

Management Eyes

バンダイナムコグループの組織再編

グループ企業価値の向上を目的に組織再編を実施

バンダイナムコグループでは、中期経営計画のテーマである「ポートフォリオ経営の強化・充実・拡大」を実現するため、最適なグループ組織の構築を常に追求しています。今回は新たな組織再編の動きや上期の業績、今後の展望について、(株)バンダイナムコホールディングス高須社長に聞きました。

—グループの上場会社2社の株式に対する公開買付けを発表しましたね？

高須 バンダイナムコホールディングスでは、バンダイビジュアル(株)とバンダイネットワークス(株)の完全子会社化を目指し、11月9日から12月10日の期間に公開買付けを実施することとしました。両社が事業展開する市場は、次世代メディアの登場や技術改革などによる環境変化が速く、グローバル規模での競争が激化しています。これにいち早く対応するためには、より一層グループの連携を深めることが必要です。両社を完全子会社化することで、グループ全体の戦略を推進するための機動的な組

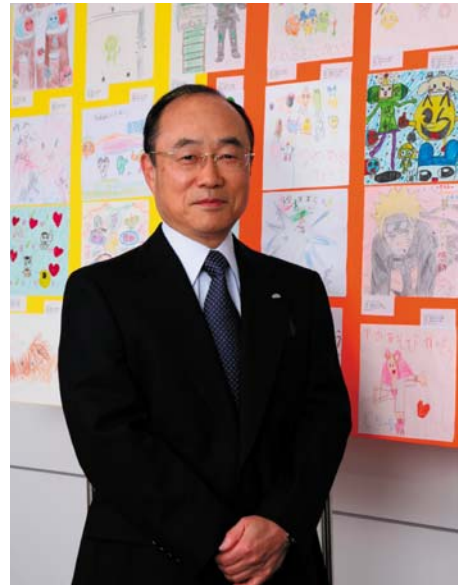
織再編や、スピーディな経営判断と実行が可能となり、事業拡大とともにグループ企業価値の向上を図ることができると考えました。

—完全子会社化により2社は何か変わりますか？

高須 バンダイナムコグループでは経営と業務執行を分離しており、事業については各社に権限委譲していますので、今後もこれまでと同様に両社の独自性や個性を活かして事業展開を行います。映像音楽ソフト市場、ネットワークコンテンツ市場ともまだまだ成長の可能性があります。グループ組織の再編により、スピーディな判断と施策の実施とともに、適切な資源配分を行い、相乗効果と総合力を発揮することで、さらに事業拡大を図っていきたく考えています。

—(株)バンプレストの再編について教えてください。

高須 バンプレストの再編は、ゲーム事業におけるノウハウとリソースを有効活用し、スピーディな経営判断で戦略を推進することにより、グループ総合力を向上させることを目的としたものです。そのため2008年4月よりバンプレストの家庭用ゲームソフトおよび業務用ゲーム機の企画開発部門を(株)バンダイナムコゲームスに移管し、両社のゲーム事業部門を統合します。バンダイナムコゲームス内で異なる強みを持つ人材が刺激しあうことで、企画開発にも良い影響が出てくると思います。今後バンプレストは、業務用機器向けのプライズ景品をはじめとする景品事業を中心に展開する予定です。併せて事業



株式会社バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長 高須 武男

と資本の関係を整理するために、バンプレストの子会社でアミューズメント施設事業を行う(株)プレジャーキャストと(株)花やしきの2社を(株)ナムコの子会社とすることとしました。

—グループの管理部門の機能集約も実施しますね。

高須 2005年9月の経営統合時より検討を進め、2007年4月からは具体的な準備・検証作業を行っていました。このたび2008年4月にバンダイ、ナムコ、バンダイナムコゲームス、バンプレストの4社の管理部門(総務・人事・経理・情報システム)を統合し、バンダイナムコホールディングス内にシェアードサービス部門として設置することにしました。これにより重複していた経費の削減など管理業務の効率化や業務の標準化を図るとともに、グループの経営戦略機能と連動した体制を構築していきます。2008年4月時点では4社を対象としています。中長期的に対象を広げていきたく考えています。(次ページに続く)

Contents

Management Eyes	1~3
バンダイナムコグループの組織再編	
CSRトピックス	
Financial Data	4
2008年3月期中間期の連結業績	
News Topics	5~9
新しいガシャポン「データップ」を導入	
「クレヨンしんちゃん」の施設が春日部にオープン	
バンダイナムコグループのゲームが各賞を受賞	
映画「やじきた道中 てれすこ」好評公開中	
ゲームサイト「ドラゴンボールモバイル」提供開始	
Portrait	
「DS眼カトレーニング」の開発担当者 江頭規雄	
Business Angle	10~11
(株)バンダイ 川口 勝取締役	
Close-up Products	12
「美空ひばりジャズを唄う」他	

常に最適なグループ組織を追求し臨機応変に実行

—この他にもグループ再編を発表しましたが、その目的は？

高須 カプセル自販機やカード自販機の流通を担当する(株)サンリンクがバンダイの子会社から、(株)ハピネットの子会社となることを発表しました。これは玩具・ゲームなど幅広い分野の流通を手がけるハピネットとの相乗効果を図るとともに、流通面での効率化を推進することを目的としたものです。

バンダイナムコグループでは環境変化や戦略に応じ、常に最適なグループ組織を追求し、臨機応変に実行する方針です。今回の一連のグループ再編も、現・中期計画策定時に想定した以上の激しい環境変化にいち早く対応し、より強いグループ組織を構築するために実施するものです。もちろん今後もベストな組織体制を追求し、グループ企業価値向上を図っていききたいと思います。

—上期の業績はいかがでしたか？

高須 2008年3月期の上期業績は、定番キャラクター玩具や大型ゲームソフトの人気、国内の大型アミューズメント施設の好調などにより前年同期比で増収となりました。利益面では、グループの拠点統合に伴う一時的なコスト増や、前年同期に東ハト株式の売却に伴う特別利益があったことなどから前年を下回りました。SBU別では、家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機とも好調に推移した

ゲームコンテンツSBUと、国内大型アミューズメント施設が好調だったアミューズメント施設SBUが増益となりました。一方、前年度に「たまごっち」や「データカードダス」など利益率の高い商品が好調だったトイホビーSBUと、ネットワークSBU、そして映像音楽コンテンツSBUが減益となりました（詳細は4ページのFINANCIAL DATAをご参照ください）。通期の業績については、年初計画に変更はありません。

