

Management

トップインタビュー

中期計画は概ね計画通りに推移し 第1四半期は過去最高の売上・利益を記録

中期計画の2年目に入り、いよいよ中期計画の折り返し点を迎えようとしています。このほど発表された2017年3月期（2016年度）第1四半期累計期間の連結業績は、売上高・営業利益ともに過去最高を記録するなど概ね順調に推移しています。今回は、中期計画の進捗状況や各SBUの動向などについて、(株)バンダイナムコホールディングスの田口三昭社長に話を聞きました。

—第1四半期の業績はどうでしたか？

田口 2016年度の第1四半期は、ネットワークエンターテインメント、映像音楽プロデュースが好調なスタートを切るとともに、トイホビーも健闘しました。グループ全体では売上高1,447億円、営業利益234億円の実績となり、グループ全体として売上・営業利益ともに過去最高を記録することができました。

事業面では、4月発売の家庭用ゲームソフト「^{ダークソウルズ}DARK SOULS III」が欧米で350万本を販売する大ヒットとなりました。国内の「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」や海外の「火影忍者 MOBILE」「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」などのネットワークコンテンツも引き続き好調を維持しています。また、「ガールズ&パンツァー」が劇場版パッケージソフトの発売に連動し音楽ソフトなどもヒットしIP人気が大きく盛り上がったほか、「ラブライブ！」の新シリーズ「ラブライブ！サンシャイン!!」の音楽パッケージソフトや「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」の映像パッケージソフトなどが人気となりました（詳細は4ページをご覧ください）。

—上期と通期の業績予想については？

田口 上期に関しては、第1四半期の

実績も踏まえ、売上高2,900億円、営業利益320億円と、年初に予想した数字を上方修正しました。しかし、通期に関しては、環境変化が激しく不透明な状況で年間を見通すことが難しいため、年初予想はそのまま据え置いています。進行中の中期計画では、重点戦略の推進により、売上高5,000億円 営業利益500億円を安定して達成し続けられるグループとなり、その上で次のステージを目指しています。2015年度は売上高5,000億円 営業利益500億円を2年連続で達成することを目指しましたが、利益面であと一步届きませんでした。2016年度は、年初予想の売上高5,800億円、営業利益500億円は必達すべきボトムであるという気持ちで再チャレンジしたいと思います。

—中期計画の折り返し点を迎えますが、進捗状況は？

田口 IP軸戦略を強くし、海外を拡大するという戦略は概ね順調に進行しています。この第1四半期は為替の影響で売上高が45億円下ぶれましたが、実質的には順調に推移しています。ただ、折り返し点までは順調でも、その先は環境の変化などで何が起きるか分かりませんので、しっかりと手綱を締めていきたいと思っています。足元で業績が順調に推移してい



(株)バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長 田口三昭

るのは、社員達が現状維持ではなく、チャレンジとイノベーションをし続けてきたからです。今後も、IPにしても、商品・サービスにしても、昨日までの延長で考えるのではなくチャレンジとイノベーションをし続けていきたいと思っています。

—トイホビー SBUの状況は？

田口 国内では、定番IPのポートフォリオがきちんと効いて「機動戦士ガンダム」、「仮面ライダー」、「プリキュア」、「ドラゴンボール」などの商品が好調に推移しています。現状もバランスのとれた状態ではありますが、今後このIPポートフォリオをさらに強いものにしていきます。未就学男児向けでは、7月に放送スタートし人気となっている「ウルトラマンオーブ」に続き、仮面ライダーの新作「仮面ライダーエグゼイド」が10月より放送されます。今回のモチーフは「TVゲーム」で、ヒーロー自身もこれまでにないイノベーションに溢れたデザインとなっています。バンダイでは定番の「変身ベルト」やなりきり商品などを発売します。(次ページに続く)

国内外でIPポートフォリオをさらに強化

また、小学生向けには、バンダイナムコピクチャーズ制作の新番組「ヘボット!」が9月より放送されます。これはロボットが主人公でギャグに徹したアニメとなっており、大人が見ても楽しく、期待の作品です。そのほか、1999年に放送が始まって以来、長年にわたり幅広い年齢層から愛されてきた「デジモン」が、「デジモンユニバース アプリモンスターズ」として10月より放送がスタートします。ヘボット!もデジモンも、トイとゲームが連動して遊ぶことができるなどグループ横断で商品化を予定しています。デジモンはかつて海外でも大きな人気となりました。日本だけでなくグローバルに発信できる可能性もあると思いますのでしっかり育成していきたいと思っています。

—トイホビーの海外状況は?

田口 欧米に関しては、やはり「パワーレンジャー」が主力IPとなりますが、日本の「獣電戦隊キョウリュウジャー」をリメイクした「Power Rangers Super Dino Charge」が北米を中心に引き続き好調です。パワーレンジャーは来年3月には映画化も予定していますので、それに向けて仕掛けを準備中です。また、今年はさらにディズニー/ピクサーの映画

『ファインディング・ドリー』の商品も各国の映画公開に合わせて、玩具やぬいぐるみ・雑貨のほか、さまざまな商品をワールドワイドで展開していきます。さらに新規IPとして、現在、北米、南米、欧州などで放送され、子供番組でトップクラスの視聴率となっている女児向けアニメ「Miraculous」についても、夏以降さまざまな玩具を発売していく予定

にしており、非常に期待しています。アジアでは、「機動戦士ガンダム」が引き続き好調です。ガンダムの情報サイト「GUNDAM.INFO」からの映像配信に加え、地域別の特徴にあわせてきめ細かいイベント対応などによって、現地のユーザーにもガンダムの世界観が浸透し、ガンダム=ガンプラというイメージに結びついています。それが着実に市場を拡大し続けられている要因になっていると思います。

お客様の多様なニーズに応えていくために IP、VRなど多方面からチャレンジする

—ネットワークエンターテインメントの状況はどうか?

