



2008年度に向けた展望を語る

Top Message

次期中期経営計画に向け 組織や事業の基盤整備を実施

バンダイナムコグループにとって2008年度は中期経営計画の最終年度であり、次期中期経営計画に向けた基盤を整える年となります。今回は第3四半期業績と通期の見通しを中心に、2007年度の総括や2008年度の展望などについて、(株)バンダイナムコホールディングスの高須武男社長に聞きました。

——2007年度を総括してください。

高須 2007年度はバンダイナムコグループが中期経営計画で掲げている「エンターテインメント・ハブ構想」のもと、各社がさまざまなパートナーと経営面での提携や、事業面でのコラボレーションに積極的に取り組みました。また、最適なグループ組織体制を目指し、組織再編に積極的に取り組みました。このほか、2005年の経営統合以降、事業面でのシナジーへの取り組みは自然なものとなってきましたが、さらに効果を発揮するため、グループ間の人事異動や横断研修など、人材交流にも力を入れま

した。私は、2007年度は次期中期経営計画に向けての基盤整備に本格的に着手した年だと言えらると思います。——今年度の第3四半期の業績について説明してください。

高須 2007年度の第3四半期業績は、前年同期比で増収減益となりました。事業面では、ゲームコンテンツ事業が国内の業務用ゲーム機、海外の家庭用ゲームソフトを中心に好調に推移しましたが、玩具ホビー事業や映像音楽コンテンツ事業は、ヒット商品やグループシナジー効果により好調に推移した前年同期には及びませんでした。また、アミューズメント施設事業が厳しい市場環境の中、既存店を中心に苦戦しました。費用面では、ゲームコンテンツ事業の拠点統合や減価償却費の制度変更などに伴う販売管理費の増加、さらには前年同期と比較して当第3四半期には多額の特別利益計上がなかったため、利益面では前年同期に及びませんでした(詳細は4ページをご参照ください)。

——通期の業績予想を修正しましたが、その理由は？

高須 今年度の通期業績予想を、売上高4,650億円、営業利益340億円、経常利益355億円、当期純利益165億円にそれぞれ修正しました。その理由としましては、まずアミューズメント施設事業の見込の修正です。下期に入り市場環境の厳しさがさらに増し、当社グループの既存店についても低調な推移が続いています。これに伴い、今期の同事業の見込を大幅に見直しました。また、玩具ホビー



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

事業においても、第4四半期は定番キャラクターの新シリーズ商品を中心に順調にスタートしていますが、第3四半期までの厳しい業績動向を補うには至らないと想定しています。このほか映像音楽コンテンツ事業では、国内市場の先行きが不透明なことから、映像パッケージソフトの第4四半期発売タイトルの販売計画を見直しました。

なお、アミューズメント施設事業については、事業戦略を再検討した結果、事業の収益性の改善を目的に、(株)ナムコの国内店舗の約2割(50～60店舗)を当期末から来期にかけ順次閉鎖することとしました。この店舗閉鎖に伴い、当期に約20億円の特別損失の計上を見込んでいます。

2008年度の数値目標については、2007年度通期の業績を踏まえ、市場や環境も鑑み、きちんと精査した上で、改めてお伝えしたいと思います。

(次ページに続く)

Contents

Top Message	1~3
2008年度に向けた展望を語る	
CSR Topics	
Financial Data	4
2008年3月期第3四半期の連結業績	
関連事業会社紹介	5
株式会社バンダイロジナル	
グループニュース	6~11
バンダイが円谷プロに出資	
浅草花やしきが江戸町風にリニューアル	
「ソウルキャリバー」にダース・ベイダーとヨーダ登場	
「機動戦士ガンダムネットバトル」サービス開始	
ユニット「JAM Project」が海外へ本格進出	
Portrait	
「∞ブチブチ」の開発担当者 高橋晋平	
Business Angle	12~13
バンダイネットワークス(株) 大下 聡社長	
Information	14
「炎神合体シリーズ01~03 DXエンジンオー」他	

アミューズメント施設事業の収益改善のため 国内店舗の一部閉鎖を実施

——ナムコの国内店舗を一部閉鎖することになりましたが、この目的について教えてください。

高須 一番の目的は、アミューズメント施設事業における収益改善を図ることです。今年度のグループのアミューズメント施設事業は、上期はほぼ計画通りに推移しましたが、下期の予想を見誤り、大幅な計画未達となる見込みです。この原因は、市場環境の悪化と利益率の低いプライズマシンなどにユーザーの嗜好が移行しているという外的要因に加え、国内既存店の苦戦、ユーザーの嗜好の変化に対応するための設備投資の増加、新業態店舗の不振などの内的要因が重なったためです。すでにコスト削減や店舗のスクラップ&ビルドなどを行ってきましたが、今後も厳しい市場環境が続くと予想されることから、早急に収益改善に向けた手を打つ必要があると判断しました。閉鎖する店舗については、年間の営業利益率や今後の計画、個別の特徴や環境などから総合的に判断しました。

——そのほかにはどのような改善を行うのでしょうか？

高須 今後は各店舗のオペレーションをさらに強化するとともに、組織のスリム化を図り、社内体制や役割の見直し、出店や退店についてのルールについての見直しを行い、事業の収益構造を改善していきます。また、アミューズメント施設は事業単体としてだけでなく、他の事業とのシナジー発揮の場としても重要な存在ですので、今回さまざまな角度から見直しを行い、収益基盤を整えていきたいと思っています。

さらに、アミューズメント施設事業だけでなく、他の事業についても、2009年4月にスタートする次期中期経営計画の策定に合わせ、環境分析

や課題の洗い出し、対応策の検討を行っていきます。同時に組織面でも、最適なグループ組織に向けた再編を継続していきたいと考えています。

——グループ組織再編の進捗状況はどうですか？

高須 2月にバンダイビジュアル(株)とバンダイネットワークス(株)をバンダイナムコホールディングスの完全子会社としました。これにより一層グループの連携を深め、スピーディな経営判断と戦略の実行を行っていき

2008年度は原点に戻り 新しい価値の創造にこだわっていききたい

——今年期待のキャラクターや商品について教えてください。

高須 トイホビー事業では、1月から2月にかけてTV放送がスタートした新キャラクター「炎神戦隊ゴーオンジャー」「仮面ライダーキバ」「Yes!プリキュア5GoGo!」の商品が順調に立ち上がっています。海外の「パワーレンジャー」「BEN10」とともに、これら定番キャラクターをキャラクターマーチャンダイジングの中核として強力に展開していきたいと思っています。

アミューズメント施設事業では、キャラクターを活用した「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」のように、従来にないバンダイナムコグループならではの持った施設が好調です。今春には香港の施設を同様のコンセプトにリニューアルオープンします。今後は収益性の改善に軸足を置きつつ、自分たちの強みが発揮できる施設運営を行っていくつもりです。

——ゲームコンテンツ事業は今後期待できそうですか？

高須 家庭用ゲームソフトでは、ス

ます。また、4月には(株)バンプレストを新設分割し、景品事業を新生バンプレストに承継し、ゲーム事業は(株)バンダイナムコゲームスが承継します。同時にバンプレストの子会社の(株)プレジャーキャストと(株)花やしきはナムコの子会社となり、資本と事業の流れが整理されます。そのほか、グループ4社(バンダイ、ナムコ、バンダイナムコゲームス、バンプレスト)の管理部門を統合し、バンダイナムコホールディングス内に設置します。これにより業務の効率化を図り、グループの経営戦略機能と連動した体制の構築を目指します。

