

サイバーステップ株式会社

2014年5月期

決算説明並びに中期経営計画発表

新作オンラインゲームのサービス立ち上げに伴う
海外進出の加速及びプレイステーション4への参入

サイバーステップ株式会社

代表取締役社長 佐藤 類

2013年10月10日

会社概要



会社名	サイバーステップ株式会社 (CyberStep, Inc.)
設立	2000年7月
代表者	代表取締役社長 佐藤 類
本社所在地	東京都杉並区和泉1-22-19
従業員数	153名 (2013年5月末時点・連結ベース)
グループ会社	CyberStep Communications, Inc.(米国法人) CyberStep Entertainment, Inc.(韓国法人) CyberStep Asia, Inc.(台湾法人) CyberStep Games B.V.(オランダ法人) CyberStep Brasil Ltda.(ブラジル法人) CyberStep Russia Limited Liability Company(ロシア法人) CyberStep Turkey Bilgisayar Oyunlari Limited Sirketi(トルコ法人) CyberStep International, Inc.(ドバイ法人) CyberStep(Shanghai), Inc.(中国法人) CyberStep HongKong Limited(香港法人) CyberStep Philippines, INC.(フィリピン法人) PT. CyberStep Jakarta Games(インドネシア法人) バハムト株式会社 13社

■活動・方向性

自社開発のオンラインゲームを、日本及び海外12カ国地域において、10言語による自社サービスを提供
日本のエンターテインメントを世界に展開

自社開発オンラインゲーム		進出地域		対応プラットフォーム
ゲットアンプド(アクション)	X	日本	X	Windows
鋼鉄戦記C21(MMORPG)		アメリカ		Mac OS
ゲットアンプド2(アクション)		韓国		iOS
コズミックブレイク(シューティング)		台湾		Android
トレバ(クレーンゲーム)		欧州英語圏		
		フランス		
		ドイツ		
		オランダ		
		ブラジル		
		ロシア		
		フィリピン		
		インドネシア		

タイトル紹介 - サービス提供中 -



ゲットアンプド	鋼鉄戦記C21	ゲットアンプド2	コズミックブレイク	トレバ
アクション	MMORPG	アクション	シューティング	クレーンゲーム
				
世界で3,000万人がプレイしたオンラインゲームサイバーステップの代表作	ロボを操作し無限のカスタマイズが可能なアクション性の高いMMORPG	MMORPGの要素を盛り込んだオンラインアクションゲーム	ロボとヒューマノイドが入り乱れて戦うハイスピードシューティングゲーム	世界で初の実際のクレーンゲームをスマートフォン経由で操作し、景品を獲得するサービス
				

新作タイトル紹介 - 鬼斬 -



鬼斬(おにぎり)

日本を舞台とした無料で遊べるMMORPG(大規模同時接続型RPG)
源義経、かぐや姫、桃太郎など様々なキャラクターが登場し、プレイヤーと協力しながら物語を進んでいく自社開発、自社サービスのオンラインゲーム

- ・2013年12月12日(木)正式サービス開始(PC版)
- ・2014年2月22日(土)にプレイステーション®4のローンチに合わせてPS4版を提供開始予定



■ 決算説明
2014年5月期第1四半期決算

■2014年5月期 第1四半期P/L

(単位:百万円)