田口 欧米の家庭用ゲームソフトでは、昨年2月に発売し今でもリピートが続く「ドラゴンボール ゼノバース」の最新作となる「ドラゴンボール ゼノバース2」を、今年秋に発売します。この発表に海外からも大きな反響が寄せられ、改めて海外でドラゴンボールのファン層が拡大しつつあることを実感しました。「ドラゴンボール」は、ワールドワイドで配信しているスマートフォン向けゲームアプリケーションでも人気を集めています。国内だけでなく海外でも定番IPとしてしっかりと商品・サービスの

提供を続けていきたいと思っています。ゲームアプリケーションなどネットワークコンテンツについては、海外でも日本のIPを活用したゲームへのニーズが高く大きな市場を開拓できるチャンスがあると思いますので、タイトルラインナップに加え、配信地域の拡大にも取り組んでいきます。また、「鉄拳」についても、このほどアーケードゲーム機の最新作「鉄拳7 FATED RETRIBUTION」を投入しました。「鉄拳」は来春に家庭用ゲームソフトの新タイトルをリリースする予定にしており、今後もIPとして盛り上げていきます。

そのほか、10月に発売される予定

◆第1四半期の貢献商品



日亜同時展開で人気が続く「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデル
©創通・サンライズ



350万本の大ヒットとなった「DARK SOULS III」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©2011-2016 FromSoftware, Inc.



映像パッケージソフトを中心に人気となった「ガールズ&パンツァー」
©GIRLS und PANZER Film Projekt

の「PS VR」に向けては、「サマーレッスン（仮）」と「アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション」を本体と同時発売します。「サマーレッスン」は、VR（仮想現実）を通してキャラクターと実際にその場にいるようにコミュニケーションできるというもので、すでに高い期待が集まっています。また、「アイドルマスター」は、臨場感あふれるライブステージを自宅にいながらにして体験できます。

バンダイナムコグループでは、今後もこうしたVR分野の開発にチャレンジしていきます。

— 「Project i Can」が話題です。

田口 東京のお台場に、VRが楽しめる研究施設として「VR ZONE Project i Can」を4月から10月までの期間限定でオープンしているのですが、すでに予約が一杯の状況になっています。高層ビルに突き出た板の上の歩行やロボットの操縦など、タイプの違うVRアクティビティがありますが、いずれもその没入感が凄く、プレイしている人だけでなく、そのリアクションを見ている周りの人も一緒に楽しめるものとなっています。ここで培った技術やノウハウは、今後のさまざまな展開に活かし、業界の先頭を走っていきたいと思っています。



当社グループやIPのファンの期待に応えるよう 気を引き締めて中期計画を推し進める

— アミューズメント施設の状況は？

田口 国内既存店が好調で前年の実績を上回っています。この要因としては、景品にしろイベントなどの仕掛けにしろ常に鮮度の高いもの、新しいものを提供していこうとしているところにあると思います。先ほどのVR体験ができる施設もそうですが、ナムコがコーラ味のポテトチップスや、ポテトチップス味のコーラを期間限定で提供したり、バンダイナムコエンターテインメントの最新テクノロジーで“海遊び”が体験できる「屋内砂浜 海の子」を導入したり、さまざまな取り組みを行っています。IPはもちろん、VRなど、いろいろな方向からトライアルしており、お客さまの多様なニーズを施設というところで再現したらこうなるということを、今後も提案していきたいと思っています。施設の重要なコンテンツである業務用ゲーム機についても、場とコンテンツが一体となりバンダイナムコだからできる仕掛けを考えていきたいと思っています。施設関連ではこのたび風適法（風俗営業等の規

制及び業務の適正化等に関する法律）が改正となり、お子さまでも保護者と一緒なら夜10時まで入店可能になりました。これまでは夕方6時以降は入店できなかったわけですから、業界にとって必ずプラスに働くだらうと思います。夕食を食べてから家族で遊びたいというようなニーズは必ずありますので、我々も、今のライフスタイルに溶け込むような、安全・安心で、ユーザーフレンドリーなサービスを考えていきたいと思っています。

— 映像音楽プロデュースは？

田口 大ヒットした「ラブライブ！」の新シリーズ「ラブライブ！サンシャイン!!」のTVアニメが始まりましたが、これまでのファンからも非常に好意的な評価を得ています。すでに音楽パッケージソフトも発売されていますし、垂直立ち上げと言ってもいいほどユーザーからの支持をいただいています。テレビ放映もクオリティの高さを評価していただき、「ラブライブ！」は非常に喜ばしい形で新シリーズがスタートできたのではないかと思います。そのほか、

「機動戦士ガンダム」は、年齢層に応じたターゲット戦略を打ち出しており、ハイターゲットに向けては「機動戦士ガンダムユニコーン」や「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」を提供しています。若者層に向けては、10月より「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」第2期の放送がスタートしますので、国内外のガンダムファンをしっかりとつかんでいきたいと思っています。また、映像音楽のフィールドでは、IPを楽しむウインドウ（メディアなどの媒体）が、従来のパッケージソフトから、配信、ライブイベント、舞台、ライブビューイングなど、どんどん多様化しています。ウインドウ戦略という点でも、既存のモデルにこだわらない展開をはかりたいと思っています。

— 株主の方へメッセージを。

田口 先日の株主総会で、株主の皆さまがバンダイナムコグループやIPのファンでいてくださっているのだなということを強く感じました。皆さまの期待や夢を実現できるように、気を引き締めて中期計画を推し進めていきたいと思っています。これからも引き続きよろしくをお願いします。

2017年3月期第1四半期連結業績

株バンダイナムコホールディングスは、2017年3月期の第1四半期累計期間（2016年4月～6月）の連結業績を発表しました。事業面では、ネットワークエンターテインメント事業の海外の家庭用ゲームソフト及び国内外のネットワークコンテンツ、映像音楽プロデュース事業が好調に推移しました。

<トイホビー事業>

国内において、「機動戦士ガンダム」シリーズや「仮面ライダー」シリーズ、「ドラゴンボール」シリーズなどの定番IP商品に加え、ターゲット拡大の一環で展開している大人層向けのコレクション性の高い商品が人気となりました。

