

サイバーステップ株式会社

第12期 株主総会

目的事項 報告事項

1. 第12期(平成23年6月1日から平成24年5月31日まで)事業報告、連結計算書類並びに会計監査人及び監査役会の連結計算書類監査結果報告の件
2. 第12期(平成23年6月1日から平成24年5月31日まで)計算書類報告の件

決議事項

- 第一号議案 定款一部変更の件
第二号議案 取締役7名選任の件
第三号議案 会計監査人選任の件

2012年8月29日

■ 2012年5月期事業内容及び決算業績について

■ 中期的な方向性について

事業活動について

1. タイトル紹介
2. サービス地域
3. 新規進出地域

GetAmped (ゲットアンプド)

子供から大人までが楽しめるコミカルさのオンライン3D対戦格闘ゲーム

アクション性はもちろんのこと、さまざまなスタイル（職業）や、特殊な効果を持つアクセサリやアイテムを組み合わせたり、キャラクターの髪型や衣服、表情なども自由にカスタマイズでき、自分だけの戦い方・キャラクターを楽しめるゲームです。



鋼鉄戦記 C 2 1

個性的なロボットたちが登場するオンラインロボアクションRPG

従来のオンラインゲームでは不可能とされていた高いアクション性と、多人数同時参加型ゲームの魅力である他ユーザーとのコミュニケーションの楽しさ、これら二つの要素に加え、ユーザーが自分のロボを「カスタマイズ」する楽しさをも併せもっています。



GetAmped 2 (ゲットアンプド2)

20人との同時対戦、200人同時交流が可能なオンライン3D対戦格闘ゲーム

『GetAmped』の次回作として、アクション性やデザインを大幅に強化。『GetAmped』では最大8人だった同時対戦を20人に拡張。また、200人が同時に3D空間上でチャットができる「広場」も登場し、オンラインゲームならではのコミュニティ要素を強くしております。



Cosmic Break (コズミックブレイク)

ハイスピードなバトルシーンが特長のオンラインアクションシューティングゲーム

『鋼鉄戦記C21』のコズミックロボたちが登場する本格的なアクションシューティングゲームです。

爽快なアクションを実現し、ロボットを集めてカスタマイズも出来るため、自分だけのオリジナルロボットを作つて、コレクションするという楽しみ方もあります。

1回のゲームモードにかかる時間は15分～30分とカジュアルプレーヤーも気軽に楽しめます。



■サービス地域

サイバーステップ株式会社	日本	オンラインゲーム開発・サービス
CyberStep Communications, Inc.	米国	北米、南米、東南アジア向けサービス
CyberStep Entertainment, Inc.	韓国	韓国国内向けサービス
CyberStep Games B.V	オランダ	欧州向けサービス
CyberStep Asia, Inc.	台湾	中国語向けサービス

■海外自社運営の拡大

CyberStep Brasil Ltda.	ブラジル	ブラジル向けサービス
CyberStep International, JLT.	ドバイ	中東向けサービス
CyberStep Russia, Inc.	ロシア	ロシア向けサービス
CyberStep Turkey, Inc.	トルコ	トルコ向けサービス
CyberStep Shanghai, Inc.	中国	中国向けサービス
CyberStep HongKong Company, Limited.	香港	香港マカオ向けサービス

第12期（2012年5月期）

決算業績について

売上高/利益		2012年5月期	2011年5月期	増減額
	売上高	1,359百万円	1,274百万円	85百万円
	営業利益	55百万円	173百万円	△ 118百万円
	営業利益率	4.1%	13.6%	—
	当期純利益	36百万円	92百万円	△ 56百万円

事業展開	◆GetAmped	・国内外において大型アップデートを継続して実施
	◆C21	・国内における開発及びサービスの強化
	◆GetAmped2	・台湾における自社運営サービス開始 ・韓国・タイにおけるライセンスサービス開始
	◆CosmicBreak	・韓国・台湾における自社運営サービス開始

(単位:百万円)	2012年5月期決算 (連結決算)	2011年5月期決算 (連結決算)	増減率
売上高	1,359	1,274	6.6%
売上原価	340	327	3.9%
販売管理費	963	774	24.4%
営業利益	55	173	
営業利益率	4.1%	13.6%	
当期純利益	36	92	
EPS (円)	1,794.25	4,664.73	

子会社を含む自社運営売上高増加により3期連続黒字を確保

(単位:百万円)	2012年5月期決算 (連結決算)	2011年5月期決算 (連結決算)	増減率
流動資産	913	859	6.2%
(現預金)	741	679	9.1%
固定資産	109	159	△31.4%
総資産	1,022	1,019	0.2%
流動負債	204	179	13.9%
固定負債	88	97	9.2%
純資産	730	742	△1.6%

(単位:百万円)	2012年5月期決算 (連結決算)	2011年5月期決算 (連結決算)
営業CF	77	41
投資CF	△38	△76
財務CF	1	3
現金及び 現金同等物の増減 (新規連結含む)	62	△ 36
現金及び現金同等物 の期末残高	591	529

