

COMPANY PROFILE

MAY-2005



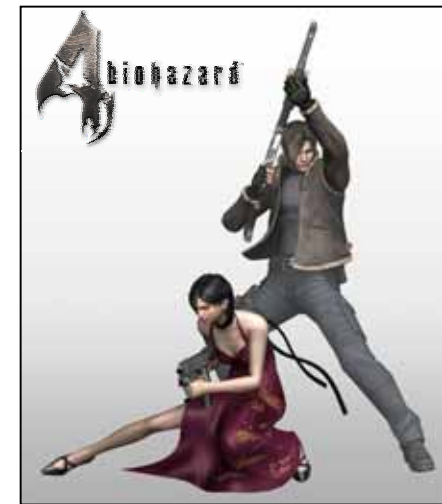
デッドライジング
Dead Rising



新鬼武者
Onimusha Dawn of Dreams



逆転裁判
Phoenix Wright



バイオハザード4
Resident Evil4

CAPCOM[®]

将来の見通しに関する注意事項

Disclaimer Regarding Forward-looking Statements

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、家庭用ゲーム機の普及動向、海外市場の売上状況、株価、為替動向、他社との開発、販売、業務提携、市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

Management strategies, plans, projections and other statements excluding historical facts in these presentation materials are forecast purpose. Please note that the above business projections are based on the information that is available at the time of this announcement and certain assumptions that serve as the basis of rational judgments. Actual performance may vary substantially from these projections due to various contributing factors to the future.

Additionally, changes in market environments, such as the diversification of user needs, may drastically affect the performance of this industry in which our company operates.

Factors contributing to performance fluctuations include but are not limited to: (1) the presence or absence of strong-selling titles and the number of units sold in the home video game software business which accounts for not less than 50% of our total sales; (2) the progress of home video game software development; (3) the proliferation of home video game consoles; (4) sales in overseas markets; (5) trends in stock prices and foreign exchange; (6) cooperation with other companies in development, sales, and operations; and (7) changes in market environments.

< 目次 Contents >

- | | |
|---|--------|
| 1 . 連結損益計算書
Consolidated Statements of Income | ・・・P3 |
| 2 . 連結貸借対照表
Consolidated Balance Sheets | ・・・P10 |
| 3 . 連結キャッシュ・フロー計算書
Consolidated Statements of Cash Flows | ・・・P16 |
| 4 . コンテンツ市場概況
Contents Market Overview | ・・・P18 |
| 5 . グローバルな成長に向けた各事業戦略
Segment Strategy for growth in the global market | ・・・P26 |
| 6 . DATA FILE | ・・・P41 |

1 . 2005年3月期 連結損益計算書

Consolidated Statements of Income

From April 1, 2004 to March 31, 2005

2005年3月期 連結決算概況

Overview of Financial Results ended March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2004/3	2005/3	増減 Difference
売上高	Net Sales	52,668	65,895	13,227
営業利益	Operating Income	1,402	7,752	6,350
経常利益	Ordinary Income	791	7,399	6,608
当期純利益	Net Income	-9,158	3,622	12,780

前期比では、売上高、営業利益、経常利益および当期純利益の全ての項目で前期を上回る。

In comparison with the previous year, results of Net Sales, Operating Income, Ordinary Income and Net Income were exceeded.

2005年3月期 連結決算概況

Overview of Financial Results ended March 31, 2005

(単位: 百万円 Millions of yen)

		2005/3Plan	2005/3	増減 Difference
売上高	Net Sales	65,500	65,895	395
営業利益	Operating Income	7,100	7,752	652
経常利益	Ordinary Income	6,800	7,399	599
当期純利益	Net Income	3,900	3,622	-278

計画比では、当期純利益は若干下回るものの、売上高、営業利益、経常利益は計画を上回る。

On the other hand, in comparison with company plan, results of Net Sales, Operating Income and Ordinary Income were exceeded, whereas the same of Net Income fell slightly below.

2005年3月期 連結決算概況のポイント

Summary of Financial Results ended March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/3	2005/3	増減 Difference
売上高 Net Sales	52,668	65,895	13,227

「ロックマン」シリーズや「バイオハザード4」が好調
また、国内の「グランド・セフト・オート・バイスシティ」や海外での「バイオハザードアウトブレイク」、「デビルメイクライ3」の販売も堅調

“Megaman” Series and “Resident Evil 4” saw solid sales. “Grand Theft Auto Vice City” in the domestic market, “Resident Evil Outbreak” and “Devil May Cry 3” in the overseas market also saw a steady sales.

パチスロ機向け液晶表示基板「鬼武者3」の寄与

“Onimusha 3”, on LCD device designed for Pachislo Machines contributed to overall sales.

ビデオゲームおよびメダルゲーム機の好調な販売

Steady sales of Video Games and Medal Games

2005年3月期 連結決算概況のポイント

Summary of Financial Results ended March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/3	2005/3	増減 Difference
コンシューマ用機器販売 Consumer	33,949	39,985	6,036
アミューズメント施設運営 Arcade Operation	9,830	10,934	1,104
業務用機器販売 Arcade Games	4,440	7,411	2,971
その他 Others	4,447	7,563	3,116
合計 Total	52,668	65,895	13,227

それぞれの詳細については、P26「グローバルな成長に向けた各事業戦略」に記載

Details of the results were noted on “Segment strategy for growth in the global market”

2005年3月期 連結決算概況のポイント

Summary of Financial Results ended March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/3	2005/3	増減 Difference
営業利益 Operating Income	1,402	7,752	6,350

売上増加に伴う利益の増加

Increase of Net Sales contributed to Operating Income impact against corporate profit.

構造改革による利益率の改善

Improvement of Operating margin through Structural Reform

- ・ 売上原価率および販管比率の改善 Improvement ratio of COGS and SGA against Net Sales

北米では営業利益率が大幅に改善した。

Operating margin was improved considerably in the U.S.

欧州流通網見直しに伴い、流通在庫の引き取りが発生(一過性)

In line with streamlining European distribution, inventory reconciliation was made and contributed negatively.
(One time loss only)

2005年3月期 連結決算概況のポイント

Summary of Financial Results ended March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/3	2005/3	増減 Difference
当期純利益 Net Income	-9,158	3,622	12,780

事業譲渡益・・・66百万円 Gain on transfer of business: 66 million yen

・ **(株)ステイタス清算準備に伴う損害保険代理事業の譲渡益**

Gain on transfer of casualty insurance service business in the process of dissolution of Status Co., Ltd.

固定資産除売却損・・・121百万円 Loss on sale or disposal of fixed assets: 121 million yen

・ **店舗内装(十日町店、佐渡店、高岡店)および拠点の統廃合等に伴う除売却損**

Sale or disposal loss by closing arcade facilities (Plaza Capcom Tokamachi, Sado and Takaoka) and branch office renovation.

