



# 2007年5月期 中間決算 説明会資料

サイバーステップ株式会社  
CyberStep, Inc.  
2007年1月31日

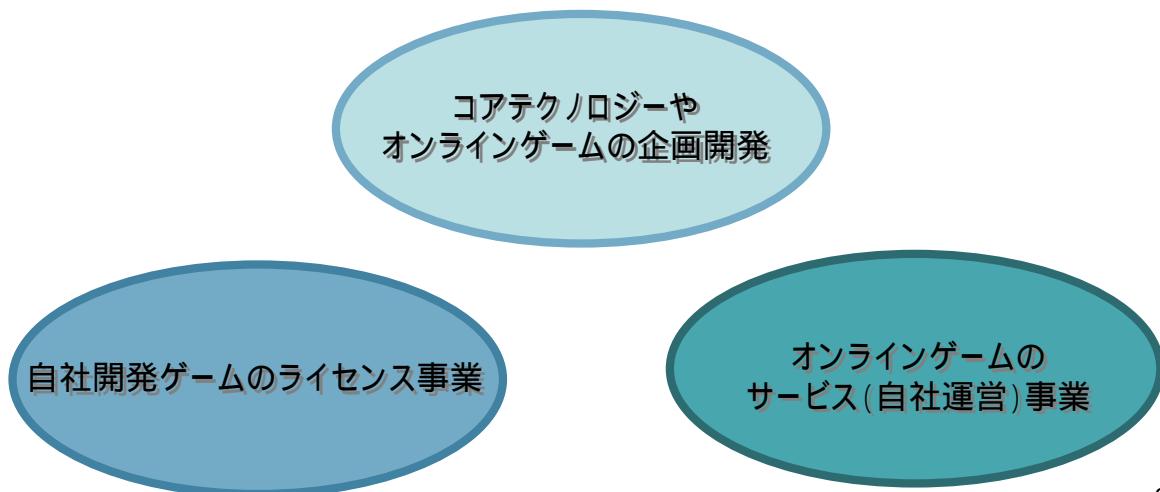
## 会社概要

商号 : サイバーステップ株式会社(CyberStep, Inc.)  
代表者 : 代表取締役会長 武内 重親  
代表取締役社長 佐藤 類  
所在地 : 東京都渋谷区笹塚1-48-3住友不動産笹塚太陽ビル8F  
資本金 : 3億2344万5千円 (2007年1月25日現在)  
創業 : 2000年4月1日  
決算期 : 5月  
従業員数: 61名(2007年1月25日現在)  
事業内容: オンラインゲーム、アプリケーションソフトウェアの開発  
及びライセンス供与、オンラインゲームの運営・配信  
関連会社: CyberStep Communications, Inc.(米国法人)  
主要株主: 佐藤類 4,950株(24.1%)、武内重親1,950株(9.5%)  
(2007年1月23日現在)



# 当社のビジネス領域

サイバーステップは、オンラインゲーム及びネットワークや3D描画技術などコアテクノロジーの企画・研究・開発を軸に、開発したオンラインゲームを運営会社にライセンスする事業、及び自社でオンラインゲームを運営するサービス事業を展開



2

## オンラインゲームの企画開発

オンラインゲーム開発における当社の特徴

仮想ゲーム実行環境を提供する開発プラットフォーム「Oni(オニ)」

分散ネットワーク、3Dグラフィックスの機能を備える

アクションゲームとして必要不可欠なリアルタイム性を実現

開発プラットフォームを利用することで、開発効率アップ



3

# 自社開発ゲームのライセンス事業

- ・各国の有力運営会社にゲームタイトルの独占運営権を提供
- ・1タイトルにつき、1ヶ国・1社へのライセンス提供を原則
- ・初期のライセンス料 + 運営会社売上比例のロイヤリティ
- ・自社開発のため、何カ国にもライセンス供与が可能
- ・ライセンス供与した国々には、新しいゲームタイトルを売り込みやすい
- ・掛け算でビジネスを構築できる。 (タイトル数) × (ライセンス供与国数)



4

## GetAmped 「ゲットアンプド」



**GetAmped**

- ・最大8名による本格的3Dオンライン対戦格闘ゲーム
- ・短時間でも楽しめる「カジュアルゲーム」
- ・オリジナル・キャラクタを制作できる、アイテム課金制
- ・世界6地域でサービス提供、2006年11月30日現在で1,900万の登録数
- ・オンライン対戦格闘ゲームとして世界でも有数のタイトル
- ・2006年7月7日より日本市場向け「ゲットアンプドR」のオープンベータサービスの自社運営を開始

