



バンダイナムコグループの次期中期経営計画へ向けて Top Message

次期中期経営計画に向け組織再編を機動的に実施 バンダイナムコゲームスとバンダイネットワークスを統合

——第1四半期の業績はいかがでしたか？

高須 2008年度の第1四半期実績は前年同期比では下回りましたが、概ね計画通りに推移しました。これは重点商品や戦略商品の投入が第2四半期以降の特に下期に集中しているため、年間の計数目標達成のため全力で取り組んでいきます（詳細は4ページをご覧ください）。

——このたび発表したバンダイナムコゲームスとバンダイネットワークスの統合の目的を聞かせてください。

高須 2009年4月1日付でバンダイナムコゲームスとバンダイネットワークスの2社を、両社が行う携帯電話向けコンテンツ配信などネットワーク事業の統合を目的に、バンダイナムコゲームスを存続会社とし、バンダイネットワークスを消滅会社とする吸収合併を行う予定です。現在、携帯電話向けコンテンツ配信などのネットワーク事業はバンダイナムコ

ゲームスとバンダイネットワークスがそれぞれの強みを生かして展開しています。しかし、技術進歩などの環境変化が激しくグローバル規模での競争が厳しい市場において事業を更に成長させるためには、両社のリソースや強みを有効活用し相乗効果と総合力を発揮することが必要だと判断しました。

これは来年4月にスタートする次期中期経営計画を最適な体制でスタートさせるためのものです。次期中期経営計画においては、玩具などのモノビジネス、ゲーム機や携帯電話などプラットフォームにコンテンツを提供するビジネス、施設を運営するロケーションビジネス、そしてアニメーションなどビジネスの源を創出するビジネスという体制で事業を展開していきたいと考えております。

統合により総合力強化と新コンテンツ創出に期待

——両社の統合以降はどのような形で事業展開を行うのでしょうか？

高須 バンダイナムコゲームスは、家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、携帯電話それぞれのプラットフォームに向け自社の技術開発力を生かしコンテンツを有効活用していくことを強みとしています。一方バンダイネットワークスは、携帯電話向けコンテンツ配信と技術ソリューションの提供を核にEコマースなどの事業を複合的に展開することを強みとしています。統合後はバンダイナムコゲームスに新たに設置するカン



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
(於：(株)バンダイナムコゲームス本社)

パニーとして一つになり、有料会員数460万人以上を誇る携帯電話向けコンテンツプロバイダーとして総合力を強化するとともに、異なる強みの融合により今までにない新たなコンテンツや事業の創出も期待できると考えています。ぜひご期待下さい。

——グループの組織再編の動きが活発ですね。

高須 変化の激しいエンターテインメント市場においてスピーディに対応するためには、機動的な組織再編が必要です。このほかにも2008年7月に米国地域における映像音楽コンテンツ事業の成長戦略の一環として、事業をBANDAI ENTERTAINMENT INC.に集約し、BANDAI VISUAL USA INC.を9月末日までに清算することとしました。バンダイナムコグループでは今後も常に最適な組織を追求していきます。（次ページに続く）

Contents

Top Message	1~3
次期中期経営計画に向け組織再編を機動的に実施 バンダイナムコゲームスとバンダイネットワークスを統合	
CSR Topics	3
Financial Data (2008年度第1四半期)	4
海外展開	5
関連事業会社紹介 株式会社ランティス	
グループニュース	6~11
「おもちゃ大賞」でバンダイが2部門を受賞 ポケモン映画と連動のキャンペーンを全国で実施 「ティルズ オブ ジアビス」のアニメ化決定 Blu-ray Discの世界同時展開を11月より開始	
Business Angle	12~13
(株)バンダイナムコホールディングス 大津修二取締役 福田祐介取締役	
Information	14
「イケメンバンク」「スーパーロボット大戦Z」他	

重点商品や戦略商品が集中する下期に向け 各SBUでさまざまな取組みを実施

—各SBUの状況はいかがですか？

高須 トイホビー事業では国内で「炎神戦隊ゴーオンジャー」や「Yes!プリキュア5GoGo!」などの定番キャラクターが、海外では「BEN10」などのキャラクターが好調です。今後アニメーションと連動させたトレーディングカードゲーム「Battle Spirits」など新たなキャラクターや商品を積極的に導入していく計画です。

アミューズメント施設事業は、ガソリン高の影響などで国内の既存店で厳しい状況が続く一方、一部国内店舗を閉鎖し収益性向上に向け効率化を推進しています。今後は夏休みに実施したポケモンの映画と連動したキャンペーンのように、バンダイナムコグループならではの取組みや施設を推進します。

ゲームコンテンツ事業では、7月下旬に家庭用ゲームソフトの「ソウルキャリバーIV」が世界同時発売されました。今ソフトはルーカスアーツ社とコラボレートし、「スター・ウォーズ」の人気キャラクターが登場するのですが、ワールドワイドで約180万本を初回出荷し、発売約1週間で販売本数200万本を突破しました。業務用ゲーム機では大型メダル機「海物語ラッキーマリンシアター」の設置が始まっており、アミューズメント施設との相乗効果に期待したいと思っています。

ネットワーク事業では、ガンダム公式ゲームなどのモバイルゲームコンテンツが好調です。今後は事業推進に加え、バンダイナムコゲームスと当事業の主幹会社であるバンダイネットワークスの統合に向け準備を進めていきます。

映像音楽コンテンツ事業は、DVDからBlu-ray Discへ移行する端境期にありますが、Blu-ray Discへの移

行を見据えた世界同時展開に向けて準備を行っています。また10月から「機動戦士ガンダム00」セカンドシーズンの放映がスタートしますので、各SBUと連動し盛り上げを図っていきたいと思います。

—株主総会についての感想は？

高須 私は常々、バンダイやナムコという視点ではなく、バンダイナムコをどうするかが大切であり、それぞれの良さを融和させることで新しい文化、新しい会社を創っていかうと社員に呼びかけています。それが株主の皆様への質問や応援のお言葉からも伝わり、新たなバンダイナムコグループとして非常に応援していただいているということを感じました。

—今回の株主総会の決議を経てバンダイナムコホールディングスの役員体制が変わりました。各取締役のミッションを教えてください。



6月23日に開催された定時株主総会の模様

高須 東純取締役は、ナムコで培った経営体験を活かして、トータルな見地からナムコの経営をサポートするとともに、バンダイネットワークスとバンダイビジュアルの非常勤取締役として経営に参画してもらいます。大津修二取締役は、経営管理や財務分野、海外事業において能力を発揮してほしいと思っています。福田祐介取締役はバンダイの社長室や事業部門の経験を活かし、経営企画や経営戦略の面での活躍を期待しています。また、5人の非常勤取締役は各SBUの社長ですから、それぞれの事業計画を達成することが最大のミッションとなります。

「海外売上比率50%」達成のため 発想を転換し強い意思で戦略を推進

—次期中期経営計画の基本的な骨子は固まりつつあるのですか？

高須 次期中期経営計画では、我々が長期的な目標として掲げている「売上高1兆円」「営業利益1,000億円」「海外売上比率50%」を達成するための具体的な方針を示したいと思っています。現在、約25%の海外売上比率を50%に上げるということは、相応に強い意志を持って挑まないと達成できません。海外における最適な組織や人材活用の検討に加え、海外発のコンテンツもこれまで以上に展開していく必要があります。

