

**株式会社ナムコ 2005年3月期(平成17年3月期)
中間決算説明要旨**

業務用機器販売事業及びパチンコ・パチスロ液晶事業が業績を牽引

《業績ハイライト》

- 業務用機器販売事業は、国内では新製品の写真シール機「雪月花」、ドライブゲーム「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE」、和太鼓リズムアクションゲーム「太鼓の達人6」の販売、及び「ビッグスウィートランド」等のプライズ機のリピート販売が引き続き堅調に推移。北米では「ミズ・パックマン／ギャラガ」が、欧州では「パックマンボール」が好調な販売を記録。
(→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、米国ナムコ・ホームテック INC.において第1四半期に計上したプライズプロテクション 約1千万ドルをキャッチアップするなど、北米では新作、リピート・廉価版ともに堅調に推移したものの、セグメント全体では、国内、欧州の不足を補うことが出来なかった。市場別では、国内では新作のPS2向け「テイルズ オブ シンフォニア」の販売の他、PS2向け「塊魂」、「太鼓の達人 あっぱれ三代目」のリピート販売が好調であったが、PS2向け「フットボールキングダム トライアルエディション」、「ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸]」等、新作の販売が見込みを下回った。北米では、新作のマルチプラットフォーム向け「SRS(ストリート・レーシング・シンジケート)」及び新作のGC向け「テイルズ オブ シンフォニア」の他、マルチプラットフォーム向け「ミュージアム」などのリピートタイトルが堅調な売れ行きを示した。欧州では新作のPS2向け「スマッシュコートテニス プロトーナメント2」が好調であった。アジアにおいては、韓国のコンテンツプロバイダーであるイオリス社に、当社の人気ゲーム「ギャラガ」と「ミスタードリラー」を許諾し、PC用オンラインゲーム事業を開始した。
(→P3)
- 携帯電話向けコンテンツ配信事業は、国内では各キャリアに対する新規サイトの開設、及び新規コンテンツ投入により、登録会員数増と売上増を実現。海外では北米、欧州におけるコンテンツ配信が引き続き好調に推移した。
(→P3)
- 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99.1%となった(期首計画104%)。既存店では、猛暑や相次ぐ台風上陸などによる来客数の減少により、前年実績を下回った。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。利益面では、運営改善及び経費コントロールに注力し更なる改善を図っている。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89.3%と期首計画(96%)を下回るものの、計画的なスクラップの進捗、運営改善やコスト削減、レベニューシェア展開の拡充、AM機器の売却など利益面では好調。
(→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、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				
	上期		上期			通期	
	実績	期首計画	実績	期首計画比	前期比	期首計画	前期比
売上高	83,636	81,300	81,980	100.8%	98.0%	188,000	108.9%
売上総利益	24,019	19,200	19,916	103.7%	82.9%	51,200	104.3%
営業利益	8,673	2,900	4,422	152.5%	51.0%	15,500	100.5%
経常利益	8,117	2,700	4,200	155.6%	51.7%	15,200	105.4%
当期純利益	3,730	1,400	2,679	191.4%	71.8%	8,500	112.7%

《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
シールプリント機関連	シールプリント機	1,720
湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE	レーシング	1,590
太鼓の達人シリーズ	和太鼓リズムアクション	850
ビッグスウィートランド	プライズ	780
1人用メダルワイドフッシャー	メダル	690※
スウィートランドシリーズ	プライズ	670
システム基板関連	システム基板	550

※世界化石発見!、スロトの王子様、パズルボール、すごろろJAPAN、羊飼いのペテ等の合計

＜ご参考:04/3期 上期実績＞ (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	2,100
花鳥風月	シールプリント機機	930
1人用メダルワイドフッシャー	メダル	840※
太鼓の達人4	和太鼓リズムアクション	610
スウィートランドシリーズ	プライズ	660
ビッグスウィートランド	プライズ	420
ワイワイクリップブルーバージョン	プライズ	240

※スロトの王子様、パズルボール、すごろろJAPAN、羊飼いのペテ等の合計

【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
パックマンボール	アップライトビデオ	370
ミスパックマン/キヤラカ	アップライトビデオ	350
タイムクライシス3	ガンシューティング	310

