

# 2006年度第3四半期 決算概況

クラビット株式会社

2007年2月2日

本資料には、当社の中長期的戦略・計画・見通しが含まれております。これらの記述はその情報の正確性、完全性を保証または約束するものではなく、経営環境や市場環境の動向などに伴い変化しうる可能性があるため、本資料のみに全面的に依拠することは控えるようお願いします。

## 2006年度第3四半期決算概要

### クラビットのグループ体制

### 各事業の進捗状況

1. ゲームオンデマンド事業
2. CDN事業
3. メディアコンテンツ事業
4. CS放送サービス事業
5. ブロードバンド事業
6. その他の事業

## ■ 第3四半期(4~12月)の業績

(単位:百万円)

	2005年度 第3四半期	2006年度 第3四半期	増減
売上高	7,107	7,354	247
営業利益	2,224	725	-1,499
経常利益	2,196	677	-1,519
当期純利益	1,267	428	-839

※12月1日よりブロードメディア・スタジオ株式会社(以下BMS)の連結を開始

## ■ 業績予想に対する進捗状況

(単位:百万円)

	2006年度 第3四半期実績	業績予想(通期)	
			進捗率
売上高	7,354	10,200	72%
経常利益	677	900	75%
当期純利益	428	550	78%

※概ね予想通りの進捗であり、2006年10月27日に発表した通期業績予想は据え置く

## ■ 財政状態について

		2005年度 第3四半期	2006年度※ 第3四半期
総資産	百万円	4,284	8,366
純資産	百万円	2,240	3,518
自己資本比率	%	52.3%	34.9%
一株あたり純資産	円	131.38	82.94

※2006年4月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行った

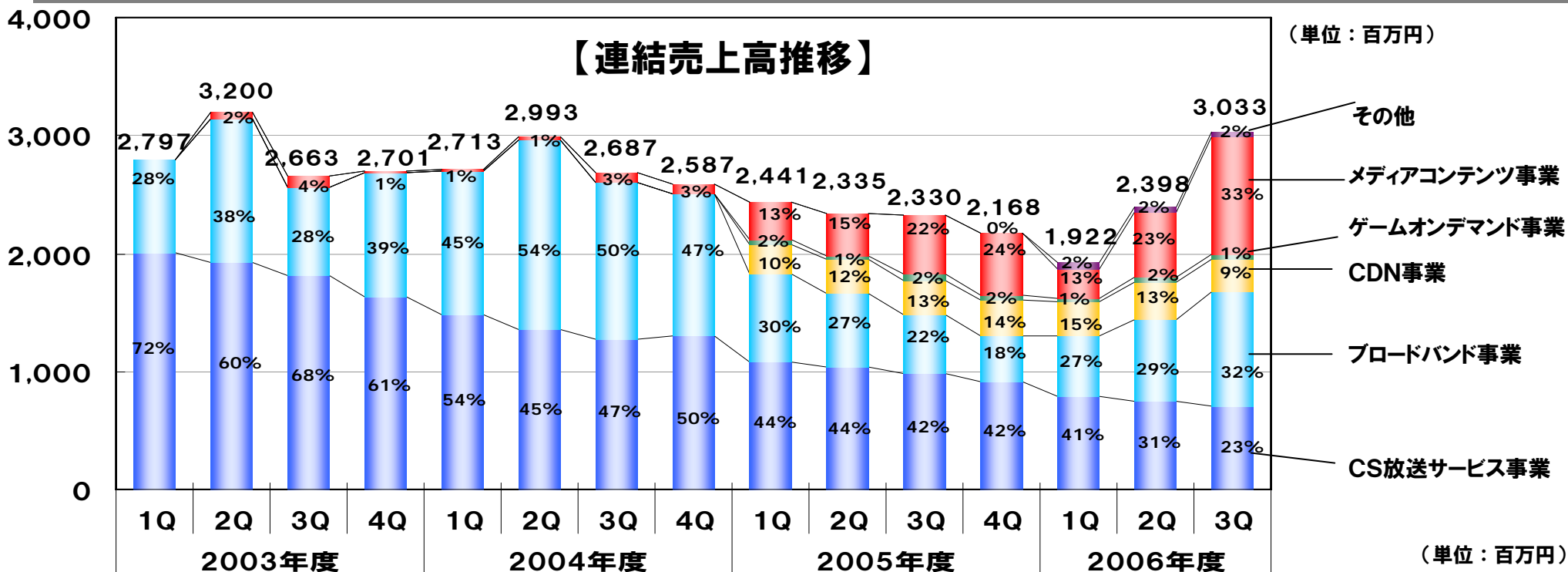
※会計基準の変更により、当第3四半期については、純資産額は「少数株主持分」等を含む  
自己資本比率は、純資産額から「少数株主持分」等の額を控除した額により計算

