

Management

トップインタビュー



(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

— 第1四半期の連結業績を発表しました。

石川 2014年度の第1四半期は、コンテンツ事業と国内トイホビー事業が好調で、売上高・営業利益・経常利益・四半期純利益とも、過去最高の数字となりました。

コンテンツ事業では、ソーシャルゲームやスマートフォン向けアプリゲームの既存タイトルが安定的に推移したことに加えて、「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ」「ONE PIECE トレジャークルーズ」「ドリフトスピリッツ」など、昨年末から今年にかけてサービスを開始したアプリゲームの新規タイトルが人気になり、ネットワークコンテンツが好調でした。また、映像音楽コンテンツでは、映像コンテンツと音楽コンテンツの連動展開をしているグループオリジナルIP「ラブラ

国内トイホビー事業とコンテンツ事業の好調で 第1四半期は順調にスタート

(株)バンダイナムコホールディングスは、2014年度（2015年3月期）第1四半期累計期間（2014年4月～6月）の連結業績を発表しました。今回は、業績動向や各事業の状況、2015年4月のスタートに向け策定が進む次期中期計画などについて、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。

イブ!」や、「機動戦士ガンダムUC」シリーズの最終章「機動戦士ガンダムUC episode 7『虹の彼方に』」がヒットし、業績に貢献しました。それに加えて、2013年度に欧米で発売したゲームソフト「DARK SOULS II」がPC版を中心に人気となりました。

トイホビー事業では、国内事業の好調が続きました。「機動戦士ガンダム」「烈車戦隊トッキュウジャー」「仮面ライダー鎧武/ガイム」などの定番IP*に加えて、「妖怪ウォッチ」や「アイカツ!」といった新規IP商品が人気となりました。

2014年度は中期計画の最終年度となるのですが、社員の頑張りでも良い形でスタートを切ることができたと感じています。

— 上期（2014年4月～9月）の業績予想を修正しましたね。

石川 第1四半期の実績や、足元の事業動向を踏まえて、上期の売上・利益予想を修正しました。先ほどお話ししたように、第1四半期は良いスタートを切ることができました。この勢いを維持し通期もより高い目標を目指そうと、グループ一丸となって取り組んでいます。通期の業

績予想については、年初計画通りとしています。下期に年間最大の年末年始商戦を控えていますし、エンターテインメント業界は非常に変化が速いので、年末年始商戦に向けた商品ラインナップが見えた段階で、改めて精査したいと考えています。

— 前期（2013年度）に課題だった事業や地域の状況はどうですか？

石川 アミューズメント施設事業は、ショッピングセンターの中に入っている店舗が集客面で消費税増税の影響がありましたが、繁華街やロードサイドの店舗は順調です。また、現場発のさまざまなアイデアを積極的に取り入れ、良いものは各店舗間で共有する試みもスタートしていますので、今後効果が出てくることを期待しています。

トイホビーの欧米については、本格的な商戦期である下期に向けて、「Power Rangers」の商品展開を強化するとともに、現地の映画IPなど新たなIP商品導入に挑戦しています。次期中期計画に向け、基盤をしっかり整えていきたいと思っています。

(次ページに続く)

*IP: Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

各事業・地域で年末年始商戦に向けて 戦略商品・サービスを展開

— 年末年始商戦に向けたトイホビーの動きを教えてください。

石川 国内トイホビーは、引き続き「圧倒的No.1戦略」を推進します。10月には「仮面ライダードライブ」「ガンダムビルドファイターズトライ」、そして「アイカツ！」3rdシーズンと戦略IPの新番組が放送開始されます。「仮面ライダードライブ」は、子どもたちの好きな「車」をモチーフにしたライダーで、玩具を中心にさまざまな商品を発売予定です。

「ガンダムビルドファイターズトライ」は、人気となった「ガンダムビルドファイターズ」の新作で、今回もプラモデルを軸に商品・サービスを提供していきます。TVアニメ3年目に入る「アイカツ！」は、足元でも高い人気で、女兒向けの定番IPとして定着してきています。引き続きデジタルカードゲームを軸にグループ横断で展開していきます。

— 「妖怪ウォッチ」が人気ですね。

石川 レベルファイブさんのゲームソフトやTVアニメの世界観が子どもたちに支持され、1月から発売開始したバンダイの関連商品も「妖怪メダル」や「DX妖怪ウォッチ」を中心に高い人気です。年初には年間売上70億円を見込んでいましたが、第1四半期で65億円の売上となり、上期で100億円を超える見込みです。想定を大きく超える人気となり、商品の品薄状態が続き、大変ご迷惑をおかけしています。より多くのお客さまに商品をお届けできるように、生産をさらに強化していきます。

— インドネシアに現地法人を設立しました。

石川 玩具の生産・販売と、ASEAN諸国へ玩具を輸出するPT BANDAI NAMCO INDONESIAが、10月より営業開始します。インドネシアは

日本IPの人気が高く、経済も玩具市場も拡大しています。アジアはトイホビーの「一気通貫強化戦略」が良い形で進んでいますので、これを機に、アジアでの存在感をさらに高め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 第1四半期はネットワークコンテンツと映像音楽コンテンツが好調でした。ネットワークコンテンツは「IP軸戦略」により、スピーディな判断ができるようになったことが事業拡大につながりました。今後は、中国などアジア市場でオンラインゲーム、アプリゲームなどの展開も本格的にスタートしていきます。中長期的な視点で、現地のパートナーとも協力し、ファンの動向やニーズを把握しながら、海外でのノウハウを蓄積していきたいと思っています。

映像音楽コンテンツでは、オリジナルIPの「ラブライブ！」が、映像作品、音楽作品とも人気です。今後は、35周年を迎えた「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」「アイカツ！」など主力IPを中心に、新たなIP創出への挑戦も積極的に行っていきます。また、最近ではライブ・イベントという新しい芽が育ってきました。バーチャルなコンテンツと、リアルな場が融合することで「IP軸戦略」に厚みが増してきていますので、今後も楽しみです。

— 家庭用ゲームと業務用ゲーム機はどうですか？

石川 家庭用のパッケージソフトについては、今後も

フランチャイズタイトルと旬のIPタイトルをバランスよく展開していきます。またPS4やXbox Oneといった新しいプラットフォームについても、プラットフォームとユーザーの特性にあったタイトルを提供していく予定です。ネットワークの普及などの環境の変化でゲームの遊び方もどんどん多様化していますので、今後も臨機応変に対応していきたいと思っています。

