

株式会社ナムコ 2005年3月期(平成17年3月期)
決算説明要旨

業務用機器販売事業が引き続き業績を牽引

《業績ハイライト》

- 業務用機器販売事業は、国内市場では「鉄拳5」、ドライブゲーム「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE」、多人数対戦型ビデオゲーム「ドラゴンクロニクルオンライン天空大決戦」、写真シール機「雪月花」の販売が好調だったほか、「スウィートランド」シリーズなどのプライズ機のリピート販売が引き続き堅調に推移した。米州市場では「鉄拳5」、「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE」、「ミズ・パックマン／ギャラガ」が、欧州市場では「鉄拳5」、「パックマンボール」が好調な販売を記録した。
(→P2)
- パチンコ・パチスロ液晶事業では、パチスロ機「鉄拳R」用他向けシステムP246使用液晶表示ユニットを中心に販売し、大きく業績に貢献。
(→P2)
- 家庭用ゲームソフト販売事業は、国内市場ではプレイステーション2用「テイルズ オブ リバース」、「エースコンバット5」、「鉄拳5」の販売のほか、プレイステーションポータブル(PSP)用「リッジレーサーズ」、ニンテンドーDS 用「バックピクス」など、当期発売となった新型携帯ハード用タイトルが好調に推移した。米州市場では、マルチプラットフォーム展開(プレイステーション2、ゲームキューブ、Xbox 用)の「ストリートレーシングシンジケート(SRS)」、プレイステーション2用「エースコンバット5」、「鉄拳5」などのほか、プレイステーション2用「ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸]」、ゲームキューブ用「テイルズ オブ シンフォニア」など、従来、国内市場が販売の中心だったロールプレイングゲーム(RPG)も好調な販売となった。またプレイステーション2、ゲームキューブ、Xbox 用「ナムコミュージアム」など、リピート・廉価版タイトルが堅調な売行きを示した。欧州市場では、プレイステーション2用「エースコンバット5」、「スマッシュコートテニス プロトーナメント2」のほか、リピート・廉価版の販売が好調。アジア市場においては、プレイステーション2用「鉄拳5」、「デス バイ ディグリーズ 鉄拳:ニーナ ウイリアムズ」、「塊魂」、「エースコンバット5」、「クライシスゾーン」などを販売した。
(→P3)
- 携帯電話向けコンテンツ配信事業は、国内市場では、引き続き「太鼓の達人」サイトが多数のお客様に支持されたほか、「LV Lovers!」、「LV Lovers! HI LIMIT」を統合した株式会社NTTドコモ向けサイト「アプリキャロット」が順調に会員数を伸ばした。北米市場では、「パックマン」、「ミズパックマン」が好評であり、欧州市場では、ボーダフォン社とオレンジ社向けが好調に推移した。
(→P3)
- アミューズメント施設運営事業は、国内市場では、記録的猛暑や相次ぐ台風などの悪影響、また、これまで売上構成比の上位を占めていたプライズゲームの人氣が一巡したことなどにより、既存店売上対前期比は96.6%となった。フードテーマパーク展開では、「東京シュークリーム畑」のほか、「札幌ら〜めん共和国」(北海道札幌市)、「桑名ら〜めん街道」(三重県桑名市)、「神戸スイーツハーバー」(兵庫県神戸市)、「東京バン屋ストリート」(千葉県船橋市)、「名古屋麺屋横丁」(愛知県名古屋)をオープンし、人氣・実績とも好調に推移した。米国市場では、レベニューシェア拠点の拡大、不採算店舗の閉鎖、コスト削減などの諸施策を継続して行っているものの、直営店の既存店対売上前年比が90.8%と不振が続く苦戦した。欧州市場では、概ね順調に推移したものの、アジア市場では、出店規制やゲーム機器の輸入規制などが行われており、厳しい状況が続いている。
(→P4)
- 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、子会社の固定資産売却益と、金融機関との持ち合い解消に伴う投資有価証券売却益が主なもの。

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期				2006/3期			
	通期	通期				上期		通期	
	実績	期首計画	実績	期首計画比	前期比	予想	前期比	予想	前期比
売上高	172,594	188,000	178,551	95.0%	103.5%	90,000	109.8%	190,000	106.4%
売上総利益	49,088	51,200	47,555	92.9%	96.9%	21,300	106.9%	49,300	103.7%
営業利益	15,430	15,500	15,085	97.3%	97.8%	3,700	83.7%	14,700	97.4%
経常利益	14,428	15,200	14,588	96.0%	101.1%	3,400	81.0%	14,100	96.7%
当期純利益	7,545	8,500	9,464	111.4%	125.4%	2,400	89.6%	8,900	94.0%

