

---

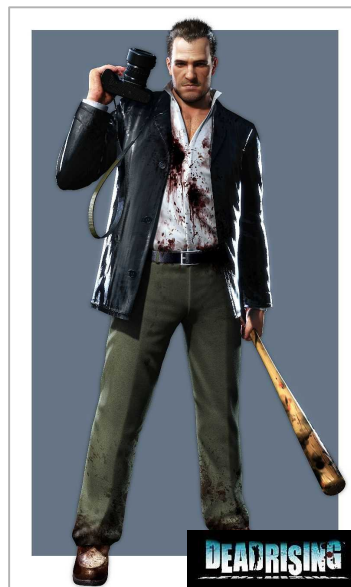
---

# COMPANY PROFILE

## MAY-2006



戦国BASARA 2  
Devil Kings2



デッドライジング  
DEAD RISING



ロストプラネット ~エクストリーム コンディション~  
LOST PLANET EXTREME CONDITION

**CAPCOM**<sup>®</sup>

---

---

< 目次 Contents >

1 . 連結損益計算書 Consolidated Statements of Income	・・・P2
2 . 連結貸借対照表 Consolidated Balance Sheets	・・・P11
3 . 連結キャッシュ・フロー計算書 Consolidated Statements of Cash Flows	・・・P15
4 . コンテンツ市場概況 Contents Market Overview	・・・P17
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	・・・P22
6 . DATA FILE	・・・P39

---

---

# 1 . 2006年3月期 連結損益計算書

Consolidated Statements of Income

from April 1, 2005 to March 31, 2006

# 2006年3月期 連結決算概況

Overview of Financial Results ended March 31, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/3	2006/3	増減 Difference
売上高	Net Sales	65,895	70,253	4,358
営業利益	Operating Income	7,752	6,580	-1,172
経常利益	Ordinary Income	7,399	7,016	-383
当期純利益	Net Income	3,622	6,941	3,319

前期比では、売上高および当期純利益は上回るものの、営業利益および経常利益は下回る。

In comparison with the previous year, Net Sales and Net Income rose and while Operating Income, Ordinary Income fell lower than previous ones.

# 2006年3月期 連結決算概況

Overview of Financial Results ended March 31, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2006/3Plan	2006/3	増減 Difference
売上高	Net Sales	70,000	70,253	253
営業利益	Operating Income	7,700	6,580	-1,120
経常利益	Ordinary Income	7,400	7,016	-384
当期純利益	Net Income	8,900	6,941	-1,959

計画比では、売上高は若干上回るものの、営業利益、経常利益および当期純利益は下回る。

In comparison with the company forecast, Net Sales was higher than expected while Operating Income, Ordinary Income and Net Income fell below expectations.

# 2006年3月期 連結決算概況のポイント

Summary of Financial Results ended March 31, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/3	2006/3	増減 Difference
売上高	Net Sales	65,895	70,253	4,358

**「モンスターハンター ポータブル」や「モンスターハンター2」が好調  
また、「バイオハザード4」や「ロックマン エグゼ6」の販売も堅調**

“Monster Hunter freedom” and “Monster Hunter 2” showed good sales performance while “Resident Evil 4” and “Megaman Battle Network 6” are enjoying steady sales as well.

**パチスロ機向け液晶表示基板販売の増加**

Increase in the sale of Pachislo LCD panel devices.

**アミューズメント施設運営における新設店の寄与**

Opening of new amusement facilities contributed to the revenue increase.

# 2006年3月期 連結決算概況のポイント

Summary of Financial Results ended March 31, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/3	2006/3	増減 Difference
コンシューマ用 ゲームソフト	Home Video Games	39,985	42,718	2,733
アミューズメント 施設運営	Arcade Operations	10,934	11,568	634
業務用機器販売	Arcade Games	7,411	6,956	-455
コンテンツ エキスパンション	Contents Expansion	4,207	5,742	1,535
その他	Others	3,356	3,268	-88
合計	Total	65,895	70,253	4,358

それぞれの詳細については、P22「グローバルな成長に向けた各事業戦略」に記載

A detailed financial statement can be found on P22, in the slide titled “Segment Strategy for growth in the global market”

# 2006年3月期 連結決算概況のポイント

Summary of Financial Results ended March 31, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	増減 Difference
営業利益 Operating Income	7,752	6,580	-1,172

	2005/3	2006/3	増減 Difference	
日本 Japan	売上高 Net Sales	42,358	48,683	6,325
	営業利益 Operating Income	8,298	8,749	451
	営業利益率 Operating Margin	19.6%	18.0%	-1.6%

**国内での家庭用ゲーム事業の健闘およびコンテンツエキスパンション事業の拡大** Domestic Home Video Games and Contents Expansion Business underwent favorable growth.

