

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

BANDAI NAMCO NEWS

株式会社バンダイナムコホールディングス

〒108-0014 東京都港区芝5-37-8 バンダイナムコ未来研究所

Management

次期中期計画の概要

株式会社バンダイナムコホールディングス

2024年度第3四半期も売上高と利益が過去最高
全ての事業カテゴリーが増収増益に

バンダイナムコグループは、このたび2025年4月にスタートする次期中期計画を発表しました。今号では、次期中期計画の概要および2024年度(2025年3月期)第3四半期の業績についてお知らせします。

◆2024年度(2025年3月期)第3四半期の業績

2024年度第3四半期累計期間(2024年4～12月)の業績は、売上高9,556億円、営業利益1,792億円、経常利益1,854億円、四半期純利益1,286億円となり、売上高と全ての利益で過去最高となりました。また、事業別ではデジタル事業およびトイホビー事業の業績が、利益率の高い商品・サービスのヒットなどにより大きく伸長したほか、IP※プロデュース事業とアミューズメント事業も好調に推移し、全ての事業が前年同期比で増収増益となりました。

2024年度の通期予想数値については、第3四半期までの各事業の実績と第4四半期の商品・サービスやマーケティング計画、次期中期計画に向けた種まきの状況などを踏まえ見直しました。今回の予想数値は売上高1兆2,300億円、営業利益1,800億円となり、今中期計画策定時に掲げた最終年度の計数目標を達成し、過去最高業績となる見込みです。

次期中期計画において、株主還元に関する基本方針の一部を変更します。その新たな基本方針ののっとり検討し、2024年度も自己株式の取得を行うこととしました。具体的には取得株式総額350億円、取得株式総数800万株を上限に、2025年2月6日～5月31日の間に取得を行います。また、2024年度の配当予想につ

いては、年間1株当たりのベース配当22円、業績連動配当49円、合計71円を見込んでいます。これらにより、2024年度の総還元性向は63.6%となる見込みです。(次期中期計画の新還元方針は4ページをご参照ください)

次期中期計画の中長期ビジョン
「Connect with Fans」

次期中期計画の中長期ビジョンは、今中期計画の中期ビジョンである「Connect with Fans」の位置付けを変更し、継続します。「Connect with Fans」は、「パーパス“Fun for All into the Future”」で示す姿との親和性が高く、今中期計画ではファンとつながるためのさまざまな取り組みに着手しました。次期中期計画は「Connect with Fans」の第2章と位置付けており、具体的なアクションフェーズに入ります。「Connect with Fans」が指す「Fans」は、エンドユーザーのことだけではありません。IPファンのみならず、グループ外のパートナーや株主、社員、社会、全方位のさまざまな「Fans」とのつながりを強化します。

次期中期計画では中長期ビジョン「Connect with Fans」のもと、IPがもつ可能性を広げ、世界中のファンとともに、さらなる笑顔の連鎖を生み出す事業展開を行うことを目指し

◆2024年度 株主還元

自己株式取得	
取得株式の総数	800万株(上限)
取得価格総額	350億円(上限)
取得期間	2025年2月6日～5月31日
年間配当金	
2024年度 配当予想 (内訳)	年間71円
ーベース配当	22円
ー業績連動配当	49円
総還元性向	
63.6%(見込み)	

ます。次期中期計画の全体図にある(2ページ左下の図参照)、中央の2つの円の組み合わせは、「ツインターボ」「デジタル&フィジカル」「攻めと守り」「遠心力と求心力」といった「両輪」をイメージさせるさまざまな意味合いが込められています。IPファン、パートナー、社員と「ともに」、バンダイナムコグループはさらなる成長を目指します。

まず、グループが持続的な成長のために取り組むべきことや、今中期計画の課題を基に、「さらなる事業規模の拡大」「新たな事業の柱の獲得」「長期利益を生み出す体制構築」を3つの共通テーマとしました。この共通テーマに基づき、さらに4つのキーテーマとして「いいものをつくる」「もっとひろげる」「そだてつづける」「みがきふかめる」と、それらを具体的に表す8つの項目を設定しました。

(次ページに続く)

※ Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

次期中期計画の概要

◆キーテーマ①「いいものつくる」

バンダイナムコグループの原点は、「ものづくり」です。新規IP創出においても、商品やサービス発、グループ横断プロジェクト発など、あらゆる方向から取り組みますが、次期中期計画においては、特に外部クリエイターやスタジオ、あるいはIPホルダーと組み、新たな切り口でIPの共創を強化します。直近では、スタジオカラーと組んだ「機動戦士ジークアックス Gundam GQuuuuuuX」が、新しいガンダムとして熱い支持を集め、新たなファンの獲得につながっています。

また、アミューズメント事業では、企画開発力と人材の獲得・育成強化を目的とした組織再編の一環として、新会社の(株)バンダイナムコエクスペリエンスを設立します。施設と機器の企画開発力を強化し、バンダイナムコにしかできない新たな体

験価値を提供していきます。

◆キーテーマ②「もっとひろげる」

日本IPの人气が世界中で拡大する環境下では、私たちがワールドワイドで事業拡大できるチャンスがまだまだあります。トイホビー事業では、ハイターゲット（大人）層向け商材やトレーディングカード、カプセルトイなどの展開を拡大しています。アミューズメント事業との連携による公式ショップ、体験会やイベントなどにより、遊びの定着やファンとのつながりを深めます。また、日本IPだけでなく現地IPや現地企業とのコラボレーションも積極的に行っていきます。エリアの拡大という点では、各地域においてEコマースの展開強化を進めています。また、デジタル事業では、昨年導入した日米でワールドワイドマーケティングをコントロールする体制をさらにブ

