

■株主メモ

事業年度 毎年6月1日から翌年5月31日まで  
定時株主総会 毎年8月開催  
基準日 定時株主総会 毎年5月31日  
期末配当金 毎年5月31日  
中間配当金 毎年11月30日  
そのほか必要があるときは、あらかじめ公告して  
定めた日

株主名簿管理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番5号  
三菱UFJ信託銀行株式会社  
同事務取扱場所 東京都千代田区丸の内一丁目4番5号  
三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部  
〒137-8081

（郵便物送付先）  
（及び電話照会先） 東京都江東区東砂七丁目10番11号  
三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部  
電話0120-232-711（フリーダイヤル）

同取次所 三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店  
公告の方法 電子公告とする。

ただし、事故その他のやむを得ない事由により電子  
公告をできないときは、日本経済新聞に掲載する。

■ホームページのご案内

当社ホームページでは、株主・投資家の皆さまに対して、企業情報や  
財務情報をはじめとして、事業活動やその動向を紹介しております。  
当社をよりご理解いただくためにも是非アクセスしてください。

URL <http://www.cyberstep.com/>



サイバーステップ株式会社

〒151-0073 東京都渋谷区笹塚1-48-3 住友不動産笹塚太陽ビル8階 TEL.03-5465-1500





## Our Mission

### 企業理念

#### エンターテインメントで平和な世の中を創造

創業以来サイバーステップは、「世界中を楽しくするエンターテインメントを世に送り出す」という信念を持って、事業展開を図ってまいりました。現在は「R&D（研究開発）」を核に、「多タイトル展開」、「多国展開」、「マルチプラットフォーム」を独自のビジネスモデルとして推進しております。

目標は世界200ヶ国、10億人ユーザーの達成です。平成18年には東証マザーズ上場を果たし、その実現に一步近づくことができました。そして最終的な夢は、ネットワークゲームで世界が結ばれ、楽しさを共有することで、争いのない平和な世の中を創造することです。

私たちが作り出すエンターテインメントにはその力があると信じ、今後も積極的に事業を展開してまいります。

## 株主の皆さまへ

### To Our Shareholders

株主の皆さまにおかれましては、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。ここに第7期報告書をお届けするにあたり、一言ご挨拶申し上げます。

当社は、平成18年7月5日に東京証券取引所マザーズに上場いたしました。これもひとえに皆さまのあたたかいご支援の賜物と心より感謝申し上げます。

当社は、オンラインゲームを通して人と人が楽しくコミュニケーションを取り合えるようにすること、世界規模で実現していくことを目指し、事業を展開してまいりました。ネットワークを活用し、「エンターテインメント」を共通言語とした新しいコミュニケーションを創造することで、大人から子供まで、または国境を跨いで利用者同士が「楽しい」と思えるオンラインゲームを開発し、世界中の誰もがそのサービスに接する機会を得られるよう、努力しております。

創業時に開発に着手した第一弾のオンラインゲーム『GetAmped』は、海外ライセンスを積極的に進めることでユーザー登録数は2,100万人を超え（平成19年5月末時点）、今もなお地域およびユーザーの拡大を進めております。また、第二弾となる『ロボ聖紀C21』は、自社による初の本格的なサービス体制を構築し、日本国内へのサービスを立ち上げ、順調に利用者を伸ばしております。

今後は第三弾、第四弾・・・と引き続き新しいタイトルの開発を行うと共に、既存のタイトルを日本だけに限らず多くの地域へ展開し、タイトル数のみの足し算ではなく、タイトル数と地域数による掛け算のビジネス展開をより一層強めてまいります。

当社はグローバルな企業として世界に名のりをあげ、一人でも多くの方が「楽しい」と思える平和な世の中の実現を目指してまいりますので、株主の皆さまにおかれましては、なお一層のご指導、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

