



ソニー・コンピュータエンタテインメント 世界的ヒットを誇るオンラインゲーム開発会社 Zipper Interactive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）の北米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・アメリカ（SCEA）は、日米欧及びアジアのSCEグループ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、世界的ヒットを誇る「プレイステーション 2」（PS2）専用ソフトウェア『SOCOM: U.S. Navy SEALs』の開発会社、Zipper Interactive（本拠地：米国 ワシントン州 <http://www.zipperint.com/> 以下Zipper）を本年1月12日に買収いたしました。

今回のZipperの買収は、昨年12月のGuerrilla B.V.の買収と同様、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」（PS）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参ります。

Zipperは、PS2及びPSP。「プレイステーション・ポータブル」専用ソフトウェアとして、全世界で700万本以上の出荷を達成している『SOCOM: U.S. Navy SEALs』シリーズ（SOCOMシリーズ）のソフトウェア開発会社です。SOCOMシリーズは、PS2のオンラインゲームを牽引する世界NO.1オンラインゲームタイトルとして高い評価を得ております。

今回の買収により、SCE WWSの制作スタジオとして今後も継続的にPSフォーマット向けに、同社の持つ技術力を活かした魅力的なタイトルの開発をより一層進めて参ります。

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：

優れたゲーム開発会社としてゲーム業界内でも一目置かれているZipper InteractiveとSCEグループは、1999年7月より「プレイステーション」フォーマットの拡大に向けて魅力的なソフトウェアの開発を続けてきました。今回、オンラインゲーム開発の高い技術力を持つZipper InteractiveがSCE WWSのコアメンバーになることを心より嬉しく思っております。

Zipper Interactive

President and CEO Jim Boslerのコメント：

Zipper Interactiveは、SCEの「プレイステーション」ビジネスにおける戦略に魅了され、これまで6年以上、共にビジネスに参画してきました。Zipper Interactiveは、当社の先端技術やゲームデザインの可能性をいち早く見出したSCEの強力なサポートによって、オンラインゲーム市場におけるリーディングカンパニーとしてのポジションを獲得することができました。今後、SCEグループの一員になることで、Zipper Interactiveのオンラインゲーム開発力がより一層高まることを期待しています。

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参ります。

以 上