

株式会社ナムコ 2004年3月期 (平成16年3月期) 中間決算説明要旨

2004年3月期 上期は、全セグメントで順調な業績を達成

業績ハイライト

- 業務用機器販売事業は、7月発売のプライズマシン「ビッグスイートランド」、シールプリント機「花鳥風月」、一人用シングルメダル機「羊飼いのペター」など順調に販売。また、リピート製品の販売も引き続き好調で、国内においては「太鼓の達人4」、「スイートランド4」、メダルゲームのリピート販売、海外においては「タイムクライシス3」の販売などが好調に推移。
- 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」が計画を大幅に上回る販売を記録し、業績を牽引した。その他、リピート・廉価版の販売が引き続き好調で、国内においてはPS2向け「太鼓の達人」シリーズのリピート販売、北米ではPS2向け「Pac-Man world2」、「Ace Combat 04 shattered skies」、「Tekken Tag Tournament」の廉価版、PS2向け「Xenosaga」のリピート販売などが好調。また、欧州ではPS2向け「MotoGP3」の販売が好調に推移した。
- 国内アミューズメント施設運営事業は、第2四半期が特に好調で、既存店前年比が上期累計で105.0%となった。売上構成ではプライズゲーム、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上期累計で94.7%となり予算を上回った。8月には既存店前年比が100%を超えるなど、復調の兆し。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利益面でも好調。
- 飲食事業、映画・映像事業は前期実績を上回り、順調。
- 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。
- 特別利益は、子会社株式売却益(ナムコ単体:ナムコ保有の日活株式売却)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】

(単位:百万円)

	2004 / 3期									
	上期						通期			
	期首計画	10/8修正予想	上期実績	期首計画比	修正予想比	前期比	期首計画	10/8修正予想	期首計画比	前期比
売上高	74,500	83,700	83,636	112.3%	99.9%	113.9%	164,800	174,600	105.9%	112.8%
売上総利益	18,300	24,200	24,019	131.3%	99.3%	139.0%	41,900	48,200	115.0%	128.4%
営業利益	3,200	8,300	8,673	271.0%	104.5%	266.5%	11,400	15,100	132.5%	159.5%
経常利益	3,000	7,800	8,117	270.6%	104.1%	298.4%	10,700	14,300	133.6%	162.9%
当期純利益	1,500	3,200	3,730	248.7%	116.6%	288.9%	5,800	6,600	113.8%	160.4%

【単体】

(単位:百万円)

	2004 / 3期									
	上期						通期			
	期首計画	10/8修正予想	上期実績	期首計画比	修正予想比	前期比	期首計画	10/8修正予想	期首計画比	前期比
売上高	46,100	50,300	50,433	109.4%	100.3%	113.1%	102,900	110,500	107.4%	115.8%
売上総利益	11,000	13,400	13,568	123.3%	101.3%	136.1%	24,200	28,200	116.5%	129.5%
営業利益	2,500	5,000	5,446	217.8%	108.9%	169.6%	7,200	10,200	141.7%	139.5%
経常利益	2,600	4,800	5,251	202.0%	109.4%	180.6%	7,300	10,100	138.4%	141.7%
当期純利益	1,400	2,800	3,241	231.5%	115.8%	205.1%	4,000	5,700	142.5%	151.4%

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	実績
タイムクライシス3	ガンシューティング	1,100
タイムクライシス3(キット売り)	ガンシューティング	1,000
花鳥風月	全身シールプリント機	930
1人用メダルワイドプッシャー	メダル	840
太鼓の達人4	和太鼓リズムアクション	610
スイートランド4	プライズ	450
ビッグスイートランド	プライズ	420
ワイワイクリッパーブルーバージョン	プライズ	240
スイートランドプラス	プライズ	210

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

【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	実績
タイムクライシス3	ガンシューティング	2,840
TOKYO COP	ドライブ	410
ミズパックマン/ギャラガ	アップライトビデオ	370

