



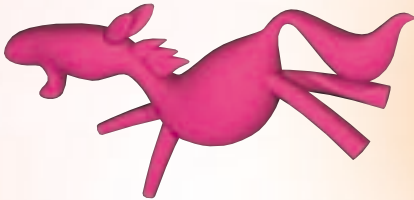
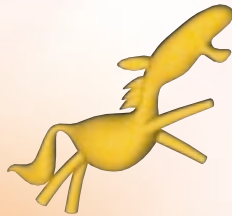
50

ANNIVERSARY

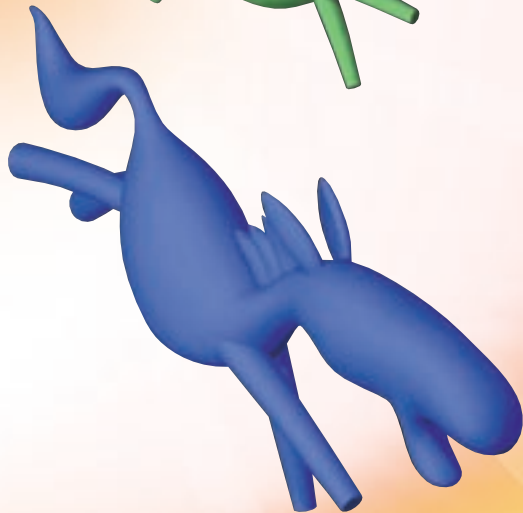
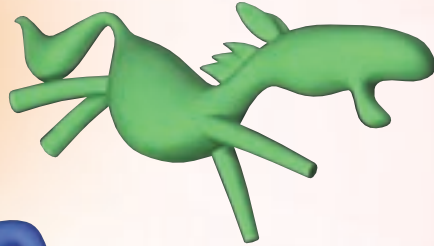


特集 ナムコ創立50年記念

「遊びを創った50年」



since
1955



ナムコ「遊び」の歴史



代表取締役会長
中村 雅哉

おもてなしの心で
「遊び」という文化を創出してゆきます

いつもナムコとそのエンターテインメント事業を御ひいきにいただき、ありがとうございます。おかげさまで当社は創立50年を迎えることが出来ました。

半世紀前、当社は横浜のデパートの屋上に2台の木馬を設置しスタートしました。

当時の私は、自ら木馬に油をさし、雑巾がけをすることは勿論、お子様達を抱えあげて木馬にお乗せしたり、親御さん等と会話をしたりすることで、お客様に、より快適に楽しい時間をお過ごしいただくための心配りをしておりました。

これは当社の基本精神である「おもてなし=エンターテインメント」に通じ、現在もナムコ社員全員の心に深く刻まれたDNAと言っても過言ではありません。

今や現代社会において日本のエンターテインメントコンテンツ産業は世界を牽引する程に達しています。

「遊び」は文化です。当社はこれからも、新しい時代に対応した新しい付加価値の有りよう、文化の在り方を多彩に提案してまいります。

1955年、百貨店屋上に設置した木馬2台からナムコは誕生しました。以来、ナムコは時代に先駆けた様々な「遊び」を通して、人びとの夢の創造に邁進してきました。創立50年を迎える今、その歴史を紐解いてみましょう。

1950



1955「木馬」
横浜の百貨店屋上に「木馬」を2台設置し、アミューズメント事業を開始。

1955.8 東京通信工業(現ソニー)が初のトランジスタラジオを発売。

- 1955 有限会社中村製作所を東京・池上に設立。(資本金30万円)
- 1957 本社事務所を東京・銀座に開設。娯楽機器販売を開始。
- 1959 株式会社中村製作所に組織変更。(資本金500万円)