—まもなく年末年始商戦が始まりますね？

高須 トイホビーSBUでは、国内では「仮面ライダー電王」や「Yes!プリキュア5」、海外では「パワーレンジャー」や「BEN10（ベンテン）」などの売れ筋商品と年末年始商戦向けの大型商品に集中していきます。国内では10月にスタートした新番組「機動戦士ガンダム^{ダブルオー}00」の商品を本格展開しているほか、11月には「たまごっちプラス」シリーズの新製品を投入しています。また、競争が激しくなっているデータカードダスに向けて「Yes!プリキュア5」を投入し、女兒向け市場の活性化を図ります。ほかにも、カプセル自販機ガシャポンで販売するフィギュアを使いデジタルゲームを遊ぶ「データアップ」や、データカードダスの「百獣大戦アニマルカイザー」など、バンダイとバンダイナムコゲームスのシナジーによるグループならではの商品も積極的に投入しています。

ゲームコンテンツSBUでは、家庭用ゲームソフトにおいてはXbox 360向け「エースコンバット6」、PS3向け「タイムクライシス4」、Wii向け「ソウルキャリバ

レジェンズ」など、大型ソフトをワールドワイドで投入します。また国内ではPS2向け「SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ」やニンテンドーDS向け「テイルズオブイノセンス」など、人気シリーズの最新作を各プラットフォームにバランスよく投入していきます。業務用ゲーム機についても格闘ゲーム機「鉄拳6」や新型シールプリント機「ジュエラ」など、下期に最新機器を複数導入します。また、定番機器の「機動戦士ガンダム 戦場の絆」や「クレナフレックス」も安定した人気となっており、下期以降のアミューズメント施設活性化に繋げていきたいと思っています。

—そのほかのSBUの動きについて教えてください。

高須 アミューズメント施設SBUは、売上は計画通りに推移していますが、利益が計画を下回っています。下期に向けてはゲームコンテンツSBUの業務用機器との相乗効果を発揮するとともに、施設のスクラップ・アンド・ビルドによる収益性向上、バンダイナムコグループならではのキャラクターをテーマとした施設による差別化を図ります。海外においては、ヨーロッパはボウリングとの複合店が好調ですが、アメリカでは日本型ビジネスモデルの移植などを進めるとともに、さらなる効率化を図り、収益向上を目指します。

—ネットワークSBUと映像音楽コンテンツSBUについては？

高須 ネットワークSBUの携帯電話向けコンテンツは、待受画面や着信メロディの有料会員数が伸び悩んでいます。「ワンピース」や「機動戦士ガンダム」などゲームコンテンツが好調です。下期はゲームコンテンツの展開強化に注力する計画で、10月には「ドラゴンボール」のゲームコンテンツの提供を開始し好調です。

映像音楽コンテンツSBUの上期は、

公開買付の概要

対象会社	バンダイビジュアル株式会社（東証1部上場） バンダイネットワークス株式会社（JASDAQ上場）
目的	・環境の変化、グローバル競争の激化への迅速な対応 ・戦略実行力を高めるための機動的な組織再編を実行し、グループの相乗効果による総合力を発揮する
期間	2007年11月9日～2007年12月10日
買付価格	バンダイビジュアル： 287,000円 バンダイネットワークス： 60,300円

ガンダムシリーズがグループ内の相乗効果を発揮した前年同期に及びませんでしたが、今後は「機動戦士ガンダム 劇場版メモリアルボックス」「超時空要塞マクロス」のメモリアルボックスの映像ソフト、「らき☆すた」関連の音楽ソフトなど、幅広いバリエーションの商品を提供していきます。

次期中期経営計画では新しい波や動きも必要

——次期中期経営計画策定の状況はいかがですか？

高須 10月に当社の常勤・非常勤取締役などが中心に参加し、バンダイナムコの森でキックオフミーティングを実施しました。業界の環境やグループの現状分析、あるべき姿について、「イノベーション」「グローバル」などさまざまな観点から議論を行いました。具体的な戦略は2009年4月のスタートに向けて詰めていくこととなりますが、個人的には現状の強みの強化に加え、新しい波や動き

でステップアップしていくことも必要だと感じました。

——そのためにはグループがさらに一丸となる必要がありますね。

高須 私はバンダイナムコグループの最大の財産は「人」だと考えています。中長期的な戦略を推進していくためには、人材が全ての基盤となるため、さまざまな取組みを行います。具体的にはグループの特徴でもある現場への権限委譲や、若手の登用をさらに進めていきます。このほかにも、現在統合後2回目となるグループ横断提案制度を実施しており、約1,500件の新規事業提案や改革提案について審査を行っています。1回目の提案制度からは、すでに「ナムコ ワンダーパークヒーローズベース」内の施設として具体化しているものも出ています。また、グループ内の人事交流についても、さらに対象会社を拡大して実施することとしました。社員のアイデア活用と人材の交流がグループを活性化し、バンダイナムコ



グループの基盤をさらに強くしてくれるだろうと期待しています。

最後になりますが、本紙の前号で実施した株主アンケートに非常に多くの方々からご協力をいただき、ありがとうございました。現在、集計と分析を行っておりますが、貴重なご意見として、今後の情報開示など広報・IR活動の参考にさせていただきます。

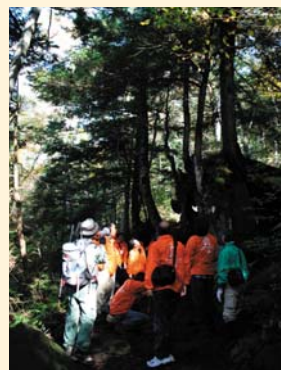
◆志賀高原「バンダイナムコの森」で「バンダイナムコグループ環境サミット」開催

バンダイナムコホールディングスは10月9日～10日の2日間、長野県志賀高原の「バンダイナムコの森*」を活用し、グループ社員が環境活動や環境経営について考えるためのプログラム「バンダイナムコグループ環境サミット」を開催しました。サミットにはグループの「環境プロジェクト委員会」のメンバーを中心に約90名が参加。森林整備体験や自然観察などを行ったほか、他社の先進事例を学ぶ講演や、経済と環境のバランスの大切さを学ぶゲームなど、さまざまなプログラムを実施しました。

また、今回の環境サミットは、期間中に会場や乗り物から排出されるCO2をグリーンエネルギーの購入によりゼロに相殺したほか、新エコ素材を利用した弁当容器の使用、環境に配慮した仕様のバスや“マイ箸”の利用など、プログラム内容以外にもエコに配慮した企画となりました。環境サミット開催にあたっては、長野県・志賀高原の地域の皆さんにも森林ガイドとしてご協力いただくなど、地域と連携して開催しました。

バンダイナムコの森 バンダイナムコグループでは、2007年4月より長野県が橋渡しを行い、森林の整備と利用に意欲を持つ地域と企業が連携して推進する「森林(もり)の里親促進事業」における「森林(もり)の里親契約」を財団法人下高井郡山ノ内町和合会との間で締結。これにより

志賀高原(長野県山ノ内町)の約47ヘクタールの森林の里親となり、ここを「バンダイナムコの森」として(財)下高井郡山ノ内町和合会が行う森林整備作業の費用を一部負担するほか、グループ社員による森林整備体験や自然体験など、森林保護と理解に繋がる各種活動の場として活用しています。



