

COMPANY PROFILE

NOV-2003



Character Samanosuke by (c)Fu Long Production,
(c)CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

Onimusha 3

CAPCOM®

◆今後の市場動向 Prospect of Game Market

■ゲーム市場のグローバル化 Globalization of Game Market

(1) 欧米市場は引き続き成長トレンド

Continuous growth in U.S. and European markets

- ① 北米市場は来期も収穫期
Harvest time for software publishers in U.S. market
- ② 欧州市場は2005年まで成長が見込める
Promising harvest time till CY2005 for software publishers in European market due to late introductions

(2) オンラインゲーム市場の胎動

Moving toward on-line game software market

- ① ネットワーク環境の進展に伴う普及拡大
Establishment of infrastructure for network environments facilitates on-line gaming
- ② オンラインゲームユーザーの増加
On-line gaming proliferation helps more users to access

(3) 携帯電話市場の拡大

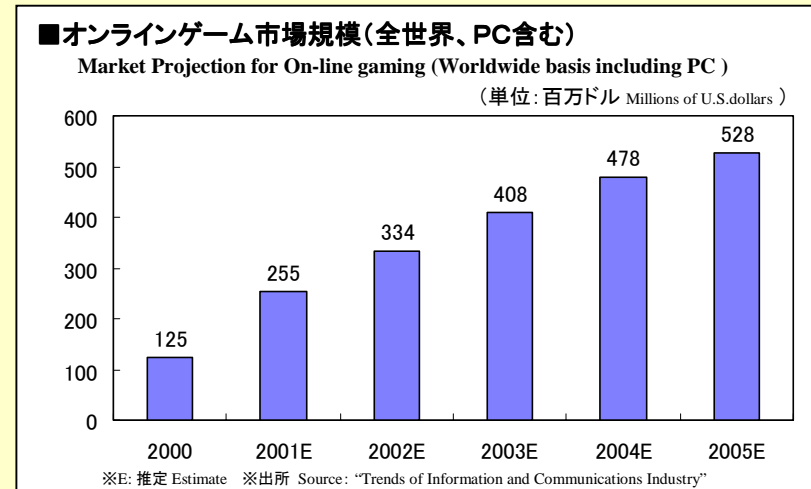
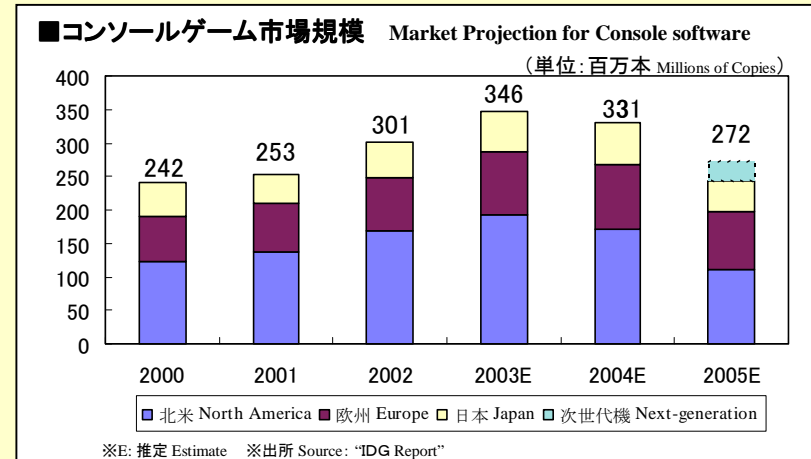
Market expansion through more mobile phone users in the market

新たなプラットフォームとして、新規需要を創出
Mobile phone to be another platform for entertainment games

(4) 未開拓市場での潜在需要の創出

Exploitation of the potential markets

- ① アジア市場の開拓 Asian market as unexplored market
- ② 中国市場でのコンソールゲームの発売
Release of console hardware as well as software in China



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

◆2003/3月期 業績比較 FY2002 Financial Results comparison among the Japanese game software companies. (単位: 億円 Unit: 100 Millions of Yen)

