

開発体制強化を目的としたシンガポール法人の株式取得について

任天堂株式会社（本社：京都市南区、代表取締役社長：古川 俊太郎、以下「当社」）は、開発体制の強化を目的に、Bandai Namco Studios Singapore Pte. Ltd.（本社：シンガポール、CEO：石井 誠、以下「BNSS」）の株式を取得する株式譲渡契約を、株式会社バンダイナムコスタジオ（本社：東京都江東区、代表取締役社長：内山 大輔）と締結いたしましたので、お知らせいたします。

本件により、BNSSは当社子会社となり、Nintendo Studios Singapore Pte. Ltd. に商号を変更のうえで、開発業務を継続する予定です。



1. 株式取得の目的

BNSSは、バンダイナムコグループの海外拠点の一つとして設立された、ゲーム内のアート素材制作に強みを持つ開発会社です。当社の「スプラトゥーン」シリーズをはじめとするソフトにおいて、一部の開発を手がけるなど、当社と継続的な取引実績があります。

それらの実績を考慮し、今般、当社グループの開発体制強化を目的として、BNSSの株式を取得することといたしました。

なお、この種の案件における諸条件が充足されることを前提に、2026年4月1日にBNSSの株式の80%を取得する予定です。残余株式については、子会社化後の企業運営が安定した一定期間を経た後に取得する予定です。

2. 株式取得する法人の概要

① 商号	Bandai Namco Studios Singapore Pte. Ltd. (※)
② 所在地	21 Media Circle, #09-01/03, Infinite Studios, Singapore 138562

③ 代表者の役職・氏名	石井 誠 (CEO)
④ 事業内容	アート素材制作等のゲーム開発業務
⑤ 資本金	1,000,000 シンガポールドル (2025年11月時点)
⑥ 設立年月日	2013年3月1日

※株式の取得後、Bandai Namco Studios Singapore Pte. Ltd. の商号をNintendo Studios Singapore Pte. Ltd.に変更する予定です。

3. 今後の見通し

本件が当期の業績に与える影響は軽微です。

● 任天堂について

日本の京都に本社がある任天堂株式会社は、1889年に花札の製造・販売で創業して以来、娯楽に関わる商品を手がけ続けてきました。1983年にファミリーコンピュータを発売して以降は、Nintendo Switch 2 を発売する現在にいたるまで、主にゲーム専用機のハードウェアおよびソフトウェアを開発・製造・販売しています。任天堂はこれまで、世界中で8億7000万台以上のハードウェアと、60億本以上のソフトウェアを送り出し、ハード・ソフト一体型の展開を通じて、マリオ、ドンキーコング、ゼルダの伝説、メトロイド、カービィ、どうぶつの森、ピクミン、スプラトゥーン等を生み出しました。任天堂は今後も「娯楽を通じて人々を笑顔にする」ために、世界中のお客様に「ユニークで安心な娯楽として任天堂を選んでいただく」ことに挑戦し続けます。

以上