投資有価証券評価損・・・314百万円

Loss on revaluation of investment in securities: 314 million yen

・ **(株)ステイタスの保有株の評価損**

Loss on revaluation of investment in securities owned by Status Co., Ltd.

2 . 2005年3月期 連結貸借対照表

Consolidated Balance Sheet as of March 31, 2005

2005年3月期 連結貸借対照表

Consolidated Balance Sheets as of March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2004/3	2005/3	増減 Difference
流動資産	Current asset	62,957	78,884	15,927
固定資産	Fixed asset	30,138	27,476	-2,662
資産合計	Total assets	93,096	106,361	13,265
流動負債	Current liabilities	17,129	31,344	14,215
固定負債	Long-term liabilities	44,111	42,525	-1,586
負債合計	Total liabilities	61,241	73,869	12,628
資本合計	Total shareholders' equity	31,854	32,491	637
負債、少数株主持分および資本合計	Total liabilities, minority interest and shareholders' equity	93,096	106,361	13,265

2005年3月期 連結貸借対照表のポイント

Summary of Consolidated Balance Sheets as of March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2004/3	2005/3	増減 Difference
現金および預金	Cash and cash equivalents	29,809	43,538	13,729
受取手形および売掛金	Notes and accounts receivable	8,922	14,417	5,495
たな卸資産	Inventories	4,338	3,912	-426

(1)現金および預金 Cash and cash equivalents

ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債発行に伴う増加

Increase by issuance of Euro Yen Convertible Bonds

(2)受取手形および売掛金 Notes and accounts receivable

第4四半期におけるパチスロ向け液晶表示基板「鬼武者3」の供給に伴う増加

Increase of accounts receivable due to the provision of “Onimusha3” on LCD device designed for Pachislo Machine in the fourth quarter

(3)たな卸資産 Inventories

欧米を中心とした在庫管理の徹底により、在庫圧縮を実現

Reduction of Inventories mainly in Europe and the United States by thorough inventory control

2005年3月期 連結貸借対照表のポイント

Summary of Consolidated Balance Sheets as of March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2004/3	2005/3	増減 Difference
長期貸付金	Long-term loans receivable	3,638	865	-2,773
繰延税金資産(流動資産)	Deferred income taxes (Current assets)	4,989	4,004	-985
繰延税金資産(投資その他の資産)	Deferred income taxes (Investments and other assets)	7,960	6,029	-1,931
貸倒引当金	Allowance for doubtful accounts	-4,097	-410	3,686

(4)長期貸付金 Long-term loans receivable

株式会社ステイタスの清算に伴う減少

Decrease by dissolution of Status Co., Ltd.

(5)繰延税金資産 Differed income tax

利益の計上に伴う取り崩し Decrease by positive Net Income

(6)貸倒引当金 Allowance for doubtful accounts

株式会社ステイタスの清算に伴う減少

Decrease by dissolution of Status Co., Ltd.

2005年3月期 連結貸借対照表のポイント

Summary of Consolidated Balance Sheets as of March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2004/3	2005/3	増減 Difference
支払手形および買掛金	Notes and accounts payable	4,497	8,472	3,974
1年以内償還予定の転換社債	Convertible bonds repayable within 1 year	-	12,262	12,262
新株予約権付社債	Convertible bonds issued after April 1st, 2002	-	11,500	11,500

(7) 支払手形および買掛金 Notes and accounts payable

第4四半期におけるパチスロ向け液晶表示基板「鬼武者3」の供給に伴う増加
Increase of accounts receivable due to the provision of “Onimusha3” on LCD device designed for Pachislo Machine in the fourth quarter

(8) 転換社債 Convertible Bonds

2005年9月30日に償還予定の第3回無担保転換社債
(発行日1994年6月17日)

Redemption of “3rd unsecured convertible bond issued on 17th June, 1994”, will be on 30th September, 2005

2004年10月8日に115億円のユーロ円建転換社債型新株予約権付社債
を発行 Issued Euro Yen Convertible Bonds amount 11.5 billion yen on October 8th, 2004

2005年3月期 連結貸借対照表のポイント

Summary of Consolidated Balance Sheets as of March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2004/3	2005/3	増減 Difference
資本剰余金	Capital surplus	24,852	15,336	-9,516
利益剰余金	Retained earnings	-16,727	-4,681	12,046
自己株式	Treasury stock	-3,099	-5,111	-2,012

(9) 資本剰余金および利益剰余金 Capital Surplus and Retained Earnings

前期末処理損失の処理に伴う資本剰余金の利益剰余金への振替および利益配当金の支払

Reversal of Capital Surplus due to undisposed loss from the previous year and disbursement for dividend

(10) 自己株式 Treasury Stock

6月に444,400株、11月に150万株を取得

Acquisition of 444,400 in June and 1.5 million in November, 2004

自己株式は、合計3,466,387株を保有

Total treasury stock now 3,466,387

3 . 2005年3月期 連結 キャッシュ・フロー計算書

Consolidated Statements of Cash Flows

From April 1, 2004 to March 31, 2005

2005年3月期 連結キャッシュ・フロー計算書のポイント

Summary of Consolidated Statements of Cash Flow From April 1, 2004 to March 31, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/3	2005/3	増減 Difference
営業活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from operating activities	5,577	7,977	2,400
投資活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from investing activities	-5,011	-1,099	3,912
財務活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from financing activities	-395	6,251	6,646

(1) 営業活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from operating activities

税金等調整前当期純利益、減価償却等による資金の増加

Increase of fund by net profit before tax, depreciation and amortization

(2) 投資活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from investing activities

アミューズメント施設への投資 Investments in arcade operation

(3) 財務活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from financing activities

