

サイバーステップ株式会社

第16期 定時株主総会

目的事項

報告事項

- 1.第16期(平成27年6月1日から平成28年5月31日まで)事業報告、連結計算書類並びに会計監査人及び監査役会の連結計算書類監査結果報告の件
- 2.第16期(平成27年6月1日から平成28年5月31日まで)計算書類報告の件

決議事項

- 第1号議案 取締役5名選任の件
- 第2号議案 監査役1名選任の件
- 第3号議案 資本準備金の額の減少並びに剰余金の処分の件

2016年8月31日

■ 2016年5月期 決算概要

■ サービス状況

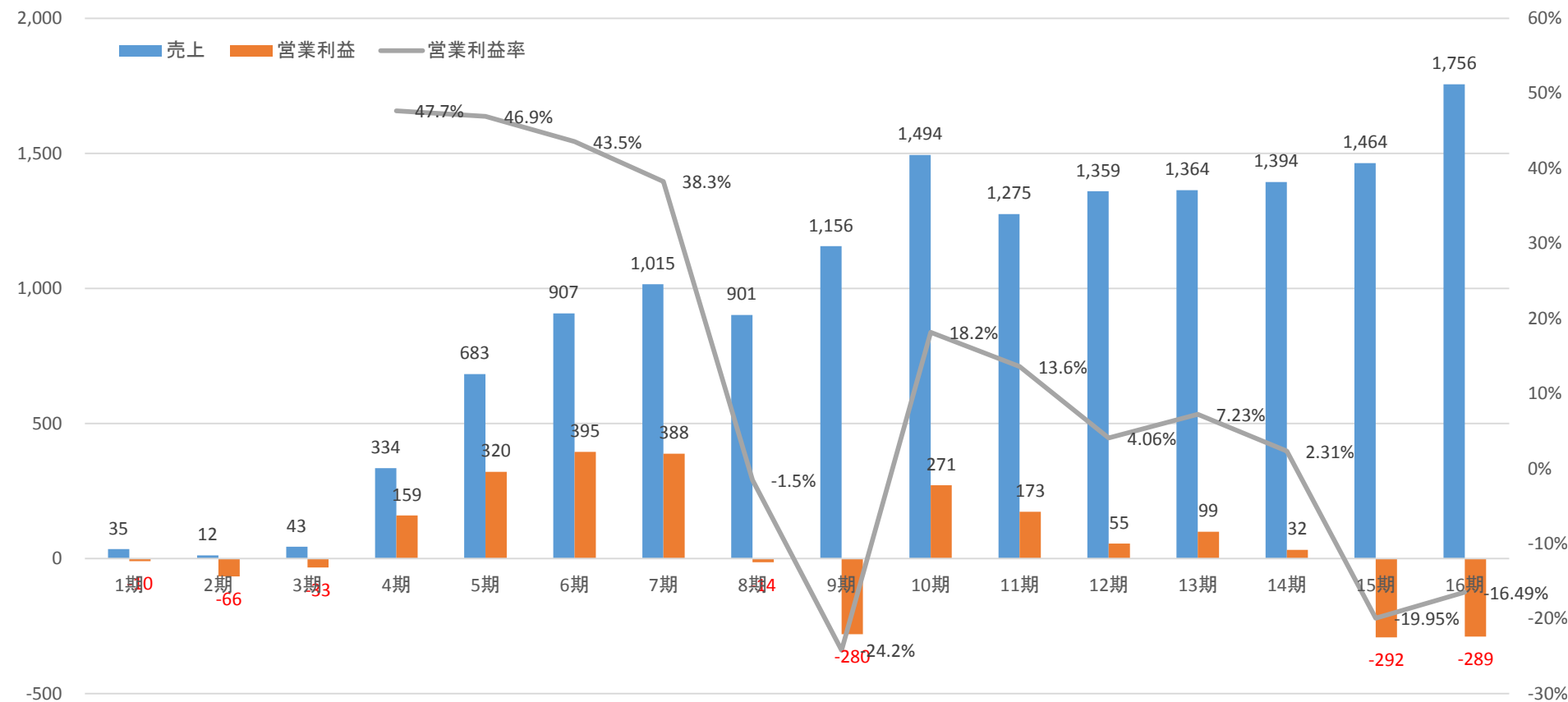
■ 今後の事業展開

■ 2016年5月期 決算概要

決算概要(通期)