		任天堂 Nintendo	スクウェア Square	コーエー Koei	ナムコ Namco	セガ Sega	カプコン Capcom	エニックス Enix	コナミ Konami
売上高	Net Sales	5,041	402	268	1,547	1,972	620	218	2,536
営業利益	Operating Profit	1,001	125	107	94	92	66	46	-218
利益率	of Operating Profit	19.9%	31.3%	40.0%	6.1%	4.7%	10.8%	21.0%	-8.6%
当期利益	Net Income	672	140	62	41	30	-195	24	-285

* 1. 出所「決算短信」 Source "Financial Results for FY2002" 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(2002年度)

Japanese market share based on consumer game sales units in FY2002; and U.S. market share based on actual sales in FY2002

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. コナミ Konami	5,800	12.42%
2. 任天堂 Nintendo	5,682	12.17%
3. スクウェア Square	4,444	9.52%
4. バンダイ Bandai	4,260	9.12%
5. ポケモン Pokemon	4,144	8.88%
6. カプコン Capcom	3,065	6.56%
7. ナムコ Namco	2,466	5.28%
8. コーエー Koei	2,424	5.19%
9. ソニー SCE	2,198	4.71%
10. バンプレスト Banprest	1,758	3.77%
その他 Others	10,446	22.37%
合計 Total	46,687	100.00%

※出所「2002年度 ゲーム市場白書」
Source: "The Analysis of Consumer Video Games 2002"

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	1,033,422	19.36%
2. 任天堂 Nintendo	468,150	8.77%
3. ソニー Sony	394,268	7.39%
4. テイク2 Take2	367,843	6.89%
5. アクティビジョン Activision	365,335	6.85%
6. T H Q THQ	318,987	5.98%
7. インフォグラムズ Infogrames	254,744	4.77%
8. セガ Sega	194,911	3.65%
...
13. カプコン Capcom	139,115	2.61%
その他 Others	1,111,532	20.83%
合計 Total	5,336,562	100.00%

※出所「TRSTS レポート」 Source: "TRSTS Report"

◆中長期経営戦略 Medium-term consumer business targets

積極的な海外展開により、米国、欧州市場でシェアを拡大する。
Increase profitability in U.S. and European markets, and grow on a worldwide basis

◆構造改革 Reformation of Management

開発部門におけるクリエイティブとマネジメントを分離し、両機能を最大限に発揮させる。
Maximization of creative capability as well as management execution in R&D division

■ マネジメント主導のマーケティング体制の確立 Implementation of Marketing-oriented management

中期的な会社の目指すべき方向性を啓示
R&D Mid-term objectives

中期タイトル発売計画の作成
Mid-term R&D process control and strategy on releasing contents

- ① 開発開始前での戦略・計画の明確化
Appropriate scheduling of release content and time in each region
- ② 中長期に亘る業績の安定化を図る
Stabilization of revenues

■ グローバルに対応したマーケティング体制 Marketing structure for globalized market

- ① マーケティング情報の分析、開発へのフィードバック
Timely feed-back on R&D process based on analysis, competitors and users
- ② ユーザーの需要を喚起するプロモーション展開
Strategic promotional activities to motivate more users

■ クリエイティブに特化した開発体制の構築 R&D reformation specialized in creativity

市場ニーズに即応したソフト開発をするための環境整備
R&D environmental reformation to focus on creativity to meet markets demands

- (1) 開発部門を再編成 R&D unit reformation
開発内容に応じて人員を適正規模に編成 Appropriate grouping
- (2) 2段階承認(試作開発、本格開発)システムの確立
Dual approval system (Prototype R&D, Proper R&D) to upgrade quality
開発開始段階での収益性、コンセプトの明確化
Prior consent with management for new title creation to ensure profitability
- (3) 進捗管理の徹底 Tighten measurements on title progress
品質、納期を勘案した進捗管理を徹底
Application of measurement tools for all titles, and taking necessary steps on title progress

◆コンシューマ事業戦略 Consumer Business Strategy

■ブランドソフトの強化と新作ソフトの創造

Enhancement and creation of Mega-hit titles

(1) 効率性を重視し、成長への基盤を整備

Maximization of content to enhance profitability and productivity

投資比率のイメージはシリーズ 7 : オリジナル 3

Allotment of R&D resources Mega-hit sequel 7, New content 3

- ① シリーズソフト ……収益の刈り取り Sequel Titles: Secure revenues
- ② オリジナルソフト……新たな価値の創出 New Titles: Creation of new brands

