

COMPANY PROFILE

MAY-2002



Onimusha 2 – Samurai's destiny



MegaMan Battle Network 2



Devil May Cry 2



Resident Evil 0

CAPCOM®

ゲーム業界での当社位置付け *Capcom's position in the video game industry*

(単位:億円 Unit: 100 Millions of Yen)

		任天堂 Nintendo	コナミ Konami	セガ Sega	カプコン Capcom	コーエー Koei	エニックス Enix	ナムコ Namco	スクウェア Square
売上高	Net Sales	5,548	2,255	2,063	627	240	248	1,521	366
営業利益	Operating Profit	1,191	268	142	97	91	74	61	54
利益率	of Operating Profit	21.5%	11.9%	6.9%	15.5%	37.9%	29.8%	4.0%	14.8%
当期利益	Net Income	1,064	135	-178	49	55	42	20	-165

* 1. 出所「決算短信」 Source "Financial Statement for FY2001" by respective company
2. 掲載順序は営業利益による。Ranked by Operating Profit

◆日本市場および米国市場における家庭用ゲームソフトの販売シェア(2001年度)

Japanese market share based on consumer game sales in FY2001; and U.S. market share based on actual sales in FY2001

日本市場 Japanese Market (単位:千本 '000 copies)

メーカー Company Name	販売本数 Sales Units	シェア Share
1. 任天堂 Nintendo	7,615	16.50%
2. コナミ Konami	5,366	11.63%
3. ソニー Sony	4,553	9.86%
4. カプコン Capcom	3,623	7.85%
5. スクウェア Square	3,591	7.78%
6. バンダイ Bandai	3,311	7.17%
7. エニックス Enix	2,643	5.73%
8. セガ Sega	2,326	5.04%
9. ナムコ Namco	1,988	4.31%
10. コーエー Koei	1,468	3.18%
その他 Others	9,673	20.96%
合計 Total	46,157	100.00%

※出所:メディアワークス「2001年度 ゲーム市場白書」
Source:Media Works co.,ltd "The Analysis of Consumer Video Games

米国市場 U.S.Market (単位:千ドル Unit:US\$1,000)

メーカー Company Name	販売金額 Sales	シェア Share
1. エレクトロニックアーツ EA	509,539	20.29%
2. テイク2 Take2	260,425	10.37%
3. ソニー Sony	189,690	7.55%
4. セガ Sega	185,899	7.40%
5. マイクロソフト Microsoft	151,377	6.03%
6. コナミ Konami	132,735	5.29%
7. アクティビジョン Activision	119,624	4.76%
8. 任天堂 Nintendo	109,888	4.38%
9. アクレイム Acclaim	98,277	3.91%
10. カプコン Capcom	80,347	3.20%
その他 Others	673,359	26.81%
合計 Total	2,511,162	100.00%

※32ビット機以上のゲームソフト販売。Software sales for 32 bit hardwares or above.
※出所「TRSTS レポート」 Source:TRSTS Report

◆ 中長期的な経営戦略 *Medium-term business strategy*

- コンテンツメーカーとして、常に創造性の高いゲームソフト開発を目指す。
Develop highly creative game software as a leading content provider.
- カプコンブランドの拡充・強化を図る。
Strengthen the Capcom brand.
- 環境の変化に対応するため経営資源の選択と集中を図る。
Selectively utilize resources to make products that meet changes in the market environment.
- インターネットの市場拡大を視野に入れた、ネットワークビジネスの構築を図る。
Strengthen and explore the network business structure with a view for the Internet market expansion.
- 每期安定したキャッシュフローの積上げを図る。
Stable cash flow.