新株予約権付社債の発行、借入金の返済、自己株式の取得

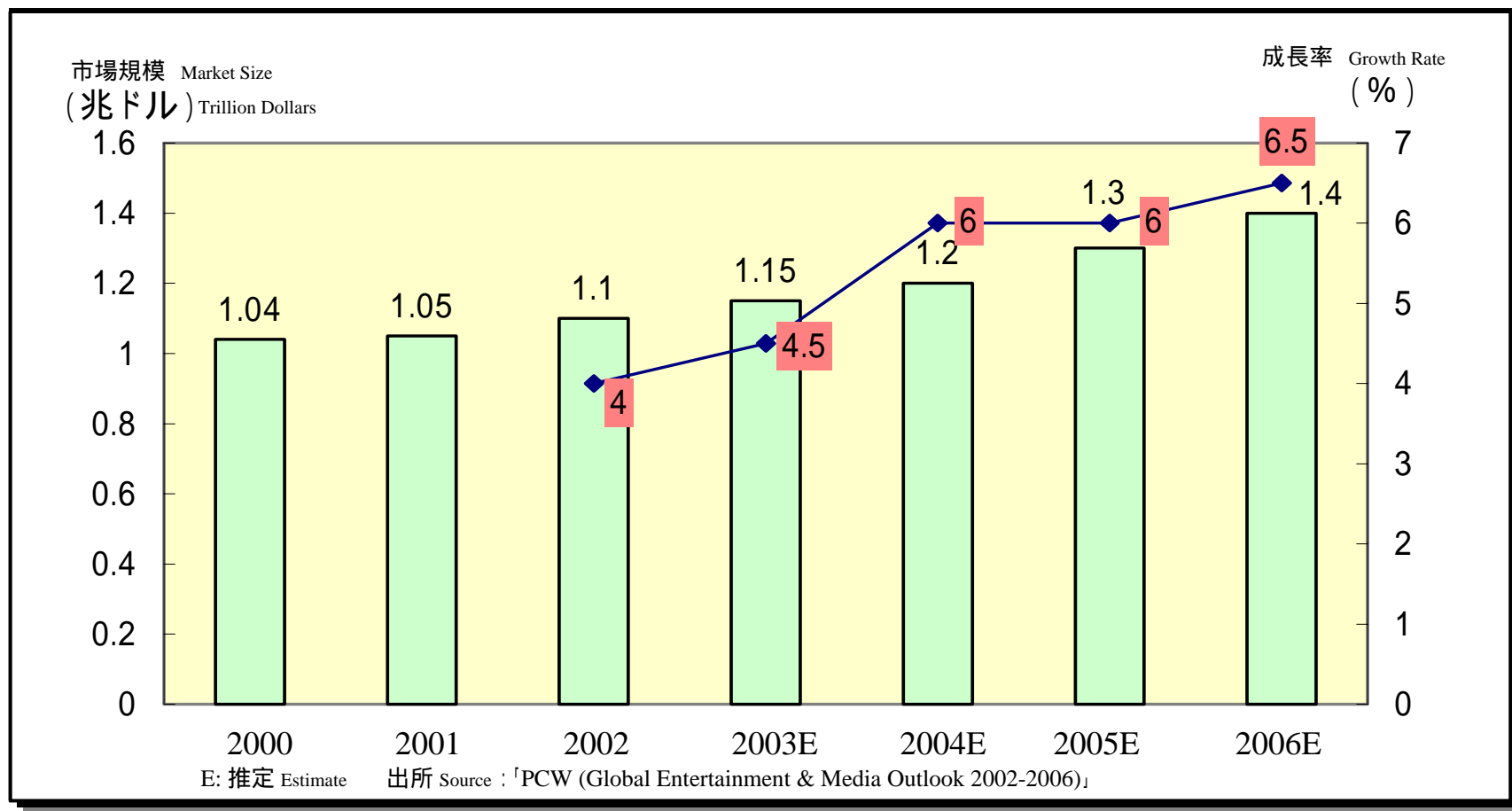
および配当金の支払

Issuance of Euro Yen Convertible Bonds, repayment for borrowings, acquisition of treasury stock, and disbursement of dividend

4 . コンテンツ市場概況

Contents Market Overview

4-1. 世界のコンテンツ市場規模と成長率 Worldwide “Contents” Market and its Prospects



**“コンテンツ(ゲーム、アニメ、映像、音楽等)産業は高成長分野であり、
これからの「知識社会」において国家を支える重要産業”**

“Contents industries (including game software, animations, movies and the like) are now recognized as fast-growing business areas, and each developed nation is trying to exploit the industry further as one of most important business fields in the coming intellectual society.

4-2. 各国のコンテンツ産業振興策 Each nation's support for contents industries

各国のコンテンツ産業振興策 Each nation's support for contents industries

世界各国はコンテンツ産業を国の成長産業と位置付け、産業振興法を制定するなど、早くから国を挙げてコンテンツ産業の発展に取り組む。

Each developed country appreciates its contents industries from their infancy and extends its support to promote contents-related business and industry with its protective regulations.

(1) 米国 U.S.A.

・1922年 「MPPDA (アメリカ映画製作者配給者協会) 設立」

Foundation of MPPDA (Motion Picture Producers and Distributors of America)

(2) フランス France

・1946年 「国立映像センター」設立 Foundation of National Picture (Movie) Center

(3) イギリス U.K.

・1998年 「クリエイティブ産業輸出促進のためのアドバイザリーグループ設置」

Organization of Advisory Group as for how to promote export of Creative Industry

(4) 韓国 the Republic of Korea

・2002年 「オンライン・デジタルコンテンツ産業振興法」

Promotion law for on-line and digital content industries

4-3. 日本のコンテンツ産業への取り組み How Japanese Government reacts

日本のコンテンツ産業振興策 How Japanese Government reacts

日本政府もコンテンツ産業の重要性に着目し、2003年「コンテンツ振興法」を制定するなど、国一体となった戦略でコンテンツビジネスの飛躍的拡大を図る。

Japanese government recognized the importance of contents industries and started its support with protective regulation such as Content Promotion Law in 2003 with a vision of big leap into the world-wide market.

(1) 日本におけるコンテンツ産業の重要性 The importance of contents industries

・日本のコンテンツ産業規模11兆円 (参考:自動車20.8兆円、鉄鋼5.2兆円)

Japanese Content Market Size : 11 trillion yen (For reference automobile industry 20.8 trillion yen Steel industry 5.2 trillion yen)

・多様な波及効果 Various ripple effect by the industries

キャラクターを活用したビジネス展開(ポケモン2.3兆円)、観光産業への波及

New business exploitation with characters (Poke-mon 2.3 trillion yen), Help to the tourism

(2) 各界のコンテンツ産業振興への対応 Reaction to Contents Promotion

・民間 日本経団連に「エンターテインメントコンテンツ産業部会」発足

Private Sectors ・・・・ Organization of working group for Entertainment contents industries in J.F.E.O

・政府 自民党経済産業部会知財小委員会に「著作権ワーキンググループ」を設置

Political Party ・・・・ Organization of working group in the intellectual property committee of trade and industry section in LDP

