



平成 17 年 10 月 24 日

各 位

会 社 名 株式会社オーエー・システム・プラザ
代 表 者 名 代表取締役社長 大 喜 章 徳
(JASDAQ・コード 7491)
問い合わせ先 取締役管理本部長 矢 野 辰 彦
T E L 052-332-5160

東風株式会社の子会社化および、 オンラインゲーム・デジタルコンテンツ事業新規参入に関するお知らせ

平成 17 年 10 月 24 日開催の当社取締役会において、東風株式会社（以下「東風」）が実施する第三者割当増資による新株式を引受け、同社を子会社化し、オンラインゲーム・デジタルコンテンツ事業に新規参入することに関し、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

1. 子会社化の目的

オンラインゲーム・デジタルコンテンツ事業への参入

当社では、既存のパソコン・OA 機器の専門販売小売業の確実な成長を図りながら、これに関連する事業領域として IT・モバイル関連ビジネスへの事業領域への進出を模索しておりましたが、この度日本・韓国・中国を中心とするアジア地域でのデジタルコンテンツ事業のクロスボーダー（Cross-border）展開を得意とする東風が実施する第三者割当による新株式を引受け、東風を子会社化し、オンラインゲーム事業及びデジタルコンテンツ事業に新規参入することといたしました。

東風は内田光昭社長がもつ日韓を中心とするアジア地域における豊富な国際的ビジネス経験から、日本・韓国・中国を中心としたアジア圏において人的・商的に広いネットワークがあることに強みを有しております。既に韓国において携帯電話用ネットワークゲームコンテンツの共同開発および配信を手がける一方、中国においては国家広電総局から TV アニメシリーズの制作許可を受ける等の実績を有しております。TV アニメでは日本・韓国・中国での同時放映に向け企画・制作を進行中であり、コミック版への展開等、今後もさらに商圏を拡大すべく日本人・韓国人・中国人からなる国際合作プロジェクトを進行させております。

アジア市場においてはオンラインゲーム等においてインフラが非常に整備されている一方、コンテンツに関しては日本が他国をリードしております。今後、飛躍的な成長が見込まれるアジア圏全体をターゲットとする先駆者としてアニメコンテンツ及びオンラインゲーム分野等に基盤を築き、新たな市場を開拓、実績をあげることで、パソコン・OA 機器の専門販売小売業と並ぶ主幹事業に育て、ひいては当社グループの企業価値の飛躍的な向上を実現できると判断し、東風の株式の取得を決議いたしました。

日本・韓国・中国企業に対する戦略的投資（資本提携） M&A

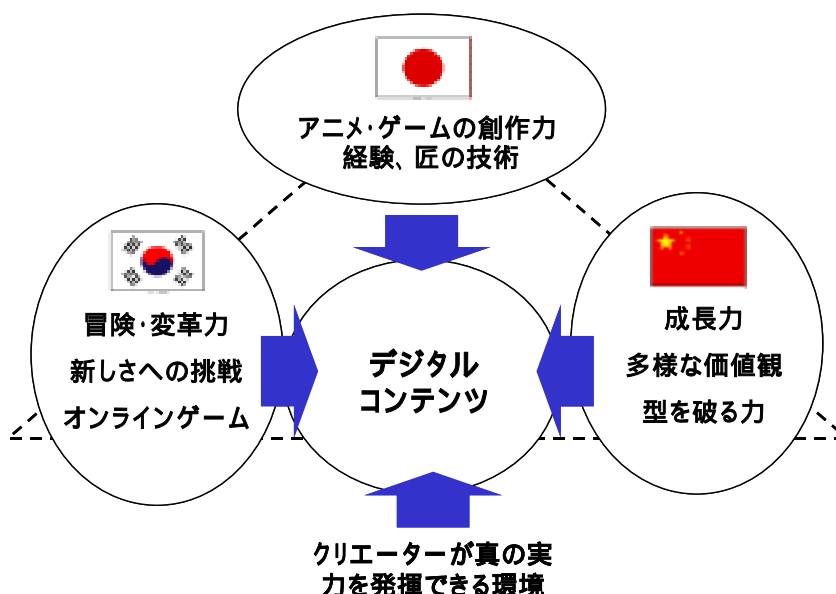
また、当社は平成 17 年 8 月 30 日、および平成 17 年 10 月 12 日付開示で株式会社アポロ・インベストメント*より出資および新株予約権の権利行使を受け、同社との提携による投資事業参入を決定しておりますが、今回新たに参入する日本・韓国・中国のクロスボーダー展開によるオンラインゲーム・デジタルコンテンツ事業を中心とした IT 関連事業領域への展開を促進するため、これに関連する日本・韓国・中国企業への戦略的投資（資本提携） M&A を機軸に投資展開していく所存であります。この場合も、東風の持つ日本・韓国・中国企業に対する豊富な知識、ノウハウ、経験を活用し、投資効率の高い投資事業展開を行えると考えております。

