



2016年12月期第1四半期 決算説明資料

2016年 5月 16日

Copyright© AppBank Inc. All Rights Reserved.

AppBank株式会社
東証マザーズ 6177



| | |
|-------------------------------------|-------------|
| 1. 2016年12月期第1四半期決算概要 | P. 3 |
| 2. 2016年12月期第1四半期決算、セグメント別事業 | P. 8 |
| 3. 2016年12月期業績予想 | P.19 |
| 4. Appendix | P.21 |



1. 2016年12月期第1四半期 決算概要



【メディア事業】

- 【B2B】昨年12月に開示した不正送金事件に付随する風評被害の影響で、広告受注が一時的に落ち込む結果となった
- 【イベント】『AppBank JAPANツアー』を日本各地の11会場にて開催予定。当第1四半期では沖縄、福島で開催
- 【映画】「MAX THE MOVIE」を16年2月に公開、累計視聴回数は160万回を突破

【ストア事業】

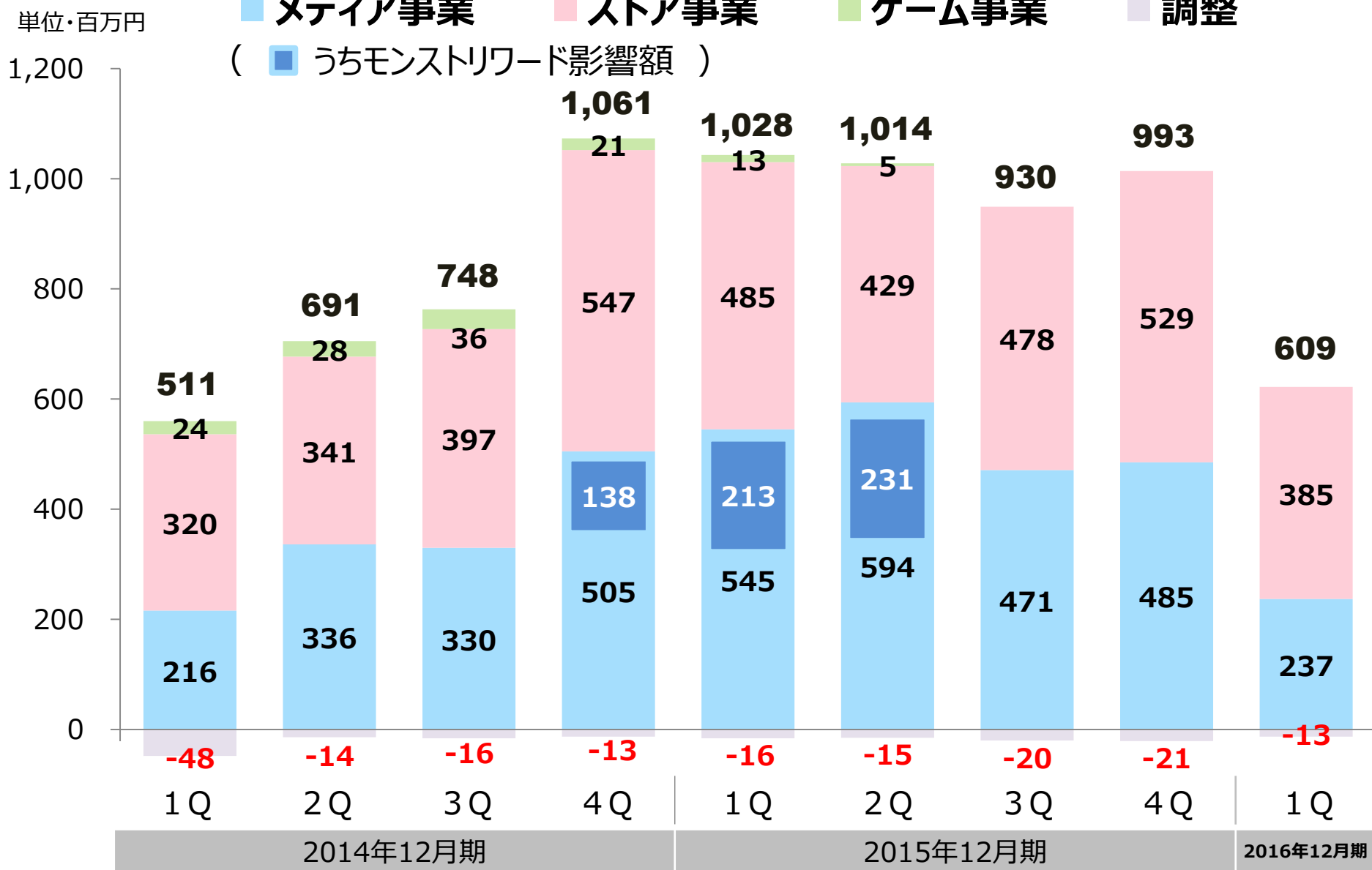
- 【Eコマース・店舗】メディア事業同様、不正送金事件に付随する風評被害の影響により、Eコマース・店舗とも販売実績が前年を下回った
- 【店舗】2016年度第1四半期は3店舗を新規オープン
「AppBank Store ららぽーと新三郷」（1月30日）
「AppBank Store イオンモール与野」（3月1日）
「AppBank Store イオンモール堺鉄砲町」（3月19日）