・官庁 経済産業省、文部科学省、総務省でコンテンツ研究会が発足

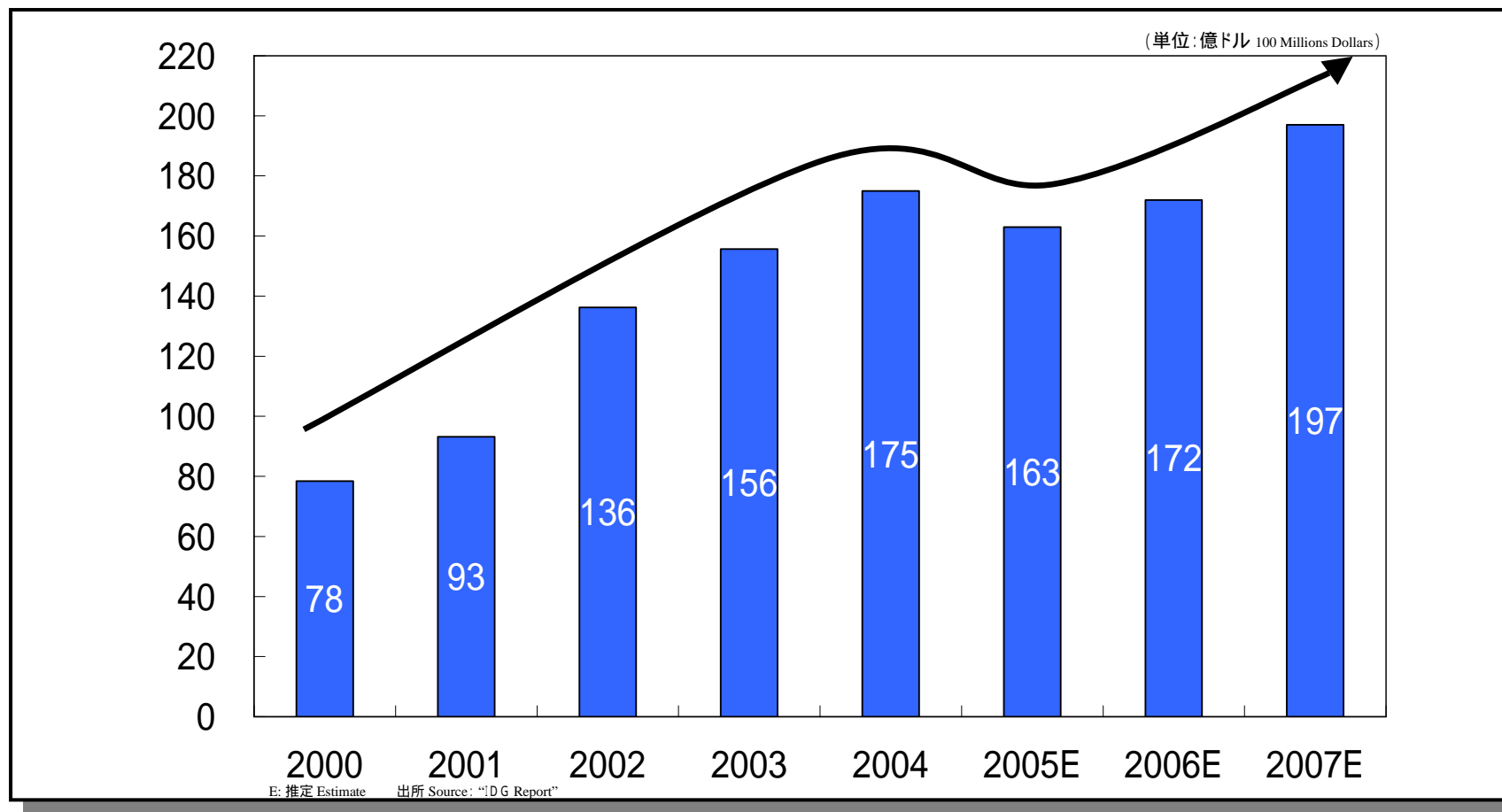
Public Sectors ・・・・ Contents review groups in the ministries(MITI, Ministry of Education, Science and Technology, etc.)

・大学 「大学院 情報学環」、「大学院 国際情報通信研究科」

College and University ・・・・ Establishment of international intelligence and communication in the master degree course

4-4. ゲームソフト市場規模

Market Size of Console and PC Software

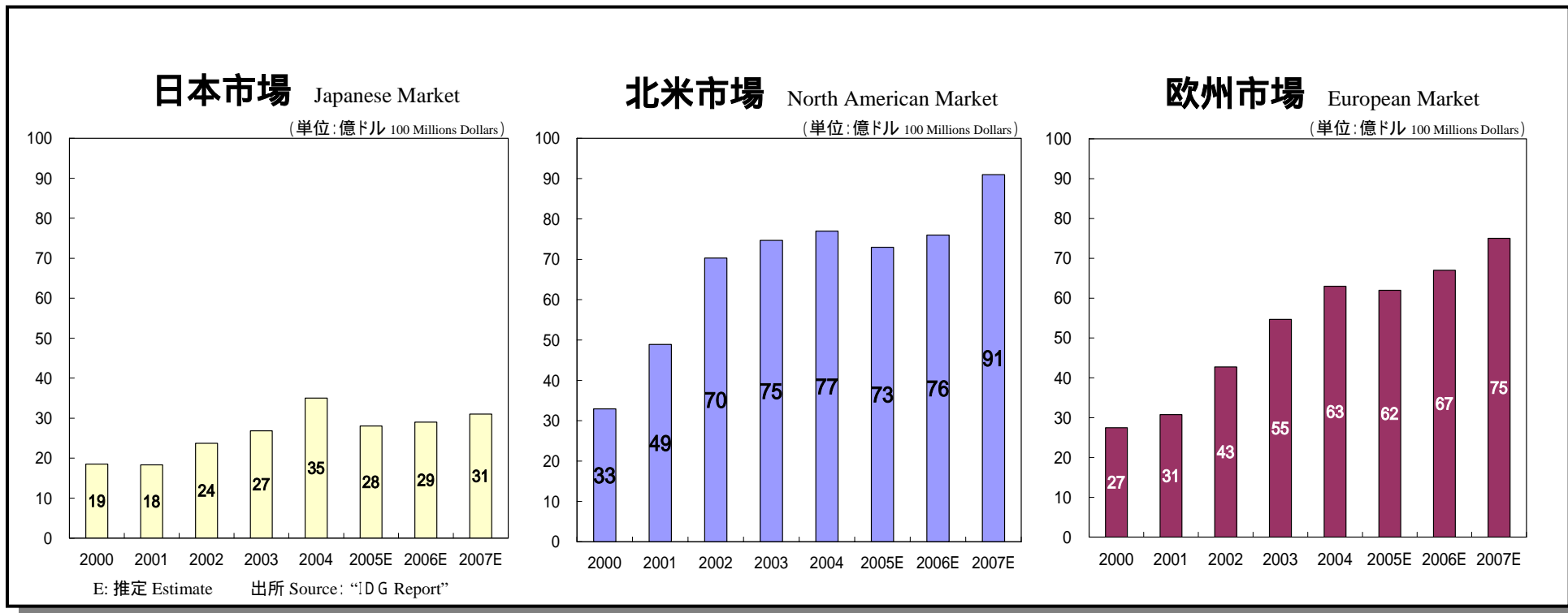


“ゲームソフト市場は、携帯型および据え置き型次世代機の登場を境に再成長”

“Revitalization of software market to be triggered by new hardware for handheld and console platforms”

