



上場日記者会見

サイバーステップ株式会社

CyberStep, Inc.

July 2006

投資判断にあたりましては、必ず目論見書をご覧ください。

本資料はロードショーのためのスライド集であり、配布が予定されているものではありません。

本資料はサイバーステップ株式会社の事業及び業界動向についてのサイバーステップ株式会社による現在の予定、推定、見込み又は予想に基づいた将来の展望についても言及しています。

これらの将来の展望に関する表明はさまざまなリスクや不確かさがつきまっています。

既に知られたもしくはいまだに知られていないリスク、不確かさその他の要因が、将来の展望に対する表明に含まれる事柄と異なる結果を引き起こさないとも限りません。サイバーステップ株式会社は将来の展望に対する表明、予想が正しいと約束することはできず、結果は将来の展望と著しく異なるか、さらに悪いこともありえます。

本資料における将来の展望に関する表明は、2006年7月5日現在において利用可能な情報に基づいて、サイバーステップ株式会社により2006年7月5日現在においてなされたものであり、将来の出来事や状況を反映して将来の展望に関するいかなる表記の記載をも更新し、変更するものではありません。

事業概要

オンラインゲームの企画開発

オリジナルの1stタイトル「GetAmped」が
韓国をはじめとするアジア各国で会員登録
数1600万超

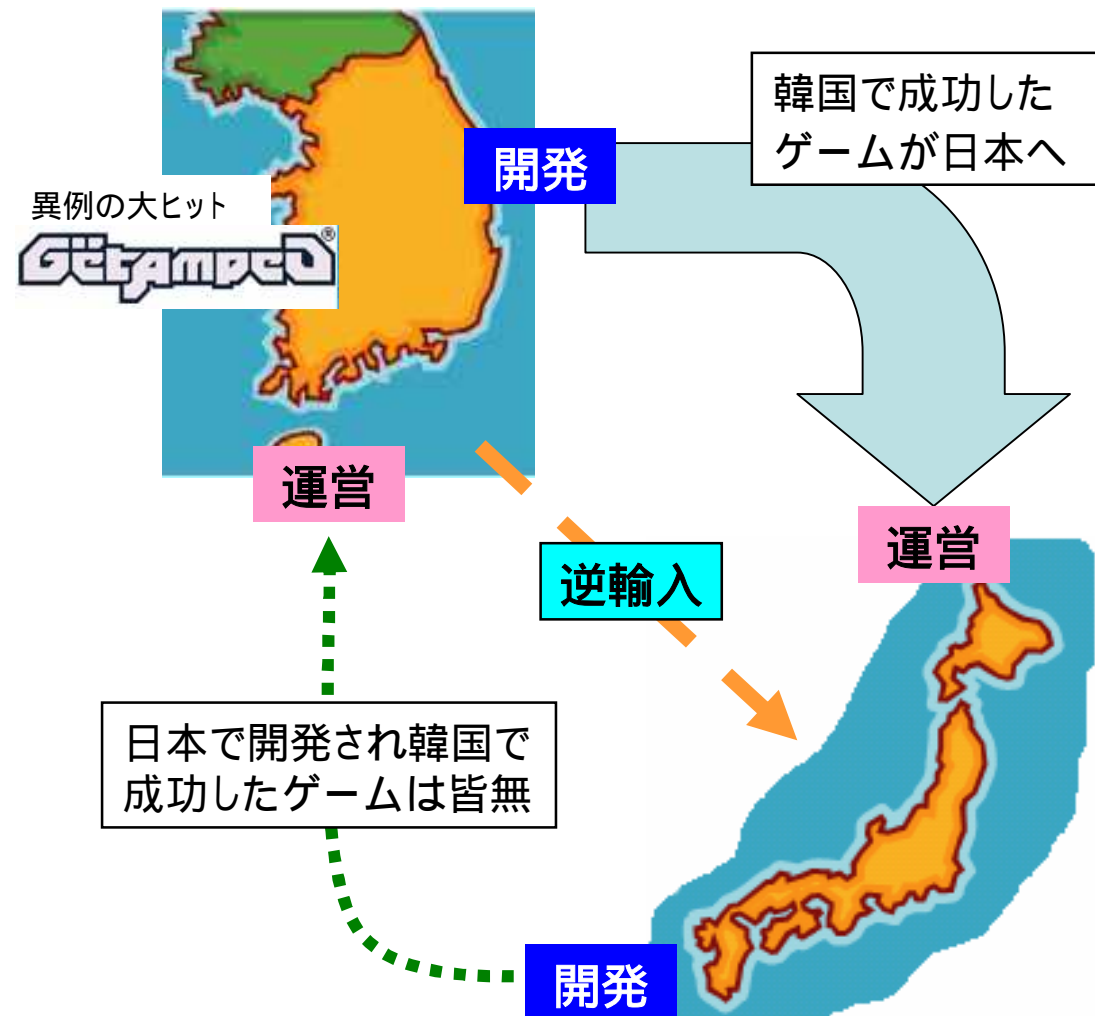
