



2018年12月期 第2四半期
決算説明資料

2018年8月9日

資料取扱い上のご注意

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。

I. 2018年12月期第2四半期業績実績

II. 2018年12月期通期業績予想

appendix

I. 2018年12月期第2四半期業績実績

II. 2018年12月期通期業績予想

appendix

メディア事業

【既存事業】

- ・純広告、広告プラットフォーム事業ともに前年同期と比べて売上高減少。
- ・ネットワーク広告売上は増加。製造原価のコントロールにより、売上総利益率は改善。

【新規事業】

- ・『ringolf（リングOLF）』は堅調に推移。月間再生回数320万、ユニーク視聴者数45万人を突破。
- ・ゲームアプリ『POKER×POKER（ポーカーポーカー）』を6月にリリース。
経費先行モデルのため、年内の収益化を目指す。
- ・仮想通貨配付コンテンツプラットフォーム『@BLAST（アットブラスト）』を6月に提供開始。

ストア事業

【Eコマース】

- ・『AppBank Store Web店』開設5周年キャンペーン実施も、スマートフォンアクセサリー市況低迷により前年同期と比べて売上高減少。

【店舗】

- ・店舗数半減（6月末時点12店舗⇒6店舗）により合計売上高は減少。
※前年より営業している店舗は堅調に推移
- ・『AppBank Store×Sma-cle吉祥寺』7月にオープン。
- ・サービス事業の修理売上はパイロット店舗展開中も、前年同期比微減。

2018年12月期第2四半期 損益状況

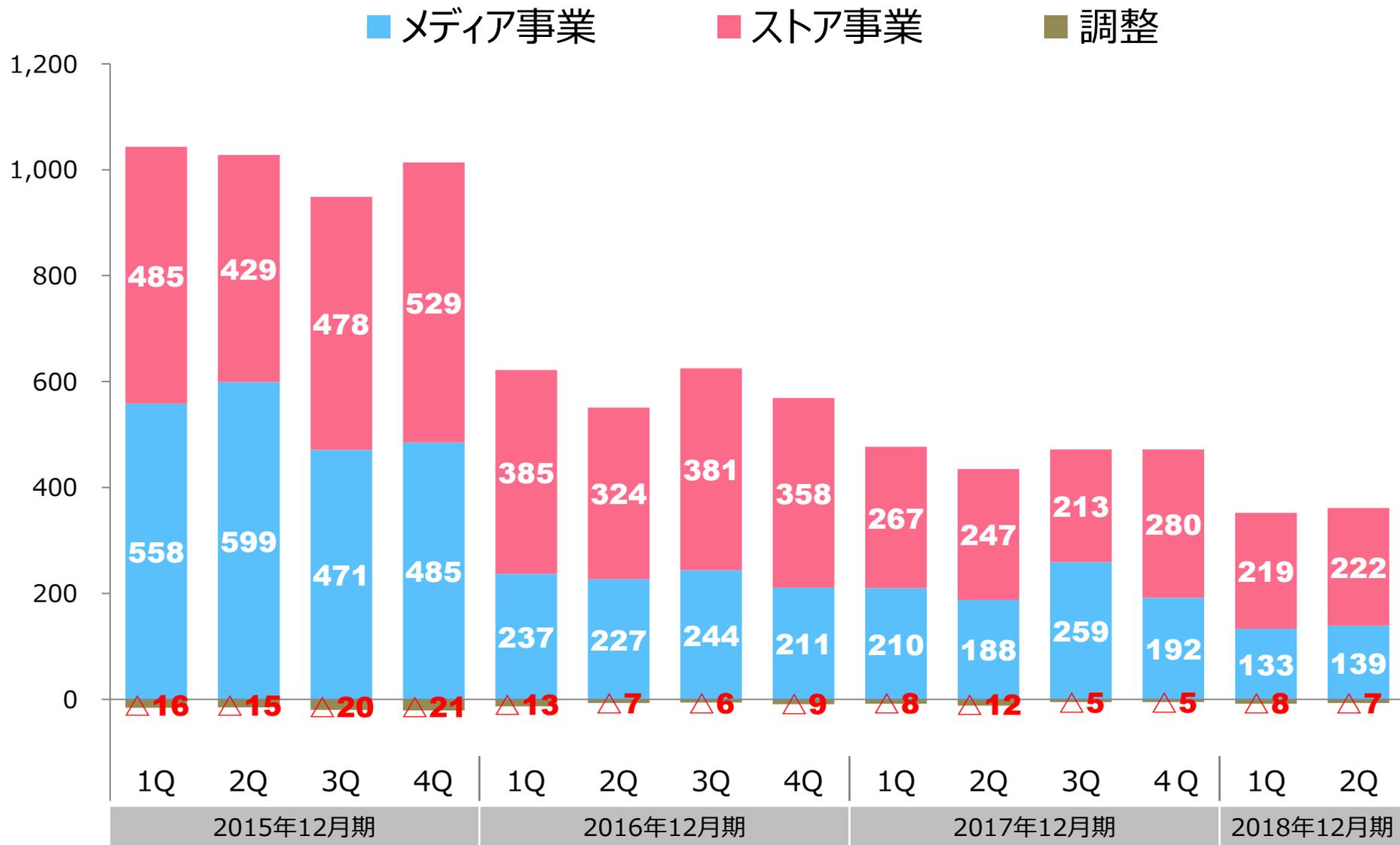
単位：百万円 下段：構成比	2017年12月期 第2四半期	2018年12月期第2四半期			
		実績	前年同期比	増減額	期初予想
売上高	893	699	△ 21.7%	△ 194	870
メディア事業	399 (44.7%)	273 (39.1%)	△ 31.6%	△ 126	360
ストア事業	514 (57.6%)	442 (63.2%)	△ 14.1%	△ 72	510
売上総利益	284 (31.8%)	249 (35.6%)	△ 12.3%	△ 35	—
販管費	479 (53.6%)	404 (57.9%)	△ 15.5%	△ 74	—
営業利益	△ 194 (—%)	△ 155 (—%)	—%	+39	△ 97
経常利益	△ 197 (—%)	△ 157 (—%)	—%	+40	△ 99
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△ 266 (—%)	△ 192 (—%)	—%	+73	△ 85

