

Management Eyes

上期の状況と下期の展望

■ 上期の事業面での成果を下期につなげ さらなる成果拡大を目指す

経営統合から1年が過ぎ、各SBU（戦略ビジネスユニット）でさまざまなシナジーが登場しています（詳細は11ページ参照）。

今回の巻頭特集は、グループシナジーの進捗状況、上半期の業績、そして年末年始を中心とする下期の展望を、(株)バンダイナムコホールディングスの高須武男社長に聞きました。

——経営統合から1年が経ちました。グループの現状はいかがですか？

高須 お陰様でグループの再編・整備は順調に進み、さまざまなところでシナジーが具体的な形として現れ始めています。たとえば9月28日に川崎駅前にオープンした「ナムコワンダーパーク ヒーローズベース」は、統合1周年の集大成とも言える大型施設で、バンダイが得意とするキャラクターマーチャンダイジングとナムコの施設運営ノウハウが随所に散りばめられ、オープンから1か月で来場者が30万人を超える人気となっています。このほかにも、たまごっちをモチーフにしたアミューズメント施設がオープンしましたし、バンダイナムコゲームスの人気コンテンツ「アイドルマスター」がサンライズとバンダイビジュアルによって映像化されることも決定しました。

そもそも今回の経営統合は、合理化が第一の目的ではなく、グループのノウハウやテクノロジーを活かして、新しい付加価値のあるビジネスを構築していくことが最大の目的で

す。ですからグループシナジーは、これからますます増えていくと思います。

——グループ社員間の交流は進んでいますか？

高須 すでに実施しているグループ内の会社の壁を越えた人材公募、合同研修はこれからも引き続き実施します。また、実は経営統合から1周年を迎えたことを記念し、グループの一体感をさらに強化するために、10月2日にインターネットを使い、主要拠点など10カ所以上を中継により双方向で結ぶ30分の生番組を配信しました。各中継拠点の様子を見て、改めてグループ各社は非常に近いDNAを持っているんだと感じました。バンダイナムコグループの拠点・社員は国内はもとより全世界に広がっていますので、今後も制度としてコミュニケーションや情報の共有を図る仕組みを構築するとともに、現場同士のコミュニケーションも積極的に行っていきます。

——管理部門の再編はいつごろ実施する予定ですか？

高須 すでにバンダイナムコゲームスとナムコのバックオフィス機能は、今年4月の再編時に集約しています。来期にはシェアードサービスセンターを設立し、ここへグループの総務・経理・人事などの管理業務を集約していく予定です。



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 高須 武男

Contents

Management Eyes	1~3
上期の状況と下期の展望 2007年3月期中間期の業績	
News Topics	4~10
シリーズ4弾「たまご」発売に合わせイベント開催 PS3、Wiiの発売日にロンチタイトル6作品を投入 「シナジー施設」の「ヒーローズベース」が好調に推移 総合アニメサイト「ANIME」オープン 903iシリーズ専用のゲームコンテンツを配信	
Group Synergy	11
各SBUで続々と統合シナジーを發揮	
Business Angle	12~13
株式会社バンダイ 代表取締役社長 上野和典	
Close-up Products	14
PS3用ソフト「リッジレーサー7」他	

また、バンダイナムコゲームスは現在、東京や横浜など5か所のオフィスに分散していますが、来年春に社屋拠点を1か所に統合することになりました。これにより改めて全社一丸となって業務の効率化、生産性の向上を図り、世界一のエクセレントゲームメーカーを目指していきます。

(次ページに続く)

■ 新作ゲームソフトや話題のDVDが目白押し ■ 年末年始商戦の期待が高まる

— 上期の業績はどうでしたか？

高須 売上に関しては、ゲームコンテンツ事業で一部商品の発売が下期にずれ込んだことなどもあり、当初の予想をやや下回りましたが、利益は当初予想を上回りました。これは、Toyホビー事業の「データカードダス」や「たまごっちプラス」シリーズが引き続き好調であったほか、映像音楽コンテンツ事業でもガンダム関連DVDの販売が好調に推移し、連結利益を押し上げる結果となったためです。

アミューズメント施設事業は、国内既存店の集客が増えているほか、SPAやヒーリング事業など新規業態の出店も行っています。ゲームコンテンツ事業は、業務用ゲーム機が「タイムクライシス4」の導入などで好調を維持し、家庭用ゲームソフトは下期に次世代ハード対応ソフトや大型タイトルが続々と登場します。ネットワーク事業は、バンダイネットワークスの有料会員数が当初予想よりも減少していますが、より採算性を重視したコンテンツの展開に加え、ネット広告など新規事業の拡大を進めています。

また、利益面では、東八ト株式の売却益の計上に加え、「ナムコ・ナンジャタウン」の固定資産の減損損失を計上しました。これは、ナンジャタウンを新業態の多角化へ向けたパイロット施設から、グループの事業やシナジーを発信する広告塔としての位置付けに変更したためです。

— 海外の状況はどうですか？

高須 アメリカが元気を取り戻し、利益面で改善してきています。Toyホビー事業では、「Power Rangers (パワーレンジャー)」や「Tamagotchi (たまごっち)」シリーズなど、キャラクターのラインナップを絞って効率経営を進めています。アミューズメント施設事業でも引き続きレベニューシェア拠点の拡大を図り、コスト削減に努めています。このほか、現在放送中のアニメで、バンダイアメリカが玩具を販売している「BEN 10 (ベンテン)」も好調で、今後は日本発のコンテンツとともに、「BEN 10」のように現地発のコンテンツの商品展開も推進していきます。



ヨーロッパではToyホビー事業とアミューズメント施設事業が好調です。アミューズメント施設事業では7月にイギリスで複合型ボウリング施設を新たに取得し、合計10店舗以上をヨーロッパ地域で展開しています。私も先日、ロンドンに視察に行ってきましたが、イギリスではレストラン、バー、ゲームコーナー、プライベートルームなどもあるボウリング場が、コミュニティの役割を果たしていることを実感しました。

また、ヨーロッパ地域では、グループ組織面でも再編に取り組んでいます。ゲーム事業の統合により設立したNAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.の本格稼働や、業務用ゲーム機販売会社のNAMCO EUROPE LIMITEDと、携帯電話向けゲーム事業会社のNAMCO BANDAI Networks Europe Limitedの設立(2007年1月予定)により、グループ内の役割と事業責任を明確にし、スピーディな事業運営を行っていく計画です。

アジアでは、中国の広州に中国国内での玩具販売拠点の設立や、インドでのパワーレンジャー関連商品の販売に着手しています。中国もインドも膨大な人口を抱え、成長が目覚ましい国ですから、長い目でじっくりと育てていきたいと考えています。

バンダイナムコグループ 1年の歩み

2005年

- 9月 (株)バンダイナムコホールディングス設立
- 12月 (株)バンダイ、(株)ナムコの関係会社株式管理業務の一部を会社分割によりバンダイナムコホールディングスに移管

2006年

- 1月 米国地域持株会社NAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. 設立
米国のゲーム事業の統合など米国地域の組織再編を実施
バンダイナムコホールディングスが(株)バンダイロジバルを株式交換により完全子会社化
- 2月 バンダイナムコグループの中期経営計画を発表
- 3月 ナムコから施設事業を新設分割し、新生・(株)ナムコ設立
日本国内のゲーム事業を統合し(株)バンダイナムコゲームス設立
- 5月 バンダイビジュアル(株)が(株)ランティスを子会社化
- 6月 バンダイナムコホールディングスが株式交換により(株)バンプレストを完全子会社化
- 7月 バンダイナムコグループの事業アドバイザーに 田 學氏が就任
英国で複合型ボウリング施設を取得
バンダイビジュアルと(株)バンダイチャンネルの共同出資で(株)アニメチャンネルを設立
- 9月 バンダイが(株)シー・シー・ピーを子会社化