我々はこれまで、日本発の玩具やゲームソフト、映像作品などを海外で展開してきました。しかし、これ

だけでは海外比率を大きく伸ばすことは難しいのです。我々の扱うエンターテインメントはその国や地域の文化そのものであり、日本発のコンテンツや文化が海外でそのまま100%受け入れられるとは限らないからです。海外の売上比率を高めるためには、海外発のコンテンツを海外で販売するというビジネスも必要となります。そのためには発想を大きく変えて、本当の意味でグローバルな企業になっていく必要があります。

—経営統合から3年が経ちました。

高須 早いもので、今年9月に旧バンダイと旧ナムコが経営統合してから3年が経ちます。私はすでに両社のシナジーは当たり前なこととなり

バンダイナムコグループの成長路線

第一段階は終わったと思っています。これからはバンダイナムコグループの強みは何か、どうやって成長路線を描いていくのかを考え、グループ一体となり新たな成長段階に向け進むことが大切です。次期中期経営計画でも、バンダイナムコというエンターテインメント企業グループをどのように舵とりしていくのか、あるいはグローバルの中でどういう位置

付けに持っていくのかということを中心に精査し、示していきたいと思っています。

2008年度は、次期中期経営計画に向け、収益・組織などさまざまな面での基盤整備のための重要な年となります。次期中期経営計画スタートの年である2009年度につなげることができるよう、グループ一丸となり全力で取り組んでまいります。

◆自己株式消却に関するお知らせ

バンダイナムコホールディングスは、会社法178条の規定に基づく自己株式の消却を以下の通り行いました。

1. 消却する株式の種類：当社普通株式
2. 消却する株式の数：608万191株（消却前の発行済株式総数に対する割合：2.37%）
3. 消却日：2008年8月18日

バンダイナムコホールディングスの新体制

(株)バンダイナムコホールディングスは、6月23日に開催された定時株主総会の決議を経て下記の通り取締役が就任しました。

代表取締役社長	高須武男
取締役	東 純
	大津修二
	福田祐介
取締役（非常勤）	上野和典
	橘 正裕
	石川祝男
	大下 聡
	川城和実
取締役（社外）	米 正剛
	一條和生

CSR Topics

「バンダイナムコの森」で地域交流活動を実施

バンダイナムコホールディングスは、「バンダイナムコの森」がある長野県志賀高原地区で7月に地域との交流活動を実施しました。「森林の里親契約」を締結している(財)下高井郡山ノ内町和合会を通じ、保育園に玩具や文具などのグループ商品を寄贈したほか、地域の小学生と保育園児を対象に「たまごっち」の映画上映会や、スーパー戦隊ヒーローが登場するクイズ大会を実施。また、志賀高原観光協会の方々とグループ社員との意見交換会なども行われました。

岩手・宮城内陸地震へお見舞

(株)バンダイナムコホールディングスは、平成20年岩手・宮城内陸地震の被災地の皆さまへのお見舞金として、グループを代表し、日本赤十字社を通じて100万円を送付しました。1日も早い復興を心よりお祈り申し上げます。

「第17回札幌YOSAKOIソーラン祭り」にバンダイナムコグループが協賛

バンダイナムコグループが協賛した「第17回札幌YOSAKOIソーラン祭り」が、6月4日～8日の5日間にわたり北海道札幌市で開催されました。

「洞爺湖サミット」のカウントダウンイベントの1つとして、世界平和と環境をテーマに行われたオープニング企画「EARTH DAY in ワールドソーラン Presented by バンダイナムコ」では、世界各国の踊り手たちにオリジナルデザインのハッピーを提供したほか、バンダイナムコグループの(株)キャラ研が企画に協力した新イメージキャラクター「ヨサコイ チャピ」がお披露目されました。このほか、「ヨサコイ チャピ」の着ぐるみと子ども達と一緒に踊れるステージイベントや、オリジナルうちわの配布、「ヨサコイ チャピ」グッズの販売などを行い、期間中200万人以上が来場した祭りを盛り上げました。

バンダイナムコグループでは、今後も全国11都市以上で開催される同様の祭りを応援します。



「ロジパルこども参観日」開催

(株)ロジパルエクスプレス(馬場範夫社長)は、7月に同社の船橋営業所で「ロジパルこども参観日」を開催しました。当日はドライバー社員の子どもたち(小学1～6年生)を対象に、職場の見学や、お父さんが乗務するトラックに乗ってみるなど、ロジパルエクスプレスの仕事と安全活動への取り組みについて、理解を深めるプログラムが行われました。



2009年3月期第1四半期の連結業績

2009年3月期第1四半期業績は、トイホビー・ゲームコンテンツ・映像音楽コンテンツ事業を中心に第3四半期以降に商品・サービスが集中していることに加え、厳しい市場環境のなかアミューズメント施設事業の既存店が苦戦し、前年同期に及びませんでした。年初計画との比較では概ね計画線で推移しました。また、費用面では、前期完全子会社化したバンダイビジュアル(株)およびバンダイネットワークス(株)ののれんの償却費を計上しました。この結果、当第1四半期の連結の業績は、売上高899億7,900万円、営業利益15億2,800万円、経常利益24億9,000万円、四半期純利益10億1,800万円となりました。

◆トイホビー事業

国内では「炎神戦隊ゴーオンジャー」や「Yes!プリキュア5GoGo!」のキャラクター玩具が人気となるとともに、「データカードダス」では、新たに「ワンピース ワンピースベリーマッチ」を投入しターゲットの拡大を図りました。

海外では、欧米で「^{ベンテン}BEN10」のキャラクター玩具が貢献するとともに、「^{パワーレンジャー}POWER RANGERS」のキャラクター玩具が堅調に推移しましたが、「^{たまごっち}Tamagotchi」が好調に推移した前年同期には及びませんでした。

◆アミューズメント施設事業

国内で前期および当第1四半期に出店した大型店が堅調に推移したものの、厳しい市場環境のなか既存店売上が前年同期比86.7%と低調に推移しました。また、収益性の改善へ向けて引き続き運営の効率化を図るとともに、一部店舗閉鎖へ向けた取り組みを実施しました。

海外では、アメリカでは厳しい市場環境のなか苦戦しましたが、ヨーロッパでは複合施設を中心に堅調に

推移しました。また、アジアではグループシナジーを活かした大型施設「ワンダーパークプラス」を香港に出店しました。

◆ゲームコンテンツ事業

家庭用ゲームソフトでは、国内で「めっちゃ!太鼓の達人DS 7つの島の大冒険」や「テイルズ オブ シンフォニア ーラタスクの騎士ー」などが好評でしたが、大型タイトルの発売が少なく、前年同期と比較すると利益率が低下しました。海外では、アメリカで「NARUTO」関連のソフトや前期発売ソフトのリピーター販売により順調に推移しましたが、ヨーロッパは前年同期には及びませんでした。

業務用ゲーム機では、第2四半期以降に大型機投入を予定していること、前期に定番機器のリピーター販売が収益に貢献したこともあり、前年同期には及びませんでした。

◆ネットワーク事業

モバイルコンテンツにおいて、「ガ

ンダムGATE」「ONE PIECEモバイルジャック」などの高付加価値コンテンツから「SIMPLE100」「ズキーパー」などのカジュアルゲームまで、さまざまなニーズに対応したゲームコンテンツが引き続き好調に推移しました。待受画面では携帯電話カスタマイズコンテンツが人気となりましたが、着信メロディは会員数の減少傾向が続きました。

◆映像音楽コンテンツ事業

映像パッケージソフトにおいて、「^{ダブルオー}機動戦士ガンダム00」のDVDソフトが人気となりましたが、DVDからBlu-ray Discへのハードウェアの移行に伴う端境期中、低調な推移となりました。また、アニメーションを中心とした音楽パッケージソフトの販売が好調に推移しました。