ターウォーズのキャラクターが登場する「ソウルキャリバーIV」をワールドワイドで展開するなど、市場の動向を慎重に見ながら各プラットフォームに向けてバランスのとれたタイトル編成を組んでいきます。業務用ゲーム機では、メダル機「海物語 ラッキーマリンシアター」を導入する予定です。バンダイナムコゲームスは経営統合の象徴とも言える会社ですので、今後もバンダイとナムコの強みを融合し、新しい価値を創造していきたいと思っています。

——ネットワーク事業と映像音楽コンテンツ事業はいかがですか？

高須 ネットワーク事業のモバイルコンテンツ分野では、「ドラゴンボール」「ワンピース」などが好調な高付加価値のゲームコンテンツや、携帯電話カスタマイズコンテンツを中心に展開していきます。映像音楽コンテンツ事業では、1月より最新作の「機動戦士ガンダム00」の映像パッケージソフトの販売がスタートしました。作品の評価も非常に高いので、息が長い人気となるのではないかと期待しています。

2008年度に向けた展望を語る

—玩具などの品質や安全への関心が高まっていますね。

高須 例えばバンダイの玩具では、日本玩具協会の自主基準であるST基準を包括し、さらに過去の事例などを勘案して策定した厳しい基準で玩具の品質・安全管理を行っています。また、他の事業においても関連する法律や業界基準などに準じた独自の基準で管理を行っています。しかし、安全や安心には決してゴールはありません。昨年末に当社グループのアミューズメント施設限定景品の回収

を行い、大変ご迷惑とご心配をおかけしました。この回収を重く受け止め、再発防止策と管理体制の見直しを厳しく行っています。今後も環境変化などに応じ、常にグループの品質・安全管理体制の向上を図っていきたいと思います。

—最後に2008年度に向けた抱負をお願いします。

高須 2008年度は中期経営計画の最終年度であり、次期中期経営計画でバンダイナムコグループがステップアップできるかどうかという意味で

も正念場の年となります。2008年度は原点に戻り、「新しい」をバンダイナムコグループのキーワードとしたいと思います。私たちの存在意義は新しい価値を創造し、「夢・遊び・感動」を提供することにあります。商品やサービス、また業務の中で、「これは新しい価値を創造しているだろうか?」ということに、社員一人ひとりがこだわる1年にしたいと思います。

2008年度もグループ一丸となって取り組んでまいりますので、どうぞよろしくお願いいたします。

CSR Topics

◆「エコプロダクツ2007」にグループとして初出展

バンダイナムコグループは、昨年12月に東京ビッグサイトで開催された環境展示会「エコプロダクツ2007」にグループとして初めて出展しました。グループ11社が参加したブースでは、リサイクル素材を活用した商品、無包装商品、空間率や梱包材に配慮した商品、環境に配慮したゲーム機器、物流面での環境負荷低減活動など、各社のさまざまな取り組みをはじめ、長野県志賀高原「バンダイナムコの森」における環境保全活動について紹介。また、子ども達にも理解しやすいように、会場限定のカプセル自販機や環境に

配慮したゲーム機器を活用した参加体験型の展示を行いました。

会場では「第4回エコプロダクツ大賞」の表彰式も行われ、バイオマスチップを素材に使用したバンダイの自販機カプセル商品「アースカプセル昆虫採集」が、農林水産大臣賞を受賞しました。



◆ロジパルエクスプレスがエコドライブコンテストで理事長賞受賞

運送・物流管理・倉庫管理事業などを行う(株)ロジパルエクスプレス(築田正治社長)は、毎年12月の大気汚染防止推進月間に開催されるエコドライブコンテスト(主催・環境省 環境再生保全機構)に7事業所が参加し、船橋営業所が「理事長賞」を受賞したほか、他の事業所もすべて入賞を果たしました。

同コンテストは2004年から開催され、環境問題への関心の高まりから年々対象地域が拡大。2007年度は530を超える事業所が参加しました。同社は初年度から参加しており、4年間に参加した事業所のすべてが連続入賞し、2006年度は札幌営業所が地区優勝しています。

またロジパルエクスプレスでは、車両を配置している7事業所でトラック事業者向けのグリーン経営認証を取得しており、地球環境に優しい配送を実践。今後も「人と環境にやさしい物流」を目指し、エコドライブの実践や低公害車の導入、荷主への輸送効率化提案などに取り組んでいきます。



エコドライブコンテスト表彰式の模様
(左から2人目は鴨下環境大臣)

◆子ども向け環境報告書をバンダイ商品に同梱

(株)バンダイは、2005年より子ども向けの環境報告書を商品の一部と同梱していますが、今年度も合計100万部の子ども向け環境報告書「バンダイのエコ こんなエコ」を作成し、2007年12月に発売した商品から順次同梱しています。

「バンダイのエコ こんなエコ」は、環境に配慮した素材の工夫、自然エネルギーの利用、ゴミを増やさない工夫など、子どもたちにとっても身近に感じられる話題を中心にまとめ、環境を守ることの大切さを伝えています。

Financial Data

2008年3月期第3四半期の連結業績 売上高3,356億円、営業利益258億円で増収減益

2008年3月期の第3四半期業績は、ゲームコンテンツ事業が好調に推移しましたが、玩具ホビー事業や映像音楽コンテンツ事業は前年同期には及ばず、アミューズメント施設事業は苦戦しました。費用面では、拠点統合や減価償却費の制度変更などに伴う販売管理費の増加、さらに前年同期と比較して当第3四半期に多額の特別利益の計上がなかったため、利益面では前年同期には及びませんでした。

◆玩具ホビー事業

国内において「仮面ライダー電王」、「YES!プリキュア5」の玩具が好調に推移するとともに、「^{むげん}∞プチプチ」が幅広い層に人気となりましたが、「たまごっちプラス」シリーズや「データカードダス」などのヒット商品を中心に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、アメリカやヨーロッパを中心に、「パワーレンジャー」や「たまごっち」シリーズ、「^{ベンテン}BEN10」の玩具が人気となりました。

◆アミューズメント施設事業

国内では既存店の売上が前年同期比で94.7%となりましたが、前期および今期出店した大型店は概ね好調に推移しました。しかしながら利益面においては、既存店の苦戦に加え、売上構成の変化に伴う粗利率の低下により、低調に推移しました。

海外では、ヨーロッパでは好調に推移しましたが、アメリカでは市場環境低迷の影響や景品販売の強化に伴うコスト増により、低調に推移しました。

◆ゲームコンテンツ事業

家庭用ゲームソフトは、国内でPS2向け「SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ」、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。海外では、アメリカの「NARUTO」関連ソフトや、ヨーロッパの「ドラゴンボールZ」関連ソフトを中心に好調に推移しました。

業務用ゲーム機では、「鉄拳6」、「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 3」が人気となるとともに、前期発売機器のリピーター販売も貢献しました。

◆ネットワーク事業

モバイルコンテンツ分野では、ゲームコンテンツを積極的に展開するとともに、待受画面は携帯電話カスタマイズコンテンツが人気になりました。しかしながら、着信メロディを中心とした有料会員数減少の影響は大きく、全体としては苦戦しました。ソリューション分野では、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、「コードギアス 反逆のルルーシュ」や「FREEDOM」などのシリーズ商品

