

2008年度(2009年3月期) 連結業績説明会

2009年5月12日

ソネットエンタテインメント株式会社

■ **2008年度連結業績**

■ **事業の現況と環境認識**

■ **2009年度業績予想**

2008年度 連結業績

■ 投資の実行

ゲームポット、ソネット・メディア・ネットワークスの買収

■ 成長戦略のフレームワークの決定

■ 接続事業

FTTH ⇒ So-net台湾

■ ポータル事業

オンラインゲーム ⇒ 広告・ソリューション

■ 連結業績

売上高	+23%
営業利益	+2%

2008年度連結P/L(要約)

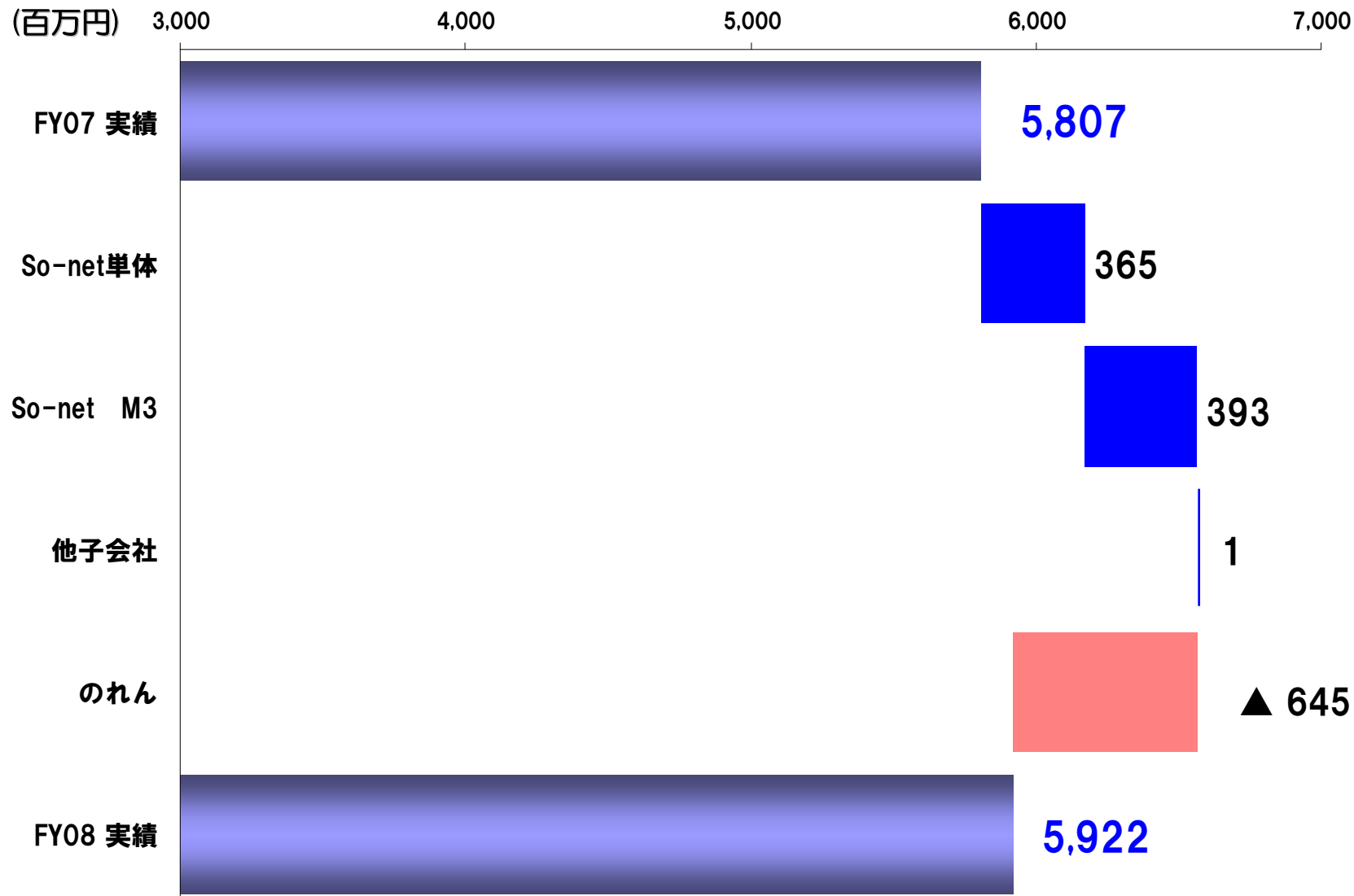


(百万円)	2007年度	2008年度	増減	2008年度 予想
売上高	54,006	66,312	+22.8%	66,000
営業利益	5,807	5,922	+2.0%	6,000
経常利益	6,713	6,667	△0.7%	6,800
当期純利益	3,208	2,147	△33.0%	2,100

2008年度単体P/L(要約)

(百万円)	2007年度	2008年度	増減
売上高	45,118	50,417	+11.7%
営業利益	2,201	2,567	+16.6%
経常利益	2,214	2,959	+33.7%
当期純利益	1,334	1,391	+4.2%