◆「藝大アーツ イン 丸の内」と「くまのがっこうチャリティコンサート」に協賛

バンダイナムコホールディングスは、エンターテインメント創造活動や文化活動への支援の一環として、東京藝術大学の学生が音楽や絵画などを披露する「藝大アーツ イン 丸の内」(11月9日～11日開催、会場：丸ビル)と、人気絵本「くまのがっこう」とのコラボレーションコンサート「くまのがっこう チャリティコンサート ジャッキーのクリスマス」(12月8日～9日開催、会場：玉川高島屋SC アレーナホール)に協賛しています。バンダイナムコグループは、「夢・遊び・感動」を世界中の人々に提供し続けるという企業理念に基づいたCSR基本方針を定めています。今後もこの方針に則り、バンダイナムコグループらしいさまざまな活動に取り組んでいく予定です。

2008年3月期中間期の連結業績 売上高2,135億円、営業利益150億円で増収減益

バンダイナムコグループの2008年3月期の中間期連結業績（2007年4月～9月）は、定番キャラクター玩具、家庭用ゲームの大型シリーズソフトが人気となるとともに、国内の大型アミューズメント施設店舗が好調に推移し、増収となりました。しかしながら、グループ会社の拠点統合や減価償却費の制度変更などに伴う営業費用の増加、さらに前中間期に多額の関係会社株式売却益があったことから、利益面では前年同期に及びませんでした。

◆トイホビー事業

国内において「仮面ライダー電王」の男児キャラクター玩具や、「YES！プリキュア5」の女児キャラクター玩具が好調に推移するとともに、「データカードダス」では、新たに「大怪獣バトル ULTRA MONSTERS」「百獣大戦アニマルカイザー」を投入し、ターゲットの拡大を図りました。しかしながら、「たまごっちプラス」シリーズや「データカードダス」を中心に大変好調に推移した前年同期には及びませんでした。

海外においては、引き続き「パワレンジャー」「たまごっち」シリーズが人気となるとともに、アメリカ発のキャラクター「BEN10(ベンテン)」の男児キャラクター玩具が展開地域の拡大に伴い業績に貢献しました。

◆アミューズメント施設事業

既存店売上が前年同期比で95.8%となったものの、国内において「ナムコ ワンダーパークヒーローズベース」「ナムコランド各務原店」など、前期および今期出店した大型店が概ね順調に推移しました。

海外においては、ヨーロッパは前期に取得した複合施設を中心に好調に推移しましたが、アメリカでは市場環境が低迷するなか、直営店の効

率化やレベニューシェア店の拡大に取り組みました。

◆ゲームコンテンツ事業

国内においてPS2向け「スーパーロボット大戦ORIGINAL GENERATIONS」、PS2・Wii向け「ドラゴンボールZ Sparking! METEOR」が人気となるとともに、携帯型ゲーム機向けソフトの販売強化を図りました。海外においては、アメリカで「NARUTO」関連のソフトが好調に推移するとともに、タイトルを絞り込み収支改善を図りました。ヨーロッパでは「ドラゴンボールZ」関連ソフトやPS3向け「RIDGE RACER 7」を中心に好調に推移しました。

業務用ゲーム機では「湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE 3」が人気となるとともに、携帯電話などモバイル機器向けゲームコンテンツがユーザー嗜好の多様化に対応したコンテンツ展開により好調に推移しました。

◆ネットワーク事業

モバイルコンテンツ分野において、「ONE PIECE モバイルジャック」などの高付加価値コンテンツや、

「SIMPLE100」シリーズ、「ZOOキーパー」などのカジュアルゲーム、業務用ゲーム機と連動した「機動戦士ガンダム 戦場の絆」など、ゲームや携帯電話カスタマイズコンテンツを積極的に展開しましたが、待受画面や着信メロディの有料会員数減少の影響は大きく苦戦しました。ソリューション分野においては、新規サービスの提案や、他社モバイルコンテンツサイトの開発・運営などの受託案件が好調に推移しました。

◆映像音楽コンテンツ事業

映像パッケージソフトでは、「攻殻機動隊」シリーズや「新機動戦記ガンダムW」など過去の優良なコンテンツを活かしたDVD-BOX商品、TVアニメ「コードギアス 反逆のルルーシュ」やオリジナルビデオアニメ「FREEDOM」などが好調に推移しました。また、TVアニメ「らき☆すた」関連の音楽パッケージソフトが人気となりました。しかしながら「機動戦士ガンダム」シリーズの好調によりグループシナジーを発揮した前年同期には及びませんでした。

なお通期業績見通しについては、下期に重点商品投入を予定していることもあり、変更はありません。

2008年3月期中間期の連結業績

(単位：百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	中間純利益
2008年3月期中間期実績	213,522	15,085	17,379	7,977
前年同期比	3.3%	△12.6%	△6.4%	△27.6%
2008年3月期通期見込	480,000	45,000	47,000	26,500

※見通しに関しては種々の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、保証するものではありません。

事業セグメント別内訳

(単位：百万円)

事業分野	売上高	営業利益
トイホビー	83,578	5,768
アミューズメント施設	46,124	2,078
ゲームコンテンツ	61,835	4,856
ネットワーク	5,936	431
映像音楽コンテンツ	17,888	3,035

地域セグメント別内訳

(単位：百万円)

地域	売上高	営業利益
日本	164,529	12,005
アメリカ	21,249	147
ヨーロッパ	21,000	3,062
アジア	6,742	1,263

※地域セグメント別内訳の売上高は外部企業への売上を記載

(表示価格はすべて税込です。仕様・発売日・価格などは本紙発行時点の情報につき、変更になることもあります)

新しいガシャポン「データアップ」導入 第一弾はSDガンダムを起用

(株)バンダイ(上野和典社長)は、自販機専用カプセル商品(ガシャポン)に埋め込まれたデジタルデータを専用筐体「データアップステーション」に読み込ませてゲーム画面で遊ぶ、新しいガシャポン「データアップ」を11月下旬より順次導入しています。第一弾は小学生男児を中心に人気のSDガンダムを起用した、「データアップ SDガンダムガシャポンバトル パート1」(全20種・1回1カプセル200円)で、全国の玩具店、百貨店・量販店の玩具売場などに設置します。

筐体上部にゲーム画面やコントロールパネル、下部にガシャポンを販売する従来の「カプセルステーション」の2層で構成されており、筐体開発は株バンダイナムコゲームスと共同で行いました。

導入後1年間で10億円の売上を目指し、バンダイナムコグループの自販機事業における新しい柱として事業の拡大をはかります。



©創通・サンライズ
©創通・サンライズ・毎日放送
©BANDAI 2007

「たまごっちプラス」シリーズの最新作を発売 世界共通仕様で“国際結婚”も可能に

バンダイは、全世界でのべ52か国・地域で販売し、全世界累計販売数が3,200万個を突破した「たまごっちプラスシリーズ」の最新作、「いーえー!ふぁみりーイロイロ!たまごっちプラス」(以下:『ふぁみたま』、3種/各2,940円)と、DVD同梱版(3種/各3,990円)を発売しました。