—ドイツ玩具メーカーへのTOBが不成立でしたが、経営への影響は？

高須 もともと計数計画に織り込んでいませんでしたので、計数への影響はありません。しかし、今回のTOBの目的であった、グループが海外市場で展開していないカテゴリーや流通ネットワークを取得したいという思いは変わりませんので、自社で開拓する、あるいは他社と組むなど、さまざまな手法でアプローチしていきます。

—ラジコン模型などを手がけているシー・シー・ピーを買収しましたね？

高須 バンダイにはラジコン模型のカテゴリーがありませんでしたので、トイホビー事業を強化・充実する目的で、シー・シー・ピーの株式をカシオ

計算機さんから取得しました。現在、赤外線ヘリコプターの「ハニービー」が人気を集め、期待が持てそうです。今後はバンダイのキャラクターを活かしたシナジー商品などについても、開発していく方針です。

—下期の期待を聞かせてください。

高須 上期は事業面で成果を出すことができましたので、下期に繋げていきたいと思っています。とくにゲームソフトは、PS3やWiiなどの次世代ゲーム機用ソフトをハードの発売に合わせて6タイトル投入しますし(詳細は6ページ参照)、期待の大型ソフトも続々とリリースしていきます。また、業務用ゲーム機もグループシナジーによって実現した「機動戦士ガンダム 戦場の絆」が好調なスター

トをきっており、アミューズメント施設事業の集客という相乗効果を上げてくれると期待しています。

トイホビー事業は、戦隊シリーズやたまごっちプラスシリーズなど、年末年始向けの新商品が出揃いましたし、人気の「データカードダス」も頑張ってくれるでしょう。映像音楽コンテンツ事業は、ガンダムシリーズの原点である「機動戦士ガンダム」のDVDを発売します。順調に注文数を伸ばしており、下期の業績に大きく貢献してくれるものと期待しています。

このように年末年始は大型作品、話題の新商品が目白押しとなっています。今後もバンダイナムコグループを応援していただけますようお願い申し上げます。

Financial Data

2007年3月期の連結業績

バンダイナムコグループでは、2007年3月期の中間期(2006年4月～9月)の連結業績を以下の通り発表いたしました。

＜トイホビー事業＞ 「たまごっちプラス」シリーズが引き続き全世界で人気になるとともに、国内で好調の「データカードダス」に新たに「たまごっちカップ」を導入し、女兒層へのターゲットの拡大に成功しました。また「トレジャーガウスト」や「機動戦士ガンダム」シリーズの模型が人気になるとともに、「轟轟戦隊ボウケンジャー」など男児定番キャラクター玩具が堅調に推移しました。海外では欧米で「パワーレンジャー」シリーズが、アジア地域で「機動戦士ガンダム」シリーズの人気が業績に貢献しました。

＜アミューズメント施設事業＞ 国内においては、データカードダスなどカードゲーム機や「タイムクライシス4」などの集客効果もあり、既存店の売上前年同期比は102.2%となりました。海外では地域特性に応じ展開を進めており、ヨーロッパ地域ではボウリング場などの複合施設が好調に推移しました。アメリカ地域ではレベニューシェア拡大やコスト削減を行い、収益性の向上に努めました。

＜ゲームコンテンツ事業＞ 家庭用ゲームソフトについては、国内でニンテンドーDS向け「たまごっちプチプチおみせっちごひーき」やPSP向け「SDガンダム G GENERATION PORTABLE」などが、海外ではPS2向け「ACE COMBAT ZERO」などが人気となりました。業務用ゲームでは「タイムクライシス4」などが人気となりました。しかしながら上期に予定していた一部商品の発売が下期に延期となったことなどにより、前年同期を下回る結果となりました。

＜ネットワーク事業＞ ソリューション事業において「3Dエンジン」をはじめとする携帯電話機向け新規技術の提供や、モバイルサイトのシステム開発などの企業向けソリューションが好調に推移し、売上に貢献しましたが、利益面ではモバイルコ

ンテンツ事業における待受画面や着信メロディの有料会員数減少の影響が大きく苦戦しました。

＜映像音楽コンテンツ事業＞ 「機動戦士ガンダム」シリーズの劇場版やTVアニメーション総集編などの映像パッケージソフトが好調に推移するとともに、レンタル用DVDビデオ需要が拡大し業績に貢献しました。また、本年5月より連結対象会社となった(株)ランティスの音楽パッケージソフトでは「涼宮ハルヒの憂鬱」関連のCDなどが人気となりました。

なお、特別損益につきましては、(株)東ハトの株式売却に伴う売却益の計上に加え、「ナムコ・ナンジャタウン」について、従来のインキュベーション的なパイロット施設から、グループの事業やシナジーを発信する広告塔としての施設に位置づけを変更したことに伴い、対象となる固定資産の減損損失を計上しました。

(単位：百万円)

2007年3月期 中間期実績	売上高	営業利益	経常利益	中間純利益
	206,636	17,263	18,561	11,011

2007年3月期 通期見込	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
	470,000	40,000	40,500	23,500

中間期事業別内訳	事業分野	売上高	営業利益
	トイホビー	85,784	8,186
	アミューズメント施設	43,216	1,883
	ゲームコンテンツ	57,007	1,853
	ネットワーク	6,266	540
	映像音楽コンテンツ	19,282	4,516

※見直しに関しては、種々の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。

シリーズ第4弾“たまスク”の発売に合わせ キャラクターイベントを続々開催

(株)バンダイ（上野和典社長）は、たまごっちプラスシリーズの第4弾「たまごっちスクール セーとぜーいんしゅーごっち！」（11月23日発売、以下『たまスク』）の発売に合わせ、大規模なキャラクターイベントを開催しました。

まず11月3日には、抽選で選ばれた600組1,200名をご招待して「たまごっちスペシャル学園祭」を開催。これは元小学校だった施設を会場にしたクローズドイベントで、ステージショーのほか、「たまスク」の遊び方教室、缶バッジ制作のワーク

ショップなど、盛りだくさんの内容でお客様にお楽しみいただきました。

また、「たまスク」発売直前の11月18日と19日には、池袋サンシャインシティで「オメデトー10しゅーねん！たまごっちワールド」を開催しました。このイベントは、たまごっち生誕10周年を祝して行われた大型の無料イベントで、たまごっちの世界観を余すところなく表現した会場は、終日親子連れを中心に大変な賑わいとなりました。なお、このイベントでは、



タレントのはなわさんも出演したステージショー
（たまごっちスペシャル学園祭）

同じ池袋サンシャインシティにあって、やはり今年で10周年を迎えた「ナムコ・ナンジャタウン」と共同で、“W10周年企画”を実施。たまごっち本体を持参するとナンジャタウンの入場料が無料になるサービスなども行いました。

携帯型液晶ゲーム「デジウィンドウ」向けに オリジナルデジモンが獲得できるサービス開始

バンダイが今年8月に発売した携帯型液晶ゲーム「デジウィンドウ」（5,775円）は、ノートパソコン型の“デジタルモンスター（通称：デジモン）図鑑”で、赤外線ユニットが搭載されており、別売のデジモン端末「デジヴァイスiC」（3,200円）や携帯電話との赤外線通信が可能です。この「デジウィンドウ」にデータが転送できる新しいサービスが、10月からスタートしました。バンダイネットワークス(株)が運営するiモード向けゲーム総合サイト「バンダイコレクション」内のFlashゲーム（無料、通信料等別）をクリアすると、新しいデジモン（全6体）が捕獲できるほか、「バンダイコレクション」のアプリゲーム「デジモンポケットウォーズ」にデジモンを転送してゲームをクリアすると、本体に登録されていないオリジナルのデジモンが捕獲できます。

