



サイバーステップ株式会社

2018/5 第2四半期決算説明会資料

2018年1月15日



東証第二部 3810

2018年5月期 第2四半期活動概要

I

決算概要～2018年5月期 第2四半期実績～

P. 4

II

今期のメイントピックス～今後の展開～

P. 8

III

今後のビジョン～経営理念～

P.16

1

大幅な増収増益を達成した第2四半期

- ・ 第2四半期期間の売上は1,631百万円を計上、過去最高額を第1四半期に続き更新
- ・ 第1四半期から継続して行った広告により、売上が増加、黒字化を達成
- ・ 『トレバ』で新たに5,000坪を増床、今後1,000台規模での運用を目指す

2

新規タイトルの活動

- ・ ゲットアンプドモバイルの東南アジアにおける試験サービスを開始
- ・ 世界初となるARを用いたECアプリの開発に着手
- ・ 新たな世界的に知名度を持つIPを獲得

3

多種多様なプロモーションを実施

- ・ 2017年8月より引き続き『トレバ』のテレビCMを放送
- ・ 有名YouTuberとの大規模コラボを実施
- ・ オリジナルグッズを制作、『トレバ』に積極的に投入

I **決算概要**
～ 2018年5月期 第2四半期実績～

- 売上高が前年同期に比べ153.4% 前四半期比では19.9%と大幅に増収
- 第2四半期期間の営業利益が305百万円と黒字化及び増益を達成
- 『トレバ』の売上好調に伴い更なる増床を実施

(百万円)

	18/2Q期間 (2017/6 ~ 11)	18/1Q期間 (2017/6 ~ 8)	17/2Q期間 (2016/6 ~ 11)	前年同期比 増減額	前年同期比 増減率 (%)
売上高	2,991	1,360	1,180	1,810	153.4
売上総利益	2,608	1,159	878	1,729	197.0
営業利益 (損失)	290	▲15	22	267	—
営業利益率	9.7%	—	1.9%	—	—
経常利益 (損失)	270	▲24	▲27	298	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益 (損失)	211	▲26	▲50	261	—

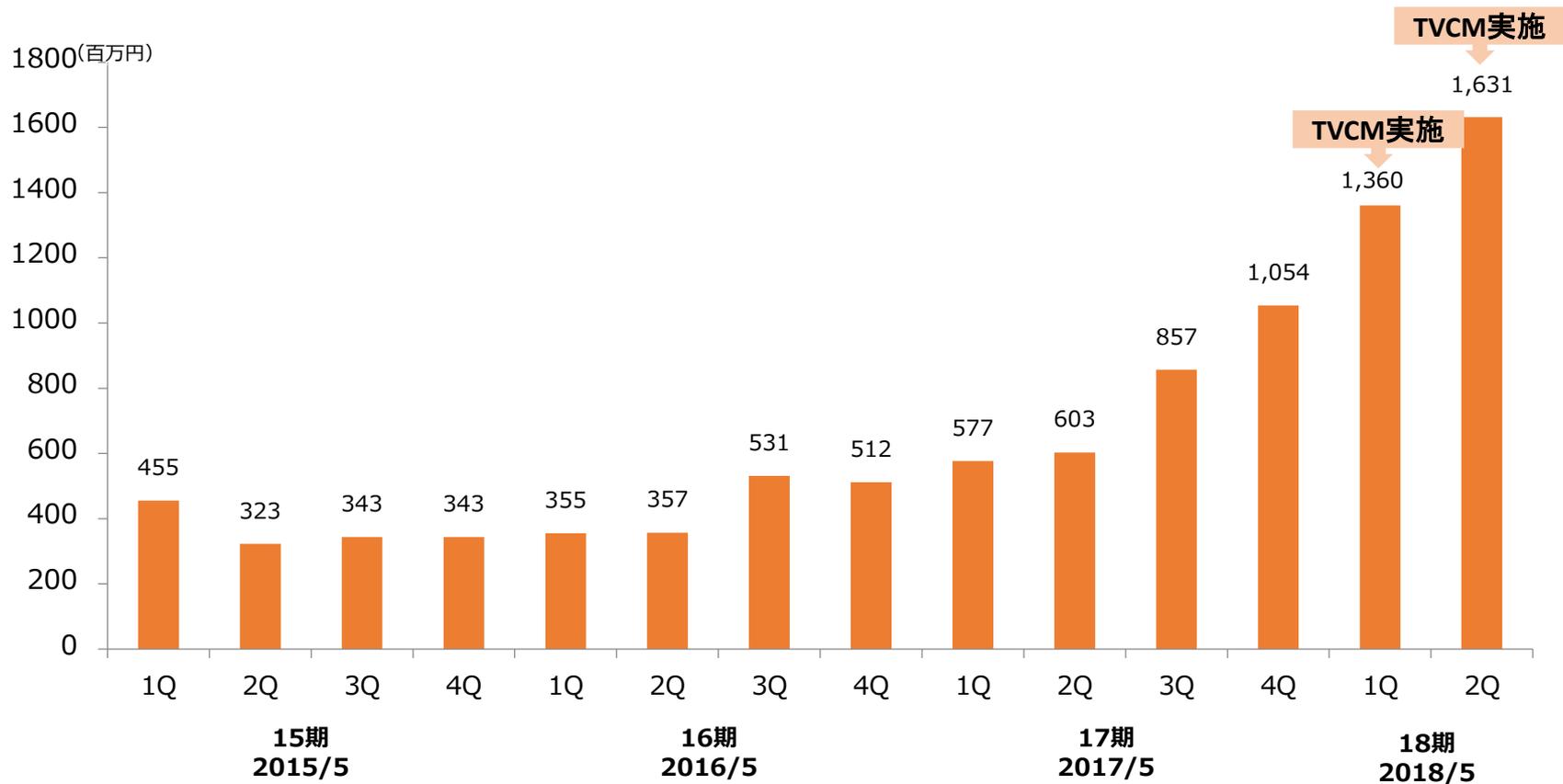
- 現預金は増加傾向を維持
- 自社タイトル開発、トレバ筐体の増台等により固定資産が増加
- 自己資本比率が70%へ到達し、安定性の高い経営状態を維持