1960

1961.4 ソ連ガガーリン少佐、ポストロクで地球を1周。「地球は青かった」



1963「ロードウェイライド」
東京・日本橋三越本店の屋上に「ロードウェイライド」を設置。その後、三越各店に展開。

1963「ベリスコープ」



1964.10 東海道新幹線開業。東京オリンピック開催。女子バレーで金。

1967「大東京ロープウェイ」



1967「飛行搭」



1968「ゼロファイター」



1968「グランプリ」



1968「アクアマチックガン」



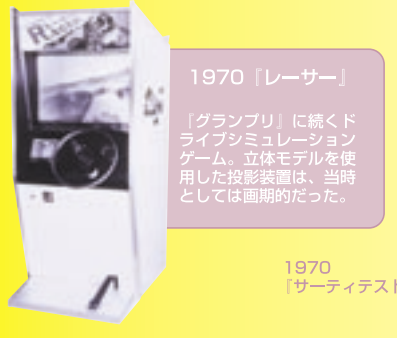
1968「パルジ大戦」



1966 東京・大田区に本社工場を設置し、開発・製造部門を拡充。大阪事務所を大阪・難波に開設。中村製作所のブランドマークを使用開始。



1970



1970「レーザー」
「グランプリ」に続くドライシミュレーションゲーム。立体モデルを使用した投影装置は、当時としては画期的だった。



1970「サーティテスト」

1970.3 日航機よど号を赤軍派がハイジャック。犯人は北朝鮮に逃亡。

1971「ゼロセン」



1972「エアーカー」



1973「ダックス」



1973「フォーミュラX」



1974 長嶋茂雄選手が引退。「わが巨人軍は永遠に不滅です！」

1975「リンカーン」

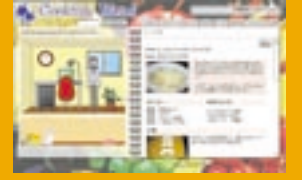


1976「F-1」



新たな試み

これらの他にも旅エンターテインメント事業、携帯電話やネットを活用したコミュニティサイト事業など、「遊び」をキーワードとして、ナムコはさまざまな分野に活動範囲を広げています。



福祉事業

ナムコでは「遊び」と「福祉」の融合を目指す「バリアフリーエンターテインメント構想」を提唱。教育・福祉関連事業にも積極的に参加し、身体障害者(児)やシルバーエイジの方に向けた福祉機器や生活補助機器で、多くの人々の日常生活を支えています。



家庭用ゲームソフト販売事業

全世界の家庭用ゲーム機に対するゲームソフトの提供を中心に、周辺機器や攻略本の制作、コミック誌や映画等との企画段階からのタイアップなどメディアミックスにも積極的に取り組み、家庭におけるエンターテインメントの充実を推進しています。



モバイルネットワーク事業

携帯電話をはじめとするモバイル端末の急速な普及と飛躍的な技術革新を受け、「いつでも、どこでも、だれとでも」をコンセプトにナムコの保有する既存ソフト資産と、新たに開発した専用コンテンツの双方を配信提供しています。



ナムコはエンターテインメント企業として、ゲームという枠組みを超えて、テーマパーク、教育、福祉、環境といったあらゆる分野に「遊び」の要素を取り入れ、挑戦しています。

業務用機器販売事業



卓越した研究開発力と独創的な企画力を背景に、幅広いお客様に楽しんで頂けるさまざまな業務用アミューズメントマシンをお届けしています。また、パチンコやパチスロの映像ソフトなどの開発も手掛けています。

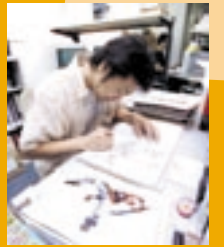
アミューズメント施設運営事業

アミューズメント施設を「人々の触れ合いの場」として捉え、より細やかなおもてなしとサービスに努めています。そして「コミュニケーションスペース」と呼ぶにふさわしい遊び環境づくりを進めています。また、新空間プロデュース集団「チームナンジャ」を編成し、フードテーマパークを中心とした空間企画設計事業も行っています。



ナムコの主な事業

研究開発



3DCGシステム、映像、音響等の基礎研究をはじめ、業務用機器や家庭用ゲームソフト、急速に発展・普及するブロードバンド等に対応したネットワーク向けコンテンツまで、総合的な研究開発活動を展開しています。

