

サイバーステップ株式会社

2009年5月期

第2四半期決算説明会

代表取締役社長 佐藤 類

東証マザーズ:3810

2009年1月23日

■ 2009年5月期
第2四半期業績について

■ 中期的な方向性について

第9期(2009年5月期) 第2四半期決算業績 ご説明

連結決算

◆当社グループは2008年11月に米国子会社CyberStep Communications,Inc.を連結対象子会社化し、当第2四半期決算より連結決算会社となりました。

売上高/利益

◆売上高 374百万円

◆営業利益 △435百万円

◆営業利益率△116.4%

◆純利益 △503百万円

※当社グループは当第2四半期決算より四半期連結財務諸表を作成しております。

事業展開

◆GA 2カ国で新たにライセンス契約(オランダ、ロシア)

◆GA ユーザー登録数2,600万人突破

◆GA2 2008年11月6日正式サービス開始

◆C21 タイの運営会社とライセンス契約締結、正式サービス開始

◆CB 2008年12月19日正式サービスを開始

◆SF(米国)2008年10月16日正式サービスを開始

2009年5月期 第2四半期決算実績／売上高・利益



(単位:百万円)	参考 2008年5月期第2Q (個別決算)	2009年5月期第2Q (連結決算)	参考 2008年5月期決算 (個別決算)
売上高	440	374	901
売上原価	104	88	215
販売管理費	283	721	699
営業利益	51	△435	△13
営業利益率	11.8%	△116.4%	△1.5%
当期純利益	37	△503	△351
EPS (円)	1,720	△25,228	△16,594

2009年5月期 第2四半期決算実績 B/S



(単位:百万円)	参考 2008年5月期第2Q (個別決算)	2009年5月期第2Q (連結決算)	参考 2008年5月期決算 (個別決算)
流動資産	1,243	498	876
(現預金)	1,048	376	740
総資産	1,532	714	1,090
固定資産	288	216	213
流動負債	180	421	257
(前受金)	120	311	147
純資産	1,351	292	832

2009年5月期 第2四半期決算実績 C/F



(単位:百万円)	参考 2008年5月期第2Q (個別決算)	2009年5月期第2Q (連結決算)	参考 2008年5月期決算 (個別決算)
営業CF	166	△283	164
投資CF	417	△55	255
財務CF	2	△37	△132
現金及び 現金同等物の増減	570	△386	261
現金及び現金同等物 の期末残高	938	266	630

中期的な方向性について

■ サービス事業

- 新規ゲームタイトルの既存サービス地域への展開(3タイトル～)
- 米国において、買い付けタイトルの新規サービス立ち上げ(1タイトル～)

■ ライセンス事業

- 既存ゲームタイトル「ゲットアンプド」、「C21」の海外展開
- 新規ゲームタイトル「ゲットアンプド2」、「コズミックブレイク」の海外展開

■ 協力活動

- 漫画等のグッズ製作
- 既存タイトルのクォリティアップ、認知度の維持・拡大等

■ 研究開発活動

- オンラインゲーム製作の企画、開発に注力
- リアルロボットの開発

2009年5月期業績見通し



◆個別業績予想値

(単位:百万円)	修正予想 (2009年1月7日発表)	期初予想 (2008年7月15日発表)	増減額
売上高	1,072	1,200	△127
営業利益	△356	100	△456
経常利益	△369	80	△449
当期純利益	△483	48	△531