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 >

- 上期においては主力製品の販売はなく、売上高 1 億円(前上期 2 億円)、売上総利益 3 千万円(前上期 4 千万円)となった。

【連結】

(単位:百万円)

	2004/3期									
	上期				通期					
	期首計画	10/8修正予想	上期実績	期首計画比	修正予想比	前期末比	期首計画	10/8修正予想	期首計画比	前期末比
売上高	10,600	13,400	13,025	122.9%	97.2%	154.0%	21,400	26,700	124.8%	164.3%
営業利益	1,400	2,850	2,824	201.7%	99.1%	312.4%	2,400	5,290	220.4%	448.3%

【単体】

(単位:百万円)

	2004/3期							
	上期				通期			
	期首計画	上期実績	期首計画比	前期末比	通期予想	10/8修正予想	期首計画比	前期末比
売上高	7,700	9,676	125.7%	159.3%	16,700	21,300	127.5%	172.5%
売上総利益	2,500	3,661	146.4%	179.6%	4,700	7,700	163.8%	201.4%

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	ハード	実績	
		新規タイトル数	数量
国内	PS2	2	624
	PS	0	21
	GC	2	394
	XB	0	12
	GBA	2	167
	計	6	1,218
欧州	PS2	2	885
	PS	0	164
	GC	1	167
	XB	0	80
	GBA	0	0
	計	3	1,296
韓国・アジア	PS2	1	63
	XB	1	4
	その他	0	110
	計	2	177
北米	PS2	2	2,273
	PS	0	615
	GC	1	629
	XB	1	728
	GBA	0	0
	その他	0	0
	計	4	4,244
全世界合計		15	6,935

ハード別数量 (単位:千本)

ハード	実績		
	新規タイトル数	比率	数量
PS2	7	55.4%	3,845
PS	0	11.5%	800
GC	4	17.2%	1,190
XB	2	11.9%	823
GBA	2	2.4%	167
その他	0	1.6%	110
全世界合計		100.0%	6,935

レポート・廉価版数量 (単位:千本)

地域	実績
国内	666
欧州	903
北米	2,511
全世界合計	4,080

主要 新規タイトル販売実績 (単位:千本)

区分	機種	タイトル	数量
国内	GC	テイルズ オブ シンフォニア	301
	GBA	テイルズ オブ ファンタジア	145
欧州	PS2	MotoGP3	370
	GC	Soul Calibur	167
北米	マルチ	Soul Calibur	1,668

< ウェブ&モバイル・コンテンツ関連事業 >

- 国内では新規サイト及びダウンロード課金サービスが順調に推移。中でもiモード向け「太鼓の達人」が好調で、会員増加に大きく貢献。会員数は66万人(前上期54万人)。海外でも好調。北米は着信メロディビジネス立ち上げの準備を開始した他、アジアでは韓国、香港及び台湾に続き、中国市場へ参入すべく調査を開始。欧州では配信先及び地域を拡大している。
- 上期は売上高12億円(前上期10億円)、売上総利益9億円(前上期7億円)となった。

[連結]

(単位:百万円)

	2004 / 3期									
	上期				通期					
	期首計画	10/8修正予想	上期実績	期首計画比	修正予想比	前期比	期首計画	10/8修正予想	期首計画比	前期比
売上高	14,300	20,380	20,579	143.9%	101.0%	129.4%	42,600	46,860	110.0%	110.3%
営業利益	1,000	3,780	4,132	413.2%	109.3%	205.7%	7,000	8,290	118.4%	90.1%

[単体]

(単位:百万円)

	2004 / 3期							
	上期				通期			
	期首計画	上期実績	期首計画比	前期比	通期予想	10/8修正予想	期首計画比	前期比
売上高	8,600	9,390	109.2%	99.4%	25,200	25,100	99.6%	102.2%
売上総利益	2,800	3,485	124.5%	120.6%	8,200	8,500	103.7%	101.5%

