

## BANDAI NAMCO NEWS



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

各事業が概ね好調に推移し  
2011年度の通期業績見通しを上方修正

エンターテインメント業界最大の商戦期である年末年始商戦が近づいてきました。今回は2011年度第2四半期の連結業績と今後の見通し、各事業の状況や次期中期計画策定の進捗状況などについて、(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2四半期連結累計期間（上半期）の業績を総括してください。

石川 2011年度上半期は、玩具ホビー事業とコンテンツ事業が国内を中心に好調に推移したほか、アミューズメント施設事業も堅調でした。

具体的には、玩具ホビー事業では「海賊戦隊ゴーカイジャー」や「仮面ライダー」シリーズの商品が非常に好調でした。また、デジタルカードなどカード商材も引き続き好調で、業績に大きく貢献しました。このほか、今年新たに展開を始めた「ダンボール戦機」や、コレクション性の高いハイターゲット向け商品も人気でした。一方、海外では、北米地域で「Power Rangers SAMURAI」の商品が人気となり、アジア地域も堅調でしたが、厳しい環境のなか欧州地域が苦戦しました。

コンテンツ事業は、業務用ゲーム

機や景品の販売が好調で業績に貢献しました。家庭用ゲームソフトでは「テイルズ オブ エクシリア」が年初計画を大きく上回る販売本数となるなど、好調な実績を残しました。

映像音楽コンテンツでは、「機動戦士ガンダムUC」に加え、新コンテンツの「TIGER & BUNNY」のパッケージソフトも人気となりました。ネットワークコンテンツでは、従来型モバイル端末向け会員数の減少を「ガンダムロワイヤル」などのソーシャルゲームが補完しました。

アミューズメント施設事業は、東日本大震災後の不透明な環境の影響を懸念していましたが、ショッピングセンター内の店舗を中心に人気となりました。このように上半期は、各事業で良い結果を出すことができました（詳細は4ページを参照）。

— 通期の見通しについては？

石川 上半期実績および足元の事業動向を踏まえ、通期見込を見直しました。この結果、通期の連結業績見込については、売上高4,200億円、営業利益250億円、経常利益260億円、当期純利益150億円の、それぞれ



(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

修正しました。

— 回復基調の要因は何ですか？

石川 市場や経済環境が大きく変わったわけではありません。我々が進めてきたリスタートプランをはじめとする施策が効果を発揮するとともに、社員の頑張りによりヒット商品・サービスが次々と出せるようになってきた結果だと思います。この流れを止めることなく、下半期も引き続き好調を維持していきたいですね。

— トイホビー事業の状況は？

石川 トイホビーでは、国内における圧倒的NO.1戦略のもと、定番キャラクターによる安定基盤を強化しています。9月スタートの「仮面ライダーフォーゼ」の商品が前作を上回る好調な滑り出しです。引き続き人気の「海賊戦隊ゴーカイジャー」商品とともに、今後も玩具を中心に、カテゴリー間連動による相乗効果を発揮していきます。（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

### トイホビーは新キャラクターが好スタート コンテンツはニーズを深くえぐるタイトルを投入

石川 10月スタートの「機動戦士ガンダムAGE」は想定通りの立ち上がりです。まずは年末年始商戦を含め、マーケティングに力を入れ、メインターゲットである小学生ファンを拡大します。女兒向けでは「たまごっち」が今年15周年を迎えました。今後も定番商品として本体とTVアニメ連携商品の両軸で展開を行います。

また、圧倒的NO.1に向け、シェア拡大と新ターゲット層獲得も進めています。デジタルカードでは、夏に稼動開始した新筐体「ガンダムトライエイジ」が幅広い年齢層を取り込み人気です。今後も豊富なコンテンツラインナップを生かし、市場でのシェアをさらに拡大したいと思います。ターゲット拡大に向けた取り組みでは、「ダンボール戦機」のプラモデルが、トイ商材・ゲーム・アニメなどのクロスメディア展開により、小学生男児を中心に150万個以上を販売する人気です。このほか、ハイターゲット向けのコレクター商材も好調で、収益を伸ばしています。



— 海外のトイホビー事業は？

石川 北米では「Power Rangers SAMURAI」や「ThunderCats」が視聴率・商品ともに好調です。主軸である「Power Rangers SAMURAI」は、年末年始商戦に向け商品供給体制を整え、売り場を拡大し需要に応じていきます。また、2012年には北米で新シリーズ「Power Rangers Super SAMURAI」の放映も決定しました。夏から現シリーズの放映が始まった欧州とともに、2012年は欧米で年初から強力に展開します。アジアは、ガンダム商品やコレクター商材など、日本発の水平展開が好調です。特にガンダムはアジア30か国以上で「機動戦士ガンダムAGE」の映像配信を行うなど、日本とアジアが連動した初の試みも行っています。海外では、各地域の種蒔きを2012年以降の本格成長に繋げていきたいと思っています。

— コンテンツ事業はどうですか？

石川 業務用ゲーム機は、景品機や「鉄拳 タグトーナメント2」などの販売が好調です。バンプレストが手掛ける景品もワンピースのフィギュアを中心に人気を継続しており、今後アジア地域にも導入していきます。

家庭用ゲームソフトでは、国内開発に変更したことにより、クオリティ向上とスピードアップの効果が出てきています。国内向けでは、「テイルズ オブ エクシリア」や「AKB1/48 アイドルとガムで恋したら…」などのヒットで、国内マーケット規模が縮小するなか、売上本数を伸ばしています。海外向けでは、今年投入した「ACE COMBAT ASSAULT HORIZON」のように、実績あるフランチャイズタイトルに絞

込んで投入する戦略を推進し、着実な利益を狙います。パッケージソフトのニーズはまだ高く、今後もバンダイナムコの強みを最大限に生かしニーズを深くえぐる魅力的なタイトルを投入していきたいと思っています。

映像音楽コンテンツでは、タイトルの絞り込みにより収益安定化が図られるとともに、コンテンツの創出機能としても存在感を発揮しています。11月からは「機動戦士ガンダム UC」のepisode 4がスタートし、好調な動きを見せています。また、番組終了後も人気が衰えない「TIGER & BUNNY」は、ファンの皆様の期待に応えるべく、NEXTプロジェクトが始動しました。

