
2019年3月期 第3四半期

決算説明資料

2019年1月31日



UNITED

ユナイテッド株式会社
(東証マザーズ：2497)



ビジョン

日本を代表するインターネット企業になる

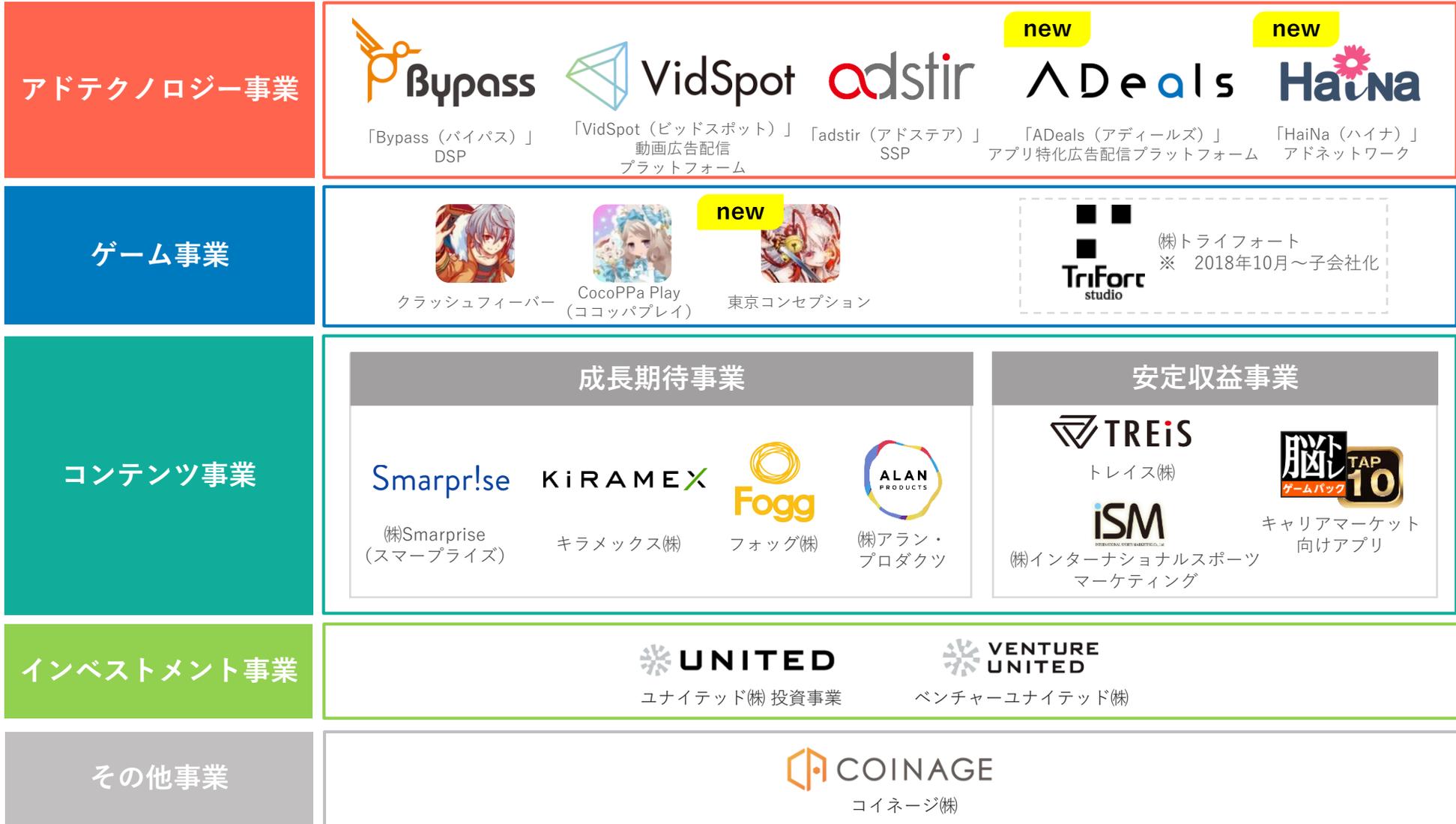


ミッション

挑戦の連続によりあたらしい価値を創り出し、
社会に貢献する



ユナイテッドの事業構成について



注 2019年3月期第1四半期より「ゲーム」「コンテンツ」セグメント区分変更

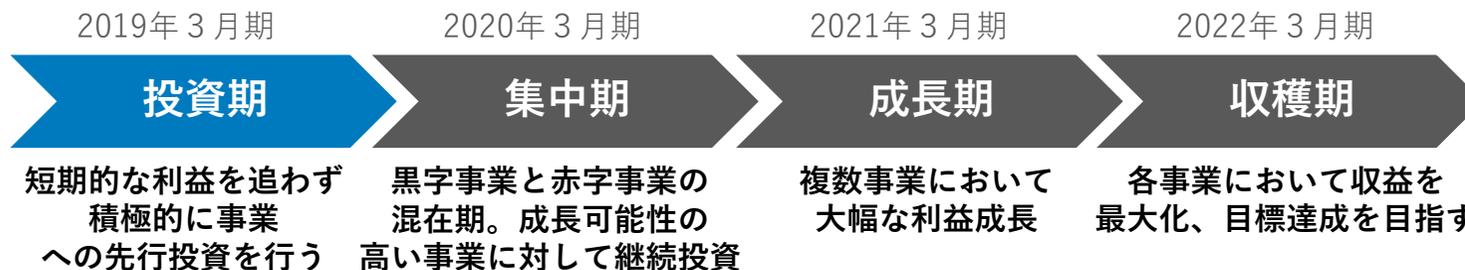
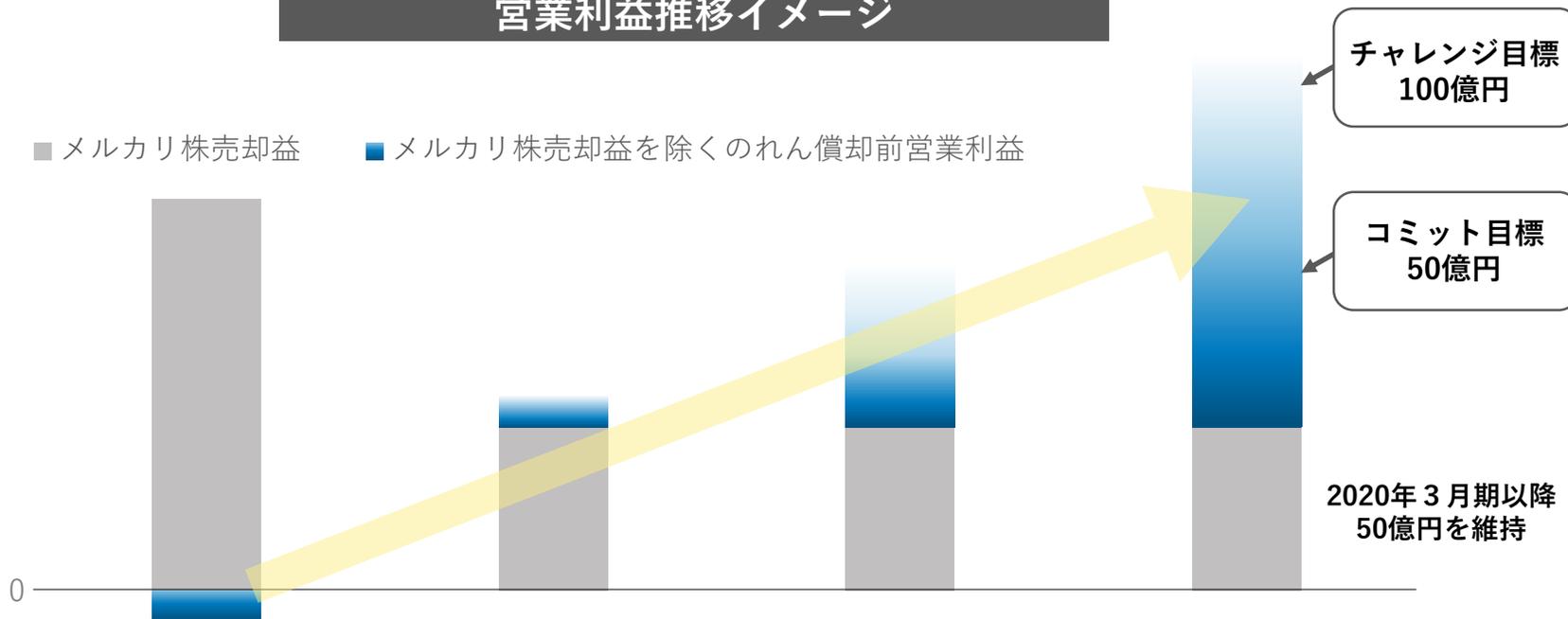
定量目標

