

**株式会社ナムコ 2004年3月期 (平成16年3月期)
第3四半期決算説明要旨**

2004年3月期 第3四半期は、業務用機器販売が業績を牽引

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、国内ではPS2向け「太鼓の達人」シリーズが好調で、当四半期に発売したPS2向け「太鼓の達人 あっばれ三代目」、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185万枚を達成。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。この他、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「パテン・カイトス 終わらない翼と失われた海」は、クリスマス商戦で伸び悩んだ。海外では、マルチプラットフォーム向け「ソウルキャリバー」が依然好調。リピート・廉価版の販売も引き続き好調に推移。この他、北米ではナムコ・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」が堅調に推移したものの、マルチプラットフォーム向け「SPAWN ARMAGEDDON」、PS2向け「I-Ninja」は苦戦(GC版は12月発売)。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、既存店前年比が当四半期累計で107.8%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当四半期累計で95.1%となり計画を下回るが、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利益面では好調。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]

(単位:百万円)

	2004 / 3期				
	第1四半期	上期	第3四半期		通期
	実績	実績	実績	累計実績	予想
売上高	35,547	83,636	51,013	134,649	174,600
売上総利益	8,419	24,019	15,590	39,609	48,200
営業利益	1,426	8,673	6,005	14,678	15,100
経常利益	1,270	8,117	5,743	13,860	14,300
当期純利益	591	3,730	2,887	6,617	6,600

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	第3四半期	
		実績	累計実績
ドラゴンクロニクル	多人数対戦型ビデオ	3,640	3,640
太鼓の達人シリーズ	和太鼓リズムアクション	930	1,540
ビッグスイートランド	プライズ	630	1,050
スイートランドシリーズ	プライズ	360	1,100
1人用メダルワイドブッシャー	メダル	230	1,060
ワイワイクリッパーブルーバージョン	プライズ	180	430
タイムクライシス3(筐体+キット)	ガンシューティング	140	2,220
シールプリント機関連	シールプリント機	-	940
システム基板関連	システム基板	480	1,280

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	第3四半期	
		実績	累計実績
タイムクライシス3	ガンシューティング	250	2,990
ミズパックマン/ギャラガ	アップライトビデオ	180	460
TOKYO COP	ドライブ	90	450

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 >

- 当四半期においては主力製品の販売はなく、当四半期までの累計では売上高1億1千万円、売上総利益4千万円となった。(4月～12月までの累計)

[連結]

(単位:百万円)

	2004 / 3期				
	第1四半期	上期	第3四半期		通期
	実績	実績	実績	累計実績	予想
売上高	6,834	13,025	9,306	22,331	27,600
営業利益	1,736	2,824	3,643	6,467	6,760

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)

区分	機種	上期実績		第3Q実績(10月~12月)		第3Q累計実績(4月~12月)	
		実績		実績		実績	
		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	6	1,079	8	1,703
	PS	0	21	0	11	0	32
	GC	2	394	2	151	4	546
	XB	0	12	1	10	1	21
	GBA	2	167	0	5	2	172
	計	6	1,218	9	1,255	15	2,473
欧州	PS2	2	885	3	1,310	4	2,195
	PS	0	164	0	58	0	223
	GC	1	167	1	138	2	305
	XB	0	80	0	174	1	253
	計	3	1,296	4	1,680	7	2,976
韓国・アジア	PS2	1	63	0	0	2	63
	XB	1	4	0	7	1	10
	その他	0	110	0	0	0	110
計	2	177	0	7	3	184	
北米	PS2	2	2,273	4	1,778	5	4,051
	PS	0	615	0	420	0	1,034
	GC	1	629	1	318	2	946
	XB	1	728	2	562	3	1,289
	計	4	4,244	7	3,077	10	7,321
全世界合計	15	6,935	20	6,019	35	12,954	

ハード別数量 (単位:千本)

PS2	7	3,845	13	4,167	19	8,012
PS	0	800	0	489	0	1,289
GC	4	1,190	4	607	8	1,797
XB	2	823	3	752	6	1,574
GBA	2	167	0	5	2	172
その他	0	110	0	0	0	110
全世界合計	15	6,935	20	6,019	35	12,954

