



各 位

平成 28 年 5 月 11 日
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 代表取締役社長 佐藤 類
(TEL 03-5355-2085)

ライツ・オファリング（ノンコミットメント型／上場型 新株予約権の無償割当て）に関する資金使途の変更のお知らせ

当社は、平成 27 年 1 月 9 日に開示致しました「ライツ・オファリング（ノンコミットメント型／上場型新株予約権の無償割当て）に関するお知らせ」及び平成 27 年 4 月 13 日に開示致しました「ライツ・オファリング（ノンコミットメント型／上場型新株予約権の無償割当て）による当社第 23 回新株予約権の権利行使結果（確定）に関するお知らせ」の資金使途について、以下のとおり変更することといたしましたので、お知らせ致します。

記

1. 変更の理由

当社グループは創業時から一貫して日本発のゲームが海外でもヒットを取めることができるという考えから、国際競争力のあるゲームの開発を単独で続け、複数のゲームタイトルのサービスを行っております。このような状況の下、当社は、平成 27 年 1 月 9 日に開示致しました、「ライツ・オファリング（ノンコミットメント型／上場型新株予約権の無償割当て）に関するお知らせ」（以下、「前回ライツ・オファリング」といいます）において 1,105,241,085 円（手取り資金総額 1,007,954,209 円）の資金調達を行い、オンラインゲームの 2 タイトル「鬼斬 百鬼夜行」及び「コズミックブレイク ソラの戦団」に加え、スマートフォン向けゲーム 5 タイトルの開発費、並びに広告宣伝費に充てております。

しかしながら、ゲーム市場におけるユーザーのニーズとして、PC オンラインゲームから、スマートフォンやタブレット端末の普及による利用者数の拡大を背景に、Android/iOS をはじめとする端末のアプリケーションゲームへと移行しつつあります。当社としましても、開発タイトルの進捗状況を鑑みつつも、市場のニーズ、及び開発タイトルにおけるユーザーからの注目度を分析の上、充当する資金の検討を行ってまいりました。

具体的には、「①平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定の大型タイトル（対戦型ゲーム）の開発費、並びに広告宣伝費」においては、「鬼斬 百鬼夜行」として、開発を進め、平成 27 年 12 月に日本国内におけるタイトルリリースを行いました。なお、ライツ・オファリン

グ計画時においては平成 28 年 10 月頃のリリース予定でしたが、当社業績が赤字基調であることを鑑みて早期にリリースし、収益が獲得できるよう、①開発人員について、当初予定していた人員よりも、経験のある人員を中心に構成したこと、②他社のゲームタイトルの動向を勘案し、当初計画していたゲームより開発工数を減少させ、よりシンプルなゲームとしたこと、により、平成 27 年 12 月にリリースをすることとなりました。

一方で、当初の見込みとしておりましたリリース日のユーザー数 10 万人の計画に対して、サービス開始後のユーザー数がリリースより 3 日間およそ 1 万 6 千人程度と、ユーザー数の獲得が大幅に計画値よりも少なかったため、平成 28 年 4 月 28 日付で日本国内のサービスを終了致しました。

なお、ユーザー数が未達だったことの理由として、当社としては、①事前テストの感触が良かったことから、広告宣伝を控えた、②ゲームの構成をよりシンプルにし過ぎた、③他社タイトルとの差別化が出来なかった、④ゲームの運営環境が不安定でユーザーの離脱者が多かった、などの要因として判断しております。

上記のとおり日本国内におけるサービス終了から、今後の開発及び広告宣伝を当初より縮小の上、今後は同タイトルのユーザー獲得が見込まれる海外への展開を進めてまいります。その結果、開発工数の削減による開発費の減少及び広告宣伝費及び販売促進費等の減少等を踏まえ、充当する資金 436,504,408 円を 196,908,715 円に変更することと致します。

また、「②平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定の大型タイトル (RPG 型ゲーム) の開発費、並びに広告宣伝費」につきましては、開発タイトル「コズミックブレイク ソラの戦団」として、PC、PS4、X-BOXONE 向けの RPG 型ゲームから、Android/iOS をはじめとする端末のアプリケーションゲームへと、市場規模が移行しつつあることを理由に、提供する端末をスマートフォン向けのゲームに変更することとし、その結果、開発工数の削減等により開発費等の支出を減少させ、充当する資金を 528,504,409 円から 332,399,472 円に変更致します。

また、「③平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定のスマートフォン向けゲーム 1～5 タイトルの開発費の一部資金」につきましては、スマートフォン端末向けのアプリケーションゲームの市場規模が拡大していることを背景として、「①平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定の大型タイトル (対戦型ゲーム) の開発費、並びに広告宣伝費」及び「②平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定の大型タイトル (RPG 型ゲーム) の開発費、並びに広告宣伝費」の開発規模縮小による増加資金を当該資金に充当させ、サービスを既に開始しております「Dash!!スシニンジャ」をはじめとする 5 タイトルの開発費のみならず、外注費、広告宣伝費に充当することとしており、当該資金により、5 タイトルの開発資金を賄う予定としております。なお、今後開発費が現在の見通しよりも増加する場合には、広告宣伝費の減少にて賄うことと致します。