2022年3月期 のれん償却前営業利益
チャレンジ目標 100億円
コミット目標 50億円
(いずれもメルカリ株式の売却益を除く)



当期は、2022年3月期中期経営計画最終年度における営業利益目標額の達成に向け、成長の見込める事業に積極的な投資を行う「投資期」として位置付け

営業利益推移イメージ





2019年3月期 第3四半期決算概要

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。

第3四半期累計業績ハイライト

第3四半期累計の連結過去最高売上高・営業利益を更新
前年同期比、売上高+119%、営業利益+906%の増収増益

全体	連結業績	売上高 : 22,921百万円 (前年同期比+119%) 営業利益 : 11,264百万円 (前年同期比+906%) 当期純利益 : 7,317百万円 (前年同期比+1,151%)
	アドテクノロジー事業	売上高 : 4,756百万円 (前年同期比△19%) 営業利益 : △60百万円 (前年同期比△575百万円)
事業別	ゲーム事業	売上高 : 1,794百万円 (前年同期比+33%) 営業利益 : △288百万円 (前年同期比△747百万円)
	コンテンツ事業	売上高 : 3,376百万円 (前年同期比+15%) 営業利益 : △153百万円 (前年同期比△622百万円)
	インベストメント事業	売上高 : 13,055百万円 (前年同期比+3,765%) 営業利益 : 12,901百万円 (前年同期比+5,082%)
	その他事業	売上高 : -百万円 (前年同期比-百万円) 営業利益 : △204百万円 (前年同期比△176百万円)

通期業績予想に対する進捗

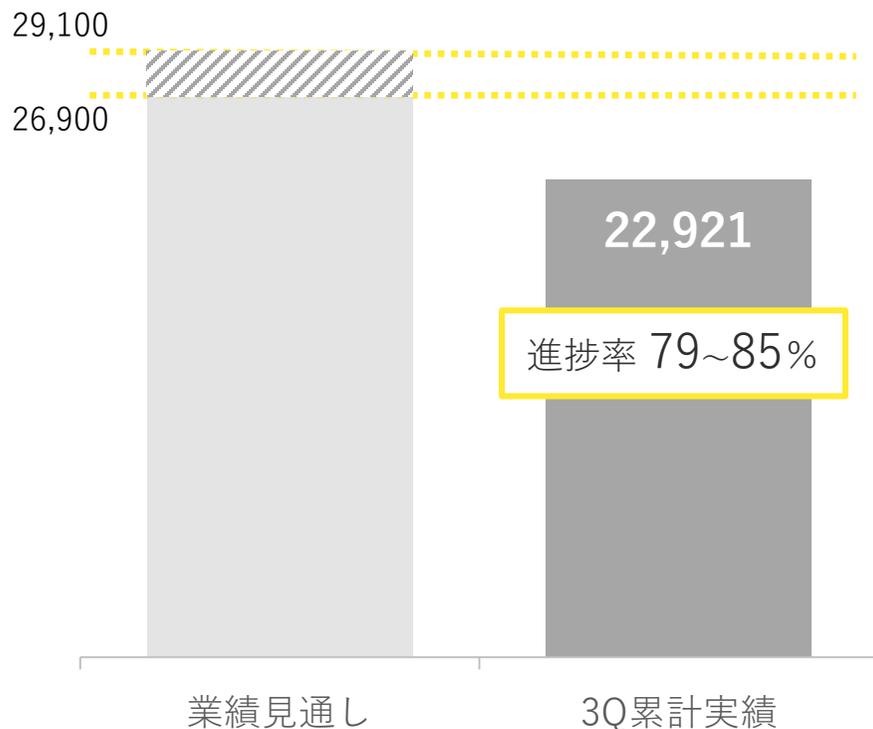
第3四半期累計における通期売上高進捗率は79%~85%、通期営業利益進捗率は102%~113%で推移(※)

第4四半期も引き続き先行投資を行うため営業赤字の見通しではあるが、売上高・営業利益ともに通期業績予想の範囲内で着地する見込み

※ 2018年10月31日に発表した通期業績予想のレンジに対する進捗率

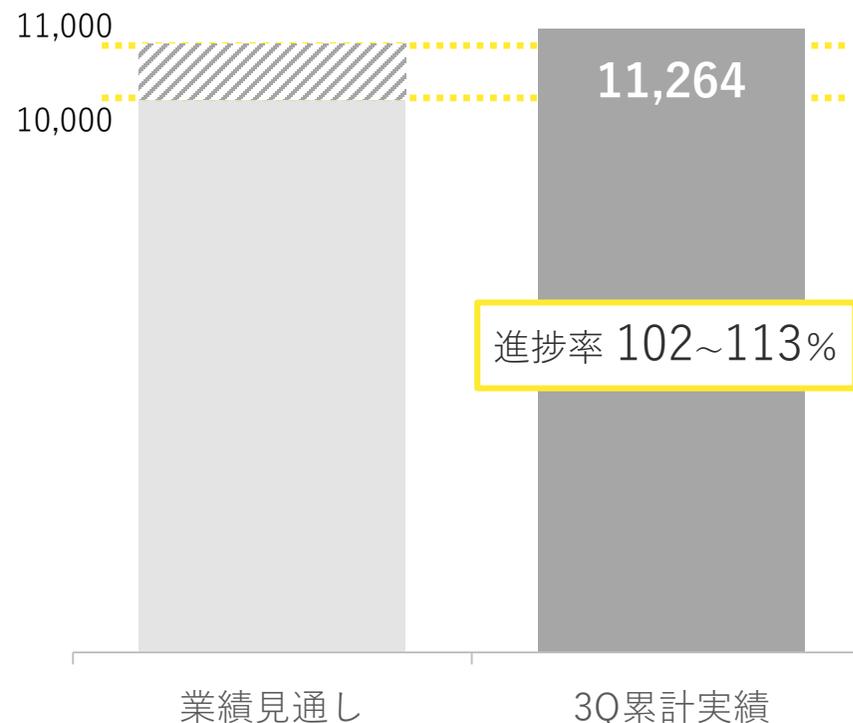
売上高進捗率

(単位：百万円)



