

※本資料は、カナダで2011年11月21日（現地時間）に発表されたプレスリリースの抄訳です。

2011年11月22日

報道関係者各位

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

**スクウェア・エニックス・グループ、
カナダ・モントリオールにおける開発規模を拡大
アイドス・モントリオールの強化、および、
新開発スタジオ スクウェア・エニックス モントリオールの開設により、
ゲーム開発者 250 名を新規雇用**

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：和田 洋一）は、現地時間の11月21日、カナダ・モントリオールにおける当社グループの開発規模を拡大し、既存の開発スタジオ、アイドス・モントリオールを強化するとともに、新スタジオ、スクウェア・エニックス モントリオールを2012年に開設することを発表いたしました。

アイドス・モントリオールは2007年に開設され、今年8月以降に世界各地で発売された同スタジオ初のタイトル「DEUS EX: HUMAN REVOLUTION（デウスエクス）」は世界各地で高い評価（※）を得るとともに、累計200万本を超える出荷を達成し、世界のゲーム市場において最高品質のゲームを開発するスタジオとしての評価を確立いたしました。このたび、こうした実績を踏まえ、アイドス・モントリオールではゲーム開発者100名を新たに雇用し、同スタジオで開発中の2つの主要タイトル、「DEUS EX」、「THIEF（シーフ）」に続く、第3のプロジェクトに取り組みます。

※エンタテインメント製品の総合評価サイト「Metacritic」（<http://www.metacritic.com/>）において、PC版90%、プレイステーション3およびXbox 360版89%のスコアを獲得（2011年11月9日現在）

また、新スタジオ、スクウェア・エニックス モントリオールは、モントリオールにおける当社グループ第2のスタジオとして、2012年中に開発者150名の体制で開設いたします。新スタジオのジェネラル・マネージャー（GM）には、現在、スクウェア・エニックス ロンドンスタジオでGMを務め、スタジオ経営、ゲーム開発（内製・外製）の両面において20年以上にわたる経験を有するリー・シングルトンが就任いたします。

スクウェア・エニックス モントリオールは、同スタジオの最初のプロジェクトとして、当社グループが保有する主要IPの一つ、「HITMAN（ヒットマン）」シリーズの新作に取り組みます。これにより、「HITMAN」シリーズは、同シリーズを創造し、現在、その最新作「HITMAN ABSOLUTION（ヒットマン アブソリューション）」（対応機種：PC、プレイステーション3、Xbox360、発売時期：2012年）を開発している当社グループのスタジオ、IO インタラクティブ（所在地：デンマーク・コペンハーゲン）とスクウェア・エニックス モントリオールの2スタジオ体制で開発し、本シリーズが提供するエンタテインメント体験の可能性を広げていきます。

スクウェア・エニックス・ホールディングス 代表取締役社長の和田 洋一は、本発表に当たり、以下のコメントを述べています。

「モントリオールは優れた才能の集まるゲームのメッカです。当社グループは、モントリオールを世界の開発拠点の最も重要なものの一つと考えています。」

また、スクウェア・エニックス・ヨーロッパの社長兼 CEO であるフィル・ロジャーズは、以下のように述べています。

「我々は、ゲームに対する高い情熱を共有する開発スタジオを作ることの重要性を確信していますが、このビジョンが正しいことはアイドス・モントリオールの成功によって証明されました。このたび、モントリオールにおいて2つ目の開発スタジオを開設し、異なる強み、カルチャー、そして魅力を持つ、2つのスタジオを運営する機会を得ることは、我々のビジネスにとって大きなアドバンテージとなります。この計画は、ケベック州投資公社およびモントリオール・インターナショナルという素晴らしいパートナーの支援により実現可能となりましたが、今後も引き続き、良好な関係の下、このプロジェクトで協力できることを楽しみにしています。」

外国企業によるグレート モントリオール地域への投資振興と、その事業展開支援をミッションの一つとして掲げる半官半民の非営利団体、モントリオール・インターナショナルのジャック・サンローラン氏は、以下のように述べています。