業務用ゲーム機と景品は、グループのアミューズメント施設事業にとっても重要な存在です。施設ならではの楽しみ方を味わっていただけるように、新商品の開発に取り組んでいきたいと思っています。

— アミューズメント施設についてはどうですか？

石川 国内では、お客様に何度も足を運んでいただけるような参加型イベントの施策アイデアを現場からどんどん発信しています。また、効率化によるコスト削減も進めています。このほか、既存のアミューズメント施設に続く柱の構築を目指し、新業態にも積極的に取り組んでいます。IPと飲食を融合し人気となっている「CHARACRO」は2号店を出店予定ですし、これまで市場調査の目的も兼ね期間限定でオープンしていた謎ときを楽しむ「なぞともCafe」が



「機動戦士ガンダム UC episode 7
「虹の彼方に」」

©創通・サンライズ



「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ」

©荒木飛呂彦/集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会
©荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS
/集英社・ジョジョの奇妙な冒険SC製作委員会
©BANDAI NAMCO Games Inc.

常設店としてオープンしました。ユーザーの動向や反応を一番見ているのは、施設のスタッフたちです。こ

れからも積極的に現場発のアイデアや意見を提案してほしいと思います。

ば、新しいマーケットやビジネスチャンスを生み出せるはず。こういった、今我々が持っている武器をいかに最大限使いこなすかということも考えていきたいと思っています。

一年末年始商戦、そして下期に向け意気込みをお願いします。

石川 この第1四半期は次期中期計画に向けた年ということもあり、私は改めて国内の全グループ会社に足を運びました。どの会社もそれぞれの個性があり、社員も元気で良い雰囲気です。2014年度の出足は良いスタートとなりましたが、まだまだこれからです。決して油断することなく、グループ一丸となり全力で取り組んでいきたいと思っています。そして環境変化がますます速くなっていますので、これまで以上にスピーディな対応とチャレンジをし続けていきます。

グループをかき回すことで化学反応を起こし 新たなビジネスチャンスを創出

—次期中期計画の策定状況について聞かせてください。

石川 各社、各SBU、グループ横断とさまざまなレイヤーで次期中期計画の検討を行っています。大きなテーマとしては、まず売上5,000億円、営業利益500億円を安定的に達成できるグループを目指して行こう、その上で次の新たなステージに進んでいくために何をすべきなのか、何が足りないのかということ議論しています。その議論をしている中で1つ気づいたのは、我々はグループ

の持つ強みやリソースを最大限活用できていないのではないかとことです。例えば、トイホビーの各社は、スピーディかつ強力なマーケティングのノウハウを持っています。一方、コンテンツSBUのスタジオ機能は最先端技術に対応する開発ノウハウを持っています。このマーケティング力と技術力を融合させれば、もっと新しい商品・サービスが生み出せるのではないかと思うのです。今のは一例ですが、もっとグループの中をかきまわし、化学変化を起こせ

Holdings News

デイサービスセンター「かいかや」3号店オープン

バンダイナムコグループの(株)かいかや(河村吉章社長)は、デイサービスセンター3号店となる「デイサービスセンターかいかや 横浜ポートサイド店」をオープンしました。



「かいかや」は、介護保険で利用できる「通所介護施設」で、グループのエンターテインメント事業で培った遊びのノウハウと福祉を融合し、業務用ゲーム機の活用など“楽しみながら元気になるプログラム”を提供する、バンダイナムコグループならではの福祉事業を展開しています。

2012年からは九州大学病院リハビリテーション部と共同で、福祉・医療領域におけるゲームマシンの企画をプロデュース。また、「かいかや」利用者の測定結果を九州大学リハビリテーション部が検証し、より効果的にマシンを活用するためのプログラムの提案も行っています。

■デイサービスセンターかいかや 横浜ポートサイド店

住所 神奈川県横浜市神奈川区大野町1番地25

横浜ポートサイドプレイス1階(JR横浜駅きた東口徒歩7分)

電話 045-450-1085

サービス提供地域 神奈川県横浜市 中区、西区、神奈川区、南区

サービス提供時間 9:45～16:50(休日/年末年始、日曜)

CSR 活動報告

志賀高原「バンダイナムコの森」 で森の保全活動を実施



(株)バンダイナムコホールディングスは、森林(もり)の里親となっている長野県志賀高原「バンダイナムコの森」での活動の一環として、森の保全活動を実施しました。活動には約20名のグループ社員が参加し、森の間伐などの整備作業を行いました。

東日本大震災被災地での活動を実施

(株)バンダイナムコホールディングスは、8月に東日本大震災被災地の子どもたちに向けた夏休みのイベントを行いました。



今回は宮城県の石巻市と東松島市の放課後児童クラブで約50名の子どもたちとプラモデル作りを行いました。バンダイナムコホールディングスでは、2011年より公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと連携し、被災3県の各地で子供たちに向けた活動を継続的に行っており、今後も被災地の子どもたちに向けた活動を行っていきます。

2015年3月期第1四半期累計期間連結業績

(株)バンダイナムコホールディングスは、2015年3月期(2014年度)の第1四半期累計期間(2014年4月～6月)の連結業績を発表しました。

2014年度第1四半期は、コンテンツ事業において、国内のネットワークコンテンツと映像音楽コンテンツに加え、欧米のゲームソフトが好調に推移しました。また、国内のトイホビー事業において、定番IP商品や新規IP商品が好調に推移しました。

各事業の概要は以下の通りです。

<トイホビー事業>

国内において、「機動戦士ガンダム」や「烈車戦隊トッキュウジャー」、「仮面ライダー鎧武/ガイム」などの定番IPや、新規IP「妖怪ウォッチ」や女兒向けIP「アイカツ!」などの商品が、各事業を横断する展開により好調に推移しました。このほか、乳幼児層や大人層に向けた商品展開を強化するなどのターゲット拡大に向けた取り組みを行い、国内の各タ

ーゲット・市場における「圧倒的No.1戦略」を着実に推進しました。

海外においては、欧米地域では「Power Rangers」シリーズの商品が堅調に推移しました。アジア地域においては、日本と連動した展開により、玩具やプラモデル、大人向けのコレクション性の高い玩具、カード商材などが人気となりました。