営業利益進捗率

(単位：百万円)



第3四半期累計連結損益計算書

第3四半期累計純利益は、特別損益（△250百万円）（※）の計上があったものの、前年同期比1,151%の7,317百万円で着地

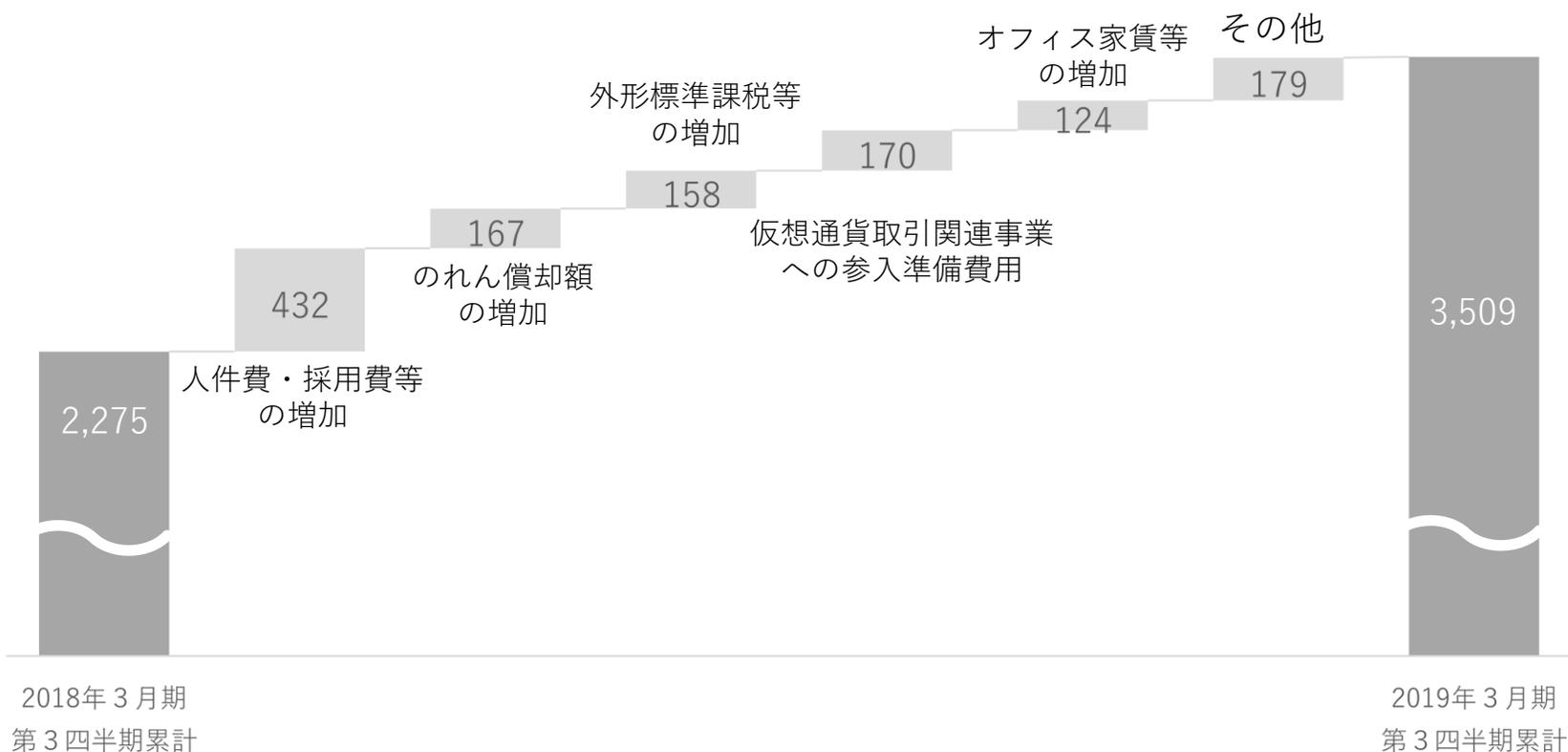
※ 第3四半期の特別損益計上額は74百万円

(単位：百万円)	2019年3月期 第3四半期累計	2018年3月期 第3四半期累計	前年同期比
売上高	22,921	10,474	+119%
売上総利益	14,774	3,395	+335%
販売費及び一般管理費	3,509	2,275	+54%
営業利益	11,264	1,120	+906%
経常利益	11,239	1,106	+916%
親会社株主に帰属する当期純利益	7,317	584	+1,151%
特別損益	△ 250	△ 4	△ 245
投資有価証券評価損	△ 106	△ 4	△ 102
オフィス拡張費用	△ 58	△ 3	△ 55
税金費用等	△ 3,672	△ 517	△ 3,154

第3四半期累計連結販売費及び一般管理費の比較

販管費の増加は、人件費・採用費等の増加（+432百万円）、(株)トライフォート等のグループ化に伴うのれん償却額（+167百万円）が主な要因

(単位：百万円)



第3四半期末連結貸借対照表

(株)トライフォート、XTech HP(株)等への出資による現預金の減少（△6,587百万円）、メルカリ株式の時価評価等に伴う営業投資有価証券の減少（△18,994百万円）（※）等により、総資産残高は前四半期末比で△20,325百万円

※ 投資先株式の時価評価による影響：流動資産（営業投資有価証券）、固定負債（繰延税金負債）、純資産（その他有価証券評価差額金）がそれぞれ増減

(単位：百万円)	前期末	前四半期末	当四半期末	増減額	
	(2018年3月末)	(2018年9月末)	(2018年12月末)	前期末比	前四半期末比
流動資産	10,591	60,944	36,154	+25,563	△ 24,789
現預金	5,576	16,186	9,599	+4,023	△ 6,587
営業投資有価証券	2,994	42,499	23,505	+20,511	△ 18,994
固定資産	2,042	1,929	6,393	+4,351	+4,463
のれん	938	852	4,389	+3,451	+3,537
資産合計	12,633	62,873	42,548	+29,914	△ 20,325
流動負債	2,338	6,214	6,922	+4,583	+707
固定負債	13	11,881	6,005	+5,992	△ 5,875
繰延税金負債	6	11,877	5,838	+5,831	△ 6,038
負債合計	2,352	18,096	12,927	+10,575	△ 5,168
純資産	10,281	44,777	29,620	+19,339	△ 15,156
その他有価証券評価差額金	492	27,531	13,622	+13,130	△ 13,909