<http://www.getamped.org/>

### <国別展開状況データ>

 **韓国: WindySoft Co., Ltd.**  
(<http://getamped.windyzone.com/>)  
2002年4月 ライセンス契約 締結  
2003年5月 商用サービス 開始



 **中国: Shanda Networking Co., Ltd.**  
(<http://www.getamped.com.cn/>)  
2002年12月 ライセンス契約 締結  
2004年5月 商用サービス 開始



 **タイ: Digicrafts Co., Ltd.**  
(<http://www.getamped.in.th/>)  
2004年5月 ライセンス契約 締結  
2004年11月 商用サービス 開始



 **台湾: GAMANIA ENTERTAINMENT Co., Ltd.**  
(<http://tw.getamped.gamania.com/>)  
2004年7月 ライセンス契約 締結  
2005年4月 商用サービス 開始



 **インドネシア: Lyto Co., Ltd.**  
(<http://www.getamped.web.id/>)  
2004年10月 ライセンス契約 締結  
2005年7月 商用サービス 開始

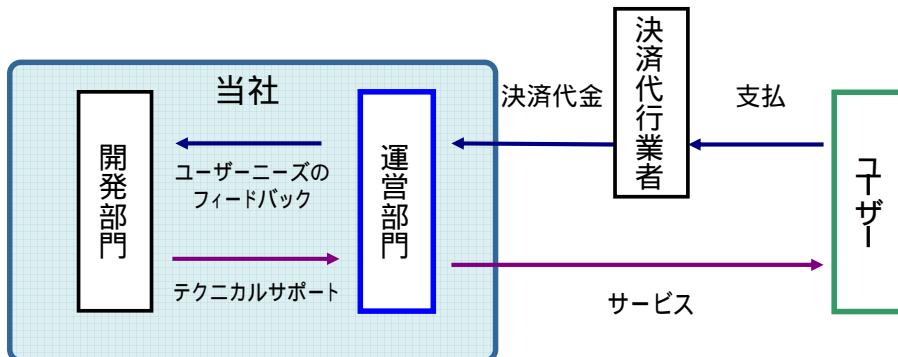


 **日本: サイバーステップ株式会社**  
(<http://www.getamped.jp/>)  
2006年7月 オープン サービス 開始

5

# オンラインゲームの自社運営事業

- ・自社開発したオンラインゲームを自社で運営・サポート
- ・自社で運営サポートして得られたユーザーの声をゲーム開発にフィードバック
- ・オフラインイベント開催などで得られたユーザーの嗜好性を新しいゲーム開発にフィードバック
- ・アイテム課金：ゲームは無料。追加アイテム等に課金。決済は代行業者に委託。



6

## 「C21」：オンラインロボアクションRPG



「君だけのロボで参戦！」  
「ミッションスタート！戦闘開始！」

「C21」の特徴  
ポイント(1)：アクション  
　　本格的な爽快シューティングバトル  
ポイント(2)：カスタマイズ  
　　パーツを集めて自分だけのロボ作り  
ポイント(3)：コミュニティー  
　　他のユーザーと協力することでより  
　　強大な敵に立ち向かう

<http://www.c21-online.jp/>

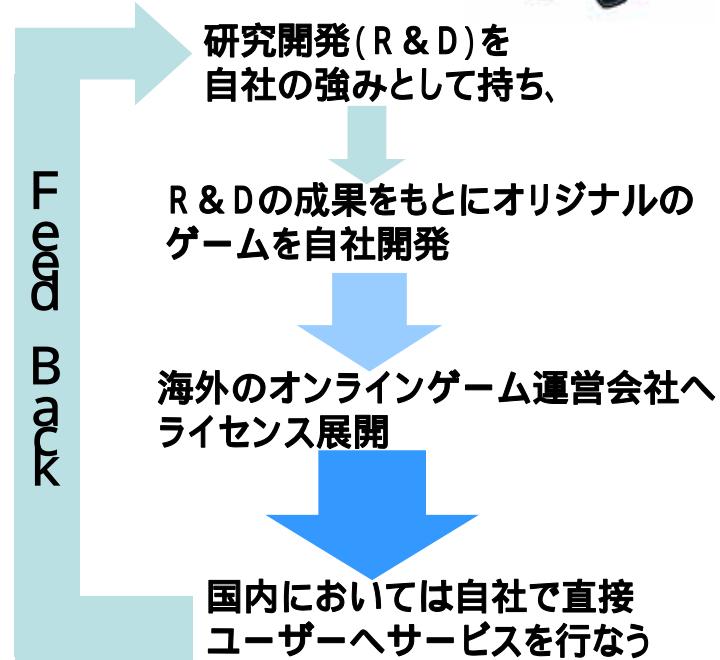
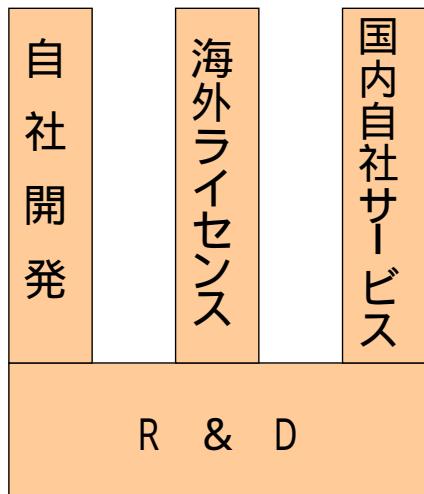
日本において、2006年3月より自社運営によりサービス提供中