《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	2005年3月期 実績		
		上期	下期	通期
中型ビデオゲーム	ビデオ	2,520	1,550	4,080
スウィートランドシリーズ	ブライス	1,440	1,270	2,710
小型ビデオゲーム	ビデオ	0	2,430	2,430
シールプリント機関連	シールプリント機	1,720	80	1,790
1人用メダルワイドプッシャー	メダル	980	220	1,200
ブライスゲーム	ブライス	380	570	950
システム基板関連	システム基板	260	30	290

＜ご参考:2004年3月期 実績＞ (単位:百万円)

製品名	ジャンル	2004年3月期 実績
		通期
ドラゴンクロニクル	多人数対戦型ビデオ	3,700
スウィートランドシリーズ	ブライス	2,610
中型ビデオゲーム	ビデオ	2,250
太鼓の達人シリーズ	和太鼓リズムアクション	1,610
システム基板関連	システム基板	1,280
1人用メダルワイドプッシャー	メダル	1,270
シールプリント機関連	シールプリント機	1,080
ブライスゲーム	ブライス	500

【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	2005年3月期 実績		
		上期	下期	通期
中型ビデオゲーム	ビデオ	1,200	980	2,180
小型ビデオゲーム	ビデオ	0	460	460

※上記数値は、関係会社間取引を含む

＜ご参考:2004年3月期 実績＞ (単位:百万円)

製品名	ジャンル	2004年3月期 実績
		通期
中型ビデオゲーム	ビデオ	3,900

※上記数値は、関係会社間取引を含む

＜パチンコ・パチスロ液晶事業＞

- パチンコ・パチスロ液晶事業では、パチスロ機用向けシステム基板「システムP-246」の外販を中心に販売。
- 当期の売上高は44億6千万円となった。(04/3期 売上高8億9千万円)

〔業務用機器販売事業〕

	2004/3期	2005/3期				2006/3期			
	通期	通期				上期		通期	
	実績	11/18修正予想	実績	修正予想比	前期比	予想	前期比	予想	前期比
売上高	26,990	29,300	27,771	94.8%	102.9%	14,700	88.9%	30,500	109.8%
営業利益	6,691	6,200	6,691	107.9%	100.0%	3,300	71.9%	6,100	91.2%

家庭用ゲームソフト販売事業
 <家庭用ゲームソフト販売>

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	8	1,228	8	1,759	14	2,985	
	PS	0	13	0	13	0	26	
	GC	0	2	2	202	2	204	
	PSP	0	0	4	749	4	749	
	NDS	0	0	2	201	2	201	
	GBA	4	859	1	195	5	1,054	
	PC	0	0	0	0	0	0	
		12	2,100	15	3,118	27	5,218	
	欧州	PS2	2	841	1	1,057	3	1,898
		PS	0	40	0	22	0	62
GC		0	56	3	378	3	434	
XB		0	39	0	4	0	43	
PSP		0	0	0	0	0	0	
NDS		0	0	1	49	1	49	
		2	976	5	1,510	7	2,486	
アジア・韓国		PS2	7	91	5	100	12	191
	GC	0	0	1	8	1	8	
	XB	0	0	0	6	0	6	
	PSP	0	0	0	0	0	0	
	NDS	0	0	1	5	1	5	
	GBA	0	0	1	1	1	1	
	PC	0	0	0	0	0	0	
		7	91	8	120	15	211	
北米	PS2	3	1,188	8	3,087	11	4,275	
	GC	2	639	1	686	3	1,324	
	XB	2	500	0	451	2	951	
	NDS	0	0	2	204	2	204	
	GBA	0	472	2	3,730	2	4,202	
	PC	0	0	0	0	0	0	
	その他	0	311	0	155	0	466	
		7	3,111	13	8,312	20	11,422	
全世界合計	28	6,278	41	13,059	69	19,337		

ハード別数量 (単位:千本)