連結営業利益増減要因

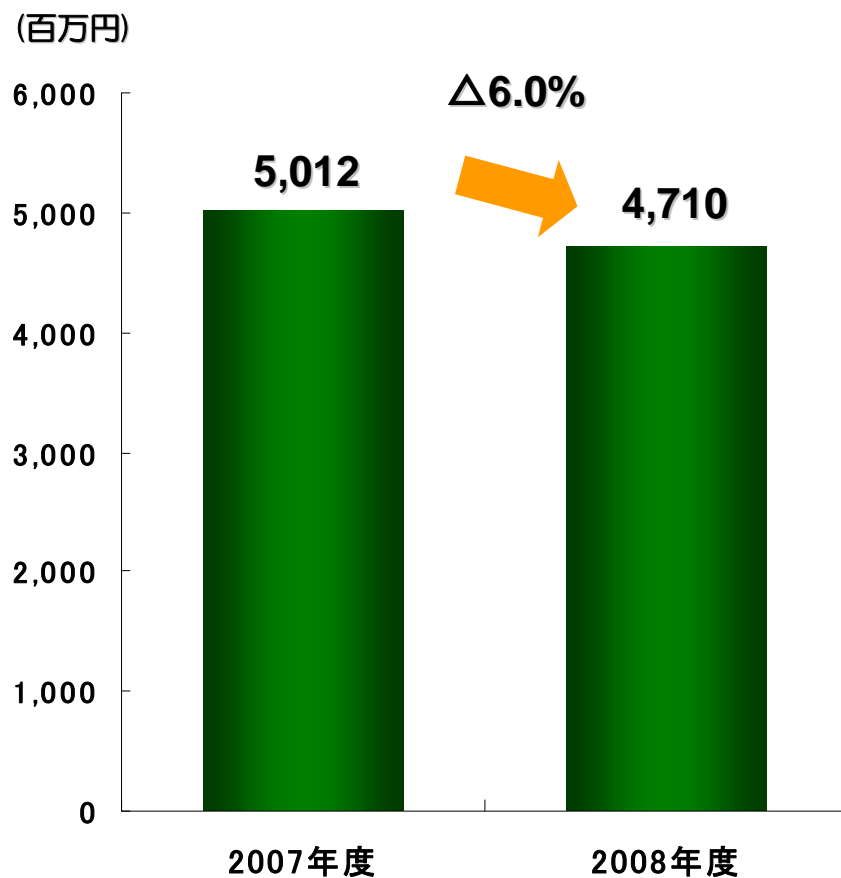
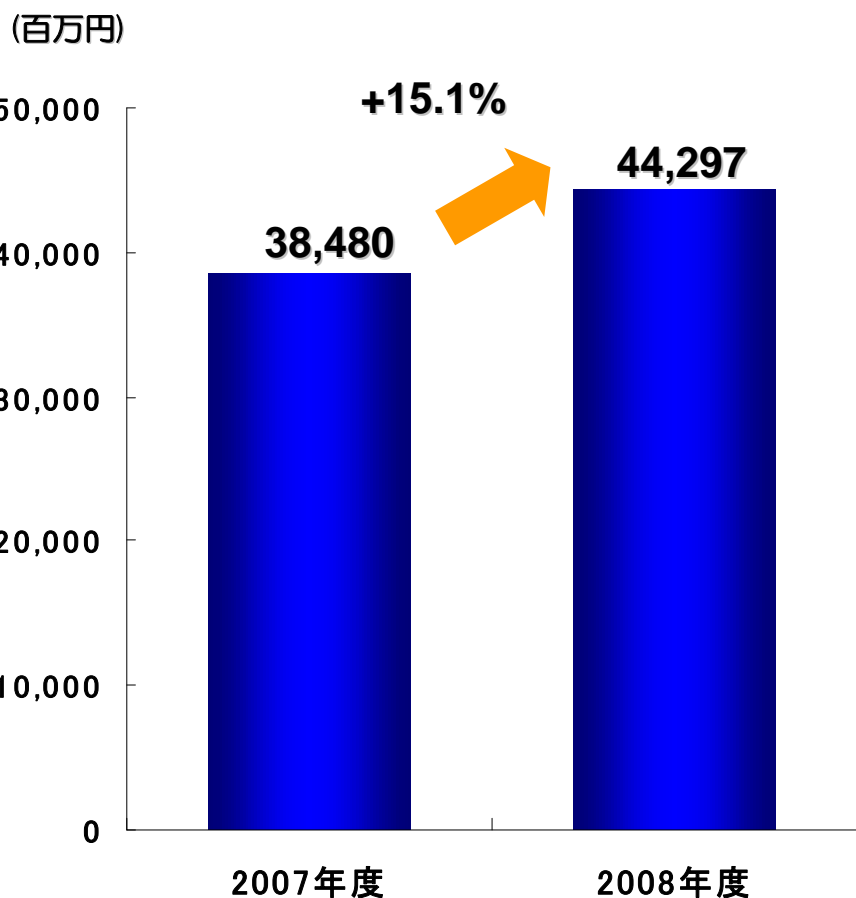