売上高：メディア事業、ストア事業とも前年同期を下回る

営業利益：前年同期より製造原価、販管費とも費用の圧縮に努めた結果、損失幅は改善

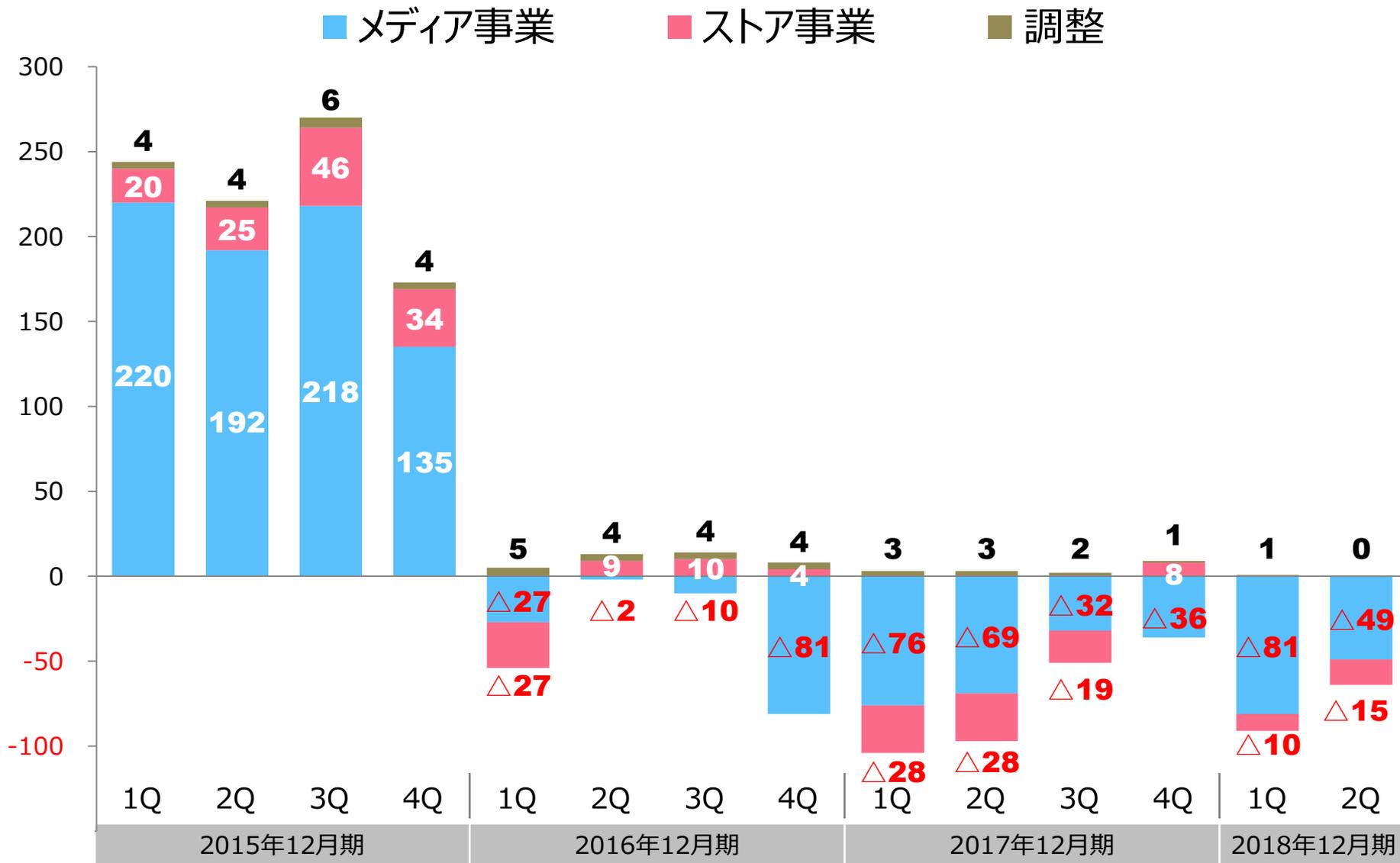
2018年12月期第2四半期 事業別状況：売上高 四半期推移

単位：百万円



2018年12月期第2四半期 事業別状況：営業利益 四半期推移

単位：百万円



2018年12月期第2四半期 事業別状況：メディア事業

単位：百万円 下段：構成比	2017年12月期 第2四半期	2018年12月期第2四半期		
		実績	前年同期比	増減額
売上高	399	273	△ 31.6%	△ 126
売上総利益	78 (19.7%)	79 (29.0%)	+0.9%	+0
販管費	224 (56.1%)	209 (76.7%)	△ 6.4%	△ 14
営業利益	△ 145 (-%)	△ 130 (-%)	-%	+15

売上高：純広告売上、広告プラットフォーム売上とも競争激化により減少

売上総利益：製造原価削減により増益

販管費：アプリの研究開発費負担が増加も、人件費の減少等により総額は減少

営業利益：新規事業の先行投資が発生したが、既存事業分の費用削減により営業損失は縮小

2018年12月期第2四半期 事業別状況：ストア事業

単位：百万円 下段：構成比	2017年12月期 第2四半期	2018年12月期第2四半期		
		実績	前年同期比	増減額
