

## トップインタビュー

株式会社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

### 2018年度上半期の業績は過去最高を更新 あらゆるパートナーと連携し新規IP創出を強化

バンダイナムコグループの2018年度（2019年3月期）第2四半期累計期間（2018年4～9月）の連結業績は、売上高・営業利益ともに過去最高を更新しました。今回は、各ユニットの動向や下半期に投入する期待の商品・サービス、今後の見通しなどを(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。

—上半期の業績が好調でした。

田口 2018年度上半期の連結業績は、売上高3,346億円、営業利益439億円と過去最高となり、中期計画の初年度を良い形で折り返すことができました。特にトイホビーと映像音楽プロデュースが前年同期比で大きく数字を伸ばしました。ネットワークエンターテインメント、リアルエンターテインメント、IPクリエイションについても、主力のIPや商品・サービスが好調で、全てのユニットが上半期の年初計画を達成することができました。グループのポートフォリオに厚みが増してきたのではないかと思います。

—トイホビーと映像音楽プロデュースが伸びた要因は？

田口 トイホビーでは、玩具周辺商材含め各カテゴリーが好調でした。特に、ガンプラが国内外で販売を大きく伸ばしたほか、フィギュアなどのコレクターズアイテムや一番くじも好調で、中期計画の重点戦略であるハイターゲット層向け事業の強化が成果を上げ始めました。映像音楽プロデュースは、「ラブライブ！サンシャイン!!」「アイドルマスター」「アイドルリッシュセブン」などの映像・音楽パッケージや、ライブイベント関連が人気となりました。映像・音楽・ライブの三位一体の展開が相乗効果を発揮しました。

—通期業績予想への影響は？

田口 おかげさまで上半期は良い結果となりましたが、現時点では通期業績予想の修正・見直しは行っていません。下半期には、トイホビー最大の商戦期である年末年始商戦や、複数の大型家庭用ゲームの発売を控えています。また、環境やユーザーの消費動向が急激に変化する中、特にデジタルコンテンツについては足元の延長で予想を立てることが難しい状況です。これらの動向が業績に与える影響が見えてきた段階で改めて精査をしたいと思います。我々の気持ちとしては、将来に対する投資や打ち手をしっかり講じながら、過去最高業績を目指して努力していきたいと思っています。

—配当につきましては、第2四半期末の1株当たりの配当金は18円となります。年間配当につきましては、DOE（純資産配当率）2%をベースに総還元性向50%以上を目標に株主還元を実施するという基本方針ののっとり検討を行っていきます。

—中期計画の進捗はどうですか？

田口 中期計画では「CHANGE」を大きなテーマとし、3SBUから5ユニットに体制を変え、ミッションを明確にし、挑戦を積み重ねています。この経験則を生かし、グループの新スタイルを築いていければと思っています。

まだまだ課題もたくさんあります。



特に、最大のテーマとしているIP軸戦略強化のための新規IPの創出には、これまで以上に注力しなければなりません。ただ数を増やすのではなく、グループの事業カテゴリーが連動し、中長期中で展開できる奥行きや広がりを持った新規IPを提案していきたいと思っています。

創出にあたっては、グループ内に閉じることなく、あらゆるパートナーと組む必要があります。こうしたIP創出には体力も必要ですので、単独の部門や会社では挑戦しづらい場合があります。そこで現場の挑戦を後押しする仕組みの一つとして、「バンダイナムココンテンツファンド」を組成しました。本格的な投資は来年度からになる予定ですが、現在50件以上の企画案からセレクションを進めています。新しい種を芽吹かせたいというムーブメントが、グループ全体に生まれている手応えを感じています。

また、重点地域と位置付けた中国市場については、すでに展開を始めています。ALL BANDAI NAMCOで取り組むべく、その他の事業についても本格展開に向け準備を着々と進めています。（次ページに続く）

## ハイターゲット層向け事業強化のため 国内外で施策を推進

—各ユニットの動向を教えてください。  
田口 トイホビーでは、9月から放送開始した「仮面ライダージオウ」が好調な立ち上がりとなりました。平成20作品目という節目の作品で、歴代のライダーたちが登場することからファンの年齢層も広く、主力商品である変身ベルトを中心に周辺アイテムも好調です。年末年始商戦では、男児向けの主力商品として期待しています。

女児向けには、「たまごっち」の最新機種「たまごっちみーつ」を発売しました。“育成の楽しさ”を追求するだけでなく、本体と連動する配信アプリケーションでユーザー同士のコミュニケーションも楽しめるようになりました。こうしたデジタルと連動する商品はトイホビーにも増えてきており、12月に発売する小学生向けシューズ「UNLIMITIV」は、スマートフォンのアプリと通信し連動した情報を数値化することで、遊びながら運動能力を高めることをサポートします。さらに、2019年には、AI(人工知能)の技術を活用したカードゲームブランド「AI CARD DAS」をスタートし、カードゲーム発の新規IP「ZENONZARD」を立ち上げる予定です。

—トイホビーのハイターゲット層向け事業での動きは？

田口 北米でハイターゲット層向けの事業をさらに強化、拡大するため、現地パートナーと新会社BANDAI NAMCO Collectibles LLC.(屋号:BLUEfin)を設立しました。新会社が持つ幅広い流通インフラや、現地ファンの嗜好に合わせたマーケティングノウハウを生かすことで、今後、北米地域での商品販売で大きな戦力になると期待しています。

中国では、8月にガンプラの

フラッグシップ店「THE GUNDAM BASE SHANGHAI」をオープンしました。中国は我々の想定以上に市場のポテンシャルが高く、大きな手応えを感じています。単にガンプラを販売するだけではなく、中国のファンに向け、ガンダムの作品や商品・サービスの情報を総合的に発信していく拠点として活用していきます。

このほか、北米を中心に、「ドラゴンボール」のトレーディングカードゲームがハイターゲット層に人気です。北米では全米大会の開催などで盛り上げをはかるほか、欧州や南米など地域の拡大も進めています。