[参考]03/3期中間

地域	ハード	実績	
		新規タイトル数	数量
国内	PS2	3	369
	PS	1	56
	GC	0	0
	XB	0	0
	GBA	4	198
	計	8	623
欧州	PS2	3	1,521
	PS	1	339
	GC	0	0
	XB	0	0
	GBA他	0	1
	計	4	1,861
韓国・アジア	PS2	5	41
	PS	0	1
	その他	0	0
	計	5	42
北米	PS2	1	647
	PS	0	472
	GC	1	147
	XB	1	414
	GBA他	0	129
	その他	0	28
	計	3	1,837
全世界合計		20	4,362

[参考]03/3期中間

ハード	実績		
	新規タイトル数	比率	数量
PS2	12	59.1%	2,577
PS	2	19.9%	868
GC	1	3.4%	147
XB	1	9.5%	414
GBA他	4	7.5%	328
その他	0	0.6%	28
全世界合計		100.0%	4,362

[参考]03/3期中間

地域	実績
国内	108
欧州	733
北米	1,265
全世界合計	2,106

欧州の Soul Calibur (PS2・XB)は
ロイヤリティの為、下期計上となります。

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、105.0%(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1四半期累計	上期累計 105.0%
103.0%	98.6%	102.0%	101.1%	
7月	8月	9月	第2四半期累計	
109.2%	110.3%	104.6%	108.3%	

5月が落ち込んだ理由は、ゴールデンウィークの曜日配列の影響と考えている

- 上期の出店は7店、閉鎖は5店であった。

	上期	第1四半期	第2四半期	上期	下期	通期
	計画	実績	実績	実績	計画	計画
期首店舗数	344	344	349	344	346	344
出店	10	5	2	7	7	14
閉鎖	13	0	5	5	19	24
期末店舗数	341	349	346	346	334	334

実験店舗「LED ZONE」を含む

< 北米 >

- 既存店売上の前年対比は94.7%(期首計画は92.9%)。月次の推移は以下のとおり。

3月	4月	5月	第1四半期累計	上期累計 94.7%
86.9%	92.1%	91.3%	90.1%	
6月	7月	8月	第2四半期累計	
99.4%	96.6%	102.3%	99.1%	

- 上期の出店はなし、閉鎖は14店であった。

	上期	第1四半期	第2四半期	上期	下期	通期
	計画	実績	実績	実績	計画	計画
期首店舗数	242	242	234	242	228	242
出店	0	0	0	0	0	0
閉鎖	23	8	6	14	24	38
期末店舗数	219	234	228	228	204	204

【連結】

(単位: 百万円)

	2004 / 3期									
	上期						通期			
	期首計画	10/8修正予想	上期実績	期首計画比	修正予想比	前期末比	期首計画	10/8修正予想	期首計画比	前期末比
売上高	38,100	39,530	39,754	104.3%	100.6%	103.1%	76,800	79,110	103.0%	104.2%
営業利益	3,650	4,350	4,280	117.3%	98.4%	137.7%	6,800	6,940	102.1%	145.4%

【単体】

(単位: 百万円)

	2004 / 3期							
	上期				通期			
	期首計画	上期実績	期首計画比	前期末比	通期予想	10/8修正予想	期首計画比	前期末比
売上高	28,300	29,687	104.9%	107.6%	56,900	59,700	104.9%	108.4%
売上総利益	4,300	4,907	114.1%	131.2%	7,900	8,300	105.1%	126.7%

飲食事業：イタリアントマト

- 上期末の店舗数は249店(直営46店、FC203店)、うち「イタリアン・トマトカフェジュニア」は132店(直営29店、FC103店)。「イタリアン・トマトカフェジュニア」の出店はFC店への業態変更(1店)を含め16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

カフェジュニア	前期末	上期計画				上期実績				下期計画				通期計画			
		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
カフェ直営店	31	5	0	5	36	1	3	-2	29	7	0	7	36	8	3	5	36
ジュニアFC店	88	21	0	21	109	15	0	15	103	28	0	28	131	43	0	43	131
合計	119	26	0	26	145	16	3	13	132	35	0	35	167	51	3	48	167

