



当社は、以下のとおり定時株主総会を開催いたしました。

※ この資料は、第 34 回定時株主総会の開催概要をホームページでお知らせする目的で作成したものであり、法定の「株主総会議事録」とは異なります。

開催日時：平成 26 年 6 月 25 日（水曜日）午前 10 時 00 分～午前 10 時 58 分

開催場所：ハイアットリージェンシー東京 センチュリールーム
（東京都新宿区西新宿二丁目 7 番 2 号）

出席株主数：476 名

会議の目的事項：

＜報告事項＞

1. 第 34 期（平成 25 年 4 月 1 日から平成 26 年 3 月 31 日まで）事業報告、連結計算書類並びに会計監査人及び監査役会の連結計算書類監査結果報告の件
2. 第 34 期（平成 25 年 4 月 1 日から平成 26 年 3 月 31 日まで）計算書類報告の件

＜決議事項＞

議案 取締役 6 名選任の件

決議事項につきましては、原案通り可決されました。

以 上

この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、スクウェア・エニックス・ホールディングス）の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記述は、株主総会が開催された時点で入手可能な情報に依拠した、スクウェア・エニックス・ホールディングスの経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられようお願いたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績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. 当社の事業に影響を与える経済情勢の変化
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、急速な技術革新およ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能力
4. ゲーム、オンラインゲーム、モバイル・コンテンツ等スクウェア・エニックス・ホールディングスの展開する事業において、国際的な事業拡大を成功させる能力
5. 法規制の改正とそれに対応する能力

この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、株主総会開催時現在のものです。スクウェア・エニックス・ホールディングスは、新たな情報や株主総会開催時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、スクウェア・エニックス・ホールディングス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。