

Management

トップインタビュー

## 世界中に「夢・遊び・感動」を提供するため、クオリティーや面白さにこだわる個性あふれるグループでありたい

バンダイナムコグループは、このほど2017年度（2018年3月期）の第2四半期累計期間（2017年4～9月）の連結業績を発表しました。売上高は上半期としては過去最高を記録し、営業利益も見込みを上回ることができました。今回は、業績の見通しや各SBUの動向、次期中期計画に向けた動きなどについて、(株)バンダイナムコホールディングスの田口三昭社長に聞きました。

— 上半期を総括してください。

田口 国内外のネットワークコンテンツが引き続き好調に推移するなど、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SBUの主力IPや商品・サービスが人気となり、売上高は3,088億円と上半期としては過去最高を記録し、営業利益は349億円と第1四半期業績発表時の見込みを上回りました。（詳細は4ページを参照）

なお、中間配当は1株につき12円とさせていただきます。期末配当に関しましては、安定配当年間24円をベースに連結配当性向30%を目指すという当社の株主還元の基本方針に基づき、改めて検討いたします。

— 2017年度の通期見通しについて教えてください。

田口 通期見込みの修正は行っておりません。年間最大の年末年始商戦が始まっていないことに加え、市場環境の変化がますます激しくなっているとといった外部要因もあり、見通しについては慎重に精査する必要があります。また、8月の第1四半期業績発表時点と比較し、事業面での変動要因も出てきています。ネットワークコンテンツの広告宣伝を強化することに加え、新たに立ち

上げるプラットフォームや、VR（仮想現実）施設を含めた新規出店に関する先行コストが増える見込みとなっています。このほか、家庭用ゲームと映像パッケージについては環境変化に応じ、タイトル編成を慎重に精査をしていきたいと思えます。

通期の見込みについては、年末年始商戦の結果や、これらの変動要因の動向などがある程度見えた段階で、改めて精査を行う予定です。この下半期については、8月に見込んだ下半期計画を念頭に置きつつ、各事業で足元のビジネスにしっかり取り組むとともに、持続的成長に向けた次期中期計画につながる種まきや準備にも取り組んでいきたいと思えます。

— 中国に持株会社を設立します。

田口 次期中期計画で中国での事業展開を強化するため、12月に純粋持株会社BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD.を上海に設立します。アジア地域では、同社が中国本土における事業会社を統括し、香港の持株会社が中国を除くアジアを統括します。このほかにも米州、英国、欧州大陸を統括する持株会社を設置していますので、各地域での事業支援と事業間連動をサポートするとともにガバナンスも強化していきます。



(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

— 次期中期計画に向けた動きは？

田口 現在、着々と策定に向けて取り組んでいます。具体的な計画は来年発表しますが、我々の使命は、「夢・遊び・感動」を世界中のファンにお届けすることであり、今後も世界中のファンの期待に応えられる商品・サービスを提供していきたいという思いは変わりません。将来においても、事業の拡大だけを目指すのではなく、商品・サービスのクオリティーや面白さに徹底的にこだわる、個性あふれるグループでありたいと思えます。そして、「IP軸戦略」をさらに強化し、グローバル展開を加速させるとともに、バンダイナムコでしかできないグループ連動を行っていきたいと思えます。特に私が力を入れていきたいのは、新規IP創出に一層力を入れ、「IP軸戦略」をより強いものとしていくことです。IPの創出にもっとドライブをかけ、連続してIPが生まれ、育成していくことができるグループでありたいと思えます。（次ページに続く）

## ネットワークコンテンツが好調を維持 家庭用ゲームは話題作を続々投入

— トイホビー SBUの状況を聞かせてください。

田口 8月に東京・台場のダイバーシティ東京 プラザに、世界一の品ぞろえとなるガンブラの総合施設「THE GUNDAM BASE TOKYO」をオープンし、多くの来場者を集めています。9月から「実物大ユニコーンガンダム立像」も登場していますが、こちらも大変注目を集め、施設との相乗効果を発揮してガンブラ全体を盛り上げています。ガンブラはアジアでも好調で、10月から11月にかけて、台湾で大型イベントを開催しました。今後もアジアでは映像配信、イベント開催、売り場でのプロモーションなどを行い、日本を含むアジア全体でガンブラを盛り上げていきます。

新規IPでは、9月から放送が始まった「仮面ライダービルド」の変身ベルトが、平成仮面ライダー史上最高の初動となり、好調に推移しています。そのほか、下半期には、10月よりTV放送が始まった「ブラッククローバー」や「ムシ忍」、さらに来年1月から新番組が始まる「ポチっと発明 ピカちんキット」など、男児向けのIPが続々と登場しますので、IPラインナップの充実に取り組んでいきたいと思っています。

また、今後に向けたチャレンジとして、グループ横断プロジェクト製

品であるAI（人工知能）搭載のコミュニケーションロボット「ガンジェルジュ ハロ」を展示会に参考出展し、大きな話題を集めました。トイホビーの分野でも、こういった最新技術とIPを組み合わせた試みにも挑戦していきたいと思っています。

— 欧米市場に向けては？

田口 欧米では、「Power Rangers」に加え、スマートフォン向けゲームアプリケーションでも大人気の「ドラゴンボール」のカードゲームを7月より北米地域で販売を開始しました。おかげさまで好調な滑り出しを見せており、第2弾を11月に投入し、年末より全米各地で大型イベントを開催していきます。

このほか、コレクションフィギュアなどハイターゲット商品については、国内だけでなくワールドワイドで成長に向けた手応えを感じています。イベント開催による商品ブランドのアピールに加え、マーベル作品IPといったIPラインナップも拡大し、世界を視野に入れた取り組みを続けます。

— ネットワークエンターテインメントSBUの状況はどうか？

田口 ネットワークコンテンツでは、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「ONE PIECE トレジャークルーズ」