PS2	20	3,346	20	6,002	40	9,349
PS	0	53	0	34	0	88
GC	2	697	7	1,273	9	1,970
XB	2	539	0	461	2	1,000
PSP	0	0	4	749	4	749
NDS	0	0	6	459	6	459
GBA	4	1,331	4	3,925	8	5,256
PC	0	0	0	0	0	0
その他	0	311	0	155	0	466
全世界合計	28	6,278	41	13,059	69	19,337

レポート・展開版数 (単位:千本)

国内	723	308	1,031
欧州	513	746	1,259
韓・中	0	15	15
北米	2,299	5,726	8,024
全世界合計	3,535	6,795	10,330

主要販売実績 (単位:千本)

地域	機種	タイトル	数量
国内	PS2	テイルズ・オブ・リバース	600
	PS2	太鼓の達人シリーズ	422
	PS2	テイルズ・オブ・シンフォニア	396
	PSP	リッジレーサーズ	333
	PS2	エースコンバット5	321
	PS2	ゼノサーガ エピソード2 (プレミアムボックスを含む)	280
	PS2	鉄拳5	270
	PSP	テイルズ・オブ・エターニア	200
	PS2	スマッシュコートプロトーナメント2	392
	PS2	エースコンバット5	272
欧州	GC	テイルズ・オブ・シンフォニア	204
	GBA	Museum	1,995
北米	GBA	PacMan Collection	1,561
	マルチ	Museum	901
	マルチ	Soul Calibur 2	734
	マルチ	Pac Man World 2	614
	マルチ	SRS	559
	PS2	Ace Combat 5	525
	PS2	Tekken 5	480
	PS2	Tekken 4	298
	PS2	Xenosaga 2	298
	GC	Tales of Symphonia	291
PS2	Ace Combat 4	267	

<ウェブ&モバイル・コンテンツ関連事業>

- 国内市場では、引き続き携帯電話向け「太鼓の達人」サイトが多数のお客様に支持されたほか、「LV Lovers!」、「LV Lovers! HI LIMIT」を統合した株式会社 NTT ドコモ向けサイト「アプリキャロット」が順調に会員数を伸ばした。また、業務用「鉄拳5」と連動した「TEKKEN-NET」、及び業務用「ドラゴンクロニクルオンライン～天空大決戦～」と連動した「ドラゴンクロニクル」の各携帯サイトのサービスを開始したほか、家庭用ロールプレイングゲーム(RPG)「テイルズ オブ」シリーズの新作「テイルズ オブ ブレイカー」を、株式会社 NTT ドコモのiモード対応携帯電話「900 i」、「901 i」シリーズ対応コンテンツ「テイルズ オブ モバイル」にて配信を開始するなど、ナムコ携帯サイト会員数の増加と同時にコンテンツの価値増大にも大きく寄与。平成 17 年 3 月末時点の会員数は、平成 16 年 3 月末の 83 万 6 千 4 百名から 95 万 5 千 6 百名へと増加した。
- 海外市場では、海外子会社を拠点に海外における携帯電話向けゲームコンテンツ配信事業の拡大を加速。特に北米市場では、「パックマン」、「ミズパックマン」が好評であり、欧州市場では、ボーダフォン社とオレンジ社向けが好調に推移した。
- 当期の売上高は 40 億円となった。(04/3 期 売上高 27 億 6 千万円)

[家庭用ゲームソフト販売事業]

	2004/3期		2005/3期			2006/3期			
	通期		通期			上期		通期	
	実績	11/18修正予想	実績	修正予想比	前期比	予想	前期比	予想	前期比
売上高	44,768	51,800	47,488	91.7%	106.1%	24,900	179.3%	57,000	120.0%
営業利益	7,025	6,800	7,888	116.0%	112.3%	1,400	-	7,900	100.2%

[ご参考]2004年3月期末実績 (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	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
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	
アジア・韓国	PS2	1	63	1	-15	2	48
	XB	1	4	0	7	1	10
北米	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・展開版数 (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:千本)

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レーンク・エウォリユーション	236
欧州	マルチ	ソウルキャリバー II	1,005
	PS2	鉄拳4(ブラチナム)	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 II	2,049
	マルチ	パックマンワールド(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	