損益状況（前期比）



| 単位・百万円 | 2015年12月期第1四半期 | | 2016年12月期第1四半期 | | |
|--------------------------|----------------|-------------|----------------|-------------|---------------|
| | 実績 | 売上比 (%) | 実績 | 売上比 (%) | 前期比 (%) |
| 売上高 | 1,028 | — | 609 | — | △ 40.7 |
| 売上原価 | 549 | 53.4 | 399 | 65.6 | △ 27.3 |
| 売上総利益 | 479 | 46.6 | 209 | 34.4 | △ 56.4 |
| 販管費 | 234 | 22.8 | 259 | 42.6 | 10.7 |
| 営業利益 (損失) | 244 | 23.8 | △ 49 | — | — |
| 経常利益 (損失) | 221 | 21.5 | △ 77 | — | — |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 (損失) | 126 | 12.3 | △ 51 | — | — |

損益状況：売上高（四半期毎）推移



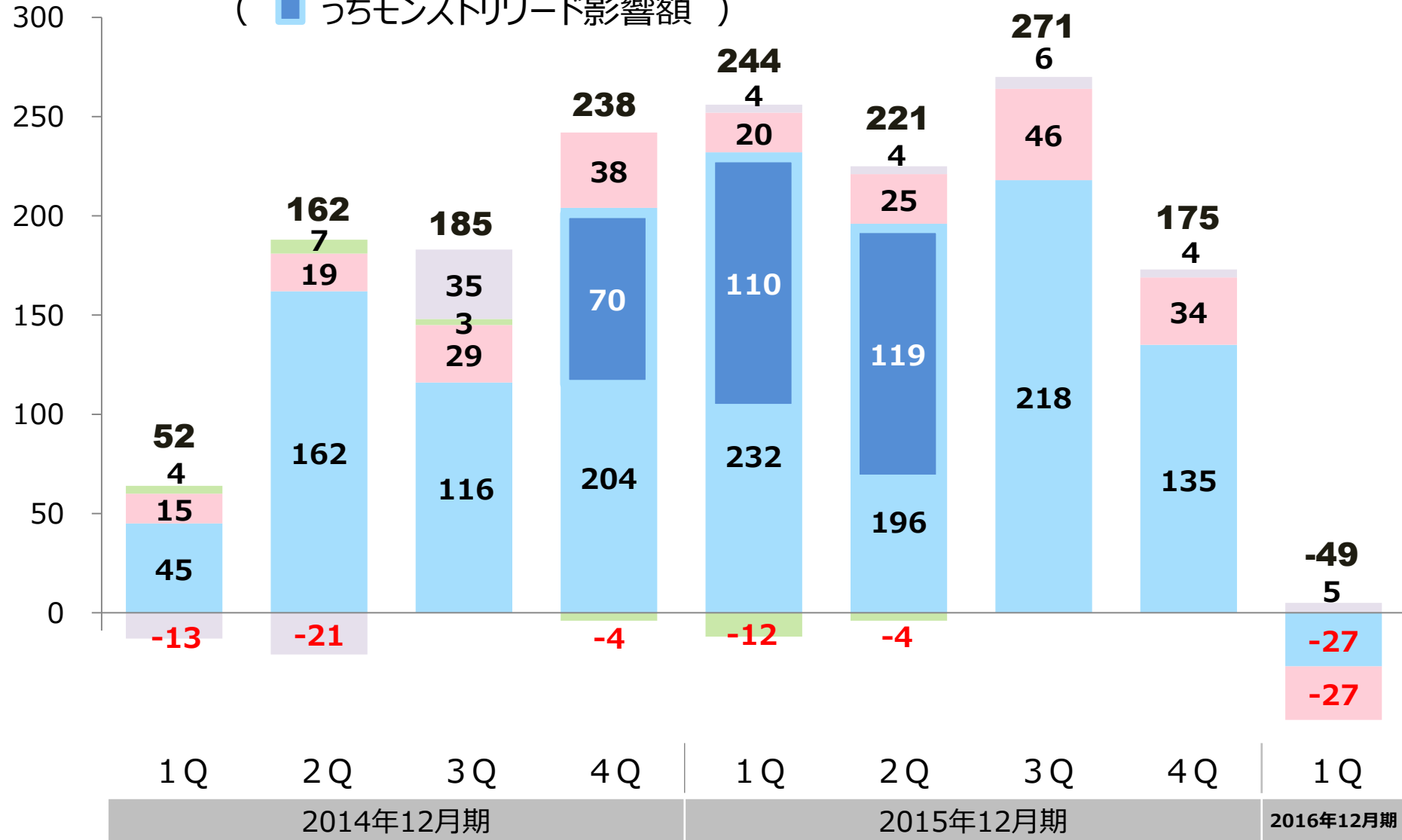
※2014年12月期は参考値

損益状況：営業利益（四半期毎）推移



単位・百万円

■ メディア事業
 ■ ストア事業
 ■ ゲーム事業
 ■ 調整
 (■ うちモンストリワード影響額)



※2014年12月期は参考値



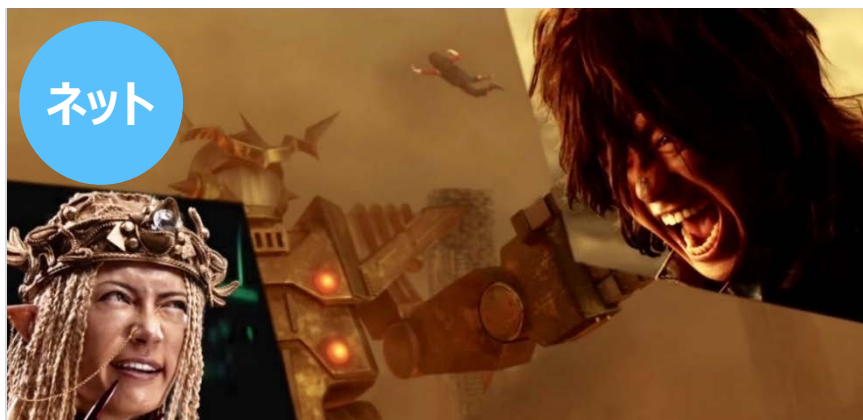
2. 2016年12月期第1四半期決算、 セグメント別事業 ～ メディア事業 ～

メディア事業の業績（前期比）



| 単位・百万円 | 2015年12月期第1四半期 | | 2016年12月期第1四半期 | | |
|----------|----------------|-------------|----------------|-------------|---------------|
| | 実績 | 売上比 (%) | 実績 | 売上比 (%) | 前期比 (%) |
| 売上高 | 559 | — | 237 | — | △ 57.6 |
| 売上総利益 | 291 | 52.1 | 67 | 28.5 | △ 76.8 |
| 販管費 | 71 | 12.9 | 95 | 40.1 | 32.0 |
| 営業利益（損失） | 219 | 39.3 | △ 27 | — | — |

