



平成30年8月6日

各位

会社名 ユナイテッド株式会社
代表者名 代表取締役会長 CEO 早川 与規
(コード2497 東証マザーズ)

(訂正) 「平成31年3月期第1四半期決算説明資料」の一部訂正について

平成30年8月3日付で開示いたしました「平成31年3月期第1四半期決算説明資料」の記載内容に一部訂正がありましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

訂正内容

5ページ「1Q連結損益計算書」

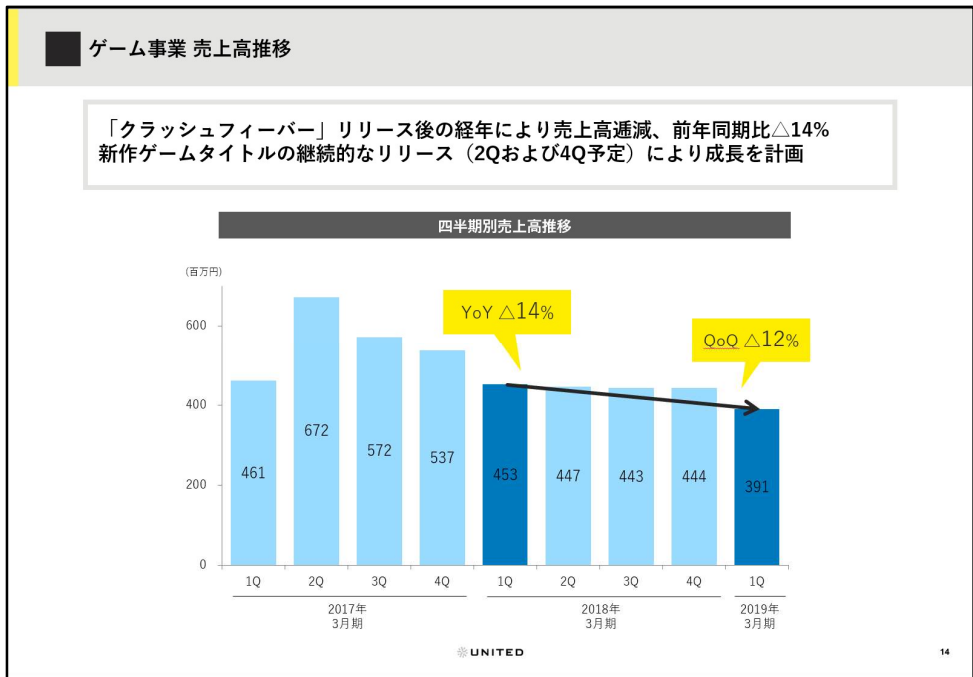
営業利益 前年同期比 (訂正前) 3,747% → (訂正後) 3,741%

8ページ「インベストメント事業 当期注力内容」

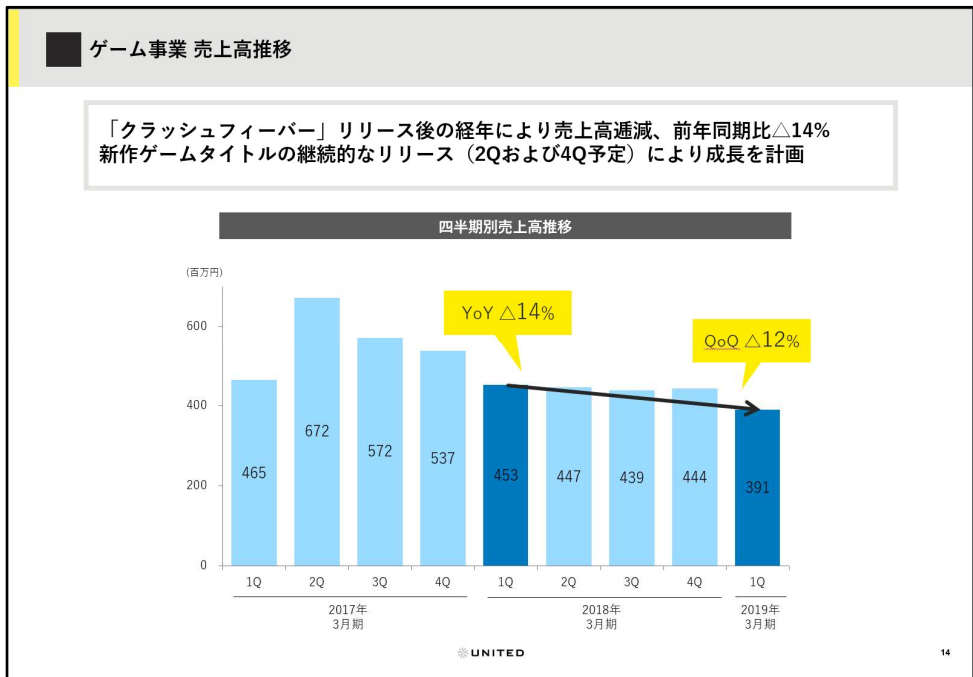
売上高見込 前年比 (訂正前) 1,268% → (訂正後) 1,265%

営業利益見込 前年比 (訂正前) 1,440% → (訂正後) 1,434%

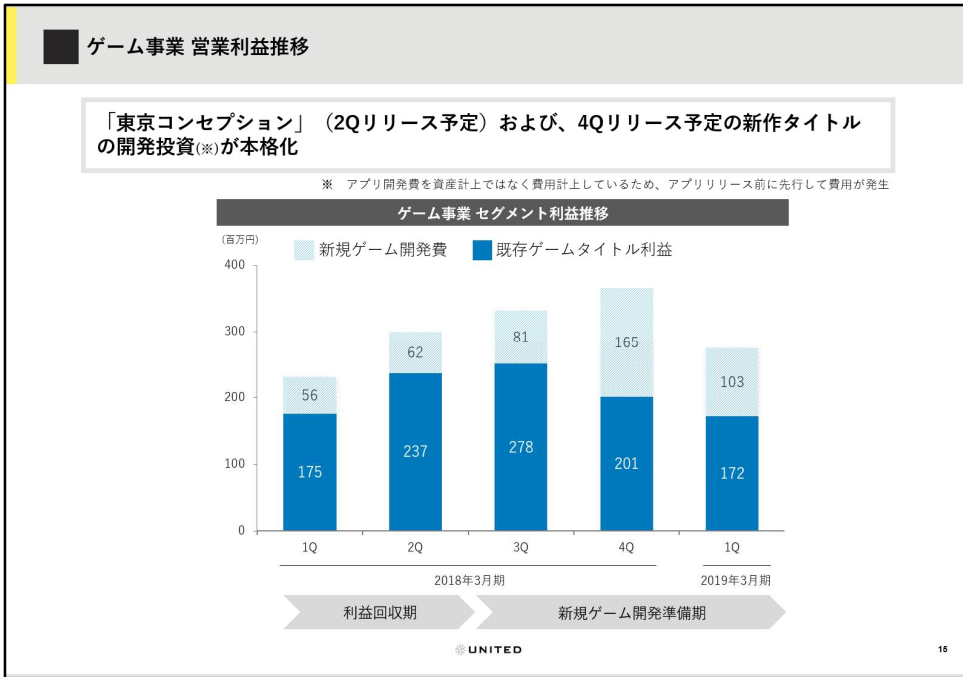
(訂正前)