◆ 中長期的な経営数値目標 *Medium-term business targets*

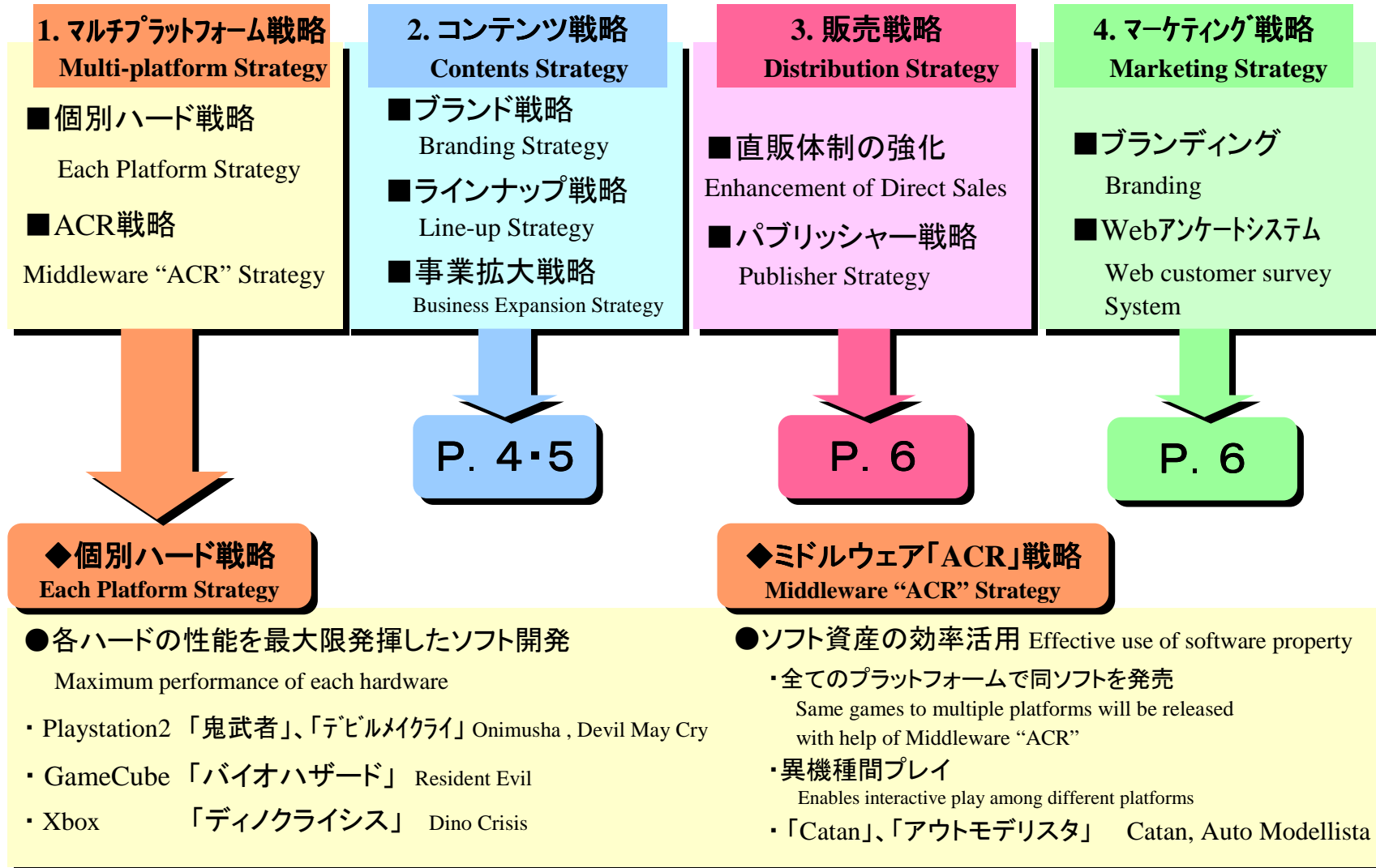
2005／3月期： 売上高1,000億円、営業利益210億円、当期純利益120億円

FY2004 (year ending March, 2005) - Target of ¥100 billion for net sales, ¥21 billion for operating profit, and ¥12 billion for net profit

◆ 2003／3月期の経営方針 *FY2002 Management Objectives*

- コンシューマ事業は、開発・マーケティング・販売体制を強化し、三位一体の事業展開を図る。
Consumer: Strengthen R&D, Marketing and Distribution channel as a whole unit.
- AM施設事業は、スクラップ & ビルドにより更に収益性を高める。
Arcade Operation: Higher profitability by scrapping & building stores.
- その他の事業は、コンテンツの積極的な二次利用により事業拡大を図る。
Other Business: Enhancement by using derivatives of Game contents.

業界でのリーディングカンパニー、No.1パブリッシャーを目指す。
Strive for Number One Publishing Company



◆ブランド戦略 Branding Strategy

●自社オリジナルブランドの強化と創造 ～100万枚ブランドの確立～

Enhancement and creation of Mega-hit titles
～Establishment of Major Brands～

- ・「鬼武者」 Onimusha
- ・「デビルメイクライ」 Devil May Cry
- ・「バイオハザード」 Resident Evil
- ・「ディノクライシス」 Dino Crisis
- ・「ブレスオブファイア」 Breath of Fire
- ・「ロックマンエグゼ」 Megaman Battle Network
- ・「アウトモデリスタ」 Auto Modellista

●他社ブランドソフトを当社ブランドとして 再活用

Secure other companies' brand titles and transform
into our titles

- ・「クロックタワー3」(サン電子)
“Clock Tower 3” (Sun Soft co.,ltd.)



●業績安定への貢献

Contribution to stable results

- ・「バイオハザード」シリーズ 累計2,010万本
“Resident Evil” Series Total 20 million of units
- ・「鬼武者」シリーズ 累計350万本
“Onimusha” Series Total 3.5 million of units
- ・「デビルメイクライ」シリーズ 累計210万本
“Devil May Cry” Series Total 2.1 million of units

ミリオンタイトル million titles		(単位:千本 '000copies)			
	発売日 Release	タイトル Title	1985/12～2002/3	ハード Platform	本数 Units
1	1992/6	ストリートファイターⅡ	Street Fighter	SFC	6,300
2	1998/1	バイオハザード ²	Resident Evil 2	PS	4,950
3	1993/6	ストリートファイターⅡターボ ³	Street Fighter Turbo	SFC	4,100
4	1999/9	バイオハザード ³ ラストエスケーブ ³	Resident Evil 3 Nemesis	PS	3,500
5	1996/3	バイオハザード ¹	Resident Evil	PS	2,750
6	1999/7	ディノクライシス	Dino Crisis	PS	2,400
7	2001/8	デビルメイクライ	Devil May Cry	PS2	2,100
8	2001/1	鬼武者	Onimusha Warlords	PS2	2,020
9	1994/6	スーパーストリートファイターⅡ	Super Street Fighter	SFC	2,000
10	1993/11	アラジン	Aladdin	SFC	1,750
11	1989/9	わんぱくダック夢冒険	Duck Tales	FC	1,670
12	1993/9	ストリートファイターⅡ'Plus	Street Fighter II' Plus	MD	1,665
13	1986/6	魔界村	Ghosts'n Goblins	FC	1,640
14	1988/12	ロックマン2	Megaman 2	FC	1,510
15	1990/12	ファイナルファイト	Final Fight	SFC	1,480
16	1990/9	ダックテールズ ¹	Duck Tales	GB	1,430
17	2001/3	バイオハザード ¹ コードベロニカ完全版	Resident Evil Code Veronica X	PS2	1,320
18	1992/11	ミッキーのマジカルアドベンチャー	Magical Quest Starring Mickey	SFC	1,210
19	1998/8	バイオハザード ¹ DCデュアルショックver.	Resident Evil DC Dual Shock	PS	1,200
20	1990/5	チップとデールの大作戦	Chip'n Dale Rescue Rangers	FC	1,195
21	2000/9	ディノクライシス2	Dino Crisis 2	PS	1,180
22	1993/12	ロックマンX	Megaman X	SFC	1,165
23	2000/2	バイオハザード ¹ コードベロニカ	Resident Evil Code Veronica	DC	1,140
24	1986/9	戦場の狼	Commando	FC	1,137
25	1997/9	バイオハザード ¹ ディレクターズカット	Resident Evil Director's Cut	PS	1,120
26	2002/3	鬼武者2	Onimusha 2	PS2	1,100
27	1991/9	超魔界村	Super Ghoule'n Ghosts	SFC	1,090
28	1990/9	ロックマン3	Megaman 3	FC	1,080
29	1993/5	ファイナルファイト2	Final Fight 2	SFC	1,030

