
グループ戦略説明会

(英国Eidos社のグループ化について)

SQUARE ENIX®

2009年4月22日

当資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社(以下、当社グループ)の計画、見通し、戦略及び考え方は、当社グループの将来の業績に関する見通しを記載したものです。

当資料は、当資料が作成された時点で入手可能な情報に依拠した経営者の判断や考え方であり、当資料の見通しに依拠されることはお控えください。また、将来にわたって当資料が正確または有効な情報であると想定されることもお控えください。

様々の要素により、実際の業績はこれらの見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与えうる要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

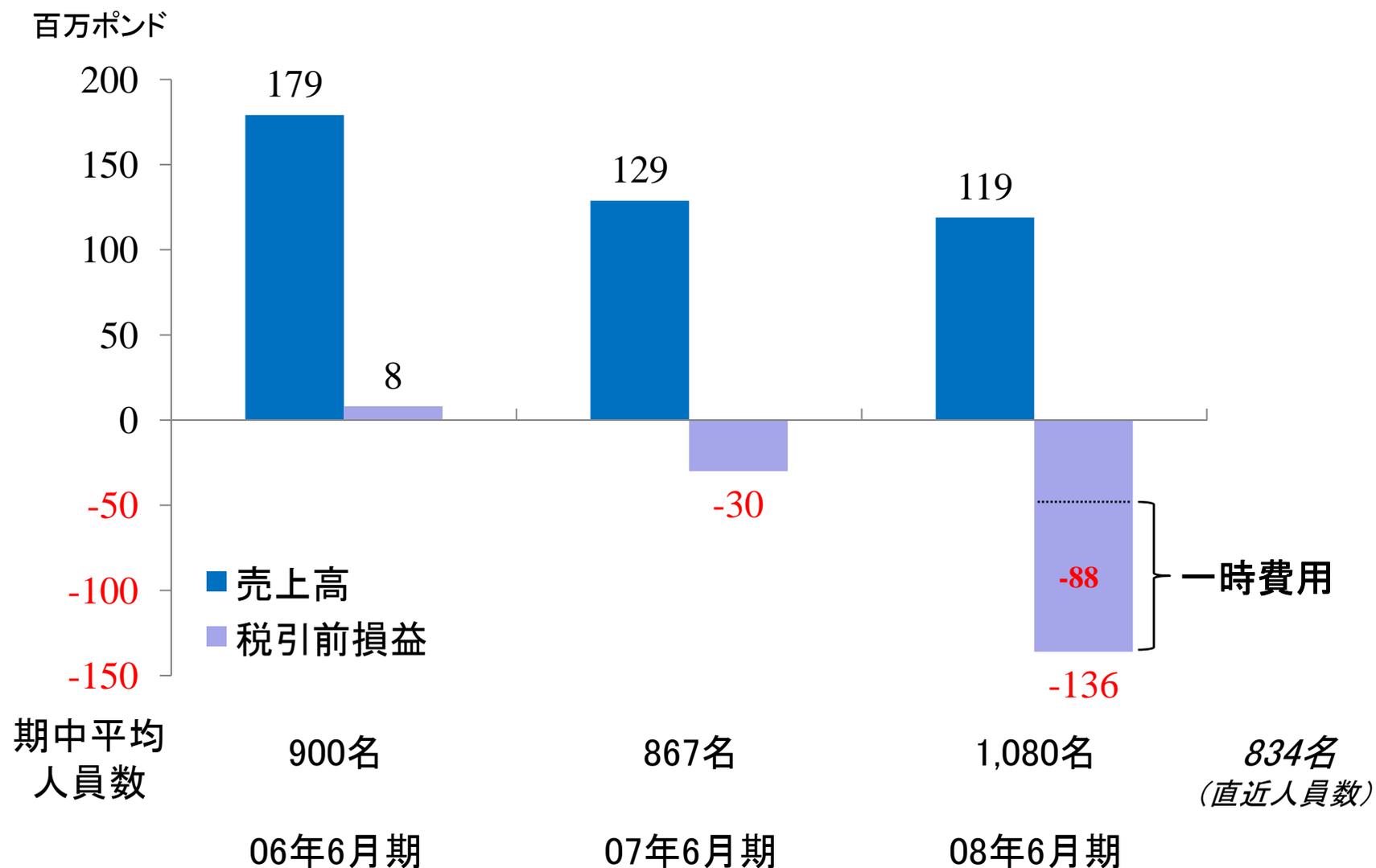
1. 当社グループの事業に影響を与える経済環境の変化
2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新及び主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる当社グループの能力
4. 当社グループに関する事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社グループの能力
5. 法規制の改正とそれに対応する当社グループの能力

当資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発表日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社グループの将来の業績に関する見通しを更新または修正する義務を負うものではありません。

