

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

リスタートプラン2年目・中期計画最終年度の
2011年度は全ての事業が好スタート

バンダイナムコグループでは、2010年に着手した「リスタートプラン」が着実に成果をあげています。今回は2012年3月期第1四半期の業績と各事業の状況について、(株)バンダイナムコホールディングスの石川祝男社長に聞きました。

— 第1四半期の業績が好調でした。
石川 2012年3月期（2011年度）は、「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2010年に着手した「リスタートプラン」の2年目であるとともに、グローバル成長基盤の整備を目指す中期計画の最終年度となります。2011年度の第1四半期は、リスタートプランのさまざまな施策が効果をあげ、すべての事業で好スタートを切ることができました。

トイホビー事業では、2010年度に続き国内定番キャラクター商品やカード商材がヒットしたほか、北米で放映がスタートした「Power Rangers SAMURAI」の商品が良い立ち上がりとなりました。コンテンツ事業では、業務用ゲーム機やアミューズメント施設向け景品、映像パッケージソフトが人気となりました。また、アミュー

ズメント施設事業では差異化された店舗が人気となり、国内既存店が前年同期を上回りました。これら各事業の好調により、第1四半期業績は前年同期比で増収増益となりました（詳細は4ページをご参照ください）。

— 上期と通期の見通しは？

石川 第1四半期の業績好調に加え、足元の夏休み商戦でも国内トイホビー事業が元気なことを踏まえ、上期（第2四半期累計期間）の売上高・利益予想を上方修正しました。通期業績予想については、各事業の主力商品が下期に集中していることや、今後も不透明な経済環境が続くことが予想されることから、売上高・利益とも今年5月に公表した予想数値に変更はありません。

第1四半期は好スタートを切ることができましたが、年間最大の山場は年末年始商戦です。ここで全力を発揮し、年初に掲げた計画を達成したいと思っています。

— 「機動戦士ガンダムAGE」の放映が10月にスタートしますね。

石川 「機動戦士ガンダムAGE」で



(株)バンダイナムコホールディングス代表取締役社長 石川祝男

は、従来のガンダムファンに加え、新たな層にファンを広げていくために、作品製作でも商品展開でも新しい試みに挑戦していきます。映像スタッフに(株)レベルファイブの日野晃博社長に参加いただくこともその1つです。商品展開では、ガンダムで初めてバンダイのプラモデルと玩具が完全連動するほか、バンダイナムコゲームスでもRPGゲームの発売を行います。

おかげさまで皆様の期待も大きく、バンダイチャンネルで配信しているプロモーション映像は6月だけで全世界の50万人が視聴するなど、手応えを感じています。ガンダムではこのほかに、「機動戦士ガンダムUC」シリーズや「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」など各世代に向け、きめ細かい展開を行っていきます。

(次ページに続く)

Contents

Management	1~3
Financial Data	4
Group Companies / Portrait	5
Group News	6~9
Business Angle	10~11
Information	12

エンターテインメントのニーズを深くえぐる 商品・サービスの提供を行う

— トイホビー事業の状況は？

石川 国内では「海賊戦隊ゴーカイジャー」の商品が引き続き高い人気です。また、9月には新番組「仮面ライダーフォーゼ」がスタートします。これまでにない設定と斬新なデザインの「仮面ライダーフォーゼ」では、「仮面ライダーオーズ/000」商品がヒットした要因のアイテム間連動をさらに強力に推進し、「アストロスイッチ」を核に玩具やデジタルカードなどを連動させます。女兒向けでは「たまごっち」が定番商品として元気ですし、「スイートプリキュア♪」も年末年始商戦に向け重点商品を投入していきます。

このほかにも、「ダンボール戦機」や「VooV」「BabyLabo」といった、これまでバンダイがあまり手がけてこなかったターゲットやカテゴリーの商品が好調で、確実にシェアを伸ばしています。国内のトイホビー事業は年末年始商戦においても圧倒的No.1に向け、積極的に攻め続けていきたいと思っています。



— 海外のトイホビー事業はどのような状況ですか？

石川 北米で今年2月に放映が始まった「Power Rangers SAMURAI」が、番組視聴率・商品販売ともに好調です。すでにこの夏から欧州地域への導入も始まっており、今後北米同様に盛り上げていきたいと思っています。また、今年7月末には、北米で80年代に人気を博した「ThunderCats」の新作TVアニメの放映が始まりました。幅広い層に知名度もあることから「Power Rangers」「BEN10」に続く新たな有力コンテンツとして期待が高まっています。

アジアでは、日本のテイストがそのまま通用しますので、イベントやWEBなども積極的に活用し、我々のコンテンツや商品・サービスの認知度を高め、市場拡大を図っていきます。

— コンテンツ事業はどうですか？

石川 家庭用ゲームソフトでは、前年度の反省を生かし、実績あるフランチャイズタイトルに軸足を置いた展開を行います。下期にはワールドワイド向けに「エースコンバット アサルト・ホライゾン」「NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットインパクト」などを、国内では「テイルズ オブ エクシリア」「AKB1/48 アイドルとグラムで恋したら…」などの人気シリーズを発売しますので、大変楽しみです。ゲームソフトは市場の縮小傾向が続いていますが、しっかりと足元を固め、タイムリーに旬なタイトルを出すことで収益につなげていきたいと考えています。なお、来年発売予定の新型プラットフォーム「Wii U」や

「PlayStation Vita」についても、「鉄拳」「リッジレーサー」などの強力ソフトを投入し、プラットフォームの魅力を生かしたコンテンツを提供していきます。

一方、好調な業務用ゲーム機は、「鉄拳タッグトーナメント2」「機動戦士ガンダム 戦場の絆」の大幅アップデート版や、「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 4」「太鼓の達人」の新筐体など注目マシンの導入を続々行います。バンプレストのアミューズメント施設向け景品も引き続き好調ですし、今年度も良い結果が残せるものと期待しています。

— SNS向けコンテンツを積極的に投入しますね。

石川 急成長するSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）市場は、バンダイナムコグループにとっては、新たなユーザーへの訴求とコンテンツの認知拡大を図るための重要な新しい出口の1つです。登録者数300万人を突破した「ガンダムロワイヤル」をはじめ、今後も「スパー戦隊」シリーズや、「仮面ライダー」シリーズ、「たまごっち」などキャラクターコンテンツを積極的に投入します。従来のフィーチャーフォン向けコンテンツは会員数が減少していますが、これをSNS向けなど新たな出口に向けたコンテンツで補完していきたいと思っています。そして将来的には、既存の事業とネットワークを融合させたバンダイナムコグループでしかできない横断的な取り組みも行っていきたいと思っています。