平成19年8月



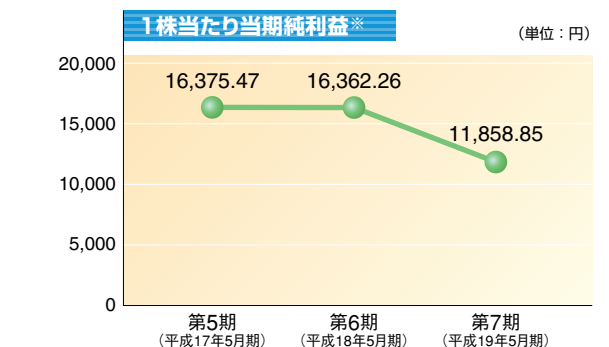
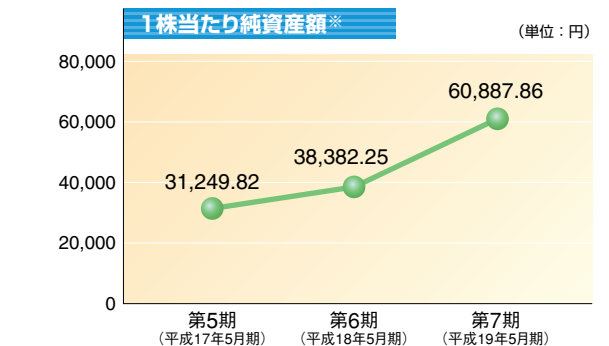
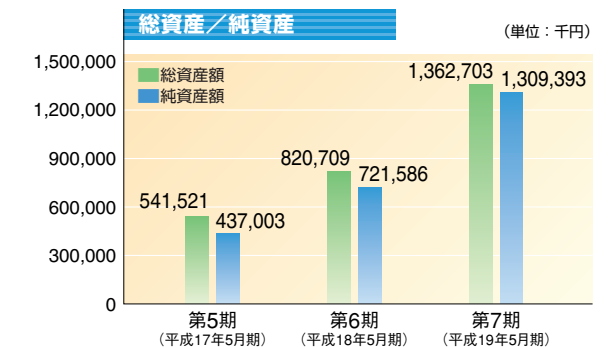
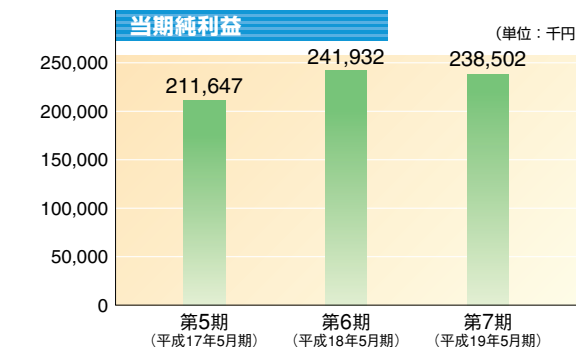
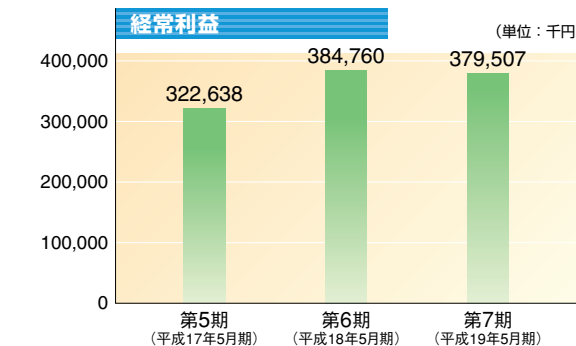
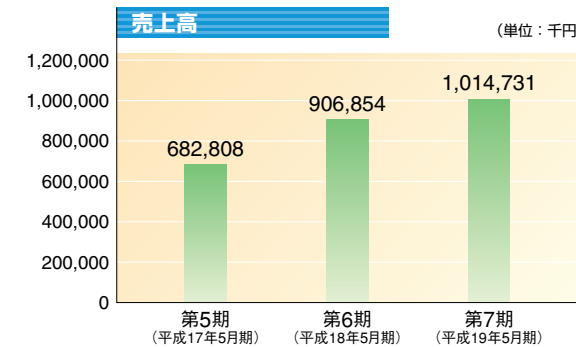
代表取締役社長