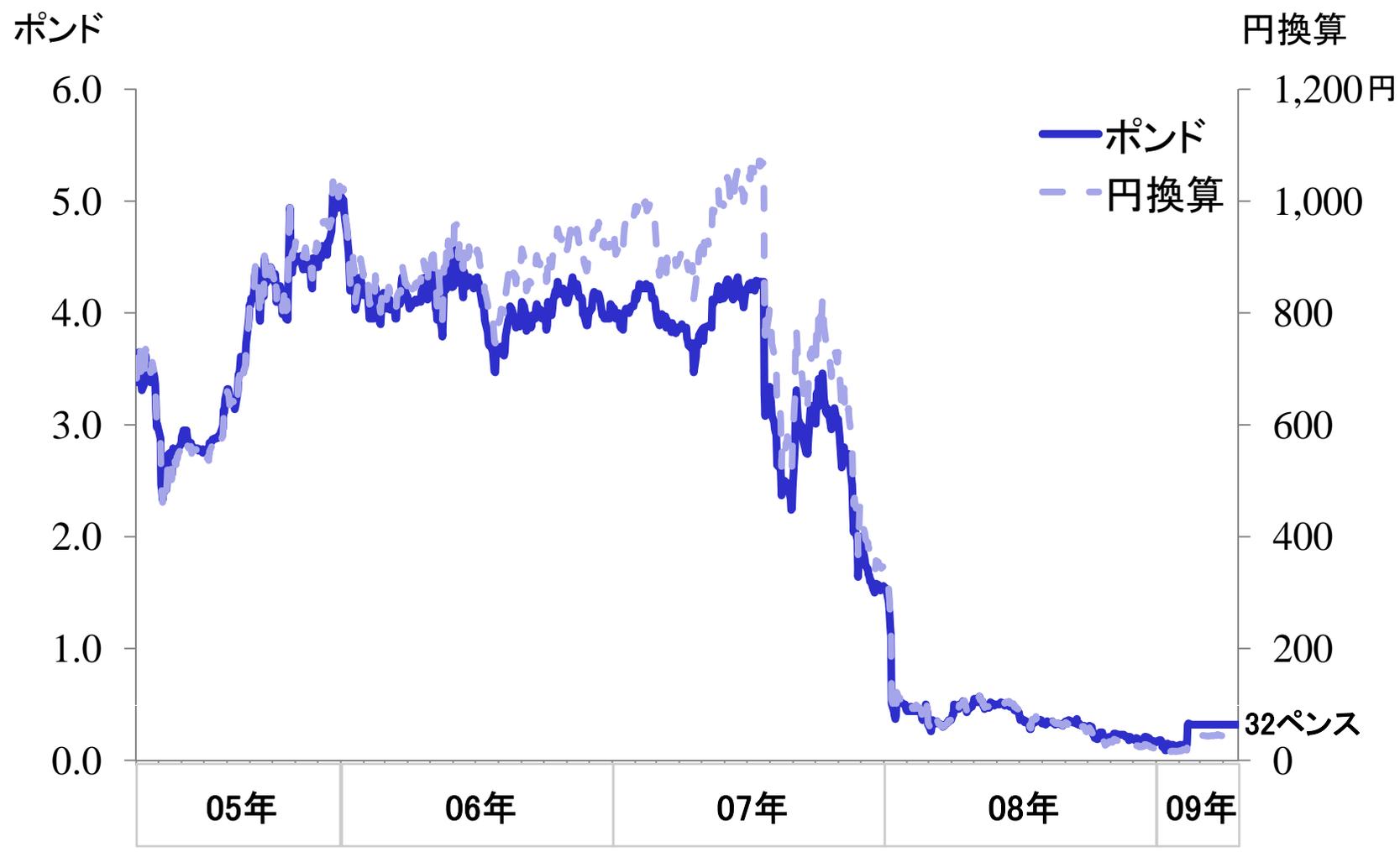
Eidos社の概要

商号	Eidos plc
設立	1995年11月（1990年 Eidos Interactive設立）
所在地	英国(ウィンブルドン)
事業内容	インタラクティブ・エンタテインメント 製品の開発、製作及び販売
決算期	6月30日
主要IP	「Tomb Raider」、「Hitman」、 「Kane & Lynch」、「Deus Ex」等
主要スタジオ	Crystal Dynamics(米)、 IO Interactive(デンマーク)、 Eidos Montreal(カナダ)等

