

平成 17 年 9 月 27 日

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)

## 第三者割当による新株式の発行及び BBMF Corporation 株式取得に関するお知らせ

平成 17 年 9 月 27 日開催の当社取締役会において、第三者割当による新株式の発行及び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」) の株式を取得することに関し、下記のとおり決議いたしましたので、お知らせいたします。

### 記

#### I. 第三者割当による新株式発行及び株式取得

##### 1. 新株式発行要領

(1) 発行新株式数	普通株式	10,000株
	(注)平成17年9月30日の株式分割後の株式数です。	
(2) 発行価額	1株につき	350,000円
(3) 発行価額の総額		3,500,000,000円
(4) 資本組入額	1株につき	175,000円
(5) 申込期間	平成17年10月12日(水)から平成17年10月13日(木)	
(6) 払込期日	平成17年10月13日(木)	
(7) 新株券交付日	平成17年11月1日(火)	
(8) 配当起算日	平成17年6月1日(水)	
(9) 割当先及び株式数		

・ Marvelous Group Limited 10,000株

##### (10) 新株式の譲渡制限に関する事項

当社は、割当先より、割当新株式を1年間市場で売却しない旨の確約を受け入れました。また、期限を問わずTOSTNET等によりブロックトレードまたは相対で本件株式の売却を行う場合には、BBMF社は譲渡予定の株式総数、譲渡予定価額、譲渡予定の相手方の氏名・名称と住所、その他譲渡に関わる重要な条件を記載した書面を当社に交付し、譲渡予定通知に記載された条件と同一の条件で当該株式を買取る優先的権利を当社に与えるものとする確約も合わせて受け入れました。

(11) 前記各号については、証券取引法による届出の効力を条件とする。

##### (注) 発行価額の決定方法

当該新株式発行にかかる取締役会決議の前日の(株)東京証券取引所マザーズにおける当社普通株式の終値(319,000円)を参考として350,000円といたしました。

(注) Marvelous Group Limited (本社：英国領バージン諸島、最高経営責任者：リエン イハン) はBBMF Corporationの100%子会社です。

## 2. BBMF 社の株式取得の概要

(1) 株式取得の方法	第三者割当増資による新株式引き受けによる
(2) 株式取得日時	平成 17 年 10 月 17 日（予定）
(3) 引受総額	35 億円
(3) 引受株式数	約 350 万株
(4) 増資後の当社所有株式数割合	約 12%

※為替レートにより引受株式数および当社所有株式数割合は若干変動する可能性があります。

## 3. 新株式発行理由及び BBMF 社の株式取得理由

当社は本日開催の取締役会において BBMF 社との業務提携を決議しております。詳細は本日開示の「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」をご参照ください。

BBMF 社は携帯電話向けゲームの開発及び配信を行っており、日本での株式上場を目指し、経営資源を日本に集約しております。

2004 年 10 月には日本法人の株式会社ビービーエムエフを設立し、本社機能を日本に移管しております。その後、ゲーム開発大手の株式会社アトラス（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 社の約 10%の株主になるとともに、モバイル事業部門を BBMF 社に譲渡しております。また、ムーミン、ピーターラビット、ハイジ等のキャラクターのモバイルコンテンツ制作会社のボーステック株式会社と資本提携しております。さらに、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おります。また、モバイルコンテンツ運営やシステムソフトウェア開発およびサーバホスティングのジェイディスク株式会社との資本提携により、中国でのコンテンツ生産能力を最大限活用し、日本国内における携帯配信チャネル拡大とともに BBMF グループを構築しております。

こうした積極的な事業拡大に加え、今回の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、コンテンツの追加やキャラクターの獲得を進め、既存事業を拡大しております。また、1 年以内に 10 社程度の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アライアンスや資本提携を視野に入れ、企業規模ならびに収益の拡大を目指しております。

今回の第三者割当増資の引受先である Marvelous Group Limited は、BBMF 社の子会社であり、当社と BBMF 社は両社の第三者割当増資を両社グループで引き受けることにより、業務提携のみならず、グループとしての資本提携を行い、両社グループの企業規模の拡大ならびに収益の拡大を図ってまいります。

## 4. 調達資金の使途

BBMF 社の株式取得資金に全額を充当する予定であります。

## 5. 業績に与える見通し

BBMF 社との業務資本提携により、直接的な業績に良い影響があると思われれます。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。

