

■ 2015年3月期通期決算説明会 質疑応答の要約

ユナイテッド株式会社

2015年5月11日(月)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
スマートフォンメディア事業について	
<p>Q1 ネイティブソーシャルゲーム市場の状況をどう見ているか また、このタイミングで参入する理由と広告事業との相乗効果は</p>	<p>市場における競争は激しいと認識しており、成功確度を上げるため、今回ヒップスラボ社の子会社化、ワンダープラネット社との協業という手段を講じた スマートフォンメディア事業始め、広告その他事業も成長しており、あらゆる場面で相乗効果は発揮できる可能性があると判断したため、参入を決断した なお、ネイティブソーシャルゲームについてはコストしか業績予想に見込んでいないため、売上があがってきたらその分プラスになる</p>
<p>Q2 CHEERZの手応えの具体的な内容、及び下半期の営業利益見込みは</p>	<p>DAUやARPPUといった指標が高く好感触を得ている。営業利益見込みは非開示</p>
RTB広告事業について	
<p>Q3 2015年3月期第4四半期のRTB広告事業の売上の伸びが低いように思うが</p>	<p>2014年3月期4Qの伸びが大きいためそのように見えるが、2015年3月期4Qも3月の需要期を取り込んで成長を継続している</p>
その他	
<p>Q4 業績予想の売上高のレンジが10,000～12,000百万円と大きいように思うが、その理由は</p>	<p>売上の下限については多少保守的に見ている 数字としては営業利益を重視しておりこちらの達成に注力したいと考えている</p>
<p>Q5 SSDM社への出資についての特別損失は、アーンアウト条項があるが、保守的に見てアーンアウトによる将来収入は反映せずに損失計上したのか</p>	<p>買収対価の一部は事業の将来収益に基づいて2年後に支払われる（アーンアウト条項）が、どれぐらいの金額になるか不確実ということもあり、今回の会計処理において売却対価に含めていない</p>