「ふぁみたま」は“家族の絆”がテーマで、最大5人のたまごっちファミリーの育成を楽しめます。DVD同梱版では、DVDに収録された9つのメニューをテレビ画面で楽しめるだけでなく、ゲームで獲得したアイテムを「ふぁみたま」本体に送ることができ、遊びの幅がさらに広がりました。また、商品仕様を全世界共通にしたことで、本体同士の通信による“国際結婚”が初めて可能になったほか、本体と連動して遊べるPCサイトも全世界共通。日本語のほか6か国語に対応しており、世界中の子どもたちが「たまごっち」で繋がります。なお、北米・欧州・アジアでは2008年1月の発売を予定しています。

バンダイでは2008年3月末までに全世界で100万個の販売を計画しており、12月15日に劇場公開される、バンダイとバンダイビジュアルが製作参加している映画「えいがでとーじょー!たまごっちドキドキ!うちゅーのまいごっち!」(配給:東宝)とともに、「たまごっち」をますます盛り上げていきます。



本体とDVDがセットになった「いーえー!ふぁみりーイロイロ!たまごっちプラス&たまDVD」
©BANDAI・WIZ 2004

Let's! TVプレイ ドラゴンボールZ スカウターバトル体感かめはめ波 ~おらとおめえとスカウター~

発売中/8,190円 (株)バンダイ

本体をテレビにつなぐだけで、テレビ画面を使用して遊ぶことができる体感ゲーム、「Let's! TVプレイ」で大好評の「ドラゴンボールZ」シリーズの第3弾が登場しました。テレビに向かってかめはめ波が撃てるという面白さはそのままに、作品中でも人気の戦闘力測定アイテム「スカウター」を頭部に装着して、迫力のバトルが楽しめるようになりました。バトルシーンのグラフィックも大幅にパワーアップ。ファミリーで楽しむことができる体感ゲームです。



©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション
©BANDAI 2007 ©2007 KOTO Co.,Ltd

いち・にっ・サンド!

12月上旬発売予定/3,150円 (株)バンダイ

親子で簡単にのり巻きが作れる「のりまきまっきー」が大好評のクックジョイシリーズ第2弾として、いろいろなサンドが作れる「いち・にっ・サンド!」を発売します。本体に抜き型や材料をセットしてレバーを押すだけで、ベーシックなサンドイッチはもちろん、ライスサンドやフルーツサンドが簡単に作れます。抜き型は、花・丸・ハート・くまの4種類。アレンジ次第で自分だけのオリジナルサンド作りが楽しめます。



©BANDAI 2007

チョコビBIGボックス

発売中/1,575円 (株)バンダイ

人気アニメーション「クレヨンしんちゃん」の番組内に登場するお菓子をそっくりそのまま再現した、チョコレート味のコーンパフスナック「チョコビ」のクリスマス向け商品です。「チョコビ」3個に加えて、パッケージキャラクター“ワニ山さん”をモチーフにしたアクションゲームが付いており、お菓子を食べながら家族でゲームが楽しめます。(株)東ハトとのコラボレーションで実現した「チョコビシリーズ」は、2006年3月の発売以来、累計4,600万個以上を販売するヒット商品となっています。



©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK

「ダブルヒーロー “電ゲキ” フェア」開催 キャンペーンの当選者宅をヒーローが訪問

(株)ナムコ（東純社長）は7月21日～9月2日の間、直営アミューズメント施設約250店舗で「ダブルヒーロー “電ゲキ” フェア ナムコ感謝祭2007」を開催しました。この企画は、東映系で全国ロードショーされた「劇場版 仮面ライダー電王」「映画版 獣拳戦隊ゲキレンジャー」と、ナムコのアミューズメント施設がコラボレーション



©2007 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

したイベントで、映画公開を記念したオリジナルノベルティグッズのプレゼント、メダルゲームのメダルを購入して応募していただくキャンペーン、そしてオリジナル景品袋の配布やキャラクター握手会などを開催しました。

“電ゲキ” フェアのキャンペーンには6万通もの応募があり、厳正な抽選の結果、特賞に当選された滋賀県と熊本県のお客様のご自宅に、“仮面ライダー電王”と“ゲキレッド”が訪問。大好きなヒーローとの対面に感激していました。

接客力とお客様の満足度向上を目指し ナムコスマイル×スマイルコンテストを実施

ナムコは、アミューズメント施設での接客の質を高め、お客様の満足度向上を目指すため、11月3日～12月2日に「ナムコスマイル×スマイルコンテスト2007」を実施しています。



ナムコでは、日本全国の店舗従業員約5,000名の“あいさつ”や“笑顔”などをお客様に直接評価していただき、優秀な接客と評価されたスタッフを表彰するコンテストを2002年から毎年実施しています。6回目となる今年は、従来の「従業員の笑顔」だけではなく、「従業員の笑顔をお客様に笑顔で元気にする取り組み」ができているかどうかを評価していただくコンテストに進化させました。

今後もナムコでは、お客様にご満足いただけるよう、日本一の接客を目指した施設運営を行っていきます。

「ヒーローズベース」が1周年 大型イベントを多数開催

バンダイとナムコの統合の象徴ともいえるアミューズメントとキャラクターマーチャンダイジングが融合した施設「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」（神奈川県川崎市）が、9月28日に1周年を迎えました。

施設を運営する(株)ナムコ（東純社長）は、“夢のヒーロー達と出会う、触れ合う、体験する”をテーマに、この1年間にキャラクターやハリウッドスター、アイドルを招いたステージショーやライブなどを120回以上行い、お客様とのインタラクティブなエンターテインメントを追求してきました。その結果、年間目標入場者数の200万人を大きく上回る260万人のお客様にご来場いただきました。

9月28日～10月8日には1周年を記念して、機動戦士ガンダムや仮面ライダー、Yes!プリキュア5、ウルトラマン、たまごっちなどの大型イベントが多数開催されました。



©2006 円谷プロ・CBC

ナムコ新店舗オープン情報

NAMCOLAND アクアサーカス店

（千葉県八千代市 2007年12月中旬オープン予定）

「イオン八千代緑ヶ丘店」4階にてニューファミリーを対象に、三方を海に囲まれた千葉県に根ざした“海”をテーマとしたアミューズメント施設を出店します。



NAMCOLAND 久世店

（岡山県真庭市 2007年12月下旬オープン予定）

「ゆめタウン久世店」に隣接。ファミリー層をメインターゲットとしたアミューズメント施設です。



(表示価格はすべて税込です。仕様・発売日・価格などは本紙発行時点の情報につき、変更になることもあります)