4-5. ゲームソフト市場のグローバル化 Globalization of Game Software Market

主要ゲームソフト市場の販売金額推移 Sales of major game software markets including PC software by year



“ゲームソフトの市場は、日・米・欧で2 : 5 : 3のシェア”

“Share ratio by each software market; Japan 2 : North America 5 : Europe 3”

4-6. 国内ゲームソフト市場での当社の位置付け

Capcom's position in Japanese video game market

家庭用ソフト事業売上高(2004/3期 国内メーカー)

Home Video Game Sales in FY2003(Japanese Game Software Company)

(単位:百万円 Millions of yen)

メーカー Company Name	売上高 Net Sales	シェア Share
1. コナミ Konami	90,105	26.62%
2. セガ Sega	61,032	18.03%
3. ナムコ Namco	44,768	13.23%
4. バンダイ Bandai	38,759	11.45%
5. スクウェア・エニックス Square-Enix	37,988	11.22%
6. カプコン Capcom	33,949	10.03%
7. テクモ Tecmo	7,097	2.10%
8. バンプレスト Banpresto	6,685	1.97%
9. コーエー Koei	6,673	1.97%
10. サミー Sammy	11,427	3.38%
合計 Total	338,483	100.00%

出所「2004/3期 決算短信」 Source:"Financial Results"

日本市場におけるマーケットシェア(2004年)

Japanese market share based on actual sales in CY2004

(単位:百万円 Millions of yen)

メーカー Company Name	販売金額 Sales	シェア Share	シェア増減 Growth Rate
1. スクウェア・エニックス Square-Enix	55,979	16.09%	2.35%
2. 任天堂 Nintendo	46,439	13.34%	0.51%
3. コナミ Konami	36,638	10.53%	0.70%
4. バンダイ Bandai	26,973	7.75%	-0.71%
5. ポケモン Pokemon	22,288	6.40%	2.01%
6. カプコン Capcom	19,756	5.68%	-1.19%
7. ナムコ Namco	16,644	4.78%	-1.59%
8. コーエー Koei	16,090	4.62%	-0.28%
9. バンプレスト Banpresto	11,866	3.41%	3.41%
10. SCE SCE	11,427	3.28%	-1.59%
その他 Others	83,908	24.11%	-
合計 Total	348,008	100.00%	-

出所「f-ism」データを元に当社作成 Source: Compiled by us based on data of "f-ism"

“日本市場では、成熟化に対応した事業展開を行い、更なるシェアアップを目指す”

“Enhancement of Capcom's share in matured Japanese market through various challenging efforts”

4-7. 海外ゲームソフト市場での当社の位置付け

Capcom's position in overseas video game markets

北米市場におけるマーケットシェア(2004年)

North American market share based on actual sales in CY2004

(単位:千ドル Unit:US\$1,000)

メーカー Company Name	販売金額 Sales	シェア Share	シェア増減 Growth Rate
1. エレクトロニックアーツ EA	1,319,453	21.52%	-1.15%
2. 任天堂 Nintendo	661,847	10.79%	-0.53%
3. テイク2 Take2	533,366	8.70%	3.82%
4. アクティベーション Activision	522,092	8.51%	2.33%
5. THQ THQ	414,877	6.77%	0.18%
6. マイクロソフト Microsoft	376,687	6.14%	3.00%
7. ソニー Sony	273,810	4.46%	-1.59%
8. コナミ Konami	234,877	3.83%	-0.28%
⋮	⋮	⋮	⋮
14. カプコン Capcom	103,685	1.69%	-0.32%
その他 Others	1,691,956	27.59%	-
合計 Total	6,132,650	100.00%	-

* 出所「TRSTS レポート」 Source:TRSTS Repor

欧州(英国)市場におけるマーケットシェア(2004年)

European(UK) market share based on actual sales in CY2004

(単位:千ドル Unit:US\$1,000)

メーカー Company Name	販売金額 Sales	シェア Share	シェア増減 Growth Rate
1. エレクトロニックアーツ EA	215,235	24.96%	-0.88%
2. テイク2 Take2	88,366	10.25%	5.51%
3. アクティベーション Activision	63,473	7.36%	1.23%
4. ソニー Sony	63,297	7.34%	-1.32%
5. THQ THQ	50,386	5.84%	0.43%
6. ユビソフト Ubisoft	43,206	5.01%	-0.12%
7. ヴィヴンディユニバーサル Vivendi Universal	42,823	4.97%	-1.38%
8. アタリ Atari	39,385	4.57%	-1.04%
⋮	⋮	⋮	⋮
17. カプコン Capcom	10,666	1.24%	-0.43%
その他 Others	245,423	28.46%	-
合計 Total	862,262	100.00%	-

* 出所「Chart Track / ELSPA」 Source: "Chart Track / ELSPA"

“最大市場でのシェア拡大に向けてグローバルな経営体制の強化”

“Reinforcement of global management for share-increase in the growing markets”

5 . グローバルな成長に向けた 各事業別戦略

Segment Strategy for growth
in the global market

5-1. 当社の事業領域 Capocm's Strategy

コンテンツ事業領域

Contents Business Area

ゲームソフト(オリジナルコンテンツ)

Game Software (Original Contents)

よい作品を、より効率的に
プラットフォーム多展開

Better Products in more efficient manner
to various platforms

販売地域の拡充

Exploitation of
other regions

1. 次世代携帯型向けゲーム

Games for next generation handheld hardware

・PSP , Nintendo DS

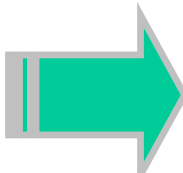
2. 携帯電話向けゲーム

Games for mobile phone

3. オンラインゲーム On-line Games



Synergy Effect



ライセンスアウト
Licensed-Out

・付加価値
Adding Value

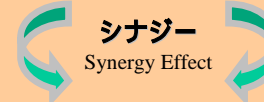
・より広い消費者への訴求
More penetration
of products into
vast consumers