## ■ 配当の実施について

- 2006年9月末の株主を対象に、初の中間配当(1株につき2円50銭)を実施
- 期末配当(1株につき2円50銭)も実施予定

# 連結売上高推移(四半期ごと)

- **メディアコンテンツ事業、ブロードバンド事業の売上増加により、全体の売上が拡大した**
  - **メディアコンテンツ事業は、釣りビジョン及びBMSの連結子会社化により増加**
  - **ブロードバンド事業は、携帯端末の取扱いの開始により増加**
  - **ゲームオンデマンド事業及びCDN事業は、直前四半期と比べ、若干減少**



	2003年度				2004年度				2005年度				2006年度		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
メディアコンテンツ事業	0	53	108	19	19	35	77	76	324	353	505	523	253	558	995
ゲームオンデマンド事業									43	30	46	42	26	39	38
CDN事業									253	288	292	309	295	310	273
ブロードバンド事業	787	1,229	747	1,042	1,215	1,604	1,337	1,207	740	632	510	387	511	698	976
CS放送サービス事業	2,010	1,918	1,808	1,640	1,478	1,353	1,271	1,304	1,082	1,033	976	907	790	746	702
その他												1	48	48	47
合計	2,797	3,200	2,663	2,701	2,713	2,993	2,687	2,587	2,441	2,335	2,330	2,168	1,922	2,398	3,033

## □ 2006年度第3四半期決算概要

### □ クラビットのグループ体制

#### □ 各事業の進捗状況

1. ゲームオンデマンド事業
2. CDN事業
3. メディアコンテンツ事業
4. CS放送サービス事業
5. ブロードバンド事業
6. その他の事業

# クラブビットのグループ体制

- 【コンテンツサービス領域】 コンテンツ事業のフルライン化により、事業規模の拡大を目指す
- 【技術サービス領域】 関連技術に対する投資及びサービス開発を積極的に行う
- 【インフラ普及/その他領域】 モバイル分野への取り組みを強化する

	【コンテンツサービス領域】	【技術サービス領域】	【インフラ普及/その他領域】
事業部門	<p>メディアコンテンツ事業</p> <p>CS放送サービス事業</p>	<p>ゲームオンデマンド事業</p> <p>CDN事業</p>	<p>ブロードバンド事業</p> <p>その他事業</p>
連結子会社	<p><b>bms</b> ブロードメディア・スタジオ 株式会社</p> <p><b>約りビジョン</b> 株式会社約りビジョン</p> <p><b>H</b> HOLLYWOOD CHANNEL ハリウッドチャンネル 株式会社</p> <p>12月より連結開始</p>	<p><b>G-cluster</b> Oy Gamecluster Ltd.</p> <p><b>CDN</b> CDNソリューションズ 株式会社</p>	<p><b>CMXinc.</b> CMX株式会社</p>
持分法適用会社 ／ 出資会社	<p><b>日本映画衛星放送</b> 株式会社</p> <p><b>J SPORTS</b> 株式会社ジェイ・スポーツ・ ブロードキャスティング</p>	<p><b>i-Broadcast Inc.</b> 株式会社 アイ・ブロードキャスト</p>	<p><b>ALISS-NET</b> 株式会社アリスネット</p> <p><b>ルネサンス・アカデミー</b> 株式会社</p>

## □ 2006年度第3四半期決算概要

## □ クラビットのグループ体制

### □ 各事業の進捗状況

1. ゲームオンデマンド事業
2. CDN事業
3. メディアコンテンツ事業
4. CS放送サービス事業
5. ブロードバンド事業
6. その他の事業

# 1.ゲームオンデマンド事業【進捗状況①】

## ■ 国内最大規模のゲームサイト「Yahoo! ゲーム」内で「Gクラスタ」有料サービスを開始（2007年1月11日にサイトオープン）

- Yahoo! ゲーム内の新カテゴリ「ストリーミングゲーム」で「Gクラスタ」を開始
- 誰でも気軽に楽しめる米国オベロン社のカジュアルゲームを含む92タイトルを提供
- 海外ゲームタイトルの日本語化の促進
- 「Gクラスタ」オリジナルゲーム第一弾を開発中

