



## Sony Computer Entertainment Worldwide Studios

2011年8月2日

### ゲームソフトウェア開発力のさらなる強化に向け、 米国Sucker Punch Productionsを買収

『インファマス』シリーズなどの制作を手掛けるゲーム開発会社がSCEワールドワイド・スタジオの一員として参画。魅力的な「プレイステーション」専用タイトルの創出をさらに促進。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は、日米欧のソフトウェアタイトル制作部門を統括するSCEワールドワイド・スタジオ（SCE WWS）の開発力を強化、拡大するため、世界的ヒットを誇る『スライ・クーパー』、『インファマス』シリーズの開発会社、Sucker Punch Productions（本拠地：米国 ワシントン州 ベルビュー市）を本年8月2日に買収いたしました。SCE WWSファミリーとしては16番目のスタジオとなる同社は、今後、その創造力を生かした「プレイステーション」フォーマット専用のソフトウェア制作に尽力してまいります。

Sucker Punch Productionsは、ユーザーの皆様からも高い支持を得ている「プレイステーション 2」（PS2®）向け『スライ・クーパー』シリーズと「プレイステーション 3」（PS3®）向け『インファマス』シリーズを手がけたソフトウェア開発会社で、その功績は数々の受賞を通じて認められています。両フランチャイズの販売本数は合計で700万本を超え、大変好評を博しています。Sucker Punch Productionsは、数々の受賞歴を誇るアニメーション技法やアートディレクションに加え、ビジュアルの表現力、没入感のあるストーリー展開、個性豊かなキャラクターの描画、インタラクティブ性の高い世界観の創出等、クリエイティビティに長けたその才能を存分に発揮し、「プレイステーション」フォーマット用に輝かしいヒットタイトルを提供してまいりました。

今回の買収を通じ、Sucker Punch Productionsは、これまでSCEと築いてきた強固な信頼関係を土台に、今後はSCE WWSのメンバーとして、いままで培ってきた技術力をもって「プレイステーション」に新たなエンタテインメントを届けてまいります。今後の経営は、これまでと変わらず同スタジオのマネジメントチームが、新たにSCE WWS Foster City Studioと連携しながら進めていきます。買収に伴う合意条件等については、公表しておりません。

#### SCE ワールドワイド・スタジオ

##### プレジデント 吉田修平のコメント：

「業界で最も高く評価されている開発会社の一つであり、且つ優れた制作力を備えたSucker Punch ProductionsとSCEとのお付き合いは12年以上になります。今回、同スタジオが『プレイステーション』ファミリーの一員となったことを心より嬉しく思っています。SCE WWSは、同スタジオの強力なサポートにより、これまでも増して『プレイステーション』ならではのエンタテインメント体験を創

造してまいります。今年度はSCE WWSからPS3を力強く牽引するタイトルラインアップのみならず、PlayStation®Vita（PS Vita）専用の革新的なコンテンツもお届けする予定ですので、どうかご期待ください」

### **Sucker Punch Productions**

マネージングパートナー **Brian Fleming**のコメント：

「Sucker Punch ProductionsとSCEの信頼関係は厚く、これまでも、当スタジオが有するクリエイティブな創造力とSCEの深い洞察力を結集して、『プレイステーション』プラットフォーム向けに数々のヒットタイトルを生み出してきました。また、SCEは我々の制作活動を信頼し、強力にサポートしてくれた結果、多くのユーザーの皆様に愛されるタイトルを制作することができました。今後は、SCEグループの一員として、皆様に、より革新的でインタラクティブ性の高いゲーム体験をお届けできるよう取り組んでまいります」

SCE WWSは、日米欧にある16のスタジオが有する2,700人以上のスタッフの創造・才能と技術力を集結することにより、PS3®およびPSP®「プレイステーション・ポータブル」、PS Vitaの魅力を最大限に引き出した、コンピュータエンタテインメントの世界を実現してまいります。

以上

\* 「PlayStation」、「プレイステーション」、「PS3」、「PS2」、「PSP」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。