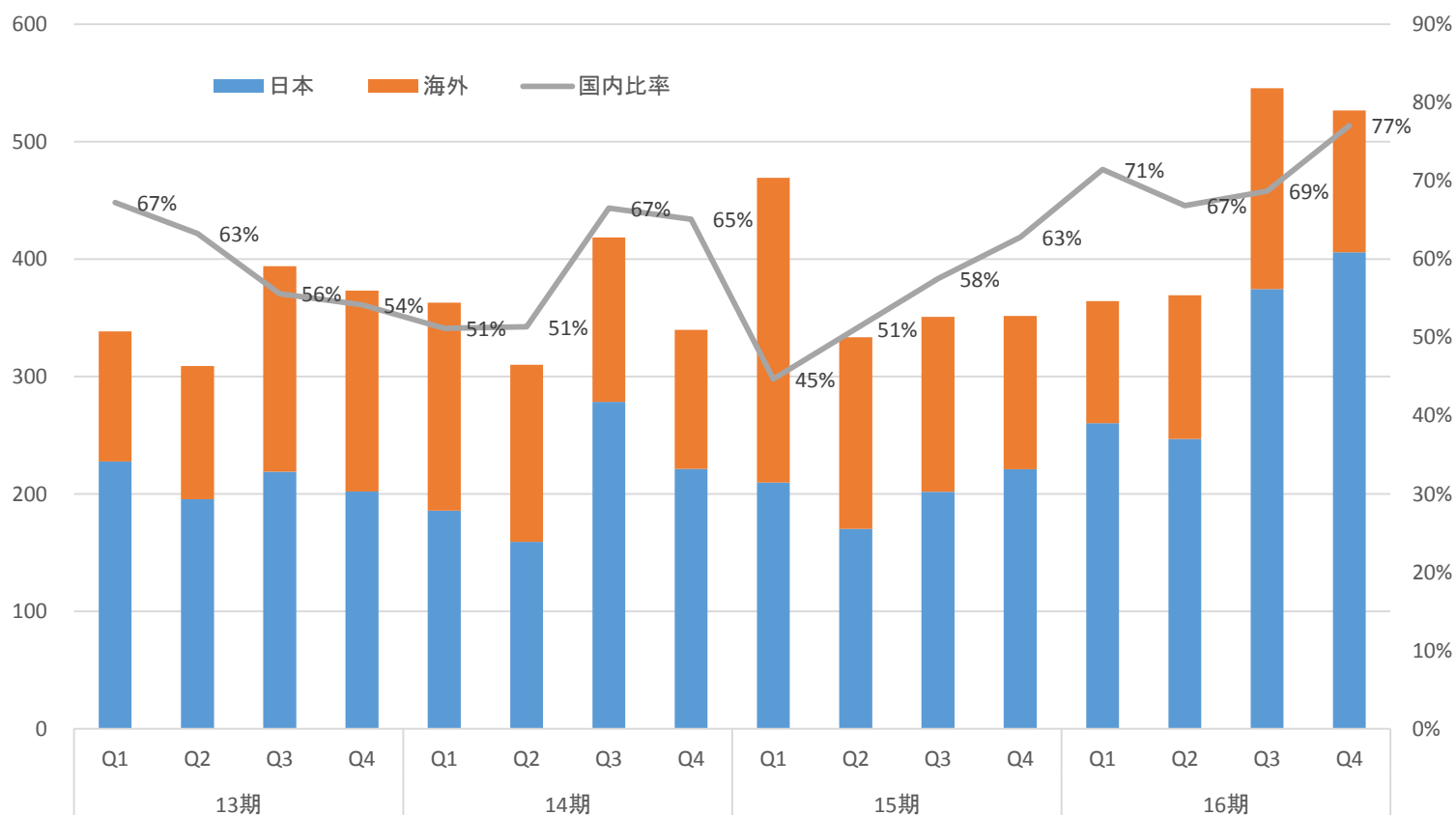
- 過去最高の売上を達成
- 2期連続の大幅な営業赤字
- トレバの売上が大幅に増加

(単位:百万円)



- 2四半期連続で5億円の売上を達成
- Q4で日本単体で4億円の売上を達成、国内売上比率77%
- Q3,Q4の昨対が日本単体で売上80%、連結で50%増加

(単位:百万円)