が好調に推移したほか、「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。

<連結業績予想>

2008年3月期の通期業績見込みを表の通り修正しました。

アミューズメント施設事業においては、市場環境の厳しさがさらに増し、グループの既存店も低調な推移が続いており、見込を大幅に見直しました。また、玩具ホビー事業についても、第4四半期は順調に推移しているものの、第3四半期までの厳しい業績動向を補うには至らないと想定しています。映像音楽コンテンツ事業では、国内市場の先行きが不透明なことから、映像パッケージソフトの第4四半期発売タイトルの販売計画を見直しました。

なお、アミューズメント施設事業については、事業の収益性改善を目的に、ナムコの国内店舗の約2割(50~60店)を当期末より来期にかけ閉鎖する予定です。これに伴い、当期に約20億円の特別損失の計上を見込んでおります。

◆2008年3月期第3四半期の連結業績

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期(四半期)純利益
2008年3月期第3四半期実績	335,602	25,772	28,241	14,712
前年同期比	1.5%	△20.0%	△18.2%	△26.0%
2008年3月期通期見込	465,000	34,000	35,500	16,500

※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
玩具ホビー	131,854	11,536
アミューズメント施設	67,246	1,004
ゲームコンテンツ	104,509	9,992
ネットワーク	8,956	639
映像音楽コンテンツ	26,639	3,789

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	259,462	21,099
アメリカ	34,135	△85
ヨーロッパ	31,596	4,672
アジア	10,408	2,129

※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

Overseas Business Activities

タイの玩具生産工場を増強 生産力アップとコスト削減を目指す

タイで戦隊シリーズ（パワーレンジャーシリーズ）のロボット玩具やカプセル自販機の生産を行っている BANDAI INDUSTRIAL CO.,LTD.（窪田次男社長）が、このほど工場の延床面積が従来の1.3倍にあたる2万3,000㎡となる新工場を稼働しました。また、日本で行っていた金型の製作機能をタイに移管。新しい体制をスタートさせています。

これにより、タイでの一貫生産体制が確立し、生産期間を短縮させることができるとともに、生産能力を従来より3割増やすことが可能となります。また、金型製作や輸送コストの圧縮により、生産コストを5%程度削減していく予定です。このほかにも、重金属検査装置を新たに設置し、品質管理の強化を図っていく計画です。

「神戸コレクション」の上海公演に 最新シールプリント機「ジュエラ」を出展

日本最大級の女性向けファッションイベント「神戸コレクション」が、1月26日に上海の正大広場で開催され、(株)バンダイナムコゲームス（石川祝男社長）がシールプリント機の最新機種「ジュエラ」を出展しました。

「神戸コレクション」は、“明日着たい”と思う日常で使うファッションやアイテムを、ショーやブースで紹介する女性のためのイベントです。上海公演の当日はオシャレに敏感な2,000人を上回る来場者が訪れ、「ジュエラ」の前にも長蛇の列ができました。



Affiliated Business Companies

関連事業会社紹介

総合的な提案型物流サービスを展開し 安全や環境への取り組みも積極的に推進

(株)バンダイロジパルは、1963年にバンダイの物流子会社として設立されて以来、グループ物流を担いながら業容を拡大してきました。2007年には競争が激化する市場に対応し、より高品質できめ細かいサービスを提供するため会社分割を実施。自社資産（車両・倉庫など）の徹底活用と高品質サービスを追求する(株)ロジパルエクスプレスを設立し、3PL（物流改革の企画・提案）を主体とするバンダイロジパルとの相互連携により、物流総合力を発揮できる体制を整えました。

現在、両社では、国内においては商品の輸配送、保管、流通加工などのトータル・ロジスティクスによる提案型物流サービスを行うとともに、アミューズメント機器の輸配送では設置やメンテナンスなどのサービスも行っています。また、海外においては、上海・香港・深圳の各拠点を活用し、商品検査や流通加工も含めた国際一貫物流体制を構築しています。

さらに安全や環境への取り組みも積極的に行い、環境負荷の少ない事業運営を行う運送事業者と与えられる「グリーン経営」認証を取得しているほか、安全・環境に配慮した運転（エコドライブ）も積極的に推進しています。



働く人にやさしい作業環境を目指し、高品質・高付加価値を提供できる関西の拠点として、2008年5月に稼働予定の新倉庫（大阪府茨木市）。

株式会社バンダイロジパル

所在地 東京都葛飾区東四つ木4-42-5
設立 1963年9月
代表者 代表取締役社長 築田正治
事業 貨物自動車運送事業、貨物利用運送事業、物流管理事業、倉庫業、通関業

■グループの物流をリードしていきます

バンダイロジパルはグループ組織の再編に伴い、2006年1月にバンダイナムコホールディングスの100%子会社となりました。現在、国際一貫物流の推進とともに、10億円規模の物流改革（4年間累計でグループ物流費を25



築田正治社長

億円削減）にチャレンジしています。また、社会的な競争力を高めていくために、現在売上の3分の1を占めるグループ外企業との取引にも積極的に取り組み、事業分野を広げています。

そのために、安全性優良事業所認定、ISO9001、グリーン経営などの認証を取得し、低公害車の導入、デジタルタコメーターの全車両装備、物流ABC/ABM（物流コスト算定・効率化手法）などにも積極的に取り組んでおります。

これからもロジパルエクスプレスとともに現場力、企画提案力にさらに磨きをかけ、バンダイナムコグループの物流をリードし、貢献していく所存です。

バンダイが円谷プロダクションに出資 「ウルトラマン」コンテンツの拡大・活性化を図る

(株)バンダイ(上野和典社長)はこのほど、コンテンツ投資、ライセンスビジネス、コンテンツの流通・販売などを行う(株)ティー・ワイ・オー(以下:TYO)、その100%子会社である(株)円谷プロダクションと、「ウルトラマンシリーズ」コンテンツのさらなる拡大・活性化を目的に資本・業務提携することで合意し、円谷プロダクションの株式を33.4%取得しました。

今回の提携により、バンダイはウルトラマンシリーズの映像作品を含む43作品および今後の新作品について、玩具カテゴリーなどにおける日本国

内での独占的商品化権を取得しました。今後は、長きにわたり幅広い層から絶大な支持を獲得しているウルトラマンシリーズを製作・保有する円谷プロダクションと、先進的な映像制作技術を持つTYO、そしてキャラクター玩具を中心とする商品・サービス展開に強みを持つバンダイが、それぞれのノウハウを融合させ、長期的な視点でウルトラマンシリーズのコンテンツビジネスをさらに拡大、活性化していきます。また、トイホビー事業以外の分野でも、さらなる相乗効果を発揮させていく考えです。



©円谷プロダクション

株式会社円谷プロダクションの概要

事業	ウルトラマンシリーズなどの映像制作・著作権管理など
代表	代表取締役社長 森島 恒行
資本	310百万円
設立	1963年4月
株主	(株)ティー・ワイ・オー (66.6%) (株)バンダイ (33.4%)

変身ケータイ! キュアモ

発売中/3,675円 (株)バンダイ

新番組「Yes!プリキュア5GoGo!」に登場する携帯電話型変身アイテム。画面を回転させるとショットモードへ。妖精パルミンがにっこり笑ったときがシャッターチャンス。ショットされたパルミンは4人の王様や約60種のアイテムに変化します。ほかにもプリキュアたちからTV電話がかかってくるなど、楽しい機能が満載。

