

2016年12月期第3四半期
決算説明資料
2016年11月11日

- 1. AppBankの企業理念・行動規範**
- 2. 2016年12月期第3四半期概要**
- 3. 成長戦略**
- 4. 2016年12月期業績予想**
- 5. Appendix**

1. AppBankの企業理念・行動規範

2. 2016年12月期第3四半期概要

3. 成長戦略

4. 2016年12月期業績予想

5. Appendix

You are my friend.

皆さまの時間と共に、成長していく。

AppBank グループは、「You are my friend.」を経営理念として企業活動を行っています。

「You are my friend.」とは、お互いを認め、尊重し、高め合う関係です。

私たちは、運営するサイトやアプリのユーザーの皆さま、AppBank Storeのお客さまと共に、インターネットの持つ新たな価値の創出を通じて成長していきます。

私たちは、関わるすべての皆さまから「You are my friend.」と認められ、成長する企業を作ります。

AppBankの行動規範

- 私たちは、お客さまとともに AppBank グループの新たな価値、独自の商品やサービスを創出します。

- 私たちは、企業情報の適切・公正・積極的な開示を行い、株主から信頼される企業になります。

- 私たちは、公正、透明、自由な競争原理に基づいた適切な取引により、取引先と強固なパートナーシップを築きます。

- 私たちは、多様な人材がお互いを認め、尊重し、高め合い、研鑽する企業風土を醸成します。差別やハラスメントを排除し、一人ひとりがそれぞれの個性と能力を発揮し、成長する職場環境を形成します。

- 私たちは、高い倫理観を持ち、社会的良識に従い事業活動を遂行します。企業活動を通じて社会に貢献し、社会から「You are my friend.」と認められ、必要とされる企業であり続けます。