「Gクラスタ」ならではの企画「スコアランキング」  
「オンライン対戦」も準備中

※プレイすると「やみつき」になるオベロン社のカジュアルゲームを提供中



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
Copyright 2006 Oberon Games, Inc. All rights reserved.



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
©JALECO LTD.

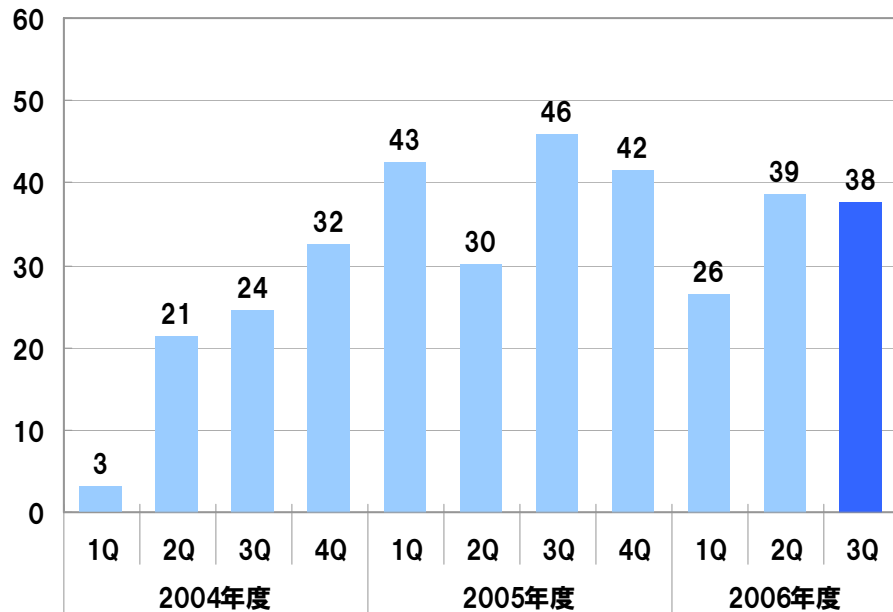
### ＜ターゲットを明確にした2つの月額パック＞

- 「おてがるゲーム月額パック」: カジュアルゲームを中心にラインナップ 女性などのライトユーザ向け
- 「なつかしゲーム月額パック」: アーケードゲーム等のなつかしいゲーム 中心にラインナップ、30代以上の男性ユーザ向け

# 1.ゲームオンデマンド事業【進捗状況②】

- Windows Vista™ (日本語版)のWindows Media Centerが「Gクラスタ」を採用
- 米国オベロン社のカジュアルゲーム販売サイト「シンプルプレイ」をオープン(国内大手ポータルサイトBIGLOBEにて2007年2月1日より提供開始)
- ホテル向け「Gクラスタ」は、全国のホテルに展開中(国内10棟に導入済み)
- 北米、アジア、欧州への「Gクラスタ」導入に向けた取り組みを継続

(単位：百万円) 【売上高推移】



2004年度は、ゲームオンデマンド事業はブロードバンド関連サービス事業に含まれていたが、比較のため分離した場合の想定値を記載した

<カジュアルゲーム販売サイト「シンプルプレイ」>



# 2.CDN事業【進捗状況】

- 2006年11月の旧米国スピーデラ社との契約満了等の影響により、直前四半期と比べ売上が減少
- 「BMCDN mobile」のパートナーであるアイ・ブロードキャストと、モバイル領域におけるサービスの強化を目的に資本提携を行った