事業の現況：接続事業

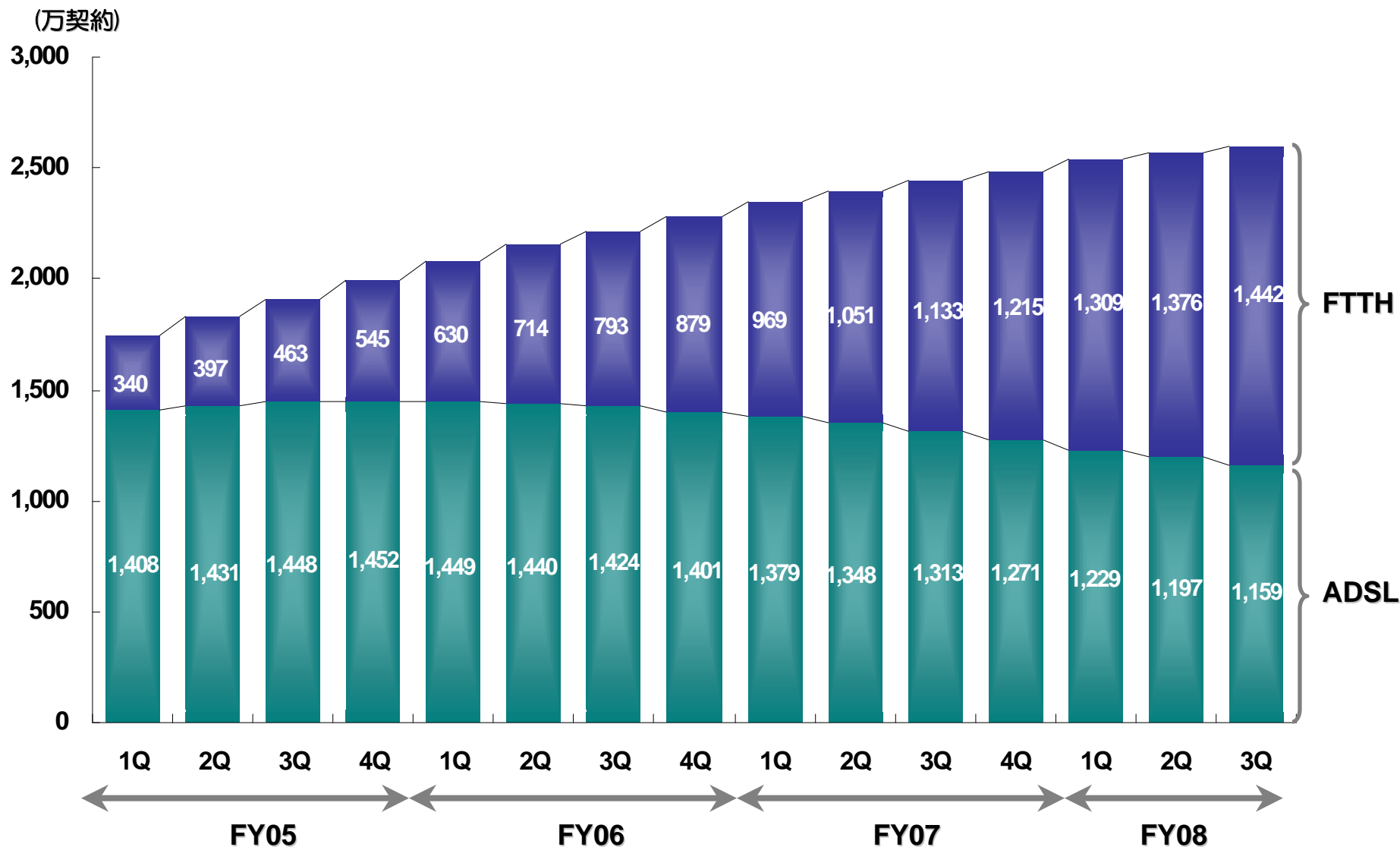
接続事業連結売上高・営業利益比較

■ 接続事業売上高

■ 接続事業営業利益



日本のブローバンド契約数推移<四半期毎>

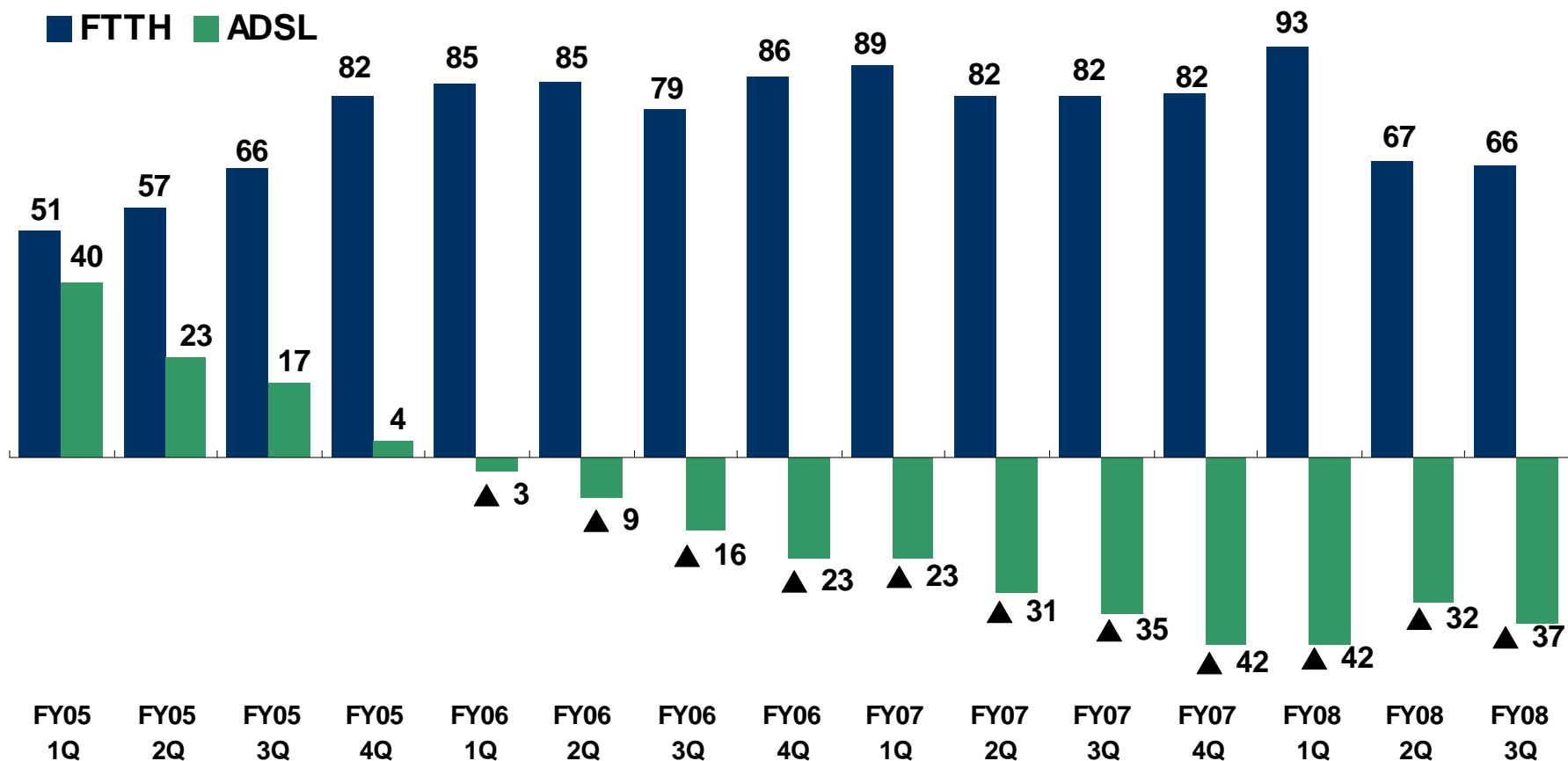


日本のブローバンド契約純増数推移<四半期毎>



FTTHの純増数は鈍化、ADSLの純減数は横ばい

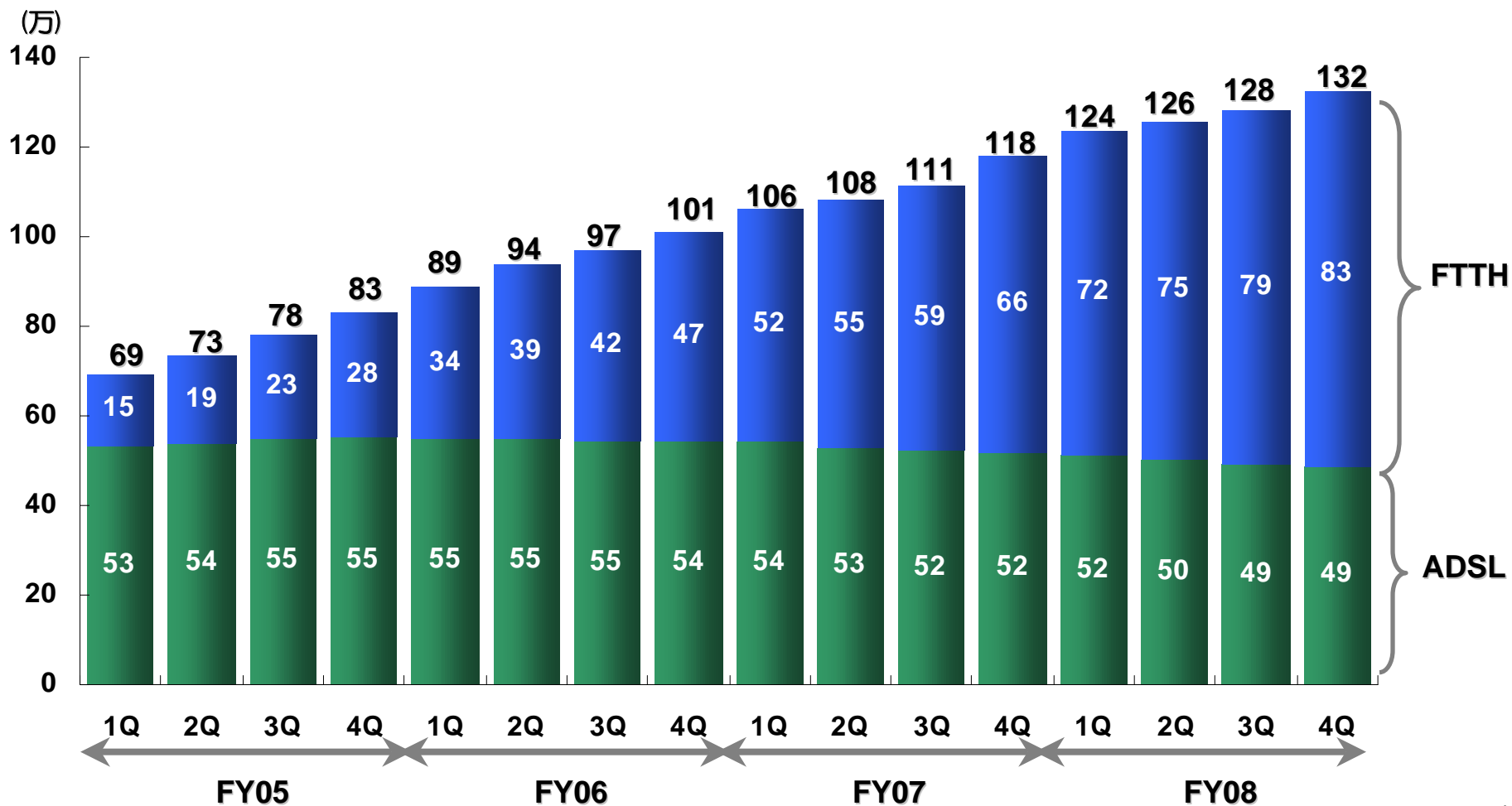
(万契約)