1. AppBankの企業理念・行動規範
- 2. 2016年12月期第3四半期概要**
3. 成長戦略
4. 2016年12月期業績予想
5. Appendix

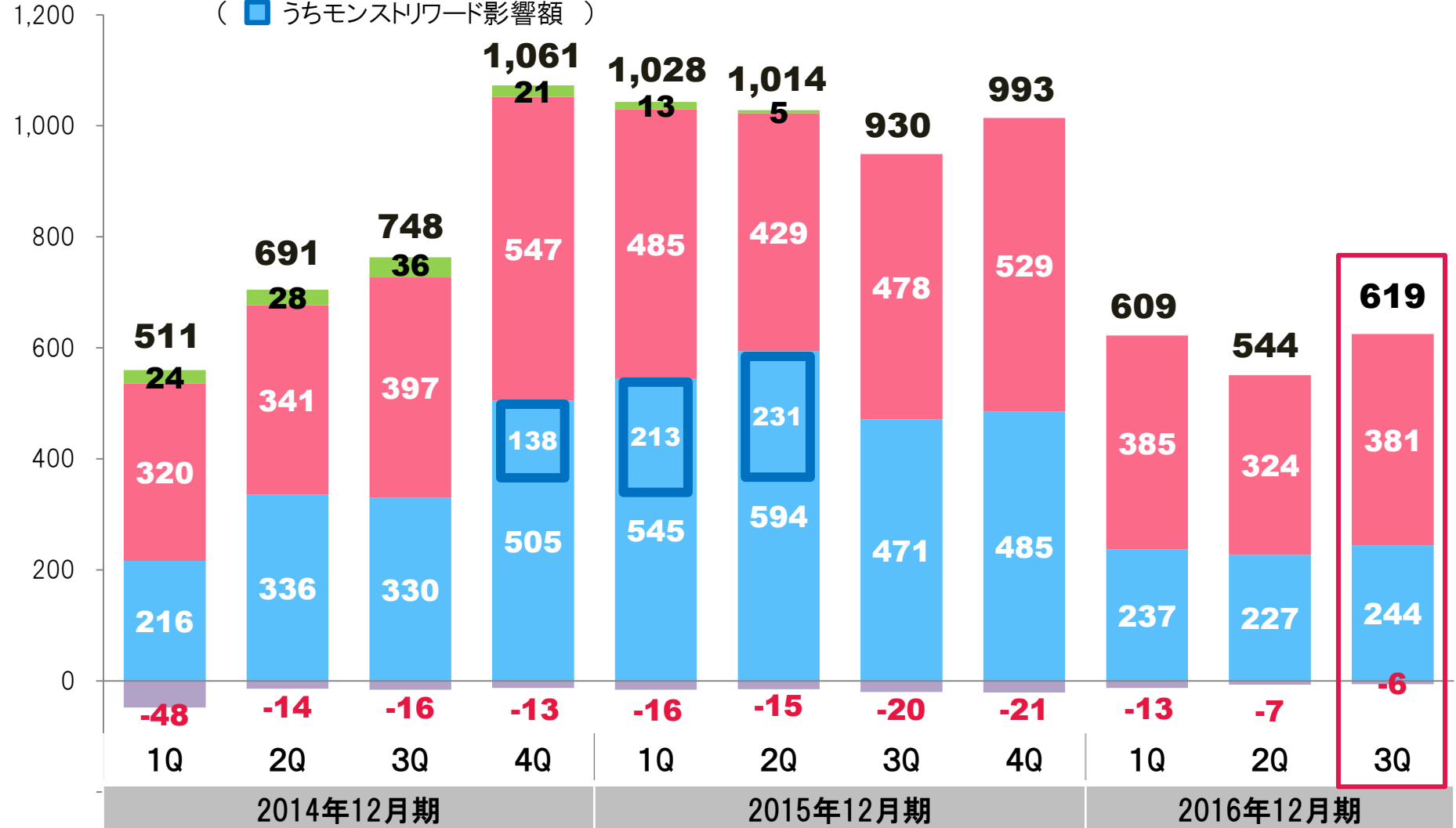
2016年12月期第3四半期決算概要

単位・百万円	2015年12月期 第3四半期（累計）		2016年12月期 第3四半期（累計）			
	実績	売上比 （%）	実績	売上比 （%）	前期比 （%）	
売上高	2,973	—	1,772	—	△ 40.4	売上高の状況 メディア事業△923 ストア事業 △302
売上原価	1,504	50.6	1,078	60.8	△ 28.3	
売上総利益	1,468	49.4	694	39.2	△ 52.7	売上原価の状況 リワード広告原価、 AppBank Networkに 係る原価、ストア売 上原価、等の変動費 の売上見合いの減少
販売費及び 一般管理費	731	24.6	729	41.1	△ 0.3	販管費の状況 メディア事業の販管 費の増加、ストア事 業の新規出店による コスト増を物流効率 化推進により費用を 吸収
営業利益 (損失)	737	24.8	△ 34	△ 2.0	—	
経常利益 (損失)	704	23.7	△ 69	△ 3.9	—	
親会社株主に帰属する 四半期純利益 (損失)	453	15.2	△ 34	△ 2.0	—	

連結売上高 (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)

