

各 位

会 社 名 株式会社アーティストハウスホールディングス
 代表者名 代表取締役社長 楠部 孝
 (コード番号 3716 東証マザーズ)
 問合せ先 取締役最高財務責任者 武石 直人
 (TEL. 03-5766-9315)

BBMF Corporationとの戦略的業務提携によるモバイルオンラインゲーム等への参入に関するお知らせ

当社は、平成17年9月27日開催の当社取締役会において、モバイルコンテンツ開発・販売のBBMF Corporation（本社：米国ネバダ州、最高経営責任者：リエン イ ハン、NASDAQ上場、以下「BBMF社」）と業務提携を行うことを決議いたしましたのでお知らせいたします。

記

I. 業務提携の概要

1. 業務提携の内容及び理由

当社は、モバイルオンラインゲーム等のコンテンツ開発・販売のBBMF社と業務提携し、モバイルコンテンツ事業をより積極的に拡大させてまいります。

BBMF社は中国南京市の開発拠点で200人を超えるエンジニアを採用し、携帯電話向けゲームを開発、欧米・アジア20カ国に配信しております。今後は、パケット料金定額性に伴い拡大が予想されるモバイルオンラインゲームに参入する計画です。さらには、制作に多くのリソースを要する携帯コミック市場に参入する計画です。中国での制作によりコスト競争力を発揮し、自社サイトでの運営のみならず製作受託事業の構築も視野に入れております。

当社はBBMF社が今後展開するモバイルオンラインゲームや携帯コミック事業に対し、当社のノウハウとネットワークにより、キャラクターやコンテンツ等をBBMF社用に獲得し、BBMF社に提供してまいります。また、BBMF社の低コストのモバイルコンテンツ開発力、生産性を活用することにより幅広くモバイルコンテンツ事業を展開してまいります。

2. 提携の相手会社の概要

会 社 名	BBMF Corporation
本店所在地	1000 William Street, Suite 204, Carson City, Nevada, USA
日 本 支 社	株式会社ビービーエムエフ（東京都港区三田3-12-17）
代 表 者	リエンイハン最高経営責任者（CEO）
設 立	2004年4月
資 本 金	US\$ 21, 993, 753
事 業 内 容	モバイルゲームアプリケーションの開発および販売
URL	http://www-jp.bbmf.net/

3. 提携の日程

平成17年9月27日 取締役会決議（当社、BBMF社）
 平成17年9月27日 業務提携契約締結

4. 提携による業績に与える影響

本業務提携により直接的な業績に良い影響があると思われまます。ただ、その影響額については現在その金額を算定中であり、他の提携及び、引き続き現在検討段階にあるM&Aの影響と合わせ、早急に数字算定できましたら、開示する所存であります。

以 上



【参考資料：BBMF 社公表資料より】

BBMF Corporation について

設立 : 2004 年 4 月
本店所在地 : 1000 William Street, Suite 204, Carson City, Nevada, USA
子会社 : 株式会社ビービーエムエフ (東京都港区三田 3-12-17)
代表者 : リエン イ ハン 最高経営責任者 (CEO)
資本金 : 2199 万米ドル (約 24 億円)
事業内容 : モバイルゲームアプリケーションの開発および販売
URL : <http://www-jp.bbmf.net/>

会社沿革 :