2019年3月期 第3四半期事業概況

「ADeals」を中心にアプリインストール広告領域が牽引し、前四半期比+14%

四半期別売上高推移（撤退事業除く）

(単位：百万円)

- アプリインストール広告領域
- ウェブ広告領域



アプリインストール広告

- アプリインストール広告領域における売上高は「ADeals」ローンチ後大幅に拡大
- 第4四半期も引き続き成長を見込み、当該領域の比率が高まる見通し

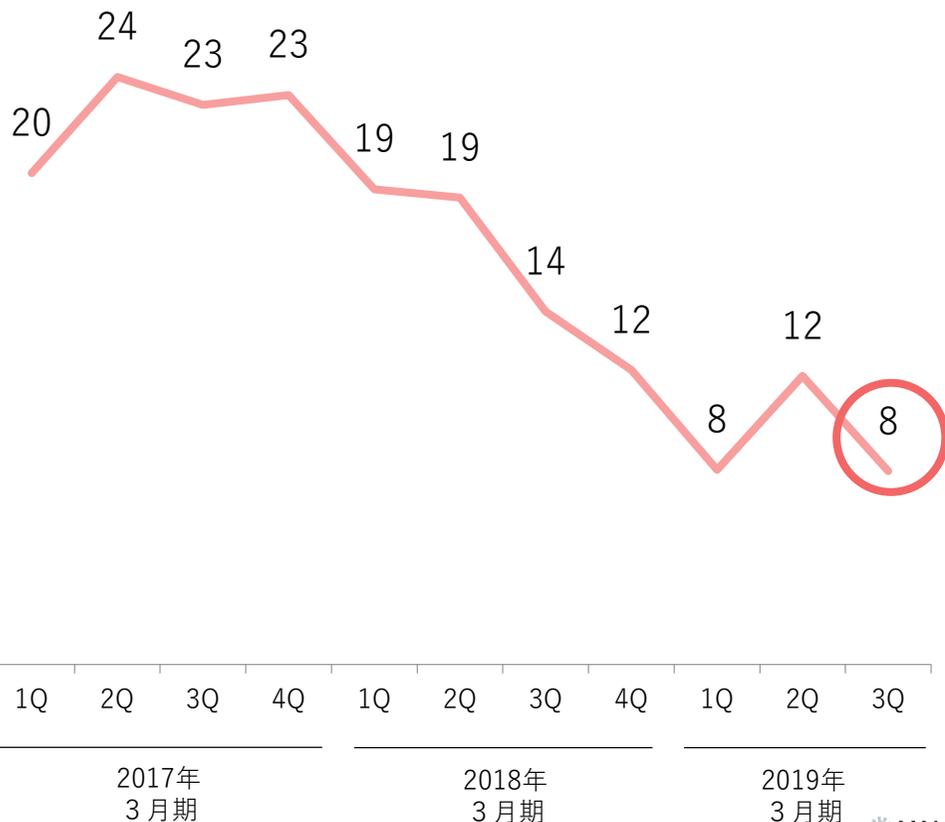
ウェブ広告

- ウェブ広告領域における売上高は前四半期比減少
- 特に「adstir」は売上高減少トレンドが継続

「adstir」の媒体仕入れ費用増加により売上総利益率が減少
第4四半期は、「adstir」の収益管理を厳格化するとともに、アプリインストール広告領域に注力することで売上総利益率改善を図る

四半期別売上総利益率推移（撤退事業除く）

(単位：%)



売上総利益率減少の要因

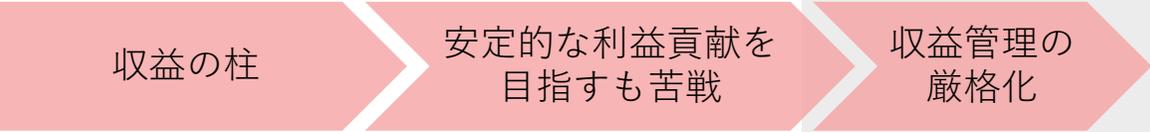
- グローバルプラットフォームへの広告予算集中により、需要期におけるDSPやアドネットワーク商流への広告主の予算配分が想定以上に縮小し、SSPへの媒体在庫買付けが低迷
- その結果、「adstir」で需要を見込んで仕入れた媒体在庫が過多となり、利益を圧迫

今後の対応

- 「adstir」においては、需要に見合った媒体仕入れを一層厳格に運用
- 「ADeals」等のアプリインストール広告領域をはじめとした獲得型の広告に注力

アドテクノロジー事業 ロードマップ

第3四半期は、アプリインストール広告領域において売上高・収益性ともに成長
 第4四半期以降、アプリインストール広告領域はさらなる拡大を見込み、ウェブ広告領域は、より安定的な利益貢献を目指す

事業領域	サービス	実績		今後の方針
		前期	当期1Q～3Q末	当期4Q以降
アプリインストール広告 成長領域				
	new 			
ウェブ広告 既存領域				
	new 			

アドテクノロジー事業 今後の方針

アプリインストール広告領域では新たなサービスの導入によりバリューチェーンを拡充
ウェブ広告領域ではビジネスモデルの再構築を行うことで、アドテクノロジー事業全体での収益拡大を図る

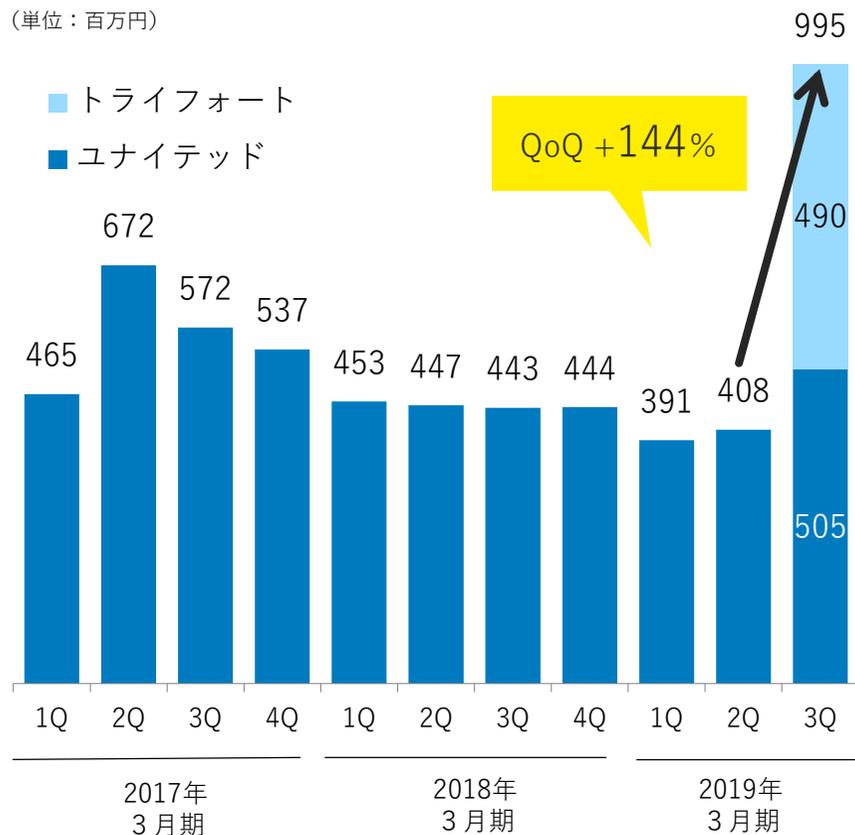


ゲーム事業 業績推移

(株)ライフオートの連結子会社化、及び新作ゲームタイトル「東京コンセプト」のリリースにより、売上高は前四半期比+144%
一方、営業利益は前四半期比△377百万円となり、当期中は営業赤字の見通し