海外においては、アジア地域において「機動戦士ガンダム」シリーズの商品や大人層向けのコレクション性の高い玩具などが人気となりました。欧米地域では、「Power Rangers」シリーズの商品が堅調に推移したほか、現地発IPの商品化に取り組むなどIPラインナップの拡大をはかりました。

しかしながら、トイホビー事業の業績は、国内及びアジアにおいて収益性の高い商品が人気となった前年同期を下回りました。

<ネットワークエンターテインメント事業>

家庭用ゲームソフトにおいて、欧米地域における新作タイトル「DARK SOULS III」や、リピートタイトル、自社販売網を活用した他社タイトルの販売が好調に推移しました。

ソーシャルゲームやスマートフォン向けゲームアプリケーション、PCオンラインゲームなどのネットワークコンテンツにおいては、「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」などの国内の既存主力タイトルが安定した人気となったことに加え、海外においては「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」などのタイトルが人気となりました。このほか、アミューズメント施設においては、主力施設へのリソース集中や新業態店舗の強化などの施策を推進したほか、業務用ゲーム機においては収益改善のための基盤強化に向けさまざまな施策に着手しました。

<映像音楽プロデュース事業>

「ガールズ&パンツァー」シリーズが劇場版を中心に映像・音楽パッケージソフトや関連商品の販売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やライブイベントの連動展開を行っているIP「ラブライブ！」シリーズの人気が続きました。このほか、「機動戦士ガンダム」シリーズでは、「機動戦士ガンダム THE ORIGIN III」の映像パッケージソフトなどが好調に推移しました。

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が、2016年5月11日に公表しました予想数値を上回る見込みとなりましたので、表のとおり修正いたしました。

なお、通期の連結業績予想数値につきましては、第3四半期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、修正はしていません。

◆2017年3月期第1四半期 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	親会社株主に帰属する四半期純利益
連結業績	144,792	23,419	22,948	18,502
前年同期増減率	5.4%	29.1%	22.2%	32.6%

◆2017年3月期第2四半期 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	親会社株主に帰属する四半期純利益
今回予想 (2016年8月公表)	290,000	32,000	32,000	24,000
前回予想 (2016年5月公表)	275,000	23,000	23,500	16,500

◆2017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	親会社株主に帰属する当期純利益
通期 (2016年4月～2017年3月)	580,000	50,000	51,000	35,000

◆2017年3月期第1四半期 累計期間のセグメント別実績

(単位:百万円)

事業分野	売上高	セグメント利益
トイホビー	42,461	2,994
ネットワークエンターテインメント	91,334	17,130
映像音楽プロデュース	13,619	4,583
その他	6,163	101
消去・全社	△8,786	△1,391
合計	144,792	23,419

※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。

「こどもエコクラブ」の環境学習会にグループ社員とその家族が参加

バンダイナムコグループは、「Fun For the Future! 楽しみながら、楽しい未来へ。」を合言葉に、バンダイナムコグループらしさを活かした多彩なCSR活動を行っています。その一環として、子どもたちが自主的に環境保全活動や環境学習を行う「こどもエコクラブ」とパートナー契約を結び、各種活動への協賛を行っているほか、環境学習の場としてグループ社員とその家族も活動に参加しています。

7月には、茨城県東茨城郡の涸沼で開催された環境学習会に約30名の社員と家族が参加しました。水鳥の生息地として国際的に重要な湿地に関する条約「ラムサール条約」に登録されている涸沼の豊かな自然の中、絶滅危惧種「ヒヌマイトトンボ」をはじめとする生き物の観察や生態の学習などを通



し、グループ社員とその家族が環境保全の大切さを体験しました。今後もCSR活動を推進し、楽しい未来づくりに積極的に取り組んでいきます。

◆こどもエコクラブ：公益社団法人日本環境協会が、環境省の後援および文部科学省の支援のもと、地方自治体や企業・団体と連携を図りながら、子どもたちの環境活動を支援する事業で、全国約2,000クラブ、約12万人が会員となっています（2016年3月現在）

Portrait

現場から

VR技術でエンターテインメントの新領域を開拓する「Project i Can」担当

（株）バンダイナムコエンターテインメント AM事業部 エグゼクティブプロデューサー 小山順一郎

（株）バンダイナムコエンターテインメント AM事業部 企画開発1部 田宮幸春

「Project i Can」は、VR（仮想現実）技術でエンターテインメントの未体験領域の開拓を目指すプロジェクトです。今回は、本プロジェクトを担当する（株）バンダイナムコエンターテインメントの小山順一郎と田宮幸春に話を聞きました。

Q プロジェクトの概要を教えてください。

A バンダイナムコグループがこれまでに培ってきた遊びのノウハウに、最新のVR技術をかけあわせることで、これまでにない新しいエンターテインメントを提供していくことを目指すプロジェクトです。「Project i Can」（i=私、Can=できる）という名称には、お客さまの願いを実現するお手伝いをしたい、という思いを込めました。「やりたい！けれど実際はムリ」とあきらめてしまっている夢や好奇心を、最新技術を通して本物の体験として提供することで、多くの人々に驚きや感動を届けたいと考えています。

Q 具体的な取り組み内容は？

A プロジェクトの足がかりとして、4月から10月10日まで期間限定でダイバーシティ東京 プラザ（東京・台場）に、研究施設「VR ZONE Project i Can」をオープンしています。この施設では、VRを用いたエンターテインメントをお

客さまに体験いただき、体験者の意見や反応をもとに、今後のVRの可能性を検証しています。地上200mに飛び出した細い板の先に取り残された猫を救出する「高所恐怖SHOW」や、廃墟と化した巨大病棟に入り込みホラーを実体験する「脱出病棟Ω」など、最新のVR技術を用いたタイプの異なる8つのアクティビティをお客さまに有料で提供しています。施設を通して、お客さまがどういった点に価値を感じるのかを検証し、今後のVRビジネスのスキームづくりにつなげていきます。

