



Sony Computer Entertainment Worldwide Studios

2010年3月3日

『リトルビッグプラネット』の開発会社 Media Molecule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（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「プレイステーション 3」（PS3[®]）専用ソフトウェア『リトルビッグプラネット』の開発会社、Media Molecule（本拠地：イギリス サリー）を本年3月2日に買収いたしました。SCEは、今回の買収を通じて、プレイステーションフォーマット上で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更に強力に推進してまいります。

Media Moleculeは、全世界で300万本以上の出荷を達成したPS3[®]専用ソフトウェア『リトルビッグプラネット』を手がけた開発会社です。『リトルビッグプラネット』では、ユーザーが自由自在に新しいステージを制作し、ネットワークを介して世界中のユーザーとステージを共有、一緒に楽しむことができます。現在では200万を超えるステージがアップロードされ、『リトルビッグプラネット』の世界と楽しみがネットワーク上で無限に広がっています。その画期的な遊び方と可能性が、ユーザーおよびメディアからも高く評価され、英国アカデミー賞を含む、90以上もの賞を受賞しました。Media Moleculeは、これまでに培った経験と技術力を活かし、今後もSCE WWSの重要な役割を担うスタジオの一つとして、新たなゲーム体験の創出を促進いたします。

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：

「『リトルビッグプラネット』の爆発的なヒットにより、世界に通用する優れた制作力、技術、才能を兼ね備えていることが証明されたMedia Molecule 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は革新的で想像力に富んだ作品を作り続けてきましたが、Media Moleculeもまさにそれを実行してきた会社です。SCE WWSは、その強力なクリエイター集団とともに、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。

Media Molecule

Co-founder Alex Evansのコメント：

Media Moleculeは創業以来、SCEと共にビジネスに参画してきましたが、クリエイターおよびゲーム制作に対する彼らの理解、強力なサポートはもちろんのこと、我々の奇抜なアイデアやアプローチにも真摯に耳を傾けてくれる姿勢があったからこそ、SCEとの間で類まれな信頼関係を築くことができま

した。『リトルビッグプラネット』の功績はそれを証明しており、今後SCEグループの一員としてゲーム制作の新たなチャプターを迎えることができることを、大変嬉しく思っています。

SCE WWSは、日米欧にある15のスタジオが有する2,500人以上のスタッフの想像力・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」、PlayStation[®]Network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」、「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。