



**APPBANK**

# 決算説明資料

---

**2020年12月期 第2四半期**

2020年8月12日

# 注意事項

---

## 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。

# 目次

---

**1. ミッションビジョン**

**2. 2020年12月期第2四半期業績実績**

**3. これまでの振り返り**

**4. 成長戦略**

**5. その他**

# 目次

---

1. ミッションビジョン

2. 2020年12月期第2四半期業績実績

3. これまでの振り返り

4. 成長戦略

5. その他

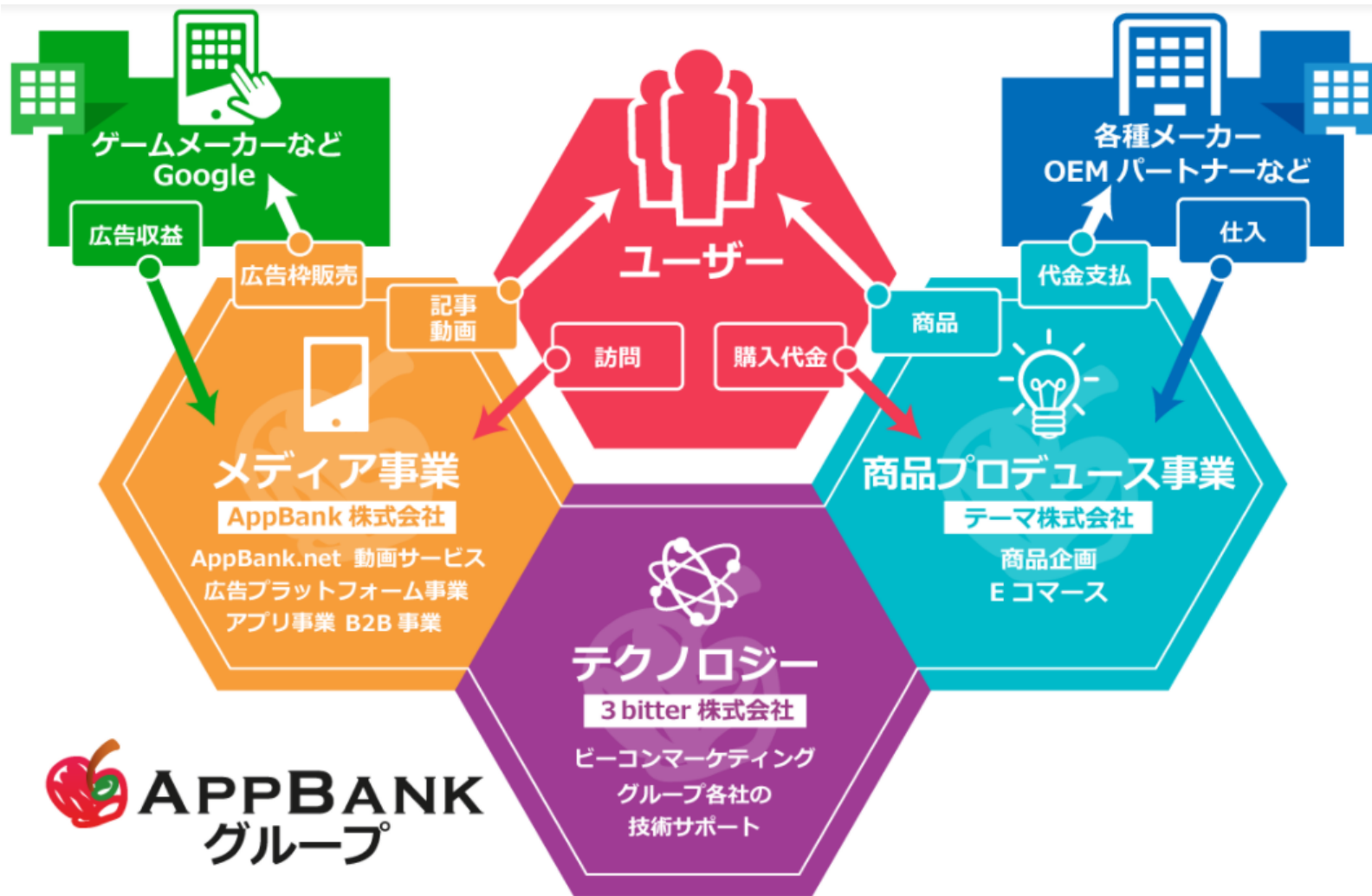
## You are my friend.

当社は、はやりすたりが激しいインターネット世界において、ユーザーのみなさまとの関係を最も大切にしています。

『You are my friend.』とは、お互いを認め、尊重し、高め合う関係と考えています。

この理念を追求しながら、企業活動を通じて社会に貢献しステークホルダーをはじめ、関わるみなさまから「You are my friend!」と認められ、成長する企業を目指しております。

# 事業概要



# サービス説明

## AppBank.net iPhoneアプリレビューサイト



### 日本最大のiPhoneメディア

2008年10月6日のサイト開設以来、iPhone市場やAppStoreと毎日らめっこしながら運営してきました。iPhoneアプリにとどまらず、iPhoneケース・アクセサリや、iPhone関連ニュースも取り扱っています。【受賞歴】第1回日本ブログメディア新人賞受賞、アルファブロッガー・アワード2010受賞、Best Contents of the Year 2010受賞、など。

- ▶ [AppBank.net \(ウェブサイト\)](#)
- ▶ [AppBank \(iPhoneアプリ\)](#)

## YouTube チャンネル マックスむらい

### 動画メディア

2013年10月より、ゲームプレイ動画を中心として継続的に更新してきました。視聴者の方を継続的にひきつける努力により、チャンネル登録者数が150万人を突破！（2018年4月現在）企画動画やゲーム実況動画をぜひ動画をご覧ください。

- ▶ [マックスむらいチャンネル \(YouTubeチャンネル\)](#)
- ▶ [AppBankTV \(YouTubeチャンネル\)](#)



## ゲーム攻略メディア



### 大ヒットパズルRPG パズドラ の攻略メディア

私たちが運営しているiPhoneアプリレビューサイト「AppBank」にて日々パズドラ攻略をやっていたのですが、あまりにもパズドラにハマりすぎて専用サイトを作りたくなくなって作ったサイトです。

- ▶ [パズドラ究極攻略DB \(ウェブサイト\)](#)
- ▶ [パズドラ攻略 \(iPhone専用アプリ\)](#)
- ▶ [パズドラ攻略 \(Android専用アプリ\)](#)

## 中核メディアサイト

[「AppBank.net」](#)

## 攻略サイト

[「パズドラ究極攻略」](#)  
[「モンスター攻略」](#)

## 動画配信の分野

「YouTube」及び「niconico」を通じて動画コンテンツの提供・公開

うちYouTubeでは、チャンネル登録者150万人強の「マックスむらいチャンネル」等を提供・公開

# 会社概要

会社名	:	AppBank株式会社
所在地	:	東京都千代田区
設立	:	2012年1月23日
経営陣	:	代表取締役社長CEO 村井 智建 取締役 染谷 光廣 取締役（社外） 倉西 誠一 取締役（社外） 秋山 政徳 取締役（社外） 上田 裕司 監査役（常勤） 鈴木 佐知子 監査役 松岡 一臣 監査役 高橋 裕次郎
従業員数	:	32名（2020年7月1日時点）



# 目次

---

1. ミッションビジョン

**2. 2020年12月期第2四半期業績実績**

3. これまでの振り返り

4. 成長戦略

5. その他

# 2020年12月期第2四半期決算 総括

---

1

四半期営業損失が△80百万円となり、前年同期営業損失△18百万円と比較して大きく損失が拡大

2

メディア事業においては、売上高135百万円と前年同期における売上高239百万円と比較して大幅な減収

3

3 bitter 株式会社の100%株式を取得し完全子会社化し、連結の範囲に含まれる

4

AppBank Storeを連結の範囲から除外することにより、純資産比率が79.8%となり前年同期と比較して改善

# 2020年12月期第2四半期 損益状況

単位：百万円 下段：売上高比		2019年12月期 第2四半期	2020年12月期第2四半期		
				前年同期比	増減額
売上高		678	<b>382</b>	△43.7%	△296
	メディア事業	239 (35.2%)	<b>135</b> (35.4%)	△43.5%	△104
	ストア事業	454 (66.9%)	<b>254</b> (66.5%)	△44.0%	△199
	セグメント間取引消去	△14 (△2.2%)	△7 (△1.9%)	-%	+7
売上総利益		319 (47.1%)	<b>152</b> (40.0%)	△52.2%	△166
販管費		337 (49.8%)	<b>233</b> (61.1%)	△30.9%	△104
△：営業損失		△18 (-%)	△80 (-%)	-%	△62
△：経常損失		△18 (-%)	△82 (-%)	-%	△64
親会社株主に帰属する △：四半期純損失		△20 (-%)	△132 (-%)	-%	△111

- ・売上高：メディア事業は減少、ストア事業は第1四半期で子会社株式譲渡
- ・売上総利益：メディア事業で製造原価減少するも、売上高減少の影響大きく減少
- ・販管費：管理部業務の見直しや本社移転等によるコスト圧縮
- ・営業損失：主にメディア事業の売上減少の影響で営業損失が拡大
- ・四半期純損失：連結子会社AppBank Store株式の譲渡損56百万円（特別損失） 2020年第1四半期に計上