**業務用機器販売事業における有力商品の発売延期および原価率の上昇(商品構成の変化)** Releases of major product was postponed to the coming year and COGS of Arcade Game Sales Business were increased due to diversification of the products.



# 2006年3月期 連結決算概況のポイント

Summary of Financial Results ended March 31, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	増減 Difference
営業利益 Operating Income	7,752	6,580	-1,172

	2005/3	2006/3	増減 Difference	
北米 North America	売上高 Net Sales	14,721	11,748	-2,973
	営業利益 Operating Income	1,433	173	-1,260
	営業利益率 Operating Margin	9.7%	1.5%	-8.3%

軟調な市況と相俟って、「新鬼武者」をはじめ、多くのタイトルが計画を未達

In the weakening game market, sales of many titles including "Onimusha Dawn of Dreams " performed below expectations.

# 2006年3月期 連結決算概況のポイント

Summary of Financial Results ended March 31, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	増減 Difference
営業利益 Operating Income	7,752	6,580	-1,172

	2005/3	2006/3	増減 Difference	
欧州 Europe	売上高 Net Sales	8,389	9,105	716
	営業利益 Operating Income	386	40	-346
	営業利益率 Operating Margin	4.6%	0.4%	-4.2%

期待作「ウイズアウトウォーニング」や「新鬼武者」の伸び悩み

Highly anticipated titles such as "Without Warning" and "Onimusha Dawn of Dreams" struggled.

# 2006年3月期 連結決算概況のポイント

Summary of Financial Results ended March 31, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	増減 Difference
当期純利益 Net Income	3,622	6,941	3,319

過年度法人税等・・・1,832百万円 Corporate Tax From Previous Period・・・1,832 million yen

・移転価格税制に基づく更正処分 Tax Assessment based on transfer pricing adjustment

法人税等調整額・・・2,413百万円 Corporate Tax Adjustments・・・(2,413) million yen

・ステイタス特別清算の終結 Dissolution of our subsidiary company Status Co., Ltd. was completed.

・単体の繰越欠損金が増加 Loss increment carried forward in Capcom Japan

・繰延税金資産に係る評価性引当金を見直した結果、法人税等調整額を計上  
(中期計画等をベースに回収可能性を検討)

We reviewed the valuation reserve for the deferred tax assets and posted the corporate tax adjustments.  
(Based on current analysis of the possibility of collecting the net profits in our Mid-Term Plans)

---

---

## 2 . 2006年3月期 連結貸借対照表

Consolidated Balance Sheets as of March 31, 2006

# 2006年3月期 連結貸借対照表

Consolidated Balance Sheets as of March 31, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/3	2006/3	増減 Difference
流動資産	Current asset	78,884	68,075	-10,809
固定資産	Fixed asset	27,476	30,381	2,905
資産合計	Total assets	106,361	98,457	-7,904
流動負債	Current liabilities	31,344	26,942	-4,402
固定負債	Long-term liabilities	42,525	32,050	-10,475
負債合計	Total liabilities	73,869	58,992	-14,877
資本合計	Total shareholders' equity	32,491	39,464	6,973
負債、少数株主持分 および資本合計	Total liabilities, minority interest and shareholders' equity	106,361	98,457	-7,904

# 2006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, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/3	2006/3	増減 Difference
現金および預金	Cash and cash equivalents	43,538	40,453	-3,085
有価証券	Negotiable Securities	1,999	199	-1,800
受取手形および売掛金	Notes and accounts receivable	14,417	12,812	-1,605
ゲームソフト仕掛品	Game software products in-progress	9,399	6,348	-3,051

## (1) 現金および現金同等物 Cash and cash equivalents

第3回無担保転換社債の償還に伴う減少 Reduction of liability by redemption of convertible bonds hence cash & cash equivalents were largely reduced compared to the previous year.