— 映像音楽コンテンツ事業はどうですか？

石川 新たなコンテンツでは、4月に放映を開始したサンライズ製作のTVアニメ「TIGER & BUNNY」が、予想以上に好評です。これは近未来を舞台に、実在する企業のスポンサーロゴ入りスーツを着たスーパーヒーローが活躍するという作品で、

アニメと企業のタイアップや、TV放映とUstreamの同時配信などが新しいマーケティングの手法としても注目されています。バンダイビジュアルの映像パッケージソフトに加え、今後もグループのさまざまなカテゴリーでどんどん活用していく予定です。映像パッケージ市場は厳しい状況にありますが、引き続きタイトルの選択と集中を行い、収益をしっかりと上げていきます。

—アミューズメント施設事業は？

石川 アミューズメント施設事業は、東日本の店舗で震災の被害を受けましたが、4月以降はショッピングセ

ンター内の施設を中心に集客が回復しています。節電の影響や今後の経済動向などを引き続き慎重にウォッチしながら、バンダイナムコらしい差異化された施設展開と効率経営を進めていきます。

今年には東京・池袋のサンシャインシティにある「ナムコ・ナンジャタウン」が、15周年を迎えました。これを記念して、新アトラクションの「未来遊戯ガンガンナー」の投入など、さまざまな企画を1年を通じ行い、15周年を盛り上げています。この15周年を節目に、次の30周年を目指して、いつ行っても楽しい、新鮮さのあるテーマパ

ークにしていきたいと思っています。—株主の皆様メッセージを。

石川 今年の株主総会は例年を上回る約2,000名の方々にご出席をいただき、心よりお礼を申し上げます。運営面で至らないところもあったかとは思いますが、皆様とのコミュニケーションを通じてバンダイナムコグループに対する期待と強く熱い思いを改めて感じる事ができました。

その期待に応えるためにも、バンダイナムコグループにしかできない、エンターテインメントのニーズを深くえぐる商品・サービスを提供し続けていきたいと思っています。

CSR Topics

「バンダイナムコの森」で森林保護活動

(株)バンダイナムコホールディングスは、このたび森林(もり)の里親となっている長野県志賀高原の「バンダイナムコの森」での活動の一環として、森に設置している巣箱11個、エコ標語プレート45個のメンテナンス作業などを行い、志賀高原にある4つの保育園に絵本「くまのがっこう」を寄贈しました。バンダイナムコグループでは、今後も定期的に森の環境保全活動や地域交流活動を実施していく予定です。



2007年より志賀高原の森林約47ヘクタールで森林整備作業費用の一部負担に加え、グループ社員による森林保護と理解につながる各種活動を実施

CSRレポート発行

バンダイナムコホールディングスは、バンダイナムコグループが2010年度に取り組んださまざまなCSR活動についてまとめたCSRレポートを8月末に発行します。環境に配慮した物づくりを行うバンダイホビーセンター(ガンダムのプラモデル工場)、幅広い世代に安心して楽しんでいただけるアミューズメント施設の展開、個性あふれる人材が生き生きと働くための人材経営などについて特集しており、バンダイナムコホールディングスのWebサイトにも掲載予定です。



ロジパルエクスプレスが警視総監賞受賞

(株)ロジパルエクスプレス(馬場範夫社長)が、このほど警視総監より優良事業所として感謝状(警視総監賞)を受賞しました。これは、ロジパルエクスプレスが適正な運行管理を行うなど積極的に交通安全対策の推進を行っていることに加え、さまざまな交通安全イベントへ参加するなど、地域社会の安全活動に協力していることが評価されたものです。表彰式には馬場社長が出席し、池田克彦警視総監より感謝状が授与されました。



授与された感謝状と記念品

東日本大震災の被災地・被災者への支援活動のご報告

バンダイナムコグループは、3月に日本赤十字社を通じて送付した義援金1億円に加え、4月より国内外のグループ会社社員の募金や、施設や遊園地の売上の一部、イベントなどでの募金活動など、さまざまな活動による義援金を日本赤十字社を通じて送付しています。これらの活動により4月～7月末日時点までに送付した義援金は合計4,537万8,042円となりました。今後もバンダイナムコグループでは、復興に向けてできることを全力で実施していきます。

2012年3月期 第1四半期 連結累計期間の業績

バンダイナムコグループの2012年3月期第1四半期連結業績は、トイホビー事業の定番キャラクター玩具やカード商材、コンテンツ事業の業務用ゲーム機やアミューズメント施設向けの景品、映像パッケージソフト販売が業績に貢献しました。また、アミューズメント施設事業においては、国内既存店売上が好調に推移しました。この結果、当第1四半期累計期間の連結の業績は、下表のとおりとなりました。

<トイホビー事業>

国内において「仮面ライダーオーズ/000」や「海賊戦隊ゴーカイジャー」などの定番キャラクター玩具、「ドラゴンボールヒーローズ」などのデジタルカードゲーム、ネットワークと連動したカードゲームの「プロ野球 オーナーズリーグ」などが好調に推移し、業績に大きく貢献しました。また、新たな展開としては、「ダンボール戦機」のプラモデルが小学生男児を中心に人気となるとともに、コレクション性の高い大人向けの玩具が好調に推移しました。

一方、海外においては、北米地域にて「Power Rangers」シリーズの2年ぶりの新作「Power Rangers SAMURAI」の商材が人気となるとともに、日本と連動した展開により、アジア地域が堅調に推移しました。欧州地域では女兒向けや幼児向けなどの新しいカテゴリーの商品を展開しましたが、人気キャラクター玩具を中心に堅調に推移した前年同期には及びませんでした。

<コンテンツ事業>

「ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル」やアミューズメント施設向けの景品を中心に、業務用ゲーム機販売が業績に貢献しました。家庭用ゲームソフトでは、ニンテンドー3DS向け「ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル」、映像音楽コンテンツでは「機動戦士ガンダム ユニコーン UC」や新たにスタートした「TIGER & BUNNY」の映像パッケージソフトが人気となりました。