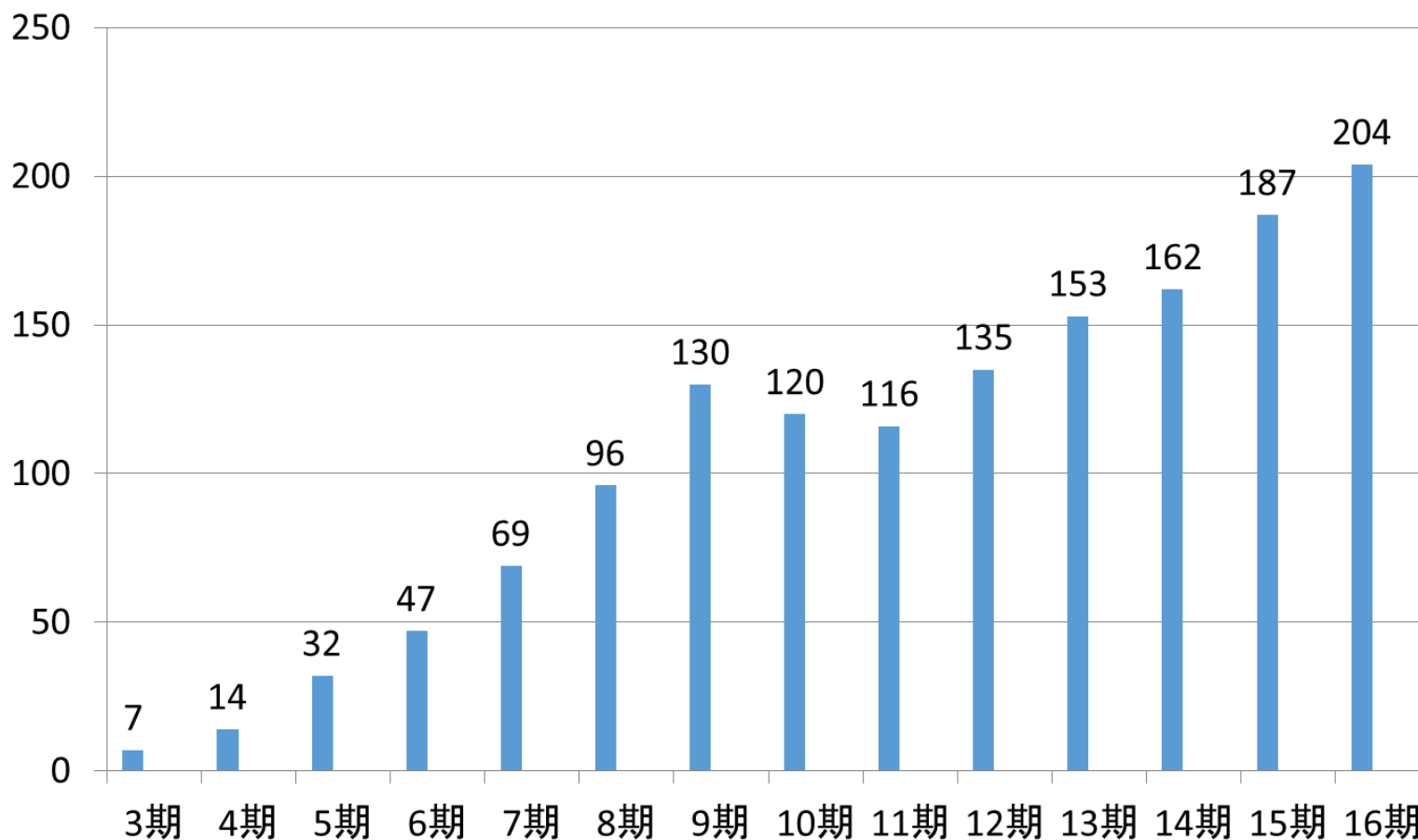


- 売上が前期比19.9%増加
- 2期連続の営業赤字
- 販売費及び一般管理費の改善及び効率化を進めていく

(単位:百万円)	2016年5月期決算 (連結決算)	2015年5月期決算 (連結決算)	増減率
売上高	1,755	1,464	19.9%
売上原価	412	450	△8.4%
販売費及び一般管理費	1,632	1,305	25.1%
営業利益	△289	△292	△1.0%
営業利益率	△16.5%	△19.9%	—
当期純損失	△827	△439	—
EPS (円)	△175.79	△163.79	—