<コンテンツ事業>

国内において、ソーシャルゲームやスマートフォン向けアプリゲームの主力タイトルが安定的に推移するとともに、「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ」、「ONE PIECE トレジャークルーズ」などのアプリゲームの新規タイトルが好調に推移しました。また、映像コンテンツと音楽コンテンツの連動展開を行っているIP「ラブライブ!」や、「機動戦士ガンダムUC episode 7『虹の彼方に』」など映像音楽コンテンツが好調に推移し、業績に貢献しました。

海外においては、欧米で前連結会計年度に発売したゲームソフト「DARK SOULS II」がPC版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、店舗への人員配置や集客施策を強化するなど事業の立て直しに向けた各種施策を進めるとともに、IPの世界観を体感できる差異化した店舗展開などを推進しましたが、既存店売上高が前年同期比91.0%と前年実績を下回りました。

2014年度の見通しにつきましては、当第1四半期累計期間の実績ならびに各事業の直近の事業動向を踏まえ、第2四半期累計期間の予想数値を以下の通り修正しました。

なお、通期の連結業績予想数値については、第3四半期連結会計期間以降に大型商戦である年末年始商戦を控えていること、さらには変化が激しい市場環境が継続していることを踏まえ、修正は行っておりません。

◆2015年3月期第1四半期 累計期間の累計業績

(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	122,504	16,847	17,633	11,632
前年同期増減率	15.7%	26.2%	22.1%	22.3%

◆2015年3月期第2四半期 累計期間の累計業績予想

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益
今回予想(2014年8月公表)	255,000	25,000	25,000	16,000
前回予想(2014年5月公表)	235,000	20,000	20,000	12,500

◆2015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
通期(2014年4月～2015年3月)	500,000	45,000	45,000	28,000

◆2015年3月期第1四半期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	46,546	3,946
コンテンツ	65,708	13,360
アミューズメント施設	12,908	△616
その他	6,803	570
消去・全社	△9,461	△412
合計	122,504	16,847

※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。

「ガンダム GLOBAL CHALLENGE」発表

一般社団法人ガンダム GLOBAL CHALLENGE (設立者：(株)創通、(株)サンライズ／代表理事：宮河恭夫) は、機動戦士ガンダムが生誕40周年を迎える2019年に18mの実物大ガンダムを動かすことを目指すプロジェクト「ガンダム GLOBAL CHALLENGE」を発表しました。

「ガンダム GLOBAL CHALLENGE」は、日本が軸となるオープンイノベーションで、世界中からアイデアやプランを募集するものです。「リアルエンターテインメント部門」「バーチャルエンターテインメント部門」の2部門で7月下旬よりアイデア募集を開始しています。(詳細は<http://gundam-challenge.com/>に掲載)。

7月に開催したプロジェクト発表会には、社団法人の理事を務める創通の青木建彦社長、バンダイの上野和典社長(チーフガンダムオフィサー)、社団法人の代表理事を務めるサンライズの宮河恭夫社長、そして機動戦士ガンダム総監督の富野由悠季氏、ミュージシャンのSUGIZO氏が登壇しました。この席で宮河社長は、「このプロジェクトを通じ、ガンダムの認知拡大はもとより、ロボット科学技術の周知、研究の発展、技術の開発、映像・エンター



テインメントの探求などが行われる

ことを期待しています。国内だけでなく海外の皆様にご協力いただくことで、さらなる相乗効果が生まれればと願っています」と語りました。

発表会の後には、パネルディスカッション「夢が現実を創り、現実がまた夢を創る」を開催し、モデレーターとして脳科学者の茂木健一郎氏、パネリストとしてSUGIZO氏、プロジェクトの技術監修を務める早稲田大学副総長・理工学術院教授の橋本周司氏、作家の福井晴敏氏、宮河社長が登壇。各分野のスペシャリストがそれぞれの立場や視点で、ガンダムを動かすことや技術進化について熱いディスカッションを繰り広げました。



Portrait

現場から

スマホアプリ「ONE PIECE トレジャークルーズ」をプロデュース

(株)バンダイナムコゲームス 第2事業本部 第2プロダクション 第1課 講元 大輔

5月にサービスを開始したスマートフォン向けアプリゲーム「ONE PIECE トレジャークルーズ」が、1カ月で500万ダウンロードを達成するなど好調に推移しています。今回はこのゲームのプロデューサーを務める(株)バンダイナムコゲームスの講元大輔に話を聞きました。

Q プロデューサーの役割とは？

A 「ONE PIECE トレジャークルーズ」には、当社のほかに、共同で開発を行っている会社や著作権元の会社などさまざまな会社が関わっています。私はプロデューサーとして、各社との連携調整などを行いながら開発を進めました。

Q ゲームの特徴を聞かせてください。

A 原作アニメのストーリーに沿って冒険しながらバトルしていくロールプレイング型ゲームです。ワンピースは作品のストーリー性と、キャラクターの魅力が重要な要素ですので、それを最大限に活かしたゲーム構成を追求しました。その一方で、ゲームが複雑で難しいものにならないように気をつけました。ライトユー

ザーでも気軽に楽しめて、遊びやすく、それでいて飽きないようにこだわっています。ワンピースはファン層の幅が大変広い人気作品ですので、多くの方に“ついついやりたくなる”ゲームにしたいと考えながら、開発しました。

Q 特にこだわった点はどこですか？

A “ついついやりたくなる楽しさ”を追求するために、ゲームそのものの操作性にこだわりました。バトルをするときにタイミングを合わせてタップする操作が気持ち良く、単純ながらもハマってしまう感覚を、ぜひ多くの方に楽しんでもらいたいですね。IPを活用したタイトルの強さは、作品が持つストーリーやキャラクターの世界観ですので、その世界観やディテールにこだわりながらゲームを開発するのも重要です。例えば、ゲーム内で登場する言葉でも一般的なゲーム用語ではなく、作品の世界観にあった言葉を敢えて選ぶようにしました。