—ネットワークエンターテインメントはどうですか？

田口 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、「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」や「ワンピース」「アイドルマスター」の主力タイトルが引き続き高い人気を維持するとともに、新規タイトルの「ドラゴンボール レジェンズ」も好スタートを切りました。これは効果的なイベント開催や話題発信などファンに長く遊んでいただける運営に注力している結果だと考えています。今後もタイトルと運営のクオリティ向上をはかっていきたいと思っています。

—新しいプラットフォームの進捗は？

田口 「enza」は、これまで安定性を重視していましたが、今後は「enza」

の認知度を高めるべくプロモーションを強化します。加えて、バンダイナムコならではの価値提供も強化します。例えば、「ドラゴンボール ブッチギリマッチ」では、バンダイが発売している菓子食品「ドラゴンボール ドラゴンポテト」と連動するなど、他ユニットとの展開もすでに開始しています。今後もグループ内外の企業や商品との連動を行っていく予定です。また、ゲームタイトルの強化という点では、先日デベロッパー向けの説明会を開催し120名以上の方に参加いただきました。今後のタイトル開発に向け準備を進めるなど、さまざまな施策を行いプラットフォームとしてしっかりと構築していきたいと思っています。

—家庭用ゲームの動向は？

田口 家庭用ゲームでは、10月の「SOULCALIBUR VI」発売以降、「GOD EATER 3」「ACE COMBAT 7:SKIES UNKNOWN」「JUMP FORCE」と、期待の大型タイトルが下半期に続々と発売される予定です。今後もファンに評価いただける質の高いゲーム開発を行うことはもちろん、ダウンロードで追加コンテンツが楽しめるなどの付加価値により、長く遊んでいただける施策に力を入れていきます。

また、8月に米国で開催された対戦格闘ゲーム大会「EVO 2018」に参加しましたが、ユーザーの参加登録数で「ドラゴンボール ファイターズ」が1位を、「鉄拳7」が3位を獲得し、我々のタイトルとeスポーツの親和性



THE GUNDAM BASE SHANGHAI  
©創通・サンライズ



「アイドルッシュセブン」のライブイベント  
©BNOI/アイナナ製作委員会

の高さが証明されました。国内でもさまざまな整備が進んでいますので、今後も対応タイトルの開発やトーナメントの開催などを積極的に行っていきます。

—リアルエンターテインメントは？

田口 11月の横浜に続き、12月に福岡に新しいリテールテインメントモール「ハムリーズ」を出店します。これは英国最古の玩具店「ハムリーズ」との協業によるもので、リアルとデジタル両面でのパフォーマンスやバンダイナムコならではのアトラクション、ゲームコーナーなどを融合させ、新しい形態の「場」として提供していきます。エンターテインメント性にあふれたリアルな演出を取り入れることで、おもてなし術を深め、新たなエンターテインメントを創造

していきたいと思います。

業務用ゲームでは、「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2」を投入し、高い評価をいただいています。新業態の店舗として大阪にオープンした「VR ZONE OSAKA」では、新機種「ゴジラ VR」なども稼働し、良いスタートを切っています。

また、7月には次世代型屋内アスレチック施設「TONDEMI」の2号店を、10月にはプロジェクトマッピングを活用したアトラクションが楽しめる「屋内・冒険の島 ドコドコ」をオープンし、いずれも人気となっています。今後もこうしたバンダイナムコならではの強みを生かした場の提供を積極的に行っていきます。



イブ！サンシャイン!!」劇場版公開も予定しており、今後も話題作を続々と発信していきます。

制作面では、CG制作会社(株)サブリメイションに資本参加しました。今やアニメ制作にはCG表現が不可欠です。今回の資本参加でCG制作をより強化し、手描きとCGの両面から制作技術に厚みを持たせていきます。

—株主さまへメッセージを。

田口 おかげさまで上半期の業績は良い結果を残すことができました。これはお客さまから我々の商品・サービスを評価いただいた結果と受け止めています。足元の業績が良いからといって気を緩めることなく、新規IPの創出と併せて定番IPの強化にも力を入れ、バランスの取れたIPポートフォリオの構築をさらに進めていきます。

技術革新が進んだ先の新しい時代においてもバンダイナムコグループが求められ期待される企業であるために、中期計画のビジョンにある「CHANGE」が示す通り、これまでのやり方や常識を良い意味で壊し、時代やファンの変化の先を読み適合していく必要があります。この中期計画の大きなテーマは、将来のために変えていく、変わっていくということです。バンダイナムコグループは、変わることを恐れず、新しいチャンスと考え、世界中のファンから期待されるグループであり続けたいと思います。

## 技術革新が進んだ先の時代においても 求められ期待される企業として自ら変化していく

—映像音楽プロデュースは？

田口 「アイドルリッシュセブン」が好調で、7月に開催したライブはチケット完売という大変な人気となりました。「アイドルマスター」や「ラブライブ！サンシャイン!!」も引き続き好調です。主力IPについては、映像・音楽・ライブそれぞれの面から魅力の最大化に取り組んでおり、特にライブビジネスは、グループのビジネスの中核の一つを担うようになってきました。これは10年前には想像もつかないことでしたが、ライブの規模や地域も拡大していますので、さらに力を入れていききたいと思います。

また、IP創出という点では、アニメとゲームアプリケーション、トイホビー商材が連動するグループ横断の新規IP「荒野のコトブキ飛行隊」を立ち上げる予定です。このほかにも、外部パートナーとの協業などさまざまな方向からIP創出に積極的に取り組みます。

—IPクリエイションの動きは？

田口 現在、トイホビーでガンブラの販売が好調な要因の一つに、TVアニメ「ガンダムビルドダイバーズ」が需要を喚起していることが挙げられます。本作には歴代のガンブラが登場し、日本を含むアジア全域で人気となっています。11月には「機動戦士ガンダムNT」<sup>ノラティブ</sup>を劇場公開しましたので、作品の話題がグループの商品・サービスにさらに波及効果を発揮してくれると思います。2019年は「機動戦士ガンダム」生誕40周年で、映像作品やイベントなどのさまざまな仕掛けを準備しています。また、2020年には1/1スケールのガンダムを動かす「ガンダム GLOBAL CHALLENGE」も予定していますので、ぜひご期待ください。