売上高	514	442	△ 14.1%	△ 72
売上総利益	222 (43.2%)	183 (41.6%)	△ 17.2%	△ 38
販管費	278 (54.2%)	210 (47.5%)	△ 24.7%	△ 68
営業利益	△ 56 (-%)	△ 26 (-%)	-%	+30

売上高：Eコマースサイトの減収、店舗数減少による減収

売上総利益：原価率の高い商品の販売増加による構成差の影響により売上総利益率が低下

販管費：運賃及び支払手数料が増加しているものの、前年の不採算店閉鎖により固定費が減少

営業利益：販管費を厳格に管理したことにより営業損失が縮減

2018年12月期第2四半期 財務状況

単位：百万円		2017年12月期末	2018年12月期第2四半期末	
				前期末増減額
資 産	流動資産	1,226 (89.4%)	1,000 (93.5%)	△225
	固定資産	145 (10.6%)	69 (6.5%)	△76
	資産合計	1,372 (100%)	1,069 (100%)	△302
負 債	流動負債	397 (29.0%)	320 (29.9%)	△77
	固定負債	357 (26.1%)	277 (25.9%)	△79
	負債合計	755 (55.0%)	597 (55.9%)	△157
純資産合計 (自己資本比率)		616 (45.0%)	472 (44.1%)	△144
負債純資産合計		1,372 (100%)	1,069 (100%)	△302