— ソーシャルゲームを開発する新会社を設立しましたね。

石川 バンダイナムコゲームスと、「Mobage」を運営する(株)ディー・エヌ・エー (DeNA) さんの共同出資で、(株)BDNAを設立しました。新会社は、我々が持つコンテンツの世界観に適したゲームの企画力と、DeNAさんが持つソーシャルゲームの開発・運営ノウハウを融合し、グローバル市場も視野に、スマートフォン向けのソーシャルゲームを提供します。BDNAがすべてのソーシャルゲームを開発するのではなく、バンダイナムコゲームスでも開発を続け、マルチプラットフォームでコンテンツを投入していきます。クオリティの高い旬のコンテンツを提供することで、早いタイミングでソーシャルゲームの売上高100億円を目指したいと思っています。

このほかにも、グループの幅広い事業領域とネットワークを連携させた新たなネットワーク戦略を、中長期的に構築していきます。

— アミューズメント施設事業の状況を教えてください。

石川 競合他社と差異化された展開として、キャラクターを活用した施設を増やしており、集客効果を発揮

しています。11月には仮面ライダーのキャラクターパッケージ型施設を大人気の「仮面ライダーフォーゼ」版にバージョンアップしました。店舗運営の面でも、来店したお客様がいかにも楽しんでいただけるかを考え、最適なタイミングでキャンペーンやイベントなどを実施していきます。

## 次期中期計画では次のステップに進む

—次期中期計画の策定状況はどうですか？

石川 企業として5年、10年、そし

て50年と将来にわたり事業を継続しながら持続的に成長していくために、次の3年間で何をすべきか。そういう視点で各社の現場とも議論を重ね、社員自らがやりたくなる中期計画の策定を進めています。具体的な戦略は現在詰めています。私自身の想いとしては、各事業・各カテゴリーでぜひとも業界NO.1を目指していきたいですね。

お陰様でグループの業績は、2010年度より実施したリスタートプラン効果や、社員の頑張りでヒット商品やコンテンツを次々と送り出せた結

果、回復しつつあります。しかしながら、統合後の営業利益の最高益である422億円と比較すると、まだまだ見劣りすると言わざるを得ません。2011年度に徹底的に足場を固め、2012年度からの次期中期計画では、次のステップに進みたいと思います。

足元では、やはり年末年始商戦で良い結果を出し、来年のビジネスに繋げていきたいですね。期待の商品や仕掛けが目白押しです。社員も元気ですので、この勢いで邁進していきます。どうぞご期待ください。

## Holdings News

### グループの最新情報を日替わりでライブ配信「バンダイナムコライブTV」開設

バンダイナムコグループは、グループの商品・サービス・コンテンツに関する最新情報を日替わりでライブ配信する専用Webサイト「バンダイナムコライブTV」を10月10日に開設しました。これはグループ9社が参加する横断的な取り組みで、月曜～金曜に日替わりライブ配信を行い、土曜・日曜はその週の配信分を再配信しています。今後は各社のWebサイトとの連動を図り、視聴したユーザーが関心を持った情報を入手しやすい環境を作ります。

バンダイナムコグループでは、「バンダイナムコライブTV」の開設により、ファン層拡大を図るとともに、ユーザーの声を企画開発に反映するなど、コミュニケーションの場としても活用していきます。将来的には、ネットワークユーザーと親和性の高いハイターゲット向け商材のダイレクトマーケティングも視野に、ネットワークの特性を生かした新たな取り組みを行っていく計画です。



◎バンダイナムコライブTV (<http://www.bandainamcolive.tv>)

月曜～金曜 21時～ 日替わりライブ配信  
23時～ 日替わりライブ配信を再配信  
土曜～日曜 11時～ 月曜～金曜の再配信

曜日	番組名(社名)
月	バンプレマNDER (バンプレスト) ナムコマNDER (ナムコ) 月末週にナムコマNDER配信
火	Lantis!のアニソンTuesday!! (ランティス)
水	ゲームWednesday (バンダイナムコゲームス)
木	アイテムThursday (バンダイ)
金	アニメびい〜と (バンダイビジュアル/サンライズ)



※番組は30～60分で一部録画です。  
※日替わりライブ配信と再配信のスケジュールや内容は、都合により変更する場合があります。  
※バンダイナムコライブTV利用にあたっての推奨環境は、バンダイナムコライブTVのホームページをご確認ください。

## CSR Topics

### 「バンダイナムコの森」で保全・地域交流活動を実施

(株)バンダイナムコホールディングスは、長野県志賀高原の「バンダイナムコの森」で、9月30日～10月1日に森の保全活動と地域交流イベントを実施しました。

初日の9月30日には、グループ社員約20名が参加し、枝伐作業などの保全活動と、登山道脇にエコやバンダイナムコグループに関するクイズプレートの取り付け作業を行いました。

また、10月1日には地域の子も達とその保護者約30名を対象に交流イベントを開催。人気絵本シリーズ「くまのがっこう」を題材に、絵本の読み聞かせや、オリジナル絵本作り教室などを実施しました。



### 2012年3月期 第2四半期 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2四半期連結累計期間（上半期）の業績は、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、家庭用ゲームソフト、ネットワークコンテンツなど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、当上半期の業績は、下表の通りとなりました。

\*\*\*\*\*

#### <トイホビー事業>

国内においては、好調な「海賊戦隊ゴーカイジャー」に加え、新たにスタートした「仮面ライダーフォーゼ」の玩具が人気となりました。また、「ドラゴンボールヒーローズ」などのデジタルカードや、ネットワークと連動したカードゲームの「プロ野球 オナーズリーグ」が好調に推移し、業績に大きく貢献しました。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。

海外においては、アメリカ地域ではPower Rangersシリーズの2年ぶりの新作となる「Power Rangers SAMURAI」の商材が人気となるとともに、アジア地域では日本と連動した展開により堅調に推移しました。一方、ヨーロッパ地域では新しいカテゴリーの商品展開を実施しましたが、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>