※今ページ掲載のゲーム画面は開発中のものです

バンダイナムコグループのゲームソフトが「日本ゲーム大賞」などで各賞を次々に受賞

(株)バンダイナムコゲームス(石川祝男社長)と(株)バンプレスト(仲田隆司社長)が発売するゲームソフトが、(社)コンピュータエンターテインメント協会が主催する「日本ゲーム大賞」や、(財)デジタルコンテンツ協会主催の「デジタルコンテンツグランプリ」で各賞を受賞しました。

「日本ゲーム大賞」では、年間作品部門で、バンダイナムコゲームスのPS3専用ソフト「ガンダム無双」が優秀賞を、Xbox 360専用ソフト「アイドルマスター」が特別賞を受賞し

ました。また、今後発売される期待のゲームに贈られるフューチャー部門では、バンダイナムコゲームスのXbox 360専用ソフト「エースコンバット6 解放への戦火」と、PSP用ソフト「涼宮ハルヒの約束」、それにバンプレストのPS2専用ソフト「スーパーロボット大戦OG外伝」が選ばれました。

一方、「デジタルコンテンツグランプリ」では、バンダイナムコゲームスのPS3専用ソフト「ガンダム無双」が優秀賞を受賞。昨年の業務用ゲーム機「機動戦士ガンダム 戦場の絆」に続く2年連続受賞という快挙を成し遂げました。

受賞作品

<日本ゲーム大賞>

◆年間作品部門優秀賞 「ガンダム無双」(PS3/BNG)

◆年間作品部門特別賞

「アイドルマスター」(Xbox 360/BNG)

◆フューチャー部門

「エースコンバット6 解放への戦火」(Xbox 360/BNG)

「スーパーロボット大戦OG外伝」(PS2/BP)

「涼宮ハルヒの約束」(PSP/BNG)

<デジタルコンテンツグランプリ>

◆優秀賞 「ガンダム無双」(PS3/BNG)

※BNG:バンダイナムコゲームス、BP:バンプレスト

「涼宮ハルヒ」のゲームソフトがPSP、PS2両機種で登場

小説シリーズ累計400万部、DVDアニメシリーズ累計80万枚、コミックシリーズ100万部のセールスを記録し大人気の「涼宮ハルヒ」シリーズが、PSPとPS2のソフトとして登場します。

まず12月20日には、バンダイナムコゲームスがPSP用ソフトとして、アニメ版と完全リンクしたオリジナルストーリーのアドベンチャーゲーム「涼宮ハルヒの約束」を発売します。さまざまなイベントに挑みながら、文化祭までに“あの映画”を完成させます。また、今作では2Dで描かれたキャラクターの表情がリアルタイムで変化する「モーショントレート」を家庭用ゲームに初めて採用しました。

2008年1月31日には、バンプレストがPS2専用ソフト「涼宮ハルヒの戸惑」を発売します。「涼宮ハルヒ」が満足するゲームを製作するストーリーのアドベンチャーゲームで、プレイヤーが製作したゲームは最後に実際に遊ぶことが可能です。「涼宮ハルヒ」シリーズは、グループ会社の(株)ランティスが音楽パッケージソフトを発売しており、ゲーム・音楽の両面から盛り上げていきます。



PSP用ソフト「涼宮ハルヒの約束」

©2006 谷川流・いとうのいぢ/SOS団 ©2007 NBGI

業務用ゲーム機「鉄拳6」

今冬導入予定 (株)バンダイナムコゲームス

ワールドワイドで人気を博す「鉄拳」の最新作が、この冬、業務用ゲーム機として登場します。最先端のCG技術と新基板、HD対応の32インチ液晶パネルの採用により、グラフィックが大幅に向上したほか、魅力溢れる新キャラクターの追加やゲームシステムの変更で、これまで以上に白熱した闘いが楽しめるようになりました。さらに水面ステージでは、東京大学で考案された流体力学の計算技術を基に開発された「流体シミュレーションエンジン」を、プロメテック・ソフトウェア(株)との共同により世界で初めてゲームに導入することに成功するなど、さまざまなチャレンジを行っています。



©NBGI

ニンテンドーDS専用ソフト「テイルズ オブ イノセンス」

12月6日発売予定/6,090円 (株)バンダイナムコゲームス

人気のRPG「テイルズ オブ」シリーズの最新作「テイルズ オブ イノセンス」が、ニンテンドーDSに登場。躍動感溢れるアニメーション、世界観を盛り上げるテーマソング、豪華声優陣によるキャラクターボイスなど、「テイルズ オブ」シリーズならではの魅力をそのままに、新たな冒険の扉が開きます。キャラクターデザインはいのまたむつみ氏、テーマソングは人気女性シンガーKOKIAを起用しました。

本作のバトルシステムには、自由にフィールドを駆け回り、敵を空中に打ち上げ、さらにコンボを繋げて敵を攻撃できる「ディメンションストライド・リアクションバトルシステム」を新たに採用。これまで以上に爽快感のあるバトルを楽しむことができるようになりました。また、キャラクターや武器のカスタマイズも可能になり、プレイヤーは、オリジナルのキャラクターを育成し、自分だけの武器を作り出すことができます。



©いのまたむつみ ©2007 NBGI

豪華キャストによる正統派喜劇 「やじきた道中 てれすこ」好評公開中

バンダイビジュアル(株) (川城和実社長、東証1部)が製作参加した映画「やじきた道中 てれすこ」が、11月10日より全国公開されています。この映画は、日本人ならだれでも知っている弥次喜多珍道中に、さまざまな落語のネタをちりばめて新たな作品として誕生したものです。弥次さんを演じるのは、46年ぶりに映画の主演を務める歌舞伎俳優、18代目・中村勘三郎。喜多さんは名優・柄本明がユニークな役どころを見事に演じています。そして、ヒロインの花魁を小泉今日子が魅力的に演じるほか、藤山直美、ラサール石井、間寛平、國村準、笹野高史など豪華キャストが勢ぞろい。監督は「愛を乞う人」、「しゃべれどもしゃべれども」の平山秀幸。珠玉のキャストとベテランのスタッフが集結し、達者な芸と卓越した演出で魅せる、「笑い」と「人情」が心に響く正統派喜劇です。



©2007「てれすこ」講中

DVD-BOX「超時空要塞マクロス メモリアルボックス」

2008年2月22日発売予定 (2009年2月21日までの期間限定生産)
39,900円 バンダイビジュアル(株)

「マクロス」シリーズの原点であり、SFアニメ史に金字塔を打ち立てた最高傑作を、マクロス25周年記念としてプレミア仕様ボックスで発売します。TVシリーズ全36話を35mmのマスターポジより高画質変換したHDリマスター版です。特典ディスクには初回放送時の第11話のほか、当時のCMなど貴重な映像を多数収録。スタッフインタビューや設定資料などを掲載した豪華ブックレットも付属します。



©1982 ビックウエスト

ダブルオー DVD「機動戦士ガンダム00」

2008年1月25日発売/3,990円 バンダイビジュアル(株)

