



Management

トップインタビュー

**顧客の心を打つ良いものを
丁寧に時流に合わせて提供していく**

(株)バンダイナムコホールディングスは、2016年度（2017年3月期）第3四半期の業績を発表しました。今回は各SBUの動向、中期計画の進捗状況や最終年度に向けた意気込みなどについて、田口三昭社長に話を聞きました。

— 第3四半期業績を発表しました。

田口 2016年度第3四半期は、売上高4,591億円、営業利益601億円となり、第3四半期としては過去最高売上高・最高益となりました。事業面では、ネットワークエンターテインメント事業の欧米の家庭用ゲームソフトと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の好調が、業績を押し上げる結果となりました。（業績の詳細は4ページ参照）

— 通期業績の見込みは？

田口 通期業績は売上高5,900億円、営業利益570億円と過去最高売上高・最高益の更新を見込んでいます。第4四半期3カ月の業績見込みは、前年同期を下回る見込みですが、これは各事業や地域で来年度以降に向けた仕込みや仕掛けを行うためです。

当第4四半期は、発売を予定していた家庭用ゲームソフトの大型タイトル「鉄拳7」が来年度の発売となるなどゲームタイトル編成の端境期となること。また、国内で12タイトルの新作ゲームアプリケーションをサービスインする予定ですので、開発費計上に加えて立ち上げのプロモーションを含めたマーケティングコストを見込んでいること。そして、欧米のトイホビーの主力IPである「Power Rangers」の海外での映画公開にあわせ、売り場づくりや商品プロモ-

ーションを大々的に行うこと。さらには映像音楽プロデュース事業のタイトル編成上、前年同期を下回る見込みであることなどが主な要因です。

バンダイナムコグループは、IP戦略を武器にまだまだ国内外で成長できるチャンスがあると考えています。守りに入ることなく、来年度や中長期の将来を見据え、各事業の基盤を強くするとともに、成長に向けた種まきや競争を勝ち抜くための仕掛けづくりを、投資も含め積極的に行っていきます。

— グループ組織再編を発表しました。

田口 国内外で成長の可能性が高いフィギュアを中心とするハイターゲット向けの商品をさらに伸ばしていくことを目的に再編を行います。具体的には、これまでアミューズメント施設に向けた景品やコンビニエンスストアなどに向けたロト商材などの企画開発販売を行うバンプレストと、それらの生産・販売を行うバンプレスト販売、BANPRESTO (H.K.) LTD.の3社は、ネットワークエンターテインメント事業の所属でしたが、4月よりトイホビー事業の所属に変更します。ハイターゲット向け商品の展開を行う会社がトイホビーに集結し、情報共有や連携を深めることで、よりスピーディーに顧客の嗜好に対応した商品開発やマーケティングを



(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

行います。この分野は特に海外で大きく拡大できると感じていますので、積極的に攻めていきます。

— トイホビーの足元の動向は？

田口 国内では、「仮面ライダーエグゼイド」の変身ベルトがクリスマス商戦NO.1アイテムとなるなどヒットし、年末年始商戦トータルで前年を上回りました。また、「スーパー戦隊」や「プリキュア」の新シリーズがスタートしていますので、こういった新IPを来年度に向け立ち上げていきます。北米では3月24日に「Power Rangers」の映画公開が予定されており、映画にあわせ売り場での商品展開を盛り上げていきます。「Power Rangers」の映画は世界80の国と地域で順次公開されます。「Power Rangers」の世界的ブランド価値をさらに高め、次の展開につなげていきたいと思っています。

(次ページに続く)

海外も見据え定番IPのインキュベーションに注力

ーネットワークエンターテインメントは？
田口 家庭用ゲームソフトでは、2017年中に大型タイトルの「鉄拳」や「エースコンバット」の新作をワールドワイドで投入します。また、PlayStation VRやNintendo Switchといった話題の新プラットフォームにも積極的に対応します。ゲームアプリケーションなどのネットワークコンテンツは、国内外で引き続き積極的に新タイトルを投入していきます。顧客からの期待も大きいので、ゲームのクオリティーアップ、プロモーションについてもさらに力を入れていきたいと思っています。アミューズメントビジネスでは、施設と機器が一体となったバンダイナムコならではの取り組みに着手しています。昨年夏に大変話題となった期間限定のVR研究施設の知見を次のステップにつなげていきますので、今後に期待してください。

ー映像音楽プロデュースは？

田口 この事業は従来のパッケージビジネス中心から、ライブイベント、関連グッズといった出口が成長したことで、よりIPビジネスを多面的に展開することが可能になりました。今後も、TVアニメ2期の放送が決定した「ラブライブ！サンシャイン!!」や、2月に第一章が劇場上映される「宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち」

などIPのラインナップを拡充していきます。また、2月から3月にかけて「ラブライブ！サンシャイン!!」や「アイドルマスター」の大型ライブイベントを開催します。我々にしかできないクオリティーの高いパフォーマンスを提供し、IPの世界観を盛り上げていきたいと思っています。

ーIP戦略本部設立から1年たちました。

田口 IP戦略本部では、まずガンダムなどの定番IPについて、海外も見据えたインキュベーションに力を入れています。各社による商品・サービスを通じた打ち手も進めています。それに加え、グループを横断した取り組みを行っています。このIP戦略本部と各社の連携によって戦略の密度が濃くなってきています。さらに、4月からはバンダイとバンダイナムコエンターテインメントの取締役が相互に1名ずつ非常勤取締役を兼務し、グループ連携を深めています。今後は新規IPの創出を強化するべく、オリジナルスターIP事務所など既存の仕組みに加えて、新しい仕組みも検討していきたいと思っています。

ー中期計画の最終年度に入ります。

田口 中期計画はおおむね計画通り進捗していますが、新たな取り組みだけでなく前中期計画で取り組んだIP軸戦略の施策も大きく貢献してい

ます。中期計画の最終年度の2017年度には、中長期における持続的成長のための打ち手を積極的に打っていきます。全体を通じての課題は、新規IPを連続創出する仕組み、時代にあわせた定番IPのイノベーション、新たな顧客創造のための出口の創出だと捉えています。2017年度はこれまでの成果をしっかりと出すとともに、次の時代の予測を行い、つなげていく年にしたいと思っています。