ラッシュアップし、意思決定と情報共有のスピードアップを図ります。

さらには、北米に映像音楽事業会社となるBandai Namco Filmworks America,LLCを新たに設立します。LEGENDARYと実写映画「機動戦士ガンダム」に関する共同投資契約を締結し、本格的な制作のステップに進みます。全世界での公開に向け、新会社が実写作品の制作投資窓口となり海外におけるガンダムのライセンスやプロモーション、イベントなども強化し、ガンダムIPの価値最大化を目指します。

◆キーテーマ③「そだてつづける」

グループの最大の武器であるIP軸戦略の要となるIPは、創出するだけではなく、「そだてつづける」ことが重要です。次期中期計画では、「たまごっち」などのトイホビー事業発、「ガンダム」などの映像音楽事業発、「アイドルマスター」や「パックマン」などのデジタル事業発といった自社IPのライセンス事業を強化し、自社の事業領域以外にもIPの世界観を広げます。また、ゲームタイトルについては、シリーズタイトルの人気拡大や継続的なシリーズ展開、有効活用により定着とブランド力強化を図ります。

また、「そだてつづける」ためにはサステナビリティへの取り組みも欠かせません。「ガンダム」の代表的な商品である「ガンプラ」をはじめ、トイホビー商材などでは、さまざまな原材料にプラスチックを使用しています。プラスチックに対して環境配慮に関する声が高まる中、グループとしてプラスチック環境配慮方針を制定しました。もちろん、すでにファン参加型のリサイクルや、代替素材の活用などの取り組みを進めていますが、今後もこの方針のもと、できる限り無駄な使用を削減した上で、再生プラスチックや代替素材の活用、リサイクルの推進をさらに進めていきます。社会の一員とし

て、グループ丸となって環境配慮に取り組むことは、IPや商品ブランドの価値向上にも必ずつながります。

このほか、日本国際博覧会（大阪・関西万博）では、ガンダムをテーマとしたパビリオン「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」を出展します。ガンダムを通して世界中の人々とながかり、ともに「未来」を考えるきっかけの場とすることを目指します。

◆キーテーマ④「みがきふかめる」

今中期計画において、グループのデータ接続と集約を行い活用するデータユニバースを推進してきました。すでに活用に着手しており、海外のトレーディングカードゲームのユーザー動向の調査・分析を行うなど、複数事業で取り組みを始めています。次期中期計画においては、蓄積したデータの活用を本格的にスタートし、深掘りしていきます。これにより、最適なマーケティングプランの立案や、商品企画、需要予測の精度を向上させることで、各事業におけるビジネスを磨き上げます。

また、主にゲーム開発や映像制作の分野においては、外部パートナーとグループ内の研究開発部門との協業による新技術の研究や活用を積極的に進めます。

◆「アライアンス強化」と「多彩な人材の活用」

次期中期計画においても従来通り各事業で、あらゆるパートナーとの協業やアライアンスを継続していきますが、新たな取り組みの一つとして、中長期ビジョン「Connect with Fans」のもと、「360度、全方位のFansとつながる」という意味を込めて、「Connect with 360」を省略した「CW360^{サンクマル}」という部署を(株)バンダイナムコホールディングス内に新設します。今中期計画では、各事業において、時間や予算などの制約から、“やりたくても手を伸ばせなかった領域”がありました。「CW360」は、そういった領域にグループ全体なら

◆アライアンス強化のイメージ



ではの視点で、失敗を恐れずアプローチし、外部パートナーと、プロジェクト、協業、提携などさまざまな形でつながっていきたいと考えています。そうして「CW360」がつないだ領域と既存の各事業がつながり、事業成長を後押しすることで、グループ全体を長期的に成長させていきます。また、「CW360」による外部パートナーとのアライアンス強化の取り組みは、「人材育成の機会」ともなります。グループ外とのプロジェクトや協業、合併会社設立など、「CW360」が生み出すさまざまな機会を、次世代を担う人材の育成につなげていきます。このほか、グループの事業成長に伴うグローバル人材の育成、コーポレート人材や部門の強化、環境や体制の整備など、多彩な社員が安心して生き生きと働くことができるよう、各種施策を推進し、盤石なものとしていきます。

◆次期中期計画を推進する体制

ユニット体制については、組織体制や名称の変更などを行います。デジタル事業とトイホビー事業については、連携の土壌ができたことを踏まえ独立したユニット体制に変更します。IPプロデュースユニットについては、名称を映像音楽ユニットに変更します。アミューズメントユニットについては、企画開発力の強化と、施設運営における人材獲得・育成強化を目的に、バンダイナムコエクスペリエンスを新設し、同ユ

ニットの事業統括会社とします。

また、バンダイナムコホールディングスの取締役役体制の変更により、将来の成長に向けて、財務基盤やガバナンス体制、管理体制の整備を行うとともに、グループ社員が新たなことにチャレンジできる体制を強化します。川口勝は取締役会長となり、これまでの経験を生かして経営への全体的なアドバイスをを行います。新たに浅古有寿が代表取締役社長として中期計画の推進を、桃井信彦が取締役副社長として事業連携や「CW360」を推進していきます。また、新任取締役が2名就任。辻隆志はCFOを担当し、藤田訓子はCIO、CISO、CSO（チーフサステナビリティオフィサー）を担当します。（取締役体制の詳細は5ページをご参照ください）