■連結で従業員数が200人を突破(パートタイム含む)

(単位:人)



- 無形固定資産の減少
- 総資産のスリム化

(単位:百万円)	2016年5月期決算 (連結決算)	2015年5月期決算 (連結決算)	増減率
流動資産	1,150	1,652	△30.4%
(現預金)	879	1,378	△36.2%
固定資産	145	467	△69.0%
総資産	1,295	2,120	△38.9%
流動負債	339	416	△18.5%
固定負債	58	100	△42.0%
純資産	897	1,603	△44.0%



■ サービス状況

- 37本のサービスを提供
- 国内での収益化を最優先にし、その後海外に展開する
- 自社サービス中心からライセンス展開も再開する

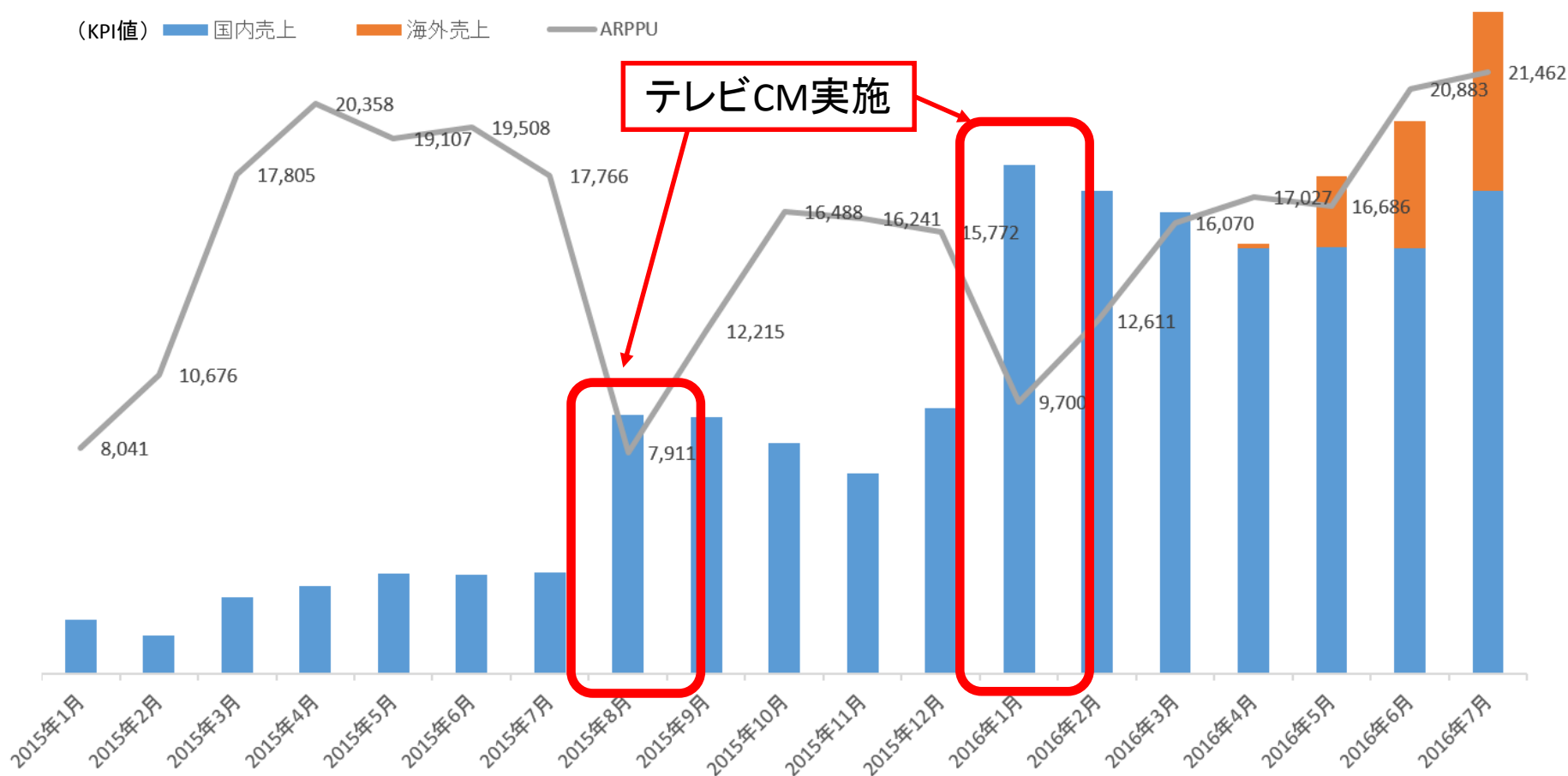
	JP	US	KR	CN	TW	BR	ID	EU	FR	TH
ゲットアンプド	○		○	○	○		○	○		○
鋼鉄戦記C21	○									
ゲットアンプド2	○	○		○	○	○	○	△※1	○	○
コズミックブレイク	○	○	○		○					
トレバ	○	○	○							
鬼斬	○	○	○		○					
鬼斬PS4/XboxOne	○	○						△※2		
コズミックブレイク2	○	○	○		○			○		
ソラの戦団	○	△※3	△※3							○
温泉幼精ハコネちゃん	○									
鬼斬(モバイル)	○									