So-netブロードバンド会員数の状況(単独)



ブロードバンド会員数は前年度末から14万増加の132万



接続事業の展開

■ FTTH





⇒ ネット家電(TV)との親和性を訴求

■ MVNO

■ So-net台湾

テレビによるFTTH市場の拡大

■ So-net光で案内しているTVサービス一覧

	アクトビラ 	ひかりTV 	ひかりone TVサービス 	スカパー光 
地デジ	—	○	—	○
VOD	○	○	○	—
NHK オンデマンド	○	○	—	—
多チャンネル 放送	—	○	○	○
会員数 (接続数)	約90万 (2009年3月)	約50万※1 (2009年3月)	—	10万※2 (2009年3月)
月額料金	無料	2,625円 ～3,675円	2,520円	683円 ～4,958円

※1 出典:株式会社NTTぷらら プレスリリース ※2 出典:株式会社スカパーJSATホールディングス IR資料
2008年度連結業績説明会©So-net Entertainment Corporation

アクトビラの現況



- 累計接続台数が約90万台に
(2008年3月 30万台 ⇒2009年3月 約90万台)
- NHKオンデマンド開始(2008年12月)
- ダウンロード配信サービス開始(2008年12月)
- 電子マネー決済対応開始(2009年4月)



■ 台湾最大の通信事業者である
中華電気通信有限公司と資本業務提携

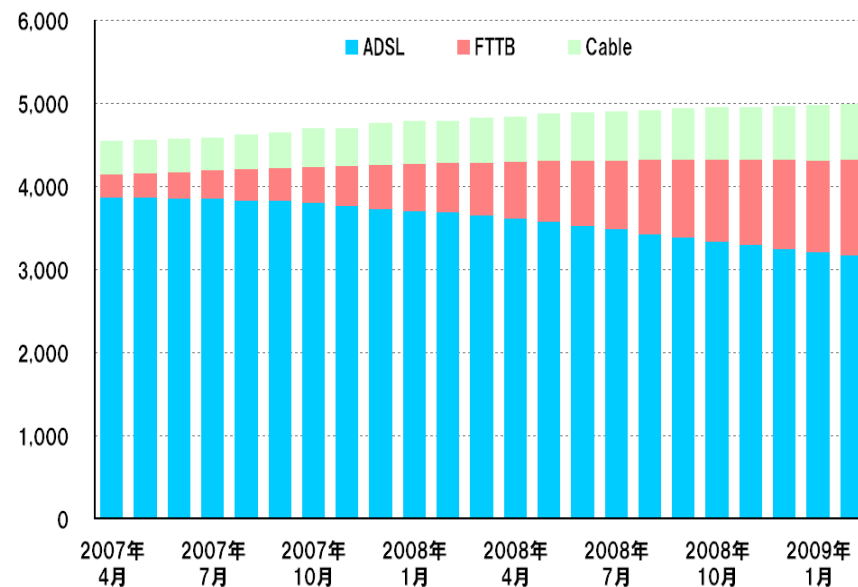


■ So-net台湾概要

社名	So-net Entertainment Taiwan Limited
株主構成	ソネットエンタテインメント: 62.4% 中華電気通信有限公司: 30.0% Sony Taiwan Limited: 7.6%

■ 台湾のブロードバンド市場

契約数: (千)