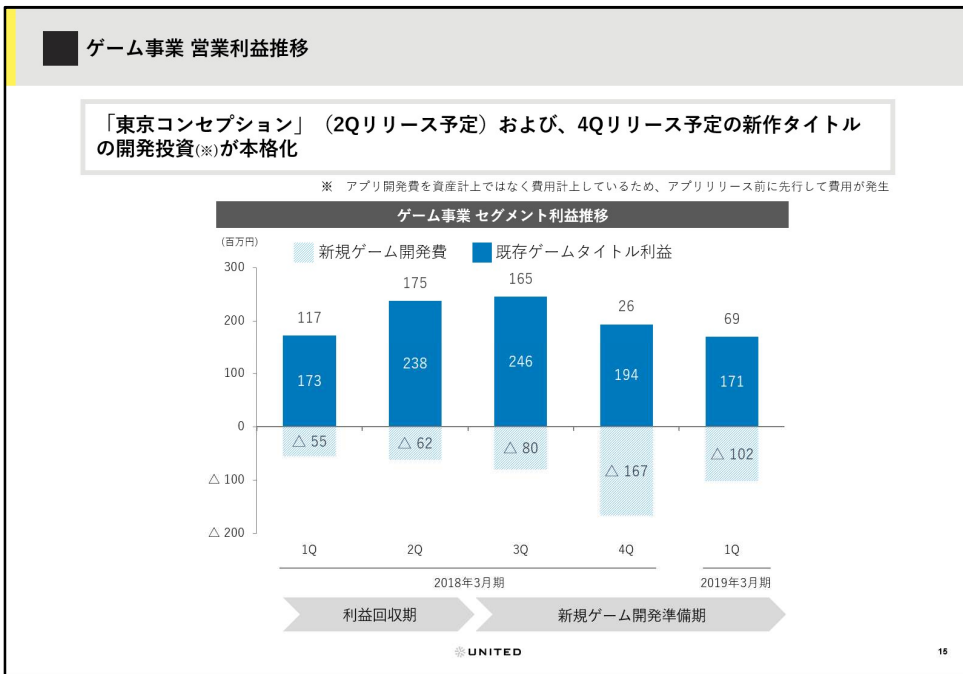
(訂正後)



(訂正前)



(訂正後)

