



UNITED

2017年6月23日

事業説明会資料

ユナイテッド株式会社

(東証マザーズ：2497)

1. 当社事業と連結業績

—— 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

注力事業について

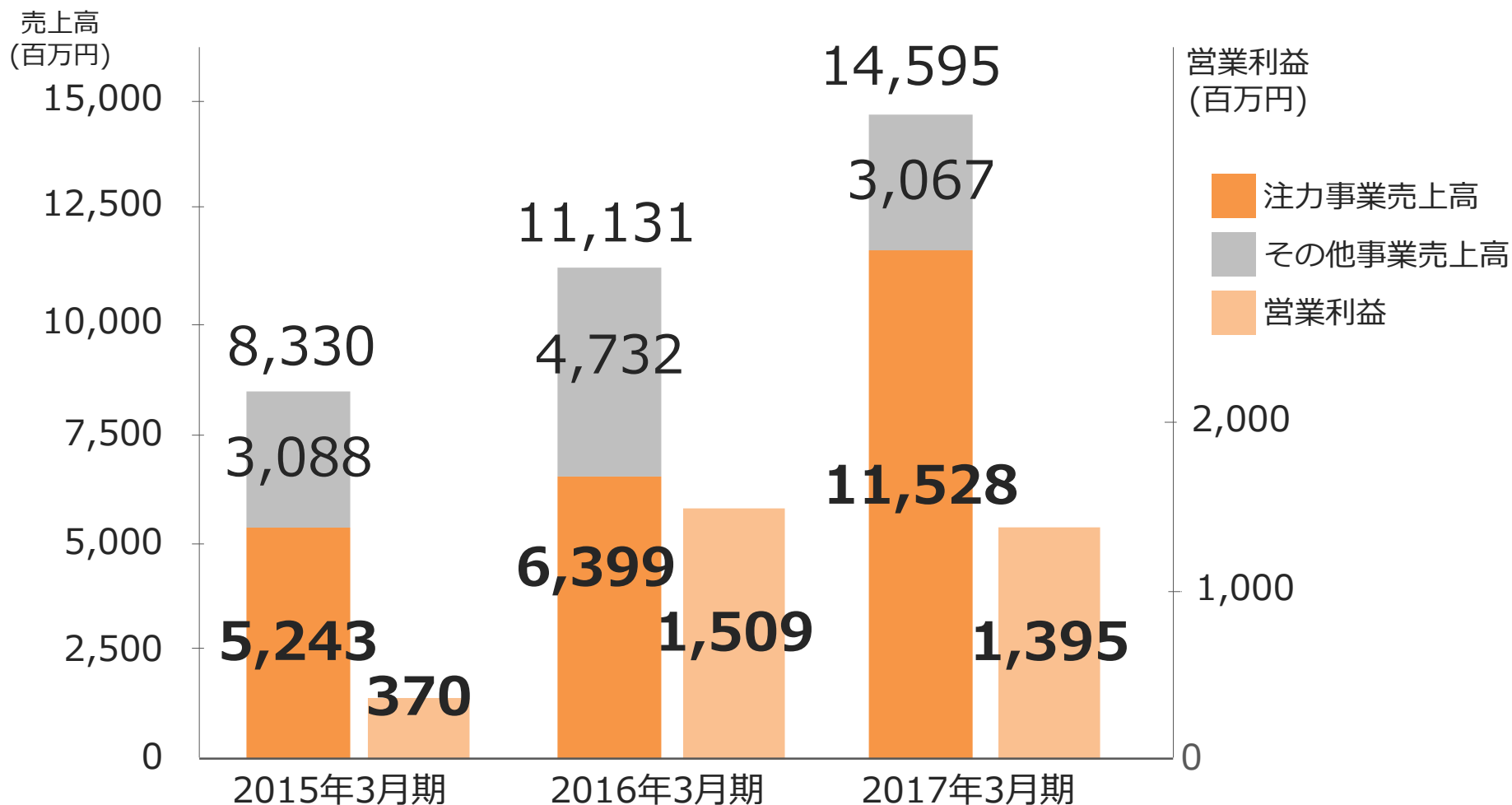
今後市場の成長が見込まれる