## <ブロードメディアCDN<sup>R</sup> 導入事例>

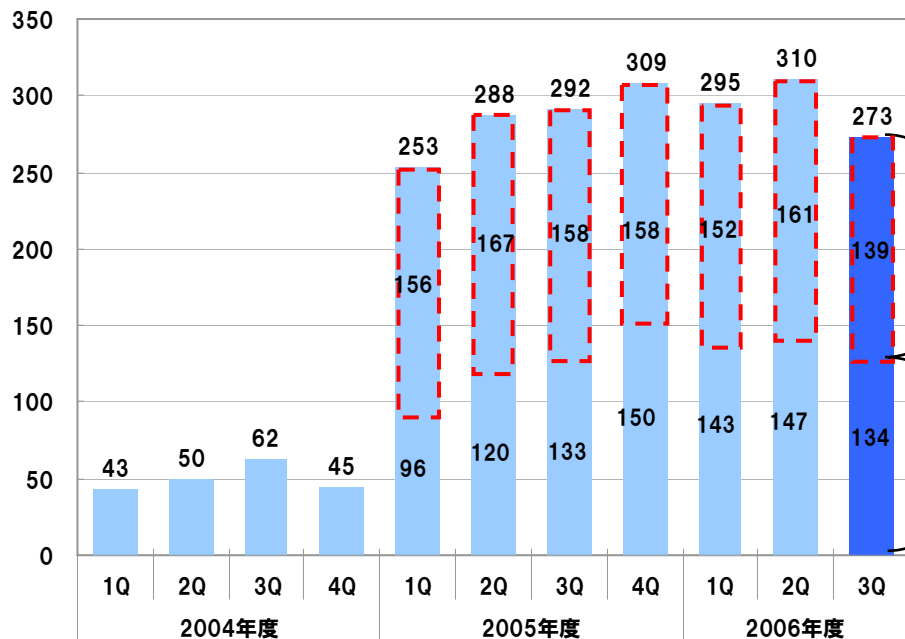


「47NEWS(よんななニュース)」トップページ

全国52の新聞社が連携して、国内外のニュースを提供する「47NEWS」で採用

## 【売上高推移】

(単位：百万円)

