

Management

トップインタビュー

## 2016年度は過去最高の売上高・利益となり 中期計画の計数目標を1年前倒しで達成

バンダイナムコグループの2016年度（2017年3月期）連結業績は、過去最高の売上高・利益となりました。今回は株バンダイナムコホールディングスの田口三昭社長に、業績動向や各事業の状況、中期計画の進捗状況や今後の意気込みなどについて聞きました。

— 2016年度の業績はどうでしたか？

田口 2016年度は前半から良いスタートを切り、売上高6,200億円、営業利益632億円と過去最高の業績となりました。おかげさまで、2015年4月からの3カ年の中期計画最終年度の計数目標として目指していた売上高6,000億円、営業利益600億円を1年前倒しで達成することができました。事業面では、特にネットワークエンターテインメント事業のネットワークコンテンツと欧米の家庭用ゲーム、映像音楽プロデュース事業の好調が続き、業績に貢献しました。

— 2016年度の配当について教えてください。

田口 当社では、安定的な配当額として1株当たり年間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することを基本方針としています。この考えにのっとり、安定配当24円に業績連動配当38円、さらに特別配当20円を加え、年間82円とさせていただきますと思います。特別配当は、過去最高業績と中期計画の計数目標を1年前倒しで達成できたことについて、株主の皆さまへの感謝の気持ちを込めて実施させていただくものです。

— 2017年度計画は？

田口 2017年度は、今のヒットがそのまま続くという楽観的な考え方が

できない変化の激しい環境に加え、各事業の商品・タイトルラインナップや投入タイミングの違いによる影響などを踏まえ、売上高6,000億円、営業利益570億円を計画しています。また、2017年度は当初の計画に加えて、IPに関する戦略投資などを予定しています。

— 中期計画の3年目に入りましたが、順調に推移していますね。

田口 想定していたよりも良い形で最終年度を迎えることができ、手応えを感じています。特に、定番IPのイノベーション強化やグローバル展開の拡大、新たなIP出口の成長に向けた戦略が成果をあげてきていると感じています。その一方で、もっと新しいことができたのではないかと思います。今年度から次期中期計画にかけても、10年後も20年後もバンダイナムコグループが持続的に成長するため、さまざまな手を打っていききたいと思います。

— IP投資を積極的に行ってきました。

田口 IP軸戦略のさらなる強化を目指し、昨年4月にバンダイナムコホールディングス内にIP戦略本部を立ち上げました。現在グループを横断して、「機動戦士ガンダム」や「ドラゴンボール」などの定番IPを国内外でさらに強化していくためのプロジェクトやターゲット層拡大を目指すプ



(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

ロジェクトなど、さまざまな取り組みを推進中です。また、グループ全体では、IP軸戦略を強化するため、新規IPの創出や海外展開強化に関するものなど過去2年間で約100億円の投資を行いました。今後も市場の変化に対応しながら、次の成長につながる種まきについては、投資も含め積極的に実施していかなければならないと思っています。

— トイホビーの状況はどうですか？

田口 国内では、「機動戦士ガンダム」や「仮面ライダー」「スーパー戦隊」「プリキュア」などの定番IP商品がいずれも好調です。夏からはウルトラマンの新番組「ウルトラマンジード」と「妖怪ウォッチ」の新章が始まりますので、番組にあわせて商品を投入していく予定です。「ドラゴンボール」については、人気が高いデータカードダスを中心に展開します。またトイホビーに新たに景品・ロト事業が加わりますので、フィギュアなどハイターゲット向けの商品強化をさらにスピードアップし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

## ガンプラの総合施設や実物大のガンダム立像 さらに大型VR施設も登場

—トイホビーの海外はどうか？

田口 アジアでは、ガンプラの人气が高く、ハイターゲット向けのコレクターズ商材も頑張っています。今後も日亜一貫通貫戦略のもと、IPやエリアの拡大を目指し、きめ細かい取り組みを行います。北米では、3月末に「Power Rangers」の劇場作品が公開され、初週の興行収入で全米2位を記録しました。欧州やアジアへ公開地域を順次拡大中ですので、今後商品も良い形で盛り上げていきたいと思っています。このほか、欧米の家庭用ゲームやネットワークコンテンツで現地での人気の高さが証明されている「ドラゴンボール」については、カードゲームやフィギュアなどのトイホビー商品も打ち出していくと計画しています。

—今年夏に、ガンプラの総合施設を立ち上げるそうですね。

田口 臨海副都心エリアの複合施設「ダイバーシティ東京 プラザ」に、「機動戦士ガンダム」のプラモデルを一堂に集めた国内初の総合施設「THE GUNDAM BASE TOKYO」をオープンします。また、今秋には同じ敷地内に、ファンから熱烈に要

望のあった実物大のユニコンガンダム立像を展示する計画です。これにより、ガンプラだけでなくガンダムというIPそのものの情報発信を国内外に向けて行っていこうと考えています。

—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 ネットワークコンテンツでは、全世界で1億5千万ダウンロードを突破した「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」が依然として人気が高いほか、同じくワールドワイド展開している「ONE PIECE トレジャークルーズ」やアジアの「NARUTO -ナルト-」を活用したタイトルが好調です。国内では「アイドルマスターシンデレラガールズ」の人气も高く、各地域の主力タイトルが安定した人気です。特に海外はさらなる成長の可能性があると感じていますので、2017年度も戦略タイトルの投入や人気タイトルのエリア拡大に積極的に挑戦していきます。

—家庭用ゲームはどうか？

田口 2016年度は、昨年4月発売の「DARK SOULS III」が全世界累計出荷480万本、昨年11月発売の「ド

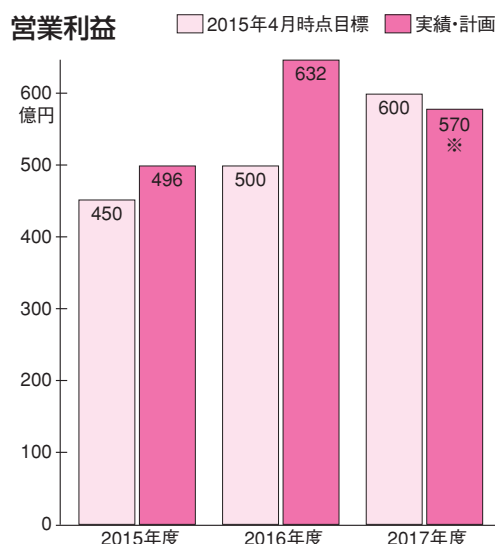
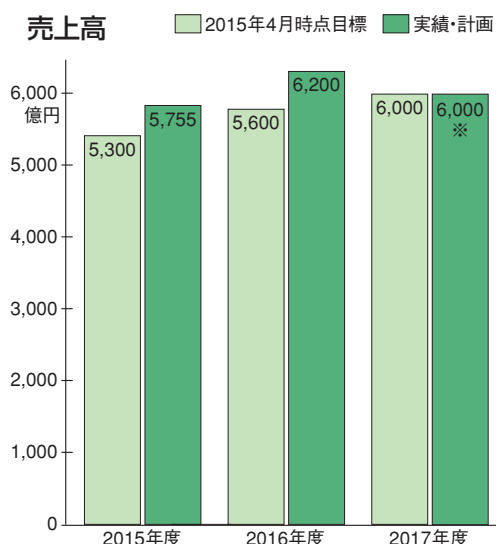
ラゴンボール ゼノバース2」が200万本を超え絶好調でした。2017年度、特に期待しているのは、6月に発売する「鉄拳7」です。世界中のファンが待ち望んでいたタイトルですので、非常に楽しみです。また「エースコンバット」シリーズの新作「ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN」の投入も予定しています。両タイトルとも、最新技術によりVR（仮想現実）への対応を含め表現や世界観がとて素晴らしい、楽しんでいただけるものになると思います。このほか、PS VRやニンテンドースイッチといった新プラットフォームにも積極的にタイトルを投入していきます。

