

BANDAI NAMCO NEWS

BANDAI
NAMCO

株式会社バンダイナムコホールディングス

〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15 バンダイナムコ未来研究所

Management

トップインタビュー

ゲームコンテンツと映像音楽コンテンツを
1つのSBUとしコンテンツ価値の最大化を図る

今年4月のゲームコンテンツSBUと映像音楽コンテンツSBUの統合により、コンテンツSBUが誕生。(株)バンダイナムコゲームスを中核会社とし、新たな形で歩み始めました。今回は同社の石川祝男社長(株)バンダイナムコホールディングス社長兼務)と鶴之澤伸副社長に、コンテンツSBUの戦略について聞きました。

—2009年度を総括してください。

石川 トイホビーの国内事業は好調に推移しましたが、そのほかのSBUは残念ながら低調に推移し、なかでもゲームコンテンツは苦戦を強いられました。(2010年3月期業績の詳細は6~7ページをご参照ください)この理由は、激しい環境の変化や消費低迷など外部要因もありますが、最大の要因は、経営統合の成果をあげるために組織再編や効率化に注力した結果、それぞれの個性や強みを打ち消し合うことになってしまい、事業面でスピードがダウンし、マーケット環境やお客様の嗜好の変化に柔軟に対応することができなかったことにあります。

こうした反省の上で、今年2月に「バンダイナムコグループ リスタートプラン」を発表し、SBUの再編や役員体制の見直しなどスピードあるグループへの変革に向けた取り組み、

収益力向上と財務体質強化に向けた取り組みなどに着手しています。

事業面では少しずつ明るい話題が出始めており、ゲームコンテンツでは今年2月に発売したPSP用ソフト「GOD EATER」が発売50日で60万本を突破するヒットとなっています。また、トイホビーではターゲット拡大を目的に発売した「ハイパーヨーヨー」や「VooV」が好スタートを切っています。アミューズメント施設でも前年実績を上回る店舗が増え、回復の兆しが感じられます。

—ゲームコンテンツと映像音楽コンテンツが1つのSBUになりましたが、これまでとビジネスのやり方は変わのでしょうか？

石川 1つのコンテンツSBUとなりましたが、会社を1つに統合しようとか、仕事のやり方を共通化しようということではありません。特に重要なコンテンツの創出については、各社や各レーベルがそれぞれの個性や強みを発揮できるよう、中小規模の複数のプロダクション集団が行う体制にします。このようにしたのは、近年、お客様は映像、ゲーム、音楽などを垣根なく楽しむようになっており、

コンテンツSBUの戦略



(株)バンダイナムコゲームスの石川祝男社長(写真手前、(株)バンダイナムコホールディングス社長兼務)と、鶴之澤伸副社長

出口別に戦略を考えるのではなく、コンテンツを軸に「いかにコンテンツの価値を最大化させるか」を考えるべきだと判断したからです。

鶴之澤 新携帯端末iPadなどの新しいプラットフォームは、映像を観るのも、ゲームを楽しむのも一緒になっています。これからますますプラットフォームはシームレス化していくと考えられます。ですから、お客様の視点でいくと、これまでのように家庭用、業務用、映像パッケージ、音楽パッケージ、オンデマンド配信といった出口を軸とした縦割りの組織ではなく、コンテンツに軸足を置いた横軸で動く組織が必要なのです。今回のグループ組織の再編は、そうしたニーズに対応するためのものです。(次ページに続く)

Contents

Management	1~4
Group Companies/Portrait	5
Financial Data	6~7
Group News	8~11
Information	12

多様化するコンテンツ出口に スピーディに対応

——レーベル別プロデュース型組織へ移行するとのことですが？

鵜之澤 コンテンツSBUでは、コンテンツを開発していく「プロデュース集団」と、これをさまざまな出口に提供する「パブリッシャー機能」の2つのバーチャル組織でスピーディに事業運営を行っています。すでにいくつか具体的な動きが出ており、たとえば「機動戦士ガンダムUC」における展開は、既存のビジネスモデルを変えたと思っています。普通は

1つのコンテンツに対して、最初に映像を上映し、その後にDVDを発売し、さらに配信を行うなど、少しずつ時間をずらして展開していくのですが、今回はイベント上映も、映像ソフトの販売も、配信もほぼ同時並行で行い、大きな成果を上げました。これは要するに時間差をなくしたということなのですが、これにより認知度が上がり、早く楽しみたいというニーズにも対応でき、好循環を生んだのでしょう。このほかにも、「テイルズ オブ ヴェスペリア」の映像ソフトにPS3ソフトのアイテムダウンロードチケットを封入したり、「劇場版マクロスF～イツワリノウタヒメ～」の映像ソフトにゲームのスペシャル版を同梱する予定もあります。今後もさまざまな挑戦を行っています。

——コンテンツSBUにおける石川社長と鵜之澤副社長の役割分担は？

石川 私は経営全体の舵取りを行い、鵜之澤副社長はコンテンツ価値の最大化を目指します。特に、家庭用ゲームソフトの回復を最優先に取り組み、ゲームコンテンツと映像音楽コ

ンテンツの融合を図るため、現場の最前線で指揮を執ります。

——プロデュースとパブリッシャーを横断する戦略はどのように決定しているのですか？

石川 コンテンツSBUに属する各社の主要メンバーが参加し、協議・意思決定を行う会議のコンテンツカンファレンスを開催しています。この会議は、単なる報告会ではなく、フリーにディスカッションしながらSBUとしての基本方針を決めています。

——4月に(株)バンダイナムコライブクリエイティブを設立した目的は？

石川 デジタル全盛の時代ですが、リアルな感動を共有するライブそのもの、そしてライブ映像も非常に人気です。また、グループ各社で行っているライブイベントを1つに集約するというメリットもあります。新会社では、デジタルコンテンツや商品に関する音楽やアーティストのライブやコンサートなどを展開し、新たなコンテンツの出口の1つとして活用していきます。

——オンラインゲームには本格的に参入するのですか？

鵜之澤 今、世界市場を見ても、オンラインゲームは大きな可能性があり



コンテンツ価値の最大化



新たなビジネスモデルへの挑戦で成果をあげた「機動戦士ガンダムUC (ユニコーン)」

©創通・サンライズ

ます。これまでは、オンラインゲームというパソコンを主体に考えてきましたが、すべての端末でオンラインゲームができる時代になっていくと思います。今後さらに拡大する市場にいち早く対応するためには、ノウハウを蓄積することが必要です。昨年10月、バンダイナムコゲームスの100%子会社として(株)バンダイナムコオンラインを設立しました。従来、複数の組織に分散していたリソースをここに集約し、オンラインゲームの拡充を目指していきたいと考えています。