自社開発ゲームのライセンス

韓国、中国、台湾他、アジアの5カ国に
ライセンス供与

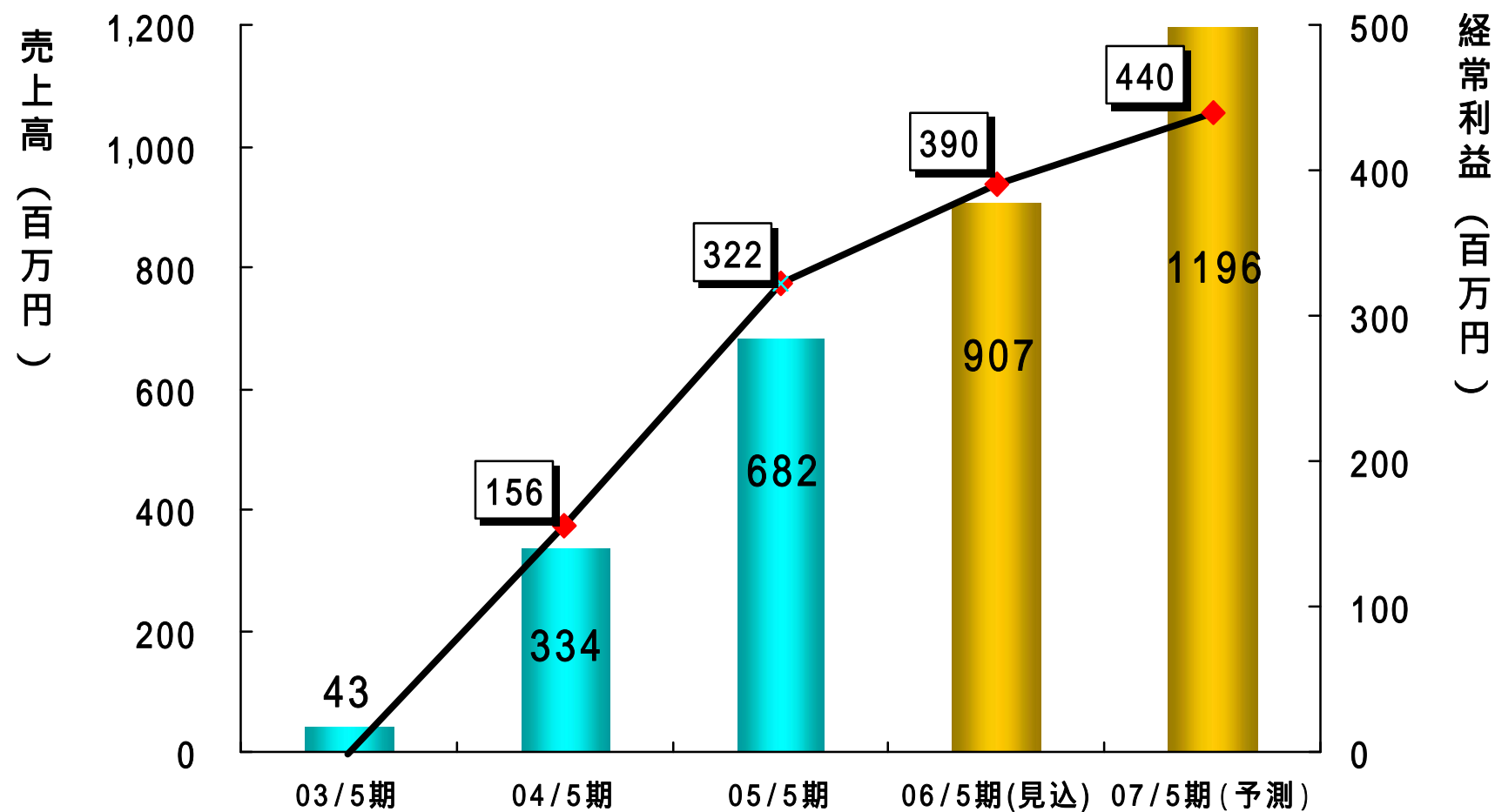
オンラインゲームの運営・配信

2ndタイトル「C21」は自社運営サービス開始
「GetAmped」も7月7日よりオープン 開始

現状のオンラインゲームの流通



売上高(棒グラフ)と経常利益(折線グラフ)の推移



1st タイトル 「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5カ国でサービス提供、2006年5月31日現在で1,600万人の登録者
- ・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

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

< 国別展開状況データ(2006年5月31日現在) >



韓国: WindySoft Co., Ltd.

(<http://www.getamped.co.kr/>)

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://www.getamped.com.tw/>)

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/>)