※メディア事業にはゲーム事業の数値を含む



ネット

2月【MAX THE MOVIE公開】
2週間で視聴回数が100万回を突破！



ネット

2月【AppBankゲーム祭り】
27時間の生放送を、52万人以上が視聴！



リアル

2月、3月【AppBank JAPANツアー】
沖縄と福島にて、イベントを開催！

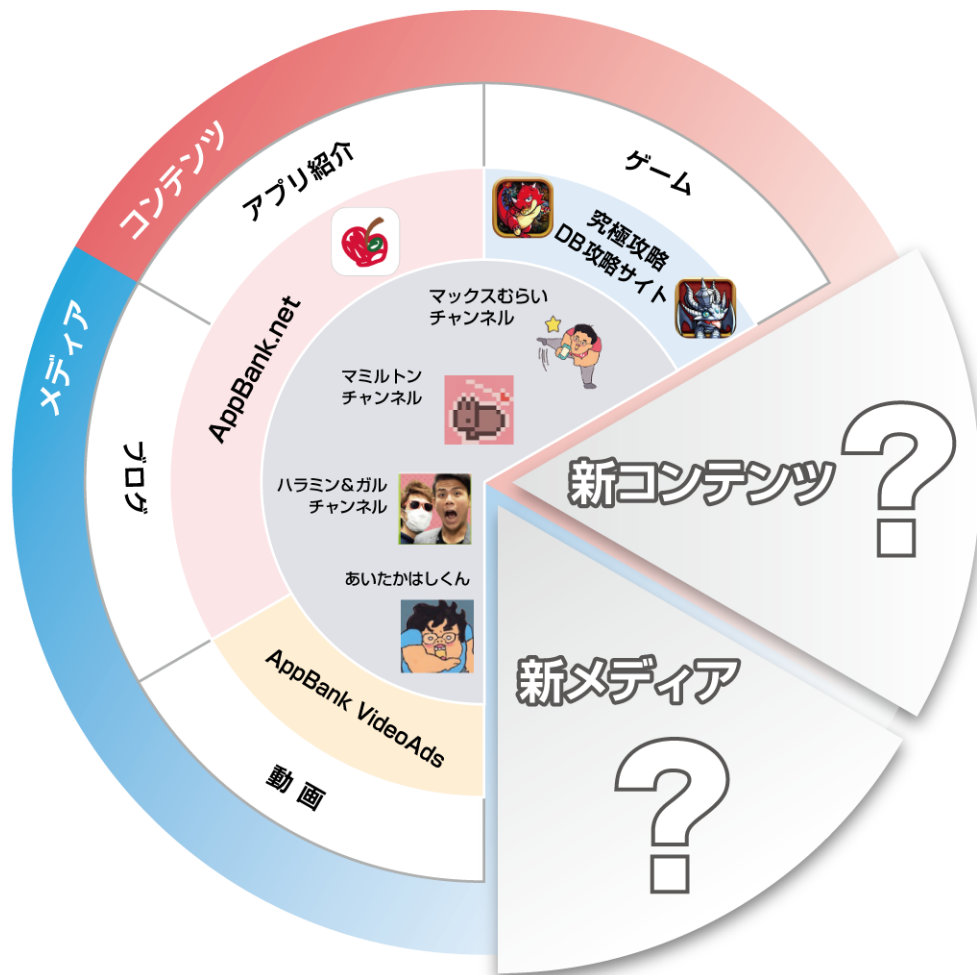
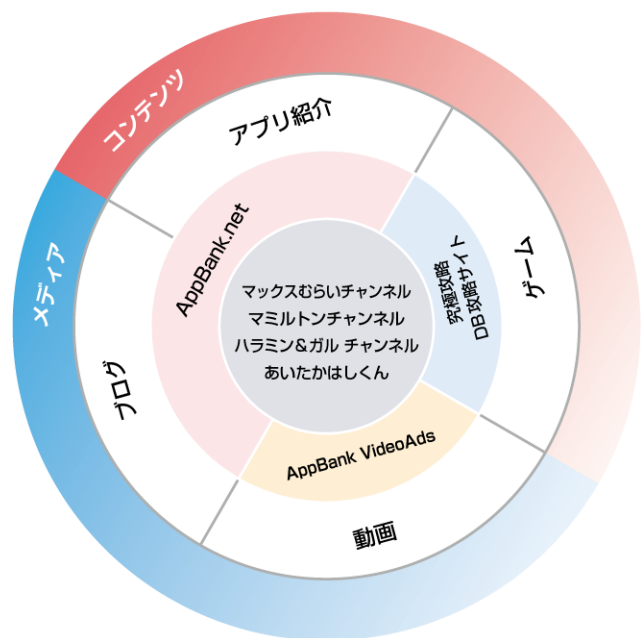