Eidos社の業績推移



Eidos社の株価推移



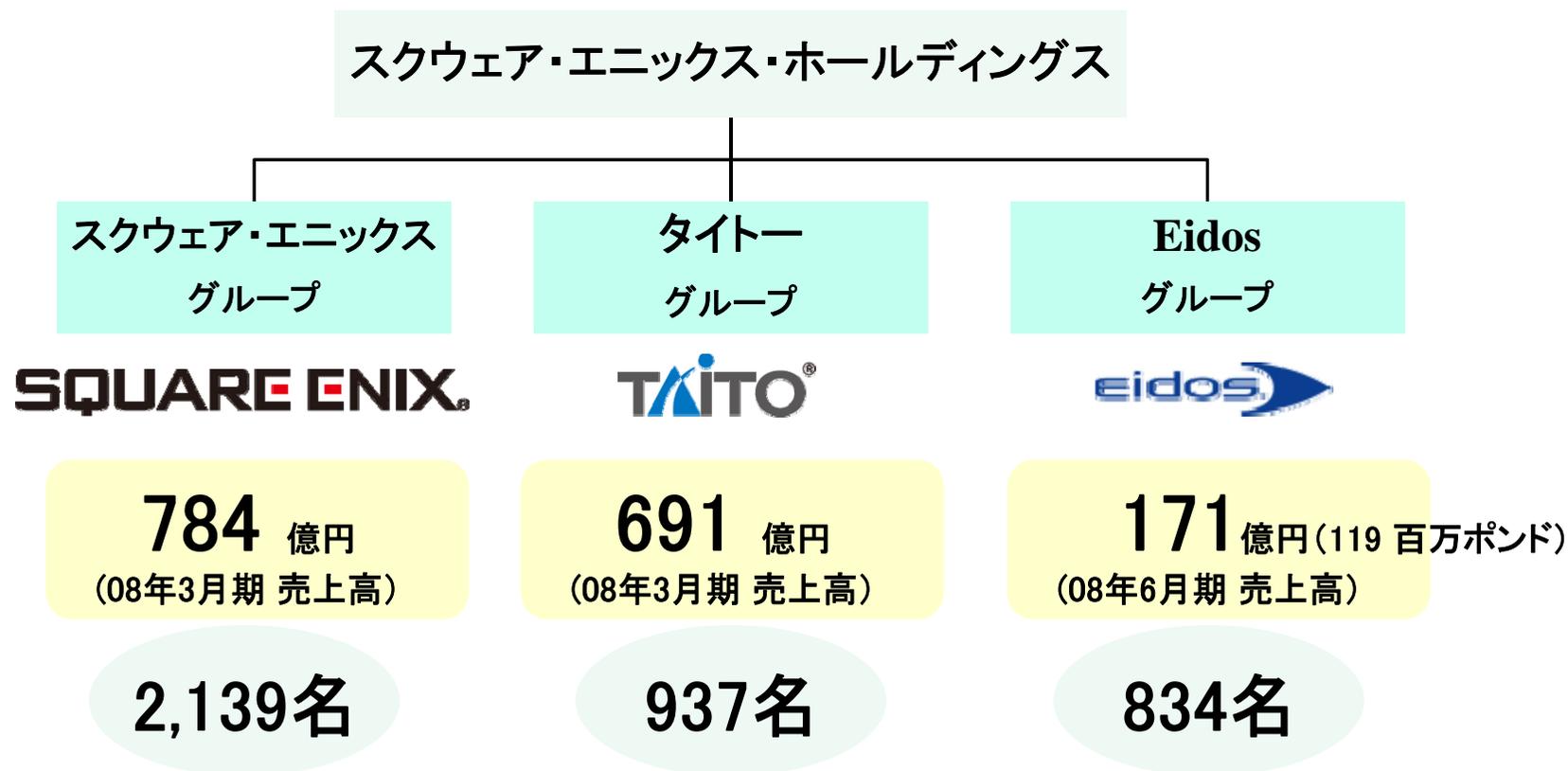
出所:ブルームバーグ

買付けの概要

手続き	スキーム・オブ・アレンジメント
効力発生日	2009年4月22日
買付価格	1株当たり 32ペンス
議決権の総株数	263,586,730 株
発行済全株式の価値	約 84.3百万ポンド (約 121 億円)
買収資金	手元資金を充当
買収後の当社持分	100%