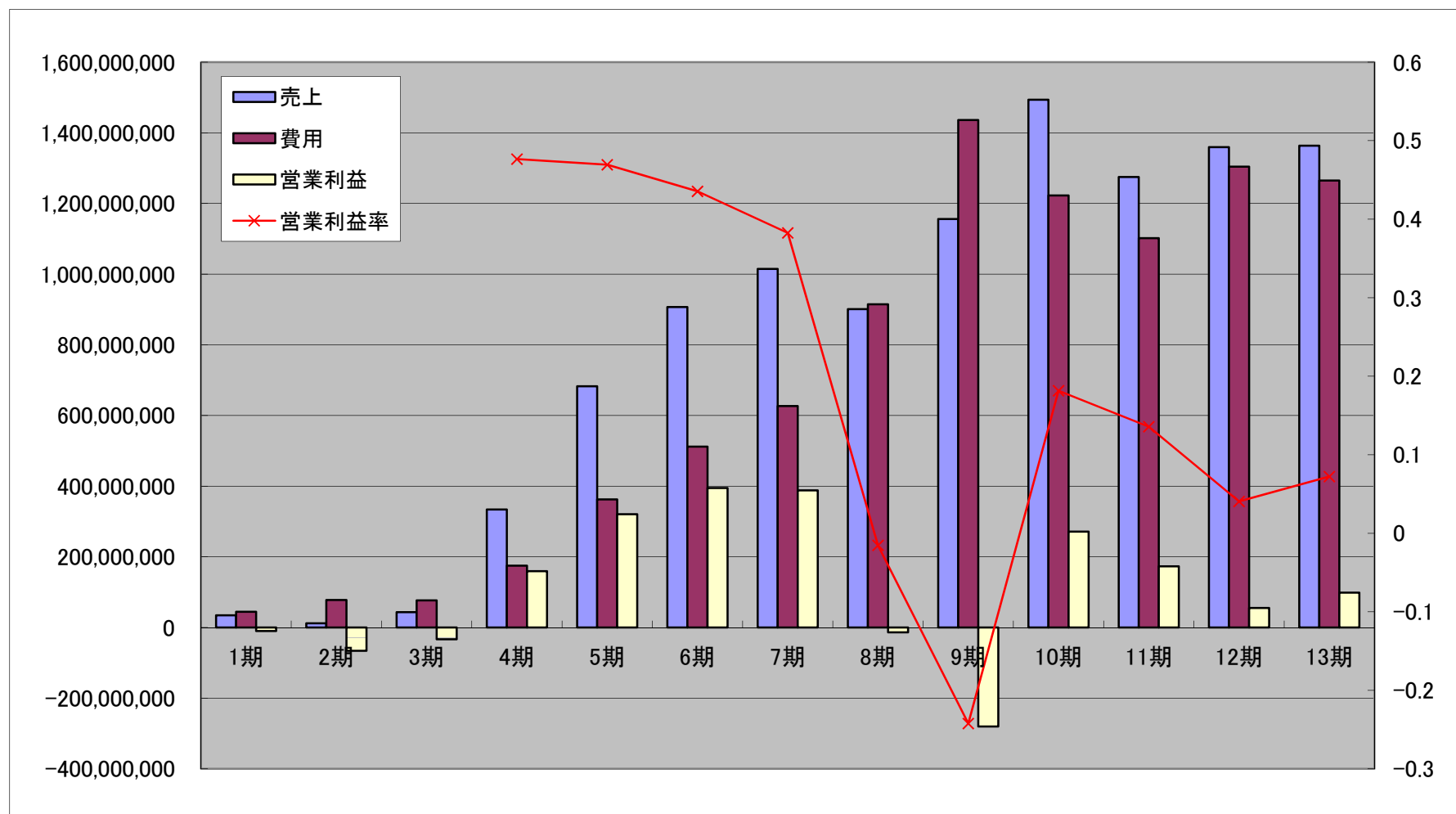
	2014年5月期決算 第1四半期 (連結決算)	2013年5月期決算 第1四半期 (連結決算)	増減率
売上高	353	329	7.3%
売上原価	85	90	△5.6%
販売管理費	225	210	7.5%
営業利益	41	28	46.5%
営業利益率	11.6%	8.5%	-
当期純利益	21	11	81.6%
EPS (円)	1,038.75	573.04	-