1987
業界初の通信機能搭載ドライブゲーム
「ファイナルラップ」を発売。



1987「ドラゴンスピリット」



1988.3 日本初の屋根付き球場、
東京ドームが開業。

1988 「未来忍者 慶雲機忍外伝」
ナムコ初のオリジナル映画作品「未来
忍者 慶雲機忍外伝」を東京国際ファン
タスティック映画祭'88で上映。メデ
ィアミックス展開として業務用ビデオ
ゲーム「未来忍者」も発売。



1988 「美声ホン」



1988 「ウイングラン」

ナムコで初めてポリゴンを使用したレ
ースゲーム。本物のレースカーの走行
データが使用されており、実際のドラ
イビングテクニックが駆使できる。



1989.1 裕仁天皇(昭和天皇)逝去。
元号は「平成」に。

1989.4
消費税導入 (消費税率3%)

1989
「ユース・ロードスター・ドライビング・
シミュレータ」をマツダ(株)と共同開発。



1989 「ワニワニパニック」



1989.11 ベルリンの壁崩壊。
翌年東西ドイツ統一。

1983 関西事務所を大阪・吹田市に移転。
1985 新社屋(本社ビル・営業本部ビル)を東京・大田区に竣工。
1986 レストラン・チェーンのイタリアントマトを取得。
科学技術の発展を目的に、財団法人ニューテクノロジー振興財団を設立。
新社章を制定。
1987 ミュージカル「スターライトエクスプレス」日本公演に協賛。
1988 東京証券取引所市場第二部に上場(資本金55億5000万円)
横浜未来研究所を横浜市港北区(現都筑区)に開設。
CG制作会社JCGLと提携。受注制作から映像提供まで幅広いCG映像事業に参入。

1983 「コスモ星丸(つくば博)」



1983.4 千葉・浦安に東京ディ
ズニーランド開園。



1983
「Mr. プロレス」

1983 人気TV番組「オールナ
イトフジ」 「スチューデス物語」

1984 ファミリーコンピュータ用ソフト
「ギャラクシアン」

ナムコのファミリーコンピュ
ータ用ソフト第一弾として発売さ
れた「ギャラクシアン」。業務
用の興奮が自宅で楽しめるとい
うことで大人気となった。



1984.2 橋村直己さん遭難。
マッキンリー登山後に消息を絶つ。

1985 「ドラゴンバスター」



1984 「ドルアーガの塔」



1985.8 日航ジャンボ機、群馬
県御巣鷹山に墜落。死者520名。

1985 携帯型意思伝達装置
「トーキングアイド」



1985 「龍馬くん」



1986 「スイートランド」

アームですくったお菓子を動くテー
ブルに落として、取り出し口まで押し出
すプライズゲーム。わかりやすいル
ールが支持され、後続シリーズは現在も
AMスペースの定番マシンとなっている。