今後、12月9日に劇場公開される映画「デジモンセイバーズ」に登場する新デジモンなど、2007年3月までに毎月1体以上のオリジナルデジモンを配信する予定です。



©本郷あきよし・東映アニメーション・フジテレビ

「Let's! TVプレイ」シリーズに “脳トレ”系の新商品登場

バンダイは、TVにつないですぐに遊ぶことができる体感ゲーム玩具「Let's! TVプレイ」シリーズの拡充を進めており、「ドラゴンボールZ」「たまごっち」「ケロロ軍曹」といった人気キャラクターに加え、11月にはブームの“脳トレ”の要素を加味した「脳と体を鍛える体感頭脳 ファミリーマットレ」（7,350円）を発売しました。

この商品は、今話題の川島隆太教授（東北大学未来科学技術共同研究センター）の監修によるもので、本体一体型のマットが2枚付属しており、体を使って遊ぶことで脳が活性化するゲームが8種、判断・計算ゲームが2種、計10種類のゲームを楽しむことができます。バンダイは2007年3月までに、「Let's! TVプレイ」シリーズ累計で40万個の販売を目指しています。



©BANDAI 2006

(表示価格はすべて税込です。仕様・発売日・価格などは本紙発行時点の情報につき、変更になることもあります)

米国で人気のTVアニメ「BEN10」 バンダイアメリカの玩具も好調に推移

米国のアニメ専門TV局カートゥーンネットワークで今年1月よりアニメーションの放送がスタートし、Bandai America Incorporated. (大松章道社長、以下バンダイアメリカ) が商品化している「BEN10 (ベンテン)」が好調です。

「BEN10」は、10歳の少年ベンが、10種類のさまざまな姿に変身し、悪と戦い成長していく物語を描いた米国発のコンテンツです。バンダイアメリカでは5月より玩具の販売を開始し、男児を中心に人気を集めています。とくに時計型の主人公の変身アイテムや、フィギュアシリーズが人気となっており、バンダイアメリカではクリスマス商戦に向けてさらにマーケティングを強化していく予定です。

現在、バンダイアメリカでは、日本のスーパー戦隊シリーズをリメイクした「Power Rangers」シリーズや、「たまごっち」「NARUTO ナルター」など、日本発のコンテンツを中心に商品展開していますが、今後は「BEN10」のように現地発の人気コンテンツも商品展開を行っていく方針です。



©CARTOON NETWORK,the logo,BEN10 and all related characters and elements are trademarks of and ©Cartoon Network.

セイカとコクヨS&Tの共同企画商品 「たまごっちの住むカドケシ」登場

(株)セイカ(桃井信彦社長)とコクヨグループのコクヨS&T(株)による共同企画商品「たまごっちの住むカドケシ」(294円)が、たまごっちプラスの最新商品「たまごっちスクール セーとぜーいんしゅーごっち!」の発売日と同日の11月23日に合わせて発売されました。「たまごっちの住むカドケシ」は、2003年5月の発売以来これまでに750万個以上を販売した消しゴム「カドケシ」と、たまごっちがコラボレーションした商品で、カドケシ1個とミニフィギュア2体がセットになっています。このほか、ミニフィギュア3体をセットにした「カドケシに住むたまごっち」も発売中です。



「たまごっちの住むカドケシ」 発売元:セイカ、販売元:コクヨS&T ©BANDAI・WIZ 2004

キッズケータイ papipo! ボーイズバージョン

発売中/デザイン2種・オープン価格 (株)バンダイ

(株)ウィルコム
の多機能通信モジュールW-SIMを搭載したPHS端末「キッズケータイ papipo!」に、待望の男児向けデザイン



©BANDAI 2006

が登場しました。クールな「オーシャンブルー」と「ドラゴンブラック」の2種類で、インプリゲームにはボールのスピード測定ができる「スピードギア」を搭載しました。女児向けの新デザイン「ハローキティバージョン」も同時発売し、12月中旬には「たまごっちスクールバージョン」が発売されます。

ant's life studio (アンツライフスタジオ)

発売中/7,980円 (株)バンダイ

女王アリが卵を産み、はたらきアリがせっせと巣穴を掘り、餌を捕獲し、敵と戦う……。そんなアリの不思議な生態をシミュレーションした大人のためのデジタル液晶インテリアトイです。日本全国に生息するクロヤマアリがモデルで、日本蟻類研究会が監修。巣穴のパターンは100種類以上あり、さまざまな生態観察をお楽しみいただけます。日付・アラーム機能付きの時計画面には、季節や天候の移り変わりの景色を表現。青白く点灯するバックライトがお部屋をムードィーに演出します。



©BANDAI 2006

絵本「なかまがいれば」「ゆうきをだして」

発売中/各840円 (株)キャラ研 (出版社:岩崎書店)

「くまのがっこう」シリーズを手がけたキャラ研が贈る新しい絵本「たまごっち 学校生活応援」シリーズは、従来のたまごっちの元気なイメージとはひと味違い、やわらかいタッチのイラストで描かれた絵本です。今回発売された「ゆうきをだして」と「なかまがいれば」は、子供たちが幼稚園や小学校で直面する問題に、「こうやって解決していこうよ」と提案していくストーリー。文は「くまのがっこう」シリーズでおなじみのあいほろゆき、絵は新人のいいじまありが担当しました。



©BANDAI・WIZ 2004

次世代ゲーム機PS3、Wiiの発売日に ロンチタイトル6作品を一挙投入

(株)バンダイナムコゲームス(石川祝男社長)は年末に登場する次世代ゲーム機向けに、本体と同時に発売するロンチタイトルを続々と投入します。11月11日に発売された「プレイステーション3」向けには、「リッジレーサー7」と「機動戦士ガンダム Target in Sight」の2タイトルを、また12月2日に発売される「Wii」向けには、「SDガンダム スカッドハンマーズ」、「たまごっちのピカピカだいとーりょー!」、「縁日の達人」の3タイトルを、それぞれ同時にリリースします。このほか、バンダイナムコグループの(株)バンプレスト(仲田隆司社長)でも、Wii専用ソフト「クレヨンしんちゃん 最強家族カスカベキング うい〜」を発売する予定です。

バンダイナムコグループは、今後もグループの強みであるキャラクターマーチャンダイジングのノウハウと、高いソフト開発力を活かして、それぞれの次世代ゲーム機が持つ特性や、ユーザー特性に対応したソフトを開発・発売していきます。



PS3専用ソフト「機動戦士ガンダム Target in Sight」
©創通エージェンシー・サンライズ

バンダイナムコグループの次世代ゲーム機向けロンチタイトル

機種	タイトル	価格	ジャンル	発売元
PS3	リッジレーサー7	7,329円	レース	バンダイナムコゲームス
	機動戦士ガンダム Target in Sight	7,329円	アクション・シューティング	
Wii	SDガンダム スカッドハンマーズ	6,090円	アクション	
	たまごっちのピカピカだいとーりょー!	6,090円	パーティーボードゲーム	
	縁日の達人	5,040円	縁日体感ゲーム	
	クレヨンしんちゃん 最強家族カスカベキングうい〜	6,090円	ファミリーアクション	