* 本日付で別途開示しております「第三者割当による新株式発行に関するお知らせ」もご参照ください。

2. 東風の事業戦略

(1) ビジョン

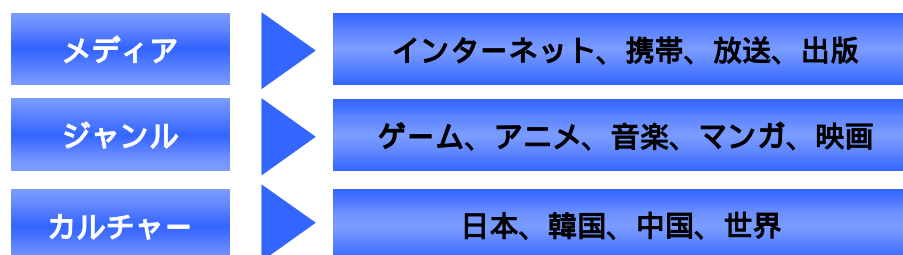
東風は、日本、韓国、中国のクリエイターを集結し、冒険、越境、変革を基本理念として、アジアから世界へとコンテンツを発信していきます。



(2) 事業コンセプト

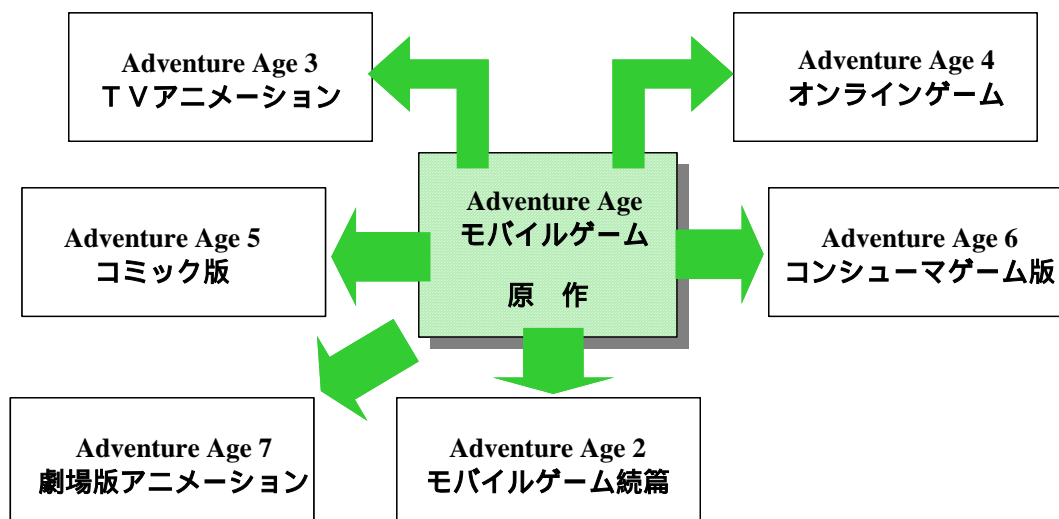
東風は、基本理念のもとでのコンテンツの制作と世界への発信を通じて、コンテンツにおける 3 つの境界を越えることを目指しています。

