

株式会社ナムコ 2004年3月期 (平成16年3月期) 決算説明要旨

2004年3月期は業務用事業(機器販売、施設運営)と海外家庭用事業が業績を牽引

2004年3月期決算 業績ハイライト

- 業務用機器販売事業は、国内では多人数対戦型ビデオゲーム「ドラゴンクロニクル」が計画を大きく上回る販売を記録し業績を押し上げた。この他、人気リズムアクションゲームの最新バージョン「太鼓の達人5」の販売も好調。プライズマシン「ビッグスイートランド」、「スウィートランド4」、シングルメダル機「羊飼いのペター」などのリピート製品の販売も好調。海外でも同様に「タイムクライシス3」、「ミズパックマン/ギャラガ」などリピート製品の販売が好調。
- 家庭用ゲームソフト販売事業は、海外におけるマルチプラットフォーム向け「ソウルキャリバー」の販売が欧米で300万本を超え、業績を牽引した他、ナムコ・ホームテックINC. 開発による新規タイトルのPS2・XB向け「kill.switch」が堅調に推移。リピート・廉価版の販売も引き続き好調に推移した。その他、国内のPS2向け「太鼓の達人」シリーズが好調で、PS2向け「太鼓の達人 あっぱれ三代目」、PS2向け「太鼓の達人 わくわくアニメ祭り」を加え、シリーズ4作品で通算販売本数200万枚を達成。また、当社が開発協力をしたGC向け「ドンキーコング」(発売元任天堂)も市場で好評を博した。新規タイトルとして発売したマルチプラットフォーム向け「R:RACING EVOLUTION」、GC向け「バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海」は、伸び悩んだ。期末に発売したPS2向け「塊魂」は、新機軸の製品として話題を集めた。欧州ではPS2向け「タイムクライシス3」が計画を上回る販売となった。
- 国内アミューズメント施設運営事業は、既存店前年比が累計で106.5%となった。売上構成では引き続きプライズゲーム、メダルゲーム、シールプリント機が好調。北米アミューズメント施設運営事業は既存店前年比が累計で期首計画通りの95.0%。レベニューシェア展開の拡充や運営面で改善を図ると共に、賃料削減などコスト削減効果の進捗により黒字化を達成した。なお、ナムコ・オペレーションズ・フランスにおいてレベニューシェア展開していた24店の売却が10月に完了。今後、欧州におけるAM施設運営事業はイギリス、スペインのみに集中することとなった。
- 飲食事業は、引き続き「イタリアン・トマト カフェジュニア」展開に注力。映画・映像事業は、継続的な収益向上のため業務の合理化に取り組んでいる。両事業共に収益性を順調に確立している。
- 営業外費用は、家庭用ゲームソフト開発子会社(ナムコ・テイルズスタジオ)の営業権償却が主なもの。
- 特別損失は、米国アミューズメント施設運営会社(エクセス・エンターテインメント INC.)の減損会計適用を見込んでの引当処理による損失、および米国音楽ゲーム配信会社(ミュージックプレイグラウンド INC.)の整理損が主なもの。

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2003/3期	2004/3期		2005/3期	
	通期実績	通期計画	通期実績	上期予想	通期予想
売上高	154,777	174,600	172,594	81,300	188,000
売上総利益	37,529	48,200	49,088	19,200	51,200
営業利益	9,470	15,100	15,430	2,900	15,500
経常利益	8,777	14,300	14,428	2,700	15,200
当期純利益	4,115	6,600	7,545	1,400	8,500

各事業セグメントの解説
業務用機器販売事業

< 業務用機器販売 >

● **主要製品販売高**

【ナムコ単体】

(単位:百万円)

製品名	ジャンル	通期実績
ドラゴンクロニクル	多人数対戦型ビデオ	3,700
タイムクライシス3(筐体+キット)	ガンシューティング	2,250
太鼓の達人シリーズ	和太鼓リズムアクション	1,610
スウィートランドシリーズ	プライズ	1,350
システム基板関連	システム基板	1,280
1人用メダルワイドブッシャー	メダル	1,270
ビッグスウィートランド	プライズ	1,260
シールプリント機関連	シールプリント機	1,080
ワイワイクリッパーブルーバージョン	プライズ	500

スロットの王子様、パズボール、すごろチック JAPAN、羊飼いのベター等の合計

【ナムコ・アメリカ、ナムコ・ヨーロッパ】

(単位:百万円)

製品名	ジャンル	通期実績
タイムクライシス3	ガンシューティング	3,220
ミズパックマン/ギャラガ	アップライトビデオ	680
TOKYO COP	ドライブ	580

