



2005年12月8日

SCE ワールドワイド・スタジオ 世界的ヒット作品を手がけるゲームソフトウェア開発会社 Guerrilla B.V.を買収

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）の欧州/PAL地域を統括するソニー・コンピュータエンタテインメント・ヨーロッパ（SCEE）は、日米欧のソフトウェア制作部門を統合するSCE ワールドワイド・スタジオ（SCE WWS）のソフトウェア開発力を更に強化、拡大するため、世界的に高い評価を得ているソフトウェア開発会社、Guerrilla B.V.（本拠地：オランダ アムステルダム市 <http://www.guerrilla-games.com/> 以下Guerrilla）を本年12月7日に買収いたしました。

SCE WWSはプレジデントのフィル・ハリソンを中心とし、SCEグループ全体のソフトウェア戦略の強化を図り、各地スタジオの人的交流や融合、再配置などを効果的に行なうことを目的にSCEが本年9月に新設いたしました。

今回のGuerrillaの買収は、SCE WWSの長期戦略の一環であり、SCE WWSは「プレイステーション」フォーマットにおいて、世界に通用する新しいエンタテインメントコンテンツの制作を今後とも更に強力で推進してまいります。

Guerrillaは、全世界で200万本近くの出荷を達成した「プレイステーション 2」専用ソフトウェア『Killzone』を手がけたソフトウェア開発会社です。現在は「プレイステーション 3」（PS3）専用ソフトウェアとして『Killzone』の次回作及び、PSP。「プレイステーション・ポータブル」向けに『Killzone』の世界観を踏襲した新しいタイトルの開発を行なっています。特に本年5月に開催されたE3において、世界に先駆けて公開したPS3用ソフトウェアの質の高い映像は世界中の人々から高い評価を受け、優れた作品に対して授与される「Game Critics Awards」のグラフィックス部門特別賞を受賞しました。

Guerrillaは、2004年3月にSCEとゲームソフトウェア開発を行なう独占契約を結んでおりましたが、今回の買収により、SCE WWSの重要な役割を担う制作スタジオとして魅力的なソフトウェア制作をより一層進めてまいります。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント SCE ワールドワイド・スタジオ
プレジデント フィル・ハリソンのコメント：

ソフトウェア開発における優れた制作力、技術、才能を兼ね備えているGuerrilla B.V.は、「プレイステーション」のスタッフと共に長年に渡り魅力的なゲーム制作に携わっており、

今回「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。このような強力な開発スタジオを得たSCE WWSは、来年発売を予定しているPS3に向けて準備を行うべく、より一層のソフトウェアラインナップ強化を図ると共に、PS3、PSP[®]がもたらすコンピュータエンタテインメントの可能性を最大限に引き出してまいります。

Guerrilla B.V.

Managing Director Hermen Hulstのコメント：

エンタテインメントの世界に革新をもたらし続け、世界的にプラットフォームを牽引しているソニー・コンピュータエンタテインメントは、Guerrilla B.V.の理想のパートナーと言えます。Guerrilla B.V.は、ソニー・コンピュータエンタテインメントとエキサイティングな関係を持てることを大変嬉しく思っています。

SCE WWSは、今後も各地域のスタジオが保有する創造力と才能を集結することにより、コンピュータエンタテインメントの世界の更なる革新を目指し推進してまいります。

以 上