

2020年2月12日

報道関係者各位

プレスリリース

2K Silicon Valley が正式なスタジオ名を発表 - 31st Union

全世界規模で人材を募り、未発表の新 IP 開発を継続予定

東京 - 2020年2月12日（水） - 本日 2K は、2019 年に創設され、ゲーム業界での長年の経験を持つマイケル・コンドリーが代表を務め、2K が全株式を保有する開発スタジオ、2K Silicon Valley の正式名称が 31st Union となることを発表いたしました。この最新の開発施設の設立及び社のブランディング並びに設立目的の発表に加え、2K Silicon Valley はスペインに拠点を置くヨーロッパスタジオを手始めとし、国際的にスタジオ支所を拡大していく計画も発表いたしました。

「情熱的で才能に溢れたチーム、包括性と多様性を兼ね備えた文化、そして私たちが大いに心を躍らせている野心的で刺激的な新 IP と共に、31st Union は素晴らしいスタートを切ります。私たちのスタジオとその新たな名称は、ここシリコンバレーにおける現在のエンターテインメントとテクノロジーの黄金期を特徴づけている思想、芸術、音楽、イノベーション、文化的表現の豊かな多様性を含めた、カリフォルニアの精神を体現しています。新たなスタジオ名称とそのロケーションの拡大を発表することにより、私たちは今後より多くの考えを取り入れ、自らのビジョンを全世界規模で実現するため、心躍る次なる成長段階に移行したいと考えています。」

- マイケル・コンドリー、31st Union 社長（President）

「私たちは情熱を込めて、1 つの新しい IP に注力した開発環境を作り出そうとしています。世界的に受け入れられ、情熱に溢れたファンとの強いつながりが持てるような作品を生み出すには、多様な視点と経験が極めて重要であると私たちは信じています。」

- タイラー・ミシヨ、31st Union 戦略責任者（Head of Strategy）

2K が保有するゲーム開発スタジオとしては、31st Union は世界各地に複数の支所を持つ 4 番目のスタジオとなります。2019 年 12 月には、Cloud Chamber が、カリフォルニア州ナバトとケベック州モントリオールにスタジオを置くことを発表しました。また、2018 年 6 月には、Hangar 13 が、チェコ共和国とカリフォルニア州ノバトのスタジオに続き、イギリスのブライトンに 3 番目のスタジオを開設しました。そして、Visual Concepts は現在世界中にいくつものスタジオを設けています。

「31st Union のチームが国際的に拡大し続けていることを嬉しく思います。求人活動の拡大と優秀な人材の確保から、より多様な視点の創造的プロセスへの貢献まで、このアプローチは 2K 全体に恩恵をもたらしてきました。新しく設立するスペインのスタジオが 31st Union にポジティブな影響を与えることについて私たちは自信があり、31st Union の新 IP についても今後より詳しくお話しできるタイミングも楽しみにしています。」

— デイヴィッド・イシュマラー、2K 社長 (President)

より詳細な情報につきましては、www.thirtyfirstunion.com をご覧ください。[Twitter](#) と [Facebook](#) でのフォローもよろしくお願ひします。31st Union やその他の 2K が全株式を保有する開発スタジオで働いてみたいという方は、2k.com/jobs をご覧ください。

2K は Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ: TTWO) がすべての株式を保有する同社の販売レーベルです。

ここに記載されている商標や著作権は、すべてそれぞれの所有者に帰属します。

【配信元】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. The Company develops and publishes 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, 31st Union 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 – 2020 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," "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 for the fiscal year ended March 31, 2016, including the risks summarized in the section entitled "Risk Factors," and the Company's other periodic filings with the SEC, which can be accessed at 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.

###