アドテク事業、スマホコンテンツ事業に注力



連結/通期業績推移

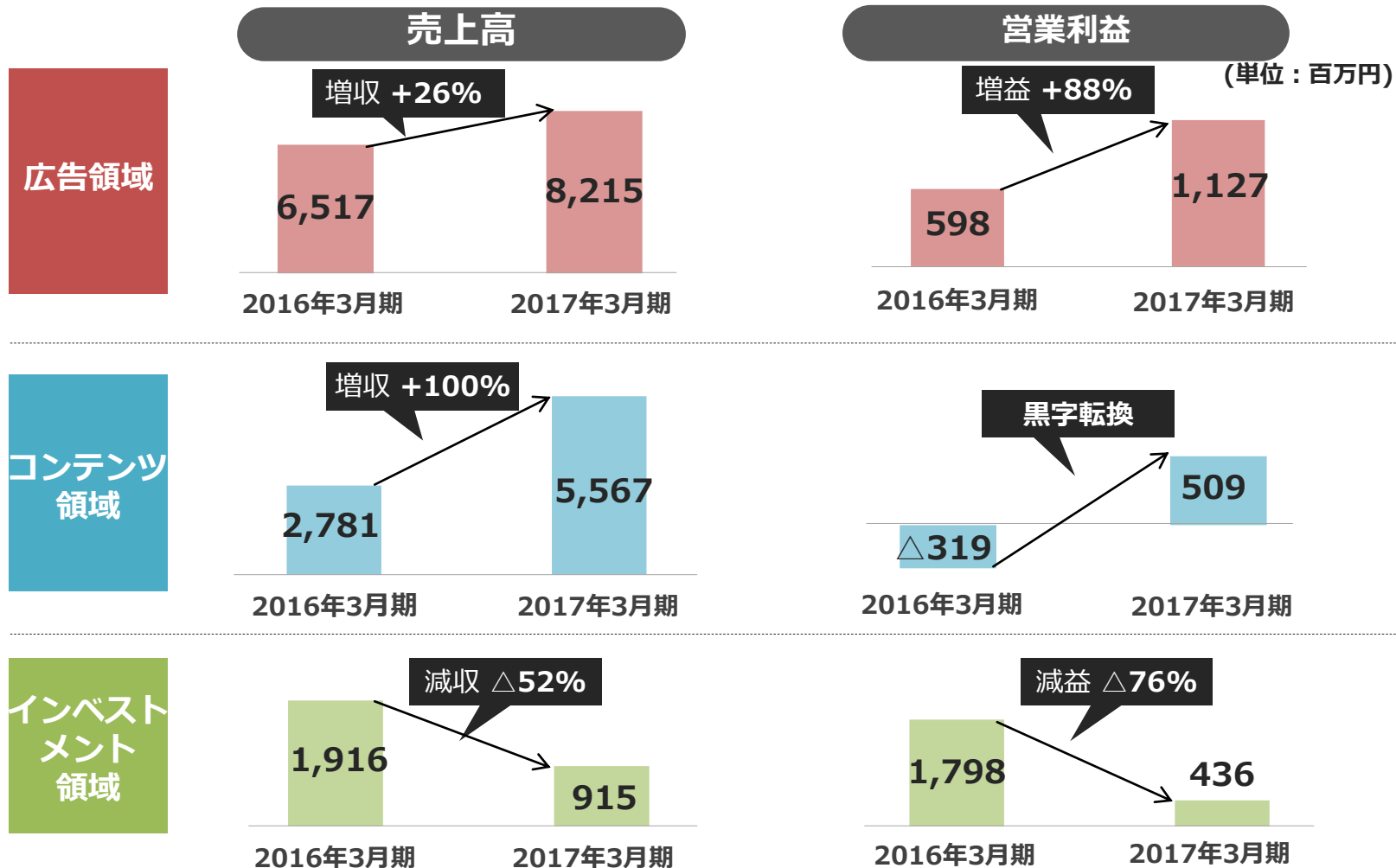
前期比増収減益

売上高は注力事業が牽引、営業利益は前期比で微減



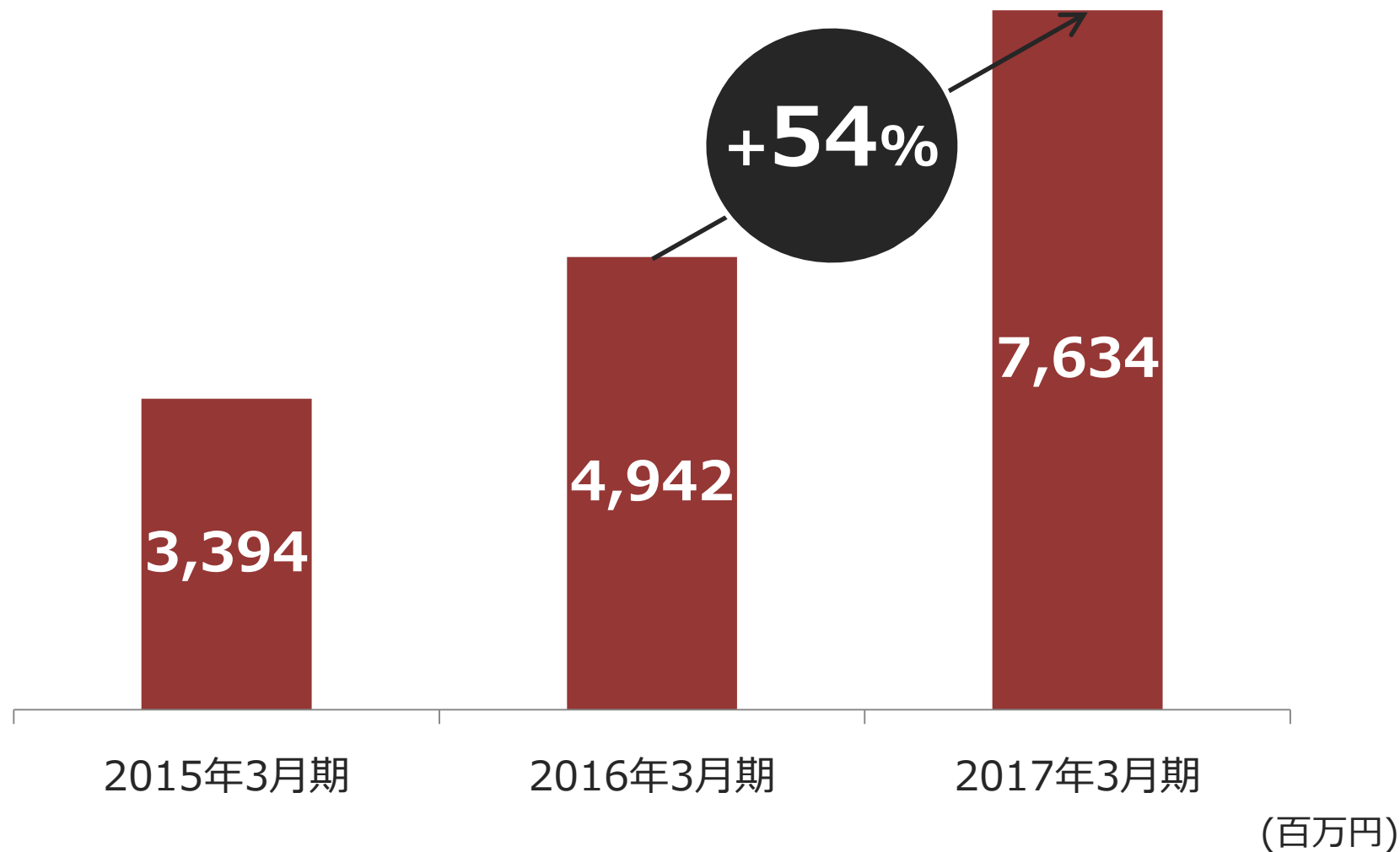
セグメント別/業績前期比較

広告・コンテンツ領域で増収増益