※1 IDC Gamesより2016年中にサービス開始予定

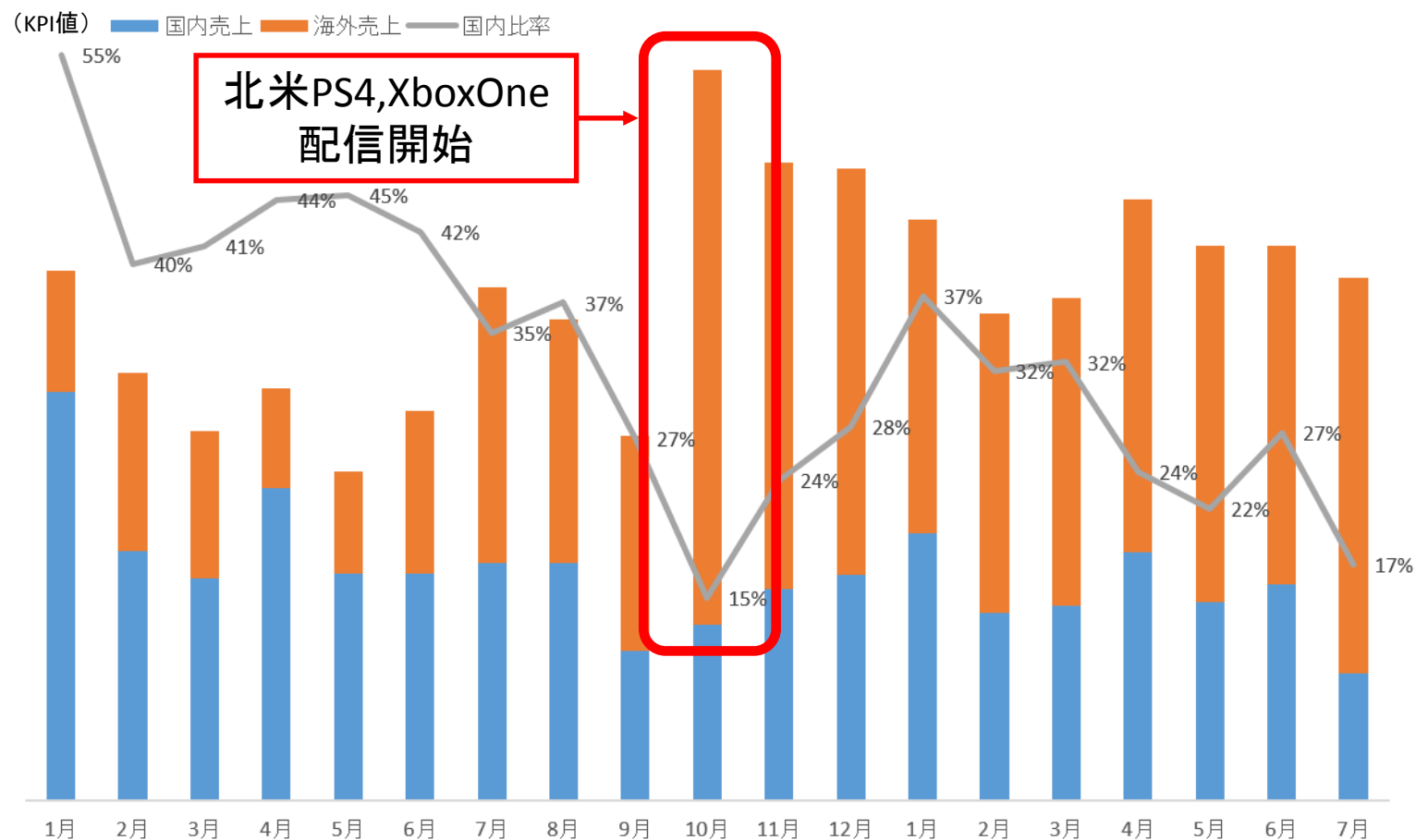
※2 自社にて2016年中にサービス開始予定

※3 Mobilixより2016年中にサービス開始予定

- テレビCMの放送で売上が倍増
- 海外サービス開始により売上が増加
- 2016年7月～8月にかけてテレビCMの放送を実施中



- 2015年10月 北米にてPS4,XboxOne版の配信開始により売上の増加
- ブラジル、韓国サービスを2015年6月、2016年4月に終了
- 2016年中にヨーロッパ地域向けのPS4,XboxOneの配信開始を予定



■ 今後の事業展開

- 新規タイトルを継続的に開発中
- ソラの戦団、トレバを中心にモバイルゲームの海外進出を進める
- 新規タイトルに関しても海外パートナーの開拓を進める

■ ソラの戦団

ダウンロード総数1億2,500万件、2,500万のMAU(※1)を持つ韓国モビリックス社に対して、日本・中国・台湾・香港／マカオ・タイを除く全ての地域に対して13言語の運営権をライセンス(2016年7月)。