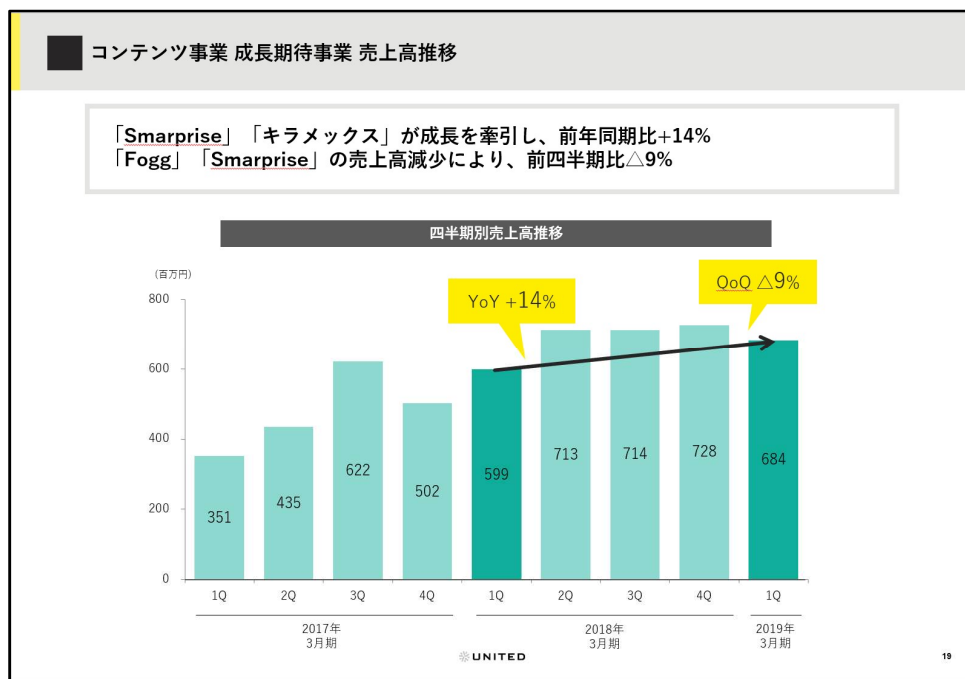


18 ページ「コンテンツ事業 事業区分について」

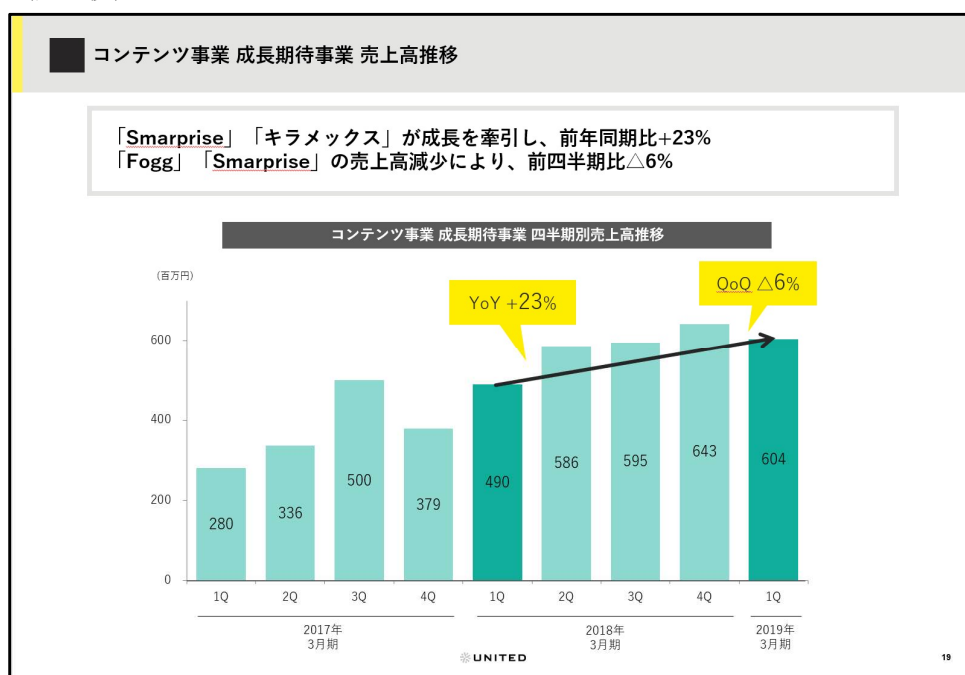
ページ下部に注記を記載

19 ページ「コンテンツ事業 成長期待事業 売上高推移」

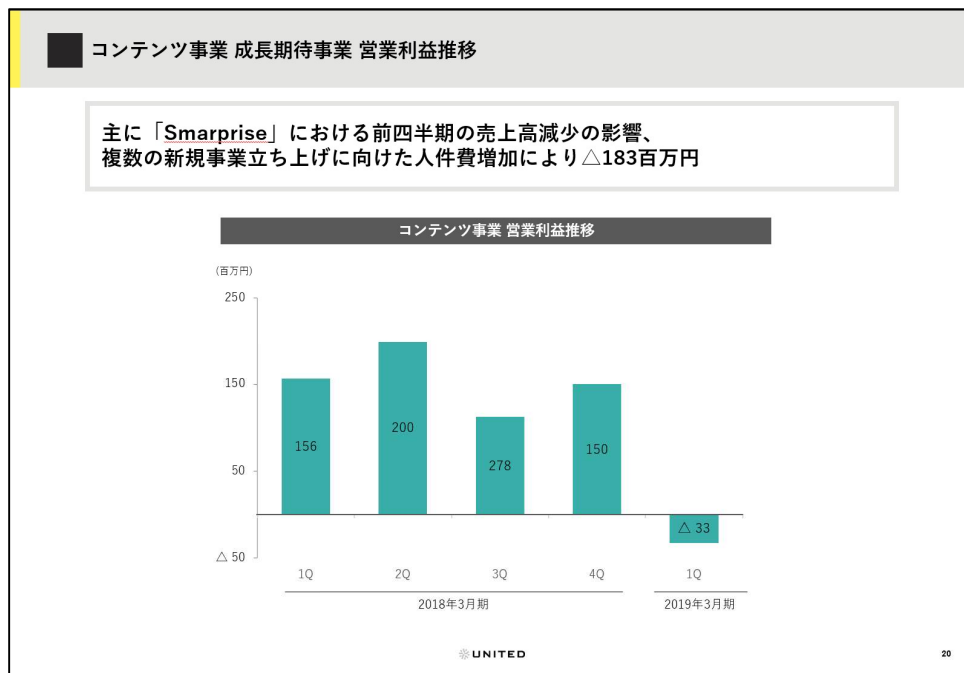
(訂正前)



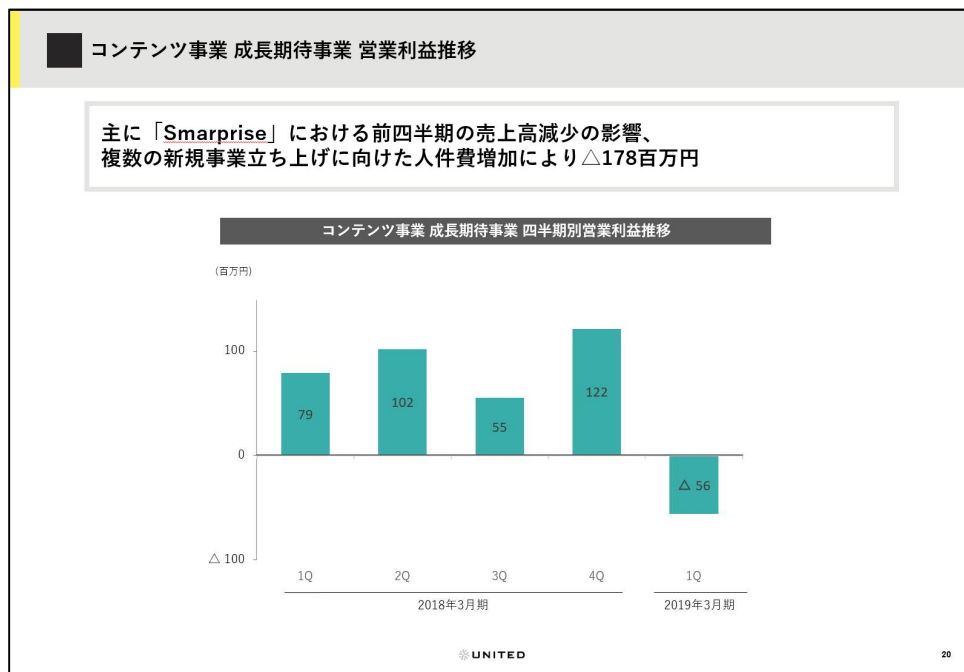
(訂正後)



(訂正前)



(訂正後)



22 ページ「インベストメント事業」

※1 営業利益影響 (訂正前) 12,641 百万円 → (訂正後) 12,802 百万円

※2 株式保有割合 (訂正前) 7.7% → (訂正後) 7.7% [2018 年 6 月末現在]

※当社ホームページに、訂正後の「平成 31 年 3 月期第 1 四半期決算説明資料」を掲載させていただいております。

URL <http://united.jp/ir/>

以上

2019年3月期 第1四半期

決算説明資料

2018年8月3日



UNITED

ユナイテッド株式会社
(東証マザーズ：2497)





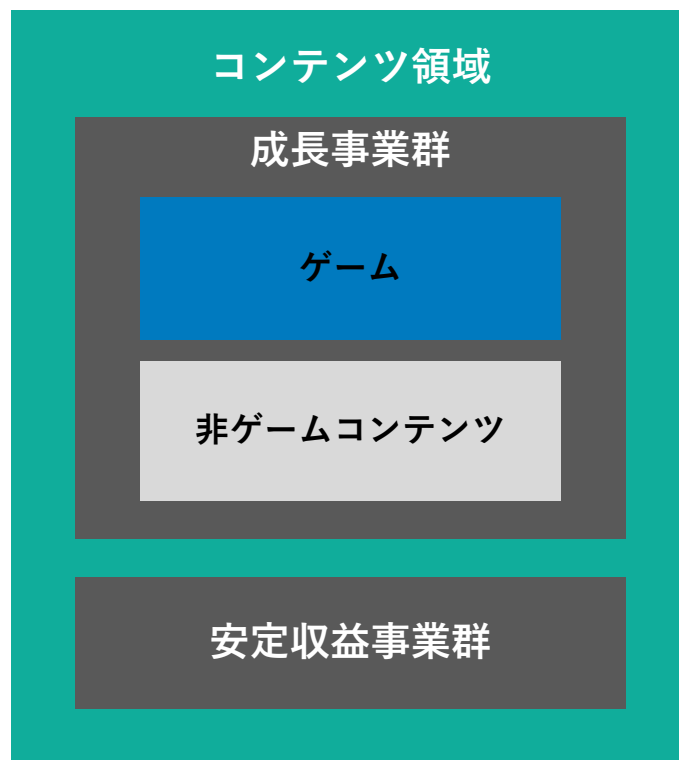
■ 2019年3月期 第1四半期決算概要

本資料に記載されたすべての意見や予測、見通しなどは資料作成時点における入手可能な情報に基づいた弊社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。また様々な要因の変化により、実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることを、ご承知おきください。なお、本資料に記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

2019年3月期以降の事業区分について

「ゲーム」「コンテンツ」の各事業ともに個別の成長戦略を定めているため、
独立したセグメントとして明瞭な説明を行うためにセグメント区分変更

2018年3月期まで



2019年3月期から



1Q業績ハイライト

投資先上場に伴う株式売却益が、連結売上高・連結営業利益に大きく貢献
インベストメント事業を除く事業全体では、中長期の成長を目指し積極投資中

全体	連結業績	売上高 : 15,662百万円 (前年同期比+381%) 営業利益 : 12,349百万円 (前年同期比+3,741%) 当期純利益 : 8,317百万円 (前年同期比+4,223%)
事業別	アドテクノロジー事業	売上高 : 1,463百万円 (前年同期比△22%) 営業利益 : △49百万円 (前年同期比△235百万円)
	ゲーム事業	売上高 : 391百万円 (前年同期比△14%) 営業利益 : 69百万円 (前年同期比△41%)
	コンテンツ事業	売上高 : 911百万円 (前年同期比+2%) 営業利益 : △33百万円 (前年同期比△190百万円)
	インベストメント事業	売上高 : 12,901百万円 (前年同期比+28,978%) 営業利益 : 12,791百万円 (前年同期比+41,609%)