Q ネットワークならではのポイントは？

A 私は家庭用ゲームソフトの開発も担当

していますが、ネットワークコンテンツと家庭用ゲームソフトは、開発する際の視点が大きく違うと感じました。家庭用ゲームソフトは、発売に向けて最大限集中して開発やプロモーションを進めていきます。一方、ソーシャルゲームやアプリゲームなどのネットワークコンテンツは、配信後も継続して遊びやすさを提供するとともに、ユーザーの声やご要望にお応えしていく運営も重要です。「ONE PIECE トレジャークルーズ」は、原作の1話からストーリーを読み進める感覚で遊ぶことができるので、ユーザーの皆さんにどんだん先を楽しみにしていただければと思います。



2004年4月バンダイネットワークス(株)入社。2009年4月グループの組織変更に伴い(株)バンダイナムコゲームス入社

新番組情報

■ガンダムビルドファイターズトライ

「機動戦士ガンダム」35周年の今年、シリーズ最新作の1つとなるTVアニメ「ガンダムビルドファイターズトライ」(毎週水曜日18:00～、テレビ東京系)が、10月8日より放送を開始します。今作は、昨年放送された「ガンダムビルドファイターズ」と同じ世界観の新シリーズで、カスタマイズした自分だけの「ガンプラ」を操作して3人1チームで戦う「全日本ガンプラバトル選手権」に挑む主人公の姿を描きます。(株)バンダイ(上野和典社長)では、番組のスタートに合わせて劇中のキーアイテム「ガンプラ」を中心に、デジタルキッズカードゲーム、玩具菓子、カプセル自販機商品などを展開。バンダイナムコグループ各社からもゲームソフトや映像パッケージを展開するなど幅広いカテゴリーで商品、サービスを提供していきます。

©創通・サンライズ・テレビ東京



■仮面ライダードライブ

平成仮面ライダーの16作品目となる「仮面ライダードライブ」(毎週日曜日朝8:00～、テレビ朝日系)が、10月5日よりスタートします。番組のモチーフは、その名の通り「車」。ライダー史上初、バイクに乗らない、車に乗って戦う仮面ライダーの登場です。物語の舞台は警察、主人公・泊進ノ介は頻発する怪事件に対抗するために作られた「特殊状況下事件捜査課」に所属する警察官。ある事件を追う中で、しゃべるベルト「ドライブドライバー」に出会い、「シフトカー」たちの力を借りて「仮面ライダードライブ」へと変身。相棒となるスーパーカー「トライドロン」とともに、怪人たちと戦います。バンダイでは番組のスタートにあわせて、玩具を中心に大型ビークル、なりきりアイテムなど、番組と連動したさまざまな商品を展開します。

©2014 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映



WEB情報サービス 「オトナ女子美日和」

バンダイがプロデュースした「オトナ女子」向けキャラクターグッズのWEB情報サービスがスタートしました。大人の女性にこそ使って欲しい“実力派”キャラクターの商品情報を、開発秘話などとともにお届けします。(http://biyori.jp/)

■バンダイ取締役・飛田尚美のコメント

「かつて胸をときめかせた『少女の頃の憧れ』をかなえられるキャラクター商品として、バンダイでは大人の女性向け商品を雑貨から衣料品まで商品化しています。『オトナ女子美日和』は、商品情報とともに、商品の使用レポートや、大人の女性が知りたい耳より情報などをお伝えすることで、女性の幅広いニーズに応え、大人女性市場の拡大に向けて展開をはかっていきます」



■インドネシアに現地法人を設立

バンダイナムコグループは、インドネシアに現地法人 PT BANDAI NAMCO INDONESIA を設立します。バンダイを主幹会社とするトイホビー事業では、今回の現地法人設立によりインドネシアで製造・販売を行い、同国内で玩具事業を拡大させるとともに、インドネシアで生産した商品をASEAN諸国へ輸出するなど、アジア全体の事業拡大を目指します。

■新会社の概要

名称	PT BANDAI NAMCO INDONESIA
所在地	インドネシア ジャカルタ市
代表者	代表取締役社長 大之木 鉄平
資本金	US \$ 3,000,000
営業開始日	2014年10月1日予定

■新製品情報

ケンダマクロス

発売中/各2,700円

(株)バンダイ

昔ながらのけん玉の基本の形はそのままに、子どもから大人まで幅広い層が楽しめるように素材や技(トリック)をファッションナブルにアレンジしました。また、標準サイズのカップに加え、標準より約1cm大きな“スタビライズカップ”を付属。カップを組み替えれば初心者も簡単に、上級者はより高難度のトリックに挑戦することができます。今後さまざまなカラーバリエーションを発売し、2015年3月末までにシリーズ累計30万個の販売を目指します。

©BANDAI 2014



「カフェ&バー CHARACRO」多店舗展開

(株)ナムコ(萩原 仁社長)は、「現実世界と作品世界のクロスオーバー空間」をコンセプトに、飲食を楽しみながら人気アニメやゲームの世界観が味わえる施設「カフェ&バー CHARACRO」を多店舗展開します。

2013年10月に東京・池袋にオープンした「CHARACRO」の1号店は、『TIGER&BUNNY』の作品と連動した演出やサービスを提供し、席数を大幅に上回る予約となってい

ましたが、第2弾は『マクロスF(フロンティア)』とタイアップ。7月27日に『カフェ&バー CHARACRO feat. マクロスF』(写真)としてリニューアルオープンしました。

なお、大変好評だった1号店のタイアップ作品『TIGER & BUNNY』は、2号店として新規出店する東京・秋葉原にて、『カフェ&バー CHARACRO 劇場版 TIGER

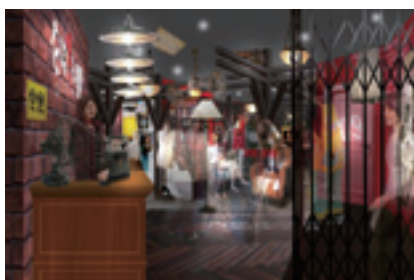


©2007 ビックウエスト/マクロスF製作委員会・MBS
©2009,2011 ビックウエスト/劇場版マクロスF製作委員会

& BUNNY -The Rising-』として9月11日にオープンする予定です。

謎ときと軽食が楽しめる 「なぞともcafe」常設店オープン

2013年7月～2014年1月までの期間限定で東京・代官山にオープンしたナムコの人気謎とき体験施設『なぞともCafe』の常設型施設が、『なぞともCafe 新宿店』として東京・新宿に8月22日にオープンしました。