7

# 事業概要



## 3本の柱



8

## 当社の強み

### 他社では真似のできないオリジナルゲームの開発

- ・アジア大ヒットで実績のある高いゲーム開発力とネットワーク技術力
- ・ゲーム性とゲームデザイン、サービスインフラ等を総合的にとらえた企画
- ・自社運営サービスによるユーザーの声を開発にフィードバック

### 1の資産で10の効果を生む効率経営、開発内容

- ・1つのゲームを複数の国にいち早く展開
- ・独自開発のプラットフォームによるマルチプラットフォーム展開
- ・新たなゲームを既存の地域へよりスムーズに展開

### 日本のエンターテイメントの大きな需要

- ・日本文化は多くの地域で人気を得ている
- ・オンラインゲームは様々な地域に展開しやすいビジネスモデル、コスト構造

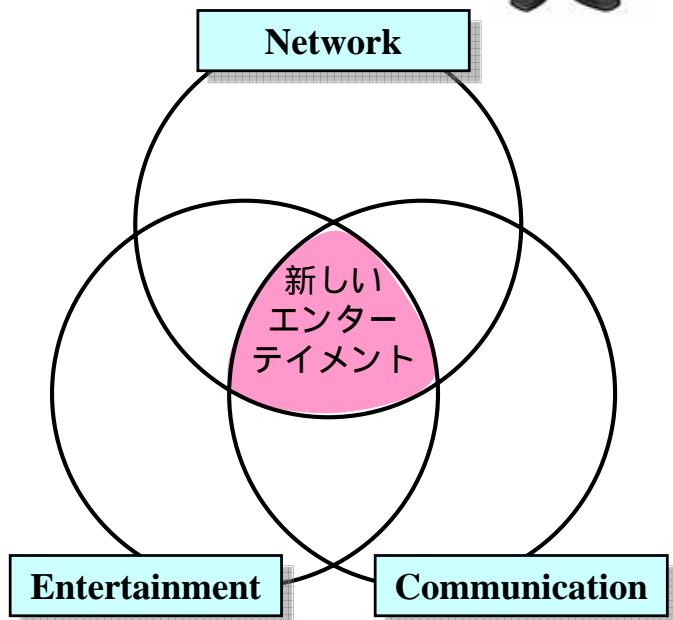
9

# サイバーステップが目指すもの



当社が目指すもの…  
いつでも、どこでも、誰もが  
「楽しい！」を得られる  
世の中の実現

自社開発ゲームを  
世界中に展開していきたい



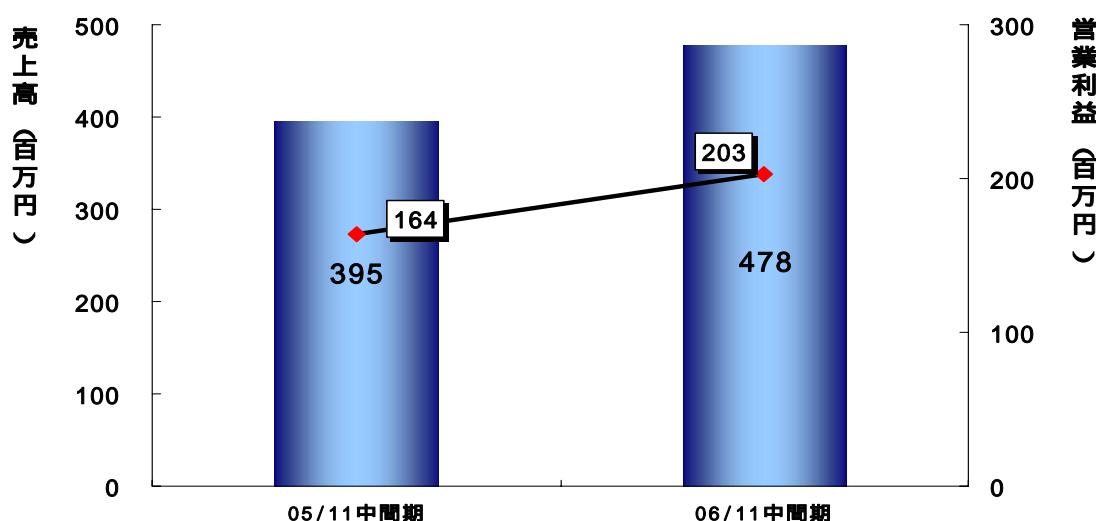
10



2007年5月期  
事業状況

# 業績推移

売上高(棒グラフ)と営業利益(折線グラフ)の推移



	05/11月 中間期実績	06/11月 中間期実績	対前期比 ( % )
売上高	395	478	121.0
営業利益	164	203	123.8
経常利益	166	189	113.6
当期純利益	106	114	107.9