なお、当社では機動的な資本政策の実行を目的に、2008年4月1日～7月30日の期間中に自己株式800万株を取得し、8月18日付で自己株式608万191株の消却を行いました。

◆2009年3月期第1四半期の連結業績

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
当期実績(2008年4月～6月)	89,979	1,528	2,490	1,018
前期実績(2007年4月～6月)	96,100	4,473	5,556	2,769
2009年3月期通期業績予想	470,000	38,000	39,500	22,500

※見直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。

事業セグメント別実績

(単位:百万円)

事業分野	売上高	営業利益 (△:損失)
トイホビー	35,390	1,994
アミューズメント施設	19,470	69
ゲームコンテンツ	25,514	△214
ネットワーク	2,591	174
映像音楽コンテンツ	7,247	△234

※上記事業セグメント別実績に「その他事業」は含まれておりません。また内部取引・全社費用消去前の数値を記載しています。

地域セグメント別実績

(単位:百万円)

地域	売上高	営業利益 (△:損失)
日本	67,674	889
アメリカ	9,158	△279
ヨーロッパ	10,142	1,353
アジア	3,004	428

※上記セグメント別の売上高は外部企業への売上高を記載しております。

Overseas Business Activities

「KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT」の
欧米におけるマスタートイライセンスを取得

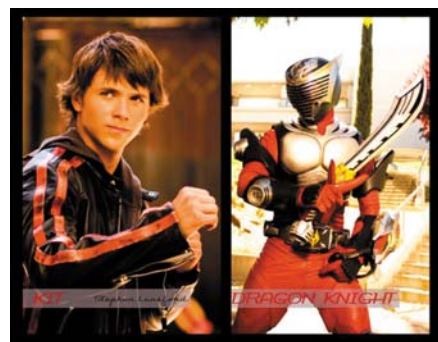
バンダイナムコグループで北米地域の玩具関連商品の販売を行うBandai America Incorporated（大松章道社長、以下バンダイアメリカ）は、米国で2009年2月よりテレビ放映が始まる「KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT」の欧米におけるマスタートイライセンスを、制作・著作権元である(株)アドネスエンターテインメント（以下AE社）より取得しました。

「KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT」は、2002年～2003年に日本で放映され好評を博したテレビ番組「仮面ライダー龍騎」（原作：石ノ森章太郎、製作：東映(株)）を、AE

社がハリウッドで海外向けにローカライズした全40話のライブアクションシリーズです。米国のテレビ番組配給会社4Kids Entertainmentにより、米国5大ネットワークの一つであるCWで放映される予定です。

バンダイアメリカでは2009年夏より、アクションフィギュア、変身アイテム、武器、バイク、ビークルなどの商品展開を米国でスタートする予定です。シリーズトータル30億円の売上を計画しています。また順次、欧州での展開も開始する予定です。

バンダイナムコグループでは、「KAMEN RIDER DRAGON



©2008 Ishimori Production Inc・Toei Company, Ltd.・Adness Entertainment Co., Ltd. All rights reserved.

KNIGHT」をスーパー戦隊シリーズのローカライズ版である「Power Rangers」のように、海外展開キャラクターの大きな柱として育成していく考えです。

Affiliated Business Companies

話題のアニメやゲームソフト関連の音楽事業により
映像音楽コンテンツ事業の総合力発揮に貢献

(株)ランティスは、「赤頭巾ちゃん御用心」などのヒット作品を生み出したロックバンド「LAZY」のメンバーであった井上俊次（現社長）により、1999年に音楽制作会社として設立されました。2006年のバンダイビジュアル(株)との業務・資本提携により連結対象会社となり、バンダイナムコグループの一員となりました。

アニメーションやゲームソフトを中心とした音楽制作、音楽パッケージソフトの販売、音楽コンテンツの運用などを行い、5,500曲以上の楽曲を保有。最近では「涼宮ハルヒの憂鬱」「らき☆すた」関連のテーマ曲が大ヒットしているほか、影山ヒロノブらのユニットで海外進出も果たした「JAM Project」や「ALI PROJECT」などが高い支持を集め、さまざま話題を音楽市場に提供しています。

映像音楽コンテンツ事業の主幹会社であるバンダイビジュアルでは、「クロスコンテンツ・クロスメディア戦略」による事業拡大と効率化を追求し、「映像エンターテインメント企業」から「コンテンツビジネスの総合プロデュース企業」へのステップアップを目指しています。具体的には、パッケージソフト事業のさらなる深耕を継続しながら、映像から音楽・出版へとコンテンツの幅を広げ、インターネットを中心とした新たなメディアへ、さらには海外へと展開領域の拡大を目指しています。

この中長期戦略の中で、ランティスはバンダイビジュアルが手がける映像作品に関連した音楽制作を行うだけでなく、インターネットラジオの番組制作やイベントの企画制作など、幅広い共同事業を展開することで、映像音楽コンテンツ事業における相乗効果と総合力の発揮に貢献しています。



グループ会社紹介

株式会社ランティス

所在地 東京都渋谷区広尾1-3-14
ASAX広尾ビル4F
設立 1999年11月
代表者 代表取締役社長 井上俊次
事業 音楽著作物の企画・制作・
発売・運用など

夢と希望、笑顔があふれる音楽を
創出し続けていきます

ランティスはアニメーションやゲームの主題歌をはじめとする音楽をCD、音楽DVDとしてリリースしているバンダイナムコグループのレコード会社です。素晴らしい才能や豊かな個性を持ったアーティストの方々とともに楽曲制作を行っています。跳びあがりたいた時、勇気を振り絞る時、唇をかみしめる時、想いを伝えたい時——。そんな時にそっと近くにいられるように、夢と希望、そして笑顔があふれる音楽を創り続けていきます。



井上俊次社長

「涼宮ハルヒの憂鬱」の涼宮ハルヒ役でお馴染みの平野綾のファーストアルバム「RIOT GIRL」

「東京おもちゃショー2008」開催 「おもちゃ大賞」でバンダイが2部門を受賞

「東京おもちゃショー2008」が、6月19日～22日に東京ビックサイトで開催され、総入場者数が16万人を超える盛況ぶりでした。

(株)バンダイ(上野和典社長)は、戦隊シリーズ、プリキュアシリーズなどの主力キャラクターをはじめ、5秒ピッタリで止めることを目指す「5秒スタジアム」、手の平に立ててバランスを競う「棒ゲ〜」、新しいクッキング玩具「ふとまきまっきー」など、さまざまな新製品を展示し、話題を集めました。



「日本おもちゃ大賞」の授賞式の模様。左より日本玩具協会の会長を務めるバンダイナムコホールディングスの須武男社長、アイクロップス担当の亀田真司、∞プチプチ担当の高橋晋平、バンダイの上野和典社長、その右は審査委員長を務めた北原照久氏

今回の「おもちゃショー」では、(社)日本玩具協会が今年度より創設した「日本おもちゃ大賞」の受賞作品も展示。バンダイは、計5部門のうち、トレンド・玩具部門で累計販売数250万個を突破した「∞プチプチ」などの「∞にできるシリーズ」が、またイノベーション・玩具部門ではテレビに繋げてミクロの世界を楽しむデジタル顕微鏡「アイクロップス」が、それぞれ大賞を受賞しました。



