

報道関係者各位

プレスリリース

2019年12月10日



新たに設立されたスタジオ、Cloud Chamber™が 大人気シリーズ「バイオショック®」の新作を開発することを 2K が発表

カリフォルニア州ノヴァトとケベック州モントリオール、2つの場所にチームを置く新スタジオ設立

東京 - 2019年12月10日 - 本日 2K は、テイクツー・インタラクティブの販売レーベルである同社に属する全額出資のゲーム開発スタジオ、Cloud Chamber™の創設を発表いたしました。独創的でエンターテインメント性に富むと同時に徹底的に考え抜かれた、世界を魅了する体験を創出することでインタラクティブ・エンターテインメントをさらに発展させようと情熱を燃やしているストーリーテラーたちの集団である Cloud Chamber は、2K 本社があるサンフランシスコ・ベイエリアのノヴァトとカナダのモントリオール州ケベックの2カ所にチームを設けることになっています（後者は 2K にとって初のカナダ・オフィスでもあります）。さらに 2K は、全世界で大ヒットした「バイオショック®」シリーズの最新作を、Cloud Chamber がこれから数年かけて開発することも併せて発表いたしました。

「製品のラインナップを拡大させる中で、弊社は有益な IP と優秀な人材、そしてそれらが持つ集散的、長期的な潜在力へさらなる投資を行う機会を求め続けています。「バイオショック」は一世代前のゲーム機において最も愛され、激賞され、最高の評価を得たシリーズのひとつです。その力強いストーリーと人々を魅了した FPS ゲームプレイが、新スタジオ Cloud Chamber の先導によってどのような方向に突き進んでいくのか、今後の展開が楽しみでなりません。」*

（デイヴィッド・イシュマラー、2K 社長）

22 年のキャリアを持ち、これまでに 40 以上のゲームを世に送り出してきたケリー・ギルモア (Kelley Gilmore) が、Cloud Chamber のスタジオ総合代表 (Global Studio Head) となり、2K 史上初めて女性として開発スタジオを率いることとなります。同じく 2K の完全子会社である Firaxis Games に 20 年近く勤務し、「シドマイヤーズ シヴィライゼーション®」や「XCOM®」といったシリーズに携わってきた彼女の豊富な経験は、製作指揮、マーケティング方針の決定、広報活動の管理など、広い範囲に及びます。なお、彼女はノヴァトを拠点として業務にあたることとなります。

「私たちが Cloud Chamber を設立したのは、まだ誰も知らない世界を - ひいてはそこで展開される物語を - 創り出し、ビデオゲームという媒体の可能性を押し広げるためです。スタジオの構成とももの考え方のどちらにおいても、Cloud Chamber のチームは多様性を持つ美しさと強さを信じています。Cloud Chamber は豊富な経験を持つゲーム製作者の集まりであり、「バイオショック」の創造と発展、不朽の名声の確立において中心的な役割を果たしたスタッフも多くいます。2K ファミリーの一員としてこの傑作シリーズを託されることを、私たちはとても名誉に思っています。」

（ケリー・ギルモア、Cloud Chamber スタジオ総合代表）

ギルモアはケン・シャクター(Ken Schachter)をモントリオールにおける Cloud Chamber のスタジオ・マネージャーに指名しました。開発、製作、技術、創作に関する重要な役職で広範な経験を持つシャクターも、モントリオールにおいて 2K が重要な存在感を確立するうえで、Cloud Chamber と 2K の両方を代表する“大使”として活躍してくれることでしょう。シャクターは、トロントにある Zynga の元ゼネラル・マネージャーであり、独立系ゲーム開発販売会社である Trapdoor の創設者でもあります。また、Gameloft や Autodesk といった会社で重要な地位に就いていた経験もあります。

モントリオールに Cloud Chamber の新オフィスを設立するにあたっては、Gouvernement du Québec と Montréal International からの多大なる協力も頂いております。