—アミューズメントビジネスは？

田口 2015年度に苦戦したアミューズメント機器は、人気シリーズの安定展開や効率化の追求などの努力で2016年度に黒字化することができました。また、新しい取り組みの1つとして、カジノに向けて海外のゲーミング開発会社と提携し、マシンの開発を行っています。第1弾はパックマンのビデオスロット機ですが、市場動向をみながら第2弾、第3弾にも挑戦して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、同じような施設を展開し続けるのではなく、グループが持っているIPやノウハウを活用しながら新しい業態に挑戦していきたいと考えています。このたびイオンモール幕張新都心に次世代型屋内アスレチック施設「TONDEMI」をオープンしましたが、これも国内でスポーツ熱が高まる中、新しい施設として企画した新たな試みです。施設に限らず我々のIP軸戦略は、単にIPを商品化するだけではありません。遊び方や、遊ぶ環境そのものも提案していくことが期待され

### ◆現中期計画における業績の推移



ていると感じています。

—東京・新宿に大型VR施設をオープンするそうですね。

田口 この夏に、延床面積約1,100坪という国内最大級のVRの総合エンターテインメント施設をオープンします。ゴーグル型端末を装着して楽しむタイプだけでなく、さまざまなアクティビティの設置を予定し、飲食も備えた施設となる予定です。グル

ープのエンターテインメントノウハウを集結させ、これまでにない全く新しい施設になると思います。ネットワークエンターテインメント事業では、VRに限ることなく、たとえばAI（人工知能）技術を活用した新サービス、リアルとネットワークを融合した新サービスなど、既存のビジネスにとらわれない新規事業創出や新規顧客の創造に取り組んでいきます。



## 世界の人々に「夢・遊び・感動」を提供するために時代に対するチャレンジャーであり続けたい

—映像音楽プロデュース事業は？

田口 「ラブライブ！」シリーズが引き続き好調です。2016年度は「ラブライブ！」に続く「ラブライブ！サンシャイン!!」がスタートしました。従来のファンに加え、新しいファンにも支持をいただき、おかげさまで高い評価をいただいています。また、「ガールズ&パンツァー」は劇場版が2015年11月に公開されたのですが、それが翌々年になっても続映される大変なロングヒットになり、IP人気が大きく盛り上がっています。また「機動戦士ガンダム」については各ターゲットに向けた作品を送り出すことで、次に向けて布石を打てた年になったと思います。

2017年度は、「ラブライブ！サンシャイン!!」のアニメ2期、「ガールズ&パンツァー」のOVA最終章といった新しい動きも予定しています。主力IPを常にイノベーション展開しながら、「宇宙戦艦ヤマト2202」シリーズ、自社アプリから生まれた「アイドルリッシュセブン」のアニメ化など、バランスのとれたIPポートフォリオの構築に取り組んでいきたいと思っています。

—IPプロデュースにも力を入れています。

田口 ファンの方に直接IPの世界観をお届けできるライブイベントやフ

ァンクラブサイトも強化しています。ライブイベントについてはさらなる拡大に向けた基盤づくりのため、海外での開催やライブビューイングにも力を入れています。また、海外という意味では、日本のアニメソング（以下アニソン）を世界に配信していること、当社グループの(株)ランティスやサンライズ音楽出版をはじめ、フライングドッグさんやKADOKAWAさんなど、アニソンを取り扱う関連企業が集まり、新会社(株)アニュータを設立し、アニソン専門の定額配信サービスを開始しました。アニソンの魅力を世界に発信し、海外でもファンを育成していきたいと思っています。—今年度の抱負を聞かせてください。

田口 2017年度は中期計画の最終年度となりますので、次期中期計画に向け、我々のIP軸戦略が持続性のあるビジネスに結びつくような結果を残さなければいけないと思います。また、新しいIPをもっと高い頻度で生み出すこと、海外における事業の持続性をいかに担保するかということなど、もっと挑戦していきたいことや課題も見つかりました。次期中期計画の策定と合わせながら、しっかりと足元を固めていきたいと思っています。

次期中期計画については、10年後のバンダイナムコグループはどうあ

るべきかという議論をしました。その中で、我々は10年後もIP軸戦略を核とし、世界中の人々に「夢・遊び・感動」を提供していく企業であり続けるというスタンスは変わらないという結論に至りました。この長期ビジョンの実現に向けて、これからの3年間にやるべきことは何なのか、時代の変化に対応してどのようにIP戦略や出口戦略をアレンジしていくか、それが次期中期計画を策定する上での基本になるだろうと思います。

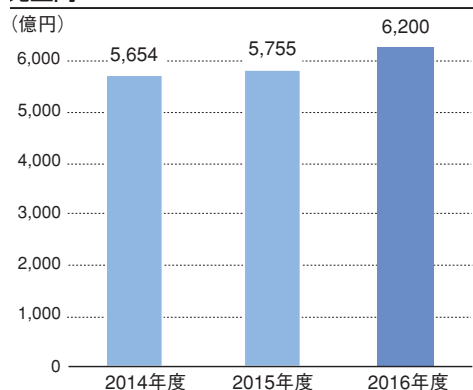
—株主の皆さまへメッセージを。

田口 2016年度はおかげさまで良い業績を残すことができましたが、まだまだ課題もあると感じています。だからこそ、社員が現状に甘んじることなく、危機感を持って、新しいものにチャレンジする風土が持続的に生み出されているのではないかと感じています。やはり我々はチャレンジャーでなければならないと思います。誰に対するチャレンジャーということではなく、常に時代に対するチャレンジャーだということです。世界中の人々、ファン、子どもたちが持っている普遍的な想いに対して、今の時代をうまく掛け合わせ、新しいものをどんどん生み出していき、そのような企業になりたいと思っています。これからもご支援をお願いいたします。