(2) 欧米嗜好のタイトル開発を促進

Develop software to U.S. an European market flavor

- ① 続編 「バイオハザード」「デビルメイクライ」
Sequel Titles: “Resident Evil”, “Devil May Cry”
- ② 新作 「ビューティフル ジョー」
New Titles: “Viewtiful Joe”

(3) 中期タイトル発売計画による安定的なタイトル供給体制の確立

Timely content release based on mid-term R&D strategy

続編・新作とも定期的に供給し、毎期の業績の安定化を図る

Releasing sequel and new titles periodically to stabilize revenues

■パブリッシャーソフトの投入 Publishing other third Parties' titles

他社タイトルの販売を行い、収益の増加を図る

Secure licenses of other companies' brand titles to increase revenues

- ① 海外ブランドタイトル Overseas Publishing Titles
「Grand Theft Auto III」、「Getaway」、「Sprinter Cell」
- ② 国内タイトル Domestic Publishing Titles
「ファイヤープロレスリングZ」、「侍道2」
“Fire ProWrestling Z”, “Way of The Samurai 2”

■他社ブランドの受託開発

Subcontract R&D of other company's brand titles

開発ノウハウの蓄積および安定的な収益の確保

Accumulation of know-how and stable profits

「機動戦士Zガンダム エウーゴ VS. ティターンズ」

“Mobile Suit Z Gundam A.E.U.G vs. TITANS”

©創通エージェンシー サライズ ©BANDAI2003©CAPCOM., LTD.2003
ALL RIGHTS RESERVED.

■オンラインゲームへの対応 Preparation for Online Games

将来の成長を見据え、積極的なノウハウの蓄積と収益

モデルの構築

Accumulation of know-how and build up business structure in anticipation of online growth

(1) マルチマッチングBB (KDDI)

Multi-matching BB Online service provided by KDDI Corporation

- ① PS2「バイオハザード アウトブレイク」 “Resident Evil Outbreak”
- ② PS2「モンスターハンター」 “Monster Hunter”
- ③ PS2「アウトモデリスタ U.S.-tuned」 “Auto modellista”

(2) PlayStation BB

PS2「Catan」

(3) Xbox Live

- ① Xbox「鉄騎大戦」 “Steel Battalion Line of Contact”
- ② Xbox「アウトモデリスタ U.S.-tuned」 “Auto modellista”

開発タイトル数 Number of Consumer Titles Developed

ソフト出荷本数 Sales Units shipped

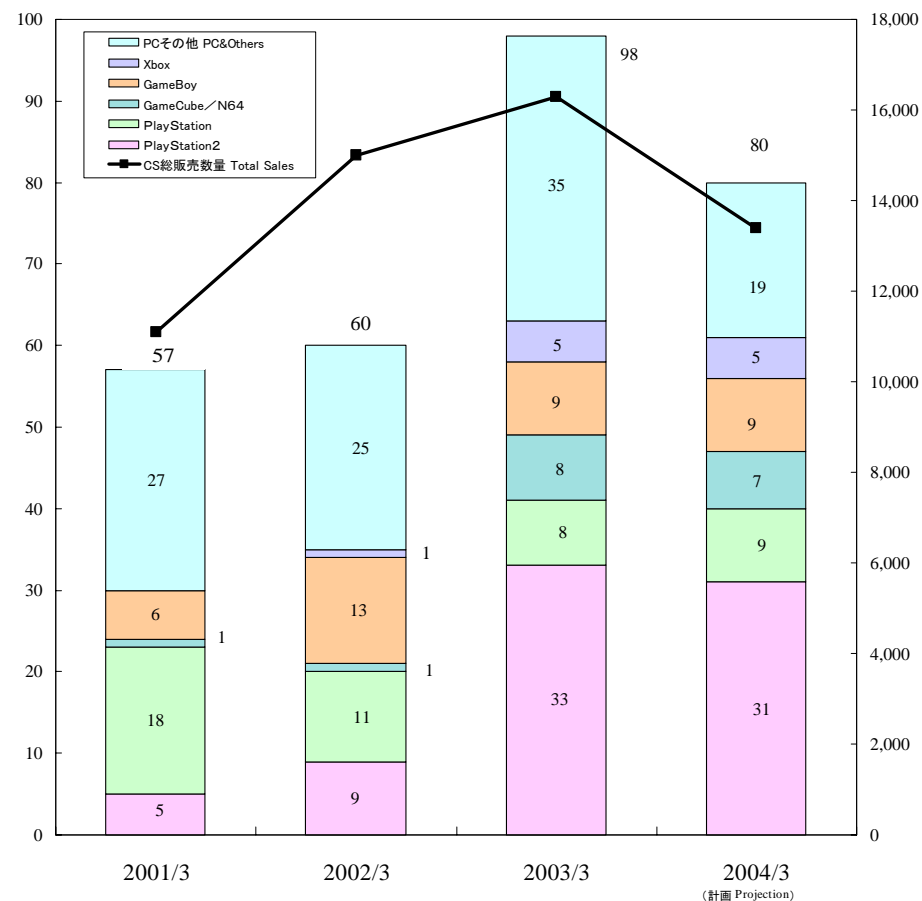
(単位:千本 '000 copies)