※上記数値は、関係会社間取引を含む

＜ご参考:04/3 上期実績＞ (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
ミスパックマン/キヤラカ	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・パチスロ液晶事業＞

- 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。当中間期は、売上高 38 億円となった。(04/3 期 中間売上高実績:2 億円)

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2004/3期		2005/3期						
	上期		上期				通期		
	実績	期首計画	実績	期首計画比	前期比	期首計画	修正予想	計画比	前期比
売上高	13,025	12,700	16,541	130.2%	127.0%	28,100	29,300	104.3%	108.6%
営業利益	2,824	1,600	4,589	286.8%	162.5%	4,500	6,200	137.8%	92.7%

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	05/3期 上期実績	
		新規タイトル数	数量
国内	PS2	8	1,226
	PS	0	13
	GC	0	2
	GBA	4	859
	合計	12	2,100
欧州	PS2	2	841
	PS	0	40
	GC	0	56
	XB	1	64
	その他	0	9
合計	3	1,009	
韓国・アジア	PS2	7	91
	GC	0	0
	GBA	0	0
	その他	0	19
	合計	7	111
北米	PS2	3	1,188
	GC	2	639
	XB	2	500
	GBA	0	472
	その他	0	311
	合計	7	3,111
合計		29	6,330

ハード別販売数量 (単位:千本)

PS2	20	3,346
PS	0	53
GC	2	697
XB	3	564
GBA	4	1,331
その他	0	339
合計	29	6,330

リピート・廉価版販売数量 (単位:千本)

国内	723
欧州	522
韓・亜	19
北米	2,299
合計	3,563

タイトル別主要販売数量 (単位:千本)

地域	機種	タイトル	数量
国内	PS2新作	テイルズ オフ シンフォニア	350
	PS2新作	ゼノサーガ エピソードⅡ	280
	PS2新作	太鼓の達人 あつまれ!祭りだ!!四代目	196
欧州	PS2新作	スマッシュコートテニス プロナメント2	310
	PS2新作	タイムクライシス:クライシスゾーン	153
北米	GC新作	テイルズ オフ シンフォニア	258
	マルチ(廉価版)	Museum	390
	マルチ新作	SRS	365
	PS2(廉価版)	Tekken 4	162

＜ご参考: 04/3期 上期実績＞

地域別・ハード別販売数量 (単位:千本)

地域	機種	04/3期 上期実績	
		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
	合計	6	1,218
欧州	PS2	2	885
	PS	0	164
	GC	1	167
	XB	0	80
	合計	3	1,296
韓国・アジア	PS2	1	63
	XB	1	4
	その他	0	110
	合計	2	177
北米	PS2	2	2,273
	PS	0	615
	GC	1	629
	XB	1	728
合計	4	4,244	
合計		15	6,935

ハード別販売数量 (単位:千本)

PS2	7	3,845
PS	0	800
GC	4	1,190
XB	2	823
GBA	2	167
その他	0	110
合計	15	6,935

リピート・廉価版販売数量 (単位:千本)

国内	666
欧州	903
北米	2,511
合計	4,080

タイトル別主要販売数量 (単位:千本)

地域	機種	タイトル	数量
国内	GC新作	テイルズ オフ シンフォニア	301
	PS2(リピート)	太鼓の達人タコでドンがドン	240
	PS2(リピート)	太鼓の達人ドキ!!新曲だらけの春祭り	210
欧州	PS2新作	MotoGP3	370
	GC新作	ソウルキャリバーⅡ	167
北米	マルチ新作	ソウルキャリバーⅡ	1,668
	マルチ(廉価版)	Pac Man World 2	532
	PS2(廉価版)	エースコンバット4	331
	PS2(廉価版)	Museum	298
	PS2(リピート)	ゼノサーガ エピソードⅠ	215
	PS2(廉価版)	Tekken Tag Tournament	185
	PS(廉価版)	Museum Vol. 3	154