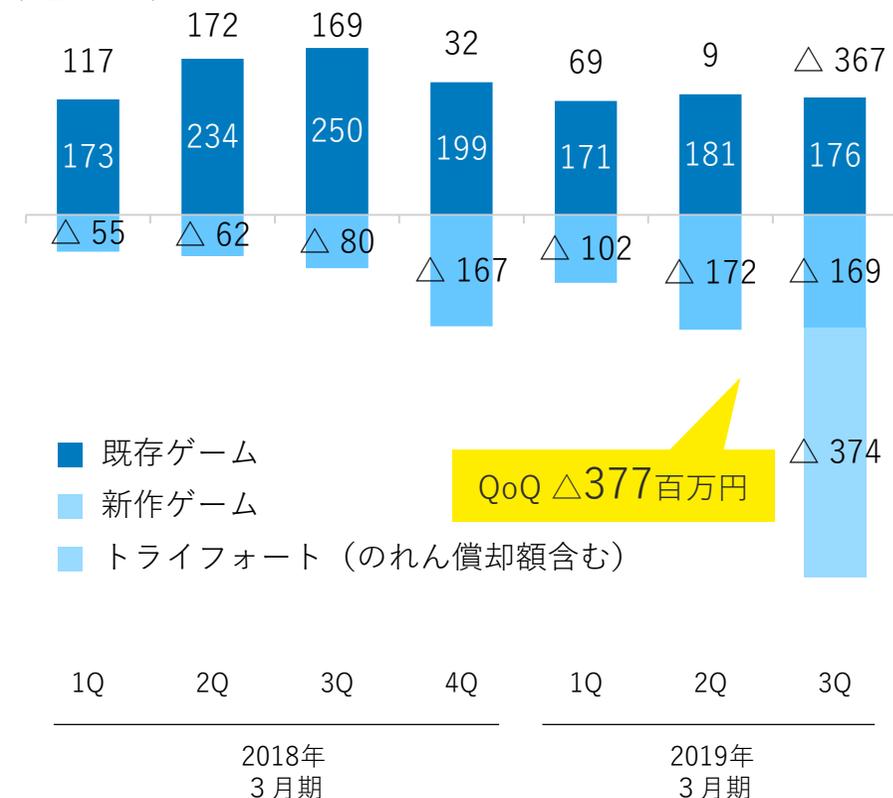
四半期別売上高推移

(単位：百万円)



四半期別営業利益推移

(単位：百万円)



第3四半期は、新作ゲームタイトルの開発費、及び(株)トライフォートのグループ化に伴うのれん償却により営業赤字を予定していたが、以下の要因により営業損失が拡大

要因

ユナイテッド

新作ゲームタイトル「東京コンセプション」の売上高が当初の計画に対し未達

トライフォート

新規ゲームタイトルのリリース遅延等による収益貢献タイミングの後ろ倒し

注 協業タイトルについては費用を先行して計上し、リリース後に売上が発生

今後の見通し

ユナイテッド

外部IPとのコラボによる新規ユーザーの獲得、ゲーム性向上のためのコンテンツ追加及び機能開発による収益化を図る

トライフォート

自社タイトル化した「天空のクラフトフリート」及び有力IPタイトル等の収益貢献を見込む

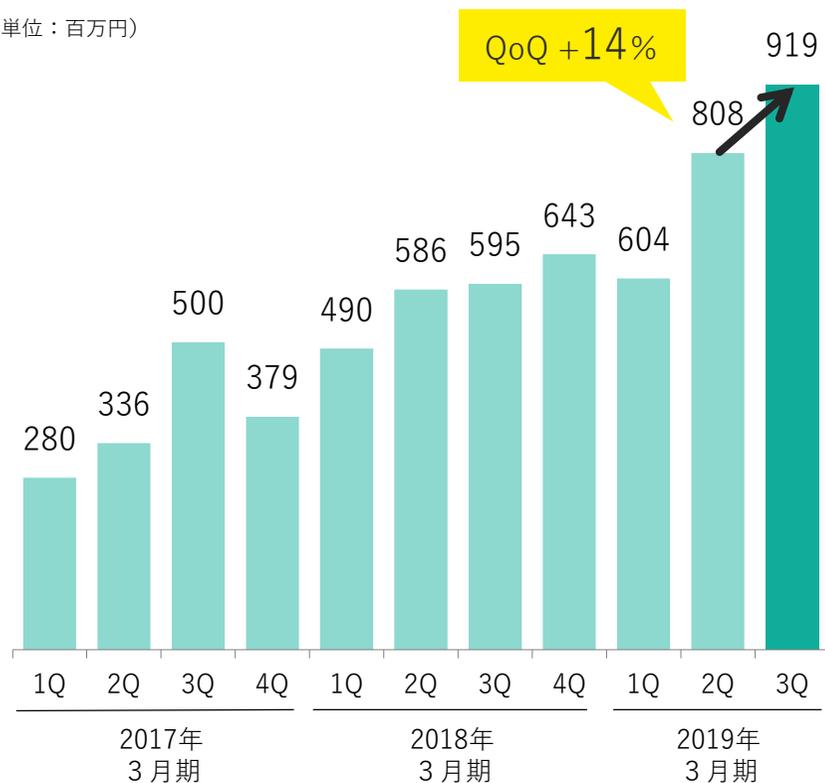
(株)Smarpriseの新サービス (※2) 開始に伴う増収効果により、売上高は前四半期比+14%
一方、(株)Smarprise、(株)アラン・プロダクツの既存高収益事業が縮小、
営業利益は前四半期比△185百万円