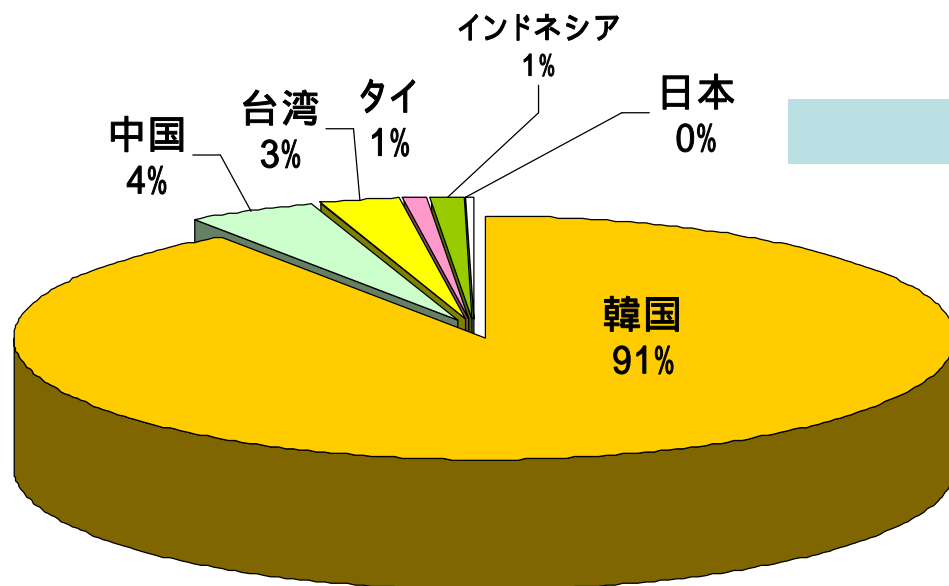
2004年10月 ライセンス契約 締結

2005年7月 商用サービス 開始



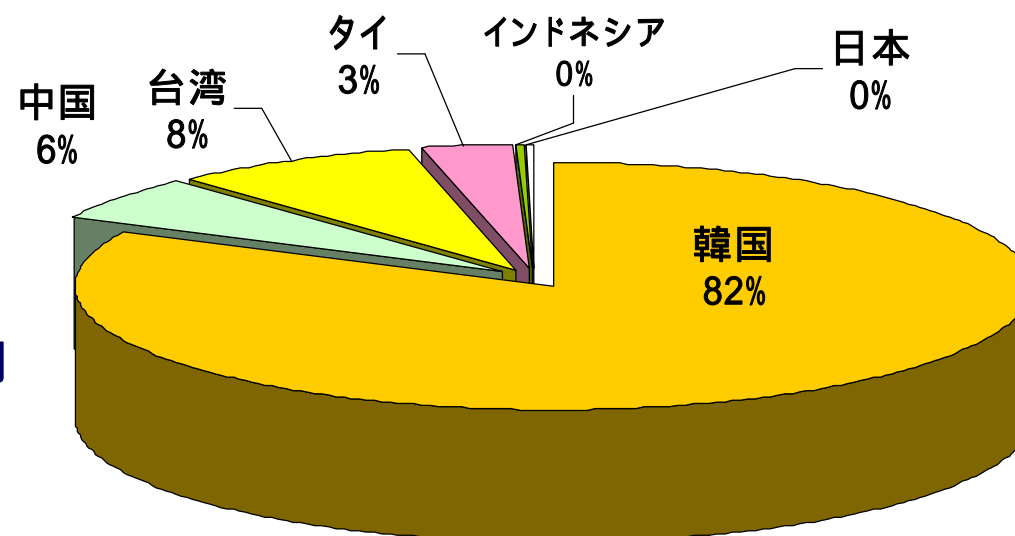
GetAmped国別売上高の変化

国別売上高(05/5期) 682百万円



韓国以外の売上高が拡大
(9% 17%)

国別売上高(06/5期中間) 395百万円
(対前年比 116%)