Q お客さまの反応はありますか？

A 「楽しかった」「また来たい」といった声が多数寄せられています。満足度が高くほっとしていますが、さらに検証を重ね、より付加価値が高いエンターテインメントを実現できるよう気を引き締めていきたいと思えます。

Q 今後の目標を教えてください。

A グループ内外問わず、各社が持つユニークな技術・ノウハウを組み合わせることでVR市場全体が盛り上がり、お客さまがもっと驚くようなエンターテインメントが生まれると考えています。これまでにない新しいエンターテインメントに挑戦するチャンスととらえ、広い視点



小山順一郎（左） 1990年株ナムコ入社。メカエンジニアとして新コンセプトの業務用ゲーム機タイトルを次々と立ち上げる。2015年より本プロジェクトを担当。
田宮幸春（右） 1998年株ナムコ入社。企画開発担当として業務用ゲーム機を中心に幅広い事業に携わる。本プロジェクトでVRアクティビティのディレクションを担当。



「VR ZONE Project i Can」



アクティビティ「高所恐怖SHOW」

をもってプロジェクトを成功に導けるよう取り組んでまいります。

新番組・新規IP紹介

◆仮面ライダーエグゼイド

平成仮面ライダー 18作品目となる「仮面ライダーエグゼイド」(毎週日曜日8:00～、テレビ朝日系)が10月より放送開始します。番組のモチーフは、TVゲーム。謎のゲームウイルス「バグスター」が蔓延する世界で、人々を守るため、主人公が変身ベルト「ゲーマドライバー」と伝説のゲームソフト「ライダーガシヤット」で変身し、レベルアップしながら実体化したバグスターと戦います。(株)バンダイでは番組のスタートに合わせ、「変身ベルト DXゲーマドライバー」(10月1日発売、オープン価格)を中心に、「ライダーガシヤット」やなりきり商品など、番組と連動したさまざまな商品を展開します。



©2016 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

◆ヘボット!

(株)バンダイナムコピクチャーズ制作の小学生向け新アニメ「ヘボット!」(毎週日曜日7:00～、テレビ朝日系)が9月18日より放送開始します。ストーリーの舞台はネジの形をした島国「ネジが島」。ポキャポットというロボット同士が「ポキャネジ」を頭に挿し、ギャグを生み出して対決する“ポキャバトル”が盛んに行われるその島で、物語の主人公ヘボットと王子ネジルの凸凹コンビがハチャメチャギャグストーリーを繰り広げます。バンダイでは、ヘボットをモチーフにした成長するコミュニケーションロボット「DXヘボット!」を中心に、番組のキーアイテムである「ポキャネジ」や「ポキャポットシリーズ」など各種商品を発売します。



©BNP/BANDAI, HEYBOT! PROJECT, メ〜テレ

◆デジモンユニバース アプリモンスターズ

デジモンの系譜を継ぐ、新しい物語の新アニメ「デジモンユニバース アプリモンスターズ」(毎週土曜日7:00～、テレビ東京系)が10月1日から放送開始します。ターゲットは小学生男子で、「世界中の多くの人が使っているスマホアプリには、知られざる存在“アプリモンスター”、通称“アプリモン”が潜んでいる」という設定のもと、バンダイではアプリを具現化した物語のキーアイテム「アプリモンチップ」を中心に、劇中で主人公たちが持つ「アプリモンチップ」を読み込むデバイス「アプリドライブ」などを発売します。「アプリモンチップ」は、バンダイナムコエンターテインメントより発売予定のニンテンドー 3DSソフトに加え、WEBサイトとも連動し遊びの幅を広げます。



©本郷あきよし・アプリモンプロジェクト・テレビ東京

HG 1/144 ガンダムバルバトスルプス
 10月1日発売予定/1,000円 (株)バンダイ
 ガンダムバルバトスの外装を一新した新形態で、狼(ルプス)の名を冠した新しい主人公機です。肩部の鉄華団マークや頭部の細かな塗り分けを成形品のパーツ分割で再現しています。また、肩装甲パーツが一部引き出すように可動することで腕まわりの可動域が拡大し、付属の角度の異なる手首パーツにより、劇中のさまざまな迫力あるポーズを再現できます。本商品と連動した武装パーツはオプションセットとして続々と発売する予定です。



©創通・サンライズ・MBS

赤外線コントロール ナノファルコンヘリキャリアー
 発売中/7,980円 (株)シー・シー・ピー
 1つのコントローラーでキャリアカーとヘリコプターの両方を赤外線操作できる商品です。「キャリアカーをドライブ操作してヘリコプターを運ぶ」、「キャリアカーの格納庫の開閉」、「ヘリコプターの離陸」、「ヘリコプターのフライト操作」の一連の動きを1つのコントローラーで行えます。また、キャリアカーとヘリコプターの操作の切り替えはコントローラーボタンのスライドだけで簡単に行うことができます。

5.5" Action Doll Assortment
 発売中/\$9.99 BANDAI AMERICA INC.
 米国で昨年12月より放送中のZagtoon制作のアニメーション「Miraculous」は、魅力的なアクションシーンや変身する女の子というコンセプトが人気を博し、北米、南米、欧州を中心に放送地域を拡大しています。米国での玩具展開は2016年8月より4歳～9歳をターゲットに、劇中のアクションポーズを再現できる女児向けのアクションフィギュアという新しいカテゴリーに挑戦しています。BANDAI AMERICA INC.では今後もさまざまな商品を発売予定です。

© 2015 & ™ ZAG. All Rights Reserved

New Products 新製品情報

PS VR専用ソフトを10月13日発売予定

㈱バンダイナムコエンターテインメントは、PS VR本体が発売される10月13日に、PS VR専用ソフト「サマーレッスン (仮)」と「アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション」を発売します。「サマーレッスン (仮)」は、2014年に技術デモンストレーション版を発表して以降、VRを通してキャラクターとのコミュニケーションを楽しめる点が好評となりました。「アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション」は、登場するキャラクターが織りなす臨場感あふれるライブパフォーマンスを楽しむことができるソフトで、自宅にいながらライブ会場の白熱した空間を体験することができます。これまででない新たなエンターテインメント体験をお客さまにお届けすべく、鋭意開発中です。



