

# 2007年5月期 決算説明会資料

2007年7月25日  
サイバーステップ株式会社

- 商号： サイバーステップ株式会社 (CyberStep, Inc.)
- 代表者： 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： 3億3489万5千円 (2007年5月31日現在)
- 創業： 2000年4月1日
- 決算期： 5月
- 上場市場： 東証マザーズ
- 証券コード： 3810
- 従業員数： 69名(2007年5月31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 6,147株 (28.25%) 、 大和田豊 1,490株 (6.84%)  
武内重親 1,253株 ( 5.75%) 、 浅原慎之輔 990株 (4.55%)  
(2007年5月31日現在)



## 自社開発ゲームの海外ライセンス事業

### 【特徴】 売上の大半を占める主力事業

- ・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
- ・原則1タイトルにつき、1ヶ国・1社へのライセンス提供
- ・初期ライセンス料+運営会社の売上比例のロイヤリティ
- ・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 × プラットフォーム

#### ●現在ライセンス中のタイトル = GetAmped

国・地域 = 韓国・中国・タイ・台湾・インドネシア・シンガポール・マレーシア・ベトナム・香港・マカオ・フィリピン

## オンラインゲームの自社運営事業

### 【特徴】

- ・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・品質の向上

#### ●自社タイトルのスムーズな運営・立ち上げ

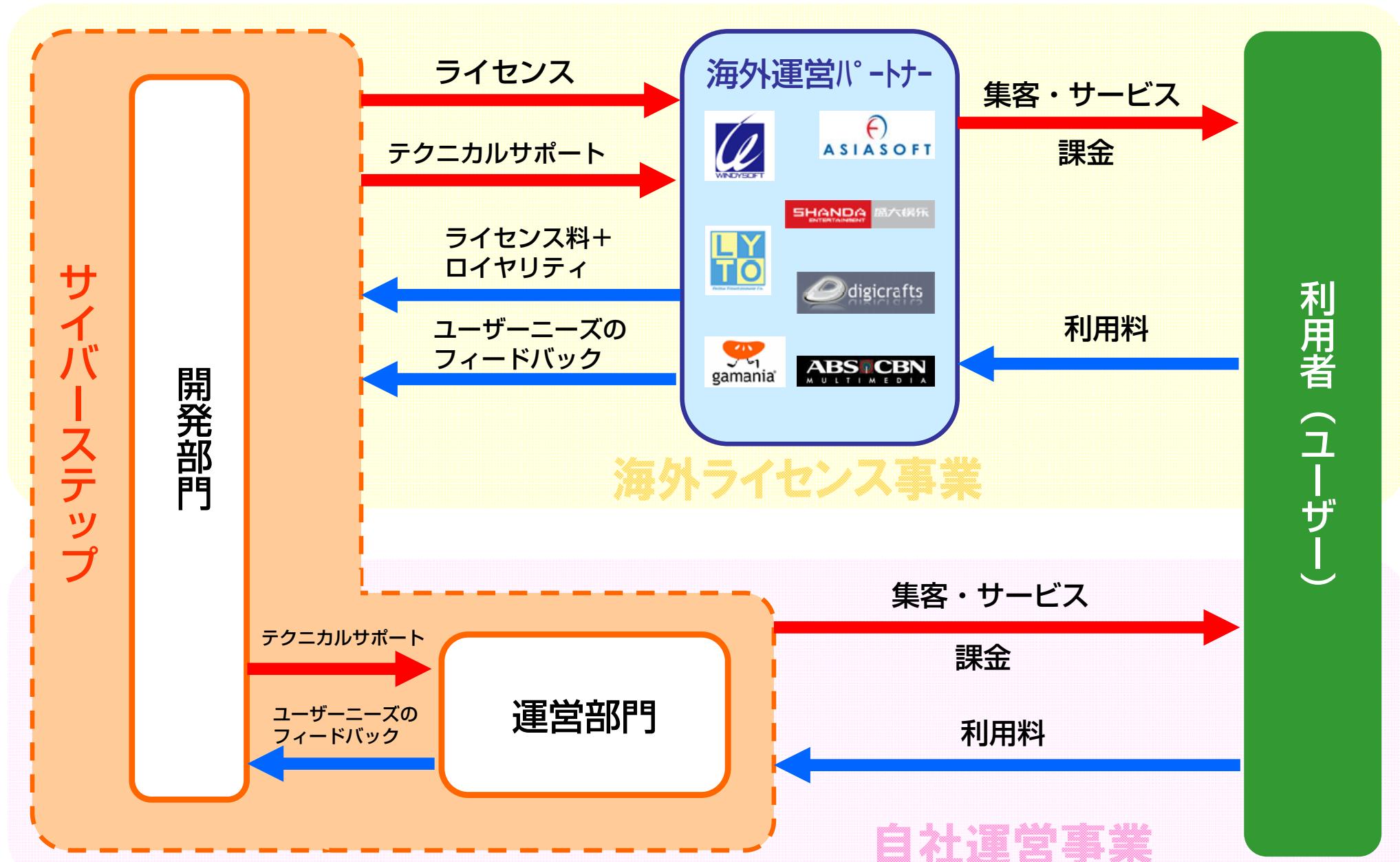
#### ●売上機会の拡大

研究開発から製品化、販売・サービスまで  
一貫した事業を持つ

## コアテクノロジーの研究開発および オンラインゲームの企画開発事業

### 【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、開発効率をアップ



# 2007年5月期～現在までのハイライト



2006

7月 ・東証マザーズへ上場



8月 ・本社を東京都渋谷区へ移転  
・『ロボ聖紀C21』の複合カフェ展開を開始



10月 ・第4回「日本テクノロジー Fast50」（テクノロジー企業成長率ランキング）で2位を受賞



11月 ・『GetAmped』のユーザー登録数が世界で1,900万人を突破！

12月 ・「デロイト アジア太平洋地域テクノロジー Fast500」（テクノロジー企業成長率ランキング）  
で18位を受賞



# 2007年5月期～現在までのハイライト



2007

2月

- ・『ロボ聖紀C21』のハンゲームでの提供を開始
- ・『GetAmped』のユーザー登録数が世界で**2,000万人を突破！**
- ・『GetAmped』が中国最大のゲームポータルサイト「Pop tang」に接続を完了
- ・『GetAmped』、2007年2月10日、韓国にて世界大会開催
- ・『GetAmpedR』の日本でのサービスを開始



4月

- ・シンガポール・マレーシアとベトナムにおける『GetAmped』のライセンス契約締結
- ・「第1回日中韓若手経済人コンテスト（日本）」優秀若手経済人賞に選出

5月

- ・『GetAmped』のユーザー登録数が世界で**2,100万人を突破！**



6月

- ・社長ブログオープン

7月

- ・フジテレビと提携、『GetAmpedR』の「お台場ランド」でのサービスを開始
- ・フジテレビと共同開発したフラッシュゲーム『ネットで地引き網』のサービス提供を開始
- ・香港・マカオにおける『GetAmped』のライセンス契約締結
- ・フィリピンにおける『GetAmped』のライセンス契約締結



# ライセンス提供先企業



## 運営会社



WindySoft Co., Ltd.