また、5 タイトルのリリースにおいては、「鬼斬 百鬼夜行」におけるユーザー数未達の反省を踏まえ、①広告宣伝費及び販売促進費の一定の投下、②他社ゲームタイトルとの検証なども踏まえ、ゲーム構成の検討を行い、シンプルにし過ぎないなどの検証を行う、③既存タイトルにて使用したイラスト、声優などは極力避け、ゲームの新鮮度を意識する、④開発内容の瑕疵を最小限に努め、ゲームの安定性を向上させる、などの施策を取ってまいります。

また、当該事象が発生した時点で開示を行うべきものであり、資金使途に含めておりました、開発タイトル「コズミックブレイク ソラの戦団」については、当初、PC、PS4、X-BOXONE 向けの RPG 型ゲームとして開示しておりましたが、平成 27 年 6 月頃の取締役会において、PC オンラインゲームの各ゲームタイトルの売上・ユーザー情報等をもとに、今後の売上・ユーザー増加の施策等を検討した結果、ゲーム市場の規模が移行しつつあると判断したことを理由として、平成 27 年 9 月頃に Android/iOS をはじめとする端末のアプリケーションゲームへと提供する端末をスマートフォン向けのゲームに変更し、ゲームの仕様をよりシンプルなものに変更の上、平成 28 年 3 月 1 日にリリースしておりました。よって、実際には平成 27 年 9 月頃にリリースする仕様の変更を社内内で決定しておりましたが、当社としては、当該仕様の変更について、重要事実の発生事実として認識しておらず、その後充当資金の推移を検証した際に、当該事実の重要性の認識を改めて行うこととなった際に、重要事実の発生事実としての認識に至ったことから、お知らせが遅くなってしまいましたことをお詫び申し上げます。

2. 変更の内容

【変更前】

本件増資にて開示しました資金使途の変更は以下のとおりです。

具体的な使途	金額 (円)	支出予定時期
①平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定の大型タイトル(対戦型ゲーム)の開発費、並びに広告宣伝費	<u>436,504,408</u>	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 10 月
②平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定の大型タイトル(RPG 型ゲーム)の開発費、並びに広告宣伝費	<u>528,504,409</u>	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 10 月
③平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定のスマートフォン向けゲーム 1~5 タイトルの開発費の一部資金	<u>42,945,392</u>	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月

<①平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定の大型タイトル(対戦型ゲーム)の開発費、並びに広告宣伝費>

具体的な使途	金額 (円)	支出予定時期
開発人件費	192,000,000	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
システム関連設備費	17,000,000	平成 27 年 4 月～ 平成 27 年 5 月

外注費(イラスト・声優等)	10,000,000	平成 28 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
サーバー関連費用	20,000,000	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
回線関連費用	12,000,000	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
その他開発費	10,000,000	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
広告宣伝費 (TVCM、ネット広告、製作費)	100,000,000	平成 28 年 5 月～ 平成 28 年 10 月
販売促進費 (イベント、グッズ製作他)	25,000,000	平成 28 年 5 月～ 平成 28 年 10 月
その他諸費用	50,504,408	平成 28 年 5 月～ 平成 28 年 10 月
合計	<u>436,504,408</u>	

＜②平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定の大型タイトル（RPG 型ゲーム）の開発費、並びに広告宣伝費＞

具体的な用途	金額（円）	支出予定時期
開発人件費	216,000,000	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
システム関連設備費	23,000,000	平成 27 年 4 月～ 平成 27 年 5 月
外注費(イラスト・声優等)	20,000,000	平成 28 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
その他開発費	10,000,000	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
サーバー関連費用	40,000,000	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
回線関連費用	24,000,000	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
広告宣伝費 (TVCM、ネット広告、製作費)	115,000,000	平成 28 年 5 月～ 平成 28 年 10 月
販売促進費 (イベント、グッズ製作他)	30,000,000	平成 28 年 5 月～ 平成 28 年 10 月
その他諸費用	50,504,409	平成 28 年 5 月～ 平成 28 年 10 月
合計	<u>528,504,409</u>	

＜③平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定のスマートフォン向けゲーム 1~5 タイトルの開発費の一部資金＞

具体的な用途	金額（円）	支出予定時期
開発人件費	<u>42,945,392</u>	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
合計	<u>42,945,392</u>	

【変更後】

本件増資にて開示しました資金使途の変更は以下のとおりです。

具体的な使途	金額 (円)	支出予定時期
①平成27年5月期第4四半期～平成28年5月期第3四半期に開発予定の大型タイトル(対戦型ゲーム)の開発費、並びに広告宣伝費	218,555,049 (うち平成28年2月末日までの充当額 125,275,049)	平成27年4月～平成28年10月
②平成27年5月期第4四半期～平成29年5月期第2四半期に開発予定の大型タイトル(RPG型ゲーム)の開発費、並びに広告宣伝費	332,399,472 (うち平成28年2月末日までの充当額 108,994,720)	平成27年4月～平成28年10月
③平成27年5月期第4四半期～平成29年5月期第2四半期に開発予定のスマートフォン向けゲーム5タイトルの開発費の一部資金	456,999,688 (うち平成28年2月末日までの充当額 154,865,667)	平成27年4月～平成28年9月