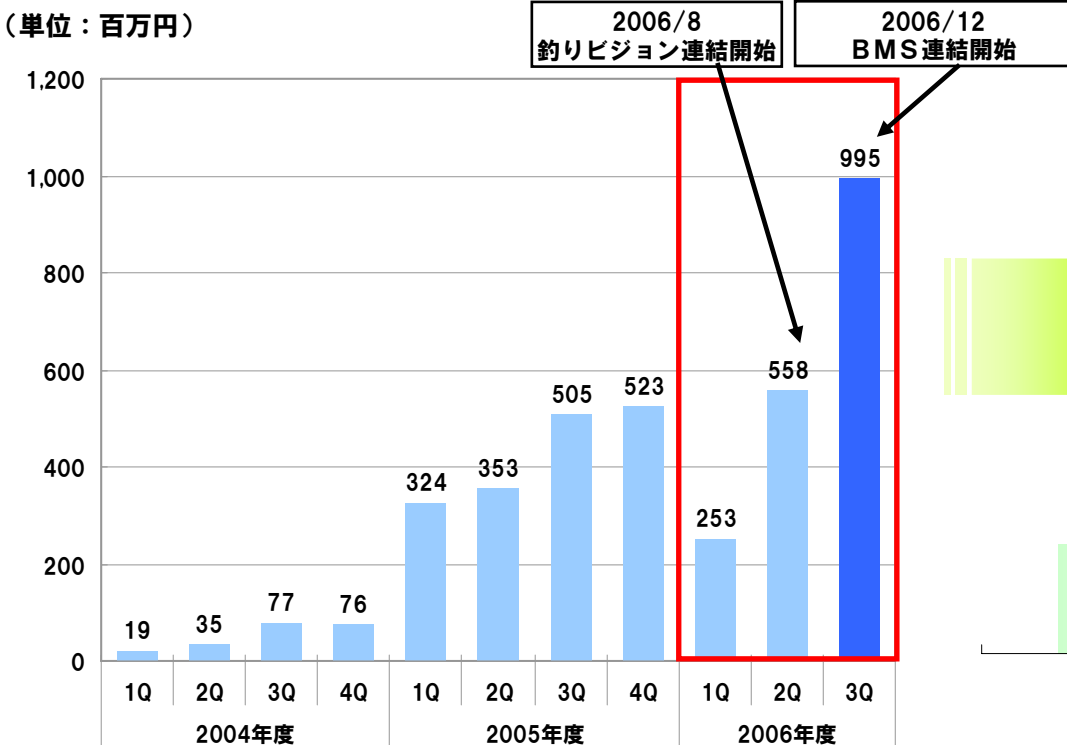


2004年度は、CDN事業はブロードバンド関連サービス事業に含まれていたが、比較のため分離した場合の想定値を記載した

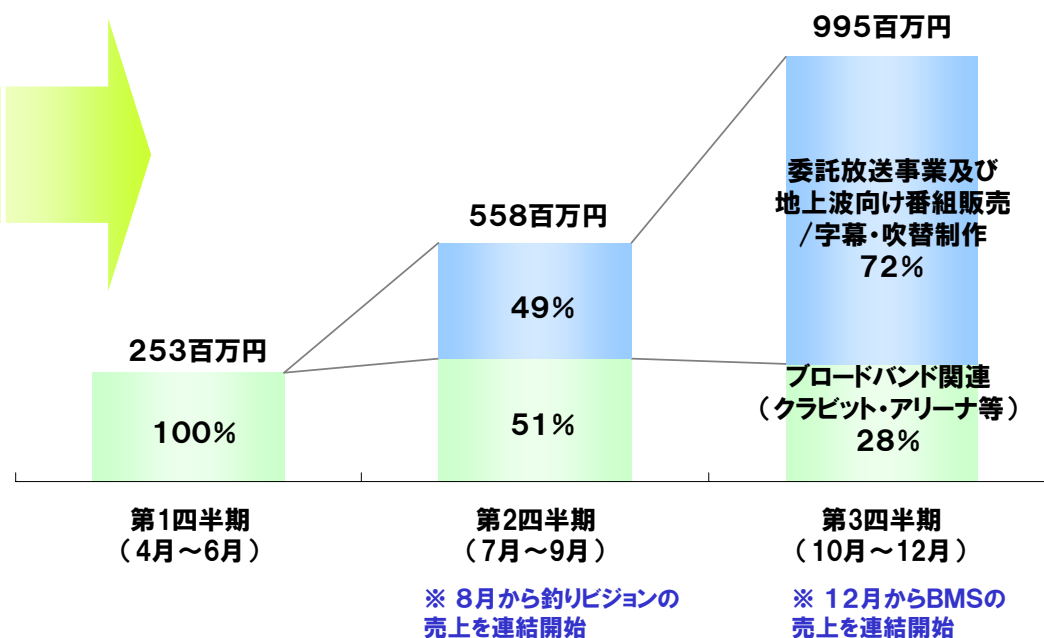
# 3.メディアコンテンツ事業【進捗状況①】

- BMSの連結子会社化により、直前四半期に比べると、売上が大幅に拡大
- 売上構成は、ブロードバンド関連が28%、また、釣りビジョン及びBMSの連結子会社化により、委託放送事業及び地上波向け番組販売/字幕・吹替制作が72%となった

【売上高推移】



【売上構成比率の推移】



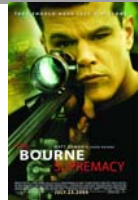
# 3.メディアコンテンツ事業【進捗状況②BMS、ハリウッドチャンネル】

- 「トゥモロー・ネバー・ダイ」を含む「007シリーズ」の数作品、「ボーン・スプレマシー(BOURNE SUPREMACY)」等ハリウッド人気タイトルを地上波テレビ局に提供
- ドキュメンタリー番組「素敵な宇宙船地球号」(テレビ朝日 2007年1月21日放送回分)の企画・制作協力を行った
- モバイル公式サイト「ハリウッドチャンネル」で、米国大手エンターテインメント情報紙「ハリウッド・レポーター」の動画ニュースを配信開始(日本初)

## 地上波・BS・CS(テレビ局)向け番組販売の 実績の一例



「TOMORROW NEVER DIES」  
©1997 EIGHTEEN LEASING CORPORATION & DANJAQ, LLC. All Rights Reserved.



「BOURNE SUPREMACY」  
© 2004 Universal Studios. All Rights Reserved.



「LOVE ACTUALLY」  
© 2003 Universal Studios. All Rights Reserved.