Shanda Networking Co., Ltd.



Digicrafts Co., Ltd.



Gamania Digital  
Entertainment Co., Ltd.

## 地域

韓国

中国

タイ

台湾

ライセンス契約締結

2002年4月

2002年12月

2004年5月

2004年7月

サービス開始

2003年5月

2004年5月

2004年11月

2005年4月

## 運営会社



Lyto Co., Ltd.



AsiaSoft Online Pte Ltd  
AsiaSoft Co. Ltd



Gamania Digital  
Entertainment Co., Ltd.



ABS-CBN Multimedia Inc.

## 地域

インドネシア

シンガポール・マレーシア  
ベトナム

香港・マカオ

フィリピン

ライセンス契約締結

2004年10月

2007年4月

2007年7月

2007年7月

サービス開始

2005年7月

2007年8月(予)  
2007年6月

2007年9月(予)

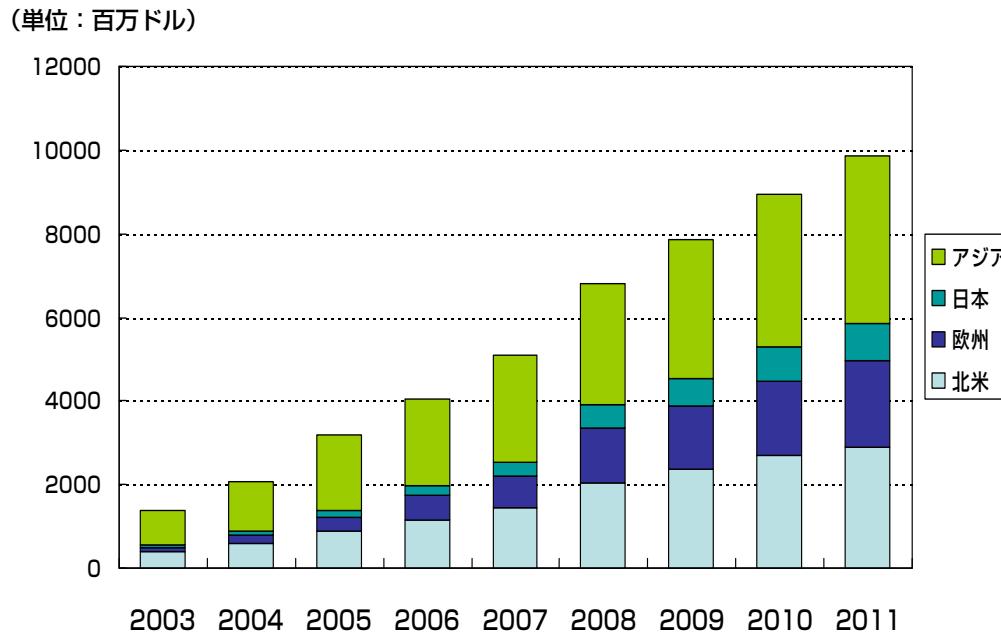
2007年11月(予)

サイバーステップでは、現在9カ国地域にライセンスを供与しております。

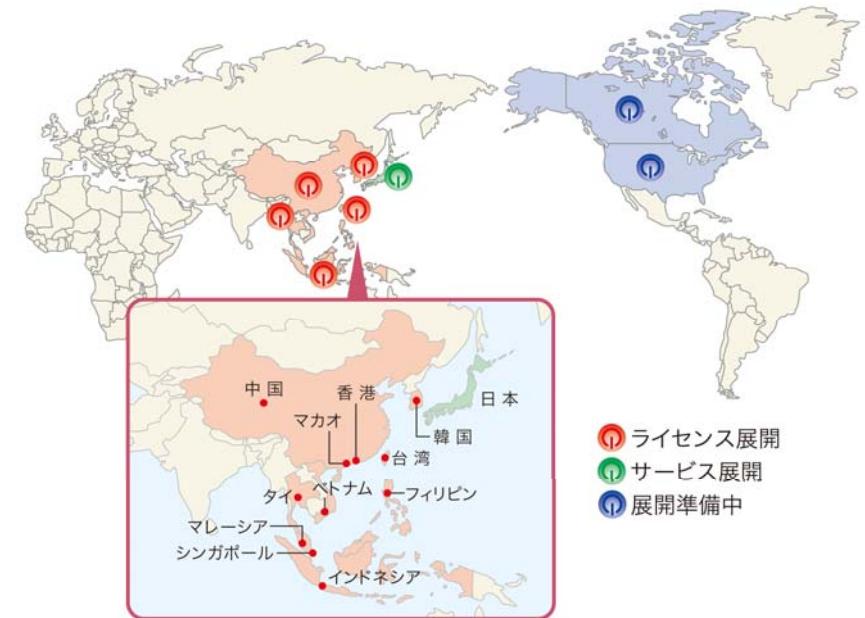
今後は、アジアだけではなく米国やヨーロッパなど、  
サービス地域の拡大を進めてまいります。

## 『タイトル × 地域 × ロイヤリティ』という掛け算のビジネス展開

世界のPCオンラインゲーム市場予測



展開状況



## タイトル



### GetAmped (ゲットアンプド)

現在9カ国地域にライセンス提供中  
ジャンル：本格的オンライン3D対戦格闘ゲーム  
説明：オリジナルキャラクタができるカジュアルゲーム

### Cosmic Break (仮称)



2008年サービス開始予定  
ジャンル：本格的オンラインアクションシューティングゲーム  
説明：対人対戦と協力プレイを主体とした様々なゲームモード

### GetAmped 2 (仮称)



2008年サービス開始予定  
ジャンル：本格的オンラインアクション3D対戦格闘ゲーム  
説明：アクション性、デザインを大幅に強化した次回作

### 新規タイトル

### 新規タイトル

⋮

## 提供状況と今後の予測

9カ国地域にライセンス提供中  
今後もサービス地域拡大予定  
(アジア・米国・ヨーロッパ等)