・FC:ファミコン(NES) ・SFC:スーパーファミコン(Super NES) ・MD:メガドライブ(Genesis) ・GB:ゲームボーイ(Game Boy)

・DC:ドリームキャスト(DreamCast) ・PS:プレイステーション(PlayStation) ・PS2:プレイステーション2(PlayStation 2)

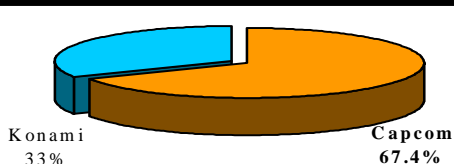
◆ラインナップ戦略 Line-up Strategy

- 未開発ジャンルの投入 Diversification of products line-up
 - ・レースゲーム「アウトモデリスタ」 Racing Game “Auto Modellista”
- 得意ジャンルの拡充 Amplification of our strong genres
 - 【ホラーアドベンチャー Horror Adventure】～独占 Share up～
 - ・「バイオハザード」で独占的地位の確立
 - ・「クロックタワー3」、「アローンインザダーク」の投入
Share up by “Resident Evil”
Release of “Clock Tower 3”, “Alone in the Dark”
 - 【アクション Action】～復活 Revitalization～
 - ・「鬼武者」、「デビルメイクライ」の成功
 - ・「ディノクライシス」、「マキシモ」の投入
Hit of “Onimusha”, “Devil May Cry”. Release of “Dino Crisis”, “Maximo”
 - 【対戦格闘 Fighting】～継続 Supporting more titles～
 - ・「ストリートファイターⅡ」以降のノウハウと信頼感
 - ・「VS.シリーズ」、「UFC」、「プライド」の投入
Maximize know-how through “Street FighterⅡ”
Release of “VS. series”, “UFC”, “Pride”

◆事業拡大戦略 Business Expansion Strategy

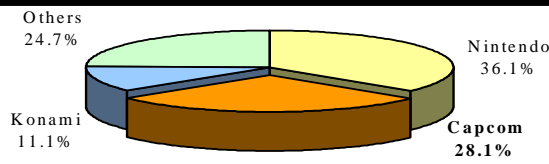
- 他社ブランドの受託開発～ノウハウの蓄積と収益の安定～
Subcontract R&D of other company’s brand titles
～Accumulation of know-how and stable profits～
 - ・機動戦士ガンダム Mobile Suits Gundam ©創通エージェンシー・サンライズ
 - ・ゼルダの伝説 Legend of ZELDA ©2001 Nintendo
- オンラインゲームへの注力 Focus on Online Games
 - ・「ネットワークバイオハザード」、「アウトモデリスタ」、「Catan」の投入
Release of “Network Resident Evil”, “Automodellista”, “Catan”
 - ・韓国で合弁会社の設立によるノウハウの蓄積
Accumulation of know-how through joint venture company in Korea
- 携帯向けコンテンツ開発の拡充
Reinforcement of developing contents for mobile phone
 - ・Java対応ゲームによるワールドワイド展開
Supply java application contents on a worldwide basis

◆ジャンル別マーケットシェア(日本市場) Japanese Market Share by Genre in FY2001



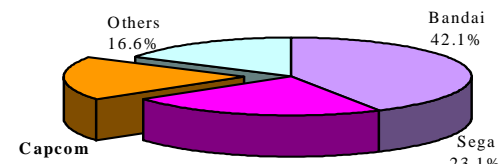
●ホラーアドベンチャーHorror Adventure

会社名	Company Name	シェア	Share
1	カプコン	Capcom	67.4%
2	コナミ	Konami	32.6%



●アクション Action Game

会社名	Company Name	シェア	Share
1	任天堂	Nintendo	36.1%
2	カプコン	Capcom	28.1%
3	コナミ	Konami	11.1%



●対戦格闘 Fighting Game

会社名	Company Name	シェア	Share
1	バンダイ	Bandai	42.1%
2	セガ	Sega	23.1%
3	カプコン	Capcom	18.3%

※出所「2001年度 ゲーム市場白書」 Source: “The Analysis of Consumer Video Games 2001”

◆販売戦略 Distribution Strategy

●直販体制の強化 Enhancement of Direct Distribution

【海外販売網 Overseas Distribution Channel】

- ・韓国で直販開始(2002/2～)
Starting Direct Sales in Korea from Feb, 2002.
- ・ドイツでの直販開始予定(2002/夏～)
Planning to start Direct Sales in Germany from Summer, 2002.
- ・東南アジアでの直販検討
Planning to start Direct Sales in South East Asia.