◆資本政策

次期中期計画では、持続的な成長に向け、IP価値最大化による企業価値の向上と、長期的な利益創造に向けて、EPSとエクイティスプレッドを意識し、ROEの上昇に注力するとともに、株式市場とのコミュニケーションに努めます。現状の資本コストは8%程度と認識しており、エクイティスプレッドは継続的に5%以上となることを目指します。なお、取締役の業績評価においても、資本効率をより意識し、従来からの計数指標とサステナビリティ評価に加えEPSもKPIとします。

(次ページに続く)

◆2025－2027年度 中期計画 全体図

中長期ビジョン: **Connect with Fans**

IPがもつ可能性を拡げ、世界のファンとともに、さらなる笑顔の連鎖を生み出す事業展開



◆グループ全体のテーマ

【キーテーマ①】 いいものつくる	制作・開発・生産
	新規IP創出
【キーテーマ②】 もっとひろげる	カテゴリー拡大
	エリア拡大
【キーテーマ③】 そだてつづける	ブランド力強化 (IP・レーベル・商品・サービス)
【キーテーマ④】 みがきふかめる	データの利活用
アライアンス強化	
多彩な人材の活用	

次期中期計画の概要

下の図は次期中期計画における
キャピタル・アロケーションの方針
です。この方針に基づき、成長投資
と株主還元を実現していきます。成長投資は、主にゲームや映像制作など
原価などに計上される投資、金型などの事業に必要な投資、次期中期
計画における戦略投資（「360」投資）の部分）で構成されています。

次期中期計画の3年間は、今中期
計画の1.5倍に当たる6,000億円を、
成長投資、株主還元の一部として活用
する計画です。これら投資は、次
期中期計画において成果が出るもの
だけでなく、中長期での成長に向け
たものとなります。この3年間の成長
ももちろん大切ですが、中長期で
持続的に成長を続けることを重視して
います。次期中期計画では、成長
を下支えする足場もしっかりと固め

つつ、攻めの投資も積極的に行いま
す。

「360」投資」は、IPファン、パー
トナー、社員、株主、社会など、全方
位のファンとつながるための投資で
す。次期中期計画の3年間で約1,500
億円の投資を想定しており、バンダイ
ナムコグループの将来的な人材の
成長、企業価値向上、長期利益につ
なげていくものです。社員が積極的
にチャレンジできる機会や体制づく
りにつながることも重視します。全
方位のファンとつながるため、グ
ループ全体視点で活用します。

◆株主還元方針の変更

これまでの還元実績や昨今の環境
の変化を踏まえ、株主の皆さまと長
くつながるため、方針を一部変更し
ます。具体的には、従来の「DOE2%
をベースとし、総還元性向50%以

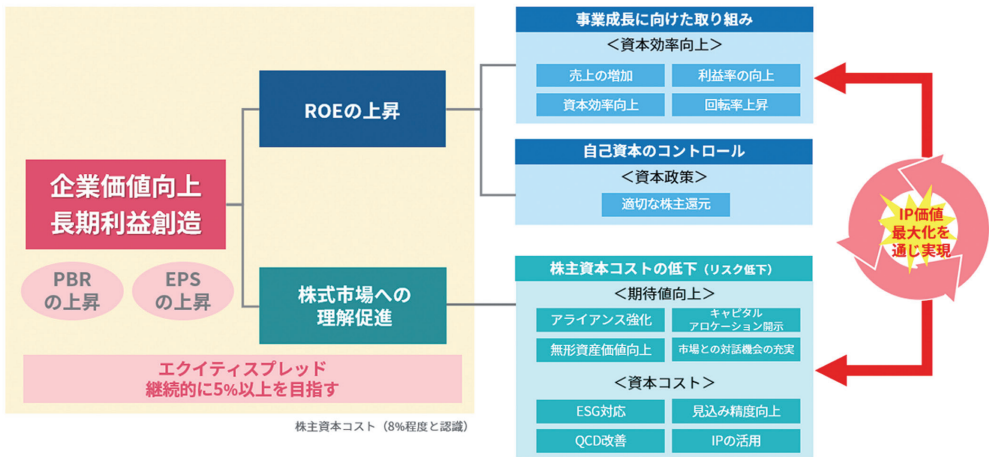
上を目指す」から「還元の下限を
DOE3.60%とし、総還元性向50%以
上を基本方針とする」と変更しま
す。また、資本コストを意識し、適
宜自己株式の取得を実施します。当
社は、株主の皆さまへの利益還元を
経営の重要施策と位置付けており、
今後も当社グループの競争力を一層
強化し、財務面での健全性を維持し
ながら、継続した配当の実施と企業
価値の向上の実現を目指します。

◆次期中期最終年度の目標

次期中期計画の最終年度には、売
上高1兆4,500億円、営業利益2,000
億円、海外売上比率（仕向け地別）
50%以上を目指します。継続的な
目標としては、営業利益率12%以
上、エクイティスプレッド5%以上
とします。

