



平成 24 年 2 月 10 日

各 位

会 社 名 株式会社バンダイナムコホールディングス  
代 表 者 名 代表取締役社長 石川 祝 男  
(コード番号 7832 東証第一部)  
問 合 せ 先 取締役 経営企画本部長 浅 古 有 寿  
( T E L : 0 3 - 5 7 8 3 - 5 5 0 0 )

### コンテンツ事業強化を目的に、コンテンツ開発会社 (株)バンダイナムコスタジオを設立

(株)バンダイナムコホールディングスは、平成 24 年 4 月からの新中期計画スタートにあわせ、家庭用ゲーム・業務用ゲーム機・ネットワークコンテンツなどを行うコンテンツ事業強化を目的に、開発会社 (株)バンダイナムコスタジオを設立します。

具体的な設立手法としては、バンダイナムコグループのコンテンツ事業を統括する子会社(株)バンダイナムコゲームスにおいて、コンテンツの開発に携わる開発スタジオ機能を分社し、新たに(株)バンダイナムコスタジオを設立します。

(株)バンダイナムコスタジオには、(株)バンダイナムコゲームスの開発スタジオに所属する各種コンテンツの企画開発に携わる約 1 千人の開発人員が所属します(平成 24 年 1 月 1 日付で(株)バンダイナムコゲームスに吸収合併された(株)ナムコ・テイルズスタジオ開発人員約 80 人含む)。

(株)バンダイナムコゲームスから開発機能を分社化し独立させることにより、コンテンツ開発に特化し、最適化された制度・仕組み等の導入を円滑に進めることが可能となります。これにより、開発におけるスピードアップと開発効率の向上をはかるほか、従来以上に開発人員のスキル開発および創造性の発揮を促し、既存コンテンツの更なる強化と新たなコンテンツの創出をはかる自立型のクリエイター・エンジニア集団を目指します。

(株)バンダイナムコスタジオでは、「鉄拳」「ソウルキャリバー」「太鼓の達人」「テイルズオブ」「機動戦士ガンダム 戦場の絆」シリーズなど、既存主力コンテンツの企画開発、および新規コンテンツの企画開発を行います。

#### ■新会社の概要(予定)

<商号> (株)バンダイナムコスタジオ(英語 NAMCO BANDAI Studios Inc.)  
<設立日> 平成 24 年 4 月 2 日  
<事業内容> 家庭用ゲーム・業務用ゲーム機・ネットワークコンテンツなど、コンテンツの企画・開発・運営など  
<資本金> 10 百万円  
<本社所在地> 東京都品川区  
<代表者> 中谷 始(現 (株)バンダイナムコゲームス取締役)