『なぞともCafe』は、ドリンクや軽飲食が楽しめる「パブリックスペース」と、謎ときのテーマや難易度が異なる数種類の個室「ミッションキューブ」で構成され、制限時間765秒以内にミッションのクリアを目指すという謎ときエンターテインメント施設です。

なお、今秋には、他業種とコラボレーションした謎とき体験施設『なぞともCafe サテライト』もオープンする予定です。

ナムコは、今後もリアルゲームの事業を加速していきます。

「namco名古屋駅前店」 「namcoフジグラン高陽店」をオープン

ナムコは、「namco名古屋駅前店」(愛知県名古屋市)と、「namcoフジグラン高陽店」(広島県広島市)を6月にオープンしました。

「namco名古屋駅前店」は、女子中高生に人気の最新シールプリント機を数多く取り揃え、名古屋駅前の「シールプリント機の聖地」として人気を博しています。

「namcoフジグラン高陽店」は、ファミリーで楽しめる、多種多様な景品をそろえたクレーンゲームをはじめ、みんなでワイワイ盛り上がるアーケードゲーム、シニア層に人気のメダルゲームなど、幅広い年代のお客様に楽しんでもらえる施設です。



写真上は「namco名古屋駅前店」、下は「namcoフジグラン高陽店」

ナムコのイベント情報

ナムコ×妖怪ウォッチキャンペーン

ナムコは、人気キャラクター「妖怪ウォッチ」のナムコ限定グッズがもらえる「ナムコ×妖怪ウォッチキャンペーン」を実施しています。

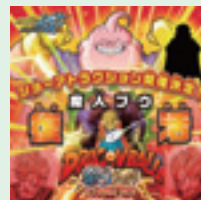


第1弾では、対象のクレーンゲームに500円を投入すると、ナムコ限定オリジナルデザインクリアファイル(全4種)がもらえます(なくなり次第終了)。また、9月5日から9月28日までの第2弾では、ナムコの店舗で「妖怪さがしクイズ」を実施。正解するとナムコ限定オリジナルポストカードがプレゼントされます。

©L5/YWP・TX

「ドラゴンボール祭り 2014 in J-WORLD TOKYO」開催

TVアニメ「ドラゴンボール改」の放送を記念したスペシャルイベント「ドラゴンボール祭り2014 in J-WORLD TOKYO」が、7月19日～9月15日まで開催中です。魔人ブウの復活を描いたオリジナルショーアトラクション「復活させちゃえ!魔人ブウ登場!」が実演されるほか、ミニゲーム「スーパーゴーストカミカゼアタックボウリング」や「激突!ウルトラブウバレーボール」、さらにポトレート付きオリジナルフードメニューなども登場します。また、アトラクション「はなとうぜ!かめはめ波!!」に「魔人ブウ」が登場。最新3Dアトラクションでの魔人ブウの動きに注目してください。



©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション

「ONE PIECE トレジャークルーズ」が 配信開始1カ月で500万ダウンロード突破

(株)バンダイナムコゲームス(大下聡社長)が、App Store、Google Play向けに今年5月より配信しているワンピースのスマートフォン向けゲームアプリケーション「ONE PIECE トレジャークルーズ」が、わずか1カ月で500万ダウンロードを突破しました。これはバンダイナムコゲームスのゲームアプリでは最速の記録達成です。

この作品は、仲間を見つけて自分だけの海賊団をつくり、冒険・育成・バトルを繰り返す新感覚タップバトルRPGで、スマートフォンならではの臨場感あふれるバトルを実現。今後もさまざまなイベントやキャンペーンを実施し、盛り上げていきます。

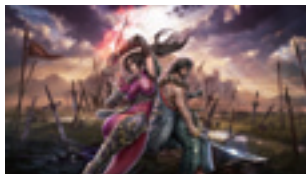
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI NAMCO Games Inc.



PS3向けオンラインゲームが好調に推移

バンダイナムコゲームスが展開する基本料金無料のPS3向けオンライン専用ゲームが好調に推移しています。「SOULCALIBUR Lost Swords」(写真上)はワールドワイドの展開開始から約2カ月半で、また「ACE COMBAT INFINITY」(同下)は約1カ月半で全世界100万ダウンロードを突破。いずれも日本語、英語、フランス語をはじめとした多言語対応を行っており、日本はもとより、欧米を中心に全世界で人気が高いコンテンツです。バンダイナムコゲームスでは、今後もさらに多くのお客様に楽しんでいただけるように取り組んでいきます。

©BANDAI NAMCO Games Inc. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. ©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION
©DigitalGlobe, Inc., All Rights Reserved. ACE COMBAT® INFINITY & ©BANDAI NAMCO Games Inc.



ゲームメソッドを車両検索システムに活用

バンダイナムコゲームスは、(株)ガリバーインターナショナル(以下、ガリバー)が1998年より展開している在庫車両検索システム「ドルフィンネット」の開発に、「ゲームメソッドコンサルティング」を活用することで提携しました。これにより、「ドルフィンネット」の常時6,000台のクルマ選びをより身近なものにし、ガリバー独自のクルマ購入システムへの親和性を高めていきます。

「ゲームメソッドコンサルティング」は、バンダイナムコゲームスがゲーム制作やコンテンツ開発で培った技術やノウハウをもとに体系化したもので、他業種の製品・サービスの開発に役立てることができま。ガリバー以外にも、家電メーカー、通信業者、放送局、調査会社、大型商業施設など、幅広い異業種とプロジェクトを手がけています。

PS3/Xbox 360用ソフト「NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームレボリューション」

9月11日発売予定/7,120円 (株)バンダイナムコゲームス
人気アニメ『NARUTO-ナルト- 疾風伝』を題材に、ワールドワイドで累計1,200万本を出荷している人気忍道対戦アクションゲーム『ナルティメット』シリーズの最新作。美しいグラフィックで、まるでアニメを自分で動かしているかのようなバトルが楽しめます。また、本作にはシリーズ最多の100を超えるキャラクターが参戦。原作者の岸本斉史氏デザインの“メカナルト”もオリジナルキャラクターとして登場。さらに、アニメを手がける「STUDIO びえろ」制作の新作アニメーションも50分以上のボリュームで収録され、これまでの原作・アニメで語られることのなかったエピソードが初めて明らかになります。



©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ
©BANDAI NAMCO Games Inc.

