



平成21年5月期 第3四半期決算短信

平成21年4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4月13日
 配当支払開始予定日 —

(氏名) 佐藤 類
 (氏名) 今坂 るみ

TEL 03-5465-1500

(百万円未満切捨て)

1. 平成21年5月期第3四半期の連結業績(平成20年6月1日～平成21年2月28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	
21年5月期第3四半期	百万円 676	% —	百万円 △447	% —	百万円 △455	% —	百万円 △535	% —
20年5月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—
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					
21年5月期第3四半期	円 銭 △26,905.72		円 銭 —					
20年5月期第3四半期	—		—					

当社グループは、前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	
21年5月期第3四半期	百万円 840	—	百万円 269	—	% 29.3	—	円 銭 12,505.83	—
20年5月期	—	—	—	—	—	—	—	—

(参考) 自己資本 21年5月期第3四半期 246百万円 20年5月期 一百万円

当社グループは、前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

(基準日)	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
20年5月期	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 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	
通期	百万円 1,078	% —	百万円 △369	% —	百万円 △382	% —	百万円 △496	% —	円 銭 △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 一社 (社名)) 除外 一社 (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、4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、4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3四半期	21,755株	20年5月期	一株
② 期末自己株式数	21年5月期第3四半期	2,033株	20年5月期	一株
③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間)	21年5月期第3四半期	19,886株	20年5月期第3四半期	一株

※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きください。

なお、連結業績予想については4ページ【定性的情報・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3四半期（平成20年6月1日から平成21年2月28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、設備投資の減少や、雇用環境・所得環境が厳しさを増すなかで、景気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つております、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魅力あるゲームを楽しんでいただいております。

前四半期連結累計期間には、当社連結子会社であるCyberStep Communications, Inc. が北米での本格的な自社運営を開始いたしました。

さらに、当第3四半期連結累計期間の平成20年12月には新規オンラインゲームタイトル『コズミックブレイク』が国内でリリースされ、前四半期連結会計期間にリリースされた新規タイトル『ゲットアップド2』を含め、国内で4タイトルのゲーム運営を行うようになりました。特に、『コズミックブレイク』はユーザーの皆様から高い評価を得、当社運営タイトルとしてはもっともヒットしたオンラインゲームとなっております。

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来期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頭打ち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、特に当社にとって最大マーケットである韓国ウォンが著しく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3四半期連結会計期間においては、当社創業以来始めて、国内自社運営売上高が海外からのロイヤリティ売上高を超えることとなりました。これらの結果、当第3四半期連結累計期間におけるロイヤリティ売上高は410百万円、自社運営売上高は265百万円、合計で676百万円となりました。

これに対し、当第3四半期連結累計期間は、国内における新規2タイトルをヒットさせるための販促活動、及び来期に予定されている海外での新規2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いました。この結果、営業損失447百万円、経常損失455百万円、税金等調整前四半期純損失457百万円となりました。

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77百万円計上し、最終的に四半期純損失は535百万円となりました。

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せん。

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の業績は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

当第3四半期連結会計期間末の総資産は840百万円、負債合計は570百万円、純資産合計は269百万円であります。

(2) キャッシュ・フローの状況

当第3四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物は、407百万円となりました。

当第3四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3四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457百万円に対し、減価償却費の計上29百万円、株式報酬費用の計上16百万円、売上債権の増加41百万円、仕入債務の減少15百万円、前受金の増加223百万円、法人税等の支払額66百万円となりました。

この結果、営業活動によるキャッシュ・フローは、350百万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3四半期連結累計期間における投資活動は、主として定期預金の払戻による収入50百万円、有形固定資産の取得による支出37百万円であり、この結果、投資活動によるキャッシュ・フローは10百万円の収入となりました。

c. 財務活動によるキャッシュ・フロー

当第3四半期連結累計期間における財務活動は、短期借入れによる収入60百万円、長期借入れによる収入80百万円、自己株式の取得による支出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102百万円の収入となりました。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループは、前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21年1月7日に業績予想の修正を公表しております。

当第3四半期連結会計期間においては計画通りに事業が進捗しておりますので、現時点においては平成21年1月7日公表の業績予想に変更はありません。

[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。

当社グループ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3四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

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3四半期連結会計期間末
 (平成21年2月28日)