業務用ゲーム機においては、定番の景品機のリピート販売や景品の販売などが業績に貢献しました。また、家庭用ゲームソフトでは、PS3「テイルズ オブ エクシリア」やPSP「AKB 1/48 アイドルとグアムで恋したら…」などが好調に推移するとともに、映像音楽コンテンツでは「機動戦士ガンダムUC」「TIGER & BUNNY」の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は、従来の月額課金の会員数は減少したものの、ソーシャルゲームが「ガンダムロワイヤル」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>

国内においては、ショッピングセンター内にあるキャラクターの世界観を体感できる差異化された店舗を中心に人気となり、既存店売上高は前年同期比103.3%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では順調に推移しました。

\*\*\*\*\*

2012年3月期通期予想につきましては、上半期の実績および直近の事業動向をふまえ、第1四半期業績発表時（2011年8月）の予想を下表の通りに修正しました。

なお、2012年3月期第2四半期末の1株あたりの配当金につきましては、当社の利益配分に関する基本方針に基づき、12円となります。

#### ◆2012年3月期 第2四半期 連結累計期間の業績

(2011年4月1日～2011年9月30日、単位：百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益 (▲損失)
前回予想 (2011年8月公表)	178,000	6,500	6,500	3,200
第2四半期実績	194,241	15,757	15,977	8,026
前年同四半期実績	173,595	5,067	5,006	▲1,930

#### ◆2012年3月期通期の業績予想

(2011年4月1日～2012年3月31日、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 (2011年8月公表)	400,000	16,500	16,500	8,000
今回予想 (2011年11月公表)	420,000	25,000	26,000	15,000
前年同期実績	394,178	16,338	16,399	1,848

#### ◆2012年3月期 第2四半期 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	81,627	8,986
コンテンツ	86,711	5,369
アミューズメント施設	31,306	1,891
その他	11,520	1,045
消去・全社	▲16,925	▲1,535
合計	194,241	15,757

※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。

### 輸配送・保管・流通加工など グループの総合的な物流機能を担当

(株)バンダイロジバルは1963年の設立以来、グループの物流機能を担い、業容を拡大してきました。2007年には会社分割により、



(株)ロジバルエクスプレスを設立。3PL（物流改革の企画提案）を行うバンダイロジバルと、車両・倉庫など自社資産活用とサービス向上を目指すロジバルエクスプレスの相互連携を図ることにより、国内外拠点のネットワークを活用し、輸配送・保管・流通加工など総合的な物流機能を発揮できる体制を整えました。

バンダイとナムコの経営統合により、現在ではアーケードゲーム機や景品の物流も担当し、メンテナンス・組立などのサービスも同時に行っています。また、分港によるコスト削減や、自社運営の中国倉庫・検査工場と連携した品質検査、さらに新たな試みとして、生産業務や中国に設立した貿易会社を活用した輸入業務、国内でのサービスセンター業務、成型品のセット組業務など、一貫物流における機能の充実と拡大を図っています。今後も両社はグループの物流子会社として、品質とサービス機能の向上に貢献していきます。

### 株式会社バンダイロジバル 株式会社ロジバルエクスプレス

所在地 東京都葛飾区東四つ木4-42-5  
設立 1963年9月13日  
代表 代表取締役社長 馬場 範夫  
事業 3PL事業、国際物流事業、貨物利用運送事業、通関業、アミューズメント関連事業

#### <社長から一言>

(株)バンダイロジバルは、48年前にバンダイの物流部門からバンダイ運輸(株)として独立しました。この間、社名変更や(株)ロジバルエクスプレスの設立などを実施してきました。



現在はバンダイナムコホールディングスの物流子会社として、主にトイホビー関連商品やアーケードゲーム機などの物流と、その周辺機能を担っています。ロジバルエクスプレスは従前バンダイロジバルが行っていた実物流を担う会社として5年前に設立され、倉庫・人・車両を情報とシステムで有機的に繋ぎ、倉庫にあるグループや外部荷主の商品を丁寧にお届けしています。今後もグループの競争優位を実現するために、物流という切り口でグループに貢献していきます。ご期待ください。

## Portrait

現場から

### ヒット作「テイルズ オブ エクシリア」をプロデュース

(株)バンダイナムコゲームス 開発スタジオ マネージャー 馬場 英雄

1995年に発売したロールプレイングゲーム「テイルズ オブ」シリーズが15周年を迎え、9月に発売した「テイルズ オブ エクシリア」は73万本を超える大ヒットを記録。その要因を(株)バンダイナムコゲームスの馬場英雄に聞きました。

**Q** シリーズが15周年を迎えましたね。

**A** お客様に長くご支持をいただき、感謝しています。「テイルズ オブ」シリーズは、「共存」をテーマにしています。正義対悪という単純明快な構図ではなく、主人公たちが自分の正義や考えを貫くために冒険に出て、対峙する敵とも共存を模索しながら、最終的に価値観の違いからぶつかり合う。そうしたメッセージ性の強い内容が、感受性の豊かな若者を中心に受け入れられてきたのでしょう。

**Q** 今作のこだわりは何ですか？

**A** 15周年を記念する作品でしたので、

思いつくことはすべてやり尽くそうという方針を掲げ、開発、プロモーション、営業のスタッフと綿密に戦略を練りました。開発面では「揺るぎなき信念」をテーマに物語を書き上げました。キャラクターデザインは、これまで手掛けてきたイラストレーターいのまたむつみ先生と漫画家の藤島康介先生が初めてコラボレーションし、魅力的な2人の主人公を描いてくださいました。テーマソングは、歌手の浜崎あゆみさんが作品のテーマに沿って詞を書いてくださいました。プロモーションでは、ナムコ・ナンジャタウンとの共同イベントや、新宿マルイワンとのアパレル製品のタイアップ、作中に登場する料理が食べられるカフェテリアのオープンなど、ゲームの枠を超えた幅広い展開を行いました。営業面では初の全国キャラバンを企画し、各地の

店頭で体験会やトークショーなどを行い、お客様と直接触れあう機会を積極的に設けました。この体験会の感想をお客様が、我々の狙いでもあったツイッターなどでさかんに取り上げていただき、想像以上の口コミ効果を広げることができました。こうした活動が今回のヒットに繋がったと思います。