— iPadの発売に合わせてゲームアプリ3タイトルを配信しましたね。

鵜之澤 これもコンテンツ価値最大化に向けた取り組みの1つです。今後も我々の豊富なコンテンツを多様化する出口にスピーディに提供していきます。

— アヴィ・アラッド氏を事業アドバイザーに招聘した狙いは？

石川 アラッド氏はアメリカのエンターテインメント企業のマーベルグループを再建し、「スパイダーマン」

や「X-MEN」の映像作品を送り出した名プロデューサーです。もともとは玩具デザインも手がけており、以前から交流がありました。これから世界に打って出るには、旧態依然とした考え方ではなく、アラッド氏のように実績があり、我々とは異なる視点の発想を持つ人のアドバイスが必要です。アラッド氏も我々のグループに興味を持たれており、まさに相思相愛の関係です。

— 今年が3D元年と言われています。

鵜之澤 数年前から3Dは映像でもゲームでも、いろいろな分野で実験を行っており、ノウハウを蓄積しています。予想より早く私たちのビジネスに影響してきそうですが、蓄積されたノウハウがありますので、いつでも参入は可能です。市場動向をウォッチし、こうした流れに迅速に対応し、ビジネスチャンスにつなげていきたいと思っています。

— 今年、発売予定の重点作品を教えてください。

鵜之澤 従来の人気シリーズに加え、新たにハリウッド映画「タイタンの



戦い」と世界観を同じくしたアクションアドベンチャーゲーム「CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い」、アクションシューティングゲーム「DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION」など複数の新規タイトルをワールドワイドで発売する予定です。いずれもミリオンや-halfミリオンを狙えるタイトルとして期待しています。そのほかまだ公表できませんが、複数の大型タイトルの発売を予定しています。

Holdings News

「スパイダーマン」のアヴィ・アラッド氏がバンダイナムコグループの事業アドバイザーに就任



(株)バンダイナムコホールディングスは、このほど「スパイダーマン」など数々の大ヒット作を手がけたアヴィ・アラッド氏と、バンダイナムコグループの事業に関する助言などを目的としたアドバイザー契約を締結しました。

アヴィ・アラッド氏は、米マーベル・エンターテインメントのチーフ・クリエイティブ・オフィサーや、マーベル・スタジオのチェアマンおよびチーフ・エグゼクティブ・オフィサーとして「スパイダーマン」「X-MEN」「アイアンマン」「ハルク」など、世界中で大ヒットしたシリーズ映画を送り出し、同社の世界的エンターテインメント

企業への成長に大きく貢献しました。また、米Toy Biz社での経営経験や、30年以上にわたる玩具のデザイン開発経験など、モノビジネスの経験も豊富です。

すでにグループ関係者とのキックオフミーティングを3月に開催しており、今後はゲームや映像・音楽などコンテンツ事業全般におけるワールドワイドでのコンテンツ創出・展開強化や、玩具・ホビー事業における海外強化などで助言をいただく予定です。

■アヴィ・アラッド (Avi Arad) 氏の略歴

1947年9月キプロス生まれ Hofstra University (米) 卒業
 1993-1997 New World Animation and Marvel Films プレジデント兼チーフ・エグゼクティブ・オフィサー
 1993-1998 Toy Biz コンサルタント兼ディレクター
 1993-2006 Marvel Entertainment ディレクター
 1998-2006 Marvel Entertainment チーフ・クリエイティブ・オフィサー
 1998-2006 Marvel Studios チェアマン兼チーフ・エグゼクティブ・オフィサー
 2006-現在 Arad Productions, Inc. チェアマン

もう一度しっかりとした基盤を作り大きく飛躍するためのステップにしてい

——業務用はどうか？

鶴之澤 春より導入を開始した「デッドストームパイレーツ」が好調です。また先日、今秋稼働予定の「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス」の商談会を行いました。評判が良く、ヒットが狙えるのではないかと期待しています。業務用ゲームはシンガポールでも商談会を行い、受注結果も想像以上に良好です。アジア圏はこれからますますビジネスの可能性を感じますね。

——今後の抱負を聞かせてください。

石川 私がバンダイナムコゲームスの社長を兼務するようになって最初に訪ねたのは、ゲームの試作室でした。覗いてみると、「ああ、こんな良いものを作っているんだ」と、元気がわいてきました。社員が明るく頑張っている。そういうムードが必要なのですね。「GOD EATER」のヒット

もみんなを勇気づけてくれました。グループ全体に言えることですが、今はとにかく足元を固めることです。ここでもう一度しっかりとした基盤を作り、自信をつけ、成功事例を1つでも2つでも作って、大きく飛躍していくためのステップにしたいですね。

鶴之澤 私もまったく同感です。やはり、まずは事業のスピードなどを取り戻すことから始める必要があります。それと、お客様の嗜好にしても、プラットフォームにしても、世の中がこれだけ変化しているわけですから、もう一度全体を束ね直し、新しいことにチャレンジして

いかなければなりません。今年1年は、そのための試金石だと思っています。



累計販売本数が60万本を突破したPSP用ハンティングゲーム「GOD EATER (ゴッドイーター)」 ©2010 NBGI



ワールドワイドで展開するPS3・Xbox 360用ソフト「CLASH OF THE TITANS: タイタンの戦い」(6月17日発売予定)

CLASH OF THE TITANS and all related characters and elements are trademarks of and © Turner Entertainment Co. WBIE LOGO, WB Shield: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10) ©2010 NBGI

CSR Topics

CSRのコンセプトキーワードを「Fun For The Future 楽しみながら、楽しい未来へ。」に決定

バンダイナムコホールディングスは、グループが行うCSR活動のコンセプトキーワードを「Fun For The Future 楽しみながら、楽しい未来へ。」に決定しました。

このキーワードには、「夢・遊び・感動」を世界の人々に提供し続けることをミッションとするバンダイナムコグループとして、CSR活動において、楽しみながら社会とステイクホルダーの喜びにつながる「楽しい未来」づくりに貢献していきたいという思いが込められています。