次期中期計画の具体的な策定はこれからですが、その前提として社外を含む全取締役と監査役で10年後のあるべき姿について議論を行いました。全員が同じ目線で改めて感じたのは、やはりバンダイナムコの強みはIP軸戦略であること、そして海外展開を加速するべきだということでした。これらの実現・強化のため、次の3年間で何をすべきかという具体的な戦略を検討していきます。

ー中村雅哉最高顧問が逝去しました。

田口 中村さんにはグループの最近の動向などを常に気にしていただいていた。90歳の誕生日にお会いしたときには、ナムコがアミューズメント機器の景品として開発してヒットしたコーラ味のポテトチップスについてお話ししたところ、大変喜ばれ召し上がっていらっしゃいました。かねてより「世の中で生き残るものは変化に対応したものだけ」との理念をずっと言い続けてこられた

◆バンダイナムコグループ主要会社の取締役体制 (2017年4月1日予定)

(株)バンダイナムコホールディングス

代表取締役会長	石川 祝男
代表取締役社長	田口 三昭
取締役	大津 修二
取締役	浅古 有寿
取締役(非常勤)	川口 勝
取締役(非常勤)	大下 聡
取締役(非常勤)	川城 和実
取締役(社外)	松田 譲
取締役(社外)	桑原 聡子
取締役(社外)	野間 幹晴

(株)バンダイ

代表取締役社長	川口 勝
代表取締役副社長	福田 祐介
常務取締役	埜 義孝
取締役	佐藤 明宏
取締役	飛田 尚美
取締役	竹中 一博
取締役	水野 貴大
取締役(非常勤)	伍賀 一統☆

(株)バンダイナムコエンターテインメント

代表取締役社長	大下 聡
常務取締役	清嶋 一哉
常務取締役	浅沼 誠
取締役	冷泉 弘隆
取締役	宇田川南欧
取締役	伍賀 一統
取締役(非常勤)	辻 雅明
取締役(非常勤)	竹中 一博☆

バンダイビジュアル(株)

代表取締役社長	川城 和実
専務取締役	前田 明雄
常務取締役	河野 聡
取締役	栗田 英幸
取締役(非常勤)	井上 俊次
取締役(非常勤)	佐々木 新

☆新任

ので、新しいサービスや商品に対して応援したいという思いを強くお持ちだったのだと思います。中村さんの「変化への対応」、つまりお客さまの気持ちを読み、その一歩先を行くもてなしで喜んでいただく「おもてなし」の心は、我々のDNAであり、その精神をこれからもしっかりと受け継いでいくことをお約束するとともに、心よりご冥福をお祈り申し上げます。

—株主優待を一部変更しますね。

田口 当社では、複数の株主優待品の中からポイント（毎年3月末日に100株以上保有の方に株式数に応じて贈呈）に応じ、選択いただく形を取っています。このたび500株以上を保有されている方への選択肢として、新たに映像音楽プロデュース事業が展開する人気IPの特別描き下ろしイラスト複製を追加させていただくこととしました。詳細はホームページなどでもお知らせしていきますのでご期待ください。

—株主の皆さまにメッセージを。

田口 環境の変化はますます速くなり、嗜好の多様化が進んでいます。そんな中、一番大事なことは、丁寧に顧客の心を打つ良いものを時流にあわせた形で提供することだと考えています。顧客から目を離さず、ニーズを常に再確認し、価値を提供していくことで、その結果を数字にもしっかりとつなげていきたいと思えます。引き続きご支援いただけますよう、よろしくお願い申し上げます。

訃報 ナムコ創業者の中村雅哉・当社最高顧問が永眠

元・(株)ナムコ代表取締役会長で、(株)バンダイナムコホールディングス最高顧問、(株)バンダイナムコエンターテインメントおよび(株)ナムコの名誉相談役であった中村雅哉が、1月22日に永眠しました。

中村は、1955年にナムコの前身となる有限会社を設立し、横浜・伊勢佐木町の百貨店、松屋（当時）の屋上に電動木馬2台を設置することから事業をスタートしました。ナムコは中村のもと、アミューズメント施設やテーマパーク、業務用ゲーム機、家庭用ゲームソフトへと時代の変化にあわせ事業の領域を拡大し、エンターテインメント企業として成長してきました。中でも1980年に発売し、世界中で大ヒットした「パックマン」は、“最も成功した業務用ゲーム機”としてギネス世界記録にも認定され、中村は

海外でも“Father of PAC-MAN”として広く親しまれています。また、中村は一期一会の精神でナムコの成長発展に尽力だけでなく、さまざまな協会活動を通じてゲーム業界やアミューズメント業界全体の発展、映像関連産業の発展にも尽力してきました。

2005年のバンダイとナムコの経営統合によるバンダイナムコグループの誕生は、グローバル市場で成長するエンターテインメント企業グループになりたいという中村の強い思いもあり実現したものです。

今後もバンダイナムコグループは、“おもてなし”や“人々の心に夢を届ける”“遊びを仕事とする責任と誇り”といった創業精神を受け継ぎ、世界の人々に夢・遊び・感動を提供し続けていきます。



<経歴>
 1925年12月24日生 東京都出身
 1948年3月 横浜工業専門学校（現・横浜国立大学）造船科卒業
 1955年6月 南中村製作所設立 代表取締役社長
 1977年6月 (株)ナムコに社名変更
 2002年5月 (株)ナムコ代表取締役会長就任
 2005年9月 (株)バンダイナムコホールディングス最高顧問就任
 2006年4月 (株)バンダイナムコゲームス（現・(株)バンダイナムコエンターテインメント）会長、(株)ナムコ会長就任
 2006年6月 (株)バンダイナムコゲームス名誉相談役、(株)ナムコ名誉相談役就任
 <主な表彰歴>
 1986年4月 紫綬褒章受章
 1997年10月 通産省情報化促進貢献個人 通商産業大臣表彰
 2007年4月 旭日小綬章受章
 2017年1月 従五位（叙位）



上) 創業時に百貨店の屋上に設置した木馬を視察
 右上) 北米でパックマンの父として歓迎される
 右) (株)バンダイと(株)ナムコが経営統合し、新たに発足した(株)バンダイナムコホールディングスの最高顧問に就任（写真中央）