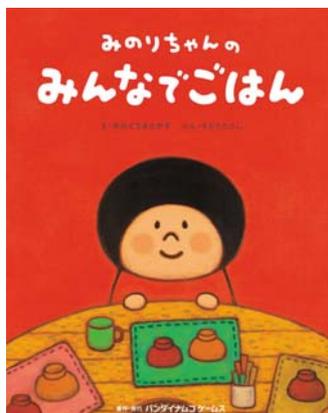
オリジナル絵本「みのりちゃん」シリーズ第2作 「みのりちゃんのみんなでごはん」発売

バンダイナムコゲームスは、オリジナル絵本「みのりちゃん」シリーズの第2作となる「みのりちゃんのみんなでごはん」(1,575円)を11月1日に発売しました。

「みのりちゃんのみんなでごはん」は、前作同様、あたたかなタッチでキャンバスに描かれた絵と、繰り返しのリズムが楽しいシンプルなストーリーで、読み聞かせ初心者のママやパパでも安心して読むことができます。

みのりちゃんシリーズは、社内研修での事業提案が採用されて結成した「Kid'sきずなチーム」が、「遊びを通じて温もりのある親子のきずなをつくりたい」という想いから制作した絵本です。画・ストーリーは共に自社クリエイターにより作られ、主人公「みのりちゃん」もこの絵本シリーズのために作成されたオリジナルキャラクターです。

今後もバンダイナムコゲームスは、親子や家族の絆を深めていただけるような商品の企画・販売を手がけていきたいと考えています。



©2006 NBGI

バンダイナムコゲームスが来春社屋・拠点を統合

バンダイナムコゲームスは、より一層の業務の効率化と生産性の向上、コミュニケーションの活性化などによるさらなるコンテンツ価値の向上を実現するため、「全員の顔が見える『face to face office』」をキーワードに、東京都品川区東品川に社屋拠点を統合します。

現在、東京、横浜など5か所に分散する「人」「モノ」「知識」を物理的に集中し、あらためて全社一丸となった企業活動を推し進め、「世界一のエクセレントゲームメーカー」を目指します。なお、新拠点へは2007年春以降順次集約し、稼働を開始する予定です。

■新統合拠点の概要(予定)

住所：東京都品川区東品川4-5-15
交通：りんかい線 品川シーサイド駅
京浜急行線 青物横丁駅 各徒歩5分
建物：敷地面積4,158坪
延床面積13,372坪
フロア地上9階、地下1階

(表示価格はすべて税込です。仕様・発売日・価格などは本紙発行時点の情報につき、変更になることもあります)

バンプレストがネットアニメ発の新キャラ「やわらか戦車」を商品化

(株)バンプレストは、インターネットアニメーション(ネットアニメ)から生まれた話題のキャラクター「やわらか戦車」を商品化し、12月に業界で初めてアミューズメント機器用景品「やわらか戦車 ボールチェーン付ぬいぐるみ」として投入します。

「やわらか戦車」は、Webクリエイターのラレコ氏がインターネット上で公開しているネットアニメのキャラクターで、その愛らしい容姿と物語がブログや口コミなどで評判となっています。公式サイトは、1日で45万アクセスを数えることもあるなど、インターネット以外でもさまざまなメディアに取り上げられ、認知度が急上昇しています。

今回投入する「やわらか戦車 ボールチェーン付ぬいぐるみ」は、商品企画時にインターネットの特性である双方向性を活かし、「やわらか戦車」の専用ブログを通じてユーザーから意見をもらい、商品本体の“色味”などに反映させています。

バンプレストでは今後も同キャラクターの景品をシリーズで展開し、新規顧客の開拓を目指していきます。



©ラレコ/ネットアニメ

■「やわらか戦車」概要

livedoorインターネットアニメーションで「やわらか戦車」第1話を2005年12月に公開。2006年3月28日にはNHKの「おはよう日本」で「ネットアニメから生まれたヒット作」として全国放送される。(10月現在、第7話まで公開中)

■作者「ラレコ」

「やわらか戦車」「くわがたツمامミ」などが話題のWebクリエイター。作者公式ブログとして「やわらか戦線異状なし」がある。



©ラレコ/ネットアニメ

業務用ゲーム機 「みんなで鍛える全脳トレーニング」

今冬導入予定 (株)バンダイナムコゲームス

脳の研究でおなじみの川島隆太・東北大学教授がゲームの監修を担当した業務用ゲーム機。さまざまな種類があるトレーニングに応じて、前頭葉や頭頂葉、側頭葉を活性化することができます。また、ネットワークにつながれば、店内だけではなく日本中のプレイヤーと同時にプレイすることが可能で、大人数で楽しく成績を競い合うこともできます。なお、気になる自分の「脳年齢」は、リライタブルカード(ゲームのデータを記録するための別売りカード)に記録されるトレーニング結果から、いつでも確認することができます。



©2006 NAMCO BANADAI Games Inc.

Wii専用ソフト 「緑日の達人」

12月2日発売予定/5,040円 (株)バンダイナムコゲームス

ヨーヨー釣り、射的、輪投げなど、日本人なら誰でも知っている「緑日」の屋台遊びを体験できるWii用“緑日体感ゲーム”です。Wii独特のコントローラーが、あるときはコルク鉄砲に、またあるときはヨーヨー釣りのコヨリにと緑日の屋台で遊ぶ道具に早変わり。子どもから年配者まで直感的に遊べるお祭りゲームになっています。



©2006 NBGI

業務用ゲーム機 「機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン~修羅の双星~」

12月導入予定 (株)バンプレスト

「ジオン公国軍」のモビルスーツ「ザク」のパイロットとなり、「地球連邦軍」と戦う業務用ゲーム機です。プレイヤーは「ザクマシンガン」を使い、全4ステージからなる戦場で戦います。また、原作の特徴的な造形を再現した「ザクマシンガン」に、バイブレーション機能を内蔵。プレイヤーはマシンガンを発砲する“反動”を腕に感じることができ、臨場感溢れるプレイを楽しむことができます。

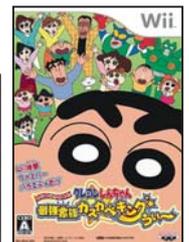


©創通エージェンシー・サンライズ

Wii専用ソフト 「クレヨンしんちゃん 最強家族カスカベキング うい~」

12月2日発売予定/6,090円 (株)バンプレスト

今年でTV放送15周年を迎える人気アニメ「クレヨンしんちゃん」をテーマにしたWii専用ゲームです。風船割りゲーム、だるまさんが転んだ、ゴルフなど、“家族や友人と集まって遊べるミニ・ゲーム集”をコンセプトに、幅広い年齢層の方が参加できるシンプルルールとなっています。Wiiならではの直感的な操作が、ゲームの楽しさを倍増してくれます。



©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日 ©BANPRESTO 2006

9月にオープンした“シナジー施設” 「ヒーローズベース」が好調に推移

9月28日に川崎駅前にオープンした(株)ナムコ(東 純社長)の大型施設「ナムコワンダーパーク ヒーローズベース」が、好調なスタートを切りました。当施設はグループシナジーが随所に活かされ、アミューズメントとキャ



9月25日に行われた内覧会に出席したグループの経営陣など

ラクターが融合した5つのゾーンで構成されています。土日・祝日には約2万5,000人の来場者を数えるなど、オープン1か月で30万人以上が来場する人気となっています。特にバンダイナムコゲームスとバンプレストが共同開発したコックピット型アミューズメント機器「機動戦士ガンダム 戦場の絆」は、日本最大の16台を設置していますが、平日でも夕方以降は2時間待ちの状態となっています。当施設の目玉の1つである景品獲得ゲーム(設置台数約80台)も人気で、施設全体の売上は計画比150%となる見込みです。今後もお客様がヒーロー、ヒロインになれる施設として、グループシナジーを最大限発揮していきます。