Cloud Chamber は、Visual Concepts、Firaxis Games、Hangar 13、Cat Daddy Games、2K Silicon Valley など、2K が全額出資している開発スタジオの一团に加わることになります。もしこの新しいスタジオでキャリアを積んでみたいという方がいらっしゃいましたら、Cloud Chamber のウェブサイトや 2K Careers にアクセスして採用情報をご確認ください。

2K について詳しく知りたい方は、<https://2kgames.jp/> をご覧ください。Facebook での「いいね」や Twitter または Instagram でのフォロー、YouTube でのチャンネル登録もよろしくお願いいたします。

*全プラットフォームを対象とした Metacritic.com の平均ランキングに基づく

2K は Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ: TTWO) の販売レーベルです。

ここに記載されているすべての商標と著作権は、それぞれの権利者に帰属します。

【発売元】2K/テイクツー・インタラクティブ・ジャパン

【本リリース、販売タイトルに関するお問い合わせ】

2K マーケティング：高橋／冨家

Tel: 03-5464-5547 / Fax: 03-5464-5558 2kjapanpr@2k.com

About Take-Two Interactive Software

Headquartered in New York City, Take-Two Interactive Software, Inc. is a leading developer, publisher and marketer of interactive entertainment for consumers around the globe. We develop and publish products through our labels Rockstar Games, 2K, and Private Division, as well as Social Point, a leading developer of mobile games. Our products are designed for console systems and personal computers, including smartphones and tablets, and are delivered through physical retail, digital download, online platforms and cloud streaming services. The Company's common stock is publicly traded on NASDAQ under the symbol TTWO. For more corporate and product information please visit our website at <http://www.take2games.com>.

About 2K

Founded in 2005, 2K develops and publishes global interactive entertainment for console and handheld gaming systems, personal computers and mobile devices, with product availability including physical retail and digital download. The Company is home to many talented development studios, including Visual Concepts, Firaxis Games, Hangar 13, Cat Daddy Games, 2K Silicon Valley and Cloud Chamber. 2K's portfolio currently includes the renowned BioShock®, Borderlands™, Mafia and XCOM® franchises; NBA® 2K, the global phenomenon and highest rated* annual sports title for the current console generation; the critically acclaimed Sid Meier's Civilization® series; the popular WWE® 2K and WWE® SuperCard franchises, as well as emerging properties NBA® 2K Playgrounds 2, Carnival Games and more. Additional information about 2K and its products may be found at 2k.com.

*According to 2008 - 2019 Metacritic.com

Cautionary Note Regarding Forward-Looking Statements

The statements contained herein which are not historical facts are considered forward-looking statements under federal securities laws and may be identified by words such as "anticipates," "believes," "estimates," "expects," "intends," "plans," "potential," "predicts," "projects," "seeks," "should," "will," or words of similar meaning and include, but are not limited to, statements regarding the outlook for the Company's future business and financial performance. Such forward-looking statements are based on the current beliefs of our management as well as assumptions made by and information currently available to them, which are subject to inherent uncertainties, risks and changes in circumstances that are difficult to predict. Actual outcomes and results may vary materially from these forward-looking statements based on a variety of risks and uncertainties including: our dependence on key management and product development personnel, our dependence on our Grand Theft Auto products and our ability to develop other hit titles, the timely release and significant market acceptance of our games, the ability to maintain acceptable pricing levels on our games, and risks associated with international operations. Other important factors and information are contained in the Company's most recent Annual Report on Form 10-K, including the risks summarized in the section entitled "Risk Factors," the Company's most recent Quarterly Report on Form 10-Q, and the Company's other periodic filings with the SEC, which can be accessed at <http://www.take2games.com/>. All forward-looking statements are qualified by these cautionary statements and apply only as of the date they are made. The Company undertakes no obligation to update any forward-looking statement, whether as a result of new information, future events or otherwise.