- ・資 産：(流動資産) 現金及び預金△121/売掛金△64 (固定資産) 有形固定資産△42
- ・負 債：(流動負債) 買掛金△47/1年内返済予定の長期借入金△13 (固定負債) 長期借入金△79
- ・純資産：親会社株主に帰属する四半期純損失計上△192

2018年12月期第2四半期 キャッシュ・フロー状況

単位：百万円	2017年12月期 第2四半期	2018年12月期第2四半期
営業活動によるキャッシュ・フロー	△6	△108
投資活動によるキャッシュ・フロー	154	73
フリー・キャッシュ・フロー	148	△35
財務活動によるキャッシュ・フロー	△169	△26
現金及び現金同等物の増減額	△21	△61
現金及び現金同等物の期首残高	1,166	864
現金及び現金同等物の期末残高	1,144	803

・営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前四半期純損失△212／売上債権の減少64／減損損失の計上54

・投資活動によるキャッシュ・フロー

敷金及び保証金の回収15／定期預金の払戻60

・財務活動によるキャッシュ・フロー

長期借入金の返済△93／株式の発行による収入16／被支配株主からの払込み32／自己株式の処分18

I. 2018年12月期第2四半期業績実績

II. 2018年12月期通期業績予想

appendix

2018年12月期通期業績予想修正

単位：百万円 下段：構成比	2017年12月期 実績	2018年12月期			
		期初予想	修正予想	前期比	増減額
売上高	1,829	1,800	1,450	△ 20.7%	△ 379
メディア事業	851 (46.6%)	800 (44.5%)	530 (36.6%)	△ 37.8%	△ 321
ストア事業	1,008 (55.2%)	1,000 (55.6%)	920 (63.4%)	△ 8.8%	△ 88
売上総利益	625 (34.2%)	575 (31.9%)	453 (31.2%)	△ 27.5%	△ 172
販管費	894 (48.9%)	712 (39.6%)	802 (55.3%)	△ 10.3%	△ 92
営業利益	△ 269 (-%)	△ 137 (-%)	△ 349 (-%)	-%	△ 79
経常利益	△ 275 (-%)	△ 142 (-%)	△ 352 (-%)	-%	△ 76
親会社株主に帰属する 当期純利益	△ 459 (-%)	△ 140 (-%)	△ 382 (-%)	-%	+77