# 2020年12月期第2四半期キャッシュフローの状況

単位：百万円	2018年12月期 第2四半期	2019年12月期 第2四半期	2020年12月期 第2四半期
営業活動によるキャッシュ・フロー	△108	27	△107
投資活動によるキャッシュ・フロー	73	△6	△67
フリー・キャッシュ・フロー	△35	21	△175
財務活動によるキャッシュ・フロー	△26	7	△78
現金及び現金同等物の増減額	△61	28	△253
現金及び現金同等物の期首残高	864	954	859
現金及び現金同等物の四半期末残高	803	983	605

- ・ 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△132／関係会社株式売却損56  
／仕入債務の減少△19／たな卸資産の減少△21
- ・ 投資活動によるキャッシュ・フロー：子会社株式の売却による支出△5／資産除去債務の履行による支出△12
- ・ 財務活動によるキャッシュ・フロー：長期借入金の返済による支出△78

# 2020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：売上高比	2019年12月期 第2四半期	2020年12月期第2四半期		
			前年同期比	増減額
売上高	239	135	△43.5%	△104
売上総利益	116 (48.9%)	51 (38.3%)	△55.8%	△65
販管費	145 (60.7%)	135 (100.4%)	△6.6%	△9
△：営業損失	△28 (-%)	△83 (-%)	-%	△55

- ・売上高：純広告、動画広告、アドネットワーク広告など全般収益が大幅減少
- ・売上総利益：製造原価が減少するも売上高減少の影響大きく、大幅減少
- ・販管費：管理部業務の見直しや本社移転等によるコスト圧縮
- ・営業損失：売上高の減少を費用圧縮で吸収できず、損失額拡大

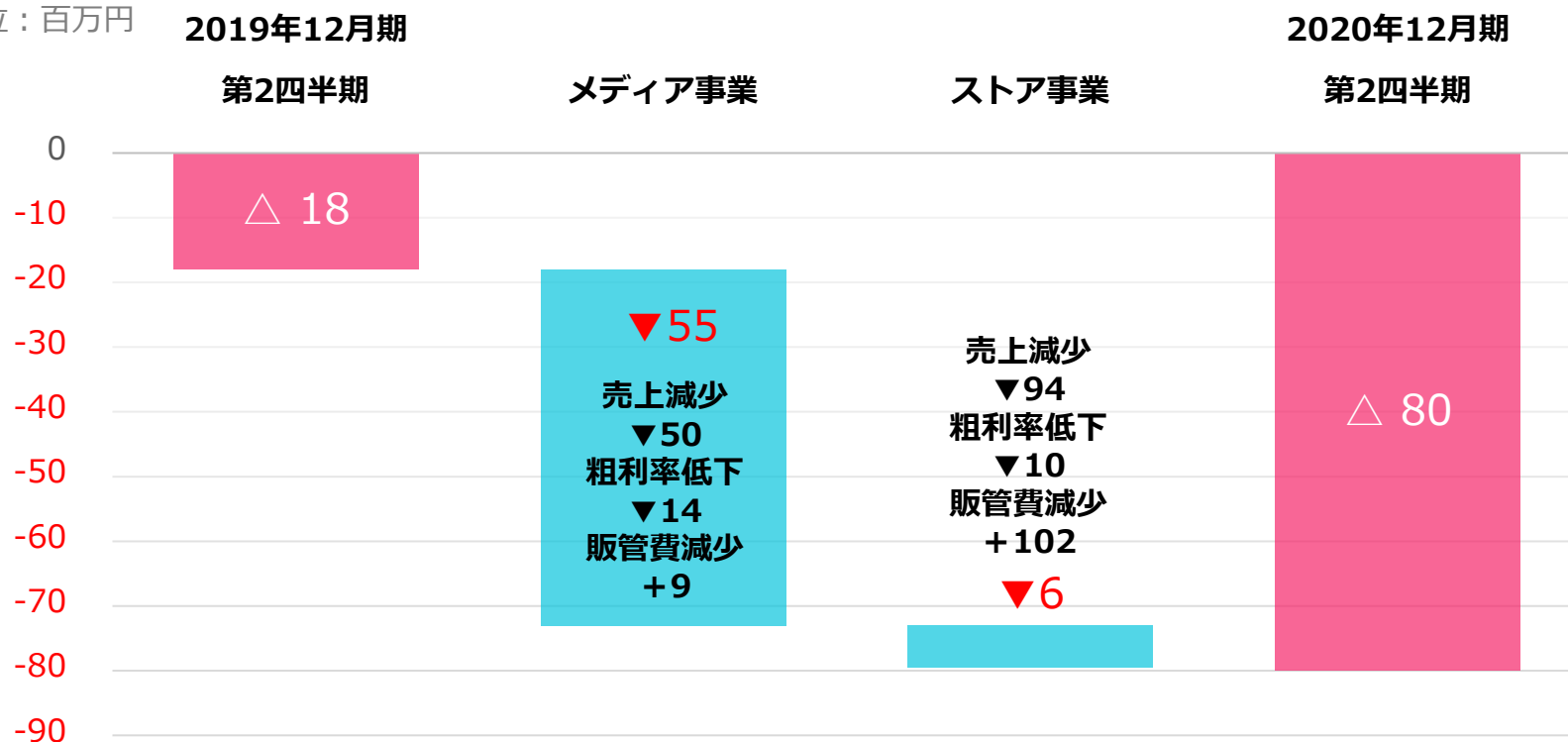
# 2020年12月期第2四半期 事業別状況：ストア事業

単位：百万円 下段：売上高比	2019年12月期 第2四半期	2020年12月期第2四半期		
			前年同期比	増減額
売上高	454	254	△44.0%	△199
売上総利益	216 (47.7%)	107 (42.5%)	△50.5%	△109
販管費	207 (45.7%)	105 (41.4%)	△49.3%	△102
営業利益	9 (2.0%)	2 (1.1%)	△70.1%	△6

・2020年第1四半期に、ストア事業セグメントを構成していた株式会社AppBank Storeの株式を譲渡し、連結の範囲から除外

# 2020年12月期第2四半期 営業利益増減

単位：百万円



- ・ 前年同期比対比で、営業損失が拡大した要因は、メディア事業における営業損失の拡大による
- ・ メディア事業の全般収益が前年同期で大きく下がる一方で、原価及び販管費の削減施策に対する効果が2020年第2四半期において発現されず

# 2020年12月期第2四半期 財務状況

単位：百万円 下段：構成比		2019年12月期末	2020年12月期第2四半期末	
				前期末増減額
資産	流動資産	1,036 (95.9%)	657 (93.1%)	△379
	固定資産	44 (4.1%)	48 (6.9%)	△4
	資産合計	1,081 (100%)	706 (100%)	△374
負債	流動負債	350 (32.5%)	116 (16.5%)	△234
	固定負債	29 (2.7%)	26 (3.7%)	△3
	負債合計	380 (35.2%)	142 (20.2%)	△237
純資産合計		700 (64.8%)	563 (79.8%)	△137
負債純資産合計		1,081 (100%)	706 (100%)	△374