佐藤 類



## 財務ハイライト

### Financial Highlights



※ 当社は、平成17年11月11日付で株式1株につき5株の分割を行っております。上記では、当該株式分割に伴う影響を加味し、選及修正を行った場合の1株当たり指標の推移を表記しております。



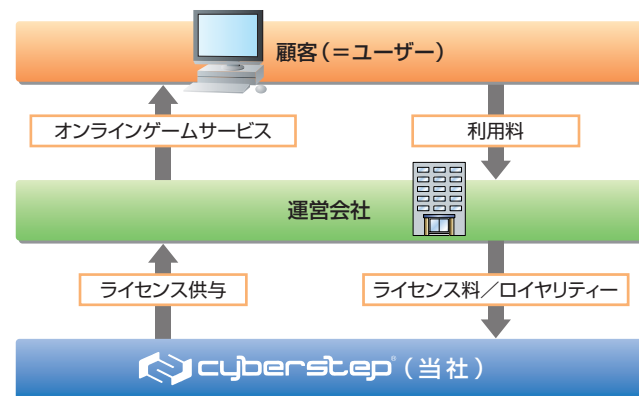
## ビジネスモデル Business Model

### 新しい娯楽の創造を目指して

当社は、ネットワーク、エンターテインメント、コミュニケーションを融合したまったく新しい娯楽を創造することを目指して、オンラインゲームの企画・開発を行っています。海外においては各国のオンラインゲーム運営会社にその運営権を与え、日本においては自社でオンラインゲームをユーザーへ提供することによって運営を行っています。オンラインゲームとは、ネットワークを通じてプレイするゲームであり、当社の提供するオンラインゲームは、基本的な利用料は無料ですが、ゲーム内で利用する武器などの有料アイテムを購入する時にのみ課金する収益モデルとなっています。

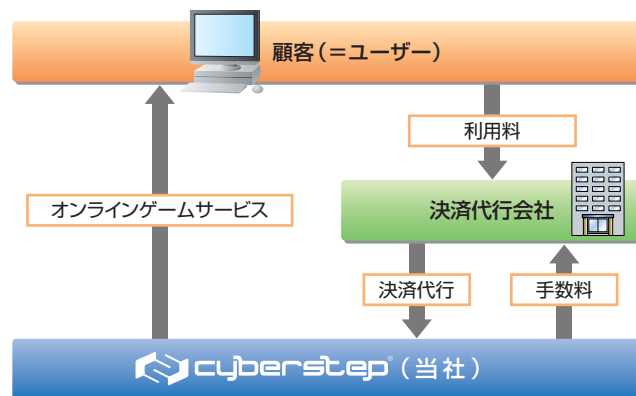
### ライセンス供与

製品化したゲームの版權として、韓国、台湾、中国など海外のオンラインゲーム運営会社（以下、運営会社）とライセンス契約を締結し、その運営権を与えています。この契約に基づき、当社は運営会社から契約締結時に発生する契約金（ライセンス料）を徴収し、ゲームサービス提供開始後は、運営会社がユーザーより徴収するサービスの利用料、すなわちオンラインゲーム上でアイテムを購入したことにより課金される料金に連動して、その一定率をロイヤリティとして徴収しています。このことにより、開発した1つのゲームを同時に複数の国の運営会社にライセンス供与することが可能であり、効率的に開発費を回収できる「掛け算」のビジネスモデルとなっています。



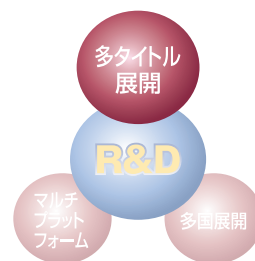
### 自社運営サービス

平成18年3月から、当社が直接エンドユーザーに対してオンラインゲームサービスを提供する自社運営サービス事業を開始しています。これは、運営会社を介さずに自社でオンラインゲームサービスを提供するサーバー群を用意し、独自でマーケティング活動を行って直接ユーザーにオンラインゲームサービスを提供するビジネスモデルです。現在は『ロボ聖紀C21』をアジア各国に先立ち日本で自社運営サービスとしてサービスを提供しています。当社は決済代行会社に手数料を支払い、ユーザーの利用料の回収業務を委託しています。自社運営サービスを通じて、ユーザーのリクエストをダイレクトに汲み上げ、新たなゲーム開発に活かしていくことが可能となります。