1986 ファミリーコンピュータ用ソフト
「プロ野球ファミリースタジアム」



1986 「源平討魔伝」



1980

1980 「バックマン」

バックマンを操作してモンスター
をかわしつつフィールドに配置さ
れたドットを食べていくゲーム。
シンプルな内容が支持され、世界
的ブームとなった。



1980 漫オブーム。TV「オレ
たちひょうきん族」が人気。

1980
原子カロボット
「アトマ」



1980 迷路脱出口ロボット
「ニヤムコ」



1980.3 ピンクレディ解散。

1980 「ラリー-X」



1981.4 初のスペースシャトル
「コロンビア」打ち上げ。

1981 迷路脱出口ロボット
「マッピー」



1981 聖子ちゃんカットが流行

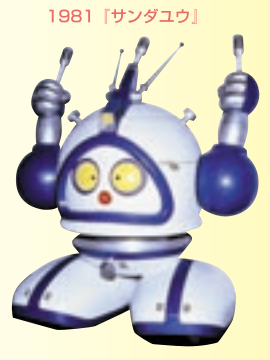


1981 「ギャラガ」

1981 「おかし大作戦」



1981.9 なめ猫グッズが流行。



1981 「サンダウウ」

1981 「ビュタン」



1982.2
日航機逆噴射で羽田沖に墜落。

1982 「ボールポジション」

自分の車を後ろ斜め上の視
点から見たレースゲーム。こ
れまでにないクオリティで燃費感を出
すことに成功した。



1982.11
上越新幹線と東北新幹線が開業。

1983 「ゼビウス」

美しいグラフィックやスムーズな画面
スクロール、ストーリー性など、これ
までにないクオリティで燃費感の人気が
なったシューティングゲーム。

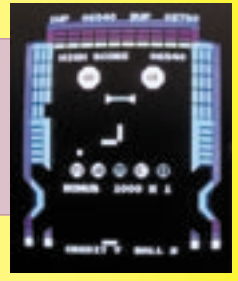


1977
「シュータウェイ」

ミラー投影式のガンシューティングゲ
ームで、銃身には本物を使用したこだわ
り設計。ゲームシステムやサウンドもク
レイ射撃のリアリティを追究した一作。

1978 「ジービー」

ナムコのオリジナル業務用ビ
デオゲーム機第1号。ダイヤ
ル式コントローラーで2つの
パドルを操作し、ブロックを
崩していく。



1978 「サブマリン」



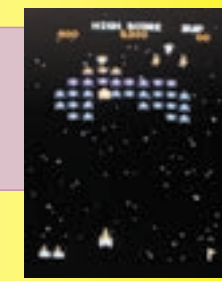
1978 「クレイチャンプ」



1978 映画「スター・ウォーズ」
公開。キャンディーズ解散。

1979 「ギャラクシアン」

ギャラクシアンを操り、エイリアン
を撃ち落とすシューティング
ゲーム。弧を描きながら飛来するエ
イリアンの動きや、美しい星の流れ
が話題になった。



1979 「ゼロイン」



1979 「ピッチイン」



1979
「3年B組金八先生」放送開始

1970 東京・大田区矢口に矢口工場を設置。(現本社ビル)
1971 正式の社名変更に先だって
NAMCOブランドを使用開始。
当時のナムコブランドマーク

1974 アタリ・ジャパン(株)を米国
アタリ社から取得し、ビデオゲーム機事業に進出。
1977 株式会社ナムコに社名変更(資本金2億4000万円)。
ナムコ・エンタープライゼス・エイシアLTD.を香港に設立。
1978 横浜サービスセンターを横浜市港北区に設置。(現サービ
スセンター)
ナムコ・アメリカINC.を米国カリフォルニア州サニーベ
ル市に設立。

2000

2000 白川英樹さん、導電性ポリマーの発見でノーベル化学賞を受賞。

2000 プレイステーション2用ソフト「リッジレーサーV」
プレイステーション2本体と同時に発売された「リッジレーサー」シリーズ第5弾。ハードの性能を十分に引き出したグラフィックは、従来の家庭用ゲームの概念を覆した。



2000 「料理の達人」

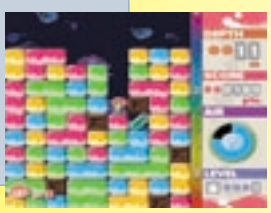


2000 九州最大規模のアミューズメント施設「ナムコ・ワンダーパーク ホークスタウン」を出店。



2000.5 宇多田ヒカル、17歳で長者番付歌手部門1位。

2000 家庭用ソフト「ミスタードリラー」
主人公ホリ・ススムを操作して地底深く掘り進むアクションゲーム。家庭用への移植にあたっては、3つのハードで同時発売された。