ニンテンドー3DS用ソフト 「テイルズ オブ ザ ワールド レヴ ユナイティア」

10月23日発売予定/5,210円 (株)バンダイナムコゲームス
ワールドワイドで累計1,600万本出荷している『テイルズ オブ』シリーズの歴代キャラクターたちが作品を越えて出会い、敵対し、物語を紡いでいく本格シミュレーションRPGです。最新作「テイルズ オブ エクシリア2」からもキャラクターが初登場。また、本作のオリジナルキャラクター「テルン」と「ナハト」の2つの視点で描かれるボリューム満点のシナリオも楽しめます。フルボイスで表現したメインシナリオやオープニングアニメの収録、さらに新規で描きおろしたイラストや秘奥義カットも必見です。

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



AM景品「ワンピース Q posket-PERHONA-」

10月下旬投入予定 (株)バンプレスト
クオリティの高い、ほっぺの可愛い新ブランド「Q posket」シリーズの第2弾。女性ファンに向けたコレクションフィギュアから「ペローナ」が登場。愛くるしい顔や彩色など、細部にまでこだわり表現した女の子のフィギュアシリーズです(全1種、全長約13cm)。10月下旬より全国のアミューズメント施設へ投入します。



©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション

浅田次郎原作の映画『^{ざくろざか} 柘榴坂の仇討^{あだうち}』9月20日公開 人気アニメシリーズ3作のイベント上映も今秋続々開始

バンダイビジュアル(株) (川城和実社長) が製作に参加する作品が、9月より続々と上映されます。

まず、人気作家・浅田次郎の短編集「五郎治殿御始末」の中でも名作と名高い「柘榴坂の仇討」が映画化され、9月20日より全国公開されます。幕末から明治へと時代が激変する中で、誇りと覚悟を持ち続け、運命に向き合った侍たちを描く感動の物語です。

また、人気アニメシリーズのイベント上映も次々にスタートします。シリーズ最終話となる『攻殻機動隊ARISE border:4 Ghost Stands Alone』をはじめ、2013年4～6月にテレビ放送されたオリジ

ナルSFアニメの続編『翠星のガルガンティア ～めぐる航路、遙か～』や、2013年4～9月に放送されたTVシリーズを再構成した特別編集版『宇宙戦艦ヤマト2199 追憶の航海』も今秋上映の予定です。



©2014映画「柘榴坂の仇討」製作委員会

タイトル	上映開始
攻殻機動隊ARISE border:4 Ghost Stands Alone	9月6日(土)～
柘榴坂の仇討	9月20日(土)～
翠星のガルガンティア ～めぐる航路、遙か～ 前編	9月27日(土)～
宇宙戦艦ヤマト2199 追憶の航海	10月11日(土)～

『ガンダム Gのレコンギスタ』など TVアニメ3作品 10月より放送開始

富野由悠季が総監督を務めるオリジナルアニメ『ガンダム Gのレコンギスタ』の放送が10月よりスタートします。舞台は宇宙世紀後の時代“リギルド・センチュリー”。主人公ベルリが海賊部隊の少女アイダと謎の少女ライヤ、そして愛機“G-セルフ”と出会うことで運命が動き始める＜ボーイミーツガール&ロボット＞のストーリーが描かれます。同作は、テレビ放送に先行して劇場でのイベント上映、インターネット配信も行います。



©創通・サンライズ

そのほか、上空に謎の円盤が浮かぶ街を舞台に、少女たちの出会いと成長を描くオリジナルTVアニメ『天体のメソッド』や、2013年10月～2014年3月に放送され好評を博したTVアニメの新シリーズ『ガンダムビルドファイターズトライ』も10月より放送を開始します。

「BANDAI NAMCO ANIME CAMP」開催

『機動戦士ガンダム』『ラブライブ!』『ガールズ&パンツァー』『アイドルマスター』などの人気アニメ作品をアピールするライブイベント「BANDAI NAMCO ANIME CAMP 2014」が、9月20～21日に潮風公園(東京都品川区)で開催されます。

このイベントは、国内最大級のアニソンイベント「TOKYO アニメパーク」の一環として開催されるもので、バンダイナムコグループの(株)サンライズ、バンダイビジュアル(株)、(株)ランティス、(株)バンダイナムコライブクリエイティブが参加。ライブイベントを通じ、アニメコンテンツのアピールを行うとともに、アニメ文化の国内外への発信とアニメファン拡大を目指します。



さばげぶっ! 特装限定版1

9月24日発売予定 バンダイビジュアル(株)
Blu-ray Disc : 7,000円

7月より好評放送中のTVアニメ『さばげぶっ!』のBlu-rayが発売されます。本作は講談社「なかよし」に連載中の松本ひで吉によるギャグ漫画を原作に、梧桐学園高校サバゲ部を舞台に繰り広げられる、何でもアリの女子高ライフを描くガールズコメディです。映像特典には、新作OVA「そして誰かいなかった」のほか、キャスト出演イベント映像などを収録。また、2015年2月に開催されるライブ&トークイベントの優先申込券や、描き下ろし大判ブロマイドセットも封入されています。



©松本ひで吉・講談社/「さばげぶっ!」製作委員会

TVアニメ『ラブライブ!』2期 オリジナルサウンドトラック

発売中 / CD : 3,300円 (株)ランティス

今年4月から放送され、大好評を博したTVアニメ『ラブライブ!』2期のオリジナルサウンドトラックが発売されました。オールメディア展開で話題のスクールアイドルプロジェクト『ラブライブ!』は、楽曲CDが続々オリコンチャートにランクインされ、今年2月にさいたまスーパーアリーナで開催されたワンマンライブ「ラブライブ! μ's→NEXT LoveLive! 2014 ~ ENDLESS PARADE ~」も大盛況となるなど、注目を集めています。本作にはTVアニメ2期のBGMに加え、主題歌・挿入歌の各TVバージョンなどが収録されています。



©2013 プロジェクトラブライブ!