キュアモ同士の別売りのローズパケット(4,725円、3月下旬発売)との通信遊びも楽しめます。



画面を回転させるショットモード ©ABC・東映アニメーション

機動戦士ガンダム00

半袖Tシャツ+1/144 FG ガンダムエクシア

3月中旬発売予定/1,500円 (株)バンダイ

ユニクロとのコラボレーション企画として、「機動戦士ガンダム00」を起用した半袖Tシャツ(全6柄)と、プラモデル1個がセットになったキッズ向け商品です。同梱するプラモデルは、劇中に登場する主役機ガンダムエクシアのプラモデル「1/144 FG ガンダムエクシア」の限定カラー版。全国のユニクロ店舗およびユニクロオンラインストアで販売されます。なお、メンズ向け半袖Tシャツ(10柄)も4月中旬より順次発売される予定です。



©創通・サンライズ・毎日放送

未来予測機 ミライスコープ

3月29日発売予定/2,980円 (株)バンダイ

性格分析の1つであるエゴグラムの専門家である福島寛氏、心理カウンセラーの前田京子氏とバンダイが共同開発した、その人の未来の生活や行動を予測する本格的な未来予測機。50の質問に答えると性格が236タイプに分類され、「こんな人と結婚すれば幸せになれる」「こんな職業につけば成功する」などのテーマ別に、その人に起こりうる未来を画面に映し出します。ほかの人のデータも含めて20人まで登録できるので、他人の未来や自分と登録している相手との未来も見ることができます。



©BANDAI 2008

ルービックマジック

発売中/2,079円 (株)メガハウス

2007年に再びヒットし、これまでに累計1,000万個以上を出荷したルービックキューブシリーズの新製品、「ルービックマジック」がいよいよ登場。ワイヤーでつながっている8枚のパネルを折り返して、3つのリングの絵柄をつなげると完成する新感覚のパズルです。ルービックキューブの発明者であるエルノー・ルービック氏が開発した奥深いパズルゲームで、いろいろな立体フォルムを作る難易度別の問題集も付いています。



License Seven Towns and ©Rubik 2008
ルービックキューブはメガハウスの登録商標です。

2008年 新キャラクター情報

今年もトイホビー事業の大きな柱となる新番組がスタートし、新しいキャラクターが登場しました。

シリーズ32作目となるスーパー戦隊シリーズは、子供たちの大好きな乗物をテーマにした「炎神戦隊ゴーオンジャー」。変身ヒーローの草分け的存在として親子2世代から支持を集める仮面ライダーの新作は、「仮面ライダーキバ」。そして2004年に放送がスタートして以来、女兒を中心に人気を博しているプリキュアシリーズは、「Yes!プリキュア5GoGo!」が登場します。

トイホビー事業各社を中心に、今年もこれらのキャラクター商品を続々と投入していきます。ご期待ください。

炎神戦隊ゴーオンジャー

テレビ朝日系・毎週日曜朝7:30~

5人の若者と、個性豊かなキャラクターであるビークル生命体「炎神」が力を合わせて地球を守ります。



©2008 テレビ朝日・東映AG・東映

<ストーリー>

地球を汚れた世界に変えようとする蛮機族「ガイアーク」。その侵略行為を阻止するために異世界「マシンワールド」から巨大なビークル生命体「炎神」たちがやってきました。地球の正義感あふれる若者たちは、炎神たちと力をあわせて戦うことを決意し、手に入れた「ゴーオンジャー」に変身する力で、地球の自然と平和を賭けた戦いに挑みます。

仮面ライダーキバ

テレビ朝日系・毎週日曜朝8:00~

「ヴァンパイア」をモチーフにした最強のライダーが登場！ライダーベルト史上初となるキャラクター化する「キャラベルト」も登場します。



©2008 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

<ストーリー>

人間に擬態し、人間社会にまぎれて生活をしている怪人「ファンガイア」は、人間を襲い、生命エネルギーを奪ってしまう恐ろしい種族。相棒のモンスター「キバットバットⅢ世」の力で「仮面ライダーキバ」に変身する主人公・くれないわたる紅渡は、卑劣な敵「ファンガイア」に立ち向かい、その魂を「キャッスルドラム」に封印します。

Yes!プリキュア5GoGo!

ABC・テレビ朝日系/毎週日曜朝8:30~

プリキュアシリーズ待望の5作目は、前作で女兒に圧倒的な人気を誇った「Yes!プリキュア5」が、新キャラクターを加え、新たな装いで登場します。



©ABC・東映アニメーション

<ストーリー>

平和な日常を送っていたのぞみ達5人。ある日、のぞみのもとに1人の少年が現れ、手紙を渡します。手紙はローズパクトに変わり、「キュアローズガーデンで待っています」と謎のメッセージが。そこで突然新たな敵に襲われ、5人は変身アイテム・キュアモで新たなプリキュアに変身。のぞみ達は謎を解き明かすべく、謎の組織エターナルに立ち向かいながらキュアローズガーデンを目指します。

花やしきが江戸町風にリニューアル 浅草地域の景観整備事業と連携

(株)花やしき(田中英利社長)が運営する遊園地「浅草花やしき」が、今春リニューアルオープンします。花やしき通り商店街(東京都)は「地域連携型モデル商店街事業」として東京都・台東区から認可を受け、「江戸町エンターテイメント通り」として景観整備事業を行います。花やしきは本事業をリードする形で商店街側の建物を江戸町風にし、建物自体がショーステージとなり、忍者や侍、お姫様や水戸黄門が現れ、エンターテイメントを展開できるよう改修工事を行っています。

今回のリニューアルは、浅草の観光客導線を仲見世往復型から地域回遊型に変えることで、花やしきの集客を拡大していこうというイノベーション戦略の第一歩です。このほか、浅草名物フード、お土産など、グループシナジーを生かした企画も進行中です。



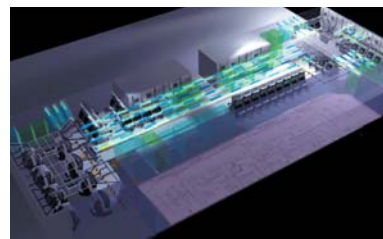
東映とコラボレーションした新施設 「NAMCOLAND鳳店」大阪にオープン

(株)ナムコ(東 純社長)は、大阪府堺市に今春オープンする大型ショッピングセンター・アリオ鳳(仮称)の3階に、“変身パワーあふれるミラクルワールド”を環境演出した大型アミューズメント施設「NAMCOLAND鳳店」(約600坪)をオープンします。当施設を象徴する子供向け無料遊具コーナー(約30坪)は、スーパー戦隊シリーズや仮面ライダーシリーズなど、東映株が所有する人気キャラクターコンテンツを1年を通じて活用し、当施設でしか体感できないオリジナルエンターテインメントを提供します。ナムコでは、毎日楽しめる定番アミューズメントと併せ、新しい集客型エンターテインメント施設を目指します。



香港にグループシナジーが詰まった アミューズメント施設が登場

NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.(本社:香港、猪野修平社長)は、旗艦アミューズメント施設であるナムコワンダーパークWTC(ワールドトレードセンター)店を今春リニューアルオープン。太鼓の達人、たまごっちなどバンダイナムコグループが展開するキャラクターを活用した複合施設とし、BANDAI ASIA CO.,LTD.の協力のもと、バンダイのキャラクター商品のアンテナショップなども設置する予定です。ナムコワンダーパークWTC店は香港の繁華街・コーズウェイベイにあり、多くのお客様にご愛顧いただいています。今後はバンダイナムコグループのシナジーを具現化した海外初の店舗として、またアジア地区の情報発信基地として展開する予定です。