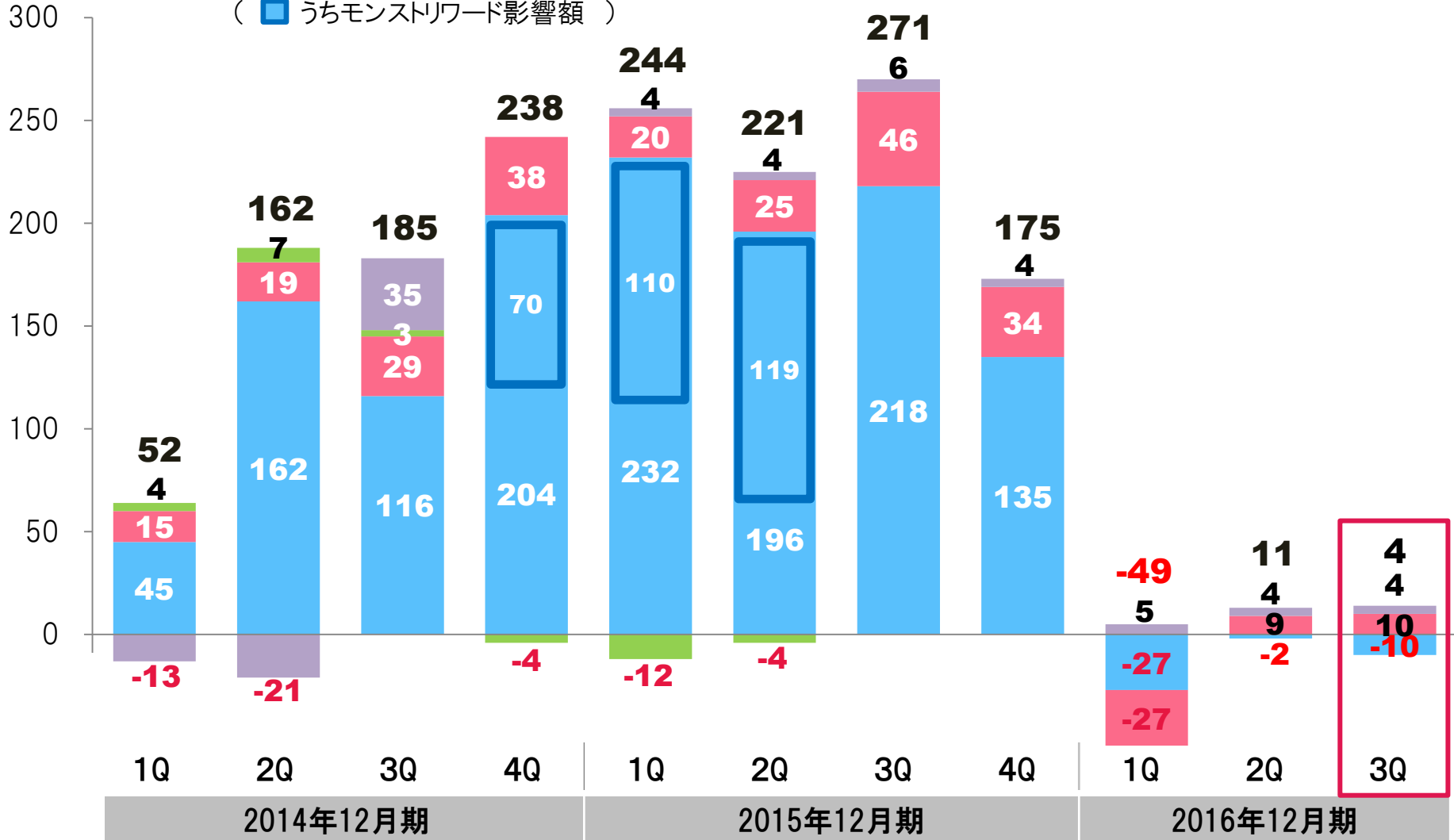


※2014年12月期は参考値

連結営業利益 (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

セグメント別（メディア事業）

損益状況：前期比

単位・百万円	2015年12月期 第3四半期（累計）		2016年12月期 第3四半期（累計）		
	実績	売上比 （%）	実績	売上比 （%）	前期比 （%）
売上高	1,631	—	708	—	△56.6
売上総利益	900	55.2	238	33.6	—
販売費及び 一般管理費	269	16.5	278	39.3	5.6
営業利益 （損失）	630	38.7	△39	△5.6	—

売上高の状況
 前期計上していた「リワード広告」売上分と、今期の広告出稿額の減少

AppBank Networkのクリック単価下落に伴う売上の減少

販管費の状況
 上場関連費用の増加

※メディア事業にはゲーム事業の数値を含む

メディア事業 Topics

リアル



AppBank JAPANツアー開催
(新潟、北海道、広島、京都)