中長期で持続的成長を遂げるため

◆資本政策



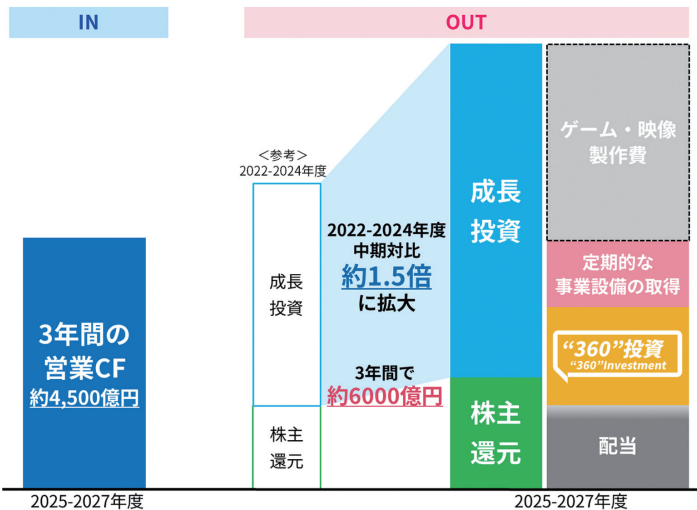
新たな還元方針

当社グループの競争力を
一層強化するとともに、株
主への適正な利益還元を経
営の重要施策と位置付け、
総還元性向50%以上を基本
方針とする。

・DOE（純資産配当率）3.60%
を下限とし、長期的に安定
的な配当を実施する。

・資本コストを意識し、適宜
自己株式の取得を実施する。

◆キャピタル・アロケーション



2025 - 2027年度 中期計画 目標数値

最終年度目標

連結売上高	1兆4,500億円
連結営業利益	2,000億円
海外売上比率(仕向け地別)	50%以上

継続的な目標

営業利益率	継続的に12%以上
エクイティスプレッド	継続的に5%以上

に、規模の拡大は当然目指します。
次の3年間は、足場を固めるための
投資や種まきが、利益率に若干影響
します。しかし、安定した収益基盤
の確保は必要となるため、一定の利

益水準はしっかり確保していきます。
バンダイナムコの強みであり最大
の財産は、多彩な社員一人ひとりで
あり、さまざまな個性を持つ事業そ
のものです。将来の成長に向けて、

全世界の社員が自由闊達に挑戦でき
るための環境を整えていきます。

バンダイナムコグループ主要会社の取締役体制

☆新任 ◇役職変更 (2025年4月1日時点)

(株)バンダイナムコ
ホールディングス

取締役会長	川口 勝◇
代表取締役社長	浅古 有寿◇
取締役副社長	桃井 信彦◇
取締役	辻 隆志☆
取締役	藤田 訓子☆
取締役（非常勤）	竹中 一博
取締役（非常勤）	宇田川 南欧
取締役（非常勤）	浅沼 誠
取締役（非常勤）	川崎 寛
取締役（非常勤 社外）	島田 俊夫
取締役（非常勤 社外）	川名 浩一
取締役監査等委員	金子 秀
取締役監査等委員（非常勤 社外）	篠田 徹◇
取締役監査等委員（非常勤 社外）	桑原 聡子
取締役監査等委員（非常勤 社外）	小宮 孝之

※2025年6月開催予定の定時株主総会後
※川口、浅古、桃井、篠田の役職変更は2025
年4月1日となります

(株)バンダイ

代表取締役社長	竹中 一博
常務取締役	辻 太郎
常務取締役	鍛冶 慎次郎◇
取締役	富樫 憲
取締役	古澤 圭亮
取締役	濱 広太郎☆
取締役（非常勤）	宮谷 大樹

(株)BANDAI SPIRITS

代表取締役社長	榊原 博
常務取締役	水野 貴大◇
取締役	古澤 圭亮
取締役	濱 広太郎◇
取締役	高橋 慶修☆
取締役（非常勤）	竹中 一博

(株)バンダイナムコ
エンターテインメント

代表取締役社長	宇田川 南欧
取締役	内山 大輔
取締役	金野 徹
取締役	富樫 憲
取締役（非常勤）	藤原 孝史

(株)バンダイナムコ
フィルムワークス

代表取締役社長	浅沼 誠
取締役副社長	河野 聡
常務取締役	佐々木 新
取締役	伍賀 一統
取締役	上山 公一
取締役	小形 尚弘☆
取締役	服部 知博☆
取締役（非常勤）	埜 義孝
取締役（非常勤）	古澤 圭亮
取締役（非常勤）	金野 徹☆
取締役（非常勤）	堀内 美康

(株)バンダイナムコ
ミュージックライブ

代表取締役社長	埜 義孝
常務取締役	鈴木 孝明
取締役	黒田 学
取締役	荒井 篤志
取締役（非常勤）	上山 公一
取締役（非常勤）	南條 智輝☆

(株)バンダイナムコ
エクスペリエンス

代表取締役社長	川崎 寛
常務取締役	岩屋口 治夫
取締役	堀内 美康
取締役	飯山 正義
取締役	池田 宏
取締役（非常勤）	大類 昭夫
取締役（非常勤）	鍛冶 慎次郎



バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長 就任予定
浅古 有寿



バンダイナムコ
ホールディングス
取締役 就任予定
辻 隆志



バンダイナムコ
ホールディングス
取締役 就任予定
藤田 訓子

2024年度（2025年3月期）第3四半期累計期間（2024年4月～12月）の連結業績は、以下の通りです。

＜デジタル事業＞

ネットワークコンテンツにおいて、「DRAGON BALL」シリーズや「ONE PIECE」などの主力アプリタイトルが国内外で引き続き安定的に推移したほか、新作アプリタイトル「学園アイドルマスター」が好調なスタートを切りました。

家庭用ゲームにおいては、「ELDEN RING」の大型ダウンロードコンテンツ「ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE」や新作タイトル「ドラゴンボール Sparking! ZERO」がワールドワイドでヒットしたほか、「ELDEN RING」のリピーター販売が好調に推移しました。

＜トイホビー事業＞

グローバル市場における日本IPの人气が拡大していることを受け、国内外で展開カテゴリーの拡大、リアルイベントなどによるタッチポイントの拡大、生産体制の強化などを図ったことで、引き続き好調に推移

