



## 平成24年5月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年1月12日

上場取引所 東

上場会社名 サイバーステップ株式会社  
コード番号 3810 URL <http://www.cyberstep.com>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 佐藤 類

問合せ先責任者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 佐藤 類

TEL 03-5465-1500

四半期報告書提出予定日 平成24年1月13日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成24年5月期第2四半期の連結業績(平成23年6月1日～平成23年11月30日)

#### (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年5月期第2四半期	603	13.4	20	—	8	—	43	—
23年5月期第2四半期	531	△5.1	△15	—	△23	—	△49	—

(注) 包括利益 24年5月期第2四半期 42百万円 (—%) 23年5月期第2四半期 △49百万円 (—%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
24年5月期第2四半期	2,169.54	2,150.10
23年5月期第2四半期	△2,479.03	—

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
24年5月期第2四半期	1,030	737	70.7	35,280.27
23年5月期	1,019	742	66.8	33,862.88

(参考) 自己資本 24年5月期第2四半期 728百万円 23年5月期 681百万円

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
23年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00
24年5月期	—	0.00	—	—	—
24年5月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

### 3. 平成24年5月期の連結業績予想(平成23年6月1日～平成24年5月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	1,114	△12.6	△86	—	△91	—	△93	—	△4,645.10

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

#### 4. その他

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無  
新規 一社 (社名) 、 除外 一社 (社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 有
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

- ① 期末発行済株式数(自己株式を含む)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

24年5月期2Q	21,755 株	23年5月期	21,755 株
24年5月期2Q	1,108 株	23年5月期	1,633 株
24年5月期2Q	20,239 株	23年5月期2Q	19,812 株

#### ※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表に対するレビュー手続は実施済みです。

#### ※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用に当たっての注意事項等については、[添付資料]P3「業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報 .....	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報 .....	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報 .....	2
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	3
2. サマリー情報（その他）に関する事項 .....	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 .....	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 .....	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 .....	3
3. 継続企業の前提に関する重要事象等の概要 .....	3
4. 四半期連結財務諸表 .....	4
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 .....	5
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間 .....	5
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間 .....	6
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	7
(4) 継続企業の前提に関する注記 .....	8
(5) セグメント情報等 .....	8
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	8

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、東日本大震災の影響による景気の停滞からは緩やかな回復の兆しが見られたものの、雇用情勢は依然として厳しく、米国の景気減速、欧州の債務問題に加えて急速な円高の進行など景気下振れの懸念もあり、先行きは不透明な状況で推移いたしました。

わが国のオンラインゲーム市場においては、前連結会計年度より引続きユーザー数は伸びているものの、提供タイトルが増加しており、ユーザーの獲得競争が続いております。また、ソーシャルゲーム、Webブラウザ市場がさらなる拡大を続けており、ゲームユーザーも確実に広がりを見せております。

このような事業環境のもと、当社グループは、創業時から一貫して単独で国際競争力のあるオンラインゲームの開発を続け、日本国内及び海外各国での自社運営を展開し、また、海外各国の運営会社との協力関係を深めながら、各国地域のユーザーの皆様に魅力あるゲームを楽しんでいただいております。

当第2四半期連結会計期間には、北米・アジア方面へゲームタイトル『ゲットアンブド2』『コズミックブレイク』のサービス拡充を図り、グローバル展開に向けた準備を進め、順調に推移いたしました。

これらの結果、当第2四半期連結累計期間においては、ロイヤリティ等売上高は186百万円（前年同期比18.6%減）、自社運営売上高は416百万円（前年同期比37.6%増）、売上高合計で603百万円（前年同期比13.4%増）となりました。利益面につきましては売上高の増加と経費削減により、営業利益20百万円（前年同期は営業損失15百万円）、経常利益8百万円（前年同期は経常損失23百万円）となり、ストックオプションとして付与された新株予約権の放棄により特別利益55百万円が発生したため、税金等調整前四半期純利益は64百万円（前年同期は税金等調整前四半期純損失20百万円）となりました。

海外からのロイヤリティ収入及び入金ライセンス料に係る外国税額について控除しきれない金額が発生し、法人税等を20百万円（前年同期比27.4%減）計上し、最終的には四半期純利益は43百万円（前年同期は四半期純損失49百万円）となりました。

当社グループはオンラインゲーム事業の単一セグメントであるため、セグメント情報ごとの記載をしておりません。

### (2) 連結財政状態に関する定性的情報

#### ①資産、負債、純資産の状況

当第2四半期連結会計期間末の総資産は、前連結会計年度末に比べ11百万円増加し、1,030百万円となりました。これは主に、有形固定資産22百万円、保証金20百万円、前払金13百万円の増加がある一方で、売掛金42百万円の減少が生じたことによるものであります。

当第2四半期連結会計期間末の負債合計は、前連結会計年度末に比べ15百万円増加し、292百万円となりました。これは主に、資産除去債務19百万円の増加によるものであります。