・資産：（流動資産）現預金△253／売掛金△81／商品△81

・負債：（流動負債）買掛金△72／1年内返済予定長期借入金△96

（固定負債）長期借入金+2

・純資産：親会社株主に帰属する四半期純損失計上△132 / 純資産比率は、79.8%と前年同期と比較して改善



# 目次

---

1. ミッションビジョン

2. 2020年12月期第2四半期業績実績

**3. これまでの振り返り**

4. 成長戦略

5. その他

# 売上高/営業利益

単位：百万円

売上高

3,966

2,322

1,829

1,420

1,323

営業利益

912

-107

-269

-213

-55

-メディア事業

ゲームや動画以外の非エンターテインメントを早急に立ち上げ果実化を目指す

-ストア事業

赤字額圧縮を目指し不採算店舗の閉鎖

-メディア事業

営業体制構築の遅れとコンテンツ制作における競争激化やトレンド追随ができず減収

-メディア事業

コンテンツ制作体制及び営業体制の再構築

-ストア事業

AppBankStoreの売却

15/12期

16/12期

17/12期

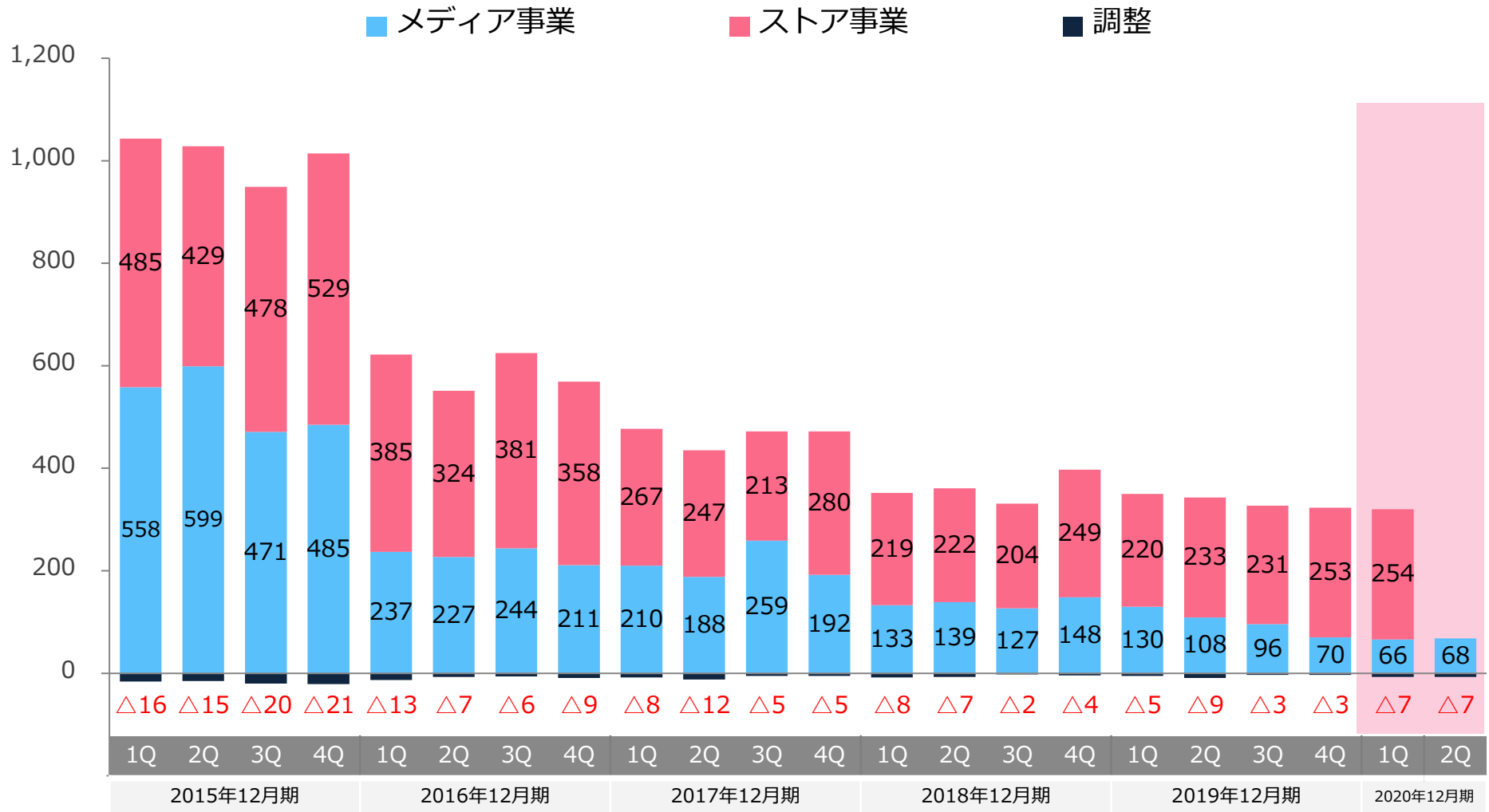
