



平成24年5月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年10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23年10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1四半期の連結業績(平成23年6月1日～平成23年8月31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1四半期	307	33.0	22	—	16	—	4	—
23年5月期第1四半期	230	△21.0	△62	—	△67	—	△76	—

(注) 包括利益 24年5月期第1四半期 2百万円 (—%) 23年5月期第1四半期 △77百万円 (—%)

	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1四半期	210.98	208.18
23年5月期第1四半期	△3,886.48	—

(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1四半期	1,017	741	66.7	33,723.99
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1四半期 678百万円 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	—	—	—	—	—
24年5月期(予想)	—	0.00	—	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、通期は対前期、第2四半期(累計)は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期(累計)	557	4.7	△56	—	△58	—	△32	—	△1,639.91
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 ー社 （社名） 、 除外 ー社 （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 ： 無
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）	24年5月期1Q	21,755 株	23年5月期	21,755 株
② 期末自己株式数	24年5月期1Q	1,633 株	23年5月期	1,633 株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	24年5月期1Q	20,122 株	23年5月期1Q	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〕P2「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	2
2. サマリー情報（その他）に関する事項	2
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	2
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	2
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	2
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	6
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	7
(3) 継続企業の前提に関する注記	8
(4) セグメント情報等	8
(5) 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1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、一部で景気回復の兆しが見られたものの、急速な円高ドル安の影響は大きく、輸出環境の悪化や株価の低迷等により企業業績の悪化が懸念され、雇用環境は依然厳しく、所得環境の減退感が払拭されないことから、景気回復スピードは鈍化が続いております。また、東日本大震災の影響から電力不足による生産の減少及び消費マインドの悪化等といったリスク要因が内在しており、実態経済は依然として先行き不透明な状況で推移しております。

わが国のオンラインゲーム業界は、引き続きユーザー数は伸びているものの、提供タイトルの増加・ソーシャルゲーム市場の拡大から事業環境が大きく変化を遂げております。

このような事業環境のもと、当社グループは当第1四半期連結累計期間におきましても、引き続き国際競争力のあるオンラインゲームの開発を続け、海外各国の運営会社との協力関係を深めながら安定的に成長させるとともに、日本国内はもとより海外各国での自社運営サービスの事業領域の拡充を図ってまいりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間においては、ロイヤリティ等売上高88百万円（前年同期比8.7%減）、自社運営売上高は218百万円（前年同期比63.0%増）、売上高合計で307百万円（前年同期比33.0%増）となりました。利益面につきましては売上高の増加を主因として、営業利益22百万円（前年同期は営業損失62百万円）、経常利益16百万円（前年同期は経常損失67百万円）、税金等調整前四半期純利益16百万円（前年同期は税金等調整前四半期純損失65百万円）となりました。

海外からのロイヤリティ収入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11百万円（前年同期比3.1%増）計上し、最終的には四半期純利益は4百万円（前年同期は四半期純損失76百万円）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

(資産)

当第1四半期連結累計期間末における総資産合計は、前連結会計年度末に比べ1百万円減少し、1,017百万円となりました。これは主に、現金及び預金の増加6百万円及び売掛金の減少6百万円によるものであります。

(負債)

当第1四半期連結累計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比べ1百万円減少し、275百万円となりました。これは主に、未払法人税等の減少4百万円、長期借入金の減少4百万円によるものであります。

(純資産)

当第1四半期連結累計期間末における純資産合計は、前連結会計年度末に比べ僅かに減少し、741百万円となりました。これは主に、新株予約権の増加2百万円、新規連結による利益剰余金の減少5百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

当第1四半期連結累計期間における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1四半期連結累計期間において、従来非連結子会社であったCyberStep Entertainment, Inc. 及びCyberStep Games B.V. は重要性が増したため、当第1四半期連結会計期間より連結の範囲に含めております。

(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

該当事項はありません。

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10期（平成22年5月期）から、経営計画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計上等により、第9期（平成21年5月期）に計上した重要な営業損失等から転じて、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いたしました。しかしながら、当連結会計年度の損益が悪化する見通しとなるなど、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1四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・フローを計上しましたが、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であり、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1四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1四半期連結会計期間 (平成23年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	679,623	685,944
売掛金	161,483	154,511
商品及び製品	220	135
原材料及び貯蔵品	38	38
その他	18,341	19,668
流動資産合計	859,707	860,297
固定資産		
有形固定資産	41,258	49,466
無形固定資産		
その他	5,283	5,549
無形固定資産合計	5,283	5,549
投資その他の資産		
保証金	87,301	89,561
その他	25,808	12,571
投資その他の資産合計	113,110	102,133
固定資産合計	159,652	157,150
資産合計	1,019,360	1,017,447
負債の部		
流動負債		
買掛金	1,783	1,770
短期借入金	60,000	60,000
1年内返済予定の長期借入金	18,144	18,144
未払法人税等	13,933	9,363
その他	85,699	90,769
流動負債合計	179,559	180,046
固定負債		
長期借入金	97,542	93,006
その他	16	2,753
固定負債合計	97,558	95,759
負債合計	277,118	275,805

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年 5 月31日)	当第 1 四半期連結会計期間 (平成23年 8 月31日)
純資産の部		
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	200, 721
自己株式	△176, 639	△176, 639
株主資本合計	685, 396	683, 872
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△4, 007	△5, 278
その他の包括利益累計額合計	△4, 007	△5, 278
新株予約権	60, 853	63, 047
純資産合計	742, 241	741, 641
負債純資産合計	1, 019, 360	1, 017, 447

(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1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成22年6月1日 至 平成22年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成23年6月1日 至 平成23年8月31日)
売上高	230,871	307,069
売上原価	90,284	73,738
売上総利益	140,586	233,330
販売費及び一般管理費	202,879	210,336
営業利益又は営業損失 (△)	△62,292	22,994
営業外収益		
受取利息	119	98
その他	23	14
営業外収益合計	143	113
営業外費用		
支払利息	947	1,112
為替差損	4,294	5,538
その他	351	364
営業外費用合計	5,593	7,016
経常利益又は経常損失 (△)	△67,742	16,091
特別利益		
新株予約権戻入益	2,229	—
特別利益合計	2,229	—
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 (△)	△65,513	16,091
法人税、住民税及び事業税	11,485	11,846
法人税等合計	11,485	11,846
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 (△)	△76,998	4,245
四半期純利益又は四半期純損失 (△)	△76,998	4,245

(四半期連結包括利益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成22年6月1日 至 平成22年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成23年6月1日 至 平成23年8月31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(△)	△76,998	4,245
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△760	△1,271
その他の包括利益合計	△760	△1,271
四半期包括利益	△77,759	2,974
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△77,759	2,974
少数株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(4) セグメント情報等

前第1四半期連結累計期間（自平成22年6月1日 至平成22年8月31日）及び当第1四半期連結累計期間（自平成23年6月1日 至平成23年8月31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。

(5) 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。