

沿革

バンダイナムコエンターテインメント沿革

2006年

- | | | |
|-----|---|---|
| 3月 | 3月31日、バンダイナムコグループのゲーム部門を統合した「株式会社バンダイナムコゲームス」を設立。 | 

機動戦士ガンダム
戦場の絆
© 創通・サンライズ |
| 5月 | パチンコ『CR子連れ狼』（発売元：株式会社高尾）の映像ソフトを開発・販売。 | |
| 6月 | 業務用ガンシューティングゲーム『タイムクライシス4』を発売。 | |
| 8月 | 業務用子供向け写真シール機『パシャパシャシール たまごっちとたまツーしょっと!』を発売。 | |
| 9月 | 東京ゲームショウ2006。統合後初のショウに、次世代機向けソフト含め40タイトル以上を出展。 | |
| 10月 | 業務用ゲーム機『機動戦士ガンダム 戦場の絆』の稼働を開始（発売元バンプレスト・販売元バンダイナムコゲームス）。

品川区東品川に社屋拠点を統合することを発表。2007年春以降、順次入居予定。

「第2回digital TIFF シンポジウム」にてプレイステーション3用『リッジレーサー 7』のデモンストレーションを実施。 | 
リッジレーサー 7 |
| 11月 | NTTドコモのiモード対応携帯電話向けコンテンツ「ナムコ・ゲームス」に、FOMA903iシリーズ向け『鉄拳2』の配信を開始。

プレイステーション3用『リッジレーサー 7』と『機動戦士ガンダム Target in Sight』をハードと同時発売。

全国の小学校を対象に、ゲーム開発ノウハウを産官学連携で活用する「遠山式3D立体画像プロジェクト」が始動。 | 
機動戦士ガンダム
Target in Sight
© 創通・サンライズ |
| 12月 | Wii用『縁日の達人』『たまごっちのピカピカだいとーりょー!』『SDガンダム スカッドハンマーズ』をハードと同時発売。 | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> 
 縁日の達人 </div> <div style="text-align: center;"> 
 たまごっちの
ピカピカだいとーりょー!
©BANDAI・WIZ 2004
©BANDAI NAMCO
Entertainment Inc. </div> <div style="text-align: center;"> 
 SDガンダム
スカッドハンマーズ
© 創通・サンライズ </div> </div> |

2007年

3月	 ガンダム無双 © 創通・サンライズ	株式会社コーエー開発協力のもと、プレイステーション3用ソフト『ガンダム無双』を発売。 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントと、合併会社「株式会社セリウス」を設立。
5月		品川区東品川に社屋拠点を統合。『未来研究所』と命名。
6月		『未来研究所』に本社を移転。
8月		データカードダス『百獣大戦 アニマルカイザー』を全国で展開。



百獣大戦
アニマルカイザー

2008年

1月	Wii用『ファミリースキー』を発売。
4月	(株)バンプレストの家庭用ゲームソフト及び業務用ゲーム機の企画販売を行うゲーム事業部門を統合。
8月	『ソウルキャリバー IV』の全世界での販売本数が発売1週間で200万本を突破。
11月	品川区東品川にパークタワー開所。モバイルコンテンツ企画開発販売の拠点が横浜から移転。



ファミリースキー



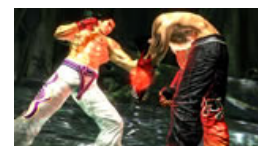
ソウルキャリバー IV

2009年

3月	テクニカルセンターが横浜市港北区から品川区勝島に移転。主な事業拠点が品川区内に集結。
4月	バンダイネットワークス(株)を統合。ネットワーク事業の総合力強化と新たなコンテンツや事業の創出を図る。
6月	株式会社カプコンとアミューズメント用ゲーム機で協業を開始。
7月	シールプリント機『Jewella Eye Lash』を発売。
10月	家庭用ゲーム『鉄拳6』プレイステーション3とXbox 360の2機種向けに発売、10月30日に全世界での出荷本数が250万本を突破。
12月	



Jewella Eye Lash



鉄拳6



ACE COMBAT Xi
Skies of Incursion

iPhone/iPod Touch用コンテンツ『ACE COMBAT Xi Skies of Incursion』の配信を開始。

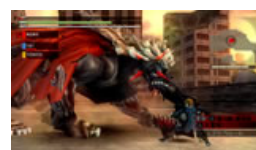
ACE COMBAT TM Xi Skies of Incursion ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©GeoEye ©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION.

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.

Powered by "CRIWARE mobile". CRIWARE is a trademark of CRI Middleware Co., Ltd.

