

# サイバーステップ株式会社

## 第13期 株主総会

### 目的事項 報告事項

1. 第13期(平成24年6月1日から平成25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13期(平成24年6月1日から平成25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 監査役1名選任の件

2013年8月29日

■ 2013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

# 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、東南アジアサービス
CyberStep Entertainment, Inc.	韓国	韓国サービス
CyberStep Games B.V	オランダ	欧州サービス
CyberStep Asia, Inc.	台湾	中国サービス
CyberStep HongKong Limited.	香港	香港・マカオサービス
CyberStep Brasil Ltda.	ブラジル	ブラジルサービス

## ■海外自社運営の拡大

CyberStep International, JLT.	ドバイ	中東サービス
CyberStep Russia, Inc.	ロシア	ロシアサービス
CyberStep Turkey, Inc.	トルコ	トルコサービス
CyberStep Shanghai, Inc.	中国	中国サービス

# 第13期（2013年5月期） 決算業績について

	2013年5月期	2012年5月期	増減額
売上高/利益	売上高	1,363百万円	4百万円
	営業利益	98百万円	55百万円
	営業利益率	7.2%	4.1%
	当期純利益	41百万円	36百万円

事業展開	◆GetAmped	・ブラジル、ヨーロッパ自社運営サービスを開始
	◆C21	・台湾自社運営サービスを開始
	◆GetAmped2	・ブラジル、ヨーロッパ自社運営サービスを開始
	◆CosmicBreak	・ブラジル、ヨーロッパ自社運営サービスを開始

(単位:百万円)	2013年5月期決算 (連結決算)	2012年5月期決算 (連結決算)	増減率
売上高	<b>1,363</b>	1,359	0.3%
売上原価	<b>374</b>	340	0.1%
販売管理費	<b>890</b>	963	△7.6%
営業利益	<b>98</b>	55	78.7%
営業利益率	<b>7.2%</b>	4.1%	—
当期純利益	<b>41</b>	36	12.0%
EPS (円)	<b>1,989.94</b>	1,794.25	—

子会社を含む自社運営売上高増加により『4期連続黒字を確保』

(単位:百万円)	2013年5月期決算 (連結決算)	2012年5月期決算 (連結決算)	増減率
流動資産	<b>896</b>	913	△1.8%
(現預金)	<b>683</b>	741	△ 7.8%
固定資産	<b>181</b>	109	66.0%
総資産	<b>1,078</b>	1,022	5.4%
流動負債	<b>191</b>	204	△ 6.3%
固定負債	<b>67</b>	88	△ 23.8%
純資産	<b>819</b>	730	12.1%

(単位:百万円)	2013年5月期決算 (連結決算)	2012年5月期決算 (連結決算)
営業CF	54	77
投資CF	△115	△38
財務CF	△14	0
現金及び 現金同等物の増減 (新規連結含む)	△58	35
現金及び現金同等物 の期末残高	532	591

## ポイント

### ◆2013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102百万円、減価償却費の計上31百万円、法人税等の支払68百万などであります。

### ◆2013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22百万円、無形固定資産の取得による支出60百万、子会社株式の取得による支出16百万円などであります。

### ◆2013年5月期決算の財務CF

主として、長期借入金の返済による支出21百万円、ストックオプションの付与に伴う収入13百万円などであります。

# 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13期 株主総会

### 目的事項 報告事項

1. 第13期(平成24年6月1日から平成25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13期(平成24年6月1日から平成25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 監査役1名選任の件

2013年8月29日