当第2四半期連結会計期間末の純資産合計は、前連結会計年度末に比べ4百万円減少し、737百万円となりました。これは主に、新株予約権51百万円及び利益剰余金8百万円の減少がある一方で、新株予約権行使による自己株式の処分を56百万円を行ったことによるものであります。

#### ②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前第2四半期連結会計期間末に比べ89百万円増加しましたが、前連結会計年度末に比べ6百万円減少し、522百万円となりました。

当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの主な要因は次のとおりであります。

##### a. 営業活動によるキャッシュ・フロー

当第2四半期連結累計期間の営業活動によるキャッシュ・フローは、主として税金等調整前四半期純利益64百万円の計上、売上債権の減少41百万円による資金の増加がある一方で、新株予約権戻入益の55百万円、法人税等の支払額30百万円による資金の減少があり、結果として21百万円の資金の増加（前年同期は61百万円の減少）となりました。

##### b. 投資活動によるキャッシュ・フロー

当第2四半期連結累計期間の投資活動によるキャッシュ・フローは、主として有形固定資産の取得による支出14百万円、敷金及び保証金の差入による支出20百万円により55百万円の資金の減少（前年同期は58百万円の減少）となりました。

##### c. 財務活動によるキャッシュ・フロー

当第2四半期連結累計期間の財務活動によるキャッシュ・フローは、主として長期借入れによる収入50百万円、長期借入金の返済による支出45百万円により11百万円の資金の増加（前年同期は7百万円の減少）となりました。

### (3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成24年5月期の連結業績予想につきましては、平成23年7月13日に公表いたしました連結業績予想から変更はございません。

## 2. サマリー情報（その他）に関する事項

### (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

当第2四半期連結累計期間において、特定子会社の異動はありません。

### (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

### (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計上の見積りの変更)

当社が保有する建物附属設備は、平成24年2月末に本社移転を予定していることから、当第2四半期連結会計期間において、移転に伴い利用不能となる資産について耐用年数を移転の意思決定を行った時点から4ヶ月に短縮し、将来にわたり変更しております。

また、現在の本社建物の賃貸借契約に基づく退去時における原状回復義務についても、本社移転の意思決定により、履行時期を合理的に見積もることが可能となったことから、当第2四半期連結会計期間において資産除去債務を計上しております。

これにより、従来の方法に比べて、当第2四半期連結累計期間の営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ7,727千円減少しております。

## 3. 継続企業の前提に関する重要事象等の概要

当社グループは、第9期（平成21年5月期）に重要な営業損失、経常損失、当期純損失、重要なマイナスの営業キャッシュ・フローの計上に伴い、継続企業の前提に重要な疑義を抱かせる事象（以下「重要事象等」という。）が発生しましたが、経営計画達成のための諸施策の取り組み及び海外における正式サービス開始に伴うライセンス売上高計上等により、第10期（平成22年5月期）から2期連続して営業利益、経常利益、当期純利益を計上するとともに、営業キャッシュ・フローのマイナスを解消しております。しかしながら、会計年度を通じての黒字基調が定着したとは言えず、経営状態が安定したと判断できる状況には至りませんでした。

当第2四半期連結累計期間においても、営業利益、経常利益、四半期純利益、プラスの営業キャッシュ・フローを計上いたしました。当社グループを取り巻く事業環境は楽観を許さない状況下にあり、当連結会計年度の損益が悪化する見通しとなるなど、現時点では経営状態が安定したと判断できる状況には至っておらず、重要事象等の存在を完全に払拭するには至っておりません。

当該状況を解消し、また改善するために以下の対応策を実施してまいりました。

- ・ 日本国内でアップデート等の施策を強化し、自社運営サービス向上を図る。
- ・ 海外運営会社と協力体制を強化し、ロイヤリティ売上向上を図る。
- ・ 外部委託業者に対する新規の発注を控え、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、オンラインゲームの内容の充実及び新規タイトルの開発を進めることで収益力向上を図る。
- ・ 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化を目指す。
- ・ 中途採用などの採用計画の見直しを常に行い、同時に現社員の業務最適化を図る等により、人件費および外部委託費を抑制する。
- ・ 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、手許資金の安定化・財務基盤の強化に努める。

上記対応策への取り組みを継続し、支出を抑制しながら効率的な事業活動を行い、かつ、各国・地域におけるロイヤリティ等の収入向上を図ると共に、日本国内、北米における自社運営の収益力をさらに高めることにより、損益及び営業キャッシュ・フローの改善を図っております。

以上のように、当第2四半期連結累計期間においては継続企業の前提に関する重要事象等は存在しているものの、既に実施している施策を含む効果的かつ実行可能な対応を行うことにより、継続企業の前提に関して重要な不確実性は認められないものと判断しております。