アミューズメント施設運営事業

【国内】

- 当期の既存店売上前年対比は、累計で 96.6% (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
05/3期	98.4%	117.3%	96.0%	104.3%	98.5%	92.1%	95.4%	94.9%	99.1%
04/3期	103.0%	98.6%	102.0%	101.1%	109.2%	110.3%	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
05/3期	99.1%	81.3%	92.4%	90.7%	98.0%	91.8%	100.6%	97.2%	94.1%
04/3期	112.8%	122.9%	106.5%	113.6%	107.0%	107.6%	92.9%	102.5%	108.0%

	累計
05/3期	96.6%
04/3期	106.5%

- 当期の出店は 10 店、閉鎖は 27 店。

	第1Q	第2Q	上期		第3Q	第4Q	下期		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	332	338	332	332	333	334	337	333	332	332
出店	8	0	10	8	2	0	8	2	18	10
閉鎖	2	5	5	7	1	19	10	20	15	27
期末店舗数	338	333	337	333	334	315	335	315	335	315

※実験店舗「LED ZONE」を含む
 ※閉鎖店舗には売却(13店)を含む。

【北米】

- 当期の既存店売上前年対比は、累計で 90.8% (計画は 96.0%)。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
05/3期	94.4%	92.1%	87.3%	91.6%	86.3%	87.8%	85.7%	86.7%	89.0%
04/3期	86.9%	92.1%	91.3%	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
05/3期	91.1%	88.4%	89.4%	89.5%	94.1%	96.8%	97.6%	96.0%	92.9%
04/3期	99.1%	95.3%	94.6%	96.2%	96.2%	92.1%	95.6%	94.5%	95.4%

	累計
05/3期	90.8%
04/3期	95.0%

- 当期の出店はなし、閉鎖は 46 店。

	第1Q	第2Q	上期		第3Q	第4Q	下期		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	206	197	206	206	190	180	186	190	206	206
出店	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
閉鎖	9	7	20	16	10	20	10	30	30	46
期末店舗数	197	190	186	190	180	160	176	160	176	160

〔アミューズメント施設運営事業〕

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期				2006/3期			
	通期	通期				上期		通期	
	実績	11/18修正予想	実績	修正予想比	前期比	予想	前期比	予想	前期比
売上高	79,890	83,500	81,788	98.0%	102.4%	41,400	100.8%	83,000	101.5%
営業利益	6,896	8,000	6,086	76.1%	88.3%	3,300	83.3%	7,200	118.3%

飲食事業 : イタリアントマト

● 商業施設上階層へのレストラン出店モデルとなる「カフェ&グリル イタリアン・トマト渋谷東急プラザ店」をはじめ、新業態店舗を3店オープンする一方、コーヒーやパスタを低価格で提供するセルフサービススタイルの「イタリアン・トマト カフェジュニア」の出店展開にも注力。しかし、記録的猛暑や相次ぐ台風などの悪影響により、既存店及びケーキ類の工場の売上は伸び悩んだ。また、新工場「厚木スイーツファクトリー」の開設準備費用などが計画を上回り利益を下げた。当期の出店は46店(直営店8店、フランチャイズ加盟店38店)、閉鎖は21店(直営店4店、フランチャイズ加盟店17店)となり、当期末の店舗数は、290店(直営店56店、フランチャイズ加盟店234店)となった。

イタリアン トマト	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	4	1	3	55	1	0	1	56	5	1	4	56	2	2	0	56	1	1	0	56	3	3	0	56	8	4	4	56
FC店	10	3	7	220	10	7	3	223	20	10	10	223	12	3	9	232	6	4	2	234	18	7	11	234	38	17	21	234
合計	14	4	10	275	11	7	4	279	25	11	14	279	14	5	9	288	7	5	2	290	21	10	11	290	46	21	25	290

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	4	1	3	38	1	0	1	39	5	1	4	39	2	2	0	39	0	1	-1	38	2	3	-1	38	7	4	3	38
FC店	9	1	8	125	7	3	4	129	16	4	12	129	7	0	7	136	5	1	4	140	12	1	11	140	28	5	23	140
合計	13	2	11	163	8	3	5	168	21	5	16	168	9	2	7	175	5	2	3	178	14	4	10	178	35	9	26	178

[飲食事業]

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期				2006/3期			
	通期	通期				上期		通期	
	実績	11/18修正予想	実績	修正予想比	前期比	予想	前期比	予想	前期比
売上高	4,430	5,700	5,110	89.7%	115.3%	-	-	-	-
営業利益	100	300	25	8.5%	25.3%	-	-	-	-