をはじめ、中国で人気の「NARUTO -ナルト-」や国内の「アイドルマスター」などの主力タイトルが安定した人気を獲得しています。既存のタイトルは、データ分析も活用したきめ細かい施策や運営で人気を維持していくほか、新規タイトルの育成にも注力していきます。ワールドワイドで展開する「NARUTO × BORUTO 忍者BORUTAGE」や「ソードアート・オンライン」の新作タイトルの投入を予定しているほか、アプリ発の新IP創出を目指してスタートしたユーザー参加型コンテンツ「Project Layered」などにもチャレンジします。また、(株)バンダイナムコエンターテインメントと(株)ドリコムが共同出資して設立した(株)BXDでは、オンラインゲームの配信と新たなプラットフォームの運営を来春からスタートします。バンダイナムコらしいリアルとデジタルを融合した取り組みも行う予定ですので、ご期待ください。

— 家庭用ゲームはどうか？

田口 9月に開催された「東京ゲームショー2017」で、2018年に発売予定の「ドラゴンボール ファイターズ」「ソードアート・オンライン フェイタル・バレット」「CODE VEIN」などを出展したのですが、いずれもファンから高い評価をいただくことができました。話題の「Nintendo Switch」向けにも、すでにタイトルを発売していますが、「Nintendo Switch」オリジナルタイトルの開発も進めて



台湾で開催された「GUNDAM docks at Taiwan」の様子

©創通・サンライズ



2018年2月1日発売予定の家庭用ゲーム「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」

©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.



「ラブライブ! サンシャイン!! Aqours 2nd LoveLive! HAPPY PARTY TRAIN TOUR」

©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!

います。また、ビデオゲームで競い合うスポーツとして注目され、新しい市場になりそうな「eスポーツ」

も、中期的に本格的な取り組みを行うべく、前向きに検討を行っています。

## 時代の変化に「対応」するのではなく「適応」し常に新しいことにチャレンジしていく

—アミューズメントビジネスの状況を聞かせてください。

田口 今年7月に東京・新宿にオープンした大型VR施設「VR ZONE SHINJUKU」が大変好調で、改めてVRとIPの親和性は高いと感じました。旗艦店となる新宿では、いつ来ても楽しんでいただけるよう、新しいアクティビティを順次導入しています。中小型のポータル店舗については、すでに神戸やロンドンなどでオープンしていますが、今後も国内外で20店舗を目標に出店していく計画です。

そのほか(株)ナムコが、このほど海外展開初となる「あそびパークPLUS」を香港にオープンしました。我々のIPを活用した展開や、VRやAR（拡張現実）との融合に対する評価は海外でも高く、今回出店することとなりました。今後も国内外で、チャンスのあるロケーションに積極的に出店していきます。

—映像音楽プロデュースSBUはどうですか？

田口 10月から「ラブライブ！サンシャイン!!」2期のTV放送が始まり、「機動戦士ガンダム THE ORIGIN V 激突 ルウム会戦」のパッケージソフトが11月に発売されました。さらに、「ガールズ&パンツァー 最終章」の劇場上映が12月にスタートします。下半期は、これら主要IPの新作と連動した展開をスタートさせ、映像や音楽、ライブイベントに加え、他の事業と連動した取り組みを加速させていきます。このほかにもさまざまな注目作品が登場しています。各方面で高く評価された長編アニメーション

映画「この世界の片隅に」のパッケージソフトがヒットしているほか、劇場作品「アウトレイジ 最終章」が人気となっています。また、(株)バンダイナムコオンラインのアプリから生まれたオリジナルIP「アイドルリッシュセブン」のTVアニメが来年1月から放送されますが、この作品に登場する男性アイドルユニット「TRIGGER」のファーストアルバム「REGALITY」が、音楽CDのオリコン週間アルバムランキングで1位を獲得するなど、大変注目されています。今後は、グッズも含めてさらなる展開を図っていきます。

そして、IP軸戦略を強化するため、「ガールズ&パンツァー」などを制作する(株)アクタスがバンダイナムコグループに加わりました。これにより、グループにまた一つ個性あるアニメスタジオが加わることになります。ファンに満足いただける作品作りにこだわり、良質なIP、良質な作品を創出していきたいと思えます。

—今後の展望を聞かせてください。

田口 すべての分野でデジタル化が進み、市場は大きく変化しています。この変化に「対応」するのでは後手



に回ることにもなりかねませんので、生物の進化と同じように、環境の変化の一步先を歩き、自分自身を「適応」させていくことが必要です。市場が変化していくということは、見方を変えれば、より楽しく、ワクワクする商品・サービスを作る大きなチャンスと言えると思います。ですから社員には、市場が急速に変化する時代だからこそ、現状維持やこれまでの延長線上ではなく、新しいことに果敢にチャレンジし、経験を積み、バンダイナムコグループのさらなる前進につなげていこうと話しています。世界中のファンから愛されるグループを目指し、常に新しいことにチャレンジし続けていきますので、これからもご期待ください。

### 元従業員の不正行為に関して

当社グループの元従業員による不正行為が判明したことについて、10月18日付で情報開示を行いました。このような事態が発生したことは誠に遺憾であり、株主様をはじめとする関係者の皆様にご迷惑とご心配をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

バンダイナムコグループでは、本件を厳粛に受け止め、管理監督責任を明確にするための処分を行いました。今後は、当該元従業員に対し法的責任を追及すべく、刑事告訴を行い捜査当局に全面的に協力するとともに、コンプライアンス意識のさらなる徹底や業務フローの見直しなど内部統制体制の強化を行い、グループ全体で再発防止に全力で取り組んでまいります。

※本件に関する開示資料は、当社ホームページに掲載しています。

## 2018年3月期第2四半期連結業績

株)バンダイナムコホールディングスは、2018年3月期の第2四半期累計期間(2017年4～9月)における連結業績を発表しました。ネットワークコンテンツをはじめ、各事業の主力IP商品・サービスが好調に推移し、売上高は前年同期を上回りましたが、プロダクトミックスの違いなどから、利益面では前年同期を下回りました。

\*\*\*\*\*

## 《トイホビー事業》

事業全体では、プロダクトミックスの違いなどにより、前年同期の業績を下回りましたが、国内においては「仮面ライダー」シリーズや「スーパー戦隊」シリーズ、「ドラゴンボール」シリーズなどの定番IP商品の好調が継続したほか、「機動戦士ガンダム」シリーズの商品がプラモデルを中心に安定的に推移しました。また、大人層などに向けたターゲット拡大の取り組みを強化したほか、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ったほか、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。