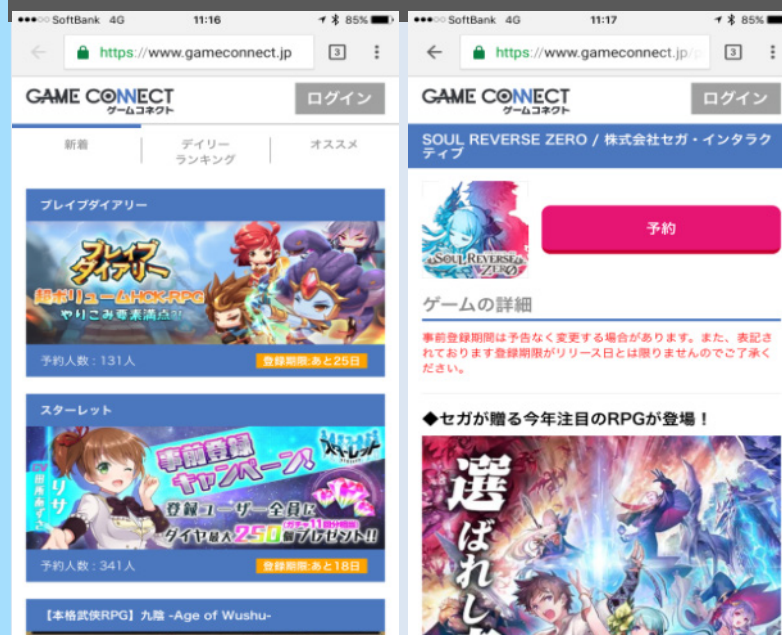
ネット



「AppBankゲーム祭り」Vol.4開催

ネット

スマホゲームを予約できるサイト 「ゲームコネクト」オープン



- 新しくサイトに登録されたゲームや、予約人数の多いランキング、ユーザーのオスズメを掲載。
- ゲームのスクリーンショットや動画で、詳細を知ることにも可能。
- 予約することでアプリリリース時に通知。

セグメント別（ストア事業）

損益状況：前期比

単位・百万円	2015年12月期 第3四半期（累計）		2016年12月期 第3四半期（累計）		
	実績	売上比 （%）	実績	売上比 （%）	前期比 （%）
売上高	1,394	—	1,092	—	△21.7
売上総利益	594	42.7	476	43.6	△19.9
販売費及び 一般管理費	502	36.0	484	44.4	△3.6
営業利益 (損失)	92	6.6	△8	△0.7	—