12



# 業績推移

(単位:百万円)

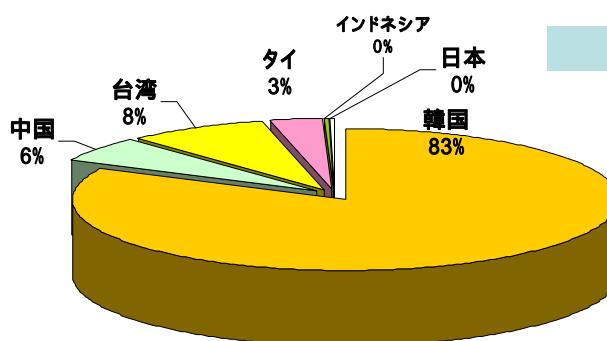
	07/05期 中間期	構成比 %	前年 同期比	06/05期 中間期
売上高	478	100	+83	395
売上原価	84	18	+69	14
販管費	191	40	-25	216
営業利益	203	43	+39	164
経常利益	189	40	+22	166
中間純利益	114	24	+8	106

13

# 国別売上高構成比



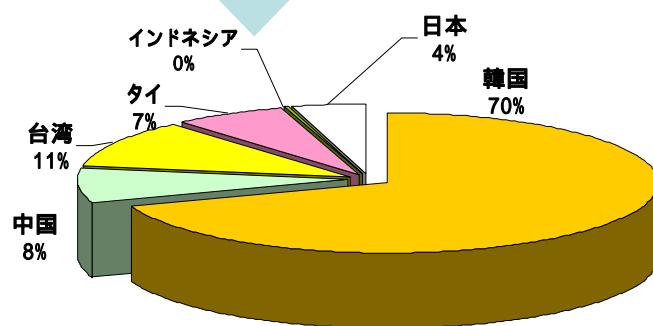
05/11中間期売上高395百万円



韓国以外の売上高が拡大  
(18% 30%)

06/11中間期売上高

478百万円(前年同期比 121%)



14

## バランスシートの状況

区分	前事業年度		当中間会計期間末		対前年比
	(2006年5月31日)	金額 (千円)	構成比 (%)	金額 (千円)	
<b>資産の部</b>					
流動資産	726,155	88.5	998,484	82.2	272,329
固定資産	94,553	11.5	215,496	17.8	120,943
資産合計	820,709	100	1,213,981	100	393,272
<b>負債・純資産の部</b>					
流動負債合計	99,123	12.1	52,931	4.4	46,192
資本金	112,145	13.7	323,445	26.6	211,300
資本剰余金	102,145	12.4	313,445	25.8	211,300
利益剰余金	507,296	61.8	622,186	51.3	114,890
自己株式	0	0	98,027	8.1	98,027
負債・純資産合計	820,709	100	1,213,981	100	393,272

# キャッシュフローの状況



	2005年11月 中間会計期間	2006年11月 中間会計期間	対前年比
	(千円)	(千円)	増減 (千円)
営業活動による キャッシュ・フロー	44,845	94,120	49,275
投資活動による キャッシュ・フロー	19,168	144,603	125,435
財務活動による キャッシュ・フロー	0	301,730	301,730
現金及び現金同等物の 期末残高	312,015	758,707	446,692