1ポンドを144円で換算

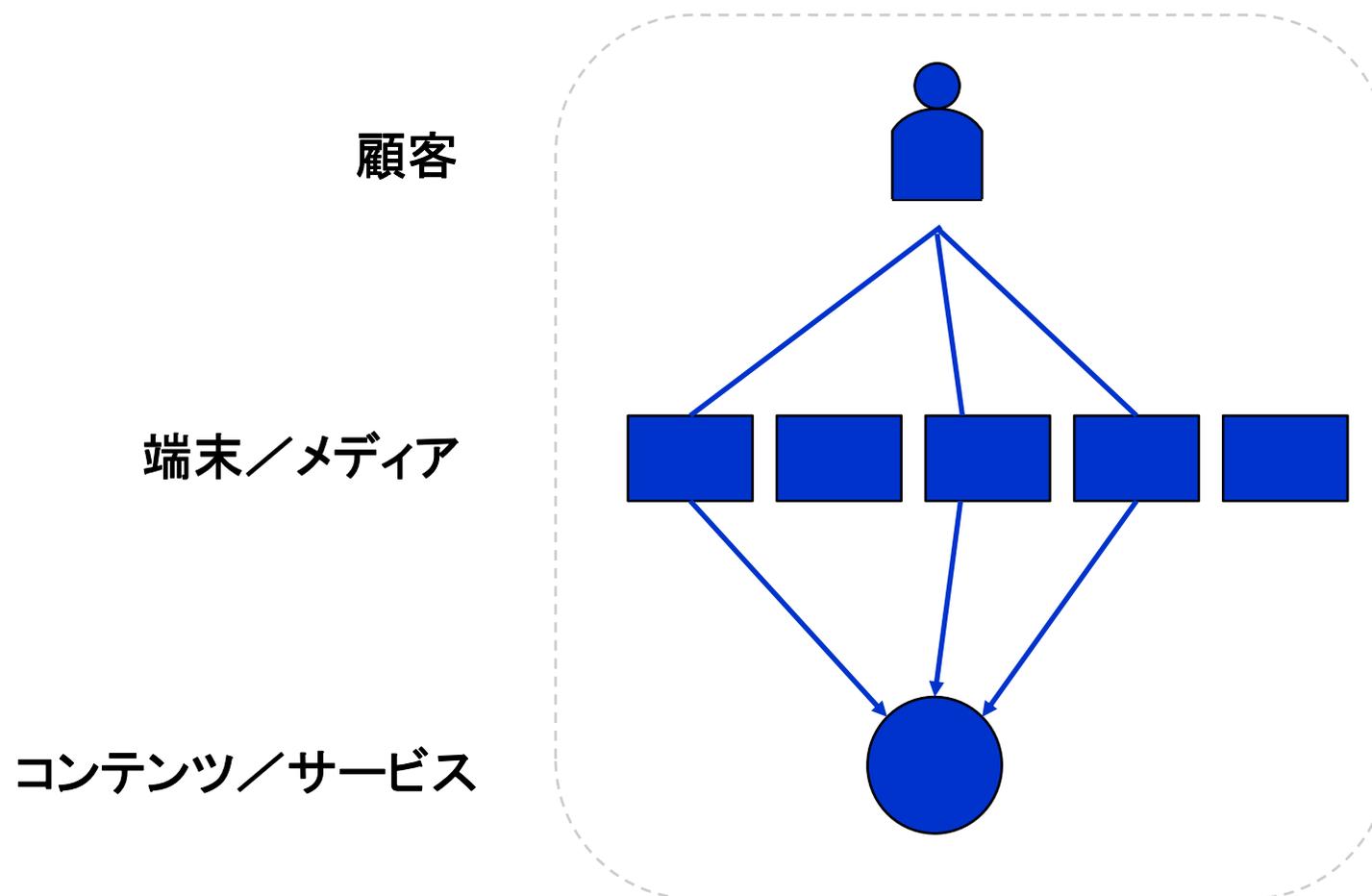
スクウェア・エニックス グループ



スクウェア・エニックス グループ、タイトーグループの人員数は、2008年12月末現在／1ポンドを144円で換算

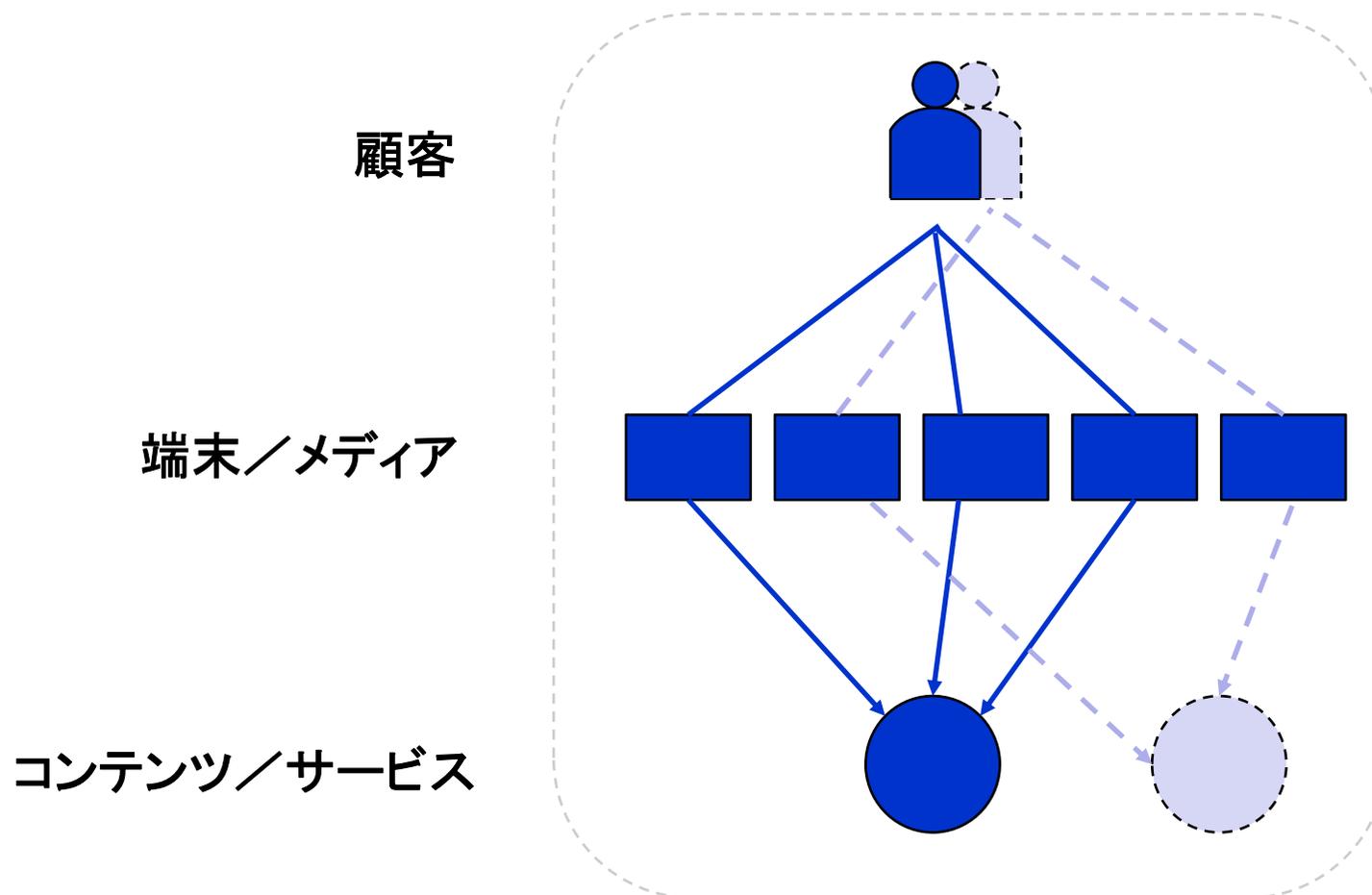
エンタテインメントの顧客のイメージ

① 端末／メディアの自由な選択