出典: NCC & CHT

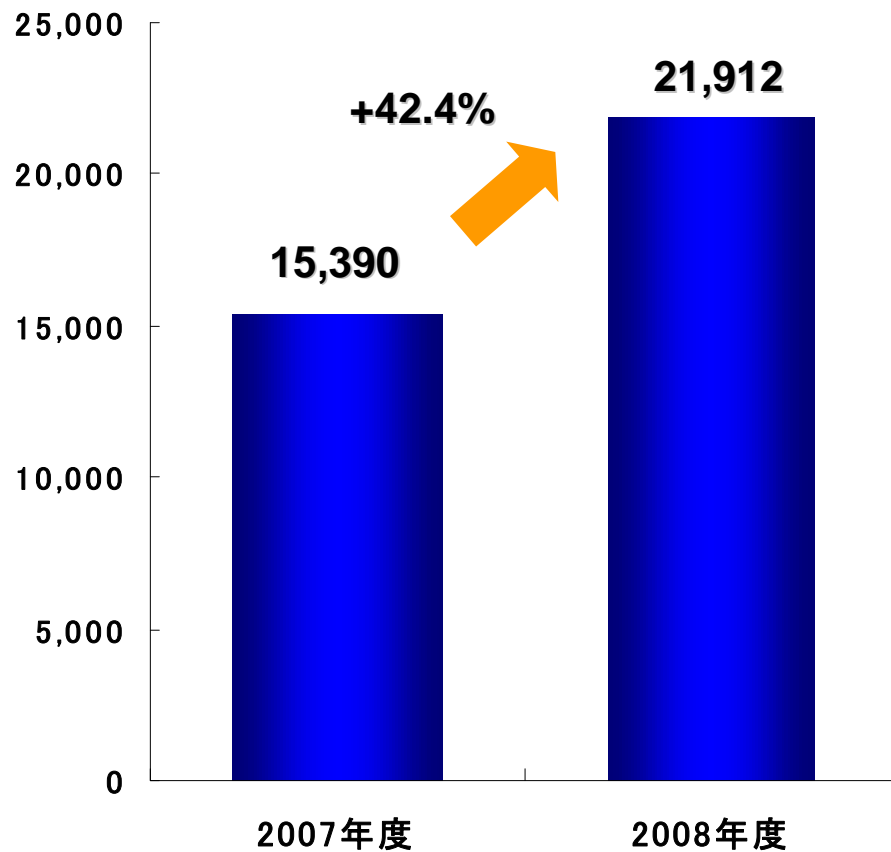
事業の現況：ポータル事業

ポータル事業連結売上高・営業利益比較

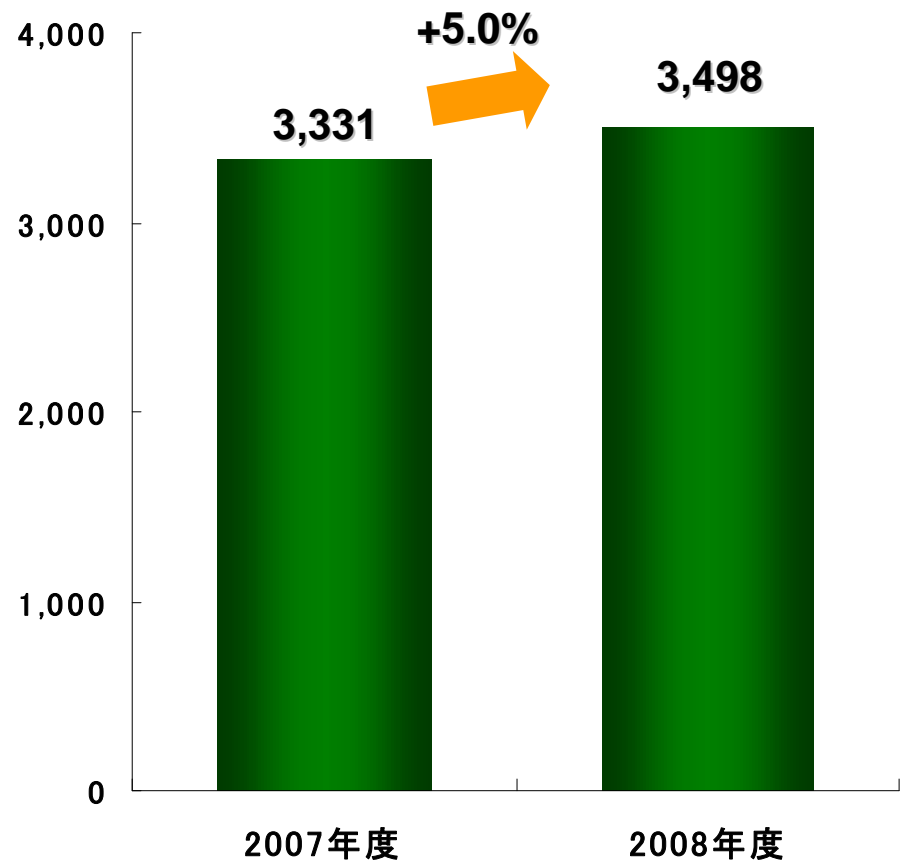
■ ポータル事業売上高

■ ポータル事業営業利益

(百万円)



(百万円)

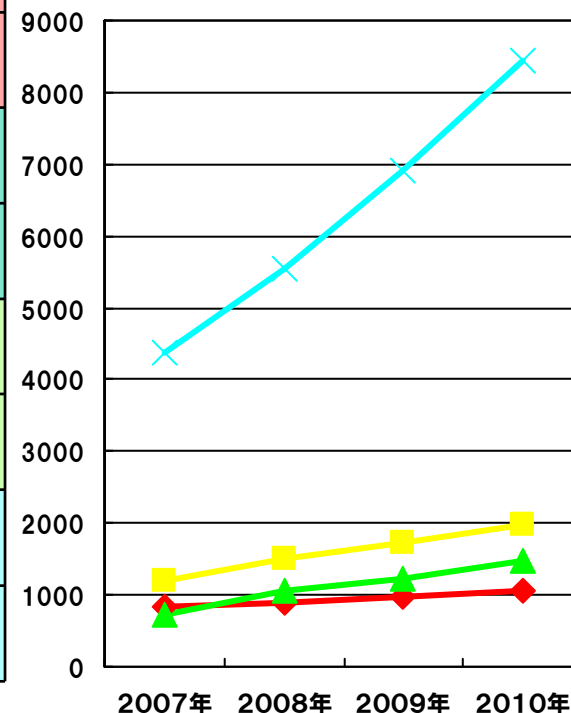


- 新規ゲームの立ち上げ
- 北米進出
- 大型タイトルの権利獲得と
モバイルを含めた自社タイトルの開発着手
- So-netとのキャラクター事業の共同展開
- ゲーム内広告

オンラインゲーム市場規模

日本市場は優勝劣敗へ、アジアを中心に海外市場が成長

1ドル=90円 (単位:億円)		2007年	2008年	2009年	2010年
日本	売上高	831	900	980	1,060
	成長率	126%	108%	109%	108%
USA	売上高	1,193	1,500	1,724	1,965
	成長率	102%	126%	115%	114%
ヨーロッパ	売上高	716	1,063	1,222	1,488
	成長率	122%	148%	115%	122%
アジア (含日本)	売上高	4,386	5,556	6,917	8,431
	成長率	133%	127%	125%	122%



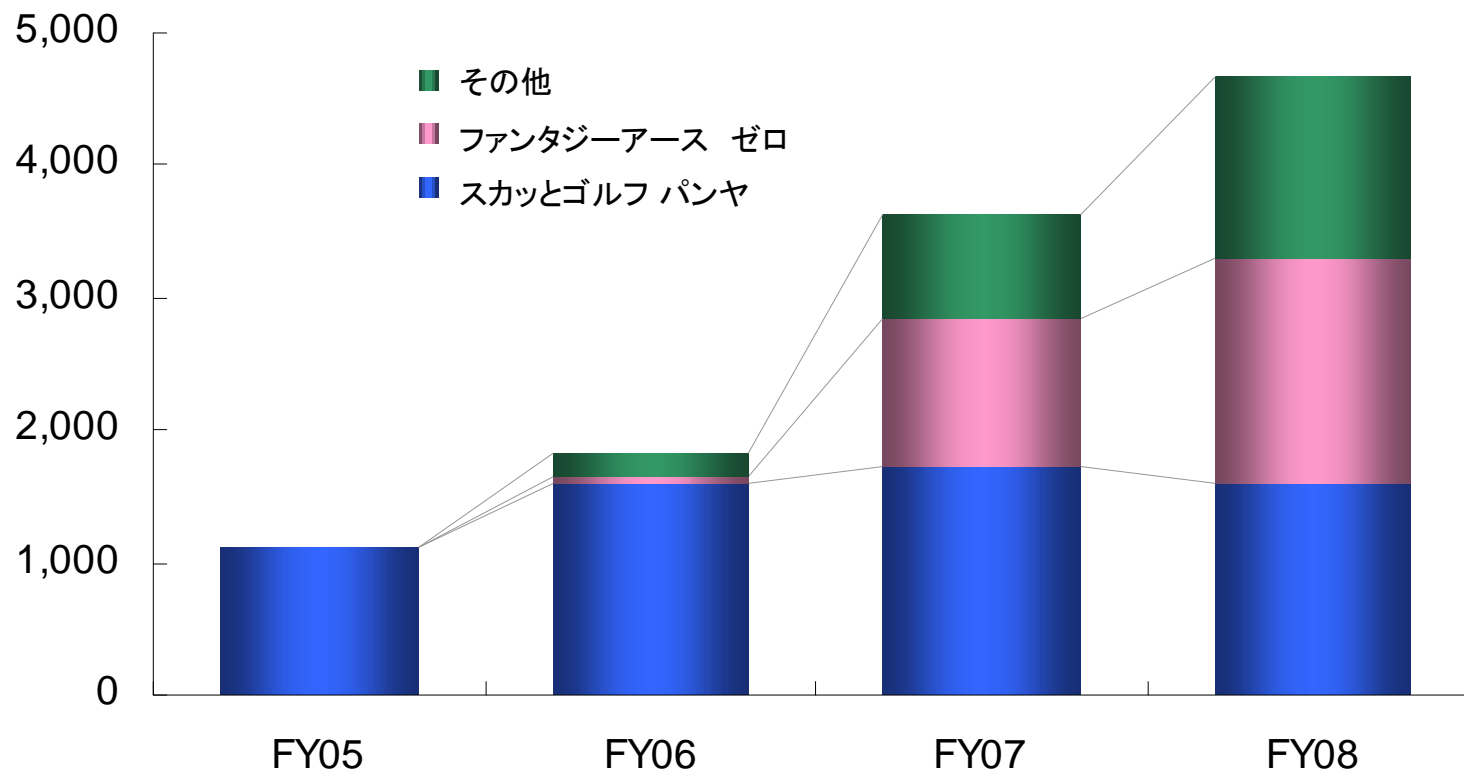
野村総合研究所「IT市場ナビゲーター-2009年度版」/韓国ゲーム白書2008調べ