「たまごっちパーク」 大阪市にオープン

今年10周年を迎えるバンダイの人気キャラクター“たまごっち”をテーマにしたナムコのアミューズメント施設「たまごっちパーク」が、11月25日に大阪市にオープンしました。当施設は、たまごっちをテーマにしたシールプリント機やデータカードダスなどの設置はもちろんのこと、通常のアミューズメント機器にもたまごっちのキャラクター装飾を特別に施しています。また、大型ディスプレイの設置や、キャラクターイベントを実施するなど、内観デザインから使用する景品まで、たまごっちの世界観にこだわったアミューズメント施設となっています。



©BANDAI・WIZ 2004

札幌に礫岩浴などの施設を多数導入した 「スパ・リゾート SALIA」をオープン

(株)ナムコ・スパリゾート(東 利寿社長)は11月3日、“総合エンターテインメントスパ”の3号店となる「スパ・リゾート SALIA(サリア)」をサッポロファクトリー2条館(札幌市)4Fに



■スパ・リゾート SALIAの概要

所在地 北海道札幌市
面積 約1,000坪
内容 浴室、プール、礫岩浴、アカスリ、リラックスルーム、タイ古式健康法、バリ式エステ、ボディケア、足底健康法、レストランなど

オープンしました。「スパ・リゾート SALIA」は、北海道初の礫岩浴*や、タイ古式健康法、バリエステ、ボディケア、アカスリなど、さまざまな本格アジアリラクゼーションを多数展開。また、プールやリラックスルーム、レストランなども併設しており、エンターテインメントと温浴事業を融合させた“総合エンターテインメントスパ”として、多くの人に癒し・安らぎなどの提供を目指します。

*礫岩浴(れきがんよく) 日本、米国をはじめ世界各国で「物質活性化方法および装置」という名称で特許を取得している“SEVナチュラルイオンシステム”と、発汗作用の高い遠赤外線を放射する見立礫岩を組み合わせたお湯や水を使用しない日本初の温浴設備

「りらくの森」「デザートフォレスト」 金沢駅前に同時オープン

ナムコは11月2日、石川県金沢駅前の大型施設「金沢フォーラス」の5階に、北陸初となる女性向けエンターテインメント施設「金沢りらくの森」と、「金沢デザートフォレスト」をオープンしました。

「金沢りらくの森」はショッピングセンター向けに新たに開発した複合施設で、“ヒーリングエンターテインメント”をテーマに、岩盤浴、複合トリートメント、スピリチュアルヒーリングの3つのゾーンを設け、新しい癒しの世界を提案します。

「金沢デザートフォレスト」は、ナムコの空間プロデュース集団「チームナンジャ」が手がけた22番目のフードテーマパークで、“お取り寄せデザート殿堂”をテーマに、全国各地の選りすぐりのデザートをカフェテリアスタイルで提供。各地の絶品デザート、行列のできるデザートの食べ比べ、食べ歩きができます。



金沢デザートフォレスト

■金沢りらくの森

所在地 石川県金沢市
面積 約127坪
内容 岩盤浴ゾーン「ストーンフォレスト」、複合トリートメントゾーン「ドゥーラ ヴィラス」、スピリチュアルヒーリングゾーン「占いパーク」「占者ストリート」

■金沢デザートフォレスト

所在地 石川県金沢市
面積 約125坪
内容 「スイーツマルシェ」、カフェ、軽井沢クレープリー「アンジェリーナ」、佐世保バーガー「ビッグマン」

(表示価格はすべて税込です。仕様・発売日・価格などは本紙発行時点の情報につき、変更になることもあります)

総合アニメサイト「.ANIME」オープン 限定商品の販売やポイントサービスも実施

バンダイビジュアル(株)(川城和実社長、東証1部)と(株)バンダイチャンネル(松本悟社長)の共同出資会社である(株)アニメチャンネル(藤川正之社長)は、9月25日に総合アニメサイト「.ANIME(ドットアニメ)」をオープンしました。

「.ANIME」は、DVDなどのEコマース、映像配信、音楽配信、Webマガジンなど、アニメーションを軸にさまざまなコンテンツやサービスを提供する総合アニメサイトで、「機動戦士ガンダムDVD-BOX RX-78-2 ヘッド付限定版」や、オリジナルデザインジャケット仕様の「FREEDOM 1」など、このサイトだけのオリジナル商品も販売しています。そのほか「.ANIME」では、DVDなどを購入すると、金額の10%がポイントとして付与されるポイントサービスを実施しており、獲得したポイントは同サイト内のDVD購入や映像配信、音楽配信の購入に利用できます。

アニメチャンネルでは、「.ANIME」内のコンテンツやサービスのさらなる拡充に努めるほか、バンダイナムコグループ以外の企業とのコラボレーションについても積極的に取り組み、アニメーションに関するさまざまなエンターテインメントを提供していきます。



総合アニメサイト「.ANIME」のトップページ
(http://www.dot-anime.com)

DVD「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society」

発売中/10,290円 バンダイビジュアル(株)

人気シリーズ「攻殻機動隊S.A.C.」のオリジナル長編最新作が、2年の沈黙を破り発売されました。圧倒的なノンストップアクション・サスペンスは、必見の内容、クオリティとなっています。初回封入特典には288ページの絵コンテと設定資料集が付属しています。また、毎回封入特典として、作品の世界観やメインスタッフのインタビューを中心に解説した「Work World File 作品世界 徹底検証!」や、ショートアニメ「ウチコマナ日々」などを収録した特典ディスクが封入されています。

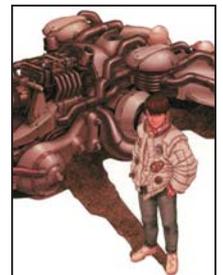


©士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊製作委員会

DVD「FREEDOM 1」

発売中/3,990円 バンダイビジュアル(株)

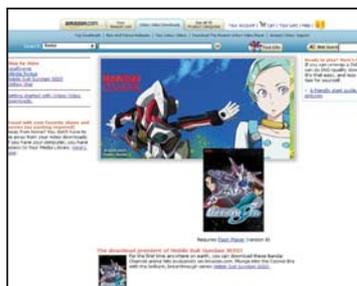
日清カップヌードルのテレビCFと完全タイアップした話題のSFドラマ「FREEDOM」のOVA第1巻がついに登場。テレビCFの世界やキャラクターたちの壮大なストーリーを描いています。ジャケットには描き下ろしイラストを使用しているほか、スーパージュエルケース+アートケースの豪華な仕様。メイキング映像などの映像特典も毎回付属の予定です。



©2006 FREEDOM COMMITTEE

バンダイチャンネルが米国アマゾンドットコム 映像デジタル配信サービスにコンテンツを提供

バンダイチャンネルと、米国でパッケージソフトの企画・制作を行っているBANDAI ENTERTAINMENT INC.(彌富健一社長)は、米国Amazon.com, Inc.が9月より北米地域で開始した高画質映像デジタル配信サービス「Amazon Unbox」にアニメーションコンテンツの提供を開始しました。「Amazon Unbox」では、米国のテレビ局や映画スタジオなどがブランド別に専用ページを設け、コンテンツの販売を行います。サービス開始時に日本企業として唯一、専用サイト「BANDAI CHANNEL」を開設し、人気アニメシリーズ「機動戦士ガンダム SEED」などの提供を行っています。今後はバンダイナムコグループの作品をはじめ、他社からライセンスを受けた日本のアニメーション作品を順次提供し、映像配信することで、作品の認知度向上とビジネス拡大の可能性を検証していきます。



「Amazon Unbox」内の「BANDAI CHANNEL」

©2005 BoNES/Project EUREKA・MBS ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