売上高の状況
来客数の減少の影響
と商品ラインナップ
の不足

販管費の状況
物流効率化の推進に
よるコスト削減

ストア事業 Topics



※ 画像はイメージ

『AppBank Store くずはモール』
7月1日オープン



『AppBank Store 横浜ビブレ』
9月16日オープン

月々保険料
700円

年間修理費
上限
10万円

機種変更後も
継続補償

右の対象より
最大3台まで補償



ノートパソコン



スマートフォン



タブレット



音楽プレイヤー



ルーター



携帯ゲーム機

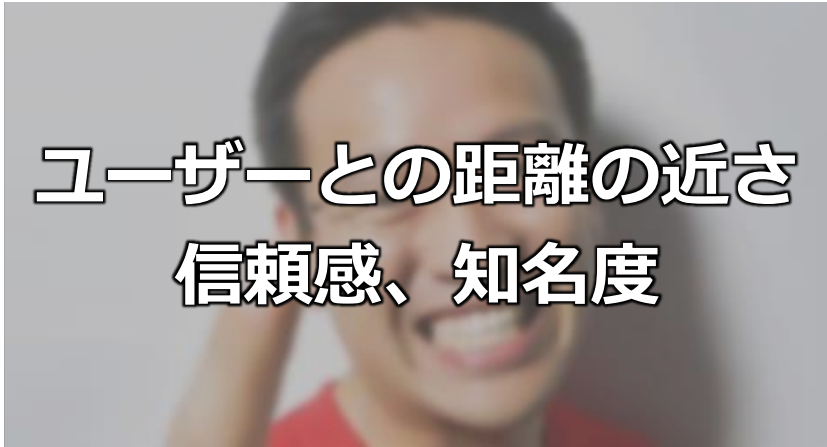
モバイル保険取扱い開始



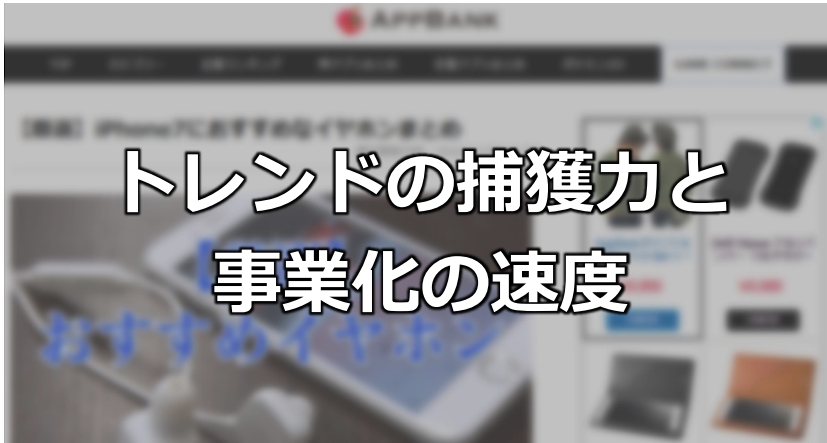
オリジナル商品ブランド
「A+」 「UPBK」 販売開始

1. AppBankの企業理念・行動規範
2. 2016年12月期第3四半期概要
- 3. 成長戦略**
4. 2016年12月期業績予想
5. Appendix

強み

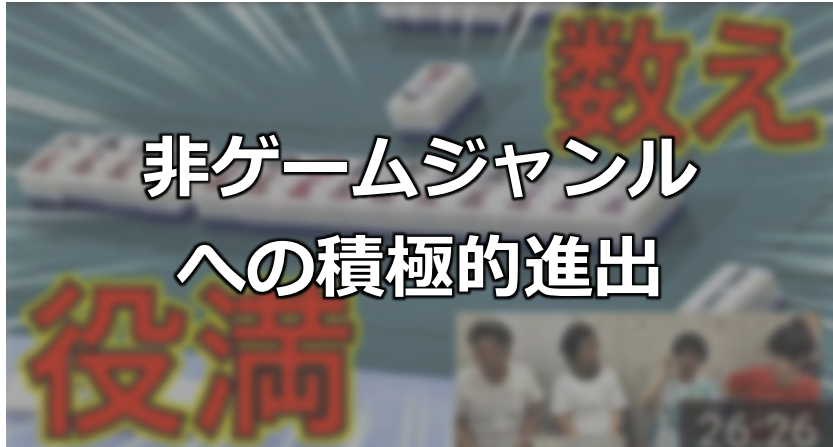


ユーザーとの距離の近さ
信頼感、知名度

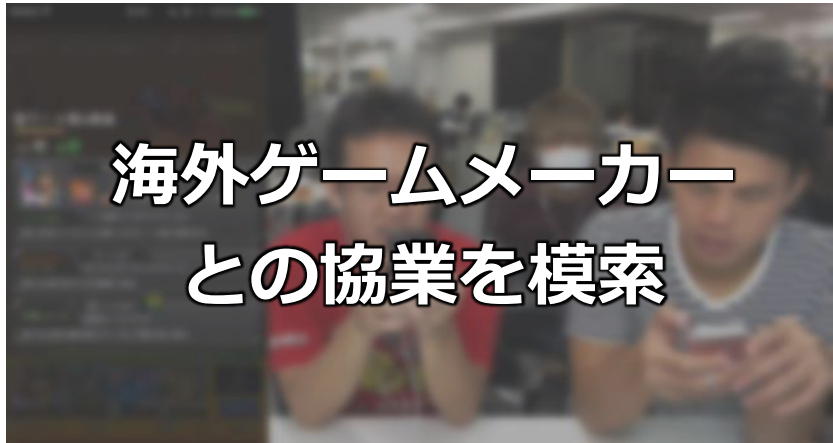


トレンドの捕獲力と
事業化の速度

成長戦略



非ゲームジャンル
への積極的進出

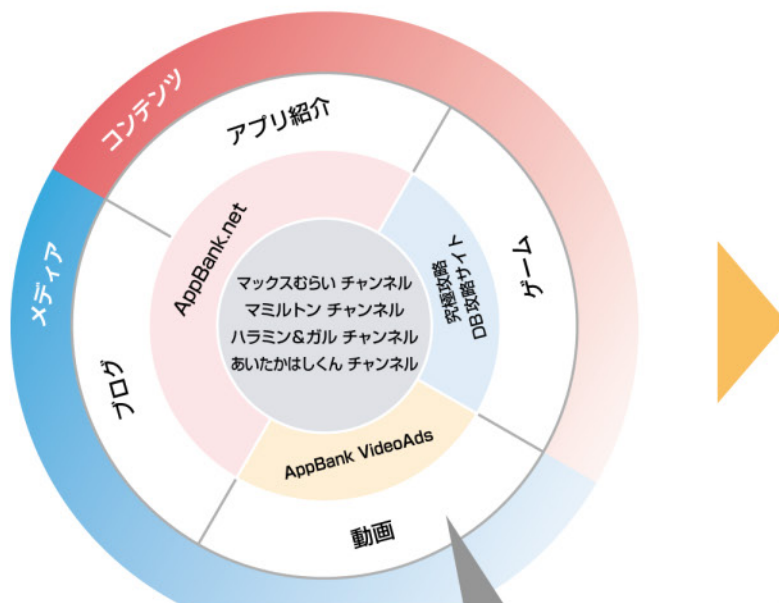