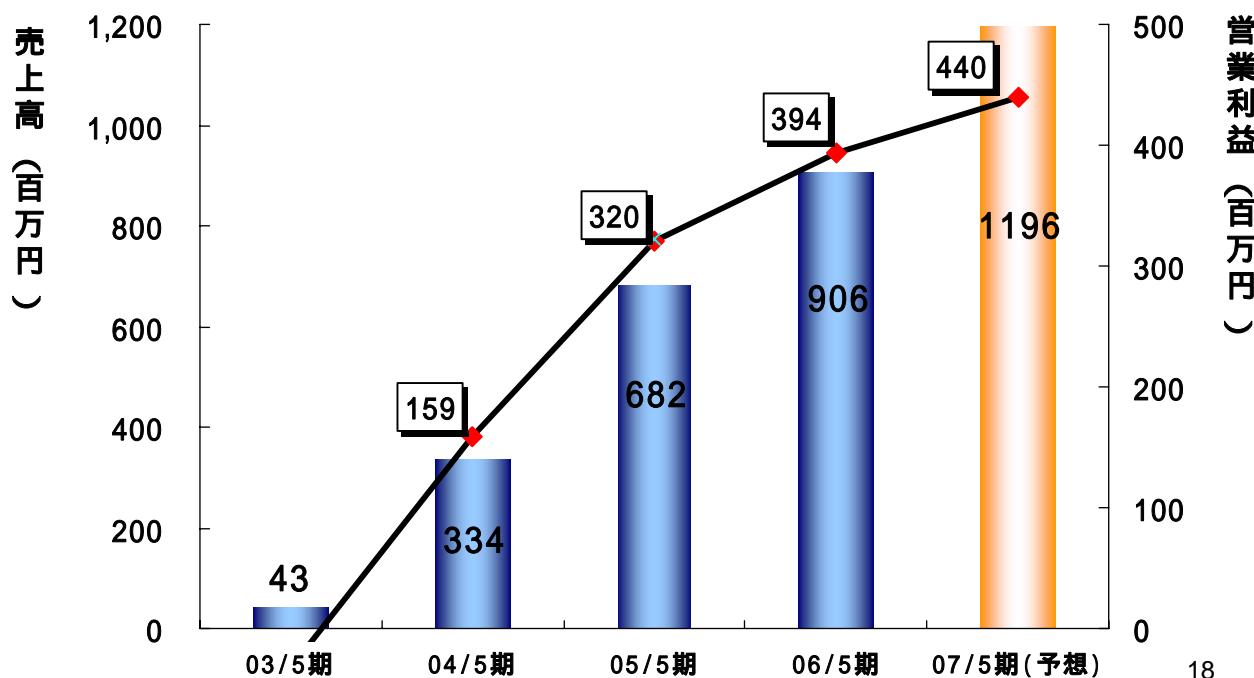
16



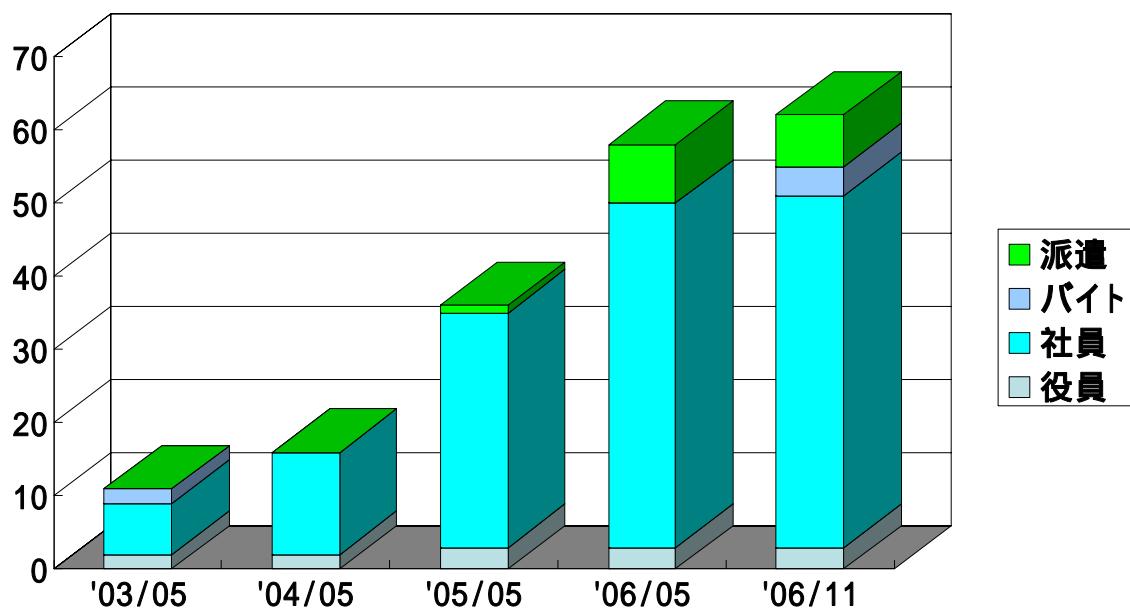
2007年5月期  
の予想

# 業績推移

売上高(棒グラフ)と営業利益(折線グラフ)の推移



# 従業員数推移



優秀な社員を多数確保すること売上拡大の鍵



## オンラインゲームで世界を変える。

言葉も国境も、年齢も性別も人種も関係のない、リアルタイムでインタラクティブなコミュニケーションができる、唯一のコンテンツ。それが、オンラインゲームです。私たちはその可能性を信じ、他では決してできること、新しい価値の創造に取り組み、世界を変えていきたいと考えています。

(当社採用広告より)



20



## 業績推移

	05/05期	前期比	06/05期	前期比	07/05期 予測	前期比
売上高	682	204%	906	133%	1196	132%
営業利益	320	201%	394	123%	440	111%
経常利益	322	206%	384	119%	440	114%
純利益	211	173%	241	114%	252	104%