## 《ネットワークエンターテインメント事業》

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、ワールドワイド展開している「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」や「ONE PIECE トレジャークルーズ」、国内の「アイドルマスター」シリーズなどの主力タイトルの好調が継続し、収益に貢献しました。

家庭用ゲームにおいては、欧米地域を中心に新作タイトル「TEKKEN 7」が人気となったほか、既存タイトルのリピート販売が好調に推移しました。

アミューズメントビジネスでは、アミューズメント施設の国内既存店が順調に推移したほか、新店舗のオープンや新業態店舗の展開などの施策に取り組まれました。業務用ゲームにおいては、人気シリーズを中心に安定的な展開を図ったほか、新技術を融合した新たな取り組みとして、VRを活用した機器や施設の展開を積

極的に推進しました。

## 《映像音楽プロデュース事業》

主に第3四半期以降に、主力IPにおける新作と連動した商品展開を予定しているため、利益率の高い商品が人気となった前年同期の業績を下回りました。第2四半期累計期間においては、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ!サンシャイン!!」、「ガールズ&パンツァー」シリーズなどの主力IPの商品展開を行うとともに、新作展開に向けた話題喚起を図りました。また、「ラブライブ!サンシャイン!!」などの作品に関連したライセンス収入などが収益に貢献しました。

\*\*\*\*\*

第2四半期累計期間の連結実績ならびに通期の予想数値につきましては、下表をご参照ください。なお、通期の予想数値につきましては、第3四半期以降に年間最大の年末年始商戦を控えていること、今後の市場環境や各事業の動向における不透明な要素などを踏まえ、前回予想から修正を行っていません。

## ◆2018年3月期第2四半期 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
第2四半期 累計期間 (2017年4月～2017年9月)	308,846	34,941	35,690	28,196
前年同期 (2016年4月～2016年9月)	294,569	38,904	38,291	30,170
前年同期増減率	4.8%	△10.2%	△6.8%	△6.5%

## ◆2018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	620,000	57,000	58,000	40,000

## ◆2018年3月期第2四半期 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	98,135	5,557
ネットワークエンターテインメント	190,336	25,788
映像音楽プロデュース	23,392	5,517
その他	12,894	218
消去・全社	△15,913	△2,140
合計	308,846	34,941

※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。

## 中国・上海に純粋持株会社を設立 中国市場での事業展開をさらに強化

(株)バンダイナムコホールディングスは、来年4月にスタートする次期中期計画において中国市場での事業展開をさらに強化することを目的に、中国本土における事業会社の統括を行う子会社として、純粋持株会社BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD.を中国・上海市に設立します。新会社設立後は、同社が中国本土における事業会社の統括を行い、現在、香港に拠点を置く純粋持株会社BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO., LTD.は、中国本土を除くアジア地域の統括を行う体制となります。

### 会社概要（予定）

- ◆社名 BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD.  
万代南夢宮（中国）投資有限公司
- ◆設立日 2017年12月 ◆資本金 3,000万USドル
- ◆代表者 董事長 冷泉弘隆 ◆所在地 中国・上海市
- ◆事業内容 中国本土における純粋持株会社
  - ・グループの事業会社の支援機能（管理業務など）
  - ・グループの事業間連携の支援
  - ・グループにおけるファイナンス機能

## 東日本大震災被災地で 子どもたちに向けた活動を実施

バンダイナムコホールディングスは、8月に宮城県石巻市、9月に岩手県下閉伊郡山田町を訪問し、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。今後も中長期的に被災地支援活動を継続していく予定です。



石巻市子どもセンター らいつでの活動

### Portrait

#### 現場から

(株)バンダイ ポーズ玩具事業部 ライダーチーム 井上 <sup>みつたか</sup>光隆

仮面ライダーシリーズの最新作「仮面ライダービルド」が9月より放送中です。今回は、バンダイで玩具の企画開発を担当する井上光隆に話を聞きました。

\*\*\*\*\*

**Q** IPについて教えてください。

**A** 「仮面ライダービルド」は、天才物理学者である主人公が、動物や機械などの成分が込められた「フルボトル」2本を変身ベルト「ビルドドライバー」に装填し、2つの成分を実験のごとく組み合わせることでさまざまな姿に変身するという設定です。多種多様な「フルボトル」からベストな組み合わせである「ベストマッチ」を見つけ出し、効果的で強力な必殺技を繰り出して敵と戦っていきます。

**Q** 主力商品について教えてください。

**A** 最重点商品は、「変身ベルト DXビルドドライバー」です。「フルボトル」2本をセットし、レバーを回すとベルトの歯車が回転し音や光が発動するほか、「フルボトル」内の中身も上下するなど、5カ所の可動が楽しめます。レバーを回し

ている間はギミックが作動し続けますので、「レバーを回したい」「いつまでもベルトに触っていたい」という子どもたちの衝動に応える商品となっています。「フルボトル」はさまざまな種類を発売予定で、玩具売場をはじめ、ガシャポンや食玩などのカテゴリーでも販売しているほか、アパレル商品に付属したり、データカードダスやくじガシャポンと連動させたりするなど、幅広いタッチポイントで子どもたちに訴求していきます。

**Q** 番組の放送開始月が9月に変更になりました。

**A** 例年の10月から9月スタートに変わったことで、クリスマス商戦までの期間が1カ月長くなりました。これにより、IPを浸透できる期間が長くなり、商戦に向けて戦いやすくなったと考えています。おかげさまで放送開始初週の変身ベルトの販売数は過去最高レベルとなりました。これから商戦期に向けて、さらに盛り上げていけるように、気を引き締めて取り組んでまいります。

## 「仮面ライダービルド」の玩具企画開発を担当



2008年バンダイ入社。アパレル部を経て2015年4月より現職。



「変身ベルト DXビルドドライバー」（オープン価格）  
©2017 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