新たなタイトルを既存の地域へ展開することにより、  
タイトル × 地域 × ロイヤリティ  
という収益モデルが出来る強み

## Cosmic Break (仮称)

2008年サービス開始予定

コズミックブレイクは、『ロボ聖紀C21』のコズミックロボたちが登場する本格的なオンラインアクションシューティングゲームです。操作感覚の気持ち良さを追求し、ハイスピードかつ爽快なバトルシーンを実現しました。  
対人対戦と協力プレイを主体とした様々なゲームモードを備えています。



## GetAmped 2 (仮称)

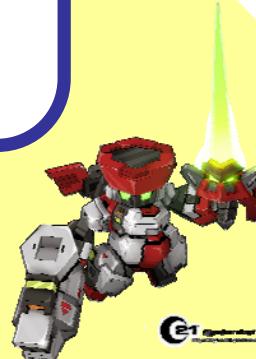
2008年サービス開始予定

全世界9カ国地域でサービスされ、2,100万人以上のユーザーを獲得したオンライン対戦格闘ゲーム『ゲットアンプド』の次回作。アクション性、デザインを大幅に強化し、20人が同時に対戦できる「ストリートファイト」、200人が同時に3D空間上でチャットができる「広場」のような多彩なゲーム要素を盛り込んだ、新作オンラインゲームです。



## イベント開催

オフラインイベントや大会などを開催  
例) GetAmped世界大会



## オンラインゲーム 開発・運営

## コラボレーション企画

他社キャラクターとのキャンペーンなどを企画  
例) 超神ネイガー、ジャイアントロボ等



## キャラクター商品

ゲーム内のキャラクターを商品化  
例) フィギア販売



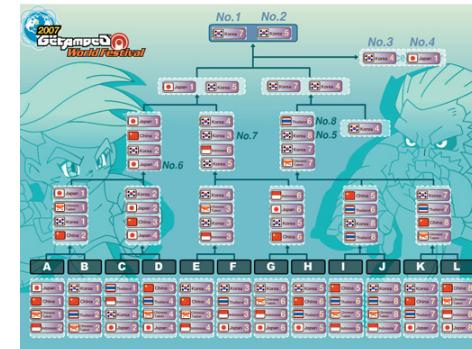
国内だけではなく、海外へも展開

## 第1回GetAmped世界大会

2007年2月10日に初の世界大会を、韓国でのライセンス運営会社WindySoft社と共同で開催いたしました。

各国の予選を勝ち残った総勢48名が2000万人のプレイヤーの頂点を競いました。来場者数は7万人を超えるなど、大会の模様は韓国、中国、台湾のテレビで放送されるなど、オンラインゲームタイトル1本のイベントとしては他に例のない大盛況となりました。

今後も、世界大会やオフラインイベントなどを積極的に開催し、ユーザーに楽しんでいただくるとともに、より多くのユーザーの声を集め開発等に役立ててまいります。



## コラボレーション企画

ゲームと他社キャラクターや企業とのコラボレーションを積極的に進めています。

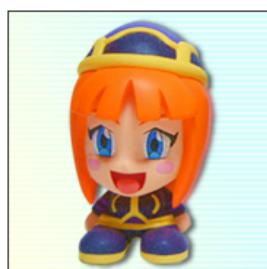
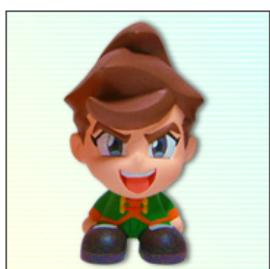
### 【実績一覧】

- フジテレビと共同開発／フラッシュゲーム『ネットで地引き網』のサービス提供を開始 [2007/07/11]
- フジテレビと提携／～『GetAmpedR』の「お台場ランド」でのサービスを開始～ [2007/07/11]
- 『GetAmpedR』『ニコニコ動画（RC）』で初の賞金付きキャンペーン開催決定！ [2007/07/11]
- 『コレジャナイロボ』とのコラボレーション、【第1弾】コレジャナイキャンペーン開始！ [2007/06/29]
- 『ロボ聖紀C21』にジャイアントロボが参戦！ [2007/03/22]