## サイバーステップの強み① Strength①

### ■多タイトル展開



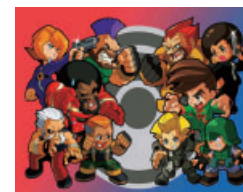
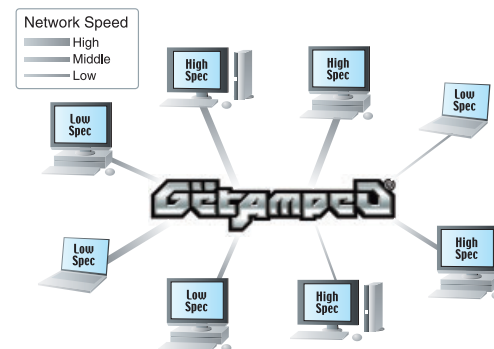
### 世界に通用するネットワークゲームを開発

国内外で話題沸騰のオンライン3D対戦格闘ゲーム『ゲットアンブド』は、数多くのプレイヤーがPCやネットワークの能力に依存することなく同時にプレイできる、理想的な環境を実現しています。さらに、2ndタイトルとして、オンラインロボアクションRPG『ロボ聖紀C21』をリリース。ロボットが空を飛び、敵を撃つという、ネットワークゲーム分野における比類なき新境地を切り開きました。

当社は、今後も世界に通用する新しいゲームを続々と世に送り出していまいります。

### PCスペック／ネットワーク容量に関わらず楽しめる

主力タイトルである『GetAmped』は、Javaで開発された本格的なオンライン3D対戦格闘ゲームです。自社開発の仮想ゲーム実行環境上で動作するため、WindowsからMac、Linux、Xboxなど幅広く対応しております（Linux、Xbox版はテスト版のみ）。



平成14年9月にリリースされたオンライン3D対戦格闘ゲームです。韓国、中国をはじめとしたアジア各国で受け入れられ、2,100万登録ユーザー（平成19年5月末時点）を集める大ヒットタイトルです。



平成18年3月にリリースされたオンラインロボアクションRPGです。自社による初の本格的なサービス体制を構築し、日本国内へのサービスを立ち上げ、現在順調にユーザー数を伸ばしています。



平成14年8月にリリースされたタッチパネル型マルチメディア端末対応の3D卓球ゲームです。タッチパネル用でありながら2人で同時に遊べる要素を持っています。（JavaNightsContest2003 入賞タイトル）





## サイバーステップの強み②

Strength②

### ■ 多国展開

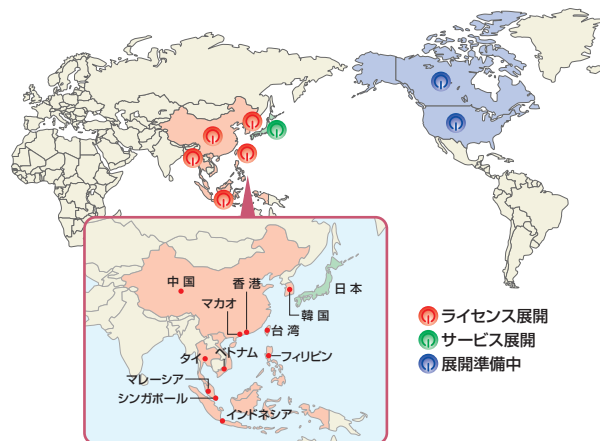


### 日本発ネットワークゲームの世界展開

当社のゲームタイトルは、プラットフォーム(PCなど)とネットワーク環境があれば、どの国のどんなユーザーでも簡単にプレイすることができます。先進国のみならず世界中の人々が楽しめるゲームを提供できるのは、当社の喜びであり、誇りでもあります。今後も各国の事情にマッチした事業モデルで、ユーザー数の拡大に取り組んでまいります。