今後、バンダイナムコグループが行うさまざまなCSR活動で、このキーワードを活用していく予定です。



楽しみながら、楽しい未来へ。

クレーンゲーム機の照明をLEDにし、アミューズメント施設の省エネを推進

(株)ナムコは、4月から国内約220店舗のアミューズメント施設に設置しているクレーンゲーム機「クレナフレックス」4,280台の天井照明を、これまでのハロゲンライトから、LEDライトに変更するとともに、蛍光灯設置部分に反射板を取り付けることで、蛍光灯の本数を削減する取り組みを順次実施しています。

これにより、アミューズメント施設における省エネルギー活動を推進し、電力代削減などコストの効率化も図ります。ナムコでは、この取り組みにより、年間のCO₂排出量を約1,280トン削減する計画です。

映像のオンデマンド配信を通じて コンテンツの価値最大化に取り組む

(株)バンダイチャンネルは、アニメーションなど映像のオンデマンド配信会社として2002年に設立しました。当初は「機動戦士ガンダム」シリーズなど、(株)サンライズが保有するアニメーションを中心に配信していましたが、徐々にパートナー企業が保有する作品にもラインナップを



BANDAI CHANNEL(<http://www.b-ch.com>)

拡充し、現在では944作品(14,837話)のコンテンツを配信。累計有料配信数8,323万話の実績を上げています(2010年3月末現在)。

設立直後には、国内アニメーション業界では初の試みとして、新作TVアニメーション「機動戦士ガンダムSEED」をTV放送直後にブロードバンド配信し、TV視聴・ブロードバンド視聴・商品販売のそれぞれに相乗効果を発揮させました。また最近では、イベント上映・配信・パッケージ販売をほぼ同時に展開するクロスオーバーコンテンツ「機動戦士ガンダムUC」に参加するなど、業界に先駆け新たな取り組みにチャレンジしています。バンダイチャンネルはグループの組織再編により、コンテンツSBUの一員としてパブリッシャー機能を担い、環境変化へのスピーディな対応やほかのSBUとの相乗効果発揮など、コンテンツの価値最大化に取り組んでいます。

株式会社バンダイチャンネル

住所 東京都港区南青山5-10-2 6F
設立 2002年3月1日
代表 代表取締役社長 竹野史哉
事業 アニメーションなどのオンデマンド配信

<社長から一言>

当社は、日本のアニメーション映像配信業界でトップシェアの支持をいただいておりますが、さらにお客さまのニーズに対応するため、PC向け配信では、2009年12月に自社サイト「BANDAI CHANNEL」をリニューアル。より多くの視聴環境へ対応させるとともに、独自のサービスを提供できる環境へと移行しました。また、携帯電話向け配信でも、今年3月よりオリジナル携帯コミック配信を開始するなど、アニメーション動画サイトから総合エンターテインメントサイトへサービスの拡大を図っています。さらに、これまで培った映像配信のノウハウを活かして、新たな収益の柱として、国内外向け広告ビジネスモデルの確立にも取り組んでいます。



今後も、皆様のそばにいつも、「BANDAI CHANNEL」のある生活を目指していきます。

Portrait

現場から

スリープ(空転力)やストリング(紐)を巧みに操り、トリック(技)を競う競技用ヨーヨー「ハイパーヨーヨー」。1997年に発売し、2年間で全世界累計約2,700万個を販売したこのヒット商品が、2月に新発売され好調な出足となっています。今回はハイパーヨーヨーのマーケティングを担当する(株)バンダイの安齋直樹に話を聞きます。

Q ハイパーヨーヨーを復活させた理由は?

A この数年、小学生の間では携帯ゲーム機やカードゲームが人気を集めていましたが、最近はバトルやカスタマイズの要素を持ったアナログ玩具にも関心が移っています。そこでバンダイは、これらの要素に加えて、体を動かし、技を競い合う本格的なスポーツ玩具として「ハイパーヨーヨー」を復活させました。今回は世界的に有名な3つのヨーヨーブランドである「ヨーヨーファクトリー」「ヨメガ」「ダンカン」を展開しています。各ブランドごとにカラーや本体デザイン、イメージ音楽、ファッション、プ

「ハイパーヨーヨーシリーズ」のマーケティング担当者

株式会社バンダイ ボイズトイ事業部 マーケティングチーム リーダー 安齋直樹

レイスタイルなどの特徴が異なるので、子供たちは自分の好きなプレイスタイルを選んで独自の世界観を楽しむことができます。

Q マーケティング面での工夫は?

A 発売前に実際に遊んでもらおうと、1月に開催された「次世代ワールドホビーフェア」の会場で20万個を無償配布しました。また、発売に合わせて「オフィシャル認定店制度」を導入し、子供たちが修得したトリックの認定や、店頭でのデモンストレーションプレイを行っています。この効果は大きく、実施している店の販売は非常に好調です。そのほか、発売記念イベントなども行っており、4月4日には「ヨーヨーの日」と題して、関東と関西で「ハイパーヨーヨーフェスティバル2010」を開催しました。当日は、CMにも登場するトップスピナーによるデモンストレーションや、トリックを披露して競い合うスピナーズカップなどを実施し、2会場で約1万8,000人を集客しました。

また、同日より「ハイパースキャナー」という無料で遊べるスキルアップマシンを全国の販売店(約180店舗)に導入しました。子供たちが自分の腕前を測れたり、周りの友達と競い合える環境を提供しています。

Q 今後の計画を聞かせてください。

A 全国各地でのデモンストレーションイベントのほか、夏休みには店舗ごとに大会を実施し、認知度を高め、子供たちが日常的に楽しめる環境を整えていきます。同時に、より高度な技にチャレンジできる上位機種を順次発売し、2011年3月末までに累計500万個を販売していく計画です。



1997年(株)バンダイ入社。キャラクターショーなどを手がけるイベント部門に配属後、ホビー事業部を経て2009年からボイズトイ事業部でマーケティング部門を担当。小学生男児の 카테고리一確立を目標としている。

国内のトイホビー事業が好調に推移したものの ゲームコンテンツ事業が苦戦し当期純損失を計上

バンダイナムコホールディングスは、5月に2010年3月期の連結業績を発表しました。石川祝男社長に前年度を総括してもらうとともに、今年度の抱負を聞きました。

——前期の業績を総括してください。
石川 事業面では、トイホビー事業の国内定番キャラクター玩具が好調に推移しましたが、世界的な個人消費低迷が続く中、グループ全体としてはゲームコンテンツ事業を中心に厳しい業績となり、当期連結業績は、売上高3,785億47百万円、営業利益18億83百万円、経常利益19億7百万円でした。また、2011年3月期に閉鎖予定のアミューズメント施設等にかかる損失や人人体制の見直しに伴う費用の計上、さらに一部子会社の今後の事業計画を厳しく精査した結果、のれんの減損処理を行うとともに、繰延税金資産の一部を取り崩しました。

