

平成21年1月9日

各 位

会 社 名 サイバーステップ株式会社
代表者名 代表取締役社長 佐藤 類
(コード番号 3810 東証マザーズ)
問合せ先 経営管理室長 今坂るみ
(TEL. 03 - 5465 - 1500)

「継続企業の前提に関する注記」に関するお知らせ

当社グループは、平成21年1月9日開催の取締役会において、当社の平成21年5月期第2四半期連結累計期間(平成20年6月1日～平成20年11月30日)の決算短信および四半期報告書における継続企業の前提に関する事項について、下記に基づき注記することを決定いたしましたので、お知らせいたします。

記

当社グループは、当第2四半期連結累計期間においては、主に新規オンラインゲームタイトルの開発および日本国内におけるサービス立ち上げが大きなテーマになっており、同時にコンシューマ向けゲームソフトウェア開発並びに北米におけるサービス立ち上げが加わり、研究開発費(新規オンラインゲームタイトルおよび新製品にかかる製造部門の労務費、開発委託に関する外注費等の経費)及びサービス部門の販促に関する販売促進費、人件費等が増加いたしました。また、既存のタイトルについてはサービスが開始してからの期間が長くなりロイヤリティ収益力が頭打ち傾向にある中、米国サブプライムローン問題に端を発した金融不安による為替レートの悪化により、海外各国からのロイヤリティ収入が減少するなど、当第2四半期連結累計期間は新規オンラインゲームタイトルが当下期以降に有料化するまでの収益の挟間ともいえる時期に当たり、重要な営業損失、経常損失、四半期純損失を計上し、重要なマイナスの営業キャッシュ・フローを計上いたしました。

このような状況により、継続企業の前提に関する重要な疑義が存在しております。

当該状況を解消すべく、当社グループでは、下記の諸施策を実施してまいります。

1. 利益計画の見直し

当社グループでは、質の高いエンターテインメントとしてのオンラインゲームを日本を含めた世界各国にライセンスしてきた技術力と運営実績という強みを活かし、今後も事業拡大を図るために、具体的に下記の施策を実施してまいります。

- ・ 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、各国での新規タイトル有料化スケジュールを早期に明確化し収益計上を確実にする。さらに、既存タイトルについても運営会社との戦略の共有化など連携を強めながら効果的な運営を行い、収益の拡大に努める。
- ・ これまで海外運営会社にライセンス契約を締結していたタイトルはほとんど『ゲットアンブド』であったが、新規タイトルである『ゲットアンブド2』『コズミックブレイク』についても、積極的に海外展開する。

- ・ 平成 20 年 9 月末からの為替レートの想像を絶する悪化を踏まえ、さらなる為替レート(韓国ウォン及び米国ドル)悪化に備えたロイヤリティ・ライセンス料収入計画と、これに見合った水準での費用計画を策定し、遵守する。
- ・ 新製品開発を当面は絞込みオンラインゲームの製作に注力することにより、会社全体としての開発コストを抑制し、かつ、オンラインゲームの内容の充実と収益力向上を図る。
- ・ 販促費を収益力に見合った水準に適正化し、これまでの日本国内での自社運営で培った社内ノウハウを活かしながら最大効率を目指す。
- ・ 中途採用による人員増加を抑制し、同時に現社員の業務最適化を図る。また、外部委託業者に対する新規の発注を控え、人件費および外部委託費の抑制と見直しを行う。
- ・ 予算外の費用の発生を厳格にコントロールする等、計画の精度を高め不透明性を排除し、新たな事象の発生などの情報を必要部署と共有しつつ、予算統制の強化を図る。

2. 資金について

当社グループは当期下期から来期にかけて、当社グループ開発のオンラインゲームタイトル数が増えること、及び運営国・地域の数が増えることでライセンス料収入及びロイヤリティ収入が増加し、当社グループ営業キャッシュ・フローが黒字化する見込となっております。

また、取引金融機関との間で必要な借入極度枠を設定する等、資金調達を行うことを通じ、手許資金のさらなる安定化・財務基盤の強化を図ります。

上記施策により、グループ全体における経営環境が正常化し、継続企業の前提に関する疑義は解消できるものと判断しております。

このため、四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成しており、上記のような重要な疑義の影響を四半期連結財務諸表には反映しておりません。

以上