インベストメント領域の減収減益は前期大型株式売却益の影響



2. アドテク事業

アドテク事業/通期売上高推移



当社アドテク事業の特長

(1)
**スマートフォン
領域に特化**

(2)
**DSP/SSP
ともに提供**

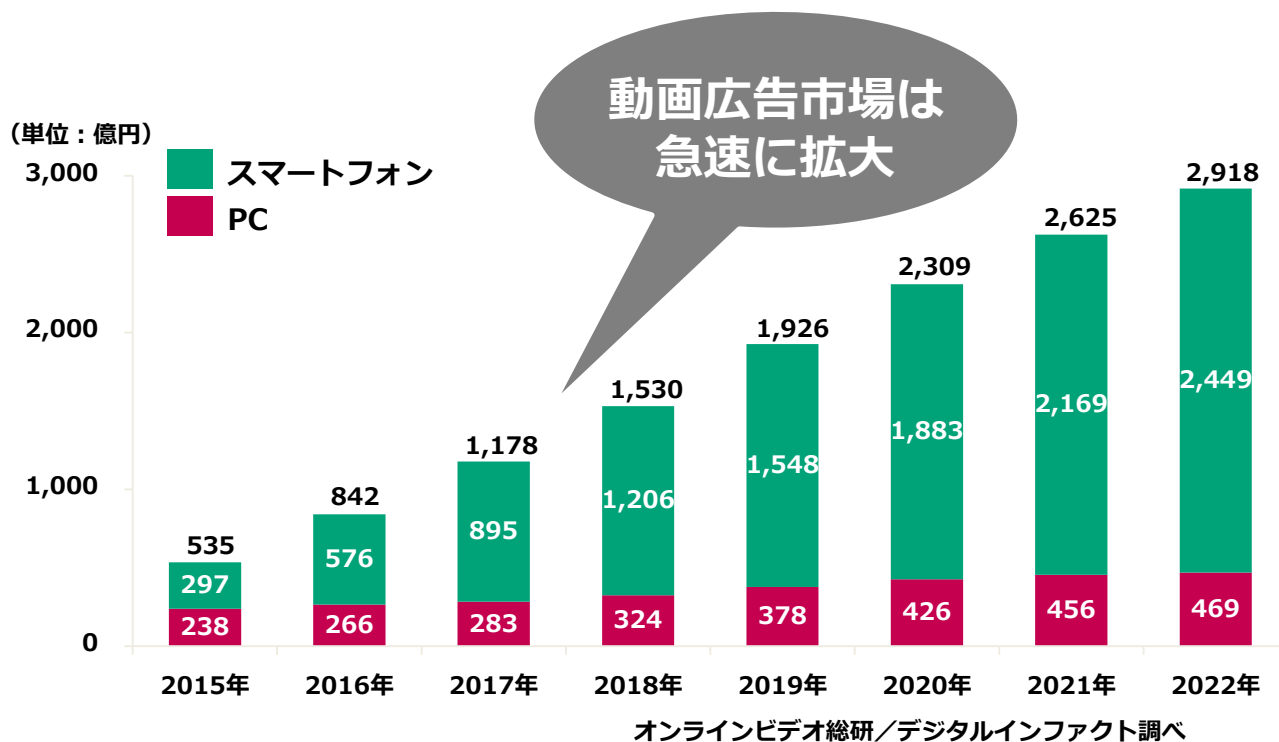
(3)
**他社DSP/SSP
と積極的に接続**