**Q** 今後の目標は？

**A** ミリオンセラーを達成することです。今作で新しいお客様が増えていますので、反省点や課題を洗い出し、次に繋げていきたいですね。これからもお客様が前向きになれるような「テイルズ オブ」シリーズをお届けし、良い形で20周年を迎えたいと思います。



キャリア採用にて2001年ナムコ入社。シリーズのディレクターを経て、2008年にニンテンドーDS向けに発売した「テイルズ オブ ハーツ」から同シリーズのプロデュースを担当

### 「東北こども博」にバンダイナムコグループ各社が協賛

宮城県の仙台大学で、10月8日～9日に「東北こども博」(2011東北こども博実行委員会主催)が開催されました。このイベントは、東北の子ども達の健やかな成長と笑顔の広がりをお願い、それを実現することを目的に行われたもので、バンダイナムコグループからは(株)バンダイ(上野和典社長)をはじめ、(株)メガハウス(奥山巖社長)、(株)シー・シー・ピー(山崎善男社長)が出演しました。バンダイは、「ハイパーヨーヨー」やトレーディングカードゲーム「バトルスピリッツ」のほか、オリジナルの3D下敷きやカードが作れる「3Dデコデルカ」、「たまごっち」のシール遊びが楽しめる「たまもりシール」などの体験会を実施したほか、幼児向けには「ブロックラボ」の遊び場を設置しました。また、メガハウスは「オセロ」をはじめとしたゲームを、シー・シー・ピーはラジコン「瞬足バギー」などの実演を行い、連日たくさん子ども達にお楽しみいただきました。



「東北こども博」の会場風景とステージで行われた「ハイパーヨーヨー」のイベント(下)

©BANDAI 2010 ※オセロは登録商標です

### 「ガンプラEXPOワールドツアー・ジャパン2011」開催

11月4日～6日、東京の秋葉原UDX AKIBA\_SQUAREで「ガンプラEXPOワールドツアー・ジャパン2011」を開催しました。会場では、「機動戦士ガンダムAGE」を中心に約400点のガンプラを展示したほか、ガンプラの生産拠点「バンダイホビーセンター」のサテライトコーナーとして、ホビーセンタースタッフによるCAD(コンピュータ支援設計)を使った設計や金型の調整、パッケージのデザイン実演や、成形の様子を映像で紹介しました。また、世界13か国・地域で開催されているガンプラ作り世界一決定戦「ガンプラビルダーズワールドカップ(GBWC)」日本大会の最終審査を実施し、一般投票を交えた厳正な審査の結果、2名の日本代表が選出されました。世界チャンピオンは、12月に香港で開催される「ガンプラEXPOワールドツアー・香港2011」で決定する予定です。



多くのお客様で賑わった会場とGBWC日本大会の表彰式(下) ©創通・サンライズ

### レンジャーキーシリーズ DXゴーカイガレオンバスター

発売中 / 7,140円 (株)バンダイ

ゴーカイレッドが操縦する海賊船型スペースシップ「ゴーカイガレオン」をモチーフにした最終必殺武器です。全長約47cmと迫力の大きさと、レバー操作によりシリンダーが可動し、レンジャーキーを4つセットできます。さらに後部のシリンダーにレンジャーキーを1つセットし、キーを回すとレンジャーキーの色を識別し、7種類の光と音声が発動します。トリガー操作で必殺攻撃音も発動し、よりリアルななりきり遊びが楽しめます。「ゴーカイレッド大いなる力Ver.」(メタリック仕様)のレンジャーキーが1本付属。



DXゴーカイガレオンバスター  
レンジャーキー  
ゴーカイレッド大いなる力Ver.  
©2011 石森プロ・テレビ朝日・東映AG・東映

### 不思議なタッチ鍵盤♪ヒーリングチェスト

発売中 / 8,400円 (株)バンダイ

「スイートプリキュア♪」の年末重点アイテム。カラフルなタッチ鍵盤で、番組中の“パワーアップ技”や“いやしのメロディ”演奏などのなりきり遊びが楽しめます。また、光と音で楽しむ3種のピアノ遊びと8種のミニゲームを搭載。さらに、別売りの音符の妖精型の音声ユニット「フェアリートーン」との連動遊びのほか、本体中央の「クレッシェンドジュエル」を「キュアモジュール」(4,725円/発売中)に挿し込むと、パワーアップしたキュアメロディ「クレッシェンドキュアメロディ」への変身遊びもできます。



©ABC・東映アニメーション

### タッチで知育! アンパンマンパッド

発売中 / 7,140円 (株)バンダイ

タッチパネル液晶画面を指でタッチしたりスライドさせたりするだけで、小さな子どもでも簡単に操作できるタブレット端末型の知育玩具です。タッチパネルは106mm×73mmの大型サイズで、メニューに応じてタテ・ヨコ画面を切り替える機能を搭載。あこがれのタブレット端末を使っているような感覚で、90種類のメニューを大好きなアンパンマンたちと楽しく学習することができます。液晶画面を保護するフタ付きなので、外出先への持ち運びも安心。商品の主な対象は3歳～6歳の子供です。



©やねせたかし/フレイベル館・TMS・NTV

### ファミリー向け新店舗 「namcoゆめタウン徳島店」オープン

(株)ナムコ(橋 正裕社長)は、11月下旬に「namcoゆめタウン徳島店」(徳島県)をオープンしました。ファミリーに人気の高い乗り物やプライズ(景品)ゲーム機などを数多く取り入れた、ワクワク感の高い構成となっています。また、キャラクターパッケージ型遊戯施設「なりきりアスレチックウルトラヒーローズ」の新バージョンを全国に先駆けて初導入しました。

施設内は、気軽に立ち寄っていただけるように明るく入りやすい雰囲気に演出し、“かっこいい・おもしろい・やさしい”を提供できるエンターテインメント施設を目指しています。オープン記念として、バンダイナムコグループならではのノウハウを活用し、ウルトラマンなど人気キャラクターが登場する子ども向けイベントを、多数開催しています。



