

平成 21 年 7 月 14 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」の記載解消に関するお知らせ

当社グループは、平成 21 年 7 月 14 日発表の「平成 21 年 5 月期 決算短信」において、「継続企業の前提に関する注記」の記載を解消いたしましたので、下記の通りお知らせいたします。

記

当社グループは、当連結会計年度において、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、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ー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世界的な金融不安による為替レートの悪化により海外からのロイヤリティー収入が減少するなどにより、第 2 四半期連結累計期間において重要な営業損失、経常損失、当期純損失を計上し、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。当該状況により、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象（以下「重要事象等」という。）が発生いたしました。

当連結会計年度におきましても、重要な営業損失、経常損失、当期純損失を計上し、重要なマイナスの営業キャッシュ・フローを計上し、重要事象等が存在しております。

当社グループにおきましては、第 2 四半期連結累計期間において発生した当該重要事象等を解消すべく、当連結会計年度下期より事業計画を見直し、営業キャッシュ・フローの改善に向けた以下の諸施策を実施してまいりました。

- ・ 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化を目指す
- ・ 中途採用などの採用計画を抜本的に見直し、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

- ・ 海外運営会社と協力体制を強化し海外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、ライセンス料収入を確実に計上する

これらの諸施策の実施により、下期においては、営業利益、経常利益、純利益を計上し、営業キャッシュ・フローは計画を上回る黒字化となりました。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、手許資金の安定化・財務基盤の強化にも努めてまいりました。

来期においても上記諸施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、当社グループ開発の新規オンラインゲームの各国・地域での立ち上げを着実に行いロイヤリティー等の収入を確保することにより、来期の損益及び営業キャッシュ・フローは改善する見込となっております。

また、取引金融機関と良好な取引関係の中で必要な借入極度枠の更新のため継続して協議を行っており、より一層の財務基盤の強化を図っていく所存であります。

このように、当連結会計年度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、上記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ので、連結財務諸表及び財務諸表の注記には記載をしておりません。

当社グループの、質の高いエンターテイ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。

以上