**Q** 今後の抱負を教えてください。

**A** 「仮面ライダー」シリーズは45年以上の歴史があるIPです。非常に重みがありますが、携わっているメンバーは「これまで以上におもしろいものを作ろう!」という共通の想いでIPの魅力の最大化に取り組んでいます。商品担当者として、より良い商品を創り上げることで、「仮面ライダー」の魅力を一人でも多くのユーザーに届けていきたいと思っています。

新番組・新IP紹介

◆ポチっと発明 ピカちんキット

小学生をメインターゲットとする新番組「ポチっと発明ピカちんキット」が、2018年1月6日よりスタートします(テレビ東京系、毎週土曜日朝9時30分～)。アニメパートと実写パートを組み合わせた新しい構成の番組で、「発明とは99%のプラモデルと、1%のひらめきで生まれる。」をコンセプトに、子どもたちが抱えている日常の“リアルな欲望や悩み”から、発明品「ピカちんキット」を生み出していきます。「ピカちんキット」には1%足りない部品があり、その1%を主人公・遠松エイジの持つ「1%をピラめく才能」で完成させます。

(株)バンダイから「カンニンググラス」など、番組と同じ機能、同じパッケージのプラモデルを発売するほか、玩具、アパレル、カプセルトイ、日用雑貨、景品、文具など、幅広いカテゴリーで商品展開していきます。



カンニンググラス (1,200円、2018年1月発売) ©PIKACHIN

◆ブラッククローバー

「ブラッククローバー」のTVアニメが10月よりスタートしました(テレビ東京系、毎週火曜日夕方6時25分～)。「週刊少年ジャンプ」に連載中の作品で、コミックスのシリーズ累計発行部数が440万部(10月現在)を超える人気作です。魔法がすべてのとある世界で、生まれながらに魔法が使えない上、貧民の捨て子として生まれた少年アスタが、自身の力を証明するため、友との約束を果たすために、魔法使いの頂点「魔法帝」を目指す王道の少年魔法ファンタジーとなっています。

バンダイからは、「ブラッククローバー」のキャラクターたちと一緒に魔法で戦いながらストーリーを進めていくデジタルカードゲーム「ブラッククローバー グリモワールバトル」を稼働中です。



ブラッククローバー グリモワールバトル (1プレイ・カード1枚100円) ©田島裕基/集英社・テレビ東京・ブラッククローバー製作委員会 ©BANDAI

「BN・Bot PROJECT」始動

バンダイナムコグループは、ITエンターテインメントサービスブランド「BN・Bot PROJECT」を立ち上げました。「未来と遊ぶ！ with Future」をテーマに、グループ各社が培ってきたさまざまな技術やノウハウを活用するとともに、他企業との協業などにより、IoT技術を活用したこれまでにない商品・サービスの提供を目指します。第1弾商品として、バンダイと(株)バンダイナムコスタジオが、日本アイ・ビー・エム(株)とVAIO(株)との協業により、AI搭載の対話型コミュニケーションロボット「ガンシェルジュ ハロ」を、2018年の発売を目指し開発中です。今後も、グループ一体となって、誰もが楽しめるエンターテインメント性のある商品・サービスの開発に挑戦していきます。 ©創通・サンライズ

ガンシェルジュ ハロ (価格等詳細未定)



DX妖怪ウォッチオーガ

12月9日発売予定 / 4,200円 (株)バンダイ  
映画「妖怪ウォッチ シャドウサイド 鬼王の復活」(12月16日公開)で、主人公・トウマが操るウォッチです。「妖怪ウォッチオーガ」は、映画のストーリーのカギを握る闇から生まれた新ウォッチで、メダルで妖怪を呼び出すのではなく、自分自身に妖怪を憑依させる新たな機能を搭載しています。ベゼル(ウォッチの縁)を回転させて中央の盤面を押し込むと、音と光で妖怪に変身できる遊びが楽しめます。さらに付属の妖聖剣を使うと、最強の妖怪・不動明王への変身遊びも楽しめます。



©LMYWP2017

ガシャプラQ スター・ウォーズ

12月中旬より順次発売予定  
全4種・1回500円 (株)バンダイ  
バンダイのカプセルトイ「ガシャポン」が、「スター・ウォーズ」と同じく40周年を迎えた今年、「ガシャポン」で初めて「スター・ウォーズ」シリーズを商品化します。カプセル自体がプラモデルのランナーとパーツになっており、カプセル状態のランナーをばらし、パーツを手で外して組み立てると、劇中に登場する宇宙船などのビークルが完成します(各全高約100mm)。ランナーは、再度重ね合わせると球体のディスプレイスタンドとして使用できます。



※掲載画像は監修中のものです。 ©&™ Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

スライムスクイーズ

12月中旬発売予定 / 各980円 (株)メガハウス  
2018年の「スライム」日本発売40周年に先駆けて、新商品「スライムスクイーズ」を発売します。これまでにない不思議な感触の商品で、従来のようにビヨンと伸びるだけでなく、ぶちんとちぎったり、コロコロと丸めて叩きつけるとスーパーボールのように弾みます。手の温度で色が変わる「スライムスクイーズ カラーチェンジ」、キラキラのラメが入った「スライムスクイーズ ギャラクシー」、暗闇で発光する「スライムスクイーズ グロインザダーク」も同時発売予定です。



©2017 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Slime and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

## 「VR ZONE Portal」展開開始 新規アクティビティも続々投入

株バンダイナムコエンターテインメントは、7月に国内最大級のVR施設「VR ZONE SHINJUKU」をオープンし、20～30代を中心に幅広い層にご来場いただいています。同社はVR施設の魅力をより多くのお客さまに提供するため、中小規模店「VR ZONE Portal」の展開を開始し、このほど神戸に(株)ナムコと共同で国内1号店を、英国・ロンドンに現地パートナー企業と組んで海外1号店をオープンしました。また、旗艦店の「VR ZONE SHINJUKU」では、「ガンダムユニコーンVR 激突・ダイバ上空」や「機動戦士ガンダム 戦場の絆VR PROTOTYPE Ver.」など、新規アクティビティを順次導入しています。今冬以降には、チーム対戦型フィールドVRアクティビティ「近未来制圧戦アリーナ 攻殻機動隊ARISE Stealth Hounds」の導入や、施設外観のプロジェクトジョン演出としてシン・ゴジラが登場するなど、お客さまに喜びと驚きを提供するさまざまなチャレンジを行ってまいります。