訃報に接して

中村雅哉さんは、社員の「これをやりたい」という思いをととても大切にし、若手にチャンスをどんどん与える人でした。時に社員が暴走しても、やる気のある社員にチャンスを与える経営スタイルは、私自身の仕事のやり方にDNAとして受け継がれていると思います。そして、単に社員に任せるだけでなく、ご自身も、ゲーム性、デザインなど製品づくりに非常にこだわりを持って取り組まれていました。

また、中村さんは、今や日本を代表する産業の1つとなったゲーム産業そのものの発展にも大きく貢献されました。業界団体の役員を長きにわたり務められ、業界の成長だけでなく、模倣品対策など知的財産問題にも取り組まれていました。黎明期だったゲーム産業が社会的にも認知されるようになった原点には、中村さんの存在があると思います。

上司としては怖いところもありましたが、本当にたくさんのことを学ばせていただきました。ご冥福を心よりお祈り申し上げます。

(株)バンダイナムコホールディングス 代表取締役会長 石川祝男

2017年3月期第3四半期連結業績

株バンダイナムコホールディングスは、2017年3月期の第3四半期連結累計期間（2016年4～12月）の業績を発表しました。

《トイホビー事業》

国内およ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が、各地域において主力となる定番IP商品が好調に推移しました。国内においては、「機動戦士ガンダム」シリーズや「仮面ライダー」シリーズ、「プリキュア」シリーズなどの定番IP商品が好調に推移したほか、大人層に向けたターゲット拡大やIPラインナップ拡充に取り組むなどIP軸戦略強化に向けた施策を実施しました。

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。一方で、一部地域において今後地域特性に応じた展開を推進するため在庫の適正化などの精査に着手しました。欧米地域では、「Power Rangers」シリーズの商品が人気となったほか、現地発IPの商品化を行うなどIPライ

ンナップの強化に取り組みました。

《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「ダークソウルⅢ」や「ドラゴンボール ゼノバース2」の販売が好調に推移しました。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。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などにより国内既存店が順調に推移したほか、新業態店舗の強化などの施策に取り組みました。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人気となり、映像・音楽パッケージソフト、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」シリーズの映像パッケージソフトなどが好調に推移しました。

なお、通期業績につきましては、第4四半期の商品・サービスラインナップや、各事業において来年度に向けた投資や仕込みを行うことを踏まえ、下表の通りを見込んでいます。

バンダイナムコホールディングスでは、安定的な配当額として年間24円をベースに、連結配当性向30%を目標に株主還元を実施しています。この基本方針に基づき、2017年3月期の年間の1株当たり配当予想につきましては、安定配当24円に業績連動配当30円を加え、1株当たり54円に修正します。なお、すでに1株当たり12円の間配当を実施していますので、期末の配当予想は1株当たり42円となります。

◆2017年3月期第3四半期連結累計期間の業績

(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
第3四半期 (2016年4月～2016年12月)	459,103	60,160	60,539	46,503
前年同期増減率	8.0%	32.9%	28.3%	34.3%

◆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
連結業績予想	590,000	57,000	57,000	39,000

◆1株当たり配当金

	第2四半期末	期末	合計
前回予想 (2016年5月公表)	12円	12円	24円
当期実績・今回修正予想	12円 (実績)	42円 (予想)	54円 (予想)

◆2017年3月期第3四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	146,028	12,679
ネットワークエンターテインメント	280,453	38,525
映像音楽プロデュース	40,980	11,933
その他	20,207	1,208
消去・全社	△28,566	△4,186
合計	459,103	60,160

※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。

「くまのがっこう」15周年記念映画 公開決定

バンダイナムコグループの㈱キャラ研が手がける「くまのがっこう」が、今年15周年を迎えます。「くまのがっこう」は、2002年の第一巻発売以来、シリーズ累計発行部数210万部を突破し、中国、台湾、韓国、フランスなど海外でも愛読されている人気絵本シリーズです。このたび、15周年を記念し、新作絵本『ジャッキーのしあわせ』がブロンズ新社より発売されたほか、バンダイナムコグループ各社が出資する『映画くまのがっこう パティシエ・ジャッキーとおひさまのスイーツ』（同時上映『ふうせんいぬティニー なんだかふしぎな きょうりゅうのくに』）が8月25日より全国東宝系にて公開予定です。15周年を迎え、ますます盛り上がる「くまのがっこう」にご期待ください。

©B/TBSMP ©GK&KS/TMP



宮城県で東日本大震災被災地の子ども向け活動実施

㈱バンダイナムコホールディングスは、12月に宮城県石巻市で東日本大震災被災地の子どもたちに向けた活動を実施しました。この活動は、2011年より公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと連携し行っている被災3県の子どもたちに向けた活動の一環です。今回は、「くまのがっこう」をモチーフにしたクリスマスリースづくりやダンスなどを行い、50名以上の親子にご参加いただきました。バンダイナムコグループは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。



Portrait

現場から

PS VR専用タイトル「サマーレッスン:宮本ひかり セブンデイズルーム」担当

㈱バンダイナムコエンターテインメント CS事業部制作宣伝ディビジョン ^{たまわき じゅん} 玉置 紘

2016年10月よりPlayStation VR (PS VR) 専用タイトル「サマーレッスン:宮本ひかり セブンデイズルーム」が好評配信中です。今回は、このタイトルの制作を担当する㈱バンダイナムコエンターテインメントの玉置 紘に話を聞きました。

Q 本タイトルについて教えてください。

A プレイヤーは、勉強の苦手なキャラクター「宮本ひかり」の家庭教師として7日間を過ごし、コミュニケーションをとりながら成績アップを目指します。VRヘッドセットを装着することで360度が3D空間に囲まれ、別の世界に入り込んだような“没入感”と、まるで目の前にキャラクターがいるかのような“実在感”をお楽しみいただけます。映像内のアイコンに視線を合わせたり、首を振ったりするだけで操作できることも、PS VR専用タイトルならではの特徴です。

Q どのような点にこだわりましたか？

A 第一は、“Sense of Presence”（VR内の物体が本当に目の前に存在すると信じてしまう、“没入感”を超えた感覚・実

在感）を提供すること、第二は、目線を使って簡単に操作できることを重点コンセプトとして企画を進めました。家庭用VRタイトルの開発は、前例のない未知の分野でしたので、このコンセプトでユーザーの心をつかめるのかは誰にも分かりませんでした。大きな反響をいただくことができ、ほっとしています。