## 6. 今回の増資による発行済株式総数の推移

現在の発行済株式総数	89,708 株
増資による増加株式総数	10,000 株
増資後発行済株式総数	99,708 株

(注)平成17年9月30日の株式分割後の株式数です。

7. 割当先の概要（平成17年9月27日現在）

割当先の名称	Marvelous Group Limited
本店所在地	Offshore Incorporations Limited, P.O.Box 957, Offshore Incorporations Centre, Road Town, Tortola, British Virgin Islands.
代表者の氏名	Yih Hann Lian
資本金	US\$ 1
主な事業内容	リサーチ及び投資等
当社との関係	該当事項はありません

8. 増資後の大株主構成等

順位	株主名	所有株式数	所有割合
1	プライベートエクイティジャパン株式会社	13,380.0 株	13.42 %
2	ゴールドマン・サックス・インターナショナル	13,092.0 株	13.13 %
3	Marvelous Group Limited	10,000.0 株	10.03 %
4	日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	4,072.0 株	4.08 %
5	和田 隆久	3,606.4 株	3.62 %
6	田塩 享寛	3,085.6 株	3.09 %
7	AHパートナーズ2号投資事業組合	2,590.0 株	2.60 %
8	資産管理サービス信託銀行株式会社（証券投資信託口）	2,172.0 株	2.18 %
9	箱岩 哲	2,134.4 株	2.14 %
10	小山田 壮権	2,100.0 株	2.11 %

(注) 1. 上記は平成17年8月11日現在の株主名簿及び実質株主名簿を基準とし、過去に発行した第三者割当増資の引受先の譲渡報告を反映させ、今回の有償第三者割当増資で増加する見込みの株数を加算し、平成17年9月30日の株式分割後の株式数にて作成しております。

2. Marvelous Group Limitedは当社の主要株主となる予定であります。

## II. 参考情報

1. 株主への利益配分等

(1) 利益配分に関する基本方針

当社グループは株主の方をはじめとする当社グループに係る全てのステークホルダーの方に対する利益配分を経営の重要な課題の一つと位置付けております。

現在まで、当社は配当を実施しておりませんが、将来的には配当や自社株式の取得、株主優待の拡充等を実施し、また、業績の向上に努め、企業価値の増大を図ってまいります。

(2) 配当決定に当たっての考え方

当社は、現在まで株主の方への配当は実施しておらず、当社中長期経営戦略の遂行のため資金を内部留保させていただいております。

今後におきましては、業績の向上に努め、早期に配当を実施できる体制へ移行させる方針であります。

(3) 内部留保資金の用途

当社グループの事業は主にエンターテインメントに係る各種権利を買付けて、商品化して販売し、または、それらサービスを提供しております。

今後の業績の向上のためにも魅力ある権利を買付けるために資金を投入し、事業を拡張し、中長期的な業績向上に努め、企業価値の増大を図る所存であります。

## 2. 過去3年間に行われたエクイティ・ファイナンスの状況等

### (1) エクイティ・ファイナンスの状況

年 月 日	増資額	増資後資本金	摘要
平成15年8月8日	121,125 千円	693,750 千円	有償一般公募増資 (ブックビルディング方式)
平成16年6月26日	50,242 千円	745,292 千円	有償第三者割当増資
平成16年10月28日	997,355 千円	1,742,647 千円	有償第三者割当増資
平成17年5月17日	795,600 千円	2,572,347 千円	有償第三者割当増資

### (2) 過去3決算期間及び直前の株価等の推移

	平成15年5月期	平成16年5月期	平成17年5月期	平成18年5月期
始 値	—	59,250 円	64,500 円	104,000 円
高 値	—	146,500 円	118,750 円	465,000 円
安 値	—	52,500 円	62,500 円	102,000 円
終 値	—	65,000 円	106,000 円	319,000 円
株価収益率	—	—倍	—倍	

- (注) 1. 平成17年9月30日の株式分割を考慮し、分割調整後の株価にて記載しております。  
 2. 東証マザーズに上場した平成16年5月期より記載しております。  
 3. 平成16年5月期の株価につきましては、平成15年8月8日から平成16年5月31日までの株価であります。  
 4. 平成18年5月期の株価につきましては、平成17年9月26日現在を記載しております。  
 5. 平成16年5月期及び平成17年5月期の株価収益率につきましては、1株当たり当期純損失であるため、記載しておりません。

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  
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。