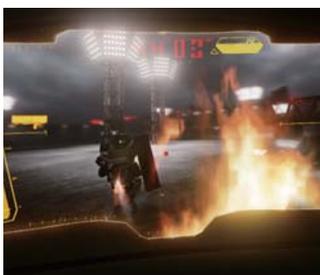
「サマーレッスン (仮)」 ※画面は開発中のもの



「アイドルマスター シンデレラガールズビューイングレボリューション」 ※画面は開発中のもの
協力：舞浜アンフィシアター
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

「VR ZONE Project i Can」で 新アクティビティが稼働

バンダイナムコエンターテインメントが企画・プロデュースを行い、㈱ナムコが施設運営を行う「VR ZONE Project i Can」(東京・台場／10月10日までの期間限定営業)で、このたび新アクティビティが稼働を開始しました。ロボット同士の重厚感みなぎるバトルが楽しめるVR-ATシミュレーター「装甲騎兵ボトムズ バトリング野郎」、歓声を浴びる絶頂感が楽しめるスーパー体験ステージ「マックスボルテージ」、ダイバーシティ東京 プラザのフェスティバル広場に設置されている実物大ガンダム立像が動き出すガンダムVR「ダイバ強襲」の3つのアクティビティを追加し、新たなVR体験を提供していきます。



装甲騎兵ボトムズバトリング野郎
©サンライズ
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

「鉄拳」シリーズに新展開続々

バンダイナムコエンターテインメントは、このたびアーケード用ゲーム機『鉄拳』シリーズの最新作「鉄拳7 FATED RETRIBUTION」の稼働を開始しました。「鉄拳7」のバージョンアップ機となる本作は、㈱カプコンが展開する「ウルトラストリートファイターIV」に登場する「豪鬼」の参戦や、離れた店舗を指定して対戦を楽しめる「店舗指定マッチングシステム」の導入など、さまざまな新規要素が加わっています。



また、フィールズ㈱よりパチンコ『鉄拳』シリーズの第2弾「CR鉄拳2 閻神ver.」が8月に稼働を開始したほか、賞金総額1,000万円の公式世界大会「『鉄拳7 FATED RETRIBUTION』THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 2016」を年内に開催予定です。家庭用ゲームソフトの新タイトル『鉄拳7 (PS4, Xbox One, STEAM)』の発売も来春に予定しており、今後も多彩な展開で『鉄拳』シリーズを盛り上げていきます。

TEKKEN™7 FATED RETRIBUTION & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

家庭用ゲームソフト 中国市場で本格展開開始

バンダイナムコエンターテインメントは、中国に向けてPS4用ソフト「聖闘士星矢 ソルジャーズ・ソウル」の簡体中文版「圣斗士星矢 勇斗之魂」を発売しました。現地の販売はソニー・インタラクティブエンタテインメント上海が担当しています。本作を皮切りに、今後も「ONE PIECE」シリーズなど人気IPの家庭用ゲームソフトを中国で展開していきます。



©Masami Kurumada, Toei Animation
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

スマートフォン向けゲームアプリケーション 「LINE: ガンダム ウォーズ」

配信中 ㈱バンダイナムコエンターテインメント「機動戦士ガンダム」シリーズを題材にしたスマートフォン向けゲームアプリケーションが「LINE GAME」に登場。モビルスーツやキャラクターを編成・育成して出撃し、敵チームとの攻防を楽しめるシミュレーションゲームです。モビルスーツに親しみやすいデザインを採用したほか、複雑な操作なしで遊べるオートバトル機能を搭載し、気軽に楽しめます。日本・台湾・香港・マカオで配信中です。



©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS

アミューズメント景品「Pikkoro's Holiday でっかいぬいぐるみ」

9月上旬投入予定 ㈱バンプレスト ネットで話題になった「Pikkoro's Holiday」のでっかいぬいぐるみが登場(全1種、全長約23cm)。「にこにこ、ぶん」の「ぴっころ」が大人の女性向けブランドとして、かわいいアイテムを続々展開予定です。9月上旬より全国のアミューズメント施設に向けて投入します。



©スタジオじゅびぼ／NHKエンタープライズ

「アニON STATION AKIHABARA本店」オープン

㈱ナムコは、このたび次世代キャラクターカフェ「アニON STATION」の旗艦店舗「アニON STATION AKIHABARA本店」を東京・秋葉原にオープンしました。「アニON STATION」は、アニソンを基軸として作品ファン同士の交流や一体感を提供する新しいスタイルのエンターテインメント施設で、これまでに国内6都市に出店しています。「AKIHABARA本店」は、最大3つの独立したプログラムを同時展開できるフレキシブルなルーム構成で、アニメやゲーム関連の音楽を中心に展開する㈱ランティスのショールームや、㈱バンプレストによるオリジナル限定商品の販売コーナーを設置するなど、バンダイナムコグループの力を結集した店舗となっています。多彩なアニメ作品やレーベルとコラボレーションしたプログラムを期間限定で開催していく予定です。



アミューズメント施設の新店 続々オープン

ナムコがアミューズメント施設の新店を各地に続々オープン中です。各店舗にはバンダイナムコグループならではのアミューズメント機器や遊び場を導入し、差別化した店舗展開を目指しています。

開店年月	店名 (場所)
2016年6月	イオンタウンユウカリが丘店ゲームコーナー (千葉・佐倉)
2016年7月	namco フェドラP&D佐野店 (栃木・佐野) namco フジグラン重信店 (愛媛・東温) namco トレッサ横浜店 (神奈川・横浜) Morisia AMUSE PARK (千葉・習志野) レイクウォーク岡谷店ゲームコーナー (長野・岡谷)