2000.7 西暦2000年の節目に、額面二千円の新札を発行。

2000 東京・台場に香港の街並を再現した「南夢宮電子遊戯世界 東京皮蛋城」を出店。



2000 シャープ株式会社「ザウルス」向けに「バックマン」の配信を許諾。

2000.8 K-1選手のアンディ・フグさん急死。

2000 インターネット空間「知・好・楽」を名古屋・納屋橋に出店。



2000 プレイステーション2用ソフト「MotoGP」



2000.9 シドニー五輪。柔道田村亮子選手悲願の金メダル。

2000 「ナムコ・ワンダーエッグ」閉園

1992年の開園以来、「ワンダーエッグ2」「ワンダーエッグ3」と名称を変え運営期間を延長。そして2000年12月31日、多くのファンに惜しまれつつ閉園となった。



2000.11 本田技研工業が人間型ロボット「ASIMO」の開発を発表。

1998 テーマ型アミューズメント施設「ナムコ・ワンダーパーク 港北バックマンスタジアム」を出店。



1998.2 長野冬季オリンピック開催。ジャンプ団体とスケート男子500で金。

1999 プレイステーション用ソフト「バックマン20thアニバーサリー」

バックマンの20周年を記念して発売されたプレイステーション用ソフト。3Dアクションゲームの他、原作のアーケードゲームも楽しめる。



1999 株式会社NTTドコモの携帯電話「モード」サービス向けに「ナムコ・ステーション」を開設。ネット化に向けてコンテンツビジネスを拡充。

1999 NHK「おかあさんといっしょ」の「だんご3兄弟」が大ヒット。

1999 ドリームキャスト用ソフト「ソウルキャリバー」



繰り出した技の軌跡が美しい武器格闘ゲーム。ドリームキャスト版はグラフィックや追加要素などが業務用以上に作り込まれており、ファンを唖らせた。

1990 ナムコ・アメリカINC.が米国での業務用ゲーム機の直接販売を開始。ナムコ・アメリカINC.がアタリオペレーションズINC.を取得、米国でのアミューズメント施設展開を開始。

家庭用ゲームソフト部門の米国拠点として ナムコ・ホームテックINC.を設立。

交通安全教育用シミュレーター開発で三菱プレジジョン株式会社と提携。

1991 ナムコ・ヨーロッパLTD.を英国ロンドンに設立。東京証券取引所市場第一部に上場（資本金69億8400万円）。

1992 欧州での生産および英国での販売強化のため、ブレント・レジャーLTD.を設立。

1993 米国最大手のアミューズメント施設経営会社アラジンズ・キャッスルINC.を取得。

上海南夢宮有限公司を中国との合併事業として設立。アミューズメント機器の製造販売 およびアミューズメント施設運営事業を展開。

ナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパLTD.を英国ロンドンに設立。

1994 横浜クリエイティブセンターを横浜市神奈川区に開設。ナムコ・オペレーションズINC.とアラジンズ・キャッスルINC.を合併し、ナムコ・サイバーテイメントINC.を設立。

1995 米国にナムコ・ホールディングCORP.を設立。

1996 スペイン、フランス、ドイツ、イスラエルに子会社を設立、アミューズメント施設展開を開始。

1997 日活株式会社に新資本金30億円を投資し、グループ企業化。北米市場における複合型アミューズメント施設の経営を行うためエクセス・エンターテインメントINC.を設立。

1998 大阪府吹田市に関西支社ビルを開設。株式会社ナムコレーディングを設立。バンダー事業を開始。

1999 パチンコ機用液晶ユニットの供給を開始。バリアフリーエンターテインメント構想を提唱。遊びと福祉の融合を目指し介護ビジネスに新規参入。家庭用ゲームソフトの開発子会社、株式会社モノリスソフトを設立。