## キャラクター商品

ゲームに登場するキャラクターを商品化し、オンラインショップ等で販売してまいります。



サイバーステップ  
オンラインショップ  
『サバ商壱号館』  
2007年7月オープン

## 1. 自社によるR&D、製品開発

海外で高評価を得るオリジナルタイトルの自社開発

ライセンス

## 2. 海外運営会社とのパートナーシップ

新たなタイトルを既存の地域へよりスムーズに展開が可能

タイトル×地域×ロイヤリティ

直接サービス

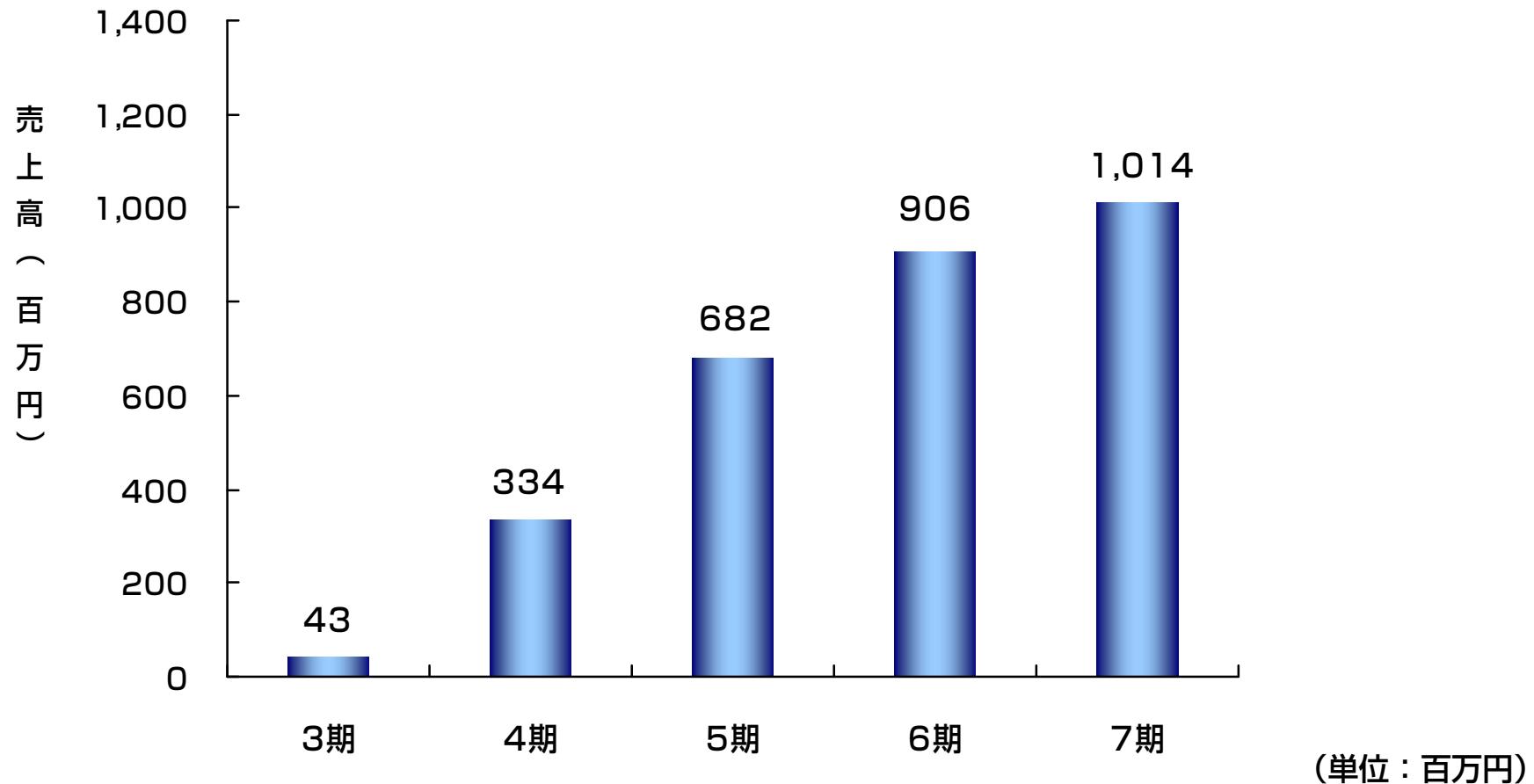
フィードバック

## 3. 国内ユーザー向け自社運営サービス

迅速なサービスの立ち上げ・修正が可能

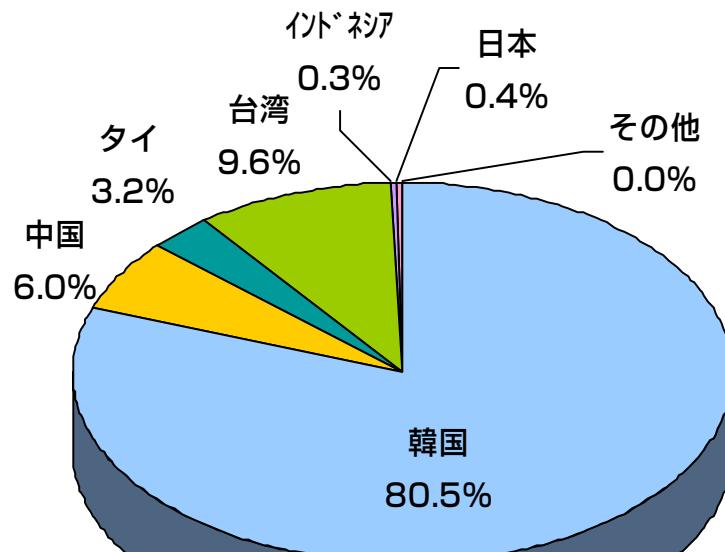
タイトル×個人利用額

# 2007年5月期 事業状況

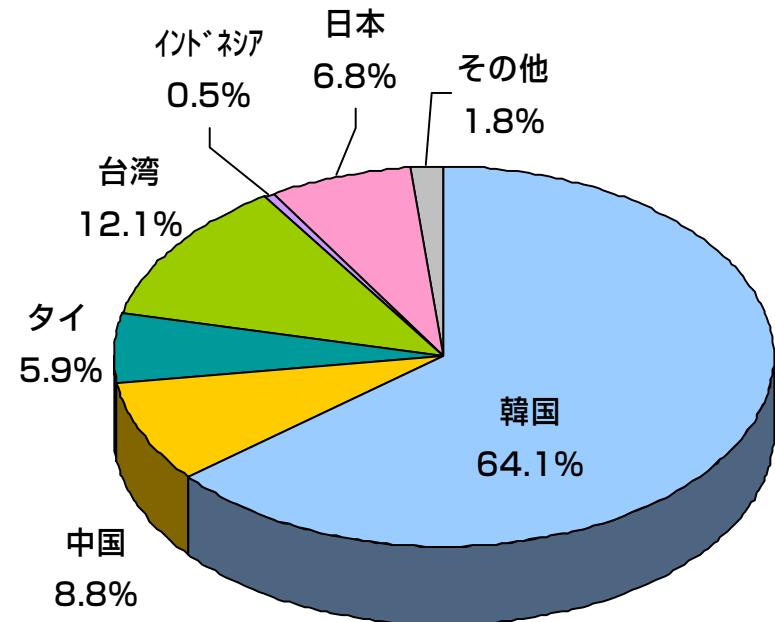


	07/05期	06/05期	前年増減	
売上高	1,014	906	+107	前期比11.9%増
内訳	ロイヤリティ等収入	945	903	+42 中国、台湾が拡大。韓国が減少
	自社運営収入	69	3	+66 前期は2か月分計上

2006年5月期



2007年5月期



中国・台湾・タイ等が利益に貢献  
今後、新規タイトルを各国に提供することで収益を拡大

## ■ 売上原価

(単位：百万円)

		07/05期	06/05期	前年増減	
売上原価		185	68	+117	前期比173%増
内訳	ロイヤリティ等 収入原価	67	35	+32	サポート体制の強化 地域数増加に伴う技術者の人員増
	自社運営原価	118	32	+86	販促・サポート等の体制強化

## ■ 販管費

(単位：百万円)

		07/05期	06/05期	前年増減	
販管費		440	443	△3	前期比微減
主な変動要因	人件費	109	140	△31	人員減・賞与減
	販売手数料 販売促進費	81	65	+16	世界大会開催等
	支払手数料	41	24	+17	証券代行手数料増 課金手数料増
	研究開発費	124	149	△25	タイトル開発からサービスへの移植 に伴い費用減

(単位：百万円)

	07/05期	06/05期	前年増減	主な要因
営業外収益	7	1	+6	為替差益
営業外費用	16	11	+5	株式上場費用
特別利益	-	-	-	
特別損失	6	3	+3	事務所移転

(単位：百万円)