エンターテインメント事業領域

Entertainment Business Area

アミューズメント施設 Amusement Facility

(ショッピングセンター内運営)
Open arcades in large commercial complexes



シナジー
Synergy Effect

業務用ゲーム機 Arcade Games

(プライズゲーム機、メダルゲーム機)
Prize-winning Game, Medal Game

映画 Movie

(バイオハザード、ロックマンなど)
Resident Evil, Megaman

TVアニメ TV animation

(ロックマン、ビューティフルジョー)
Megaman, Viewtiful Joe

出版 Publication

(ゲーム攻略本、自社出版本)
Strategy Guide Book, Publishing

パチンコ・パチスロ Pachinko, Pachislo Machine

(鬼武者 3) Onimusha3

キャラクター商品 Licensing Product

(ロックマン、バイオハザードなど)
Megaman, Resident Evil

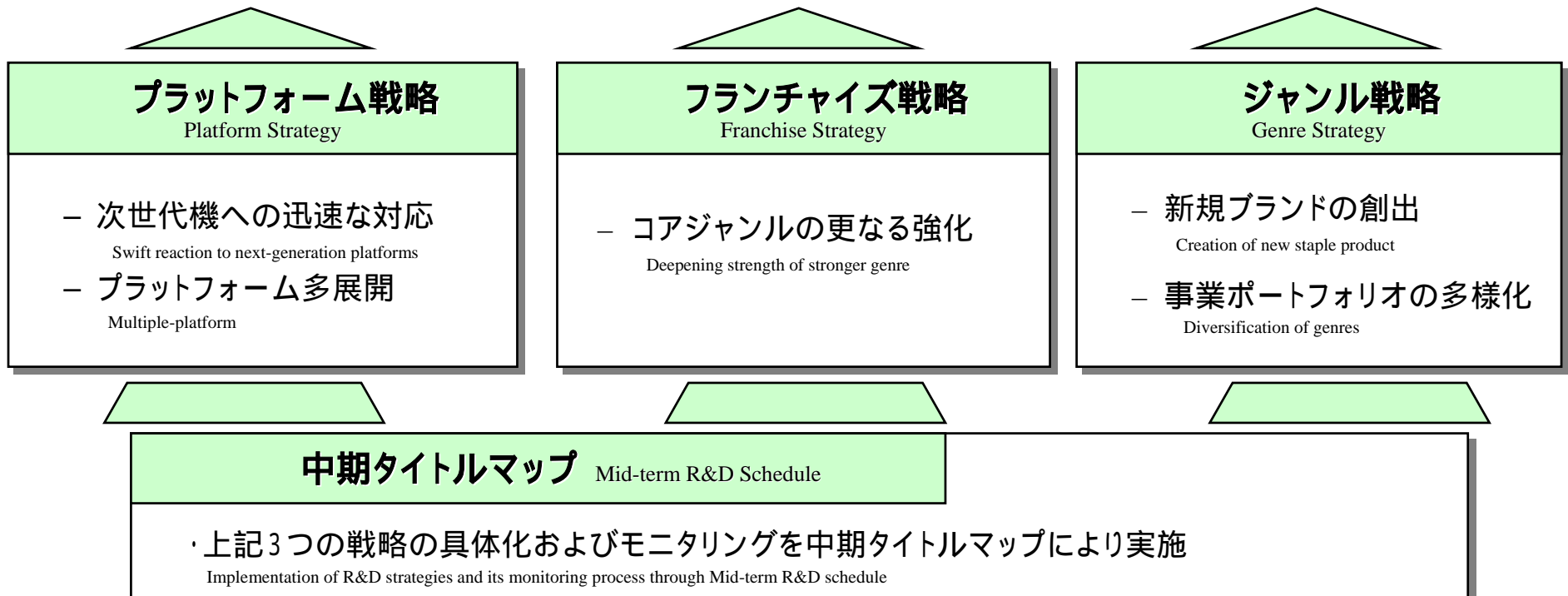
5-2. コンシューマ用機器事業 経営目標 Home Video Games Business Objective

“経営目標を達成するため、下記3つの開発戦略を構築し、
中期タイトルマップで具現化”

“Implementations of R&D strategy based on Mid-term R&D Map”

中期経営目標 Mid-term Business Objective

市場規模に対応した売上・利益比率を目指す(米国:5、欧州:3、日本:2)
Enhancement of sales and profits to each market size(USA:5, Europe:3, Japan:2)



プラットフォーム戦略 Platform Strategy

(1) 次世代機への迅速な対応 Swift reaction to next-generation platforms

- ・ PS3 「デビルメイクライ4」 “Devil May Cry 4”
- ・ Xbox360 「デッドライジング」 “Dead Rising”
- ・ PSP、ニンテンドーDSに今期13タイトルを投入
Releasing 13 titles for PSP and Nintendo DS in FY2005

(2) プラットフォーム多展開 Multi-platform

- ・ PS2 「バイオハザード4」 “Resident Evil 4”
- ・ PS2, GC 「キラーセブン」 “Killer 7”



Xbox360「デッドライジング」 “Dead Rising”



Nintendo DS「逆転裁判」 “Phoenix Wright”

フランチャイズ戦略 Franchise Strategy

当社の強みである「アクションゲーム」の強化 Deepening strength of stronger genre

- ・ 「バイオハザード」 “Resident Evil”
- ・ 「鬼武者」 “Onimusha”
- ・ 「デビルメイクライ」 “Devil May Cry”
- ・ 「ロックマン」 “Megaman”

ジャンル戦略 Genre Strategy

(1) 新規ブランドの創出 Creation of new staple product

- ・ 次世代機の立ち上げ時期にあわせて、新規フランチャイズを開発
Creation of new staple product to meet with new hardware opportunity
- ・ 「価値を生み出すタイトル」と「収益を刈り取るタイトル」のバランス
Balance between “New Original Titles” to create new brands, and “Sequel Titles” to produce profits

オリジナル *New Original Titles* : シリーズ *Sequel Titles* = 3 : 7

(2) 事業ポートフォリオの多様化 Diversification of business models

- ・ 他社との提携による製品ラインナップの充実
Product diversification through new alliance formation

「ウイズアウト ウォーニング」 “Without Warning”



PS2「大神」 “Okami”



PS2, Xbox「ウイズアウト ウォーニング」 “Without Warning”

5-5. コンシューマ用機器販売事業 タイトル販売実績

Home Video Games Business: Titles Results Released in Fiscal Year ended March 31, 2005

2005/3期 主要タイトル販売実績 Main titles results released in fiscal year ended March 31, 2005

(単位:千本'000 copies)

タイトル名 Title		地域 Area	発売日 Released Date	実績 Result
PS2	バイオハザード アウトブレイク Resident Evil Outbreak	米国 North America	4/1	530
		欧州 Europe	9/24	290
PS2	鬼武者3 Onimusha3	米国 North America	4/27	290
		欧州 Europe	7/9	300
PS2	Grand Theft Auto Vice City	日本 Japan	5/20	390
PS2	バイオハザード アウトブレイク FILE2 Resident Evil Outbreak File 2	日本 Japan	9/9	230
GBA	ロックマン エグゼ5 チームオブブルース/チームオブカーネル Megaman Battle Network 5	日本 Japan	12/9, 2/24	610
PS2	ビューティフル ジョー 2 Viewtiful Joe2	日本 Japan	12/16	80
GC		米国 North America	11/18, 12/7	270
PS2	モンスターハンターG Monster Hunter G	日本 Japan	1/20	220
GC	バイオハザード4 Resident Evil 4	日本 Japan	1/27	210
		米国 North America	1/11	660
		欧州 Europe	3/18	360
PS2	デビル メイ クライ 3 Devil May Cry3	日本 Japan	2/17	290
		米国 North America	3/1	410
		欧州 Europe	3/24	400
-	ロックマンシリーズ Megaman Series	全世界 Worldwide	-	2,500