施設名: Namco Wonder Park World Trade Centre
所在地: Shop P501, Podium5, World Trade Centre,
280 Gloucester Road, Causeway Bay, Hong Kong

ナムコが接客日本一を競うコンテスト 「N1グランプリ」を開催

ナムコは、グループ内のアミューズメント施設の接客ナンバーワンスタッフを決める「N1(ナムコ ロケーションスタッフ ナンバーワン)グランプリ」の決勝大会を2月18日に開催しました。今回はグループ会社の(株)プレジャーキャスト(山本宏史社長)も参加。地区大会を勝ち抜いた精鋭13人が集い、ロールプレイング形式で接客技術を競いました。

当コンテストは、昨年秋に実施した「ナムコ スマイル×スマイルコンテスト2007」の表彰者(従業員)など約150人が、「好感度」「コミュニケーション力」「印象度」などの観点から審査し、接客ナンバーワンを決定。ナムコでは今後も接客業務の質向上を目指した取り組みを行います。

ナムコ新店舗情報

NAMCOLANDゆめタウン広島店 今春オープン予定
ゆめキッズ広島店 ”

住所: 広島県広島市南区皆実町2丁目224番7 3階
ゆめタウン広島内の3階フロアに2店同時にオープン予定です。

NAMCOLAND大高店 今春オープン予定

住所: 愛知県名古屋市長区大高町字奥平子1番1
イオン大高ショッピングセンター4階
アメリカのガレージをイメージした環境演出の中、最新人気ゲーム機を多数取り揃えた大型施設です。クッションブロックや子供用ソファなどのある無料キッズスペースも設けています。

※オープンに関する情報は予定のため、変更になる可能性があります。

「ソウルキャリバー」のゲストキャラクターに ダース・ベイダーとヨーダが登場

(株)バンダイナムコゲームスは、2008年に3D武器格闘アクションゲーム「ソウルキャリバーIV」をプレイステーション3 (PS3) と Xbox 360向けにワールドワイドで発売する予定ですが、このゲームにSF映画の名作「スター・ウォーズ」に登場する「ダース・ベイダー」と「ヨーダ」がゲストキャラクターとして登場することが決定しました。PS3では「ダース・ベイダー」を、Xbox 360では「ヨーダ」を操作してプレイすることができます。



「ダース・ベイダー」(写真上)と「ヨーダ」(写真下)
TM&©2008 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. ©1995-2008 NBGI

今回のコラボレーションは、「スター・ウォーズ」の中でもとりわけ人気が高く、特徴的なこの2人のキャラクターを「ソウルキャリバー」シリーズのキャラクターたちと闘わせてみたいという、バンダイナムコゲームスと米ルーカスアーツ社の想いが合致して実現しました。

ゲーム中では、「ダース・ベイダー」の圧倒的な威圧感と存在感、「ヨーダ」の軽やかな体さばきなどをHD (高解像度映像) による美しい3Dグラフィックで描いているほか、2人のキャラクターが使用する剣「ライトセーバー」も原作映画のイメージそのままに表現しています。プレイヤーは、「スター・ウォーズ」でおなじみのキャラクターたちと、「ソウルキャリバー」シリーズに登場する個性豊かなキャラクターたちが刃を交える、迫力溢れる戦闘を楽しむことができます。

新生バンプレストの設立について

バンダイナムコグループは、2008年4月1日付で(株)バンプレストを新設分割し、同社の子会社であるバンプレスト販売(株)およびBANPRESTO (H.K.) LTD.の株式を含む景品事業を、新たに設立する新生バンプレストに承継することとしました。今後、新生バンプレストは、業務用ゲーム機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します。

一方、ゲーム事業については、バンプレストを消滅会社、(株)バンダイナムコゲームスを存続会社とする吸収合併を行い、バンダイナ

ムコゲームスが承継します。

また、バンプレストの子会社でアミューズメント施設運営事業を行っている(株)プレジャーキャストと(株)花やしきは、発行済株式のすべてを吸収分割により(株)ナムコが承継し、今後はグループのアミューズメント施設運営事業を統括するナムコの子会社となります。

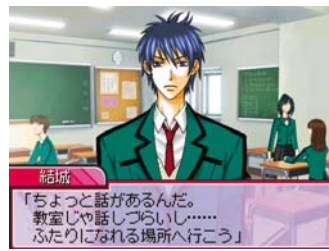
■新生バンプレストの概要

商号 株式会社バンプレスト
代表 吉川 昌之
所在地 東京都品川区東品川4-12-2
設立 2008年4月1日

ニンテンドーDS専用ソフト 「DUEL LOVE 恋する乙女は勝利の女神」

3月13日発売予定/5,500円 (株)バンダイナムコゲームス

人気コミック「花ざかりの君たちへ」の作者、中条比紗也氏がキャラクターデザインを手がけたゲームがニンテンドーDS向けに発売されます。



©2008 NBGI
Character Design 中条比紗也/花とゆめ

本作は、とある高校に転入してきた女の子として、学園の魅力溢れるいろいろなタイプの男子たちと出会い、さまざまな会話や経験をしながら特定の男子と親密度を高め、ストーリーを進めていく恋愛アドベンチャーゲームです。

FACE BANK

3月中旬発売予定/2,100円 (株)バンプレスト

手をかざすとセンサーで察知し、可愛らしく“パクパク”とコインを食べる人気の貯金箱「FACE BANK」(全5色)に、新しいカラー「ピンク」が春にあわせて登場します。「FACE BANK」は2007年8月に発売して以来、“コインを食べる”という遊び心とインテリアとしても飾れるシンプルなデザインが好評で、累計販売数18万個を突破している人気アイテムです。



©TAKADA

アミューズメント専用景品

「カピバラさん めいぐるみ~桜が咲いたよ~」

3月下旬導入予定 (株)バンプレスト

「女性が純粋に欲しいと思うものを企画する」という女性だけの企画・開発チームより生まれた、バンプレストオリジナルキャラクター「カピバラさん」と仲間たちのめいぐるみです。アミューズメント専用景品だけでなく、商品、書籍など幅広く展開しており、キャラクターの持つ“のんびり感”とキャラクター特有の“癒し感”が女性を中心に好評を博し、着実に人気を拡大してきました。今後もバンプレストの戦略キャラクターとして認知拡大を図っていきます。



©TRYWORKS

3D対戦ゲーム「機動戦士ガンダムネットバトル」 Yahoo!ケータイ向けにサービス開始

バンダイネットワークス(株) (大下 聡社長) はこのほど、ソフトバンクのポータルサイト「Yahoo!ケータイ」向けに、一年戦争を舞台に全国のプレイヤーとリアルタイムでバトルゲームが楽しめる高速オンラインゲーム3D通信対戦アクション「機動戦士ガンダムネットバトル」(月額525円、アイテム課金: 従量315円、105円) の提供を開始しました。

一年戦争を代表するモビルスーツを自分好みにカスタマイズできるほか、多数の戦場で対戦が可能となっています。さらに、「お互いの実力によって勝敗が決まる1対1の真剣勝負な対戦」、「他のプレイヤーと協力して共闘する2対2の対戦」、「全員が敵で激しい乱闘を最大4人で対戦」と、3つの対戦形式で楽しむことができ、条件を満たせば赤い彗星シャアの専用機が配備される可能性もあります。



