

株式会社ナムコ 2006年3月期(平成18年3月期)
第1四半期 決算説明要旨

家庭用ゲームソフト販売事業は好調な滑り出し、アミューズメント施設運営事業は苦戦

《業績ハイライト》

- 業務用機器販売事業は、国内市場では「メダルの達人 ドキッ! 大当たりだらけのすごろく祭り」、「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2」、「花鳥風月3 改造キット」等の販売が好調。また、「スウィートランド」シリーズ等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「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2」のほか、リピート販売の「ミズ・パックマン/ギャラガ」が好調。欧州市場では「ファスト・アンド・フェリアス(ロウ・スリルス社)」のほか、リピート販売の「パックマンボール」が好調。以上により、業務用機器販売事業は前年同期を上回った。
(→P2)
- パチンコ・パチスロ液晶事業では、山佐株式会社にパチスロ機「祭の達人~ウィンちゃんの夏祭り~」用液晶表示ユニットを販売したものの、前年同期を下回った。
(→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「ベースボールライブ 2005」、株式会社カプコンとのコラボレーションによる「ナムコ クロス カプコン」は計画を下回ったものの、プレイステーション2用「みんな大好き塊魂」を前倒し販売したことなどで、前年以上の実績を達成。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、Xbox 用)の「デッド トゥ ライツ II」を発売したほか、プレイステーションポータブル(PSP)用「リッジレーサー」、ニンテンドーDS 用「パックピクス」など、当第1四半期に米州市場で発売を開始した新型携帯ハード用タイトルが好評を博した。また欧州市場ではプレイステーション2用「鉄拳5」、「MotoGP 4」の販売が好調に推移し、業績に大きく貢献した。
(→P3)
- 携帯電話向けコンテンツ配信事業は、国内市場では一部サイトの会員数減により、平成17年6月末時点での会員数は、同年3月末の95万5千6百名から94万1千9百名へと減少したが、株式会社NTTドコモ向けサイト「アプリキャロット」、「ファミスタモバイル」のほか、業務用「鉄拳5」と連動した「TEKKEN-NET」が好調で売上、利益ともに前年同期を上回った。北米市場ではベライゾン社、スプリント社に加え、新たにT-モバイル社向けにも配信を開始し、売上・利益とも好調に推移した。
(→P3)
- アミューズメント施設運営事業は、国内市場では、プライズマシン人気の落ち込みが続くなど、当第1四半期の直営店の既存店売上対前年同期比が92.7%と苦戦し、売上・利益とも前年同期を下回った。当社が創始したフードテーマパークにつきましては、当第1四半期にオープンした「函館 湯の川温泉らーめんブリヂ」(北海道函館市)が好評。米国市場では、レベニューシェア(業務用アミューズメント機器のオペレーション売上歩率配分方式)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なったものの、直営店の既存店売上対前年同期比は97.3%と依然厳しく、売上、利益ともに前年同期を下回った。欧州市場では、英国を中心に堅調に推移し、売上、利益ともに前年同期を上回った。アジア市場では、中国における規制緩和が進行しないため引き続き厳しい状況にあるものの、香港でのオペレーションが順調に推移し、売上、利益とも前年同期を上回った。
(→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、子会社株式売却益(イタリアントマト株式の一部売却)が主なもの。

[連結ベース]

(単位:百万円)

	2005/3期		2006/3期				
	第1四半期	第1四半期		上期		通期	
	実績	実績	前期比	計画	前期比	計画	前期比
売上高	37,069	42,161	113.7%	90,000	109.8%	190,000	106.4%
売上総利益	7,251	8,064	111.2%	21,300	106.9%	49,300	103.7%
営業利益	△603	△886	—	3,700	83.7%	14,700	97.4%
経常利益	△662	△868	—	3,400	81.0%	14,100	96.7%
当期純利益	△515	△382	—	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】

2006年3月期 第1四半期 (単位:百万円)