イオンタウンユウカリが丘店ゲームコーナー



namco トレッサ横浜店

ナンジャタウン20周年記念イベント 「ナンジャ・ハッピーサプライズ！」

ナムコが運営するテーマパーク「ナンジャタウン」(東京・池袋)が、2016年7月に開園20周年を迎えました。これを記念し、アニバーサリーイベント「ナンジャ・ハッピーサプライズ！」を2017年6月まで開催中です。「ハッピーサプライズ！」をテーマに、公募によりお客さまの大切な人にサプライズを贈るお手伝いをする「ナジャヴのハッピーサプライズ！」や、見て食べてびっくりするサプライズメニュー「ハッピーサプライズ!デザート&フード」の提供など、1年を通じてさまざまなサプライズを開催中です。



「なぞともCafe名古屋栄店」オープン

ナムコは、このたび謎とき体験施設「なぞともCafe名古屋栄店」をオープンしました。ナムコでは、謎とき体験施設の多店舗展開を進めており、これまでに国内で4店舗(東京・新宿、渋谷、六本木、大阪・難波)を展開しています。

「名古屋栄店」は1950年代アメリカの探偵事務所をテーマとした店内に、「なぞともCafe」最大となる17室のCUBE(謎ときを行う個室)を配し、新作の謎ときコンテンツに加え、過去に人気を博したコンテンツも提供していきます。店内には多目的スペースを設けており、店舗主催の「なぞともパーティ」や各種団体による謎ときイベント、コラボイベントの開催など、多彩なエンターテインメントを展開していく予定です。



「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」ほか 注目TVアニメが秋より続々放送

2015年に第1期が放送され、好評を博した「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」の第2期が、10月より放送開始となります。リアリティのある人間ドラマと、激化する戦闘が描かれる第2期では、「ガンダム・バルバトスルプス」をはじめ新たなモビルスーツや人物が登場します。また、「ドリフェス!」「ヘボット!」をはじめ、江戸川乱歩の有名小説を原案にしたオリジナルアニメ「TRICKSTER-江戸川乱歩「少年探偵団」より-」や、実力派スタジオWHITE FOX初のオリジナルアニメ「装神少女まとい」、ベートヴェンやモーツァルトが突如現代に現れて巻き起こす“ムジーク”コメディ「クラシカロイド」、個性豊かな男の子たちとの学園生活を描く「マジきゅんっ!ルネッサンス」など、グループ各社が参加する期待作が続々と放送開始予定です。



©創通・サンライズ・MBS

西川美和監督作品「永い言い訳」 「機動戦士ガンダム THE ORIGIN IV 運命の前夜」今秋上映

「ゆれる」「ディア・ドクター」をはじめとする話題作で、国内外から注目を集めている西川美和監督の最新作「永い言い訳」が、10月14日より全国公開されます。原作は西川監督の書き下ろし小説で、第153回の直木賞候補となったことでも話題を集めた作品です。妻を亡くした男と、母を亡くした子どもたちの不思議な出会いから動き出す「あたらしい家族」の物語で、本木雅弘ら豪華俳優陣が集結した感動作です。



©2016「永い言い訳」製作委員会

また、大ヒットシリーズの第4話で「シャア・セイラ編」の完結となる「機動戦士ガンダム THE ORIGIN IV 運命の前夜」のイベント上映が、11月19日より始まります。バンダイビジュアルの公式通販サイト「BVC」では、11月26日にBlu-ray Disc Collector's Edition (初回限定生産版 / 10,000円・税込、上映劇場で先行販売) を発売。12月9日にBlu-ray (6,800円) とDVD (5,800円) を一般発売する予定です。



©創通・サンライズ

「機動警察パトレイバー」 完全新作をリリース

大ヒットアニメ「機動警察パトレイバー」の完全新作OVAとなる「機動警察パトレイバー REBOOT」のBlu-ray & DVDを10月26日に発売します。本作は、アニメーション制作を「エヴァンゲリオン新劇場版」の庵野秀明監督が率いる(株)カラーが手掛けることでも注目を集めており、Blu-ray (5,000円) とDVD (3,000円) の発売に先駆けて、10月15日から東京・大阪でイベント上映を開始するほか、劇場では劇場先行版特典付きBlu-ray (7,000円・税込) を販売する予定です。



©HEADGEAR /バンダイビジュアル・カラー

New Products

「ラブライブ! μ's Final LoveLive! ~ μ'sic Forever ~」

9月28日発売予定 (株)ランティス
Blu-ray Memorial Box : 18,000円
Blu-ray (DAY1) : 9,000円 / Blu-ray (DAY2) : 9,000円
DVD (DAY1) : 8,000円 / DVD (DAY2) : 8,000円

今年の3月31日と4月1日に東京ドームで開催されたミュージアのファイナルワンマンライブ「ラブライブ! μ's Final LoveLive! ~ μ'sic Forever ~」のBlu-ray (Memorial Box / DAY1 / DAY2) & DVD (DAY1 / DAY2) が、早くも登場します。5アイテムで発売し、それぞれ映像特典としてオープニングアニメーションや幕間映像「μ's Chronicle」を収録。DAY1とDAY2の両日を収録したBlu-ray Memorial Boxは豪華描き下ろしBOX仕様となります。彼女たちの2日間の熱いステージをご家庭でもお楽しみください。



©2013 プロジェクトラブライブ!
©2015 プロジェクトラブライブ! ムービー

ローカルマーケティング力と流通力を強みに IPの価値を最大限に生かした販売戦略を進めていく

ネットワークエンターテインメント事業の海外展開が好調に推移しており、なかでも「ドラゴンボール」や「NARUTOーナルト」シリーズなど、IPを活用した家庭用ゲームソフトの販売が貢献しています。今回は、(株)バンダイナムコエンターテインメントの取締役 海外担当と、欧米拠点5社で代表取締役を務める辻雅明に、欧米を中心とした海外の状況や展望、期待の商品などについて聞きました。

—これまでの経歴と現在の担当範囲を教えてください。

辻 1984年にバンダイに中途入社して以来、ずっと海外事業を担当してきました。BANDAI AMERICA INC.時代には、現在欧米地域のトイホビーの主力IPとなっている「Power Rangers」の立ち上げに携わりました。その後イギリスに異動し、BANDAI U.K. LTD.の代表取締役社長を務めました。当時40歳だったのですが、初めて社長に就任したということもあり、この時期の経験はとても印象に残っています。