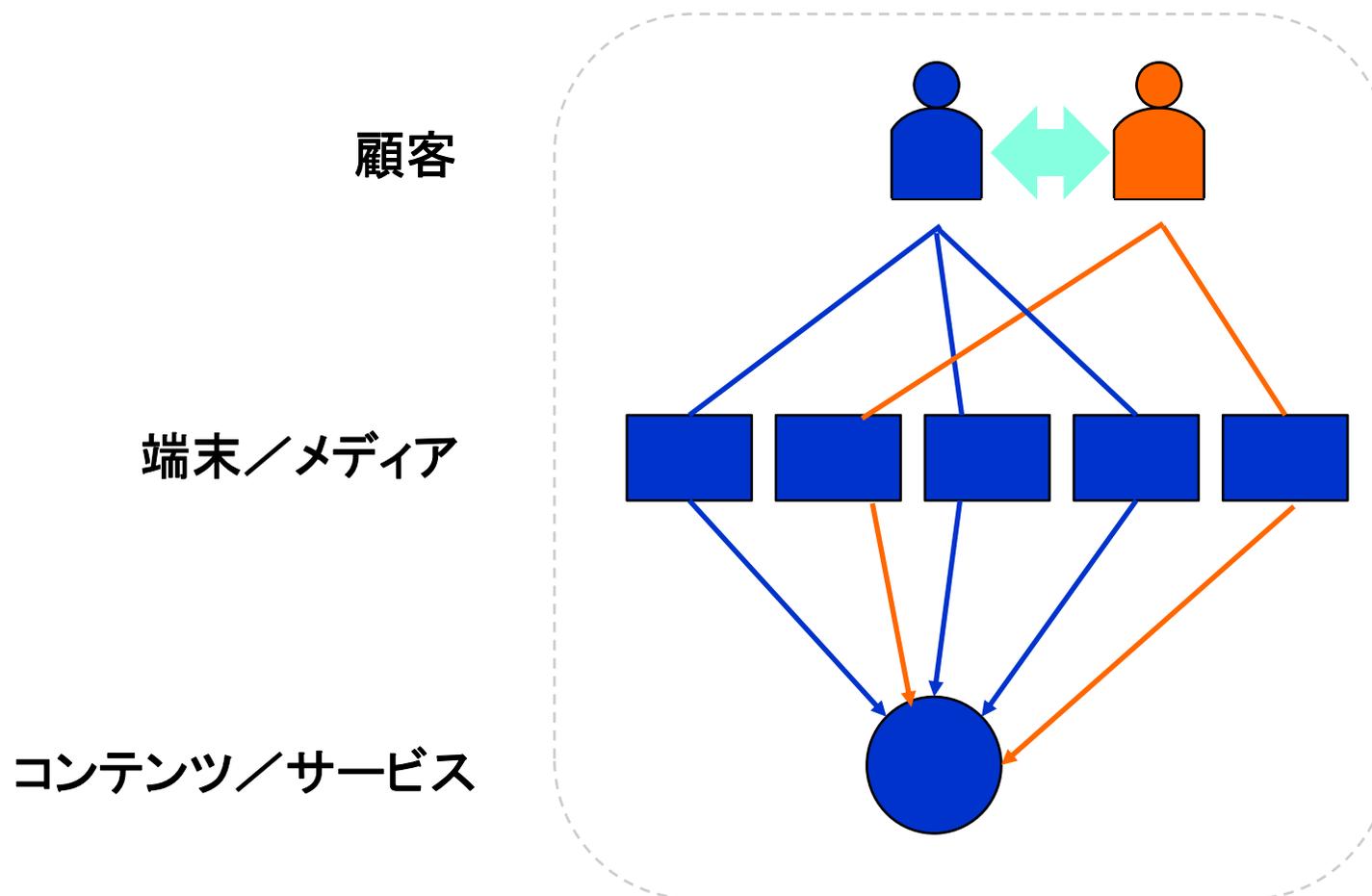
エンタテインメントの顧客のイメージ

② 多重人格

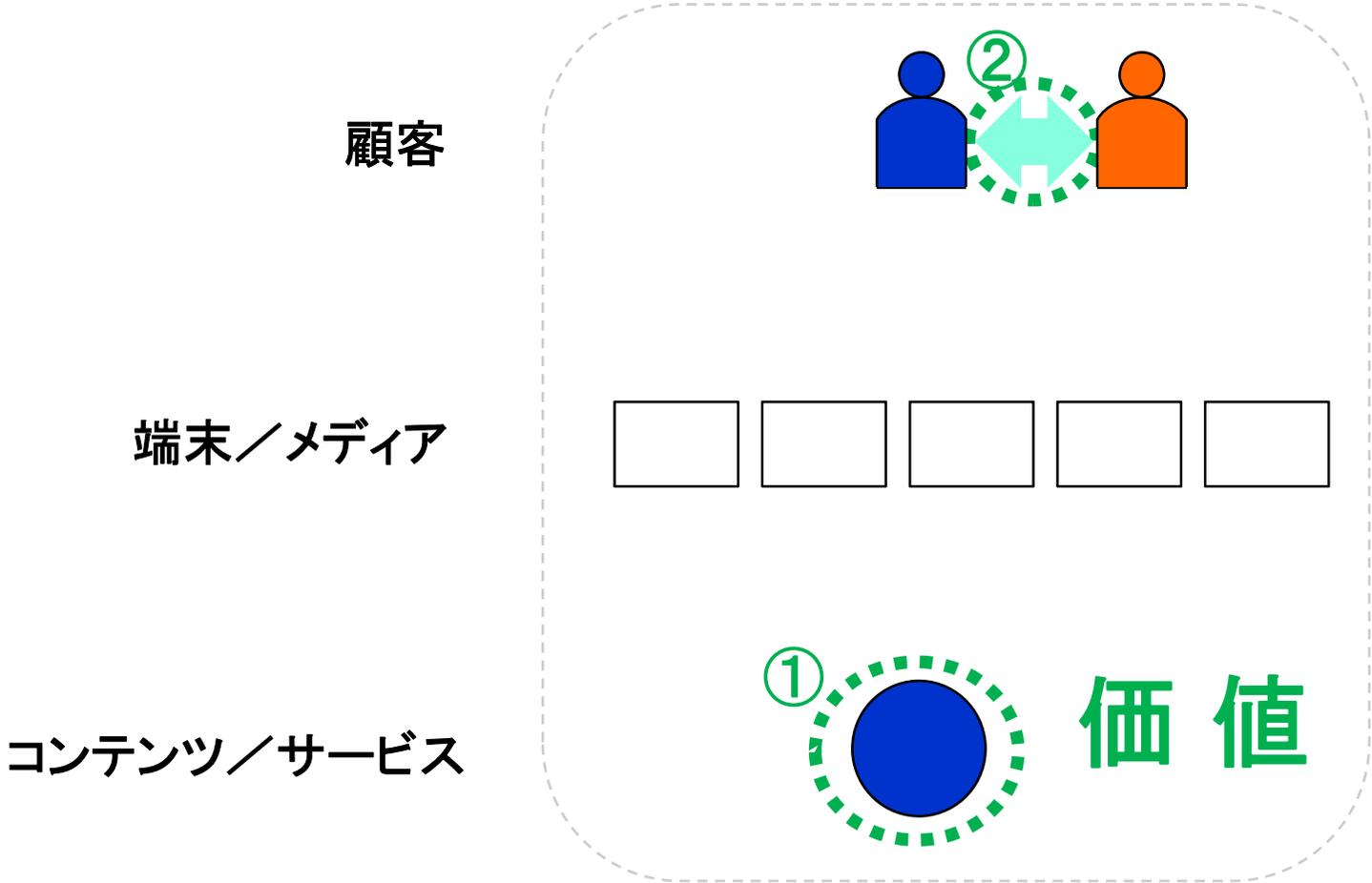


エンタテインメントの顧客のイメージ

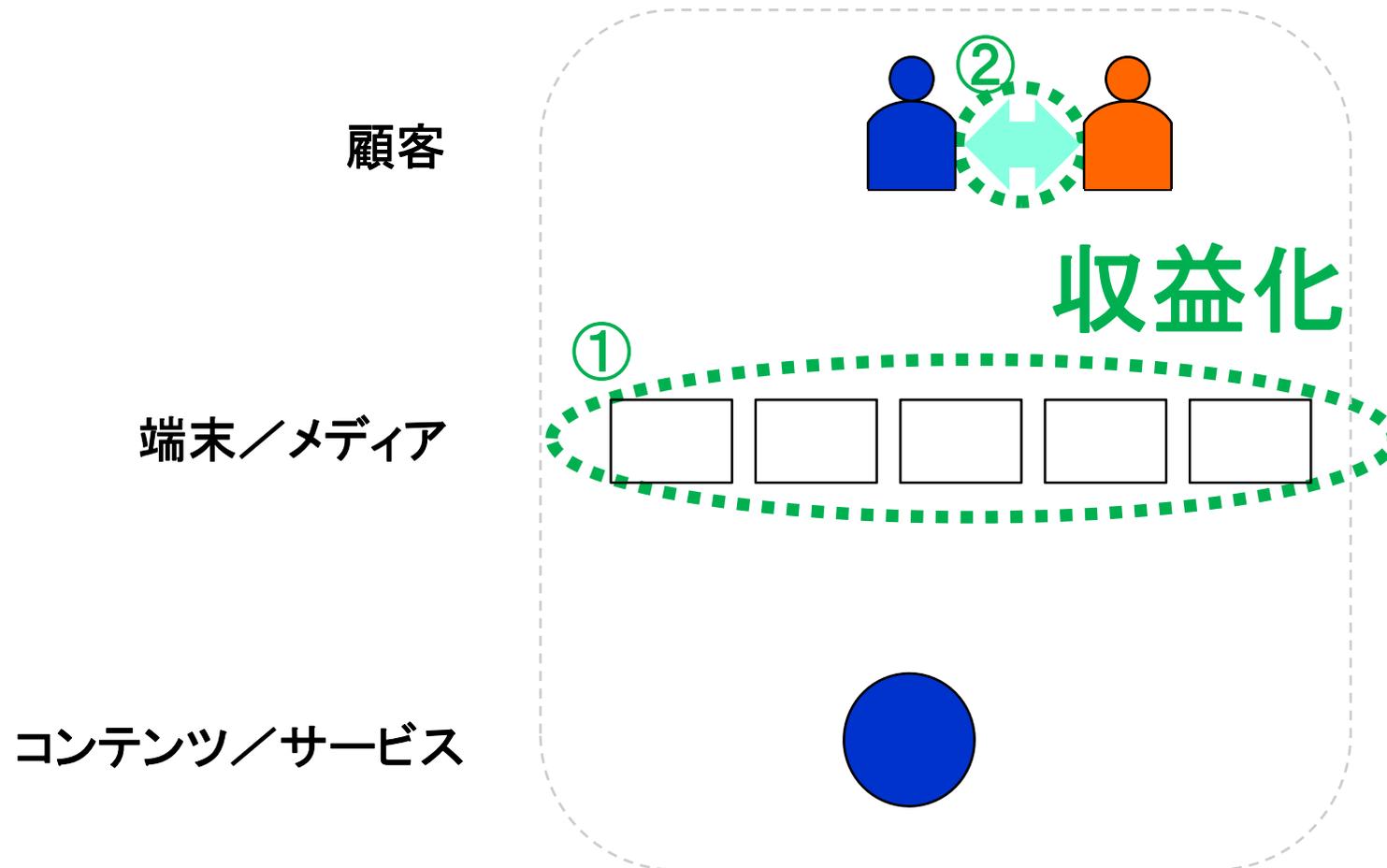
③ コミュニティ志向