10月にスタートしたガンダムシリーズの最新作TVアニメーション「機動戦士ガンダム00」のDVD第1巻を1月25日に発売します。制作はバンダイナムコグループの(株)サンライズ。「鋼の錬金術師」の水島精二が監督を務め、シリーズ構成は「ハチミツとクローバー」の黒田洋介、キャラクターデザインは、カリスマ漫画家の高河ゆんと「バジリスク」の千葉道徳が担当。初回特典には24ページの解説書、毎回封入特典にはライナーノートが付属します。



©創通・サンライズ・毎日放送

「エースコンバット6」のフルトレーラー映像を「.ANIME」で配信

総合アニメサイト「.ANIME」を運営する(株)アニメチャンネル(藤川正之社長)は、(株)バンダイナムコゲームスが10月23日に北米で、11月1日に日本で発売したXbox 360専用ソフト「エースコンバット6 解放への戦火」の約4分間のフルトレーラー映像を、10月10日より12月末まで国内外で配信しています。これは「エースコンバット」のプロモーションの一環として実施しているもので、「.ANIME」ではストリーミング配信を、iTunes Store Japan、iTunes Store U.S.Aではダウンロード配信を行っています。また、「.ANIME」では配信開始にあわせ、「エースコンバット」特集ページを開設し、作品の魅力を紹介するとともに、「エースコンバット6」や同ソフトのオリジナルサウンドトラックの販売も実施しています。



©2007 NBGI
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.
©日本スペースイメージング株式会社
©GeoEye
©INTA Spaceturk
©DigitalGlobe/日立ソフト

ハピネット西日本ロジスティクスセンター 2008年1月より稼働

(株)ハピネット(苗手一彦社長、東証1部)は、関西、中国、四国地方を主な配送エリアとする物流拠点として、「ハピネット西日本ロジスティクスセンター」(以下:西日本LC)を新設し、2008年1月より稼働を開始する予定です。現在、ハピネットおよびハピネットグループの関西地区の主な物流拠点は、大阪府茨木市内の複数の倉庫に分散しており、また建物・設備の老朽化が進んでいます。これらを2006年12月に竣工した「プロロジスパーク尼崎」の5階に、新たに西日本LCとして集約・統合します。

西日本LCは、ワンフロア約4,000坪(車路部分を含む)を有し、大型車両が直接、5階に乗り入れ可能なランプウェイを2基備えています。これにより商品の上下搬送が不要となり、作業効率が向上。今後の市場環境に応じた柔軟な対応が可能となります。



◆ハピネット西日本ロジスティクスセンター
住所: 兵庫県尼崎市西向島町231-2
プロロジスパーク5階
面積: 倉庫/パース 約3,350坪(約11,100㎡)
事務所 約210坪(約700㎡)

(表示価格はすべて税込です。仕様・発売日・価格などは本紙発行時点の情報につき、変更になることもあります)

新感覚のエンターテインメント型総合ゲームサイト「ドラゴンボールモバイル」をiモード向けに提供開始

バンダイネットワークス(株) (大下聡社長、JASDAQ) は、10月15日よりiモード向けに、大人気コミック「ドラゴンボール」の公式ゲームサイト「ドラゴンボールモバイル」(月額315円)の提供を開始しました。

このサイトは、ドラゴンボールを題材とした対戦アクションゲーム「ドラゴンボールアルティメットブラスト」と、本格的なミニゲームやコミュニティが楽しめる新しいエン

ターテインメント型総合ゲームサイトです。ドラゴンボールの世界観が満喫できるゲームを通して、「仲間」と協力する新感覚を味わうことができ、一人でも、仲間とでも楽しむことができます。9月に開催された「東京ゲームショー2007」では、NTTドコモのブースでこの「ドラゴンボールアルティメットブラスト」のデモンストレーション展示が行われ、注目を集めました。



©鳥山明・バードスタジオ/集英社 ©BANDAI NETWORKS

ウルトラセブン誕生40周年記念商品 クロスバイクTDF-PO-I ポインター

受注受付/59,800円

受注受付中 (予定数量になり次第受付終了予定)

バンダイネットワークス(株)

ウルトラセブンに登場したウルトラ警備隊の特殊戦闘車両「ポインター」のクロスバイクを、ウルトラセブン誕生40周年記念商品として販売します。ポインターは、米国の自動車メーカー・クライスラー社のクライスラーインペリアルをベースに制作されていますが、今回も同様に、クライスラー社のクロスバイクをベースにポインターデザインの自転車を開発・商品化しました。誕生40周年記念にふさわしく、ウルトラ警備隊とクライスラーの夢のコラボレーションが実現した自転車です。



©1967 円谷プロ

Portrait

ニンテンドーDS専用ソフト「DS眼力トレーニング」の開発担当者

(株)バンダイナムコゲームス コンテンツ制作本部 第5制作ユニット 江頭規雄

任天堂株より今年5月に、「見る力 トレーニングソフト」として発売されたニンテンドーDS専用ソフト「DS眼力トレーニング」が大ヒット中です。さまざまなトレーニングを通じて、動体視力や眼球運動などの能力を鍛えるこのソフトは、バンダイナムコゲームスが企画開発を担当しています。今回は開発担当者の江頭規雄に話を聞きました。

Q “眼力”に着目したきっかけは何ですか？

A 入社後、約5年間は業務用ゲーム機開発部門でサッカーや空飛ぶ自転車、バイクなどをモチーフにした体感型ゲーム機を主に開発していました。その頃からスポーツビジョン*に興味を持っていて、2005年の夏頃にスポーツビジョンと関係したトレーニングソフトを作ってみてはどうかと思いついたのがきっかけです。とりあえず1か月でボールを打つ簡単な試作品を制作し、当時の副社長(現・バンダイナムコゲームスの石川祝男社長)に見せたところ、面白いから進めてみようということになりました。

Q 任天堂さんとパートナーシップを組んだ経緯を教えてください。

A 本格的な開発に着手する際と、開発がほぼ終了する段階で任天堂さんにお見せしたのですが、当初からコンセプトを非常に気に入っていただけていたようです。発売するにあたり、任天堂さんから脳トレなどで培ったノウハウを加えることでさらに面白くなるのではないかと、というお申し出をいただき、その後、約4か月間にわたって両社で最終的な開発の詰めを行い、任天堂ブランドで発売することになりました。結果として、眼の力を鍛えるというコンセプトと、任天堂さんの誰でも遊びやすいというユーザーインターフェースがうまく融合できたと思っています。

Q 開発にあたり苦労した点は？

A 時間的に大変だったのは、スポーツトレーニングに活用する野球やボクシングなど、さまざまな実写映像を短期間で撮らなければならなかったことです。任天堂さんとの最終的な開発の詰めも、他社のノウハウを学べる機会になりましたが、ユーザーインターフェースやトレーニング部分を多くの人が迷わずトレーニングできるように修正

