



# 2018/5 決算補足説明資料

2018年7月17日



東証第二部 3810

## 2018年5月期 活動概要 P. 3

I 決算概要～2018年5月期 通期実績～ P. 4

II 今期のメイントピックス～事業活動～ P. 9

III 今後のビジョン～経営理念～ P.18

## 1

### 大幅な増収増益を達成

- ・ 配送拠点／営業所の増床、筐体の積極的な増台を行い『トレバ』の運営基盤を強化
- ・ 『トレバ』の累計登録者数が700万人を突破 テレビCMやインフルエンサーを用いたプロモーションの活用成功し、売上が大幅に増加
- ・ 売上の好調に伴い、業績予想の上方修正を2回実施

## 2

### 新規タイトル・サービスの状況

- ・ 『相剋のエルシオン』と『さわって！ぐでたま ～3どめのしょうじき～』をスマートフォン向けにサービスを開始
- ・ 『ゲットアンプドモバイル』『トモトル ～ハローキティとハピネスライフ』は東南アジア圏にて試験サービスを実施、2018年中の配信開始予定
- ・ ポータブルオーディオワークステーション KDJ-ONE の量産体制を構築中

## 3

### 資金調達により戦略的な投資を計画

- ・ 『トレバ』筐体の更なる増台を計画
- ・ 『トレバ』や新タイトルの2019年5月期に向けたテレビCM、動画広告等の制作を開始  
夏季、冬季に大規模プロモーションを実施予定
- ・ Nintendo Switchを中心としたマルチプラットフォーム展開を加速するなど、新たなサービスの開発体制を構築、トレバに次ぐ大型サービスの擁立を目指す

I **決算概要**  
～ 2018年5月期 実績～

# 2018年5月期 通期実績 (P/L)

- 売上高は前年同期比132.0%の増収、7,174百万円を達成
- 営業利益は622百万円となり過去最高益
- 販管費の上昇により営業利益率が減少  
主な原因はトレバの増床・増台及び新規タイトル開発による費用増加

(百万円)

	18/5期	17/5期	前年同期比 増減額	前年同期比 増減率 (%)	18/5期 期初予想
売上高	7,174	3,093	4,081	132.0	3,800
売上総利益	6,353	2,457	3,896	158.5	—
営業利益	622	372	250	67.3	100
営業利益率 (%)	8.7	12.0	—	—	2.6
経常利益	563	365	198	54.4	86
親会社株主に帰属する 当期純利益	448	285	163	57.5	25