動画広告領域への取り組み



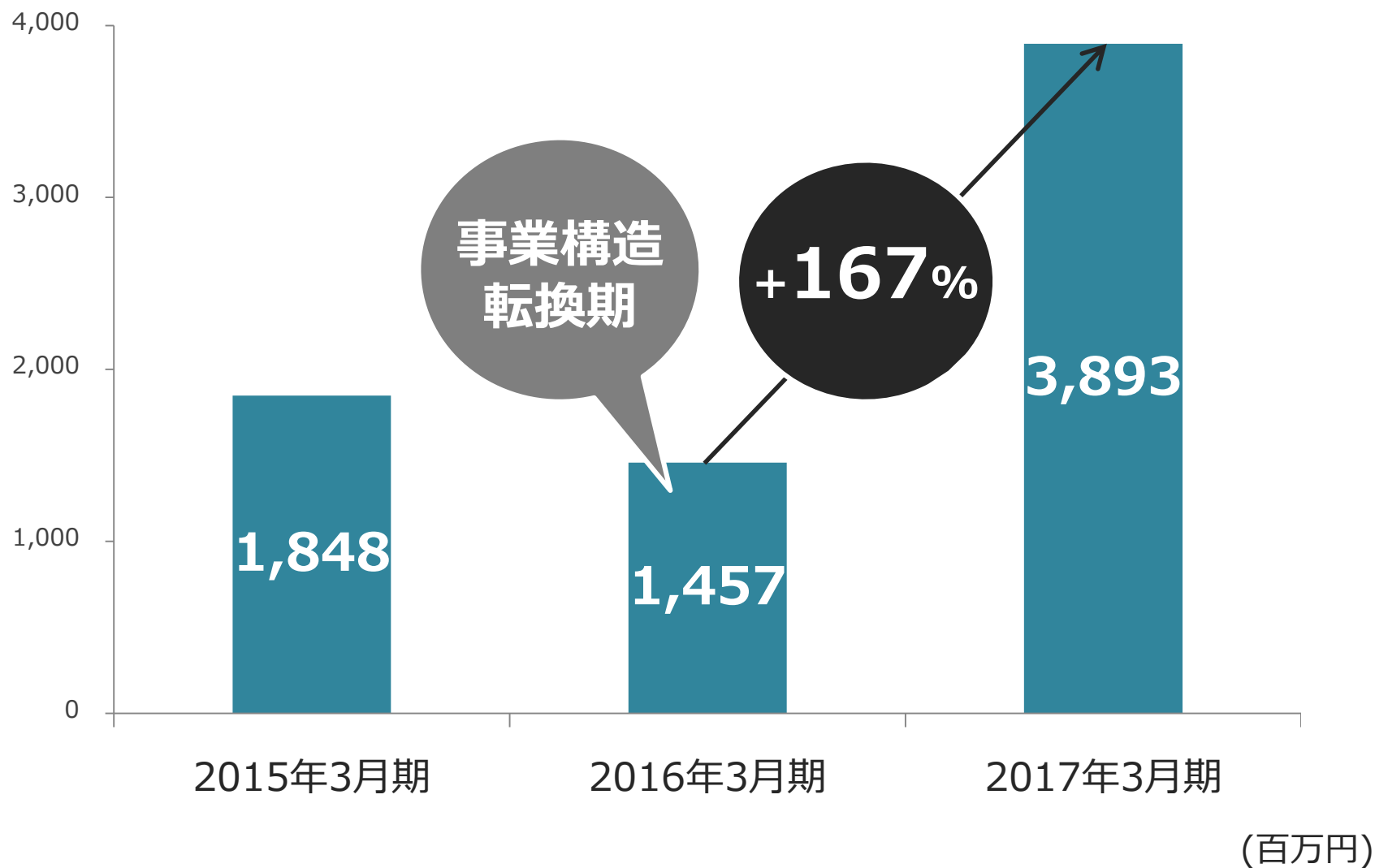
動画広告配信に特化したプロダクト
「VidSpot(ビッドスポット)」をリリース

【国内動画広告市場規模推計・予測(デバイス別) 2015-2022年】



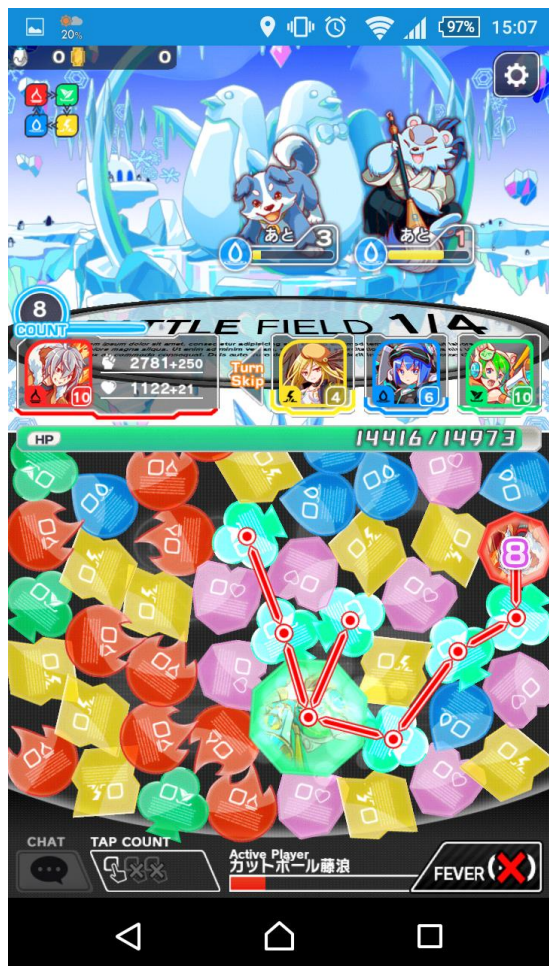
3. スマホコンテンツ事業

スマホコンテンツ事業/通期売上高推移



クラッシュフィーバーについて

2015年7月に出資先のワンダープラネット(株)との共同事業として提供開始



- 同じ色のパネルをつなげて消し、敵を倒していくパズルロールプレイングゲーム
- 画面をタップするだけの簡単操作
音楽や世界観などの凝った演出
最大4人での協力プレイ
などのゲーム性が人気
- 2017年5月に800万ダウンロード突破