18/12期

19/12期

20/12期

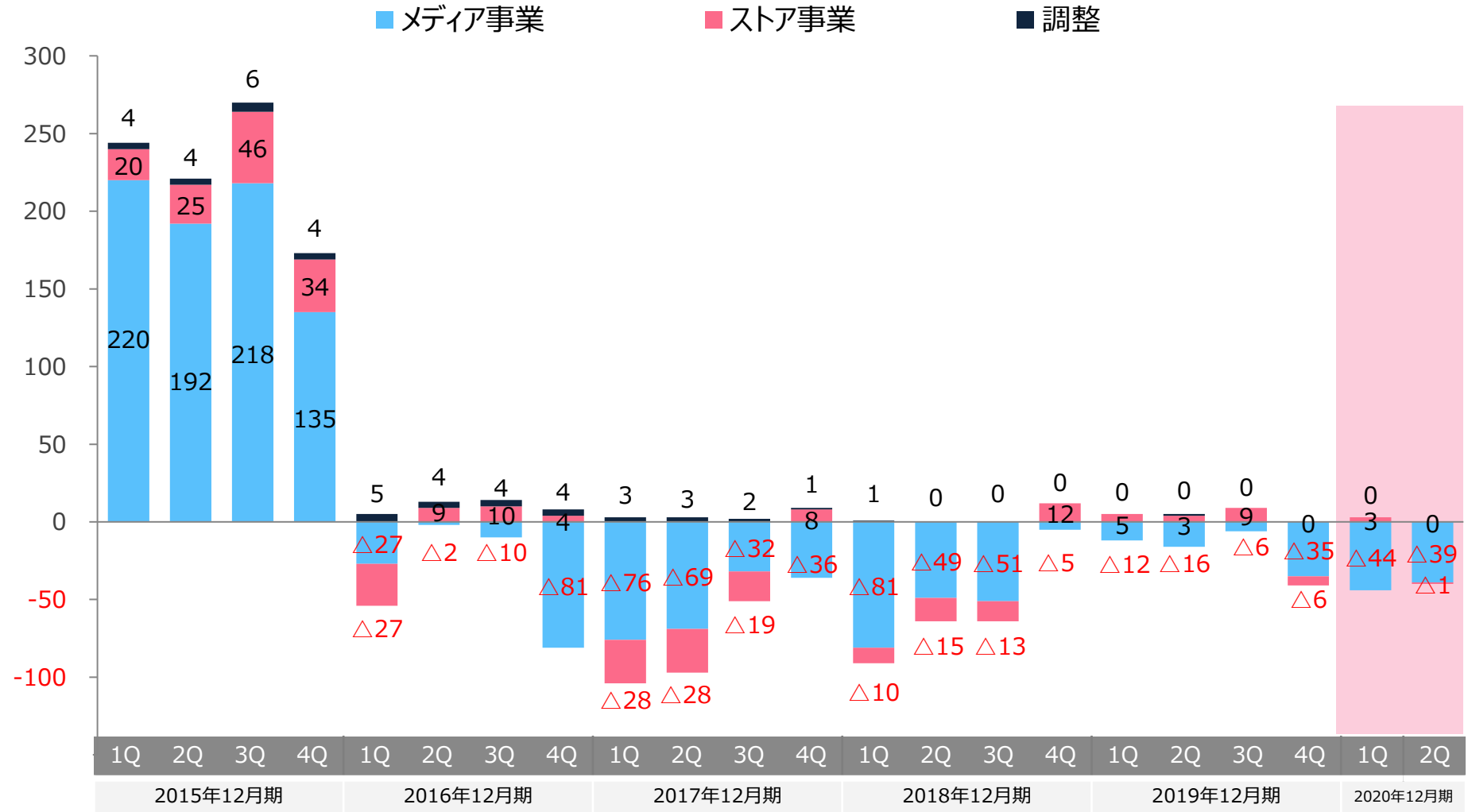
# 事業別状況：売上高 四半期推移

単位：百万円



# 事業別状況：営業利益 四半期推移

単位：百万円



# これまでの振り返り メディア事業

## マックスむらいチャンネル



## パズドラ究極攻略TV



パズドラ究極攻略TV ✓

チャンネル登録者数 66万人

## モンスター攻略



AppBankが運営する [モンスターストライク](#) の攻略サイトです。

## AppBank.net



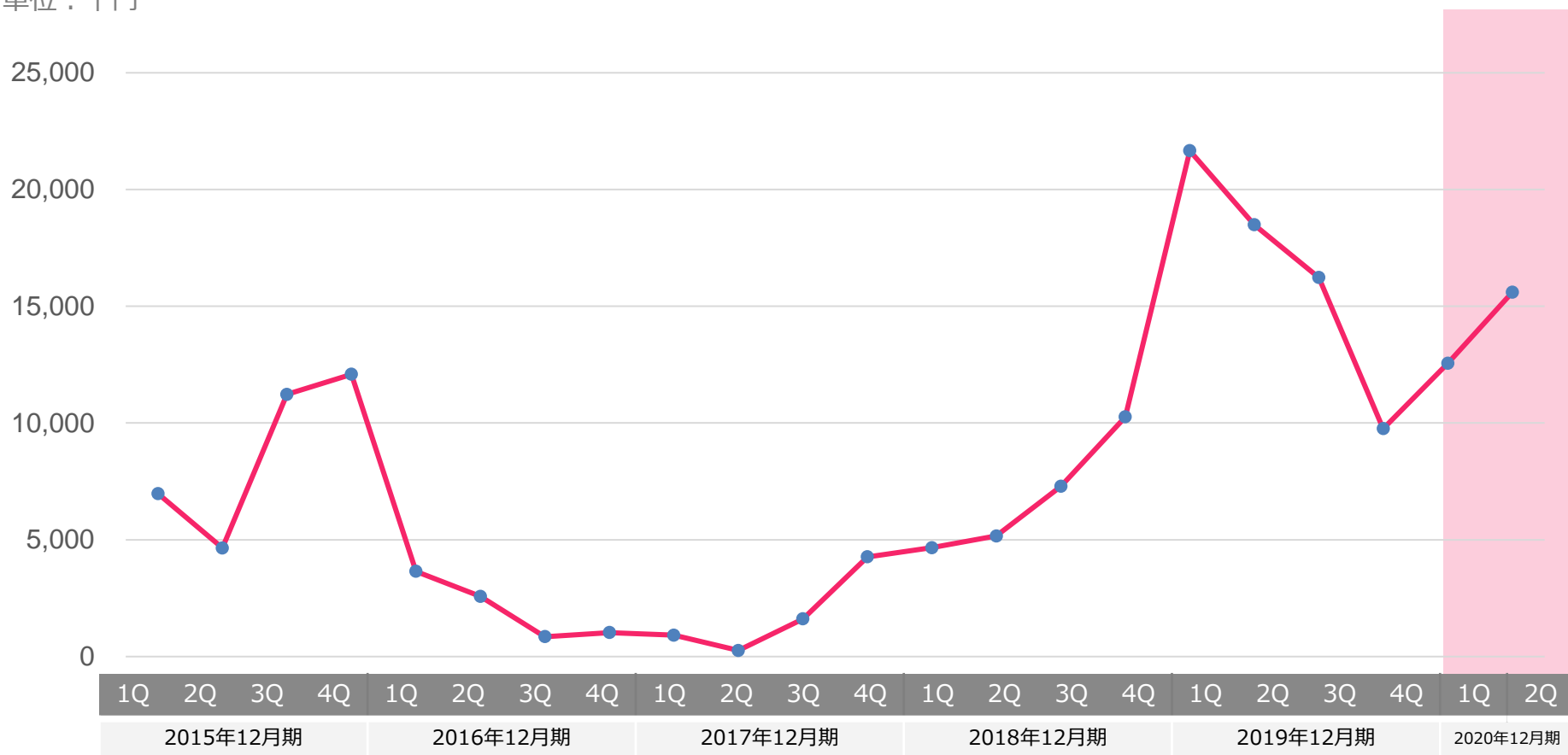
## ニコニコマックスむらい部



# これまでの振り返り メディア事業 PV

## AppBank.netの売上推移

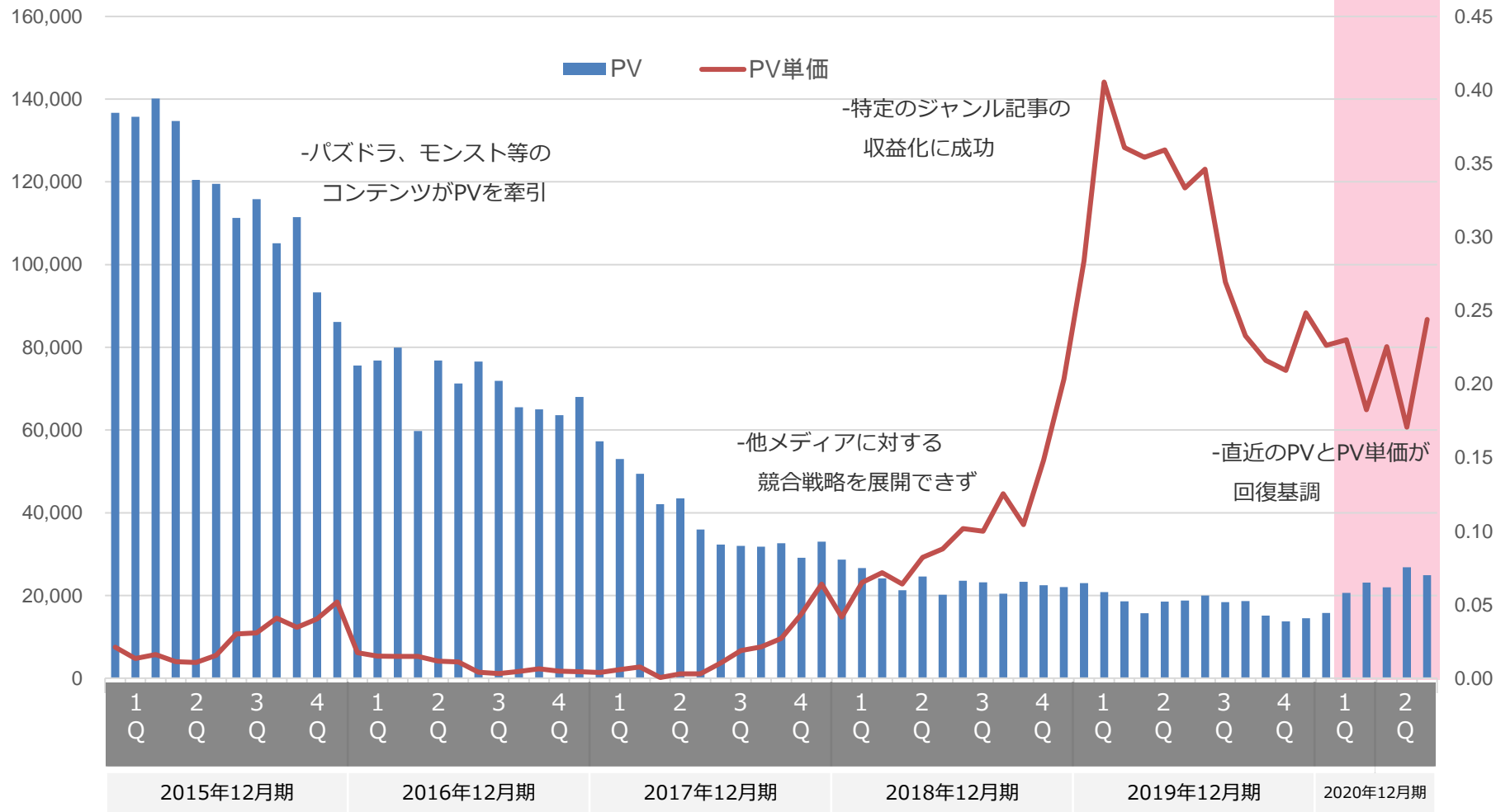
単位：千円



# これまでの振り返り メディア事業 PV

## AppBank.netのPV数及びPV単価推移

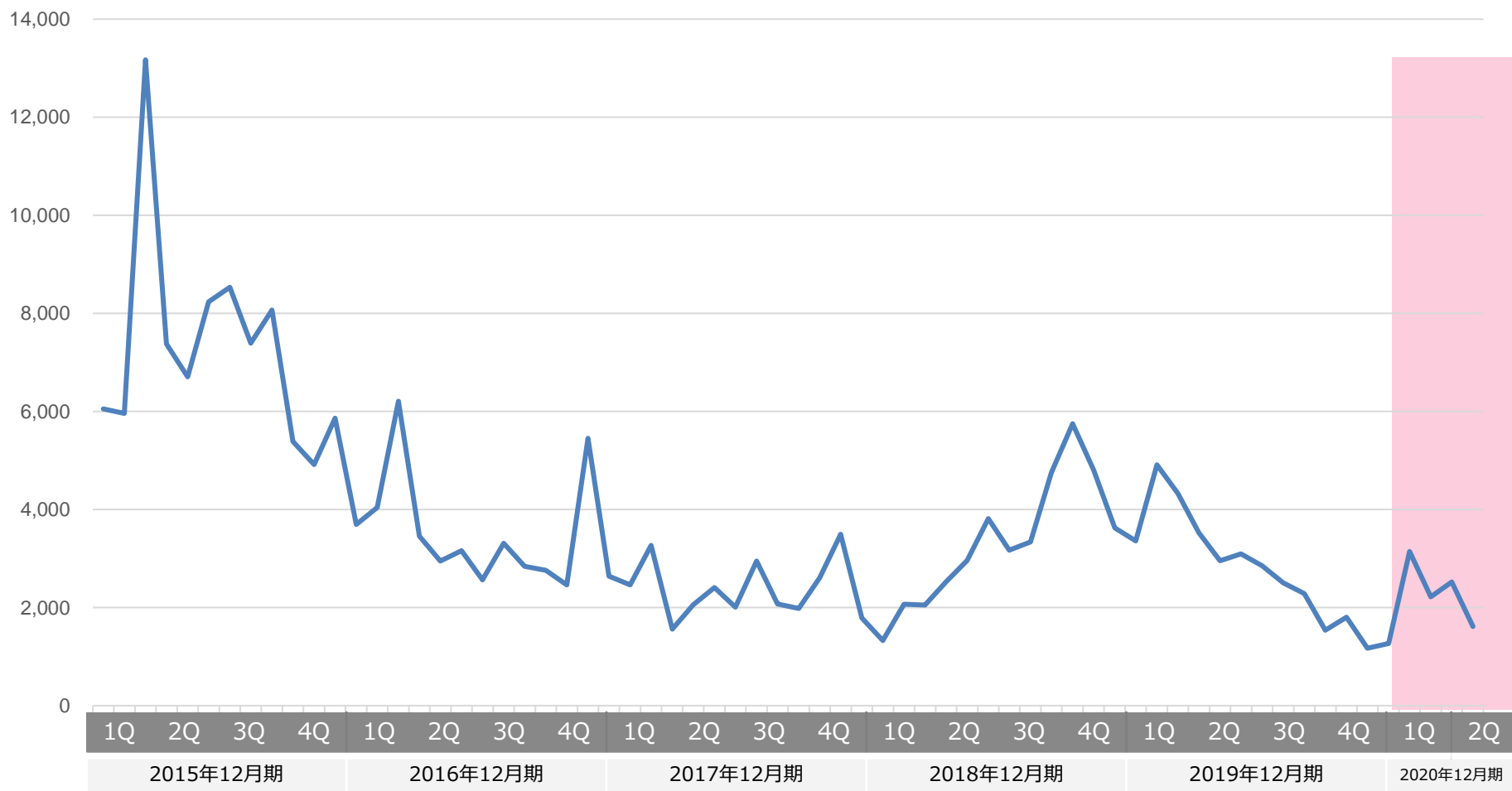
単位：千PV