# 2018年5月期 4Q実績 (P/L)

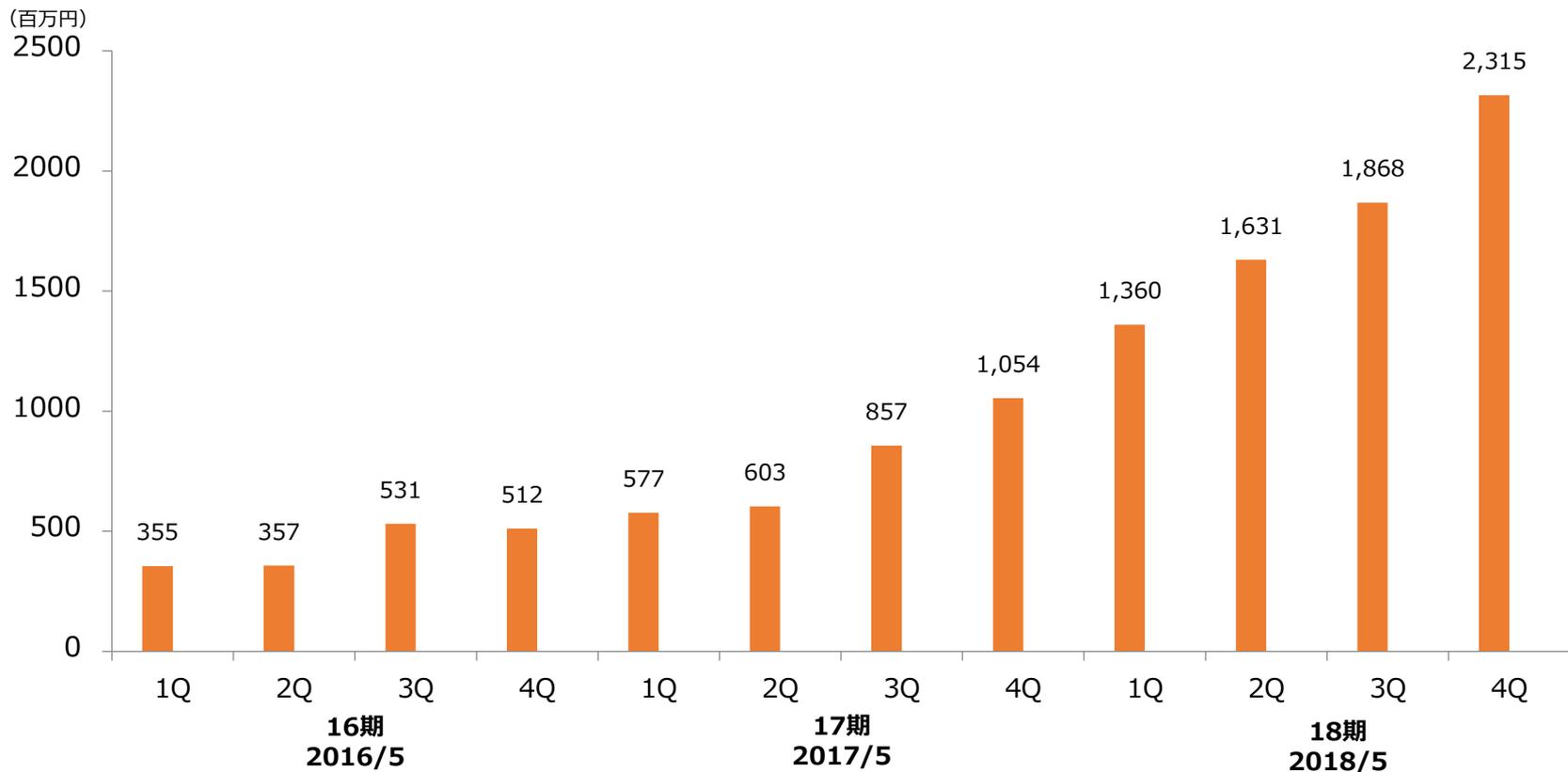
- 四半期売上高は過去最高額の2,315百万円を計上、増加傾向を維持
- 2017/12に5,000坪の配送拠点を開設し、2018/1より本格稼働開始、2018/5に配送遅延の解消に成功。国内では着日指定配送を開始
- 配送遅延を解消するため、配送手続きを集中的に実施、販管費が上昇したことで、営業利益率は低下

(百万円)

	18/5 4Q (2018/3 ~ 5)	17/5 4Q (2017/3 ~ 5)	前年同期比 増減額	前年同期比 増減率 (%)
売上高	2,315	1,054	1,260	119.5
売上総利益	2,082	874	1,208	138.2
営業利益	142	147	-5	-3.8
営業利益率	6.1	14.0	—	—
経常利益	88	153	-64	-42.0
親会社株主に帰属する 四半期純利益	73	110	-36	-32.9

# 四半期別過去3年間の売上推移

- 4四半期連続で前年同期比2倍以上の売上を達成
- テレビCMを中心とした積極的なプロモーションでユーザー数を拡大
- 利益体質に転換



# 2018年5月期 通期実績 (B/S)

- 18期末までの資金調達額は約270百万円
- 営業活動によるキャッシュ・フローでは456百万円の資金増加
- ソフトウェア開発、『トレバ』筐体開発により固定資産が増加
- 自己資本比率を70%前後で維持

(百万円)

	17/5期 (実績)	18/5期 (実績)	前年同期比 増減額
流動資産	1,370	2,541	1,171
現預金	951	1,440	488
固定資産	347	938	590
総資産	1,717	3,480	1,762
負債計	435	947	511
純資産	1,282	2,532	1,250
自己資本比率	69.8%	68.7%	—

