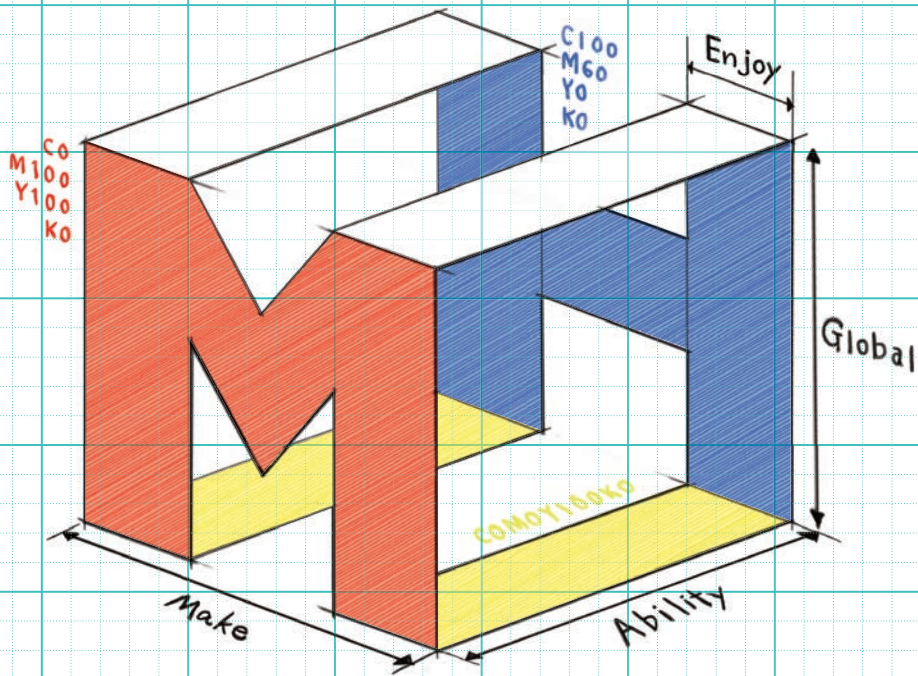


BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future



MegaHouse

CORPORATE PROFILE

好きを極める

**Shaping the edge of what you and
we like to create fun & fans**

← Open it!! →

クリエイト

VISION



好きを極めるファンクリエイト

自分たちの『好き』やユーザーの『好き』にとことん向き合って、商品・サービスをクリエイトする。
この考えはメガハウスの根本的な信念であり、常に我々の価値判断基準にして行動していきます。

株式会社メガハウス
代表取締役社長 佐藤明宏

Shaping the edge of what you and we like to create fun & fans

We work based on what we and user like thoroughly in all times and create from the scratch. This is our primary value to share, and all MegaHouse members own it as energy source while supporting decisions.

用热爱创造乐趣，以爱好聚合粉丝

我们忠于自己的“热爱”和顾客的“爱好”
致力于为顾客提供优质的产品和服务。
这一理念既是MegaHouse的根本信念，
也是我们在行动时始终贯彻的价值判断标准。

Akihiro Sato
President and CEO
MegaHouse Corporation

メガハウス バリュー

1. お客様から「期待される存在」
2. お取引先から「信頼される存在」
3. グループから「頼りにされる存在」
4. 社会から「必要とされる存在」
5. 家族から「いい会社だねと言われる存在」

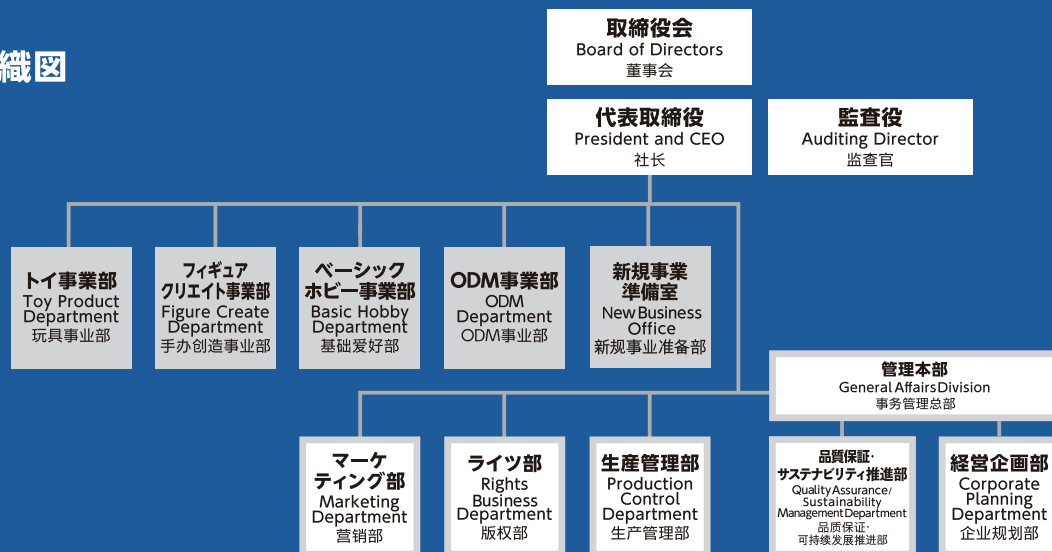
1. Thrill the customer.
2. Gaining trust of business partner.
3. To be relied upon by our Group.
4. Delight people around the world.
5. Family knows it's good to work at.