上記数値は、関係会社間取引を含む

< パチンコ・パチスロ関連事業 >

- 2004年7月の遊技機の認可に関する規則等の改正により、制作変更が必要となったため販売時期が遅延となった機種が出た。その結果、当期はパチスロ液晶表示ユニット「鉄拳 R」1機種のための販売実績となった。
- 当期は、売上高8億9千万円、営業利益2千万円となった。

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2003/3期	2004/3期		2005/3期	
	通期実績	通期計画	通期実績	上期予想	通期予想
売上高	16,254	27,600	26,990	12,700	28,100
営業利益	1,180	6,760	6,691	1,600	4,500

家庭用ゲームソフト販売事業

< 家庭用ソフト販売 >

地域別ハード別販売数量 (単位:千本)

地域	機種	上期		下期		通期	
		新規タイトル数	数量	新規タイトル数	数量	新規タイトル数	数量
国内	PS2	2	624	9	1,481	11	2,105
	PS	0	21	0	22	0	43
	GC	2	394	2	154	4	548
	XB	0	12	2	16	2	28
	GBA	2	167	0	17	2	184
	その他	0	0	0	1	0	1
		6	1,218	13	1,690	19	2,908
欧州	PS2	2	885	5	1,852	7	2,737
	PS	0	164	0	86	0	250
	GC	1	167	3	172	4	339
	XB	0	80	3	241	3	321
	その他	0	0	1	4	1	4
		3	1,296	12	2,355	15	3,651
韓国・アジア	PS2	1	63	1	-15	2	48
	XB	1	4	0	7	1	10
	その他	0	110	1	61	1	171
	2	177	2	53	4	230	
北米	PS2	2	2,273	5	2,496	7	4,769
	PS	0	615	0	520	0	1,135
	GC	1	629	4	1,047	5	1,676
	XB	1	728	4	894	5	1,622
	GBA	0	0	0	66	0	66
		4	4,244	13	5,023	17	9,267
全世界合計	15	6,935	40	9,121	55	16,055	

ハード別数量 (単位:千本)

PS2	7	3,845	20	5,814	27	9,659
PS	0	800	0	628	0	1,428
GC	4	1,190	9	1,373	13	2,563
XB	2	823	9	1,158	11	1,981
GBA	2	167	0	83	2	250
その他	0	110	2	66	2	176
全世界合計	15	6,935	40	9,121	55	16,055

レポート・廉価版数量 (単位:千本)

国内	666	123	788
欧州	903	1,011	1,914
北米	2,511	2,869	5,380
全世界合計	4,080	4,003	8,083

主要販売実績 (単位:千個)

地域	機種	タイトル	数量
国内	PS2	太鼓の達人シリーズ	837
	GC	テイルズ オブ シンフォニア	301
	マルチ	R・レーシング・エヴォリューション	236
欧州	マルチ	ソウルキャリバー	1,005
	PS2	鉄拳4(プラチナム)	723
	PS2	MotoGP3	421
北米	PS2	タイムクライシス3	411
	マルチ	ソウルキャリバー	2,049
	マルチ	バックマンワールド2(GH)	971
	マルチ	Museum(レポート)	917
	PS2	エースコンバット4	622
	PS2・XB	Kill switch	497
	PS2	鉄拳4	347
	PS2	鉄拳タッグ・トーナメント(GH)	328
	マルチ	Dead To Rights(レポート)	327
	マルチ	Spawn	316
	PS	Museum 3 (GH)	289
	PS2	XenoSaga(レポート)	271
	PS	PacMan World (GH)	257
	マルチ	I-Ninja	238
	PS	鉄拳3(GH)	226

[ご参考] 2003/3期実績 (単位:千本)

地域	機種	上期		下期		通期	
		新規タイトル数	数量	新規タイトル数	数量	新規タイトル数	数量
国内	PS2	3	369	9	2,183	12	2,552
	PS	1	56	1	128	2	185
	GC	0	0	2	119	2	119
	XB	0	0	2	39	2	39
	GBA	4	198	5	422	9	620
		8	623	19	2,891	27	3,514
欧州	PS2	4	1,521	2	768	6	2,289
	PS	1	339	0	299	1	638
	GC	0	0	1	60	1	60
	XB	0	0	1	57	1	57
	GBA	0	0	0	0	0	0
	その他	0	1	0	0	0	1
	5	1,861	4	1,184	9	3,044	
アジア	PS2	4	41	10	304	14	344
	PS	0	1	0	3	0	4
	4	42	10	307	14	349	
北米	PS2	1	647	5	2,511	6	3,158
	PS	0	472	0	545	0	1,016
	GC	1	147	2	239	3	386
	XB	1	414	2	215	3	629
	GBA	0	108	0	75	0	183
	その他	0	49	0	1	0	50
	3	1,837	9	3,586	12	5,423	
全世界合計	20	4,362	42	7,968	62	12,330	