オンラインゲーム売上高推移

パンヤ以外の新たなゲームが立ち上がり始める

■ ゲームポットタイトル別売上高



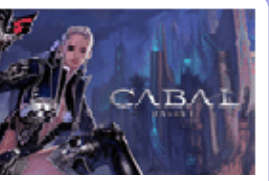


(百万円)



※12月決算

オンラインゲーム既存タイトル

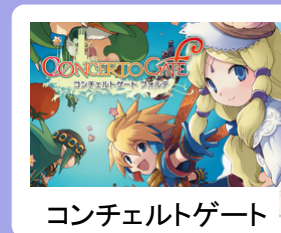
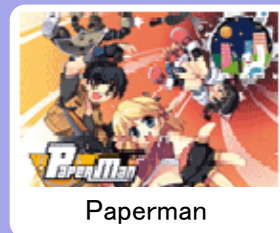


タイトル	 スカッとゴルフ パンヤ	 ファンタジーアースゼロ	 CABAL ONLINE	 トキメキファンタジー ラテール	 Livly Island
■ ジャンル	カジュアルゲーム オンラインゴルフゲーム	MMORPG アクションストラテジー MMORPG	MMORPG スタイリッシュアクション MMORPG	MMORPG ファンタジーアクション MMORPG	カジュアルゲーム 育成系 コミュニケーション
■ グラフィック	3D	3D	3D	2D	2D
■ 開発元/国	Ntreev Soft (開発) HanbitSoft (ライセンス) /韓国	フェニックスソフト (開発) SQUARE ENIX (ライセンス) /日本	ESTsoft Corp. /韓国	Actoz Soft. /韓国	ソネットエンタテインメント /日本
■ 開始時期 (課金サービス開始)	2004年11月	2006年12月	2006年11月	2007年4月	2003年7月
■ 累計会員数 (2009年4月末)	225万人	70万人	70万人	27万人	90万人

オンラインゲーム新規タイトル



タイトル



ジャンル

カジュアルゲーム
オンラインレーシングゲーム

カジュアルゲーム
オンラインプロ野球ゲーム

MMORPG
学園ゲーム

カジュアルゲーム
オンラインシューティング

MMORPG
ファンタジー
MMORPG

グラフィック

3D

3D

3D

3D

3D

開発元/国

Invictus Games Ltd.

ANIPARK(開発)
CJインターネット(ライセンス)

エレファント
エンタテインメント(開発)
SQUARE ENIX (ライセンス)

ゲームポット

ポンスピック(開発)
SQUARE ENIX (ライセンス)

/ハンガリー

/韓国

/日本

/日本

/日本

開始時期

(課金サービス開始)

2008年10月

2008年11月

2008年12月

2009年2月

2009年4月

累計会員数

(2009年4月末)

20万人

11万人

7万人

18万人

4万人

初の自社開発タイトル



紙技シューティング ” ペーパーマン “

ゲーム紹介

紙のキャラクターが、魔法の世界で大暴れ。初心者から上級者まで、みんな楽しくプレイ！

新ジャンルのシューティングゲーム、ついに登場！

グローバルコンテンツとして海外へ積極的に展開
(アメリカ・欧州・アジア※中国、台湾)

2月12日より正式サービススタート

オンラインゲームコンテンツジャンル



カジュアル ← ----- ▶ 本格派

MMORPG	<p>「コンチェルトゲートフォルテ」</p> <p>「トキメキファンタジーラテール」</p> <p>「CABAL ONLINE」</p> <p>「Wizardry Online」 グローバル展開予定</p>
アクション	<p>「ファンタジーアース ゼロ」</p>
FPS	<p>「ペーパーマン」 グローバル展開予定</p>
スポーツ	<p>「スカットとゴルフ パンヤ」</p> <p>「プロ野球列伝 レジェンドナイン」</p>
レース	<p>「LEVEL-R」 グローバル展開予定(北米以外)</p>
学園	<p>「疾走、ヤンキー魂。」</p>
育成	<p>Livly Island グローバル展開予定</p> <p>「モンスターファーム オンライン」 (休止中)</p>

オンラインゲーム海外展開

■ 米国にてゲームポット子会社がオンラインゲームを展開

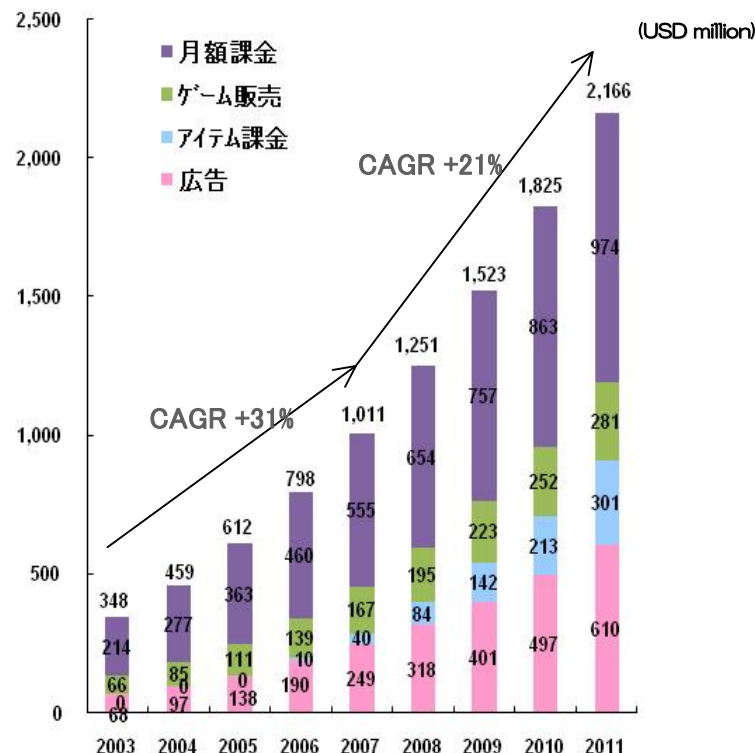
■ 海外展開予定ゲーム

- 「Mir2」 (MMORPG)



Gamepot USA, Inc.
 (c) WeMade Entertainment Co., Ltd.
 All Rights Reserved.