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

前年第4四半期販売の液晶表示基板、業務用機器および大型タイトルの売掛金回収に伴う減少 Decrease in accounts receivable due to collection of the same of arcade game sales from Q4 of the previous year

## (3) ゲームソフト仕掛品 Game software products in-progress

大型タイトル等の開発費の高い製品発売に伴う減少 High R&D costs for main titles released leading to a decrease of Game software products in-progress

# 2006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, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/3	2006/3	増減 Difference
短期借入金	Short-term borrowings	4,893	700	-4,193
1年以内償還予定の転換社債	Convertible bonds repayable within 1 year	12,262	10,000	-2,262

## (4) 短期借入金 Short-term borrowings

コミットメントラインの締結に伴い、借入金を返済

Loans were repaid with the term fulfillment of contractual commitments.

## (5) 1年以内償還予定の転換社債 Convertible bonds repayable within 1 year

2007年3月30日に第4回無担保転換社債100億円を償還予定

Redemption of "4th unsecured convertible bond issued" of 10 billion yen will be on March 30, 2007.

---

---

# 3 . 2006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, 2005 to March 31, 2006



# 2006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 Flows from April 1, 2005 to March 31, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	増減 Difference
営業活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from operating activities	7,977	13,921	5,944
投資活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from investing activities	-1,099	-1,779	-680
財務活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from financing activities	6,251	-18,259	-24,510

## (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およびゲームソフト仕掛品ならびに売上債権の減少による資金の増加  
Increment in funds by net profit before taxation and other adjustments due to decrease in Game software products in-progress as well as Accounts receivable

## (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

転換社債の償還、借入金の返済および配当金の支払  
Redemption of convertible bonds, repayment for loans and disbursement of dividend