1Q連結損益計算書

投資利益に係る外形標準課税の増加（+152百万円）および新卒採用（40名）に伴う人件費の増加等により、販管費は前年同期比+53%

(単位：百万円)	2019年3月期1Q	2018年3月期1Q	前年同期比
売上高	15,662	3,254	+381%
アドテクノロジー事業	1,463	1,870	△ 22%
ゲーム事業	391	453	△ 14%
コンテンツ事業	911	893	+2%
インベストメント事業	12,901	44	+28,978%
その他	-	-	-
セグメント間消去	△5	△6	-
売上総利益	13,462	1,050	+1,182%
アドテクノロジー事業	115	361	△ 68%
ゲーム事業	154	192	△ 20%
コンテンツ事業	388	456	△ 15%
インベストメント事業	12,806	40	+31,724%
その他	△2	-	-
セグメント間消去	△0	0	-
販管費	1,112	728	+53%
営業利益	12,349	321	+3,741%
アドテクノロジー事業	△49	185	-
ゲーム事業	69	117	△ 41%
コンテンツ事業	△33	156	-
インベストメント事業	12,791	30	+41,609%
その他	△46	-	-
セグメント間消去	△381	△168	-
経常利益	12,343	320	+3,747%
親会社株主に帰属する当期純利益	8,317	192	+4,223%
特別損益	△193	△4	-
税金費用等	△3,832	△124	-

1Q末連結貸借対照表

- ・流動資産
投資先の時価評価による営業投資有価証券の増加（+47,469百万円）等により、前四半期末比+58,880百万円
- ・流動負債
未払法人税等の増加（+3,563百万円）等により、前四半期末比+3,739百万円
- ・固定負債
繰延税金負債の増加（+14,456百万円）等により、前四半期末比+14,455百万円

(単位：百万円)	当四半期末 (2018年6月末)	前四半期末 (2018年3月末)	増減額
流動資産	69,471	10,591	+58,880
(うち現預金)	(16,835)	(5,576)	(+11,259)
固定資産	1,837	2,042	△204
流動負債	6,078	2,338	+3,739
固定負債	14,469	13	+14,455
純資産	50,761	10,281	+40,480

2019年3月期は、連結業績全体として増収増益を計画

1. アドテクノロジー事業
2. 2Qにリリース予定の新作ゲームタイトル「東京コンセプト」
3. 仮想通貨取引関連事業
4. その他中期経営計画達成に向けた先行投資（新規事業・M&A）

など、通期業績を現時点で合理的に予測することが困難であり、業績に与える影響も大きいことから非開示

合理的に予測することが可能となった段階で、速やかに開示予定

中期経営計画「UNITED2.0」(※)における「投資期」と位置付け、積極的に先行投資を行う

※ 中期経営計画「UNITED2.0」については当社HPをご参照ください

セグメント	当期注力内容	当期見込み
アドテクノロジー事業	<ul style="list-style-type: none"> 既存プロダクトの業績回復 新規プロダクトを複数開発 先行投資 	積極的に先行投資、4事業合計で営業利益マイナスを想定
ゲーム事業	<ul style="list-style-type: none"> 2Qリリース予定の新作「東京コンセプト」 4Qリリース予定の新作ゲームタイトルの開発 先行投資 	
コンテンツ事業	<ul style="list-style-type: none"> 成長期待事業の「Smarprise」「アラン・プロダクツ」を中心に複数の新規事業立上げ 先行投資 	
その他事業	<ul style="list-style-type: none"> コインエージの仮想通貨取引関連事業参入準備 先行投資 	
インベストメント事業	<ul style="list-style-type: none"> 売上高見込：13,000百万円（前年比1,265%） 営業利益見込：12,850百万円（前年比1,434%） 	2Q以降売却益を見込まず