VR ZONE Portal LONDON  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## ARS ELECTRONICA社との共同プロジェクト始動

バンダイナムコグループは、オーストリアのアート集団・ARS ELECTRONICA社と協業し、アート起点の触発を起こすことで新たなエンターテインメントの創造につながる共同プロジェクト「Pacathon」を立ち上げました。現在、バンダイナムコグループのIPであるパックマンを題材とし、4つのテーマで新しい“アソビ”の原型づくりに取り組んでいます。9月7日～11日にオーストリアのリンツで開催されたイベント「ARS ELECTRONICA FESTIVAL」でプロジェクトの概要を発表し、注目を集めました。今後もバンダイナムコグループならではの切り口で、IPビジネスの未来を創造する取り組みを推進していきます。



「ARS ELECTRONICA FESTIVAL」の様子  
Ars Electronica

### <「Pacathon」4つのテーマ>

- ①パックマンは人の出会いを創出できるか
- ②パックマンは街を遊び場に変えられるか
- ③パックマンは未来の教育ツールになれるか
- ④パックマンは言語を越えて楽しさを提供できるか

## 「鉄拳」シリーズ ギネス世界記録認定

1994年にアーケードゲームとしてデビューした「鉄拳」シリーズが、「最も長く続く3D対戦型格闘ビデオゲームシリーズ」と、「最も長く続くビデオゲームの物語」の2つのギネス世界記録に認定されました。「鉄拳」シリーズは、6月に発売した家庭用ゲーム最新作「鉄拳7」が、世界累計販売数200万本を突破するなど、世界中で人気を集めています。今後は、オンラインプレイ環境の向上やダウンロードコンテンツの追加に加え、eスポーツシーンでの存在感をより高めることを目的に、自社イベントの開催や各種大会との協業にも取り組み、グローバル展開を強化していきます。



©2017 Guinness World Records Limited

### PlayStation®4/STEAM® 「.hack//G.U. Last Recode」

発売中/PS4®：パッケージ版・DL版 各7,600円、PREMIUM EDITION (パッケージ版のみ) 10,600円  
STEAM®：DL版 7,600円 (株)バンダイナムコエンターテインメント

架空のネットワークゲーム「The World」内での冒険を描く名作アクションRPG「.hack//G.U.」シリーズ全3巻が、シリーズ生誕15周年を記念してHDリマスターで復活。全編フルHD化によるビジュアル面の向上だけでなく、その後を描いた新規エピソードを追加収録。その他にもチートモード、リトライ機能の追加、バトルバランス・テンポの改善などにより、PS2®版を遊んだ方もそうでない方も「.hack//G.U.」の世界をたっぷり楽しめます。



©.hack Conglomerate ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

### スマートフォン向けゲームアプリケーション 「ソードアート・オンライン インテグラル・ファクター」

今冬配信予定 (株)バンダイナムコエンターテインメント  
「ソードアート・オンライン」シリーズから最新スマートフォン向けゲームアプリケーションが登場。シリーズ第1作目のインクラッドを舞台に、クリアするまでログアウト不可、そしてゲームオーバーになると現実世界での死を意味するデスゲームに挑むオンラインRPGです。プレイヤー自身が主人公となってゲーム中に登場し、原作の世界観でオリジナルストーリーを楽しめます。



©2016川原礫/KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊/SAO MOVIE Project ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

### スマートフォン向けゲームアプリケーション 「NARUTO x BORUTO 忍者BORUTAGE」

配信 (株)バンダイナムコエンターテインメント  
TVアニメ「BORUTO-ボルト-NARUTO NEXT GENERATIONS」と「NARUTO-ナルト-疾風伝」のキャラクターたちが登場する皆アクション忍者バトルです。自分だけの“皆”を創り、ライバルたちの“皆”を攻める、アクションとストラテジー(戦略)が表裏一体となった新たなゲーム性を楽しめます。また、多彩な忍術と奥義演出、最大4人で遊べるマルチプレイ任務も搭載しています。



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

## 「あそびパークPLUS」香港に初オープン

香港でアミューズメント施設運営を行うNAMCO ENTERPRISES ASIA LIMITEDは、このたび香港の郊外型ショッピングセンター「PopCorn2期」内に、アミューズメント施設「namco PopCorn店」をオープンしました。同店は、海外で初めて「あそびパークPLUS<sup>※</sup>」を導入しています。プロジェクトマッピングとセンサーなど最新技術を駆使した遊びが体験できるコーナー「屋内砂浜海の子」や「風の丘（空気膜遊具）」「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を取りそろえました。

また、日本国内では、株ナムコが、群馬県的大型商業施設「高崎OPA」6階に「あそびパークPLUS高崎OPA店」をオープンしました。同店は、関東初となるプロジェクトマッピングとセンサーを使ったインタラクティブな遊びとして、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るコーナー「ふしぎなかみひこうき」を導入しています。ナムコでは、今後も「あそびパークPLUS」の展開を強化し、国内外のお客さまへの新しい体験価値の提供を目指していきます。



namco PopCorn店（香港）



あそびパークPLUS高崎OPA店（高崎）

※「夢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感できる場～」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

## 大人気アニメ「おそ松さん」とのコラボイベントをナムコの各店舗で実施

ナムコは、「リア充撲滅！6つ子のニートたちがナムコを乗っ取った」をコンセプトに、大人気アニメ「おそ松さん」とのさまざまなコラボレーションイベントを11月10日より順次開催中です。全国のアミューズメント施設（約120店舗）のほか、「ナンジャタウン」、次世代キャラクターカフェ「アニON STATION」（5店舗）、謎とき体験ポータルスタジオ「なぞともCafe」（7店舗）などで実施しており、ナムコが展開するキャラクターコラボイベントとしては過去最大規模となります。実施例として、「ナンジャタウン」では既存アトラクションや園内放送が「おそ松さん」仕様になり、「アニON STATION」ではキャラクターにちなんだイベント「松野塾」を開催するなど、多彩な展開で「おそ松さん」の世界観を楽しめる仕掛けづくりを行っています。