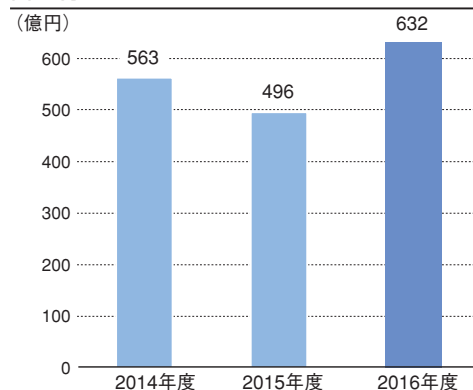
## ▶▶▶▶ 2017年3月期 (2016年度) 連結業績 ハイライト

売上高	営業利益	親会社に帰属する 当期純利益
2016年度 <b>6,200</b> 億円	2016年度 <b>632</b> 億円	2016年度 <b>441</b> 億円
2015年度 <b>5,755</b> 億円	2015年度 <b>496</b> 億円	2015年度 <b>345</b> 億円

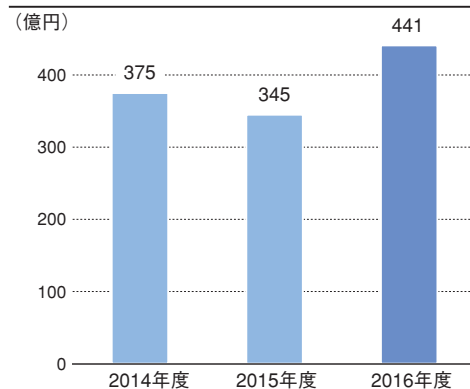
売上高



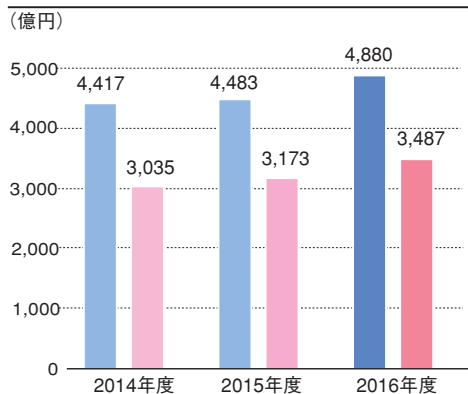
営業利益



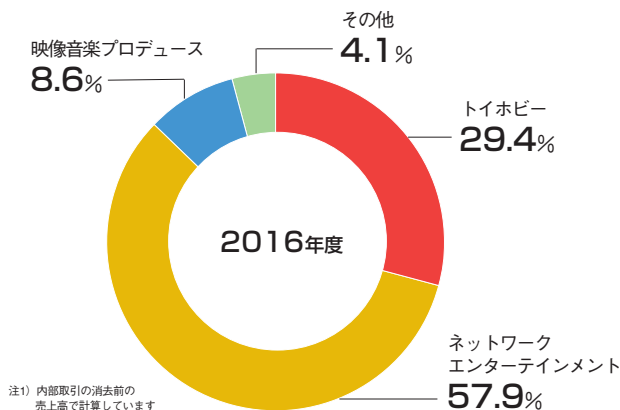
親会社株主に帰属する当期純利益



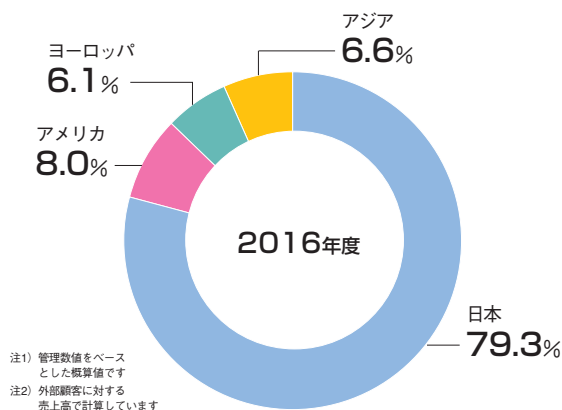
総資産・純資産



事業の種類別売上高比率



所在地別売上高比率



## ▶▶▶ 事業別営業概況

### トイホビー

売上高： 193,229百万円（前期比6.4%減）  
セグメント利益：10,991百万円（前期比33.9%減）

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、「スーパー戦隊」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、アジア地域で「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。



「機動戦士ガンダム」シリーズ  
プラモデル ©創通・サンライズ



仮面ライダーエグゼイド  
「変身ベルト DXゲームドライバー」  
©2016 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映



キラキラ☆プリキュアアラモード  
「スイーツパクトDX」  
©ABC-A・東映アニメーション



「Power Rangers」シリーズ  
TM and ©2017 SCG Power  
Rangers LLC. All Rights Reserved.

### ネットワークエンタテインメント

売上高： 380,273百万円（前期比18.5%増）  
セグメント利益：44,298百万円（前期比85.1%増）

家庭用ゲームにおいて、欧米地域における新作タイトル「DARK SOULS 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などのネットワークコンテンツにおいては、ワールドワイドで展開している「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」や「ワンピーストレジャークルーズ」などの主カタイトルが人気となったことに加え、「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」などの国内主カ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たさまざまな施策が効果を発揮しました。このほか、家庭用ゲームや業務用ゲーム機においては、VR（仮想現実）などの新技術を取り入れた商品・サービスの開発に積極的に取り組みました。



家庭用ゲームソフト  
「DARK SOULS III」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©2011-2016 FromSoftware, Inc.



家庭用ゲームソフト  
「ドラゴンボール ゼノバース2」  
©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.



ゲームアプリケーション  
「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」  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



VR研究施設  
「VR ZONE Project i Can」  
※期間限定店舗のため現在は  
営業終了

### 映像音楽プロデュース

売上高： 56,290百万円（前期比8.3%増）  
セグメント利益：13,436百万円（前期比15.2%増）

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。また、「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。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。



映像音楽作品  
「ラブライブ！サンシャイン!!」  
©2016 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!



映像作品  
「ガールズ&パンツァー 劇場版」  
©GIRLS und PANZER Film Projekt



映像作品  
「機動戦士ガンダム THE ORIGIN IV  
運命の前夜」 ©創通・サンライズ

### 関連事業会社

売上高： 26,797百万円（前期比2.4%減）  
セグメント利益： 702百万円（前期比37.5%減）

グループのトイホビー、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の各戦略ビジネスユニットへ向けた物流事業、印刷事業、その他管理業務などを行っている会社から構成されており、これらのグループサポート関連業務における効率的な運営に取り組んでいます。

## ▶▶▶ 配当金のご報告

当社は、株主の皆さまへの利益還元を経営の重要施策と位置づけており、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おります。なお、2016年度の年間配当金は、6月19日に開催する第12回定時株主総会にて承認決議いただき、安定配当24円に業績連動配当38円と特別配当20円を加え、1株当たり年間82円となる予定です。