※画像は開発中のもので、実際の製品と異なる場合があります。

©創通・サンライズ ©BANDAI NETWORKS

携帯電話向けゲーム 「機動戦士ガンダムⅡ～哀・戦士編～」

サービス中/バンダイネットワークス(株)
iモード: 月額315円、630円、945円
+通常版315円/DL、DX版525円/DL
Yahoo!ケータイ: 630円/DL

パチスロの「機動戦士ガンダムⅡ～哀・戦士編～」が、iモードとYahoo!ケータイ向けのガンダムゲームサイト「ガンダム公式ゲーム」に登場しました。

ボーナス確定やメモリアルモードなど、臨場感ある演出が忠実に再現され、サウンド面では実際にパチスロ筐体に実装されているBGMやSE(効果音)を多数使用。心を熱くしながら楽しめるゲームです。

これから実機のパチスロに参戦する方はもちろん、パチスロをまったく知らない携帯電話のユーザーでも、気軽に遊ぶことができます。



©創通・サンライズ ©BANDAI NETWORKS Produced by YAMASA

Portrait キーチェーン玩具「∞プチプチ」の開発担当者

(株)バンダイ プレイトイ事業部 高橋 晋平

(株)バンダイの「∞(むげん)プチプチ」が、2007年9月の発売以来、幅広い層から人気を集め、今年3月には累計販売数が200万個を突破する勢いです。この商品は、緩衝材として使われている「プチプチ」をつぶしたときの感覚を再現したキーチェーン玩具で、本物そっくりの「プチッ」という感触と音が楽しめます。今回は、開発を担当した(株)バンダイ・プレイトイ事業部の高橋晋平に話を聞きました。

Q 商品開発のきっかけは?

A 「プチプチ」でサンプルを包んで発送作業をしていたときに、何気なく潰していたらとても気持ち良かったので、おもちゃにできないかと思ったのがきっかけです。

Q 工夫した点はどこですか?

A 緩衝材の「プチプチ」は、名古屋に本社のある川上産業さんの商標登録品ですが、1万個に1個の割合でハート型の粒があることを知り大変驚きました。この遊び心はぜひ取り入れたいと考え、100回に1回の割合で「おなら」や「犬の鳴き声」など7

種類の音が鳴るようにしました。

Q 開発で苦労した点は?

A プチプチ感を出すのが大変でした。本物と同じように弾ける感じを出すのと、潰したときの音を再現するのが難しく、何度も試行錯誤を繰り返しました。

Q ヒットした要因は何だと思いますか?

A 商品の単純さだと思います。機能が多彩である最近のおもちゃとは逆にシンプルにすることで、小さなお子様からご年配の方々まで、どなたでもすぐ楽しんでいただける商品となりました。また、「プチプチしたい」という人間の本能に訴えかけたことも、多くの方に買っていただいている要因ではないかと思っています。

Q プチプチに第2弾が出るそうですね?

A 3月に「∞プチプチ ぷち萌え」を発売します。これは、プチプチの感触はそのままに、50回に1回の割合で「萌えボイス」が鳴るほか、しばらく押さないと「おねだりボイス」が鳴るなどの機能を追加しました。「幼なじみ」「ツンデレ」「妹」「メイド」の



2004年バンダイ入社。プレイトイ事業部で商品企画・開発・プロモーションを担当。

4種類を発売する予定です。

Q 3月にはもう一つの開発商品である「ミライスコープ」が発売になりますね?

A これは、性格判断から未来を予測するという商品です。将来のことは誰でも気になることですから、こちらも年齢問わず楽しんでいただけたと思います。

Q これから作りたと思っている商品は?

A 今回の「∞プチプチ」のように、人間が潜在的に持っている欲求を満たすような商品を作っていきたいです。「こんな商品をよく考えるなあ」と言われながら、それでもつつい試してみたいくなるようなものを提供し続けられたらいいですね。

ランティス所属のユニット「JAM Project」が結成8年目を迎え海外へ本格的に進出

音楽著作物の企画・制作・販売を手がける(株)ランティス(井上俊次社長)には、有力アーティストが多数所属していますが、なかでもアニメソング界を代表する影山ヒロノブ、松本梨香、遠藤正明、きただにひろし、奥井雅美、福山芳樹によるユニット「JAM Project」は、人気ゲームソフト「スーパーロボット大戦」シリーズをはじめ、多数のアニメーションやゲームの主題歌を手がけており、アニメファンの中で絶大な人気を得ています。

今年で結成8年目を迎えるJAM

Projectは、2月2日より国内ライブツアー「JAPAN FLIGHT 2008 No Border」を全国で5公演を行っており、3月20日には大阪のフェスティバルホールで、4月3日には東京のNHKホールでの追加公演も決まっています。また、世界各国からの強い要望に応え、初の海外ライブツアーとなる「WORLD FLIGHT 2008」を、アメリカ、メキシコ、ブラジル、韓国、中国、台湾、ヨーロッパで行う予定です。

JAM Projectは、2008年の活動のテーマ曲として、初のオリジナル



JAM Project初のオリジナルシングル「No Border」(1,200円/発売:ランティス、販売:キングレコード)

シングル「No Border」を1月23日に発売したほか、地球をイメージした新しいロゴマークを発表し、海外へ本格的に進出します。

バンダイチャンネルがソニー・ミュージックと共同でアニメ音楽クリップ配信を開始

オンデマンド配信を行う(株)バンダイチャンネル(松本悟社長)は、(株)ソニー・ミュージックエンタテインメントと共同で、携帯電話および携帯音楽プレイヤーやパソコン向けの新サービスとして、1月よりアニメーション楽曲に合わせて新たに映像を再編集した「ANIME MUSIC CLIP」と、オープニング曲・エンディング曲を放送時の映像とともに提供する「ANIME OP/ED」の配信を開始しました。

第1弾コンテンツは、バンダイナムコグループでアニメーション製作を手がけている(株)サンライズ(吉井孝幸社長)の作品より、「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」のテーマソング「ignited-イグナイテッド-」(T.M.Revolution)を「ANIME MUSIC CLIP」向けに、そのほか「ANIME OP/ED」向けに5作品を投入。今後も定期的に配信作品を追加し、拡大していきます。

バンダイチャンネルは2007年7月より、Apple社の音楽プレイヤー「iTunes」向けに、アニメーション音楽クリップの配信を行っており、好調に推移しています。



携帯電話視聴時のイメージ画像(ハメコミ合成)

©創通・サンライズ・毎日放送
©SUNRISE/PROJECT GEASS・MBS
Character Design ©2006 CLAMP

DVD・BD「.hack//G.U. TRILOGY」

3月25日発売予定/バンダイビジュアル(株)
DVD:7,140円、BD:8,190円

(株)バンダイナムコゲームスが発売し、大ヒットしたプレイステーション2用ゲーム「.hack//G.U.」シリーズをベースに、フルHD(走査線1,080本以上の高解像度映像)&フル3Dで新たに制作し、劇場公開された長編映像作品「.hack//G.U. TRILOGY」をDVDとブルーレイディスク(BD)で同時発売します。ゲームと異なる切り口で繰り広げられるもう一つのストーリーが、ハイクオリティな映像でお楽しみいただけます。