「我々は、今後も、スクウェア・エニックス・グループの2つのスタジオを継続的に支援していきます。特に、両スタジオに求められる優秀な人材の雇用を支援することで、グレート モントリオール地域における、両スタジオの成功、発展に貢献していきます。」

アイドス・モントリオール、ジェネラル・マネージャーのステファン・ダストスは、以下のコメントを寄せています。

「アイドス・モントリオールは、スタジオ開設から4年という短い期間で、発売した初タイトルがベストセラーとなり、市場からも高い評価を得るという、世界でもごく僅かな開発スタジオしか為し遂げていない実績を残すことができました。我々は、今後も、ケベック州の強力なサポートを得て、活力に満ちた業務環境、魅力的なプロジェクト、先進的な設備・機器を開発者に提供することで、一層の品質向上を目指します。」

また、スクウェア・エニックス モントリオール、ジェネラル・マネージャーのリー・シングルトン氏は、以下のように述べています。

「私はこれまでの職歴において一貫してゲーム開発に携わっていますが、そのことを誇りに思うと同時に、その中で培ったゲームへの情熱、多彩な経験をスクウェア・エニックス モントリオールに活かすことができることを大変嬉しく思っています。ゲームへの情熱を共有する開発者を魅了し、イノベーションを奨励するスタジオを作り、さらに、開発チームを力づけることで最高品質のゲームをお客様へ提供していきたいと思えます。」

<ご参考>

スクウェア・エニックス・グループについて

スクウェア・エニックス・グループは、多彩なコンテンツ／サービス事業を展開している総合エンターテインメント企業グループです。スクウェア・エニックス、タイトー、アイドスなどの国際的ブランドのもと上質なエンターテインメント・コンテンツ／サービスを世界中で提供しています。また、先進的な開発・販売拠点を日本、北米および欧州に配置し、国際的な事業推進体制を確立構築しています。当社グループの自社 IP の代表作には「ドラゴンクエスト」シリーズ（パッケージゲーム累計出荷本数 5,800 万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同 1 億本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（同 3,500 万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。

(<http://www.square-enix.com/jp/>)

アイドス・モントリオールについて

アイドス・モントリオールは、スクウェア・エニックス・ホールディングスの欧州子会社である、スクウェア・エニックス ヨーロッパ傘下の開発スタジオで、カナダ・モントリオールに 2007 年に開設されました。ゲーム開発においては常に品質を追求し、人々を魅了するエンターテインメント体験を提供するという理念の下、同スタジオ初のタイトルとして開発、発売された「Deus Ex: Human Revolution」は世界のゲーム業界に大きな足跡を残しました。

(www.eidosmontreal.com)

スクウェア・エニックス モントリオールについて

スクウェア・エニックス モントリオールは、スクウェア・エニックス・ホールディングスの欧州子会社である、スクウェア・エニックス ヨーロッパ傘下の開発スタジオとして、カナダ・モントリオールに 2012 年に開設予定です。新スタジオの GM に就任するリー・シングルTONは、ゲーム開発において 20 年以上の経験を有し、これまでに、スクウェア・エニックス ロンドンスタジオの GM として、世界各地の独立系スタジオと連携し、「ジャストコーズ 2」(Avalanche Studios)、「バットマン アーカムアサイラム」(Rocksteady Studios) などのヒット作品を生み出しました。

(www.square-enix.montreal.com)

※SQUARE ENIXおよびSQUARE ENIXロゴ、ドラゴンクエスト／DRAGON QUEST、ファイナルファンタジー／FINAL FANTASY、トゥームレイダー／TOMB RAIDER、スペースインベーダー／SPACE INVADERS、デウスエクス／DEUS EX、THIEF、HITMAN、HITMAN ABSOLUTION、その他の社名、商品名は、日本およびその他の国におけるスクウェア・エニックス・グループの商標または登録商標です。

※その他、記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。