## 字幕・吹替制作/番組制作の実績の一例



### 【字幕・吹替】

「24シリーズ」



「24 - TWENTY FOUR - シーズンV」  
20世紀フォックス ホームエンターテイメント

### 【番組企画・制作協力】



「素敵な宇宙船地球号」

## ハリウッドチャンネル概要



- 最新映画はもちろんのこと、来日スター情報、記者会見まで網羅
- ハリウッドの最新ニュースなどは毎日更新
- 「最強ムービースター」もサイト内に展開し、クオリティーの高いスター/作品画像を毎日更新
- 着メロは1,500曲以上のラインナップ
- 海外ドラマ、アジア情報は独自のコンテンツが満載



米国エンターテインメント系雑誌として権威のある  
「THE REPORTER」の動画  
ニュースを配信開始

© The Hollywood Reporter / Comstock Group

# 3.メディアコンテンツ事業【進捗状況③釣りビジョン】

- 日本で唯一の釣り専門チャンネルとしてスカパー！、ケーブルTV局での視聴者を拡大中
- 全国各地の釣具店に釣りビジョンモニターを設置し、視聴キャンペーン実施中
- モバイル公式サイト「釣りビジョン」を2月上旬開始予定



<PC用URL>  
<http://www.fishing-v.co.jp/>

<モバイル用URL>  
<http://fishing-v.jp/>

## 釣りビジョンのコンテンツ一例



「FISHING WORLD」

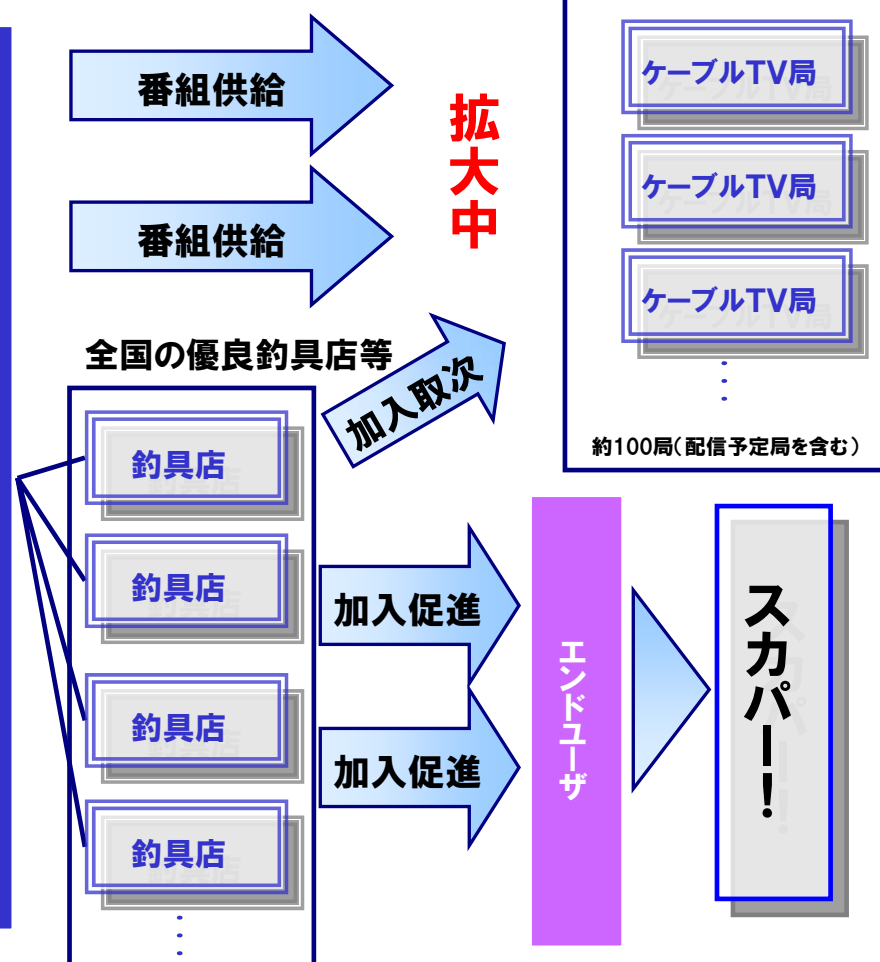


「BIG BITE」



「磯を駆ける」

釣りビジョン



## ■ クラビット・アリーナでは、引き続きドラマを強化

- 初のオリジナルドラマ「戦場のガールズライフ」を共同製作し、放送とブロードバンド配信を連動したクロスメディア展開を実現
- 「シャーロック・ホームズの冒険」等欧州人気ドラマを配信開始
- 「ビクトリア ～ 愛と復讐の嵐」に続くラテンドラマ第2弾を準備中