Q 家庭用VRという新ジャンルに挑戦してみた感想は？

A 改めてバンダイナムコグループの「チャレンジする社風」を感じました。苦労は本当に多かったですが、目標に向かって情熱をもって努力し続けることで、チャレンジを後押ししてくれるスタッフがグループ内にどんどん増えていったことがとても励みになりました。バンダイナムコグループでは、仕事に対して真剣であるが故の厳しさもありますが、だからといって守りに入る人はいません。環境の変化が速い業界において、誰もが直感的に「今いる場所に留まったら置いていかれる」という危機感を持って働いているのだと思います。



2010年入社。主に「ソウルキャリバー」「エースコンバット」チームに在籍しつつ、新企画の立案に従事。2014年よりVR事業に携わり、「サマーレッスン」ではプロデューサーとディレクターを兼任。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Q 今後の抱負をお聞かせください。

A キャラクターとのコミュニケーションをさらに楽しめるコンテンツを続々配信中です。VRを用いたキャラクター体験の世界をさらに切り拓き、お客さまにこの先の未来まで期待し続けていただけるよう、気を引き締めて取り組んでまいりますので、今後の展開にぜひご期待ください。

新番組紹介

◆宇宙戦隊キュウレンジャー

スーパー戦隊史上初、最初から9人の戦士が登場する「宇宙」がモチーフの最新作「宇宙戦隊キュウレンジャー」(毎週日曜日朝7:30～、テレビ朝日系)が2月12日よりスタートしました。選ばれし9人の救世主が集結し、宇宙を救うために戦うストーリーです。(株)バンダイでは、両腕・両脚が組み換え可能な光る・鳴る合体ロボット「DXキュウレンオー」や、変身アイテム「DXセイザブラスター」などのなりきりアイテムを商品化。劇中のキーアイテムである地球儀型の「キュータマ」は、メイン玩具すべてと連動し、単体でも商品展開を行います。また、玩具菓子、カプセル玩具、カードダス、アパレル、生活雑貨などのカテゴリーでさまざまな商品を発売していきます。



©2017 テレビ朝日・東映AG・東映

◆キラキラ☆プリキュアアラモード

プリキュアシリーズの最新作「キラキラ☆プリキュアアラモード」(毎週日曜日朝8:30～、ABC・テレビ朝日系列)が2月5日よりスタートしました。「スイーツ」×「アニマル」がモチーフの作品で、スイーツショップでパティシエをしながら、想いの詰まったスイーツを守るプリキュアたちのストーリーです。バンダイでは、スイーツ作りのようなアクションが楽しめるコンパクト型の変身玩具「スイーツパクトDX」を中心に、番組と連動した各種商品を発売します。物語でプリキュアが自分たちで作出す「アニマルスイーツ」は、「スイーツパクト」などの玩具と連動し、玩具菓子、カプセル玩具、アパレル、生活雑貨などの各事業でも展開します。



©ABC-A・東映アニメーション

総製作費120億円のハリウッド映画「Power Rangers」公開

放送開始から24年目となる「Power Rangers」シリーズのブランド価値のさらなる向上を目指し、映画「Power Rangers」が3月24日よりアメリカ、イギリスほか世界約80の国と地域で順次公開されます(日本は7月15日公開)。1993年にアメリカで放送された初代「Mighty Morphin Power Rangers」のテーマをリポート(新たに一から仕切り直すこと)した本作は、ハリウッドで培われた技術と経験が日本発祥のヒーローに注がれ、今までにないハードなアクションと人間ドラマで描かれています。「Megazord」(ロボット)の活躍シーンも多いことから、BANDAI AMERICA INC.ではバトルサウンドやライトアップを楽しめる「18 inch ULTRA MEGAZORD」(59.99米ドル)を中心に関連商品を展開していく予定です。なお、「Power Rangers」のテレビシリーズでは「Power Rangers Ninja Steel」が放送中です。



TM and ©2016 SCG Power Rangers LLC. ©2016 Lionsgate Entertainment Inc. All Rights Reserved.

1/1000 地球連邦アンドロメダ級一番艦アンドロメダムービーエフェクトVer.

3月24日発売予定/12,000円 (株)バンダイ
「宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち」に登場する地球連邦の最新鋭艦のプラモデルです。キットにはLEDとサウンドユニットを搭載しています。特徴的な二連装の波動砲は、マルチLEDにより赤→青→白と変化しながら発光するほか、発射サウンドを再現。後部の波動エンジンは、明暗とゆらぎ点滅とともに点火サウンドを楽しめます。操作はそれぞれ台座で制御可能。また、同スケールの艦載機コスモタイガーIIも4機付属しています。



©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2202製作委員会

HACO ROOM くまのがっこうマイルームキット

4月22日発売予定/3,600円 (株)バンダイ
バンダイのプラモデルの技術を生かした女兒クラフトホビーです。箱庭のような小さなお部屋を作り、飾って楽しむことができます。塗装せずに色再現ができる多色成形や、工具を使わずに子どもが簡単に作れる設計など、バンダイの持つプラモデル技術を詰め込んでおり、大人も納得できる高いクオリティの作品を作ることができます。本商品は、今年15周年を迎える人気絵本「くまのがっこう」シリーズの世界観をテーマにしています。



©BANDAI

勇気のでる! 光るパジャマ 宇宙戦隊キュウレンジャー

4月上旬発売予定/2,900円 (株)バンダイ
2007年に発売を開始し、シリーズ累計500万枚を販売している『光るパジャマ』が2017年に発売10周年を迎えました。『光るパジャマ』は、太陽光や蛍光灯の光を吸収し、暗い場所で一定時間発光する「蓄光プリント」で絵柄を印刷したパジャマです。10周年を迎えた今年は、暗い場所で光る「カラーで光る勇気リング」(画像右)付きの『勇気のでる! 光るパジャマ』を発売します。



©2017 テレビ朝日・東映AG・東映

若い女性を対象にしたパックマンの新ブランド「PAC-STORE」を展開

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、ガールズマーケットを牽引するアソビシステム(株)と(株)ツインプラネットと連携し、若い女性を対象に、“カワイイ”世界観を表現したパックマンの新ブランド「PAC-STORE」を立ち上げました。2016年11月に開催された日本のカルチャーを世界に発信するイベント「MOSHI MOSHI NIPPON FESTIVAL 2016 in TOKYO」で、アパレル・雑貨商品を初披露し、1月よりバンダイナムコエンターテインメントの公式通販サイト「LaLaBit」にて正式に販売を開始しています。今後もファッション、グッズ、イベントなど幅広く展開し、ワールドワイドで、IP認知の拡大と新たなターゲット層の獲得を目指していきます。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
collaborated with ASOBISYSTEM, TWIN PLANET

