



平成 30 年 8 月 9 日

各 位

会 社 名 A p p B a n k 株 式 会 社

代 表 者 名 代表取締役社長 CEO 宮 下 泰 明
(コード番号：6177 東証マザーズ)

問 合 せ 先 執行役員管理本部長 野 村 友 総
(TEL. 03-6302-0561)

**平成30年12月期第2四半期（累計）連結業績予想と実績値との差異及び
通期連結業績予想の修正並びに固定資産の減損損失計上に関するお知らせ**

平成30年2月14日に公表した平成30年12月期第2四半期連結累計期間の業績予想と本日公表の実績値に差異が生じたので、下記のとおりお知らせいたします。

また、平成30年12月期通期連結業績予想の修正、並びに平成30年12月期第2四半期連結決算において、固定資産の減損損失を計上しておりますので、併せてお知らせいたします。

記

1. 平成30年12月期第2四半期（累計）連結業績予想と実績値との差異（平成30年1月1日～平成30年6月30日）

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 四半期純利益	1株あたり 四半期純利益
前回発表予想 (A)	百万円 870	百万円 △97	百万円 △99	百万円 △85	円 銭 △12.71
実績値 (B)	699	△155	△157	△192	△28.55
増減額 (B-A)	△170	△58	△58	△107	—
増減率 (%)	△19.6	—	—	—	—
(ご参考) 前期第2四半期実績	893	△194	△197	△266	△39.90

2. 平成30年12月期通期連結業績予想の修正（平成30年1月1日～平成30年12月31日）

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 当期純利益	1株あたり 当期純利益
前回発表予想 (A)	百万円 1,800	百万円 △137	百万円 △142	百万円 △140	円 銭 △20.93
今回発表予想 (B)	1,450	△349	△352	△382	△56.61
増減額 (B-A)	△350	△212	△210	△242	—
増減率 (%)	△19.4	—	—	—	—
(ご参考) 前年同期実績	1,829	△269	△275	△459	△68.65

3. 差異及び修正の理由

(1) 第2四半期連結（累計）業績予想と実績値との差異理由

当連結累計期間における収益性改善のための施策として、メディア事業におきましては、各メディアチャンネルのトラフィック数の増加を目標としております。主力メディアである YouTube「マックスむらいチャンネル」は平成 29 年 12 月期第 4 四半期から再生回数の増加に向けて各種施策を行っており、一定再生回数の増加につながったものの、平成 30 年 12 月期第 1 四半期より再生回数の増加が一巡したため、視聴者から高評価を得た動画をシリーズ化したところ、平成 30 年 12 月期第 2 四半期以降月間再生数は回復しつつあります。しかしながら、平成 30 年 12 月期上期の再生回数の伸び悩みにより動画広告のクライアントであるゲームメーカーや大手代理店等からの受注が想定を下回りました。また、アプリ開発につきましては、アプリゲーム「POKER×POKER（ポーカーポーカー）」を 6 月にリリースいたしました。他の業態とのアライアンスを視野に入れた今後の展開を考慮しマネタイズモデルを当初想定していた「アプリ内課金」モデルから「広告による収益」モデルへの変更を図りました。

ストア事業におきましては、新規顧客獲得に注力した結果、E コマースサイトにおいて新規顧客の流入は増加したものの、購買件数は伸び悩みました。商品販売の増収策として、成長が期待できるカテゴリーへの販促強化を実施した結果、イヤホンカテゴリーの販売は伸長するなど、ジャンルによっては成果があったものの、主力商品のスマホケース・保護フィルムについては iPhoneX 本体の需要が当社予想より早期に収束した影響により、計画を下回りました。サービス事業につきましては、当社の店舗以外にもパイロット店として F C モデル店の実証実験を行っておりますが、バッテリー交換の需要が他社のサービスの影響により当社想定値よりも減少するなど修理事業は伸び悩んでおります。

以上のことから、当第 2 四半期連結累計期間売上高につきましては、メディア事業における広告売上は、広告商品刷新の影響による販売計画未達により 72 百万円の減収、及び広告プラットフォーム市場の低迷により 47 百万円の減収となりました。ストア事業は、E コマースサイトにおいては、上記のとおり主力商品の販売伸び悩みにより 19 百万円の減収、店舗においては平成 29 年 7 月に 3 店舗、平成 30 年 3 月のうめだ店の閉店の影響により、53 百万円の減収となりました。また、新たにリリースいたしましたゲームアプリ「POKER×POKER（ポーカーポーカー）」のビジネスモデルを、当社の新サービスである「@BLAST（アットブラスト）」にて開催するユーザーイベントとの連携を図るために、「アプリ内課金」モデルから「広告収益」モデルに変更したことにより、当初想定していたユーザー数の獲得とはならず、12 百万円の減益となりました。これらにより、営業利益以下の利益面につきましても、計画を下回ることとなりました。

(2) 通期連結業績予想の修正理由

通期の連結業績予想につきましては、第 2 四半期連結累計期の実績に加え、直近の業績の推移を鑑みた結果、下半期においてもメディア事業における広告収入は見込んでいた海外ゲームメーカーの動画広告の受注額減少等が想定され、今後早急な売上回復が見込めないこと、また、新規事業であるゲームアプリ「POKER×POKER（ポーカーポーカー）」のマネタイズモデル変更により、収益化にはさらに時間を要するとの判断から、通期業績予想の修正をいたします。

4. 固定資産の減損損失計上について

メディア事業、ストア事業いずれも 3 期連続の経常損失の見込みのため、固定資産の減損損失を計上いたしました。

セグメント別の計上額は、以下のとおりとなります。

- ・メディア事業：16,790 千円
- ・ストア事業：38,151 千円

(注) 上記の業績予想は、本資料の公表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績等は、今後様々な要因によって予想値と異なる可能性があります。

以上