しました。具体的には、ガンダムシリーズのプラモデルやコレクターズフィギュアなどのハイターゲット（大人）層向けの商品が、販売・マーケティングや商品ラインナップの強化により好調に推移しました。また、「ONE PIECE」のトレーディングカードゲームなどのカード商材、カプセルトイ、菓子・食品などが商品ラインナップやターゲット層、展開地域の拡大に加え、顧客とのタッチポイントの強化などにより業績に貢献しました。

＜IPプロデュース事業＞

ガンダムシリーズ劇場公開作品の中で歴代ナンバーワンとなった「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」や、「ブルーロック」の新作劇場作品の興行収入が業績に貢献しました。また、「ブルーロック」をはじめ、「ラブライブ！シリーズ」「転生したらスライムだった件」などのグローバル展開や映像配信、ライセンスビジネスが好調に推移しました。さらに、リアルなエンターテインメント需要の高まりに伴い、ライブイベントや関連映像パッケージの販売など

が好調に推移しました。

＜アミューズメント事業＞

国内アミューズメント施設の既存店売上高が前年同期比で106.9%と引き続き好調でした。また、「バンダイナムコ Cross Store」や「ガシャポンのデパート」のようなグループの商品・サービスと連携したバンダイナムコならではの施設やアクティビティ施設が好調に推移しました。業務用ゲームにおいては、新製品や定番機器の販売などが安定的に推移しました。



▲世界累計販売本数500万本を突破した「ドラゴンボール Sparking! ZERO」
©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション

◆2025年3月期第3四半期累計期間の連結業績
のセグメント別実績

事業分野	売上高	セグメント利益
デジタル	357,023	70,597
トイホビー	464,187	97,618
IPプロデュース	60,973	9,424
アミューズメント	104,764	8,141
その他	27,262	2,097
消去・全社	△58,547	△8,645
合 計	955,663	179,233

※予想に関してはさまざまな前提に基づいたものであり、記載された将来の予想数値や施策の実現を確約したり、保証したりするものではありません

▶▶▶▶ 2025年3月末の株主さまに対する株主優待のお知らせ

株主優待制度については、毎年3月末日現在の当社株主名簿に記載または記録された100株以上所有の株主さまにご案内をお送りしております（年1回実施）。2025年は下記の内容で実施予定です。対象となる株主さまには、株主優待制度に関するご案内を2025年6月下旬以降に別送いたします。

優待の内容

■インターネットによる当社株主優待専用サイトからの申し込み、またはハガキによる申し込みで、バンダイナムコグループの商品・サービスなど複数の優待品の中からご希望のものを選択いただくことができます（500ポイント単位で複数選択可能）。

下記の①～⑦の株主優待品から選択

- ①こども商品券（500円券）
- ②イタリアントマトオリジナルギフト
- ③アミューズメントチケット（500円券）
- ④「プレミアムバンダイ」プレミアムポイント（500pt）
- ⑤バンダイナムコ コイン（500コイン）
- ⑥アート・コレクション
- ⑦寄付

毎年ご好評いただいている「アート・コレクション」（株主優待限定・描き下ろし複製イラスト／額装、シリアルナンバー付）の2025年のテーマは、「ガンダムシリーズ」と「アイドルマスター」シリーズです（絵柄は毎年変わります）。また、バンダイナムコグループ誕生20周年となる本年は、過去デザインのリバイバル版もお申し込みいただくことが可能です。4,000ポイント（1,500株～）ごとに一つのイラストを選択いただけますので、ぜひご検討ください。

株主総会資料の電子提供制度の書面交付請求に関するお知らせ

当社では、株主総会資料^{*}の電子提供制度に基づき、株主総会資料を自社のホームページなどのウェブサイトに掲載し、株主の皆さまに対し当該ウェブサイトのアドレスなどを書面でご通知する方法により、株主総会資料を提供しております。なお、招集ご通知と併せて、ウェブサイト上で提供する株主総会資料の一部を抜粋してご郵送しております。

今回の定時株主総会（2025年6月開催予定）について、インターネットのご利用が困難などの事情により、**株主総会資料を書面で受領したい株主さまにおかれましては、2025年3月31日（月）までに「書面交付請求」のお手続きを済ませていただく必要がございます。**「書面交付請求」のお手続きにつきましては、当社の株主名簿管理人である三菱UFJ信託銀行の以下の窓口もしくは、お取引がある証券会社までお問い合わせください。

※株主総会資料とは、株主総会参考資料、事業報告、監査報告、計算書類、連結計算書類を指します

三菱UFJ信託銀行(株) 証券代行部テレホンセンター 電子提供制度専用ダイヤル **0120-696-505**
受付時間：土・日・祝日を除く平日9:00～17:00

▶▶▶▶ 「BANDAI NAMCO NEWS」リニューアルのお知らせ

2025年度（2026年3月期）より、本冊子「BANDAI NAMCO NEWS」を年2回（6月、12月）の発行とさせていただきます。それに伴いまして、よりバンダイナムコグループのことを株主の皆さまにご理解いただけるよう、分かりやすくお伝えするために、次号（80号）よりリニューアルいたします。決算のポイント、株主さまへのお知らせをはじめ、バンダイナムコグループの事業／商品・サービスの特集や、役員へのインタビューなどをお届けします。次回発行は6月上旬の予定です。