## Ⅱ 今期のメイントピックス ～事業活動～

## トレバ

### 世界初のオンラインクレーンゲーム

インターネットを通して遠隔操作をし、いつでもどこでも本物のクレーンゲームが遊べるサービスです。PC、スマートフォンでお楽しみ頂けます。

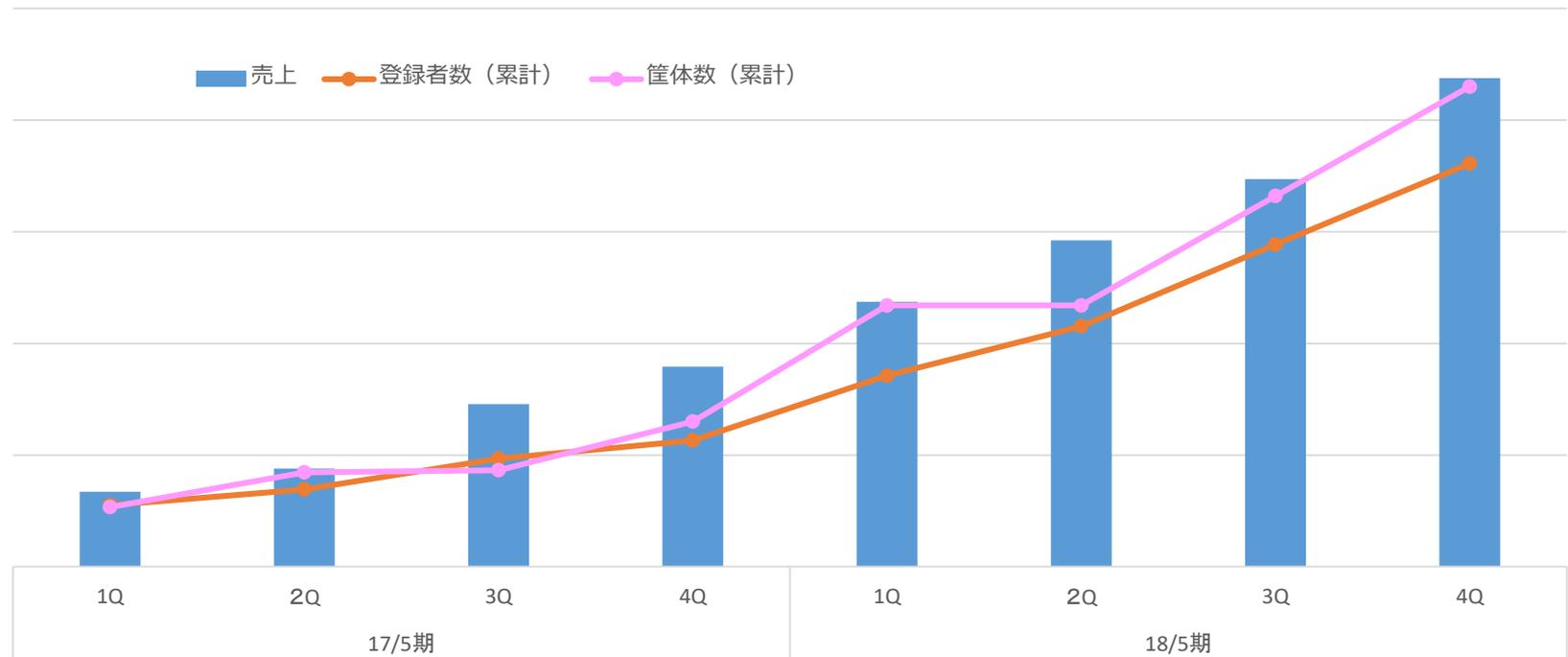
人気キャラクターのぬいぐるみやフィギュアなどの定番アイテムから、日用雑貨やユニークなおもちゃ、オリジナル景品など、豊富なラインナップを取り揃えております。



# トレバの状況

- 18期中に600台を増台！期末時点の合計筐体数は860台に到達
- テレビCMやYouTuberを活用したプロモーションを積極的に行い登録者数の増加に成功。累計登録者数は700万人を突破
- 資金調達によりさらなる増床増台の実施が可能に、オンラインクレーンゲーム市場の中のステイタス確立を目指す

