

2022年2月1日

各 位

会 社 名 ソニーグループ株式会社
代 表 者 名 代表執行役 吉田憲一郎
(コード番号 6758 東証 第1部)
問い合わせ先 財務部 IR グループ
(TEL:03-6748-2111(代表))

Sony Interactive Entertainment による Bungie, Inc.の買収に関する確定契約締結のお知らせ

2022年1月31日(米国西部時間)、当社の完全子会社である Sony Interactive Entertainment LLC (以下「SIE」)は、米国の独立系ゲーム開発会社 Bungie, Inc.の全ての株式を取得するための確定契約を締結したことを発表しました。本取引の対価は、株式取得の対価及び確約された従業員インセンティブの支払いを含め、36億米ドル(約4,140億円*)で、今後一定の運転資金その他の調整を経て決定されます。なお、本取引の完了は、関係当局の承認及び許可の取得等を条件としています。詳細は、別添プレスリリースをご参照ください。

なお、本取引が当社の連結業績に与える影響は現在精査中です。

* 1米ドル=115円として計算した参考値

以 上

本文書は、米国太平洋時間1月31日付で発表したSONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT TO ACQUIRE LEADING INDEPENDENT VIDEOGAME DEVELOPER, BUNGIEの日本語抄訳です。

**ソニー・インタラクティブエンタテインメント、
世界有数の独立系ゲーム開発会社であるBungie社を買収へ**

～プレイステーション®とBungieはゲームコミュニティの成長に引き続き注力し、
Bungieはマルチプラットフォーム戦略を維持～

Sony Interactive Entertainment LLC (ソニー・インタラクティブエンタテインメント、以下、SIE) は、世界有数の独立系ゲーム開発会社でありSIEの長年のパートナーであるBungie, Inc. (バンジー、以下、Bungie、本拠地：米国、ワシントン州ベルビュー) の買収について、確定契約を締結したことをお知らせします。Bungieは、『Halo』や『Destiny』など、ゲーム業界で最も高い評価を得ているいくつかのゲームシリーズの開発会社です。本買収により、SIEは、Bungieが有する世界屈指のライブゲームサービスへのアプローチと技術的専門性へのアクセスが可能となり、数十億人のプレイヤーにつながるというSIEのビジョンをさらに推進します。Bungieは引き続き独立したスタジオとして運営され、独自のパブリッシングにより、プラットフォームを問わず、プレイヤーにゲームタイトルを提供します。

Bungieは、米国のワシントン州ベルビューを拠点とし、900人以上の従業員を擁しており、プレイヤー同士の有意義なつながりを育む高品質なゲームプレイ体験を中心に、記憶に残り、進化し続ける世界を創造することで知られています。現在、Bungieの開発チームは、大きな成功を収めた『Destiny 2』の長期的な開発やDestinyの世界の拡大に注力するとともに、新たなIPによる全く新しい世界の創造にも取り組んでいます。本買収の対価は、株式取得の対価及び確約された従業員インセンティブの支払いを含め、36億米ドルで、今後一定の運転資金その他の調整を経て決定されます。

「Bungieは、多くのユーザーに愛されるゲームシリーズを複数開発し、今も進化させ続けているという実績があります。そして、人と一緒にゲームを楽しみたいというユーザーの動機に近づくことで、何百万人もユーザーが集う世界を創造し続けています。ソニーのPurposeである『クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす』ために、ソニーグループの多様で強力なエンタテインメント事業と技術を活かして、Bungieの更なる進化とプラットフォームやメディアを問わないアイコンックな世界を創造する力を強力に後押ししていきます。」

(ソニーグループ株式会社 会長 兼 社長 CEO 吉田 憲一郎)

「Destinyシリーズの誕生以来、私たちはBungieとの強固なパートナーシップを築いてきました。私は、Bungieをプレイステーションファミリーに正式に迎えることを大変嬉しく思います。これは、プレイステーションのコミュニティをさらに拡大するための戦略における重要な一歩です。私たちは、

BungieのコミュニティがBungieにとっていかに重要であることを理解しており、Bungieが引き続き独立したスタジオとして成長していくことをサポートしていきます。Bungie同様、プレイステーションのDNAの中心には私たちのコミュニティがあり、プレイヤーの皆さまに対する情熱と『Best place to play』（最高の遊び場）の構築は、今後さらに進化するでしょう。」

(SIE 社長 兼 CEO ジム・ライアン)

「SIEは、私たちを力強くサポートし、世代を超えて価値のあるエンタテインメント体験を生み出すという私たちのビジョンを加速させたいと考えてくれるパートナーであると同時に、Bungieにとって非常に大切な開発における独立性を尊重してくれています。私たちは、コミュニティを大切にし、プレイヤーが、プラットフォームを問わず、様々な方法でプレイできるゲームの創造を通じて、単一の統一されたBungieのコミュニティを形成するという私たちのビジョンを追求し続けます。BungieとSIEはいずれも、ゲームの世界というのは、私たちのIPの最初の形態に過ぎないと思っています。私たちの独創的な世界には計り知れない可能性があり、SIEのサポートにより、Bungieが、創造的なビジョンの実現に取り組むグローバルなマルチメディアエンタテインメント企業となることを推進します。」

(Bungie 会長 兼 CEO ピート・パーソンズ)

なお、本買収後、Bungieは、SIEの独立した子会社として、ピート・パーソンズが議長を務める取締役会と現在のBungieのマネジメントチームによって運営されます。本買収の完了は、関係当局の承認および許可の取得等を条件としています。

ソニー・インタラクティブエンタテインメントについて

ソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）は、プレイステーション®ブランドなどの製品およびサービスを担うインタラクティブなデジタルエンタテインメントのグローバルリーダーです。初代プレイステーションを日本で発売した1994年以降、プレイステーションは市場に革新をもたらしてきました。プレイステーションの製品とサービスには、プレイステーション®5、プレイステーション®4、プレイステーション®ヴィーアール、プレイステーション®ストア、プレイステーション®プラス、プレイステーション™ナウのほか、PlayStation Studiosのプレイステーション用ソフトウェアタイトルが含まれます。米国のカリフォルニア州サンマテオに本社を置くSIEは、ソニーグループ株式会社の完全子会社であり、カリフォルニア州、ロンドン、東京にグローバル機能を設けています。

Bungieについて

Bungieは、米国のワシントン州ベルビューに拠点を置くゲーム開発スタジオです。情熱的なプレイヤーコミュニティと生涯続く友情を呼び起こす希望に満ちた世界の創造に力を注いでいます。Bungieは、30年以上にわたり、そのビジョンの実現に向けて取り組んでおり、『Marathon』、『Myths』、『Halo』、『Destiny』など、世界で最も有名ないくつものゲームシリーズを生み出してきました。現在、Bungieは、Destinyの世界の未来とこれからの新しい世界の開発に注力しています。

以上

※「PlayStation」および「プレイステーション」は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの商標または登録商標です。その他記載されている名称は各社の商標または登録商標です。

SONY