			2002/3	2003/3	2004/3	2003/9
Playstation 2	タイトル数	Total titles	9	33	31	11
	国内	Domestic	3,200	2,200	3,950	715
	海外	Overseas	4,000	4,630	3,650	1,200
	計	Sub Total	7,200	6,830	7,600	1,915
Playstation	タイトル数	Total titles	11	8	9	7
	国内	Domestic	500	140	90	50
	海外	Overseas	900	700	410	470
	計	Sub Total	1,400	840	500	520
Game Cube Nintendo 64	タイトル数	Total titles	1	8	7	4
	国内	Domestic	290	1,000	300	265
	海外	Overseas	110	2,230	1,900	355
	計	Sub Total	400	3,230	2,200	620
Game Boy	タイトル数	Total titles	13	9	9	6
	国内	Domestic	1,050	2,100	1,100	530
	海外	Overseas	3,800	2,700	940	950
	計	Sub Total	4,850	4,800	2,040	1,480
Xbox	タイトル数	Total titles	1	5	5	3
	国内	Domestic	70	60	100	40
	海外	Overseas	210	220	700	150
	計	Sub Total	280	280	800	190
PCその他 PC & Others	タイトル数	Total titles	25	35	19	22
	国内	Domestic	390	200	160	40
	海外	Overseas	480	120	100	5
	計	Sub Total	870	320	260	45
合計 Total	タイトル数	Total titles	60	98	80	53
	国内	Domestic	5,500	5,700	5,700	1,640
	海外	Overseas	9,500	10,600	7,700	3,130
	計	Total	15,000	16,300	13,400	4,770

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

タイトル本数
Number of
Title
(単位:本)

CS総販売数量
Units sold
(単位:千本 '000 copies)



主要ソフト販売実績&計画 Sales results in Sep/2003 and projections in 2nd Half of FY2003

◆上期実績 Main Titles Result released in 1H of FY2003 (単位:千本 '000copies)

タイトル名 Title		地域 Areas	発売日 Released Day	実績 Result
GBA	ロックマンゼロ2 Megaman ZERO 2	日本 Japan	5/2 2-May	190
GC	ロックマンエグゼトランスミッション Megaman Network Transmission	米国 U.S.A	6/17 17-Jun	140
GBA	ロックマンエグゼ3 Megaman Battle Network 3	米国 U.S.A	6/24 24-Jun	300
		欧州 Europe	6/20 20-Jun	20
PS2	ロックマンX7 Megaman X7	日本 Japan	7/17 17-Jul	160
PS2	Grand Theft Auto III	日本 Japan	9/25 25-Sep	290
PS2	グレゴリーホラーショウ ソウルコレクター Gregory Horror Show Soul Collector	日本 Japan	8/7 7-Aug	10
Xbox	Dino Crisis 3	日本 Japan	6/26 26-Jun	30
		米国 U.S.A	9月 Sep	60

◆下期計画 Main Titles Projection released in 2H of FY2003 (単位:千本 '000copies)