2010年

2月	プレイステーション・ポータブル用『ゴッドイーター』を発売。3週間で出荷本数が50万本を突破。
4月	バンダイナムコグループの再編で、ゲームコンテンツSBUと映像音楽コンテンツSBUが統合。コンテンツSBUとなり、バンダイナムコゲームスが主幹として、コンテンツの創出から販売までを担う。 学校図書株式会社と共同で平成23年度小学校向け教科書28冊を製作。
5月	アーケード用ゲーム機として誕生したキャラクター「パックマン」が誕生30周年。
8月	ソーシャルネットワークサービス「facebook」向けに本格サービスを開始。
9月	iPhone/iPod touch、iPad用コンテンツ「太鼓の達人」シリーズ、国内累計ダウンロード数が100万件を突破。
10月	総務省採択「ネットワーク統合制御システム標準化推進事業」に幹事企業として参加。「EVサポートネットワーク」グループで、主にカーシェアリングを想定した実証実験を開始。 アーケード用ゲーム機「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス」発売。
11月	プレイステーション3とXbox 360で発売した「NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2」の出荷本数が全世界で100万本を突破。
12月	「モバゲー」に「ガンダムロワイヤル」を配信。登録者数が配信から6日で100万人を突破。 プレイステーション・ポータブル用「AKB1/48 アイドルと恋したら…」発売。



ゴッドイーター



パックマン30周年記念ロゴ



ガンダムロワイヤル
© 創通・サンライズ



AKB1/48 アイドルと恋したら…
©AKS 2010 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

2011年

2月	ニンテンドー 3DS用「リッジレーサー 3D」をハードと同時発売。 アーケード用ゲーム機として生まれた和太鼓リズムゲーム『太鼓の達人』が誕生から10周年。
6月	ニンテンドー DS用『Solatorobo ソラトロボ それからcodaへ』の「8時間で100通りのCM放送手法」がギネス世界記録に認定。
9月	『鉄拳』シリーズ初のフルCG長編アニメーション『鉄拳BLOOD VENGEANCE』を劇場公開。 アーケード用3D対戦格闘ゲーム『鉄拳 タッグトーナメント2』の稼働を開始。 『テイルズオブ』シリーズ15周年記念タイトルとしてプレイステーション3用『テイルズ オブ エクシリア』を発売。初日で出荷本数が50万本を突破。
10月	株式会社ディー・エヌ・エーとの共同出資による合併会社、株式会社BDNAを設立。 ※2012年3月「株式会社BNDeNA」に社名変更（2014年3月に解散） ゲームクリエイターによるコンサルタントサービス「ゲームメソッドコンサルティング」を開始。
12月	PlayStation Vita用『リッジレーサー』『塊魂 ノ・ビータ』をハードと同時発売。



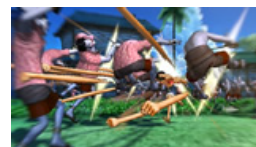
太鼓の達人



鉄拳 タッグトーナメント2

2012年

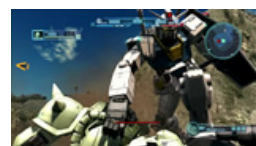
- 3月 プレイステーション3用『ワンピース 海賊無双』を発売。初日で出荷本数が65万本を突破。
- 4月 株式会社バンダイナムコスタジオを設立。開発部門を分社化。
- 6月 業界初となる基本料金無料のプレイステーション3用オンライン専用ゲーム『機動戦士ガンダム バトルオペレーション』を配信開始。
- 8月 アーケード用新感覚エアホッケーゲーム『ビッグバンスマッシュ』を稼働開始。
- 11月 サオ型コントローラーで魚を釣る新感覚の体感型メダルゲーム「釣りスピリッツ」を稼働開始。
- 一定の自主基準をクリアした業務用ゲーム機に「エコラベル(環境ラベル)」を表示する取り組み「エコアミューズメント」をスタート。業界初の取り組みで、環境に配慮した製品であることを訴求。
- MoMA（ニューヨーク近代美術館）が『パックマン』と『塊魂』をパーマネントコレクション（永年収蔵）することを決定。ビデオゲーム分野では初の認定。
- 12月 『テイルズ オブ』シリーズの累計出荷本数が1500万本を突破。
- バンダイナムコゲームスが配信するソーシャルゲームの累計登録者数が3,000万人を突破。
- 『アイドルマスター』の音楽CD（販売元：日本コロムビア）が第54回日本レコード大賞 企画賞を受賞。
- プレイステーション・ポータブル用ソフト『AKB1/149恋愛総選挙』が「Most pop singers featured in a video game（最も多くのポップシンガーがフィーチャーされたビデオゲーム）」としてギネス世界記録を樹立。



ワンピース 海賊無双
©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



BANDAI NAMCO Studios



機動戦士ガンダム
バトルオペレーション
©創通・サンライズ



eco amusement
エコラベル(環境ラベル)