このほか、「TIGER & BUNNY」の新アニメシリーズプロジェクト「DOUBLE DECKER! ダグ&キリル」の放送が始まったほか、「ラブラ

(株)バンダイナムコホールディングスは、2019年3月期の第2四半期累計期間（2018年4～9月）の連結業績を発表しました。前年同期と比べ、ネットワークエンターテインメント事業におけるタイトル編成の違いによる影響がありましたが、トイホビー事業や映像音楽プロデュース事業が好調に推移しました。また、各事業の主力IPや商品・サービスが安定的に推移しました。

\*\*\*\*\*

<トイホビー事業>

国内においては、「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデルやコレクターズフィギュアなどのハイターゲット層向けの商品、「ドラゴンボール」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」シリーズや「ウルトラマン」シリーズの商品などが人気となったほか、中国市場での事業展開強化に向けた取り組みを行いました。欧米地域では、「ドラゴンボール」シリーズのカード商品やコレクターズフィギュアなどのハイターゲット層に向けた展開を推進しました。

<ネットワークエンターテインメント事業>

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「ワンピース 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がユーザーに向けた継続的な施策により安定的に推移したほか、「ドラゴンボール レジェンズ」が好調なスタートを切りました。また、新プラットフォームの立ち上げなどの新たなサービス創出に向けた取り組みを行いました。

家庭用ゲームにおいては、ワールドワイド展開した新作大型タイトルの販売があった前年同期と比べ、ラインナップの違いから生じる業績への影響を、既存タイトルのリピート販売や国内新作タイトルなどの販売が好調に推移したことにより、吸収することができました。

<リアルエンターテインメント事業>

業務用ゲームにおいて人気タイトルの新シリーズの販売が好調に推移しました。アミューズメント施設においては、バンダイナムコならではの体験を楽しむことができる場を提供する新業態店舗の出店などを行いました。国内既存店が好調だった前年同期には及びませんでした。

<映像音楽プロデュース事業>

「ラブライブ！サンシャイン!!」や「アイドルマスター」シリーズの映像パッケージソフトや音楽パッケージソフトなどが人気となりました。また、「アイドルリッシュセブン」などのIPのライブイベント、およびそれに関連した商品販売が好調に推移しました。

<IPクリエイション事業>

「機動戦士ガンダム」シリーズのTV作品や劇場公開作品、「アイカツ!」シリーズのTV作品などが放映・公開され人気となったほか、「ラブライブ！サンシャイン!!」の新作劇場公開に向け、IPの話題喚起を行いました。

\*\*\*\*\*

なお、通期の予想数値につきましては、第3四半期以降にワールドワイド展開を行う複数の家庭用ゲーム新作タイトルの発売を予定していること、トイホビー事業における年間最大の商戦期が控えていること、さらには変化の激しい市場環境が継続していることから、年初計画から修正・見直しは行っていません。今後これらの動向が業績に与える影響を踏まえた上で改めて精査を行う予定です。

◆2019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
連結業績	334,665	43,935	45,802	34,188
前年同期増減率	8.4%	25.7%	28.3%	21.3%

◆2019年3月期通期の連結業績予想と前年実績

(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当期純利益
通期予想(※) (2018年4月～2019年3月)	650,000	60,000	61,000	43,000
前年通期実績 (2017年4月～2018年3月)	678,312	75,024	75,380	54,109

※通期予想に関しては、2018年5月9日時点の年初計画から修正・見直しは行っていません。見直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。

◆2019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)

	売上高	セグメント利益
トイホビー	112,321	12,842
ネットワークエンターテインメント	154,612	23,414
リアルエンターテインメント	46,074	2,045
映像音楽プロデュース	20,551	4,740
IPクリエイション	9,364	2,514
その他	14,225	559
消去・全社	△22,485	△2,182
合計	334,665	43,935

## 暗界神使

中国・上海を拠点とする現地法人BANDAI NAMCO Entertainment (SHANGHAI) CO., LTD.は、同社が原案の初のオリジナルIP「暗界神使」を中国市場に向けて展開中です。「暗界神使」は、中国の古典「山海経」をベースにしたミステリー・ファンタジー系小説として、2017年より中国のネット文学サイトなどで連載をスタートしました。累計閲覧数は1,000万回を突破（2018年9月現在）し、中国市場において大きな注目を集めています。また、バンダイナムコグループの(株)サンライズの協力のもと、現在中国現地でアニメを制作中で、2019年夏から中国と日本で公開する予定です。今後、BANDAI NAMCO Entertainment (SHANGHAI) では「暗界神使」を、小説、アニメ以外にも多彩なメディアで展開していく予定です。



©BANDAI NAMCO Entertainment (SHANGHAI) CO., LTD.

## 荒野のコトブキ飛行隊

(株)バンダイナムコアーツ、(株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)BANDAI SPIRITSが製作するTVアニメ「荒野のコトブキ飛行隊」が2019年1月より放送をスタートします。監督・水島努(「ガールズ&パンツァー」)と、シリーズ構成・横手美智子ら豪華スタッフが手掛ける本作は、雇われ用心棒“コトブキ飛行隊”の凄腕美少女パイロットたちが繰り広げる本格空戦アクションアニメです。リアルで精密に描かれる戦闘機描写と、迫力のバトルシーンが注目の作品となっています。バンダイナムコエンターテインメントから、空戦シミュレーションが体験できるスマートフォン向けゲームアプリケーション「荒野のコトブキ飛行隊 大空のテイクオフガールズ!」の配信が決定しているほか、BANDAI SPIRITSからフィギュアを発売するなど、さまざまな商品・サービスを展開し、グループでIPを盛り上げていきます。