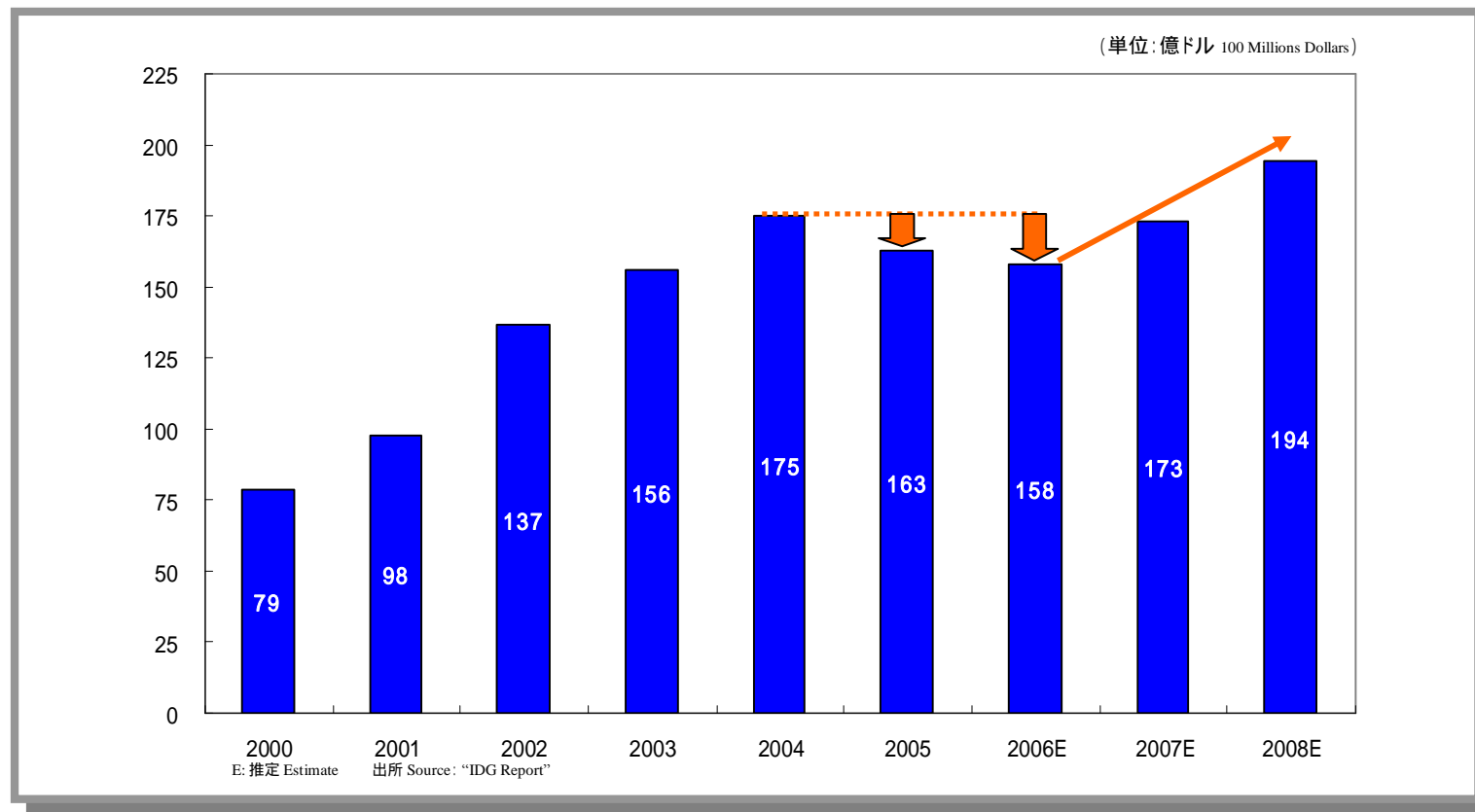
---

---

## 4 . コンテンツ市場概況

### Contents Market Overview

## 4-1. ゲームソフト市場規模 Market Size of Console and PC Software

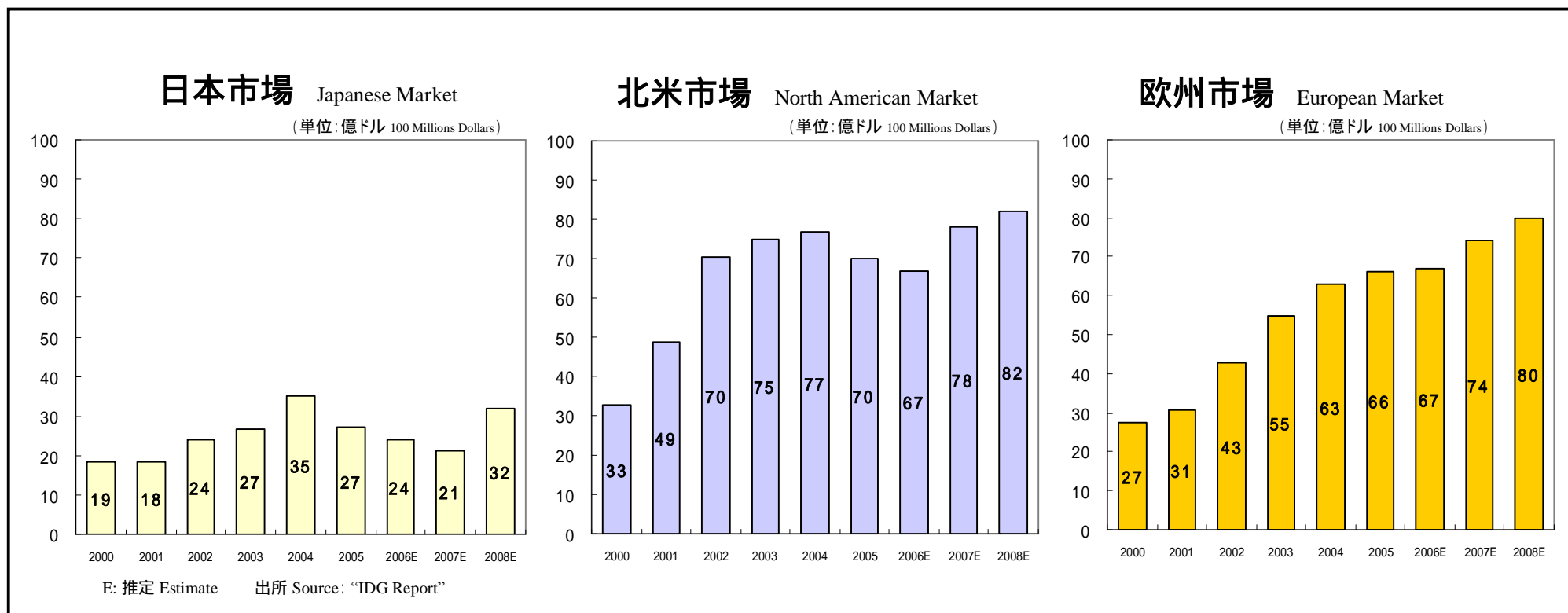


“次世代機の立ち上がりが遅れ端境期は長引くが、  
業界は2007年より再成長する”

“Revitalization of software market to be triggered by new hardware for handheld and console platforms in the year 2007”

## 4-2. 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



**“一層の成長が見込まれる海外市場での成功が重要なポイント”**  
“Successful growth in the overseas markets is one important area of Capcom’s expansion plans.”

## 4-3. 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

#### 日本市場におけるマーケットシェア (2005年)

Japanese market share based on actual sales in CY2005

(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. 任天堂 Nintendo	46,309	15.20%	1.86%
2. バンダイ Bandai	33,776	11.09%	3.34%
3. コナミ Konami	31,392	10.30%	-0.23%
4. スクウェア・エニックス Square-Enix	24,093	7.91%	-8.18%
5. SCE SCE	23,896	7.84%	4.56%
6. ナムコ Namco	18,884	6.20%	1.42%
<b>7. カプコン Capcom</b>	<b>18,482</b>	<b>6.07%</b>	<b>0.39%</b>
8. コーエー Koei	14,170	4.65%	0.02%
9. セガ Sega	13,748	4.51%	1.76%
10. バンプレスト Banpresto	13,305	4.37%	0.96%
その他 Others	66,609	21.86%	-
合計 Total	304,664	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"

“シェアは微増に留まるも、翌年からはモンスターハンターシリーズのヒットが相次ぐ”

“Market share increased slightly while the Monster Hunter series became a hit since the beginning of the next year”