エンタテインメント・ビジネスのイメージ



エンタテインメント・ビジネスのイメージ



エンタテインメント・ビジネス に必要な要素

① ブランド価値の創出

② 多様な顧客接点の確保

- 多様な端末／メディアへのコンテンツの加工
- 多様な端末／メディアでのビジネス展開
- グローバル展開

③ コミュニティ・マネジメント能力

Eidos社グループ化に伴う 大型タイトルの充実

スクウェア・エニックス

ファイナルファンタジー	8,500万本以上
ドラゴンクエスト	4,700万本以上
キングダムハーツ	1,200万本以上

Eidos

Tomb Raider	3,000万本以上
Hitman	800万本以上

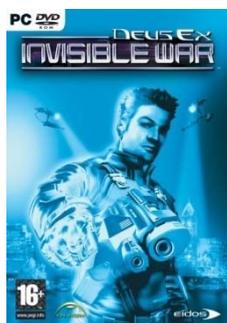
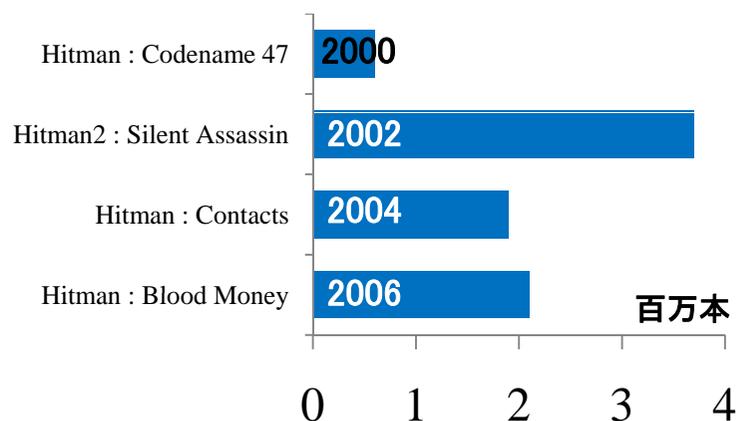
Eidos社の主なタイトルの実績／1