クラッシュフィーバー 通期ハイライト

TVCM実施

二度のTVCM放映含む
大型広告投資を実施



人気キャラクターとのコラボ

数多くの有名キャラクターとの
コラボを実施



海外版リリース

15ヶ国語対応 のグローバル版
を世界各国で提供開始



CocoPPa Play(ココッパ プレイ)について

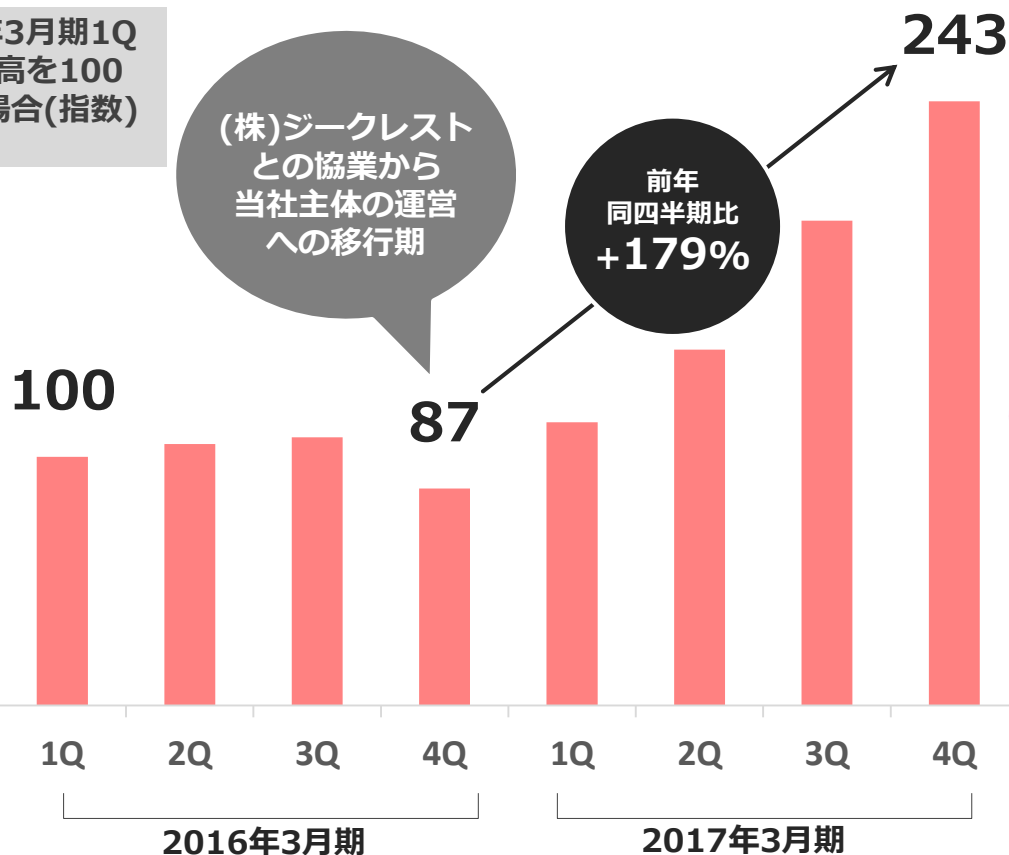
2014年3月に提供開始したきせかえアバターアプリ
継続的な改善によって、売上高が成長

売上高推移 (指数)

2016年3月期1Q
の売上高を100
とした場合(指数)