その後も欧米を中心にトイホビーや家庭用ゲームソフトなどの事業に携わり、現在はバンダイナムコエンターテインメントの取締役 海外担当と、BANDAI NAMCO Holdings UK LTD.、BANDAI NAMCO Entertainment America Inc.など5社の代表取締役を兼務し、ネットワークエンターテインメント事業の海外展開と欧州地域の統括を行っています。

—過去に家庭用ゲームソフトの海外事業が苦戦しましたが、改善した要因は？
辻 2009年度に業績面でも苦戦しま

したが、経営に関する基本的な改善策を着実に実行していったことが良かったのだと思います。自分たちの強みを生かせる商売の仕方をする、規模に見合った投資を行う、コミュニケーションを活発にする、そしてこれらを着実に推進できる組織体制にするといった基本的なことから徹底して改めていきました。守りだけでは面白くないということで、一方では、次の成長に向けて何をすべきか話し合いました。多額な開発費をかけた大型ソフトを大規模なプロモーションで宣伝し販売する海外の競合会社がいる中で、私どもの商品にはIPという強力な武器があります。そのIPの魅力を伝えるために現地でのマーケティングを強化していきました。具体的には、テレビを使った不特定多数に向けてのマーケティングから、イベントやウェブサイトを紹介してIPファンのユーザーと直接コミュニケーションをとる手法に変えていきました。これらの取り組みの結果、「ドラゴンボール ゼノバース」や「DARK SOULS」シリーズなどのタイトル自体の魅力と、ターゲッ

トを絞って戦略を立てピンポイントに攻めていったマーケティングが相乗効果を発揮し大ヒットとなり、家庭用ゲーム事業の改善につながったのだと思います。

—自社販売網の強みとは？

辻 IP軸戦略によって他社との差別化を図ることができる点に加えて、自社販売網を持っていることが大きな強みになっています。従来のパッケージ販売に代わってダウンロード販売が勢力を伸ばしている中、ゲーム業界では各地域の拠点を閉鎖する動きもあるのですが、パッケージがなくなることはないと考えています。全世界をカバーできる私どもの販売網の強さ、現地人員による各地域の特性に合ったローカルマーケティング力を評価いただき、他社の有力なタイトルの販売を数多くお任せいただけるようになってきました。欧米での家庭用ゲームソフトの好調には、複数の他社ヒットタイトルの販売を担当したことも貢献しています。

—ネットワークコンテンツも拡大しています。

辻 家庭用ゲームソフトで培ったローカルマーケティング力を生かし、日本から全世界に配信しているゲームアプリケーション「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」などネットワークコンテンツのマーケティングにも携わっています。ネットワークコンテンツについては、日本のIPタイトルだけでなく海外IPタイトルもチャンスがあると思います。日本発タイトルのサポートなどを通じ、欧米

◆海外で展開中の ゲーム関連商品・サービス

左：海外で累計出荷350万本を達成した本格RPG「DARK SOULS III」

右：全世界で配信中のスマートフォン向けゲームアプリケーション「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©2011-2016 FromSoftware, Inc.



©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

発のネットワークコンテンツ展開に向けたノウハウの蓄積を行います。新しいことへの挑戦は、社員の成長

にもつながります。社員達に新しい活躍の場を与えることで人材育成にもつなげていきたいと思ひます。

地域特性を理解した海外展開 事業規模のさらなる拡大を図る

—今後、海外で期待の商品は？
辻 「DARK SOULSⅢ」は、既に海外で350万本以上を出荷していますが、海外では人気タイトルは息長く売れ続ける特徴がありますので、引き続き注目させていただきたいと思ひます。また、欧米を中心に販売が好調だった家庭用ゲームソフト「ドラゴンボールゼノバース」の第2弾を、今年秋よりワールドワイドで発売する予定です。前作のコンセプトを踏襲しつつもパワーアップした内容となっており、期待しています。そのほか、世界大会が開かれるなど海外での人気も高いアーケード用ゲーム機「鉄拳」シリーズの新タイトルとして、家庭用ゲーム「鉄拳7」の発売も来春に予定しています。

—これからの展望は？
辻 欧米のネットワークエンターテインメント事業については、前中期計画では建て直しを、現中期計画は成長に向けた基盤の整備を行っています。基盤が整ってきたこれからは、今までとはもっと違う展開を視野に入れていきます。まずはしっかりと地域に根付いた販売・マーケティング戦略を立て、事業規模のさらなる拡大を目指します。それぞれの地域によって、言語や法律はもちろんのこと、趣味嗜好もさまざまです。一部で成功した戦略が他の地域でも通用

するとは限りません。例えば、欧州でも、他地域に比べてフランスやスペインなどの地域のほうが日本IPが受け入れられやすいなど嗜好の違いがあります。販売方法でも、ダウンロード販売の売上比率が5割近い地域があれば、パッケージ販売が主流でダウンロード販売の売上は1割にも届かない地域もあります。このような地域差を理解した上で、地域特性に応じた体制を整え、さらにマーケティングに強い会社を目指したいと思ひます。また、事業規模の拡大のためには、新しい作品の開発や獲得に向けた投資を行い、自主独立で事業運営できる仕組みを作っていくことが必要です。世の中の流れが全体的に加速していることに加え、エンターテインメント事業はとも変化の激しい業界です。ゲームというコンテンツにはこれからも大きな可能性があります。伝達方法やプラットフォームは変化していきます。ビジネスモデルにも固定観念を持たず、柔軟に対応していくつもりです。

—座右の銘を教えてください。
辻 「小事は情を以て処し、大事は理を以て決す」です。日常的な小さな問題については、人情をもって対処し、大きな決断をする際には、理論的な判断を優先させなくてはならな