2nd タイトル 「C21」



『GetAmped』に続く、
第2弾のアクションゲーム



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

日本において、自社運営により
サービス提供中

『ゲットアンプド』を開発した経験をもとにアクション性に加え、
MMOの楽しさも備えた、MMOアクションRPG

< 『C21』の大きな特長 >

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

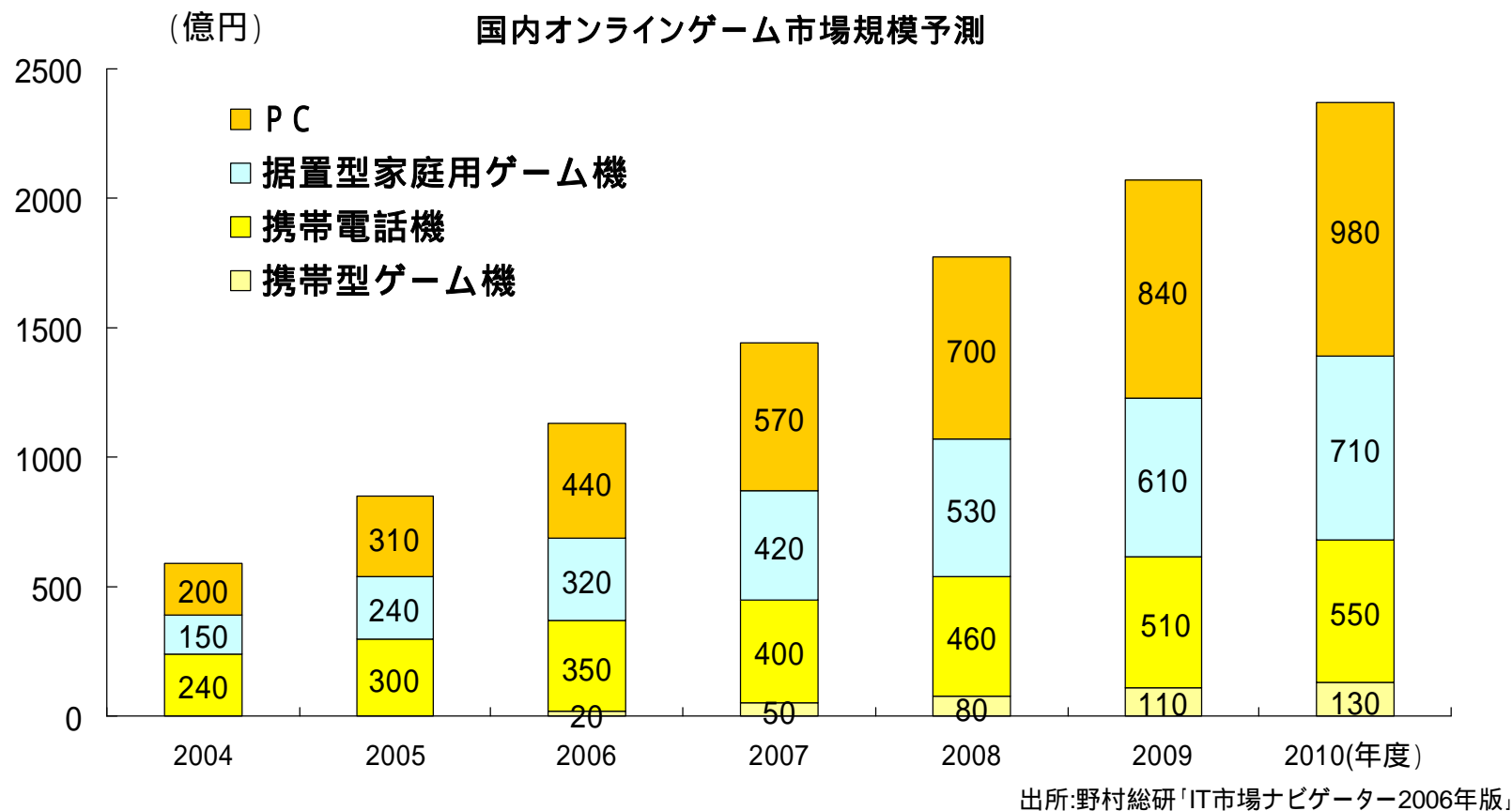


なぜ「開発+運営型」なのか



- 開発からサービス開始までの時間の短縮
- 重要性の高い市場(特に日米欧)を自社でコントロール
- 開発販売の戦略の一貫性の確保
- 顧客の声を直接聞いて、製品開発に素早くフィードバック