を繰り返したのが大変でした。また、この分野の第一人者である愛知工業大学の石垣尚男教授に監修していただいたので、



1994年入社。業務用ゲーム開発部門から2000年に家庭用ゲーム開発部門に異動し、現在に至る。

スポーツビジョンの名に恥じないようにしっかりしたものを作ろうと常に心がけていました。いろいろと苦労はありましたが、コンセプトについては周りの感触も良かったので、大筋でぶれることなくスムーズに進みました。

Q 今後手がけてみたいソフトは？

A 漠然としたイメージですが、ゲームに関わることで自分自身を本当に成長させることができるものを作ってみたいです。

*スポーツビジョン：スポーツ視野学とも呼ばれ、スポーツの上達と「眼の力」の関係を研究する学問

■ 業界のリーディングカンパニーとして 市場に活力を与える話題商品を作り出す

玩具業界にとって最大の商戦期である年末年始商戦が近づいてきました。今回は(株)バンダイの川口 勝・取締役玩具事業政策担当に、玩具市場の状況と年末年始商戦に向けた各事業部の動き、そして品質管理体制について聞きました。

— 玩具市場の状況はどうですか？

川口 玩具市場全体は昨年ほど携帯ゲーム機の影響を受けていませんが、前年比95%前後で推移しています。そんな中でバンダイの玩具部門は、売上は前年並みを維持しています。また商品ごとの利益率は向上しており、これは商品のアイテム数を売れ筋に絞って営業力を集中させ、効率化を図ってきた結果です。年末商戦でも重点商品に絞り込み、メリハリのあるマーケティングを実施して目標達成を目指します。販売店の皆さんも一般玩具に期待されており、年末商戦はかなり期待できると考えています。

— バンダイ商品の動向を聞かせてください。

川口 男児キャラクター玩具では、「仮面ライダー電王」が好調です。なかでも、なりきり商品の「DXデンオウベルト」は、仮面ライダーシリーズの変身ベルトで史上最大の売上となりそうです。年末商戦では、変身ベルトと連動して遊べる「重回転剣DXデンカメンソード」を発売し、さらに拡大を図ります。また、定番の戦隊シリーズの「獣拳戦隊ゲキレンジャー」では、大型ロボット「獣拳巨神DXサイダイオー」に期待しています。

— 女児キャラクター玩具では？

川口 「Yes!プリキュア5」が市場を引っ張っています。こちらも、なりきり商品の「ピンキーキャッチュ」や「ドリームトーチ」が年間を通じて好調です。年末商戦では、「いっしょに変身!メタモルフォーゼ!」に期待しています。また、映画「Yes!

プリキュア5 鏡の国のミラクル大冒険!」の公開や、データカードダスの設置とも連動して盛り上げていくつもりです。

— 女児ホビーが順調ですね？

川口 「こなぶん」シリーズや「のりまきまっきー」など、料理をテーマに子どもたちが自分で作る楽しさを味わう商品が人気です。年末商戦に向けても「いち・にっ・サンド!」など新たな商品を投入する予定です。これらのシリーズは、今後もラインナップを増やし、女児ホビーの大きな柱にしていきたいと考えています。

— 「たまごっちプラス」シリーズの新作が発売されました。

川口 11月に「いえー!ふぁみりーイロイロ!たまごっちプラス」を発売しました。海外は来年1月以降、北米・欧州・アジアで順次発売する予定です。今回の新製品は、従来の通信機能に加え、パソコンとの連動をより深め、国内外の「たまごっち」ユーザーとパソコンを介して一緒に遊べるような機能も入っており、たまごっちの世界観がさらに広がると思います。さらに、東京ドームにある直営店「たまごっちデパート」と連動して情報発信したり、12月には劇場版「えいがでとーじょー!たまごっち ドキドキ!うちゅーのまいごっち!」も公開され、年末に向けますます話題を盛り上げていきます。たまごっちは、今後も息の長い商品・キャラクターとして育成していきます。

年末商戦期待の商材 (一例)



獣拳戦隊ゲキレンジャー
「獣拳巨神DXサイダイオー」
©2007 テレビ朝日・東映AG・東映



仮面ライダー電王
「重回転剣DXデンカメンソード」
©2007 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映



YES!プリキュア5
「いっしょに変身!メタモルフォーゼ!」
©ABC・東映アニメーション



機動戦士ガンダム00
「1/60 ガンダムエクシア」
©創通・サンライズ・毎日放送

——一般玩具でもヒット商品が出ていますね？

川口 9月末に発売した^{むいげん}「∞プチプチ」が、おかげさまで初回生産分の30万個がすぐに完売し、来年3月までの販売目標を100万個から200万個に上方修正しました。このほか、昆虫型のマイクロロボット「HEX BUG^{ヘクスバグ}」や、11月に発売した男性向けのインテリアホビー商品「SPACEWARP desktop^{スペースワープ デスクトップ}」も好評です。バンダイでは、こうした幅広い年齢層をターゲットに、遊び心をくすぐる商品も1つの柱として拡大していきます。そのほかでは幼児向けの「それいけ！アンパンマン」の商材が好調で、年末商戦でも子供の発育段階に応じて遊んでいただける「からだすくすくコンサートDX」を投入し、売上の拡大を目指します。

——プラモデルはどうですか？

川口 10月からTV放映が始まった「機動戦士ガンダム00^{ダブルオー}」のプラモデルを発売したところ、根強いファンを中心に反応が良く、期待通りのスタートを切ることができました。プラモデルについては、低年齢層など新たなユーザーを獲得するため、CMなどにも工夫を施しています。また、最近は女性ファンも増えていますので、フィギュアなどこの層に向けた新たな展開も検討しています。

——異業種とのコラボレーションがさかに行われていますね？

川口 11月に山崎製パンさんと「キン肉マン」の肉まんや「ゲゲゲの鬼太郎」の菓子パンを発売しました。また不二家さんとは、ペコちゃんのキャラ

クタービジネスや菓子事業について検討をしています。バンダイはこれまで玩具を中心に事業展開してきましたが、我々が培ってきたキャラクターマーチャンダイジングのノウハウを玩具以外の分野でも活かしていきたいと考えています。

厳しい品質基準を設け 安全管理を徹底して実施

——中国製玩具から有害物質が検出されて社会問題となっていますが、バンダイの品質管理体制について教えてください。

川口 今年に入ってから中国製玩具に対する安全性の問題が頻繁に報道されています。当社は、日本玩具協会が管理運営する自主規制基準である「STマーク基準」の対象となる玩具については、全てこの基準に適合していますし、さらにこれを上回る厳しい社内基準を設定して安全管理を行っています。また、問題となった鉛の含有に対しては、重金属の含有をX線で調べる検査装置を導入しているほか、協力会社の皆さんを対象に説明会を行ったり、工場の立ち入り検査を大幅に増やすなど、製品の安全管理を徹底して行っています。品質管理についてはゴールはありませんから、今後も常に見直しを行いながら向上させていきたいと考えています。