この結果、当期純損失は299億28百万円となりました。なお、配当につきましては当社の基本方針に則り、1株あたり年間24円とさせていただ

きます。

——事業別の状況を聞かせてください。

石川 トイホビー事業は、国内で「仮面ライダー」シリーズ、「フレッシュプリキュア！」の玩具が好調に推移したほか、「たまごっち」やデータカードダスの「仮面ライダーバトル ガンバライド」が人気となりました。海外では、「BEN10」のキャラクター玩具が堅調だったものの、全体としては低調に推移し、特に競争環境が厳しいアメリカで苦戦しました。

——ゲームコンテンツは？

石川 家庭用ゲームソフトでは、2月に国内で発売したPSP用ソフト「^{ゴッド}^{イーター} GOD EATER」が人気となるなど、一部に回復傾向が見受けられますが、通期では中小型タイトルを中心に苦戦しました。海外では「鉄拳6」が人気となりましたが、市場が低迷する中、ほかに大きなヒットタイトルが少なかったことから、低調な推移となりました。

業務用ゲーム機では、体感型バトルパーティゲーム「^{タンク}^{タンク} TANK! TANK! TANK!」や、前期発売機器のリピー

ト販売を図りましたが、大型メダル機などが人気となった前年度には及びませんでした。

——映像音楽コンテンツとアミューズメント施設はどうですか？

石川 映像音楽コンテンツ事業は、国内で「ガンダム30thアニバーサリーコレクション」や、「交響詩篇エウレカセブン」などの映像パッケージソフトが人気となりました。また、イベント上映・パッケージ販売・オンデマンド配信の世界同時展開という新しいビジネスモデルにより、「機動戦士ガンダムUC」の第1話が大人気となりましたが、市場全体が低迷し、映像パッケージ事業全体としては苦戦しました。一方、音楽パッケージソフトは、アニメーション関連を中心に好調に推移しました。

アミューズメント施設事業は、国内で顧客セグメント別の営業戦略に着手し、徐々に既存店において売上回復の兆しが出始めていますが、通期では既存店売上が前期比91.2%と低調に推移しました。一方、2009年3月期に実施した不採算店の政策的閉鎖・売却、継続的な効率化の推進の結果、コスト削減に寄与しました。また、アメリカではさらなる効率化の推進、

◆2010年3月期連結業績

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益(損失)
2010年3月期実績	378,547	1,883	1,907	▲29,928
前年同期比(%)	▲11.2	▲91.6	▲92.2	—

※見通し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、保証するものではありません。

◆2011年3月期通期連結業績予想

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
2011年3月期予想	400,000	11,000	10,500	4,500

※2011年3月期より、ゲームコンテンツと映像音楽コンテンツを統合し、コンテンツとして表記しています。

◆2010年3月期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	148,843	10,786
ゲームコンテンツ	137,528	▲6,845
映像音楽コンテンツ	29,236	▲871
アミューズメント施設	65,362	284
その他	17,452	358

◆2011年3月期事業セグメント別予想

(単位:百万円)

事業分野	売上高	営業利益
トイホビー	155,000	9,500
コンテンツ	186,500	3,500
アミューズメント施設	63,000	1,000
その他	18,000	500

※セグメント別実績は内部取引・会社費用消去前のものです。

ヨーロッパでは複合施設を中心とした展開を行いました。市場低迷の中で低調な推移となりました。

信頼回復に向けてグループ一丸となって取り組む

— リスタートプランの進捗状況は？

石川 バンダイナムコグループの業績が厳しい結果となり、皆様の期待に応えられないでいます。これは組織再編や効率化に注力した結果、事業におけるスピードがダウンし、環境やユーザー嗜好の変化に柔軟に対応できなかったことが原因です。私たちが中長期で目指す姿「世界で存在感のあるエンターテインメント企業グループ」に変更はありませんが、グループ内外の厳しい現状を踏まえ、中期経営計画で掲げている「グローバル成長基盤の整備」を確実に実行するため、「スピードあるグループへの変革」と「収益力向上と財務体質の強化」を目的にリスタートプランを推進することにしました。

現在は「スピードあるグループへの変革」に向け、グループ組織体制の変更、持株会社と事業会社の連動強化に向けた役員体制の変更に着手しています。また、人員体制の見直し、のれんの減損処理を行ったことによるのれん償却費の減少、間接費の見直しなど効率化の推進により、今年度は65億円のコスト削減効果を見込んでいます。

— 2011年3月期が始まりました。

石川 事業の現状や環境を精査した

結果、計数計画では売上高4,000億円、営業利益110億円、経常利益105億円、当期純利益45億円を計画しています。ステイクホルダーの皆様の信頼の回復を図るため、まずこの数字を達成することを目標にしたいと考えています。

一方、事業面では、貪欲に、時には泥臭く攻めていきます。グループ社員は1つでも多くのヒット商品・サービスを送り出すことを目標に、知恵を絞っています。私は社員のポテンシャルを活かすための環境や体制整備を行っていききたいと思います。

— 事業別に直近の状況を教えてください。トイホビーはどうですか？

石川 トイホビーでは、国内における圧倒的No.1戦略を推進するほか、海外での成長基盤を確立していきます。国内は、「仮面ライダーW」や「ハートキャッチプリキュア！」などの定番キャラクターをはじめ、データカードダスなどの定番商品が好調です。また、ターゲット拡大を目的に発売した「ハイパーヨーヨー」や「VooV」が非常に良い出足です。さらに今年はガンブラ30周年ですので、新ブランド投入や全国でのイベント開催、TVアニメ「SDガンダム三国伝」との連動などさまざまな面から盛り上げて行きたいと思っています。

海外では、北米で4月下旬にスタートした「BEN10」の新シリーズで商品を発売していくほか、クッキングトイなどの女兒ホビー、幼児向けキャラクターの「POCOYO」のプ

リスクールトイ、そしてラジコンなどカテゴリー拡大を図ります。欧州でも「Tinga Tinga Tales」や「Pop Pixie」など、新たなキャラクターの商品を投入する予定です。このほか、メキシコ販社のビジネスのスタートにより、地域の拡大も図ります。