©赤塚不二夫/おそ松さん製作委員会

## 「ハレ感」がコンセプトの新施設を大阪にオープン

ナムコは、商業施設「かみしんプラザ」（大阪府大阪市）内にアミューズメント施設「かみしんプラザ AMUSE PARK」をオープンしました。同店はファミリーを中心に子どもからシニア層まで3世代にわたり幅広く楽しめるアミューズメント施設で、“ちょうどいい『ハレ』感”をコンセプトに、カラフルな色合いとキラキラ感で空間を演出しています。日常の遊び場でありながら、遊びに不可欠な「ハレ」を感じる楽しい施設を目指します。



## タピオカ専門店「CUP&CUPS」沖縄にオープン

ナムコは、クレープショップ「MOMI&TOY'S」などを展開する株モミアンドトイ・エンターテインメントとの共同企画により、タピオカ専門店「CUP&CUPS」を「namco那覇メインプレイス店」（沖縄県那覇市）内にオープンしました。「CUP&CUPS」のオープンは、さいたま市、大阪市に続き3店舗目となります。「CUP&CUPS」は、カップで“おいしいのしいをつぎつぎと”提供することをコンセプトにしたタピオカ専門店です。60種類以上のタピオカドリンクやカップスイーツを提供するスタンド型ショップで、10種類以上のフレーバーシロップを組み合わせる楽しみが特徴です。「namco那覇メインプレイス店」では、同店限定の新メニューも楽しめます。





## 「ガールズ&パンツァー 最終章」スタート 「シネマティック・コンサート」のBlu-rayも発売

大ヒットアニメ「ガールズ&パンツァー」の完全新作「ガールズ&パンツァー 最終章」の第1話が12月9日より劇場上映されます。全6話構成の本作では、テレビシリーズでおなじみの仲間が大集結し、一風変わったお嬢様学園「BC自由学園」との戦いが描かれ、大洗女子が挑む最後の戦いを迫力の戦車戦とともに楽しめます。

また、12月22日には、7月にパシフィコ横浜で開催された、「ガールズ&パンツァー 劇場版」をオーケストラの生演奏で鑑賞するという新たな楽しみ方を提案したイベント「ガールズ&パンツァー 劇場版 シネマティック・コンサート」の様相を収録したBlu-ray (8,800円) が、バンダイビジュアル(株)より発売予定です。

©GIRLS und PANZER Finale Projekt



## TVアニメ「アイドルリッシュセブン」 「学園ベビーシッターズ」今冬放送開始

バンダイナムコグループが製作に参加するTVアニメが続々と放送をスタートします。累計ダウンロード数200万を超える(株)バンダイナムコオンラインの大ヒットスマートフォン向けゲームアプリケーション「アイドルリッシュセブン」が、2018年1月よりTVアニメ化されます。バンダイナムコグループでは、TVアニメのほか、CDやグッズの発売、イベント開催など、さまざまな展開で「アイドルリッシュセブン」を盛り上げていきます。

また、「月刊LaLa」(白泉社刊)で好評連載中の、時計野はり原作による「学園ベビーシッターズ」のTVアニメも1月からの放送が決定しました。両親を亡くした竜一&虎太郎兄弟は森ノ宮学園の理事長に引き取られ、その条件として、竜一は学園の保育ルームでベビーシッターをすることに。元気でかわいいベビーズにパワーをもらえる癒やしアニメです。



「アイドルリッシュセブン」



「学園ベビーシッターズ」

©BNOI/アイナナ製作委員会 ©時計野はり・白泉社/「学園ベビーシッターズ」製作委員会

## 「宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち」 「かいけつゾロリ」の新作を上映

全七章で構成される「宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち」の第四章「天命篇」が、2018年1月27日より全国29館にて上映されます(期間限定上映)。1978年に公開された劇場用アニメ「さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち」をモチーフとし、新たな解釈と装いで描かれる本シリーズの第四章では、ヤマトに降りかかる新たな試練、そしてその正体が描かれます。

また、子どもたちに圧倒的な人気を誇る児童書シリーズ「かいけつゾロリ」の30周年記念作品となる「映画 かいけつゾロリ Z Z のひみつ」が、現在公開中です。オリジナルストーリーで描かれる、笑いあり・涙ありの最新作となっています。

「宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち」第四章「天命篇」



©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2202製作委員会

## DearDream 1st LIVE TOUR 2018 「ユメノコドウ」開催決定

バンダイナムコグループ各社でメディアミックス展開を行う、2.5次元アイドル応援プロジェクト「ドリフェス! R」の人気ユニット「DearDream」が、初となるライブツアー「DearDream 1st LIVE TOUR 2018『ユメノコドウ』」を開催します。2018年1月10日の東京公演を皮切りに、福岡・大阪・愛知・神奈川の5都市を巡り、全国のファンに熱いステージをお届けします。



## 映像・音楽というエンターテインメントを 多様な出口で提供していく

エンターテインメントの多様化が進む中、映像音楽プロデュースSBUでは、パッケージ中心のビジネスモデルから事業領域を拡大し、ライブ事業をはじめとする新たなビジネスへの挑戦に取り組んできました。今回はバンダイビジュアル株式会社の川城和実社長に、各事業の状況やIP創出への取り組み、そして次期中期計画の方向性などについて聞きました。

—パッケージソフト市場の現状と今後の見通しについて聞かせてください。

川城 市場全体の売上は10年以上前から減少傾向にあります。一方、お客さまから支持される作品については多数のヒットが生まれています。例えば、長編アニメーション映画「この世界の片隅に」は、第40回日本アカデミー賞最優秀アニメーション作品賞に輝くなど、各方面から非常に高い評価をいただき、当社が発売した映像パッケージも10万枚以上を販売するヒット商品となっています。良質な作品には必ずニーズがあります。パッケージに同梱する特典などの付加価値をさらに充実させるなど、パッケージならではの楽しみ方も追求しています。