■2014年5月期 第1四半期 BS

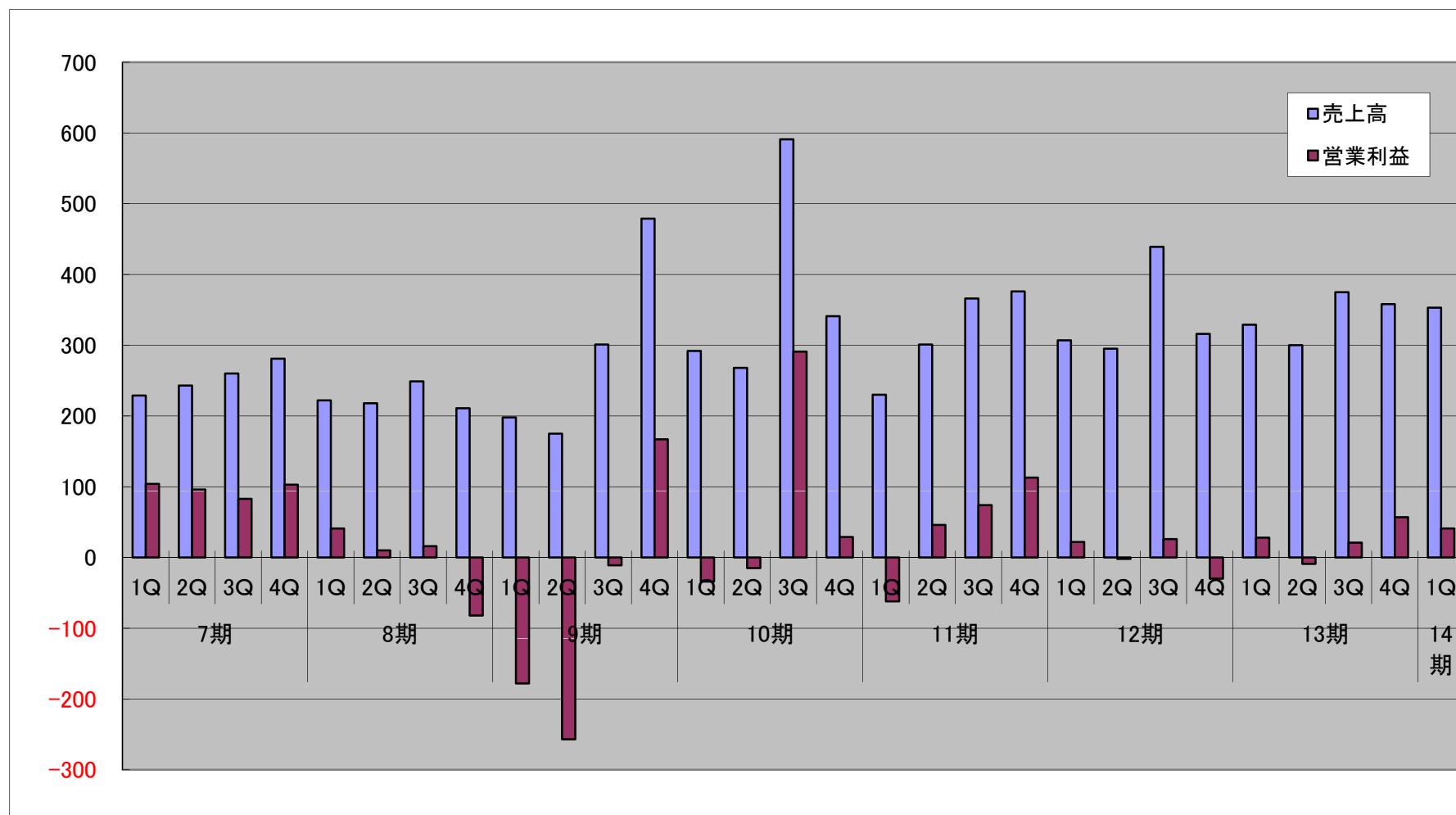
(単位:百万円)

	2014年5月期決算 第1四半期 (連結決算)	2013年5月期決算 (連結決算)	増減率
流動資産	892	896	△0.4%
(現預金)	618	683	△9.5%
固定資産	218	181	20.3%
総資産	1,111	1,078	3.1%
流動負債	211	191	10.5%
固定負債	62	67	△6.8%
純資産	837	819	2.2%

■13期までの連結決算実績



■7期から14年1Qまでの四半期連結決算実績



■ 中期経営計画

■基本戦略・目標

『多タイトル x 多国進出 x マルチプラットフォーム』を進め、
自社開発、自社サービスを中心に200カ国10億人に対する
エンターテインメントの提供を実現する。



■活動内容

- 2013年12月 … MMORPG 鬼斬 (Windows版) 正式サービス開始
- 2014年2月 … PlayStation®4版 鬼斬 正式サービス開始予定
- 2014年中旬 … 北米向け鬼斬 (Win/PS4版) 正式サービス開始予定
- 2014年下旬 … 韓国、台湾、欧州、ブラジル、東南アジア各国向け
正式サービス開始予定

**新規タイトル「鬼斬」を12月にサービス開始！
プレイステーション®4 へ本格進出！**



ありがとうございました



本資料記載事項に関する注意点

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述等は、現時点における情報にもとづき判断したものであり、マクロ経済や当社の関連する業界動向、その他内部・外部要因等により変動することがあり得ます。

従いまして、実際の業績等が本資料に記載されている将来の見通しに関する記述等と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。