### キャラクターパッケージ型遊戯施設に 仮面ライダーの新バージョン登場

子ども達に大人気のキャラクターパッケージ型遊戯施設「仮面ライダーアクションスタジアム」が、9月に登場した新キャラクター「仮面ライダーフォーゼ」のバージョンになって、11月17日に「namcoイオンモール鶴見緑地店」(大阪府大阪市)と「ナムコランドイオン大高店」(愛知県名古屋市)に期間限定で同時オープンしました。



©2011 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

新バージョンでは、すべてのコンテンツが「仮面ライダーフォーゼ」バージョンに変わるとともに、バンダイから発売されている玩具アイテム「アストロスイッチ」と連動したアトラクションが楽しめます。また、入場者全員に「イベント特製アストロスイッチ」がプレゼントされるほか、施設内のスタンプラリーイベントに参加すると特製ガンバライドカードがもらえるなど、バンダイナムコグループならではの嬉しい特典がいっぱいです。

### プレジャーキャストの新施設2つが 倉敷の大型商業施設にオープン

(株)プレジャーキャスト(東 啓二社長)は、11月25日、「トーマスタウンmini倉敷」をオープンしました。この施設は



©2011 Gullane (Thomas) Limited.

JRの倉敷駅に直結した大型商業施設「アリオ倉敷」の2階に位置し、幅広い客層に利用していただけるミニテーマパークです。「トーマスタウンmini倉敷」は、子ども達に大人気のお馴染み「きかんしゃトーマス」の世界観の中で、トーマスとパーシーの乗り物を中心に、車掌の制服貸出によるフォトスポットの設置や、オリジナル商品の販売などを行います。また、11月下旬にはアミューズメント施設「キャラポート倉敷店」を「アリオ倉敷」内にオープン。幼稚園年長から小学校低学年の子どもとその親世代にターゲットを絞り、グループシナジーを活用してキャラクター販促を前面に打ち出した施設です。

#### 店舗情報

##### ●ナムコ・ナンジャタウン「どうぶつデザートフェスタ」

<~12月25日> パンダ、くま、ねこなど定番の動物のほか、リニューアルオープンした「サンシャイン水族館」にちなんだペンギンやアシカまで、かわいくておいしい「どうぶつデザート」が楽しめます。



##### ●ナムコ・ナンジャタウン「クリスマスイベント」

<~12月25日> 「サンタナジャヴのファミリークリスマス」と題して、期間限定ショーアトラクション「ナジャヴのスマール“パニック”ツアーズ Xmasスペシャル」や豪華景品の当たる「アトラクションラリー」などを開催します。



##### ●「ナムコ 劇場版仮面ライダー フォーゼ&オーズ キャンペーン」開催

<12月10日~2012年1月9日>

劇場版「仮面ライダー×仮面ライダーフォーゼ&オーズ MOVIE大戦MEGA MAX」の公開を記念して、全国のナムコのアミューズメント施設(一部除く)に映画の半券を持参すると、オリジナルシールなどをプレゼントします。



### バンダイナムコゲームスがDeNAと共同出資会社BDNAを設立

(株)バンダイナムコゲームス(石川祝男社長)は、グローバル市場におけるソーシャルゲームアプリをはじめとするコンテンツ事業の拡大を目的に、(株)ディー・エヌ・エー(以下:DeNA)との共同出資による新会社、(株)BDNAを10月3日付で設立しました。

バンダイナムコゲームスは、昨年7月よりDeNAが運営するソーシャルゲームプラットフォーム「Mobage」に向けてコンテンツ提供を行っているほか、昨年12月からは両社で共同開発したソーシャルゲーム「ガンダムロワイヤル」

の提供を開始し、すでに300万人以上のユーザーを獲得しています。

新会社では、バンダイナムコゲームスが有するコンテンツの世界観に適したゲ

ームの企画・開発ノウハウと、DeNAが有するソーシャルゲームの開発・運営ノウハウによって相乗効果を発揮し、グローバル市場でスマートフォンを中心としたソーシャルゲームアプリなどのコンテンツ事業を展開する予定です。



BDNAの社長に就任したバンダイナムコゲームスの鶴之澤副社長(右)とDeNAの守安社長

**株式会社BDNA概要**  
 資本金:1億円 本社所在地:東京都品川区  
 代表取締役社長:鶴之澤伸  
 取締役:冷泉弘隆、岡林秀征、守安 功、渡辺圭吾

### 「太鼓の達人」10周年 新製品続々登場

バンダイナムコゲームスの和太鼓リズムゲーム「太鼓の達人」が今年10周年を迎え、各プラットフォームで新製品を発売しています。業務用ゲーム機では、新型筐体が順次稼働。液晶モニターを搭載でゲーム画面がよりきれいになったほか、ネットワーク対応により新曲がタイムリーに追加され、いつでも人気の曲を遊ぶことができます。家庭用ゲームソフトでは、「太鼓の達人Wii 決定版」を11月23日に発売。家庭用シリーズ最多の100曲を収録したほか、前作で人気だった4人同時演奏モードを強化。家庭で遊べる要素がより充実しています。このほか、スマートフォン向けアプリで200万ダウンロードを達成したiPhone/iPad版に加え、今冬よりAndroid版を配信。ソーシャルゲームの展開も予定しています。さらに、タイアップとして「AKB48」がテレビCMに出演するほか、シングル「風は吹いている」が収録されます。



©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

### AM用品「ワンピース DXフィギュア ~THE GRANDLINE MEN~vol.11」

12月下旬より順次投入 (株)バンプレスト

バンプレストは、全国のアミューズメント施設に向けて、人気フィギュアシリーズ「THE GRANDLINE MEN」の第11弾「ワンピース DXフィギュア ~ THE GRANDLINE MEN ~ vol.11」を12月下旬より投入します。実在を意識した衣服の質感や日焼けまでも表現。“生きた造形表現”に重きを置き、シンプルでありながら表情やポーズにキャラクターの個性が光るシリーズ最新作です。



