

平成21年5月期 第2四半期決算短信

平成21年1月9日

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
 問合せ先責任者 (役職名) 経営管理室長
 四半期報告書提出予定日 平成21年1月13日

(氏名) 佐藤 類
 (氏名) 今坂 るみ

TEL 03-5465-1500

上場取引所 東

(百万円未満切捨て)

1. 平成21年5月期第2四半期の連結業績(平成20年6月1日～平成20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	％
21年5月期第2四半期	374	—	△435	—	△444	—	△503	—
20年5月期第2四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

	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
21年5月期第2四半期	△25,228.63	—
20年5月期第2四半期	—	—

当社グループは、当第2四半期連結累計期間より四半期連結財務諸表を作成しております。

(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
21年5月期第2四半期	714	292	38.8	14,067.05
20年5月期	—	—	—	—

(参考) 自己資本 21年5月期第2四半期 277百万円 20年5月期 —百万円

当社グループは、当第2四半期連結会計期間末より四半期連結財務諸表を作成しております。

2. 配当の状況

	1株当たり配当金				
(基準日)	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
20年5月期	—	0.00	—	0.00	0.00
21年5月期	—	0.00	—	—	—
21年5月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注)配当予想の当四半期における修正の有無 無

3. 平成21年5月期の連結業績予想(平成20年6月1日～平成21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	1,078	—	△369	—	△382	—	△496	—	△24,891.76

(注)連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 無

4. その他

(1) 期中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 — 社(社名) 除外 — 社(社名)

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 有

(注)詳細は、3ページ【定性情報・財務諸表等】4. その他 をご覧ください。

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等)の変更に記載されるもの)

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 無

(注)詳細は、3ページ【定性情報・財務諸表等】4. その他 をご覧ください。

(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) 21年5月期第2四半期 21,755株 20年5月期 —株

② 期末自己株式数 21年5月期第2四半期 2,033株 20年5月期 —株

③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間) 21年5月期第2四半期 19,966株 20年5月期第2四半期 —株

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

1. 当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)及び四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針(企業会計基準適用指針14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

2. 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、当社が現時点で合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績はさまざまな要素により異なる結果となる可能性があることをご承知おください。

なお、連結業績予想については3ページ【定性情報・財務諸表等】3. 連結業績予想に関する定性的情報 をご参照ください。

定性的情報・財務諸表等

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第2四半期（平成20年6月1日から平成20年11月30日）におけるわが国の経済は、米国のサブプライムローン問題に端を発する金融市場の混乱や、原油・原材料の高騰、株価の低迷、並びに急激な円高進行による輸出の伸び悩みなどを背景とし、先行き不透明感が強まる中で、企業収益の圧迫懸念および景気の停滞感はより一層高まりました。また、生活関連商品の値上げによる家計への圧迫感から個人消費についても回復の兆しが見えない状況が続いております。

わが国のゲーム業界においては、オンラインゲームユーザー数は伸びているものの市場の発展は足踏み状態となっており、事業再編の動きが活発化し今後国内外のゲームメーカー、あるいは異業種との統合や提携などのさまざまな動きが出てくる可能性も否めません。

このような経済状況のもとで当社は、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、国内はもとより海外各国の運営会社との協力関係を深めながら、日本を含め広く12カ国地域のユーザーの皆様にも魅力あるゲームを楽しんでいただいております。

また、当第2四半期連結累計期間におきまして、当社関係会社であるCyberStep Communications, Inc.を連結子会社化し、北米での本格的な自社運営を開始いたしました。また、ロシア・CIS地域およびバルト3国におけるオンラインゲーム運営会社アケラ社とライセンス契約を締結するなど、これまで通り拡大を続けております。主力タイトルである『ゲットアンブド』は、海外各国の運営会社との連携を図りながらユーザー数を拡大し、合計ユーザー数は平成20年9月30日現在で2,600万人を超えました。

さらに、当第2四半期の平成20年11月には新規オンラインゲームタイトル『ゲットアンブド2』が国内でリリースされ、12月には新規タイトル『コズミックブレイク』も日本国内でのリリースを迎えました。