## ■ ダウンロード・アリーナでは、提携ISPを拡大中(@nifty、Allを含むISP・ポータルサイトに提供中)

 <http://www.clubit-arena.net/>

### オリジナルドラマ制作



- CS放送、ブロードバンド配信、DVD発売等クロスメディア展開を実現
  - 各メディアによる相互のプロモーションも実施
- ＜プロモーション実績の一例＞  
1/9(火) Yahoo!ライブトーク実施

©2007「戦場のガールズライフ」製作委員会

### 人気ドラマの拡充



© Granada International  
「シャーロック・ホームズの冒険」

ラテンドラマ第2弾  
厳選した6タイトルの予告編を日本語化し  
クラビット・アリーナで配信中

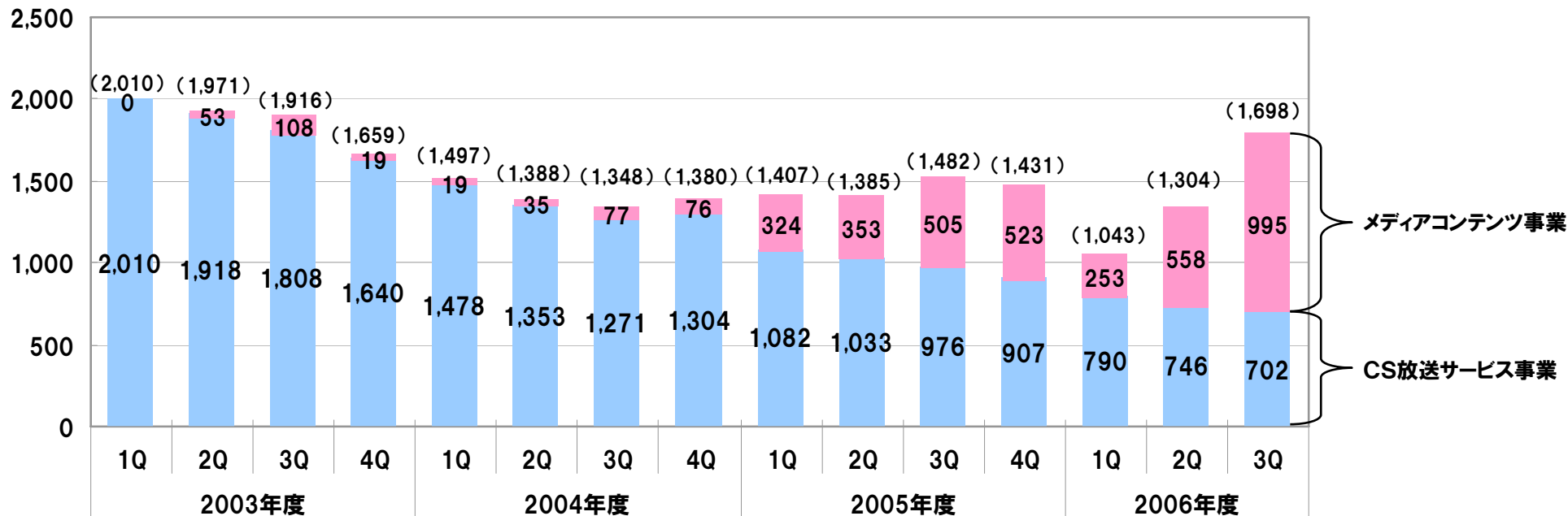


# 4.CS放送サービス事業【進捗状況】

- これまでのトレンドと同様に、会員の自然解約に伴い売上は減少
- コンテンツ事業領域全体では、売上拡大

### 【売上高推移】

(単位：百万円)