21

# 2007年5月期の業績予想

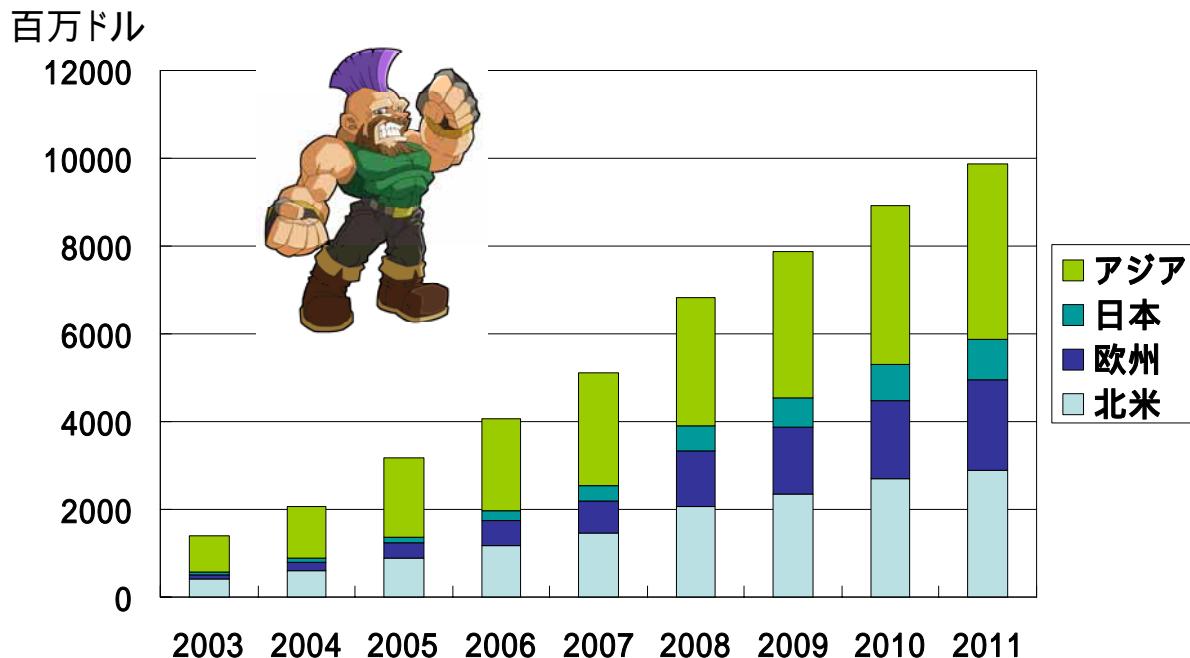
- 韓国以外での売上が拡大(特に台湾、タイ、中国)  
毎月地域にあったアイテムを販売
- GetAmpedの世界のユーザー登録数が順調に拡大  
(2006年5月末:1700万、8月末:1800万、11月末:1900万)  
タイのユーザー登録数が100万を突破
- 自社運営売上を拡大。(今期は利益貢献を見込みます)
- 2007年2月にGetAmpedの世界大会を実施  
韓国、中国、台湾、タイ、インドネシア、日本から参加