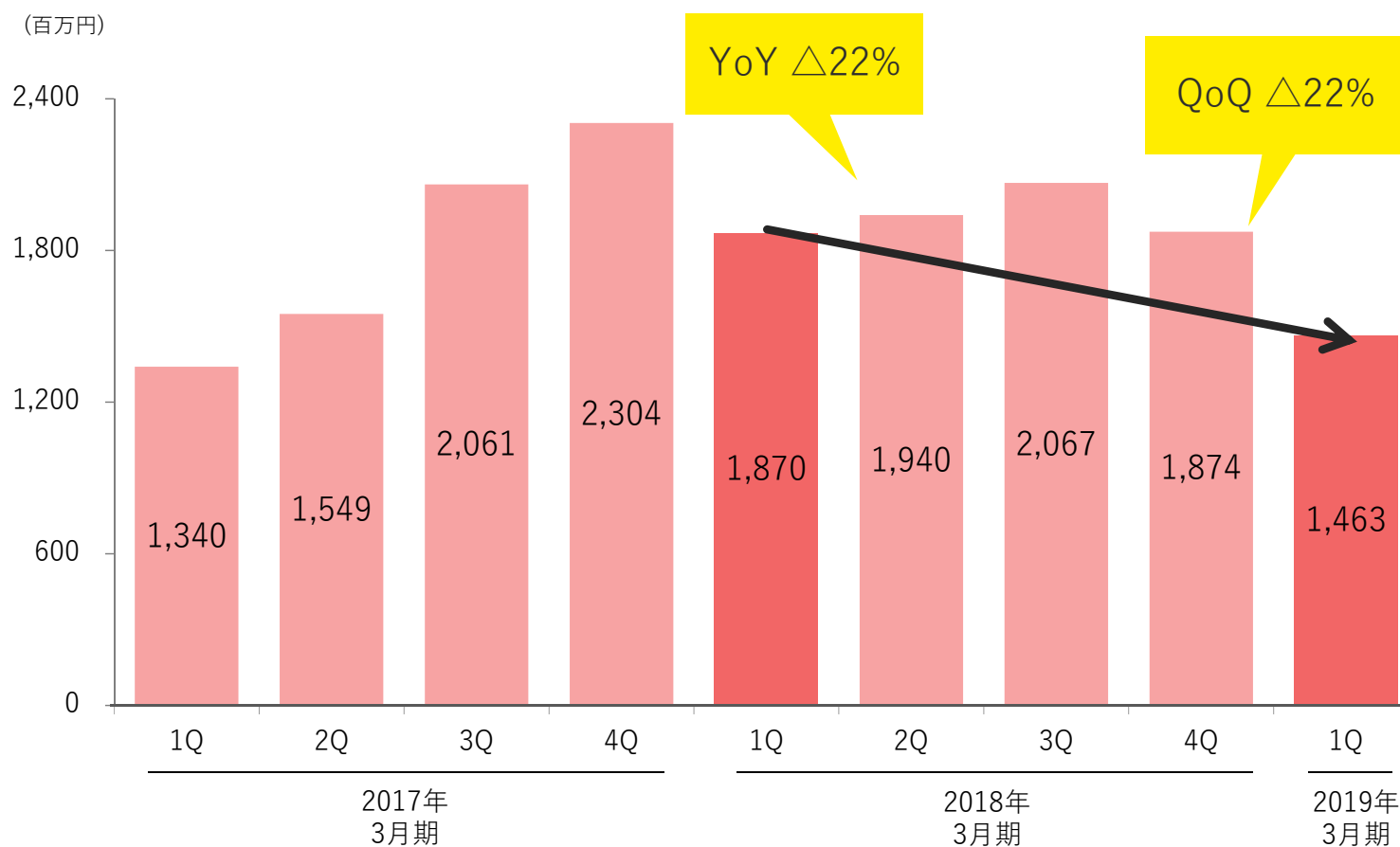
■ 2019年3月期 第1四半期決算概要

A. アドテクノロジー事業について

アドテクノロジー事業 売上高推移

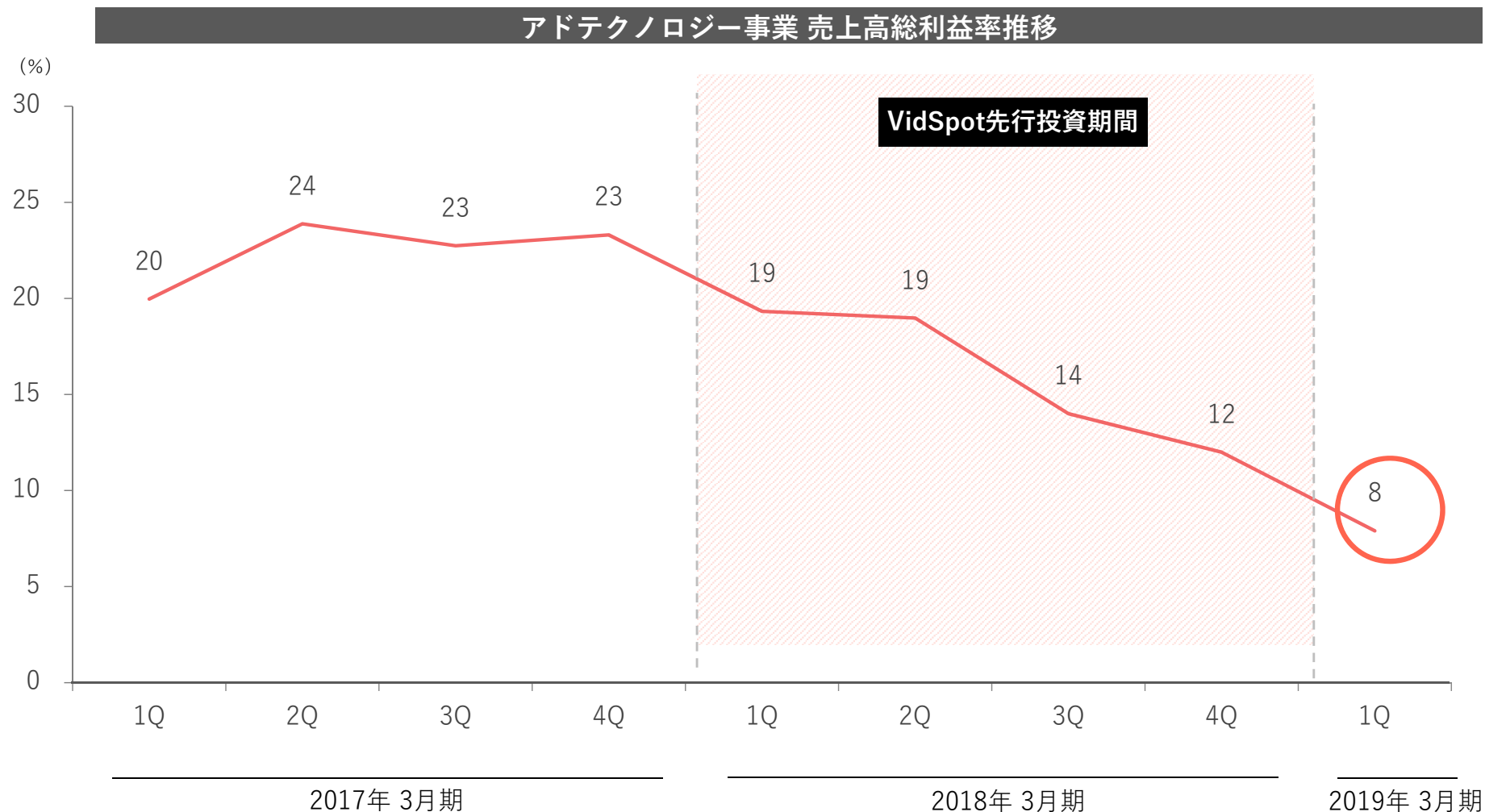
SSP「adstir」での売上高減少トレンド、DSP「Bypass」における特定業種での出稿量減少等により、前年同期比△22%
今後、既存プロダクトの業績回復、新規プロダクトの成長により再度成長軌道に乗せる計画

