



---

**元気株式会社との資本提携後の展開について**

**2005年3月31日**

---

For-side.com

**For-side.com Co.,Ltd.**

Copyright (C) 2005 For-side.com All Rights Reserved

For-side.com

今回、資本提携いたしました元気株式会社とは、  
早期に業務提携し、更なるシナジー効果を  
求めるべく、段階を経て出資比率を  
高めていく予定であります。

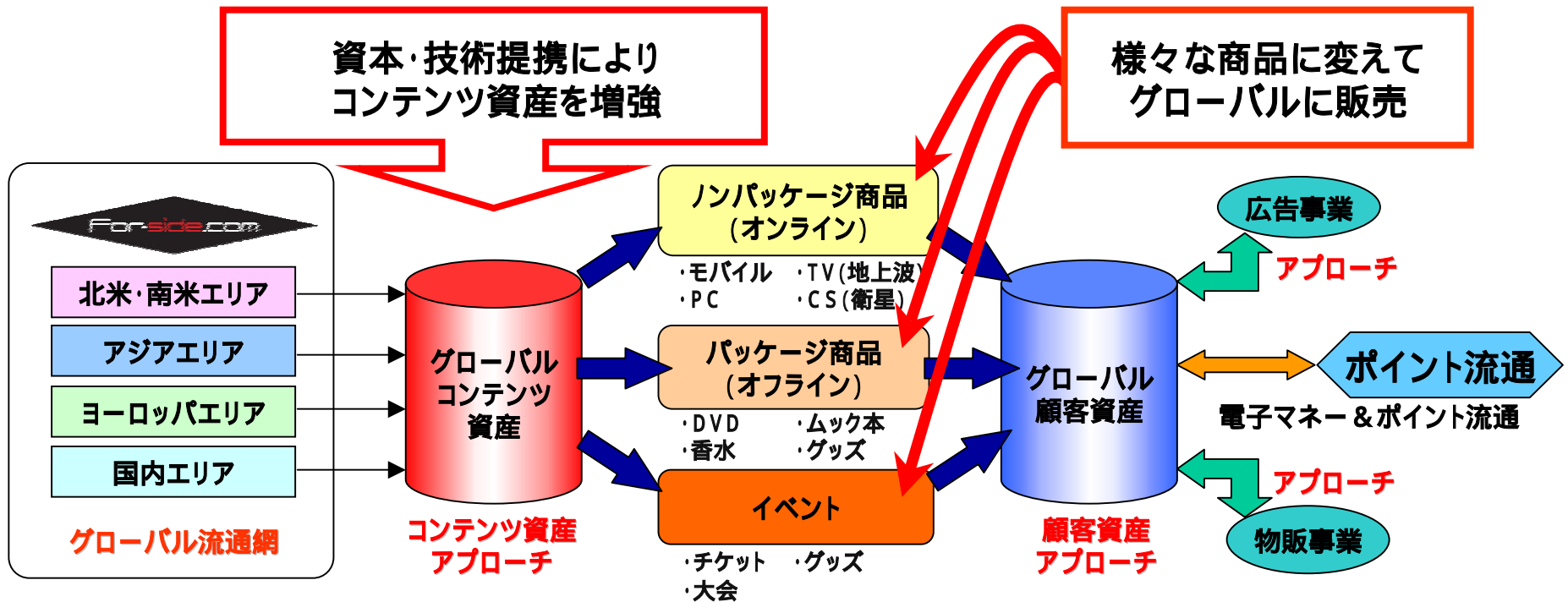
元気株式会社のキラーコンテンツとなるゲームを  
フォーサイドのグローバル流通網にて、様々な  
商品として販売し、収益の拡大を図ります。

- 掲載情報について -

本資料に記載されている内容には、将来の見通し、当社による見解が含まれていますが、内部的・外部的リスクによって実際の予想と大きく異なることがあることをご了承ください。尚、当社が継続して業務を展開する上で不可避の潜在的リスクである経済状況、サービスの成否、他社との競争状況などの不確実性が含まれていることをご留意ください。

# 資本提携の目的 ~ 多面的ビジネスモデルの強化 ~

グローバルで需要が高まるゲームコンテンツを  
コンテンツ資産に増強し、様々な商品として販売する。



業務提携にて既存ゲームのグローバル流通を実現。  
商品の多角化を図り、両社の収益を拡大する。

家庭用ゲームソフトの首都高バトルや剣豪といった人気ゲームシリーズを手掛け、モバイル展開、海外進出へと拡大。

## 元気株式会社**の強み**

様々なプラットフォームに対応  
家庭用ゲーム機、PC、携帯電話を中心にゲームを提供。

多数の人気ゲームシリーズを保有  
「首都高バトル」や「剣豪」といった多数の人気ゲームシリーズを保有。

洗練されたゲーム開発力  
ユーザーニーズを的確に捉え、卓越したゲーム開発能力にて競争優位性を確保。

- ・得意とするレースゲームやアクションゲームに注力し、競争優位性を構築。
- ・優位性を生かして海外へ積極的に事業展開を図る。



人気レースゲーム  
「首都高バトル」  
(C)2005 GENKI



人気アクションゲーム  
「剣豪」  
(C)2005 GENKI

URL <http://www.genki.co.jp>

元気株式会社は、レースゲームや和風アクションゲームといったキラーコンテンツを有しており、競争優位性を持つ。

まずは、キラーコンテンツとなる人気ゲームシリーズを  
フォーサイドのグローバル流通網にてモバイル向けに販売。



ゲームニーズが高まるアジア、北米、欧州のエリアにて展開。  
流通網を拡大、商品を多角化することで収益を拡大させる。

オンラインとオフラインを融合させ、双方でシナジー効果が得られる多面的なビジネスモデルを展開する。

□ オンライン販売の活用

- ✓ モバイルゲームの利用者に対し、オンラインによるゲームソフトの購入を促す

□ ゲーム大会の開催

- ✓ ゲーム大会のイベントを実施し、リアル集客に向けた商品販売などを展開する

□ オリジナルグッズの販売

- ✓ キャラクターグッズなどの制作を行い、獲得した顧客資産に向けて販売を促す

これらのモデルをグローバルに向けても展開する。

おわりに



For-side.com

*For - side*グループは、今後も高い成長率を実現させ、  
デジタルコンテンツの総合流通業の世界トップ企業を目指します。