# これまでの振り返り メディア事業 PV

## マックスむらいチャンネルの売上推移

単位：千円

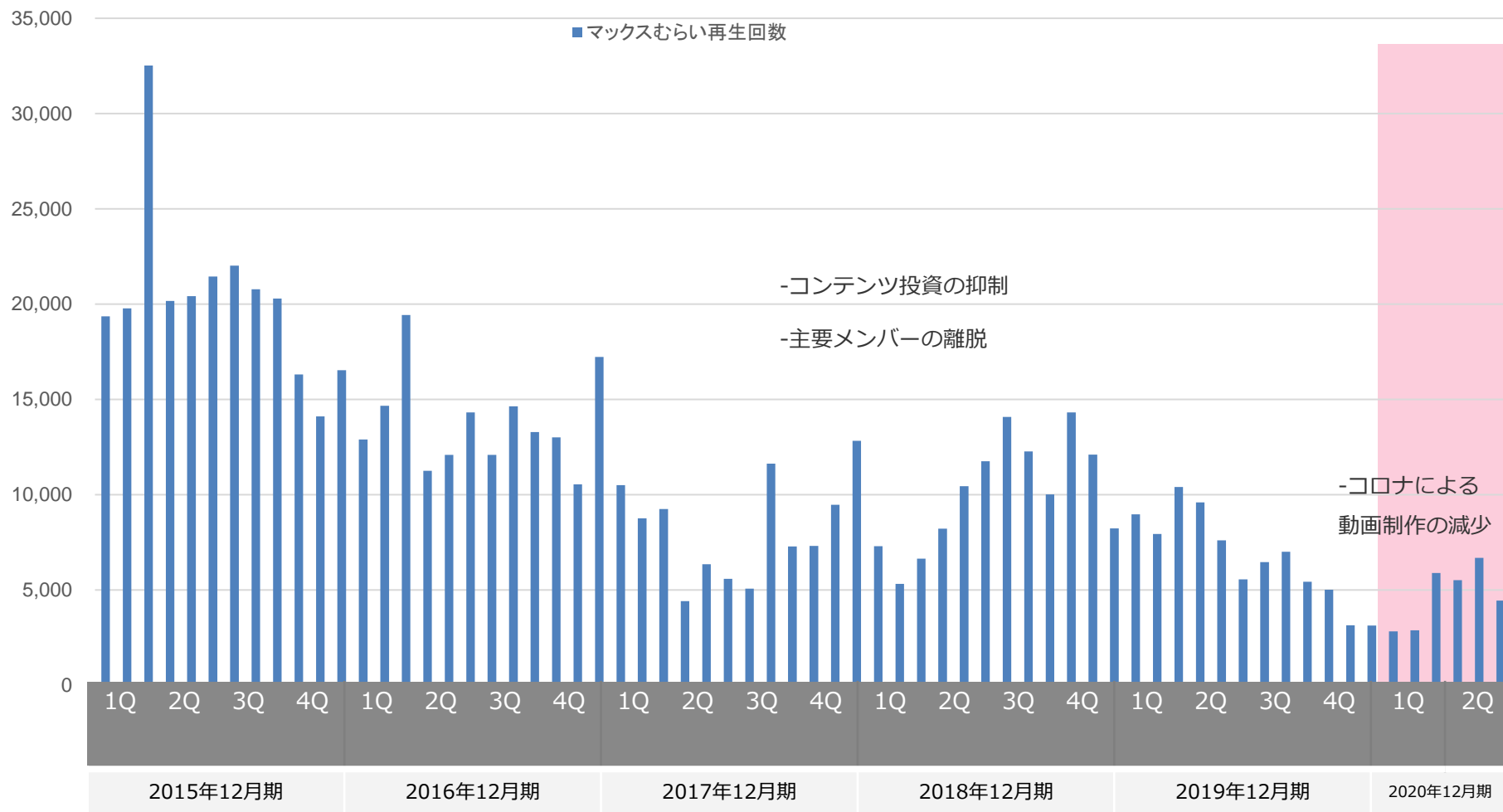




# これまでの振り返り メディア事業 PV

## マックスむらいチャンネルの再生回数

単位：千回数



# 振り返りのまとめ

---

- メディア事業は、**幾度の体制変更**を経つつも成長を遂げた
- **AppBank.net**は、PV数及びPV単価が増加基調にあり**成長の基盤を確立しつつある**
- ストア事業は、**事業ポートフォリオの再構築**のためにAppBankStore株式を譲渡することでストア事業からの撤退を決めた

# 目次

---

1. ミッションビジョン

2. 2020年12月期第2四半期業績実績

3. これまでの振り返り

**4. 成長戦略**

5. その他

脱マックスむらいにおける

収益構造を確立

# 重点成長施策

---

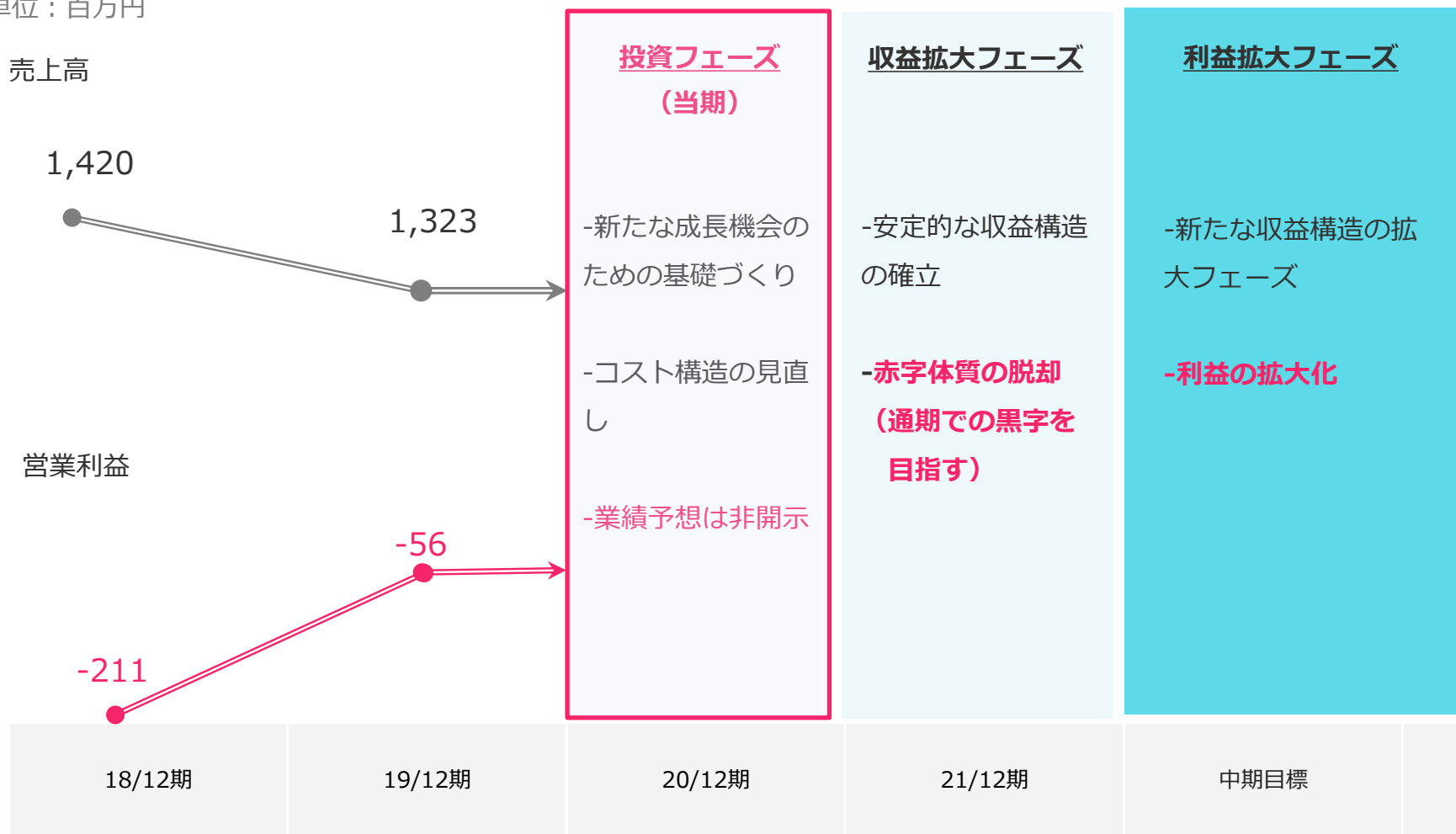
今期を**投資フェーズ**と位置付けて、収益構造を見直し、**利益体質**とするために下記の施策を実施中。