### 現在の事業展開状況

主力タイトルである『GetAmped』は、現在、韓国、中国をはじめとした9つの国と地域にてライセンス展開をしています。その他アジア以外の地域へのサービス提供へ向けた準備もしており、展開地域を着実に拡大しています。



### ライセンスとサービスが事業の両輪。

多国展開に際しては、1タイトルにつき、1ヶ国1社を原則に、世界各国の有力な運営会社にゲームタイトルの独占運営権を提供しています。『GetAmped』では韓国、中国をはじめとした9つの国と地域でライセンス契約し成功を収めています。

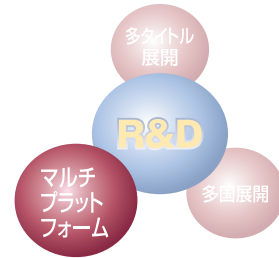
一方、ライセンス先のない有力市場では、当社が開発・サービス・サポートを一括運営するオンラインゲームのサービス事業を展開してまいります。2ndタイトルの『ロボ聖紀C21』で本格的な商用サービスを開始し、1stタイトルの『GetAmped』でも、サービス事業の拡大を図っています。自社運営は、ユーザーに直接きめ細かいサービスを提供できるメリットがあり、今後より一層注力していく計画です。



## サイバーステップの強み③

Strength③

### ■ マルチプラットフォーム

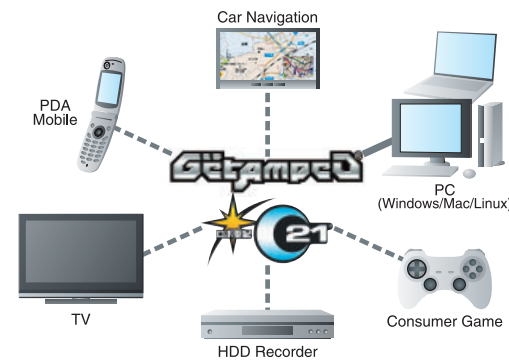


### プラットフォームを選ばないゲームの開発

当社のネットワークゲームの強みは、マルチプラットフォーム化が可能であることです。PCを中心としたゲーム開発から、家庭用ゲーム機や家電製品、携帯端末も含めたプラットフォームの拡大に向け、研究開発を強力に推進しています。

マルチプラットフォームにより、言葉や距離だけでなく、プラットフォームの壁も越え、サイバーステップ発のエンターテインメントを楽しめるユーザー数は飛躍的に拡大します。

### サイバーステップが研究開発を進めるマルチプラットフォーム



### 独自開発のミドルウェアが武器。

マルチプラットフォーム化では、自社開発のJava対応仮想ゲーム実行環境「Oni」を採用していることが大きな利点となります。Oniは、Windows、Mac、家庭用ゲーム機、家電製品、携帯端末など多種多様のプラットフォームに対応する機能を備えております。従って、開発者は土台部分の構築や検証にかかる膨大な手間を大幅に削減して、ネットワークゲームなどのアプリケーションの開発が可能になります。





# 財務諸表

## Financial Statements

### ■貸借対照表（要旨）

期 別 科 目	当 期 平成19年5月31日現在	前 期 平成18年5月31日現在
（資産の部）		
流動資産	1,104,789	726,155
現金及び預金	478,274	616,531
売掛金	96,443	85,187
有価証券	498,640	－
貯蔵品	238	94
前払費用	7,698	4,090
繰延税金資産	7,521	6,037
関係会社短期貸付金	2,245	2,245
貸倒引当金	△2,245	△2,245
未収入金	160	11,327
未収消費税等	14,454	－
その他	1,358	2,887
固定資産	257,914	94,553
有形固定資産	34,719	6,584
無形固定資産	163,717	81,760
ソフトウェア	163,717	81,760
投資その他の資産	59,477	6,208
繰延税金資産	5,952	1,122
保証金	53,222	4,698
その他	303	387
資産合計	1,362,703	820,709