22

今後の事業の方向性



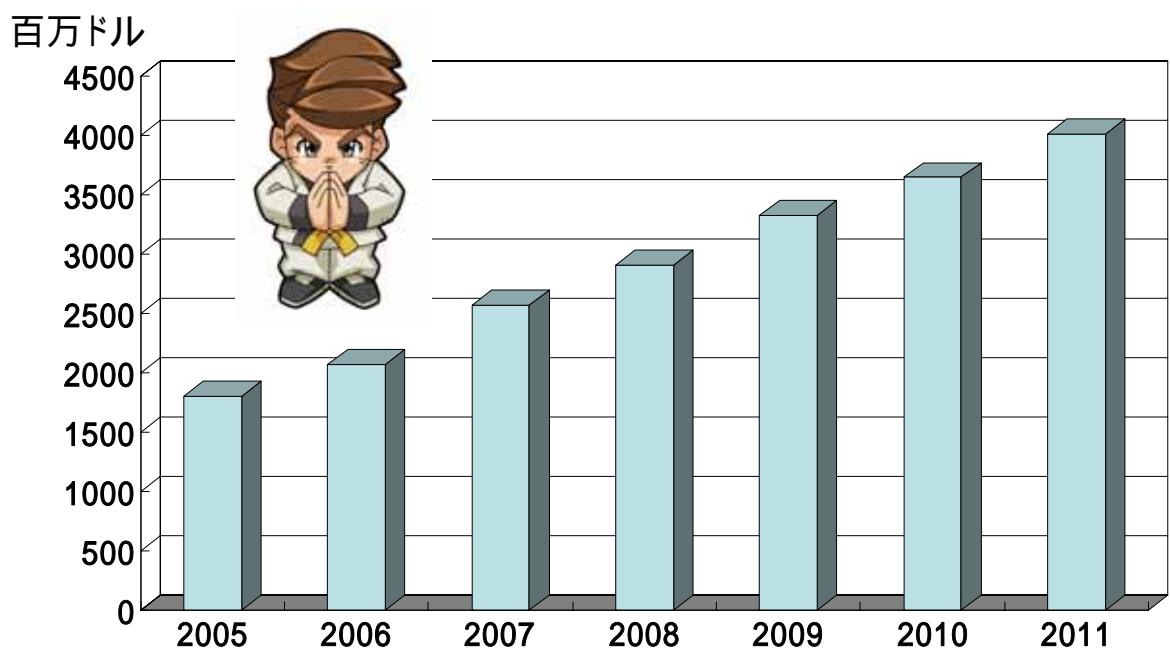
# 世界のPCオンラインゲーム市場予測



サポート体制を考慮しながら、アジア以外の地域へ進出も検討

24

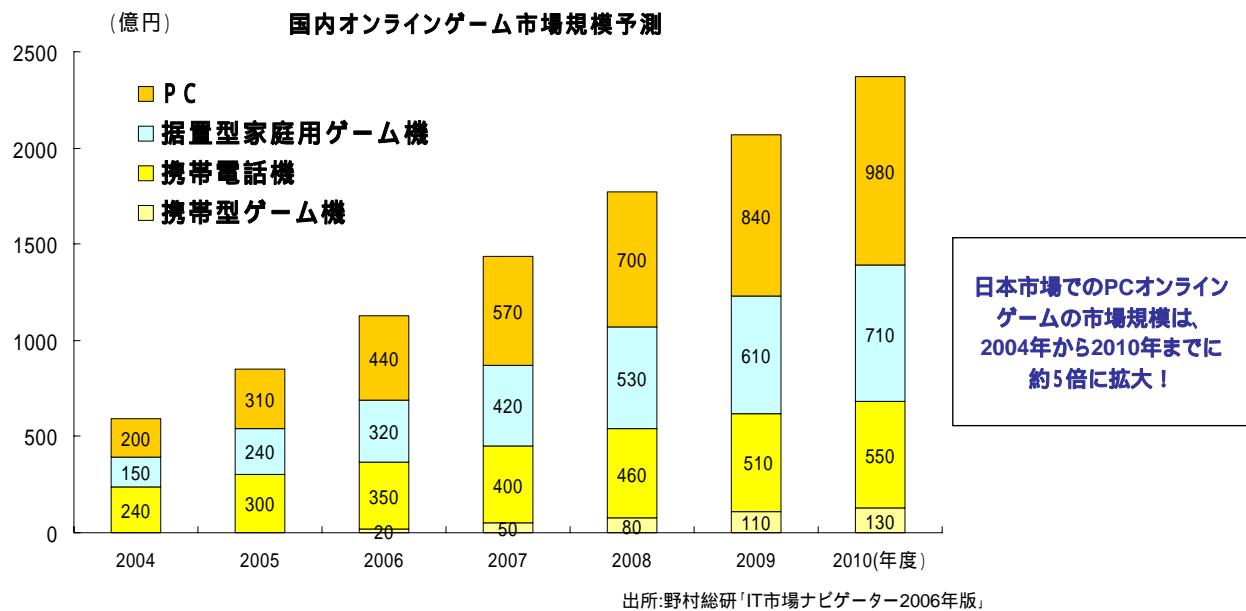
## アジアのPCオンラインゲーム市場予測



アジアは、まだ伸びる。  
成長率の鈍化する韓国以外の、中国、台湾、タイなどを伸ばしていく

25

# 日本のオンラインゲーム市場環境



市場拡大にあわせ、販促活動を増し、日本市場でも存在感を高めていく

26

## ゲーム開発における方向性

- オンラインゲームの企画開発



常に新しいものを開発し続ける

### 新規タイトル開発

複数タイトルが並行で開発を進められる体制の確立

- =新しいタイトルを常に開発し、ユーザーの嗜好に合うものをタイムリーにリリース



新タイトルによる売上増加

### 既存タイトル

新機能の追加開発、新規アイテムの企画・開発、品質向上

常に新しい楽しみを提供することでユーザーの増加と売上の拡大を図る

27

# 研究開発における方向性

- 基礎的な研究開発

→ 「技術のサイバーステップ」の優位性を維持

## 要素技術の開発

オンラインゲームに必要な要素技術の開発

要素技術にもとづくプロトタイプの作成

技術力をベースとした優位性を維持し続ける

## マルチプラットフォーム展開

当社のゲームが実行できる環境を増やす

- ・既存ゲームのMacOSへの対応
- ・新しいゲーム機器をベースとしたゲーム開発



より多くの人に遊んでもらえる環境を準備し、市場開拓を図る

28

## GetAmped世界大会開催

Title : Getamped World  
Championship

日程: 2007.02.10 土曜日

場所: COEX INDIAN HALL

主催: (株) ウィンディソフト、  
(株) サイバーステップ

参加: 韓国、日本、中国、  
チャイニーズタイペイ、タイ、  
インドネシア

賞金: 50,000ドル



29

## デザイン計画

### 正門 Gate



## デザイン計画

### 予選競技場入り口



## デザイン計画

イベントゾーン及び休憩空間 - 外部



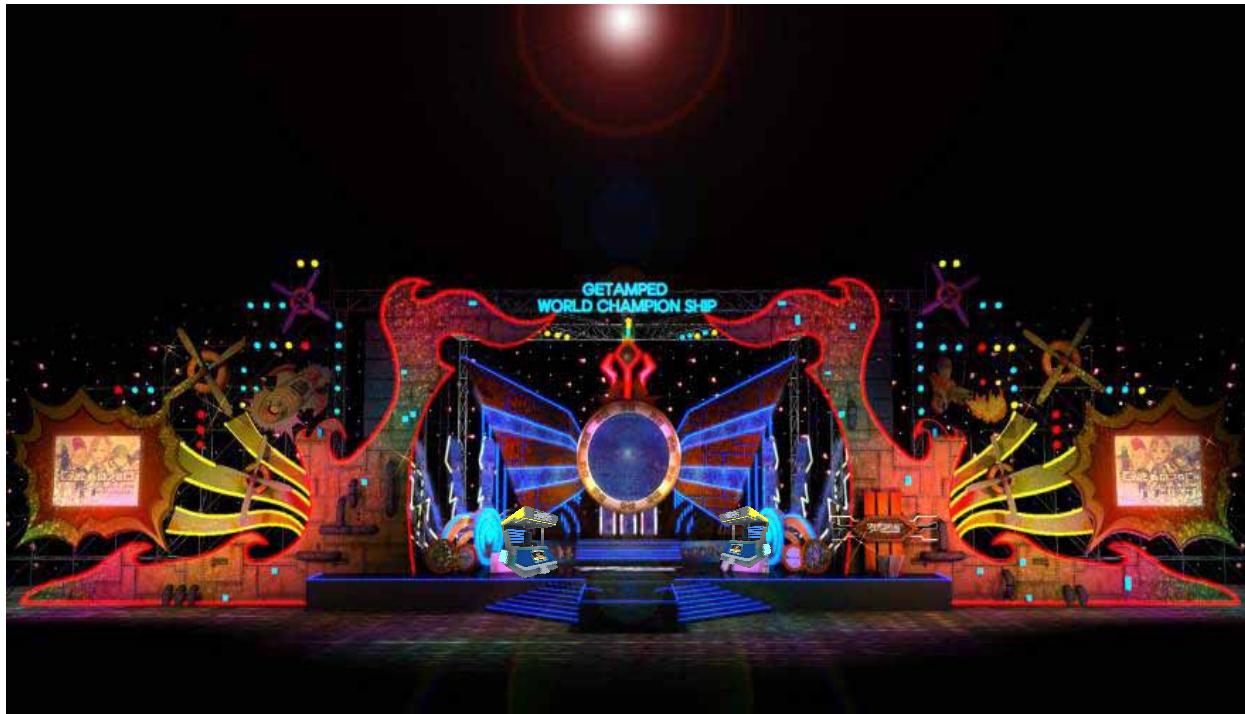
## デザイン計画

舞台デザイン( sub)