※1 成長期待事業：コンテンツ事業のうちキラメックス(株)、(株)Smarprise、(株)アラン・プロダクツ、フォッグ(株)のグループ4社

※2 「SGコイン」：「SMART GAME (スマートゲーム)」内で使用できるポイント。チャージ後ポイント還元が行われ、iTunesコードと交換可能

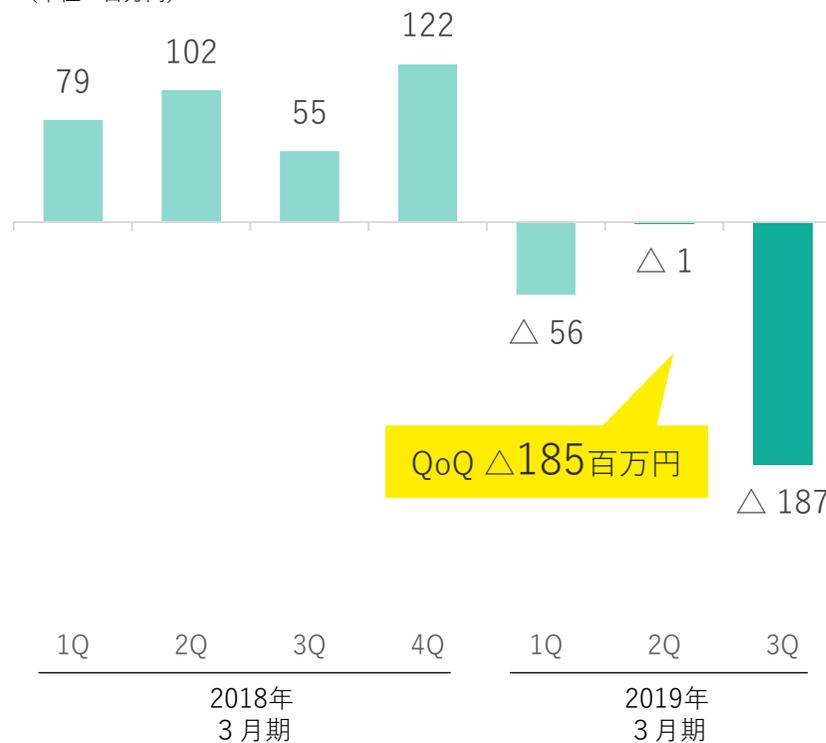
四半期別売上高推移

(単位：百万円)



四半期別営業利益推移

(単位：百万円)



コンテンツ事業 成長期待事業 各事業の現況・今後の取組み

主力事業が好調なキラメックス(株)、フォッグ(株)は既存事業を軸に新たな周辺事業を拡充
 (株)Smarprise、(株)アラン・プロダクツは今後の成長を担う新規事業を準備中

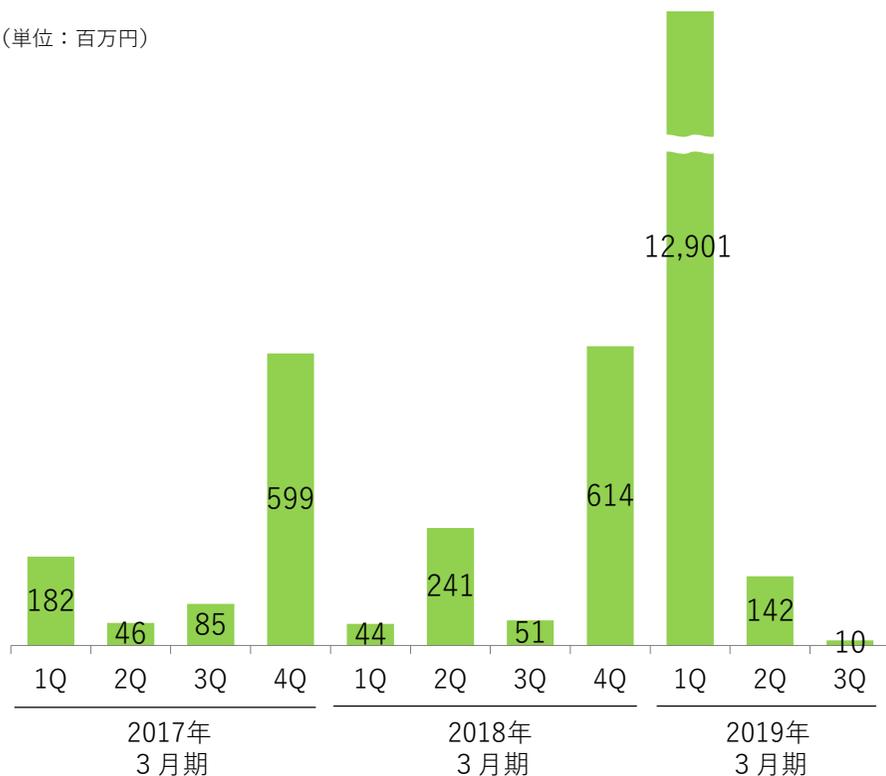
成長期待事業	事業の現況・今後の取組み	2019年3月通期（前期比）	
		売上高	営業利益
 キラメックス(株)	現況 法人向け研修の売上高好調 取組み キッズ向けプログラミング教室事業を中心に「TechAcademy」周辺サービスを拡充	↑	↑
 (株)Smarprise	現況 iTunesアフィリエイトプログラム終了に伴い、新サービス開始 取組み 「SMART GAME」に代わる新規主力事業を準備中	↑	↓
 (株)アラン・プロダクツ	現況 グループ入りしたラップス社運営の占いサービス「MIROR（ミラー）」が当初想定を上回る進捗 取組み 「ヘアラボ」に代わる新たな主力事業立上げに向け準備を進める	↓	↓
 フォッグ(株)	現況 「CHEERZ」周辺サービスで売上高が増加傾向 取組み 「CHEERZ」を中心に新たな周辺事業を企画	↑	↑

第3四半期売上高は、ファンド運用益取込みなどにより、10百万円
2019年3月期第3四半期末の営業投資有価証券残高は23,505百万円

※ (株)メルカリ株式の営業投資有価証券残高は19,341百万円（株式保有割合は7.2%）。2018年12月31日時点

四半期別売上高推移

(単位：百万円)



営業投資有価証券残高内訳

	投資先	2018年12月末 貸借対照表計上額
上場株式	(株)メルカリ ソーシャルワイヤー(株)	約198億円
未上場株式	50社以上	約23億円
LP出資先	20本以上	約13億円

既存投資先での収益貢献を期待しつつ、新規投資先も積極的に開拓

投資先スタートアップ

ポストIPO

mercari SocialWire Group

ミドル～レイター

CyberBuzz dely
WonderPlanet SMARTCAMP
vis^{ヒリスク}asQ
cluster translimit

シード～アーリー

SORA FAST JAPAN Jiraffe
Hacobu™
TECH FUND NEXT INNOVATION 今ない未来を、
ここから創る。 FULL KAITEN
snaq.me Payke
Spice Inc. mewcket
GRACIA zens

LP出資先ファンド

XTech Ventures East Ventures
anri SKYLAND VENTURES if IncubateFund
INFINITY VENTURES Samurai Incubate Inc.
CyberAgent Capital WiL WORLD INNOVATION LAB
GMO VENTURE PARTNERS
The Seed Capital Full Commit Partners