【理由】第2四半期連結累計期間の実績の反映及び、下半期において想定していた広告売上やアプリ売上が期初予想を下回る見通しのため

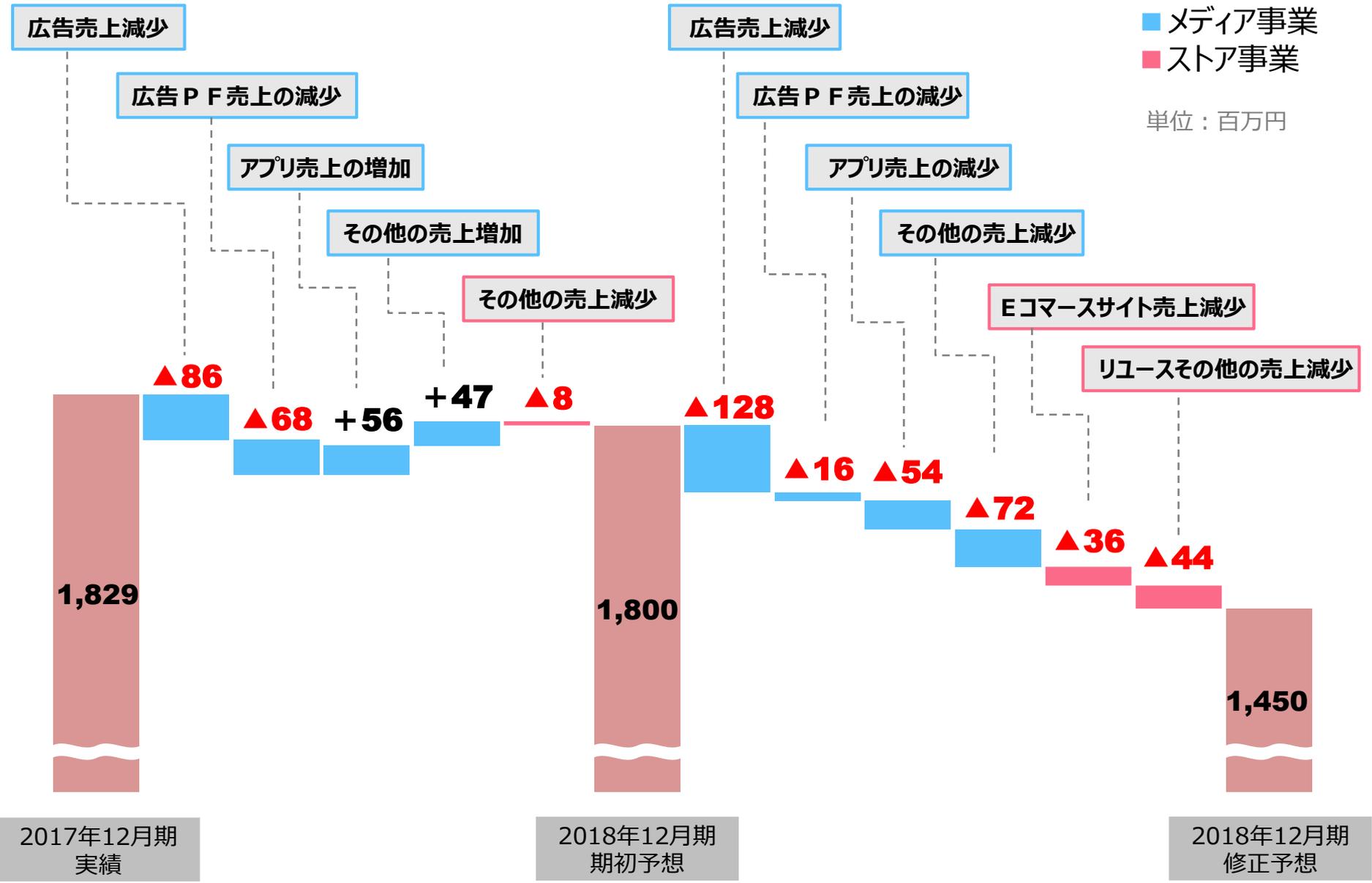
メディア：広告売上の回復が見込めないこと、ゲームアプリ『POKER×POKER（ポーカーポーカー）』のマネタイズモデル変更、等の影響