## デザイン計画

### 舞台デザイン(Main)



### 全体の行事構成案

## The 1<sup>st</sup> Getamped World Championship 第1回 ゲットアンプドワールドチャンピオンシップ

世界大会			舞台行事		
国内予選	個人戦	チーム戦	Fun of Getamped	Story of Getamped	受賞式/お祝い公演
10:00 ~ 11:30 <ul style="list-style-type: none"><li>国内代表選抜戦を通じて参加者を募集</li><li>チーム戦/個人戦を進行</li></ul>	予選 - 11:30-12:30 本戦 - 16:00-17:00 <ul style="list-style-type: none"><li>リーグ戦で進行</li><li>総48人が参加</li><li>各4人で組編成</li><li>上位2人だけが進出</li><li>予選8強まで進行</li><li>本戦は、中央舞台を活用</li></ul>	予選 - 13:00-14:00 本戦 - 17:00-18:00 <ul style="list-style-type: none"><li>トーナメント方式で進行</li><li>総24チームが参加</li><li>A-H 8組を編成</li><li>各組別、3チームで編成</li><li>予選8強まで進行</li><li>本戦は、テレビ中継</li></ul>	10:00 ~ 16:00 <ul style="list-style-type: none"><li>ゲットアンプドスキン作成</li><li>ゲットアンプドの世界へ</li><li>ゲットアンプドステージで遊ぼう</li><li>ゲットアンプドクイズ大会</li><li>家族と一緒に対抗戦</li><li>デストロッソを処断しよう</li></ul>	10:00 ~ 16:00 <ul style="list-style-type: none"><li>ウィンディゾン</li><li>ゲットアンプドを支援します</li><li>僕もゲットアンプド戦士</li><li>ちょっと休憩</li></ul>	18:00 ~ 20:00 <ul style="list-style-type: none"><li>公式行事</li><li>授賞式</li><li>お祝い公演(放送と連携)</li></ul>

韓国、台湾、タイではテレビ中継が行われる予定



ご清聴  
ありがとうございました。

サイバーステップ株式会社

## 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。