しかしながらこれら新規タイトルは海外各国での運営が開始されるのが当期下期以降の予定となっております。また、既存ゲームタイトルはロングヒットではあるものの主にアジア市場においては売上が減傾向にあるだけでなく、予想を遥かに上回る円高が進行し、特に当社にとっては最大マーケットである韓国ウォンが3分の2以下に下落するなどの事情によりロイヤリティ売上高が多大な影響を受けました。この結果、当第2四半期連結累計期間においては、ロイヤリティ売上高は282百万円、自社運営売上高91百万円、合計で374百万円となりました。

これに対し、当第2四半期連結累計期間は、当下期以降に予定されている新規タイトルのサービス開始に向けた人的・物的投資を積極的に行っており、人件費、外注費、販促費、研究開発費の著しい増加により販管費が増加いたしました。この結果、営業損失435百万円、経常損失444百万円、税引前四半期純損失445百万円となりました。

海外からのロイヤリティ収入にかかる外国税額について控除しきれない金額が発生したため、法人税等を58百万円計上し、最終的に四半期純損失は503百万円となりました。

なお、当社グループはオンラインゲーム事業を営んでおり、当該事業以外に事業の種類がないため、事業の種類別セグメントの記載をしております。

また、本邦の売上高は、全セグメントの売上高の合計に占める割合が90%超であるため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。

2. 連結財政状態に関する定性的情報

(1) 資産、負債及び純資産の状況

当社グループは当第2四半期連結会計期間末より連結貸借対照表を作成しております。

当第2四半期連結会計期間末の総資産は714百万円、負債合計は421百万円、純資産合計は292百万円であります。

(2) キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結累計期間末における現金及び現金同等物は、266百万円となりました。

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要因は次のとおりです。

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における営業活動は、税金等調整前四半期純損失の計上445百万円に対し、減価償却費の計上18百万円、為替差損の計上10百万円、仕入債務の増加8百万円、前受金の増加163百万円、法人税等の支払額41百万円となりました。

この結果、営業活動によるキャッシュ・フローは、283百万円の支出となりました。

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における投資活動の支出は、主として有形固定資産の取得による支出53百万円であり、この結果、投資活動によるキャッシュ・フローは55百万円の支出となりました。

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における財務活動の支出は、自己株式の取得による37百万円であり、この結果、財務活動によるキャッシュ・フローは37百万円の支出となりました。

なお、当社グループは当第2四半期連結累計会計期間より連結キャッシュ・フロー計算書を作成しております。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループは、当第2四半期連結累計期間において重要な四半期純損失を計上し、平成20年7月15日の決算短信に公表いたしました業績予想を修正しております。

修正に至った主たる要因は下記のとおりであります。

- ・国内における新規オンラインゲームタイトル有料化のための販売促進費及び研究開発費等のコストが当初計画より早期かつ多額に発生したこと。
- ・海外からのロイヤリティ収入及び入金ライセンス料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発生したこと。

この結果、当連結会計年度の通期での連結業績予想値は、売上高1,078百万円、営業損失369百万円、経常損失382百万円、当期純損失496百万円となっております。

なお、詳細は平成21年1月7日公表の「業績予想の修正及び連結業績予想に関するお知らせ」をご参照ください。

[将来予想に関する事項と事業等のリスク]

本発表において提供される資料ならびに情報は、現在における予想、目標、評価、見通し、リスクを伴う想定などの不確実性に基づくものを含んでおります。従って、様々な要因の変化により、将来予想などが実際の結果と大きく乖離する可能性があります。リスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった日本および国際的な経済状況が含まれております。

当社の業績を大幅に変動させる、あるいは、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のあるリスクには、以下のようなものがあります。なお、これらのリスクは、本資料作成日現在において判断、予想したものであります。

新規ゲームタイトルがヒットしなかった場合のリスク、自社運営サービスが思うように進められなかった場合のリスク、ユーザーの個人情報に関するリスク、システム障害に関するリスク、人材の確保に関するリスク