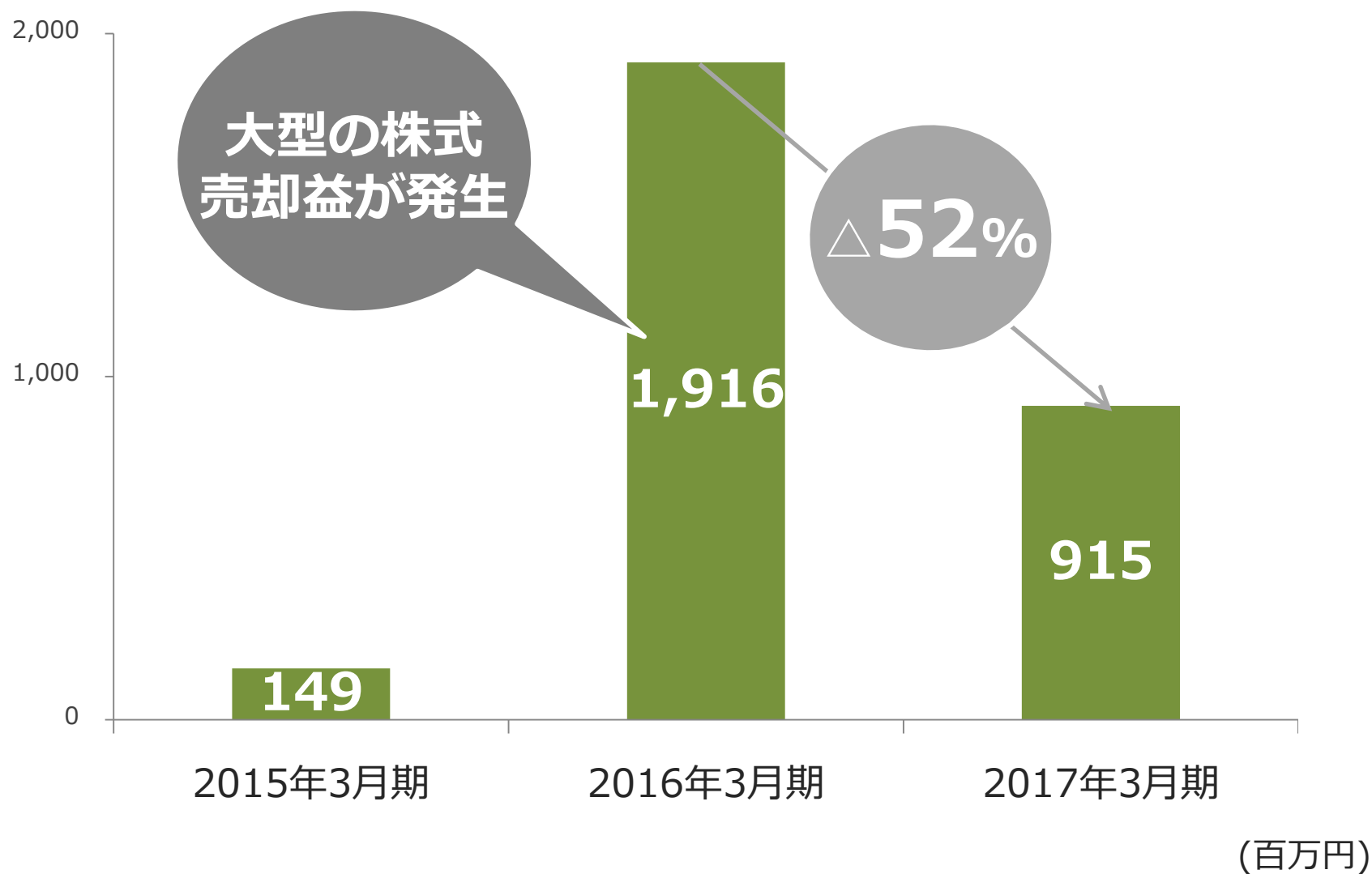
(株)ジークレスト
との協業から
当社主体の運営
への移行期

前年
同四半期比
+179%



4. インベストメント領域

インベストメント領域/通期売上高推移



主な投資実績と保有銘柄

主な保有銘柄

※2017/6/23現在



(株)メルカリ



dely(株)



クラスター(株)



ワンダー
プラネット(株)

上場



ソーシャル
ワイヤー(株)



3bitter(株)



(株)Orb



(株)トランス
リミット

主な投資実績



(株)富士山
マガジンサービス



(株)メタップス



データ
セクション(株)



(株)ミクシィ

5. 各事業、今後の方針

各事業、今後の方針

●アドテク事業

拡大するスマホ広告市場において、市場を上回る成長を目指す

●スマホコンテンツ事業

既存サービスを中心に利益を最大化し、新規サービス開発に再投資

●インベストメント事業

新規投資を継続し、今後も収益貢献を期待

2018年3月期トピックス

①新規事業の創出

既存事業に続く収益の柱となる事業創出に取り組む

②動画広告分野への投資

急拡大するスマホ動画広告分野で積極的な先行投資を実施

③新規ゲームタイトルの開発

新規ゲームタイトルを自社開発中
2018年3月期4Qリリース予定

質 疑 応 答

**本日はご出席いただきまして、
誠にありがとうございました。**