### ◆ 2017年3月期 年間配当金 内訳 (予定)

中間配当	期末配当	合計
12円	70円	82円

(注) 2016年12月6日に、1株につき12円の中間配当を実施しておりますので、期末配当金は1株につき70円となります。



連結財務諸表・その他株式情報につきましては、  
当社ホームページをご覧ください。



## 株主の皆さまへ

### ● 株主優待制度について

**対象株主** 毎年3月末日現在の当社株主名簿に記載または記録された100株以上所有の株主さま（年1回実施）  
対象株主さまには株主優待制度に関するご案内を6月下旬以降に別送いたします。詳細は同ご案内でご確認ください。

#### 優待の内容

- インターネットによる当社株主優待専用サイトからの申し込み、または申込専用ハガキによる申し込み<sup>\*1</sup>  
(500ポイント単位で選択可)
- 次の株主優待品からの選択
  - ① こども商品券 (500円券)
  - ② イタリアントマト食事券 (500円券)
  - ③ ナムコチケット (500円券)
  - ④ 「プレミアムバンダイ」プレミアムポイント (500pt)<sup>\*2</sup>
  - ⑤ バナコイン (500バナコイン)<sup>\*3</sup>
  - ⑥ アート・コレクション (株主優待限定・描き下ろし複製イラスト/額装、シリアルナンバー付)<sup>\*4</sup>
  - ⑦ 寄付<sup>\*5</sup>

#### 贈呈基準

保有株式数	株主優待ポイント (1ポイント=1円相当)
100～499株	2,000
500～999株	4,000
1,000～4,999株	6,000
5,000～9,999株	10,000
10,000株～	20,000

- <sup>\*1</sup> 有効期間内にお申し込みいただいた方が対象となります。④、⑤、⑥はインターネットによる申し込みのみとなります。  
<sup>\*2</sup> プレミアムポイントは、(株)バンダイが運営する通販サイト「プレミアムバンダイ」でご使用いただけるポイントです。  
<sup>\*3</sup> バナコインは、(株)バンダイナムコエンターテインメントが指定する各種サービスにおいて、共通で利用可能な電子マネーです。  
<sup>\*4</sup> 4,000ポイントで2種類のうちいずれか1個がお申し込みいただけます(イラストテーマは毎年更新されます)。  
保有ポイント数の範囲内でそれぞれ1個、最大2個までお申し込みいただけます。  
<sup>\*5</sup> 公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンを通じ、東日本大震災被災地の子どもたちを支援いたします。  
株主さまからの寄付申込総額と同額を当社からも拠出します。  
なお、寄付は最低1,000万円とし、合計金額が1,000万円に満たない場合は、不足分を当社が拠出いたします。

### ● 株式に関するマイナンバー制度のお手続きについて

市区町村から通知されたマイナンバーは、株式の税務関係のお手続きが必要となります。  
このため、株主さまからお取引の証券会社等へマイナンバーを届け出いただく必要がございます。

#### 当社株式に関連するマイナンバーの利用

法令の定めに従い、支払調書に株主さまのマイナンバーを記載し、税務署へ提出いたします。

- 証券会社の口座で株式を保有されている株主さま  
お取引の証券会社へお問い合わせください。
- 証券会社とのお取引がない(特別口座で株式を保有されている)株主さま  
三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部(電話:0120-232-711)へお問合せください。

## バンダイナムコホールディングス会長の石川祝男がフランス最高位の勲章を受章

(株)バンダイナムコホールディングス代表取締役会長の石川祝男が、このたびフランス政府よりレジオン・ドヌール勲章\* シュヴァリエを受章しました。

今回の受章は、家庭用ゲームやネットワークコンテンツ、玩具など幅広いエンターテインメント事業をフランスで積極的に推進していることに伴う投資や、事業を通じた日仏関係へのさまざまな貢献が評価されたものです。



石川祝男(左)とティエリー・ダナ駐日大使(右)

### ■石川会長のあいさつ (叙勲式でのスピーチより一部抜粋)

「グループの活動を今回、レジオン・ドヌール勲章という形で認めていただけたことを大変うれしく思います。これからも、フランスの皆さまに喜んでいただける良質な商品サービスを生み出し、これらを提供することで、フランスの発展にも貢献していきたいと考えております」

#### ※レジオン・ドヌール勲章

ナポレオン・ボナパルトによって1802年5月19日に創設されたフランス最高位の勲章です。文化・科学・産業・商業・創作活動などのさまざまな分野における民間人の卓越した業績が表彰されています。

## 福島県で震災被災地の子どもたち向け活動実施

バンダイナムコホールディングスは、3月に福島県相馬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・ジャパンと連携して行っている被災3県の子どもたちに向けた活動の一環です。今回は、相馬市中央児童センターでプラモデル教室を開催し、60名以上の小学生が参加しました。



### Stock Data

#### 株式情報

(2017年3月31日現在)

#### 株式の状況

会社が発行する株式の総数	1,000,000,000株
発行済株式総数	222,000,000株
総議決権数	2,193,203個
株主数	34,359名

#### 株式の状況

株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	12,092	5.50%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	10,467	4.76%
中村 恭子	6,403	2.91%
有限会社ジル	6,000	2.73%
野村信託銀行株式会社(退職給付信託三菱東京UFJ銀行口)	4,586	2.09%
株式会社マル	4,400	2.00%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口5)	4,052	1.84%
任天堂株式会社	3,845	1.75%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE U.S. TAX EXEMPTED PENSION FUNDS	3,740	1.70%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	3,479	1.58%

(注) 持株比率は自己株式を控除して計算しています。

#### 所有株数別株主分布

	人数(名)
1単元未満	2,918
1単元以上	24,966
5単元以上	2,483
10単元以上	2,862
50単元以上	382
100単元以上	418
500単元以上	85
1,000単元以上	157
5,000単元以上	88

#### 所有者別株式分布

	株数(千株)
政府・地方公共団体	0
金融機関	61,998
金融商品取引業者	3,567
その他の法人	26,357
外国法人等	100,982
個人・その他	26,887
自己名義株式	2,206

新番組紹介

◆ウルトラマンジード

新たなウルトラマンの物語『ウルトラマンジード』(毎週土曜日朝9:00~、テレビ東京系ほか)が7月8日よりスタートします。『ウルトラマンジード』は、主人公・リクが自分の父親はウルトラマンベリアルであることを知り、その運命に立ち向かっていくストーリーです。(株)バンダイでは、ウルトラマンジード・ウルトラマンベリアルらが使用する変身アイテム「ジードライザー」や、番組中のキーアイテムでメイン玩具やデータカードダスと連動させて楽しめる「ウルトラカプセル」など、さまざまな玩具を商品化します。さらに、玩具菓子、カプセル玩具なども展開し、『ウルトラマンジード』を盛り上げていきます。