	07/05期	構成比率	前年増減	06/05期
売上高	1,014	100%	+107	906
売上原価	185	18 %	+117	68
販管費	440	43 %	△3	443
営業利益	388	38 %	△6	394
経常利益	379	37 %	△5	384
当期純利益	238	23 %	△3	241

## ■ 流動資産

(単位：百万円)

	07/05期末	06/05期末	前年増減	主な要因
流動資産	1,104	726	+378	
現預金	478	616	△138	
売掛金	96	85	+11	
有価証券	498	-	+498	政府短期証券
その他				

## ■ 固定資産

(単位：百万円)

	07/05期末	06/05期末	前年増減	主な要因
固定資産	1,362	820	+542	
有形固定資産	34	6	+28	事務所移転
無形固定資産	163	81	+82	ソフトウェア
投資その他	59	6	+53	保証金

## ■ 負債・資本

(単位：百万円)

	07/05期末	06/05期末	前年増減	主な要因
流動負債	53	99	△46	
買掛金	3	4	△1	
未払金	18	50	△32	未払賞与
未払費用	17	28	△11	
未払法人税等	11	13	△2	中間納付増

## ■ 純資産

(単位：百万円)

	07/05期末	06/05期末	前年増減	主な要因
株主資本	1,309	721	+588	
資本金	334	112	+222	公募増資、予約権行使
資本剰余金	324	102	+222	公募増資、予約権行使
利益剰余金	719	507	+212	
自己株式	△70	-	△70	
評価換算差額	-	0	0	その他有価証券評価
純資産合計	1,309	721	+587	

# キャッシュフローの状況

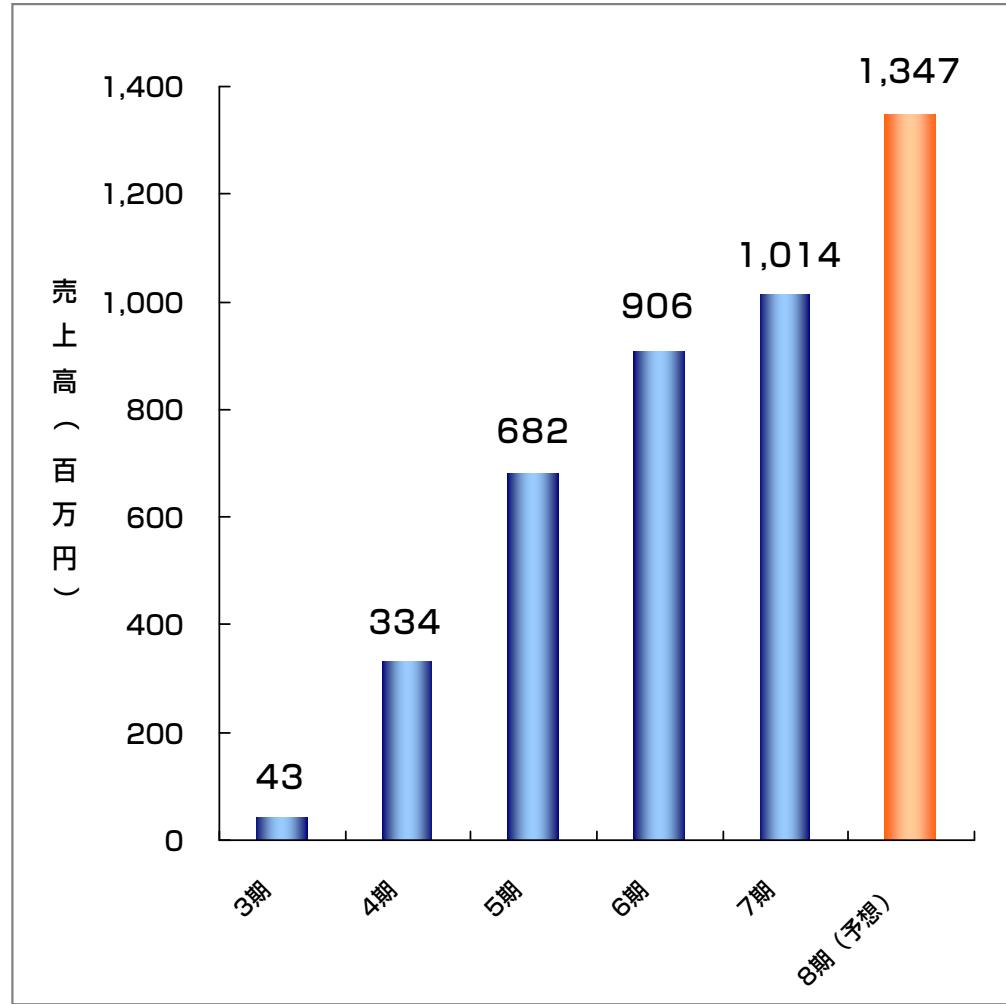


	07/05期末 (百万円)	06/05期末 (百万円)	対前年増減 (千円)
営業活動による キャッシュ・フロー	255	244	10
投資活動による キャッシュ・フロー	△725	△71	△653
財務活動による キャッシュ・フロー	326	49	277
現金及び現金同等物の 期末残高	368	506	△138