Contents Cross the Border: コンテンツは越境する



(3) 事業概略

東風は、モバイルゲーム、TVアニメ、オンラインゲーム、コミック・雑誌、コンシューマゲーム等、メディアの境界を超え、また単なるゲームの枠組みを超えた「未来型のオンラインゲーム」を見据え、国境およびメディアの両面において Cross-border なサービスの展開を目指します。現在進行中の「Adventure Age プロジェクト」では日本アニメ界を代表するクリエイター湖川友謙氏（「科学忍者隊ガッチャマン」「伝説巨人イデオン」等のキャラクターをデザイン）を中心に日本人、韓国人、中国人からなる国際チームを編成し、モバイルゲームを皮切りにTVアニメーション、オンラインゲーム、コミック他各種メディアへの展開を行います。



3. 東風概要

- (1) 商号 東風株式会社
- (2) 所在地 福岡県福岡市早良区城西三丁目 22 番 24 号 NTT 西新ビル 1 階
- (3) 代表者の氏名 代表取締役 内田 光昭（うちだ みつあき）
- (4) 設立年月日 平成 16 年 11 月 18 日
- (5) 事業の内容 アニメーション及びオンラインゲーム事業
- (6) 決算期 2 月末日
- (7) 従業員等 10 名（日本人、韓国人、中国人スタッフで構成）
- (8) 事業所
 本社： 福岡県福岡市早良区城西三丁目 22 番 24 号 NTT 西新ビル 1 階
 東京支店： 東京都千代田区岩本町二丁目 12 番 4 号 神田共同ビル 5 階
- (9) 資本金 55,000 千円
- (10) 発行済株式総数 2,000 株
- (11) グループ会社 Tofoo Korea 株式会社（平成 17 年 5 月設立）
 中国現地法人（平成 17 年設立予定）

(12) 大株主構成および議決権比率

順位	大株主の名称または氏名	所有株式数	議決権比率
1	内田 光 昭	835 株	41.75%
2	大 橋 弘 典	835 株	41.75%
3	日本トータルシステム(株)	185 株	9.25%
4	橋 本 讓	80 株	4.00%
5	白 木 正 四 郎	65 株	3.25%
	計	2,000 株	100.00%

(13) 直近事業年度における業績の動向

平成 17 年 2 月期の実績は、平成 16 年 11 月 18 日から平成 17 年 2 月 28 日までの約 3 ヶ月の決算となっております。

	平成 17 年 2 月期
売 上 高	10,896,000 円
売 上 総 利 益	6,459,174 円
営 業 利 益	355,022 円
経 常 利 益	355,034 円
当 期 利 益	355,033 円
総 資 産	75,578,488 円
株 主 資 本	10,355,033 円

(14) 代表取締役略歴

氏 名 (生年月日)	主たる職業	略歴
内 田 光 昭 (昭和 40 年 8 月 1 日)	東 風 (株) 代表取締役	昭 和 63 年 4 月 三星ジャパン(株)(現日本サムスン(株))入社 平 成 9 年 1 月 サムスン物産(株)ソウル本社 平 成 9 年 8 月 日本サムスン(株)大阪支店機械部 平 成 11 年 3 月 (株)シーズディ・コンサルティング入社 平 成 12 年 9 月 メディアゲート(株)設立 取締役副社長 平 成 16 年 11 月 東風(株)設立 代表取締役(現任)

4. 異動の前後における当社の所有に係る子会社の議決権の数及びその議決権の総数に対する割合

	(異動前)	(異動後)
(1) 当 社 所 有 議 決 権 数	個	2,100 個
(当 社 所 有 株 式 数	株	2,100 株)
(2) 議 決 権 の 総 数	2,000 個	4,100 個
(発 行 済 株 式 数	2,000 株	4,100 株)
(3) 議 決 権 の 総 数 に 対 す る 割 合	%	51.2%
(発 行 済 株 式 総 数 に 対 す る 割 合	%	51.2%)

5. 異動の内容及びその年月日

- (1) 内容
東風株式会社からの第三者割当増資引受
- (2) 引受年月日(予定)
平成 17 年 11 月 14 日

6. 引受金額

210,000 千円(1株あたり 100 千円)

7. 業績に与える見通し

東風の子会社化による平成 18 年 3 月期の業績への影響は軽微であります。今後、成長が見込まれるアジア圏全体をターゲットにオンラインゲーム・デジタルコンテンツ事業において市場を開拓し、パソコン・OA 機器の専門販売小売業と並ぶ主幹事業に育てることで収益を拡大し、当社グループの連結価値を拡大していく予定であります。

以上