リアル

2月【ゆうばり国際ファンタスティック映画祭
2016】MAX THE MOVIEを上映！



「リーチメディアの強化」と「新コンテンツへのアプローチ」を 6月より順次展開の予定



現在

新コンテンツへのアプローチ

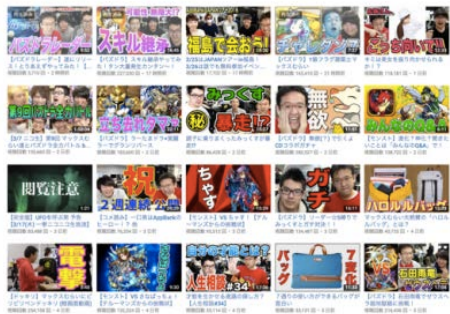


動画コンテンツ

ホラー動画で新たなファンを獲得

新ジャンルへの取り組みとしてホラー動画を制作。
公開後の視聴回数は150万回を超え、コンテンツ力を生かした新たなファンの獲得に成功。

<https://www.youtube.com/watch?v=-ksGVypdR68>



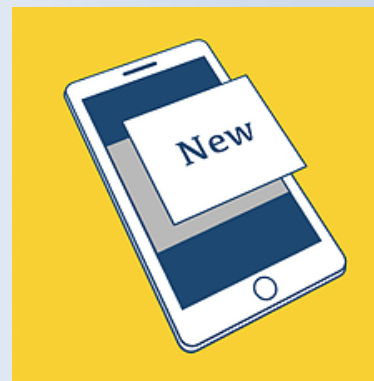
エンディングジャック

マックスむらいチャンネルで公開する動画のエンディングに動画広告を挿入
5月より投入開始

広告プラットフォーム

AppBank Video Ads

提携アプリに動画広告をオーバーレイで表示
新たな収益基盤として展開拡充予定





2. 2016年12月期第1四半期決算、 セグメント別事業 ～ ストア事業 ～

ストア事業の業績（前期比）



| 単位・百万円 | 2015年12月期第1四半期 | | 2016年12月期第1四半期 | | |
|----------|----------------|-------------|----------------|-------------|---------------|
| | 実績 | 売上比 (%) | 実績 | 売上比 (%) | 前期比 (%) |
| 売上高 | 485 | — | 385 | — | △ 20.6 |
| 売上総利益 | 200 | 41.3 | 152 | 39.6 | △ 23.8 |
| 販管費 | 179 | 37.0 | 180 | 46.7 | 0.2 |
| 営業利益（損失） | 20 | 4.3 | △ 27 | — | — |