「∞プチプチ」

「∞エダマメ」
©BANDAI 2007
©2008 BANDAI・WIZ



デジタル顕微鏡「アイクロップス」

©BANDAI 2008 TM & ©2007 JAKKS Pacific, Inc., Malibu, CA 90265 USA. ALL RIGHTS RESERVED

「たまごっち」が今年の冬も スクリーンで大活躍

「映画!たまごっち うちゅーいち ハッピーな物語!」が、12月20日に全国東宝系で公開されます。製作には、バンダイ、(株)ウィズ、バンダイビジュアル(株)、(株)バンダイナムコゲームス、(株)小学館、(株)アサツー ディ・ケイ、(株)オー・エル・エム、バンダイネットワークス(株)が参加。たまごっちの人気キャラクター「まめっち」たちが、「ふしぎな絵本」の世界を舞台に、新たな出会いと友情で奇跡を起こすハッピーなストーリーとなっています。

「たまごっち」の映画は、昨年12月に初の長編アニメーション映画として公開され、ファミリー層に大変好評でした。バンダイでは今年も、映画の公開に合わせてさまざまなキャンペーンを予定しています。この映画を通してキャラクターの魅力を訴求し、より多くのお客様に「たまごっち」の世界観を伝えていきたいと考えています。



©2008 Teamたまごっち

「カードダス」20周年記念企画スタート データカードダスも新タイトルを導入

バンダイは、今年で20周年を迎えた「カードダス」の記念商品として、世界的に有名なカードデザイナーを起用した新世代型トレーディングカードゲーム「Battle Spirits (バトルスピリッツ)」(100円～1,260円)を9月13日より発売します。また、新たな取り組みとして、カード商品発オリジナルキャラクターのメディアミックスを展開。(株)サンライズ(内田健二社長)制作のTVアニメ「バトルスピリッツ 少年突破バシン」(テレビ朝日系、毎週日曜日朝7時～、9月7日スタート)などと連動させながら、2010年3月末までに60億円の売上を目指します。

一方、平成ライダーシリーズ10周年プロジェクト第1弾として、「データカードダス 仮面ライダーバトル ガンバライド」(1プレイ100円)をこの冬より稼働させます。この商品は、歴代ライダーがバトルを繰り返していくというゲーム内容で、親子二世代で楽しむことができます。玩具の主力商品である「変身ベルト」などと連動させながら、「仮面ライダー」シリーズを盛り上げていきます。



©サンライズ・メーテレ

アパレルサーフブランド「Real B Voice」が 鶴沼海岸で第5回「B.B.B.S.C.」イベントを開催

バンダイのアパレルサーフブランド「Real B Voice」のサマーイベント「5th anual BUFFALO'S BIG BOARD SURFING CLASSIC IN JAPAN (通称:B.B.B.S.C.)」が、7月19、20日に神奈川県藤沢市の鶴沼海岸スケートパーク前で開催されました。バンダイでは、2000年よりアパレル事業部における新規顧客の獲得を目指して「Real B Voice」を展開し、今年4月には部門として独立しました。このイベントは、「Real B Voice」の世界観である“楽しいサーフィン”を発信することを目的としており、湘南地域に密着したイ

ベントとして2003年より毎年開催。年々人気を高めています。

イベント当日は、“レジェンドサーファー”として知られるバッファロー・ケアウラナ氏の長男、ブライアン・ケアウラナ氏から海難救助法の実技などを学ぶ「ウォーターリスクマネジメント講習」を開催。また、20日には、小学生・中学生・大人がそれぞれクラス別に腕を競い合うサーフィン大会をはじめ、体重90kg以上の人が参加する「90kgオーバークラスロングボード」などの競技のほか、豪華景品がもらえる「ビーチフラッグス」や「スイ



キッズサーフィン (小学1~3年生) の部

カ割り」なども行われ、盛りだくさんのメニューとなりました。

なお、イベント終了時には、エコ活動の一環として、スタッフと参加選手による「ビーチクリーン大作戦」を実施。今年は過去最高の約4千人が参加し、ビーチは多くの家族連れで賑わいました。

サウンドバトルDXウルトラオールスターズ

発売中/6,300円 (株)バンダイ

新作映画「大決戦! 超ウルトラ8兄弟」の公開や、データカードダス「大怪獣バトルNEO」の稼働など、熱い展開が繰り広げられているウルトラマンに新アイテムが登場。「サウンドバトルDXウルトラオールスターズ」は、全15体の彩色済みフィギュアとサウンドバトル本体の豪華セットです。サウンドバトル本体にそれぞれのフィギュアをセットしてバトルを開始。ボタンの連打でフィギュアに対応した音声と迫力の実況が流れます。怪獣同士やウルトラマンとのリアルなバトルが楽しめます。



©円谷プロ ©2006 円谷プロ・CBC

HEX BUG Crab (ヘクスバグ クラブ)

発売中/2色 各2,625円 (株)バンダイ

2007年9月から発売しているマイクロロボット「HEX BUG」(全7種/各1,995円) シリーズの第2弾商品です。カニの動きを忠実に再現したカニ型のロボットで、音や光に反応して複数の足で横方向に歩きます。歩行中に手を叩くなどの大きな音をたてると、音センサーでその音を感知し、驚いたかのように進行方向を変えます。また、明るいところでは活発に歩きますが、暗い場所に入ると光センサーで周囲の暗さを感じ、岩場の影に隠れるようにピタリと動きを止めます。



©2008 Innovation First, Inc.

うちのご登場! アンパンマン

9月下旬発売予定/各3,150円 (株)バンダイ

ご自宅のパソコンとプリンターを使って、お子様がご登場するアンパンマンの絵本を作成できます。お子様の写真を撮影し、その画像をパソコンに取り込みます。商品付属のCDを立ち上げ、説明



©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

に沿って切り抜き、えほんイラスト内にはめこみます。あとはご自宅のプリンターで出力し、その用紙を製本ファイルで綴じこんだら完成です。ストーリーは、「おたんじょうびおめでとう」「おはなばたけをつくろう」の2種類です。

ロッチェガム入浴剤

発売中/各250円 (株)バンダイ

大人から子どもまでファンの多い「ロッチェガム」をモチーフにした入浴剤。“ロッチェガム風”入浴剤1個と、板ガム型プレート1枚入りです。6種類のロッチェガムの味のイメージに合わせたレモン果汁エキス、ウメ果汁エキス、カカオ脂といった配合成分を採用し、香りも色もロッチェガムのイメージをそのままに再現しています。オマケの板ガム型プレートに<当たり>が出ると、特製「クイックエンチタオルケット」がもらえます。



©LAD

今秋、埼玉県越谷市と茨城県つくば市に「NAMCOLAND」の新店舗オープン

(株)ナムコ(橋正裕社長)は、埼玉県越谷市と茨城県つくば市にアミューズメント施設の新店舗を今秋オープンします。越谷市にオープンする「NAMCOLANDレイクタウン店」(仮称)は、ファミリーエンターテインメントをコンセプトにし、工場見学のように作る場所を見ながら、できたてをその場で食べることができるスイーツコーナーや、自分の影と遊ぶことができる無料のモーショ

ンシアター、そして体感型アミューズメントマシンなど、家族で楽しめる遊びがいっぱいです。

つくば市の「NAMCOLANDdiasつくば店」(仮称)は、発明王トーマス・エジソンに学び、楽しく遊びながら子供たちの“ひらめき”を促進する時間課金施設「エジソンキッズ」を併設。エジソンの発明品を体験したり、漫画、絵本、サイエンスワークショップなどを通じて、子どもた



NAMCOLANDレイクタウン店 (イメージ)



NAMCOLANDdiasつくば店 (イメージ)

ちが考える楽しさを味わえる施設となっています。

ポケモン映画と連動したキャンペーン「ナムコかんしゃ祭」を全国249の直営店で開催

ナムコは、夏休み商戦におけるファミリー層への訴求強化を目的に、劇場版ポケットモンスター映画と連動したアミューズメント業界初のキャンペーン「ナムコでポケモンゲットだぜ! 2008夏 ナムコかんしゃ祭」を、7月14日から8月31日まで全国249の直営店で実施しました。

キャンペーンでは、週替わりでポケモンキャラクターシールを店頭で配布し、集めたシールの種類に応じ

てナムコ限定のオリジナルポケモングッズを差し上げる「ポケモンシールラリー(参加無料)」や、今秋発売のポケモンシリーズ最新作、ニンテンドーDSソフト「ポケットモンスタープラチナ」など豪華ポケモン賞品が当たるクジなどを実施。さらに、ナ



キャンペーンを展開した店舗の様相



©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku
©Pokemon ©2008ピカチュウプロジェクト ©2008 Pokemon.
©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.