海外ゲームメーカー
との協業を模索

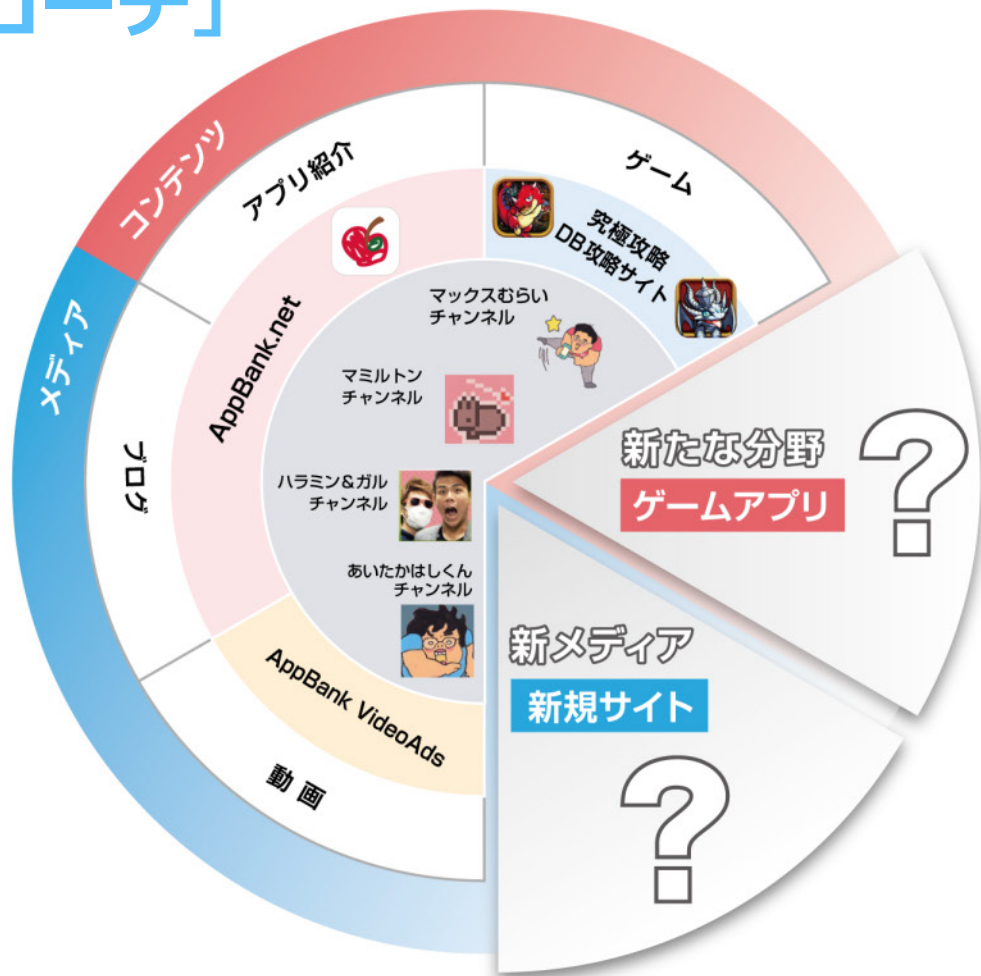
メディア事業の成長戦略-メディア接点拡大戦略

「新コンテンツへのアプローチ」

を順次展開の予定



現在



新コンテンツへのアプローチ

強み

動画などを利用した
ユーザーへの
提案型商品販売

Deff Cleave アルミハンバー マルチカラータイプ
iPhone 7/7 Plus

独自商品の取り扱いや
新商品の先行販売による
他社との差別化

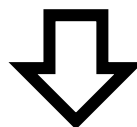
ひらくPCハンズ mini
AppBank Store 01733-028975 340

成長戦略

店舗網の拡充
新業態への挑戦

オリジナル
自社ブランドの展開

AppBankがもつ、トラフィック・ユーザー接点・知名度を活かし、
事業シナジーを創出する投資を積極的に行ってまいります。



新規事業への積極的な投資

新たな収益源、成長ドライバーとなるメディア事業への投資
新市場を開拓するサービス創出型の事業投資



資本参加

既存事業とシナジー効果が見込める事業体への資本参加
サービス創出型の事業を展開する事業体への資本参加



事業提携

スピード感のある事業展開の実現
事業要素を相互補完する発展型の事業提携を展開

1. AppBankの企業理念・行動規範
2. 2016年12月期第3四半期概要
3. 成長戦略
- 4. 2016年12月期業績予想**
5. Appendix

2016年12月期業績予想

4月以降、当社のビジネス環境において収益モデルに影響を与える事象が生じておりましたが、現在も限定的な影響が残っております。

このため、メディア事業につきましては、主力の動画広告事業については、市況動向の見極めに時間を要していること、また、第4四半期連結会計期間にて開始予定の新規サービス群の立ち上げ状況の確認に、なおしばらくの時間が必要であることから、連結グループとしての業績予想が困難であるため、業績予想の開示を行わないことといたしました。

1. AppBankの企業理念・行動規範
2. 2016年12月期第3四半期概要
3. 成長戦略
4. 2016年12月期業績予想
5. **Appendix**

補足資料: 会社概要

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● E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9月末現在)
従業員数 (連結)	105名 (正社員) (2016年9月末現在)
連結子会社	株式会社AppBank Store 株式会社apprime (全て100%子会社)

補足資料: AppBankグループの事業内容

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

ユーザー



記事提供
動画コンテンツ

有料会員収益

広告枠販売

広告主
(ゲームメーカー等)