辻 雅明 取締役のプロフィール

つじ まさあき
1953年8月23日生
1984年9月 (株)バンダイ入社
1993年11月 BANDAI U.K. LTD. 代表取締役社長
1998年1月 BANDAI AMERICA INCORPORATED
代表取締役社長
2003年6月 バンダイ取締役 グループ海外政策担当
2008年7月 BANDAI S.A. 代表取締役社長
NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. 取締役
2009年4月 (株)バンダイナムコホールディングス 執行役員
2010年4月 BANDAI S.A. 代表取締役会長
12月 NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.
代表取締役会長
2012年1月 NAMCO BANDAI Partners S.A.S. 代表取締役会長
3月 NAMCO Holdings UK LTD. 代表取締役社長
NAMCO BANDAI Games America Inc.
代表取締役社長
4月 (株)バンダイナムコゲームス 取締役 海外担当
2014年4月 BANDAI NAMCO Games America Inc.
代表取締役社長
2016年4月 (株)バンダイナムコエンターテインメント取締役
グローバル事業推進室担当

※社名は当該年度時のものにて記載

いという意味です。欧米の人たちはビジネスライクで合理的というイメージがあるかもしれませんが、実は人とのつながりを非常に大切にしています。私も社員の希望はできる限り聞きながら、会社の経営などの重要な決断のときは感情に流されない強さ、冷静さをもって対処し、海外の基盤をさらに強固なものにしていきたいと思ひます。

この9月末日が、2015年4月にスタートした3カ年の中期計画の折り返し地点となります。我々を取り巻く環境変化のスピードはますます速くなっていますが、中期計画前半戦の成果と課題をしっかりと踏まえ、グループ社員一丸となり後半戦に臨んでいきたいと思ひます。

なお、2016年3月31日を基準日として100株以上保有いただいている株主の皆さまにご案内させていただいております株主優待の申込期限が、2016年9月30日（WEBサイト申込は当日中、ハガキ申込は必着）となっておりますので、あらためてご案内させていただきます。どうぞよろしくお願いいたします。

S.H.MonsterArts輝響曲 ゴジラ(1989)

10月下旬発売予定 / 18,500円

(株)バンダイ

1989年に公開されたシリーズ第17作「ゴジラvsビオランテ」で覚醒した「ゴジラ(1989)」を、ゴジラ造形の第一人者・酒井ゆうじ氏による原型をベースに、発光、サウンド、可動リアルに再現した全高約200mmのフィギュアです。ゴジラの口から放射熱線を発射する際の口と背びれの発光をLEDで再現。クリアパーツに塗装することで、劇中をイメージした青白く神秘的に発光する色調を再現しています。また、発光に合わせて鳴る効果音や、劇中BGMも搭載しています。効果音は3種の咆哮音、足音、放射熱線を放つ音声などを収録しています。BGMはお馴染みの「ゴジラ・タイトル」や「ゴジラ対特捜隊」の2曲を収録。それぞれ、または各音声を同時に流すことで、臨場感溢れるゴジラワールドを再現することができます。



GODZILLA and the character design are trademarks of Toho Co., Ltd. ©1989, 2016 Toho Co., Ltd. All Rights Reserved.

音と灯りでもっとたのしい! おおきなここたまハウス ギフトセット

9月17日発売予定 / 8,680円

(株)バンダイ

放送中のアニメ「かみさまみならい ヒミツのここたま」(毎週木曜日17:55～、テレビ東京系)の商品です。定番の人気商品「おおきなここたまハウス」に、ここたまハウスシリーズ初の“音”と“灯り”が楽しめる素敵な「玄関」がセットになったスペシャル商品で、番組同様にのぎやかな「ここたまハウス」を再現できます。どんぐりチャイムを押すと灯りがつき、チャイム音や、ラキたまなど人気キャラクターのおしゃべり音声流れます。さらに、玄関にカーテンを付けたり、玄関横のポストの扉を開けて受付にしたりと、番組の楽しいシーンも再現できます。ごっこ遊びはもちろん、音と灯りという新要素によりハウス遊びをさらに楽しめる商品です。



©BANDAI/TV TOKYO・ここたま製作委員会

PS4/PS3「テイルズ オブ ベルセリア」

発売中 / PS4通常版、PS3版：8,200円 ※DL版同価格

(株)バンダイナムコエンターテインメント

バンダイナムコエンターテインメントは、全世界累計出荷本数1,600万本を突破しているロールプレイングゲーム『テイルズ オブ』シリーズの最新作「テイルズ オブ ベルセリア」を発売中です。英語、フランス語、ロシア語など9言語に対応しており、日本とアジアで展開しているほか、北米・欧州でもPS4版を2017年初頭に発売する予定です。本作は、『テイルズ オブ』シリーズ初の単独女性主人公で、これまでのシリーズの魅力を残しつつ、多様なシチュエーションを表現した繊細なグラフィックで描かれるより壮大な世界観を舞台に、これまで以上に爽快で戦略性の高いバトルが楽しめます。今秋には、本作に関連してハローキティとのコラボレーショングッズを発売する予定で、ゲーム内にとどまらず、多方面で作品を盛り上げていきます。



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

「チア男子!! 1」

9月27日発売予定 / Blu-ray特装限定版：7,000円 / DVD特装限定版：6,000円

バンダイビジュアル(株)

7月より放送中のTVアニメ「チア男子!!」のBlu-ray&DVDを9月27日に発売します。直木賞作家・朝井リョウの小説をアニメ化した、チアリーディングに青春をかける男子大学生たちの物語です。Blu-ray&DVDには、新作ドラマやキャラクターソングを収録したスペシャルCDのほか、12月に開催するイベント「ブレイカーズ男祭り 2016」の優先申込券やブックレットを付属。映像特典には、日本最大級のアニメイベント「AnimeJapan 2016」で行われた『「チア男子!!」スペシャルステージ』のダイジェスト映像などを収録しています。10月1日、2日には、アニメのキャスト陣をはじめ、早稲田大学チアリーディングチームも出演する新感覚の音楽朗読劇「SOUND THEATRE チア男子!! ～GO!音劇男子!!～」の開催も決定。チア男子!!の新たな魅力を体験できるイベントも展開していきます。



©朝井リョウ / 集英社・チア男子!!製作委員会