1994.10 大江健三郎さんにノーベル文学賞。



1995.1 阪神・淡路大震災発生。M7.2の直下型地震。



1994 プレイステーション用ソフト「リッジレーサー」をハードと同時に発売。

1995 スーパーファミコン用ソフト「テイルズ オブ ファンタジア」



1995~ プレイステーション用ソフト「ナムコミュージアム」シリーズ

1995.3 地下鉄サリン事件。



1996 ルーズソックスが少女層に流行。



1997 複合エンターテインメント施設「INTI (インティ) 渋谷」を出店。

1997 英国ロンドンの旧市庁舎内に大型エンターテインメント施設「ナムコ・ステーション」カウンティホール店を出店。

1997 「たまごっち」爆発的に大流行。

1997 プレイステーション用ソフト「テイルズ オブ デスティニー」



1996 「ナムコ・ナンジャタウン」
日本最大のビルイン型テーマパークとして東京・池袋にオープン。6つのエリアに独自の街巡り型アトラクションや、数多くの遊びの仕掛けが施されている。

1996 都市型複合アミューズメント施設「ナムコ・ワンダータワー京都店」を出店。



1997.4 消費税5%スタート。



1997 米国CG学会「SIGGRAPH(シーグラフ)」にCG映像3作品が同時入選。



1990

1990 「国際花と緑の博覧会」にハイパーエンターテインメント構想に基づく大型遊園施設「ギャラクシアン2」「ドルアーガの塔」を出展営業。



1990.2 ローリングストーンズ、日本初公演。

1991 「スターブレード」

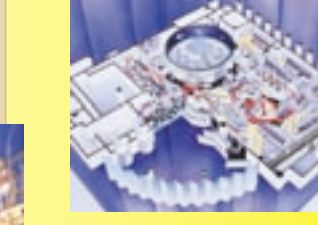


1990 「コスモギャングス」



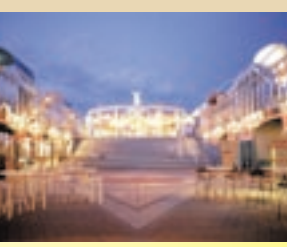
1991.1 湾岸戦争に突入。多国籍軍がバグダッドを空爆。

1991 大型アミューズメント施設「プラボ千日前店」を大阪に出店。

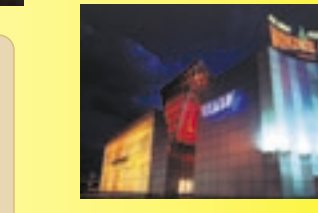


1992 「ナムコ・ワンダーエッグ」

1992年2月29日、東京・二子玉川に開園した期間限定・史上初の都市型テーマパーク。人気の高さから開園期限は最終的に2000年まで延長された。



1993 ナムコ初のデベロッパー事業による複合アミューズメント施設「ナムコ・ワンダーシティ鶴見」を横浜市鶴見区に展開。

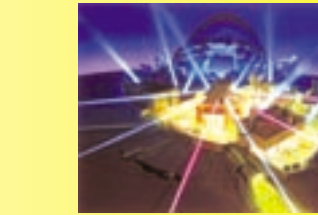


1993 「リッジレーサー」

リアルタイム3次元CGシステム「システム22」を搭載し、映像が飛躍的に進化したレースゲーム。ドリフト走行の豪快さが人気を呼んだ。



1994 「ナムコ・ワンダーエッグ」隣接地に遊びの錬金術国家「たまご帝国」をオープン。

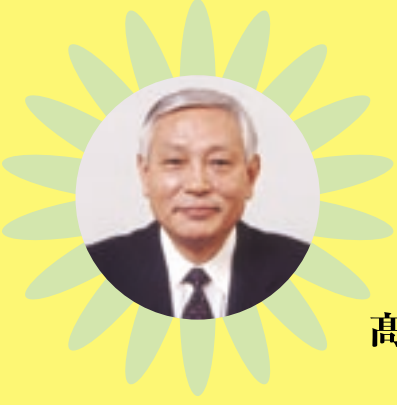


1993.6 皇太子殿下、もと外交官の小和田雅子さんと結婚。



1994 「鉄拳」
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントとの共同開発による3次元システム基板「システム11」を使用したポリゴン格闘ゲーム。個性溢れるキャラクターと技の爽快感で人気シリーズとなる。