製品カテゴリー	ジャンル	実績
中型ビデオゲーム	ビデオ	1,330
大型マスメダル	メダル	1,030
プライスゲーム	プライス	490
スイートランドシリーズ	プライス	360
小型ビデオゲーム	ビデオ	160
1人用メダルワイドフッシャー	ビデオ	120
シールプリント機関連	シールプリント機	110

＜ご参考:2005年3月期 第1四半期＞ (単位:百万円)

製品カテゴリー	ジャンル	実績
スイートランドシリーズ	プライス	710
1人用メダルワイドフッシャー	メダル	520
中型ビデオ	ビデオ	510
プライスゲーム	プライス	200

【ナムコ・アメリカ、ナムコ・ヨーロッパ】

2006年3月期 第1四半期 (単位:百万円)

製品カテゴリー	ジャンル	実績
中型ビデオゲーム	ビデオ	620
小型ビデオゲーム	ビデオ	160

※上記数値は、関係会社間取引を含む

＜ご参考:2005年3月期 第1四半期＞ (単位:百万円)

製品カテゴリー	ジャンル	実績
小型ビデオ	ビデオ	210
メダルゲーム	メダル	200
中型ビデオゲーム	ビデオ	190

＜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、山佐株式会社にてパチスロ機「祭の達人～ウィンちゃんの夏祭り～」用液晶表示ユニットを販売したものの、前年同期を下回った。
- 当四半期の売上高は14億4千万円となった。(05/3期 第1四半期売上高 25億1千万円)

〔業務用機器販売事業〕

(単位:百万円)

	2005/3期	2006/3期					
	第1四半期	第1四半期		上期		通期	
	実績	実績	前期比	計画	前期比	計画	前期比
売上高	7,469	7,233	96.8%	14,700	88.9%	30,500	109.8%
営業利益	1,849	1,762	95.3%	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	06/3期 第1四半期実績	
		新規タイトル数	数量
国内	PS2	4	977
	PS	0	3
	GC	1	167
	PSP	0	22
	NDS	0	0
	GBA	0	7
		5	1,176
欧州	PS2	4	1,593
	PS	0	5
	GC	1	29
	XB	0	15
	NDS	1	113
	GBA	0	36
		6	1,791
韓国・アジア	PS2	0	123
	GC	1	1
	XB	0	1
	PSP	1	39
		2	164
北米	PS2	1	333
	PS	0	-0
	GC	1	462
	XB	1	142
	PSP	1	327
	NDS	1	102
	GBA	4	1,312
	PC	0	0
			9
合計		22	5,808

ハード別販売数量 (単位:千本)

PS2	9	3,026
PS	0	8
GC	4	659
XB	1	157
PSP	2	388
NDS	2	215
GBA	4	1,356
PC	0	0
合計	22	5,808

レポート・廉価版販売数量 (単位:千本)

国内	143
欧州	277
韓国・アジア	124
北米	1,317
合計	1,862

タイトル別主要販売数量

地域	機種	タイトル	数量
国内	PS2新作	ヘースホルライフ2005	143
	PS2新作	ナムコクロスカブコン	140
欧州	PS2新作	TEKKEN 5	757
	PS2新作	MotoGP4	410
	PS2新作	スマッシュコートテニス ローランギャロス	150
	NDS新作	Pac Pix	108
北米	GBA(レポート)	Museum	600
	GBA(レポート)	Pac-Man	400
	PSP新作	Ridge Racer	327
	マルチ新作	Dead To Right II	286
	GBA(レポート)	PacMan Pinball	200

<ご参考:2005年3月期 第1四半期実績>

地域別ハード別販売数量 (単位:千本)

地域	機種	05/3期 第1四半期実績	
		新規タイトル数	数量
国内	PS2	6	524
	PS	0	8
	GC	0	0
	XB	0	0
	GBA	3	311
			9
欧州	PS2	1	388
	PS	0	16
	GC	0	-1
	XB	0	-5
	GBA	0	0
			1
韓国・アジア	PS2	2	7
	GC	0	0
	GBA	0	0
	その他	0	13
		2	20
北米	PS2	0	509
	PS	0	0
	GC	0	150
	XB	1	265
	GBA	0	0
	その他	0	289
		1	1,213
合計		13	2,476