リピーター・廉価版数量 (単位:千本)

国内	666	71	737
欧州	903	387	1,252
北米	2,511	2,010	4,547
全世界合計	4,080	2,468	6,536

主要販売実績 (単位:千本)

区分	機種	タイトル	実績		
			上期数量	第3Q数量	第3Q累計数量
国内	PS2	太鼓の達人あっぱれ三代目	0	487	487
	マルチ	R-RACING EVOLUTION	0	235	235
	PS2	太鼓の達人 わくわくアニメ祭り	0	180	180
	PS2	(リビ-ト)太鼓の達人ドッキン新曲だらけの春祭り	210	34	244
	PS2	(リビ-ト)太鼓の達人タコでドドンガドン	240	9	249
	GC	テイルズ オブ シンフォニア	301	0	301
欧州	マルチ	ソウルキャリバー	167	768	935
	PS2	タイムクライシス3	0	403	403
	PS2	鉄拳4(ブラチナム)	342	232	573
	PS2	MotoGP3	370	34	405
北米	PS2・XB	Kill Switch	0	374	374
	マルチ	Pac-Man World 2	532	319	851
	マルチ	Museum	298	318	616
	マルチ	Spawn Armageddon	0	301	301
	マルチ	ソウルキャリバー	1,668	266	1,934
	PS2	鉄拳4	61	220	281
	PS2	エースコンバット4	331	215	545
	マルチ	Dead To Rights	108	158	266
	PS2	鉄拳タッグトーナメント	185	128	313
	PS	Museum 3 (GH)	154	103	257
	PS	鉄拳3(GH)	139	82	221
PS	PacMan World (GH)	114	91	205	

< ウェブ&モバイル・コンテンツ関連事業 >

- 国内では、引続き NTT ドコモ向け「太鼓の達人」が好調。同サイトを 11 月から KDDI 向けにサービス開始。2 月上旬には Vodafone 向けにサービス開始予定。また、12 月には「ドラゴンロニクル」の発売に合せ、NTT ドコモ向けに同新規サイトを AM カンパニーと共同で開設。
- 海外では 12 月 16 日、米国最大手キャリアであるベライゾン社から「パックマン」と「Ms.パックマン」の配信(ダウンロード課金制)開始した。
- 当四半期までの累計では、売上高 19 億 5 千万円、売上総利益 14 億 5 千万円となった。

[連結]

(単位:百万円)

	2004 / 3期				
	第1四半期	上期	第3四半期		通期
	実績	実績	実績	累計実績	予想
売上高	6,742	20,579	16,951	37,530	45,200
営業利益	236	4,132	2,556	6,688	6,940

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、当四半期までの累計で 107.8% (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
103.0%	98.6%	102.0%	101.1%	105.0%
7月	8月	9月	第2四半期累計	第3四半期累計
109.2%	110.3%	104.6%	108.3%	107.8%
10月	11月	12月	第3四半期累計	
112.8%	122.9%	106.5%	113.6%	

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

- 当四半期の出店は4店、閉鎖は8店であった。

	上期	第1四半期	第2四半期	上期	下期	第3四半期		通期
	計画	実績	実績	実績	計画	実績	累計実績	計画
期首店舗数	344	344	349	344	346	346	344	344
出店	10	5	2	7	7	4	11	14
閉鎖	13	0	5	5	19	8	13	24
期末店舗数	341	349	346	346	334	342	342	334

実験店舗「LED ZONE」を含む

< 北米 >

- 既存店売上の前年対比は、当四半期までの累計で 95.1% (下期計画は 96.8%)。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
86.9%	92.1%	91.3%	90.1%	94.7%
6月	7月	8月	第2四半期累計	第3四半期累計
99.4%	96.6%	102.3%	99.1%	95.1%
9月	10月	11月	第3四半期累計	
99.1%	95.3%	94.6%	96.2%	

- 当四半期の出店はなし、閉鎖は3店であった。

	上期	第1四半期	第2四半期	上期	下期	第3四半期		通期
	計画	実績	実績	実績	計画	実績	累計実績	計画
期首店舗数	242	242	234	242	228	228	242	242
出店	0	0	0	0	0	0	0	0
閉鎖	23	8	6	14	24	3	17	38
期末店舗数	219	234	228	228	204	225	225	204