- **メディアのPVを向上**
- **広告単価の上昇**
- **動画のPV向上**
- **SGAの減少**

# 2020年12月期以降の中期目標

## 当期は市場拡大に向けて足腰を固める**投資フェーズ**

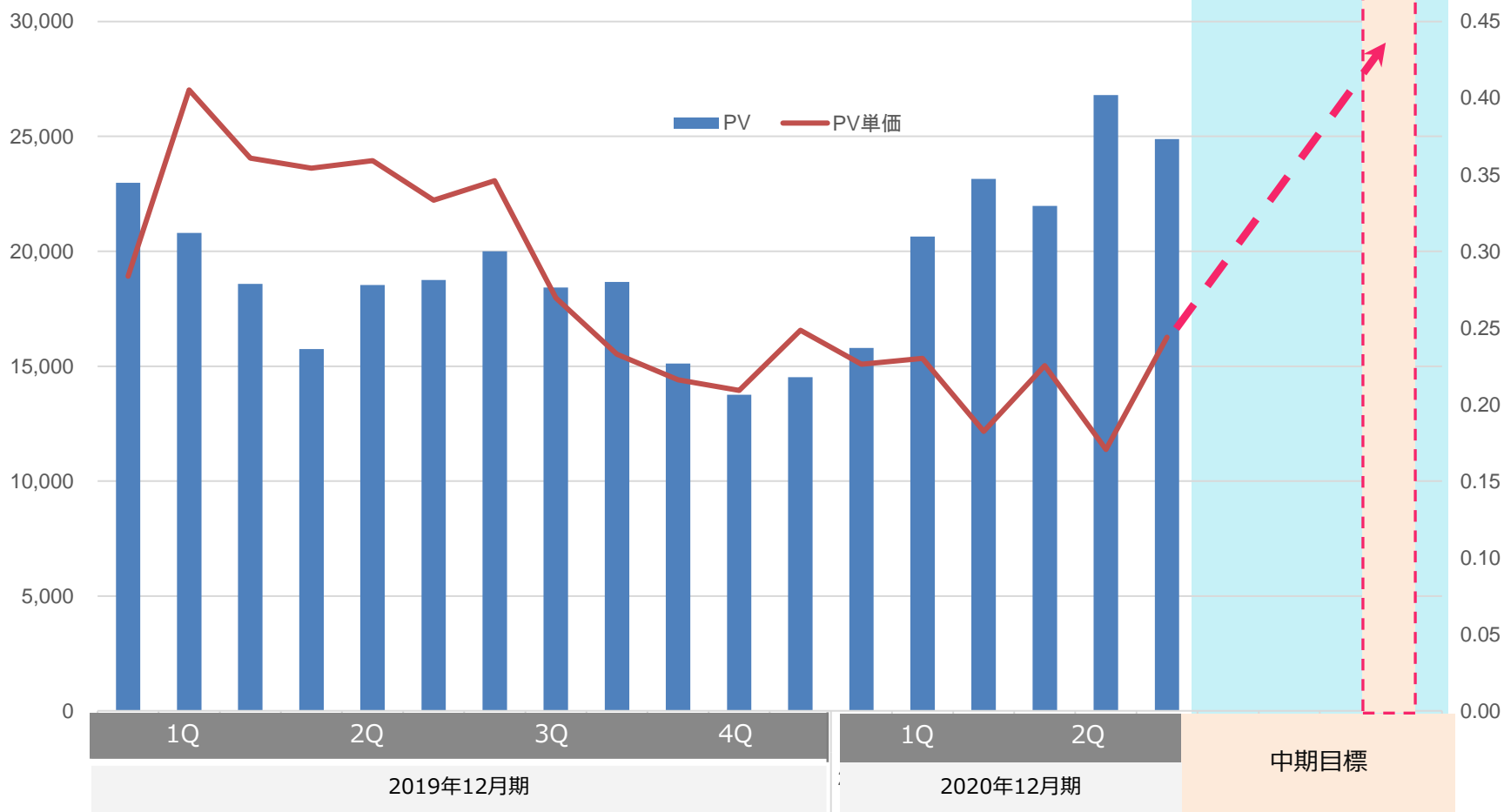
単位：百万円



# メディア事業 AppBank.netの状況

PVは20年1月から**上昇トレンド**にあり、PV単価も**回復傾向**

単位：千PV

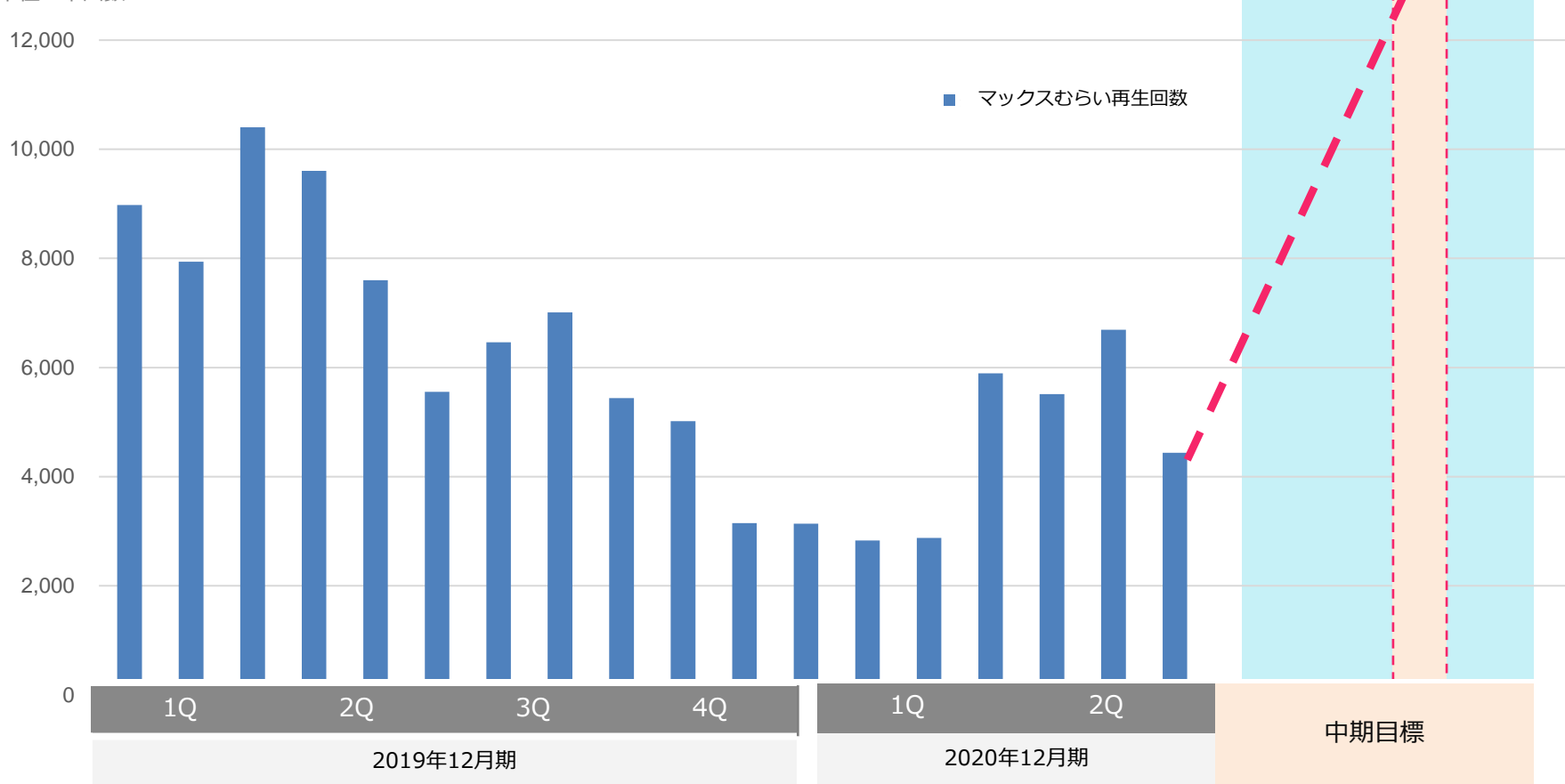


# メディア事業 動画再生回数推移

直近の動画再生回数及び再生回数は停滞気味

コンテンツ投資に対する投資を積極化

単位：千回数





# メディア成長施策サマリー

1

## AppBank.net

継続して、コンテンツ内容の充実をし、サイト内回遊率を高めることで増加傾向にあるPV数の更なる増加を図る

2

## マックスむらいチャンネル

同チャンネルの既存ブランドについてピリオドをうち、新たなコンテンツ展開に基づくリブランディングを実施し、リスタートを実施する

3

## メディア全体

今後、増加を期待されるPV数と営業体制の拡充に基づいて、新規の広告主の獲得を狙う

4

## 動画全体

一旦、止めていたコンテンツ投資を再開し、新たなコンテンツ制作スタッフ及び環境を刷新し、新コンテンツの投入を実施する。

# コストコントロール

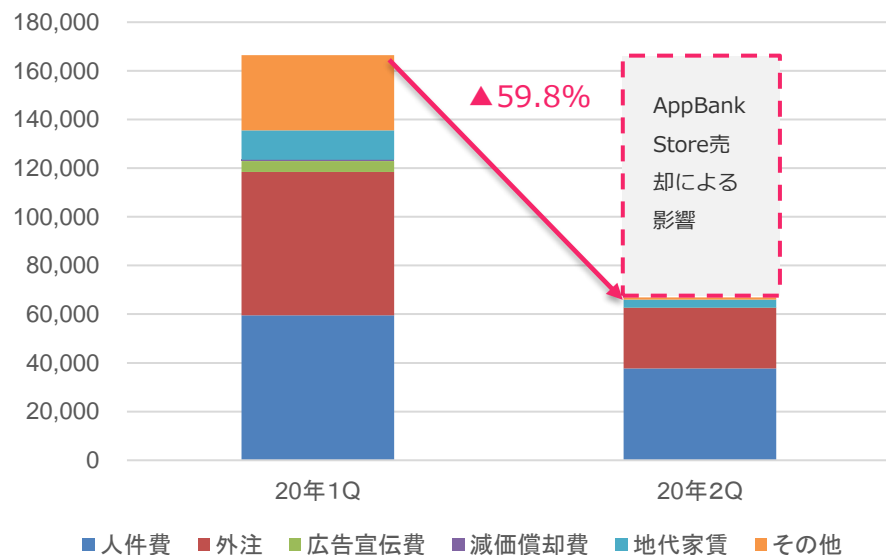
## 連結販管費は、QonQで**59.8%**、YonYで**30.9%**の削減