映画・映像事業 : 日活

● 撮影所創業50周年記念作品「レディ・ジョーカー」を制作し、平成16年12月11日より東映邦画系230館で公開したが、興行成績では伸び悩んだ。一方、アテネオリンピックのDVD及びビデオ(VHS)を同年11月に独占販売するなど、パッケージメディア事業は堅調に推移。更に、平成18年に開催されるサッカーワールドカップドイツ大会の二次(最終)予選及び本戦について、財団法人日本サッカー協会とビデオグラム化権の独占契約を締結した。

[映画・映像事業]

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期				2006/3期			
	通期	通期				上期		通期	
	実績	11/18修正予想	実績	修正予想比	前期比	予想	前期比	予想	前期比
売上高	10,587	10,600	10,343	97.6%	97.7%	5,900	123.1%	12,000	116.0%
営業利益	191	200	191	96.0%	100.4%	△250	-	0	-

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

● 福祉事業において平成16年7月に居宅介護支援事業所「万遊庵(まんゆうあん)」を、同年10月にはデイサービスセンター「かいかや」(神奈川県横浜市)をオープンし、本格的に高齢者施設事業に参入した。
● ナムコが開発した立体画像再生方式「遠山式立体表示法」の技術が、福井コンピュータ株式会社の住宅プラン立体視プログラム「ARCHITREND(アーキトレンド) 21 遠山式3Dピクチャー」に採用された他、株式会社小学館より出版された「遠山式超立体写真集「Touch it!」」に起用されるなど、幅広い用途で注目を集めた。

[その他事業]

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期				2006/3期			
	通期	通期				上期		通期	
	実績	11/18修正予想	実績	修正予想比	前期比	予想	前期比	予想	前期比
売上高	5,926	7,100	6,050	85.2%	102.1%	3,400	108.7%	7,500	124.0%
営業利益	△620	△400	△560	-	-	△750	-	△1,000	-

設備投資・減価償却費・開発費等

〔連結ベース〕

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期				2006/3期			
	通期	通期				上期		通期	
	実績	期首計画	実績	期首計画比	前期比	予想	前期比	予想	前期比
設備投資額	12,247	15,296	12,058	78.8%	98.5%	8,737	133.3%	15,384	127.6%
減価償却費	11,104	12,759	11,172	87.6%	100.6%	5,574	109.4%	12,352	110.6%
開発費	19,789	24,336	21,905	90.0%	110.7%	12,887	123.5%	24,248	110.7%

※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)

	2004/3期	2005/3期				2006/3期			
	通期	通期				上期		通期	
	実績	期首計画	実績	計画比	前期比	予想	前期比	予想	前期比
設備投資額	9,845	12,663	9,463	74.7%	96.1%	5,752	113.1%	11,457	121.1%
内 AM 施設収入	8,976	10,882	8,473	77.9%	94.4%	4,809	106.3%	9,898	116.8%
減価償却費	7,491	9,522	8,150	85.6%	108.8%	4,085	113.3%	9,239	113.4%
宣伝費	3,451	4,414	3,700	83.8%	107.2%	2,165	121.8%	4,109	111.1%
開発費	15,921	20,292	18,574	91.5%	116.7%	10,860	123.5%	20,511	110.4%
内委託開発費	5,559	7,857	7,302	92.9%	131.4%	4,545	145.5%	8,167	111.8%

※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)

		2004/3期	2005/3期		2006/3期	
		通期	通期	通期	上期	通期
		実績	計画	実績	計画	計画
ナムコ	開発費	10,362	12,434	11,272	6,315	12,344
	(委託開発費)	5,559	7,857	7,302	4,546	8,168
	ナムコ計	15,921	20,291	18,574	10,861	20,512
NHI※	開発費	2,539	1,752	1,468	689	1,433
	(委託開発費)	821	1,831	1,656	1,177	1,959
	NHI計	3,361	3,583	3,125	1,865	3,392
その他	開発費	506	460	36	12	30
	(委託開発費)	—	—	171	150	315
	その他計	506	460	207	162	345
開発費合計	開発費	13,408	14,647	12,776	7,015	13,806
	(委託開発費)	6,380	9,688	9,129	5,872	10,442
	開発費合計	19,789	24,336	21,905	12,887	24,248

※ナムコ・ホームテックINC.(米国家庭用開発・販売子会社)