

## ■ 2018年3月期 3Q決算説明会 質疑応答の要約

ユナイテッド株式会社

2018年2月1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
----	----

### アドテクノロジー領域について

- |   |   |
|---|---|
| Q1 アドテクノロジー領域の売上の伸びが前四半期比で鈍化した理由と今後の成長イメージを教えてください。 | 前四半期比で売上の伸びが鈍化した要因は、①Bypassが2Q好調だったものの3Qに成長スピードが弱まった点、②VidSpotにおける伸びが計画に比して少なかった点と考えている。adstirに関しては2Qにアド Fraud 対応が底を打ったため3Qにかけて成長に転じている。今後、Bypass及びadstirの成長は緩やかになっていくと認識しているため、領域全体の成長率を高めるべくVidSpotや新規プロダクト開発に注力していく。 |
| Q2 VidSpotの案件単価が想定より下回った要因を教えてください。                 | 広告主の期待する広告効果や広告在庫を十分に提供できず、受注単価を引き上げられなかったことが主な要因。3Q以降、SSPとの接続やメディアの獲得を通じて広告在庫は増えているので、広告配信ロジックの改善により広告効果を高めていきたい。  |
| Q3 通期見通しに関して、売上高と売上総利益率の見込を教えてください。                 | 売上高に関しては、4Qは広告需要期であることに加え、3Qに見込んでいた一部案件の期ずれなどにより、通期見通しの水準を見込めると考えている。売上総利益率に関しては、3Q実績の14%前後をベースとして、今後は引き上げていきたいと考えている。  |

### コンテンツ領域について

- |   |   |
|---|---|
| Q4 コンテンツ領域における各事業の営業利益推移を教えてください。   | ゲームは、既存ゲームタイトルが継続して収益貢献している。非ゲームは、各事業毎にQで変動はあるものの、着実に成長し貢献している。安定収益事業群は、前期比でやや減っている。また、今後の拡大に向けて、新規ゲームの開発コスト及び一部グループ会社での新規事業への投資コストを計上している。 |
| Q5 通期見通しに関して、営業利益の下限を上方に見直した背景を教えてください。また、新規ゲームタイトルについて、通期見通しにどのように反映されているか教えてください。 | 既存ゲームタイトルの逓減率が想定よりも小さかったため、営業利益の下限を上方に見直した。今期の見通しには、新規ゲームタイトルの売上は含めず、費用のみを織り込んでいる。  |

以上