— コンテンツは巻頭特集で聞きました。アミューズメント施設は？

石川 顧客セグメント別戦略を推進し、既存店では売上が前年比100%を超える店舗が増えてきています。今年度は大型店を中心に新たに27店舗に「たまごっち」や「ウルトラマン」のキャラクターパッケージ型遊戯コーナーを期間限定で設置するなど、差異化した展開を強化していきます。また、旗艦店舗の1つであるナムコ・ナンジャタウンでは、「銀魂」などキャラクターキャンペーンの人気で収益性が改善しています。今後もバンダイナムコならではの取り組みで業界の存在感を高めていききたいと思います。

— 読者の皆様へメッセージを。

石川 バンダイナムコグループは、中長期で目指す姿として「世界で存在感のあるエンターテインメント企業グループ」になるため、まずは一つひとつの商品・サービスで着実に成果を残していきたくと思っています。その上で、皆様の信頼を回復し、グループの成長に期待を持っていただけるように、グループ一丸となって真摯に取り組んでまいります。

編集後記

本紙でもお伝えしましたように、2010年3月期のバンダイナムコグループの業績は厳しい結果となりました。しかし、4月から始まった2011年3月期は、トイホビー商品の「ハイパーヨーヨー」や「VooV」、PSP向けソフト「GOD EATER」など、新

たに投入した商品が好スタートを切り、明るい話題も出ています。依然厳しい経済環境が続いていますが、エンターテインメント分野から明るく元気な話題を発信していきたいと考えております。

なお、2010年3月期の株主優待につきましては、3月31日最終の当社

株主名簿に記載または登録されている100株以上保有の株主様に対して、保有株式数に応じて「こども商品券」を贈呈させていただきます。お届けにつきましては6月下旬を予定しております。今期も引き続きよろしくお願ひ申し上げます。

(広報IR担当)

ガンプラ30周年プロジェクト始動

(株)バンダイ(上野和典社長)が1980年から発売しているガンダムのプラモデル「ガンプラ」が、今年、生誕30周年を迎えます。そこで、ファンの皆様への感謝の気持ちを込めて、「ガンプラ30周年プロジェクト」を始動しました。初代ガンプラの発売日である7月24日には、30年の技術を集結させたガンプラの新ブランド「RG」シリーズを発売。8月には「ガンプラ30周年記念 ガンダム SUPER EXPO 東京2010」、9月からは全国主要都市を横断する「ガンプラ EXPO Japan Tour 2010」など、各種イベントを開催します。このほ



東静岡広場に設置される1/1ガンダム立像(画像はイメージ)
©創通・サンライズ



3月19日に開催したマスコミ向け発表会にはT.M.Revolutionの西川貴教さんらも登壇。右はバンダイの上野和典社長

か、7月24日から東静岡広場(JR東静岡駅北側)で開催される「模型の世界首都 静岡ホビーフェア」内に、「RG 1/1ガンダムゾーン」を出展。1/1ガンダム立像が新たにビームサーベルを装備した姿で登場します。30年の節目を迎え、さらなる進化を続ける「ガンプラ」。今後の盛り上がりにご期待ください。

「BEN10」新シリーズ スタート

2006年から全世界50か国以上で放送中のTVアニメ「BEN10」は、男児に高い人気を誇るキャラクターです。バンダイナムコグループは、玩具を中心に関連商品を展開し、主人公ベンの変身アイテム「Omnitrix」は、全世界で累計約500万個を販売するなど大ヒットを記録。09年度のキャラクター売上(グループ連結)は約180億円と、海外で展開する男児キャラクターの柱の1つに成長しています。4月からは、16歳になったベンが進化したエイリアンと戦う新シリーズ「BEN10 ULTIMATE ALIEN」の放映が北米でスタート。バンダイアメリカ(松尾昌幸会長)では、劇中に登場するエイリアンのコレクタブルフィギュア「Alien Collection」を7月に発売するほか、ベンの変身アイテム「Disc Alien Ultimatrix」や、



TM&©Cartoon Network



Disc Alien Ultimatrix
(19.99ドル)



DX Vehicle BEN
Mark10 (29.99ドル)

ベンの乗る「DX Vehicle BEN Mark10」を発売します。今後、欧州、アジアでも順次新シリーズの商品を展開していく予定です。

ガンダムのオフィシャルカフェ「GUNDAM Café」オープン

バンダイは、4月24日にJR秋葉原駅電気街口前に「GUNDAM Café(ガンダムカフェ)」をオープンしました。この店舗はガンダムの情報発信基地として、初心者から熱心なファンの方まで、幅広い層にガンダムの世界観を楽しんでいただけるエンターテインメント性あふれるカフェです。店内では商品や作品の情報発信を行うほか、南米のコーヒー豆を当店専用にブレンドした「ジャブローコーヒー」や、ガンダムのプラモデルをモチーフにしたカフェ限定の大判焼き「ガンプラ焼」(テイクアウトのみ)なども販売しています。



名称:GUNDAM Café
場所:東京都千代田区神田花岡町1-1
(JR秋葉原駅 電気街口より徒歩1分)
営業時間:月~金 10:00-23:00
土 8:30-23:00
日・祝 8:30-21:30
店舗面積:144.2㎡ 席数:60席

©創通・サンライズ

ハイパー テレスコープ てんたいずかん HYPER TELESCOPE ~天体図鑑~

発売中/20,790円 (株)バンダイ

本体を覗き、中の液晶画面を見ることで、いつでもどこでも「天体観測」の気分を楽しむことができます。あらゆる方位・動きを計測する3軸磁気方位センサーと3軸加速度センサーを搭載し、観測したい方向に動かすと画面も360度連動。実際と同じ位置に天体を再現します。南半球の星空を楽しむことができるほか、時間と場所を設定することで約2,000年分、世界中の天文現象も観られます。300種を超える豊富なイラストや写真付きなので、お子様の勉強にもぴったり。また、TVに接続して、ご家族で楽しむこともできます。



©BANDAI ©2010 SSD COMPANY LIMITED

オリケシプラス チビケシ★キュートアレンジセット

発売中/3,780円 (株)バンダイ

小学生女兒を中心に大人気発売中の、電子レンジでオリジナルのケシゴムが作れる「オリケシシリーズ」の新商品。大・小・チビの3サイズでいろいろな形が作れるセットです。お友達との交換やコレクションが楽しめ、付属のアクセサリホルダーに入れてチャームにしたり、専用のエンピツキャップに取り付けたりとアレンジはさまざま。コレクションケースが付いているので、作ったケシゴムをかわいく収納できます。