1. 值得顾客期待的存在
2. 值得商业伙伴信赖的存在
3. 值得企业集团依靠的存在
4. 值得社会需要的存在
5. 值得让员工家属称赞“好公司”的存在

VALUE

ORGANIZATION

組織図



サステナビリティへの取り組み

メガハウスは、持続可能な社会の実現に向けたサステナブルな活動を推進しています。

MegaHouse will continue to engage in sustainable activities to realize a sustainable society for all.

MegaHouse以实现可持续发展社会为目标，积极促进可持续发展活动。

ユニバーサルデザイン

表面に凹凸を施し手触りだけでも遊べる、ルービックキューブやオセロなどのユニバーサルデザイン商品を展開しています。そのオセロでユニバーサルデザインを学ぶことのできる小学生向けの教育プログラムを提供しています。



Universal Design for learning

We line up universal design products such as Rubik's Cube and Othello, which uneven surfaces enable players to play only with their hand feeling. We also provide the educational program of Othello for elementary students to learn universal design.

普遍意义上的设计

我们开发改良了魔方和黑白棋等广为人知的设计，通过在表面追加凹凸来实现仅凭触觉就能游玩的方式，同时还为小学生提供了一项教育计划，让他们通过游玩黑白棋来认知并接触到产品设计。

地球環境との共生

100%リサイクル素材で作られたルービックキューブの展開や、一部商品のパッケージに、燃焼時のCO2排出量を低減させるグリーンナノの配合を行っています。また、捨てずに遊べて開けやすいペットボトルキャップ「イッスンブロック」によるリサイクルを実現するプロダクトデザインを提案しています。



Ecological Design for Natural Environment

Our "Rubik's Cube Eco" is made of 100% recycled materials, and also our packaging for some of the products contains Green Nano, which reduces CO2 emissions during incineration. We are also introducing "Issun Block," a completely new design of plastic bottle cap that is easy to open and can be played afterwards. No need to throw away the bottle cap.

和地球共生

我们开发了一种 100% 由再生材料制成的魔方，同时在产品的包装中加入了绿色纳米材料，这种材料可以减少燃烧过程中的二氧化碳的排放。公司还提出了通过名为「Issun Block」的塑料瓶盖实现循环利用的产品设计，这种瓶盖便于把玩和打开，无需扔掉。

SUSTAINABILITY

PRODUCTS

Figure Create

フィギュアクリエイト事業部

ハイクオリティな造形と彩色の「P.O.P」や「G.E.M.」に加え、独自性の高い「てのひらシリーズ」など様々なフィギュアを商品展開。

Rolling out a diverse range of products includes "P.O.P" and "G.E.M." figure series for its high-quality modeling and coloring, and "palm-sized figure series" with full of originality.

以精密的造型和高品质涂装为首的"P.O.P"、"G.E.M."手办系列,以及充满独自性的"掌中系列"等等的成品手办系列。



Portrait.Of.Pirates ワンピース "WA-MAXIMUM" モンキー・D・ルフィ "ギア5"



G.E.M.シリーズ
NARUTO -ナルト- 疾風伝
うずまきナルト 六道仙人モード
G.E.M.15th Anniversary ver.



G.E.M.シリーズ
機動戦士ガンダム 水星の魔女
てのひらスレッタちゃん



Melty Princess
無職転生 ~異世界行ったら本気だす~
てのひら ロキシ

Basic Hobby

ベーシックホビー事業部

「るかつぷ」「ヴァリアブルアクション」をはじめ、ライトユーザーからコアなファン向けまでバラエティーに富んだ商品を展開。

好きなキャラクターに囲まれた生活を提供することを目指しています。

Wide variety of character merchandise, including "Looku p" and "Variable Action," aimed at a wide range of customers, from light users to core fans. We strive to provide a lifestyle surrounded by favorite characters.