バンダイチャンネルとUSENが 子供向け無料映像サイト開設

バンダイチャンネルは(株)USENとのアライアンスにより、11月2日に子供向け無料映像視聴サイト「BANDAI CHANNEL Kids(バンダイチャンネルキッズ)」を開設しました(URL http://kids.b-ch.com)。BANDAI CHANNEL Kidsでは、子供を対象とした番組映像の無料配信とともに、関連商品や商品販売サイト情報など、番組を中心に広がるキャラクターの世界観情報も提供します。サイト開設時には、日米で人気となった「SDガンダムフォース」「ディノブレイカー」を配信し、順次コンテンツを拡大していきます。今後、両社では、今回の事業を通じて子供向け映像配信市場の検証を行い、BANDAI CHANNEL Kidsのメニュー拡充や新サービスの検討などを行います。

バンダイネットワークスが903iシリーズ発売と同時に 機動戦士ガンダムSEEDのコンテンツ配信をスタート

バンダイネットワークス(株) (大下 聡社長、JASDAQ) は、NTTドコモのFOMA903iシリーズ専用ゲームコンテンツとして「機動戦士ガンダムSEED ~鳴動の宇宙~」の配信を開始しました。このコンテンツは、3D空間を移動しながら敵を倒していく格闘アクション&シューティングゲームで、機動戦士ガンダムSEEDのストーリーにそったステージで、主人公「キラ・ヤマト」となりガンダムを操縦することができるなど、3Dで再現されたガンダムの世界を楽しむことができます。ゲームのプログラムサイズを最大1MBに拡大したFOMA903iシリーズの性能を最大限に活かしたメガゲームとなっています。



©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©BANDAI NETWORKS

バンダイネットワークスの携帯電話向けゲームが バンダイの液晶ゲーム「デジウィンドウ」と連動

バンダイから発売中のノートパソコン型デジモン携帯液晶ゲーム「デジウィンドウ」が、バンダイネットワークスが配信する携帯電話向けゲームと連動します。「デジウィンドウ」に登録されたデジモンを携帯電話向けアプリゲーム「デジモンポケットウォーズ」に転送し、ゲームをクリアすると、「シークレットデジモン」が捕獲できます。また、これを「デジウィンドウ」に赤外線送信すると、本体のデジモン図鑑に登録されます。あらかじめ玩具にプログラムされていないデータでも、後から携帯電話によって赤外線転送で追加することができ、携帯電話や玩具の可能性が広がります。



©本郷あきよし・東映アニメーション・フジテレビ ©BANDAI NETWORKS

ピンクゴールドフロッグ

限定受注販売 17,850円
予約受注期間：12月25日まで(予定)
バンダイネットワークス(株)

幅広い年齢層に大人気のカエルのキャラクター「FROG STYLE (フロッグスタイル)」をモチーフにした純銀製の「ピンクゴールドフロッグ」を、バンダイネットワークスが運営する通販サイト「LaLaBit Market (ラビットマーケット)」で限定販売しています。フロッグスタイルは2003年に発売したカプセル専用自販機(ガシャポン)の商品で、文具や雑貨などでも展開しているバンダイのオリジナルキャラクターです。「ピンクゴールドフロッグ」は、各269(フロッグ)個の限定受注生産品で、キーチェーンとして、またペンダントトップとしても使用できます。



©BANDAI 2002

Portrait

「KIRAKIRAJAPAN PROJECT」のプロジェクトリーダー

バンダイ アパレル事業部 新規開発チームリーダー 布施美佳子

バンダイはこの9月に、2005年11月より展開中の「KIRAKIRAJAPAN PROJECT」の専門店をラフォーレ原宿(東京都渋谷区)3.5階にオープンしました。今回はプロジェクトリーダーを務めるバンダイアパレル事業部の布施美佳子リーダーに今後の戦略について聞きました。

キラキラジャパンプラジェクトとは？

このプロジェクトは、バンダイと「コドナ(コドモなおとな)」なクリエイターたちが作り出す「モノ」や「コト」により、「太陽のようにキラキラ輝く新しい日本を世界に発信する」ことを目的としてスタートしました。20~30代のコドナをターゲットに、衣料・雑貨・ぬいぐるみなどさまざまなジャンルで、日本の「イキオイ」や「カガヤキ」を感じさせる商品の創造に取り組んでいます。これまではミュージアムショ

ップや展示会などの販売が中心で、専門店を出店するのは今回が初めてです。

今回オープンした専門店の役割は？

プロジェクトのブランド価値を高めるためのフラッグシップショップ、そして参加しているアーティストの基地という要素が強いです。ユーザーと直接コミュニケーションがとれることも、企画開発に非常に役立っていますね。まだ商品の品揃えも十分とは言えないのですが、多くの方に楽しんでいただけており、滞在時間が長く、リピーターも多いです。商品の下げ札にバンダイマークを入れたのですが、それによってさらに「おもしろい」「かわいい」というイメージを持っていただけました。

お客様はどういう方が多いですか？

10~20代の女性に加え、親子連れも多いです。お子様が店頭を設置したガシャポン

で楽しんでいる姿もよくみかけます。また、欧米を中心とした海外の方に人気が高く、実際に購入して下さる方も多いです。海外のメディアにもいくつか取り上げられています。

今後の展望を聞かせてください。

キャラクターアパレルを積極的に展開することで、10~20代の女性の意識を変えていきたいです。その女性たちが数年後に親になった時に、バンダイのキャラクター衣料を選んでいただけたら嬉しいですね。そのためにも、いかにマスに持っていきが今後のプロジェクトの重要な課題です。



アパレルメーカーを経て1999年入社。今回のプロジェクトは2002年の社内論文で本人がグランプリを受賞した企画が基になっている。

各SBUで続々と統合シナジーを発揮

バンダイナムコグループは、2005年9月の統合以来、各SBU（戦略ビジネスユニット）が持つキャラクター、ロケーション、テクノロジーなどのノウハウを活用し合いながら、さまざまなシナジー企画に取り組んでいます。

今回はグループシナジーの具体的な成果をご紹介します。



「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」

★トイホビー×ゲームコンテンツ

「ゼビウス」などナムコの往年の名作業用ゲームをテレビに繋いで遊べる「Let's! TVプレイ CLASSIC ナムコスタルジア」や、家庭用ゲームソフト「エースコンバット」に登場する戦闘機をプラモデル化した「EX MODEL ADF-01F-FALKEN」など、バンダイがバンダイナムコゲームス保有のコンテンツをさまざまな形で商品化しています。



EX MODEL ADF-01F-FALKEN



Let's! TVプレイ CLASSIC
ナムコスタルジア

★トイホビー×アミューズメント施設×ゲームコンテンツ

バンダイが得意とするキャラクターの世界観を演出するノウハウと、ナムコのロケーション企画運営のノウハウを活かし、さまざまな施設が登場しています。今年6月にはバンダイの玩具を活用した時間課金制施設「ナムコ あそベース」を札幌市に、9月には統合1周年の集大成とも言える、ウルトラマンなどのヒーローをテーマとした大型施設「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」が川崎市にオープン。同施設には統合を記念し実施したアイデア提案制度から生まれた「C²ファクトリー」も展開しています。また、「たまごっち」をモチーフにしたアミューズメント施設も11月にナムコがオープンしました。



ヒーローズベース内の「C²ファクトリー」ではカプセルトイや玩具菓子販売

★ゲームコンテンツ×ネットワーク

バンダイナムコゲームスとバンダイネットワークスの共同企画によるiモードサービス「SDガンダムRPG」が、今年6月にサービスイン。美しいグラフィックと本格的なロールプレイングのゲーム性が人気となっています。