四半期別売上高推移（撤退事業除く）



アドテクノロジー事業 売上高総利益率推移

「Bypass」における高粗利案件の出稿量減少により売上高総利益率が低下
2Q以降は「adstir」での利益率改善施策により回復に向かう想定



アドテクノロジー事業 今後の方針

これまでの強みとしてきたウェブ広告事業に加え、アプリインストール広告事業にも注力
今後、広告主のニーズに合った新規プロダクトを複数開発

これまでの事業領域

ウェブ広告事業



開発中
新規プロダクト

既存プロダクトで築いたノウハウや顧客基盤を基に収益性向上・安定成長を目指す

今後の注力領域

アプリインストール広告事業



NEW

^ Deals

既存プロダクトで築いた技術やデータを活かし、成長ドライバーとして注力

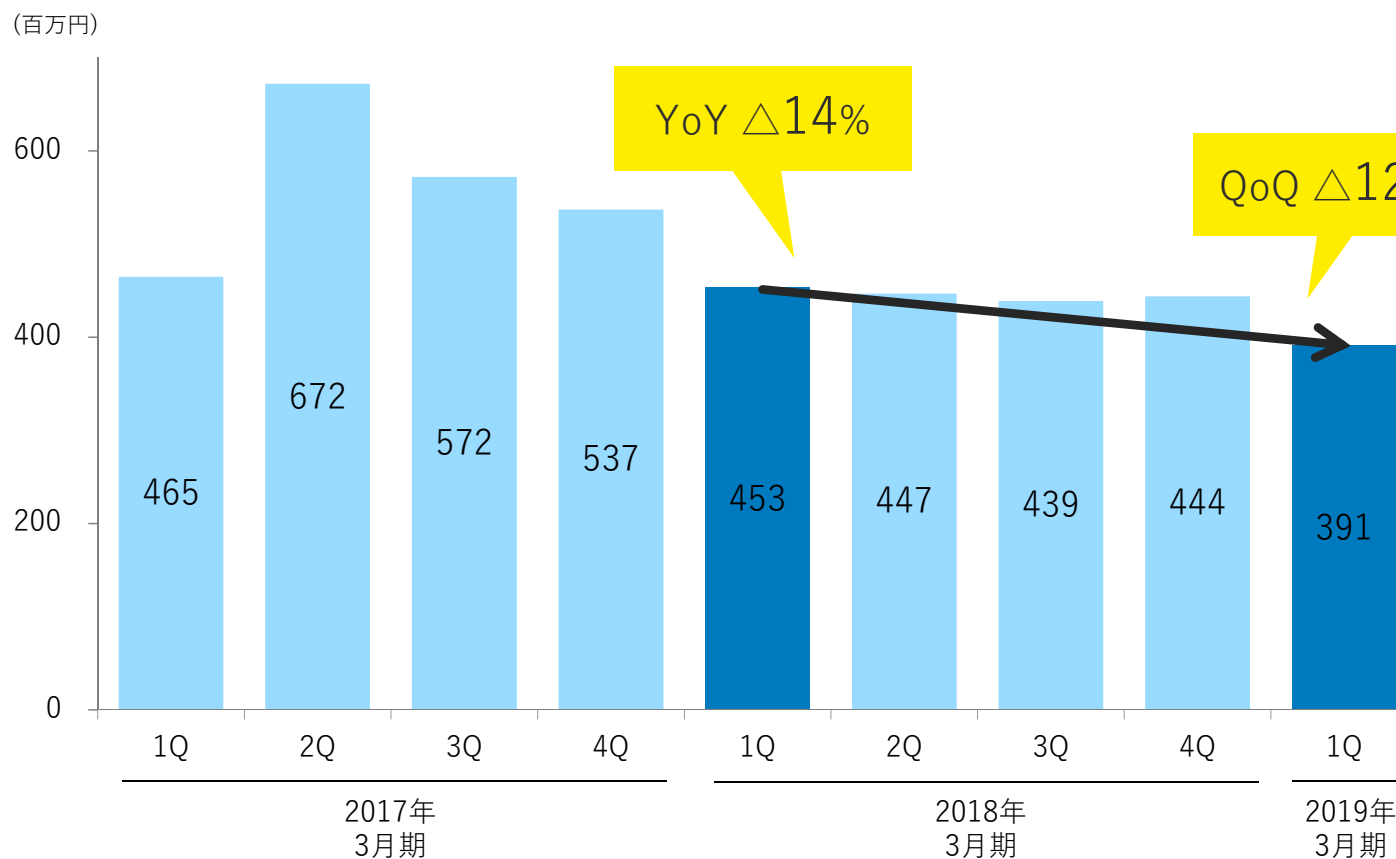
2019年3月期 第1四半期決算概要

B. ゲーム事業について

ゲーム事業 売上高推移

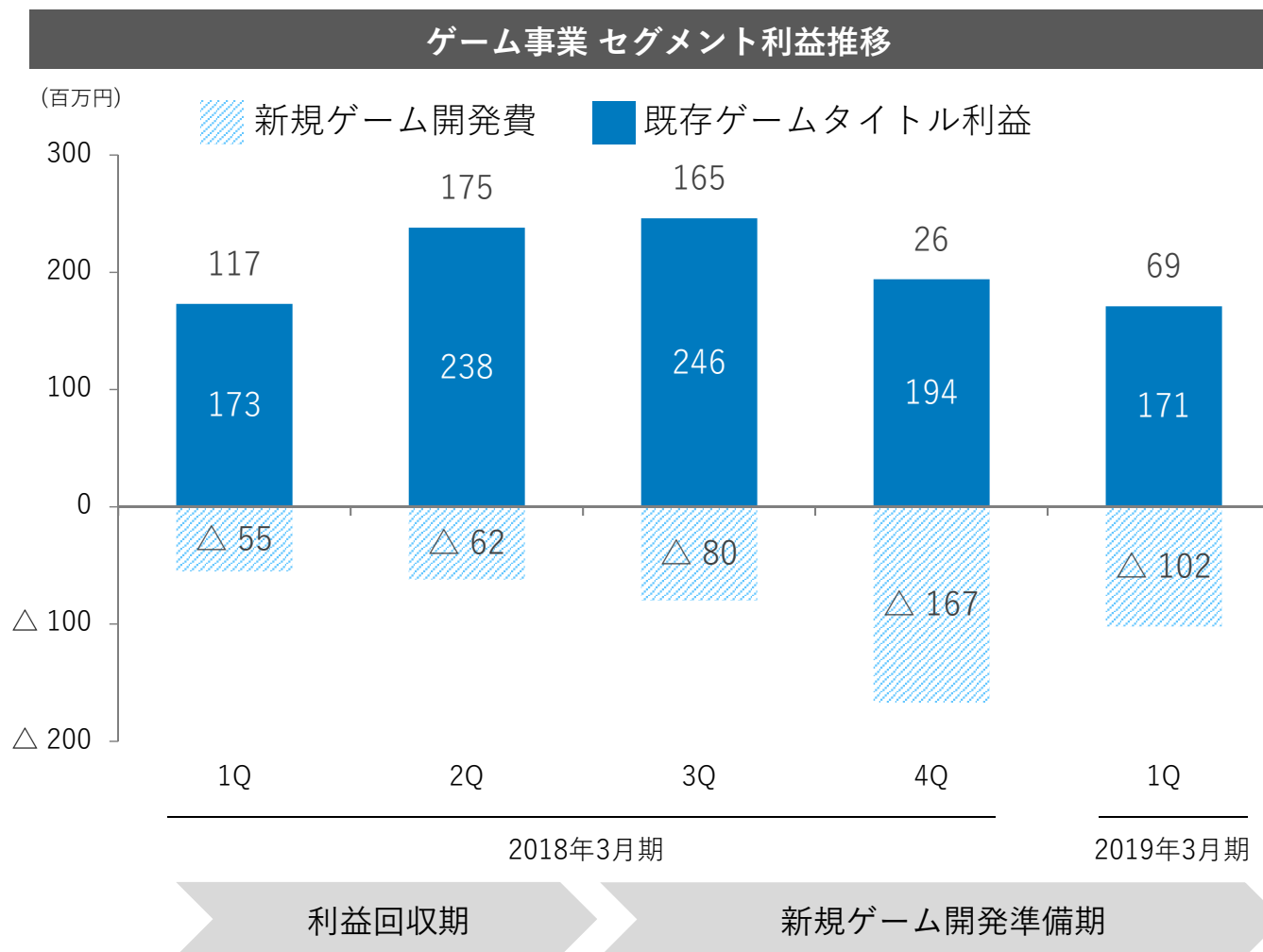
「クラッシュフィーバー」リリース後の経年により売上高逡減、前年同期比 $\Delta 14\%$
新作ゲームタイトルの継続的なリリース（2Qおよび4Q予定）により成長を計画

四半期別売上高推移



「東京コンセプト」(2Qリリース予定) および、4Qリリース予定の新作タイトルの開発投資(※)が本格化

※ アプリ開発費を資産計上ではなく費用計上しているため、アプリリリース前に先行して費用が発生



「東京コンセプト」

2018年2Qリリース予定。事前登録者数が30万人を突破



アプリ概要

”究極簡単ノーストレスな時間泥棒ゲーム”をコンセプトにした、誰もが気軽に爽快感あふれるバトルを楽しむことができるシンプル操作の3D RPG。豪華クリエイターや人気声優陣が多数参加決定。



2019年3月期 第1四半期決算概要

C. コンテンツ事業について

コンテンツ事業 事業区分について

コンテンツ事業の中でも特に注力して成長を目指していく事業を「成長期待事業」と位置付け先行投資を行う

当期は特に「Smarprise」「アラン・プロダクツ」で複数の新規事業に投資

注力事業

成長期待事業

Smarprise

(株)Smarprise

KIRAMEX

キラメックス(株)

Fogg

フォッグ(株)