—新たな出口として注力しているライブ事業や音楽事業の状況は？

川城 いずれも順調です。映像音楽プロデュースSBUでは、現・中期計画のビジョンとして「アニメ映像音楽分野におけるNo.1企業グループ」を掲げています。映像音楽を核として、全体のビジネスを成長させるために、事業領域の拡大に積極的に取り組んできた結果、成果が生まれています。特に海外でのライブ事業は、従来収益化に向けた仕組みづくりが難しかったのですが、北米2都市と上海で開催したアニメソング（アニソン）のライブイベント「Anisong World Matsuri “祭”」で、収益面でも手応えを感じることができました。このように海外のライブ事業が収益に貢献できたことは、将来に向

けて明るい可能性が見えた、大きな一歩だったと感じています。

映像や音楽というエンターテインメントをお客さまに提供するという点では、視聴型のパッケージも、体感型のライブイベントも同じです。マーケットやメディアの変化に必要以上に右往左往せず、軸足を持って進むことが大切だと思います。

—海外のIPファンに向けた取り組みは？

川城 北米の「Anime Expo」をはじめ、各国の見本市などで開催される大きなイベントに積極的に参加し、ライブを展開しています。さらに、イベント会場に行けない方でもリアルタイムで一緒に楽しめるライブビューイングの展開も強化しています。この仕組みは「ラブライブ！」などですでに導入し、アジア地域ではチケットがすぐに完売するなど、大変な人気になっています。欧州では、2016年4月に、(株)ランティスが(株)アミューズと共同で合弁会社を設立し、アニメ・アニソンを中心としたコンテンツの発信を行っています。日本の

アニメへの注目度が非常に高い欧州で、ビジネス拡大に向けて動いていきたいと考えています。

—9月に子会社化した(株)アクタスとは？

川城 人気IP「ガールズ&パンツァー」などのアニメ制作を手がける会社です。IPの創出・育成には、グッズなどの各種展開と連動したスケジュール進行はもちろん、ファンの動向を踏まえたコンテンツの精査・見直しなど、アニメ制作との密な連携が必須です。今回、アクタスがグループ入りしたことで、アニメ制作と周辺ビジネスがより一体となったIP展開が可能になります。この意義はとても大きいと思います。アクタスは小規模な会社ですが、良質な作品づくりをとことん追求しているスタジオです。アニメ制作では、効率性を求めてクオリティーが置き去りにされるケースが見受けられることがありますが、その中で「良いものを作るんだ」という高い志を持って制作に当たれるスタジオは大変貴重です。今後も、制作現場のクオリティーを担保しつつ、バンダイナムコグループが持つIPの出口といった資産を存分に活用して、制作に当たってほしいと思います。

—下半期の注目タイトルは？

川城 アクタス制作のアニメ作品では、12月から全6話で構成された「ガールズ&パンツァー 最終章」の第1話が劇場上映されます。それと並行



「この世界の片隅に」

©この時代の・双葉社/「この世界の片隅に」製作委員会



「ラブライブ! サンシャイン!!」

©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!



「プリンセス・プリンシパル」

©Princess Principal Project

して、12月下旬から池袋サンシャインシティで「ガールズ&パンツァー」の大規模な原画展を開催する予定です。これらの施策を通して、5周年になる「ガルパン」を盛り上げていきます。また、アクタスが制作に携わり今夏TV放送された「プリンセス・プリンシパル」も好評ですので、新規IPとしてさらなる拡大を目指し、施策を打ち出していきたく考えています。

そのほか、グループが携わる作品として、10月から放送が始まった「ラブライブ！サンシャイン!!」のTVア

ニメ2期が、すでに高い支持をいただいています。劇場版では、11月18日に「機動戦士ガンダム サンダーボルト BANDIT FLOWER」と「機動戦士ガンダム Twilight AXIS 赤い残影」を同時上映したほか、「宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち」の第四章が2018年1月に上映されます。さらに、2018年1月からは(株)バンダイナムコオンラインのスマートフォン向けゲームアプリケーション「アイドリッシュセブン」がいよいよTVアニメとしてスタートします。注目作が目白押しですので、ぜひご期待ください。



■川城 和実 社長のプロフィール

<経歴> 1959年11月4日生  
 1982年4月 (株)キャニオンレコード(現・(株)ポニーキャニオン) 入社  
 1989年7月 (株)バンダイ入社  
 1994年4月 バンダイビジュアル(株)入社  
 1999年5月 同社取締役  
 2003年5月 同社代表取締役社長  
 2007年6月 (株)バンダイナムコホールディングス取締役  
 2010年4月 バンダイビジュアル(株)取締役副社長  
 2012年4月 同社代表取締役社長(現在)  
 2015年4月 (株)バンダイナムコホールディングス執行役員  
 2015年6月 同社取締役映像音楽プロデュース戦略ビジネスユニット担当(現在)

## 最大の課題はIPの創出 出口の豊富さを生かしIPの種を育てていきたい

— IP創出におけるグループ全体としての強みを聞かせてください。

川城 IPには、例えばゲーム向きのIP、アニメ向きのIPなどさまざまあり、創出においても活用においても、出口との親和性は非常に大事だと考えています。バンダイナムコグループには、エンターテインメントの幅広い事業があり、出口の豊富さが強みです。すなわち、IP活用の出口の数だけ、それぞれの出口にふさわしいIPを生み出す畑を持っているともいえます。各事業が持つユニークな畑で、種を植え育てていく。映像音楽プロデュースSBUの中で育つものもあれば、他のSBUに横断的に展開できるIPも生まれます。そういうものをそれぞれのSBUが育て、グループ全体で強くなっていければと思います。

— 次期中期計画の方向性は？

川城 最大の課題はIPの創出です。

IPの創出と活用はビジネスの両輪ですが、まずはやはりIPがないと全体のビジネスが拡大していきません。社会的にも話題となるような、強力な新しいIPの創出にどれだけパワーを注げるかが、次期中期の大きなテーマだと思います。