(百万円)

	17/2Q (実績)	18/2Q (実績)	前年同期比 増減額
流動資産	1,007	2,012	1,004
現預金	734	1,168	434
固定資産	197	602	405
総資産	1,205	2,614	1,409
負債計	336	651	315
純資産	868	1,963	1,094
自己資本比率	69.3%	70.8%	-

四半期別過去3年間の売上推移

- 積極的な設備投資、広告の実施により6四半期連続で売上が拡大
- PCタイトルからスマートフォンタイトル／アプリに開発をシフト
- 積極的な設備投資、増床を継続して実施

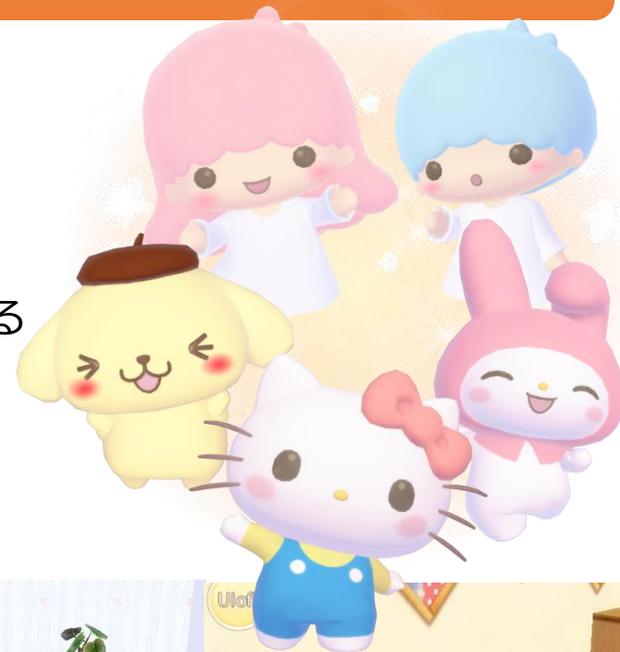


Ⅱ 今期のメイントピックス ～今後の展開～

トモトル ~ ハローキティとハピネスライフ ~

AR機能を多数盛り込んだ全く新しいゲームアプリ

さまざまな大人気のサンリオキャラクターが登場し、ゲーム内でキャラクターの生活を楽しむだけではなく、AR機能を通してサンリオのキャラクターと一緒に生活できる全く新しいゲームアプリとして今春配信開始予定。



アカツキの英雄 ブレイカーズ

完全新作3Dオンラインアクションゲーム！

ブレイカーズではNintendoSwitch/スマートフォンで遊べる本格オンラインアクションゲームとして、簡単操作でありながら、アクションゲームとしての奥深いアクション性や読み合いの要素、緻密で反応の良い操作感を目指し開発中！