日本のオンラインゲーム市場環境



**2004年で500億円規模
今年は1,000億円市場に成長**

オンラインゲーム先進国、韓国・中国・台湾での成功

オンラインゲームのノウハウの蓄積

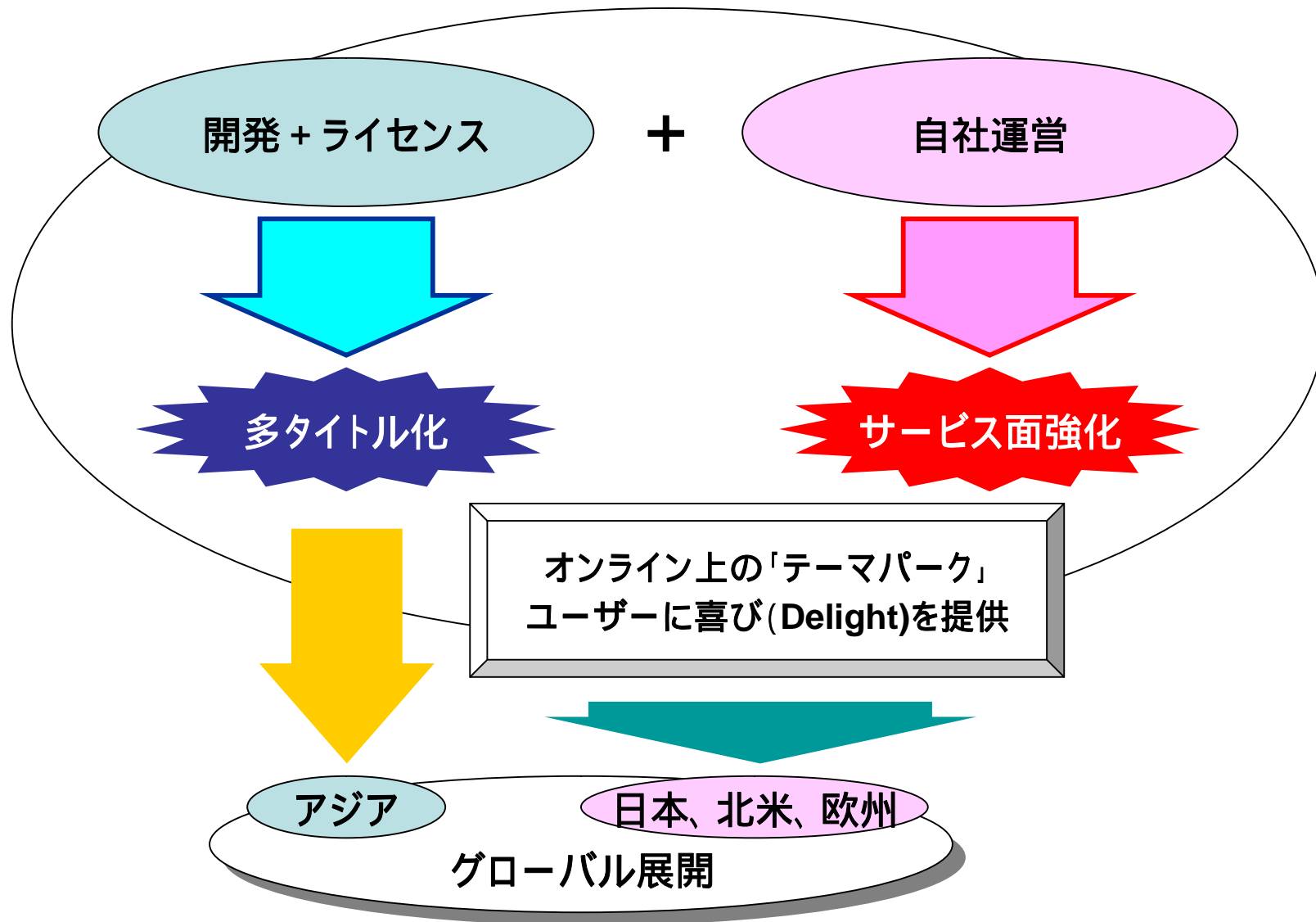
アイテム課金をベースとしたゲーム開発

アイテム課金が無理なくできることで、アイテム課金のメリット