資産の部	
流动資産	
現金及び預金	467, 974
売掛金	128, 259
貯蔵品	1, 081
その他	34, 433
流动資産合計	<u>631, 749</u>
固定資産	
有形固定資産	86, 322
無形固定資産	
その他	<u>11, 921</u>
無形固定資産合計	<u>11, 921</u>
投資その他の資産	
保証金	97, 323
その他	13, 273
投資その他の資産合計	<u>110, 597</u>
固定資産合計	<u>208, 841</u>
資産合計	<u>840, 591</u>
負債の部	
流动負債	
買掛金	3, 389
短期借入金	60, 000
1年内返済予定の長期借入金	8, 004
未払法人税等	6, 225
前受金	371, 226
その他	50, 086
流动負債合計	<u>498, 932</u>
固定負債	
長期借入金	<u>71, 996</u>
固定負債合計	<u>71, 996</u>
負債合計	<u>570, 928</u>

(単位：千円)

当第3四半期連結会計期間末
(平成21年2月28日)

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	△192,553
自己株式	△219,906
株主資本合計	247,329
評価・換算差額等	
為替換算調整勘定	△689
評価・換算差額等合計	△689
新株予約権	23,022
純資産合計	269,662
負債純資産合計	840,591

(2) 四半期連結損益計算書
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自 平成20年6月1日 至 平成21年2月28日)
売上高	676,032
売上原価	178,050
売上総利益	497,982
販売費及び一般管理費	945,276
営業損失（△）	<u>△447,293</u>
営業外収益	
受取利息及び配当金	940
還付加算金	349
その他	311
営業外収益合計	<u>1,602</u>
営業外費用	
支払利息	251
為替差損	9,231
その他	772
営業外費用合計	<u>10,255</u>
経常損失（△）	<u>△455,946</u>
特別損失	
固定資産除却損	<u>1,332</u>
特別損失合計	<u>1,332</u>
税金等調整前四半期純損失（△）	<u>△457,279</u>
法人税、住民税及び事業税	77,767
法人税等合計	77,767
四半期純損失（△）	<u>△535,047</u>

(第3四半期連結会計期間)

(単位：千円)

当第3四半期連結会計期間 (自 平成20年12月1日 至 平成21年2月28日)	
売上高	301,902
売上原価	89,426
売上総利益	212,476
販売費及び一般管理費	224,209
営業損失(△)	△11,732
営業外収益	
受取利息及び配当金	340
為替差益	415
営業外収益合計	756
営業外費用	
支払利息	251
新株予約権発行費	250
支払保証料	58
雑損失	146
営業外費用合計	706
経常損失(△)	△11,682
特別損失	
固定資産除却損	55
特別損失合計	55
税金等調整前四半期純損失(△)	△11,738
法人税、住民税及び事業税	19,594
法人税等合計	19,594
四半期純損失(△)	△31,332

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

当第3四半期連結累計期間
 (自 平成20年6月1日
 至 平成21年2月28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（△）	△457,279
減価償却費	29,599
長期前払費用償却額	3,808
株式報酬費用	16,041
受取利息及び受取配当金	△940
支払利息	251
為替差損益（△は益）	9,165
固定資産除却損	1,332
売上債権の増減額（△は増加）	△41,860
たな卸資産の増減額（△は増加）	△329
仕入債務の増減額（△は減少）	△15,797
前受金の増減額（△は減少）	223,589
未払費用の増減額（△は減少）	△6,440
その他の資産の増減額（△は増加）	7,181
その他の負債の増減額（△は減少）	△52,870
その他	369
小計	△284,179
利息及び配当金の受取額	895
利息の支払額	△403
法人税等の支払額	△66,757
営業活動によるキャッシュ・フロー	△350,444

投資活動によるキャッシュ・フロー

定期預金の払戻による収入	50,000
有形固定資産の取得による支出	△37,814
無形固定資産の取得による支出	△2,062
投資活動によるキャッシュ・フロー	10,123

財務活動によるキャッシュ・フロー

短期借入れによる収入	60,000
長期借入れによる収入	80,000
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	102,912
現金及び現金同等物に係る換算差額	△8,391
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	△245,799
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	407,359

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3四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し、一方で新規タイトルについては当第3四半期連結会計期間において国内で有料化いたしました。

このように当第3四半期連結累計期間は収益の挾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. 諸施策の継続的実施

当社グループでは、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るために、前四半期連結会計期間において見直した利益計画に基づき、継続して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強固なものとし、新規タイトル『ゲットアンドド2』『コズミックブレイク』の各国での有料化スケジュールを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『ゲットアンドド』であったが新規タイトルである『ゲットアンドド2』『コズミックブレイク』についても、契約先を拡大し、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悪化を踏まえて前四半期連結会計期間末に策定した利益計画を、引き続き遵守する。
- ・ 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抑制の方針を継続する。
- ・ 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、当第3四半期連結会計期間においては取引金融機関との間で設定した借入極度枠に基づき借入を実行する等の資金調達を行いました。今後も引き続き、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）	409,620	1,768	411,389
II 連結売上高（千円）	—	—	676,032
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（%）	60.6	0.3	60.9

(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、北米

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。