©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション

### PS Vita向けに6タイトルを開発

バンダイナムコゲームスは、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントが12月17日に発売予定の次世代型携帯ゲーム機「PlayStation Vita」向けに、6タイトルのゲームソフトを投入します。新型機と同時発売する「リッジレーサー」は、新しいハードの機能を生かし、徹底的に爽快感を追求。「塊魂ノ・ビータ」は、前面タッチパネルと背面タッチパネルを使い、変形自在の玉転がしが楽しめます。そのほか、「テイルズ オブイノセンスR」など4作品を開発しており、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。



PS Vita向けソフト「リッジレーサー」(写真上)と「塊魂ノ・ビータ」(写真下)

©NAMCO BANDAI Games Inc. ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

### ソーシャルゲームを強化

バンダイナムコゲームスは、ソーシャルゲーム用コンテンツのラインナップを強化しています。今年9月から「GREE」で配信を開始したソーシャルゲーム



「ガンダムマスターズ」は、わずか1か月余りで登録者数が100万人を突破。リアルなモビルスーツが登場するゲーム画面や、パイロットをスカウトし合う斬新なルールなどが、多くのファンから支持されました。また今冬からは「テイルズ オブ」「アイドルマスター」のソーシャルゲームを「Mobage」で配信予定です。ソーシャルゲームならではの要素を取り入れたシステムの採用により、幅広い層に魅力を訴求し、シリーズのさらなる認知拡大を目指します。

バンダイナムコゲームスでは、業務用、家庭用、ソーシャルと、さまざまなプラットフォームにコンテンツを提供し、コンテンツ価値の最大化を図っていきます。

©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS



## アーティスト育成・音楽原盤制作を行う 新会社「株式会社アイウィル」を設立

バンダイナムコグループのコンテンツSBUに、音楽事業の一翼を担う新会社「株式会社アイウィル」が8月1日に設立されました。多様化する音楽コンテンツビジネスのなかでアーティストを育成し、音楽原盤を制作することを事業目的としており、9月末現在で、男性声優として初めて日本武道館でライブを行ったGRANRODEOや、TVアニメ「花咲くいろは」の主題歌を担当するnano.RIPE、TVアニメ「神様のメモ帳」のオープニング曲「カワルミライ」でメジャーデビューを果たしたちようちょなど、実力派アーティストが所属しています。

今後、同社は株ランティスの原盤制作を中心に、ライブ活動などを通じてアーティストの育成を行いながら認知度の向上を図り、ヒットに繋げていくことを目指します。

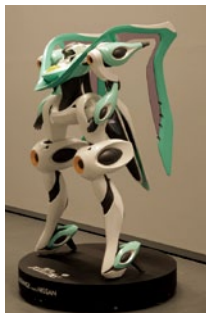


## TVアニメ「<sup>りんね</sup>輪廻のラグランジェ」 放送開始に向け多面的にプロモーション

千葉県鴨川を舞台に、鴨女ジャージ部の活躍を描くオリジナルTVアニメ「輪廻のラグランジェ」が、来春1月より放送スタートします。原作・制作協力は「攻殻機動隊」シリーズのProduction I.G、総監督は「機動戦艦ナデシコ」の佐藤竜雄、オービッドデザインは日産自動車グローバルデザイン本部と、異色のコラボレーションで描く前代未聞のロボットアニメです。今後公式サイトでのプロモーションのほか、日産自動車ギャラリーではJUKEのラグランジェ仕様アートカーや、主役が操縦するロボット「ウオクス・アウラ」のヒューマンスケールモデルを展示。さらに「ビッグガンガン」や「ヤングガンガン」(スクウェア・エニックス刊)でのコミカライズ(漫画化)など、多面的にプロモーションを行い、TVアニメの放送に向けて盛り上げていきます。



読売テレビ、TOKYO MX、チバテレビ、札幌テレビ、中京テレビ、福岡放送で放送予定



写真上：主役機「ウオクス・アウラ」のヒューマンスケールモデル  
写真右：日産自動車とコラボレーションしたJUKEのアートカー

©ラグランジェプロジェクト

## Blu-ray・DVD「機動戦士ガンダム AGE」

Blu-ray初回限定版／5,250円：2012年2月10日発売予定  
Blu-ray通常版／4,200円：2012年2月24日発売予定  
DVD通常版／3,150円：2012年2月24日発売予定

バンダイビジュアル(株)

10月よりMBS・TBS系全国ネットで毎週日曜午後5時より放送中の「機動戦士ガンダムAGE」のBlu-ray・DVDの発売が決定しました。2012年2月10日に先行発売するBlu-ray初回限定版には、特典CDや、メカニックデザインを担当した海老川兼武による描き下ろしスリーブなど、豪華特典が満載です。通常版Blu-rayとDVDは2月24日に発売、第1巻以降は毎月順次発売となります。

©創通・サンライズ・MBS



## DVD「映画 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ 黄金のスパイ大作戦」

発売中／3,990円

販売元：バンダイビジュアル(株)

劇場版第19弾となる「映画 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ 黄金のスパイ大作戦」のDVDが発売中です。毎回豪華なゲスト声優や主題歌アーティストが参加する「映画 クレヨンしんちゃん」シリーズですが、本作では関ジャニ∞が主題歌「イエローパンジーストリート」を担当。さらにメンバーの村上信五&大倉忠義が声の特別出演もしています。突然スパイに選ばれた「しんのすけ」の活躍をぜひDVDでお楽しみください。

©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK 2011



## Blu-ray・DVD「マイ・バック・ページ」

12月2日発売予定／DVD初回限定版：6,300円、  
Blu-ray通常版：5,040円、DVD通常版：3,990円

バンダイビジュアル(株)

妻夫木聡と松山ケンイチが初共演した映画「マイ・バック・ページ」のBlu-rayとDVDを発売します。1960年代後半、学生運動の時代を舞台にした評論家・川本三郎による同名ノンフィクション小説を原作に、監督の山下敦弘(『リンダリンダ』『天然コケッコー』)をはじめ、日本映画界屈指の才能たちが集結し描いた衝撃と感動の青春エンターテインメントです。