【国内販売網 Japanese Distribution Channel】

- ・PCソフトの直販開始 Planning to start PC software Direct Sales
- ・営業戦力の強化 Strengthening Sales forces

●パブリッシャー戦略 Publishing other third Parties' titles

- ・シエラストジオ Sierra Studios
- ・インフォグラムス Infograms
- ・ハバスイインタラクティブ Havas Interactive
- ・クレイブエンターテイメント Crave Entertainment
- ・THQ 他 THQ and others

パブリッシャータイトル Publisher Titles (単位:千本'000copies)

		2001/3	2002/3	2003/3
タイトル数	Number of Titles	7	16	25
販売数量	Sales Units	530	280	700

◆マーケティング戦略 Marketing Strategy

●全世界ベースでの商品ブランディング

Build title branding on a worldwide basis

- ・マーケティング戦略会議の強化
Reinforcement of Marketing Strategy Conference
→各地域責任者ととも販売戦略の構築
Unifying Marketing Strategy with each regional executive

●マーケティングサポートシステムの構築

Constructing Marketing support system

- ・WEBサーベイシステムの構築(NECと共同開発)
Build "Web customer survey system" (collaboration with NEC)
- ・商品評価機関「ロックマンクラブ」の設置
Build software quality rating department "Megaman Club"

●効率的な広告宣伝活動

Effective Promotion

- ・タイトル別収益管理システムによる広告費管理
Control advertising cost by Title-based Profit Control System
- ・フィー制度導入による広告費抑制
Control advertising cost by using fee based agencies.

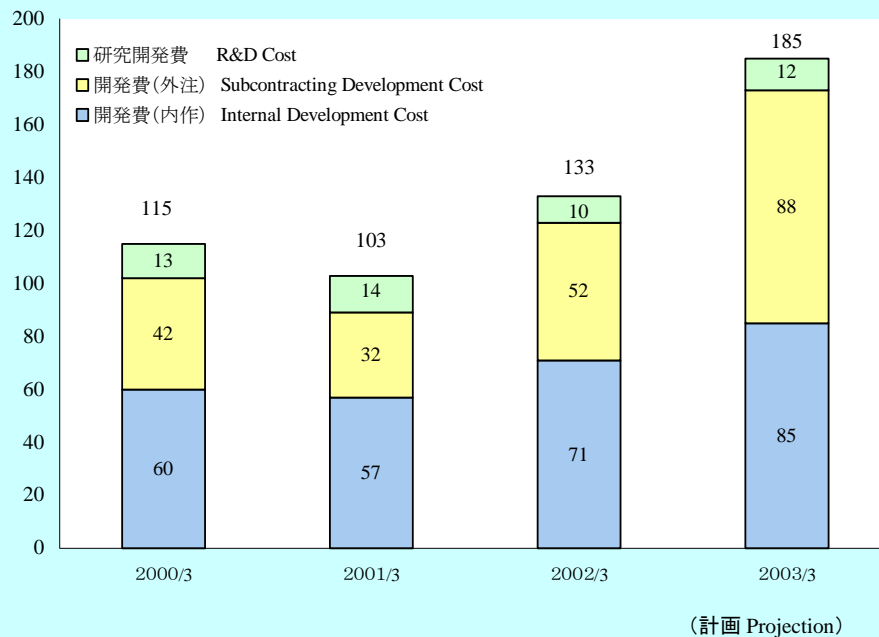
広告宣伝費 Advertising Cost (単位:億円 100Million of Yen)

		2001/3	2002/3	2003/3
単体	Non-Consolidated	23	30	38
連結	Consolidated	38	56	56

◆開発費 R&D Cost

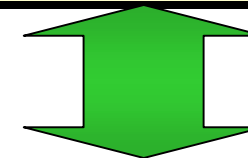
- 自社開発人員の拡充 Reinforcement of development staff
- 日本、米国、韓国に開発拠点
R&D bases in Japan, U.S.A and Korea

(単位: 億円 Unit: 100 Million of Yen)



◆開発管理体制 R&D Management Control

- プロデューサー制度 Producer System
- タイトル別収益管理システム
営業利益 = (開発費 + 広告宣伝費) × 2
Title-based Profit Control System
Minimum Operating Profit =
(R&D Cost + Promotional Expense) × 2
- タイトル検討会の充実
Strengthen title evaluating process
・ 各地域責任者とともに販売戦略の構築
Unifying Marketing Strategy with each regional executive



◆インセンティブ制度 Incentive Program

- 開発事業収益に対するインセンティブ
R&D Incentive Program based on Profit Contribution by Division
- タイトル別収益に対するインセンティブ
R&D Incentive Program based on Profit Contribution by title
- ストックオプション制度
Stock Option Program