＜ウェブ&モバイル・コンテンツ関連事業＞

- 国内市場では、携帯電話向け「太鼓の達人」サイト及びダウンロード課金制コンテンツが順調であり、本年9月末時点の会員数は、3月末の83万6千4百名から88万5千7百名へと増加した。
- 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」及び「ミズパックマン」が好評であり、欧州市場では新たに、Orange社、T-Mobile社、Cosmote社向けにコンテンツ配信を開始した。
- 当中間期は、売上高19億円となった。(04/3期 中間売上高実績:12億円)

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期							
	上期	上期				通期			
		実績	期首計画	実績	期首計画比	前期比	期首計画	修正予想	計画比
売上高	20,579	14,700	13,887	94.5%	67.5%	50,200	51,800	103.2%	115.7%
営業利益	4,132	△200	△1,324	-	-	7,900	6,800	86.1%	96.8%

アミューズメント施設運営事業

【国内】

- 当中間期の既存店売上前年対比は、累計で99.1%(期首計画は104%)。月次の推移は以下のとおり。

	4月	5月	6月	1Q	7月	8月	9月	2Q	上期計
05/3期	98.4%	117.3%	96.1%	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%	110.4%	104.6%	108.3%	105.0%

- 当中間期の出店は8店、閉鎖は7店。

	第1Q	第2Q	上期		下期	通期
	実績	実績	計画	実績	計画	計画
期首店舗数	332	338	332	332	333	332
出店	8	0	10	8	2	10
閉鎖	2	5	5	7	4	11
期末店舗数	338	333	337	333	331	331

※実験店舗「LED ZONE」を含む

【北米】

- 当中間期の既存店売上前年対比は、累計で89.3%(期首計画は96%)。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	上期計
05/3期	94.4%	92.1%	87.8%	91.6%	86.3%	87.7%	85.7%	86.7%	89.3%
04/3期	86.9%	92.1%	91.6%	90.2%	99.4%	96.6%	102.3%	99.1%	94.7%

- 当中間期の出店はなし、閉鎖は16店。

	第1Q	第2Q	上期		下期	通期
	実績	実績	計画	実績	計画	計画
期首店舗数	206	197	206	206	190	206
出店	0	0	0	0	0	0
閉鎖	9	7	20	16	19	35
期末店舗数	197	190	186	190	171	171

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期							
	上期	上期				通期			
	実績	期首計画	実績	期首計画比	前期比	期首計画	修正予想	計画比	前期比
売上高	39,754	42,750	41,075	96.1%	103.3%	86,300	83,500	96.8%	104.5%
営業利益	4,280	4,550	3,962	87.1%	92.6%	8,600	8,000	93.0%	116.0%

飲食事業 : イタリアントマト

- 当中間期末の店舗数は 279 店(直営 56 店、FC223 店)、うち「イタリアントマト カフェジュニア」は 168 店(直営 39 店、FC129 店)。「イタリアントマト カフェジュニア」の出店は 21 店。「イタリアントマト カフェジュニア」の出店は順調に推移しているものの、新工場開設のための準備費用等が予算を上回り、営業利益は前年比で減少。

【イタリアントマト全店】

	05/3期																							
	04/3期 第1Q実績				第2Q実績				上期予算				上期実績				下期予算				通期予算			
	期末	オープン	クローズ	増減	期末	オープン	クローズ	増減	期末	オープン	クローズ	増減	期末	オープン	クローズ	増減	期末	オープン	クローズ	増減	期末	オープン	クローズ	増減
直営店	52	4	1	3	55	1	0	1	56	3	0	3	55	5	1	4	56	3	0	3	58	6	0	6
FC店	213	10	3	7	220	10	7	3	223	21	1	20	233	20	10	10	223	34	2	32	265	55	3	52
合計	265	14	4	10	275	11	7	4	279	24	1	23	288	25	11	14	279	37	2	35	323	61	3	58

【内カフェジュニア】

	05/3期																							
	04/3期 第1Q実績				第2Q実績				上期予算				上期実績				下期予算				通期予算			
	期末	オープン	クローズ	増減	期末	オープン	クローズ	増減	期末	オープン	クローズ	増減	期末	オープン	クローズ	増減	期末	オープン	クローズ	増減	期末	オープン	クローズ	増減
直営店	35	4	1	3	38	※1	0	1	39	3	0	3	38	5	1	4	39	3	0	3	41	6	0	6
FC店	117	9	1	8	125	7	3	4	129	21	1	20	137	16	4	12	129	34	2	32	169	55	3	52
合計	152	13	2	11	163	8	3	5	168	24	1	23	175	21	5	16	168	37	2	35	210	61	3	58