SDガンダムRPG

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI NETWORKS ©NBGI

★トイホビー×アミューズメント施設

バンダイの「データカードダス」をナムコ施設に設置するだけでなく、オリジナルカードがプレゼントされるナムコ施設限定キャンペーンを実施。このほかにも「たまごっち」のキャンペーンを独自に実施するなど、キャラクター認知訴求と施設への集客向上に繋がっています。



★トイホビー×ゲームコンテンツ

「たまごっち」「ケロロ軍曹」「機動戦士ガンダム」などのキャラクターの特性をいかしたさまざまな業務用ゲーム機が、2006年夏より続々と登場しています。秋にはバンプレストとバンダイナムコゲームスの共同開発によるコックピット型の大型機器「機動戦士ガンダム



「バシャバシャール たまごっちとたまつーしょっと!」
©NBGI ©BANDAI・WIZ 2004



「機動戦士ガンダム 戦場の絆」
©創通エージェンシー・サンライズ

戦場の絆」が登場。グループのノウハウを融合した今までにないゲーム機として高い支持を集めています。

★ゲームコンテンツ×映像音楽コンテンツ

バンダイナムコゲームスの人気ゲーム「アイドルマスター」を、サンライズとバンダイビジュアルがアニメーション作品として製作に着手。アイドルマスターに新たな世界観を吹き込む作品として大きな期待を集めています。



映像制作中の「アイドルマスター XENOGLOSSIA」(仮)
©サンライズ・バンダイビジュアル

■ トイホビー分野でNO.1を維持するとともに F1層や団塊の世代向け商品にもチャレンジ

玩具業界にとって一番の需要期である年末年始商戦が近づいてきました。バンダイナムコグループでトイホビーSBU（戦略ビジネスユニット）の主幹であるバンダイは、今年も得意とするキャラクター玩具を中心にトップシェアを目指します。今回はバンダイの上野和典社長に、トイホビー事業の現状と年末年始商戦に向けた意気込みを聞きました。

——トイホビーSBUの上半期の状況を教えてください。

上野 売上・利益ともにほぼ計画通りに推移しました。過去2期連続して赤字だった米国も、上期に黒字化することができました。これはキャラクターや商品カテゴリーの種類をあまり広げず、「選択と集中」によって効率化を図ったことが大きな要因となっています。また、BENという少年が10種類の姿に変身するTVアニメーション「BEN^{ベン}10（ベンテン）」の玩具が米国でヒットしたことも、好結果につながりました。

——国内の状況はどうでしたか？

上野 「データカードダス」が好調です。これはデジタルカードとカードゲームを融合させたマシンで、これまでは「ドラゴンボールZ」などで男児に人気でしたが、「たまごっち」の投入により、女兒にも人気が広がりました。息の長い人気となっている「たまごっちプラス」シリーズは、シ

リーズ第4弾となる「たまごっちスクール セーとぜーいんしゅーごっち！」を11月に発売しました。今回は形状や遊び方も従来の商品とは異なり、ユーザーが学校の先生になって、生徒である大勢のキャラクターと一緒に最高のクラスを目指すという内容になっています。また、新商品の発売とたまごっち生誕10周年を記念し、さまざまなイベントも行い、年末年始に向け盛り上げていきます。

——主力キャラクターの状況は？

上野 前半は「轟轟戦隊ボウケンジャー」「仮面ライダーカブト」「ウルトラマンメビウス」などの主力キャラクター商品がやや苦戦しましたが、夏休みに行った各種イベントなどの効果で、急速に回復しています。いずれにせよ、ボーイズトイの年末年始はこれらのキャラクターが主役ですから、売れ筋に絞り込んだ展開を行います。

一方、ガールズトイでは、「ふたり

はプリキュア スプラッシュスター」を女兒の定番キャラクターとして、パソコン玩具など売れ筋に集中した展開を行います。また、今年6月に発売した子供用PHS端末の「キッズケータイ papipo!」に関しても、需要期である年末年始に向け、価格の見直しや男児向け商品などの投入に加え、技術提携先のウィルコムさんと一緒になって、年末に向けて新しい仕掛けやキャンペーンを行っていく予定です。

そのほかでは、空間をさまよっている磁幽霊（ガウスト）を釣りをするようにリールを回して捕獲する「トレジャーガウスト」も、小学生男児を中心に人気を集めており、オリジナルキャラクターとして育てていきたいと思っています。また、赤外線通信機能を搭載した携帯型液晶ゲーム「デジウィンドウ」や、テレビに繋いでゲームなどが楽しめる「Let's! TVプレイ」シリーズなど、年末年始に向けて話題の商品を多数投入します。これら年末年始商戦に向けたさまざまな展開でシェアNo.1を目指し頑張ります。

——ガンダムはどうですか？

上野 今年は新作のテレビ放映がなく、過去の事例ですと6~7割ぐらの売上となるのですが、今のところ昨年並みに推移しています。これは新作がなくても、たとえば新作アニメ「機動戦士ガンダム SEED C.E.73 -STARGAZER-」のオンデマンド配信や、バンダイビジュアルの映像ソフトの販売、コクピット型の業務用ゲーム機「機動戦士ガンダム 戦場の絆」の投入など、バンダイナムコグループが一丸となってガンダムの情報を発信し、話題を提供していることが、好調を継続している要因だと思います。

12月には全高1.5メートルのガンダムの大型組み立てキットを発売しますが、すでに初回出荷分は完売

バンダイはこのほど、(株)シー・シー・ピーの全株式（6,000株）をカシオ計算機株より取得しました。シー・シー・ピーは、バンダイが展開していない車・飛行機・ホバークラフトなどのラジオコントロール模型や、生活家電製品の企画・開発・生産分野で高い企画開発ノウハウを保有しています。バンダイはシー・シー・ピーの株式取得により、トイホビー事業のカテゴリーをさらに強化するとともに、キャラクターマーチャンダイジングのノウハウを活用したラジオコントロール模型など、両社のシナジーを発揮させながら商品開発を行っていく予定です。

株式会社シー・シー・ピーの概要

代表者 代表取締役社長 荻原 信昭
所在地 埼玉県川口市栄町3-1-8
主な事業内容
●玩具・ホビー商品の企画・開発・製造、国内および輸出版売
●国内外向け玩具・ホビー・家電製品OEMの企画・開発・製造、国内および輸出版売
●家電製品の企画・開発・製造・国内販売



赤外線ヘリコプター「HoneyBee（ハニービー）」

しており、追加生産の実施も検討しています。

経営統合によるシナジーが さまざまな形で現れている

——シー・シー・ピーの全株式を取得しましたが、この狙いは？

上野 シー・シー・ピーは、バンダイが展開していないラジコンなどのライトホビー分野で高い企画開発力を持っています。こうした技術は、ほかの玩具にも応用しやすく、我々が新たに立ち上げるよりも有効であると判断しました。また、バンダイをはじめ、昨今の玩具業界は、生産系統が海外に移行したことで、国内では技術者の不足という問題に直面しており、技術者集団であるシー・シー・ピーとコラボレーションを組むことは、新たな可能性を拓けるチャンスにもなると考えています。今後はキャラクターマーチャンダイジングのノウハウを活用したシナジー商品を開発したり、バンダイの流通展開力などを生かした取り組みを行っていく予定です。

——経営統合から1年。何か変化したことはありますか？

上野 私は経営統合のときに、「ナムコという最高のパートナーと、最大のライバルが出現した」と挨拶したのですが、その思いは今も変わりません。社員も良い意味でお互いに刺激し合い、現場レベルでの交流や親睦が予想以上に早く進んでおり、それがトイホビーの中でもシナジーと