早期に100万ダウンロードの達成を目指す。

(※1) Monthly Active Users…月間利用者数

■ トレバ

2016年6月に100万ダウンロードを達成。自社で英語、韓国語のサービスを開始(2016年4~7月)。今後、中国、台湾、ヨーロッパ地域にサービスを広げる。

■ 新規開発タイトル

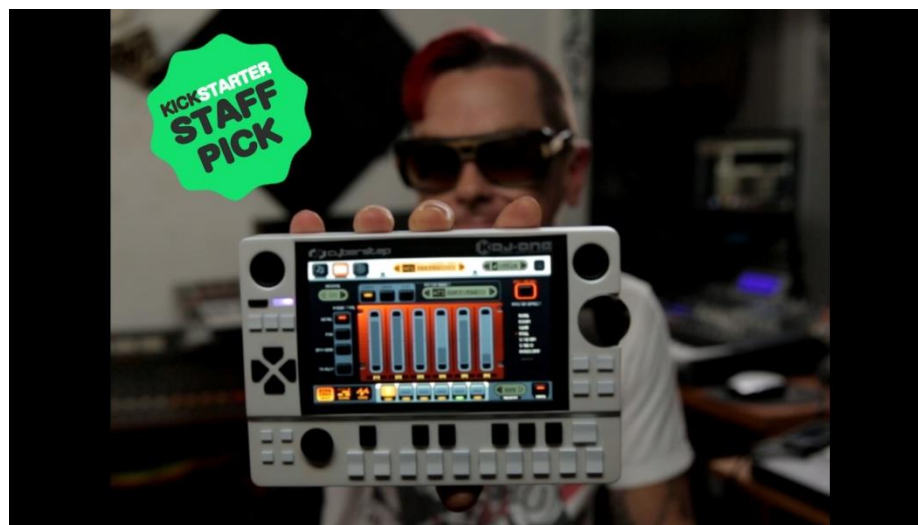
自社IPのモバイルゲーム化、新規タイトルの開発、及び外部IPのモバイルゲーム化等、複数の開発を進行中。

- 最難関のFCCの電磁波試験に通る目処がたった
- 量産に向けてのコスト精査中

■ KDJ-ONE 状況

2014年12月 米国キックスターターにてキャンペーンを開始し、10万ドルの目標に対して15.6万ドルの資金を獲得したが、量産に向けた設計、FCCの電磁波テストなどが難航し、目標としていた2015年7月のお届けが達成できなかった。