(平均購入額が高い、等)を享受することができる。

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)」

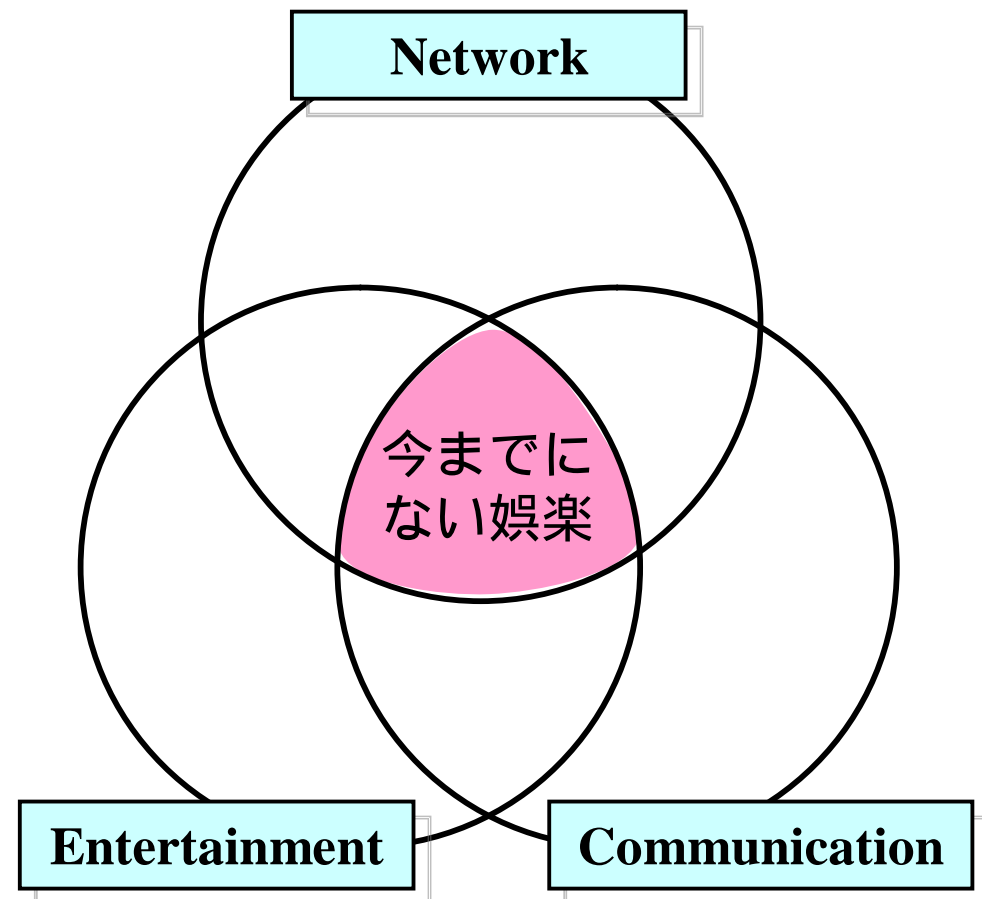
分散ネットワーク、3Dグラフィックスの機能を備えるプラットフォームを
利用することで、開発効率を上げることが可能

