

■2016年3月期2Q決算説明会 質疑応答の要約

ユナイテッド株式会社

2015年11月5日(木)に開催した、証券アナリスト・機関投資家向け決算説明会において、出席者の皆様からいただいた主なご質問と、当社の回答を以下にまとめております。

質問	回答
スマートフォンアプリ事業について	
<p>Q1 上半期にネイティブソーシャルゲームを2タイトルリリースしたが、各タイトルについて、現時点でどのような評価をしているのか</p>	<p>・「クラッシュフィーバー」について 7月にリリースして以降、かなり改善が進み、課題であった課金要素の少なさについても対策ができてきており、今後の成長に手応えを感じている 状況によっては、ある程度の規模のプロモーションも検討したい</p> <p>・「モンスタービート」について 9月にリリースして、ようやく改善ポイントが見えてきた状態なので、まだ評価するという段階ではないと考えている</p>
<p>Q2 ネイティブソーシャルゲーム市場では、人気コンテンツやキャラクターを使ったゲームが流行っているが、そのジャンルへの参入は考えているのか</p>	<p>人気コンテンツのゲームは確かに魅力的で、事業のポートフォリオに組み込められればとは思いますが、オリジナルゲームの「クラッシュフィーバー」で手応えをつかみかけていることもあり、現状は考えていない</p> <p>また、「アイドルコネクト」については、むしろゲームから人気コンテンツ化していければと思っている</p>
<p>Q3 「アイドルコネクト」と「CHEERZ」は同じアイドルものとして何か連動施策などを考えているのか</p>	<p>同じアイドル関連アプリでも、「アイドルコネクト」はアニメ、「CHEERZ」は実際のアイドルが対象で、厳密には市場が違うため、簡単に連動できるものではないと思っている</p> <p>ただ、もちろん連動できるチャンスが出てくればチャレンジしていきたいと思っている</p>
アドテク事業について	
<p>Q4 今、アドテク市場ではインフィードや動画の領域が盛り上がっているが、ユナイテッドとしてこれらのフォーマットにはどのように取り組んでいるのか</p>	<p>当社のDSP&SSPはすでにインフィードや動画広告に対応しており、売上も伸びてきている</p> <p>多彩なフォーマットへの対応に加え、機能面においても、当社DSP&SSPは良いプラットフォームに仕上がってきている</p> <p>スマホRTB市場の盛り上がりも受けて、2Qは成長継続した。3Q以降についても一層のスケールアップを目指している</p>

質問

回答

連結業績について

Q5 下半期の営業利益について、セグメント別ではどれぐらいを見込んでいるのか

セグメント別利益については非開示とさせていただいている