ストア：Eコマースサイト売上が第2四半期連結累計期間と同水準にとどまる想定、等の影響

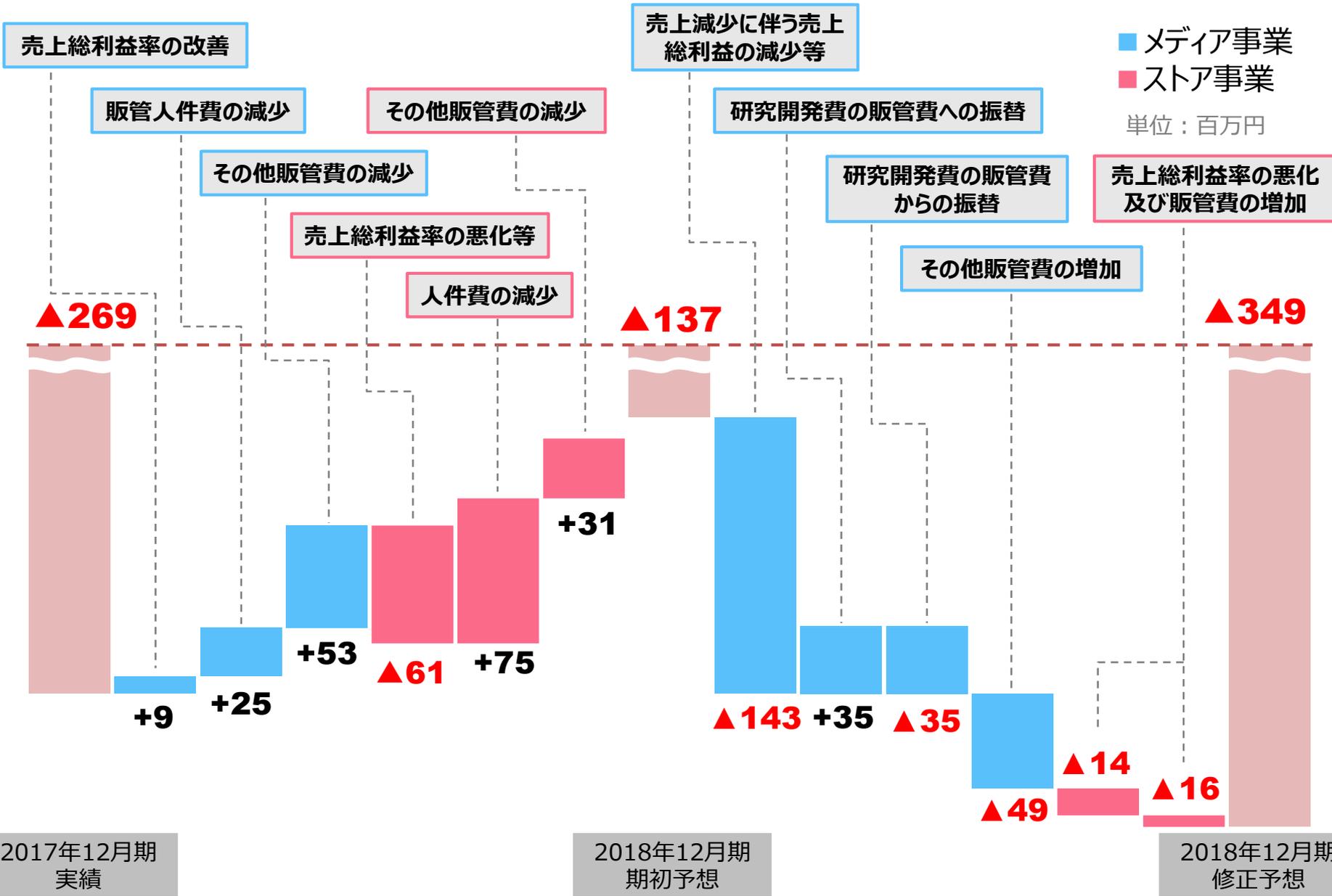
2018年12月期通期業績予想修正 売上高増減要因分析

- メディア事業
- ストア事業

単位：百万円



2018年12月期通期業績予想修正 営業利益増減要因分析



2017年12月期
実績

2018年12月期
期初予想

2018年12月期
修正予想

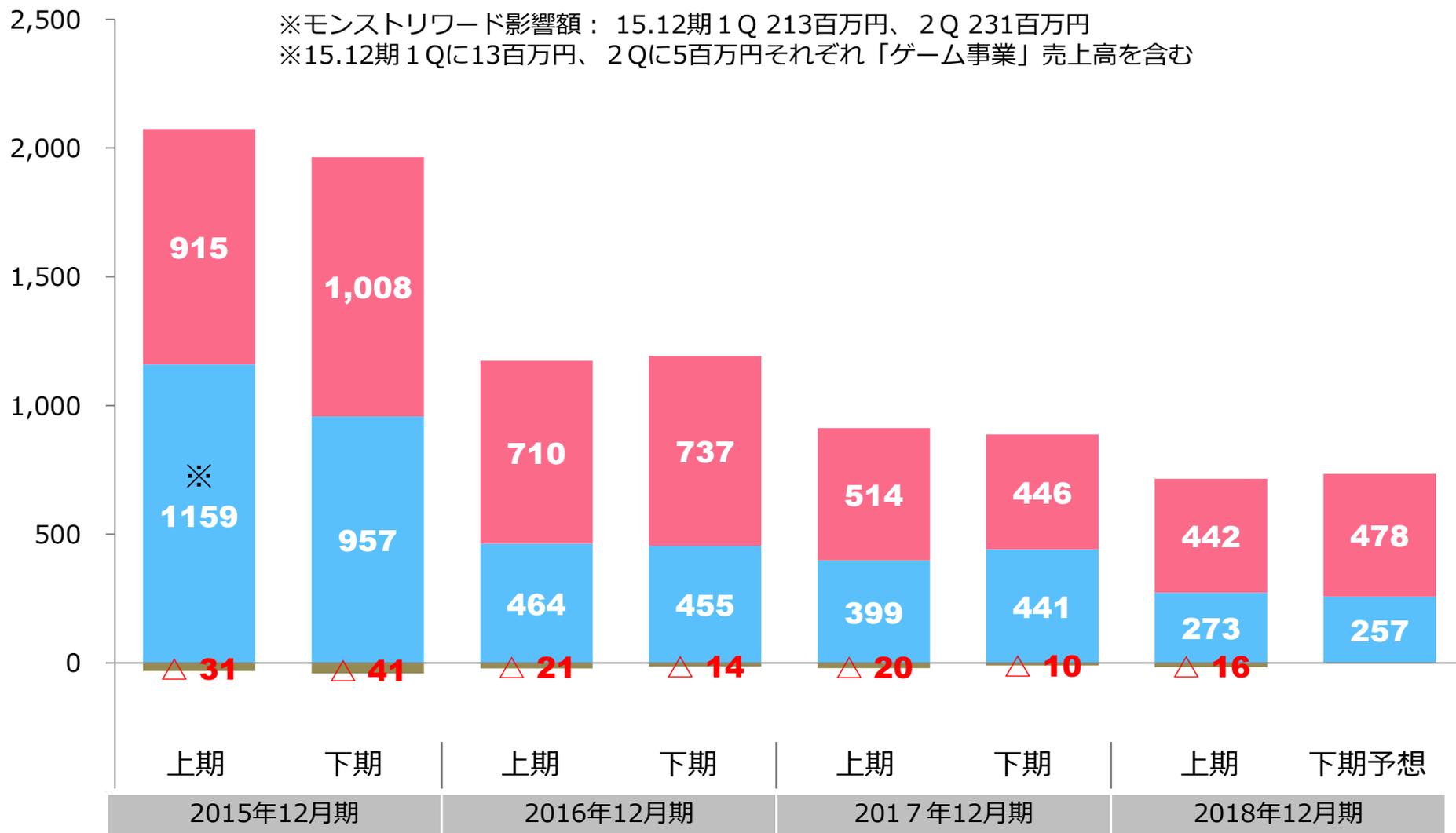
連結売上高 半期推移

単位：百万円

■ メディア事業 ■ ストア事業 ■ 調整

※モンスターワード影響額：15.12期1Q 213百万円、2Q 231百万円

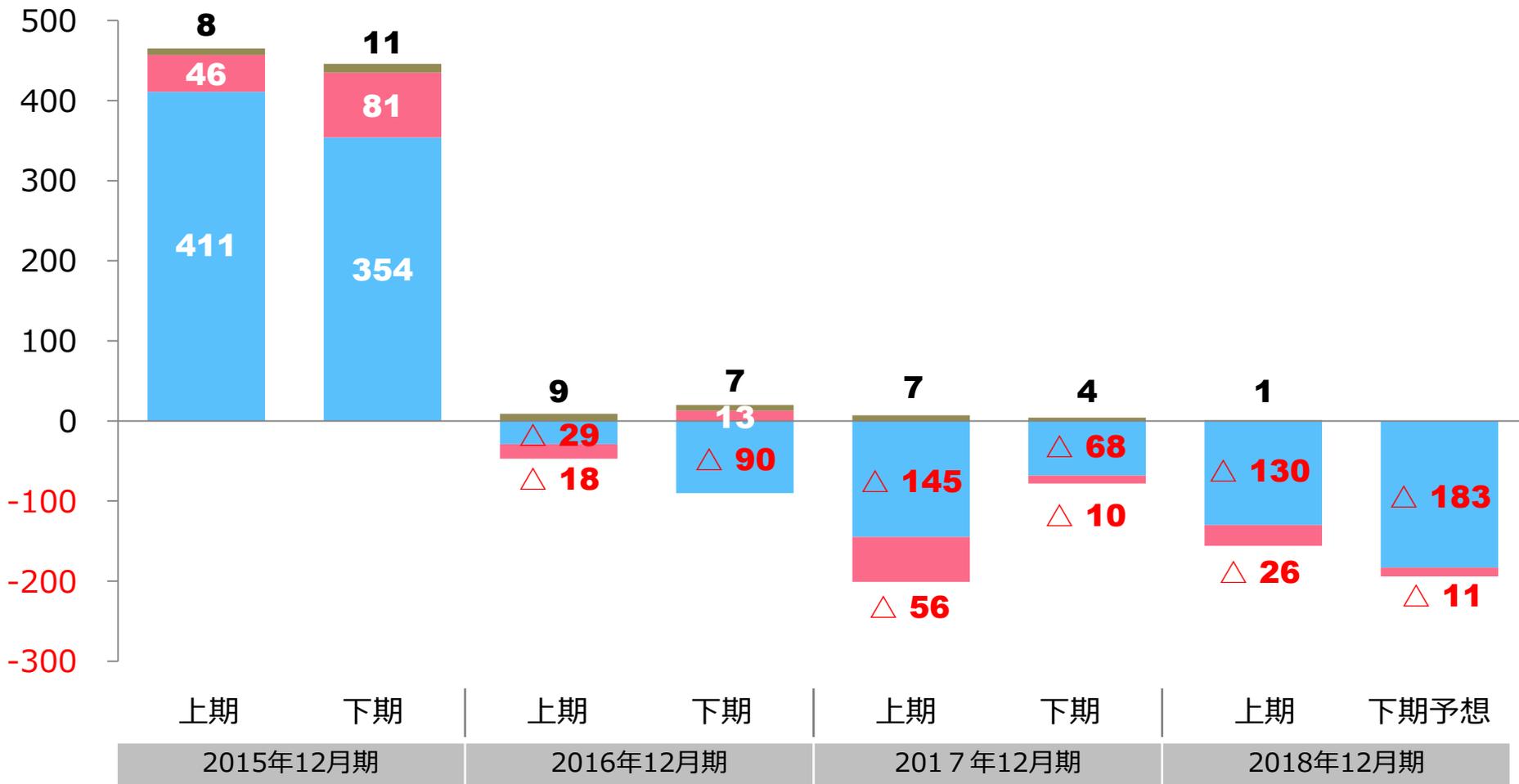
※15.12期1Qに13百万円、2Qに5百万円それぞれ「ゲーム事業」売上高を含む