オンラインでできる“対人戦”及び“協力プレイ”等の豊富なコンテンツを揃え、本格アクションゲームを求めている層へ大きくアピールすることを目指す。



タイトル紹介③

相剋のエルシオン 光と闇の輪廻

正統派ロールプレイングゲームがついに登場！

5人の勇者とともに悪をなぎ倒せ！

全編ボイスオーバーのロールプレイングゲーム
臨場感あふれるリアルタイムバトルを体感しよう！

2018年3月サービス開始予定



AR技術とロボットを用いたEコマースサービス

自宅にいながら、お店でウィンドウショッピング！

サイバーステップが2010年4月に試験サービスを行ったAR技術とロボットを用いたEコマースサービス「AR Shop」をさらに発展させ、スマートフォン向けに最適化したアプリの試験サービスを2018年春に実施予定！

2010年4月に実施した世界初のAR機能を用いたAR Shopサイト



- 国内最大のクラウドファンディングサイト Makuake にて目標の約16倍となる16,275,400円の資金調達に成功
- アメリカで行ったクラウドファンディングとあわせ約3,400万円を調達
- 2018年3月より出荷開始予定

■ KDJ-ONE

10時間稼働可能な大容量バッテリーを備え、タッチパネルと物理的なボタン（鍵盤、十字キーなど）の多様な操作系統を用いていつでも、どこでも作曲が可能な世界初のポータブルオーディオワークステーション。



KDJ-ONE
PORTABLE AUDIO WORKSTATION



		2018/5期		2019/5期	
タイトル	地域	上期	下期	上期	下期
	国内	配信中			
	海外				
	国内				
	海外		配信中		
	国内				
	海外				
	国内				
	海外				
	国内				
	海外				
	国内				
	海外				
ARショップ	国内				

※リリースについては現時点での計画であり、開発状況によって変更になる可能性があります。



■ クレーンゲームアプリ『トレバ』

2017年8月1日から9月31日まで関東キー局を含む全国で芸人のヒロシさん出演のテレビCMを放送
放送期間中に100万ダウンロードを獲得



■ ポータブルオーディオワークステーション『KDJ-ONE』

2017年9月28日から12月27日まで国内最大のクラウドファンディング Makuake にてキャンペーンを実施
目標の16倍の16,275,400円の資金調達を達成



■ みんなで遊ぶクイズRPG『Q&Qアンサーズ』

2017年12月13日より人気YouTuberの赤髪のともさんとコラボした【赤髪のともと仲間たち】のイベントを実施
20万再生を達成

An orange square icon containing three vertical white bars, resembling a stylized 'III' or a list marker.

今後のビジョン

～経営理念～

サイバーステップの強み

- 自社企画・自社開発による『世の中に無いもの』を実現する力
- 積極的な海外進出の経験から得た『世界規模の運営サービス体制』
- ソフトウェアからハードウェアまで『誰もやらないこと』への挑戦