当社グループの、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り業績の向上に注力してまいります。

4. 四半期連結財務諸表  
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年5月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成23年11月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	679,623	672,707
売掛金	161,483	119,138
商品及び製品	220	1,079
原材料及び貯蔵品	38	35
その他	18,341	38,729
流動資産合計	859,707	831,689
固定資産		
有形固定資産	41,258	63,537
無形固定資産		
その他	5,283	4,874
無形固定資産合計	5,283	4,874
投資その他の資産		
保証金	87,301	108,107
その他	25,808	22,464
投資その他の資産合計	113,110	130,572
固定資産合計	159,652	198,984
資産合計	1,019,360	1,030,673
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	1,783	3,291
短期借入金	60,000	60,000
1年内返済予定の長期借入金	18,144	21,000
未払法人税等	13,933	6,979
資産除去債務	—	19,800
その他	85,699	81,068
流動負債合計	179,559	192,140
固定負債		
長期借入金	97,542	98,823
その他	16	1,860
固定負債合計	97,558	100,683
負債合計	277,118	292,823
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	334,895	334,895
資本剰余金	324,895	324,895
利益剰余金	202,245	193,497
自己株式	△176,639	△119,850
株主資本合計	685,396	733,436
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△4,007	△5,004
その他の包括利益累計額合計	△4,007	△5,004
新株予約権	60,853	9,417
純資産合計	742,241	737,849
負債純資産合計	1,019,360	1,030,673

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書  
(四半期連結損益計算書)  
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成22年6月1日 至 平成22年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成23年6月1日 至 平成23年11月30日)
売上高	531,968	603,020
売上原価	173,901	149,371
売上総利益	358,067	453,648
販売費及び一般管理費	373,468	433,038
営業利益又は営業損失(△)	△15,400	20,610
営業外収益		
受取利息	186	122
その他	40	93
営業外収益合計	226	216
営業外費用		
支払利息	1,979	2,107
為替差損	5,277	9,069
その他	591	796
営業外費用合計	7,847	11,974
経常利益又は経常損失(△)	△23,021	8,852
特別利益		
新株予約権戻入益	2,229	55,621
特別利益合計	2,229	55,621
特別損失		
固定資産除却損	—	14
特別損失合計	—	14
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△20,792	64,459
法人税、住民税及び事業税	28,321	20,550
法人税等合計	28,321	20,550
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△49,114	43,909
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△49,114	43,909

(四半期連結包括利益計算書)  
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成22年6月1日 至 平成22年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成23年6月1日 至 平成23年11月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益 調整前四半期純損失 (△)	△49,114	43,909
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△793	△997
その他の包括利益合計	△793	△997
四半期包括利益	△49,907	42,911
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△49,907	42,911
少数株主に係る四半期包括利益	—	—

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成22年6月1日 至 平成22年11月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成23年6月1日 至 平成23年11月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△20,792	64,459
減価償却費	12,818	19,511
長期前払費用償却額	42	—
株式報酬費用	7,826	4,186
新株予約権戻入益	△2,229	△55,621
受取利息	△186	△122
支払利息	1,979	2,107
為替差損益(△は益)	4,440	661
固定資産除却損	—	14
売上債権の増減額(△は増加)	△23,956	41,738
たな卸資産の増減額(△は増加)	103	△861
仕入債務の増減額(△は減少)	△308	1,513
前受金の増減額(△は減少)	19,894	74
未払費用の増減額(△は減少)	△9,314	△4,007
その他の資産の増減額(△は増加)	△3,373	△16,805
その他の負債の増減額(△は減少)	△19,226	△3,289
小計	△32,283	53,558
利息及び配当金の受取額	167	109
利息の支払額	△2,004	△2,071
法人税等の支払額	△27,068	△30,215
営業活動によるキャッシュ・フロー	△61,188	21,381
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△50,000	—
有形固定資産の取得による支出	△2,451	△14,616
無形固定資産の取得による支出	—	△581
子会社株式の取得による支出	△2,069	△9,979
敷金及び保証金の差入による支出	—	△20,140
その他	△4,461	△10,284
投資活動によるキャッシュ・フロー	△58,983	△55,603
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
長期借入れによる収入	—	50,000
長期借入金の返済による支出	△7,572	△45,863
ストックオプションの行使による収入	—	9,900
リース債務の返済による支出	△247	△2,789
財務活動によるキャッシュ・フロー	△7,819	11,247
現金及び現金同等物に係る換算差額	△4,702	△442
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△132,693	△23,417
現金及び現金同等物の期首残高	565,410	529,100
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	16,519
現金及び現金同等物の四半期末残高	432,717	522,201

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報等

前第2四半期連結累計期間（自平成22年6月1日 至平成22年11月30日）及び当第2四半期連結累計期間（自平成23年6月1日 至平成23年11月30日）

当社グループは、オンラインゲーム事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。