ムコ限定景品として、映画初登場のポケモン“シェイミ”の特大大サイズぬいぐるみを導入。集客の向上のための取り組みを行いました。

「ガウストパニック」の新アトラクションナンジャタウンに登場

東京・池袋のナムコ・ナンジャタウンに昨年夏に登場して以来、施設内でナンバーワンの人気を誇るアトラクション「ガウストパニック」に、新兵器を加えた「ガウストパニック 出撃! ガウストバズーカ」が7月より登場しました。

新アトラクションは、バンダイの人気玩具「トレジャーガウスト」の魅力である“空間に潜むガウスト(磁幽霊)の捕獲&探知”に、「ガウストバズーカ」でガウストを直接攻撃するというアクティブな遊びの要素をプラス。オープン以来、連日多くのお客様が楽しんで



新店舗・イベント情報

◆今秋オープン予定のナムコの新店舗

NAMCOLAND
レイクタウン店 (仮称)
スイーツコーナーやモーショ
ンシアターを併設した施設 (埼玉
県越谷市)

NAMCOLAND
エアポートウォーク名古屋店 (仮称)
ウルトラマンクラブを併設した
キャラクターアミューズメント
施設 (愛知県西春日井郡)

NAMCOLAND
イオンかほく店 (仮称)
あそべる図書館「BOOKSTOCK」(仮
称)を併設した施設 (石川県かほく市)

NAMCOLANDdias
つくば店 (仮称)
「エジソンキッズ」を併設した施
設 (茨城県つくば市)

◆秋のイベント情報

浅草花やしき
(10月1日~11月16日)
江戸の町並みを再現し、多種多
様な店舗が出店する浅草寺で、
4年に1度行われるイベント
「浅草奥山風景」に、花やしきが
「矢場」を出店します

ナムコ・ナンジャタウン
(9月13日~12月25日)
秋のナンジャタウンのテーマは
「デコ」。「デコ餃子対決」、「デコ
アイスコレクション」、「デコデザ
ートセレクション」など、きら
びやかに着飾ります

※オープンに関する情報・イベント情報などは予定につき、変更になる可能性があります。

人気ソフト「テイルズ オブ ジアビス」初のアニメ化、10月より地上波で放映開始

バンダイナムコグループの(株)バンダイナムコゲームス(石川祝男社長)、(株)サンライズ(内田健二社長)、バンダイビジュアル(株)(川城和実社長)と、(株)毎日放送の4社は、バンダイナムコゲームスが発売し、シリーズ累計販売本数1,000万本以上を記録する人気家庭用ゲームソフト「テイルズ オブ」シリーズの代表作の一つである「テイルズ オブ ジアビス」をテレビアニメ化し、今年10月より毎日放送ほかで放映することを決定しました。「テイルズ オブ」シリーズの地上波でのアニメ放映は、今作が初めてです。

アニメ「テイルズ オブ ジアビス」は、主人公ルーク・フォン・ファブレが旅の途中で出会う仲間たちとともにさまざまな困難を乗り越え、運命を切り開いていくリアルな人間ドラマを内包した冒険譚。制作は「機動戦士ガンダム」シリーズのサンライズが担当し、ゲームの持つ壮大な世界観や、際立った個性のキャラクターたちが紡ぎ出すストーリーを新たな視点で描き出します。



©NBGI/サンライズ・バンダイビジュアル・MBS Original Character Design ©藤島康介

人気シールプリント機「Jewella」をバージョンアップして導入開始

バンダイナムコゲームスは、女子中高生から大学生を中心に幅広い年齢層から絶大な人気を得ているシールプリント機「Jewella」をバージョンアップした「Jewella Eye」を8月から稼働開始しました。同社のシールプリント専門チーム“美肌プロジェクト”が研究開発した画像処理技術により、従来の“美肌”に写る機能はもちろん、新型機では“目”にスポットをあてました。実際目より約120%大きくなる画像処理を施し、自然により可愛く写ったと実感できます。また、前作から大変好評の赤外線通信機能も健在。撮影したプリ画像を赤外線通信で携帯電話に枚数の制限なく転送でき、待ち受け画面などとして楽しむことができます。



©2007 2008 NAMCO BANDAI Games Inc.



Wii専用ソフト「テイルズ オブ シンフォニアーラタスクの騎士」

発売中/7,140円 (株)バンダイナムコゲームス

2003年にニンテンドーゲームキューブ用ソフトとして発売した「テイルズ オブ シンフォニア」の主人公ロイドたちが、再生した世界の2年後を舞台にした「テイルズ オブ シンフォニアーラタスクの騎士」がWiiに登場しました。制作は(株)ナムコ・テイルズスタジオ(長井 潔社長)が担当し、アニメーションは「プロダクションI.G」、オープニングを彩るテーマソングは「シンフォニア」でもテーマソングを歌った「mission」を起用。そのほか今人気沸騰中の豪華声優陣も多数出演し、卓越した演技でキャラクターに魂を吹き込みます。



©藤島康介 ©2003-2008NBGI

ニンテンドーDS専用ソフト「サモンナイト2」

発売中/5,040円 (株)バンダイナムコゲームス

「サモンナイト2」は、2001年にプレイステーション版で発売した同名ソフトを、好評だったキャラクターやシナリオはそのままに、DSならではの追加要素を収録したリメイク作品です。バトル中の中断セーブや召還獣と仲良くなることで専用技を発動可能にする要素、そして一定以下のレベルでバトルをクリアする「ブレイブクリア」の収録など、新要素が盛りだくさんの内容をお届けします。



©FLIGHT-PLAN ©2000-2008NBGI

アミューズメント専用景品「週刊少年ジャンプ40周年ソフビフィギュアスペシャルバージョン」

導入中 (株)バンプレスト

「週刊少年ジャンプ」創刊40周年を記念した特別企画として、「週刊少年ジャンプ」×「PansonWorks」のソフビフィギュアシリーズを展開します。「週刊少年ジャンプ」の人気キャラクターたちが持つ強力な個性や世界観を壊すことなく、人気デザイナーの「PansonWorks」のオリジナルアレンジを施しました。“かわいらしさ”を感じさせる、丸く愛嬌あるシルエットで、幅広い層に訴求します。



©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ
©久保帯人/集英社・テレビ東京・dentsu・びえろ
©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション
©ゆでたまご/集英社・東映アニメーション

バンダイナムコグループが特別協賛する 「第2回全国小学生ミラクルクイズ」開催

バンダイナムコグループが特別協賛している「第2回全国小学生ミラクルクイズ」(主催:小学生ミラクルクイズ実行委員会)