©BANDAI 2009

ULTRA-ACT ウルトラマン

6月下旬発売/2,940円 (株)バンダイ

かつてないフォルムの完成度を誇るウルトラマンの新しいアクションフィギュアシリーズが登場。第1弾はウルトラマン。可動機構の進化により、印象的な前傾のファイティングポーズや、両手を揃えた飛行ポーズも美しいフォルムで再現可能になりました。付属パーツも充実し、スペシウム光線などのイメージを再現できるエフェクトパーツや、カラータイマーの交換パーツ、さらには映画「大怪獣バトル ウルトラ銀河伝説」に登場したブラザーズマントなども付属しています。



©円谷プロ

(表示価格は税込。仕様・発売日・価格は変更になることもあります)
※店舗情報・イベント情報などは5月中旬時点での予定につき変更となる可能性があります。

43都道府県ごとのオリジナルキャラクター「ナムコキャラクター応援団」が始動

(株)ナムコ(橋正裕社長)は、直営アミューズメント施設のある43都道府県ごとにオリジナルキャラクターを作り、「ナムコキャラクター応援団(通称:ナムキャラ応援団)」を結成しました。「ナムキャラ応援団」は、直営店の全スタッフを対象にネーミング・デザイン・キャラクター設定を募集し、応募総数547点の中から地域性にあふれる個性豊かな43点を厳選。43体のオリジナルキャラクターを一括管理・運営・プロモーション展開するアミューズメント業界初の試みです。

活動の第一弾として、全43キャラクターの着ぐるみが勢ぞろいした発表会を3月10日、東京・池袋サンシャインシティで開催したのに続き、3月27日～28日には福岡で、

4月3日～4日には長崎で九州地区8キャラクターによる応援活動を行いました。今後、各店舗で

の店頭イベントのほか、動画配信やグッズ展開、マンガ・小冊子の作成などのプロモーション活動を実施する予定です。

ナムコは、地域性やお客様に合わせた独自のサービスと接客で、お客様が「ドキドキ、ワクワク」するような店舗づくりを目指しており、「ナムキャラ応援団」がそれぞれの地域のイベントや祭りに参加することで、“郷土愛”や“絆”を強め、活気あふれる町づくりを応援していきます。



© 2010 NAMCO

京都駅前に“三世代同居型”店舗をオープン

このたびナムコは「NAMCOLAND イオンモール京都駅前店」をオープン。イオンモール京都駅前店B棟4階に位置し、乳幼児から高齢者までが楽しめる三世代同居型アミューズメント施設です。「ポケットモンスター」などの人気キャラクターを活用したシーズンイベントを開催するほか、京都府の「ナムキャラ応援団」員である「舞こんはん」を店舗キャラクターに採用。幅広く愛されるキャラクターに育成し、気軽に楽しめる施設を作っていきます。



「NAMCOLAND イオンモール京都駅前店」
住所：京都府京都市南区西九条鳥居口町1番地

大型アミューズメント施設続々リニューアル

ナムコは、より多くの利用者にアミューズメント施設をさらに楽しんでいただくため、既存店舗をリニューアルオープンしています。大阪・梅田にある約3,000㎡の大型施設「NAMCOLAND 梅田」が、3月1日に「ダーツコーナー」「レトロスロットパライダイス」などの新コンテンツを導入してリニューアルオープン。3月27日には大阪・守口市の「NAMCOLAND イオン大日店」が、関西初の「ウルトラマン」の屋内型遊具施設「なりきりアスレチック ウルトラヒーローズ」を目玉コンテンツにリニューアル。また、4月28日には福岡の「ワンダーパークホークスタウン」が、九州初登場の「バーンゴルフ」や、スポーツアーケードマシンが揃う遊具ゾーン「あそスポ」を新設して、それぞれリニューアルオープンしました。



「あそスポ」を新設してリニューアルオープンした「ワンダーパークホークスタウン」

「ゆるキャラメル」第2弾発売開始

ナムコが企画した“ゆるキャラ”のキャラメル「ゆるキャラメル」の第2弾が発売開始されました。昨年末の「シロモチくん」(三重県津市)、「すだちくん」(徳島県)、「トリピー」(鳥取県)に続き、3月25日より「うめっぴ」(和歌山紀南、うめぼし味)、「もりりん」(福島県福島市、もも味)、「ぼお」(長野県飯田市、信州りんご味)が発売中です。(販売元：(株)旭日プロモーション)



トーマスタウン新三郷が「HIRO賞」受賞

(株)ソニー・クリエイティブプロダクツが主催する「きかんしゃトーマス」のライセンスを対象にした2009年度の活動に対する表彰式が4月7日に開催され、ナムコ子会社の(株)プレジャーキャストが運営する「トーマスタウン新三郷」が「HIRO賞」を受賞しました。これは「トーマスタウン新三郷」が“きかんしゃトーマス”の世界観を具現化させ、顧客から高い評価を受けたことに対して贈られたものです。



「HIRO」賞を受賞したプレジャーキャストの和才社長(中央)

パンダカーとたのしーバスタイム

浅草花やしきで発売中/全5色・各380円

森林の香りがする入浴剤の中にかわいい「パンダカーフィギュア」が入ったオリジナル商品です。



「華麗なる餃子の祭典」&「うどん博覧会」

会場：ナムコ・ナンジャタウン 期間：3月20日～6月13日

春の訪れにふさわしい華やかな餃子が揃う「華麗なる餃子の祭典」と、全国のご当地うどん18種類が一堂に集まる「うどん博覧会」を開催しています。

新携帯端末「iPad」の発売に合わせ ゲームアプリ3タイトルを投入

(株)バンダイナムコゲームス(石川祝男社長)は、今年4月からアメリカを皮切りに発売されたアップル社の新端末「iPad」向けローンチタイトル(ハードの発売との同時に展開するソフト)として、ゲームアプリケーション「Pacman for iPad」「PoolPro Online3 for iPad」「NobyNobyBoy」を企画・開発し、「iPad」のコンテンツダウンロードサイト「App store」で端末の発売と同時に配信を開始しています。

3タイトルはすべて「iPad」の発売に合わせてゲーム画面を新たに書き起こし、端末の特徴である9.7インチディスプレイに対応した鮮明なゲーム映像でプレイすることができます。バンダイナムコゲームスは、今後も「iPad」をはじめとしたスマートフォンに向けて、さまざまなコンテンツの企画・開発を進め、端末の多様化にスピーディに対応していきます。



Pacman for iPad
(アクションゲーム)



PoolPro Online3 for iPad
(ビリヤードゲーム)



NobyNobyBoy
(仕事効率化ツール)

PAC-MAN™ ©1980-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.
TM & ©2010 Namco Networks America Inc. All rights reserved. ©2010 NAMCO BANDAI Games Inc.

