

バンダイカプセル事業30周年を迎えて、ついにガシャポン(R)が進化!

新型カプセルマシン「データップ」導入 ～ 2007年11月下旬より第1弾「SDガンダム」を発売～

株式会社バンダイ

本社：台東区駒形1-4-8

社長：上野和典 資本金：246億円

(株)バンダイは、自販機専用カプセル商品(ガシャポン(R))に埋め込まれたデジタルデータで遊ぶ、新型カプセル自販機商品「データップ」を2007年11月下旬より、順次導入します。第一弾は、小学生男児を中心に幅広い層に人気のSDガンダムを起用した、『データップ SDガンダムガシャポンバトル パート1』(全20種・1回1カプセル200円/税込)です。設置場所は、全国の玩具店、百貨店・量販店の玩具売場、スーパーマーケット及びアミューズメント施設の自販機設置先などです。

「データップ」は、カプセル自販機から購入したフィギュアのデジタルデータをデータップ専用筐体「データップステーション」に読み込ませることでゲームも楽しめる新しいガシャポンRです。

「データップステーション」は、上部にゲーム画面やコントロールパネル、下部にガシャポンRを販売する従来の「カプセルステーション」の2層から成ります。「データップステーション」は、アミューズメント筐体の開発に関するノウハウを持つ(株)バンダイナムコゲームスと共同で開発を行いました。

バンダイでは導入後1年間で「データップ」売上金額10億円を目指しています。「データップ」では、今後もバンダイナムコグループの持つキャラクターマーチャンダイジング力をいかした商品展開を行い、バンダイナムコグループのバンダー事業における新しい柱として事業の拡大を狙います。



写真：左上・プレイ画面、左下・専用カプセル商品(全20種) 右・データップステーション

(C) 創通・サンライズ (C) 創通・サンライズ・毎日放送 (C) BANDAI 2007

「データタップ」とは？

カプセル自販機から購入したデータタップ専用フィギュア（以下、データタップ）のデータを読み込んでデジタルデータと融合したゲームを楽しめる商品です。データタップには非接触型ＩＣチップが組み込まれており、このチップのデータをデータタップステーションが読み取り、その情報をもとに、データタップステーションに搭載されたゲームソフトで遊ぶことができます。データタップは専用の「カプセルステーション」でも販売します。

「データタップ ＳＤガンダムガシャポンバトル パート１」の遊びの内容について
ゲームの内容は、データタップを動かして「敵」を倒すアクションゲームです。

手順は以下の通りです。



データタップをデータタップステーションのコントロールパネルの上に乗せます。

データタップに内蔵されたＩＣチップをデータタップステーションが読み取ります。

使用しているデータタップのキャラクターがゲーム画面に登場し、操作が可能になるとバトルがスタートします。



データタップを手元のコントロールパネル上で動かすと、画面上で「敵」の攻撃をかわしたり、タップ（同じ場所にデータタップをタッチさせる）することで「敵」を攻撃できます。

ゲームが終わるとプレイ状況によって与えられる特殊能力（スペシャルスキル）や経験値のデータをデータタップにセーブし、成長させることができます。

ゲームをスタートさせる「スタートデータタップ」１体・「パートナーデータタップ」２体の計３体までのデータタップが１回のゲームに同時にエントリーできます。「パートナーデータタップ」としてエントリーしたデータタップは、ゲームオーバーしそうな機体と交代したり、必殺技を発動したりできます。ゲームを開始するには必ず未使用のデータタップが１体必要で、１度「スタートデータタップ」として使用したデータタップは次からゲームを開始することはできませんが、「パートナーデータタップ」として成長させ、ゲームを楽しむことができます。

< 商品概要 >

- 商品名 : データタップ ＳＤガンダムガシャポンバトル パート１
- 希望小売価格 : １回１カプセル（１個入り／ゲーム１回分）２００円（税込）
- 発売日 : ２００７年１１月下旬
- 筐体サイズ : １３０ｃｍ（Ｈ）×２８ｃｍ（Ｗ）×５５ｃｍ（Ｄ）
- 商品（データタップ）サイズ : 約４ｃｍ前後（カプセルサイズ : 直径約５ｃｍ）
- カプセル種類 : 全２０種
- ゲームプレイ時間 : 約５分
- ゲーム形式 : １Ｐモード 勝ち抜き３回戦