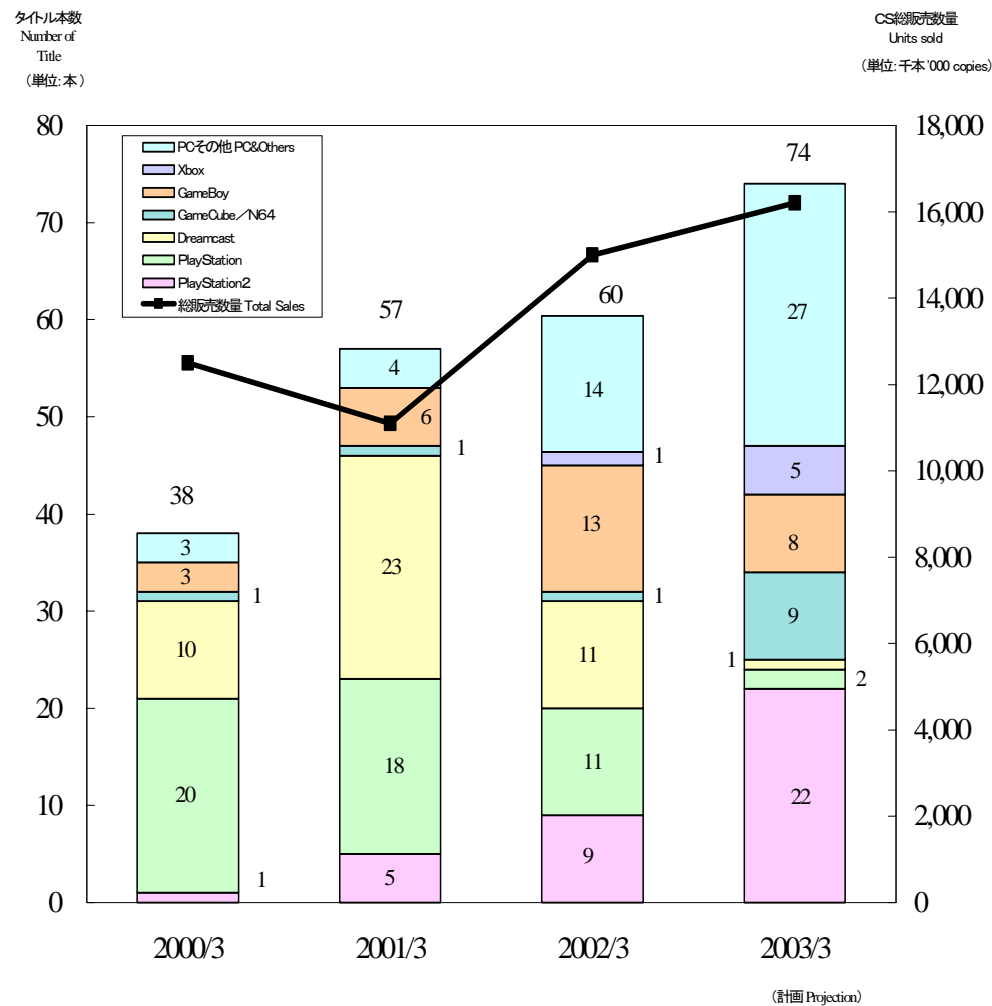
開発タイトル数 Number of Consumer Titles Developed

◆ソフト出荷本数 Sales Units shipped

(単位:千本 1,000 units)

			2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
Playstation 2	タイトル数	Total titles	1	5	9	22
	国内	Domestic	210	1,700	3,200	3,720
	海外	Overseas	0	500	4,000	5,030
	計	Sub Total	210	2,200	7,200	8,750
Playstation	タイトル数	Total titles	20	18	11	2
	国内	Domestic	3,550	1,300	500	30
	海外	Overseas	5,700	2,800	900	70
	計	Sub Total	9,250	4,100	1,400	100
Dream Cast	タイトル数	Total titles	10	23	11	1
	国内	Domestic	600	800	150	50
	海外	Overseas	1,200	1,950	280	0
	計	Sub Total	1800	2750	430	50
Game Cube Nintendo 64	タイトル数	Total titles	1	1	1	9
	国内	Domestic	70	50	290	1,450
	海外	Overseas	470	100	110	1,750
	計	Sub Total	540	150	400	3,200
Game Boy	タイトル数	Total titles	3	6	13	8
	国内	Domestic	50	1,050	1,050	1,550
	海外	Overseas	300	150	3,800	1,550
	計	Sub Total	350	1,200	4,850	3,100
Xbox	タイトル数	Total titles	-	-	1	5
	国内	Domestic	-	-	70	200
	海外	Overseas	-	-	210	400
	計	Sub Total	-	-	280	600
PCその他 PC & Others	タイトル数	Total titles	3	4	14	27
	国内	Domestic	50	200	240	200
	海外	Overseas	300	500	200	200
	計	Sub Total	350	700	440	400
合計 Total	タイトル数	Total titles	38	57	60	74
	国内	Domestic	4,530	5,100	5,500	7,200
	海外	Overseas	7,970	6,000	9,500	9,000
	計	Sub Total	12,500	11,100	15,000	16,200

◆CS販売タイトル数 Number of Consumer Software Titles released



◆AM施設事業 Arcade Operation

● 大手GMS「地域一番店」との連携出店

Open a new store to be #1 arcade in each regional largest mall.

- ・700坪以上の店舗スペース
Opening a large store over 23,000 square feet.
- ・大型ショッピングセンターで駐車場2,500台以上
Secure parking space over 2,500 cars.

AM施設店舗数 Number of Arcades

	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
出店 New Stores	4	5	2	2
閉店 Close Stores	7	6	10	7
店舗数 Total	49	48	40	35

● 収益性改善の取組み Improve Operating Profit Margin

- ・新規出店... (店舗)営業利益率は約25%
New Store ... 25% of Operating Profit
- ・既存店... 前年比 売上高105%、利益120%
Achieved sales growth more than 105% and profit gross more than 120% at existing arcades on a year to year basis.