要因としては当期1QのAppBankStoreの株式譲渡により連結範囲から外れたことによる。

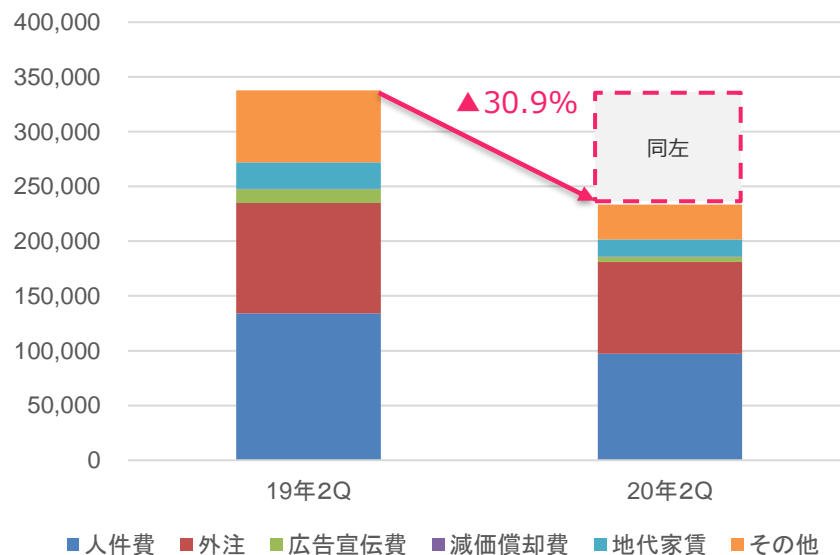
2QにおいてAppBank単体の人件費の見直し、本社オフィスの移転等により固定費を大幅に削減した。継続的にコスト削減は実施する予定で**当期3Qも削減が継続する見込み**である。

単位：千円

QonQ

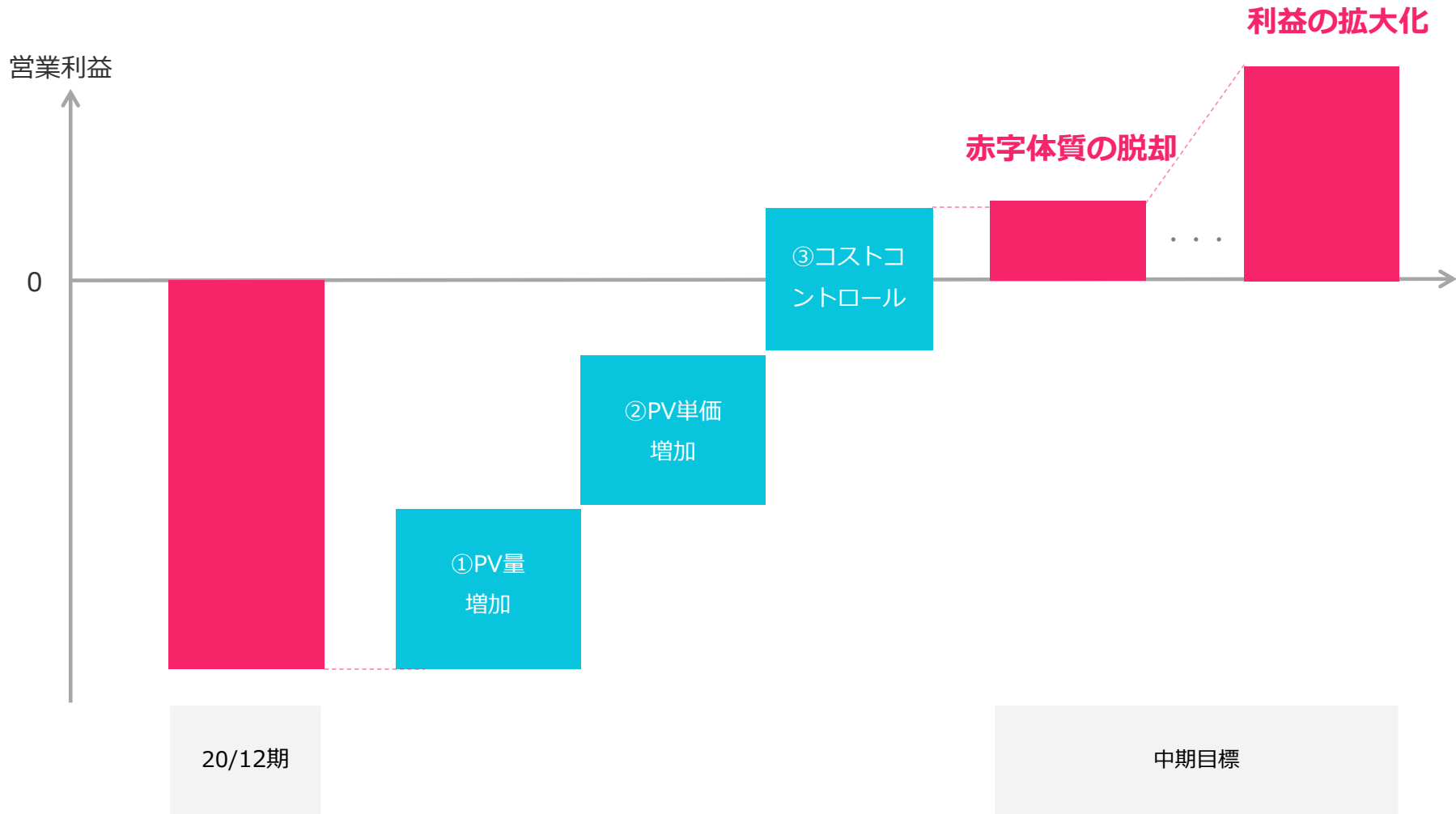


YonY



# 営業利益の成長イメージ

来期を目処にメディア事業を軸に**営業利益の黒字化**へ



## 3 bitter 株式会社の100%株式を取得し完全子会社化へ

代表の佐久間氏をはじめ3 bitterチームが持つアドテクノロジーに対する深い見識を活用し、当社広告事業の強化及び新規事業開発に繋げる。

また、3 bitterの「SWAMP」事業と当社広告事業のシナジー効果を狙う。

(5月27日適時開示)



### イベント会場

イベント会場内において、限定した領域でのデジタルコンテンツ提供を可能とします。

### 商業施設

Beacon受信機を設置し、接触したデータを元に利用者を測定するような公共性の高い測位システム等への利用が可能です。

### OOH広告

電車等に設置し、広告と連携することによりアプリ広告の効果を引き上げ、また計測を可能にします。

**様々な場所とBeaconを連携したエリア限定施策を可能にするアプリツールです。**

SWAMP提携店舗、交通広告を中心としたSWAMP提携OOH広告や、イベントとBeaconを連携し、Beaconエリア限定のコンテンツや特典を展開。リアルな場所を利用した新規ユーザーの獲得、既存ユーザー向けのエリア限定施策を実現可能にします。

# インセンティブプランの状況

## 経営陣・従業員のインセンティブプランとして2種類のストックオプションを発行（20年7月2日適時開示）

### 第6回新株予約権

- 新株予約権の数 5,587 個
- 行使価格 212 円/株
- 行使期間 20年7月2日  
～27年7月1日
- 割当対象者
  - 取締役 1名 3,008 個
  - 従業員 2名 2,579 個
  - 合計 3名 5,587 個
- 行使の条件
  - (a) 営業利益の額が0円を超過した場合  
行使可能割合 70%
  - (b) 営業利益の額が1億円を超過した場合  
行使可能割合 100%

### 第7回新株予約権

- 新株予約権の数 413 個
- 行使価格 278 円/株
- 行使期間 22年7月2日  
～25年7月1日
- 割当対象者  
当社従業員 9名 413 個

# 新型コロナの影響

---

## 新型コロナの感染防止のため、従業員の働き方に大幅な見直し。

2月よりリモートワークを実施。

ITシステムのクラウド・モバイル化をはじめとするリモートワーク環境整備の推進により、リモートワーク実施期間中も企業活動の維持・継続を実現。

### 内容： 全社において原則リモートワークの実施

- 原則、全従業員において在宅でのリモートワークを実施。
- 出社または取引先等を訪問する必要がある場合は、マスク着用や混雑を避けて移動するなど可能な限り安全に配慮。
- 社内外の打ち合わせでは、可能な限りオンライン会議等を活用。
- 『密な』飲み会、セミナー、イベントなどの参加については当面禁止。