【AppBank Store ららぽーと新三郷】
1月30日オープン



【AppBank Store イオンモール与野】
3月1日オープン



【AppBank Store イオンモール堺鉄砲町】
3月19日オープン



【2Q以降の新規出店】博多マルイ（4月21日）
新宿サブナード（5月1日）へ出店



ライフスタイルグッズの販売を強化！

スマホグッズに加えて、ヘルス&ビューティーグッズや雑貨の取り扱いを強化



インフルエンサーのオリジナルグッズを発売！

自社のチャンネルで活躍するインフルエンサーのオリジナルグッズを商品化

インターネットで通販番組を配信！

ニコニコ動画で通販番組を放送し、1日で400万円を超える売上を達成！



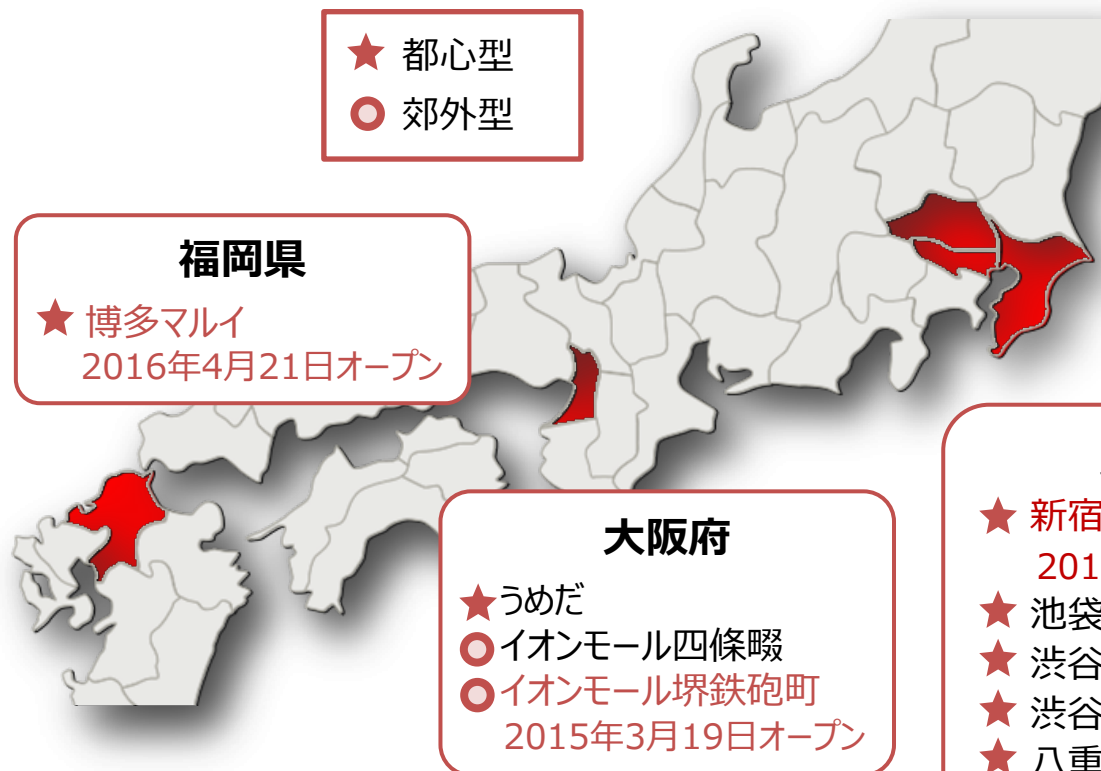
スマホグッズだけにとどまらず独自商品を販売！

週刊アスキーとコラボした、オリジナルカラーの『ひらくPCバッグ』を発売

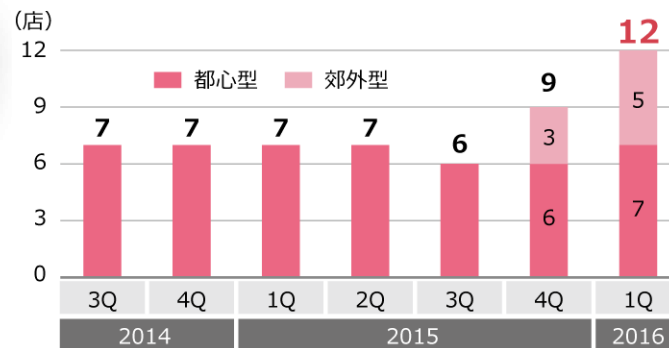


大型商業施設への出店を強化

イオンモール、ららぽーとなどへの出店を強化
イオンリテール様とは提携関係を強化し、出店を加速



店舗数の推移



東京都

- ★ 新宿サブナード
2016年5月1日オープン
- ★ 池袋PARCO
- ★ 渋谷PARCO
- ★ 渋谷モディ
- ★ 八重洲
- ららぽーと立川立飛

埼玉県

- ららぽーと新三郷
2016年1月30日オープン
- イオンモール与野
2016年3月1日オープン

千葉県

- ★ 柏



新規（新ジャンル）の 商品開発や商材の発掘を行いながら



| | |
|---|---|
| 1 | 商品ラインアップのさらなる充実 スマホガジェットにとどまらず、ライフスタイルで使えるものを用意 |
| 2 | 店舗運営基盤の強化 消費者認知度の向上、オペレーション品質の向上 |
| 3 | 顧客接点の拡充 楽天モールへの出店等 |
| 4 | グローバルマーケットへの対応 インバウンド顧客向け対応の強化、越境ECへの参入 |



3. 2016年12月期 業績予想



【第1四半期の総評】

→不正送金事件に付随する風評被害の影響が顕著に出了ました。

○当社の対応

- ・社内調査委員会から調査報告書を受領（1月28日）
- ・元役員に対する刑事告訴は受理済み（東京地検特捜部：3月14日）



4月以降、風評被害による影響は緩和され、回復傾向にあると認識しております。
なお、今後の業績予想については、精度を高めるべく分析中であります。
業績予想については、開示可能な状況となりましたら速やかに開示させていただきます。



4. Appendix



| | |
|-----------|---|
| 会社名 | AppBank株式会社 |
| 英字会社名 | AppBank Inc. |