営業利益(連結) Operating Prof (単位:億円 100Million of Yen)

	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
売上高 Net Sales	66	71	83	94
営業利益率 of Opreting Profit	6.2%	10.6%	14.1%	21.7%

◆その他事業 Other Business

● ボードゲーム事業の立ち上げ Challenging Board Game business

- ・「アナログ」と「デジタル」と「ネットワーク」の連動
(ボードゲーム) (TVゲーム) (異機種間通信)

Synergy effects among “Analog”(Board Game), “Digital”(Video Game) and “Network”(among different platform)

- ・「Catan」(カタン)

→ドイツで600万セット販売

Sales proven-title in Germany
(Sales Units: 6 millions)

- ・「ロード・オブ・ザ・リング」

“LORD of the RINGS”

→人気映画のゲーム化

Development of board game based on popular movie



● パチンコ事業の拡大 Reinforcement of Pachinko business

- ・液晶ユニット生産による収益の拡大

Increasing Profit by manufacturing LCD

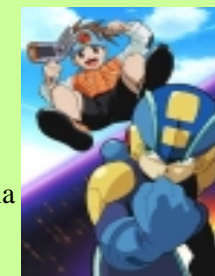
● キャラクターライセンス事業の拡大

Amplification of character merchandising

- ・メディアミックス展開 Collaboration with media

- ・ライセンスグッズの直販

Direct Sales of licensed goods



◆財務戦略 Finance Strategy

●キャッシュフロー経営の実践

～安定したキャッシュフローの積み上げ～

Cash Flow Management ~Stable cash flow~

・売掛金及び在庫の管理強化

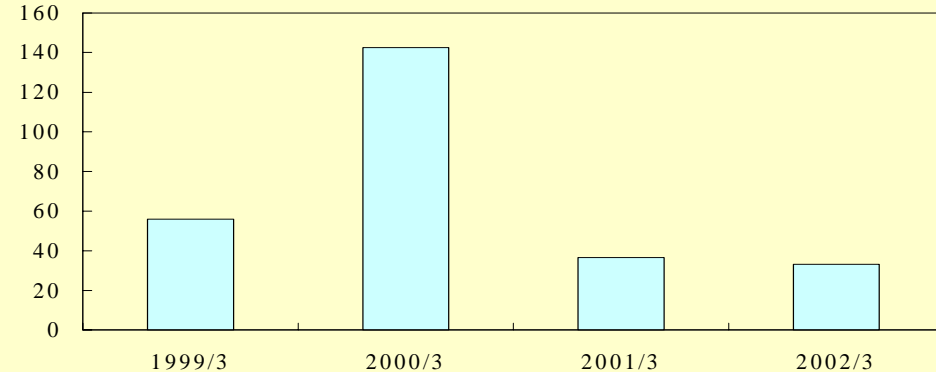
Tighten control over Account Receivables and inventory

・投資採算管理の強化

Tighten control over each title profitability

億円
100Million of Yen

連結営業キャッシュフロー
Consolidated Cash Flows from Operations



連結営業キャッシュフロー
Consolidated Cash Flows from Operations

現金残高 Cash Balance

有利子負債残高
Balance of Liabilities with Interests

1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
56	143	37	33
120	274	257	350
580	444	368	460

◆経営管理体制 Management System

●コーポレート・ガバナンスの強化 Enhancement of Corporate Governance

・社外取締役2名の登用

2 Board members from outside of the company

・社外監査役3名の登用(4名中3名)

3 auditors from outside of the company

・新たに弁護士を社外取締役として登用予定

Attorney as Board member from outside of the company (plan)

連結の主要経営指数 Consolidated Financial Review on FY 2001, Projection for FY 2002

●経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

		(株)カプコン Capcom Japan				(株)カプトロン Captron				(株)ステイタス Status				(株)フラグシップ Flagship			
		2001/3	2002/3	2003/3	%	2001/3	2002/3	2003/3	%	2001/3	2002/3	2003/3	%	2001/3	2002/3	2003/3	%
売上高	Net Sales	37,488	45,015	51,000	113.3%	1,213	1,141	24	2.1%	325	332	300	90.4%	160	640	538	84.1%
売上総利益	Gross Profit	11,819	15,267	16,500	108.1%	243	231	24	10.4%	15	73	75	102.7%	46	123	215	174.8%
利益率	% of Gross Profit	31.5%	33.9%	32.4%		20.0%	20.2%	100.0%		4.6%	22.0%	25.0%		28.8%	19.2%	40.0%	
販売管理費	Sales and G&A Expenses	8,218	9,080	9,900	109.0%	100	89	6	6.7%	45	36	38	105.6%	55	102	176	172.5%
営業利益	Operating Income	3,601	6,187	6,600	106.7%	144	143	18	12.6%	△ 30	37	38	102.7%	△ 8	21	39	185.7%
利益率	% of Operating Income	9.6%	13.7%	12.9%		11.9%	12.5%	75.0%		-9.2%	11.1%	12.7%		-5.0%	3.3%	7.2%	
経常利益	Ordinary Income	4,260	5,837	6,650	113.9%	138	133	18	13.5%	△ 33	35	36	102.9%	1	35	48	137.1%
利益率	% of Ordinary Income	11.4%	13.0%	13.0%		11.4%	11.7%	75.0%		-10.2%	10.5%	12.0%		0.6%	5.5%	8.9%	
当期利益	Net Income	2,749	3,342	3,800	113.7%	81	63	10	15.9%	△ 383	△ 1,378	40	-	0	74	28	37.8%
利益率	% of Net Income	7.3%	7.4%	7.5%		6.7%	5.5%	41.7%		-117.8%	-415.1%	13.3%		0.0%	11.6%	5.2%	