1994.7. 女性宇宙飛行士、向井千秋さんスペースシャトル「コロンビア」で宇宙へ。



代表取締役社長
高木 九四郎

これからもお客様にたくさんの “ご満足感”を提供いたします

皆様方には日頃よりさまざまな形でナムコをご支援戴き、誠にありがとうございます。

昭和30年に中村製作所としてこの世に生まれし以来、ここに無事創立50年を迎えることができましたのもひとえに皆様方のおかげと心から感謝申し上げます。ナムコは、創業者（現会長）の基本理念のもと、「モノレールから木馬まで」「お子様の夢を創る」「遊びをクリエイトする」「遊びは文化である」「アミューズメントからエンターテインメントへ」と、常に10年先を見据えたスローガンを提唱し、時代とともに変わり続ける“遊び”について真剣に取り組み、これまでの歴史を築き上げてまいりました。

私達の企業使命は、遊びのある豊かで明るい健やかな生活の実現に寄与することです。この創立50年をこれからの新しいナムコの歴史を刻み始める節目の年と位置付け、全社員心を一つに、森羅万象の中にある“遊び”にたゆまぬ知的好奇心と知恵と創造力をもって臨み、その時代にふさわしい新しい“遊び”を創出することによって、これからもお客様に“ご満足感”を提供してまいります。

今後とも皆様方の変わらぬお力添えを賜りますよう、宜しくお願い申し上げます。

★遊技施設の経営

遊技施設の運営事業を展開しています。

株式会社サントロベ
〒107-0052 東京都港区赤坂3-10-10
TEL 03-5562-5400

★観光ホテル事業

北海道函館市において観光ホテル事業を展開しています。

株式会社湯の川観光ホテル
〒042-0932 北海道函館市湯川町2-4-20
TEL 0138-36-1000

★自動販売機の設置・管理事業

自動販売機の設置および管理業務を行っています。

株式会社ナムコトレーディング
〒146-0095 東京都大田区多摩川2-9-22
TEL 03-5741-5031

★建物総合管理業務 及び損害保険代理業

損害保険代理業および建物管理受託業務を行っています。

株式会社ミル
〒146-0095 東京都大田区多摩川2-9-22
TEL 03-3756-8580

★ゲームソフト開発事業

家庭用ゲームソフトの開発を専門に行い、ナムコのコンシューマー用製品のラインナップの充実を図っています。

株式会社モノリスソフト
〒153-0051 東京都目黒区上目黒2-1-1
中目黒GTタワー 12F
TEL 03-5721-7181

株式会社ナムコ・ティルススタジオ
〒171-0033 東京都豊島区高田3-28-2
GEエジソンビル高田馬場6F
TEL 03-5979-7650

★環境ビジネス

地球環境の保全をテーマに、幅広い環境関連商品の開発・販売事業を展開しています。

株式会社ナムコ・エコロテック
〒146-0095 東京都大田区多摩川2-9-22
TEL 03-5482-7211

★映画・映像事業

映像エンターテインメント企業として、映画事業を始め衛星放送事業、ビデオ・DVDソフト事業を手がけています。

日活株式会社
〒113-0033 東京都文京区本郷3-28-12
TEL 03-5689-1002

★飲食事業

イタリア料理と自家製ケーキを中心としたレストランやカフェを国内外で展開しています。

株式会社イタリアントマト
〒107-0052 東京都港区赤坂9-6-24
乃木坂ロッポニコビル
TEL 03-3404-2691


ナムコグループの活動

ナムコグループでは、エンターテインメントを核にさまざまな事業を展開しています。また、国内に留まらず世界各地に事業拠点を設置し、アミューズメントマシン等の開発・生産・販売およびアミューズメント施設経営を行っています。