ネットワークコンテンツでは、従来月額課金の会員数は減少したものの、SNS向けコンテンツの「ガンダム ロワイヤル」が好調に推移しました。

<アミューズメント施設事業>

国内において、ショッピングセンター内の店舗を中心に集客が回復するとともに、東日本大震災により休業していた一部店舗の営業を再開しました。また、キャラクターの世界観を体感できる差異化された店舗が人気となり、既存店売上は前年同期比107.9%と好調に推移しました。

海外においては、厳しい市場環境のなか、欧米で売上が減少したものの、店舗の選択と集中により、利益面においては順調に推移しました。

2012年3月期連結業績の見通しについては、第1四半期累計期間及び直近の国内のトイホビー事業が好調に推移していることから、2011年5月10日に公表しました第2四半期連結累計期間の業績予想を、下表のとおり上方修正しました。

なお、通期の業績予想につきましては、トイホビー事業、コンテンツ事業を中心に主力商品・サービスの提供が第3四半期以降に集中していること、さらに今後不透明な経済環境が続くものと想定されることから、2011年5月10日公表の予想数値から変更はありません。

◆2012年3月期 第1四半期 連結累計期間の連結業績

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益
第1四半期	88,241	6,329	6,605	3,248
前年同期増減率 (%)	7.7%	114.3%	124.5%	—

◆2012年3月期 第2四半期 連結累計期間の連結業績予想

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
前回予想 ('11年5月公表)	165,000	3,000	3,000	500
今回予想 ('11年8月公表)	178,000	6,500	6,500	3,200

◆2012年3月期通期の連結業績予想

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
2012年3月期通期予想	400,000	16,500	16,500	8,000

◆2012年3月期 第1四半期 連結累計期間 セグメント別実績

(単位:百万円)

事業分野	売上高	セグメント利益
トイホビー	39,177	5,037
コンテンツ	35,604	519
アミューズメント施設	14,740	744
その他	5,730	557
消去・全社	▲7,011	▲530
合計	88,241	6,329

※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。

Group Companies

グループ会社紹介

独自のノウハウを生かした物づくりを展開 夢や遊びをゼロから創り出す

(株)プレックスは、トイホビー事業の軸である定番キャラクター玩具のデザイン・開発と、小物玩具や雑貨商品の企画・販売を行っています。現在、国内で大ヒットしているバンダイの「仮面ライダーオーズ/000」や「海賊戦隊ゴーカイジャー」をはじめ、欧米で好スタートを切った「Power Rangers SAMURAI」や定番商品として定着している「BEN10」などの主力商品の企画・デザインを手がけています。ハイクオリティなギミックの再現や子どもたちに受け入れられるデザインの開発など、同社ならではのノウハウを随所に生かした物づくりをワールドワイドで行っています。

PLEX



仮面ライダーオーズ/000の「変身ベルトDXオーズドライバー」
©2010 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

2007年にバンダイナムコグループの小物玩具販売会社(株)ポピーと合併。現在はデザイン部門と商品販売の2部門が主体で、デザイン業務に加え、人気キャラクターの小物玩具やファンシー雑貨を展開しています。今後も「夢を形に！遊びを力に！」をミッションに、夢や遊びをゼロから創り出し、新たな発想を提案しながら、グループが中長期的に目指すグローバル市場での成長に貢献していきます。

株式会社プレックス

所在地 東京都台東区駒形2-5-4
設立 1981年4月7日
代表 代表取締役社長 佐藤 明宏
事業 キャラクター商品の企画・デザイン制作・開発・販売

<社長から一言>

プレックスは30年前に、バンダイの企画会社として産声を上げました。設立以来、玩具の企画デザインをメインにしながら、ありとあらゆる企画を手がけてきました。2007年にグループの小物玩具販売会社(株)ポピーと合併。この合併を機に、原点に立ち返り、「トイホビーSBUに貢献する企画創発型集団であり続ける」ことを掲げ、バンダイをメインクライアントとする「攻めの企画屋」として、「スーパー戦隊」シリーズや「仮面ライダー」シリーズの玩具の企画デザインを行っています。旧ポピーを母体とする部門では、ワンピース関連グッズの好調に支えられつつ、今年は「モンスターハンター」の版權も取得し、さらなるパワーアップを目指しています。



Portrait

現場から

ナムコにしかできない存在感のある施設を作っていきたい

株式会社ナムコ エンターテインメントクリエイティブ部パッケージ施設開発チーム 和田 英高

たまごっちやウルトラマン、仮面ライダーなどの人気キャラクターをテーマにした(株)ナムコの「キャラクターパッケージ型遊戯施設」が人気を集めています。今回はこの施設開発の中心メンバーであるナムコの和田英高に話を聞きました。

Qキャラクターパッケージ型遊戯施設の特徴は？

A子どもたちがキャラクターに“なりきる”ことができるのが特徴です。「なりきりアスレチック ウルトラヒーローズ」ではウルトラマンになりきって巨大な怪獣と戦い、「たまごっちアイドルパーク」ではアクセサリーや衣装を身に付け、アニメ「たまごっち！」のキャラクターとステージに出演する、というように作品の世界観の中で子どもたちが主人公になって楽しむことができます。

Q成功の要因は何でしょうか？

A期間限定の移動式にしたことが最大の要因だと思います。期間限定にすることで鮮度が維持でき、お客様の「せっかくだから行ってみよう」という“せっかく消費”にもつながります。これにより集客力が増すだけでなく、施設全体の売上アップにも寄与できます。“待ち”のビジネスではなく、自らお客様を取りに行く“攻め”のビジネスに転換することができたと感じています。

Qアミューズメント施設運営の醍醐味を教えてください。

A一番は自分が手がけた施設で子ども達を笑顔にできることです。私もそうですが、小さい頃に行ったアミューズメント施設の思い出はいつまでも残っているものです。その思い出づくりの一端を担えることに大きなやりがいを感じています。



1999年入社。
ゲーム機器の開発、
チームナンジャなど
を経てエンターテインメントクリエイティブ部に配属

Qこれから作っていきたい施設は？

Aお客様に足を運んでいただくためには、他の施設との“差異化”が不可欠です。そのためには、バンダイナムコグループが持つキャラクターマーチャンダイジングのノウハウをフルに活用して、ナムコにしかできない存在感のある施設を作っていきたいと思っています。そして、ナムコといえばキャラクター施設とみなさんに言っていただけるようになれば嬉しいですね。