©荒野のコトブキ飛行隊製作委員会

## ラブライブ! サンシャイン!! The School Idol Movie Over the Rainbow

「ラブライブ! サンシャイン!!」は、2016年、17年にTVアニメが放送された以降も国内外でライブイベントが開催されているほか、作品の舞台となっている静岡県沼津市に多くのファンが詰めかけるなど、高い人気を誇るIPです。その劇場作品「ラブライブ! サンシャイン!! The School Idol Movie Over the Rainbow」(サンライズ制作、バンダイナムコアーツ製作参加)が、2019年1月4日より全国公開されます。

浦の星女学院のスクールアイドルとして参加する最後の「ラブライブ!」で優勝を果たしたAqoursが、新しい一歩を踏み出すために辿り着いた答えとは? 未来へはばたく全ての人に贈る最高のライブエンターテインメント・ムービーです。



©2019 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!ムービー

## 劇場版シティーハンター

原作発行部数5,000万部超の大人気漫画「シティーハンター」のアニメ放送30周年を記念した、長編アニメーション映画「劇場版シティーハンター」(サンライズ制作)が、2019年2月8日より全国公開されます。

「シティーハンター」は、これまでTVシリーズ140話、TVスペシャル3作品、劇場映画3作品が製作されてきました。約20年ぶりの新作アニメーションとなる本作のスタッフ陣は、オリジナルスタッフと初参加のクリエイターを織り交ぜた編成で、主人公の冴羽獠役に神谷明さん、横村香役に伊倉一恵さんという当時のままのキャストが再結集することも話題となっています。最高のキャストとスタッフとともに、「シティーハンター」の新たな歴史を生み出します。



©北条司/NSP・「2019 劇場版シティーハンター」製作委員会

## 北米にハイターゲット層向けトイホビー事業を展開する新会社を設立

バンダイナムコグループは、IPファンの多い北米地域において、コレクターズフィギュアやプラモデルなどのハイターゲット層向け



トイホビー事業のさらなる拡大、強化、スピードアップをはかるため、現地でのビジネスパートナーであるNIPPON IMPORTS, LLC. (屋号：BLUefin) とハイターゲット層向けの商品販売に特化した新会社BANDAI NAMCO Collectibles LLC. (屋号：同上) を10月に設立しました。

BLUefinは、北米のホビー流通において幅広い流通網を保有するとともに、現地ファンの嗜好をとらえたイベント開催や、プロモーションなどのマーケティングノウハウを保有しています。新会社は今後、日本の各事業との連携を密に行い、バンダイナムコグループのハイターゲット層向け商品のさらなる拡販をはかる予定です。

## 「Internet of Toys」をコンセプトにした新ブランドを発表

(株)バンダイは、10月に開催された「CEATEC JAPAN 2018」に出展し、新ブランド「BANDAI IoT WORKS」の発表を行いました。「BANDAI IoT WORKS」は、「Internet of Things (モノのインターネット)」の中でも「Internet of Toys (玩具のインターネット)」に特化し、玩具にIoT技術を付加することで、遊びの質を上げるとともに、新たなビジネスモデルの提案を目指します。

さらに、2020年の小中学校でのプログラミング教育必修化に伴い高まるSTEM教育<sup>\*</sup>へのニーズに対応した新カテゴリ「PLAY STEM」も発表。会場では、ガンダムの世界観を楽しみながらロボティクスやプログラミングを学べる講習キット「ZEONIC TECHNICS」を参考出品し、来場者の注目を集めました。

<sup>\*</sup>科学技術・工学・数学分野の教育



「ZEONIC TECHNICS」 ©創通・サンライズ

## バンダイナムコエンターテインメントと文化放送の共同プロジェクトがスタート

(株)バンダイナムコエンターテインメントが運営する“動画×ゲーム”をコンセプトとした動画配信アプリ「&CAST!!!」は、(株)文化放送による日本最大級のアニメ&ゲーム系の専門インターネットラジオチャンネル「超! A&G+」と共同で、生番組「&CAST!!!アワー ラブランチ!」の配信を9月より開始しました。同番組は、パーソナリティを務める人気男性声優や出演キャストと視聴者が一緒にゲームを楽しむことができ、リアルタイムなコミュニケーションで盛り上がるのが魅力となっています。10月からは、文化放送の地上波にて深夜番組「&CAST!!!アワー ラブナイツ!」の放送もスタートしました。両社は今後も連携を強化し、より質の高い番組の制作・配信を行っていくとともに、相互の強みを生かした新しい動画配信の楽しみ方を提案していきます。



## バンダイナムコアミューズメントがVR事業を海外で強化

(株)バンダイナムコアミューズメントは、韓国HYUNDAI百貨店グループのHYUNDAI IT&E (CEO: Jungsuk Yoo) と、韓国におけるVR (仮想現実) コンテンツ独占供給事業協定に合意しました。

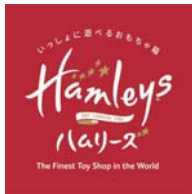
HYUNDAI IT&Eは、2018年内に、ソウルのカンナム駅付近に韓国国内最大規模のVRエンターテインメント施設のオープンを計画しています。今後バンダイナムコアミューズメントでは、自社が運営するVR施設「VR ZONE SHINJUKU」と「VR ZONE OSAKA」で展開中のVRアクティビティを、HYUNDAI IT&Eの施設に供給していく予定です。



バンダイナムコアミューズメント取締役 堀内美康 (写真左) と HYUNDAI IT&E VR事業部門常務取締役 Oh Chang Ho氏

## 英国発「ハムリーズ」を日本初展開

バンダイナムコアミューズメントは、英国・ハムリーズ社との協業により、11月30日に「ワールドポーターズビブレ」(神奈川県横浜市)、12月1日に「チャンネルシティオーパ」(福岡県福岡市)に、日本初進出となる「ハムリーズ」を開業します。