タイトル名 Title		地域 Areas	発売日 Released Day	計画 Plan
Xbox	Dino Crisis 3	欧州 Europe	第3四半期 3rd Quarter	220
GC	ビューティフル ジョー Viewtiful Joe	米国 U.S.A	10/7 7-Oct	400
		欧州 Europe	10/24 24-Oct	200
PS2	魔界英雄記 マキシモ～マシンモンスターの野望～ Maximo vs Army of Zin	米国 U.S.A	第4四半期 4th Quarter	250
		欧州 Europe	第4四半期 4th Quarter	130
PS2	鬼武者 無頼伝 Onimusha Blade Warriors	日本 Japan	11/27 27-Nov	300
		米国 U.S.A	第4四半期 4th Quarter	100
PS2	バイオハザード アウトブレイク Resident Evil Outbreak	日本 Japan	12/11 11-Dec	500
		米国 U.S.A	第4四半期 4th Quarter	700
GBA	ロックマンエグゼ4 トーナメント レッドサン、ブルームーン Megaman Battle Network 4	日本 Japan	12/12 12-Dec	400
PS2	鬼武者3 Onimusha 3	日本 Japan	3月 Mar	700

ミリオンタイトル／シリーズタイトル Million Titles & Sequel Titles

ミリオンタイトル million titles (単位:千本 '000copies)					
	発売日 Release	タイトル Title	1985/12~2003/9	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	4,960
3	1993/6	ストリートファイターIIターボ	Street Fighter Turbo	SFC	4,100
4	1999/9	バイオハザード3ラストエスケープ	Resident Evil 3 Nemesis	PS	3,500
5	1996/3	バイオハザード	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	2,160
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	2002/3	鬼武者2	Onimusha 2 : Samurai's Destiny	PS2	1,990
11	1993/11	アラジン	Aladdin	SFC	1,750
12	1989/9	わんぱくダック夢冒険	Duck Tales	FC	1,670
13	1993/9	ストリートファイターII'Plus	Street Fighter II' Plus	MD	1,665
14	1986/6	魔界村	Ghosts'n Goblins	FC	1,640
15	1988/12	ロックマン2	Megaman 2	FC	1,510
16	2003/1	デビルメイクライ2	Devil May Cry 2	PS2	1,500
17	1990/12	ファイナルファイト	Final Fight	SFC	1,480
18	1990/9	ダックテールズ	Duck Tales	GB	1,430
19	2001/3	バイオハザード コードベロニカ完全版	Resident Evil Code Veronica X	PS2	1,320
20	2002/3	バイオハザード	Resident Evil	GC	1,240
21	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
22	1998/8	バイオハザードDCデュアルショックver.	Resident Evil DC Dual Shock	PS	1,200
23	1990/5	チップとデールの大作戦	Chip'n Dale Rescue Rangers	FC	1,195
24	2002/11	バイオハザード0	Resident Evil 0	GC	1,190
25	2000/9	ディノクライシス2	Dino Crisis 2	PS	1,190
26	1993/12	ロックマンX	Megaman X	SFC	1,165
27	2000/2	バイオハザード コードベロニカ	Resident Evil Code Veronica	DC	1,140
28	1986/9	戦場の狼	Commando	FC	1,137
29	1997/9	バイオハザード ディレクターズカット	Resident Evil Director's Cut	PS	1,130
30	1991/9	超魔界村	Super Ghoul'n Ghosts	SFC	1,090
31	1990/9	ロックマン3	Megaman 3	FC	1,080
32	1993/5	ファイナルファイト2	Final Fight 2	SFC	1,030
33	1998/12	ストリートファイターZERO3	Street Fighter Alpha 3	PS	1,000

・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) GC:ゲームキューブ(GameCube)