Tomb Raider

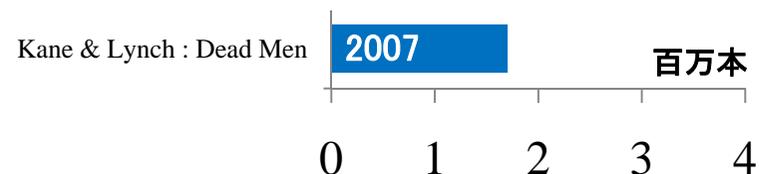


Eidos社の主なタイトルの実績／2

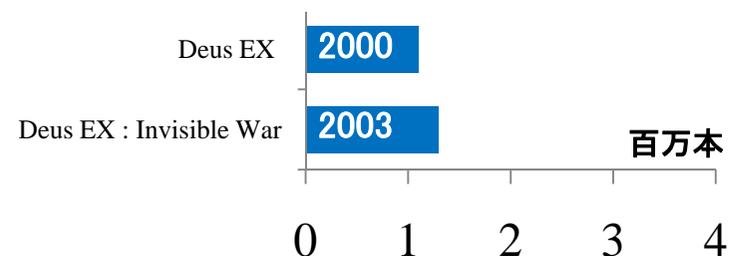
Hitman



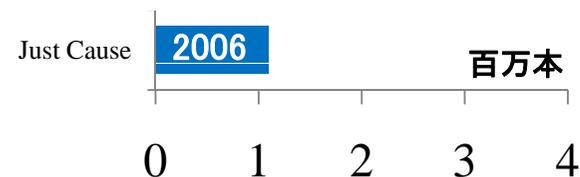
Kane & Lynch



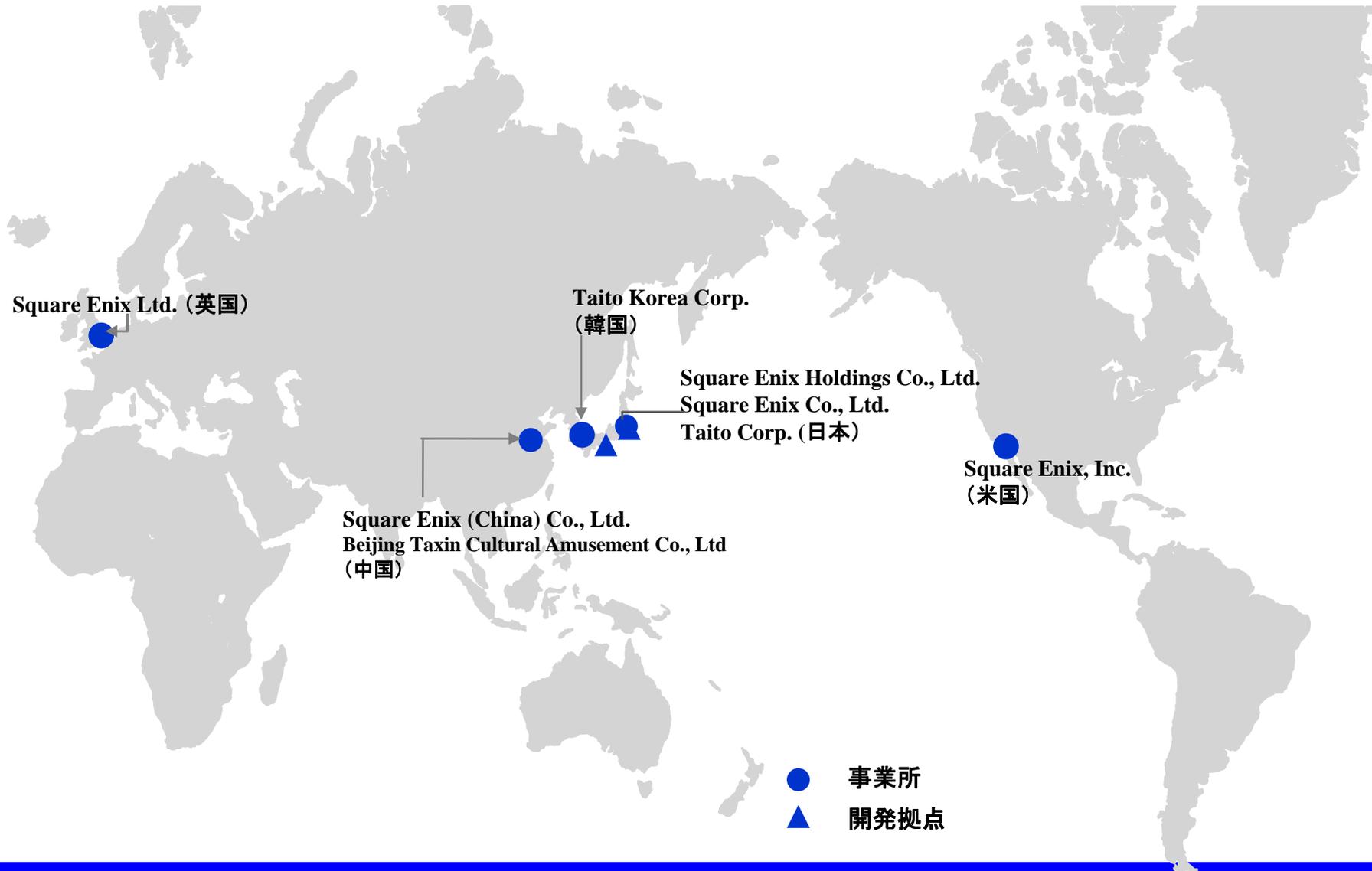
Deus Ex



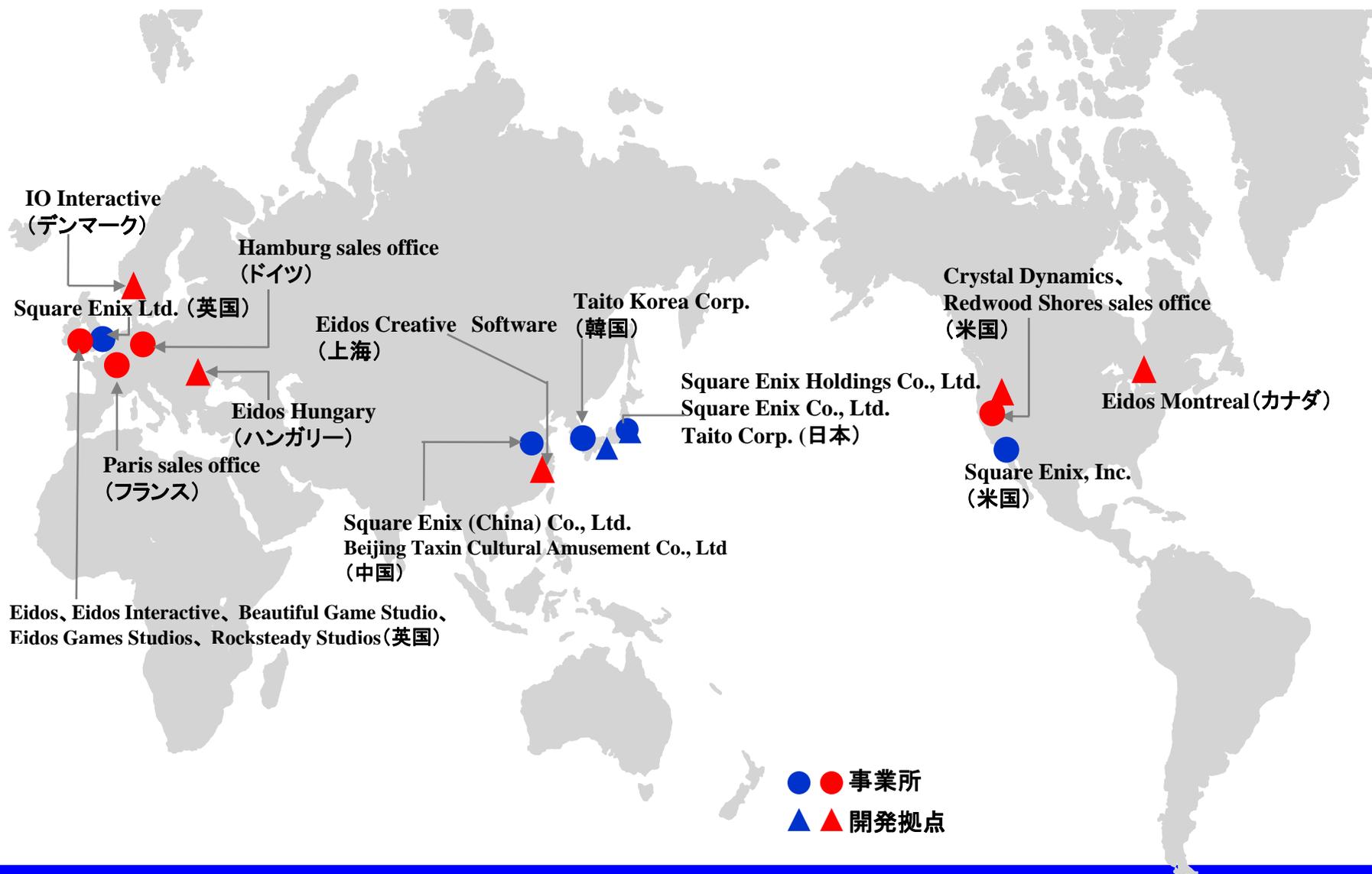
Just Cause



現在の主な拠点網



Eidos社グループ化後



Eidos社グループ化の意義

① スクウェア・エニックス・グループの 第一次変態の完了

- Mono から Multi へ

② 本件に係るシナジー

- Eidos社コンテンツの多面展開
- セールス／マーケティングのスケールメリット
- 機能、技術の共有
- グローバルなビジネスインフラの確立

グループ戦略説明会

(英国Eidos社のグループ化について)

SQUARE ENIX®

2009年4月22日