英国最古の玩具店として258年の歴史を持ち、世界19カ国目の展開となる「ハムリーズ」は、ユニークな体験型販売スタイルを軸に、テーマパークのようなエンターテインメント体験を提供するさまざまな仕掛けを店内に取り入れているのが特徴です。バンダイナムコアミューズメントでは、プロジェクションマッピングなどデジタル技術を使った遊びをはじめ、同社ならではのコンテンツを「ハムリーズ」の世界観と融合させ、「楽しむことの素晴らしさ」の提供を目指すとともに、本事業で得たノウハウを既存事業にも活用していきます。



## 「あんさんぶるスターズ! Starry Stage 2nd」日本武道館で開催

大人気アイドル育成プロデュースゲーム「あんさんぶるスターズ!」のキャストライブ「あんさんぶるスターズ! Starry Stage 2nd」が、2019年1月13日に日本武道館で開催されます(昼の部・夜の部の2回公演)。

(株)バンダイナムコアーツが製作に参加する本公演は、今年4月に幕張メッセで第1弾が開催され、大盛況となった「Starry Stage」の第2弾として、豪華キャスト陣が勢ぞろいする一日限りのスペシャルライブです。より多くのファンにご覧いただけるよう、全国86館でライブビューイングの実施も決定しています。「あんさんぶるスターズ!」は、2019年のTVアニメ化も決定しており、バンダイナムコアーツでは、今後もさまざまな展開でIPを盛り上げていきます。



©Happy Elements K.K./あんスタ!アニメ製作委員会

## サンライズがCG制作会社のサブプリメーションに資本参加

(株)サンライズが、国内大手のCG制作会社(株)サブプリメーション(小石川淳代表取締役)に資本参加しました。現在CGによる表現は、アニメーション制作に必要不可欠となっており、サンライズでは社内のCG部門を強化するとともに、国内外のCG制作会社との協業を進めてきました。特にサブプリメーションは、これまで「ラブライブ!サンシャイン!!」や「機動戦士ガンダムUC」など、サンライズの主要作品の制作に参加してきました。今回の資本参加で両社の関係がより強固なものとなり、サンライズのオリジナルIPを生み出す企画制作力とサブプリメーションの高度なCG制作力がさらに連携を深めることで、多彩な映像作品を次々に創出していくことを目指しています。



## 「機動戦士ガンダム」シリーズ初の舞台化

「機動戦士ガンダム」シリーズ初となる舞台「機動戦士ガンダム00<sup>ダブルオー</sup>-破壊による再生-Re:Build」の公演が、東京(2019年2月15日~18日、日本青年館ホール)と大阪(2月23日~24日、森ノ宮ピロティホール)で行われます。本舞台の原作「機動戦士ガンダム00」は、2007年にTVシリーズとして放送された作品です。リアリティある世界観と緻密な人間関係を描き、放送から10年以上経った今でも人気となっています。

舞台の脚本・演出に、音楽と群衆を駆使した演出技法で幅広く作品を手掛ける松崎史也氏を迎え、キャスティングには2.5次元舞台(2次元の漫画・アニメ・ゲームを原作とする3次元の舞台コンテンツ)を中心に活躍する若手人気俳優を起用しています。キャラクターや世界観を肌で感じられる舞台として展開します。



©創通・サンライズ

## たまごっちみーつ

発売中／オープン価格

(株)バンダイ

携帯型育成玩具「たまごっち」の最新機種です。たまごっち本来の“育成の楽しさ”を追求するとともに、ユーザー同士のコミュニケーションを拡大する機能を付加しました。本体内で育てたまごっちを結婚させると、親の遺伝子を引き継いだたまごっちが生まれ、育てることができます。生まれるたまごっちのバリエーションは数千万パターン以上で、代を重ね遺伝子を引き継いでいくことでさまざまな見た目になるほか、同じ両親から生まれても育て方によって異なる見た目のキャラクターに成長します。また、双子のキャラクターや、たまごっちのペットである“たまペット”も登場します。

さらに、シリーズ初となるBluetooth®を搭載し、配信中のアプリ「たまごっちみーつ アプリ」を通じて、ユーザー同士でコミュニケーションをとることができます。



©BANDAI.WIZ

## HGUC 1/144 ナラティブガンダム A装備

発売中／5,500円

(株)BANDAI SPIRITS

「機動戦士ガンダム」シリーズの劇場最新作「機動戦士ガンダム N T」より、「A装備」と呼ばれる高機動用の超大型装備を装着した、「ナラティブガンダム」のプラモデルを発売します。

主人公が搭乗するモビルスーツの「ナラティブガンダム」は、過去に劇場化された「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」に登場したモビルスーツ「RX-93 ヌガンダム」の前に、サイコフレーム試験機として開発された機体という設定です。本商品では、各部の装甲を外し、内部フレームがむき出しになった素体状態の「ナラティブガンダム」の再現が可能のほか、胸部や脚部に特徴的なギミックや機構を取り入れることで、広範囲の可動を実現しました。これにより、ダイナミックなポージングが可能となっています。



©創通・サンライズ

## UNLIMITIV

12月1日発売予定／各3,900円

(株)バンダイ

全9種、サイズ:19～24cm ※モデルにより展開サイズが異なります

スマートフォンのアプリと通信することで、運動した情報を数値化し、遊びながら運動能力を高めることをサポートする小学生向けシューズです。アプリには2つのモードがあり、「フィールドモード」では、日常生活の歩数をウォーク、ラン、ダッシュの速さ別にカウントし、運動量を計測することができます。「アルティメットモード」では、ジャンプやスタートダッシュなどの6つのトレーニングメニューを計測して、レベル判定することができます。2つのモードで獲得したポイントを使うと、バトル要素のあるゲームが遊べるため、楽しみながらトレーニング

をすることができます。子どもたちの「足が速くなりたい」という願望に応えるとともに、保護者が所有するスマートフォンと連動することで、親子のコミュニケーションの促進につなげていただけることを期待しています。