連結営業利益 半期推移

単位：百万円

■ メディア事業 ■ ストア事業 ■ 調整



メディア事業

【既存事業】

- ・ マックスむらいチャンネルの再生回数増、AppBank.net での純広告案件数増加による収益改善を見込む。
- ・ 『モンスト攻略』やAppBank.net 等のトラフィックを活かしたネットワーク広告による収益改善を継続。

【新規事業】

- ・ 『ringolf (リングルフ) 』は引き続き視聴者数・広告収益を伸ばしつつ、物販・イベント等での収益の多角化を進める。
- ・ 『@BLAST (アットブラスト) 』、『POKER×POKER (ポーカーポーカー) 』といった新規ビジネスの収益化を急ぐ。

ストア事業

【EC事業】

- ・ ECモールへの出店による、トラフィック増加とともに収入増加を目指す。
(AppBank Store楽天市場店：7月オープン)
- ・ 自社メディアの構築及び、独自性の高い製品の発掘と販売方法の差別化に注力していく。

【店舗事業】

- ・ 直営店は引き続き、人材育成・立地に合わせた商品選定・VMDの強化を通じ、収益力の向上を目指す。

I. 2018年12月期第2四半期業績実績

II. 2018年12月期通期業績予想

appendix

4月

- ・ゴルフコンペ『ringolfコンペin関東』開催
- ・アパレル『ringol』販売開始

5月

- ・ゲームアプリ『POKER×POKER』事前登録受付開始
- ・『POKER×POKER』リリース記念 事前オフ会開催
- ・『AppBank TV』オリジナルグッズ発売（予約開始：4月26日（木））

6月

- ・@BLASTサービス提供開始
- ・リリース記念イベント開催（東京・大阪）
- ・ゲームアプリ『POKER×POKER』リリース
- ・niconico『マックスむらい部』4周年記念企画実施
- ・『AppBank Store ECサイト』5周年キャンペーン実施