なってさまざまな形で現れています。もう一つは、経営と執行が分離し、事業会社の経営に専念することで、たとえば今回のシー・シー・ピーのように、それまでは遠い存在のように思っていたM&Aなども、非常に身近な経営課題として意識するようになりました。

——今後の方針を聞かせてください。

上野 現在、玩具業界では少子化による市場の縮小や、消費者ニーズの多様化が大きな課題となっています。バンダイでは、これらの対策として、これまで扱ってこなかった商品ジャンルや新しい業態へのチャレンジを進めており、新たなターゲット層としてF1層（女性20～34歳）や団塊の世代向け商品の開発なども検討しています。子供向けのPHS端末を始めたのもその一例ですし、こうした取り組みはほかにもすでに着手しています。我々は現状に甘んじることなく、これからもバンダイらしいさまざまなチャレンジを行っていきますので、どうぞご期待ください。



上野 和典 社長のプロフィール

<経歴> 1953年9月16日生 神奈川県出身
 77年4月 (株)バンダイ入社
 91年4月 自販キャンディ事業部部長
 99年4月 ライフ事業本部副本部長
 99年6月 執行役員 ライフ事業本部副本部長
 00年4月 執行役員 キャラクタートイ事業部ゼネラルマネージャー 兼 トイ事業戦略部ゼネラルマネージャー
 01年6月 取締役就任
 03年4月 常務取締役 トイホビーカンパニープレジデント 兼 ガンダムマネージャー
 04年4月 常務取締役 トイホビーグループリーダー 兼 チーフガンダムオフィサー (CGO) 兼 トイホビーカンパニープレジデント
 05年6月 (株)バンダイ代表取締役社長に就任

年末年始商戦 期待の商品

轟轟戦隊ボウケンジャー
 超絶轟轟合体DXダイボイジャー
 トレジャーガウスト
 ストラップハンター
 ふたりはプリキュア SplashStar
 エクセレントシリーズ
 スプラッシュコミュニケーション

©2006 テレビ朝日・東映AG・東映 ©BANDAI 2006 ©ABC・東映アニメーション

編集後記

本号でお伝えしましたように、当社は2007年3月期の中間期業績を発表しました。配当につきましては、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%を目標とするという当社の基本方針に基づき、2007年3月期の中間配当金を1株当たり12円とすることを決議いたしました。

また、当社は11月8日付で株式会社格付投資情報センター（R&I）より、格付け「A」を新規取得いたしました。これは、第三者機関から客観的な評価を取得することで、財務の健全性や経営の透明性を高めるとともに、今後の経営改善に活用することを目的としたものです。これにより資金調達手段の多様化、安定化を図り、経営環境変化により発生する資金需要に対し、機動的な資金調達が可能となると考えおります。

また、株主の皆様へ本号と併せてお届けさせていただいた株主通信「夢・遊び・感動」は、バンダイナムコグループ社員の家族のお子様が描いたグループに関係するキャラクターの絵を表紙などに採用しております。ぜひ楽しんでご覧いただければと思います。

（社長室 広報IR担当）

(表示価格はすべて税込です。仕様・発売日・価格などは本紙発行時点の情報につき、変更になることもあります)

たまごっちスクール セーとぜーいんしゅーごっち!

発売中/2,940円(4色) (株)バンダイ

全世界で累計販売数2,500万個を突破するヒット商品となっているバンダイの携帯液晶玩具「たまごっちプラス」シリーズ。その第4弾「たまごっちスクール セーとぜーいんしゅーごっち!」が、このほど発売されました。

「たまごっちスクール セーとぜーいんしゅーごっち!」は、これまでの「たまごっちプラス」シリーズとは一線を画した新しい遊びを提案する商品です。ごはんをあげたり、トイレのお世話をするという育成要素の代わりに、ユーザーは「たまごっち」たちが通う「たまごっちスクール」の先生になって、生徒の「たまごっち」たちとさまざまなコミュニケーション

をとりながら、クラスのランクを上げていきます。「たまごっちプラス」シリーズで好評の本体同士、パソコン、データカードダスなどの通信機能も充実させ、さらに楽しい遊びを提供していきます。

主な販売ルートは、玩具店、百貨店・量販店などの玩具売場、雑貨店などで、2007年3月末までに100万個の販売を計画しています。1996年の初代誕生か

ら10周年を迎えた「たまごっち」のさらなる活躍にご期待ください。



©BANDAI・WIZ 2004

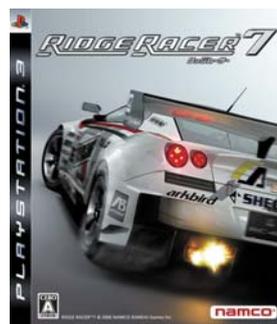
プレイステーション3用ソフト「リッジレーサー7」

発売中/7,329円 (株)バンダイナムコゲームス

バンダイナムコゲームスは、11月11日に発売された「PLAYSTATION3」(以下PS3)用ソフトとして、レースゲーム「リッジレーサー7」を本体発売と同日にリリースしました。「リッジレーサー」は1993年に業務用ゲーム機として登場して以来、ヘアピンコーナーを時速200kmで駆け抜ける簡単・爽快なドリフトレーシング(後輪を滑らせて回るコーナリング技術)が多くのファンを魅了。家庭用ゲームでも、PS用「リッジレーサー」、PS2用「リッジレーサーV」、PSP用「リッジレーサーズ」、Xbox 360用「リッジレーサー6」の4タイトルがゲーム機本体と同時に発売されています。

この「リッジレーサー」シリーズが、PS3ならではのハイビジョングラフィックと、迫力のあるサウンドでさらに進化して登場します。新作はPS3の新しいネットワークサービスにも対応し、世界中のプレイヤーとつながるオンラインプレイが体験できます。さらに、シリーズ初のマシンカスタマイズ機能を搭載しており、プレイヤーが自分にあつたマシンを作り上げ

ることも可能になりました。PS3向けのシリーズ最新作ならではの「ドリフトの爽快感」と「スピード感」をお楽しみいただけるゲームソフトです。



©2006 NAMCO BANDAI Games Inc.

コードギアス 逆逆のルルーシュ

TBS・MBS系列 毎週金曜日25時55分~放送中
「BIGLOBEストリーム」アニメチャンネルにて配信

グループ各社

(放送時間帯などは地域によって異なります)

バンダイナムコグループのサンライズと、「カードキャプターさくら」など数々の大ヒット作品を生み出している人気コミック制作集団CLAMPがコラボレーションを組んだアニメシリーズ「コードギアス 逆逆のルルーシュ」が、10月よりスタートしました。

作品は、超大国「ブリタニア帝国」に占領され、「エリア11」と呼ばれる「日本」を舞台に自らの力で未来を切り開こうとする少年たちの活躍を、谷口悟朗監督、大河内一樓(シリーズ構成)、CLAMP(キャラクターデザイン原案)、木村貴宏(キャラクターデザイン)、安田朗、中田栄治、阿久津潤一(ナイトメアデザイン)などの豪華スタッフで描いています。

作品の魅力をより多くのファンに伝え、ビジネスチャンスを拡大するため、バンダイナムコグループのサンライズ、バンダイビジュアル、毎日放送を中心とした製作委員会メンバー、さらにバンダイチャンネル、NECビッグロブの参加により、共同で各話TV放送終了後から1週間にわたり、「BIGLOBEストリーム」上でブロードバンド配信する取組みを行っています。バンダイナムコグループは製作委員会メンバーとして作品に参加するほか、フィギュア、ゲームソフト、映像ソフトの販売を行い、作品の世界観を拡げていく予定です。



©SUNRISE/PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006 CLAMP