DVD初回限定版

©2011映画「マイ・バック・ページ」製作委員会

### 株式会社バンダイ 取締役 埜 義孝

国内で好調に推移している玩具ホビーSBUのカード事業は、ネットとカードを融合させた新たなビジネスの開発など、顧客拡大に向けて積極的に事業展開を進めています。今回は(株)バンダイで自販事業政策を担当し、カード事業部などを管掌する埜 義孝取締役<sup>たお</sup>に、カード事業の現状や新たな商品展開、そして今後の事業展望などについて聞きました。

## バンダイならではの強みを生かし ターゲット層を拡大する

—カードゲームの市場規模は？

埜 現在、ノーマルカードである「カードダス」と、「データカードダス」に代表されるデジタルカードを合わせると、約900億円の市場規模があります。不透明な経済環境の中、100円単位で楽しめる価格設定も支持されているようです。バンダイのカード事業も、カードダス、デジタルカードとも安定した収益を上げています。

—バンダイはデジタルカード分野では高いシェアを保っていますね。

埜 この分野は、2003年に他社からデジタルカードの筐体が投入されたことで市場が急拡大しました。バンダイがデータカードダスでこの分野に参入したのは2005年で、後発メーカーなのですが、今では8割を超えるシェアを獲得しています。

バンダイの強みの1つは、プラットフォーム戦略です。バンダイでは単独ソフトの専用筐体ではなく、データカードダスという筐体の中にソフトを入れ替える仕組みを作り、効率的な運営と柔軟なソフト展開を可能にしました。

—最近では玩具との連動も活発です。

埜 バンダイのもう1つの強みは、ペリフェラル戦術にあります。ペリフェラルとは周辺機器のことで、例えば「仮面ライダーバトル ガンバライド」では、変身ベルトのデザインを筐体に反映し、さらにそのベルトで使用するメダルやスイッチなどのキーアイテムと連動して遊ぶことができます。プラットフォーム戦略とは逆のように見えますが、ソフトを入れ替えただけでは子ども達に新しさが伝わりません。プラットフォー

ム戦略にキャラクターの特性に合わせたペリフェラルを加え、周辺商材と連動させて遊びを広げていることが、バンダイがシェアを獲得している大きな要因だと思います。

さらに、豊富なキャラクターラインナップを活用することができるのも強みの1つです。11月下旬には新タイトル「データカードダス ダンボール戦機」を投入し、現在計7タイトルが稼働しています。

—昨年11月から新型のデジタルカードマシンを導入しましたね。

埜 フラットパネルリーダー搭載の新型マシンは、グループの(株)バンダイナムコゲームスと共同開発したもので、フラットパネルでカードのデータを読み込み、パネルに置いたカードを動かすことで画面上のキャラクターを操作できる新しい筐体です。また、別売の「ヒーローアバターカード」で自分の分身(アバター)をゲームに登場させることもできます。昨年の「ドラゴンボールヒーローズ」、今年7月に導入した「ガンダムトライエイジ」とも高い人気を集めており、データカードダスと新型マシンを合わせて、約2万4,000台が稼働しています。

—新型マシンの導入で事業環境に変化はありましたか？



バトルスピリッツ  
©サンライズ/バンダイ・メーテレ

ガンダムトライエイジ  
©創通・サンライズ  
©創通・サンライズ・MBS

プロ野球 オーナーズリーグ  
社日本野球機構承認 NPB BISプロ野球公式記録使用  
社全国野球振興会公認

埜 データカードダスのメインユーザーは、未就学児から小学校低学年ですが、新型のデジタルカードマシンは、さらに上の年齢層に事業を拡大するために導入しました。その結果、「ガンダムトライエイジ」は、小学校高学年から中学生を中心に幅広い層に支持されています。また、新型マシンはネットワーク機能により、コントロールセンターから「ミッシ

ョン」と呼ばれる期間限定的なテーマを随時配信できることも特徴の1つです。例えば「ガンダムトライエイジ」では、放映中のTVアニメ「機動戦士ガンダムAGE」の進捗に合わせてゲーム内容が更新されるなど、密接に連動できるようになりました。さらに、前日の稼働状況がデイリーに送られてくるため、より柔軟で迅速な対応が可能になりました。



#### ■ 埜 義孝 取締役のプロフィール

＜経歴＞ 1962年11月13日生 福岡県出身  
1984年4月 (株)バンダイ入社  
2002年4月 カード事業部ゼネラルマネージャー  
2007年4月 取締役 自販事業政策担当 兼 ベンダー事業部管掌 兼 カード事業部ゼネラルマネージャー  
2011年4月 取締役 メディア政策、自販事業政策担当 兼 ベンダー事業部、カード事業部、ネクストメディア戦略室管掌 兼 メディア部ゼネラルマネージャー

埜 バンダイのカード事業は、トイのターゲットでもある未就学児から小学校低学年までを確実に押さえ、その渦の中心に常にバンダイがいる環境を、カードが先兵となって先陣を切る形で作り上げたいと考えています。それを軸に、カードと新しい技術の融合により、新たなターゲットに向けた新しい遊び、サービスを創出することで、さらなる事業拡大を目指します。また、海外展開の強化も大きなテーマの1つです。現在、来期以降の本格展開に向けたさまざまな準備を進めていますので、ぜひご期待ください。

## さらなる事業拡大に向け カードを軸に新たな遊びを創出する

— ネットカードダスも好調ですね。

埜 2010年に発売した「プロ野球 オナーズリーグ」が2年目の今年も好調を維持しています。「ネットカードダス」は、カード事業の新たな可能性を探っていた中で、カードとネット環境を融合させて誕生しました。カードに印刷されているシリアルコードをパソコン画面に打ち込んで登録すると自動的にゲームが進行します。プロ野球好きの大学生やサラリーマンにターゲットを絞り開発しました。

10月にはオリジナルコンテンツの新タイトル「サイバーワン」を発売し、実在企業とのコラボレーションや、「週刊少年サンデー超増刊号」(小学館刊)と連動するなど、新たなチャレンジにも取り組んでいます。

— 「バトルスピリッツ」シリーズが4年目を迎えました。

埜 2008年に発売を開始したカードダス「バトルスピリッツ」シリーズは、カードゲーム市場でのシェア

大を目指して投入しました。今年9月末にはシリーズ累計販売枚数が6億枚を突破し、10月からは新シリーズもスタートするなど着実に定着しています。当初から小学校3年生男児にコアターゲットを絞り、彼らに合わせた緻密なマーケティング展開をしてきた成果が現れてきたと思っています。グループの(株)サンライズが制作しているアニメとも密接に連動しており、5年、10年と続く息の長い商品に育てていきます。