## 4-4. 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(2005年)

North American market share based on actual sales in CY2005

(単位:千ドル Unit:USD1,000)

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	1,313,028	22.00%	0.48%
2. 任天堂 Nintendo	617,326	10.34%	-0.45%
3. アクティベーション Activision	555,048	9.30%	0.79%
4. THQ THQ	426,576	7.15%	0.38%
5. ソニー Sony	399,982	6.70%	2.24%
6. テイク2 Take2	348,423	5.84%	-2.86%
7. UBIソフト Ubisoft	276,151	4.63%	1.21%
8. ルーカスアーツ LucasArts	275,785	4.62%	2.68%
⋮	⋮	⋮	⋮
<b>14. カプコン Capcom</b>	<b>130,554</b>	<b>2.19%</b>	<b>0.50%</b>
その他 Others	1,625,437	27.25%	-
合計 Total	5,968,309	100.00%	-

\* 出所「TRSTS レポート」 Source:TRSTS Report

### 欧州(英国)市場におけるマーケットシェア(2005年)

European(UK) market share based on actual sales in CY2005

(単位:千ポンド Unit:GBP1,000)

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	518,330	21.83%	-3.13%
5. THQ THQ	211,321	8.90%	3.49%
4. ソニー Sony	208,464	8.78%	1.44%
3. アクティベーション Activision	187,736	7.91%	0.55%
5. 任天堂 Nintendo	165,382	6.97%	0.52%
6. UBIソフト Ubisoft	158,360	6.67%	1.66%
2. テイク2 Take2	130,652	5.50%	-4.75%
8. コナミ Konami	127,575	5.37%	1.08%
⋮	⋮	⋮	⋮
<b>11. カプコン Capcom</b>	<b>52,203</b>	<b>2.20%</b>	<b>0.96%</b>
その他 Others	614,387	25.88%	-
合計 Total	2,374,410	100.00%	-

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

“両市場ともにシェア微増、特に英国では大きく順位を上げ、Top10が射程内に”

“Capcom grew slightly in both markets, and we will aim for the growth of the UK market share to be within the top 10 positions.”