2003 「ドラゴンクロニクル」
リライタブルカード対応の多人数対戦型ビデオゲーム。最大8人のプレイヤーによるかけ引きの奥深さと、ドラゴン育成の楽しさが魅力。



2003.10 シュワルツェネッガー氏が米カリフォルニア州の知事に。
2004 餃子のテーマパーク「浪花餃子スタジアム」を大阪梅田にオープン。



2004 プレイステーション2用ソフト「魂魂」



2004.1 NASAの探査車が火星着陸。海が存在した痕跡を発見と発表。

2000 デジタルハリウッド株式会社と共同でゲームスクール「ナムコDHゲームラボ」を開校。
「プレイステーション2」との共通性を持つシステム基板「システム246」を株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントと共同開発。
株式会社ナムコ・エコロテックを設立。
2001 株式会社セガと物流事業で業務提携。
株式会社エニックス、株式会社スクウェアと3社による連携について合意。
株式会社セガとアミューズメント事業分野において包括業務提携。
2002 株式会社セガ、任天堂株式会社と次世代業務用3次元コンピュータグラフィックスボード「トライフォース」の共同開発で業務提携。
ナムコ・任天堂、家庭用ゲームソフト事業で業務提携。
2003 家庭用ゲームソフトの開発子会社、株式会社ナムコ・ティルススタジオを設立。
2004 ナムコ・ホームテックとフラッグシップ社、PC用ゲームの開発・販売についてパートナー契約を締結。

2002.10 ノーベル賞で日本初のダブル受賞。物理学賞の小柴昌俊さんと化学賞の田中耕一さん。

2002 プレイステーション2用ソフト「テイルズ オブ デスティニー2」
2002 プレイステーション2用ソフト「太鼓の達人 タタコンでドドン」
2003 「ソウルキャリバーII」を家庭用ハード3機種（プレイステーション2、ニンテンドーゲームキューブ、Xbox）で同時発売。



2003.1 松井秀喜外野手、ニューヨーク・ヤンキースと入団契約。

2003 フードテーマパーク「アイスクリームシティ」をナムコ・ナンジャタウンにオープン。



2003 ニンテンドーゲームキューブ用ソフト「テイルズ オブ シンフォニア」




2003.3 米英軍、イラクと開戦。首都をミサイル攻撃。

2003 「ビッグスイートランド」
最大6人まで同時プレイ可能なビッグサイズのプライズゲーム。ミラクルジャックポットなどの多彩なボーナスチャンスがゲームを盛り上げる。




2001.4 小泉純一郎氏が第87代の首相に。小泉フィーバー。
2001 新空間プロデュース集団「チームナンジャ」を編成し、商業施設などの空間演出にノウハウを提供。第一弾として横浜・伊勢佐木町の「横浜カレミュージアム」（事業主体:株式会社マタハリ）を受注。



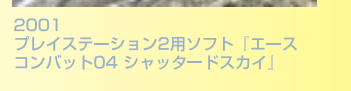
2001.9 高橋尚子選手、ベルリン・マラソンで女子の世界最高記録で優勝。

2001 「太鼓の達人」
様々なジャンルの曲にあわせて和太鼓をたたく音楽ゲーム。幅広い層の支持を受け、大ヒットとなった。後にプレイステーション2用も発売、業務用とともにシリーズを重ねている。



2001.9 米国で同時テロ発生。乗っ取られた民間機がNY世界貿易センタービルに突入。

2001 プレイステーション2用ソフト「エースコンバット04 シャッタードスカイ」




2001.12 皇太子妃雅子さまが女の子を出産。お名前が「愛子」さまに。

2002 三菱電機株式会社のDVDカーナビゲーションシステム向けに、ゲームソフト「バックマン」、「ワニワニパニック」、「鉄拳コマンドバトル」の3タイトルを提供。



2002 「美肌惑星」
プロカメラマンが露出・ライティングをプロデュースし、ファッションモデルのような超美麗写真の撮影を可能にした高画質シールプリント機。



2002 札幌エスタ9階に複合型アミューズメント施設「ナムコ・ワンダーパーク札幌」を出店。



2002 「池袋餃子スタジアム」
ナムコ・ナンジャタウン内にオープンした世界初の餃子フードテーマパーク。全国の「ご当地餃子」専門店の味が一度に楽しめ、好評を博している。