——年末年始商戦に向けての意気込みを聞かせてください。

川口 バンダイにとって、年末年始商戦は最大の商戦期です。それに向



川口勝取締役のプロフィール

<経歴> 1960年11月2日生 神奈川県出身
83年3月 駒澤大学経済学部卒業
83年4月 株式会社バンダイ入社
02年4月 執行役員 バンダイ事業部ゼネラルマネージャー
05年4月 執行役員 トイ事業統括部ゼネラルマネージャー
06年4月 取締役 流通政策担当 兼 トイ事業統括部 ボーイズトイ事業部 ガールズトイ事業部 プレイトイ事業部 ホビー事業部 管掌
06年6月 取締役 流通政策担当 兼 トイ事業統括部 生産・技術支援部 ボーイズトイ事業部 ガールズトイ事業部 プレイトイ事業部 ホビー事業部 バンダイ事業部 カード事業部 キャンディ事業部 プロダクト保証部 管掌
07年6月 取締役 トイ事業政策担当 兼 トイ事業統括部 開発設計部 ボーイズトイ事業部 ガールズトイ事業部 プレイトイ事業部 ホビー事業部 キャンディ事業部 プロダクト保証部 管掌に就任

けて万全を期するのは当然のことですが、単に売上や利益だけを目指すのではなく、業界のリーディングカンパニーとして、市場に活力を与えるような話題商品をもっと作り上げ、新たなブームを巻き起こし、玩具業界全体を活性化させていくことが、我々の使命だと考えています。

これからもバンダイのトイホビー商品にご期待ください。

編集後記

バンダイナムコホールディングスの株主の皆様宛にお送りいたしました本紙の前号（2007年9月号）に、弊社の広報IR活動に対するアンケートを同封させていただきましたところ、大変多くの方からご返答いただきました。この場を

借りて改めてお礼を申し上げます。現在、集計と分析を行っており、今後、本紙の内容を含め、広報IR活動の参考にさせていただきますと考えております。

さて、まもなくエンターテインメント業界最大の山場である年末年始商戦を迎えます。私たちの製品・サービスを通じ

て「夢・遊び・感動」をお届けするとともに、お客様からいただいたご意見を次のエンターテインメント創造に活かすべく、グループ社員一丸となって取り組んで参ります。これからもよろしくお願いいたします。

（経営管理部 広報IR担当）

(表示価格はすべて税込です。仕様・発売日・価格などは本紙発行時点の情報につき、変更になることもあります)

LITTLE JAMMER PRO.専用ゲストプレイヤー「美空ひばりジャズを唄う」

12月14日発売予定/23,100円(カートリッジ2本付属) (株)バンダイ

「LITTLE JAMMER」シリーズの最上位機種である「LITTLE JAMMER PRO. tuned by KENWOOD」(52,500円)のゲストプレイヤーに、美空ひばりさんが登場します。今年で生誕70周年を迎える美空ひばりさんが、生前に歌われたヴォーカルのライブ音源をリトルジャマー用にアレンジして収録しました。

フィギュアは右手でリズムをとり、歌にあわせてマイクを上下させたり、踊っているように体の向きを左右に変えたり、お客様を見渡すように顔の向きを変えるなど、外見はもちろん、パフォーマンスも美空ひばりさんのイメージを再現しています。カ

ートリッジには、JAZZ&STANDARDナンバーの名曲から、美空ひばりさんのベストセレクションナンバーまでが揃う全17曲と、実際のライブ中のおしゃべりまで収録しており、ご自宅で美空ひばりさんのリサイタルを楽しむことができます。

これまでの「LITTLE JAMMER」シリーズのメイン購買層である40代~50代の男性に加えて、50代以上の美空ひばりさんファンの女性もターゲットとし、通信販売(カタログ・インターネット)、百貨店、大型ホビー店、大型書店などで販売します。販売目標は、2008年12月までに2万台を計画しています。



©BANDAI 2003
©ひばりプロダクション

※この商品は、「LITTLE JAMMER PRO. tuned by KENWOOD」に接続して使用するゲストプレイヤーです。この商品だけでは演奏をお楽しみいただけません。

プレイステーション2専用ソフト「SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ」

11月29日発売予定/7,140円 (株)バンダイナムコゲームス

SDガンダムシリーズの中でも、ひとときわ高い人気を誇るシミュレーションゲーム「Gジェネ」シリーズ。その最新作「SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ」が、据え置き型プラットフォーム向けとしては3年ぶりにプレイステーション専用ソフトとして登場します。

本作は、ゲームシナリオを「一年戦争編」「ジオン再興編」「次世代闘争編」と3部作に分類することで、幅広い年齢層がいるガンダムファンのニーズに対応。プレイヤーは好きな時代背景を選択し、どの時代からでもプレイができるため、ゲームの世界観に誰でも入り込みやすくなっています。

そのほかにも、戦闘シーンだけでなく、シナリオでの会話シーン、ナレーションなど5万種類以上のボイス(台詞)を新たに収録し直したほか、アニメ化されていない作品にもボイスが収録され、「Gジェネ」シリーズでお馴染みの迫力のCGムービーを多数収録するなど、コアなファンも満足できる内容となっています。

また、ゲームオリジナルのオープニングテーマとエンディングテーマは、「機動戦士Zガンダム」の主題歌などで

お馴染みの森口博子さんが担当。幅広いガンダムファンを満足させるボリューム満点のソフトとなっています。



©創通・サンライズ

DVD-BOX「機動戦士ガンダム 劇場版メモリアルボックス」

12月21日発売予定(2008年6月30日までの期間限定生産)/18,900円 バンダイビジュアル(株)

公開当時、社会現象まで起こした「機動戦士ガンダム」劇場版3部作の「機動戦士ガンダムⅠ」(81年公開)、「機動戦士ガンダムⅡ 哀・戦士編」(81年公開)、「機動戦士ガンダムⅢ めぐりあい宇宙編」(82年公開)を、劇場公開オリジナルの音声・高画質HDプレミアムマスターでDVD化し、豪華収納BOXにセットした「機動戦士ガンダム 劇場版メモリアルボックス」が、2008年6月30日までの期間限定生産で発売されます。

劇場版3部作公開時のオリジナル音声(モノラル)が、一切アレンジを加えることなくそのまま収録されているほか、フィ

ルムスキャン方式によるHDプレミアムマスターを採用し、富野由悠季総監督の監修のもと、当時の鮮やかな画質をよりハイクオリティに再現しました。収納BOXにはキャラクターデ

ザインの安彦良和氏が、封入特典のブックレット表紙にはメカニカルデザインの大河原邦男氏が、それぞれ新たに描き下ろしたイラストを使用。初回生産分には、劇場アイテム複製版セットとして、DVDサイズ



©創通・サンライズ

のパンフレット3冊とポスターアーカイブスが封入されます。

ガンダムの映画を初めて見た時の感動が再体験できる、極上のコレクションアイテムです。