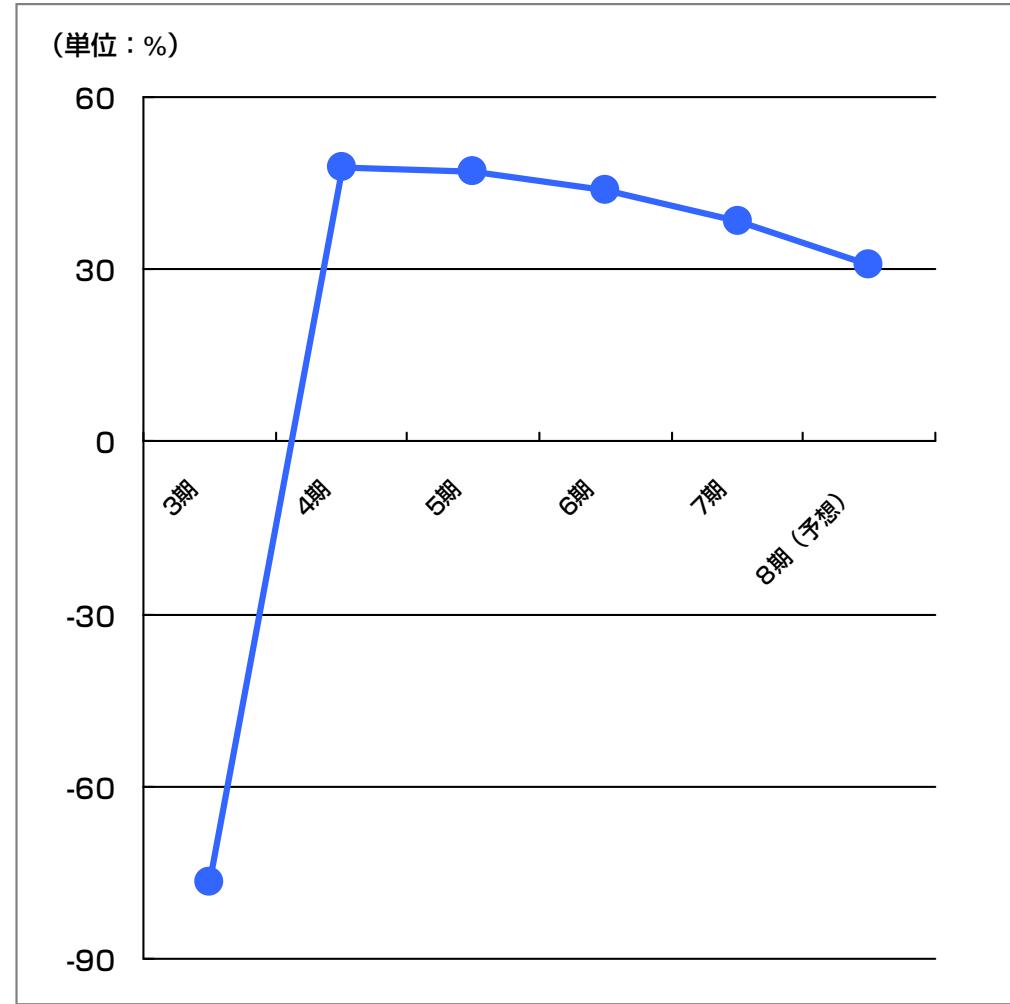
# 2008年5月期

## 事業予想

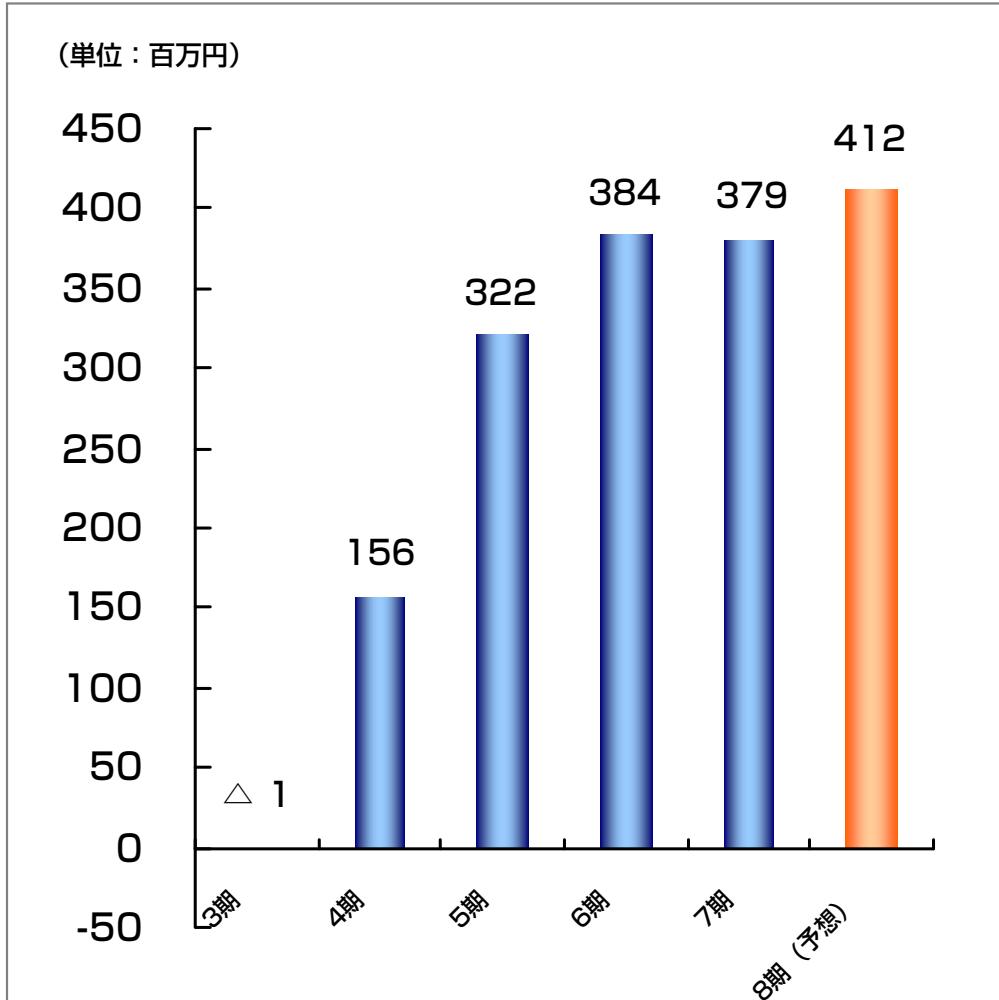
## ■ 売上高推移



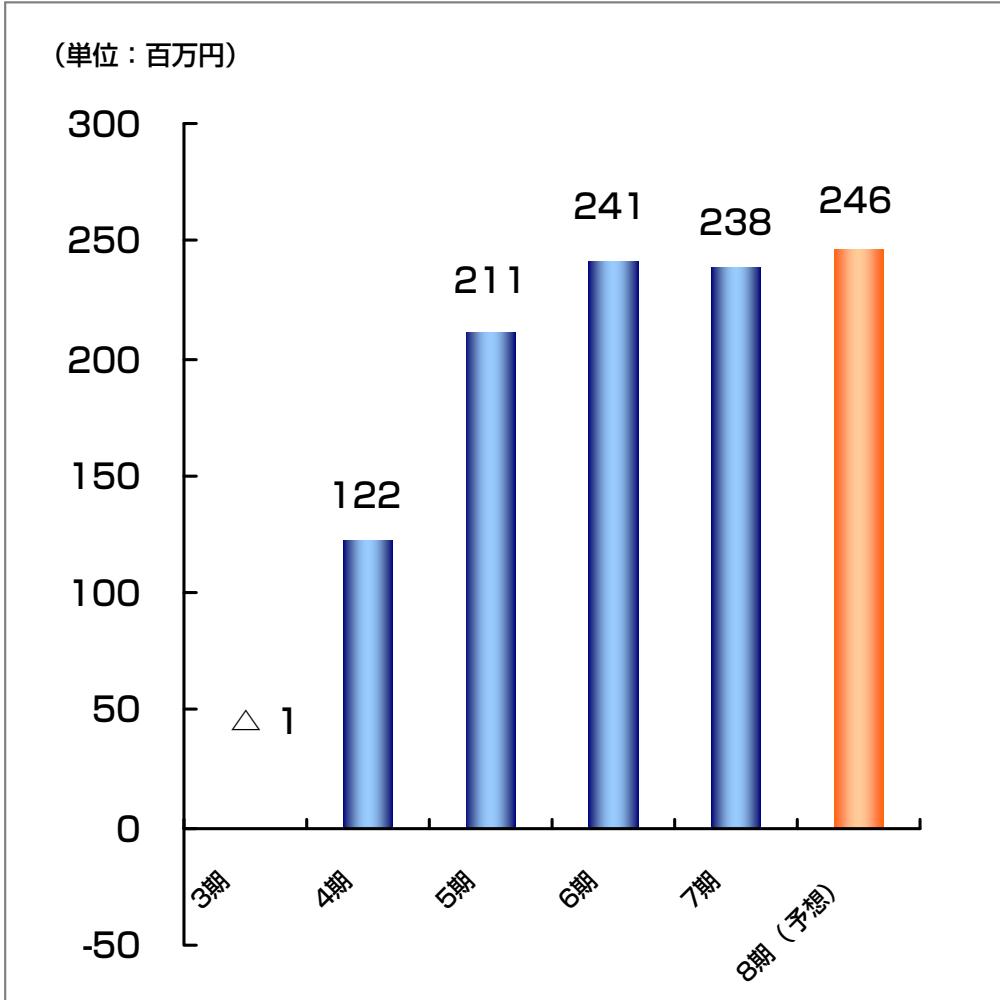
## ■ 営業利益率



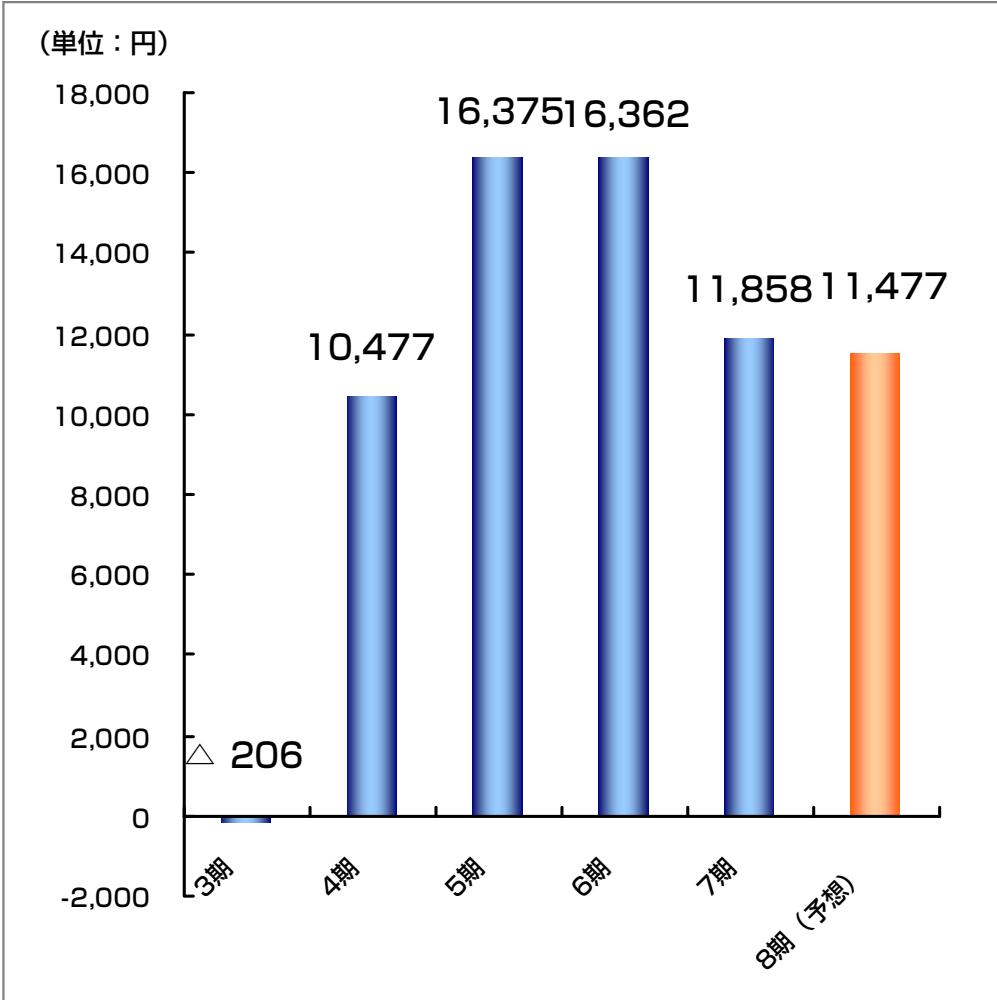
## ■ 経常利益推移



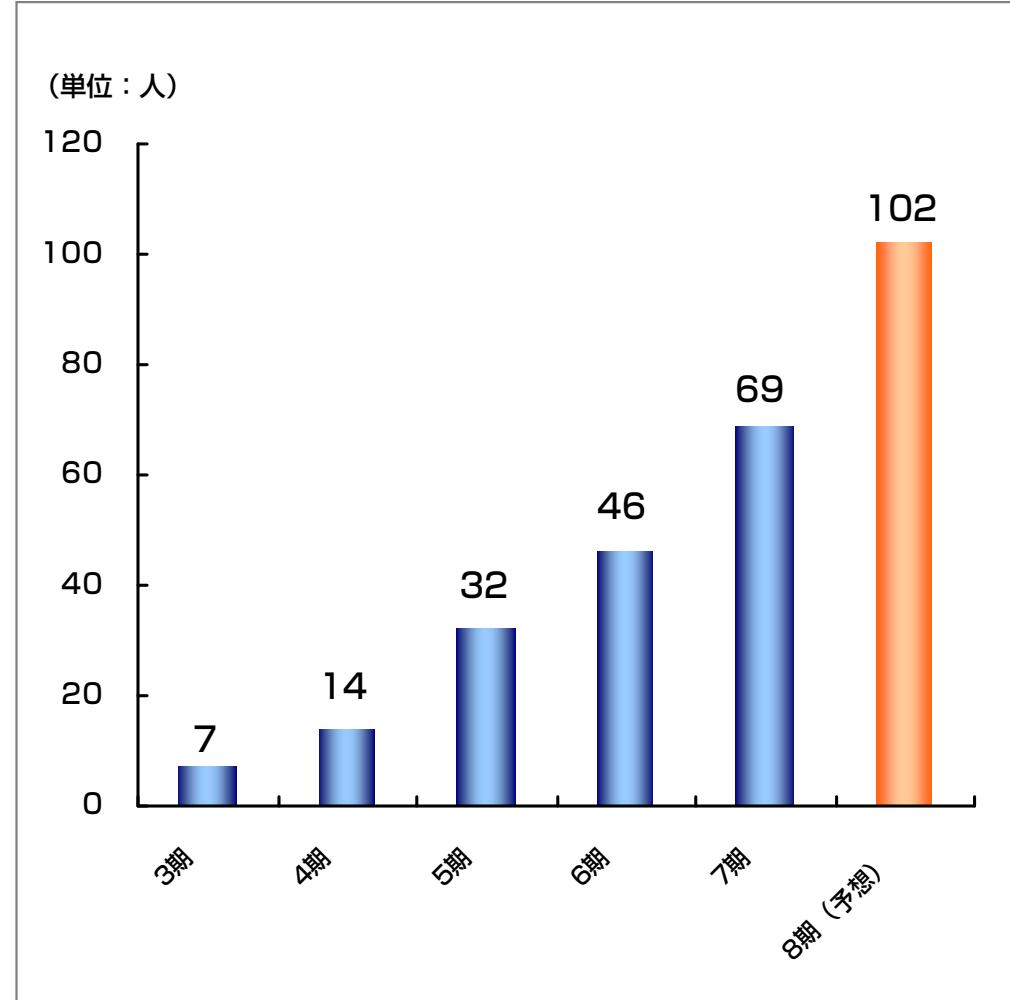