		カプコンUSAグループ Capcom USA Total				カプコン アジア Capcom Asia				カプコン ヨーロッパ Capcom Europe				カプコンチャーボ Capcom charbo			
		2001/3	2002/3	2003/3	%	2001/3	2002/3	2003/3	%	2001/3	2002/3	2003/3	%	2001/3	2002/3	2003/3	%
売上高	Net Sales	13,685	21,509	26,567	123.5%	602	627	954	152.2%	5	-	-	-	-	18	986	-
売上総利益	Gross Profit	6,398	8,561	9,819	114.7%	245	178	259	145.5%	0	-	-	-	-	2	434	-
利益率	% of Gross Profit	46.8%	39.8%	37.0%		40.7%	28.4%	27.1%		0.0%	-	-	-	-	11.1%	44.0%	
販売管理費	Sales and G&A Expenses	3,436	5,155	6,556	127.2%	194	136	170	125.0%	31	-	-	-	-	331	389	117.5%
営業利益	Operating Income	2,962	3,406	3,263	95.8%	52	41	88	214.6%	△ 31	-	-	-	-	△ 329	45	-
利益率	% of Operating Income	21.6%	15.8%	12.3%		8.6%	6.5%	9.2%		-	-	-	-	-	-	4.6%	
経常利益	Ordinary Income	3,454	3,643	3,523	96.7%	57	44	88	200.0%	△ 10	-	-	-	-	△ 337	7	-
利益率	% of Ordinary Income	25.2%	16.9%	13.3%		9.5%	7.0%	9.2%		-	-	-	-	-	-	0.7%	
当期利益	Net Income	4,074	2,401	2,150	89.5%	55	44	88	200.0%	△ 4	-	-	-	-	△ 341	7	-
利益率	% of Net Income	29.8%	11.2%	8.1%		9.1%	7.0%	9.2%		-	-	-	-	-	-	0.7%	

		内部消去 Elimination				年間合計 Year Total			
		2001/3	2002/3	2003/3	%	2001/3	2002/3	2003/3	%
売上高	Net Sales	△4,396	△6,538	△9,868	-	49,082	62,742	70,500	112.4%
売上総利益	Gross Profit	551	79	△326	-	19,318	24,513	27,000	110.1%
利益率	% of Gross Profit	-	-	-		39.4%	39.1%	38.3%	
販売管理費	Sales and G&A Expenses	85	△143	△235	-	12,163	14,786	17,000	115.0%
営業利益	Operating Income	466	222	△90	-	7,155	9,727	10,000	102.8%
利益率	% of Operating Income	-	-	-		14.6%	15.5%	14.2%	
経常利益	Ordinary Income	156	△129	△319	-	8,022	9,261	10,050	108.5%
利益率	% of Ordinary Income	-	-	-		16.3%	14.8%	14.3%	
当期利益	Net Income	△566	706	△224	-	6,007	4,912	5,900	120.1%
利益率	% of Net Income	-	-	-		12.2%	7.8%	8.4%	

●減価償却費 Depreciation

(単位:百万円 Millions of Yen)

		2001/3	2002/3	2003/3	%
カプコン	Capcom Japan	2,054	1,815	2,298	126.6%
子会社合計	Consolidated Subsidiaries	357	357	622	174.2%
グループ合計	Capcom Total	2,411	2,172	2,920	134.4%

●設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

		2001/3	2002/3	2003/3	%
カプコン	Capcom Japan	1,824	1,355	1,824	134.6%
子会社合計	Consolidated Subsidiaries	307	2,297	1,627	70.8%
グループ合計	Capcom Total	2,132	3,652	3,450	94.5%

●セグメント別売上<事業種別> Sales by Business segments (単位:百万円 Millions of Yen)

		2001/3	2002/3	2003/3	%
コンシューマ販売	Consumer	31,727	47,769	56,648	118.6%
業務用	Coin-op	7,108	3,564	1,537	43.1%
AM施設	Arcade Operation	7,147	8,327	8,651	103.9%
その他事業	Others	3,099	3,081	3,664	118.9%
合計	Total	49,082	62,742	70,500	112.4%

●セグメント別売上<仕向地別> Sales by Geographic Area (単位:百万円 Millions of Yen)

		2001/3	2002/3	2003/3	%
日本	Japan	34,838	40,666	44,132	108.5%
北米	North America	13,326	14,236	16,987	119.3%
欧州	Europe	361	7,266	8,500	117.0%
その他	Other territories	556	573	882	153.9%
合計	Total	49,082	62,742	70,500	112.4%

単体の主要経営指数 Non-consolidated Financial Review on FY 2001, Projection for FY 2002

● 経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	2003/3	%
売上高 Net Sales	37,488	45,015	51,000	113.3%
売上総利益 Gross Profit	11,819	15,267	16,500	108.1%
利益率 % of Gross Profit	31.5%	33.9%	32.4%	
販売管理費 Sales and G&A Expenses	8,217	9,080	9,900	109.0%
営業利益 Operating Income	3,601	6,187	6,600	106.7%
利益率 % of Operating Income	9.6%	13.7%	12.9%	
経常利益 Ordinary Income	4,260	5,837	6,650	113.9%
利益率 % of Ordinary Income	11.4%	13.0%	13.0%	
当期利益 Net Income	2,749	3,342	3,800	113.7%
利益率 % of Net Income	7.3%	7.4%	7.5%	