バンダイナムコテクニカを設立

バンダイナムコエンターテインメントは、アミューズメント機器のアフターサービス機能を分社し、2017年4月3日付で(株)バンダイナムコテクニカを設立します。分社化に伴い、これまでの自社製品の修理や補修用部品の販売に加え、長年にわたって業界で培った技術、知識等を活かし、海外メーカーを含めた他社商品や中古機器の仕入れ・販売・アフターサービス、アミューズメント施設向け新規サービスの企画・販売なども行い、これまでにない新領域への事業拡張を目指します。

株式会社バンダイナムコテクニカ

設立日	2017年4月3日
資本金	1,000万円
本社	神奈川県横浜市神奈川区三枚町22番1
株主構成	(株)バンダイナムコエンターテインメント 100%
代表取締役社長	長谷川 琢也



新規事業の創出を見据えて CMerTVとHEROZへ出資

バンダイナムコエンターテインメントは、このたび新規事業創出の取り組みの一環として、(株)CMerTVと(株)HEROZのベンチャー企業2社への出資を実施しました。CMerTVは、動画広告配信プラットフォーム事業を展開しており、今回の資本提携により、ネットワークコンテンツ事業における動画広告戦略を強化することを目指します。また、HEROZは、将棋電王戦優勝ソフト「Ponanza」を擁するAI(人工知能)ベンチャー企業で、今回の資本提携を機に、HEROZのAI技術とバンダイナムコエンターテインメントのゲーム事業で培ったプロデュース力を掛け合わせ、これまでにない新たなエンターテインメントの創出を目指します。

ニンテンドー 3DSソフト

『オール仮面ライダー ライダーレボリューション』

発売中/通常版:5,700円(DL版 同価格)、
限定版:8,200円

(株)バンダイナムコエンターテインメント 仮面ライダー生誕45周年記念作品にふさわしく、「仮面ライダー1号」から現在放映中の「仮面ライダーエグゼイド」までの全テレビシリーズから、総勢75体以上がプレイアブルキャラクターとして登場します。また、「仮面ライダーエグゼイド」の番組内で主人公「宝生 永夢」がプレイしていた伝説のゲーム「マイティアクションX」を実際に遊べるダウンロード番号も封入。各ライダーの必殺技も再現し、作品の枠を超えた夢の共演をお楽しみいただけます。



©石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映ビデオ・東映 ©2007 石森プロ・東映 ©2005 石森プロ・東映 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

スマートフォン向けゲームアプリケーション

『HUNTER×HUNTER ワールドハント』

配信中 (株)バンダイナムコエンターテインメント

人気作品『HUNTER×HUNTER』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ハンターライフシミュレーションとして登場。プレイヤーはアバターとして、原作を模した電脳世界へと入り込み、ゴンやキルアといったおなじみのキャラクターたちと共に冒険をすることができます。装備はもちろん、念能力の習得・強化を行いながら、アバターを育成しゲームの攻略を目指します。ここでしか味わえない、「ハンターライフ」をお楽しみください。

©POT (富樫義博) 1998年-2011年 ©VAP・日本テレビ・マッドハウス ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



一番くじ「フィギュアセレクションワンピース EXTRA CLOSET ~ Re:Members Log ~」

発売中

(株)バンプレスト

フィギュアだけを集めたブランド「一番くじフィギュアセレクション」のシリーズ第2弾が登場。全6等級10種の中から必ずいずれかが当たる“ハズレなしのキャラクターくじ”です。今回は、DVDシリーズ「ワンピースログコレクション」のジャケット用に描きおろされたイラストを立体化しました。A賞は「ロブ・ルッチ」のフィギュアとなっており、表情や衣装、小道具に至るまでイラストを忠実に再現しています。

©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション



ナムコ×アイドルリッシュセブンの コラボレーション企画始動

株ナムコは、「アイドルリッシュセブン[※]」の『VISUAL BOARD TOUR 2017』の開催を記念し、1月25日から4月17日まで、全国のナムコのアミューズメント施設やキャラクターカフェ「アニON STATION」などで、アイドルリッシュセブンの限定商品やノベルティの販売・提供、ライブビューイングをはじめとするさまざまなコラボレーションを展開しています。

ナムコでは、自社が運営する複数のエンターテインメント業態と有力作品が、同時期に多重のコラボレーションを行う独自の“マルチフェイスコラボモデル”を展開しており、今回の企画でも、アイドルリッシュセブンのファンが作品の世界をより多面的に楽しんでもらえることを目指しています。



©アイドルリッシュセブン

※株バンダイナムコオンラインから配信中のスマートフォン向けゲームアプリケーション。男性アイドルユニットの育成が楽しめるリズムゲームで、さまざまなメディアミックス展開を行い、女性を中心に多くの支持を集めています。『VISUAL BOARD TOUR 2017』では、ゲームに登場するアイドルユニット「IDOLiSH7」の新規ビジュアルを各都市の主要駅にて順次公開しています。

「妖怪ウォッチ オフィシャルショップ ヨロズマート ららぽーと甲子園」オープン

ナムコは3月9日、「三井ショッピングパーク ららぽーと甲子園」(兵庫県西宮市) 2階に、「妖怪ウォッチ オフィシャルショップ ヨロズマート ららぽーと甲子園店」をオープンしました。公式な常設の旗艦店である「ヨロズマート」は、全国で3店舗目となり、関西では初出店となります。「甲子園店」では、妖怪ウォッチのゲームやアニメに登場する「アオバハラ」にある「アニメ堂」が店内のシンボルとしてお客さまを迎えます。



©L5/YWP・TX

「KAYO AMUSE PARK」 「namcoニッケパークタウン加古川店」オープン

ナムコは、小さな子どもでも安心して遊ぶことのできる施設として、このたび「総合スーパー カヨー日永」(三重県四日市市) 内にアミューズメント施設「KAYO AMUSE PARK」をオープンしました。また、三世代ファミリーで楽しんでもらえることを目指し、「ニッケパークタウン」(兵庫県加古川市) 内にアミューズメント施設「namcoニッケパークタウン加古川店」をオープンしました。今後も幅広い世代に向けた施設展開を行っていきます。