5-6. コンシューマ用機器販売事業 タイトル販売計画

Home Video Games Business: Titles Projection Releasing in Fiscal Year ended March 31, 2006

2006/3期 主要タイトル販売計画 Scheduled releasing date of main titles coming up in fiscal year 2005

(単位:千本'000 copies)

タイトル名 Title	地域 Area	発売日 Releasing Date	計画 Plan
PS2 バイオハザード アウトブレイク FILE2 Resident Evil Outbreak File2	米国 North America	4/26	550
	欧州 Europe	9/2	
PS2 キラー7 Killer 7 GC	日本 Japan	6/9	330
	米国 North America	6月 June	
	欧州 Europe	7/15	
PS2 ファイナルファイト Final Fight : Streetwise Xbox	日本 Japan	未定 TBD	570
	米国 North America	今秋 Fall	
	欧州 Europe	2月 February	
PS2 新・鬼武者 Onimusha Dawn of Dreams	日本 Japan	下期 2nd Half	1,300
	米国 North America	下期 2nd Half	
	欧州 Europe	下期 2nd Half	
PS2 バイオハザード4 Resident Evil 4	日本 Japan	2005年末 End of 2005	2,000
	米国 North America	2005年末 End of 2005	
	欧州 Europe	2005年末 End of 2005	
- ロックマンシリーズ Megaman Series	全世界 Worldwide	-	2,500



PS2「新 鬼武者」
Onimusha



PS2,Xbox “Final Fight :Streetwise”

5-7. コンシューマ用機器販売事業 販売本数推移

Home Video Games Business: Unit Sales

コンシューマ用機器販売事業 Home Video Games Business

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2004/3	2005/3	2006/3Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	33,949	39,985	39,100	-885
営業利益率 Operating Margin	-2.9%	9.8%	7.7%	-2.1%

(単位: 千本 '000 copies)

タイトル数 Titles	2004/3	2005/3	2006/3Plan	増減 Difference
日本 Japan	5,400	4,100	4,800	700
米国 North America	4,200	5,600	6,300	700
欧州 Europe	1,650	3,550	3,800	250
アジア Asia	350	250	100	-150
合計 Total	11,600	13,500	15,000	1,500

(単位: 千本 '000 copies)

他社タイトル Distribution Titles	1,000	1,400	950	-450
旧作・廉価版 Old Titles	2,100	2,250	1,300	-950

アミューズメント施設事業売上高 (2004/3期) Arcade Operation Sales in FY2003

(単位：億円 Unit : 100Millions Yen)

	売上高 Net Sales	シェア率 % of Share	営業利益 Operating Income	営業利益率 % of Operating Income	前年売上比 Year-on-year sales
カプコン Capcom	98.3	1.6%	23.3	23.7%	106.4%
タイトー Taito	446.2	7.4%	56.7	12.7%	105.4%
セガ Sega	698.6	11.5%	61.4	8.8%	100.8%
ナムコ Namco	798.9	13.2%	69.0	8.6%	105.3%
その他 Others	4,011.0	66.3%	-	-	-
合計 Total	6,053.0	100.0%	-	-	-

出所：各社決算短信および補足資料

Source: Financial Results for 2003 by respective company and support documentation

戦略的な出店展開により営業利益率20%以上を維持

“Greater operating profit based on strategic opening of new stores.
Maintaining over 20% operating margin”

5-9. アミューズメント施設運営事業 戦略 Arcade Operation Business Strategy

事業戦略 Arcade Operation Business Strategy

年間売上120億円以上、駐車場台数2,000台以上の大型複合商業施設(GMS)内に店舗展開
 Open arcades in large commercial complexes, of which annual sales are more than ¥1.2billion with parking space over 2,000 cars

徹底したスクラップ&ビルドによる収益展開
 Pursuing profit increase by implementing scrap-and build plan

アミューズメント施設店舗数 Number of arcade stores

	2004/3	2005/3	2006/3Plan
出 店 <small>New Stores</small>	4	1	3
退 店 <small>Closing Stores</small>	5	3	1
店舗数 <small>Total</small>	32	30	32



「プラサカブコン志都呂店」
 Plaza Capcom Shitoro

アミューズメント施設運営事業 Arcade Operation Business (単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	2006/3Plan	増減 <small>Difference</small>
売 上 <small>Net Sales</small>	9,830	10,934	12,300	1,366
営業利益率 <small>Operating Margin</small>	23.7%	21.0%	24.4%	3.4%
既存店売上前年比 <small>Year-to-year ratio of existing stores</small>	102%	93%	100%	-

5-10. 業務用機器事業 市場分析 Arcade Games Sales: Market Analysis

業務用機器市場規模 Over-all market size of Arcade Sales

(単位:億円 100Million Yen)

		2003/3	2004/3	構成比 Component	増減率 Growth Rate
プライズ	Prize	472	574	35.0%	21.6%
メダル	Medal	271	374	22.8%	38.0%
専用筐体	Dedicated	134	232	14.1%	73.1%
メイキング	Printing	188	185	11.3%	-1.6%
基板ソフト	Video	93	119	7.3%	28.0%
音楽ゲーム	Music Game	34	34	2.1%	0.0%
その他	Others	154	123	7.5%	-20.1%
合計	Total	1,346	1,640	100.0%	21.8%

出所「アミューズメント産業界の実態調査報告書」 Source:"Report in Amusement Industry"

メダルゲームおよびプライズゲームが引き続き高いシェアを維持

“Medal games and prize-winning games maintains higher-sales in arcade operation“

事業戦略 Arcade Games Sales Business Strategy

“市場ニーズの高いプライズゲームおよびメダルゲームを中心に開発”

Focus on developing prize-winning and medal games

“開発、運営、製造、販売部門が一体となった製品展開”

Product R&D based on integration of sales, operation and production process

ジャンル別製品ラインナップ Main Titles coming up in FY2005

- ・ **プライズゲーム 計画400台** 「スーパーメチャトレPARTY」他
Prize-winning Game: 400 units “Super Mecha Tore Party”
- ・ **メダルゲーム 計画3,500台** 「ロックマン エグゼ」他
Medal Game: 3,500 units “Megaman Battle Network”
- ・ **ビデオゲーム 計画5,300台** 「機動戦士ガンダムSEED」
Video Game: 5,300 units “Mobile Suite Gundam Seed”

© 創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送©BANPRESTO 2005 © CAPCOM CO., LTD. 2005 / ALL RIGHTS RESERVED.