以"Lookup"、"Variable Action"为首的手办系列,从轻度用户到核心粉丝都能广泛爱好,致力于提供一种被他们所喜爱的二次元人物所包围的生活方式。



るかつぷ ONE PIECE モンキー・D・ルフィ ギア5 & ヤマト



デスクトップリアルマスコイEX
ドラゴンボールZ
孫悟空 & 悟飯 & 二足歩行ロボット



ヴァリアブルアクション 2ndLAP 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
スーパーアスラダ 01 Ver.2

Toy Product

トイ事業部



ルービックキューブ

オセロ



一本買い!!本マグロ解体パズル



番犬ガオガオ



グラグラえだまめバランス



ヘアメイクアーティスト



まぜまぜアイスキッチン

「オセロ」「ルービックキューブ」といった定番商品から、ゲーム、パズル、ホビー商材を中心に展開。

Development of multiple popular products including basic games such as "Othello", "Rubik's Cube", puzzles, and hobby merchandise.

我们的商品从"Othello（黑白棋）" "Rubik's Cube（魔方）"等基本产品，衍生出围绕游戏，拼图和业余爱好相关的其他产品。

ODM

ODM事業部

主に「玩具菓子」に同梱される玩具やカプセル玩具の企画開発、設計、生産までのサービスを展開。
品質・納期・コストを追求し高付加価値を提供。

Mainly planning and development of "candy toys". We design, expand manufacture, and provide high-value-added products in pursuit of quality, delivery and cost.

OEM統括部門主要进行食玩商品中附送的玩具相关的企划开发、设计、生产等一系列的服务。在追求品质、交货期与成本的同时提供高附加价值的商品。



SMP [SHOKUGAN MODELING PROJECT]
スーパーロボット大戦OG バンプレイオス



機動戦士ガンダム GフレイムFA 06

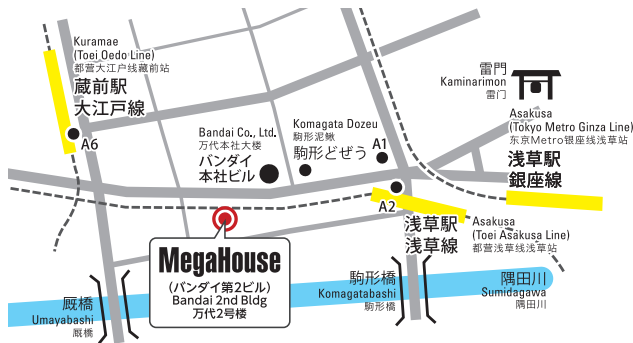


ワンピの実 第十八海戦



<https://www.megahouse.co.jp>

株式会社メガハウス MegaHouse Corporation



都営大江戸線「蔵前駅」A6出口 徒歩5分
都営浅草線「浅草駅」A2出口 徒歩5分
東武伊勢崎線「浅草駅」 徒歩10分
東京Metro銀座線「浅草駅」出口4 徒歩10分

5 minute walk from Kuramae station
(Toei Oedo Line)
5 minute walk from Asakusa station
(Toei Asakusa Line)
10 minute walk from Asakusa station
(Tobu Isezaki Line)
10 minute walk from Asakusa station
(Tokyo Metro Ginza Line)

都営大江戸線蔵前站，步行5分钟
都営浅草线浅草站，步行5分钟
东武伊势崎线浅草站，步行10分钟
东京Metro银座线浅草站，步行10分钟

〒111-0043

東京都台東区駒形二丁目5番4号 バンダイ第2ビル

設立 1962年(昭和37年)3月2日

資本金 1,000万円

株主 株式会社バンダイ

事業内容 玩具、フィギュアなどの
企画・開発・製造・販売および受託製造

売上高 133億円(2022年3月期)

社員数 112名(2022年3月期)

Bandai 2nd Bldg., 2-5-4, Komagata, Taito-ku, Tokyo, 111-0043, Japan
Establishment : March 2, 1962

Capital : ¥10million

Shareholder : Bandai Co.,Ltd. (100%)

Main Business : Planning, development, manufacturing, sales and
OEM production of toys, figures and related products

Sales : 13.3billion(FY 2022.3)

Number of employees : 112(FY 2022.3)

東京都台東区駒形2-5-4 Bandai 2nd Bldg.

创建日期: 1962年3月2日

资本金: 1,000万日元

股东: Bandai Co.,Ltd. (100%)

主要业务: 玩具, 手办等等的企划・开发・制造・贩卖以及委托制造。

营业额: 133亿日元 (FY 2022.3)

员工人数: 112名 (FY 2022.3)