<①平成27年5月期第4四半期～平成29年5月期第2四半期に開発予定の大型タイトル(対戦型ゲーム)の開発費、並びに広告宣伝費>

具体的な使途	金額 (円)	支出予定時期
開発人件費	123,450,957 (うち平成28年2月末日までの充当額 90,950,957)	平成27年4月～平成28年9月
システム関連設備費	— (うち平成28年2月末日までの充当額 —)	平成27年4月～平成27年5月
外注費(イラスト・声優等)	17,804,007 (うち平成28年2月末日までの充当額 2,804,007)	平成28年4月～平成28年9月
サーバー関連費用	13,186,982 (うち平成28年2月末日までの充当額 3,986,982)	平成27年4月～平成28年9月
回線関連費用	5,369,031 (うち平成28年2月末日までの充当額 1,289,031)	平成27年4月～平成28年9月
その他開発費	— (うち平成28年2月末日までの充当額 —)	平成27年4月～平成28年9月
広告宣伝費 (TVCM、ネット広告、製作費)	58,744,072 (うち平成28年2月末日までの充当額 26,244,072)	平成28年5月～平成28年10月
販売促進費 (イベント、グッズ製作他)	— (うち平成28年2月末日までの充当額 —)	平成28年5月～平成28年10月
その他諸費用	— (うち平成28年2月末日までの充当額 —)	平成28年5月～平成28年10月
合計	218,555,049	

	(うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 125,275,049)	
--	---	--

<②平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定の大型タイトル (RPG 型ゲーム) の開発費、並びに広告宣伝費>

具体的な使途	金額 (円)	支出予定時期
開発人件費	123,985,407 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 94,676,335)	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
システム関連設備費	2,677,994 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 277,994)	平成 27 年 4 月～ 平成 27 年 5 月
外注費(イラスト・声優等)	19,861,164 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 3,061,164)	平成 28 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
その他開発費	— (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額—)	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
サーバー関連費用	12,246,796 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 5,046,796)	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
回線関連費用	6,324,511 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 1,628,831)	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
広告宣伝費 (TVCM、ネット広告、製 作費)	160,303,600 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 4,303,600)	平成 28 年 5 月～ 平成 28 年 10 月
販売促進費 (イベント、グッズ製作 他)	7,000,000 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額—)	平成 28 年 5 月～ 平成 28 年 10 月
その他諸費用	— (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額—)	平成 28 年 5 月～ 平成 28 年 10 月
合計	332,399,472 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 108,994,720)	

<③平成 27 年 5 月期第 4 四半期～平成 29 年 5 月期第 2 四半期に開発予定のスマートフォン向けゲーム 1~5 タイトルの開発費の一部資金>

具体的な使途	金額 (円)	支出予定時期
開発人件費	169,184,113 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 113,975,521)	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
外注費(イラスト・声優等)	38,738,322 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 29,438,322)	平成 28 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
サーバー関連費用	41,000,000 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 3,000,000)	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
回線関連費用	51,766,664 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 6,409,864)	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月
システム関連設備費	9,541,960 (うち平成 28 年 2 月末日 までの充当額 2,041,960)	平成 27 年 4 月～ 平成 28 年 9 月

広告宣伝費 (TVCM、ネット広告、製作費)	145,400,000 (うち平成28年2月末日 までの充当額ー)	平成28年5月～ 平成28年10月
その他諸費用	1,368,929 (うち平成28年2月末日 までの充当額ー)	平成28年5月～ 平成28年10月
合計	456,999,688 (うち平成28年2月末日 までの充当額154,865,667)	

3.業績への影響

業績への影響等につきましては、「平成27年5月期第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」に織り込み済みです。なお、当社製品が属するオンラインゲーム市場においては、事業環境の変化が激しいことから、従来から連結業績予想については、開示していない方針としております。

このような状況ではありますが、四半期毎に実施する決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努めるとともに、四半期の連結業績発表時などに次四半期の連結業績見通しが算出できる場合には公表することとさせていただきます。

4.適時開示における今後の体制について

今般の資金使途の変更についての開示においては、上記のとおり、開発タイトル「コズミックブレイク ソラの戦団」のリリースする端末の変更が社内決定された平成27年9月頃に適時開示を行うべきでしたが、当社としては、当該仕様の変更による重要性を認識しておらず、その後充当資金の推移を検証した際に、当該仕様の変更によって、生じた資金使途の変更を開示する必要があるとの認識に至ったことから、お知らせが遅くなってしまいました。

今般の開示遅延を受け、今後は適時開示体制について、主に以下の整備を進め、運用を行うことにより、適切な開示を行うよう、努めてまいります。

- ① 適時開示に関する規程・マニュアル等の整備
- ② 開発状況を適切に把握する体制の整備
- ③ 適時開示を行う必要がある事象について、上司及び適時開示業務の担当部署への報告の周知徹底
- ④ 運用状況の定期的な確認

以 上