Group News

トイホビー

「機動戦士ガンダムAGE」の放映に合わせ 幅広いカテゴリーで商品展開

(株)バンダイ(上野和典社長)は、TVアニメーション「機動戦士ガンダムAGE」の放映(10月よりMBS・TBS系列)に合わせ、関連商品を展開します。今回、新たな取り組みとして、プラモデルと玩具の完全連動を実現。プラモデル「AG(アドバンスドグレード)シリーズ」とフィギュア「GB(ゲイジングビルダー)シリーズ」には共通のICチップを搭載し、店頭用無料ゲーム什器「ゲイジングバトルベース」でバトルシミュレーションゲームを楽しむことができます。また、デジタルカードゲームにも初めてガンダム作品が参戦。進化系カードバトル「ガンダムトライエイジ」(7月末より0弾稼働中)の1弾は「機動戦士ガンダムAGE」中心のラインナップで、10月上旬から稼働予定です。ほかにも玩具菓子、カプセル玩具など幅広いカテゴリーで商品展開を行い、「機動戦士ガンダムAGE」を盛り上げていきます。



「ゲイジングバトルベース」(右)でプラモデルと玩具が複合的に連動



「ガンダムトライエイジ」
©創通・サンライズ・毎日放送 ©創通・サンライズ

「仮面ライダーフォーゼ」関連商品9月より展開

仮面ライダー生誕40周年記念作品「仮面ライダーフォーゼ」(9月4日よりテレビ朝日系列で放映)は、主人公が初の高校生ライダー。学園と宇宙を舞台に仲間と共に成長していく若者たちの姿を描く青春痛快エンターテインメントです。主人公は変身ベルト「フォーゼドライバー」に変身アイテム「アストロスイッチ」を付けることで、宇宙の力で戦う「仮面ライダーフォーゼ」に変身。40種類の「アストロスイッチ」の力で両腕・両脚に特殊装備(モジュール)を装着して戦います。バンダイでは番組のスタートに合わせ、変身ベルト、変身アイテム、武器はもちろん、番組と連動したさまざまな商品を展開していきます。



「変身ベルトDXフォーゼドライバー」
(6,825円/9月3日発売)

©2011 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

「ThunderCats」関連商品の展開開始

北米や中南米で玩具関連商品の販売を行うバンダイアメリカ(松尾昌幸社長)は、米国で7月よりテレビ放映が始まった「ThunderCats」の関連商品を展開します。「ThunderCats」は1980年代に放送され全米で大ブームを巻き起こしたアニメで、“Cat-like-Humanoid(猫のような戦士)”が繰り広げるSFファンタジーです。今回、新たにシリーズが制作され、カートゥーンネットワークで放送されています。

バンダイアメリカでは、8月よりフィギュア、ビークル、プレイセット、武器など複数のカテゴリーで商品展開を行い、2011年12月末までに10億円以上の売上を計画。「BEN10」に次ぐ米国発の新たなコンテンツとして、マーケティングの強化を目指します。



「LION-O 4"Action Figure」
(\$7.99)

THUNDERCATS: ™ Warner Bros. Entertainment Inc. and © Warner Bros. Entertainment Inc. and Ted Wolf.

愛のビートルラブギターロッド

発売中/5,145円(株)バンダイ

「スイートプリキュア♪」に登場する「キュアビート」が使用するなりきりアイテム。番組同様の弾きながらできる“ギターモード”、必殺技なりきりができる



“ロッドモード”の2モードでキュアビートになりきって遊ぶことができます。音符の妖精型の音声ユニット“ソリー”“ラリー”のフェアリートーン2個が付属し、別売りの「キュアモジュール」などのなりきり商品や「うたって♪にゃんにゃんハミィ」との連動遊びも楽しめます。

©ABC・東映アニメーション

～盤が動けばゲームも動く～オセロ・革命

発売中/3,465円(株)メガハウス

オセロ史上初のオセロ盤を動かして遊べる新感覚オセロです。盤の上に黒と白の石を2人で交互に置き、すべてのマスが埋まったときに自分の色の石が多いほうが勝ちというオセロの基本の遊び方は変えずに、盤の上の石をパネルごと動かしてゲーム展開を変えられる新たな要素を追加しました。通常のオセロ遊びはもちろん、盤を動かせるため、盤面をいろいろな形にしたり、マス目を減らしたりと、1つのオセロでさまざまな遊び方が楽しめます。「日本おもちゃ大賞2011」のイノベティブ・トイ部門で優秀賞を受賞した注目の新商品です。



※オセロは登録商標です。

ニンテンドーゾーンを活用した「ナムコのお店でDS」をスタート

(株)ナムコ(橋 正裕社長)は、7月16日より全国直営アミューズメント施設180店舗で、携帯ゲーム機「ニンテンドーDSシリーズ(ニンテンドー3DS/DSiLL/DSi/DS Lite/DS)」を利用したネットワークサービス「ニンテンドーゾーン」を導入し、無料コンテンツ配信サービス「ナムコのお店でDS」をスタートしました。これにより、「ニンテンドーDSシリーズ」をお持ちのお客様は、「ナムコのお店でDS」を利用して、ナムコのオリジナルコンテンツなどを楽しむことができます。ナムコオリジナルコンテンツとしては、「ナムキャラ応援団占い」「オススメプライズ情報」「ナムコでスタンプラリー」などを提供。ご来店されたお客様へのサービス向上につなげます。ナムコでは、今後もバンダイナムコグループならではのコンテンツを利用したサービスを順次展開する予定です。



「ナムコ・ナンジャタウン」15周年 1年間にわたり感謝企画を展開

7月6日に開園15周年を迎えた「ナムコ・ナンジャタウン」では、「笑顔よ 広がれ! ~Spread the Smile~」をテーマに、1年間にわたり感謝企画を展開しています。

「ナムコ・ナンジャタウン」は、1996年7月に国内最大級のビルイン型テーマパークとして池袋サンシャインシティにオープン。昭和30年代の懐かしい街並みの中で楽しめる街巡り型アトラクションをはじめ、お化けの街「もののけ番外地」、フードテーマパークの「池袋餃子スタジアム」「アイスクリームシティ」「東京デザート共和国」など、次々に新しいエンターテインメントを生み出してきました。2010年度末までに累計2,600万人のお客様にご利用いただき、15周年という節目を迎えるこの夏から、新アトラクション「未来遊戯ガンガンナー」など、感謝を形にした新しい遊びを次々に提供していきます。これからも笑顔が広がるナンジャタウンにご期待ください。