ハード別数量 (単位:千本)

PS2	12	2,577	26	5,767	38	8,344
PS	2	868	1	975	3	1,843
GC	1	147	5	418	6	565
XB	1	414	5	311	6	725
GBA	4	306	5	497	9	803
その他	0	50	0	1	0	50
全世界合計	20	4,362	42	7,968	62	12,330

レポート・廉価版数量 (単位:千本)

国内	110	205	315
欧州	734	627	1,360
北米	1,265	1,573	2,838
全世界合計	2,108	2,405	4,513

主要販売実績 (単位:千個)

地域	機種	タイトル	数量
国内	PS2	テイルズ オブ デスティニー2	800
	PS2	太鼓の達人 タタコンでドンガドン	513
	PS2	太鼓の達人 ドキッ! 新曲だらけの春祭り	205
	PS2	熱チュー! プロ野球2002	267
	PS2	熱チュー! プロ野球2003	207
欧州	マルチ	ソウルキャリバー	245
	PS2	鉄拳4	775
北米	PS2	スマッシュコート プロトーナメント	268
	PS2	鉄拳4	780
	PS2	鉄拳タッグ・トーナメント(GH)	581
	PS2	エースコンバット4(GH)	425
	マルチ	Dead To Rights	907
	PS2	Xenosaga	208
マルチ	Museum(レポート)	391	
マルチ	バックマンワールド2	331	
PS	鉄拳3 (GH)	330	
PS	Museum 3(GH)	261	

< ウェブ&モバイル・コンテンツ関連事業 >

- 国内市場では、NTTドコモ向け、KDDI向け、Vodafone向けにサービスを開始した新規サイト「太鼓の達人」が好調に推移。その他には「パウッ娘 DX」、業務用「ドラゴンクロニクル」の発売に合わせてNTTドコモ向けのサイトを開設するなど新規会員数を着実に伸ばし、当期末時点の有料会員数は約83万6千名(前期末は約55万名)となった。
- 海外市場では、米国ベライゾン社から、「バックマン」、着信メロディサイト「パクトーンズ」を開設し、配信を開始。更にドイツ、スペイン、イギリス、フランス、オランダの有力キャリアからのゲームコンテンツ配信も開始し、配信地域を世界18ヶ国(当該地域における各キャリアの契約者総数2億2千万人)にまで拡大。
- 当期は、売上高27億6千万円、営業利益13億3千万円となった。

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2003/3期		2004/3期		2005/3期	
	通期実績	通期計画	通期実績	上期予想	通期予想	
売上高	42,475	45,200	44,768	14,700	50,200	
営業利益	9,196	6,940	7,025	200	7,900	

アミューズメント施設運営事業

[国内]

- 既存店売上前年対比は、累計で 106.5% (期首計画は 100%)。月次の推移は以下のとおり。

4月	5月	6月	第1Q	7月	8月	9月	第2Q	上期累計
103.0%	98.6%	102.0%	101.1%	109.2%	110.4%	104.6%	108.3%	105.0%
10月	11月	12月	第3Q	1月	2月	3月	第4Q	下期累計
112.8%	122.9%	106.5%	113.6%	107.0%	107.6%	92.9%	102.5%	108.1%
03年5月度、04年3月度が落ち込んだ理由は、曜日配列の影響と考えている								累計
								106.5%

- 当期の出店は 16 店、閉鎖は 28 店であった。

	第1Q	第2Q	上期	上期	第3Q	第4Q	下期	下期	通期	通期
	実績	実績	計画	実績	実績	実績	計画	実績	計画	実績
期首店舗数	344	348	344	344	346	342	346	346	344	344
出店	4	3	10	7	4	5	7	9	14	16
閉鎖	0	5	13	5	8	15	19	23	24	28
期末店舗数	348	346	341	346	342	332	334	332	334	332

実験店舗「LED ZONE」を含む

[北米]

- 既存店売上の前年対比は、累計で 95.0% (期首計画は 95%)。月次の推移は以下のとおり。

3月	4月	5月	第1Q	6月	7月	8月	第2Q	上期累計
86.9%	92.1%	91.6%	90.2%	99.4%	96.6%	102.3%	99.1%	94.7%
9月	10月	11月	第3Q	12月	1月	2月	第4Q	下期累計
99.1%	95.3%	94.6%	96.2%	96.2%	92.1%	95.6%	94.5%	95.4%
								累計
								95.0%