[連結]

(単位:百万円)

	2004 / 3期				
	第1四半期	上期	第3四半期		通期
	実績	実績	実績	累計実績	予想
売上高	17,373	39,754	19,689	59,443	80,400
営業利益	870	4,280	1,207	5,487	7,240

飲食事業 : イタリアントマト

- 当四半期末の店舗数は 259 店(直営 49 店、FC210 店)、うち「イタリアン・トマト カフェジュニア」は 143 店(直営 32 店、FC111 店)。「イタリアン・トマト カフェジュニア」の出店は 12 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	前期末	第1四半期実績				上期実績				第3四半期実績				第3四半期累計実績				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	出店	閉鎖	増減	期末
直営店	31	0	2	-2	29	1	3	-2	29	3	0	3	32	4	3	1	32	8	3	5	36
FC店	88	6	0	6	94	15	0	15	103	9	1	8	111	24	1	23	111	43	0	43	131
合計	119	6	2	4	123	16	3	13	132	12	1	11	143	28	4	24	143	51	3	48	167

直営店からFC店への変更(1店)を含む

そ の 他 の 業 態	前期末	第1四半期実績				上期実績				第3四半期実績				第3四半期累計実績				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	出店	閉鎖	増減	期末
直営店	18	0	0	0	18	0	1	-1	17	0	0	0	17	0	1	-1	17	0	1	-1	17
FC店	110	1	6	-5	105	3	13	-10	100	2	3	-1	99	5	16	-11	99	6	14	-8	102
合計	128	1	6	-5	123	3	14	-11	117	2	3	-1	116	5	17	-12	116	6	15	-9	119

(単位: 百万円)

	2004 / 3期				
	第1四半期	上期	第3四半期		通期
	実績	実績	実績	累計実績	予想
売 上 高	1,056	2,109	1,111	3,220	4,400
営 業 利 益	87	93	19	112	160

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に取り組んだ。

(単位: 百万円)

	2004 / 3期				
	第1四半期	上期	第3四半期		通期
	実績	実績	実績	累計実績	予想
売 上 高	2,178	5,234	2,503	7,737	10,700
営 業 利 益	91	119	75	44	140

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。

(単位: 百万円)

	2004 / 3期				
	第1四半期	上期	第3四半期		通期
	実績	実績	実績	累計実績	予想
売 上 高	1,361	2,932	1,453	4,385	6,300
営 業 利 益	279	448	58	506	630

設備投資・減価償却費・開発費等

【連結】

(単位:百万円)

	2004 / 3期				
	第1四半期	上期	第3四半期		通期
	実績	実績	実績	累計実績	予想
設備投資額	2,466	6,962	1,904	8,866	13,739
減価償却費	2,474	5,164	2,858	8,022	11,344
開発費	4,502	9,661	5,049	14,710	19,811

【ご参考:単体】

(単位:百万円)

	2004 / 3期				
	第1四半期	上期	第3四半期		通期
	実績	実績	実績	累計実績	予想
設備投資額	2,031	5,504	1,458	6,962	10,064
内 AM 施設収入	1,773	5,030	1,219	6,249	8,760
減価償却費	1,442	3,213	2,146	5,359	7,618
宣伝費	715	1,659	1,033	2,692	3,530
開発費	3,761	7,471	3,990	11,461	17,124
内 委託開発費	1,032	2,230	1,431	3,661	6,300

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。

< 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	第1四半期実績	上期実績	第3四半期累計実績	通期予想
ナムコ	開発費	9,005	2,729	5,241	7,800	10,824
	委託開発費	3,165	1,032	2,230	3,661	6,300
	ナムコ計	12,170	3,761	7,471	11,461	17,124
NHI	開発費	1,651	403	988	1,971	1,376
	委託開発費	589	200	821	822	1,191
	NHI計	2,240	603	1,810	2,792	2,567
その他	開発費	170	138	378	456	120
	開発費合計	14,580	4,502	9,661	14,710	19,811

ナムコ・ホームテック INC. (米国家庭用開発・販売子会社)