ジャンル別主要タイトル Sales Window for Major Titles by Genre (単位:千本 '000 copies)		
◆ジャンル／主要タイトル Genre/Major Title	タイトル数 # of Titles	総販売数量 Unit Sales
◆シューティング Shooting Game		
1942 シリーズ 1942 Series	全6作 6 titles	1,300
◆アクション Action Game		
魔界村シリーズ Ghosts'n Goblins Series	全13作 13 titles	4,100
戦場の狼シリーズ Commando Series	全3作 3 titles	1,200
ロックマンシリーズ Mega Man Series	全82作 82 titles	20,000
ディズニースシリーズ Disney Series	全29作 29 titles	12,900
ファイナルファイトシリーズ Final Fight Series	全8作 8 titles	3,100
鬼武者シリーズ Onimusha Series	全6作 6 titles	4,900
デビルメイクライシリーズ Devil May Cry Series	全3作 3 titles	4,400
◆格闘 Fighting Game		
ストリートファイターシリーズ Street Fighter Series	全47作 47 titles	23,000
◆RPG		
ブレスオブファイアシリーズ Breath of Fire Series	全12作 12 titles	2,800
◆アドベンチャー Adventure		
バイオハザードシリーズ Resident Evil Series	全32作 32 titles	24,000
ディノクライシスシリーズ Dino Crisis Series	全10作 10 titles	4,200

◆AM施設事業 *Arcade Operation*

■市場環境は回復基調(前年比 102.6%)

The market size progressed further than it had in recent years, suggesting a recovery (up +2.6% from FY2002)

不採算店舗の閉鎖や大型店舗への出店など、効率的な店舗展開が奏効 Efficient management by scrapping unprofitable arcades and opening ones in large community

アミューズメント施設の市場規模 *Over-all Market Size of Arcade Operation*

(単位:億円 100Million of Yen)	2001/3	2002/3	2003/3	増減率 Growth Rate
オペレーション売上 <i>Arcade Operation Sales</i>	5,964	5,903	6,055	+2.6%

※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"

■「地域一番店」戦略の継続

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

(1)年間売上120億円以上、駐車場2,000台以上の大型複合商業施設内に出店

Open arcades in large commercial complexes, which annual sales are more than ¥1.2 billion, to secure parking space over 2,000

(2)既存店...前年同期比 売上高 99%、利益113%

Achieved sales growth almost flat and profit gross more than +13% at existing arcades on a year to year basis.

(3)新規店... (店舗)営業利益率は約26%

New Store ... 26% of Operating Profit

営業利益率 % of Operating Profit (単位:億円 100Million of Yen)

	2002/3	2003/3	2004/3	2003/9
売上 <i>Net Sales</i>	83	92	101	47
営業利益率 <i>of Opreting Profit</i>	14.1%	23.2%	23.2%	23.8%

◆業務用機器事業 *Arcade Sales*

■市場環境は底入れの兆し(前年比 112.2%)

The market size shrank less this past year than it had in recent years, suggesting a recovery (up +12.2% from FY2002)

(1)専用筐体 ... WCCF、麻雀格闘倶楽部

Dedicated Machine... WCCF, Online Mah-jongg Game

(2)プライズ機... クレーン機

Prize-winning Games ... Crane Machine

(3)メダル機 ... 多人数参加型プッシャー機 が牽引

Medal Games... Pusher for multiple players

業務用機器売上高 *Over-all Market Size of Arcade Sales*

(単位:億円 100Million of Yen)	2002/3	2003/3	構成比 Component	増減率 Growth Rate
プライズ <i>Prize</i>	352	472	35.1%	34.1%
メダル <i>Medal</i>	223	271	20.1%	21.5%
メイキング <i>Printing</i>	180	188	14.0%	4.4%
専用筐体 <i>Dedicated</i>	93	134	10.0%	44.1%
基板ソフト <i>Video</i>	152	93	6.9%	-38.8%
音楽ゲーム <i>Music Game</i>	49	34	2.5%	-30.6%
その他 <i>Others</i>	151	154	11.4%	2.0%
合計 <i>Total</i>	1,200	1,346	100.0%	12.2%

※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"

■プライズ、メダル機器の開発に注力

Focus on developing Prize-winning and Medal Games

市場占有率の高いプライズ機やメダル機を投入

Releasing Prize-winning and Medal having the large market share

①プライズ機「メチャとれ」 Prize-winning Games "Mecha-tore"

②メダル機「アジアンキッチン」 Medal Games "Asian Kitchen"

◆キャラクターライセンス事業 Licensing -Out

■メディアミックス展開により、シナジー効果を生み出し、ゲームブランドの構築を図る

Strengthen the game brand in tie up with Media

(1)TVアニメ「ロックマン エグゼ」の展開

TV animation “Megaman NT Warriors”

