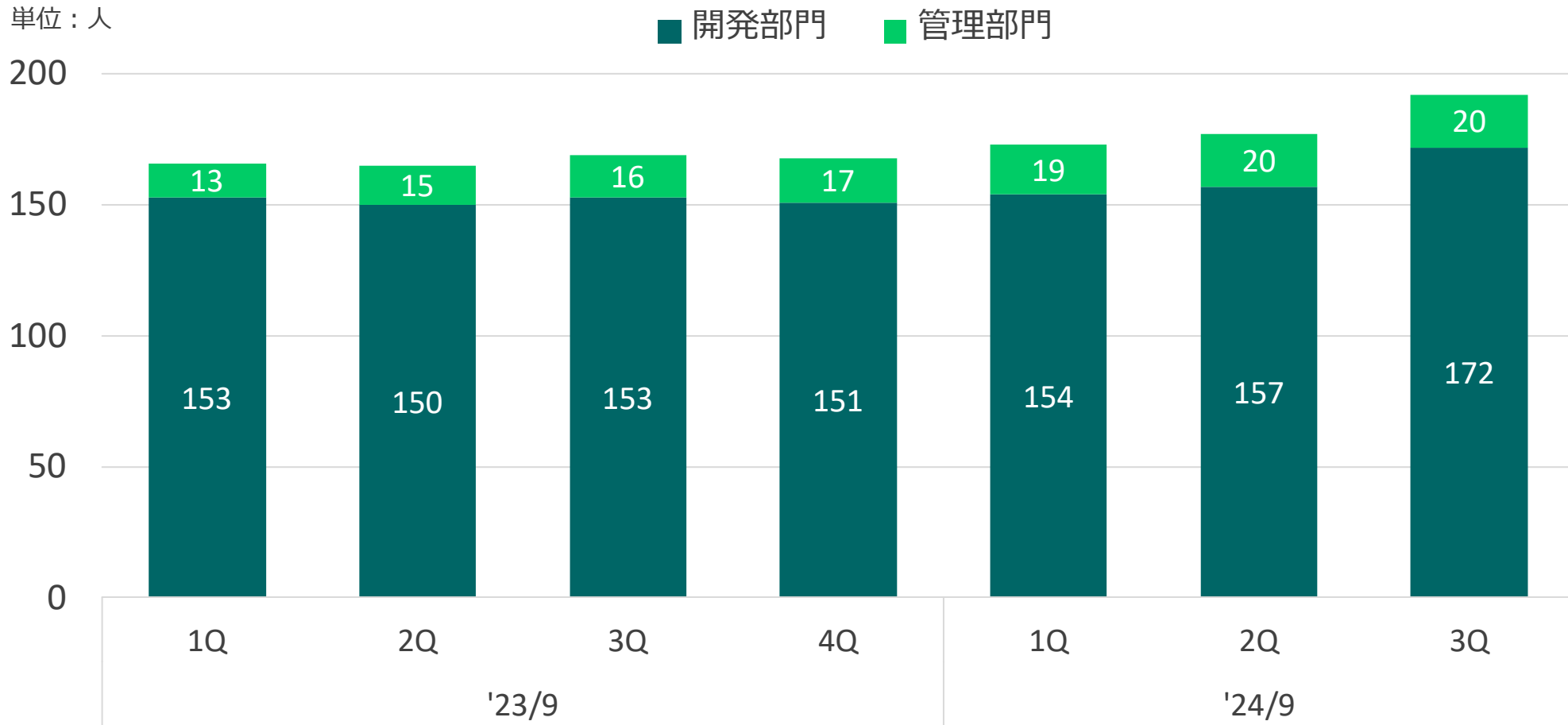
※公式サイト『[恋庭レポート](#)』では、交際、ご結婚、パートナー、友人など…恋庭を通じて、様々なご関係を築かれているユーザー様のレポートをご紹介します。

当社グループ売上高の大部分はアイテム課金収入が占めています



3Qは2024新卒の入社等により増加 採用基準を緩和することなく新卒・中途採用活動を強化し増加させていく方針

単位：人



※有価証券報告書と同じ算出方法で開示しており、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）は含んでおりません。



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。