その他の業態

その他の業態	03/3 期末	上期実績			
		出店	閉鎖	増減	期末
その他直営店	18	0	1	-1	17
の業態FC店	110	3	13	-10	100
合計	128	3	14	-11	117

直営店からFC店への変更(1店を含む)

	2004 / 3期									
	上期						通期			
	期首計画	10/8修正予想	上期実績	期首計画比	修正予想比	前期比	期首計画	10/8修正予想	期首計画比	前期比
売上高	2,500	2,120	2,109	84.4%	99.5%	103.0%	5,400	4,530	83.9%	118.4%
営業利益	100	90	93	93.0%	103.3%	620.0%	200	210	105.0%	617.6%

映画・映像事業：日活

- 前期に策定した構造改革の指針に則り、ナムコとの協業に着手するとともに、引き続き業務の合理化

(単位:百万円)

	2004 / 3期									
	上期						通期			
	期首計画	10/8修正予想	上期実績	期首計画比	修正予想比	前期比	期首計画	10/8修正予想	期首計画比	前期比
売上高	5,500	5,300	5,234	95.2%	98.8%	100.9%	10,800	10,670	98.8%	105.3%
営業利益	50	110	119	-	108.2%	-	200	240	120.0%	-

に取り組んだ。

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、ミュージックプレイグラウンド等

- その他事業は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。また、ミュージックプレイグラウンド INC.は7月末をもって事業活動を停止し休眠会社とした。

(単位:百万円)

	2004 / 3期									
	上期						通期			
	期首計画	10/8修正予想	上期実績	期首計画比	修正予想比	前期比	期首計画	10/8修正予想	期首計画比	前期比
売上高	3,500	2,970	2,932	83.8%	98.7%	90.4%	7,800	6,730	86.3%	108.8%
営業利益	200	480	448	-	-	-	100	400	-	-

設備投資・減価償却費・開発費等

【連結】

(単位:百万円)

	2004 / 3期							
	上期				通期			
	期首計画	上期実績	期首計画比	前期比	期首計画	10/8修正予想	期首計画比	前期比
設備投資額	6,991	6,962	99.6%	153.7%	13,425	13,739	102.3%	144.1%
減価償却費	5,161	5,164	100.1%	98.0%	11,073	11,344	102.4%	101.1%
開発費	10,643	9,661	90.8%	134.3%	20,563	19,811	96.3%	135.9%

【単体】

(単位:百万円)

	2004 / 3期							
	上期				通期			
	期首計画	上期実績	期首計画比	前期比	通期予想	10/8修正予想	修正予想比	前期比
設備投資額	4,752	5,504	115.8%	182.8%	9,749	10,064	103.2%	149.8%
内AM施設収入	3,959	5,030	127.1%	191.3%	8,375	8,760	104.6%	149.2%
減価償却費	3,229	3,213	99.5%	103.4%	7,698	7,618	99.0%	111.6%
宣伝費	1,988	1,659	83.5%	128.1%	3,494	3,530	101.0%	118.1%
開発費	9,253	7,471	80.7%	133.1%	17,876	17,124	95.8%	140.7%
内委託開発費	3,174	2,230	70.3%	155.0%	5,754	6,300	109.5%	199.1%

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

- 連結設備投資が前年を大幅に上回っているのは、ナムコ単体のアミューズメント施設運営事業における機器投資増加によるもの。
- ナムコ単体の開発費が計画を下回ったのは、外注開発の削減などコスト削減によるもの。

< 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)

	内訳	2003 / 3期	2004 / 3期		
		通期実績	上期予想	上期実績	通期予想
ナムコ	開発費	9,005	6,079	5,241	10,824
	委託開発費	3,165	3,174	2,230	6,300
	ナムコ計	12,170	9,253	7,471	17,124
NHI	開発費	1,651	665	988	1,376
	委託開発費	589	665	821	1,191
	NHI計	2,240	1,330	1,810	2,567
その他	開発費	170	60	378	120
	開発費合計	14,580	10,643	9,661	19,811

ナムコ・ホームテック INC. (米国家庭用開発・販売子会社)