- ① 日本・・・2003/10/4～ 視聴率5.5% テレビ東京
Japan 2003/10/4～ Rating 5.5% TV Tokyo
- ② 北米・・・2003年冬再開予定 視聴率4.0% WBkids
U.S.A. 2003/winter (plan)～ Rating 4.0% WBkids
- ③ 欧州・・・2004年春予定
Europe 2004/spring (plan)～

(2)映画とのコラボレーション Collaboration with “Movie”

- ①「バイオハザード アポカリプス」2004年10月公開予定
“Resident Evil Apocalypse” To be released in October in 2004 (plan)
- ②「鬼武者」2005年年末公開予定
“Onimusha” To be released at the end of CY 2005 (plan)
- ③「デビルメイクライ」2006年公開予定
“Devil May Cry” To be released in CY2006 (plan)

■攻略本以外の製品販売を強化し、事業拡大を図る。

Strengthen sales product to expand business

DVD製品 DVD Product

- ①「ミュータントX」シリーズ “Mutant X” Series
- ② 海外SF系TVシリーズ 等 “Overseas SF TV Program” Series

◆モバイルコンテンツ事業 Mobile Contents

■モバイルゲーム市場規模 Market size of Mobile Games

(単位: 億円 100Million of Yen)

地域	Area	状況	Overview	2004/3(Plan)
日本	Japan	成熟期	Maturity	210
韓国	Korea	成熟期	Maturity	250
欧州	Europe	成長期	Growth	270
米国	U.S.A	揺籃期	Infancy	360
中国	China	揺籃期	Infancy	90

※出所: ザッパラス社、netsize社、Living Mobile社データをもとに当社作成
Source: Our estimate based on data from Zappallas, Inc, Netsize Group and Living Mobile, Inc

■海外市場への積極的展開 Exploitation of mobile contents

(1)現状 Current Mobile Contents business

- ① 2002年9月から海外での配信開始
Supplying contents in overseas area from September, 2002
- ② 11タイトルをアジア、欧州など17カ国に配信中
Supplying 11 titles in 17 countries such as Asia and Europe
- ③ モバイルコンテンツ部 2004/3期計画 売上10億円
Net Sales in FY2003 (Plan): ¥1 billion

(2)今後の事業展開 Business Opportunities

- ① 米国市場でのゲーム配信 Supplying games in U.S.A.
- ② 中国市場でのゲーム配信 Supplying games in China

連結の主要経営指標 Consolidated Financial Review on FY 2002, Sep/2003 and Projection for FY 2003

●経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
売上高 Net Sales	62,036	63,000	101.6%	22,452
売上総利益 Gross Profit	22,838	22,600	99.0%	8,167
利益率 % of Gross Profit	36.8%	35.9%		36.4%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	16,158	15,100	93.5%	6,323
営業利益 Operating Income	6,680	7,500	112.3%	1,844
利益率 % of Operating Income	10.8%	11.9%		8.2%
経常利益 Ordinary Income	6,797	7,300	107.4%	1,570
利益率 % of Ordinary Income	11.0%	11.6%		7.0%
当期利益 Net Income	△ 19,598	4,200	-	919
利益率 % of Net Income	-31.6%	6.7%		4.1%

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

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
コンシューマ販売 Consumer	48,090	45,107	93.8%	13,409
AM施設 Arcade Operation	9,242	10,133	109.6%	4,679
業務用販売 Arcade Game Sales	959	1,989	207.3%	2,706
その他事業 Others	3,743	5,771	154.2%	1,656
合計 Total	62,036	63,000	101.6%	22,452

●セグメント別外部売上 <仕向地別> Sales by Geographic Area

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
日本 Japan	37,191	40,477	108.8%	15,215
北米 North America	16,417	14,996	91.3%	4,655
欧州 Europe	7,819	6,939	88.7%	2,425
その他 Other territories	607	588	96.8%	155
合計 Total	62,036	63,000	101.6%	22,452

●広告宣伝費 Promotional Expense

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
広告宣伝費 Promotional Expense	7,272	6,246	85.9%	2,138

●開発投資額 R&D Investment Cost

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
開発費(内作) Internal R&D Cost	8,112	8,500	104.8%	3,875
開発費(外注) Subcontracting R&D Cost	5,673	5,200	91.7%	2,311
研究開発費 Technical R&D Cost	1,151	1,300	112.9%	464
合計 Total	14,936	15,000	100.4%	6,650