「ELDEN RING NIGHTREIGN」を5月に世界同時発売

(株)バンダイナムコエンターテインメントと(株)フロム・ソフトウェアは、両社が共同開発し、世界累計出荷本数2,800万本超のアクションRPG「ELDEN RING」(国内販売元：フロム・ソフトウェア／海外販売元：バンダイナムコエンターテインメント)のスピノフタイトル「ELDEN RING NIGHTREIGN」(5,720円～)を、2025年5月30日に世界同時発売します。

本作は、他プレイヤーとともに圧倒的なシチュエーションに挑むアクションゲームです。「ELDEN RING」の敵や武器など、要素の一部を引き継ぎながら、全く異なるゲームデザインで再構築した本作では、プレイヤーがそれぞれ個性の異なるキャラクターを操作し、新たな脅威に挑みます。

(対応プラットフォーム：PlayStation®5／PlayStation®4／Xbox Series X|S／Xbox ONE (SMART DELIVERY対応)／STEAM®)

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2025 FromSoftware, Inc.



「パックマン」45周年

1980年にアーケードゲームとして誕生した「パックマン」は、5月22日に45周年を迎えます。2026年5月までのアニバーサリーイヤーでは、「MAKE IMPACT!」をテーマに進化し続ける「パックマン」の姿を全世界で印象付けていきます。その一つとして、昨年発表した新作ゲーム「Shadow Labyrinth」(2025年発売予定)は、これまで見たことのない“ダークなパックマン”がコンセプトです。

また、本作からインスピレーションを受けた映像作品「PAC-MAN: シークレット レベル Circle」が、Prime Videoのゲームアンソロジーシリーズ「Secret Level」にて独占配信中です。ゲームだけでなく新しい世界に飛び出ていく「パックマン」の今後にぜひご期待ください。



PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

スマートフォン向けゲームアプリ 「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」 配信予定

事前登録受付中／基本無料 (サービス内課金あり)

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、新作スマートフォン向けゲームアプリ「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」の配信を予定しています。

本作は、原作の枠を超え、プレイヤー独自の部隊を作り出していく「SDガンダム ジージェネレーション」シリーズの最新作です。シリーズおなじみの要素はそのままに、迫力のある戦闘演出とともに原作で描かれたあらゆるガンダムの物語を巡り、追体験することができます。

(対応プラットフォーム：App Store／Google Play)



©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS

スマートフォン向けゲームアプリ 「キングダム 覇道」配信予定

基本無料 (サービス内課金あり)

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、(株)コーエーテクモゲームスと共同開発中の新作スマートフォン向けゲームアプリ「キングダム 覇道」の配信を予定しています。「キングダム 覇道」は、プレイヤーが一人の将軍となり、アニメに登場する個性豊かな武将たちを生かして戦場を攻略する戦略シミュレーションゲームです。同じ軍団とともに戦うプレイヤーたちと連携しながら進軍し、軍団の拡大を目指します。

(対応プラットフォーム：App Store／Google Play)



©原泰久／集英社・キングダム製作委員会 ©Bandai Namco Entertainment Inc.
Developed and Operated by コーエーテクモゲームス

「ナンバーワン戦隊ゴジュウジャー」放送・商品展開中

「スーパー戦隊」シリーズの50周年記念作となる「ナンバーワン戦隊ゴジュウジャー」(テレビ朝日系、毎週日曜朝9時30分～)が放送中です。本作は、「最高最強の《ナンバーワン》を目指して、子どもたちに圧倒的な人気を誇る動物や恐竜＝《獣》をモチーフにしたヒーローが活躍する物語」です。

(株)バンダイから、ゴジュウジャーの変身アイテムで、武器でもあり、ロボにもなる「DXテガソード」(7,150円)や、遊びの幅を広げる「センタイリング」シリーズ(2個入り990円)を発売中です。「センタイリング」シリーズは、玩具のほか

にカプセルトイや食玩などのカテゴリーでも展開します。



▲「DXテガソード」



©テレビ朝日・東映AG・東映

「キミとアイドルプリキュア♪」放送・商品展開中

TVアニメ「プリキュア」シリーズの22作目となる新番組「キミとアイドルプリキュア♪」(ABCテレビ・テレビ朝日系列、毎週日曜朝8時30分～)が放送中です。

(株)バンダイから、変身アイテム「キミとアイドル変身♥アイドルハートブローチ」(5,280円)を発売中です。アイドルハートブローチの中央にあるハートのミラーボールを回転・発光させることで、変身なりきり遊びを楽しめる玩具です。番組オープニング曲の「キミとアイドルプリキュア♪Light Up!」を収録しており、歌って踊って楽しむこともできます。



▲「キミとアイドル変身♥アイドルハートブローチ」

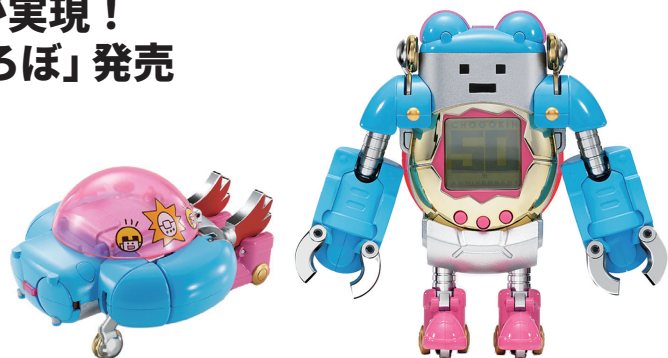


©ABC-A・東映アニメーション

「たまごっち」×「超合金」のコラボが実現！ 超合金「ちょーごーきん たまごっちろぼ」発売

(株)BANDAI SPIRITSは、誕生から28周年の「たまごっち」と、ブランド誕生50周年の「超合金」とのコラボ商品「ちょーごーきん たまごっちろぼ」(9,900円)を5月に発売します。「超合金」ならではの重量感で、「たまごっちろぼ」から「たまごっちUFO」への変形が楽しめます。付属の「Original Tamagotchi」は本商品のみの特別カラーです。