が、7月1日より開催されました。これはインターネットとリアルイベントを融合した小学生向けクイズ大会で、バンダイネットワークス(株)(大下 聡社長)が運営する子供向け情報交換PCサイト「サークルリンク*」を利用し、3人1組によるチーム対抗戦を行うものです。

予選大会が7月31日まで行われ、全国6ブロックの代表6チームを選出。8月22日に東京の浅草花やしきで開催された決勝大会では、子供たちがアトラクションを楽しみながらクイズに挑みました。優勝チームには、クイズ参加時に投稿した「叶えたい夢」を応援する総額100万円相当の「夢応援!プラン」をプレゼント。今後もバンダイナムコグループでは、子供たちの夢を応援する夏の定番イベントとして、このクイズ大会を定着させていきたいと考えています。

*サークルリンク

バンダイネットワークスが2005年11月より運営を開始した小中学生30万人以上が参加する情報交換サイト。曜日ごとにキャラクター、ファッション、エンタメなどをテーマとした各種投稿を受け付け、選別・紹介を行っており、1日4,000通を超える投稿が届く人気となっている。また、ゲームやアバターサービスなどさまざまなコンテンツを楽しむことができる。

機動戦士ガンダム U.C.0079

配信中/バンダイネットワークス(株)

対応機種: FOMA P905i、P906i

利用料金 (DX版): 月額315円、630円、945円
+ 個別課金 1,050円

バンダイネットワークスは、このほどiモード向け3Dアクションゲーム「機動戦士ガンダム U.C.0079」の配信を開始しました。原作の臨場感を忠実に再現した3Dビジュアルとサウンドは、今までの携帯電話向けゲームにはないリアルさを演出しています。スタンダード版はNTTドコモの「P906i」にプリインストールされ、ボーカル入り原盤曲が挿入されているDX版はガンダムゲーム総合サイト「ガンダム公式ゲーム」で配信。携帯電話の機能を最大限に活かした究極のモバイルゲームを楽しむことができます。



©創通・サンライズ ©BANDAI NETWORKS

Portrait

武器格闘アクションゲームソフト「ソウルキャリバーⅣ」の担当者

(株)バンダイナムコゲームス コンテンツ制作本部 第一制作ディビジョン 佐々木 勝利

(株)バンダイナムコゲームスの「ソウルキャリバー」は、全世界でシリーズ累計1,000万本以上のセールスを記録している人気ゲームソフトです。今回は、PS3とXbox 360向けに世界同時発売した最新作「ソウルキャリバーⅣ」を担当する佐々木勝利に話を聞きました。

Q「ソウルキャリバーⅣ」の特徴は?

A PS3とXbox 360という2つのハードそれぞれの性能を活かし、臨場感溢れる迫力の格闘シーンをハイビジョン向けの高精細3Dグラフィックスで描いています。最大のポイントは、ゲストキャラクターとして名作SF映画「スター・ウォーズ」に登場する「ダース・ベイダー」と「ヨーダ」が登場することです。プレイヤーは、この人気キャラクターと「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。さらに、シリーズとしては初めてオンライン対戦を可能にしました。

Q「スター・ウォーズ」を選んだ理由は?

A「ソウルキャリバー」は全世界で展開しており、日本以上に欧米で人気のあるタイ

トルです。「スター・ウォーズ」も全世界的に人気があり、中でも「ダース・ベイダー」と「ヨーダ」は人気・知名度が非常に高く、映画の中の戦闘シーンも印象的でしたので、それをゲームの中で再現できたら世界中の方に喜んでいただけると考えました。

Q完成までにかかった期間は?

A開発は2006年4月からですが、イメージ作りは前作「ソウルキャリバーⅢ」発売直後の2005年末からとりかかりました。携わった人は150名ぐらいになるでしょうか。今回の作品では苦労した点多々ありますが、世界的に人気のあるゲストキャラクターの起用や、オンライン対戦などの新たなチャレンジもたくさんあり、全員で楽しんで作ることができたと思っています。

Q特に苦労した点は?

A今回2つの次世代機で同時発売したのですが、それぞれの性能や特徴が異なっており、同じレベルでゲームを楽しんでいただけるようにすることに苦労しました。

Qプロモーションで工夫した点は?

A世界的に有名なキャラクターが登場しますから、それを効果的に伝えることで新し

いファンを獲得できるように各地域でPRしています。これによって「ソウルキャリバー」を知らなかった方や、「武器格闘アクションゲーム」に興味のなかった方が、商品を手にとりいただくきっかけになればと思います。

Q今後の展望を聞かせてください。

A「ソウルキャリバーⅣ」に関しては、今後もオンラインでコンテンツを追加したり、アメリカを中心に大会を開催するなど、ますます盛り上げていきます。私個人としては、無事発売できて今はとりあえずほっとしている状況ですが、次の目標に向けていろいろと考えをめぐらせています。今後も世界中の方に驚いていただけるような作品を提供し続けていきたいと思っていますので、ご期待ください。



2005年入社。「ソウルキャリバーⅢ(AE)」からディレクションを担当

バンダイビジュアルが Blu-ray Discの世界同時展開を11月より開始

バンダイビジュアル(株) (川城和実社長) は、Blu-ray Discの世界同時発売を2008年11月より開始します。

Blu-ray Discの世界同時発売プロジェクト第1弾として、11月11日に「FREEDOM Blu-ray Disc BOX」、11月21日に「トップをねらえ! & トップをねらえ2! 合体劇場版!! Blu-ray Disc BOX」を初回限定生産で発売します。

Blu-ray Discには字幕 (英語・仏語)、吹替音声を取録するほか、パッケージ・特典なども国内商品と同一仕様とし、特典には対訳ノートを付属する予定です。

なお「FREEDOM」については、世界同時発売を記念したプレミアムプライスでの発売となります。



世界同時発売プロジェクトの第1弾として発売される「FREEDOM」

©2006FREEDOM COMMITTEE

リリース情報	FREEDOM Blu-ray Disc BOX		トップをねらえ! & トップをねらえ2! 合体劇場版!! Blu-ray Disc BOX	
	発売日	価格	発売日	価格
日本	11月11日	21,000円	11月21日	15,540円
米国		139.98ドル	11月25日	99.98ドル
イギリス	11月17日	69.99ポンド	11月24日	49.99ポンド
フランス	12月2日	89.99ユーロ	12月2日	64.99ユーロ

※日本以外は税抜価格 (税率は地域により異なります)

ベネチア国際映画祭出品、北野監督最新作 「アキレスと亀」9月20日全国公開

バンダイビジュアルが製作参加している北野武監督の最新作「アキレスと亀」が、9月20日よりテアトル新宿ほか全国で上映されます。

北野監督の長編14作目となる今回の作品は、売れない画家の夫と、その夫に寄り添い励ます妻を描いた人間ドラマ。ひたむきに夢を追いかける夫婦の創作活動が次第にエスカレートし、家庭崩壊の危機にまで直面してしまう中で、幸福になるための「大切なもの」に気づくという、愛と幸福の物語です。

主演の真知寿にはビートたけし、妻の幸子役には樋口可南子、若き日の真知寿を柳 憂怜 (柳ユーレイから改名)、若き日の幸子を麻生久美子が演じるほか、中尾 彬、伊武雅刀、大杉漣、筒井真理子、吉岡滯皇 (新人)、徳永えり、大森南朋ら豪華な役者陣が揃いました。