ALAN
PRODUCTS

(株)アラン・プロダクツ

安定収益事業

TREIS

トレイス(株)

iSM
INTERNATIONAL SPORTS MARKETING Co., Ltd

(株)インターナショナルスポーツ
マーケティング

脳 TAP
ゲームパック 10

キャリアマーケット
向けアプリ

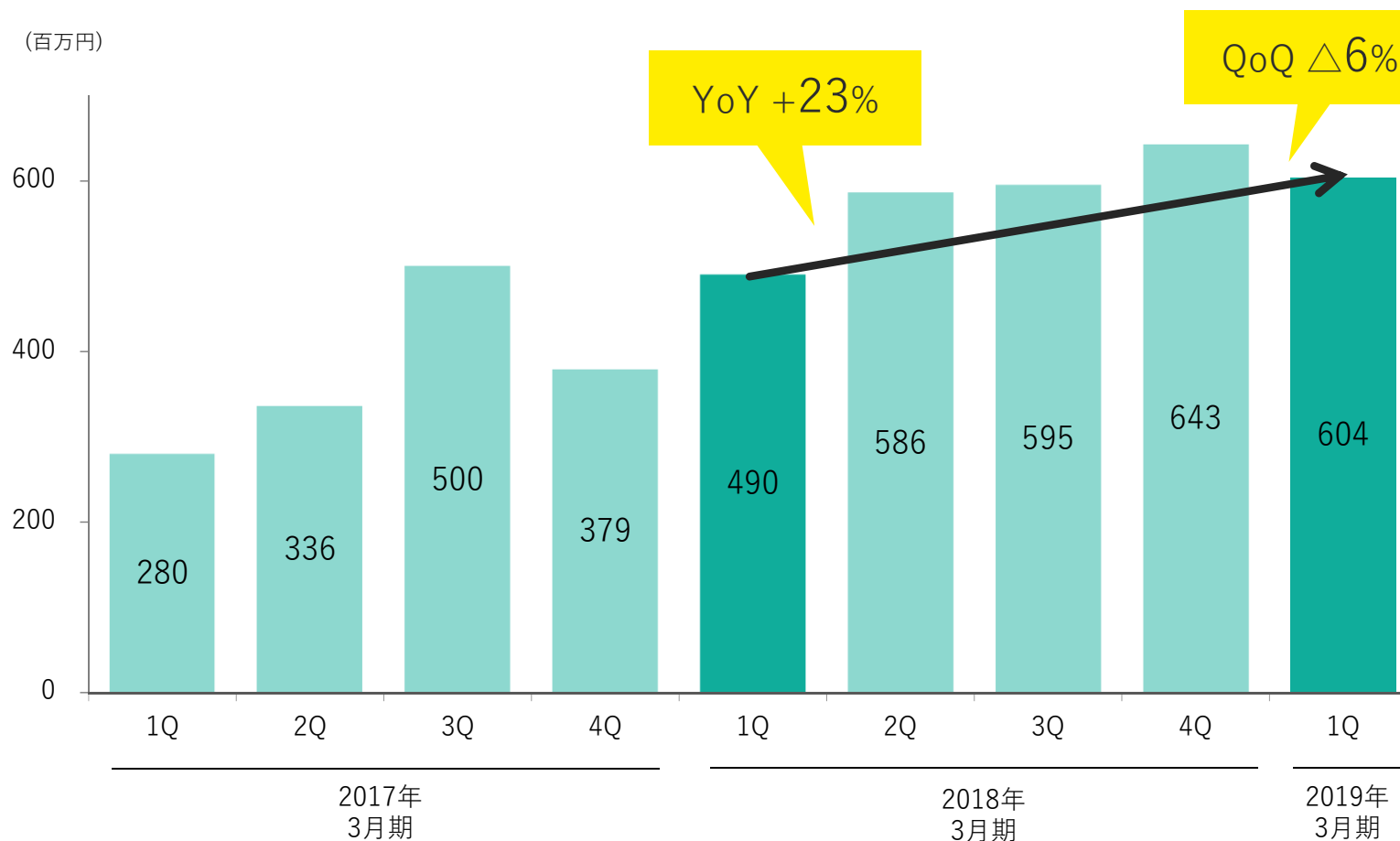
等

※ 当期より上記4社を「成長期待事業」とし、その他のスマホコンテンツ事業を「安定収益事業」へ分類

コンテンツ事業 成長期待事業 売上高推移

「Smarprise」「キラメックス」が成長を牽引し、前年同期比+23%
「Fogg」「Smarprise」の売上高減少により、前四半期比△6%

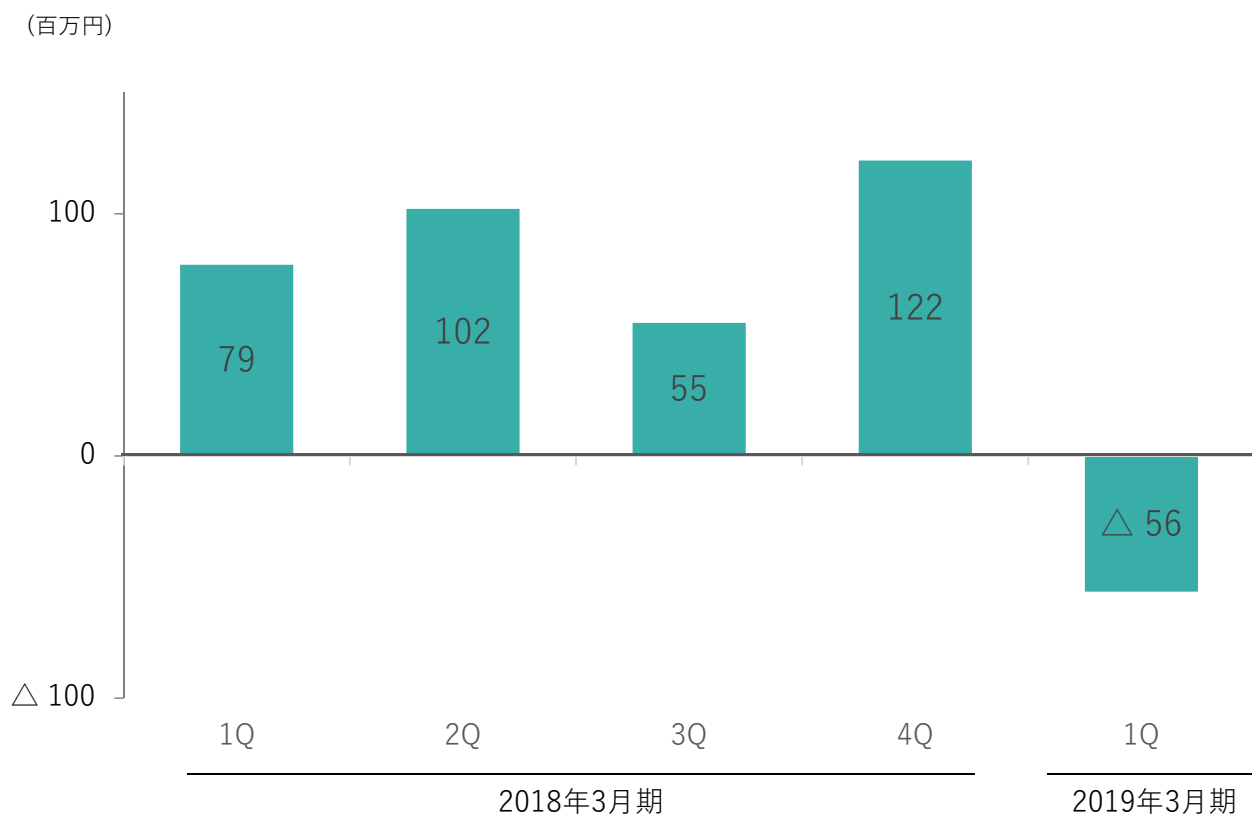
コンテンツ事業 成長期待事業 四半期別売上高推移



コンテンツ事業 成長期待事業 営業利益推移

主に「Smarprise」における前四半期の売上高減少の影響、
複数の新規事業立ち上げに向けた人件費増加により△178百万円

コンテンツ事業 成長期待事業 四半期別営業利益推移





■ 2019年3月期 第1四半期決算概要

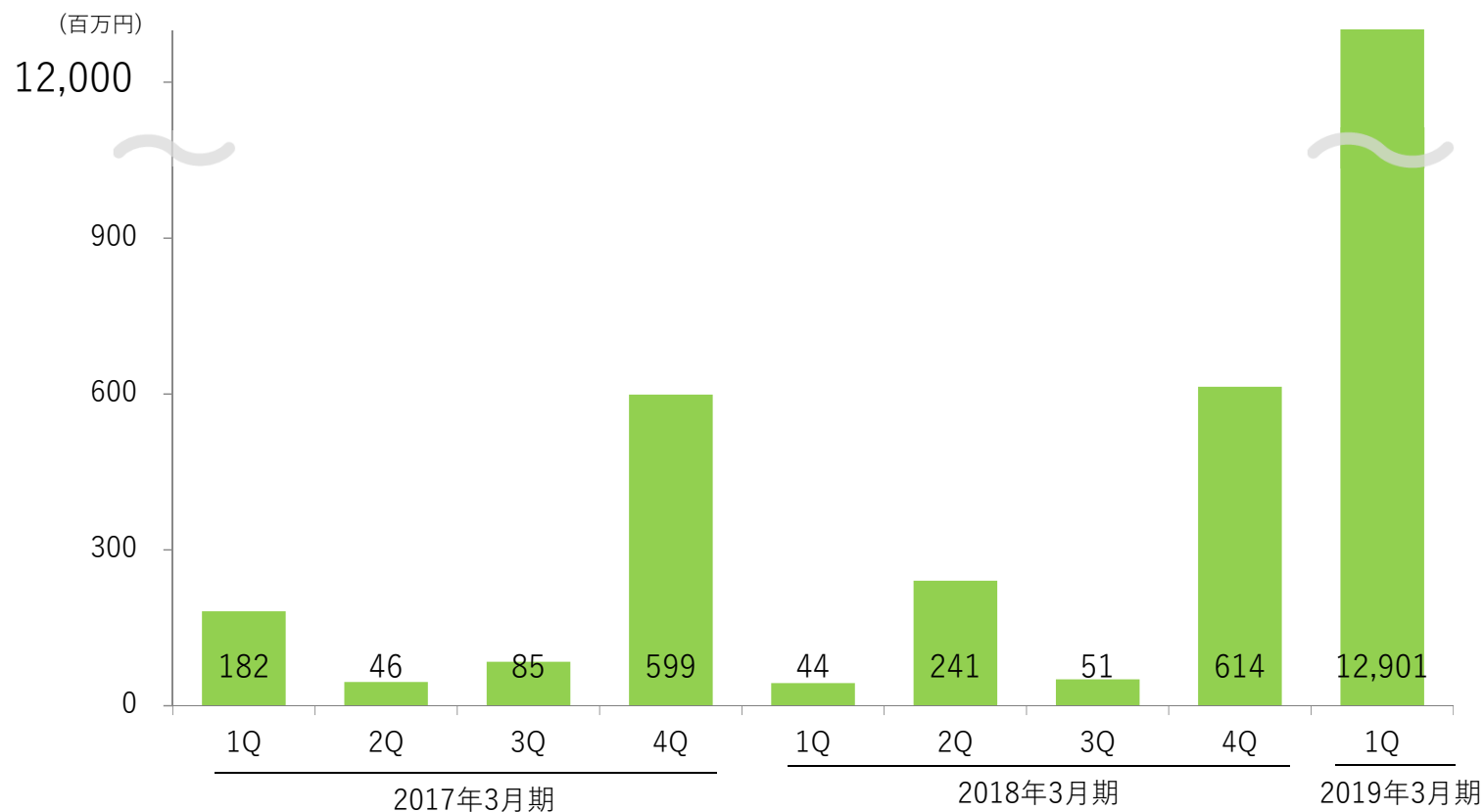
D. インベストメント事業について

1Q売上高は、(株)メルカリ上場に伴う株式の売却等 (※1) により前年同期比+28,978%
2019年3月期1Q末の営業投資有価証券残高は50,463百万円 (※2)

※1 売上高影響は12,892百万円、営業利益影響は12,802百万円

※2 (株)メルカリ分の営業投資有価証券残高は47,617百万円 (株式保有割合は7.7% [2018年6月末現在])

四半期別売上高推移



多様な投資実績を元に、さらに新しい銘柄に新規投資を行い収益貢献を期待

ポストIPO

mercari SocialWire Group

ミドル～レイター

Cyber Buzz SMARTCAMP
vis ヒサスク SPOT CONSULTING asQ WonderPlanet