— そのほかの新展開は？

埜 今夏から「ARカードダス」の販売を開始し好調な出足です。今の最新の技術とカードを融合して生まれた商品で、カードに印刷されたARマーカーをiPhoneなどで読み込み、事前にダウンロードしたアプリケーション上で対戦します。まるでカードからキャラクターが飛び出たような感覚を味わうことができます。

— 今後の事業展望について教えてください。

### 編集後記

本紙でもお伝えしましたように、当社では2012年3月期上半期の業績好調と年末年始商戦に向けた足元の動向をふまえ、通期連結業績見込を修正いたしました。2012年3月期は現中期計画の最終

年度となります。この見込を達成し、2012年4月からの次期中期計画に良い形で繋げていきたいと思っております。

まもなくエンターテインメント業界にとって年間最大の年末年始商戦が本格的にスタートします。売り場や各施設で、

商品・サービスを通じ「夢・遊び・感動」を皆様にご提供できるよう、グループ丸となって取り組みたいと思っております。

株主の皆様におかれましては、これからもご支援のほどよろしくお願い申し上げます。  
(広報IR担当)

## Tamagotchi iD L 15th Anniversary ver. ロイヤルピンク/ロイヤルパープル

発売中/2色・各5,040円

(株)バンダイ

11月23日に生誕15周年を迎えた「たまごっちシリーズ」の最新機種です。アイテムやミニゲームをダウンロードして自分仕様にカスタマイズしたり、アイテム交換ができる「Tamagotchi iD L」の機能はそのままに、15周年を記念して「たまごっち」の公式HP上で行われた好きなキャラクターのファン投票により選ばれた、「おす」15キャラクターと「めす」17キャラクターの計32キャラクターを収録。「おやじっち」や「みみっち」など懐かしいキャラクターも登場します。また、ファン投票と同時に行われた一般公募による「アイテムデザインコンテスト」で選ばれた優秀デザインがアイテムとして登場。さらに、歴代のシリーズに登場した懐かしい「たまごっち」にも出会うことができるなど、新旧どちらの「たまごっち」ファンにも楽しめる内容です。好評放送中のTVアニメ「たまごっち！」(テレビ東京系、毎週月曜日夜7時ほか)との番組連動も引き続き図りながら、「たまごっち」15周年をさらに盛り上げていきます。



Tamagotchi iD L 15th Anniversary ver.  
ロイヤルピンク(左)/ロイヤルパープル(右)

©BANDAI・WIZ 2004

## 「データカードダス ダンボール戦機」

1プレイ1枚100円、2プレイ2枚200円

(株)バンダイ

データカードダスの最新タイトルに、(株)レベルファイブと共同開発した「データカードダス ダンボール戦機」が登場。11月下旬より稼働を開始しました。「ダンボール戦機」とは、レベルファイブが制作・発売しているPSP専用ゲームソフトのシリーズで、このゲームソフトを原作にTVアニメやマンガとのクロスメディアを展開しており、小学生男児を中心に人気となっている作品です。バンダイが今年2月より発売しているプラモデルも、シリーズ累計出荷数が150万個(9月末日現在)を超えるヒット商品となっています。「データカードダス ダンボール戦機」は、3枚のカードをスキャンし、作品に登場するキャラクターと一緒に敵と戦います。別売りのICカード(525円)を使って自分のアバターを作り、LBX(作中に登場するホビー用小型ロボット)のパーツをカスタマイズして戦うことも可能です。主なターゲットは10歳~12歳の男児で、全国の玩具店、量販店の玩具売場、アミューズメント施設などに設置しています。



©L5/PDS・TX ©BANDAI 2011 ©LEVEL-5 Inc.

## Blu-rayソフト「鉄拳 ハイブリッド」

12月1日発売予定/7,140円

(株)バンダイナムコゲームス

映画「鉄拳ブラッド・ベンジェンス」と、プレイステーション3用「鉄拳タッグトーナメントHD」と「鉄拳タッグトーナメント2 プロログ」のゲームを1枚のBlu-rayで楽しめるハイブリッドパックです。映画「鉄拳ブラッド・ベンジェンス」は、今年9月に劇場公開した「鉄拳」シリーズ初の長編3DフルCGアニメーション。この作品ををいち早く3D立体視で楽しみ、本作のみの映像特典を多数収録しています。「鉄拳タッグトーナメントHD」と「鉄拳タッグトーナメント2 プロログ」は、1対1で対戦する通常の「鉄拳」とは異なり、2人のキャラクターを交代させながら戦うタッグバトルが特徴のゲーム。なお、「鉄拳タッグトーナメントHD」は、2000年にプレイステーション2で発売した「鉄拳タッグトーナメント」をプレイステーション3でリメイクして収録。「鉄拳タッグトーナメント2 プロログ」は、2011年9月から稼働をしている業務用ゲーム機「鉄拳タッグトーナメント2」のゲームシステムはそのままに、映画版で登場するキャラクターに焦点をあてた特別版で収録しています。



©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

## Blu-ray BOX

### 「未来少年コナン」「アルプスの少女ハイジ」

「未来少年コナン」: 発売中/33,600円

「アルプスの少女ハイジ」: 12月22日発売予定/37,800円

バンダイビジュアル(株)

日本が世界に誇るアニメ監督・宮崎駿の初監督作品「未来少年コナン」と、高畑勲監督の不朽の名作「アルプスの少女ハイジ」が遂にBlu-ray化されます。今回新たにオリジナル35mmフィルムからテレシネ\*を行い、初放送から30年以上経った今も多くの人々から愛されるこの2作が鮮やかに蘇りました。本編映像だけでなく、特典映像やライナーノートなど特典も満載です。なかでも、当時の企画書の復刻版は注目です。

\*テレシネ: フィルム映画をテレビジョン信号に変換すること



©NIPPON ANIMATION CO.,LTD

©ZUIYO