なお、北野監督は監督・主演・脚本・編集のほか、劇中に登場する絵画も自ら手がけています。



©2008「アキレスと亀」製作委員会

Blu-ray Disc「機動戦士ガンダム MSイグルー」 -1年戦争秘録- (全3巻)、-黙示録0079- (全3巻)

-1年戦争秘録-：発売中、-黙示録0079-：9月26日発売予定
各6,090円 バンダイビジュアル(株)

ハイビジョン&5.1chで制作された作品本来のクオリティでの視聴がBlu-ray Discでついに実現。「機動戦士ガンダムMSイグルー」は、「機動戦士ガンダム」の舞台となった1年戦争のサイドストーリーを大迫力のフル3DCGで描いたスピンオフ作品集です。Blu-ray Discのみの映像特典として、今西隆志監督がシリーズの成り立ちから最新作「MSイグルー2 重力戦線」までを語る新録インタビューや、ガンダムミュージアム (千葉県松戸市 2006年8月閉館) で公開されていた、今では見ることのできない秘蔵展示映像を収めた「MS IGLOO開発秘録」を取録しています。

なお、「MSイグルー」シリーズ待望の最新作OVA「機動戦士ガンダムMSイグルー2 重力戦線」は10月24日に発売予定です。



©創通・サンライズ

映画「大決戦! 超ウルトラ8兄弟」

9月13日から全国公開/バンダイビジュアル(株)

昭和の4大ウルトラマンと平成の4大ウルトラマンが、時代と次元を超えて奇跡の大集結。平成のウルトラヒーローを演じてきた長野 博、つるの剛士、吉岡毅志、五十嵐隼士、さらにはダンディーフォーこと黒部 進、森次晃嗣、団 時朗、高峰圭二も共演するウルトラ史上最高のエンターテインメントムービーです。物語は開港150周年を迎える横浜で展開します。「ウルトラマンの時代」を心を持つすべての人びとに贈る、最上級のイベントムービーを親子3世代でお楽しみください。

©2008「大決戦! 超ウルトラ8兄弟」製作委員会





バンダイナムコホールディングスは、経営基盤の強化を図るため、6月23日に開催された定時株主総会の決議を経て新役員体制をスタートさせました。今回は新たに常勤取締役役に就任した大津修二取締役役と福田祐介取締役役に、それぞれのミッションと担当業務、そして今後の抱負などを聞きました。

株式会社バンダイナムコホールディングス 取締役 大津修二

■大津修二（おおつ しゅうじ）取締役役のプロフィール

<経歴>

86年3月 公認会計士登録
96年12月 センチュリー監査法人代表社員
00年1月 監査法人太田昭和センチュリー（現・新日本監査法人）代表社員
03年9月 あずさ監査法人代表社員
04年5月 あずさ監査法人本部理事
07年10月 (株)バンダイナムコホールディングス入社、顧問
08年6月 同社取締役役に就任

透明性の高い経営を実現し コーポレートガバナンスの向上に貢献したい（大津）

—— 経歴を聞かせてください。

大津 私は公認会計士として、これまで監査法人に26年間勤務してきました。米国に上場している日本企業の会計監査や国内外のM&A案件などを担当してきましたので、国際的な業務を得意としています。バンダイとも15年ほど前からつき合いがあり、バンダイナムコホールディングスの役員というお話があった際には、企業経営に直接関与することに以前から興味がありましたので、引き受けさせていただきました。私の役割は、公認会計士としてのバックグラウンドを基に公正・公平な立場で、透明性の高い経営を実現し、コーポレートガバナンスの向上に貢献することだと思っています。また、外部からきた人間ですので、バンダイナムコグループにはない客観的な思考や、自由な発想が期待されているのではないかと感じています。

福田 私は1985年にバンダイに入社し、総務、人事、広報、経営企画、社長室と、主として管理部門を歩み、2003年から3年ほど玩具菓子を扱うキャンディ事業部を担当しました。これまでの経験の中でもっとも印象

に残っているのは、バンダイが90年代後半に急速な拡大路線が裏目に出て2期連続で赤字を計上し、大きな危機に見舞われたときです。この状況から脱却するため、社内に業務改善委員会が設置され、抜本的な経営改革を行ったわけですが、このとき私もその一員として参加しました。こうした経験を活かして、グループの企業価値の最大化を図ることが、私の使命だと考えています。

—— それぞれの担当業務は？

大津 私は海外、グループ管理本部、企業法務室、業務監査室の4つの分野を任されています。グループ管理本部は、バンダイ、ナムコ、バンダイナムコゲームスを中心とする総務・人事・経理・情報システムなどの管理部門を集約した部署で、グループの管理業務の効率化と平準化を図るため、今年4月にバンダイナムコホールディングス内に新設されました。グループ全体のコストダウンや効率化が重要な使命ですが、同時に管理業務のエキスパート育成の場とし、首尾一貫した質の高い管理部隊を形成していきたいと考えています。また中長期的にほかのグループ会社

へも対象を広げていく予定です。

福田 私は経営戦略の立案やグループ会社のモニタリング、PR、IR、CSRなどを司る経営企画本部を担当しています。バンダイナムコグループがもっと世界に進出していくためには、より競争力を高めないとけません。経営企画本部の役割は、そのための仕組みや仕掛けづくりにあります。これからは各SBUの狭間にある事業領域や可能性を秘めた新規事業を発掘・育成するための仕組みづくりを進めるとともに、新たな切り口での組織編成や、バンダイナムコグループらしい資本政策などを進めていく必要があると考えています。

—— 業務監査室と企業法務室の役割や方向性を教えてください。

大津 業務監査室は、日本版SOX法の施行により、提出が義務づけられることになった内部統制報告書の作成が重要な仕事です。内部統制は企業の根幹に関わる問題ですので、法的な義務ということではなく、グループ全体の業務の効率化に向けて取り組むべき課題だと考えています。一方、企業法務室は、各グループ会社と連携しながら、業務を推進しています。今や企業は、法令に従っていれば社会的責任を果たせるという時代ではなく、社会的要請に応えな

株式会社バンダイナムコホールディングス 取締役 福田 祐介

■福田祐介（ふくだ ゆうすけ）取締役のプロフィール

<経歴>

85年4月 (株)バンダイ入社
 01年4月 同社執行役員社長室ゼネラルマネージャー
 03年4月 同社執行役員キャンディ事業部ゼネラルマネージャー
 06年4月 同社取締役グループ政策担当 兼 社長室 兼 経営戦略室ゼネラルマネージャー
 08年4月 同社取締役
 (株)バンダイナムコホールディングス顧問
 08年6月 同社取締役 兼 バンダイ取締役（非常勤）に就任



可能性を秘めた新規事業の発掘・育成に努め グループに相応しい資本政策を進めていく（福田）

ければなりません。このため企業法務室では、より高い次元で社会的要請に伝えていきたいと思えます。

——海外の売上比率50%という長期目標は実現できそうですか？

大津 これまで我々は、日本をベースに国内で作ったコンテンツや商品を海外で展開するというビジネスを行ってきました。しかし、海外の売上を増やしていくためには、各地域のニーズに合ったものを現地で開発し、展開していくことも必要です。また、今は各SBUごとに海外展開を進めていますが、今後は地域で区切った戦略も検討する必要があるでしょう。そのためには、グループの戦略や組織だけでなく、社員の意識や考え方も変えていかなければなりません。一人でも多くグローバルな人材を育成し、真のグローバル企業を目指したいと考えています。