（プレイをせずにカプセルの購入のみも可能）

この資料は２００７年１０月時点のものです。

画面はハメコミ画像です。

この資料に掲載されている筐体、商品、画面は開発中のものです。





バンダイベンダー事業主要年表 ～ ガシャポン (R) 30年の歩み



1980 年ごろのガシャポン筐体

- 1977年 自動販売機専用カプセル商品市場に当時では異例の100円で参入。
- 1983年 「キン肉マン」に登場するキャラクターのフィギュア (1カプセル/100円) を商品化。
通称「キン消し」と呼ばれ、小学生男児を中心に大ヒット。累計販売数は延べ1億8,000万個で、キャラクター数200種類以上が商品化されました。
- 1985年 「SDガンダム」を商品化。
- 1991年 200円カプセルを商品化。
- 1994年 ハイターゲットに向けた精巧なフィギュア「HGシリーズ」、キャラクターマグネットの「くつつくんですシリーズ」を導入。
「ポケットモンスターシリーズ」を商品化。
- 2001年 5月 100～400円切替式ユニット型自販機「CAPSULE STATION」を導入。
7月「HGシリーズ」が累計販売数1億個を突破。
- 2003年 10月「くつつくんですシリーズ」累計販売数1億個を突破。
省スペース対応の新型自販機「CAPSULE STATION mini」を導入。
- 2004年 1月 菓子自販機「SweetsStation」導入、菓子自販機の第一弾商品「miniPEZ」 (1カプセル/200円) を発売。
「HGシリーズ」、「くつつくんですシリーズ」10周年
- 2005年 5月 「ネタボイス」 (音声回路商材) を導入。
- 2006年 1月 おしゃべりするカプセル玩具「サウンドロップシリーズ」 (1カプセル/200円) 発売。
- 2007年 6月 カプセル玩具で初めてバイオマスチップを使用した、「アースカプセル 昆虫採集」 (1カプセル/200円) を発売。
11月 カプセル玩具で初めてデジタルデータと連動して遊べる「データップ」 (1回1カプセル/200円) を発売



ガシャポン キン肉マン

(C) ゆでたまご/集英社 東映アニメーション



くつつくんですシリーズ

(C) やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV



「HGシリーズ」

(C) バードスタジオ/集英社・東映アニメーション



菓子自販機「SweetsStation」

(C) リリー・フランキー

(C) Oden to the people



省スペース対応の「CAPSULE STATION mini」



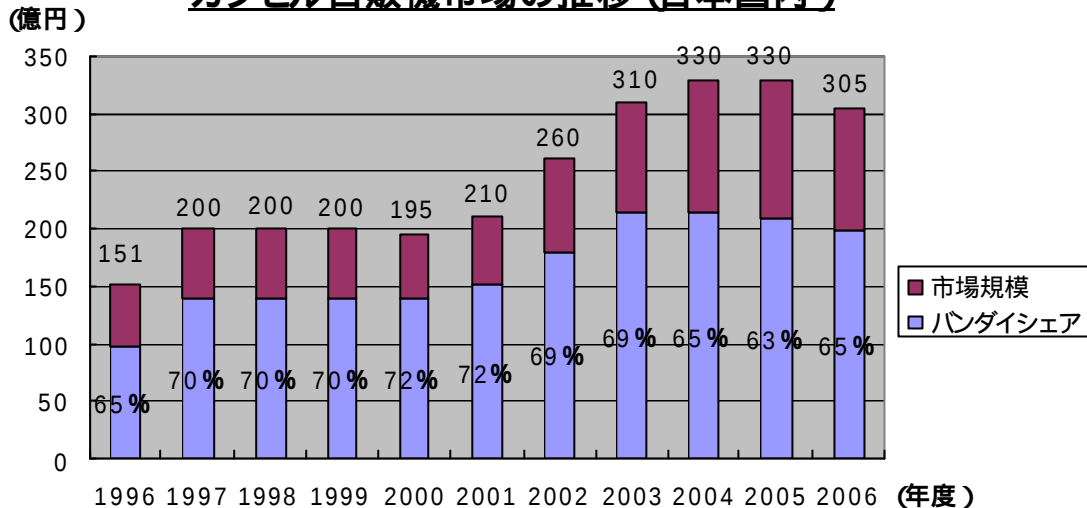
サウンドロップシリーズ

(C) 1985 Nintendo Licensed by Nintendo



バイオマスチップ使用の「アースカプセル 昆虫採集」

カプセル自販機市場の推移 (日本国内)



■ ガシャポン (R) について

バンダイが1977年から事業展開している自販機専用のカプセル商品です。今年で30周年を迎えます。ガシャポン (R) は、全国に約45万台の機械が設置されており、100円、200円、300円、400円シリーズに加え、菓子やミニカプセルも現在展開しています。1977年から2007年3月までの累計出荷数は24億5,500万個にものぼり、新旧様々なキャラクターをフィギュアやキーチェーン、マグネットなど多彩なカテゴリーで商品展開しており、子供から大人まで世代を越えた支持を集めています。また、ロケーションも全国の玩具売場、量販店などの自販機設置先のみならず、地下鉄などの駅構内などへも拡がりを見せています。2006年度のカプセル自販機市場 (日本国内) は305億円で、うち、バンダイのシェアは65%を占めています。(バンダイ調べ)

(2007年3月現在)

ガシャポン (R) はバンダイの登録商標です。

ガシャポンワールド ホームページURL : <http://www.bandai.co.jp/gashapon/>
 バンダイ ホームページURL : <http://www.bandai.co.jp/>