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

補足資料:2016年12月期第3四半期事業ハイライト

7月11日	モンスター攻略「みんなのクイズ」の回答数が導入から2週間で120万件を突破
7月15日	AppBank JAPANツアー新潟を開催
7月20日	スマートフォングッズの新ブランド「A+」を立ち上げ
8月 3日	アットホームな雰囲気でもニコ生番組を配信するマックスむらいの新スタジオを開設
8月 5日	27時間連続でゲームプレイ&実況を行う生番組「AppBankゲーム祭り」Vol.4を配信
8月12日	AppBank JAPANツアー北海道を開催
8月17日	「パズドラ究極攻略」アプリのダウンロード数が500万を突破
8月26日	『仲間をさがそう HIROBA』が配信1周年
9月 8日	『モバイル保険』をAppBank Storeで販売開始
9月16日	『AppBank Store 横浜ビブレ』を2017年2月までの期間限定で出店
9月17日	AppBank JAPANツアーを広島と京都で開催

メディア事業

• YouTubeチャンネル視聴回数

(7月~9月)

マックスむらい	: 5,702万回
パズドラ究極攻略	: 503万回
マミルトン	: 1,085万回
あいたかはしくん	: 518万回
ハラミン&ガル	: 984万回

• ニコニコマックスむらい部 (7月~9月)

有料会員数	: 12,800名 (平均値)
視聴(者)回数	: 52万回

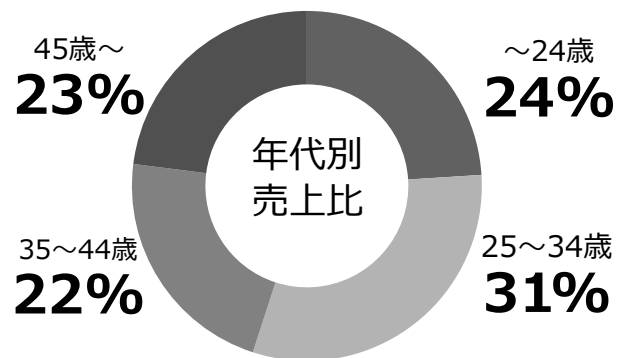
• ウェブサイトアクセス数 (7月~9月)

AppBank.net	: 2億1,400万PV
パズドラ究極攻略	: 1億9,500万PV
モンスター攻略	: 5,400万PV
マックスむらい.com	: 5万PV

ストア事業

• AppBank Store (9月末現在)

会員数	: 34万人 (退会者除く)
PV	: 830万PV (7月~9月)
新規ユーザー	: 71.1% (7月~9月平均)
アプリDL数	: 31万DL (9月末現在)
年代別売上	: グラフ参照



• ストア店舗数 (2016年10月末現在)

全国13店舗
東京5店舗、埼玉2店舗、千葉1店舗
大阪4店舗、福岡1店舗

メディア事業

・ HIROBA

11月下旬アップデート予定

→「今、このゲームで遊んでいる人と絡む」を
テーマとしたアップデート

・ 麻雀動画（ニコニコ生放送）

動画投稿数：3本

視聴者数：17,985名

→ むらい部会員の若年層にも麻雀の楽しさを
アピール

・ 「マジでやばいホラー」 動画

動画投稿数：11本

総閲覧数：442万回

→ 3月に動画公開後、8月16日に400万再生を
達成

ストア事業

・ モバイル保険

9月より受付を開始

- ・ 月額700円で最大3台を年10万円まで補償。
- ・ キャリアが提供する補償サービスとは異なり、機種変更やキャリア変更をしても、保険契約中は補償を継続。
- ・ スマートフォンだけでなく、ノートパソコン、音楽プレイヤー、携帯ゲーム機も補償対象（最大3台まで）

・ 越境EC

- ・ 他事業へリソースを振り分けたため、特に進捗なし

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ください。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。