——次期中期経営計画の状況は？

福田 次期中期経営計画は、現在経営企画本部が中心となり、策定を進

めています。バンダイとナムコが経営統合し、さらなる成長を目指していますが、その基盤は現・中期経営計画の中でできあがったと思っています。次は長期的な大きな目標を定め、それを達成するために今何をすべきかを検討することです。バンダイナムコグループがこれから成長・拡大するためには、安定成長分野をしっかりと守るとともに、これから伸びる可能性のある事業領域や地域を見定め、そこに経営リソースを配分していくことです。その意味では、引き続きポートフォリオ経営の強化・充実・拡大を図っていくことが大切です。次期中期経営計画は、これから本格的な策定作業に入りますが、いずれにせよグループの全社員が実現可能な目標として共有でき、ステイクホルダーの皆さまからもご理解いただけるものにしていくつもりです。

——今後の抱負を聞かせてください。

大津 バンダイナムコグループのミッションは、世界中の人々に「夢・遊

び・感動」を提供することですが、それはお客様だけではなく、社員一人ひとりにとっては、自分たちの夢を叶えてくれるような会社にするのが大切です。そのためには社員が喜びを感じる職場にし、スキルアップにつながるような環境を作り、自分たちで価値を創造していると実感できるような企業風土を作っていくと思っています。

福田 消費低迷や少子化問題など、我々を取り巻く経営環境は非常に厳しいものがあります。しかし、バンダイナムコグループが提供している商品やサービスは代替の利かないものが多く、やり方や考え方を変えればまだまだ拡大する可能性があります。それを実現するために事業会社を後押ししていくことが、持株会社の役割だと考えています。私の大きな夢は、バンダイナムコグループが海外に事業領域をさらに広げ、その存在を世界中の人々から知られるようになることです。

編集後記

本紙でもお伝えしましたとおり、当社は6月23日の定時株主総会を経て新体制での経営がスタートしました。現在、2009年4月からの次期中期経営計画の具体的な施策の策定に向け、グループを横断して検討を進めております。また事業面では、夏休み商戦に続き年間最大の商戦である年末年始商戦に向け、本格的な準備期間に入りました。これからもバンダイナムコグループの商品やサービスの存在感を高めることができるように、グループ一丸となって全力で取り組んでまいります。（経営企画部コーポレートコミュニケーションチーム）

「バンダイナムコ.Net」公開停止のお知らせ

このたび本紙の前号（NO.12、6月号）でご紹介しましたWEBサイト「バンダイナムコ.Net」の公開を停止させていただくこととなりました。ご利用の皆様には大変ご迷惑をおかけいたしますが、よろしくお願い申し上げます。

イケメンバンク

9月6日発売予定/各4,935円 (株)バンダイ

バンダイは、20~30代の女性をターゲットに、“イケメン”にドキドキしながら貯金ができる「イケメンバンク」を発売します。これは、本体液晶画面内で生活



する5人のイケメンからお気に入りの1人を選び、恋愛気分を味わいながら実際に貯金をしていく商品で、500円硬貨を投入するたびにイケメンとのドキドキのストーリーが展開されます。イケメンと上手にコミュニケーションして愛情を深めていけば、5万円(500円硬貨100枚分)の貯金を達成したときに素敵なHappyエンドが訪れます。

プロモーション面では、イケメンや恋愛をテーマにした「イケメンバンク」公式ホームページ (<http://ikemenbank.jp/>) を開設し、同ホームページ上で商品の予約も受け付けます。さらに、バンダイネットワークス(株)と(株)角川デジックスが運営する携帯コンテンツ「文庫読み放題」で、イケメンバンクに登場するイケメンをモチーフにした携帯恋愛小説を無料配信し、イケメンバンクの世界観を訴求していきます。

「イケメンバンク」の主な販売ルートは、大型雑貨店、ネット通販などを中心に、2009年3月末までに10万個の販売を計画しています。

PS2専用ソフト「スーパーロボット大戦Z」

9月25日発売予定/8,379円 (株)バンダイナムコゲームス

2005年7月に発売された「第3次スーパーロボット大戦α〜終焉の銀河へ」から3年の時を経て、プレイステーション2で「スーパーロボット大戦」の新シリーズがついに始動します。今作では、登場するロボット、キャラクター、背景のグラフィック、ロボットの戦闘アニメーションを一新し、そのクオリティは歴代シリーズ作品を凌駕しています。ストーリーも新しくなり、「スーパーロボット大戦」シリーズを初めてプレイする方にも遊びやすくなっています。また、プレイヤーの好みに自由自在に小隊を編成することができる「第3次スーパーロボット大戦α」の小隊システムと、「スーパーロボット大戦OG」のツインバトルシステムが融合した新戦闘システム「トライバトル」を採用し、迫力ある戦闘を楽しむことができます。



©サンライズ ©SUNRISE・BV・WOWOW ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送
 ©ダイナミック企画 ©東映 ©PRODUCTION REED 1980 ©1983 ビックウエスト・TMS
 ©2002 大張正巳・赤松和光・GONZO/グラヴィオン製作委員会
 ©2004 大張正巳・赤松和光・GONZO/グラヴィオンツヴァイ製作委員会
 ©2004 河森正治・サテライト/Project AQUARIUM
 ©2005 BONES/Project EUREKA・MBS

HY2M Air Shock Battle 1/12 ビームサーベル

9月下旬発売予定/4,980円 (株)バンダイ

テレビアニメーション「機動戦士ガンダム」では、主役機の「RX-78-2ガンダム」が武器として「ビームサーベル」を使いますが、このビームサーベルがガンダムシリーズで初めて商品化され、「HY2M Air Shock Battle (ハイパーハイブリッドモデル エアショックバトル) 1/12 ビームサーベル」として9月下旬に発売されます(専用スタンド付き)。

ガンダムの高さはアニメーションの設定上18mとなっており、その1/12のスケールは実際に人が握ると程良い大きさとなります。アニメーション内の武器はピンク色に光るサーベルが出ますが、この商品は音と光、グリップ部分の振動のみで再現。内蔵のセンサーにより振りかぶると機動音が鳴り、縦と横の振動を感知しても音が鳴ります。また、先端部分からピンク色のLEDが発光します。

遊び方は、アクションを楽しむ「通常モード」のほか、主人公の声でストーリーを進行していく「シナリオモード」、2本で対戦遊びができる「対戦モード」と、3種類あります。主なターゲットは、ガンダムファンの20~30代の男性です。



©創通・サンライズ

「機動戦士ガンダム00」セカンドシーズン

10月放送開始 バンダイナムコグループ各社

2007年10月から2008年3月まで放送され、好評を博した「機動戦士ガンダム00」のセカンドシーズンが、2008年10月よりMBS・TBS系列全国28局ネット(毎週日曜午後5時)でTV放送を開始します。セカンドシーズンは、ファーストシーズンから4年後、成長した「刹那・F・セイエイ」が「ガンダムエクシア」の後継機「ダブルオーガンダム」と共に再び世界に舞い降ります。製作は(株)サンライズ、監督に水島精二氏、脚本には黒田洋介氏をはじめ、ファーストシーズンを支えた強力なスタッフが再集結します。

放送に合わせて、バンダイナムコグループ各社が、プラモデル、フィギュア、玩具菓子、自販機専用商品、アパレル、家庭用ゲームソフト、モバイルコンテンツなどを展開。映像パッケージソフトではDVDとBlu-ray Discを同時発売する予定です。また、多種類のメディアでの映像配信なども行い、「機動戦士ガンダム00」の世界観を盛り上げます。



©創通・サンライズ・毎日放送