| 代表者 | 代表取締役社長CEO 宮下泰明 |
| 設立 | 2012年1月23日 |
| 所在地 | 東京都新宿区西新宿1-21-1 明宝ビル7F |
| 事業内容 | <ul style="list-style-type: none">● アプリレビューサイト「AppBank.net」の運営・YouTube等におけるインターネット動画の配信をはじめとしたメディア事業● エコマースや実店舗を通じてスマートフォン向けアクセサリ等を販売するストア事業 |
| 資本金 | 9,985 万円 (2016年3月末現在) |
| 従業員数 (連結) | 101名 (正社員) (2016年3月末現在) |
| 連結子会社 | AppBank Store株式会社 aprime株式会社 (全て100%子会社) |



メディア事業

B2B事業

広告PF事業

アプリ事業

動画サービス事業



YouTube

ユーザー



記事提供
動画コンテンツ

有料会員収益

広告主
(ゲームメーカー等)



広告枠販売

広告収益

AppBank
グループ



ストア事業

ECサイト

実店舗

ユーザー



商品

購入代金

代金支払









メーカー



仕入れ



会社別セグメントの状況

| | AppBank | apprime | AppBank Store | 事業内容 |
|--------|---------------------|--|---|--|
| メディア事業 | ① B2B事業 |  |  | 純広告の販売 |
| | ② 広告プラットフォーム事業 |  |  | 開発者に特化したアドネットワーク「AppBank Network」に基づく広告収益を獲得 |
| | ③ アプリ事業 |  |  | 自社開発アプリ運営により広告収益を獲得 |
| | ④ 動画サービス事業 |  | | 動画プラットフォームからの収入 |
| ストア事業 | ECサイト 実店舗 飲食店 | |  | 実店舗、ECサイトでの物販 |

AppBank株式会社



apprime株式会社



教えて! Goo
のシステムを
自社アプリに導入!

AppBank Store株式会社



※スタジオむらいは2016年1月にAppBankと合併いたしました



このプレゼンテーションで述べられているAppBank株式会社の業績予想、計画、事業展開等に関しましては、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき判断したものです。

マクロ経済や当社の関連する業界の動向、新たな技術の進展等によっては、大きく変化する可能性があります。

従いまして、実際の業績等が本プレゼンテーションと異なるリスクや不確実性がありますことをご了承下さい。また、大きな変更がある場合は、その都度発表していく所存です。