

2020年3月11日

報道関係者各位

プレスリリース



NFL と 2K が提携し複数のゲームを新たに製作することを発表

*スポーツ界とゲーム界を牽引する 2 社の提携関係が 2004 年以来の復活
シミュレーションではないアメリカンフットボール・ゲームを 2021 年から発売へ*

東京 - 2020 年 3 月 11 日 (水) - 本日、ナショナル・フットボール・リーグ (NFL) と 2K は、複数のゲームの開発を含む複数年のパートナーシップ契約を締結したことを発表しました。このパートナーシップ契約により、NFL のビデオゲーム資産がいっそう拡充するのはもちろん、スポーツゲームと独自の IP で定評のある 2K のラインナップに、アメリカンフットボールをテーマにしたゲームが復活することになります。なお、財務条項は公開されていません。

ゲームはいずれもシミュレーションではないアメリカンフットボール・ゲームです。具体的なタイトル、開発元、発売日は現時点では発表されていませんが、プロジェクトは開発の初期段階にあり、Take-Two の 2022 財務年度となる 2021 年から発売が開始されることを 2K は明らかにしています。

「NFL は世界で最も成功しているスポーツ・ブランドの一つであり、ファンに向けた素晴らしいエンタテインメントを創出していることで知られています。NFL と提携してアメリカンフットボールの世界に再び関われることに興奮を禁じ得ません。提携内容には、楽しくて親しみやすいソーシャル体験を核とする、複数のゲームの開発が含まれています。世界レベルのエンタテインメントおよびスポーツ組織として名高い NFL に、豊富な受賞歴を誇る 2K のスポーツゲーム開発のノウハウを提供できることを、非常に嬉しく思います。」

- デイヴィッド・イシュマラー / 2K 社長

カリフォルニア州ノヴァトに本社を置く、世界有数のインタラクティブ・エンタテインメントの開発および販売元である 2K は、同社のレーベルである 2K Sports を通じて 1999 年から 2004 年まで「NFL 2K」シリーズを発売し、高い人気と評価を博していた実績があります。他にも 2K は、最高レベルの売上と評価を誇る NBA ビデオゲーム・シミュレーション・シリーズである「NBA® 2K」や、「WWE® 2K」、「The Golf Club 2019 featuring the PGA Tour®」、「ボーダーランズ™」、「バイオショック®」、「マフィア®」、「シドマイヤーズ シヴライゼーション®」、「XCOM®」などのゲームを販売しています。

「次世代のファン基盤を成長させるため、我々はゲームの世界における NFL の存在感を拡大することに注力してきましたし、2K との提携関係を復活させることは、この目標を達成する上で自然なステップでした。2K はスポーツゲームの世界的なリーダーであり、クラス最高峰の傑作ゲームを生み出してきた確かな実績があります。今後、このプロジェクトについてより詳しく話せるようになることを楽しみにしています。」

－ ジョー・ルジェーロ/ NFL コンシューマー・プロダクト VP

本日の NFL との提携発表は、発売元と開発スタジオの成長に関する昨今の発表の延長線上にあります。

「多くの受賞歴を誇るシリーズへのサポートを継続するだけにとどまらず、スポーツ関連のタイトルを増やし、中核タイトルに新たな IP を加えている現在の状況は、弊社とファンの皆様にとってエキサイティングなものです。これらはすべて、ファンの皆様へより素晴らしいゲームとエンタテインメントを今後も提供しつづけていくことを目的としています。」

－ デイヴィッド・イシュマラー/ 2K 社長

2K の詳細については [2K.com](https://www.2k.com) をご覧ください。[Facebook](#) での「いいね」、[Twitter](#) や [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。

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 2k-japanpr@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.