

報道関係者各位

## バンダイナムコゲームスとバンダイナムコスタジオ、 任天堂『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズ最新作の開発に参加

株式会社バンダイナムコゲームス

社 長：大下 聡

本 社：東京都品川区東品川4-5-15

資 本 金：150億円

株式会社バンダイナムコゲームスは、株式会社バンダイナムコスタジオ(代表取締役社長:中谷始、以下:バンダイナムコスタジオ)と共にWii U™/ニンテンドー3DS™用ソフト『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズ最新作(発売日未定)の開発に参加することになりました。

『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズは、任天堂株式会社(以下:任天堂)が NINTENDO64 向けに発売した『ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ』を第1弾とし、ワールドワイドで累計2,375万本(2012年3月末時点任天堂連結出荷本数)の出荷数を誇る人気対戦アクションゲームです。

任天堂と有限会社ソラ(以下:(有)ソラ)は、シリーズ最新作をWii Uとニンテンドー3DSのマルチプラットフォームで展開することを計画し、開発パートナーを募集していました。そうした中、『見る力を実践で鍛えるDS眼カトレーニング』、『スターフォックス アサルト』で任天堂と協業した実績や、大規模なソフト開発やさまざまなキャラクターゲーム開発の経験があるバンダイナムコゲームスにも打診があり、今回の参加が決定しました。

シリーズ最新作は、発売元となる任天堂のプロデュースにより、(有)ソラの桜井政博氏が企画立案・ディレクションを務め、バンダイナムコゲームスがコーディネート、バンダイナムコスタジオが開発を担当します。なお開発チームには、『テイルズ オブ』、『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』、『ソウルキャリバー』、『鉄拳』など、バンダイナムコゲームスの人気シリーズを手掛けたトップクリエイターが参加し、これまでに培ってきたアクションゲームや格闘ゲームのノウハウ、技術力、チームワークを発揮します。

今後もバンダイナムコゲームスは、IP(Intellectual Property:知的財産)やゲーム内容に応じた開発体制で、多くのお客さまへお楽しみいただけるコンテンツを生み出していきます。

### 【バンダイナムコゲームスとバンダイナムコスタジオについて】

株式会社バンダイナムコゲームスは、バンダイナムコグループにおけるコンテンツの創出から販売までを担う「コンテンツ戦略ビジネスユニット(コンテンツSBU)」の主幹会社です。

2012年4月には、製品開発を担っていた開発スタジオの機能を、株式会社バンダイナムコスタジオとして新設分割しました。コンテンツを創り出す「バンダイナムコスタジオ」と、事業の拡大を担う「バンダイナムコゲームス」が連携し、お客様に喜んでいただける製品サービスを、さまざまな出口に向けて提供します。

※情報は発表日現在のものです。発売後予告なしに内容が変更されることがあります。あらかじめご了承ください。

※Wii Uとニンテンドー3DSは任天堂の商標です。