dely

アーリー～ミドル

translimit Hacobu™
SORA Jiraffe
TECH FUND

有望スタートアップ
複数投資検討中

投資実績（売却済）

LiFENEY enigma
mixi ミクシィ Fringe81
gumi Unoh
metaps
Fujisan.co.jp 雑誌のオンライン書店 Nobot Inc.



 **Appendix**

2019年3月期以降の事業区分について

アドテクノロジー事業



DSP



VidSpot

動画広告配信
プラットフォーム



SSP

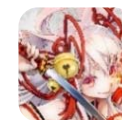
ゲーム事業



クラッシュフィーバー



CocoPPa Play



東京コンセプト

コンテンツ事業

成長期待事業

Smarpr!se

(株)Smarprise

KIRAMEX

キラメックス(株)



フォッグ(株)



(株)アラン・
プロダクツ

安定収益事業



トレイス(株)



キャリアマーケット
向けアプリ

iSM

(株)インターナショナルスポーツ
マーケティング

インベストメント事業



ユナイテッド(株) 投資事業



ベンチャーユナイテッド(株)

KIRAMEX

キラメックス(株)

プログラミングやアプリ開発を学べるオンラインスクール「TechAcademy（テックアカデミー）」を運営



(株)アラン・プロダクツ

月間100万人以上のユーザーが訪れる、髪の毛の悩みと向き合う総合研究サイト「ヘアラボ」などの事業を展開



Smarpr!se

(株)Smarprise

日本最大級の課金還元プラットフォームサービス
「SMART GAME(スマートゲーム)」、
バーチャルYouTuber「富士葵」(*)の
企画・運営 ※2018年7月26日現在、チャンネル登録者数12万人以上



フォッグ(株)

ファンがアイドルの写真を見て活動支援が出来るアプリ「CHEERZ (チアーズ)」を運営、現在1,000名以上のアイドルが参加中