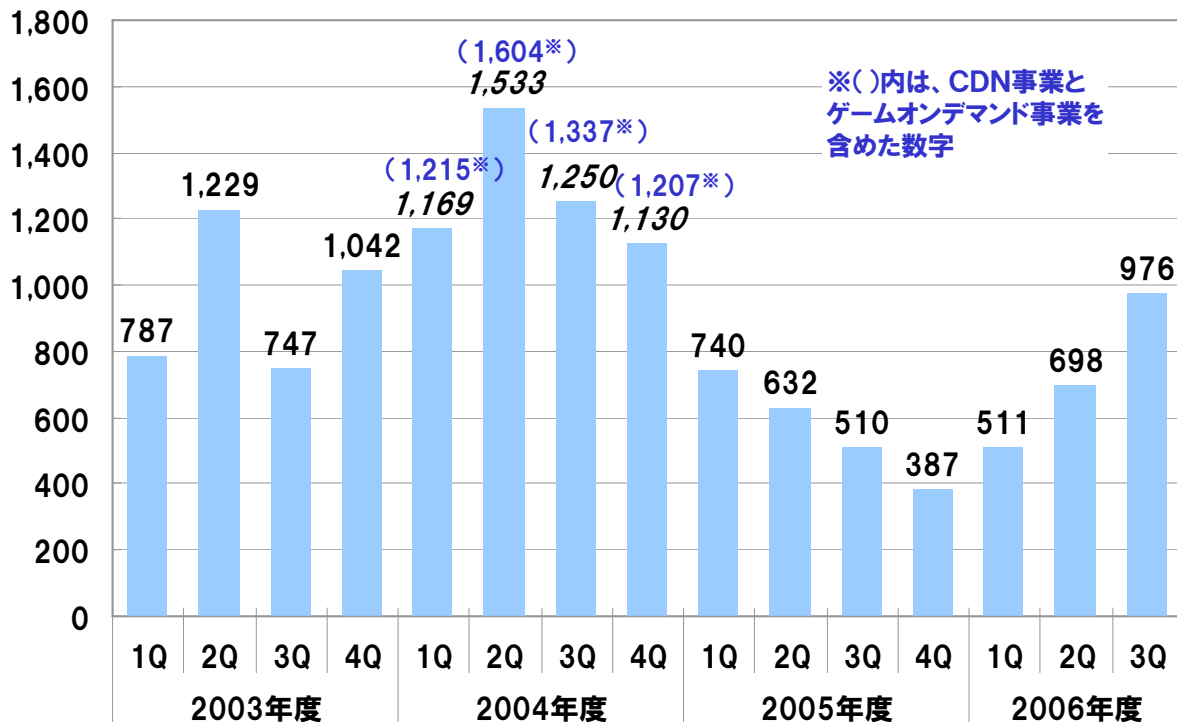
( )内は、CS放送サービス事業とメディアコンテンツ事業の売上の合計

# 5.ブロードバンド事業【進捗状況】

■ 新たに開始したソフトバンクモバイルの携帯端末販売により、売上が増加

### 【売上高推移】

(単位：百万円)



2004年度は、ブロードバンド関連サービス事業に、CDN事業とゲームオンデマンド事業が含まれていたが、比較のため分離した場合の想定値を記載した



# 6.その他の事業【進捗状況】

■ 引き続きクラビットグループの各事業部/各子会社が連携してモバイル分野への取り組みを継続

## <モバイル関連事業の展開>

### 【コンテンツサービス】

- ・モバイルメディア事業  
ハリウッドチャンネル  
釣りビジョン  
CMX
- ・モバイル広告事業  
CMX

### 【技術サービス】

- ・モバイル向けCDN配信
- ・モバイル向け画像変換
- ・Gクラスタのモバイル端末対応

### 【インフラの普及】

- ・モバイル端末の販売



「ハリウッドチャンネル」で  
「THE REPORTER」  
の動画ニュース配信開始

© The Hollywood Reporter / Comstock Group



眞鍋かをり

CMXによるモバイル公式サイト  
「アバンギャルド♥グラビア」のオープン

オリジナルブログ/日記

オリジナルの画像、  
動画を提供



モバイル公式サイト「釣りビジョン」を  
2月上旬開始予定



画像変換機能付きモバイル向け  
CDN配信サービス  
「BMCDN mobile」の提供



モバイル端末の販売

*<http://www.clubit.co.jp/>*



**本資料には、当社の中長期的戦略・計画・見通しが含まれております。これらの記述はその情報の正確性、完全性を保証または約束するものではなく、経営環境や市場環境の動向などに伴い変化しうる可能性があるため、本資料のみに全面的に依拠することは控えるようお願いします。**