東日本大震災による休業店がすべて再開

3月11日の東日本大震災の影響により長期間、営業不能となっていた宮城県多賀城市の「ナムコランド多賀城店」が、8月より「namco多賀城店」として、リニューアルオープンしました。これにより、ナムコが運営する被災地域の休業店舗がすべて再開しました。

大震災直後には地震の被害で19店、節電等を目的に35店が営業を休止していましたが、その後、再開した店舗では、集客や売上が休止以前より伸びるなど、被災地の皆様が再開を心待ちにしていた様子うかがえます。実際、キャラクターパッケージ型遊戯施設を導入している店舗では、お客様から「今日は久々に子どもたちが笑顔を見せてくれました」と、感謝のお言葉をいただいています。

今回の大震災は、エンターテインメントを提供する企業として、その存在意義を改めて深く考える機会となりました。ナムコでは「遊びを通じて、お客様を幸せにします」という企業理念(使命)のもと、今後も新しい「遊び」を提供していきます。



店舗情報

●大阪に「eggnam 梅田」を開設

ナムコは、渋谷系ファッション雑誌「egg」^{エッグ}とコラボレーションしたシールプリント機コーナー「eggnam 梅田」^{えぐなむ}を、大阪市の「ナムコランド梅田店」内に開設。7月の京都、8月の神戸に続き、年内に全国4か所で同様のサテライト展開を計画しています。「eggnam」は、渋谷で独自文化を生み出している10代~20代のギャル系女性をターゲットに昨年11月に東京・渋谷にオープン。「egg」と連動したアミューズメント施設で、雑誌の魅力を満載したシールプリント機専門ショップの世界観を大阪でも体験できます。



●新店舗「キャラポートさいたま新都心店」オープン

(株)プレジャーキャストがこのほど「キャラポート さいたま新都心店」をオープンしました。JRさいたま新都心駅直結の商業施設「コクーン新都心」の西館1階に位置し、幅広い年齢層をターゲットにしたアミューズメント施設です。キャラポートは「キャラクターがたくさん集まる港」をイメージした新ブランド名で、グループ商品をPRするバナー展示や定期的なキャラクターイベントを開催し、お客様にキャラクターの世界観を楽しんでいただけるスペースにしています。



新プラットフォームの任天堂「Wii U」と SCE「PlayStation Vita」への参入決定



(株)バンダイナムコゲームス(石川祝男社長)は、6月7日～9日に米ロサンゼルスで開催された世界最大のゲームショー「E3 2011」(Electronic Entertainment Expo)で発表された任天堂(株)の「Wii U」と(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの「PlayStation Vita」に、それぞれ参入することを決定しました。

2012年に発売予定の「Wii U」向けには、全世界で累計販売本数4,000万本を突破した対戦格闘アクションゲーム

「鉄拳」の最新作を開発。「鉄拳」シリーズが任天堂の据置き型ゲーム機向けソフトとして登場するのは初めてとなります。また、「PlayStation Vita」向けには「リッジレーサー(仮称)」を開発。新しいハードの機能を生かし、徹底的に爽快感を追求した新しい「リッジレーサー」が体感できます。

バンダイナムコゲームスでは今後もプラットフォームの魅力を生かしたコンテンツを提供していきます。

SNS市場向けにコンテンツ配信を積極的に展開

バンダイナムコゲームスは、環境変化にスピーディに対応し、コンテンツ価値の最大化を図ることを目的に、新たな出口として拡大するSNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)市場向けにコンテンツ配信を積極的に行っています。昨年12月からは(株)ディー・エヌ・エーとの共同開発により「ガンダムロワイヤル」を配信し、今年7月に登録者数300万人を突破。この高い人気は、定期的で開催するイベントで継続性を維持していることや、スマートフォンにも対応し、フィーチャーフォンからスマートフォンに切り替えた既存プレイヤーの継続利用を可能にしたことに加え、スマートフォン利用者が新たにプレイができるようになったことが主な要因となっています。ほかにも、GREE向けに「仮面ライダー」「スーパー戦隊シリーズ」「ウルトラマン」の提供を決定。第1弾として「仮面ライダーウォーズ」(写真)を今夏より配信を予定しており、他のコンテンツも随時配信を予定しています。



©石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映ビデオ・東映©NBGI

AM施設用景品「仮面ライダー MASTER STARS PIECE 仮面ライダーオーズ タバココンボ」

8月下旬投入 (株)バンプレスト

「仮面ライダーオーズ/OOO」を題材としたMASTER STARS PIECEシリーズの最新作。「スター」と呼ばれるキャラクターを“マスター”の称号を持つ作り手が細部にまでとことんこだわり生み出した最高の造形品として人気を博している話題のシリーズです。



©2010 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

シリーズ初のフルCGアニメーション 「鉄拳 ブラッド・ベンジェンス」3Dで劇場公開

バンダイナムコゲームスは、シリーズ累計販売本数4,000万本以上を記録する人気対戦格闘ゲーム「鉄拳」シリーズを原作とした、フルCGアニメーション「鉄拳 ブラッド・ベンジェンス」を7月26日に北米でプレミア公開し、国内では9月3日より新宿バルト9ほか全国主要都市の映画館で3Dで劇場公開します。シリーズ初のフルCG長編アニメとなる本作は、「鉄拳」の持つ世界観はそのままに、個性あふれるキャラクターたちが謎を追いながら友情を深め、恋に悩み、熱い戦いを繰り広げるサスペンス・ムービーです。なお、「鉄拳」シリーズは、業務用ゲーム機では最新作「鉄拳タッグトーナメント2」を今秋に稼動を予定しており、家庭用ゲーム機では劇場版の映像とPS3用ソフト「鉄拳タッグトーナメントHD」が1枚のブルーレイディスクに収録された「鉄拳ハイブリッド」を発売予定です。



©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

PSP用ソフト「AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…」の制作発表会開催

バンダイナムコゲームスが、このほどPSP用ソフト「AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…」(10月6日発売予定)の制作発表会を開催しました。この作品は、国民