KAYO AMUSE PARK



namcoニッケパークタウン加古川店

「なぞともCafe福岡天神店」オープン

ナムコはこのたび、「シダックス福岡天神クラブ」(福岡県福岡市) に体験型謎解き施設「なぞともCafe 福岡天神店」をオープンしました。「なぞともCafe」の出店は、新宿、渋谷、自由が丘、名古屋、大阪、京都に続き、国内では7店舗目となります。



「ファミスタポテトチップス」展開

ナムコは、カルビー(株)の協力のもと、株バンダイナムコエンターテインメントが販売している家庭用ゲームソフト「ファミスタ」をモチーフにした「ファミスタポテトチップス」を企画しました。オリジナルファミスタカード付きのポテトチップスで、2月24日からナムコのアミューズメント施設限定のクレーンゲーム用景品として展開中です。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

「アリスと蔵六」「ID-0」ほか話題のアニメが4月より放送開始

第17回文化庁メディア芸術祭マンガ部門新人賞を受賞した「アリスと蔵六」がTVアニメ化されます。「研究所」と呼ばれる施設から逃げ出した少女・紗名は、あらゆる想像を具現化する特殊な能力の持ち主。そんな彼女が「曲がったことが大嫌い」な頑固じいさん・蔵六と出会い、彼女の、そして世界の運命を大きく変えていく姿を描くSFファンタジー作品です。

また、「コードギアス 反逆のルルーシュ」などで知られる谷口悟朗監督と、アニメ脚本家の黒田洋介氏による完全オリジナルアニメ「^{アイディー・ゼロ}ID-0」が放送開始予定です。3DCGアニメスタジオのサンジゲンが手がける迫力のメカアクションにご期待ください。そのほか、アイドルを目指す少女たちを描く人気アニメ「アイカツスターズ！」も2年目に突入します。



「アリスと蔵六」



「ID-0」

©今井哲也/徳間書店・「アリスと蔵六」製作委員会 ©ID-0 Project

「黒子のバスケ」「クレヨンしんちゃん」「ウルトラマンオーブ」春の新作映画が劇場公開

2012年よりテレビアニメがスタートし、3期にわたって放送され大ヒットを記録した「黒子のバスケ」の完全新作映画「劇場版 黒子のバスケ ^{ラストゲーム}LAST GAME」が、3月18日より全国公開されます。原作者・藤巻忠俊氏が続編として描いた「黒子のバスケ ^{エキストラゲーム}EXTRA GAME」に、新エピソードを加えて映像化。かつてのライバルたちが集結した“キセキ”のドリームチームが、熱い旋風を巻き起こします。

また、25周年を迎えた「クレヨンしんちゃん」の最新作「映画クレヨンしんちゃん 襲来!!宇宙人シリリ」が、4月15日より公開されます。ある日、野原家にやってきた宇宙人・シリリと、しんのすけが繰り広げる爆笑!痛快!感動!の新たなケッ作が誕生しました。

このほか、^{ニュージェネレーション}新世代ヒーローズが大集結する「劇場版ウルトラマンオーブ 絆の力、おかりします!」が3月11日より全国ロードショーとなるなど、期待の新作が目白押しです。



「劇場版 黒子のバスケ LAST GAME」



「映画クレヨンしんちゃん 襲来!!宇宙人シリリ」

©藤巻忠俊/集英社・劇場版「黒子のバスケ」製作委員会 ©臼井義人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日・ADK2017

GRANRODEOのニューアルバム「Pierrot Dancin'」好評発売中

(株)ランティスより、2人組の音楽ユニット「^{グランロデオ}GRANRODEO」の通算7枚目、2年5カ月ぶりのオリジナルアルバム「^{ピエロ}Pierrot Dancin'」が発売中です。TVアニメ「黒子のバスケ」「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」など、人気作品の主題歌も収録しています。初回限定盤には、リードトラック「Pierrot Dancin'」のミュージッククリップと、昨年夏に開催した「^{ライブツアー}GRANRODEO LIVE TOUR 2016 ^{トレジャークャンディ}TREASURE CANDY」の日比谷公園大音楽堂における公演のダイジェスト映像を収録したDVDが付属しています。

また、5月20日より、全国ツアー「GRANRODEO LIVE TOUR 2017」がスタート。札幌を皮切りに、全国7都市で開催されます。



「機動戦士ガンダム サンダーボルト」第2シーズン配信

太田垣康男氏の大ヒット漫画をアニメ化し、2015年から全4話構成で配信され、イベント上映やBlu-ray & DVDが好評を博した「機動戦士ガンダム サンダーボルト」。その続編となるファン待望の第2シーズン(第5話~第8話)の配信が、このほど決定しました。第5話は、3月24日よりデジタルセル配信^{*1}(800円)と、レンタル配信^{*2}(400円)を開始。一年戦争が終結して7カ月後の地球に舞台を移し、新たな展開を迎える本作にご期待ください。



©創通・サンライズ

^{*1} 視聴期限のないセル型配信サービス ^{*2} 視聴期限のあるレンタル型配信サービス

客観的な視点で意見交換を重ね 取締役会の監督機能を強化し企業価値向上を目指す

バンダイナムコグループは、変化の速い業界でグローバル規模の競争に勝ち抜くためには、強固な経営基盤（コーポレートガバナンス）を構築することが不可欠であると考えています。この考え方のもと、経営の監督機能の強化を行うため、独立社外取締役3名、独立社外監査役3名、計6人の独立役員を選任しているほか、取締役会の機能を客観的な視点から評価することを目的に、独立役員のみで構成される独立役員会を組成しています。

今回は独立役員会の議長を務める松田譲・社外取締役に、バンダイナムコグループに対する印象や期待することなどを聞きました。

— 経歴を教えてください。

松田 専門が発酵学や応用微生物学ということもあり、大学院の博士課程を修了してから協和発酵工業(株)に入社し、研究開発部門で医薬品の種になる微生物を探す研究に長く携わってきました。医薬総合研究所長を勤めた後に総合企画室に異動になり、翌年の2003年に社長を拝命しました。キリンファーマ(株)との合併により協和発酵キリン(株)となって以降も、2012年まで社長を務めていました。