『トレバ』2年間の売上、登録者数、筐体数の推移



## タイトル紹介②

### ゲットアンプドモバイル

全世界で3,000万人が遊んだ大人気対戦アクションゲーム

全世界で3,000万人のユーザーが遊んだハチャメチャ対戦

アクションゲームがスマートフォンに登場！

無数にあるアクセサリと武器を手に入れた友達同士でバトル！

Nintendo Switch版として2018年中に配信開始予定。

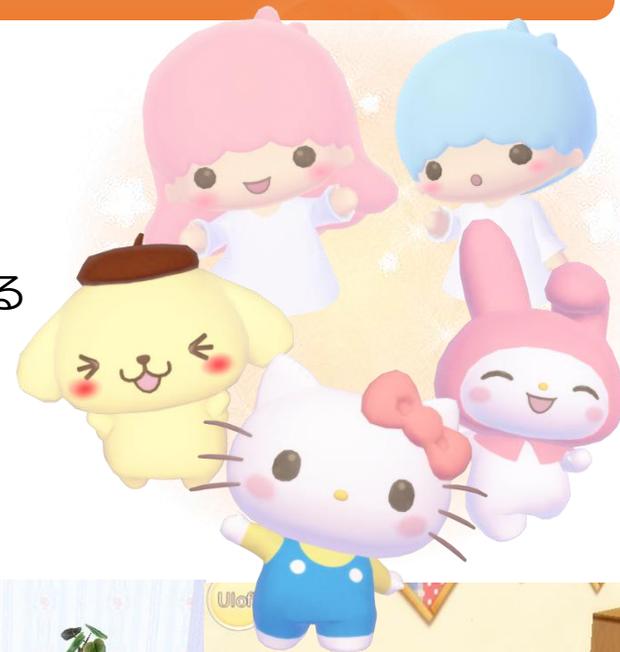


## トモトル ~ ハローキティとハピネスライフ ~

### 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。

今期中の日本サービス開始に向け開発中。



## 暁のブレイカーズ

### 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Nintendo Switch, 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実現！

オンラインでできる“対人戦”及び“協カプレイ”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。

2018年7月よりNintendo Switchにてサービスを開始。



# タイトル紹介⑤

## 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！

全編フルボイスでストーリーが楽しめるスマートフォン向け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5月からサービス開始！



## KDJ-ONE

- ご支援いただいた金額は合計で約3,400万円
- 2018年6月より支援者への配送を開始
- 一般販売に向け量産体制を構築中

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

- オンラインクレーンゲーム市場におけるステイタス確立のため投資を実施予定
- 調達する資金の概算額は約28億円を想定
- プロモーション費用・設備投資・運転資金にそれぞれ充当する予定

## オンラインクレーンゲーム市場の拡大

インフラ強化 (ユーザー数拡大への対応)	ステイタス確立	開発スピード向上
<b>設備投資</b> ・ 筐体制作費用 ・ 景品仕入 ・ ロボット導入 ・ 基盤システム開発等	<b>プロモーション</b> ・ テレビCM ・ インターネット広告 ・ コラボ/オリジナル景品	<b>人員増強</b> ・ 開発及び筐体制作 ・ 管理部門等の人員費用