■ USオンラインゲーム市場規模



Sources: Casual Games Association; Jupiter Research; DFC Intelligence; MMOG Chart.com; TechConfidential.com; Booz & Company analyses

エンタテインメントコンテンツの展開



■エンタテインメントコンテンツを海外/モバイルへ展開

モバイル展開

★**H**アスタ

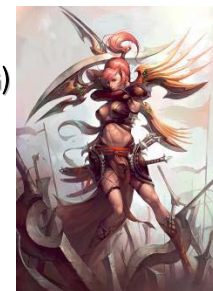


PostPetTM4you



海外展開

・「Mir2」
(MMORPG)



Gamepot USA, Inc.
(c) WeMade Entertainment Co., Ltd. All Rights Reserved.

■オンラインゲーム
■エンタテインメント
コンテンツ

・「Wizardry online」(MMORPG)

— Wizardry —
online

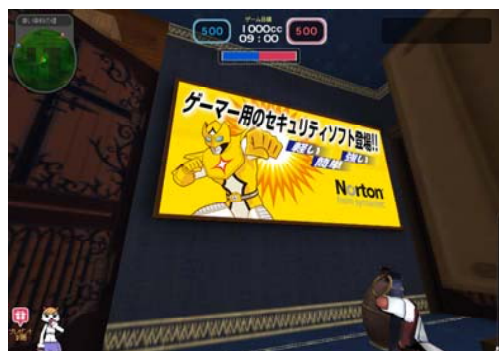


©2004 Ntreev Soft Co.,Ltd. All Rights Reserved.
Exclusive License ©2004 HanbitSoft, Inc., All rights reserved.
©2004 Gamepot Inc., All Rights Reserved.

■ オンラインゲーム「ペーパーマン」内の広告実験を実施



Copyright© GOURMET NAVIGATOR INC. All rights reserved.
©2009 So-net Entertainment Corporation
©Gamepot Inc., All Rights Reserved.



©1995-2009 Symantec Corporation
©2009 So-net Entertainment Corporation
©Gamepot Inc., All Rights Reserved.

実施期間

2009年3月4日～4月2日

広告露出量

トータルインプレッション:226万

広告主企業

株式会社ぐるなび
株式会社シマンテック

アンケート
結果1

ゲーム内広告表示の認知度
見た⇒43%
見た気がする⇒20%
見た覚えが無い⇒37%

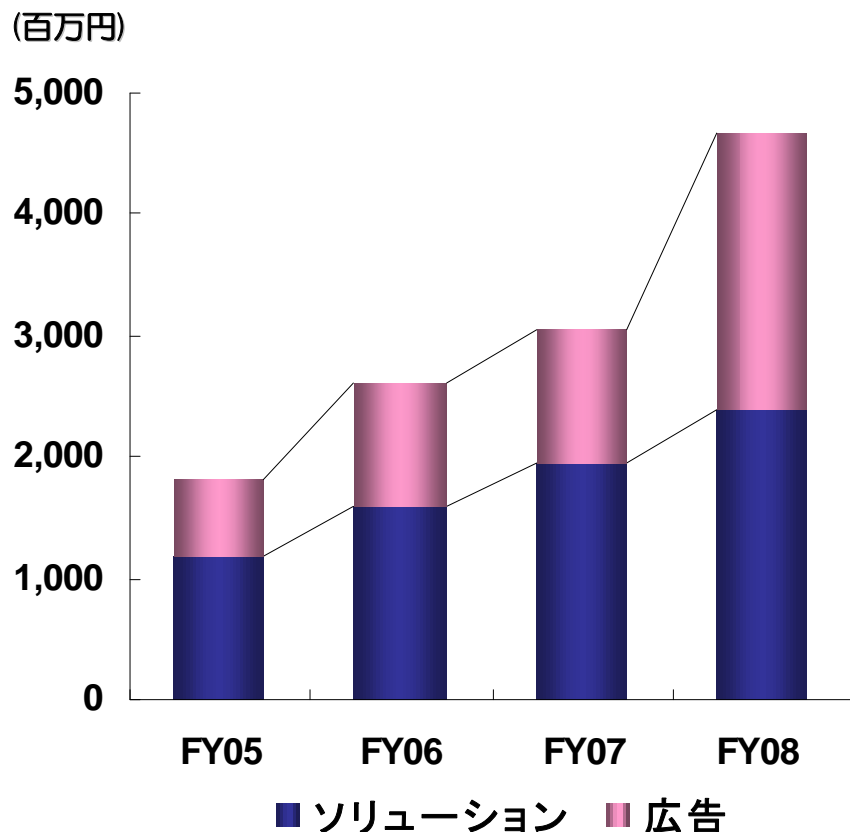
アンケート
結果2

ゲーム内で広告された
サービスへの関心度
広告を見ていない層⇒25%
広告を見た層⇒45%

広告・ソリューション事業

ソネット・メディア・ネットワークスの連結により広告売上高が増加

■ 広告・ソリューション事業 売上高



■ 単体

アジアドラマチックTVへの
広告出稿が好調

ソリューション事業は
新規顧客を獲得し堅調に推移

■ 連結

ソネット・メディア・
ネットワークスを7月より連結

■4月より新たなアドネットワークの運営を開始

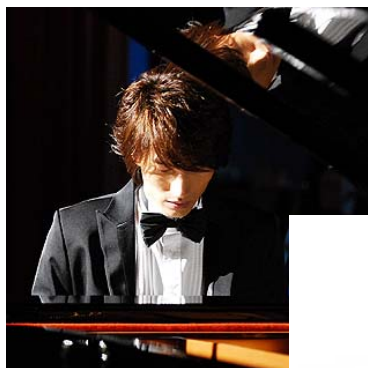


ビジネスプレミアム
ネットワークの特徴

最大で月間1億PV規模、
3,000万人のプレミアムユーザーに
リーチできる広告メディア

■ 2009年1月より、iTSCOMにて
『アジアドラマチックTV★HD』の提供を開始

⇒2009年3月末視聴可能世帯数 約155万



©2008 Geneon Universal Entertainment.