当社の目指すビジネス展開



当社が目指すもの・・・

- ネットワークや3D技術を駆使し、全世界の人々がコミュニケーションすることを通して楽しめるエンターテインメントの創造
- 『楽しく』、『安全』、『安心』なオンライン空間上のテーマパークの実現





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

參考資料

- 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 佐藤 類 (1977年7月生まれ、29歳)
2001年8月株式会社へ改組と同時に代表取締役社長就任、2005年7月より現職
代表取締役社長 武内 重親 (1945年7月生まれ、60歳)
2002年7月取締役、2005年7月代表取締役就任
アップルコンピュータ代表取締役社長、Apple Computer, Inc. 副社長など歴任
- 所在地 : 東京都調布市
- 資本金 : 3億2139万5千円 (2006年7月5日現在)
- 創業 : 2000年4月1日
- 決算期 : 5月
- 従業員数 : 45名(2006年4月30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 (21.25%)、武内重親2,450株 (10.52%)、大和田豊1,705株 (7.32%)、
浅原慎之輔1,555株 (6.68%)、VC 合計6,450株 (27.69% *発行済みに対しては31.77%)
(2006年7月5日現在)

* 株数はストックオプションを含みます。

- | | |
|----------|---|
| 2000年4月 | 代表取締役会長佐藤類が個人事業として創業 |
| 2000年7月 | サイバーステップ・ドット・コム有限会社として法人化 |
| 2001年8月 | サイバーステップ株式会社に改組 |
| | ネットワーク対戦型3Dアクションゲーム『GetAmped』を発表、商用サービス提供 |
| 2002年4月 | 韓国における『GetAmped』運営権ライセンス契約を締結 |
| | 以下同様に各国に展開 中国(2002年12月)、日本(2003年5月*)、タイ(2004年5月)、
台湾(2004年7月)、インドネシア(2004年10月) |
| | *日本でのライセンス先: ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社(2006年1月 契約終了) |
| 2004年10月 | 中国における国民的作家 金庸氏の武侠小説「天龍八部」のオンラインゲーム化権を獲得
米国カリフォルニア州にオンラインゲーム運営を目的とした子会社設立 |
| 2005年6月 | MMOアクションRPG『C21』を発表
(Massively Multiplayer Online アクション Role Playing Game) |
| 2005年7月 | 武内重親が代表取締役社長に就任 |
| 2005年10月 | 韓国において『GetAmped』の登録数が1千万を突破 |
| 2006年3月 | 日本で『C21』商用サービス開始 |