— “人”の部分で大事にしているモットーは何ですか？

川城 人材活用では「好きが一番の適性」だと考えています。作品を作ったり、活用したり、営業したり、サポートなどの部分も含めて、やはり好きだということは大事で、全てに勝るものだと思います。社員には好きなことに挑戦してほしいと思いますし、仕事を好きになってもらえるような会社を作っていきたいと常に思っています。会社の重要事項を上意下達で決めるのは、ガバナンスの手法の一つとしては良いですが、

IP創出や企画の決定も、ともするとその流れに乗ってしまうことがあり、面白い芽を摘んでいたり、チャレンジの場を奪っていたりするのではないかという思いを強くしています。私としては、好きでやりたいという人たちが、自由にものを作る環境を整え、それにふさわしい組織にすることを次期中期計画のポイントとしたいです。そのために大幅な権限委譲などを含め、大胆に変えていきたいと思っています。自分で決めたことに責任を持ち、やりたい、面白いと思ったものをどんどん実現できる環境にしたいと思っています。

エンターテインメント企業グループとしてネクストステージを目指す3カ年の中期計画も、残り3カ月となりました。2018年3月期上半期については、計画を達成することができましたが、我々を取り巻く環境は常に変化し続けています。次期中期計画のスタートを待つことなく、課題に迅速に対応し、変化に対して積

極的にチャレンジしていきたいと思っています。

我々のミッションである「夢・遊び・感動」を世界中の人々に届け続けられるよう、グループ一丸となり、気を引き締めて取り組んでまいりますので、今後ご支援・ご鞭撻を賜りますよう、どうぞよろしくお願いいたします。

『ぐでたまたまごっち ぐでたま?ver.』  
『ぐでたまたまごっち いろいろぐでたまver.』

12月27日発売予定/各2,300円

(株)バンダイ

2018年に5周年を迎える(株)サンリオのキャラクター「ぐでたま」。ゆでるもよし、焼くもよし、生のままでもよし。いろんな調理法があるけれど、ぐでぐでやる気がないというたまごのキャラクターです。その「ぐでたま」が、「たまごっち」になりました。たまごが割れて「ぐでたま」が誕生し、まずはゆでたまご(ゆでた孫)になります。お世話の仕方によって、しゃきっとしている「ぐでたま」や、殻から出てこない「ぐでたま」など、個性的な「ぐでたま」に成長します。お世話をサボるとたまご料理になって食べられてしまったり、ごはんの代わりにしょうゆを与えたり、寝るときにはベーコンのお布団で眠ったりと、「ぐでたま」らしさがたっぷり詰まった育成ゲームです。「ぐでたま」のかわいらしいキャラクターを立体化した本体を覆えるシリコンカバーが付いたセット商品(各3,500円)も同時発売します。



「ぐでたまたまごっち ぐでたま?ver.」(左)  
「ぐでたまたまごっち いろいろぐでたまver.」(右)

©BANDAI, WIZ ©2013, 2017 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO.S581953

## S.H.Figuarts 大谷翔平

発売中/7,200円

(株)バンダイ

これまでの日本プロ野球球界の常識を破り続ける“二刀流”選手として、「北海道日本ハムファイターズ」で活躍する大谷翔平選手のアクションフィギュアです。投打ともにチームの主力として、史上初の記録を塗り替え続ける同選手を、コレクターズフィギュアのブランド「TAMASHII NATIONS」10周年を記念し、同ブランド初の日本人アスリートのフィギュアとして「S.H.Figuarts」で商品化しました。「S.H.Figuarts」は、「フィギュアによるキャラクター表現の追求」をテーマに、「造形」「可動」「彩色」とあらゆる技術を凝縮したフィギュアシリーズです。その可動機構を生かし、二刀流・大谷翔平選手ならではの「投球シーン」「打撃シーン」をどちらも再現可能にしました。スポーツ用品メーカー・(株)アシックスの協力により、大谷翔平選手の投打に欠かせない用具も、ディテールまで再現し付属しています。



© Hokkaido Nippon-Ham Fighters. All Rights Reserved.

## スマートフォン向けゲームアプリケーション「レイヤードストーリーズ ゼロ」

今冬配信予定

(株)バンダイナムコエンターテインメント

UGC\*を活用し、お客さまと一緒に新規オリジナルIPを創出し、育てていく参加型プロジェクト「Project Layered」。2016年9月に発足して以降、オーディション企画を経て「キャラクターデザイナー」「声優」「漫画家」「主題歌ボーカリスト」をお客さまの中から選出してきました。このプロジェクトより誕生したスマートフォン向けゲームアプリケーション「レイヤードストーリーズ ゼロ」が、いよいよこの冬に配信予定です。本作は、2037年の渋谷を舞台に、“Layered技術”によりインターネットが可視化され、イメージできるものはすべて実現できるという世界で物語が繰り広げられます。アニメの中で起きた出来事がゲーム内にも連動して反映されていき、プレイヤーは自身が主人公となるゲームと、アプリ内のオリジナルアニメの両サイドから物語を楽しむことができる、今までにないRPGとなっています。

\*User Generated Contents (ユーザー生成コンテンツ)の略称



© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## 「ラブライブ! サンシャイン!! 2nd Season 1」

12月22日発売/Blu-ray【特装限定版】:4,500円、

Blu-ray【通常版】:3,500円

バンダイビジュアル(株)

10月より放送中の「ラブライブ! サンシャイン!!」TVアニメ2期のBlu-rayが発売されます。本作は、静岡県沼津市・内浦で生まれたスクールアイドルグループ「Aqours」9人の青春学園ドラマです。Blu-ray特装限定版には、『Aqours 3rd LIVEツアー』(埼玉公演)のチケット最速先行抽選申込券や、録り下ろしAqoursオリジナルソングCD、公野櫻子書き下ろし冊子(挿絵・清瀬赤目)、ブックレットが封入されるほか、TVアニメ2期の前に放送された「ラブライブ! サンシャイン!! TVアニメ2期放送直前特番〜私たち、輝きたい!!〜」(9月30日放送)の映像が収録されるなど、見逃せない豪華仕様となっています。

Blu-rayは全7巻構成で、12月以降毎月1巻ずつ発売予定です。



©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!