■ 2009年7月放映番組

「Starlit ～君がくれた優しい光」

全22話（台湾 2009年）日本語字幕版

ジェリー・イェン（F4）主演最新ドラマ！

日本初放送

天才ピアニストが贈る、悲しくも幸せな
ラブストーリー

2009年度業績見通し

■ ビジョン

ネットワークエンタテインメントの追求

■ 事業戦略キーワード

FTTH、広告、ソリューション
トップニッチ、グループ連携

■ 経営指標(～2009年度)

売上高成長率(CAGR)	10%以上
営業利益率	10%
ROE	10%
配当性向	20%以上

2009年度連結業績見通し



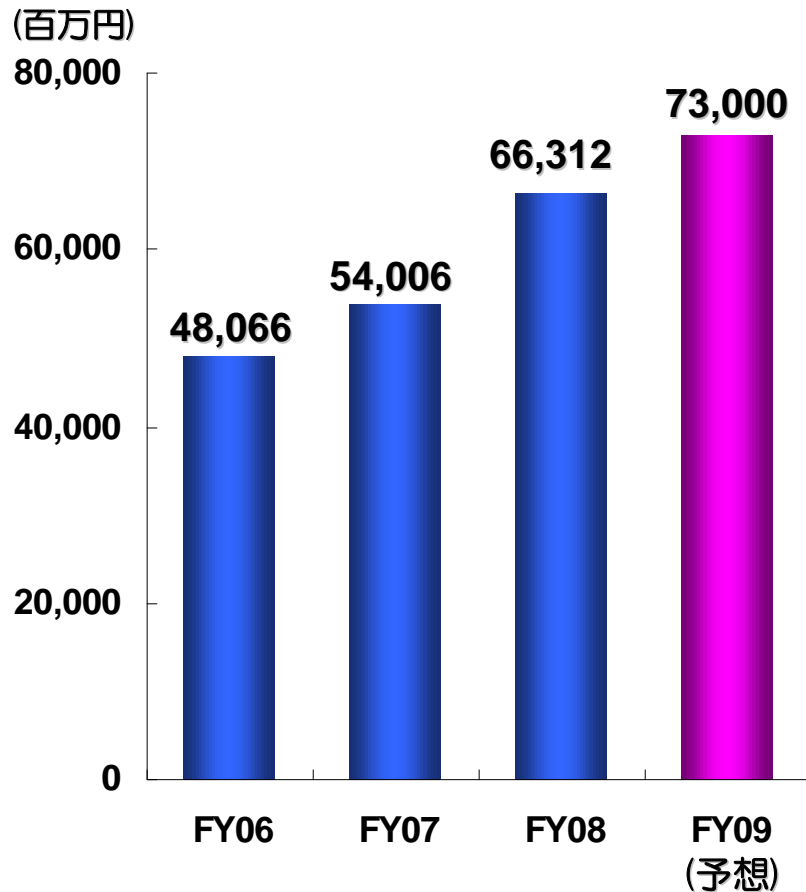
(百万円)	2008年度	2009年度 予想	増減
売上高	66,312	73,000	+10.1%
営業利益	5,922	7,000	+18.2%
経常利益	6,667	7,800	+17.0%
当期純利益	2,147	2,600	+21.1%
1株当たり配当額 (円)	3,000	3,000	—

■ 2009年度予想経営指標

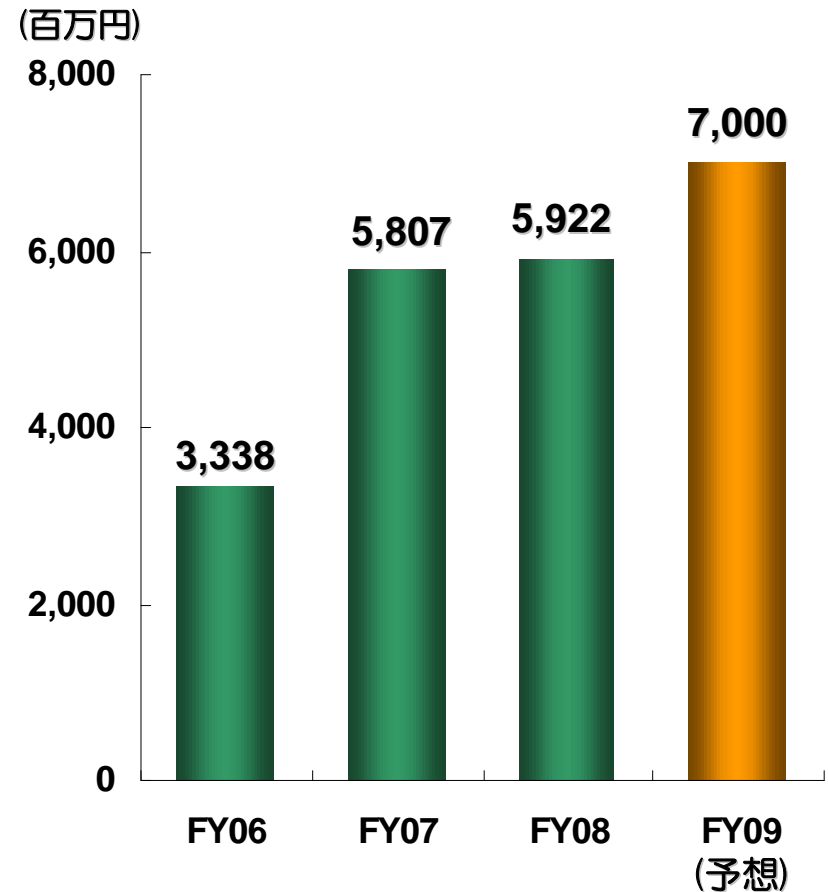
- ・ 売上高成長率(CAGR) 14.9%
- ・ 営業利益率 9.6%
- ・ ROE 7.3%
- ・ 配当性向 29.5%

連結業績推移

■ 売上高



■ 営業利益



2009年度の位置づけ

- 中期計画の最終年度
- 次期3カ年計画の策定
- 経営基盤強化
 - ・ ERPへの投資
 - ・ 人材育成

<ご参考>

四半期毎 連結業績およびSo-net会員数推移



(百万円)	2006年度				2007年度				2008年度			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	11,051	11,834	12,067	13,112	12,282	12,906	14,183	14,634	15,269	16,893	16,927	17,220
接続事業	7,561	7,878	8,299	8,647	8,768	9,353	10,130	10,226	10,467	11,049	11,280	11,500
ポータル事業	3,490	3,955	3,768	4,464	3,513	3,546	3,978	4,351	4,771	5,825	5,617	5,698
営業利益	127	950	1,135	1,125	1,214	1,495	1,455	1,641	1,147	1,962	1,619	1,192
経常利益	158	908	1,093	1,069	1,344	1,606	1,719	2,039	1,514	2,152	1,806	1,194
当期純利益	△ 113	1,893	337	91	670	625	948	961	59	832	978	277

(万人)	2006年度				2007年度				2008年度			
	1Q末	2Q末	3Q末	4Q末	1Q末	2Q末	3Q末	4Q末	1Q末	2Q末	3Q末	4Q末
ブロードバンド会員数	89	94	97	101	106	108	111	118	124	126	128	132

本資料に記載されているソネットエンタテインメント(株)の現在の計画、見通し、戦略、確信などのうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しです。将来の業績に関する見通しは、将来の営業活動や業績、出来事、状況に関する説明における「確信」「期待」「戦略」「見込」「予測」「予想」「可能性」やその類義語を用いたものに限定されるものではありません。口頭もしくは書面による見通し情報は、広く一般に開示される他の媒体にも度々含まれる可能性があります。実際の業績は、様々な重要な要素により、これら業績見通しとは大きく異なりうる結果となりうるため、これら業績見通しのみにより全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。