— 経営者としてのモットーは？

松田 「夢なかりせば何事も起こらず」。これはアメリカの詩人カール・サンドバーグの言葉ですが、企業経営においても、それぞれのあるべき姿や目標を明確に立てて、その実現のために今何をしなければいけないのかと、バックカastingで考えるようにしてきました。

— バンダイナムコの社外取締役に就任した経緯を聞かせてください。

松田 協和発酵キリンの社長を退任するときに、産業界、特に異業種でこれまでの経験を生かすことができ

ればと考えていたところ、当時の石川祝男社長（現会長）からお話をいただいたことがきっかけでした。バンダイナムコについては、子どもや孫がおりますので、「ガンダム」や「ウルトラマン」は知っていましたが、エンターテインメント業界がどんなところなのか、どんな事業を行っているのかということについては、詳しい知識はありませんでした。しかし、経営の本質は変わりません。海外拡大やM&Aなど、経営者としての経験や知見を生かし、第三者の立場から経営へのアドバイスや助言を行っていきます。

— 就任後、バンダイナムコの風土やカルチャーをどう感じましたか？

松田 社員が自由な服装でのびのびと明るく働いている姿が象徴するように、形式だけにこだわらない会社だという印象を受けました。株主総会でも、儀礼的な総会ではなく、真摯にステークホルダーと向き合う会社だと感じました。なかでも驚いたのは、各役員が時間の許す限り、一つひとつ丁寧に質問に答えていたこ

とです。これはやはり、ユーザーやファンを大事にするという意識の現れだと思いました。

取締役会も非常に明るくフランクで、私も発言をためらうようなことは一度もありません。言いたいことは全部話しています。そういう点では、取締役会の体制や運営方法などを高く評価しています。

— 社外取締役と社外監査役で構成する独立役員会の議長を務めています。

松田 独立役員会の一番の役割は、グループの経営を担う取締役会に対してチェック機能を果たすことです。社外取締役は事業に対する専門性は社内の人には及ばないかもしれませんが、社内からは出てこない意見だったり、それこそ傍目おかげはちもく八目で、客観的に見て思うところを進言しています。経営に疑問を感じるところがあれば、異議を唱えます。異議がなくても、議案についてこれまでの経験を踏まえながら、間違えな意見交換を重ねるようにしています。

私は経営に必要な要素は、透明性・公平性・スピードの3つだと思います。社外役員として、取締役会において活発な意見交換がなされ、健全に機能し、運営されているかを、この3つのポイントと照らし合わせて見えています。独立役員会という第三者機関が示した評価を受けて、取締役会が運営されることは、すべてのステークホルダーにとっても企業価値を高めることにつながります。今後も社外役員、独立役員会としての役割をしっかりと果たし、コーポレートガバナンスの強化と企業価値向上に貢献していきたいと思っています。

— 昨年、初めて社外役員を含めたミーティング合宿を行いましたか？

松田 あれは素晴らしい企画でした。以前、中長期の課題やあるべき姿を議論する必要があるのではないかと、取締役会の実効性に関する評価の一環として、独立役員会から提言しま



中長期計画策定のためのキックオフミーティングとして社外役員を含めて開催された合宿会議



活発な議論が行われる取締役会

した。それに答える形で、役員全員が集まり、合宿会議を行いました。合宿では、ホールディングスのあり方そのものについての提言が出るなど、内容のある会議でした。一番評価できるのは、結論ありきの会議ではなかったという点です。こうした

ミーティングでは、往々にして結論を先に決めておき、結論に誘導するような形で会議を進めることが多いのですが、この会議ではそんなことはまったくなく、ほかの社外役員からも「あの会議は良かった」という声が聞かれました。

透明性、公平性、スピードの観点から 取締役会を活発なものにするため提言していく

—今のバンダイナムコの課題は？

松田 私は昨年、各SBU（戦略ビジネスユニット）の方針説明会に出席しました。この中で、各事業会社がホールディングスと価値観を共有し、グループとしてまとめて価値の最大化を目指していこうという姿勢が見られたことは、とても良いと思いました。その一方で、IP軸戦略は、大型IPが生まれたので全SBUで一斉に活用しましょうと進めるような単純なものではないことも知りました。IPの世界観も、各事業ごとの展開方法も異なるからです。多くの出口を生かしてIP価値を最大化するのがグループの強みですが、現場に任せることでIPがより生きることもあります。このように、あらゆる面でホールディングスの求心力と現場の遠心力をどのようなバランスで働かせていくかが、今後の1つのポイントだと思います。

—独立役員会として心がけていることは何ですか？

松田 今年の独立役員会の提言は、グローバル企業として各地域の状況にスピーディーに対応し、経営資源であるヒト・モノ・カネをどうやって分

配し、生かしていくかについて仕組みの整備をさらに行うべきというものでした。バンダイナムコグループは「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」になることをビジョンとして掲げており、グローバルエンターテインメント企業としてのあるべき姿を明確に描き出し、そこからバックキャストイングで今何をしなければならないかを会社全体で考えていく、そういうステージにあります。今後、海外展開を強化し、新たなジャンルへの進出などを考えた場合、これからまた一つ、ギアチェンジが必要です。それは取締役会の共通認識でもあり、コーポレートガバナンスのあり方自体からも真剣に検討しています。独立役員会は取締役会の諮問機関として、リスク管理からヒト・モノ・カネの使い方、そして取締役会をどのようにより良く、活発なものにしていくかまでを提言していかなければならないと思っています。

—今後、バンダイナムコに期待することを聞かせてください。

松田 素人目に見ても、各SBUの事



まつだ ゆずる
■松田 譲 社外取締役のプロフィール

<経歴>

1948年6月25日生 新潟県出身
1977年3月 東京大学大学院博士課程修了（農学博士）
1977年4月 協和発酵工業(株)（現・協和発酵キリン(株)）入社
2000年6月 協和発酵工業(株)執行役員医薬総合研究所長
2002年6月 協和発酵工業(株)常務取締役総合企画室長
2003年6月 協和発酵工業(株)代表取締役社長
2008年10月 協和発酵キリン(株)代表取締役社長
2012年3月 協和発酵キリン(株)相談役
2012年6月 公益財団法人加藤記念バイオサイエンス振興財団理事長（現任）
2014年6月 (株)クボタ社外取締役（現任）
(株)バンダイナムコホールディングス社外取締役（現任）
2015年6月 JSR(株)社外取締役（現任）