● 部門別売上 Sales by Segments

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	2003/3	%
コシューマ用(PC含む) Consumer (including PC)	国内 Domestic	18,313	25,275	115.7%
	海外 Overseas	3,889	6,347	123.0%
	計 Sub Total	22,202	31,622	117.2%
業務用 Coin-Op	国内 Domestic	5,442	3,557	39.8%
	海外 Overseas	399	34	-
	計 Sub Total	5,842	3,591	39.4%
レンタル Revenue Share	国内 Domestic	674	492	-
AM施設 Arcade Operation	国内 Domestic	5,924	7,020	118.4%
映画 Movie Project	国内 Domestic	11	11	454.5%
	海外 Overseas	196	271	36.9%
	計 Sub Total	207	282	53.2%
ロイヤリティその他 Royalty revenue and Others	国内 Domestic	1,439	1,501	-
	海外 Overseas	223	220	159.1%
	計 Sub Total	1,662	1,721	-
Pパロ Pachinko-system	国内 Domestic	974	284	54.9%
合計 Total	37,488	45,015	51,000	113.3%

● 国内・海外比率 Domestic/Overseas Sales Ratio

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	2003/3	%
国内 Domestic	32,780	38,142	43,021	112.8%
海外 Overseas	4,708	6,873	7,979	116.1%
計 Total	37,488	45,015	51,000	113.3%

● 主要経費 Break-down of Major Expenses

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	2003/3	%
販売促進費 Promotion Expense	2,427	3,019	3,745	124.0%
人件費 Personnel Expense	7,349	8,987	10,189	113.4%
研究開発費 Technical R&D Cost	1,452	999	1,240	124.1%

● 従業員数 Number of Employees

(単位:人 Unit:Persons)

	2001/3	2002/3	2003/3	%
カプコン Capcom Japan	1,009	1,107	1,171	105.8%
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	141	162	174	107.4%
グループ合計 Capcom Total	1,150	1,269	1,345	106.0%
内、開発人員 R&D	586	672	711	105.8%

● 減価償却費内訳 Break-down of Depreciation

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	2003/3	%
経費 G&A Expenses	927	923	1,248	135.2%
レンタル償却原価 Revenue Share Equipment	346	56	0	-
施設償却原価 Arcade Equipment	781	836	1,051	125.7%
計 Total	2,054	1,815	2,298	126.6%

● 設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	2003/3	%
AM施設・レンタル Arcade Ope.	1,638	999	1,115	111.6%
その他 Others	186	356	709	199.2%
計 Total	1,824	1,355	1,824	134.6%

● 業務用基板出荷本数 Sales Units shipped of Coin-Op

(単位:台 Unit:copies)

	2001/3	2002/3	2003/3
AM基板	10	7	-
Coin-Op	国内 Domestic	17,000	16,000
	海外 Overseas	4,000	4,000
PCB	21,000	20,000	-
計 Total	21,000	20,000	-

● AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位:店 Unit:locations)

	2001/3	2002/3	2003/3
国内 Domestic	42	34	35
海外 Overseas	6	6	6
計 Total	48	40	41

主要ソフト販売実績&計画 Sales results in FY2001 and projections in FY2002

●2002/3期実績 Main Titles Result released in FY2001 (単位:千本 '000copies)

タイトル名 Title	地域 Areas	発売日 Released Day	実績 Result
PS2 デビルメイクライ Devil May Cry	日本 Japan	8/23 23-Aug	650
	米国 U.S.A	10/17 17-Oct	720
	欧州 Europe	12/7 7-Dec	700
PS2 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン Mobile Suit Gundam	日本 Japan	12/6 6-Dec	890
GBA ロックマンEXE2 Megaman Battle Network 2	日本 Japan	12/14 14-Dec	310
PS2 マキシモ Maximo	日本 Japan	12/27 27-Dec	120
	米国 U.S.A	2/1 1-Feb	400
	欧州 Europe	3/15 3-Mar	180
Xbox 幻魔 鬼武者 Genma Onimusha	日本 Japan	2/22 22-Feb	75
	米国 U.S.A	1/29 29-Jan	140
	欧州 Europe	3/末 March	70
PS2 鬼武者2 Onimusha2	日本 Japan	3/7 7-Mar	1,070
GC バイオハザード Resident Evil	日本 Japan	3/22 22-Mar	290

●2003/3期計画 Main Titles Projection released in FY2002 (単位:千本 '000copies)

タイトル名 Title	地域 Areas	発売日 Released Day	計画 Plan
PS2 鬼武者2 Onimusha2	米国 U.S.A	上期 1st half	700
	欧州 Europe	下期 2nd half	400
GC バイオハザード Resident Evil	米国 U.S.A	5/1 1-May	250
	欧州 Europe	上期 1st half	180
GBA ロックマンZERO MegamanZERO	日本 Japan	4/26 26-Apr	200
	米国 U.S.A	上期 1st half	125
	欧州 Europe	上期 1st half	20
PS2 アウトモデリスタ Auto Modellista	日本 Japan	夏 Summer	450
	米国 U.S.A	下期 2nd half	200
	欧州 Europe	下期 2nd half	200
GC バイオハザード0 Resident Evil 0	日本 Japan	上期 1st half	400
	米国 U.S.A	下期 2nd half	520
	欧州 Europe	下期 2nd half	250
PS2 デビルメイクライ2 Devil May Cry2	日本 Japan	下期 2nd half	650
	米国 U.S.A	下期 2nd half	700
	欧州 Europe	下期 2nd half	430