©円谷プロ ©ウルトラマンジード製作委員会・テレビ東京

◆妖怪ウォッチ バスターズトレジャー編

現在放送中の『妖怪ウォッチ』(毎週金曜日夕方6:25~、テレビ東京系列ほか)の新章「バスターズトレジャー編」が、今夏スタートします。『妖怪ウォッチ』の新時代となる本章では、キーアイテム「トレジャーギア」を駆使した妖怪たちのお宝争奪バトルが繰り広げられます。めったにお目にかかれない伝説の妖怪である「秘宝妖怪」を8体集め、「大秘宝妖怪」を召喚するストーリーとなっています。バンダイでは、新たな妖気を作り出せる「DX妖怪ポッド」を中心に、番組中のキーアイテムで「DX妖怪ポッド」と連動させて楽しめる「DX妖怪マグナム」など、各種商品を発売します。



©L5/YWP-TX

国内初のガンプラ総合施設「THE GUNDAM BASE TOKYO」  
臨海副都心エリアにオープン

バンダイは、国内初のガンプラ\*総合施設「THE GUNDAM BASE TOKYO」を、臨海副都心エリアの複合施設「ダイバーシティ東京 プラザ」(東京都江東区)7階に今夏オープンします。2020年に迎えるガンプラ発売40周年に向け、訪日客の多い臨海副都心エリアに総合施設をオープンすることで、ガンプラに関する情報発信の強化を目指します。施設内では、世界一の品揃えとなる約2,000アイテム以上のガンプラ販売に加え、1,500体以上の展示のほか、ガンプラ製作を楽しめる「ワークスペース」の設置やイベントの定期開催などを実施する予定です。今後もアジア各国において、「THE GUNDAM BASE」の新店を検討していきます。



画像はイメージです。 ©創通・サンライズ

\*「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデル

ガシャポン  
「キン肉マン キンケシ01」

6月下旬発売予定/200円(税込) (株)バンダイ  
1983年に発売し、一大ブームを巻き起こした「キンケシ」が、平成29(ニク)年、そしてガシャポン40周年の今年、全国のカプセル自販機で復活します。初代キンケシ造形師を父に持つ廣田敬厚氏が、新規造形を完全監修。1カプセル1体入りの「キンケシ」4種と、必殺技が再現できる2体セットの「ワザケシ」2種を赤・青・パールオレンジの3カラーバリエーションで展開します。



©ゆでたまご・東映アニメーション

ブロックラボくるくるブロックシリーズ「おおきな観覧車のくるくる遊園地ブロックパケツ」キット

6月下旬発売予定/7,600円 (株)バンダイ  
大人気の「ブロックラボ」に、ギアを組み合わせてブロックが動き出す新シリーズが登場します。第1弾のモチーフは子どもたちに人気の「遊園地」で、オリジナルの遊園地を作ることができます。ギアを組み合わせてレバーを回すと、アンパンマンと仲間たちのドールを乗せた観覧車や乗り物がくるくると回るほか、ブロックを組み替えてコーヒーカップを作ることもできます。ブロックラボの他商品と組み合わせるとさらに遊びが広がります。



©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

アミューズメント景品「ドラゴンボールZ SCultures BIG 造形天下第一武道会7 其之四」

6月下旬投入予定 (株)バンプレスト  
(株)バンプレストは、原型師たちがフィギュアの造形力を競い合う大会「BANPRESTO FIGURE COLOSSÉUM」に出場した全作品をアミューズメント専用景品で商品化しています。本弾では、「ドラゴンボールZ」を題材にした「造形天下第一武道会7」で、原型師・伊藤嘉紀氏が手がけた「孫悟空」のフィギュア(全2種、全高約9cm)が登場します。



©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©2016 BANPRESTO CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



## バーチャル広告代理店「城崎広告」が始動

株バンダイナムコエンターテインメントは、新規事業へのチャレンジとして、プロモーション専用キャラクターが実在の企業からリアルな商品のPRを受託する、バーチャル広告代理店プロジェクト「城崎広告」を始動しました。キャラクターへの共感・愛着を通じて商品への理解を深めていただくことを目的に、Twitter、城崎広告の公式サイト、商品PRサイト、社員専用サイトの4つのウェブチャンネルを通じ、城崎広告の社員たちが織りなす日々の「お仕事ドラマ」をお届けします。第一弾は、サンスター文具株が展開するスライドペンポーチ「DELDE」のPRを受託。今後はPR活動の拡大とともに、IPとしての認知向上も図っていきます。



城崎広告公式HP:  
<http://shirosakiad.com/>  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## ユーザー参加型新サービス「アソビスタ」今夏開始

バンダイナムコエンターテインメントは、リアルとウェブを組み合わせたユーザー参加型の新サービス「アソビスタ」を今夏よりスタートします。本サービスは、ウェブを通じてユーザーとキャスト（演者）が一体となって遊ぶ、これまでにない次世代型ネットワークイベントサービスです。ユーザーは、リアルイベントで繰り広げられるキャスト同士の対戦をウェブ上で応援・予想し、その予想結果で得られた得点によって自分のチームの勝利に貢献することができます。獲得ポイント上位のユーザーは、キャストへメッセージが送れるなど、キャストとのコミュニケーションを楽しむことができ、憧れのキャストをさらに身近に感じることができます。今後は、芸能、スポーツ、音楽やオーディションなど、さまざまなジャンルで複数のイベントを実施し、これまでにない新しい「アソビのプラットフォーム」を目指していきます。



本格始動に先駆けイベントとして実施した「HELLO! PROJECT ひなフェス アイドル生合戦 国盗り天下統一編」©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## 「BANDAI NAMCO SHANGHAI BASE」誕生

BANDAI NAMCO SHANGHAI CO., LTD.は、このたびCSR活動の一環として、これまで中国・上海で数多くの日系イベントを開催してきた「浅水湾文化芸術中心」のネーミングライツを取得しました。これにより、イベントホール「BANDAI NAMCO SHANGHAI BASE」が誕生しました。外観には同社のロゴが、内観には随所にバンダイナムコカラーとパックマンのデザインが施されています。中国においてバンダイナムコのブランドをアピールするとともに、変化し続ける中国のエンターテインメント市場で、時代のニーズに合わせたコンテンツ発信の場として本施設が活用されることにより、中国の文化産業に貢献することを目指します。



### ニンテンドー 3DSソフト 「プロ野球 ファミスタ クライマックス」

発売中／通常版：5,700円（DL版 同価格）  
株バンダイナムコエンターテインメント  
野球ゲームの決定版「ファミスタシリーズ」30周年の最新作が登場。2017年度シーズン最新プロ野球選手はもちろん、名球会レジェンドOB選手や女子プロ野球選手のほか、ゲーム史上初となる球団マスコットも選手として参戦します。オリジナル球場作成モード「ファミスタ球場メーカー」を新たに収録したほか、オンライン対戦の「ファミスタランクマッチ」などもパワーアップして収録しています。



一般社団法人日本野球機構承認  
プロ野球フランチャイズ球場公認  
日本プロ野球名球会公認  
©Japan Women's Baseball League.  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

### スマートフォン向けゲームアプリケーション 「大相撲ごっつあんバトル」

配信中 株バンダイナムコエンターテインメント  
日本相撲協会公認の大相撲ゲームアプリです。プレイヤーは、相撲部屋の「親方」となって日本各地を巡業し、相撲部屋にスカウトした力士を育成して日本一の相撲部屋を目指します。ゲームには、現役力士だけでなく、歴代の大相撲力士が実名で登場します。