## PlayStation®4/STEAM® [GOD EATER 3]

【PS4®】12月13日発売予定／パッケージ、ダウンロード通常版：8,200円

初回限定生産版（パッケージ販売のみ）：9,980円

【STEAM®版】2019年発売予定／オープン価格

(株)バンダイナムコエンターテインメント

シリーズ累計出荷本数400万本を突破しているドラマティック討伐アクション、『ゴッドイーター』シリーズのナンバリングタイトル最新作です。爽快なハイスピードアクションと、荒廃した近未来を舞台に個性豊かなキャラクターたちと織りなすストーリー体験が魅力のゲームとなっています。

本作では、歴代のアラガミ（シリーズ共通の敵として登場する謎の生命体）に加え、捕喰攻撃を仕掛けてくる新たなアラガミ“灰域種”が登場します。強大な脅威に対抗すべく、アラガミへの急接近や緊急離脱に活用できる「ダイブ」や、プレイヤーと仲間との間でさまざまなプラス効果が共有できる「エンゲージ」など、新アクションを搭載しました。また、オンライン通信を介して最大8名で挑む「強襲討伐ミッション」も搭載し、強大なアラガミに仲間と協力し立ち向かう共闘アクションが楽しめます。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



## PlayStation®4/Xbox One/STEAM® 【ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN】

【PS4®/Xbox One】2019年1月17日発売予定/  
パッケージ、ダウンロード (DL) 通常版：7,600円  
デラックスエディション (DL販売のみ)：10,100円  
初回限定生産版コレクターズエディション (PS4®パッケージ販売のみ)：12,400円  
【STEAM®】2019年2月1日発売予定/  
通常版、デラックスエディション (DL販売のみ)：オープン価格  
(株)バンダイナムコエンターテインメント

シリーズ累計出荷本数1,400万本を突破している、『エースコンバット』シリーズの12年ぶりとなるナンバリングタイトル最新作です。プレイヤーがエースパイロットとなり、リアルな空を360度自由に飛び回る爽快感、次々に敵を定めて撃破する快感、難局を勝ち抜く達成感が楽しめるフライトシューティングゲームです。開発は、歴代シリーズを手掛けてきた開発チーム「PROJECT ACES」が担当しました。「空の革新」をテーマに、空を埋め尽くした雲の広がりや地形・景観を綿密に表現し、雲の内外や上下を交錯する、より戦略性の増した空中戦を楽しめます。さらに、PS4®版に収録されるPS VR (別売) 対応の「VRモード」では、VR専用の新規ミッションをプレイすることもできます。

ACE COMBAT™ 7:SKIES UNKNOWN &  
© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
© DigitalGlobe, Inc. All Rights Reserved.  
All trademarks and copyrights associated with  
the manufacturers, aircraft, models, trade  
names, brands and visual images depicted in  
this game are the property of their respective  
owners, and used with such permissions.



## 屋内・冒険の島 ドコドコ

オープン中/最初の60分：子ども1,300円、大人650円

(株)バンダイナムコエンターテインメント

「立川高島屋S.C.」(東京都立川市) 8階に、冒険遊びができる“デジタルプレイグラウンド”「屋内・冒険の島 ドコドコ」がオープンしました。

バンダイナムコエンターテインメントのキッズ向けインドアプレイグラウンドの運営ノウハウと、(株)バンダイナムコスタジオの最先端デジタル技術の融合により、今までは実現不可能だった“夢のある冒険”を手軽に体験することができる施設となっています。“きのこの妖精”と会話などのコミュニケーションが楽しめる「きのこのこ」や、汚れずに泥んこ遊びができる「どろんこジャングル」、濡れない激流すべりが楽しめる「ドドドの滝」など、子どもたちが思い描く夢いっぱいの冒険遊びを提供しています。



## アイドルリッシュセブン 1st LIVE「Road To Infinity」

2019年1月23日発売予定 (株)バンダイナムコエンターテインメント  
Blu-ray BOX -Limited Edition- 【完全生産限定版】：20,000円  
Blu-ray (DAY1)：8,700円/Blu-ray (DAY2)：8,700円  
DVD (DAY1)：7,700円/DVD (DAY2)：7,700円

7月7日、8日にメットライフドーム (埼玉県所沢市) で開催された「アイドルリッシュセブン1st LIVE『Road To Infinity』」のBlu-ray&DVDです。本公演は、(株)バンダイナムコオンラインが展開するIP「アイドルリッシュセブン」初のリアルライブとして、日本全国と海外でライブビューイングも実施し、多くのファンにお楽しみいただきました。2日間のライブ映像を収録した「Blu-ray BOX -Limited Edition-」は、撮り下ろし収納ボックス仕様の豪華・完全生産限定商品で、ドキュメンタリー映像「Documentary of “Road To Infinity”」や、ライブフォトブックが同梱される予定です。

「アイドルリッシュセブン」は、TVアニメ2期の制作も決定しており、今後もバンダイナムコグループでは、さまざまな施策でIPを盛り上げていきます。



©BNOI/アイナナ製作委員会

## ガールズ&パンツァー TV&OVA 5.1ch Blu-ray Disc BOX

12月21日発売予定 (株)バンダイナムコエンターテインメント  
Blu-ray Disc BOX 【特装限定版】：25,000円  
Blu-ray Disc BOX 【BVC限定 特装限定版】：30,000円

大ヒットアニメ「ガールズ&パンツァー」のTVシリーズ全12話と、OVA「これが本当のアンツィオ戦です!」を収録したシリーズ初となるBlu-ray BOXです。

本商品は、効果音を全て再制作し、音響を5.1ch化した豪華仕様で発売します。映像特典には、音響チームの座談会や、これまで映像パッケージの特典として好評を博してきた「不肖・秋山優花里の戦車講座」の新作映像、「ガールズ&パンツァー」シリーズの主題歌を歌うChouChoと佐咲紗花によるデュエット新曲のイメージミュージックビデオを収録予定です。また、音声特典には、キャストとミタリススタッフによるオーディオコメンタリーを収録します。なお、バンダイナムコエンターテインメント公式通販ショップ「BANDAI VISUAL CLUB」で発売する【BVC限定 特装限定版】には、完全設定資料集の復刻版 (一部修正) が付属予定です。