### 設備投資

~2020年5月頃まで

### プロモーション費用

~2019年12月頃まで

トレバ及びミレバ関連投資  
1,300百万円

### 運転資金

~2019年5月頃まで

プロモーション費用  
1,040百万円

筐体の増台、倉庫内へのロボット導入などに充当

人件費等の運転資金  
446百万円

余暇時間の多い夏季と冬季に集中させる予定



# 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

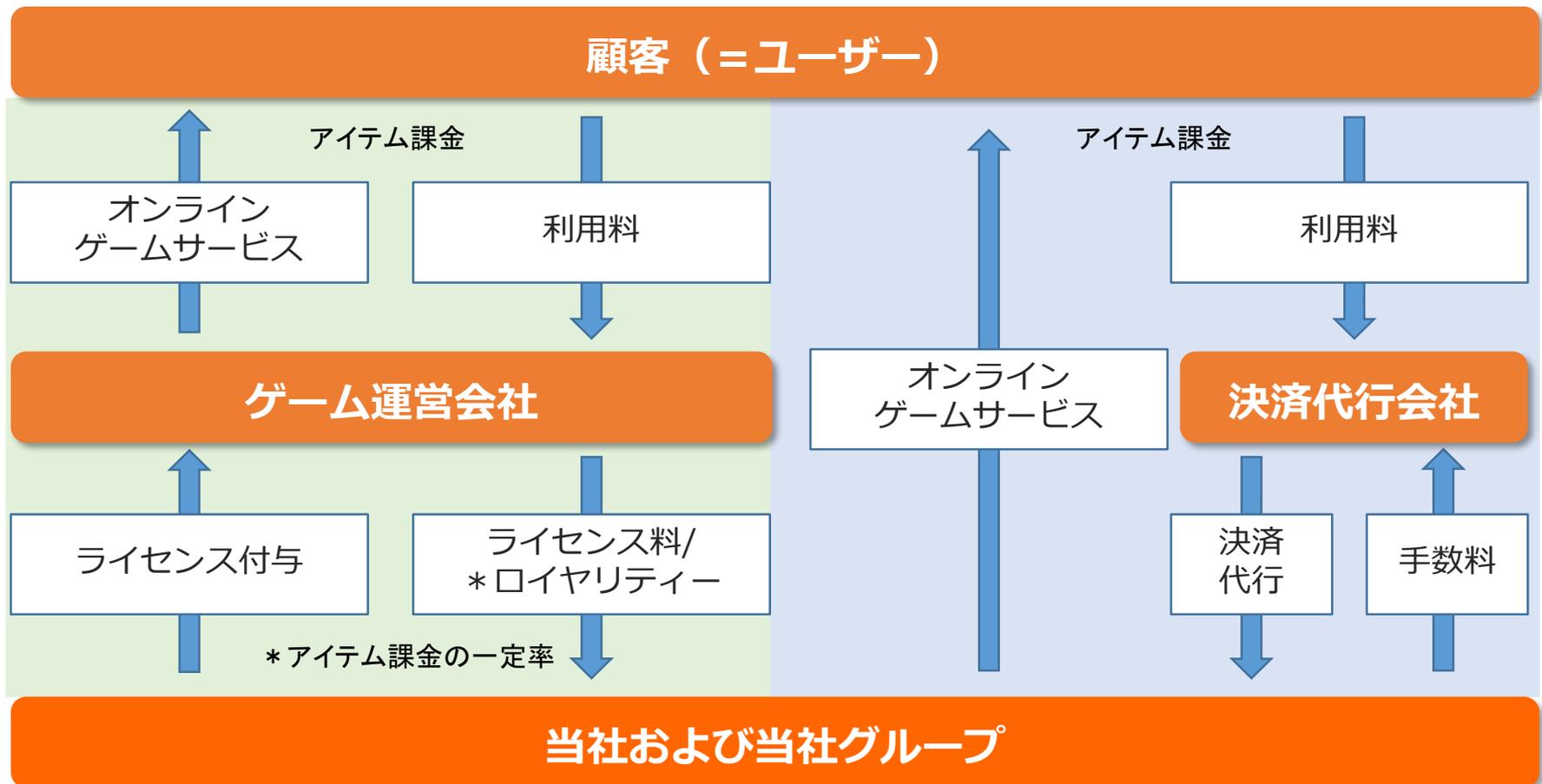
2011年 世界初のポータブルオーディオワークステーション『KDJ-ONE』を発表