アニソンを軸とした音楽やライブ・イベント事業を展開 15周年を機にさらなる飛躍を目指す

バンダイナムコグループで、アニメ・ゲーム・声優アーティストを中心とする音楽事業を展開している(株)ランティスが、アニソン（アニメソング）人気や、「ランティス祭り」に代表されるライブの人気などもあり、順調に事業を拡大しています。今回は、元ミュージシャンでもある(株)ランティスの井上俊次社長に、音楽事業の状況と今後の取り組みなどについて聞きました。

—ランティス設立のきっかけは？

井上 以前所属していた音楽会社が活動を停止することになり、そこにいたメンバー4人で1999年に新しく立ち上げたのがランティスです。当時はまだ、アニソンというと懐メロっぽいものというイメージがあったのですが、今の時代に合ったアニソンを作っていきたいと会社を興したのです。

—元々はミュージシャンでしたね。

井上 私は、影山ヒロノブ君（『JAMプロジェクト』のリーダーで『ドラゴンボールZ』『聖闘士星矢』などの主題歌を担当）と高校の同級生で、彼らと「LAZY（レイジー）」というアマチュアのロックバンドを結成し、キーボードを担当していました。あるときテレビ局のオーディションに合格し、テレビ出演することになったのです。その時の司会のかまやつひろしさんから「プロデビューしないか」とお誘いをいただき、上京しました。こうして1977年にプロデビューしたのですが、4年後に解散し、その後は「ネバーランド」というバンドで10年くらい活動していました。

そんなときに出会ったのがアニソンだったのです。それからアニソンの作曲や編曲の仕事をするようになり、音楽プロデューサーに専念するようになりました。ですからアニソンは私の恩人であり、ランティスを設立したときも、アニメやゲームに特化した音楽事業を行う会社にしようと決めていました。

—ランティスにとっての転機は？

井上 2006年にバンダイビジュアル

と資本関係を結び、バンダイナムコグループに入ったことですね。社員は15人ほどで、レコード会社としては非常に小規模だったと思います。それでもアニメ音楽業界の先を見据え、どのように会社を伸ばしていくべきかと考えているときでした。今では、社員が50人を超え、所属するアーティストも約70組に達し、映像やゲームなどを手がけているグループの会社とタッグを組んでさまざまな音楽ビジネスを展開できるようになりました。アニソンや声優アーティストの作品は、ここ10年ぐらいでヒットチャートにも頻繁に登場するようになり、その存在感は急速に高まっています。これからもグループの事業と良い形で連携しながら、ランティスの存在感を高めていきたいと思っています。

—海外でもライブを開催しています。

井上 2003年からブラジルで「Anime Friends（アニメフレンズ）」という

アニソンを中心としたライブイベントを開催しており、何万人も集まるイベントに成長しています。私も影山君などをメンバーとするランティスのボーカルユニット「JAM Project」と一緒にブラジルに行きましたが、ファンの熱気に驚かされました。

このほか、アジアでもアニソンファンが多いことから、日本で普通にライブを開くような感覚で定期的に開催しています。日本のバンドやスタッフを連れ、サイン会や握手会も日本と同じように行うことで、もっと日本のアニソンファンを海外でも増やしていきたいと思っています。

—(株)バンダイナムコライブクリエイティブの社長も兼務していますね。

井上 ランティスでは年間200本くらいのライブ・イベントを開催していますが、サンライズでもガンダムなどのIPのライブを行うなど、グループ各社でもさまざまなライブ・イベントを開催しています。そこで、我々のライブ・イベントのクオリティを上げるために、演出はもちろんのこと、舞台や照明、音響なども納得いくように、自分たちでコントロールできる会社を作ろうと、2010年4月にバンダイナムコライブクリエイティブを設立しました。2013年度は、『ラブライブ!』『アイドルマスター』のコンサートなど、年間400近いライブ・イベントを実施しました。

—「ランティス祭り2014」が始まっていますね。

井上 設立15周年を記念して、7月から11月に東海・関西・関東・東北の4都市で9公演を行っています。今回



「ランティス祭り」三重公演の様子



「JAM Project」



「ラブライブ!」

©2013 プロジェクトラブライブ!

のテーマは「〜つなぐぜ!アニソンの“わ”!〜」で、「JAM Project」や、『黒子のバスケ』のオープニング主題歌などを担当したロックユニット「GRANRODEO」、実力派声優アーティスト「茅原実里」、『ガンダムビルドファイターズ』のエンディング主題歌を担当した「ヒヤダイン」など、当社の全アーティストが参加します。ま

た、2015年には、シンガポール、台北、ソウル、香港、ラスベガス、さらに1都市を追加した海外6都市での公演の開催が決定しています。運営にあたっては、ステージの裏方から物販まで社員総出で行っており、これが社員が団結するきっかけにもなっています。



井上 俊次社長のプロフィール

<経歴>

1960年5月15日生

1977年 ロックバンド「LAZY」のメンバーとしてデビュー

1999年11月 (株)ランティス設立 代表取締役社長就任

2010年4月 (株)バンダイナムコライブクリエイティブ 代表取締役社長兼務

素晴らしい音楽やライブを通して 多くの人びとに感動や勇気を与えていきたい

—バンダイナムコグループのIP軸戦略におけるランティスとライブクリエイティブの役割は？

井上 音楽そしてライブも、IP軸戦略の重要な出口の1つです。9月にはグループの人気アニメ作品が集結するイベント「BANDAI NAMCO ANIME CAMP2014」をバンダイビジュアル、サンライズ、ランティス、バンダイナムコライブクリエイティブのグループ4社で協力し開催します。ライブは、リアルな場で観客と一緒にIPを楽しむという新しい出口と言えます。当社は、『アイカツ!』『ラブライブ!』『アイドルマスター』などの音楽も手がけていますし、声優ユニット「スフィア」のプロデュースなどもさせていただいています。このうち、例えば『ラブライブ!』という作品は、今、大変ブレイクしていますが、実は5年ほど前からサンライズなどと一緒に音楽イベントなどを実施し、IPとして育ててきました。つまり1つのIPを育てるには、やはり時間がかかる

んです。IPの開発、アーティストの発掘育成も我々の役割ではないかと思っています。

—違法なコピーが増えています。

井上 今や音楽を無料で聴こうと思えば、いろんな手段を使って聴くことができます。それでも定価できちんと買っていただけのお客さまがいるということは、「ちゃんとお金を出して買うから、これからも良い音楽を作ってくださいね」というファンからのメッセージだと思うのです。それをまず我々が感じて真摯に音楽を作っていく、アーティストを育てていくということが大切なことだと思います。