©公益財団法人 日本相撲協会 ©株式会社ベースボール・マガジン社  
©HINATA Inc. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



### PAC-STORE 半袖Tシャツ フレンズ（ホワイト）

発売中／4,500円（税込） 株バンダイナムコエンターテインメント  
若い女性をターゲットとしたパックマンの新ブランド「PAC-STORE」の商品です。「PAC-STORE」は、1980年代のレトロ感と、SNSが主流の現代要素をリンクさせた“懐かしも新しい”がコンセプトのブランドです。バンダイナムコエンターテインメント公式通販サイト「LaLaBit」内で、アパレルや雑貨を多数展開中で、5月には、タレントの渡辺直美さんがプロデュースするファッションブランド「PUNYUS」とのコラボ商品も展開しました。 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. collaborated with ASOBISYSTEM, TWIN PLANET



## 次世代型屋内アスレチック施設 「TONDEMI」オープン

(株)ナムコは、次世代型屋内アスレチック施設「SPACE ATHLETIC “TONDEMI”」を「イオンモール幕張新都心」(千葉県千葉市)内にオープンしました。「TONDEMI」は、“新奇性のある遊びを集めた『体汗』エンターテインメントセンター”をテーマにした約480坪の施設です。国内最大級の規模を誇るトランポリンエリア、大人から子どもまで気軽に楽しめるクライミングウォール、ハラハラドキドキのロープアクティビティ、プロジェクションマッピングを活用した新感覚のアトラクションなど、世界中から集めたさまざまなアクティビティを設置し、ファミリーやグループが気軽に楽しめる体感型の遊びを提供していきます。



## 「あそびパークPLUS」が東北初登場 「namcoイオンモール富谷店」オープン

ナムコは、「イオンモール富谷」(宮城県富谷市)2階に、東北初の「あそびパークPLUS」を併設したアミューズメント施設「namcoイオンモール富谷店」をオープンしました。同施設の「あそびパークPLUS」には、「風の丘(空気膜遊具)」や「サンドアート」など、子どもの自由な発想を引き出すこだわりの遊具のほか、最新技術を使ったインタラクティブ紙飛行機遊び「ふしぎなかみひこうき」を国内で初めて導入しました。「ふしぎなかみひこうき」は、お子さまが作った紙飛行機をスクリーンに飛ばすと、映像上で乗り物に変わり、不思議な世界を飛んでいく楽しさが体験できます。



※「夢中になれるあそびがいっぱい!～親子で共創しお子さまの成長を実現できる場～」がコンセプトのナムコの時間課金制インドアプレイグラウンドゾーン。これまでに神奈川県川崎市・小田原市・海老名市、埼玉県越谷市、北海道札幌市にオープンしています。

## 新感覚の常設アトラクション 「SECRET SERVoICE」登場

ナムコは、「ナンジャタウン」(東京都豊島区)内の常設アトラクションとして、(株)バンダイナムコエンターテインメント開発の「ブラブラメディア」を活用し、執事が美声で園内をエスコートする新散策型ドラマティックボイスアトラクション「SECRET SERVoICE」をオープンしました。来園者は「お嬢様」になって、専用端末から聞こえる執事たちのボイスに導かれながら、さまざまな出来事が待ち受ける園内を巡ります。執事の会話を聞きながら、まるで一緒に街中を散策しているような演出が体験できる新感覚のアトラクションです。



## 北海道で初出店となる「トーマス ステーション札幌」オープン

(株)プレジャーキャストはナムコとタイアップし、「きかんしゃトーマス」をテーマにした入場無料の施設「トーマスステーション札幌」を「namco札幌エスタ店」(北海道札幌市)内にオープンしました。遊具や乗り物、カーニバルゲームなどが楽しめるコーナーや物販コーナーを設置し、親子二世代で「きかんしゃトーマス」の世界観を体感することができます。



## ガンダムシリーズ最新作 「機動戦士ガンダム Twilight AXIS」配信決定

㈱サンライズのオリジナルコンテンツを発信するウェブサイト『矢立文庫』で好評連載中の小説「機動戦士ガンダム トワイライト アクシス」のアニメ化が決定しました。6月より公式ファンクラブアプリ『ガンダムファンクラブ』で独占先行配信がスタートする本作は、これまで数多くのガンダムシリーズの漫画を手掛け、ファンからも高い支持を集めるArk Performanceがストーリーとコンセプトデザインを務め、宇宙世紀0096年を舞台に、これまでにない新しいガンダムと斬新なストーリーで展開します。バンダイからはガンプラの発売も決定しており、バンダイナムコグループをあげて「機動戦士ガンダム Twilight AXIS」を盛り上げていきます。

©創通・サンライズ



## 「プリンセス・プリンシパル」「ナイツ&マジック」など グループ会社が製作に参加する話題のTVアニメが今夏放送開始

バンダイビジュアル(株)や㈱ランティスが製作に参加するTVアニメが今夏より続々放送開始となります。19世紀末の架空のロンドンを舞台に、5人の少女たちが繰り広げるスパイアクションアニメ「プリンセス・プリンシパル」をはじめ、人気小説をアニメ化した騎士と魔法の異世界を舞台に描かれる本格ロボットファンタジー「ナイツ&マジック」、『日常×美少女×変身』をコンセプトにしたオリジナルアニメ「ひなるじ〜from Luck & Logic〜」、数多くのマーベル・コミックを生み出してきた巨匠、スタン・リーが手掛けるヒーローアニメ「THE REFLECTION WAVE ONE」など、バラエティに富んだラインナップにどうぞご注目ください。

©Princess Principal Project ©天酒之瓢・主婦の友社/ナイツ&amp;マジック製作委員会



「プリンセス・プリンシパル」



「ナイツ&amp;マジック」

## 舞台「黒子のバスケ」OVER-DRIVE 待望の第2弾を東京・大阪で上演

2016年に舞台化され、魅力あふれるキャラクターと迫力の演出で大好評を博した舞台「黒子のバスケ」THE ENCOUNTER。このたび、ファン待望の舞台化第2弾となる舞台「黒子のバスケ」OVER-DRIVEが、東京・大阪の2都市で上演されます(6月22日～7月9日:東京・AiiA 2.5 Theater Tokyo、7月13日～7月17日:大阪・森ノ宮ピロティホール)。ウィンターカップ都予選に挑む誠凛高校バスケット部とライバルたちの激闘を描く、圧巻のステージにご期待ください。