- 当期の出店はなし、閉鎖は 36 店であった。

	第1Q	第2Q	上期	上期	第3Q	第4Q	下期	下期	通期	通期
	実績	実績	計画	実績	実績	実績	計画	実績	計画	実績
期首店舗数	242	234	242	242	228	225	228	228	242	242
出店	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
閉鎖	8	6	23	14	3	19	23	22	37	36
期末店舗数	234	228	219	228	225	206	205	206	205	206

[連結ベース]

(単位: 百万円)

	2003/3期	2004/3期		2005/3期	
	通期実績	通期計画	通期実績	上期予想	通期予想
売上高	75,900	80,400	79,890	42,750	86,300
営業利益	4,773	7,240	6,896	4,550	8,600

飲食事業：イタリアントマト

- 当期末の店舗数は265店(直営52店、FC213店)、うち「イタリアントマト カフェジュニア」は152店(直営35店、FC117店)。「イタリアントマト カフェジュニア」の出店は37店。出店は直営店・FC店共に計画を下回るものの、引き続きイタリアントマト カフェジュニアが好調で利益面では順調。

カフェジュニア	第1四半期実績				第2四半期実績				上期実績				第3四半期実績				第4四半期実績				下期実績				通期実績			
	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末
直営店	0	2	-2	29	1	1	0	29	1	3	-2	29	3	0	3	32	3	0	3	35	6	0	6	35	7	3	4	35
FC店	6	0	6	94	9	0	9	103	15	0	15	103	9	1	8	111	6	0	6	117	15	1	14	117	30	1	29	117
合計	6	2	4	123	10	1	9	132	16	3	13	132	12	1	11	143	9	0	9	152	21	1	20	152	37	4	33	152

直営店からFC店への変更(1店)を含む

その他の業態	第1四半期実績				第2四半期実績				上期実績				第3四半期実績				第4四半期実績				下期実績				通期実績			
	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末	出店	閉鎖	増減	期末
直営店	0	0	0	18	0	1	-1	17	0	1	-1	17	0	0	0	17	1	1	0	17	1	1	0	17	1	2	-1	17
FC店	1	6	-5	105	2	7	-5	100	3	13	-10	100	2	3	-1	99	2	5	-3	96	4	8	-4	96	7	21	-14	96
合計	1	6	-5	123	2	8	-6	117	3	14	-11	117	2	3	-1	116	3	6	-3	113	5	9	-4	113	8	23	-15	113

(単位:百万円)

	2003/3期	2004/3期		2005/3期	
	通期実績	通期計画	通期実績	上期予想	通期予想
売上高	3,826	4,400	4,430	2,650	5,700
営業利益	34	160	100	100	300

映画・映像事業：日活

- 自社製作映画として「沙羅双樹」、「精霊流し」の2作品を公開。パッケージソフト販売事業では、レンタル向け販売として、「二重スパイ」、「トークトゥーハー」など話題の新作を含め合計84タイトルを発売した他、セル(一般販売店向け)では「コンプリート・オブ・デイヴィッド・ベッカム 完全版」など72タイトルを発売し、売上に貢献。

(単位:百万円)

	2003/3期	2004/3期		2005/3期	
	通期実績	通期計画	通期実績	上期予想	通期予想
売上高	10,131	10,700	10,587	5,100	10,600
営業利益	411	140	191	150	200

その他事業：インキュベーションセンター、ナムコトレーディング等

- その他事業では、旅情報サイト「ナムコポーロ」および料理をテーマにしたエンターテインメントコミュニティサイト「クッキングアイランド」の開設や、電話やメールなどの通信機能を備えた福祉機器・携帯型意思伝達装置「トーキングエイドIT」を発売するなど、インキュベーションセンターを中心に今後の新規事業の立上げに注力。
- ネットワークを基軸とした新業態店舗「レッドゾーン」をオープンし、業態の確立と顧客の獲得に注力。福祉事業では、社会のIT化とユーザーの要望に応え、電話やメールなどの通信機能を備えた福祉機器・携帯型意思伝達装置「トーキングエイドIT」を発売。福祉仕様のゲームマシンでは、当社初の高齢者向け専用機「ワニワニパニックRT」を発売。併せて、全国販売網を持つ介護・医療分野の専門販売店との基本契約を締結し、拡販を開始した。

(単位:百万円)