2019年3月期 通期業績予想

過去最高の連結売上高・営業利益を予想
(株)メルカリ株式の売却益を有効活用し、中期経営計画「UNITED 2.0」達成に向け、
当期は先行投資期の位置付け

	予想（百万円）	前期比
連結売上高	26,900~29,100	+86~+101%
連結営業利益	10,000~11,000	+507~+567%

アドテクノロジー 事業	売上高 : 7,000~7,600 百万円 営業利益 : 0~300 百万円	YoY : $\Delta 10 \sim \Delta 2\%$ YoY : $\Delta 100 \sim \Delta 47\%$
ゲーム事業	売上高 : 2,800~3,900 百万円 営業利益 : $\Delta 300 \sim 50$ 百万円	YoY : $+56 \sim +118\%$ YoY : $\Delta 790 \sim \Delta 440$ 百万円
コンテンツ事業	売上高 : 4,200~4,500 百万円 営業利益 : $\Delta 650 \sim \Delta 450$ 百万円	YoY : $+5 \sim +13\%$ YoY : $\Delta 863 \sim \Delta 663$ 百万円
インベストメント 事業	売上高 : 13,100~13,200 百万円 営業利益 : 12,800~12,850 百万円	YoY : $+1,276 \sim +1,286\%$ YoY : $+1,428 \sim +1,434\%$
その他事業	売上高 : - 百万円 営業利益 : $\Delta 400 \sim \Delta 350$ 百万円	YoY : - % YoY : $\Delta 327 \sim \Delta 277$ 百万円



 **Appendix**

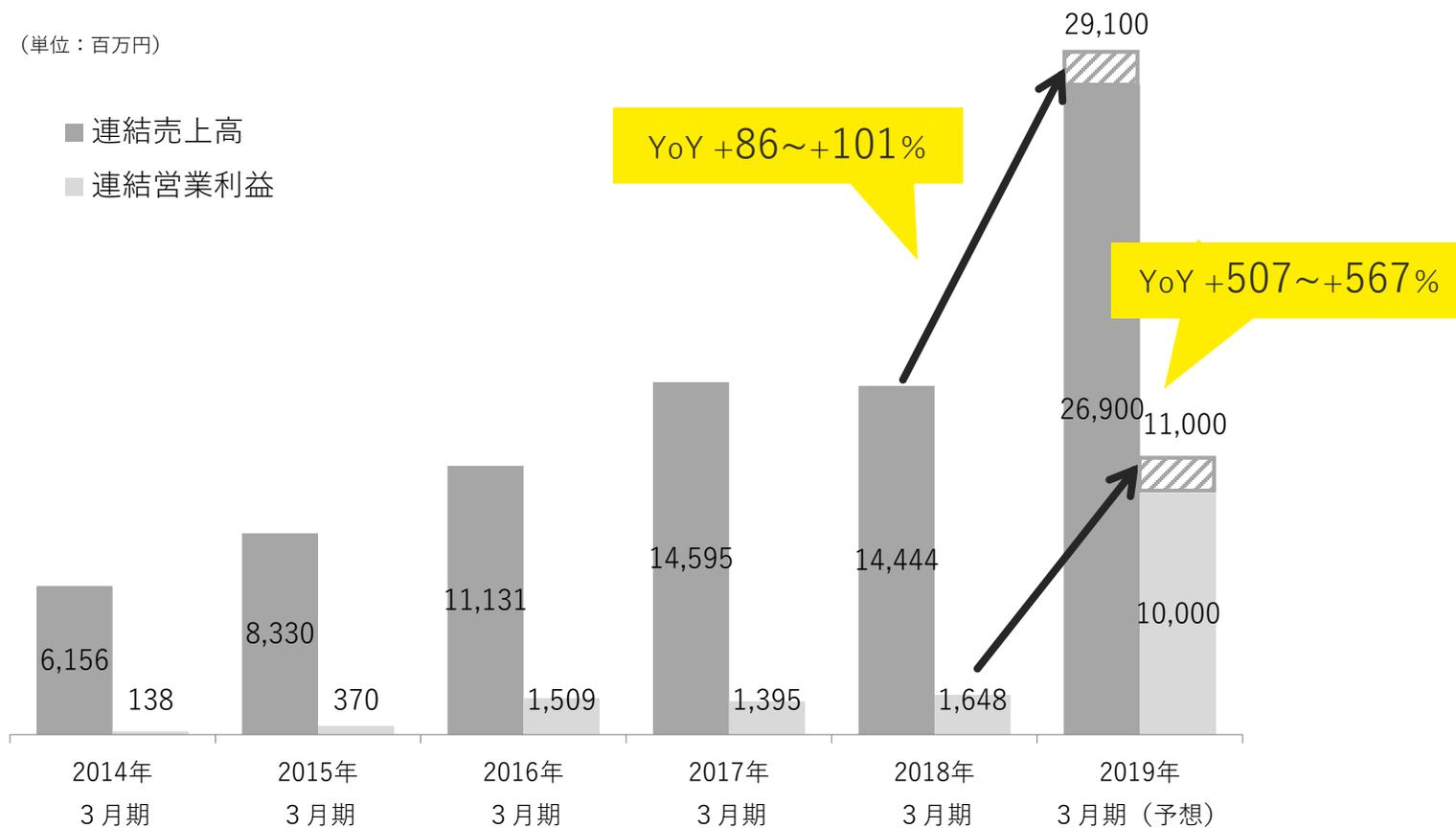
第3四半期連結損益計算書

(単位：百万円)	2018年3月期	2019年3月期	2019年3月期	増減	
	第3四半期	第2四半期	第3四半期	前年同期比	前四半期比
売上高	3,575	3,195	4,062	+14%	+27%
アドテクノロジー事業	2,067	1,538	1,755	△ 15%	+14%
ゲーム事業	443	408	995	+124%	+144%
コンテンツ事業	1,026	1,132	1,331	+30%	+18%
インベストメント事業	51	142	10	△ 79%	△ 92%
その他	-	-	-	-	-
売上総利益	993	864	447	△ 55%	△ 48%
アドテクノロジー事業	296	180	138	△ 53%	△ 23%
ゲーム事業	239	100	3	△ 98%	△ 96%
コンテンツ事業	452	462	306	△ 32%	△ 34%
インベストメント事業	7	127	10	+40%	△ 92%
その他	△ 2	△ 3	△ 2	+0	+0
販売費及び一般管理費	824	994	1,402	+70%	+41%
営業利益	169	△ 129	△ 955	△ 1,124	△ 825
アドテクノロジー事業	125	17	△ 28	△ 153	△ 45
ゲーム事業	169	9	△ 367	△ 536	△ 377
コンテンツ事業	108	35	△ 154	△ 263	△ 189
インベストメント事業	△ 1	113	△ 4	△ 2	△ 117
その他	△ 28	△ 80	△ 77	△ 49	+2
経常利益	161	△ 136	△ 967	△ 1,128	△ 830
親会社株主に帰属する当期純利益	18	△ 237	△ 763	△ 781	△ 526

通期連結売上高・営業利益推移

(単位：百万円)