—今後の取り組みについては？

井上 これからは、ゲームの挿入歌を聴いて音楽が好きになったり、アニメのBGMを聴いてオーケストラが好きになったなど、いろんなところから音楽に興味を持つお客さまが増えてくると思います。そのためにも、素晴らしい音楽やライブを提供し続けていくというのがランティスとライブクリエイティブの使命だと考えてい

ます。ですから、そこで演じるアーティストを育て、皆さんが感動していただけるようなより良い楽曲を作っていくことに尽きると思いますね。

アニソンの知名度も少しずつ広がってきましたが、それと同時に、アニソンには別な役割もあると思います。例えば「弱者いじめはしない」とか、「勇気を持って立ち向かおう」とか、そういうことは学校で教えてもらうよりも、音楽、特にアニソンを通じて感じる方が心に残るのですね。楽曲を通じてそういうメッセージを世の中に浸透させていくということも、我々の一つのテーマだと思っています。

編集後記

バンダイナムコホールディングスは、6月23日に定時株主総会を開催いたしました。今回は2,100名以上の株主の皆様にご出席をいただき、すべての議案をご承認いただきました。今後とも暖かいご支援をいただけますよ

う、よろしく願いいたします。

なお、当社では、毎年3月31日を基準日として、100株以上を保有されている株主の皆様には保有株式数に応じて株主優待ポイントを付与しており、保有ポイントを利用して、5種類の中からご希望のものをお選びいただいております。

今年の株主優待は、2014年9月30日が申し込み期限となりますので、まだお申し込みでない方は、株主優待サイトもしくは申込専用はがきにてお申し込みいただけますようお願いいたします(詳細は6月に送付したご案内の冊子をご参照ください)。

広報IR担当

HGBF 1/144 ビルドバーニングガンダム

10月上旬発売予定 / 1,512円 (税込)

(株)バンダイ

10月8日よりテレビ東京系で放送がスタートする「ガンダムビルドファイターズトライ」の劇中で、主人公カミキ・セカイが使用する「ガンブラ」を「HG BUILD FIGHTERS」シリーズとして商品化します。ガンブラバトル初心者のセカイでも自在に操作することができるガンダムを、組み立てるだけで劇中に登場するカラーリングで再現。また、可動範囲も広く、シンプルなモビルスーツデザインでありながら、魅力的なギミックや、あらゆる格闘ポーズが映える手のパーツを複数付属。セカイ自身が習得している「次元霸王流拳法」を活かしたバトルを再現できるエフェクトパーツなどと組み合わせることで、これまでのガンブラにはない新たなガンブラのバトルシーンが再現できます。

このほか、従来の「ガンブラ」と組み合わせることで、自分だけのオリジナルカスタムを楽しめる「HG BUILD CUSTOM」シリーズも展開していきます。



©創通・サンライズ・テレビ東京

TAMAGOTCHI 4U

9月27日発売予定 / 6,458円 (税込)

(株)バンダイ

駅の改札やおサイフケータイなどで使われている本格的な NFC通信機能を搭載したデジタルペット「たまごっち」の新機種。本体を通信対象にタッチするだけでデータのやりとりができ、独自に開発したNFCタグ搭載の「TOUCH SPOT」から本体にさまざまなデータをダウンロードしたり、本体上で楽しい演出を行うことができます。また、幅広いジャンルの企業とのコラボレーションにより、「TOUCH SPOT」を各地の飲食店や自動販売機など約5万カ所に設置することを予定しており、「TAMAGOTCHI 4U」の遊びの世界を広げます。

遊びの根幹である「育成遊び」もさらに進化しました。お世話の仕方に応じて、個性が一気に開花する「こせえて期」に変化することがあり、痩せたり太ったり、まじめを極めたりグレたりと、育て方によって変化するたまごっちを、より愛着とワクワク感を持って育てることができます。



©BANDAI WIZ

業務用ゲーム「ロストランドアドベンチャー」

稼働中

(株)バンダイナムコゲームス

2人で遊ぶことのできる、巨大球面スクリーンを活用した秘境を冒険するアーケード用ガンゲームです。頭の上から足元まで映像が包み込み、あたかも自分たちがゲームの世界に入り込んで、実際に冒険しているような臨場感を実現。上下左右とさまざまな方向から襲ってくる敵を、周囲を見回しながら次々に撃ち進んでいく体験は、アミューズメント施設でしか味わえない新感覚のガンゲームです。

また、冒険の途中では、「ガンシューティングパート」に加えて、「謎解きパート」も出現。カップルや友達、親子など幅広い層のお客様が力を合わせて敵を倒したり、一緒に謎解きをするといった協力プレーが楽しめ、テーマパークさながらのアトラクションを身近なアミューズメント施設で楽しめます。

なお、全世界的に人気のある「秘境での冒険」をテーマとしている本作は、日本語をはじめ、英語や中国語など世界9カ国語に対応し、今秋より海外でも順次展開していく予定です。



©BANDAI NAMCO Games Inc.

ターンエー

▽ガンダム Blu-ray Box

Blu-ray Box I 9月24日発売予定 / 32,000円 (税抜)

Blu-ray Box II 12月25日発売予定 / 32,000円 (税抜)

バンダイビジュアル(株)

1999年～2000年に放送された富野由悠季総監督によるTVアニメ『▽(ターンエー)ガンダム』が、全2巻のBlu-ray Boxで発売されます。

本作は、すべての“ガンダム”の歴史を包括した一大叙事詩で全50話。Blu-ray Box IはTVシリーズ前半(1話～25話)を、Blu-ray Box IIはシリーズ後半(26話～50話)を収録しています。映像は、ニューマスターポジフィルムによるHDテレシネ&HDリマスターが実施され、当時35mmフィルムで制作されたクオリティを最大限に引き出し、鮮やかな高画質映像を実現しています。

特典には、本作初のオーディオコメンタリーを収録するほか、大ボリュームの特製ブックレット(100ページ予定)が付属。キャラクターデザインを担当した安田朗による描き下ろし収納BOXも必見です。



©創通・サンライズ