「鉄拳6」の世界一決定戦を開催

バンダイナムコゲームスのプレイステーション3とXbox 360版「鉄拳6」の世界一を決める大会「鉄拳6 GLOBAL CHAMPIONSHIP FINAL」が、3月7日に東京国際フォーラムで開催されました。

各プラットフォームの北米・欧州・アジア代表12名に、当日決定した日本代表4名を加えた16名が頂点を目指し、初戦からヒートアップ。一瞬のミスも許されない緊張感の中、白熱したバトルが繰り広げられました。各プラットフォーム共に韓国代表が優勝し、改めて韓国における「鉄拳」プレイヤーのレベルと実力の高さが証明されました。

日本ラウンドと世界大会の間には、映画「TEKKEN-鉄拳-」公開記念特別トークショーが行われ、特別ゲストとして映画「TEKKEN-鉄拳-」で主役の風間仁を演じたジョン・フーさんと、女優の山本モナさんが登壇し、会場を沸かせました。



ニンテンドーDS用ソフト 「スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL」

発売中/6,090円 (株)バンダイナムコゲームス
数々の「スーパーロボット大戦」シリーズに登場し、オリジナルキャラクターの中でも高い知名度を誇る「魔装機神サイバスター」。その人気キャラクターを主軸とした作品「魔装機神」は、独立した世界感やストーリーを持ちながらも、「スーパーロボット大戦OG」シリーズと内容がリンク。「OG」では語られることがなかったマサキ達の物語が明らかになります。1996年にスーパーファミコン版として発売されてから14年の時を経て、ニンテンドーDS用ソフトとしてついに復活しました。



©SRWOG PROJECT

PS3・Xbox 360用ソフト 「CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い」

6月17日発売予定/7,329円 (株)バンダイナムコゲームス
ギリシャ神話の神々の戦いを描いたアクション・アドベンチャーが、家庭用ゲームソフトとして登場します。プレイヤーは、神々の王「ゼウス」の息子「ペルセウス」となり、世界滅亡の危機を救うため強大な悪魔たちと戦います。本作は、今年4月に公開された映画「タイタンの戦い」と世界観を同じくした設定のゲームで、映画版のストーリーをベースにオリジナルエピソードを追加したシナリオは、映画版の脚本家が完全監修しています。また、ゲームオリジナルの要素(クリーチャー、サブウェポン、サブミッション)を多数導入することにより、映画だけでは味わえない、ゲームならではの楽しさを提供します。



CLASH OF THE TITANS and all related characters and elements are trademarks of and © Turner Entertainment Co.
WBIE LOGO, WB Shield: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)
©2010 NBGI

「ヘーベルハウス ラム一家 スーパーDX パペットぬいぐるみ」

導入中 (株)バンプレスト

CMなどで話題の旭化成ホームズ(ヘーベルハウス)「ロングライフプログラム」のキャラクター「ラム君」が、景品として全国のミュージメント施設に登場しました。ぬいぐるみとしてはもちろん、ハンドパペットとして口をバクバク動かして楽しむこともできます。(全高約30cm)



©旭化成ヘーベルハウス・DENTSU INC・TYO Inc

北野武監督 待望の新作 「アウトレイジ」6月公開

バンダイビジュアル(株) (大下 聡社長) が出資する北野武監督作品の第15弾「アウトレイジ」が、6月12日に公開されます。本作の登場人物は“全員悪人”。「座頭市」以来7年ぶりのバイオレンス・アクション映画となっています。

その悪(ワル)たちを演じるのは、ビートたけし、椎名桔平、加瀬亮、三浦友和、國村隼、杉本哲太、塚本高史、中野英雄、石橋蓮司、小日向文世、北村総一朗と、驚くほど豪華な個性派俳優陣。金、権力と、自分の欲望を満たすためなら誰かれかまわず、手段を選ばず、叩き潰して這い上がる。そんな極めつけのワルの世界を描いた一触即発の物語もさることながら、彼らのすさまじいワルっぷりも必見です。



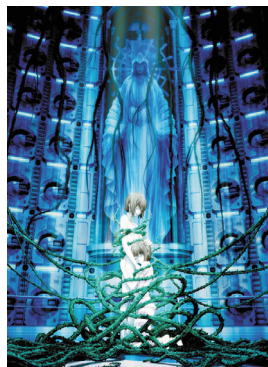
©2010「アウトレイジ」製作委員会

「いばらの王 -King of Thorn-」 圧倒的なクオリティで絶賛公開中

映像化不可能といわれた岩原裕二の人気コミック「いばらの王」が、バンダイビジュアルと(株)サンライズ (内田健二社長) の共同製作のもと、「スチームボーイ」や「FREEDOM」のチームが再集結して劇場アニメ化されました。

致死率100%の奇病メドーサの大流行により混乱する世界で、治療法を未来に求めて辿り着いた施設でコールドスリープに入った主人公カスミ。しかし、彼女が目覚めたとき、施設は不気味ないばらと怪物に支配されており、彼女と生き残った6人の脱出劇が始まります。

2Dと3Dが融合した迫力の映像、原作を凌駕する壮大な世界観、そして哀しみと謎が交錯する物語の衝撃の結末はまさに見ものです。主題歌はMISIAの「EDGE OF THIS WORLD」。スペインのシッチェス・カタロニア国際映画祭をはじめ各国の映画祭で絶賛されるなど、話題性の高い作品です。



KING of THORN
いばらの王

©YUJI IWAHARA/PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC./Team IBARA

「テイルズ オブ ヴェスペリア〜 The First Strike 〜」

発売中/Blu-ray Disc 8,190円、DVD 6,090円、
UMD-Video 2,940円 バンダイビジュアル(株)

累計販売本数が全世界1,200万本を突破し、現在も記録を更新している大人気RPG『テイルズ オブ』シリーズ。その初の映画化として昨年10月に公開された本作が、このほど発売されました。『正義』を貫く主人公・ユリと、仲間の葛藤と成長を描いた原作ゲームは、シリーズの中でもファン層の厚い作品で、本作はそのゲームの前日譚となっています。

Blu-ray Discの初回特典には、PS3版「テイルズ オブ ヴェスペリア」用着せ替えつき衣装称号(2種)のダウンロードチケットを封入するなど、ゲームとの連動が強みの商品です。