### （単位：千円）

期 別 科 目	当 期 平成19年5月31日現在	前 期 平成18年5月31日現在
（負債の部）		
流動負債	53,310	99,123
買掛金	3,633	4,609
未払金	18,392	50,352
未払費用	17,469	28,652
未払法人税等	11,185	13,569
預り金	2,585	1,938
その他	44	－
負債合計	53,310	99,123
（純資産の部）		
株主資本	1,309,561	721,586
資本金	334,895	112,145
資本剰余金	324,895	102,145
資本準備金	324,895	102,145
利益剰余金	719,791	507,296
その他利益剰余金	719,791	507,296
自己株式	△70,019	－
評価・換算差額等	△168	－
その他有価証券評価差額金	△168	－
純資産合計	1,309,393	721,586
負債純資産合計	1,362,703	820,709

### Point

公募増資等により資本金、資本準備金が445百万円、利益剰余金が212百万円増加し、純資産が587百万円増加しました。有価証券が498百万円、ソフトウェアが81百万円、保証金48百万円など総資産が541百万円増加しました。



### ■損益計算書（要旨）

期 別 科 目	当 期 平成18年6月 1日から 平成19年5月31日まで	前 期 平成17年6月 1日から 平成18年5月31日まで
売上高	1,014,731	906,854
売上原価	185,803	68,040
売上総利益	828,927	838,813
販売費及び一般管理費	440,757	443,908
営業利益	388,169	394,905
営業外収益	7,983	1,041
営業外費用	16,645	11,186
経常利益	379,507	384,760
特別損失	6,907	3,354
税引前当期純利益	372,600	381,405
法人税、住民税及び事業税	140,296	134,107
法人税等調整額	△6,198	5,365
当期純利益	238,502	241,932

### ■株主資本等変動計算書 当期（平成18年6月1日から平成19年5月31日まで）

	株主資本							評価・換算差額等		純資産合計
	資本金	資本剰余金		利益剰余金		自己株式	株主資本 合 計	その他有 価証券評 価差額金	評価・換 算差額等 合 計	
		資本準備金	資本剰余金 合 計	その他利益剰余金 繰越利益剰余金	利益剰余金 合 計					
平成18年5月31日末残高	112,145	102,145	102,145	507,296	507,296	－	721,586	－	－	721,586
事業年度中の変動額										
新株の発行	209,250	209,250	209,250				418,500			418,500
当期純利益				238,502	238,502		238,502			238,502
自己株式の取得						△98,027	△98,027			△98,027
新株予約権の行使	13,500	13,500	13,500	△26,007	△26,007	28,007	29,000			29,000
株主資本以外の項目の事業年度中の変動額（純額）								△168	△168	△168
事業年度中の変動額合計	222,750	222,750	222,750	212,494	212,494	△70,019	587,975	△168	△168	587,807
平成19年5月31日末残高	334,895	324,895	324,895	719,791	719,791	△70,019	1,309,561	△168	△168	1,309,393

### ■キャッシュ・フロー計算書（要旨）

期 別 科 目	当 期 平成18年6月 1日から 平成19年5月31日まで	前 期 平成17年6月 1日から 平成18年5月31日まで
営業活動によるキャッシュ・フロー	255,441	244,615
投資活動によるキャッシュ・フロー	△725,285	△71,595
財務活動によるキャッシュ・フロー	326,630	49,306
現金及び現金同等物に係る換算差額	4,956	250
現金及び現金同等物の増減額	△138,256	222,576
現金及び現金同等物の期首残高	506,531	283,954
現金及び現金同等物の期末残高	368,274	506,531

### Point

売上高は前期比11.9%増加の1,014百万円となりましたが、自社運営原価の増加により、営業利益は388百万円（前期比1.7%減）、経常利益は379百万円（前期比1.4%減）、当期純利益は238百万円（前期比1.4%減）となりました。





## トピックス Topics

### 東証マザーズに上場



平成18年7月5日、東証マザーズに上場。事業基盤をより磐石なものにし、日本のみならず世界各国のオンラインゲーム市場の活性化を目指します。

- オンラインロボアクションRPG『ロボ聖紀C21』の複合カフェ展開を開始



- 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

- サイバーステップとNHN Japan、オンラインロボアクションRPG『ロボ聖紀C21』のハンゲームでの提供を決定
- オンライン3D対戦格闘ゲーム『GetAmpedR (アール)』の日本での正式サービスを開始!