「スーパーメチャトレPARTY」
“Super Mecha Tore Party”

業務用機器販売事業 Arcade Game Sales Business

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	2006/3Plan	増減 Difference
売上 <small>Net Sales</small>	4,440	7,411	9,000	1,589
営業利益率 <small>Operating Margin</small>	32.1%	26.2%	18.9%	-7.3%

事業戦略 Licensing-Out Business Strategy

“コンテンツを多重に活用し、本格的な展開を図る”

“Multiple uses of original contents to expand their business opportunities”

映像事業による相乗効果 Synergy effect by picture, animation and movies

・ 自社コンテンツのアニメ化、映画化

Collaboration with animations and movies of our original contents

TVアニメ「ロックマン エグゼ」や「ビューティフル ジョー」を
国内外で展開

TV animation “Megaman” and “Viewtiful Joe” all over the world

映画化「鬼武者」、「デビル メイ クライ」

Licensing to the movie; “Onimusha” and “Devil May Cry”



TVアニメ「ロックマンエグゼ」 TV animation “Megaman”
©CAPCOM・小学館・ShoPro・TV東京
©CAPCOM, Shogakukan, Shopro, TV Tokyo

出版事業の強化 Strengthen Publication Business

・ 書籍流通によるゲーム販路の拡大

Improvement of profit by own publication

・ 攻略本以外の出版事業の取り扱い

Expansion of own publication with different genre



事業戦略 Contents Expansion Business Strategy

“コンテンツを多重に活用し、本格的な展開を図る”

“Multiple uses of original contents to expand their business opportunities”

パチンコ・パチスロ事業 Pachinko and Pachislo Machine Business

- ・ 液晶表示基板販売等でのシェアアップ
Expansion of business opportunity through sales of LCD device

パチスロ機「鬼武者3」 Pachislo Machine “Onimusha3”

パチスロ機「ストリートファイター2A」(ライセンス許諾)
Pachislo Machine “Street Fighter ” (Licensing-out)



「鬼武者3」

“Onimusha3”



「ストリートファイター2A」

“Street Fighter ”

©CAPCOM 2004/ ©Sammy ©RODEO

モバイルコンテンツ事業 Mobile Contents Business

- ・ 携帯電話向けコンテンツとして再活用
Revitalization of old contents into mobile phone business
NTTドコモ“FOMA901i”向けに「逆転裁判」等を配信中
“Phoenix Wright” for NTT Docomo’s FOMA901i
- ・ 北米、欧州での展開を強化 Business expansion in US and Europe
海外では、欧米やアジアなど28カ国で18タイトルを配信中
Distribution of 18 titles in 28 countries among U.S.A., Europe and Asian regions

FOMA901i向け
コンテンツ



2006年3月期 業績予想 Business Forecast of Fiscal Year 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/3	2006/3Plan	増減 Difference
売上高	Net Sales	65,895	70,000	4,105
営業利益	Operating Income	7,752	7,700	-52
経常利益	Ordinary Income	7,399	7,400	1
当期純利益	Net Income	3,622	3,900	278

1株当たり予想当期純利益 70円95銭

Expected Net Income Per Share of Common Stock for year ending March 31, 2006 70.95 yen

配当 中間10円、期末10円の年間20円を予定

An annual dividend will be ¥20 per share (Mid-Term ¥10, End of Period ¥10)

6 . DATA FILE

主要経営指標

Consolidated Financial Review on FY 2003, 2004 and Projection for FY 2005

●経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2006/3
売上高 Net Sales	52,668	65,895	125.1%	70,000
売上総利益 Gross Profit	15,305	22,744	148.6%	24,100
利益率 % of Gross Profit	29.1%	34.5%		34.4%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	13,902	14,991	107.8%	16,400
営業利益 Operating Income	1,402	7,752	552.9%	7,700
利益率 % of Operating Income	2.7%	11.8%		11.0%
経常利益 Ordinary Income	791	7,399	935.4%	7,400
利益率 % of Ordinary Income	1.5%	11.2%		10.6%
当期利益 Net Income	△ 9,158	3,622	-	3,900
利益率 % of Net Income	-17.4%	5.5%		5.6%

●セグメント別売上 <事業種別> Sales by Business segments

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2006/3
コンシューマ販売 Consumer	33,949	39,985	117.8%	39,100
AM施設 Arcade Operation	9,830	10,934	111.2%	12,300
業務用販売 Com-Op	4,440	7,411	166.9%	9,000
その他事業 Others	4,447	7,563	170.1%	9,600
合計 Total	52,668	65,895	125.1%	70,000

●セグメント別売上 <所在地別> Sales by Geographic Area

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2006/3
日本 Japan	39,150	42,358	108.2%	47,300
北米 North America	7,861	14,721	187.3%	12,200
欧州 Europe	5,098	8,389	164.5%	10,000
その他 Other territories	558	426	76.3%	500
合計 Total	52,668	65,895	125.1%	70,000

●広告宣伝 Promotional Expense

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2006/3
単体 Capcom Japan	2,992	2,584	86.4%	3,000
連結 Consolidated	5,464	6,316	115.6%	6,300

●AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位:店 Unit: locations)

	2004/3	2005/3	2006/3
連結 Consolidated	32	30	32

●設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2006/3
単体 Capcom Japan	1,552	1,320	85.1%	1,900
連結 Consolidated	4,678	1,586	33.9%	2,152

●減価償却費 Depreciation

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2006/3
単体 Capcom Japan	1,462	1,467	100.3%	1,550
連結 Consolidated	2,081	2,101	101.0%	2,050

●従業員数 Number of Employees

(単位:人 Unit: Person)

	2004/3	2005/3	%	2006/3
単体 Capcom Japan	1,061	971	91.5%	1,031
連結 Consolidated	1,206	1,175	97.4%	1,235

●開発投資額 R&D Investment Cost

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2006/3
開発投資額 R&D Investment Cost	13,052	11,286	86.5%	12,600
研究開発費 Technical R&D Cost	1,124	1,323	117.7%	1,700

●ソフト出荷本数 Sales Units Shipped

(単位:千本 '000 copies)

		2003/3	2004/3	2005/3	2006/3(Plan)
Playstation 2	タイトル数 Total Titles	33	27	40	55
	計 Sub Total	6,830	5,700	7,300	10,700
Game Cube	タイトル数 Total Titles	8	7	5	4
	計 Sub Total	3,230	1,170	2,000	350
Xbox	タイトル数 Total Titles	5	6	7	8
	計 Sub Total	280	350	250	750
Game Boy	タイトル数 Total Titles	9	10	7	4
	計 Sub Total	4,800	3,600	3,400	1,250
PSP	タイトル数 Total Titles			1	10
	計 Sub Total			150	1,450
NintendoDS	タイトル数 Total Titles				3
	計 Sub Total				500
PCその他	タイトル数 Total Titles	43	41	11	0
	計 Sub Total	1,160	780	400	0
合計 Total	タイトル数 Total Titles	98	91	71	84
	計 Sub Total	16,300	11,600	13,500	15,000