©AKS 2011 ©2011 NBGI

的人気アイドルグループ「AKB48」のメンバー48人全員(6月20日時点での全メンバー)が登場し、「47人をフッて1人を選ぶ」という「究極の恋愛妄想ゲーム」の第2弾。昨年12月に発売した第1弾「AKB1/48 アイドルと恋したら…」は40万本を販売するヒットとなりました。今回の舞台は、常夏のリゾート“グアム”。ゲームに収録されたメンバーの写真は、南の島で撮影した水着ショットなど魅力あふれるカットが満載。発表会では、収録で使用されたゲーム専用オリジナル衣装を身にまとったメンバー7人が登壇。作品紹介とともに、発売する3タイプ(通常版、期間限定生産版、初回限定生産版)の製品内容を公開しました。

TVアニメ「境界線上のホライゾン」 10月放送開始

(株)サンライズ(内田健二社長)、バンダイビジュアル(株)(大下 聡社長)、(株)ランティス(井上俊次社長)が製作するTVアニメ「境界線上のホライゾン」が、10月より放送開始されます。この作品の原作は、川上稔のライトノベル「GENESISシリーズ 境界線上のホライゾン」(電撃文庫/アスキー・メディアワークス刊)で、遠い未来の日本を舞台に繰り広げられる壮大な学園戦国ファンタジーです。膨大な情報量と圧倒的な疾走感で描かれる世界観が、サンライズと強力なスタッフ陣によって遂に映像化されます。現在、アニメ公式サイトで定期的に情報番組のライブ配信などを行っているほか、完成披露試写会をはじめとしたイベント展開も積極的に実施し、放送開始に向けて作品を盛り上げていきます。



「境界線上のホライゾン」公式サイト:<http://genesis-horizon.net/>
©川上稔/アスキー・メディアワークス
境界線上のホライゾン製作委員会

劇場アニメ「とある飛空士への追憶」 10月1日より全国公開

バンダイビジュアル(株)が製作参加する犬村小六のベストセラー小説「とある飛空士への追憶」(小学館 ガガガ文庫刊)の映画作品が、10月1日より全国公開されます。

戦渦の中、次期皇妃ファナを婚約者のカルロ皇子のもとへ送り届ける極秘任務を任された飛空士シャルル。敵の領域を2人きりで突破する12,000kmの旅の中で、身分違いの切なくも爽やかな恋の物語が描かれます。制作は「時をかける少女」「サマーウォーズ」のマッドハウスが担当し、監督には新鋭の

宍戸淳、脚本は「時をかける少女」「サマーウォーズ」の奥寺佐渡子、キャラクターデザインは「エヴァンゲリオン新劇場版」シリーズの松原秀典が手がけるなど、注目のクリエイター陣が贈る話題作をぜひ劇場でお楽しみください。



©2011 犬村小六・小学館/「とある飛空士への追憶」製作委員会

Blu-ray・DVD「婚前特急」

9月22日発売予定/Blu-ray:5,040円、DVD豪華版:6,300円
DVD通常版:3,990円

5人の彼氏を持つ恋に自由なOLチエが、「たった一人のほんとうの相手」に辿り着くまでを描いた映画「婚前特急」のBlu-rayとDVDが発売されます。主演の吉高由里子(『GANTZ』『蛇にピアス』)が、加瀬 亮(『アウトレージ』『重力ピエロ』)など個性的な5人の彼氏を査定しながら、全速力で空回る痛快恋愛活劇。底抜けにハッピーな気持ちになれる作品です。DVD豪華版には、メイキングや独占インタビューなどが入った特典ディスクのほか、オリジナルポストカードやオリジナル「婚前すごろく」が付属します。©2011「婚前特急」フィルム・パートナーズ



「スクライド Blu-ray BOX」

10月26日発売予定/33,600円 バンダイビジュアル(株)

「コードギアス」シリーズの谷口悟朗監督をはじめトップクリエイターが集結し、サンライズが制作した異世界SFバトルアクションアニメ「スクライド」がTV放送10周年を迎え、「スクライド10周年プロジェクト」が始動しました。その一環として、TVシリーズ全26話を完全新規HDデジタルリマスター化したBlu-ray BOXを発売します。本編のほか、プロジェクトの目玉で11月19日よりイベント上映が行われる新作OVA「スクライド オルタレーション」と連動した特典を収録した豪華版です。



ジャケットデザインは仮のもので変更になる場合があります。©サンライズ

I've×Lantis = 「Larval Stage Planning」 メジャーデビュー

7月より放送中のTVアニメ「バカとテストと召喚獣にっ!」のオープニングテーマ「君+謎+私でJUMP!!」でメジャーデビューした「Larval Stage Planning」。KOTOKOや川田まみを生み出し、アニメ・ゲームの世界で多くの支持を集める音楽集団I'veと、(株)ランティスが、TVアニメ「おねがい☆ティーチャー」以来約10年ぶりにタッグを組み、両者の熱意とノウハウを集結した夢のプロジェクトとして送り出すアーティストです。

「Larval Stage Planning」は「幼虫期計画」という意味で、I'veの次世代を担う歌手、桐島愛里・舞崎なみ・朝見凜の3人で構成されます。3人の今後の活躍にご期待ください。

TVアニメ
「バカとテストと召喚獣にっ!」
OPテーマ「君+謎+私でJUMP!!」
Larval Stage Planning
発売中/初回限定盤:1,800円
通常盤:1,200円
発売元:(株)ランティス



©Lantis

株式会社サンライズ 専務取締役 **宮河 恭夫**

30年以上にわたりファンから愛され続けている「ガンダムシリーズ」。前作「機動戦士ガンダム00」^{ダブルオー}の放送終了から約2年半ぶりのTVシリーズとなる「機動戦士ガンダムAGE」^{エイジ}が、いよいよ10月より放映スタートします。今回は企画・製作を担当する(株)サンライズの宮河恭夫専務取締役に、作品のコンセプトやグループで展開する各種商品やサービスについて聞きました。