ポイント

◆2012年5月期決算の営業CF

主として、税金等調整前当期純利益の計上89百万円、減価償却費の計上63百万、新株予約権戻益の増加55百万などであります。

◆2012年5月期決算の投資CF

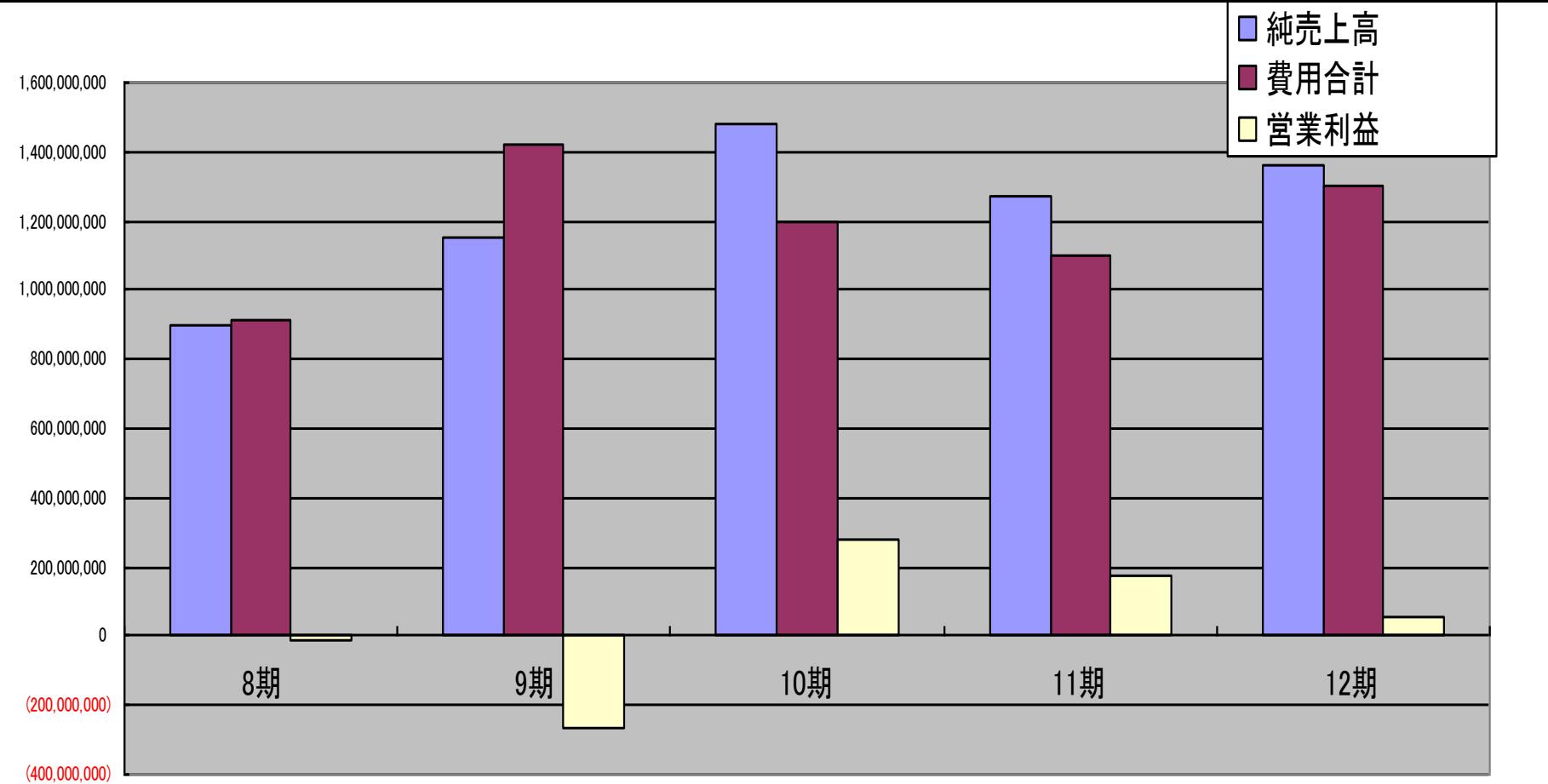
主として、有形固定資産の取得による支出43百万円、敷金及び保証金の差入による支出39百万、
敷金及び保証金の差入による収入68百万などであります。

◆2012年5月期決算の財務CF

主として、長期借入金の借入による収入50百万円、長期借入金の返済による支出56百万円などであります。

◆連結業績推移 (事業年度別：売上・費用・営業利益)

(単位:円)



中期的な方向性について

■ 国内事業

- ①サービス体制の強化
- ②新規タイトルの正式サービス開始
- ③自社開発自社サービスを強みにする

■ 海外事業

- ①既存タイトルの収益性強化
- ②新規タイトルの正式サービス開始
- ③新規地域への進出

■ 研究開発

- ①オンラインクレーンゲームの開発及び商用化
- ②新規音楽作曲デバイスの開発
- ③新規オンラインゲームの開発

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。

サイバーステップ株式会社

第12期 株主総会

目的事項 報告事項

1. 第12期(平成23年6月1日から平成24年5月31日まで)事業報告、連結計算書類並びに会計監査人及び監査役会の連結計算書類監査結果報告の件
2. 第12期(平成23年6月1日から平成24年5月31日まで)計算書類報告の件

決議事項

- 第一号議案 定款一部変更の件
第二号議案 取締役7名選任の件
第三号議案 会計監査人選任の件

2012年8月29日