©.hack Conglomerate

DVD・BD「ストレンヂア 無皇刃譚」

4月11日発売予定/バンダイビジュアル(株)
初回限定版:9,240円、通常版:3,990円、BD:10,290円

人気アニメスタジオ、ボンズの完全オリジナルとして2007年に劇場公開された「ストレンヂア 無皇刃譚」を、DVD(初回限定版、通常版)とブルーレイディスクで発売します。息もつかせぬ剣劇アクションのアニメである本作には、声優に初挑戦したTOKIOの長瀬智也や、Hey! Say! JUMPの知念侑李のほか、竹中直人、山寺宏一、大塚明夫豪華キャストが顔を揃えています。監督は「鋼の錬金術師」で演出を務めた安藤真裕です。



©BONES/ストレンヂア製作委員会2007



バンダイネットワークス株式会社 代表取締役社長 大下 聡

モバイルネットワークの黎明期から、エンターテインメントプロバイダーのバイオニアとして業界をリードしてきたバンダイネットワークス(株)。今回は同社の大下聡社長に、ネットワーク事業の現状と今後の戦略について聞きました。

■大下 聡 (おおした さとし) 社長のプロフィール

<経歴> 1953年7月3日生 山口県出身
76年3月 拓殖大学商学部卒業
76年4月 (株)バンダイ入社
92年4月 玩具マーケティング部部长
99年4月 コンシューマ事業本部副部长 兼 コンシューマ事業本部スワン事業部長
99年6月 執行役員 コンシューマ事業本部長 兼 コンシューマ事業本部スワン事業部長
00年4月 執行役員 コンシューマ事業部長
01年4月 執行役員 スワン事業部ゼネラルマネージャー
02年3月 バンダイネットワークス(株)入社 エグゼクティブマネージャー
02年6月 代表取締役 (現任)
07年6月 バンダイナムコホールディングス非常勤取締役 (現任)

バンダイナムコグループの豊富な有カコンテンツと最先端の画像描写技術で動画配信サービスをリード

——バンダイネットワークスの特徴を教えてください。

大下 ネットワークを活用し、さまざまなプラットフォームにエンターテインメントコンテンツを提供していることが、当社の最大の強みです。また、モバイルコンテンツ事業のほかに、携帯電話向けの技術を開発するソリューション事業なども展開しており、コンテンツと技術の両面からアプローチできるノウハウが、お客様からの信用・信頼につながっていると考えています。

——市場環境はどうですか？

大下 ゲーム、待受画面、着メロ、占いなどをサービスするモバイルコンテンツは、約3,600億円の市場規模ですが、最近ではコミック、電子書籍、動画配信など、新しい市場が形成されてきています。また、モバイルコンテンツの利用者は若年層が中心で、たとえばこれまで中高年層の利用は非常に少なかったのですが、幅広い層に楽しんでいただけるコンテンツを開発すれば、もっと市場を拡大することができるでしょう。このようにモバイルコンテンツ市場は、まだまだ大きな可能性があるかと確信しています。

——モバイルコンテンツ事業の状況は？

大下 着信メロディは苦戦していま

すが、ゲーム分野では「ドラゴンボール」「ワンピース」などのキャラクターを使った高付加価値コンテンツや、「SIMPLE 100シリーズ」などのカジュアルゲームが好調で、ライトユーザーを中心に着実に伸びています。待受画面では、「機動戦士ガンダム」などの人気キャラクターであらゆる画面を一括でカスタマイズできるサービスを投入したところ、100万ダウンロードを超えるヒットになりました。これは携帯電話の差別化を求めたり、デザインを重視するユーザーが増えてきたことによるものだと思います。

——動画配信が好調ですね。

大下 携帯電話でアニメーションのフルバージョンが楽しめる「アニメ・モビ」を、2006年8月よりNTTドコモFOMA向けに配信していますが、会員数が3万人を突破しました。アニメ動画配信サービスは20以上のサイトで行われていますが、ダウンロード数、配信タイトル数で、当社が群を抜いています。これはバンダイナムコグループが数多くの有力コンテンツを保有していること、また、NTTデータ アウラさんが開発した最先端の動画配信技術を取り入れ、スムーズな画像描写を実現している

ことが大きな要因となっています。これから対応端末が増えていくと思いますので、動画配信のさらなる拡大を目指していきます。

——ソリューション事業は？

大下 当社は創業期から、携帯電話におけるコンテンツの表現力や、サービス内容が広がるような技術開発・研究を行い、端末メーカーさんや通信事業者さんに提案しており、なかでも「3Dポリゴンエンジン」(3次元グラフィックスの表現方法の1つ)や、携帯電話向けFlash(音声やグラフィックアニメーションを組み合わせたコンテンツを作成するソフト)は、今や業界標準として認められ、ほとんどの携帯電話に搭載されています。また、当社がこれまでに培ってきたシステム構築や運営管理のノウハウを活かし、さまざまな企業のオフィシャルサイトなどの支援を行っており、こうした企業向けのソリューション事業もおかげさまで好調に推移しています。

最近では、KDDIさんのau携帯電話向けに、携帯電話のカメラ機能を利用した画像認識・検索サービス「カメラでケンサク!ERサーチ」を提供しました。これは身近なメディアや広告、商品などを撮影するだけで、商品情報を取得できるサービスで、CDジャケットやワイン、通販カタログなどでも使われています。



モバイルコンテンツでは「ドラゴンボール」や「ワンピース」などのキャラクターを使った各種コンテンツを展開

©鳥山明・バードスタジオ/集英社 ©尾田栄一郎/集英社
©BANDAI NETWORKS ©石森プロ・東映



eコマース事業ではワインやヘルメットなど人気キャラクターのオリジナル商品を販売。写真は「仮面ライダーショッカー幹部パーティーワインセット」

■バンダイネットワークスの概要

商号 バンダイネットワークス株式会社
代表 代表取締役社長 大下 聡
所在地 東京都港区東新橋1-6-1 21階
設立 2000年9月7日
資本金 11億13百万円（'07年3月31日現在）
従業員 127名（'07年3月31日現在）
事業 モバイルコンテンツ、Webコンテンツ、
eコマースなどネットワークサービス

携帯電話で培ったノウハウを軸に ネットワークの世界にエンターテインメントを提供

そのほか、フランスのリアルアイズ3D社と共同で、同社のインク抽出技術を採用した携帯カメラ向け画像加工用アプリケーション「Super Digitizer」を、通信事業者さんや端末メーカーさんなどに提案しています。これを使えば、紙やホワイトボードなどに書かれた手書きのメッセージをカメラ付き携帯電話で撮影するだけで、メッセージだけを鮮明なメモとして保管できます。

また、来期からモバイル端末のソフト開発会社であるアクロディアさんと、携帯電話向けのゲームを制作するための開発キット「X-FORGE for Java」を展開する計画です。

—そのほかの事業は？

大下 eコマース事業は、パソコン向け通販サイトの「LaLaBit Market」を中心に展開していますが、既存商品を取り扱うだけでなく、キャラクター

をモチーフにしたパソコンやヘルメット、ワインのように、このサイトでしか手に入らないオリジナル商品やジャンルに特化し、特徴のあるサイトを作っていきたいと考えています。

マーケティング事業では、携帯電話に一番近い中高生をターゲットにした無料のモバイルエンタメポータルサイト「GAMOW」や、小中学生を対象にしたパソコン向け情報交換サイト「サークルリンク」などを展開しています。主なターゲットが小学生から高校生ですので、バンダイナムコグループ各社のマーケティングに活用できるようなツールにできればと思っています。