	2003/3期	2004/3期		2005/3期	
	通期実績	通期計画	通期実績	上期予想	通期予想
売上高	6,188	6,300	5,926	3,400	7,100
営業利益	1,022	630	620	250	400

設備投資・減価償却費・開発費等

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2003/3期	2004/3期		2005/3期	
	実績	通期計画	通期実績	上期期予想	通期予想
設備投資額	9,537	13,739	12,247	8,434	15,296
減価償却費	11,226	11,344	11,104	5,526	12,759
開発費	14,580	19,811	19,789	12,653	24,336

2002/3期より外部への委託開発費用についても開発費に含めることとしております。
開発費は、ナムコ及びナムコグループ会社の各会計期間における年間発生額。

[ご参考:単体]

(単位:百万円)

	2003/3期	2004/3期		2005/3期	
	実績	通期計画	通期実績	上期期予想	通期予想
設備投資額	6,719	10,064	9,845	6,609	12,663
内 AM 施設収入	5,873	8,760	8,976	5,498	10,882
減価償却費	6,825	7,618	7,491	3,936	9,522
宣伝費	2,990	3,530	3,451	2,104	4,414
開発費	12,170	17,124	15,921	10,539	20,292
内委託開発費	3,165	6,300	5,559	4,263	7,857

2002/3期より外部への委託開発費用についても開発費に含めることとしております。

< 開発費内訳について >

- 開発費の内訳は以下のとおり。

(単位:百万円)

		2003/3期	2004/3期		2005/3期	
		実績	通期計画	通期実績	上期期予想	通期予想
ナムコ	開発費	9,005	10,824	10,362	6,277	12,435
	(委託開発費)	3,165	6,300	5,559	4,263	7,857
	ナムコ計	12,170	17,124	15,921	10,540	20,292
NH I	開発費	1,651	1,376	2,539	968	1,752
	(委託開発費)	589	1,191	821	925	1,832
	NH I 計	2,240	2,567	3,361	1,894	3,584
その他	開発費	170	120	506	220	460
開発費合計	開発費	10,826	12,320	13,408	7,465	14,647
	(委託開発費)	3,754	7,491	6,380	5,188	9,689
	開発費合計	14,580	19,811	19,789	12,653	24,336

ナムコ・ホームテックINC.(米国家庭用開発・販売子会社)

< 2005 年 3 月期 参考データ >

< 業務用機器販売 >

- 主要製品ラインアップ

タイトル名	ジャンル	発売日	地域別
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン	ドライブ	2004 年夏	日米欧亜
ロンファーマージャン(中型マスメダル)	メダル	2004 年夏	日
鉄拳5	ビデオ	2004 年秋	日米欧亜
アイドルマスター	ビデオ	2005 年	日

< 家庭用ゲームソフト販売 >

- 主要製品ラインアップ

タイトル名	ハード	日	欧	米
ゼノサーガフリークス	PS2	04/04/28		
フットボールキングダム -トライアルエディション-	PS2	04/05/27		
スポン 運命の鎖	PS2	04/06/03		
スマッシュコート プロトーナメント2	PS2	04/07/01	04/ 上期	04/夏
ゼノサーガ エピソード [善悪の彼岸]	PS2	04/06/24		05/ 初頭
太鼓の達人 あつまれ! 祭りだ!! 四代目(仮)	PS2	04/07/22		
テイルズ オブ シンフォニア	GC	前期発売		04/7
テイルズ オブ シンフォニア	PS2	04/ 上期		
デス バイ ディグリーズ 鉄拳:ニーナ ウィリアムズ	PS2	04/ 上期	04/ 下期	04/ 秋
エースコンバット5 ジ・アンサンブル・ウォー	PS2	04/ 下期	04/ 下期	04/ 秋
テイルズ オブ リパース	PS2	04/ 下期		
SRS	マルチ			04/ 秋
デッド トゥ ライツ	PS2・XB		04/ 下期	04/ 秋
鉄拳5	PS2	05/ 未定		05/ 未定
他				

欧州のデッド トゥ ライツ は PS2 向けのみ

< アミューズメント施設運営事業 >

- 既存店前年比前提、出退店数

【国内】 既存店前提: 104%、出店: 24 閉鎖: 7 の予定

	04/3 期	05/3 期
	実績	計画
期 首 店 舗 数	344	332
出 店	16	24
閉 鎖	28	7
期 末 店 舗 数	332	349

【北米】 既存店前提: 96%、出店: 0 閉鎖: 35 の予定

	04/3 期	05/3 期
	実績	計画
期 首 店 舗 数	242	206
出 店	0	0
閉 鎖	36	35
期 末 店 舗 数	206	171