※直営店からFC店への変更(1店を含む)

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期							
	上期	上期				通期			
	実績	期首計画	実績	期首計画比	前期比	期首計画	修正予想	計画比	前期比
売上高	2,109	2,650	2,553	96.3%	121.1%	5,700	5,700	100.0%	128.7%
営業利益	93	100	26	26.0%	28.0%	300	300	100.0%	300.0%

映画・映像事業 : 日活

- 第57回カンヌ国際映画祭でパルムドール(最高賞)を獲得した「華氏911」を上映し、興行部門の業績は順調に推移。また、計画外で8月に開催されたアテネオリンピックの国内におけるDVD及びビデオ(VHS)の製作・販売における独占権(ビデオグラム化権)を獲得。DVD BOXセット「アテネオリンピック 日本代表選手 活躍の軌跡」は 11月26日に発売。

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期							
	上期	上期				通期			
	実績	期首計画	実績	期首計画比	前期比	期首計画	修正予想	計画比	前期比
売上高	5,234	5,100	4,793	94.0%	91.6%	10,600	10,600	100.0%	100.1%
営業利益	119	△150	△157	—	—	200	200	100.0%	104.7%

その他事業: インキュベーションセンター、ナムコレーディング等

- 株式会社湯の川観光ホテルが昨年改装した「湯の宿 祥苑」の集客効果等により、売上を大きく伸ばした。インキュベーションセンターでは、10月1日開設のデイサービスセンター「かいかや」(神奈川県横浜市)に先駆け、7月1日に居宅介護支援事業所「万遊庵」を神奈川県横浜市にオープンし、本格的に高齢者施設事業に参入した。

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2004/3期	2005/3期							
	上期	上期				通期			
	実績	期首計画	実績	期首計画比	前期比	期首計画	修正予想	計画比	前期比
売上高	2,932	3,400	3,128	92.0%	106.7%	7,100	7,100	100.0%	119.8%
営業利益	△448	△250	△185	—	—	△400	△400	—	—

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					
	上期	上期				通期	
	実績	期首計画	実績	期首計画比	前期比	期首計画	前期比
設備投資額	6,962	8,434	6,554	77.7%	94.1%	15,296	124.9%
減価償却費	5,164	5,526	5,096	92.2%	98.7%	12,759	114.9%
開発費	9,661	12,653	10,435	82.5%	108.0%	24,336	123.0%

※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					
	上期	上期				通期	
	実績	期首計画	実績	計画	前期比	期首計画	前期比
設備投資額	5,504	6,609	5,086	77.0%	92.4%	12,663	128.6%
内 AM 施設収入	5,030	5,498	4,522	82.2%	89.9%	10,882	121.2%
減価償却費	3,213	3,936	3,607	91.6%	112.3%	9,522	127.1%
宣伝費	1,659	2,104	1,778	84.5%	107.2%	4,414	127.9%
開発費	7,471	10,539	8,790	83.4%	117.7%	20,292	127.5%
内 委託開発費	2,230	4,263	3,123	73.3%	140.0%	7,857	141.3%

※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		
		上期	上期		通期
		実績	期首計画	実績	期首計画
ナムコ	開発費	5,241	6,276	5,667	12,434
	(委託開発費)	2,230	4,263	3,123	7,857
	ナムコ計	7,471	10,539	8,790	20,291
NHI※	開発費	988	968	892	1,752
	(委託開発費)	821	925	699	1,831
	NHI計	1,810	1,893	1,591	3,583
その他	開発費	378	219	53	460
開発費合計	開発費	6,607	7,244	6,561	14,647
	(委託開発費)	3,051	5,408	3,873	9,688
	開発費合計	9,661	12,653	10,435	24,336

※ナムコ・ホームテックINC.(米国家庭用開発・販売子会社)