キャラクター原案・島田フミカネ  
描き下ろしBOX

©GIRLS und PANZER Projekt

## 豊富な人材と確かな技術・制作力を強みに 多様なエンターテインメントを創造する

(株)バンダイナムコスタジオは、2012年に(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)の開発機能を分社化し設立されました。コンテンツの企画・制作・開発・運営に取り組むプロフェッショナルなクリエイター・エンジニア集団として、既存タイトルにとどまらず、新規技術の研究・創出にも日々チャレンジしています。今回はバンダイナムコスタジオの中谷始社長に、同社の強みや今後の展望について聞きました。

—事業内容を教えてください。

中谷 バンダイナムコスタジオは、ネットワークコンテンツ、家庭用ゲーム、業務用ゲームなどの企画・開発を行っており、主にバンダイナムコエンターテインメントが発売するタイトルに携わっています。今年10月には、アミューズメント施設向けコンテンツとアミューズメント機器関連の研究・企画開発の分野を、(株)バンダイナムコアミューズメントラボとして当社から分社化しました。これまで当社で総合的に開発してきた「太鼓の達人」や「機動戦士ガンダムEXVS.」シリーズのように、一つのタイトルを家庭用ゲーム、業務用ゲーム、ネットワークコンテンツなどマルチに展開しているものに関しては、両社で引き続き密に連携しながら、コンテンツ開発を推進しています。

—バンダイナムコスタジオの強みは？

中谷 世の中には、AI(人工知能)やIoT(モノのインターネット)、AR(拡張現実)、VR(仮想現実)などの新しい技術を使った商品・サービスがどんどん出ています。その流れに対応すべく、従来から行っているゲーム開発に加え、これまでにない全く新しい最先端技術を、さらに深掘りして伸ばすための研究開発に取り組んでいる点は、当社の強みに挙げられます。さらに、自社内に音響やモーションキャプチャの専用スタジオを所有するなど、優れたコンテンツ制作に向けて徹底した開発に取り組

める環境を整えています。

また、規模感においても優位性があると考えています。総勢1,000人以上の幅広いノウハウを持つ人材を活用し、企画プロデュースからソフト・ハードの試作開発、サウンドやビジュアル、アートの制作まで、多様なニーズに対して総合的かつ柔軟な提案と実行が可能となっています。

—注目タイトルが続々と発売されています。

中谷 今年度の家庭用ゲームとしては、バンダイナムコエンターテインメントから「SOULCALIBUR VI」が

10月に発売され、12月以降も「GOD EATER 3」「ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN」といった大型のナンバリングタイトルが続々と発売される予定です。表現力やゲーム性などが以前にも増して向上していることを体感していただきたいと思います。いずれもワールドワイドで広く展開するタイトルですので、世界の需要に応えられる最先端のコンテンツとすることを目標に、さまざまな技術者や企業を巻き込みながらゲーム開発を進めました。

グループ外企業のタイトルでは、12月に任天堂㈱から発売予定のニンテンドースイッチ向けの大型タイトル「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」の開発を担当しました。当社の技術力や制作力を最大限生かした、渾身のタイトルです。

—その他バンダイナムコスタジオならではのアイデアが生きているものは？

中谷 (株)バンダイナムコアミューズメントが4月に大阪・EXPOCITYに

### バンダイナムコスタジオの制作現場



家庭用ゲーム開発の様子



モーションキャプチャの様子



▶バンダイナムコスタジオの技術を活用した「アイドルマスター」のライブイベント

©窪岡俊之 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

オープンしたアミューズメント施設「VS PARK」の「ニゲキル」や、10月に東京の立川高島屋S.C.にオープンした「屋内・冒険の島 ドコドコ」の企画開発を行いました。どちらもプロジェクションマッピングの技術を活用しています。プロジェクションマッピングという“見せる技術”を使うことでアトラクションの楽しさを最大化しようと、担当者がアイデアを出し合い、社内にてアトラクションを仮設して自ら体験と改善を重ね、幅広いターゲット層が楽しめる遊びを目指しました。

さらに、バンダイナムコエンターテインメントの展開する「アイドル

マスター」がDMM VR THEATERで開催したMR（複合現実）のライブイベントや、クリエイター集団であるsupercellのryo氏がプロデュースを手掛ける架空アーティスト「EGOIST」のライブイベントでは、当社で開発した「BanaCAST」の技術を用い、キャラクターがあたかも現実の舞台上にいるかのような再現が行われています。これは、モーションキャプチャを用いてリアルタイムでキャラクターに動きや声を付けることによって、会場のお客さまとインタラクティブでリアルなやり取りを可能にしたものです。



■ なかに はじめ 中谷 始 社長のプロフィール

<経歴>

1957年12月12日生  
 1982年3月 (株)ナムコ（現株）バンダイナムコエンターテインメント）入社  
 2007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）執行役員コンテンツ制作本部長第1制作ディビジョン担当兼第1制作ユニットゼネラルマネージャー  
 2010年4月 同社取締役スタジオ統括担当  
 2012年4月 (株)バンダイナムコスタジオ代表取締役社長（現職）  
 2013年3月 NAMCO BANDAI Studios Singapore Pte. Ltd.（現BANDAI NAMCO Studios Singapore Pte. Ltd.）Director, CEO  
 NAMCO BANDAI Studios Vancouver Inc.（現BANDAI NAMCO Studios Vancouver Inc.）Director, CEO  
 2017年4月 BANDAI NAMCO Studios Vancouver Inc. Director（非常勤、現職）

## 先を見据えた志とアイデアを持って “商品力のある”モノづくりにトライする

— 多彩な技術やアイデアが生まれる源泉は？

中谷 強い探求心だと思います。当社がグループ内で推進役を務めている「バンダイナムコアクセラレーター」（スタートアップから事業アイデアを募集し支援するプロジェクト）などもそうですが、日本にとどまらず世界中の新規技術を探っていくことは当社のミッションでもあります。新しいテクノロジーはどんどん生まれていますので、面白いものを見つけ、研究し、グループにあるエンターテインメントの多彩な出口にどのように応用できるかを考えるなど、新しい企画の提案を常日頃から行っています。その取り組みが結果として形となっているのだと思います。