©2009 NBGI/TOV Project



Original Character Design ©藤島康介

DVD「怪談レストラン ①」

7月23日発売予定/3,990円 バンダイビジュアル(株)

昨年10月よりテレビ朝日系で放映中の人気アニメをDVD化。街外れの廃墟、通称「怪談レストラン」を舞台に“怖いけど面白い!”ホラー作品をオムニバスでお届けする学園ホラーは、子供たちはもちろん、大人も思わずくぎ付けになります。全50巻の原作児童書籍はシリーズ累計発行部数800万部を超え、今年8月21日にはアニメと実写を組み合わせた新感覚ムービーとして映画の公開も決定しています。DVDは全3巻、各巻2枚組3,990円というお得な価格で発売します。

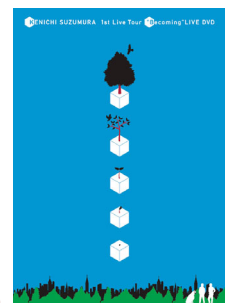
©松谷みよ子・怪談レストランTEAM/テレビ朝日・電通・東映アニメーション



DVD「1st Live Tour "Becoming" LIVE DVD」

発売中/5,800円 発売元:(株)ランティス
販売元:バンダイビジュアル(株)

人気声優でありアーティストとしても活躍する鈴木健一。彼の初のライブツアー「鈴木健一 1st Live Tour 2010 "Becoming"」の、東京SHIBUYA-AXで行われた追加公演の様子を収録したLIVE DVDです。ライブ映像の本編のほか、舞台裏の映像や4thシングル「and Becoming」のアナザーPV映像も収録した豪華仕様となっています。なお、7月7日には、5thシングルCD(1,800円)のリリースも予定しています。ツアーを経てさらに進化を遂げた鈴木健一が贈る新たな世界観をご堪能ください。



©2010 Lantis Co.,Ltd.

ブーブ VooV

発売中 / 756円～1,575円 (株)バンダイ

“変身”をコンセプトにした今までにないミニカーの新ブランドです。1台の車や電車を開いてひっくり返すと、別の車や電車に変身。ラインナップは、マツダRX-8からパトカーなど車から車へと変身する「VSシリーズ」(全6種、各756円)と、トワイライトエクスプレスから新幹線N700系など電車から電車へと変身する「VLシリーズ」(全12種、各1,575円)の2シリーズ。バラエティ豊かな車種は、集める楽しさも魅力です。主なターゲットは未就学の男児で、玩具専門店や百貨店などの玩具売場のほか、ネット通販でも販売しています。6月下旬には「VSシリーズ」で新たに6種発売し、その後も新しいラインナップを続々と展開。シリーズ累計300万個を販売する計画です。“変身”というバンダイならではの要素を取り入れたこの商品で、乗り物が好きな子供たちの新しい遊びを提案していきます。



JR東海承認済 JR西日本商品化許諾済

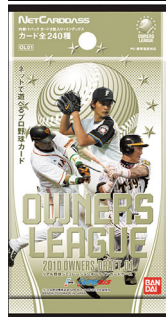
2010 プロ野球 オーナーズリーグ OWNERS DRAFT 01

発売中 / カード3枚1セット : 315円 (株)バンダイ

カードとインターネットを融合させたオンラインカードゲーム「ネットカードダス」の新商品。カードに記載されたシリアルコードをパソコン上の公式サイトに登録、または二次元コードを携帯電話で読みとり、携帯電話上の公式サイトに登録すれば、自分だけのドリーム球団を作ってペナントレースに参加できるオンラインカードゲームです。

第1弾は全12球団、240種の強力なカードラインナップで展開。選手の躍動感ある写真に、プロ野球公式記録はもちろん、選手のプレイの特徴なども記載し、トレーディングカードとしての完成度も追求しています。また、現実のプロ野球で成績の良い選手が、ゲーム内でも「絶好調」状態になる「リアルプロ野球連動システム」を採用。よりリアルなゲーム展開をお楽しみいただくことができます。

2010年6月下旬には第2弾を発売予定で、バンダイでは2011年3月末までに350万パック販売する計画です。(社)日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用



デッドストームパイレーツ

稼働中 / 1プレイ : 200円 (出荷時設定) (株)バンダイナムコゲームス

ライド型2人協力ガンゲーム「デッドストームパイレーツ」は、家庭用ゲーム機では得ることのできない臨場感や没入感を手軽に体感できるように、ハード面とソフト面からさまざまな工夫を施しました。プレイヤーは海賊となって、敵の海賊や巨大生物を攻撃しながら、嵐の海や洞窟などで構成された全5ステージを冒険します。銃で攻撃するだけでなく、大砲や船を操作するなど、さまざまな場面がテンポよく展開し、スリルのある壮大な冒険を体験することができます。



©2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

このゲーム機の最大の特徴は、プレイ画面に合わせて大きく可動するシートです。嵐で荒れた海の大波や、急な溪流を下るスピード感を、大型モニター、5.1chサウンドシステム、可動シートを使って表現しています。

また、ゲーム機の出入り口にカーテンをつけ、周囲から区切られたプレイスペースを確保することで、アトラクションを体験しているような空間を作りました。シートの動きや音響による演出を強調し、没入感を演出します。

「劇場版 ブレイク ブレイド 第一章 覚醒ノ刻」

5月29日よりシネマサンシャイン池袋ほか全国順次ロードショー
7月23日発売予定 / Blu-ray Disc : 6,300円 DVD : 5,250円
バンダイビジュアル(株)

Yahoo!コミック「FlexComix ブラッド」で好評連載中の異世界スペクタクル戦記「ブレイクブレイド」が、全6部作の劇場版アニメとして登場。第一章「覚醒ノ刻」が5月29日に劇場公開されました。本作は、人々が皆“魔力”を持つ世界で、魔力を持たない希少な青年・ライガットに降りかかる運命と戦いを描いたリアルロボットアクションです。アニメーション制作には「攻殻機動隊 S.A.C」のProduction I.Gと「機動戦艦ナデシコ」のXEBECがタッグを組み、強力なスタッフと人気・実力を兼ね備えた豪華声優陣が集結。原作者の吉永裕ノ介が描く世界観を完全映像化しました。

劇場公開から2か月後にはBlu-ray DiscとDVDを発売し、続編を盛り上げます。なお、第二章「訣別ノ路」は、6月26日より公開予定です。



©吉永裕ノ介・フレックスコミックス / 「ブレイクブレイド」製作委員会