©藤巻忠俊/集英社・舞台「黒子のバスケ」製作委員会

## 世界初のアニソン定額配信サービス 「ANiUTa」サービス開始

ランティスをはじめとするアニメソング(以下アニソン)を取り扱う国内レコード会社・関連企業が、新会社「㈱アニユータ」を設立し、世界初となるアニソン定額配信サービス「ANiUTa」のサービスを開始しました。「ANiUTa」は、月額600円(税込)で5万曲を超えるアニソンが聞き放題のサービスで、会員特典としてライブチケットの優先予約販売やグッズ販売など、アニソンを基軸にしたさまざまなサービスを展開していきます。5月には、国立代々木競技場第一体育館でアニユータライブ2017「あにゅぱ!!!」を開催し大盛況となるなど、すでに大きな注目を集めています。今後は海外での展開も視野に入れ、世界中のアニソンファンに向けて満足度の高いサービスを提供していきます。



**ANiUTa**  
アニユータ

## 最大の武器であるIP軸戦略を強化し 海外でも新規事業の構築を目指す

IPをさまざまな出口に展開するネットワークエンターテインメントSBUは、国内外のネットワークコンテンツや家庭用ゲームが好調に推移しています。今回は(株)バンダイナムコエンターテインメントの大下聡社長に、中期計画の最終年度を迎えた足元の状況と今後の抱負を聞きました。

—好調なネットワークコンテンツについてお聞かせください。

大下 2016年度はダウンロード数が全世界で1.5億を突破した「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」や「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、国内外の主力タイトルが存在感を発揮しました。2017年度も、豊富なIPラインナップとその世界観を捉えたゲーム性と運営で、主力タイトルをしっかりと展開していきます。ネットワークコンテンツは急速な市場拡大に伴い、特に海外での伸びしろがまだまだあると考えています。同時に、環境変化の早い市場でもありますので、常に危機感を忘れず、スピードをもって対応していきたいと思います。2015年度より本格展開を開始した中国での事業も順調に推移しています。これからも日本国内はもちろん、世界を視野に、事業のさらなる拡大を目指していきます。

—家庭用ゲームも好調です。

大下 2016年度は「DARK SOULS III」「ドラゴンボール ゼノバース2」といったタイトルが特に欧米で好調

に推移し、業績に貢献しました。こうした強力なIPを背景としたタイトルとともに、海外で強い流通網を持つことで優良な他社タイトルの販売をお預かりできていることもバンダイナムコの強みです。

2017年度は、自社IPの大型タイトルとして、「鉄拳7」(6月より発売中)と「エースコンバット7」(2017年度発売予定)をワールドワイドで展開します。我々の技術開発力を生かし、いずれのタイトルも鮮明なグラフィックで臨場感あふれる作品になっていますので、ぜひご期待ください。

家庭用ゲームとネットワークコンテンツは、デバイスは違うものの、いずれもゲームファンに提供するという意味では一緒です。バンダイナムコのゲームを待ち望んでいる世界のファンの期待に応える意味でも、海外事業の拡大に取り組んでいきたいと考えています。一方、海外と一言で言っても国・地域によって普及しているデバイスやIP、ゲームの嗜好も異なりますから、市場の特性をしっかりと見て攻め方を練っていききたいと考えています。

—アミューズメント事業は？

大下 業務用ゲーム機については、2015年度に苦戦し損失を計上しましたが、体制や製品ラインナップを見直しました。2016年度は身軽な体制で再スタートを切り効率化を推進することで、黒字に転換させることができました。

今期からは従来の業務用ゲーム機に加え、VR(仮想現実)の活用のほか、カジノ向けのゲーミング機器を本格展開しようと考えています。VRに関するノウハウでは、すでに業界の先頭に立っていると自負しています。今年夏にはVR技術を活用したエンターテインメント施設「VR ZONE SHINJUKU」を東京・新宿にオープンする予定です。昨年4月から10月までお台場に期間限定で開業した施設「VR ZONE Project i Can」で蓄えたノウハウを生かし、(株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)バンダイナムコスタジオ、(株)ナムコが一体となって、他にはないVR体験を提供すべく準備していますので、ご期待いただければと思います。

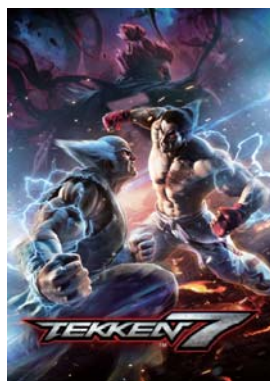
ゲーミング機器は、今年夏からラスベガスをはじめとする北米地域を中心に投入します。第1弾として、オーストラリアの大手ゲーミング製品開発会社・アインズワースゲームテクノロジーと共同開発したゲーミング機器「PAC-MAN VIDEO SLOT WILD EDITION」を展開する予定です。また、業務用ゲーム機におい

ては、ナムコと連携し、従来の切り口とは異なった新たな商品の提案を進めていきます。

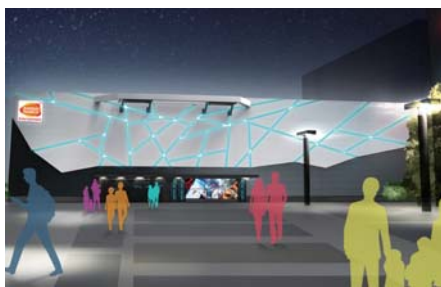
—ライフエンターテインメント事業部を4月に設立しました。大下 ライセンス業務を行う「メディア室」から、ライブ・イベント企画、グッズ販売業務が独立しました。ゲームから生まれたオリジナルIP



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」



家庭用ゲームソフト  
「鉄拳7」



VRエンターテインメント施設  
「VR ZONE SHINJUKU」

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

「アイドルマスター」や「テイルズ オブ」シリーズを中心に、ライブやイベントなどを開催し、グッズ販売な

どの展開を強化して、IPの世界観を広げていきたいと思っています。

## 次期中期計画はグローバル企業へのステップ 自主独立の精神でチャレンジし続けていく

—次期中期計画ではどのような戦略を考えていますか？

大下 キーワードは、「日本企業から世界企業へのステップ」です。ステップは次にいく段階を意味しています。一気にジャンプはできませんから、まずはステップしていくということです。私たちはこれからますます世界を相手にビジネスしていこうと考えているわけですが、本当の意味でのグローバル企業とは、たとえば日本が苦戦しても、米国やヨーロッパでカバーできる補完関係が成り立っていることを意味します。海外各地域の拠点整備や権限委譲は進んでいますので、売上の半分以上を各地域の独自事業で稼ぐことができる体制を目指していきたいと考えています。

—課題はありますか？

大下 私たちが展開するIP軸戦略は、他社との差別化の最大の武器であり、これにより、成長戦略に掲げている海外事業の強化は順調に推移しています。その一方で、もう一つの成長戦略である新規事業の創出については、まだ種まきをしている段階で、十分に育っていないことが課題といえます。特に海外における新規事業の構築は急務です。海外発の新規IPの創出・獲得はもちろん、現

地事情にもっとも精通している海外拠点発の新しいビジネスモデルの創出にも、もっとチャレンジしなければならぬと考えています。インターネットの高速化に伴い、新しいビジネスがこれからさらに生まれてきます。常に危機感とスピード感を持って、バンダイナムコならではのビジネスモデルを発信していきたいと考えています。

