

ガシャポン[®]発オリジナル IP

カスタマイズを楽しめる美少女フィギュア×メカフィギュア

アンリミットプロジェクト かんそうしょうじょ かんそうじゅうき

UNLIMITS PROJECT「換装少女」「換装重機」

12月16日(土)より全国のカプセル自販機で順次発売

株式会社バンダイ(代表取締役社長:川口勝、本社:東京都台東区)は、好みのポーズや部位をカスタマイズできる美少女フィギュアシリーズ『UNLIMITS PROJECT 換装少女』(以下「換装少女」、全6種、1回300円、税8%込)をカプセル自販機専用商品として発売します。本商品は、同時発売予定の組み換え遊びができる別売りのメカフィギュアシリーズ『UNLIMITS PROJECT 換装重機』(以下「換装重機」、全9種、1回300円、税8%込)と連動して楽しむことができます。

「換装少女」は、全高約100mmの彩色済み無可動フィギュアです。顔や胴体、腕、足などのパーツを組み換えて、好みのキャラクターにカスタマイズすることができます。「換装重機」は、重機をモチーフにした、プラモデルのメカフィギュアです。パーツを接合するジョイント部分の軸径を3mmで統一しているため、自在にカスタマイズし、自分だけのメカを作り出すことができます。

これら2商品の最大の特徴は、それぞれのラインアップ内のみのカスタマイズにとどまらず、2商品を横断して換装遊びを楽しむことができる点です。「換装少女」には脚部や背部にも同型のジョイントを設けているため、「換装重機」のパーツを自在に換装することができます。

集めるほどに無限に遊べるということから「UNLIMITS PROJECT」シリーズとして、今後も商品展開を行っていく予定です。

UNLIMITS PROJECT
換装少女



UNLIMITS PROJECT
換装重機



100 mm

画像左上:『UNLIMITS PROJECT 換装少女』(2017年12月16日(土)より順次発売、1回300円、税8%込)

画像右上:『UNLIMITS PROJECT 換装重機』(2017年12月16日(土)より順次発売、1回300円、税8%込)

画像中央:『UNLIMITS PROJECT 換装少女』と『UNLIMITS PROJECT 換装重機』の組み合わせイメージ

『UNLIMITS PROJECT 換装少女』



ベル

アロン

チャコ

「換装重機」との換装例



商品名	UNLIMITS PROJECT 換装少女	発売日	2017年12月16日(土)より順次発売
メーカー希望小売価格	1回 300円・税8%込	サイズ	全高約100mm
対象年齢	15歳以上	主な素材	PVC、ABS、MABS
ラインアップ 全6種(3種×2色)	ベル、アロン、チャコ (それぞれノーマルカラーとアナザーカラーの2色展開)		
主な販売ルート	全国の玩具売場・量販店などに設置されたカプセル自販機		

『UNLIMITS PROJECT 換装重機』



コミットドリル

コミットショベル

コミットボンド

カスタマイズ例



製品構造



プラモデルのランナーの層で球体を形成することにより、カプセルを排除した「カプセルレス」商品です。

商品名	UNLIMITS PROJECT 換装重機	発売日	2017年12月16日(土)より順次発売
メーカー希望小売価格	1回 300円・税8%込	サイズ	全高約50mm
対象年齢	15歳以上	主な素材	ABS、MABS
ラインアップ 全9種(3種×3色)	コミットドリル、コミットボンド、コミットショベル (それぞれオレンジ、レッド、ホワイトの3色展開)		
主な販売ルート	全国の玩具売場・量販店などに設置されたカプセル自販機		

<「換装少女」「換装重機」の世界観>

◆換装少女とは

人が移住することを想定した都市開発に、設計基準として導入された「ヒューマンスケールユニット」の通称。超高サイクルオイル資源によりパーツの生成が安価であり、不具合があっても容易に換装できる。換装重機の頭部AIユニットは量産しにくいいため、必要があれば換装少女が換装重機を装備して作業にあたる。

◆換装重機とは

人工知能がバイオテクノロジーと融合して生み出した産業開発重機群。開発予定地に土と水と太陽光さえあれば発電植物を栽培可能なため、半永久的に稼働できる。発電植物は枯れてしまっても土中微生物に分解され、超高サイクルでのオイル資源となる。これにより資源のない土地でも重機の量産が可能となっている。状況に合わせてその場で生産したパーツと換装可能なため、換装重機と呼ばれるようになった。「プラントベンダー」からカプセル形式で出力される。



開発担当者コメント

「換装少女」と「換装重機」はさまざまなチャレンジをしている商品です。

「換装少女」のフィギュアは、肘・ひざの可動をオミット(省略)する事で、このサイズでの表現が難しい、女性らしい曲線美を実現しています。付属の組み立て式ディスプレイスタンドは、ディスプレイに合わせて高さを変えられる、細かいギミックを入れています。

「換装重機」は球状に重なった断層が、プラモデルのランナーとなった(※特許出願中)「カプセルレス」仕様です。メカのパーツはブロックのように自由に組み換える事ができ、自分だけのオリジナルメカを作って楽しむ事ができます。そしてなんとといってもこの2つの商品は軸径を3mmで統一したジョイントにより、一緒に遊ぶことができるようになっています。換装少女のフィギュアが装備しているようなメカを組んだり、さらには少女が搭乗する大型メカを組んだりして楽しむ事ができます。少しでも面白くなるように工夫を重ねた自信作です。

開発者プロフィール

松永聡(まつなが さとし)、1999年バンダイ入社。

スーパー戦隊シリーズ初となる、ハイターゲットに向けたカードゲーム「レンジャーズストライク」の開発担当を経て、オリジナルのコレクションカード付きキャラクター菓子「神羅万象チョコ」や、「神宝大戦テオスマキア」などハイターゲットも楽しめる商品開発を多数手がけている。

<ガシャポンについて>

1977年、バンダイは、当時20円の自販機が主流だったカプセルトイ市場に異例の100円で参入し今年ガシャポン40周年を迎えました。

ハンドルを「ガシャ」っと回すと玩具が入ったカプセルが「ポン」と出ることから自社のカプセルトイを「ガシャポン」と名付け、人気の定番キャラクターから最新キャラクターに加え、オリジナルキャラクターなど豊富なラインアップで商品化し、老若男女、幅広いお客様のニーズに応え続けています。

現在では自販機を全国に約36万台設置し、国内のカプセルトイ市場にて、約7割のシェアを誇るナンバーワン企業として業界をリードしています。40年間で販売した商品数は、のべ34億590万個になります(2017年3月末時点)。また、海外へも事業を拡大しており、2002年よりアジア各国へ本格的にカプセル自販機事業を開始し、現在では約2万台をアジア9つの国と地域に設置しています。



UNLIMITS PROJECT「換装少女」「換装重機」特設サイト http://gashapon.jp/kansou_syouzuyo/

ガシャポン公式サイト「ガシャポンワールド」 <http://gashapon.jp/>

株式会社バンダイ公式サイト <http://www.bandai.co.jp>

※本資料に記載されている情報は2017年12月6日現在のものです。
※本資料に使用している画像はイメージを含みます。 ※「ガシャポン」はバンダイの登録商標です。