4. その他

(1) 期中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）

当第2四半期連結累計期間において、該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

有形固定資産の減価償却費の算定方法として定率法を採用しているため、事業年度に係る減価償却費の額を期間按分して算定しています。

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

四半期連結財務諸表作成に関する会計基準の適用

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

5. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

当第2四半期連結会計期間末
 (平成20年11月30日)

資産の部	
流動資産	
現金及び預金	376,898
売掛金	80,407
貯蔵品	985
その他	39,941
流動資産合計	498,232
固定資産	
有形固定資産	95,086
無形固定資産	
その他	12,192
無形固定資産合計	12,192
投資その他の資産	
保証金	97,303
その他	11,826
投資その他の資産合計	109,129
固定資産合計	216,408
資産合計	714,641
負債の部	
流動負債	
買掛金	27,751
未払法人税等	7,600
前受金	311,121
その他	75,476
流動負債合計	421,951
負債合計	421,951
純資産の部	
株主資本	
資本金	334,895
資本剰余金	324,895
利益剰余金	△161,069
自己株式	△219,906
株主資本合計	278,814
評価・換算差額等	
為替換算調整勘定	△1,383
評価・換算差額等合計	△1,383
新株予約権	15,259
純資産合計	292,690
負債純資産合計	714,641

(2) 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)

	当第2四半期連結累計期間 (自 平成20年6月1日 至 平成20年11月30日)
売上高	374,130
売上原価	88,624
売上総利益	285,505
販売費及び一般管理費	721,066
営業損失(△)	△435,560
営業外収益	
受取利息及び配当金	599
還付加算金	349
その他	458
営業外収益合計	1,407
営業外費用	
為替差損	9,647
その他	463
営業外費用合計	10,110
経常損失(△)	△444,264
特別損失	
固定資産除却損	1,276
特別損失合計	1,276
税金等調整前四半期純損失(△)	△445,541
法人税、住民税及び事業税	58,173
法人税等合計	58,173
四半期純損失(△)	△503,714

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

		当第2四半期連結累計期間 (自 平成20年6月1日 至 平成20年11月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純損失 (△)		△445,541
減価償却費		18,845
長期前払費用償却額		2,538
株式報酬費用		8,278
受取利息及び受取配当金		△599
為替差損益 (△は益)		10,351
固定資産除却損		1,276
売上債権の増減額 (△は増加)		5,991
たな卸資産の増減額 (△は増加)		△234
仕入債務の増減額 (△は減少)		8,797
前受金の増減額 (△は減少)		163,484
未払費用の増減額 (△は減少)		△3,308
その他の資産の増減額 (△は増加)		747
その他の負債の増減額 (△は減少)		△13,847
その他		369
小計		△242,849
利息及び配当金の受取額		578
法人税等の支払額		△41,383
営業活動によるキャッシュ・フロー		△283,654
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出		△53,417
無形固定資産の取得による支出		△2,332
投資活動によるキャッシュ・フロー		△55,749
財務活動によるキャッシュ・フロー		
自己株式の取得による支出		△37,087
財務活動によるキャッシュ・フロー		△37,087
現金及び現金同等物に係る換算差額		△10,346
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)		△386,838
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額		22,894
現金及び現金同等物の期首残高		630,265
現金及び現金同等物の四半期末残高		266,321

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

（４）継続企業の前提に関する注記

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（韓国ウォンと及び米国ドル）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。

(5) セグメント情報

〔事業の種類別セグメント情報〕

当社グループはオンラインゲーム事業を営んでおり、同一セグメントに属するゲームの開発、運営を行っております。

当該事業以外に事業の種類がないため、該当事項はありません。

〔所在地別セグメント情報〕

本邦の売上高は、全セグメントの売上高の合計に占める割合が90%超であるため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。

〔海外売上高〕

	アジア	その他の地域	計
I 海外売上高（千円）	282,105	327	282,432
II 連結売上高（千円）	—	—	374,130
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（%）	75.4	0.1	75.5

（注） 1. 各区分に属する主な国又は地域の内訳は次のとおりであります。

(1) アジア…韓国、中国、台湾、タイ

(2) その他の地域…南米

2. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

(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。