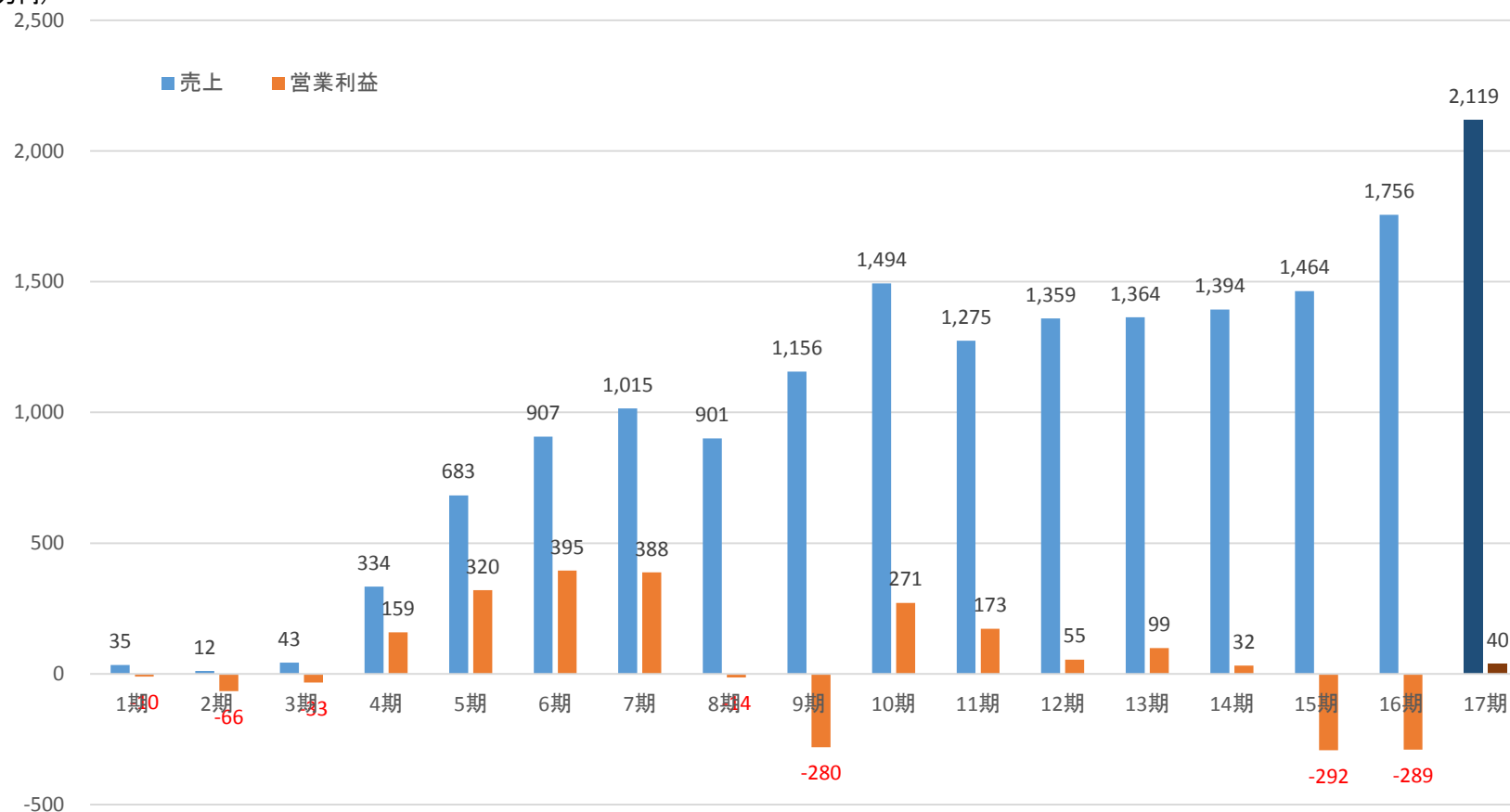
今月最大の難関となっていたFCCの電磁波テストに通る見込みが立ち、量産に向けたコストの精査などを実施中。



今後の事業展開(17期見通し)

- 早期の単月及び四半期の黒字化を達成し、通期の黒字化を実現する
- 通期で20億円の売上を見込む(前期比20.6%増)

(単位:百万円)



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。