- 連結売上高
- 連結営業利益



UNITEDエンパワーメントプラットフォーム（UEP）の確立

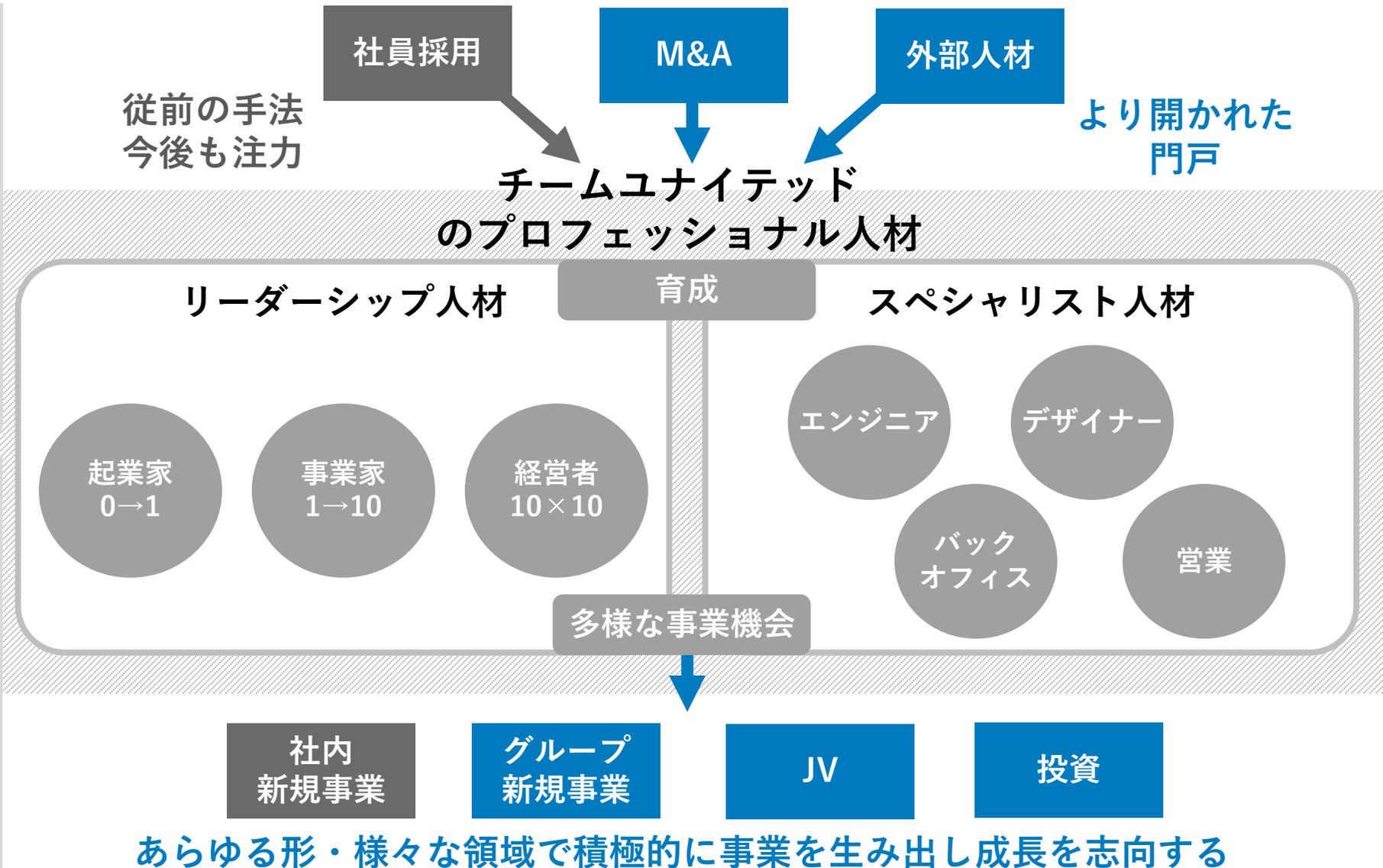
起業家・事業家・経営者とスペシャリストが集まり、 チームユナイテッドとして成長出来るプラットフォーム

0から1を産み出す起業家、1を10に伸ばす事業家、10の事業を10個マネジメントする経営者などのリーダーシップ人材、そしてエンジニア、デザイナー、バックオフィスなどのスペシャリスト人材が集まり、多様な人材がその持てる潜在能力を多様な形で発揮する。インターネット事業を通じて個人と組織が成長出来るプラットフォームとなることを目指す。



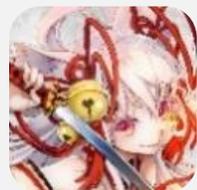
優秀な人材が集まり
成長できる仕組み

事業が連続的に生まれ
成長する仕組み



あらゆる形・様々な領域で積極的に事業を生み出し成長を志向する

ゲームユーザーとの絆を深める施策を積極的に行い、ファンコミュニティ拡大を図ることで、ユーザーのロイヤリティ向上を狙う



「東京コンセプション」

2018年10月23日リリース、現在約50万DL

キャラクター生配信



「Mirrativ (ミラティブ) (※)」の生配信を通じ、ゲームキャラクターとユーザーとのコミュニケーションを実現

VTuberとのコラボイベント



人気VTuberの「キズナアイ」とのコラボイベントを実施

ファンミーティング



全国各地のユーザーとのファンミーティングを開催。

※ スマホ1つで誰でもゲームの生配信ができるライブ配信プラットフォーム (<https://www.mirrativ.com>)

有名IPや大手パブリッシャーとの共同開発・運営タイトルを複数リリース
非ゲームサービス領域においても、過去の受託開発で培った技術力を基に、新規事業の企画・開発が進行中

会社概要

会社名	株式会社トライフォート
代表者	代表取締役CEO 大竹 慎太郎
設立	2012年8月2日
所在地	〒150-0044 東京都渋谷区円山町3-6 E・スペースタワー4階
従業員	178名 (2018年12月末時点、臨時従業員含む)
事業内容	スマートフォン向けアプリ、Webサービスの開発・運営事業
URL	https://trifort.jp/

主なゲームタイトル・サービス

「天空のクラフトフリート」



自社タイトル

リリース
2018年2月10日

- 空中艦隊アクションバトルゲーム
- 2018年11月6日にKLab株式会社より運営主体変更

「甲鉄城のカバネリ -乱-」



協業タイトル

リリース
2018年12月19日

- TVアニメ「甲鉄城のカバネリ」の公式続編ゲームタイトル
- 合同会社DMM GAMESとの協業

「RELEASE THE SPYCE secret fragrance」



協業タイトル

リリース予定
2019年春

- TVアニメ「RELEASE THE SPYCE」初のゲームタイトル
- 株式会社オルトプラス、株式会社KADOKAWAとの協業

「GooMe」



自社サービス

β版リリース
2018年12月17日

- AI技術や3D変換技術を活用し、バーチャルタレントによる3Dライブ配信や視聴ができるアプリ

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

髪の毛の悩みと向き合う総合研究サイト
「ヘアラボ」など複数のメディア事業を展開



Smarpr!se

(株)Smarprise

日本最大級の課金ゲームユーザープラットフォーム「SMART GAME」、バーチャルタレント「富士葵」(*)の企画・運営

※ 2019年1月31日現在、チャンネル登録者数18万人以上



フォッグ(株)

女性タレントの活動支援ができるファンコミュニティサービス「CHEERZ」を運営、現在1,500名以上のタレントが参加中



人員推移表

(単位：人)

- 臨時社員
- その他の正社員（インベストメント及び本社部門）
- コンテンツ 正社員
- ゲーム 正社員
- アドテクノロジー 正社員
- 役員（単体取締役及び監査役、社外役員含む）