# 2020年12月期業績予想について

---

## 引き続き20年12月期の業績予想は非開示

インターネット広告業界に軸足を置く、当社メディア事業は不確定な要素が多く、

今後とも新興領域で様々なチャレンジを実施していくため、合理的な見込みを算出するこ

とは困難であると判断し、業績見込みを非開示としています。

今後とも、四半期ごとに実施する決算業績及び事業の概要のタイムリーな開示に努めると

共に業績予想は、合理的な業績予想が開示できる状況になる場合に速やかに開示すること

を予定しております。

# 目次

---

1. ミッションビジョン

2. 2020年12月期第2四半期業績実績

3. これまでの振り返り

4. 成長戦略

5. その他



# 新体制(経営陣)について 主要経営メンバー

メディア事業の成長とガバナンスの強化を図るため下記の常勤の主要メンバーとして中長期で企業価値の最大化を図る。

村井 智建	代表取締役CEO
染谷 光廣	取締役
白石 充三	管理本部長CFO
佐久間 諒	システム部長

## 白石 充三 (2020年4月1日入社)

ベンチャーキャピタル・(株)ジャフコ出身。ジャフコでは当社への投資担当を務め、当社が(株)ガイアックスから独立する時から関わる等、創業以来の歴史や事業について熟知

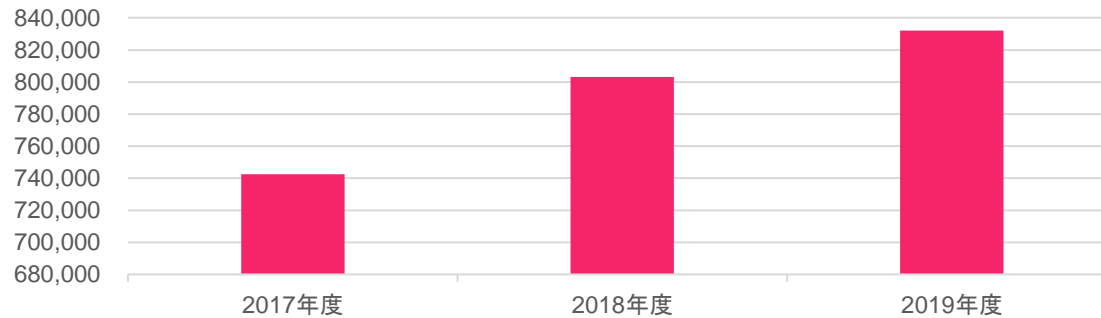
## 佐久間 諒 (2020年6月1日入社)

(株)ファンコミュニケーションズ出身。同社時代に国内最大級のスマートフォン向け広告配信ネットワーク「nend」、CPI広告「Adcrops」などを開発。「AppBank Network」の立ち上げに関わる等、当社創業時から事業パートナーとして活躍

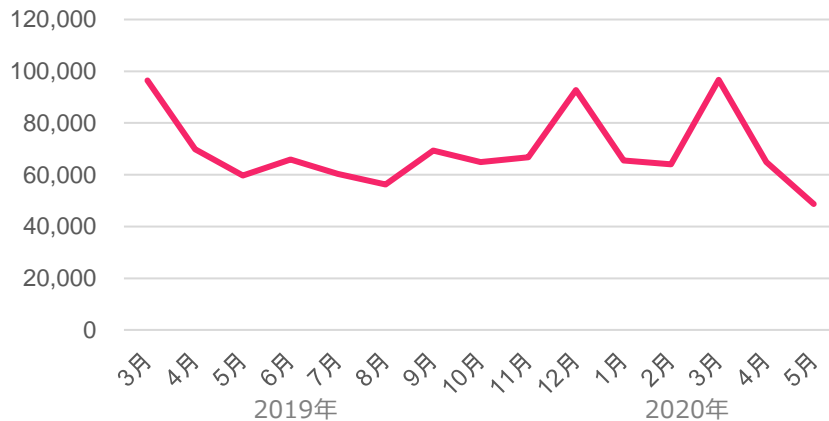
# 対面市場の説明

インターネット広告市場は年率約20%の成長。足元の月次成長においては低下を示す。  
一方でコロナウイルスの影響によりエンターテインメントの動向に変化が生じた。

インターネット広告市場 年次



インターネット広告市場 月次



出展：経済産業省「特定サービス産業動態統計調査」

【新型コロナウイルス感染症の影響によるエンターテインメントの変化】



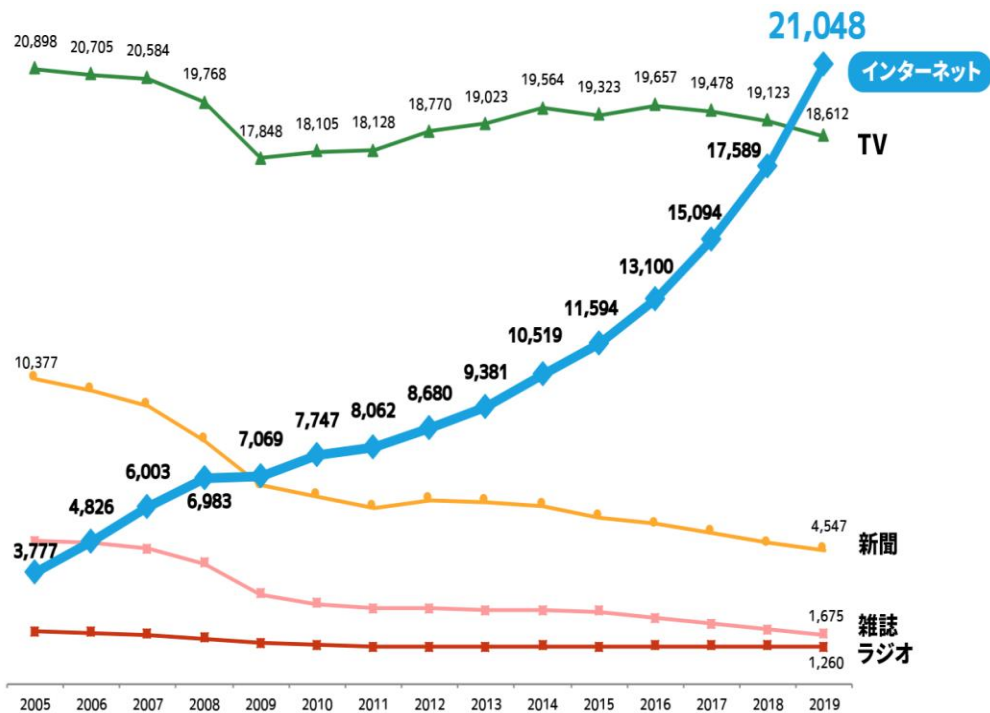
# 対面市場の説明

既存メディアからインターネットへの**広告予算シフト**は続く。

YouTubeをはじめとする**動画広告市場は、今後も高い成長**を期待される市場となる。

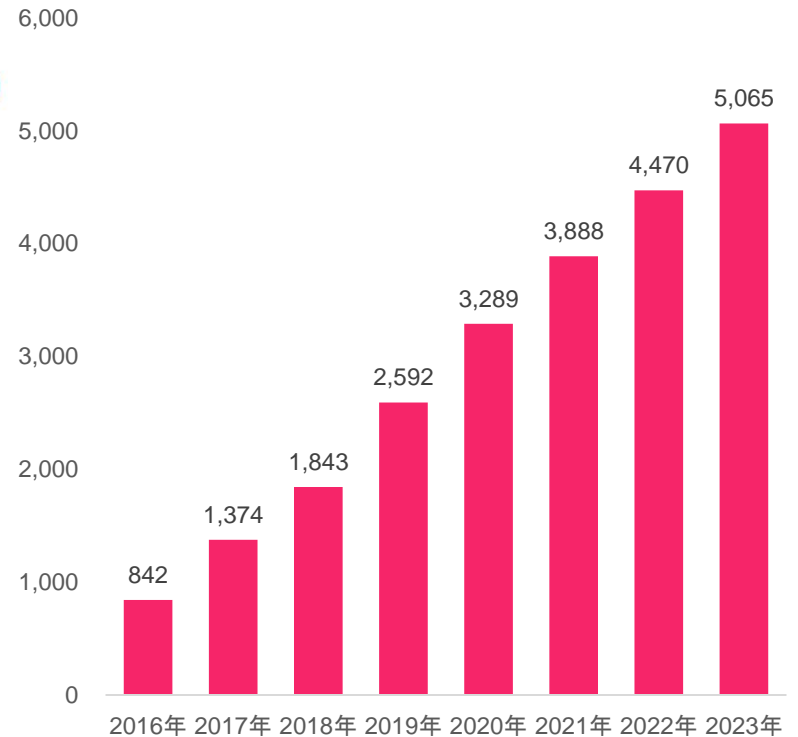
単位：億円

### 日本の媒体別広告費



出所：株式会社電通「日本の広告費」

### 動画広告市場の推移



出所：株式会社サイバーエージェント調べ

# 決算説明会及び動画IRの開始について

---

本決算説明資料に基づく決算説明会

**8月20日（木） 13時開始**

本決算説明会に係る動画  
は弊社コーポレートサイトにて公開予定

なお、今後IRに係る弊社開示情報は適時開示と併せて「**AppBankTV**」での放送も順次実施予定

