



平成21年12月25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)

業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向等を踏まえ、平成 21 年 7 月 14 日の決算短信に公表いたしました平成 22 年 5 月期(平成 21 年 6 月 1 日～平成 22 年 5 月 31 日)の業績予想を下記のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

1. 平成 22 年 5 月期第2四半期連結累計期間の連結業績予想数値の修正(平成 21 年 6 月 1 日～平成 21 年 11 月 30 日)

(単位:百万円)

	売 上 高	営業利益	経常利益	当期純利益
前回発表予想(A)	884	194	191	142
今回修正予想(B)	560	△49	△58	△90
増減額(B-A)	△323	△243	△250	△232
増減率(%)	△36.3	—	—	—
(ご参考)前期第2四半期実績 (平成 21 年 5 月期第2四半期)	374	△435	△444	△503

2. 平成 22 年 5 月期第2四半期連結累計期間の連結業績予想数値の修正の理由

今回の修正に至った主な理由は下記のとおりです。

- 日本国内における売上、及び既存のゲームタイトルによるロイヤリティー売上は年初計画を上回る水準で推移し、コスト面においても新規採用の抑制、販売促進費等の削減を行ったが、世界的な経済環境の悪化等の理由により、各国で当社グループ開発の新ゲームタイトルの正式サービス開始が遅れており、当第2四半期連結累計期間において予定していたライセンス料売上の計上が行えなかつたこと。
- 想定を超える円高が進み、為替差損が増加したこと。また、ロイヤリティー売上についても年初計画を上回っているものの、円高による日本円換算上の減少が発生したこと。

なお、通期の業績予想につきましては、厳しい経済環境を考慮いたしますと不透明な要因はあるものの、当第2四半期連結累計期間には計上できなかったライセンス料売上を、当下期に計上できるものと見込んでいることから、現時点においては変更しないこととしております。

(注) 業績予想については、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後の様々な要因により予想数値と異なる場合があります。

以上