

2016年11月1日

## ■2017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

2016年11月1日(火)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 |
|----|----|
|----|----|

### アドテク事業について

- |                                |                                                                                                               |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Q1 前期3Qに売上総利益率が落ち込み、その後改善した理由は | 前期3Qに、主にSSPで今後の成長に向けた広告在庫確保などの先行投資をおこなったことで一時的に売上総利益率が落ち込んだが、その後、現場での広告配信の運用改善等によって売上総利益率が改善し、先行投資実施前の水準に回復した |
| Q2 アプリ領域注力によって売上総利益率は上がるのか     | アプリ領域の売上総利益率が特に高いということではなく、今後の成長余力の大きいアプリ領域を強化することによって売上高および売上総利益を拡大し、アドテク事業の成長を加速することを目指している                 |

### スマホコンテンツ事業について

- |                                                                       |                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Q3 「クラッシュフィーバー」の15言語展開はあまり追加の開発費が発生しないと思うので、売上がそのまま売上総利益になるという認識で良いのか | すでに先週から順次各国で配信を開始しており、開発費はほぼ計上済みなので今後はあまり発生しない<br>ただし今後、各国のKPIを見ながら状況に応じて広告投資の実施を想定しており、その費用は発生する可能性がある<br>今回決算説明資料のP9に記載しているセグメント別の業績予想にはこれらも加味している |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|