— 課題はありますか？

中谷 グループの海外展開が本格化している中、ワールドワイドでお客さまを獲得できる商品の開発基盤をつくるのが急務です。そのためには、高い技術や発想、企画力を持った国内外の人たちと一緒に企画開発をしていかなければならないと思っ

ています。また、モノづくりの面でもさらに改善を進めていきます。100の小さなヒットを目指すのではなく、10のメガヒットを生み出したい。メガヒット創出の精度が高まれば、モノづくりにかかるコストの抑制にもつながり、そのコストで新規開発やマーケティングに取り組むことができます。そうした良い循環を社内につくるため、PDCAサイクルをしっかりと回し、お客さまにとって存在価値がある、つまり“商品力のある”モノづくりに取り組んでいきたいと思っています。

— 仕事におけるポリシーを聞かせてください。

中谷 アイデアやテクノロジーの種を形にするためには、先を見据えた高い志と、実現に向けた粘り強い挑戦が必要だと考えています。最初から簡単に実現できてしまうようなアイデアは、得てしてつまらないものです。試行錯誤を繰り返すことでアイデアが昇華され、またその都度生まれる新たなアイデアや改善策を取り入れることで、初めてお客さまに

喜ばれるモノづくりができると考えています。

バンダイナムコスタジオ設立時に、「Innovation through Creativity」という標語をつくりました。これは、みんなの想像力を生かしてイノベーションを起こしたいという想いからです。イノベーションと聞くと、大きな変革のようなイメージがありますが、実際は小さなアイデアの積み重ねがイノベーションにつながっているということが、歴史的にもよくあります。その糧となるアイデアについて、常にみんなが活発に話しているという風土を目指していきたいと思っています。

## 東日本大震災被災地で子どもたちに向けた活動を実施

(株)バンダイナムコホールディングスは、9月に岩手県下閉伊郡山田町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、絵本「くまのがっこう」の折り紙教室とガンブラ組立体験会を開催し、およそ50名の親子が参加しました。

バンダイナムコグループでは、「Fun For the Future! 楽しみながら、楽

しい未来へ。」を合言葉に、グループの事業特性を生かしたさまざまなCSR活動を推進しています。東日本大震災の被災地支援においても、バンダイナムコグループらしさを生かした中長期的な支援活動を通して、子どもたちの楽しい未来づくりに取り組んでいきます。

©BANDAI



2018年3月末時点のバンダイナムコホールディングス株主名簿に基づき実施した株主優待において、700名以上の株主さまに寄付を選択いただきました。その金額と当社からの拠出額を合わせ、合計1,000万円を公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンに寄付します。この寄付金は、東日本大震災の被災地の子どもたちへの支援活動資金として活用される予定です。

## 「仮面ライダージオウ」の玩具企画開発を担当

### 現場から

(株)バンダイ ボーイズ事業部 ライダーチーム えんどう まさゆき 遠藤 真幸

平成仮面ライダー 20作品目となる「仮面ライダージオウ」が9月から放送中です。今回は、バンダイで玩具の企画開発を担当する遠藤真幸に話を聞きました。

**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ジクウドライバー」(オープン価格、発売中)です。登場する仮面ライダーが「時計」をモチーフにしていることを受けて、ベルトにも「時計」の要素をふんだんに盛り込みました。ベルト本体に、「仮面ライダージオウ」の顔が描かれた付属の「ジオウライドウォッチ」をセットし、バックルを360度回転させると、劇中同様に変身音が鳴り、ディスプレイ上にデジタル数字が表示されます。「DXジクウドライバー」は、付属の「ジオウライドウォッチ」のほか、歴代の仮面ライダーの顔が描かれた別売りの「ライドウォッチ」シリーズも全て認識し、それぞれ

の仮面ライダーを表す特徴的な音や表示をお楽しみいただくことができます。なお、「ライドウォッチ」シリーズは、玩具のほか、ガシャポンや食玩、カードなど、さまざまなカテゴリーで展開していきます。

**Q** 商品開発で特にこだわった点は？

**A** シンプルかつ何度でも遊びたくなるギミックを取り入れることです。子どもたちが繰り返し飽きずに遊べるようにするためには、「遊びやすさ」が重要だと考えました。ベルト上部のボタンを押すとベルトが少し傾き、回りやすくなるようにしたり、360度完全に回転させると気持ちの良いクリック感を楽しめるようにするなど、細かい点にまでチームで工夫を重ね、商品化しました。

**Q** 今後の意気込みを聞かせてください。

**A** 「仮面ライダー」シリーズの玩具の企画開発では、時代の変化に合わせて新しい技術を取り入れ、常に新たな価値を生



2008年株バンダイ入社。戦隊チーム開発担当、ライダーチーム開発統括などを経て、2018年4月より現職。

©2018 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

み出す努力をしてきました。その意味で「仮面ライダー」シリーズの玩具は、まさに時代とともに歩んできたと言えます。その平成20作品目に携われることを光栄に感じています。「仮面ライダージオウ」においても、これからさらに先の歴史につながる玩具が残せるよう、取り組んでいきたいと思ひます。ぜひご期待ください。

### 編集後記

玩具売場ではクリスマス商戦がいよいよスタートし、「浅草花やしき」でも園内でイルミネーションをお楽しみいただける「ルミヤシキ2018to2019」の営業を開始しました。私たちを取り巻く環境の変化はますます激しくなっていますが、各事業領域においてバンダイナムコならではのチャレンジで年末年始商戦を盛り上げてまいりますので、引き続きご支援いただけます

よう、よろしくお願ひいたします。

また、バンダイナムコホールディングスは、北海道胆振東部地震およびインドネシア・スラウェシ島地震にあたり、バンダイナムコグループを代表し、日本赤十字社を通じて義援金を送付しましたことをご報告申し上げます。被害に遭われた地域の日も早い復興を心よりお祈り申し上げます。