◆連結業績予想値

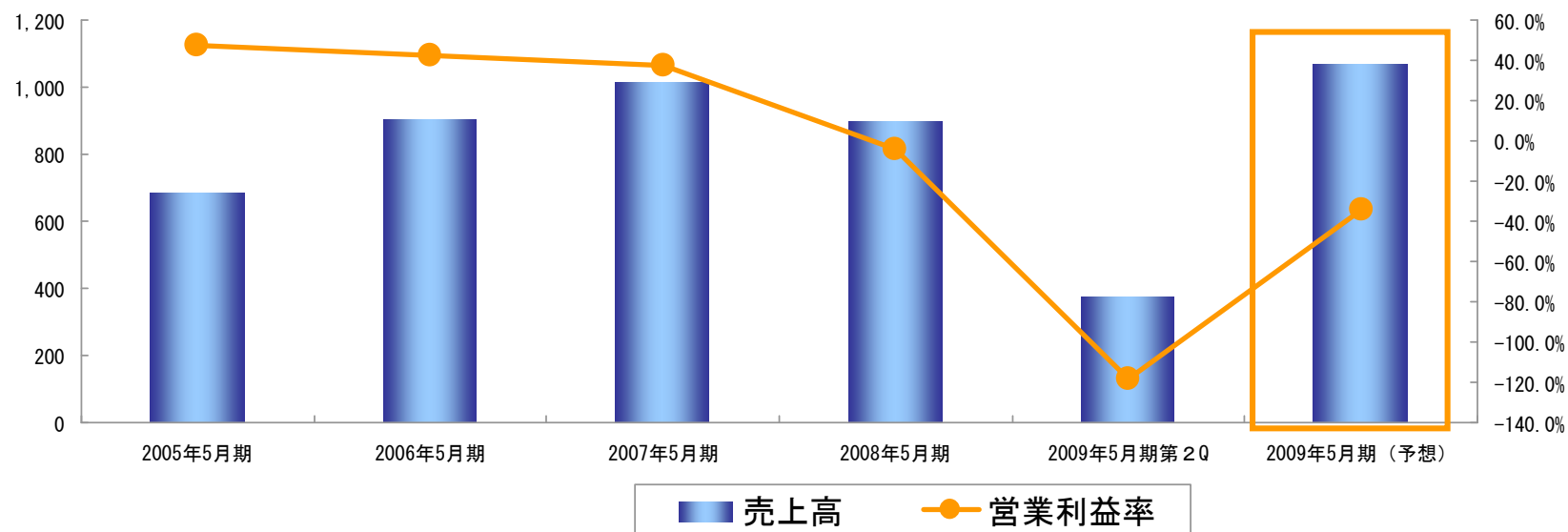
(単位:百万円)	業績予想 (2009年1月7日発表)
売上高	1,078
営業利益	△369
経常利益	△382
当期純利益	△496

当社グループは、2008年7月15日に公表いたしました業績予想を修正いたしました。

業績予想値修正理由

1. 当期に見込んでいたライセンス売上高の一部が来期へずれ込むことになったため
2. 新規オンラインゲームの販促費等が多額に発生すると見込まれるため
3. 想定を上回る為替レートの悪化を鑑み、想定レートの見直しをしたことにより売上高が減少するため
4. 海外からの売上収入にかかる外国税額について、法人税等から控除しきれない金額が見込まれるため

業績の推移



(単位:百万円)

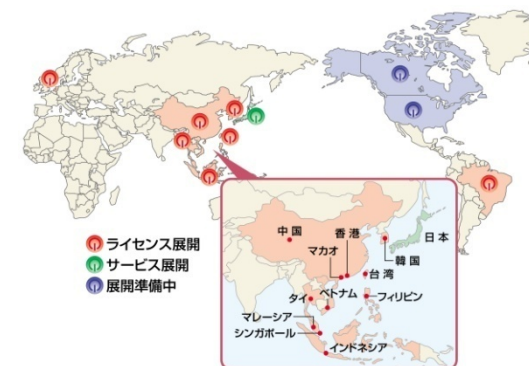
海外展開の拡大

「世界200カ国10億人へのサービスが目標」

現在、当社グループがサービス展開をしている国地域は13カ国地域（自社運営を含む）で、約2,600万人の会員がいます。

各国運営会社と協力体制をより一層強化することにより、効果的な運営を行い、収益の拡大に努めてまいります。

今後も「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」という信念のもと、世界各国へのアプローチを積極的に図ってまいります。



「CyberStep Robot Project」

次世代インタラクティブ装置の開発

サイバーステップ先端技術開発室「CyberStep Robot Project」では、次世代インタラクティブ装置の研究の一環としてネットワークロボット「CR-01」の開発を行っております。「CR-01」は世界中の人々がWEBブラウザを介して遠隔操作することが可能なネットワークロボットです。



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得ます。

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。