三世代にわたる壮大な大河ドラマを描く 「機動戦士ガンダムAGE」10月スタート

—ガンダムシリーズとは？

宮河 ガンダムシリーズは、オリジナル映像のプロデュース集団であるサンライズを代表するコンテンツで、バンダイナムコグループにとって極めて重要なコンテンツです。各シリーズとも「ガンダム」というモビルスーツが登場し、独特なSF設定や世界観の中、戦争をテーマにした人間群像劇を描いています。第1作目の「機動戦士ガンダム（ファーストガンダム）」は30～40代を中心に、21世紀に入って製作した「機動戦士ガンダムSEED」^{シード}「機動戦士ガンダム00」は10～20代を中心に、そして「SDガンダム」シリーズは小中学生を中心に支持されており、シリーズ全体では非常に幅広い層にファンを持つ作品です。

—新作「機動戦士ガンダムAGE」のコンセプトを教えてください。

宮河 今作では、ガンダムワールドをより広く、より新しいお客様につ

ながプラグとなるような作品づくりにトライし、新たなガンダム世代を育てていくことを目指しています。作品のキーワードは「三世代」。キャッチコピーは「三つの運命が歴史になる」で、三世代にわたるストーリーを描きます。

世代を超えて展開することで、主人公の成長の軌跡を追うとともに、親子関係や世代間の葛藤などが描かれます。ガンダム特有の重厚な物語はそのまま残し、子どもたちに親しみやすい表現や演出に重きを置くことで、子どもから大人まで幅広い層に楽しめる作品にしました。三世代にわたる壮大な大河ドラマは、作中の背景なども変わっていくことから、アニメーションとしては3つの作品を作るようなものです。これまでのアニメ製作では類を見ない挑戦となりますが、サンライズだからこそできる今までに見たことのない作品をご覧ください。

—ストーリー/シリーズ構成をゲーム制作会社レベルファイブの日野晃博社長が担当し話題となっています。宮河 レベルファイブさんの作品は、「イナズマイレブン」シリーズや「ダンボール戦機」などが小学生男児を中心に人気となっています。そこで、ガンダムのゲーム開発でパートナーとしてバンダイナムコグループと組むことはできないかと打診していたのですが、日野社長ご自身がガンダムの大ファンということもあり、映像製作の企画段階から関わらせてほしいと逆にオファーを受けました。我々も世代を拡大したいという思いからレベルファイブさんの強みに着目していましたので、今回タッグを組むことを決めました。企画を進めるにあたっては、長年ガンダムに携わる我々にはない斬新なアイデアをいただいています。ゲームのクリエイターである日野社長と我々のノウハウがコラボレーションすることで、これまでのガンダムとは一味違った幅広い層に支持される作品になると確信しています。

—商品やサービスの展開は？

宮河 商品・サービスではバンダイ、バンダイナムコゲームス、バンダイビジュアルなどグループ横断で展開を行います。今回の作品は、ガンダムが戦うことで自らの機体を進化させることができる「AGEシステム」を搭載しています。そのシステムを商品にも取り入れ、ガンダムシリーズとしては初めてプラモデルと玩具の完全連動を実現しました。具体的には、「ゲイジングチップ」と呼ばれるICチップを共通のパーツとしてプラモデルや玩具に搭載し、店頭で設置予定の無料ゲーム什器や複数のアイテムで、スキャンしてバトルを楽しむことができます。また、主人公がガンダムを起動する際に使う「ガンダム専用起動装置 エイジデバイス」を商品化し、戦闘の記録やデータ



「機動戦士ガンダムAGE」



「機動戦士ガンダムUC episode 4
重力の井戸の底で」



「TIGER & BUNNY」

を蓄積することができます。このようにバトル、カスタマイズ、レベルアップといった子どもに欠かせない遊びの要素が存分に入っています。もちろん、ガンダム商品の代名詞であるプラモデルは豊富なラインナップを用意します。このほかにも、デジ

タルカードゲーム、ゲームソフト、映像パッケージなど、幅広いカテゴリで商品化を行います。グループの総力を挙げて商品・サービスを展開することで、既存のファンはもちろんのこと、次世代を担う子どもたちにも作品の魅力を訴求していく計画です。

変化する時代や視聴者のニーズに合わせ 絶えず斬新な切り口に挑戦する

— 「機動戦士ガンダムUC」の今後の展開を教えてください。

宮河 最新作「機動戦士ガンダムUC episode 4 重力の井戸の底で」の映像展開が、11月12日よりスタートする予定です。「機動戦士ガンダムUC」は、映画館などでのイベント上映や、パッケージソフトの販売、多言語対応による配信などを世界ほぼ同時に行うクロスオーバーコンテンツです。この取り組みについては賛否両論がありました。ユーザーは映画館を出てすぐにその作品のパッケージを購入できますし、上映日に家にいながら配信で視聴することを望んでいる方も多いため、チャレンジしました。おかげさまでパッケージソフトの販売も好調で、海外でもアジアを中心に人気となっています。

— 「機動戦士ガンダムTHE ORIGIN」のアニメ化を発表しましたね。

宮河 この作品は、ファーストガンダムのキャラクターデザインを担当した安彦良和さんが「月刊ガンダムエース」(角川書店)で連載していた作品で、先日、10年にわたる連載が終了したタイミングで、アニメ化のプロジェクトを発表しました。内容

はファーストガンダムのリメイクとされている方も多いようですが、ファーストガンダムの物語を安彦さん独自の解釈で描いた全く別の作品で、ファーストガンダムのファンだけでなく、子どもやティーンエイジャーなどの新しい世代に向けて作っていきたくと考えています。

— そのほかには、新コンテンツの「TIGER & BUNNY」が人気です。

宮河 実在する企業のスポンサーロゴを主人公達が背負って活躍するという、本編と現実世界がクロスオーバーする新しいスーパーヒーローアクションとして注目を集めています。この作品ではTV放映に加え、動画共有サイト「Ustream」でTVアニメ初の同時配信を行っています。最近視聴者数が5万人を超え、放送直前には投稿サイト「twitter」のキーワードが作品の関連ワードで埋め尽くされるという現象が起こっています。今はテレビを一人で見ることが多くなっていますが、私は多くの人たちと同じ番組を同時に観て、感動を共有したり、語り合うことは非常に楽しいし、そのニーズは必ずあると考えていました。今作のように



みやわか やすお
■宮河 恭夫専務取締役のプロフィール

<経歴> 1956年6月8日生
1981年4月 (株)バンダイ入社
1992年3月 (株)バンダイ・デジタル・エンタテインメント取締役
2000年4月 (株)サンライズ入社
2001年4月 同社ネットワーク開発部長
2004年4月 同社取締役
2008年4月 同社常務取締役
2011年4月 同社専務取締役

視聴者が“繋がる感覚”を楽しんでいることは、非常に嬉しいし、手応えを感じています。

— ガンダムシリーズの展望は?