### 平成18年

6

7

8

9

10

11

12

### 平成19年

1

2

3

4

5

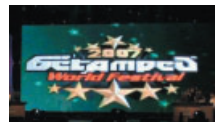


- オンライン3D対戦格闘ゲーム『GetAmped』、タイでのユーザー登録者数が100万人を突破!

- 「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

- オンライン3D対戦格闘ゲーム『GetAmped』のユーザー登録数が世界で2,000万人を突破!
- オンライン3D対戦格闘ゲーム『GetAmped』、台湾でのユーザー登録数が100万人を突破!

### 『GetAmped』韓国にて世界大会開催!



平成19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。各国の予選を勝ち残った総勢48名が2,000万人の『GetAmped』プレイヤーの頂点を競いました。来場者数は7万人を数え、大会の様子は韓国、中国、台湾のテレビで放送されるなど、大盛況となりました。

- シンガポール・マレーシアとベトナムに『GetAmped』のライセンスを供与
- 「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



## 株式の状況・会社概要 (平成19年5月31日現在) Stock Information & Corporate Data

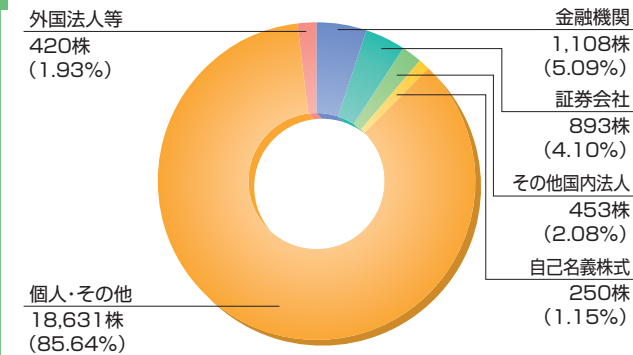
### 株式の状況

発行可能株式総数	55,200株
発行済株式の総数	21,755株
株主数	2,148名

### 大株主

株主名	持株数(株)	出資比率(%)
佐藤 類	6,147	28.25
大和田 豊	1,490	6.84
武内 重親	1,253	5.75
浅原 慎之輔	990	4.55
日本証券金融株式会社	964	4.43
アイティファーム一号投資事業有限責任組合	649	2.98
小川 雄介	250	1.14
サイバーステップ株式会社	250	1.14
野村證券株式会社	211	0.96
SBIイー・トレード証券株式会社自己融資口	210	0.96

### 株式分布状況



### 会社概要

商号	サイバーステップ株式会社(英文表記: CyberStep, Inc.)
設立	平成12年7月
資本金	3億3,489万5千円
所在地	〒151-0073 東京都渋谷区笹塚1-48-3 住友不動産笹塚太陽ビル8階
電話番号	03-5465-1500
事業内容	ネットワーク・エンターテインメントソフトウェアの開発 分散ネットワークライブラリ、3Dグラフィックエンジンの研究開発 オンラインゲームサービスのライセンスおよび運営

### 役員(平成19年8月24日現在)

代表取締役社長	佐藤 類
取締役	山口 正夫
取締役	大和田 豊
取締役	浅原 慎之輔
取締役	中林 毅
常勤監査役	和泉 正
監査役	長尾 謙太
監査役	萬 幸男

### ライセンス先企業(平成19年7月31日現在)

WindySoft co., Ltd.(韓国)
Shanda Networking Co., Ltd.(中国)
DIGICRAFTS Co., Ltd.(タイ)
Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.(台湾/香港/マカオ)
Lyto Co., Ltd.(インドネシア)
AsiaSoft Online Pte Ltd.(シンガポール/マレーシア)
ASIASOFT CORPORATION Co., Ltd.(ベトナム)
ABS-CBN Multimedia Inc.(フィリピン)