—人材育成も重要ですね。

大下 本格的に海外展開する場合に課題となるのは、いかに人材を育てていくかということです。もちろんIP軸戦略は武器ですが、それを運営していくためには人材が重要です。たとえば、ネットワークコンテンツでは、海外拠点のネットワーク担当者と連携を強化したり、日本との人材交流で人材育成を図るなど、海外展開を意識した取り組みも行っています。

—バンダイナムコエンターテインメント社長として社員に期待していることは？

大下 今取り組んでいる仕事はすべて、「夢・遊び・感動」を通じて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という、バンダイナムコグループのミッション・ビジョンにつながっていることを忘れないでほしいです。2017年度は次



おおしな さとし  
■大下 聡 代表取締役社長のプロフィール

<経歴> 1953年7月3日生 山口県出身  
1976年4月 (株)バンダイ入社  
2002年6月 バンダイネットワークス(株)代表取締役社長  
2009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) 常務取締役  
2010年4月 バンダイビジュアル(株)代表取締役社長  
2012年4月 (株)バンダイナムコゲームス代表取締役社長(現任)  
2012年6月 (株)バンダイナムコホールディングス取締役(非常勤、現任)  
2015年1月 BANDAI NAMCO(SHANGHAI) CO.,LTD 董事長  
2016年10月 (株)バンダイナムコスタジオ 代表取締役会長  
2017年4月 (株)バンダイナムコテクニカ 取締役会長(非常勤、現任)

期中期計画に向けた準備を行う大切な一年になります。そのスタートにあわせ、バンダイナムコエンターテインメントの新しいバリューを定めました。「まずは自分が、楽しもう」「その一歩を、踏み出そう」「思考の枠を、広げよう」「今の自分を、超えて行こう」「感謝の気持ちを、忘れずに」の5つです。社員には、これらのバリューを大切にしてほしいと伝えています。そして、感謝と礼節の気持ちを胸に、一人一人が挑戦・成長・進化を続けていく、そういう社風を作っていきたいと思っています。

バンダイナムコグループでは、ヒット・クリエイティブ・チャレンジ・話題性などさまざまな観点からグループ企業価値向上に貢献した商品やビジネスモデルなどを表彰する社内制度「バンダイナムコアワード」を毎年開催しています。2016年度のバ

ンダイナムコアワードのグランプリには、VR研究施設「VR ZONE Project i Can」が選ばれました。これは、エンターテインメントの未体験領域の開拓にチャレンジし、お客さまへの新たな価値の提供を実現した点が評価されたものです。

2017年度は3カ年の中期計画の最終年度となります。中期計画で掲げたビジョン「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」につながる取り組みをさらに加速してまいりますので、これからもご支援のほどよろしくお願い申し上げます。

ディズニー | ずっとぎゅっと レミン&ソラン  
「レミン おせわきほんセット」

7月上旬発売予定 / 4,980円

(株)バンダイ

オリジナルのディズニー絵本と一緒に楽しめる新しいお世話人形です。お人形の顔はディズニーの世界観に合うようデザインし、寝かせると目を閉じたり、一緒にお風呂に入ったりすることができるなど、子どもたちの生活シーンを再現できます。商品に付属する絵本には、妹のレミンと姉のソランが夢の中でディズニーキャラクターたちと一緒にお世話を楽しむオリジナルストーリーが描かれ、子どもたちのお世話をする優しい気持ちを育み、日常からディズニーの世界に想像力を広げて遊ぶことができます。本商品は、妹・レミンのお人形にミッキーマウスのミルクびんやヘアコームのお世話小物と、それらが登場するオリジナルの絵本がついています。



©Disney

Figure-riseMechanics トランクス<sup>TM</sup>のタイムマシン

7月発売予定 / 6,800円

(株)バンダイ

国内外で人気の「ドラゴンボール」プラモデルシリーズから、「ドラゴンボールZ」に登場した「トランクス<sup>TM</sup>のタイムマシン」を、メカの内部構造まで作り込めることが特長のシリーズ「Figure-riseMechanics<sup>TM</sup>」で発売します。全高約300mmのビッグサイズで発売する本商品は、劇中では登場していない内部メカも再現することができます。さらに、劇中で衝撃的な登場をした「セルの抜け殻」も付属し、別売りの「Figure-riseStandard<sup>TM</sup> 超サイヤ人トランクス」(7月発売予定 / 2,500円)を搭乗させて遊ぶこともできます。



▲別売りの「Figure-riseStandard 超サイヤ人トランクス」と連動

◀「Figure-riseMechanics トランクス<sup>TM</sup>のタイムマシン」

©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション

PS4/Xbox One/STEAMソフト「鉄拳7」

発売中 / PS4・Xbox One : 通常版8,200円、DL版8,200円 (DL版早期購入価格7,380円)、デラックスエディション : 10,700円 (DL版早期購入価格9,800円)、STEAM : DL版8,200円

(株)バンダイナムコエンターテインメント

全世界累計出荷本数4,400万本を超える人気対戦格闘ゲーム「鉄拳」シリーズの最新作「鉄拳7」が、12言語対応でワールドワイドで発売中です。直感的な操作で個性豊かなキャラクターを操り、ド迫力のバトルを楽しめる3D対戦格闘ゲーム「鉄拳」シリーズ。本作は、シリーズで初めて最大8名のオンライントーナメントが開催できるようになったほか、PS4版、Xbox One版、STEAM版のマルチプラットフォーム展開により、これまで以上に世界中のプレイヤーとの対戦が楽しめるようになりました。PS4版では、シリーズ初のPlayStationVRへの対応も実現。「遊びやすさ」と「新たな遊び」をさらに追求し、世界中の鉄拳ファンはもちろん、初めてのお客さまにも楽しめる内容となっています。



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

「TVシリーズ 交響詩篇エウレカセブン」

Blu-ray BOX1 / DVD BOX1

8月29日発売予定 / Blu-ray BOX1【特装限定版】:18,000円

DVD BOX1【特装限定版】:17,000円

バンダイビジュアル(株)



2017 公開

2017年秋より劇場版3部作の日米同時期公開が決まり、大きな話題を集めている「交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション」。このたび劇場公開を記念して、2005年に放送されたTVシリーズ(全50話)を収録したスペシャルプライスのBlu-ray BOX&DVD BOXの発売が決定しました。

「交響詩篇エウレカセブン」は、主人

公・レントンがヒロイン・エウレカと出会い、世界を知る旅に出るというストーリーが多く視聴者の共感を呼び、大人気を集めたTVアニメで、その後も劇場版や続編「エウレカセブンAO」でファンを魅了し続けた人気シリーズです。全2巻構成となるBlu-ray BOX&DVD BOXは、第1巻を8月29日、第2巻を9月27日に発売予定です。

©2005 BONES/Project EUREKA  
©2017 BONES / Project EUREKA MOVIE