## ■ 当期純利益推移



## ■ EPS推移



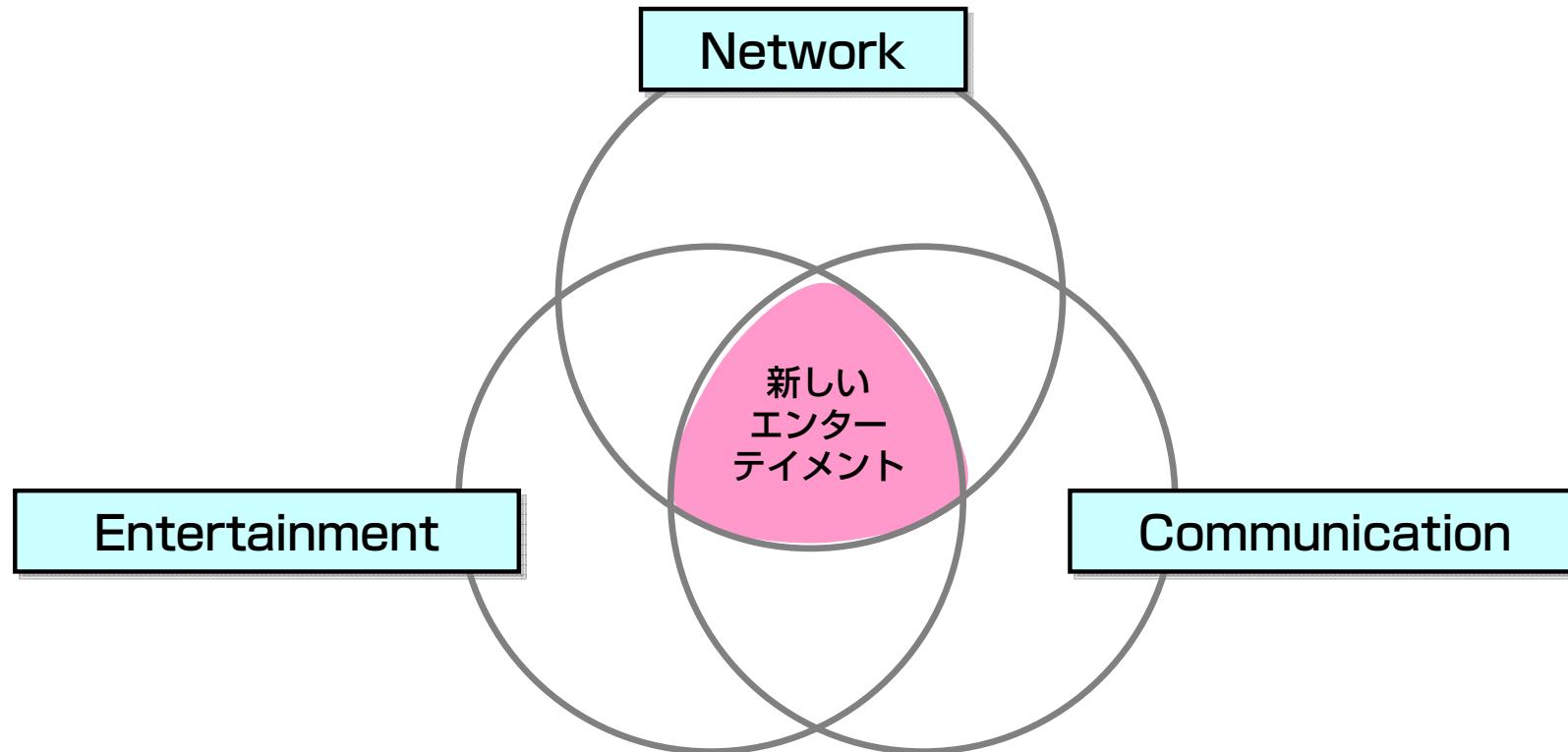
## ■ 従業員数推移



- 新タイトルリリース予定  
『Cosmic Break（仮称）』 『GetAmped2（仮称）』
- GetAmpedのライセンス先が拡大  
シンガポール・マレーシア、ベトナム、フィリピン、香港・マカオ等からのロイヤリティ収入
- 既存のライセンス供与先の売上拡大  
韓国は減少するものの中国、台湾が増大
- 自社運営がコラボレーション、販売提携で拡大

	07/05期	08/05期予想	前期比率
売上高	1,014	1,347	+33%
営業利益	388	413	+6%
経常利益	379	412	+9%
純利益	238	246	+3%

弊社は、いつでも、どこでも、誰もが「楽しい！」と思える世の中を実現するため活動しています。  
そのために、誰もが「楽しい！」と思えるゲームを開発し、  
今後も世界中に展開してまいります。



ご清聴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。