※付属の「たまごっち」のプログラムは「Original Tamagotchi」と同仕様です



▲「ちょーごーきん たまごっちろぼ」

©BANDAI

「機動戦士ガンダム 45周年 UT」を全世界のユニクロで発売！

(株)バンダイは、ユニクロのグラフィックTシャツブランド「UT」とコラボした「機動戦士ガンダム 45周年 UT」を、4月より全世界で発売します。メカニックデザイナー・大河原邦男氏の描き下ろしイラストをはじめとした、全4柄展開です。原画は一部の店頭で展示予定です。また、本企画のために制作したオリジナルムービーの配信も予定しています。



▲「機動戦士ガンダム 45周年 UT」の前面(左)と背面(右)

※画像は一例です

©創通・サンライズ

ガンダムシリーズ最新作 「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」始動

(株)バンダイナムコフィルムワークスが製作するガンダムシリーズ最新作「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」^{ジークアックス}。4月のTV放送に先駆け、一部話数を劇場上映用に再構築した劇場先行版「機動戦士Gundam GQuuuuuuX -Beginning-」を1月17日より公開しました。本作は「エヴァンゲリオン」シリーズを手掛けるスタジオカラーとガンダムシリーズを手掛けるサンライズ（フィルムワークスの作品ブランド）でお届けする新たなガンダムシリーズです。2021年公開の「シン・エヴァンゲリオン劇場版」をはじめとする「エヴァンゲリオン新劇場版」シリーズにて監督を務めた鶴巻和哉氏が本作の監督を務め、シリーズ構成・榎戸洋司氏、メカニカルデザイン・山下いくと氏をはじめとする豪華スタッフ陣でお届けします。スタジオカラー×サンライズの初タッグとなる本作にご期待ください。



©創通・サンライズ

オリジナル新作や人気原作のTVアニメ・劇場作品を続々と展開

IPプロデュースユニットは、注目のTVアニメ・劇場作品を続々と展開します。TVアニメでは、SUNRISE Studiosが制作を手掛ける新たなオリジナルアニメーションとなる「前橋ウィッチーズ」（画像左）を4月6日より放送します。また、TVアニメ＆実写映画のダブルメディア化が話題の超人気ミステリー・ラブロマンス「九龍ジェネリックロマンス」（同中央）も4月よりTVアニメの放送を開始し、実写映画の公開は今夏を予定しています。

劇場作品では、松居大悟監督、池田エライザ主演による新感覚＜タイムリープ×青春ミステリ＞映画「リライト」（同右）が、初夏に全国公開となります。



©PROJECT MBW ©眉月じゅん／集英社・「九龍ジェネリックロマンス」製作委員会 ©2025『リライト』製作委員会



2026年開業予定のコンサートホールの名称が 「Shibuya LOVEZ」に決定！

(株)バンダイナムコベースが事業展開する渋谷の新ホール名称が「Shibuya LOVEZ」^{シブヤラブズ}に決定しました。同ホールは、音楽・演劇など多様なジャンルに対応可能な設備を有し、最もニーズがある2,000人収容のコンサートホールです。世の中に満ち溢れるさまざまなエンターテインメントと、応援するファンの皆さまの想いを、この場所から創出・発信し、人、社会、そして世界とつながることで、音楽やIPの価値を高めていきます。



※画像は構想イメージのため、変更になる場合があります

©Bandai Namco Base Inc.

「アイドルマスター TOURS」稼働開始

(株)バンダイナムコアミューズメントは、新作アーケードゲーム機「アイドルマスター TOURS」を、全国のアミューズメント施設にて2025年春より稼働を開始します。

本作は、「自分だけの“特別なライブ”」をプロデュース^{プロデュース}をコンセプトに、プロデューサーとして衣装や楽曲、ステージを選択しながら、時にはライブステージの演出を行うことで、アイドルたちをステージ上で輝かせていく「アイドルライブプロデュースゲーム」です。



▲「アイドルマスター TOURS」のキービジュアル（上）と筐体（右）

©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Amusement Inc.



「釣りスピリッツ ワンダー」稼働開始

(株)バンダイナムコアミューズメントは、ゲームセンター向け魚釣り体験ゲーム「釣りスピリッツ」の新バージョンとなる「釣りスピリッツ ワンダー」を、全国のアミューズメント施設にて3月より順次稼働開始します。

獲得メダルが過去最高となる新たなボス「ワンダークラス」（獲得メダル250枚）と、メダルのBET枚数と獲得枚数の倍率を変更できる「ロッドモード」の登場により、一度に1000枚超えのメダル獲得も狙えるようになりました。さらに、メダル未投入でも、ウキを投げ入れてから魚が食いつくまでを体験できる「おためしキャスト」の導入など、これまで以上に幅広い層のユーザーが楽しめる要素を追加しています。

※メダル枚数は店舗により異なる場合があります



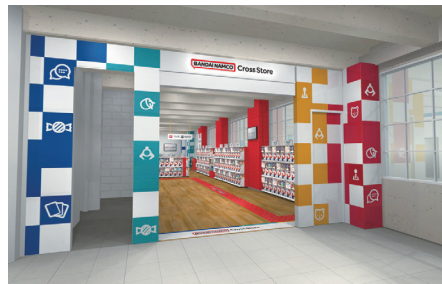
▲「釣りスピリッツワンダー」のキービジュアル

©Bandai Namco Amusement Inc.