宮河 ガンダムにはそれぞれのシリーズごとにファンがいますので、各層の満足度を高められるようにきめ細かく展開していきたいと思っています。ガンダムシリーズの特徴は、変化する時代や視聴者のニーズに合わせて、異なるテーマや世界観を展開できることです。ですから、絶えず斬新な切り口に挑戦していきたいですね。今後もサンライズならではの質の高い作品を作り続けていきますので、ぜひご期待ください。

編集後記

リスタートプランの2年目、中期計画の最終年度となる2012年3月期のバンダイナムコグループの業績は、おかげさまで各事業とも良いスタートをきることができました。定番商品やキャラクター

のヒットに加え、新たなターゲットやコンテンツ出口の開拓を目指して投入した商品・サービスが良い立ち上がりとなり、明るいニュースの多い第1四半期となりました。

本号でも、さまざまなニュースや新

キャラクター・新商品のニュースをお伝えしましたが、これからも年間最大の山場である年末年始商戦に向け、国内外でエンターテインメント市場を盛り上げていきたいと考えております。

(広報IR担当)

仮面ライダー ARカードダス／ワンピース ARカードダス

発売中／1パック3枚入 各315円 (株)バンダイ

バンダイナムコゲームスと共同開発したAR(拡張現実)技術搭載の新しいカードダスです。iPhoneやiPod touchでよりアプリケーション(無料)をダウンロードし、カードに記載されたARマーカを読み込んでキャラクターを出現させ、アプリケーション上でバトルします。読み込んだキャラクターは画面上でカード上に浮かび上がるように出現し、まるでカードからキャラクターが飛び出たような感覚が味わえます。カードはコレクション性の高いプラスチック製でデータカードダス「仮面ライダーバトル ガンバライド」「ワンピース ワンピースベリマツチダブル」用のバーコードも記載されており、データカードダスでも遊ぶことができます。なお、ARカードダスが付属したお菓子「仮面ライダー ARカードダス ウエハース」(105円/税込)や「ワンピース ARカードダス スナック」(105円/税込)も発売中です。



※対応機種：iPhone 4, iPhone 3GS, iPod touch (第4世代)
 ※App Store、iPhone、iPod touchはApple Inc.の商標です。
 ©石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映
 ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI 2011

アンパンマン はじめてのペンタッチスクール

発売中／5,040円 (株)バンダイ

「運筆力(うんぴつりょく)」をコンセプトにしたペンタッチ式の学習玩具「はじめてのペンタッチスクール」を発売しました。「日本おもちゃ大賞2011 エデュケーショナル・玩具部門 優秀賞」受賞商品です。運筆力とは上手にペンを運べるようになる力のことで、小さい子どもは筆圧が弱く思ったようにペンを運ぶことができないため、思い通りに文字を書いたり絵を書くには「運筆力」を育む必要があります。本商品は子どもにも人気のアンパンマンが音声で優しく指導し、持ちやすい付属の太い三角ペンを使い、タッチパネル画面上で直線や曲線を書いたり文字をなぞったりしながら「運筆力」を徐々に伸ばしていくことができます。また、曲に合わせてペンタッチでリズムをとる「リズムあそび」や、画面をペンでゴシゴシしてはいきんまんの歯をみがく「はみがきしよう」など、遊びながらペンの使い方を覚えることができるメニューを50以上搭載し、飽きることがなく学習することができます。主な対象は3～6歳の子どもで、2012年3月末までに10万個販売する計画です。



©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

PS3専用ソフト「テイルズ オブ エクシリア」

9月8日発売予定／8,379円 (株)バンダイナムコゲームス

全世界累計販売本数1,300万本を突破した「テイルズ オブ」シリーズの15周年を記念する最新作「テイルズ オブ エクシリア」がPS3に登場します。シリーズ初となる“いのまたむつみ氏”と“藤島康介氏”のコラボレーションにより、ダブルキャラクターデザイン、ダブル主人公が実現しました。選択した主人公目線でストーリーを楽しむことができます。テーマソングは、日本だけにとどまらず、海外でも幅広く活躍する人気アーティストの浜崎あゆみさんが担当し、本作のためだけに新たに書き下ろされた楽曲は、プレイヤーを壮大な世界へと導きます。等身大で描かれた壮大なスケールの世界と、「揺るぎなき信念」をテーマに描かれる感動的なストーリー、新システムを搭載した爽快感のあるバトルの数々を体験できる「テイルズ オブ エクシリア」は、シリーズの新たな1ページを切り開きます。また、「テイルズ オブ カフェ」の期間限定オープンやナムコ・ナンジャタウンとのコラボレーションイベントなど、15周年記念ならではのマルチプロモーションを展開します。



©いのまたむつみ ©藤島康介 ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

Blu-ray・DVDソフト「ウルトラマンVS仮面ライダー」

Blu-ray：7,980円、DVD：5,040円／10月26日発売予定
 発売元：東映(株)・東映ビデオ(株) 販売元：バンダイビジュアル(株)

2大ヒーローが競演した「ウルトラマンVS仮面ライダー」がついにBlu-rayとDVDで発売します。1993年にVHSとLDで発売され、究極のコラボレーションとして長きにわたり幻の作品として伝説となっていた本作は、全8章から構成され、両シリーズの名場面や傑作シーン、スタッフやキャストインタビュー、円谷皐氏と仮面ライダーの生みの親である石ノ森章太郎氏の対談などが収録されています。第8章では、当時新進気鋭の若手として注目されていた佛田洋(監督)、雨宮慶太(演出)が手掛けた、怪人毒サソリ男と怪獣ガドラスを相手に、ウルトラマンと仮面ライダー1号が真正正銘の競演を果たした約10分の「スーパーバトル」がご覧になれます。また新しい映像特典として、ウルトラマン役の黒部進氏と仮面ライダー1号役の藤岡弘氏のスペシャル対談が収録されるほか、Blu-rayには1993年当時VHSで発売された「ウルトラマン編」「仮面ライダー編」を収録した特典DVDも付属されます。



©東映・東映ビデオ・石森プロ ©円谷プロ