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

## 2つのビジネスモデルでサービスを提供

【ビジネスモデル1 ライセンス供与】

【ビジネスモデル2 自社運営サービス】



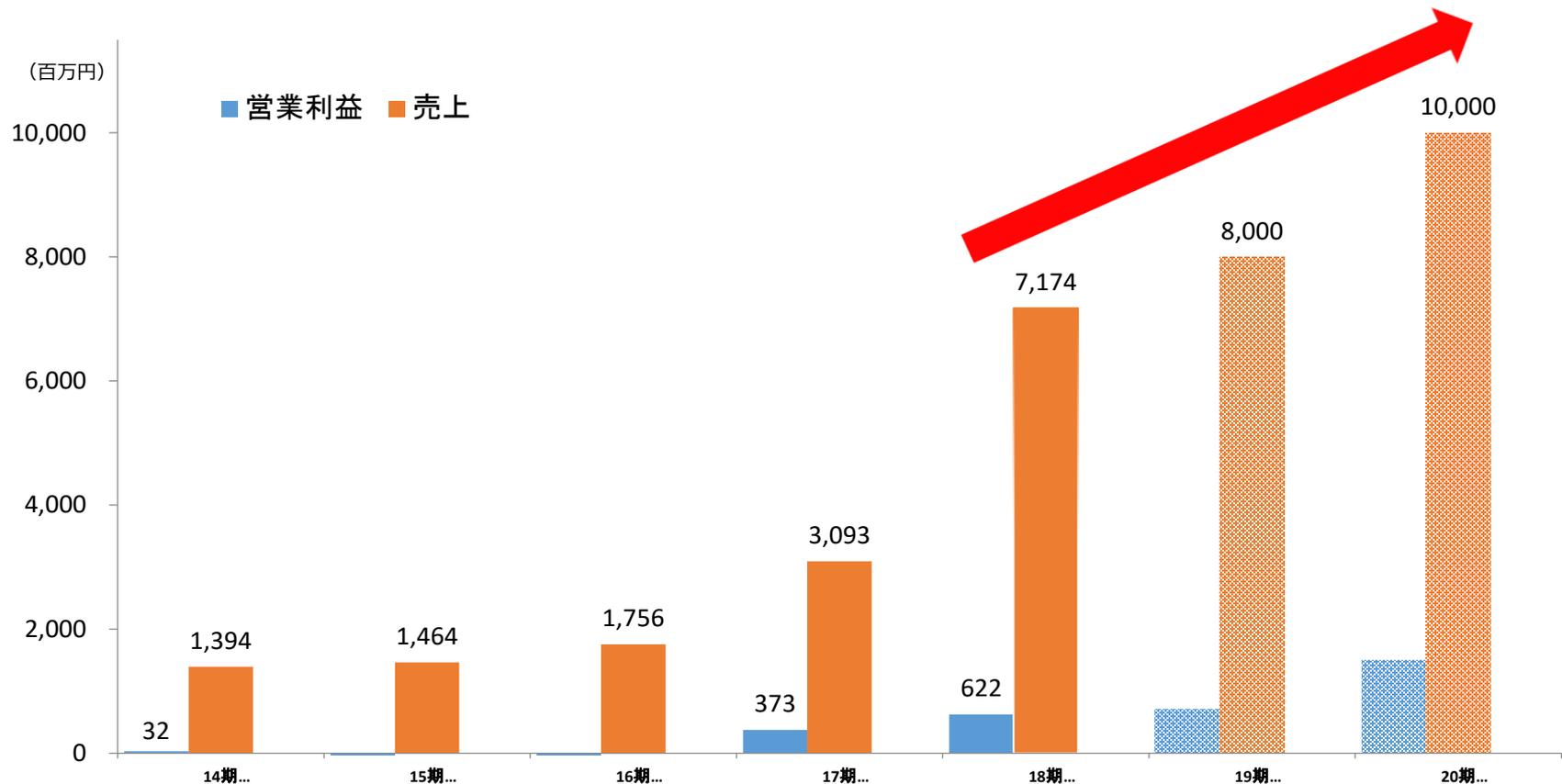
- 2019年5月期についても増収増益を見込む
- 資金調達による『トレバ』運営基盤の強化によりさらなる増収を目指す
- スマートフォンに加え、Nintendo Switchを中心とした家庭用ゲーム機市場に参入し複数タイトルの投入を計画

(百万円)

	17/5期 実績	18/5期 実績	19/5期 (計画)	増減額	増減率 (%)
売上高	3,093	7,174	8,000	825	11.5
売上総利益	2,457	6,353	—	—	—
営業利益	372	622	700	77	12.4
営業利益率 (%)	12.0	8.7	8.7	—	—
経常利益	365	563	650	86	15.3
親会社株主に帰属する 当期純利益	285	448	550	101	22.5

# 今後のビジョン～経営目標～

- 『トレバ』のサービスを更に拡大させ、今期中に月次10億円の達成を目指す
- 『トレバ』に続く収益の柱としてスマートフォン、家庭用ゲームに注力する
- 新たな研究開発、新規事業に着手し世の中が変わるようなことに挑戦する
- 2020年5月期までに売上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](mailto: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。