2004 年 4 月 モバイルゲーム提供会社として **Bbmf Corporation** を米国に上場
2004 年 4 月 全世界向けに対応したモバイルコンテンツ制作スタジオを中国南京に設立
2004 年 9 月 ゲーム開発大手 株式会社アトラス (JASDAQ 上場証券コード 7 8 6 6) との資本提携により、アトラス社が **Bbmf Corporation** の約 10% の株主になるとともに、モバイル事業部門を **Bbmf** に譲渡。
2004 年 10 月 事業の本格化に向け日本法人株式会社ビービーエムエフを設立、本社機能を日本へ移管
2004 年 10 月 中国スタジオに日本人の経営幹部を派遣し、本格的に日本モバイルコンテンツの開発及びデザイン制作ラインを開始
2005 年 2 月 株式会社アトラスモバイル設立
2005 年 3 月 モバイルコンテンツ会社ボーステック株式会社と資本提携し、同社は **Bbmf** グループの一員となる。
2005 年 7 月 モバイルコンテンツ運営、システムソフトウェア開発及びサーバーホスティング会社のジェイディスク株式会社と資本提携し、同社は **Bbmf** グループの一員となる。公式コンテンツを 50 サイト運営 (2005 年 9 月現在)
2005 年 9 月 日興アントファクトリー株式会社 (本社: 東京都千代田区、代表取締役社長: 尾崎一法) から 30 億円の出資を得て、取締役の派遣を含む積極的な経営支援を受ける



【参考資料：BBMF 社公表資料より】

BBMF の主な実績と事業戦略

- ・ 2004 年 9 月に資本提携を行ったゲーム開発大手の株式会社アトラスから譲渡されたモバイル事業を、3 千万円の赤字から 1 年間で経常利益 1 億円の収益を得ることに成功しました。
- ・ 2004 年 4 月に中国・南京に設立したモバイルコンテンツ制作スタジオは、現在、約 200 名のゲーム制作スタッフを擁し、毎月 20 タイトルのオリジナルゲームが制作できるキャパシティを持っています。また、割安な人件費や開発スピードの短縮などにより、日本の業界平均コストの 5%という低コストでのタイトル制作を実現しています。
- ・ 中国のモバイルコンテンツ制作スタジオには、2004 年 10 月より日本人経営陣を現地滞在員として派遣し、コンテンツ制作およびゲーム開発スタッフを管理しています。主にムーミン、ピーターラビット、ハイジ等キャラクターのモバイルコンテンツの制作およびアトラス社と女神転生などの知名度が高い P S（プレイステーション）用ゲームのモバイル版を制作し、現在日本で配信しています。今後は、年間 1,000 件のアプリケーション制作能力を生かし、日本向け P C 及びモバイルアプリケーション（ゲーム、待ち受け、Flash、システム開発等）の開発を手掛けます。
- ・ 日本以外の海外 20 カ国への配信チャネルを確保しています。モバイルコンテンツに移植した日本のアニメキャラクター及び P S 用ゲームを、世界向けにも配信し収益最大化を実現しています。また日本以外の巨大マーケットである米国、中国等のモバイル端末にも対応しています。
- ・ 今後の成長分野である携帯オンラインゲームや携帯コミック、アニメのモバイル化に不可欠な技術・リソースを確保しています。現在、自社開発したモバイルオンラインゲームが KDDI に数タイトル承認されおり、05 年末に配信される予定です。
- ・ 国内の著名な P S 用ゲーム及び著名アニメとキャラクターの権利を取得し、中国にてモバイル版を開発（移植）する事により、低コストでのモバイルゲーム配信を実現する事を目指します。
- ・ パケット料金定額性に伴い拡大が予想されるモバイルオンラインゲームに参入する計画です。



【参考資料：BBMF 社公表資料より】

- ・ 制作に多くのリソースを要する携帯コミック市場に参入する計画です。中国での制作によりコスト競争力を発揮します。自社サイトでの運営のみならず製作受託事業の構築も視野に入れます。
- ・ 海外のヒットゲームを輸入し、日本向けの開発を行い、自社チャンネルで販売していきます。
- ・ 今後、日本市場への経営資源の集約と増資により事業スピードをさらに加速し、既存事業の拡大に向け、ゲーム開発会社やコンテンツプロバイダー、ライセンスホルダーなどとの資本提携を目指します。一方的な企業買収ではなく、提携先の経営者は **BBMF** の事業責任者に就任していただき、**BBMF** の資金と製作能力を活用することで、提携先企業の収益拡大につなげていきます。