ハード別販売数量 (単位:千本)

PS2	9	1,429
PS	0	24
GC	0	150
XB	1	259
GBA	3	311
その他	0	303
合計	13	2,476

レポート・廉価版販売数量 (単位:千本)

国内	150
欧州	133
北米	1,118
合計	1,401

タイトル別主要販売数量

地域	機種	タイトル	数量
国内	PS2新作	ゼンサーガ エピソードII [善悪の彼岸]	280
欧州	PS2新作	スマッシュコートテニスプロトナメント2	279
北米	マルチ(廉価版)	ナムコミュージアム	287
	マルチ(廉価版)	パックマンワールド2	174

<ウェブ&モバイル・コンテンツ関連事業>

- 国内市場では一部サイトの会員数減により、平成17年6月末時点での会員数は、同年3月末の95万5千6百名から94万1千9百名へと減少したが、株式会社NTTドコモ向けサイト「アプリキャロット」、「ファミスタモバイル」のほか、業務用「鉄拳5」と連動した「TEKKEN-NET」が好調で売上、利益ともに前年同期を上回った。北米市場ではベライゾン社、スプリント社に加え、新たにT-モバイル社向けにも配信を開始し、売上・利益とも好調に推移した。
- 当四半期の売上高は10億7千万円となった。(05/3期 第1四半期売上高 9億1千万円)

[家庭用ゲームソフト販売事業]

(単位:百万円)

	2005/3期		2006/3期					
	第1四半期		第1四半期		通期			
	実績		実績	前期比	計画	前期比		
売上高	5,498		12,978	236.0%	24,900	179.3%	57,000	120.0%
営業利益	△2,211		△258	—	1,400	—	7,900	100.2%

アミューズメント施設運営事業

【国内】

- 当四半期の既存店売上対前年同期比は、累計で 92.7% (計画は 102.0%)。月次の推移は以下のとおり。

	4月	5月	6月	第1Q
06/3期	95.1%	89.3%	94.6%	92.7%
05/3期	98.4%	117.3%	96.1%	104.3%

＜ご参考＞05/3期 既存店売上対前年同期比

05/3期	4月	5月	6月	第1Q	7月	8月	9月	第2Q	上期累計	05/3期 累計
	98.4%	117.3%	96.0%	104.3%	98.5%	92.1%	95.4%	94.9%	99.1%	
	10月	11月	12月	第3Q	1月	2月	3月	第4Q	下期累計	96.6%
99.1%	81.3%	92.4%	90.7%	98.0%	91.8%	100.6%	97.2%	94.1%		

- 当四半期の出店は 2 店、閉鎖は 6 店。

	05/3期	06/3期			
	通期	第1Q	上期	下期	通期
	実績	実績	計画	計画	計画
期首店舗数	332	315	315	306	315
出店	10	2	4	10	14
閉鎖	27	6	13	11	24
期末店舗数	315	311	306	305	305

※実験店舗「LED ZONE」を含む

【北米】

- 当四半期の既存店売上対前年同期比は、累計で 97.3% (計画は 94.5%)。月次の推移は以下のとおり。

	3月	4月	5月	第1Q
06/3期	100.2%	94.3%	97.8%	97.3%
05/3期	94.4%	92.1%	87.8%	91.6%

＜ご参考＞05/3期 既存店売上対前年同期比

05/3期	3月	4月	5月	第1Q	6月	7月	8月	第2Q	上期累計	05/3期 累計
	94.4%	92.1%	87.8%	91.6%	86.3%	87.8%	85.7%	86.7%	89.0%	
	9月	10月	11月	第3Q	12月	1月	2月	第4Q	下期累計	90.8%
91.1%	88.4%	89.4%	89.5%	94.1%	96.8%	97.6%	96.0%	92.9%		