業はもっと成長する可能性があるものばかりです。さらにスピード感を持って対処していくことが必要ではないでしょうか。また、現在はどうしても若年層がメインターゲットになっています。しかし、わくわくしたり、どきどきしたり、楽しんだりすることは、子どもや若い人の特権ではありません。大人も同じです。ましてやこれからは高齢化社会ですから、あらゆる世代のニーズを捉え、エンターテインメントの新しい顧客層の発掘にぜひとも取り組んでもらいたいと期待しています。

「最も強い者が生き残るのではなく、最も賢い者が生き延びるのでもない。唯一生き残ることができるのは、変化できる者である」。この言葉はダーウィンの進化論の一説ですが、ナムコの創業者である中村雅哉が生前よく話していた言葉の1つです。2005年にバンダイとナムコが経営統合を発表したときも、「なぜ今、経営統合をするのか」という理由として、この言葉を引用して話をしていました。

中村雅哉も、バンダイの創業者である山科直治も、まだ戦後間もない時代に、遊びを仕事とすることに責任と誇りを持って会社を設立しました。バンダイナムコグループが発足してから10年以上たちますが、私たち社員は、これからも創業理念を受け継ぎながら、今の時代にあったエンターテインメントの提供に向けて進化し続けていきたいと思っています。

キュータマ合体 DXキュウレンオー

発売中 / 7,980円

(株)バンダイ

「宇宙戦隊キュウレンジャー」(毎週日曜日朝7:30～、テレビ朝日系で放送中)に登場する合体ロボットです。劇中のキーアイテムである地球儀型の「キュータマ」を核とし、獅子、牡牛など星座モチーフのメカ「キュウボイジャー」5体を合体させると完成します。頭部となる「シンボイジャー」を除き、同梱の「キュウボイジャー」4体と、別売りの「キュウボイジャー」4体を、両手両脚どこでも好きな位置に付け換えできるのが特徴です。また、左肩のボタンを押すと内蔵のLEDが発光するとともに音声の流れ、「DXキュウレンオー」のコクピットとなる「キュータマ」内部に、戦士たちのシルエットが浮かび上がります。



キュータマ



©2017 テレビ朝日・東映AG・東映

まぜまぜ変身! スイーツパクトDX

発売中 / 5,980円

(株)バンダイ

「キラキラ☆プリキュアアラモード」(毎週日曜日朝8:30～、ABC・テレビ朝日系列で放送中)で、アニメに登場する「アニマルスイーツ」(プリキュアが作るアニマルモチーフのスイーツ)と連動し、プリキュアへの変身と攻撃遊びができるなりきり玩具です。スイーツをイメージしたカラフルなコンパクトを開けた中に「アニマルスイーツ」をセットし、スティックで中のボウルをまぜる動作「まぜまぜアクション」をすると、変身音が流れ、アニメと同じようにプリキュアへの変身遊びができます。「アニマルスイーツ」を付け替えると台詞や光の色などが変わり、プリキュア5人の変身遊びも可能です。さらに、占いやミニゲームなど、なりきり以外の遊びも楽しめます。



©ABC-A・東映アニメーション

PS4/PS Vitaソフト「スーパーロボット大戦V」

発売中 / PS4通常版:8,600円、PS4期間限定生産版:12,600円

PS Vita版:7,600円、PS Vita期間限定生産版:11,600円

※DL版、同価格 (株)バンダイナムコエンターテインメント

2016年に25周年を迎えた「スーパーロボット大戦」シリーズの周年記念タイトル第2弾です。さまざまな作品のクロスオーバーが楽しめる「スーパーロボット大戦」シリーズ。本作では「クロスアンジュ 天使と竜の輪舞」「勇者特急マイトガイン」「真マジンガー ZEROvs暗黒大將軍」「宇宙戦艦ヤマト2199」などシリーズ初参戦となる作品が多数登場し、作品の垣根を越えた夢の共演が実現しました。また、繁体中文、韓国語、英語へのローカライズを実施し、台湾や香港、韓国、シンガポール、タイなどのアジア地域に向けても展開しています。世界観を一新し、ストーリーも本作で完結するため、今まで本シリーズをプレイしたことがないという方も本作から楽しむことができます。



©賀東招二・四季童子/ミスリル ©賀東招二・四季童子/陣代高校生生徒会
 ©賀東招二・四季童子/ Full Metal Panic! Film Partners ©カラー
 ©Go Nagai・Yoshiaki Tabata・Yuuki Yogo / Dynamic Planning ©サンライズ
 ©SUNRISE/PROJECT ANGE ©ジューベック/1998 NADESICO製作委員会 ©創通・サンライズ
 ©永井豪/ダイナミック企画 ©1998 賀東招二・四季童子/ KADOKAWA 富士見書房・刊
 ©1998 永井豪・石川賢/ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会
 ©2009 永井豪/ダイナミック企画・くるがね屋 ©2012 宇宙戦艦ヤマト2199 製作委員会

「ACCA 13区監察課 Blu-ray BOX1 / DVD BOX1」

4月21日発売予定 / Blu-ray BOX1【特装限定版】:13,000円

DVD BOX1【特装限定版】:11,000円 バンダイビジュアル(株)

現在絶賛放送中のTVアニメ「ACCA13区監察課」のBlu-ray BOXとDVD BOX第1巻を4月21日に発売します。食わせ者ぞろいの巨大統一組織「ACCA」に生きる男たちの絆様を描き、放送直後から注目を集めた本作。特典には新作アニメーションを2話収録するほか、原作者オノ・ナツメ氏の描き下ろしコミック、52ページに及ぶ特製ブックレット、オーディオドラマやキャストトークが楽しめるスペシャルCDが付属し、「ACCA」の世界観を存分に味わえます。



通販サイト「バンダイビジュアルクラブ」では、好きな場面カットを選び、世界に1つしかない写真集が作成できるサービスが付いた限定版オーダーメイドフォトブック付きBlu-ray BOX(15,037円)とDVD BOX(13,037円)を販売します。

©オノ・ナツメ/SQUARE ENIX・ACCA製作委員会