—このほどバンダイナムコホールディングスの完全子会社になりました。

大下 ネットワークの世界は目覚ましいスピードで進歩しています。今回の完全子会社化は、その流れに乗

り遅れないように、よりスピーディな経営判断と、それを実行に移す環境づくりを目的としています。これからは新しいことにもチャレンジし、グループ企業価値の最大化に貢献していくつもりです。

当社はコンテンツ、ソリューション、eコマース、マーケティングの4つを事業戦略の柱としていますが、コンテンツとソリューションは順調に推移しているものの、ほかはまだ課題が多くあります。そうした経験の中で学んだことも多く、来期からはそれを活かして成長させ、さらに新しいことにチャレンジしていくつもりです。

現代社会はパソコンをはじめ、ゲーム機や家電などが簡単にネットワークにつながる時代です。当社は今のところ携帯電話を軸にしていますが、今後はそこで培ったノウハウを最大限に発揮し、ネットワークの世界にエンターテインメントを提供し続けていきたいと思っています。

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へ、2007年9月号の本紙に同封してお送りしました「バンダイナムコグループの情報開示に対するアンケート」に、6,500件以上のご回答をいただきました。この場をお借りして改めて御礼申し上げます。

本紙に関しては、特に新製品情報、海外情報、SBU主幹会社以外の会社情報を増やしてはどうかという声や、業績情報についてもう少し詳しく掲載してはど

うかという声を多数頂戴しました。皆様からのご意見などを参考に検討した結果、本号よりリニューアルを行いました。具体的には、海外情報やグループ会社紹介コーナーの新設、新製品点数や業績情報のボリュームを増やしているほか、紙面デザインをコーポレートカラーであるオレンジを基調のものとなりました。

今後も株主をはじめとするステークホルダーの皆様へ、バンダイナムコグループの現状や方向性をタイムリーにお伝えできるよう努力してまいります。本年も

何卒よろしくお願い申し上げます。

(経営管理部 広報IR担当)

携帯電話サイト開設のお知らせ

バンダイナムコホールディングスの携帯電話向けIRサイトが開設しました。同サイトでは、最新ニュースや会社の概要、業績など基本情報がご覧いただけますので、ご活用下さい。



アドレス<<http://m-ir.jp/c/7832>>

「炎神合体シリーズ01～03 DXエンジンオー」

発売中/7,140円 (株)バンダイ

スーパー戦隊シリーズの第32弾は、「車」(乗り物)をモチーフにした「炎神戦隊ゴーオンジャー」。地球を汚そうとする悪の侵略者「蛮機族ガイアーク」に対し、ゴーオンジャーが「炎神(エンジン)」と呼ぶ乗り物型巨大超生命体をパートナーに壮絶な戦いを挑みます。

番組内で活躍するロボットを商品化した「炎神合体シリーズ01～03 DXエンジンオー」は、3台の「炎神」がセットになったDXアイテムで、番組同様に完全合体し、巨大ロボット「エンジンオー」が完成します。また、主役の一人、ゴーオンレッドのパートナー「エンジンスピードル」のセリフを内蔵した「炎神ソウル」が1個付属しており、セットすることでエンジンスピードルが話します。

エンジンスピードル以外の「炎神」にも、「炎神ソウル」をセットすることができ、それぞれのセリフを内蔵した「炎神ソウル」が別売りのアイテムに付属します。この「炎神ソウル」は、玩具以外の展開も計画されており、「炎神戦隊ゴーオンジャー」の商品展開の大きなポイントになっています。今後発売予定の炎神合体シリーズと合体することで、DXエンジンオーをさらにパワーアップさせることもできます。



©2008 テレビ朝日・東映AG・東映

「29周年記念 キンケンシ復刻版 夢の超人タッグ編」

3月上旬発売予定/1カプセル(2個入り)100円 (株)バンダイ

バンダイは、1980年代に消しゴムのような材質から「キン肉マン消しゴム」、通称「キンケンシ」と呼ばれ、小学生男児を中心に大人気となった自販機専用カプセル商品(ガシャポン)を復刻した「29周年記念キンケンシ復刻版 夢の超人タッグ編」を、「キン肉マン」(原作:ゆでたまご)がコミック連載開始から今年で29周年を迎えることを記念して発売します。

「キンケンシ」は、「キン肉マン」に登場するキャラクターのフィギュアで、1983年から87年までガシャポンとして販売されました。当時の累計販売数は約1億8,000万個で、200種類以上のキャラクターが商品化され、この商品が起爆剤となってガシャポンの認知も広がりました。今回発売する「キンケンシ」は、当時の「キンケンシ」から人気のキャラクター20種類を赤・青・肌色の3カラーで復刻したものです。主なターゲットは当時小学生として商品に親しんでいた30代の男性で、設置場所は全国の玩具店、百貨店・量販店の玩具売場、スーパーマーケットおよびアミューズメント施設の自販機設置先などです。

バンダイでは引き続き第2弾を、2008年6月に発売する予定です。



©ゆでたまご/集英社・東映アニメーション

PSP専用ソフト「機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威」

発売中/6,090円 (株)バンダイナムコゲームス

高い戦略性で人気を博すシミュレーションソフト「ギレンの野望」シリーズの最新作が、プレイステーション・ポータブル(PSP)専用ソフトとして5年ぶりに登場しました。

本作では、「機動戦士ガンダム」から「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」までのストーリーを収録し、シリーズ最多となる200以上のキャラクターと400体以上のメカニックを収録。プレイヤーは各ストーリーに登場する勢力の総司令官として全軍を指揮し、勢力拡大を図ります。これまでのシリーズ作品同様、プレイヤーの采配でストーリーの結末が変わるため、原作とは異なる「ガンダム」の世界を体験することができます。

なお、本作の発売と合わせ、PSPの表面をガンダムに登場する人気キャラクター「シャア・アズナブル」のイメージカラーであるレッドにし、裏面にはジオン公国軍のエンブレムをあしらったオリジナルデザインのPSP本体とソフトをセットにした「ギレンの野望 スペシャルパック」(2万5,890円)も発売されています。



©創通・サンライズ

「宇宙戦艦ヤマトTV DVD-BOX」

発売中(初回限定生産)/39,900円 バンダイビジュアル(株)

バンダイビジュアルは、1974年にTV放送されて大ヒットし、続編の制作や劇場公開もされたSFアニメの金字塔「宇宙戦艦ヤマト」のTVシリーズ全26話を、DVD7枚に収録してBOX化し、2月22日に発売(初回限定生産)しました。

総監修は、本シリーズのプロデューサー西崎義展氏が務め、現存する最良のマスターより35ミリネガテレシネ(ネガフィルムからHD環境で収録しDVDへ変換すること)を行い、高解像度画像のHDクオリティで21世紀基準の「宇宙戦艦ヤマト」を新生しました。さらに、このDVD-BOXには、ファン待望の特典として、西崎氏の総指揮のもと、庵野秀明氏(「エヴァンゲリオン新劇場版」総監督)が監修した完全新規造型のインジェクションキットである、全長約40cmの「1/700 宇宙戦艦ヤマト」(製作:(株)バンダイ)を同梱しています。



※同梱プラモデルは単品での発売予定はありません。

©東北新社 Licensed by 東北新社