●従業員数 Number of Employees

(単位:人 Unit:Persons)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
カプコン Capcom Japan	1,162	1,086	93.5%	1,072
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	143	158	110.5%	135
グループ合計 Total	1,305	1,244	95.3%	1,207

●開発人員数 Number of R&D Employees

(単位:人 Unit:Persons)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
開発人員(社員) R&D Employee	761	724	95.1%	707
開発人員(契約社員) R&D Contracted Employee	112	108	96.4%	105
合計 Total	873	832	95.3%	812

●減価償却費 Depreciation

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
カプコン Capcom Japan	1,724	1,884	109.2%	665
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	478	432	90.4%	243
グループ合計 Total	2,202	2,316	105.2%	908

●設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
カプコン Capcom Japan	1,404	2,391	170.3%	822
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	407	3,000	737.1%	2,910
グループ合計 Total	1,811	5,391	297.7%	3,733

単体の主要経営指標 *Non-consolidated Financial Review on FY 2002, Sep/2003 and Projection for FY 2003*

●経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
売上高 Net Sales	43,454	45,500	104.7%	16,895
売上総利益 Gross Profit	13,678	14,500	106.0%	5,685
利益率 % of Gross Profit	31.5%	31.9%		33.6%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	9,449	9,400	99.5%	3,993
営業利益 Operating Income	4,229	5,100	120.6%	1,691
利益率 % of Operating Income	9.7%	11.2%		10.0%
経常利益 Ordinary Income	4,302	5,100	118.5%	1,485
利益率 % of Ordinary Income	9.9%	11.2%		8.8%
当期利益 Net Income	△ 13,741	3,000	-	830
利益率 % of Net Income	-31.6%	6.6%		4.9%

●部門別売上 Sales by Segments

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9	
コンシューマ用 (PC含む) Consumer (including PC)	国内 Domestic	22,661	22,663	100.0%	6,037
	海外 Overseas	7,472	6,203	83.0%	2,081
	計 Sub Total	30,133	28,866	95.8%	8,119
業務用 Arcade Game Sale	国内 Domestic	1,085	2,019	186.1%	2,744
	海外 Overseas	5	-	-	-
	計 Sub Total	1,090	2,019	185.2%	2,744
AM施設 Arcade Operation	9,046	10,133	112.0%	4,679	
映画 Movie Project	国内 Domestic	8	1	12.5%	2
	海外 Overseas	407	250	61.4%	141
	計 Sub Total	415	251	60.5%	143
ロイヤリティその他 Royalty revenue and Others	国内 Domestic	2,497	3,940	157.8%	1,091
	海外 Overseas	243	290	119.3%	118
	計 Sub Total	2,740	4,230	154.4%	1,209
Pパロ Pachinko-system	27	-	-	-	
合計 Total	43,454	45,500	104.7%	16,895	

●主要経費 Break-down of Major Expenses

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
販売促進費 Promotion Expense	3,691	3,680	99.7%	1,141
人件費 Personnel Expense	9,847	10,172	103.3%	4,822

●減価償却費内訳 Break-down of Depreciation

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
経費 G&A Expenses	799	763	95.5%	312
レンタル償却原価 Reverse Slang Equipment	-	-	-	-
施設償却原価 Arcade Equipment	925	1,121	121.2%	352
合計 Total	1,724	1,884	109.3%	665

●設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
AM施設・レンタル Arcade Operation	1,040	1,969	189.3%	689
その他 Others	364	422	115.9%	132
合計 Total	1,404	2,391	170.3%	822

●AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位:店 Unit: locations)

	2003/3	2004/3	2003/9
カプコン Capcom Japan	30	33	31
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	3	0	1
グループ合計 Total	33	33	32

●国内・海外比率 Domestic/Overseas Sales Ratio

(単位:百万円 Unit:Millions of Yen)

	2003/3	2004/3	%	2003/9
国内 Domestic	35,326	38,757	109.7%	14,553
海外 Overseas	8,128	6,743	83.0%	2,342
合計 Total	43,454	45,500	104.7%	16,895