

■ 2016年3月期 通期決算説明会 質疑応答の要約

ユニテッド株式会社

2016年5月11日(水)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	
Q1 『クラッシュフィーバー』の繁体字版をリリースするにあたり、ゲーム内容など、どれぐらい現地に合わせてローカライズするのか	『クラッシュフィーバー』は国境を越えて誰でも簡単に遊んでいただきやすいゲーム性であり、かつ通信量も少なく現地の通信環境に左右されにくい設計なので、現状はローカライズをほぼしない予定 ただし、今後コラボイベント実施の際などは現地に合わせたものを独自でおこなうことになると考えている
Q2 『クラッシュフィーバー』は中国本土で使われている簡体字版をリリースする予定はないのか	まずは日本のゲームが受け入れられやすい市場である、台湾を中心とする繁体字語圏から対応することとした 中国本土については日本や台湾などとはかなり性格の違う市場であると認識しており、新たなチャレンジと位置付けて取り組むぐらひの必要があるため、現状は予定していない
Q3 『クラッシュフィーバー』のTVCMの放送期間はどれぐらいの予定か	2週間程度を予定している
アドテク事業について	
Q4 アドテク事業の売上高が前期比で大きく伸びたが、市場が伸びているのか、ユニテッドだけが伸びているのか	スマートフォンアドテク市場は成長を続けており、その中でも当社は市場の伸びを上回って成長することができた 当社アドテク事業は「スマホ特化」に加え、「DSP&SSP共に展開」「オープンプラットフォーム戦略」といった独自の戦略（詳細は2016年3月期通期決算説明資料のP34&35参照）を持ち、これらが功を奏したと考えている
Q5 アドテク事業の売上総利益率が4Qは若干改善したようだが、今後の見通しは	1Qは6月終わらないとわからないものの、4Q以降、4月も改善傾向にあり、今後も改善していくものとみている