- 当四半期の出店はなし、閉鎖は 18 店。

	05/3期	06/3期			
	通期	第1Q	上期	下期	通期
	実績	実績	計画	計画	計画
期首店舗数	206	160	160	141	160
出店	0	0	0	0	0
閉鎖	46	18	19	27	46
期末店舗数	160	142	141	114	114

【アミューズメント施設運営事業】

(単位: 百万円)

	2005/3期	2006/3期					
	第1四半期	第1四半期		上期		通期	
	実績	実績	前期比	計画	前期比	計画	前期比
売上高	19,090	17,763	93.0%	41,400	100.8%	83,000	101.5%
営業利益	1,237	△44	—	3,300	83.3%	7,200	118.3%

映画・映像事業：日活

- 日活株式会社では、DVD タイトルのリリース本数の増加、「機動戦士Zガンダム 星を継ぐ者」等による興行収入の増加及びCS放送「チャンネルNECO」の視聴世帯数の500万世帯突破などにより売上は前年同期を上回ったものの、DVDタイトルの仕入原価の及び宣伝費等の変動費の増加等により営業損失は前年同期を上回った。

〔映画・映像事業〕

(単位：百万円)

	2005/3期		2006/3期				
	第1四半期	第1四半期		上期		通期	
	実績	実績	前期比	計画	前期比	計画	前期比
売上高	2,343	2,830	120.8%	5,900	123.1%	12,000	116.0%
営業利益	△53	△300	—	△250	—	0	—

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

- その他事業では、インキュベーションセンター内の福祉事業において、デイサービスセンター「かいかや」の第2号店となる「かいかや綾瀬タウンヒルズショッピングセンター店」(神奈川県綾瀬市)を平成17年4月にオープン。また、障害者・高齢者向け携帯用会話補助装置「トーキングエイド」の軽量・小型版「トーキングエイドライト」を発売し、福祉機器のラインアップ拡充に努めた。

〔その他事業〕

(単位：百万円)

	2005/3期		2006/3期				
	第1四半期	第1四半期		上期		通期	
	実績	実績	前期比	計画	前期比	計画	前期比
売上高	1,379	1,355	98.3%	3,400	108.7%	7,500	124.0%
営業利益	△149	△336	—	△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)

	2005/3期		2006/3期					
	第1四半期		第1四半期		上期		通期	
	実績	実績	前期比	計画	前期比	計画	前期比	
設備投資額	2,903	2,932	101.0%	8,737	133.3%	15,384	127.6%	
減価償却費	2,409	2,487	103.2%	5,574	109.4%	12,352	110.6%	
開発費	4,657	5,944	127.6%	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)

	2005/3期		2006/3期					
	第1四半期		第1四半期		上期		通期	
	実績	実績	前期比	計画	前期比	計画	前期比	
設備投資額	2,261	2,001	88.5%	5,752	113.1%	11,457	121.1%	
内AM施設収入	1,935	1,886	97.5%	4,809	106.3%	9,898	116.8%	
減価償却費	1,662	1,747	105.1%	4,085	113.3%	9,239	113.4%	
宣伝費	843	820	97.3%	2,165	121.8%	4,109	111.1%	
開発費	3,750	4,572	121.9%	10,860	123.5%	20,511	110.4%	
内委託開発費	1,055	1,636	155.1%	4,545	145.5%	8,167	111.8%	

<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)

	2005/3期		2006/3期			
	第1四半期		第1四半期		上期	通期
	実績	実績	計画	計画	計画	計画
ナムコ	開発費	2,694	2,936	6,315	12,344	
	(委託開発費)	1,055	1,636	4,546	8,168	
	ナムコ計	3,750	4,572	10,861	20,512	
NHI※	開発費	463	286	689	1,433	
	(委託開発費)	361	1,028	1,177	1,959	
	NHI計	825	1,314	1,865	3,392	
その他	開発費	0	3	12	30	
	(委託開発費)	82	54	150	315	
	その他計	82	58	162	345	
開発費合計	開発費	3,157	3,225	7,015	13,806	
	(委託開発費)	1,499	2,718	5,872	10,442	
	開発費合計	4,657	5,944	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)