Bandai Namco Cross Store 海外2店舗オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントとその海外関連会社は、体験型リテール施設「Bandai Namco Cross Store Brooklyn, New York」を2月にアメリカでオープンしました。さらに、「Bandai Namco Cross Store Birmingham」を「Bandai Namco Cross Store Camden, London」に続くイギリス2店舗目として、2025年春にオープンします。

バンダイナムコグループのIP軸戦略に基づく体験型リテール施設を海外でも展開することで、日本におけるIPの楽しみ方を現地のファンにも提供し、安定的な市場の獲得を目指します。



▲2月から2カ月連続で海外にオープンする「Bandai Namco Cross Store Brooklyn, New York」（左）と「Bandai Namco Cross Store Birmingham」（右）



バンダイナムコ Cross Store 国内3店舗オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントは、体験型リテール施設「バンダイナムコ Cross Store」を埼玉県越谷市、宮城県名取市、愛知県名古屋市でそれぞれ2025年春にオープンします。「バンダイナムコ Cross Store 越谷レイクタウン」では、すでに営業中のナムコやVS PARK、ガシャポンのデパートに加え、国内2店舗目のお子さま向けインドアプレイグラウンド「屋内・冒険の島 ドコドコ」や、赤ちゃん向けの絵本「しましまぐるぐる」をテーマにした3歳未満の乳幼児特化施設「しまぐるランド」をオープンするほか、新たにオフィシャルショップを出店します。



▲「バンダイナムコ Cross Store 越谷レイクタウン」

本物のたまごから生まれた「たまごっち」 「たまごっちのおみせ」限定で発売中

初代「たまごっち」の誕生から28年の時を経て、ついに本物のたまごから「たまごっち」が誕生しました。「Original Tamagotchi Celebration Egg」本体には、卵の殻を再利用した素材を使用しており、環境に配慮するとともに、素材そのものの風合いや手触りを楽しめる特別仕様のたまごっちです。パッケージにも再生紙を使用しています。

日本国内では、「バンダイナムコ Cross Store」（東京・横浜・大阪梅田・博多）店内の「たまごっちのおみせ」限定で発売中。日本以外でも北米・欧州・アジアで発売しています。

※店舗によっては販売を終了している場合がございます。あらかじめご了承ください



▲ 発売中 / 3,520円

発売元: (株)バンダイ

※画像はイメージです

© & © 2024 BANDAI

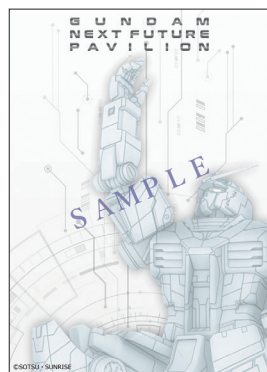
News

グループ横断トピックス

「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」を出展 大阪・関西万博いよいよ4月13日開幕

名称: 2025年日本国際博覧会 (略称: 大阪・関西万博 / EXPO2025)
開催期間: 4月13日 (日) ~ 10月13日 (月・祝) (184日間)
開催場所: 大阪府大阪市「^{ゆめしま}夢洲」(Osaka Metro中央線 夢洲駅)

(株)バンダイナムコホールディングスは、大阪・関西万博に「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」を出展します。当パビリオンは、ガンダムシリーズが描いてきた「宇宙での暮らし」や「まだ実現していない科学技術」を、新たな未来の可能性として捉え、臨場感のある完全新規映像と、フェーズ0から7までのパビリオン空間を通して描き出します。来場者は、新たな「宇宙世紀」という設定の中で、大阪・夢洲の「夢洲ターミナル」から軌道エレベーターで宇宙ステーション「スタージャブロー」までの移動を体験可能です。人類とモビルスーツが共存する映像世界には、背中部分に「グラスフェザー」という装備を装着したガンダムや、さまざまなモビルスーツ、新デザインのハロが登場します。



ガイドブック「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」(全128頁)
4月発売 / 3,850円

発売元: (株)バンダイナムコフィルムワークス

パビリオンの設定や設計図、関係者インタビュー、ガンダムオープンイノベーションの紹介など、パビリオンの魅力がたっぷり詰まった内容です。

プラモデル「EXPO2025 1/144 RX-78F00/E ガンダム (EX-001 グラスフェザー装備) ケミカルリサイクルVer.」

4月発売 / 3,960円

発売元: (株)BANDAI SPIRITS

パビリオン映像に登場する機体を立体化したプラモデルです。ケミカルリサイクル樹脂を原料の一部として活用。大阪・関西万博会場内のセブンイレブン2店舗と、大丸梅田店の「THE GUNDAM BASE POP-UP WORLD TOUR in OSAKA」で販売します。

GUNPLA
BANDAI HOBBY CENTER QUALITY



© 創通・サンライズ

大丸梅田店にガンプラ総合施設「THE GUNDAM BASE」期間限定店オープン

「ガンプラ」を中心にさまざまなガンダム商品を取りそろえ、大阪から世界へと、ガンダムの魅力を発信します。

店名: 「THE GUNDAM BASE POP-UP WORLD TOUR in OSAKA」

期間: 4月11日 (金) ~ 10月13日 (月・祝) 場所: 大阪市北区梅田 大丸梅田店5階

公式サイト: https://bandai-hobby.net/site/gbase_worldtour/osaka