

# スパイク・チュンソフト米国現地法人設立のお知らせ

## 『Spike Chunsoft, Inc.』

米国カリフォルニア州に海外パブリッシング拠点設立

株式会社スパイク・チュンソフト（本社：東京都港区、代表取締役会長：中村 光一、代表取締役社長：櫻井 光俊）は、ゲームソフトウェアの欧米販売、ローカライズ業務を戦略的に強化するにあたり、米国に子会社『Spike Chunsoft, Inc.』を設立し、2017年12月1日より米国カリフォルニア州ロングビーチにて営業を開始いたします事をお知らせいたします。

欧米で展開するライナップとして、当社のタイトルに加え、グループ会社である株式会社MAGES.の作品も取り扱ってまいります。

### 『Spike Chunsoft, Inc.』立上げの経緯

近年、ゲームを含むエンタテインメントの分野では、クオリティや面白さについて全世界的な視点で一定の評価をされる土壌が形成されてきております。それは日本の作品が海外で評価されるだけでなく、海外の作品も日本で評価され、そのユーザー・ファン層の増加や嗜好の多様性も世界的規模で拡大しております。

今後より一層、高品質なコンテンツは、各地域ごとの特性を持ちつつも、国内外問わずグローバルで評価される時代となる中、当社としても日本だけでなく海外ユーザーの皆様へ、高い品質のコンテンツのローカライズ、マーケティング、パブリッシングを戦略的に自社で行う拠点の必要性が高まり、今回の『Spike Chunsoft, Inc.』設立となりました。

### 米国現地法人会社概要

商号	Spike Chunsoft, Inc.
所在地	アメリカ合衆国カリフォルニア州ロングビーチ
President/CEO	櫻井光俊
CFO	飯塚康弘
株主	株式会社スパイク・チュンソフト100%出資
主な事業内容	北米・欧州地域へのローカライズ・マーケティング・パブリッシング業務など
ティザーサイト	<a href="http://www.spike-chunsoft.co.jp/us/">http://www.spike-chunsoft.co.jp/us/</a>
業務開始	2017年12月1日

## President/CEO 櫻井光俊からのご挨拶

スパイク・チュンソフトは2012年の合併当時より、「独創的で面白いゲーム」を届けたいという思いを胸に歩んでまいりました。

いま私達を取り巻く環境は、世界のどこに居ても同じ情報がリアルタイムに手に入れられ、地球の反対側にいるプレイヤーと一緒に遊べる時代です。

そんな中でも、世界中でまだ見出されていない新しさや、評価の定まっていない面白さに目を向けて、それをちょっとした遊び心で大きな流れに育て上げる事、国籍や時代性やジャンルを越えて魅力的で斬新なゲームを創り出し、ユーザーの皆様にお届けする精神こそが、最もスパイク・チュンソフトらしいと考えます。

これまで日本以外のユーザーの皆様にはパートナー企業様の協力の下、当社の作品の販売を行ってまいりましたが、世界の情報がリアルタイム化した今こそ、自分たち自身の手で海外の皆様へ直接お届けする事で、そのコミュニケーションから生まれるユーザーと共有する時間やそこから得られる新しい出会い、それ自体もスパイク・チュンソフトが目指す面白さの一つだと考えました。

「Spike Chunsoft, Inc.」の設立により、海外のファンの皆様と直接接することにより、海外の皆様からのご意見や情熱を直接受け止め、より一層独創的で面白いゲームを生み出す力に変えていきたいと考えています。

今後とも皆様のご指導ご鞭撻をくださいますよう、宜しくお願い申し上げます。

President/CEO 櫻井光俊

## GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2018で発表会開催

昨年、スパイク・チュンソフト初の海外イベントとして好評だった、GAME DEVELOPERS CONFERENCE (GDC)期間中のイベントを、今年も開催予定！

スパイク・チュンソフトの海外戦略とラインナップの詳細を発表いたします。

イベント詳細は改めて発表させていただきますのでお待ちください。

### ■『スパイク・チュンソフト』概要

スパイク・チュンソフトは、数々のゲーム賞を受賞し、アニメ化もされた人気作「ダンガンロンパ」シリーズを生んだスパイク社と、「かまいたちの夜」「風来のシレン」などの新しいゲームジャンルを開拓し、ヒットを重ねてきたチュンソフト社が、2012年4月に合併して発足しました。オリジナルタイトルの開発・販売だけでなく、海外ゲームの日本発売ローカライズを積極的に展開し、国内海外問わず独創的なコンテンツをお客様にお届けしております。