2013年

- 2月 『NARUTOーナルトー ナルティメット』シリーズの全世界累計出荷数が1000万本を突破。
- 3月 ニンテンドー 3DS用ソフト『逃走中 史上最強のハンターたちからにげきれ!』の累計出荷本数が50万本を突破。
- 4月 バンダイナムコスタジオ、シンガポール、カナダ・バンクーバーの2拠点に海外子会社を設立。
「NARUTOーナルトー疾風伝 ナルティメットストーム3」が全世界で累計出荷数120万本を突破。
- 6月 パックマン新作アニメ「PAC-MAN and the Ghostly Adventures」が北米を皮切りに放送開始。キャラクター商品をワールドワイドで展開。
- 8月 プレイステーション3用ソフト「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル」が発売を前に受注本数50万本突破。



逃走中 史上最強のハンターたちからにげきれ!
©FUJII TELEVISION
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



PAC-MAN and the Ghostly Adventures

2014年

- 1月 第86回米国アカデミー賞 短編アニメーション部門 オムニバス映画『SHORT PEACE(ショート・ピース)』より森田修平監督作品『九十九(つくも)』がノミネート。
- 4月 企業ブランドの向上を目的にレーベルを「バンダイナムコゲームス」に統一。また、海外における「バンダイナムコ」ブランドの訴求と価値向上を目的に、社名に含まれる「NAMCO BANDAI」の表記を「BANDAI NAMCO」へ表記変更することに伴って、英文表記の社名を「BANDAI NAMCO Games Inc.」に変更。
- 8月 「NARUTOーナルトー 疾風伝 ナルティメットストーム3」全世界で累計出荷数200万本を突破!
- 12月 スマートフォン向けゲームアプリケーション「ONE PIECEトレジャークルーズ」1,000万ダウンロード突破。



NARUTOーナルトー 疾風伝
ナルティメットストーム3
©岸本斉史 スコット/集英社・
テレビ東京・びえろ
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



ONE PIECEトレジャークルーズ
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・
東映アニメーション
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

2015年

1月 中国における事業の拡大と強化を目的に、バンダイナムコ上海を設立。



4月 事業領域の拡大を目的に、社名を「株式会社バンダイナムコエンターテインメント」に変更
企業理念「アソビきれない毎日を。」策定。

アソビきれない毎日を。

バンダイ・ナムコ統合10周年を記念し、日本国内のクリエイターへ「パックマン」「ギャラクシアン」など17タイトルを開放する「カタログIPオープン化プロジェクト」を期間限定で開始。



パックマン30周年記念ロゴ

5月 5月22日 パックマン生誕35周年。映画「PIXELS」への登場のほか、シカゴに複合エンターテインメント施設「LEVEL257」をオープン、記念商品を発売するなど幅広く展開。

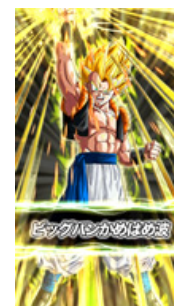
アーケード用ゲーム「スター・ウォーズ：バトルポッド」日本・欧米などで個人向け販売開始。豪華仕様1,200万円の「プレミアム・エディション」も発売。

9月 スマートフォン向けゲームアプリ「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」当社最速の配信開始1週間で400万ダウンロードを突破。



アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ

11月 スマートフォン向けゲームアプリ「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」全世界で3,000万ダウンロードを突破。



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.

12月 アーケード用3D対戦格闘ゲーム「鉄拳7」で当社初の賞金制公式大会を実施。

2016年

2月	港区芝に本社を移転。 2015年2月発売の「ドラゴンボール ゼノバース」が全世界で300万本を突破。	
4月	VRエンターテインメント研究施設「VR ZONE Project i Can」がダイバーシティ東京に10月10日までの期間限定でオープン。	 
5月	「ダークソウルⅢ」が、シリーズ最速でワールドワイド累計出荷本数300万本を突破。	 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2011-2016 FromSoftware, Inc.
10月	PlayStation VR専用タイトル「サマーレッスン：宮本ひかりセブンデイズルーム」「アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション」の2タイトルをローンチ発売。	  協力：舞浜アンフィシアター
11月	「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」全世界で1億ダウンロードを突破。 新たなターゲット層へ向けたパックマンの新ブランド「PAC-STORE(パックスストア)」ワールドワイド展開を発表。	 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. collaborated with ASOBISYSTEM, TWIN PLANET

2017年

1月	株式会社ナムコの創業者であり、当社の名誉相談役（株式会社バンダイナムコホールディングス最高顧問）の中村雅哉が1月22日(日)逝去（享年91歳）。	
4月	アミューズメント機器のアフターサービス機能を分社し、バンダイナムコテクニカを設立。	 BANDAI NAMCO Technica ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.