

平成 16 年 3 月 18 日

各 位

会 社 名 株式会社スクウェア・エニックス
代 表 者 名 代表取締役社長 和 田 洋 一
(コード番号 9684 東証第一部)
問 合 せ 先 経営企画部長 佐々木 通博
(TEL. 03-5333-1555)

子会社の異動(取得)に関するお知らせ

当社は平成 16 年 3 月 18 日開催の取締役会において、当社の連結子会社である Square Enix U.S.A. Inc.(所在地:米国カリフォルニア州)が、米国のソフトウェア開発会社 UIEvolution Inc.(所在地:米国ワシントン州)の株式を取得し、子会社とする事に関し、下記の通り決議いたしましたのでお知らせいたします。

記

1.異動の理由

スクウェア・エニックスでは、昨今急速に拡大する米国の携帯電話向けコンテンツ市場に対応するため、同事業の拡大を積極的に進めています。UIE に対しては、2003 年 12 月に約 4 百万米ドルを出資し、第 3 位の株主となっていましたが、このほど深い協力関係を築くため、子会社化を決定しました。スクウェア・エニックスは、UIE の人材・技術をフルに活用し、米国での携帯電話向けコンテンツ事業の展開を加速していきます。また、携帯事業にとどまらず、新規事業開発、グローバル規模でのネットワークエンタテインメントの創造に向けた技術開発拠点としても活用していく予定です。

2.異動する子会社(UIEvolution Inc.)の概要

(1)	商	号	UIEvolution, Inc.
(2)	代 表 者		中島 聡
(3)	所 在 地		13555 Bel Red Road, Suite #250, Bellevue, WA 98005 (USA)
(4)	設 立 年 月 日		2000 年 8 月
(5)	主 な 事 業 の 内 容		ソフトウェア開発
(6)	決 算 期		12 月末
(7)	従 業 員 数		17 名 (2003 年 12 月 31 日現在)

3.取得株式数、取得価額および取得前後の所有株式の状況

- | | | | | | | |
|-----|-----------|---|------|--------|---|---|
| (1) | 異動前の所有株式数 | (| 所有割合 | 17.62 | % |) |
| (2) | 異動後の所有株式数 | (| 所有割合 | 100.00 | % |) |

4.日程

平成 16 年 3 月 18 日 取締役会決議

株券引渡し期日は、確定しておりません。

5.今後の見通し

今回の子会社の異動に関して当期計画の変更はありません。また、2005年3月期計画につきましては、決算発表時にお知らせいたします。

以 上

2004年3月18日
株式会社スクウェア・エニックス

**スクウェア・エニックス
米ソフト開発会社 UIEvolution を買収**

株式会社スクウェア・エニックス(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:和田洋一、以下:スクウェア・エニックス)は、このほど米国のソフトウェア開発会社ユーアイエボリューション(UIEvolution Inc. 本社:米国ワシントン州、CEO(最高経営責任者):中島聡、以下:UIE)の買収を決定したことを発表しました。今回の買収により UIE は、スクウェア・エニックスの米国における 100%子会社である Square Enix U.S.A. Inc.(米国カリフォルニア州)の 100%子会社となります。

スクウェア・エニックスでは、昨今急速に拡大する米国の携帯電話向けコンテンツ市場に対応するため、同事業の拡大を積極的に進めています。UIE に対しては、2003年12月に約4百万米ドルを出資し、第3位の株主となっていました。このほど深い協力関係を築くため、買収を決定しました。スクウェア・エニックスは、UIE の人材・技術をフルに活用し、米国での携帯電話向けコンテンツ事業の展開を加速していきます。また、携帯事業にとどまらず、新規事業開発、グローバル規模でのネットワークエンタテインメントの創造に向けた技術開発拠点としても活用していく予定です。

UIE は、米マイクロソフト社で Windows®95 や Internet Explorer 開発の中核メンバーとして活躍した CEO である中島聡によって 2000年8月に設立された企業で、携帯電話や PDA(個人情報端末)向けのソフトウェアや開発ツール、クロスプラットフォームのユーザーインターフェースを開発しています。現在、米ディズニー社やスポーツ情報提供大手の米 ESPN など多くの顧客企業に対して技術・ソフトウェアを提供しています。

スクウェア・エニックス社長の和田洋一は、「UIE の買収は、ネットワークによる今後の事業環境の転換、益々進む業界のグローバル化を見据えたとき、スクウェア・エニックスにとって、技術的、組織的にも大きなブレイクスルーをもたらすものであると期待しています。」と述べています。

UIE の CEO 中島聡は、「UIE の創立当初から、世界中の何千万人もの人に使われるモバイル・ブロードバンド向けデジタルコンテンツを可能にするためのソフトウェアを作ることが目的でした。スクウェア・エニックスによる買収により、それが一気に加速され、ユビキタス時代のデジタルコンテンツの世界の実現に大きく前進できることはとても喜ばしいことです。」と述べています。

株式会社スクウェア・エニックスについて

株式会社スクウェア・エニックスは、エンタテインメント分野において、創造的かつ革新的なデジタルコンテンツのヒット作を生み続けるリーディング・カンパニーです。代表作「ドラゴンクエスト」シリーズはこれまでに 3,400 万本以上、「ファイナルファンタジー」シリーズは 4,900 万本以上の世界出荷を記録しています。スクウェア・エニックスに関する詳細は、<http://www.square-enix.co.jp/> をご覧ください。

UIEvolution について

UIEvolution Inc. (米国ワシントン州ベルビュー)は、ワイアレス・アプリケーションの開発およびデプロイメントを大幅にスピードアップするテクノロジー、ツール、アプリケーションを開発・販売するソフトウェア・カンパニーです。コンテンツ・プロバイダーは、UIEvolution のクロス・プラットフォーム・ソリューションを導入することにより、デバイスごとに異なる開発環境 (iAppli、MIDP、BREW、Symbian、PocketPC、Palm など) やネットワークの違いにとらわれることなく、ワイアレス・アプリケーションをすばやく市場に出すことが可能になります。UIEvolution に関する詳細は、<http://www.uevolution.com> をご覧ください。

以 上