『誰もやらないことをやる、世の中にないものを作る』

2002年~2009年 ゲットアンプドによる東アジア・東南アジアにおける大ヒット

2006年 ロボットを題材にした自由度の高いMMORPG『C21』をサービス開始

2010年 世界で初となる遠隔操作によるクレーンゲームサービスを開始

2011年 世界初のポータブルオーディオワークステーション『KDJ-ONE』を発表

2014年 PlayStation4で国内初となるFree2PlayのMMORPG『鬼斬』を開始

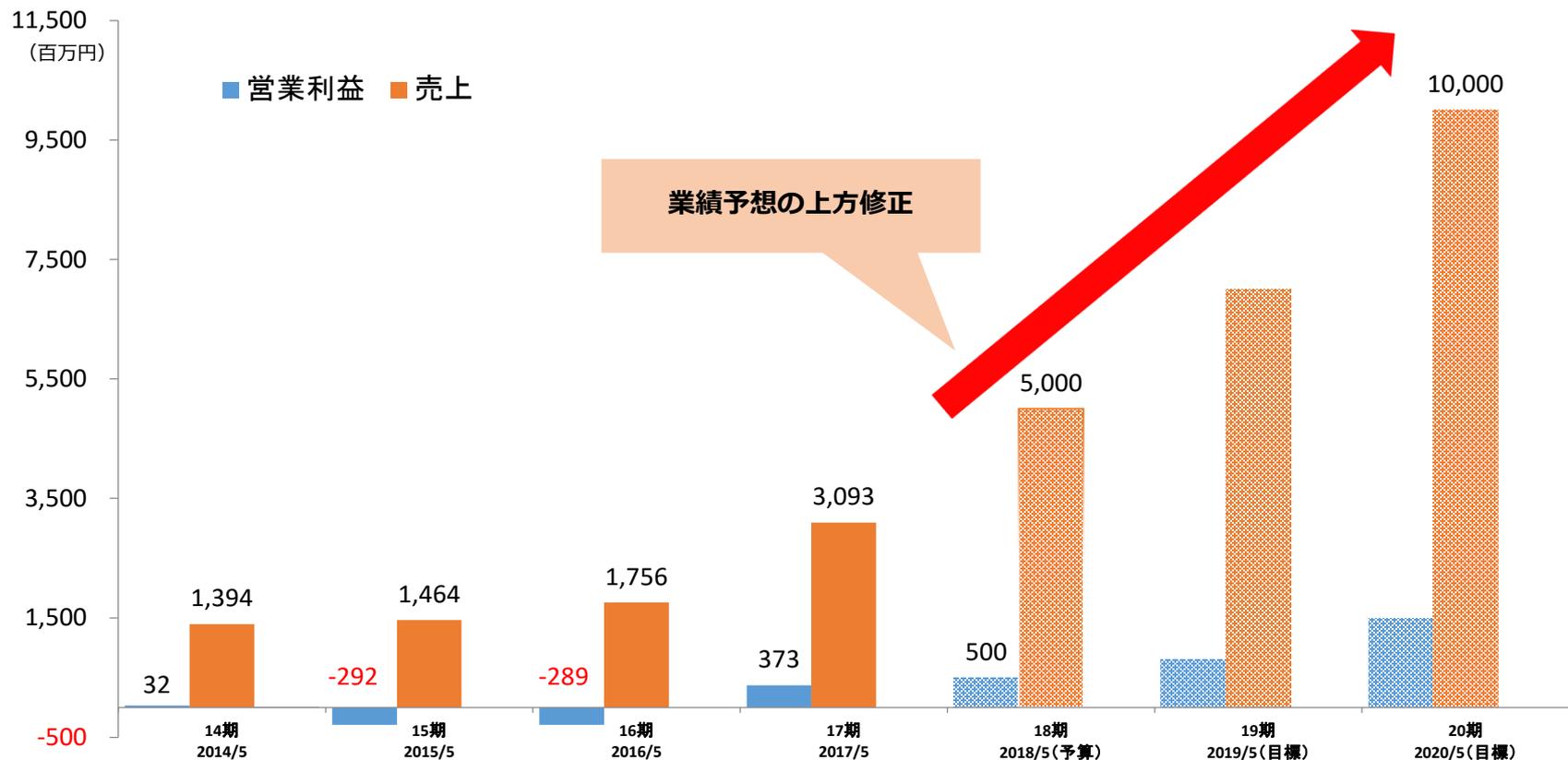
- 売上：『トレバ』『Q&Q』の好調に伴い31.6%の上方修正を発表
- 利益：売上の好調な推移に伴い各段階利益も増加の見込みを発表

(百万円)

	17/5期 実績	18/5期 (期初計画)	18/5期 (修正計画)	増減額	増減率 (%)
売上高	3,093	3,800	5,000	1,200	31.6
売上総利益	2,457	—	—	—	
営業利益 (損失)	372	100	500	400	400.0
営業利益率 (%)	12.0	—	—	—	
経常利益 (損失)	365	86	450	364	423.3
親会社株主に帰属する 当期純利益 (損失)	285	25	320	295	1180.0

※2018/1/12業績予想の修正リリース

- 2017/10より市場を第二部に変更、更なる企業価値の向上を図る
- 2018/1/12に業績予想の上方修正を発表
- 売上高は前回発表予想値より31.6%増の5,000百万円にて発表
- 2020/5期までに売上100億円を目指す！！



サイバーステップの経営理念

『世の中に無いものを作る、誰もやらないことをやる』

サイバーステップの目標

『10億人に楽しまれるエンターテインメントを作る』

サイバーステップの目的

『世の中から戦争をなくす』

ご清聴ありがとうございました

IRに関するお問い合わせ先

サイバーステップ株式会社 経営管理室

電話 : 03-5355-2085

E-mail : ir@cyberstep.com

URL : <http://corp.cyberstep.com/>



本資料には、当社に関連する見通し、将来に関する計画、経営目標などが記載されています。これらの将来の見通しに関する記述は、将来の事象や動向に関する現時点での仮定に基づくものであり、当該仮定が必ずしも正確であるという保証はありません。様々な要因により、実際の業績が本書の記載と著しく異なる可能性があります。