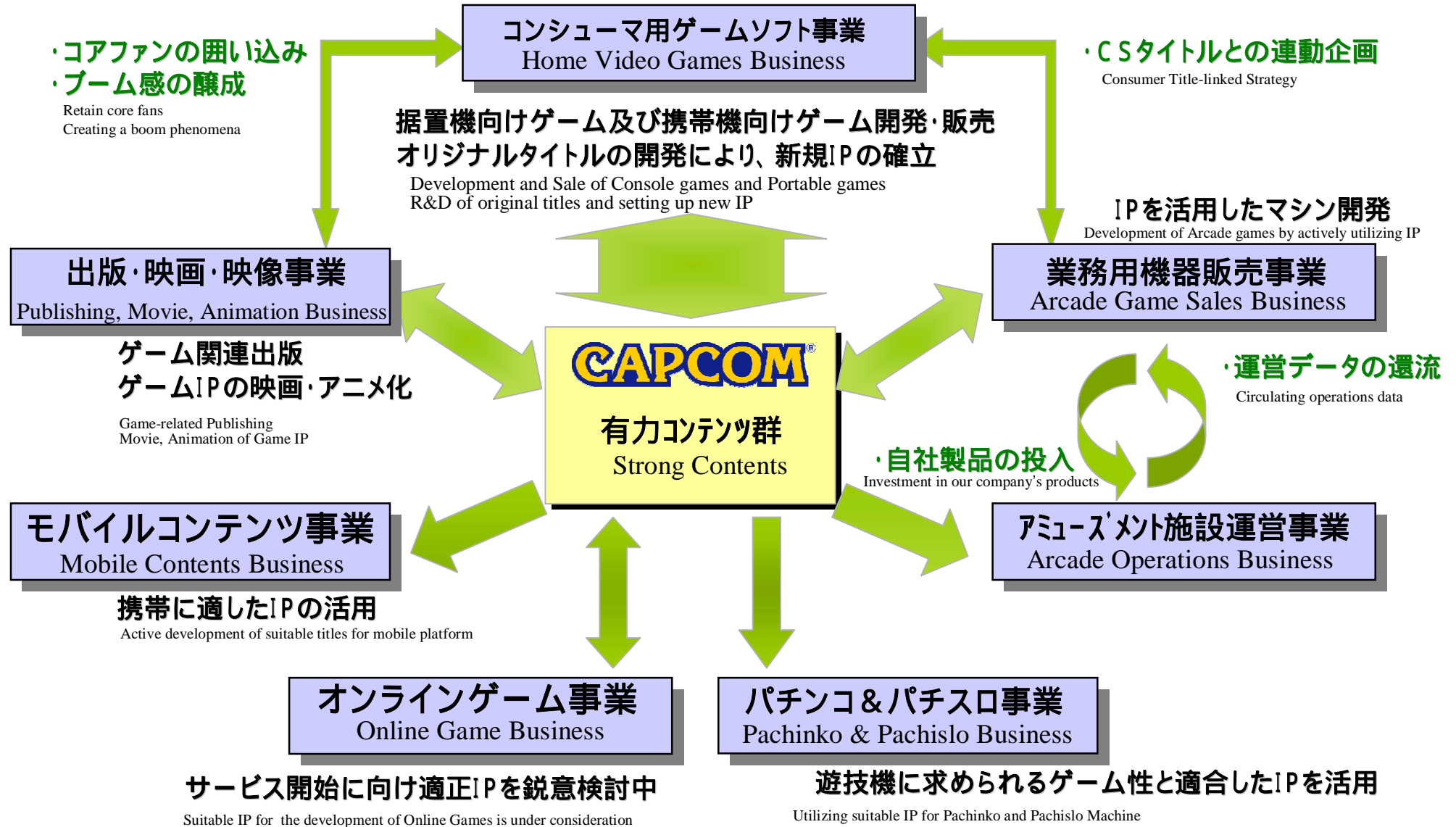
---

---

## 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 Capcom's Strategy





## 5-2. コンシューマ用ゲームソフト事業 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)



### 中期タイトルマップ Mid-term R&D Schedule

・上記3つの戦略の具体化およびモニタリングを中期タイトルマップにより実施  
Implementation of R&D strategies and its monitoring process through Mid-term R&D schedule

## 5-3. コンシューマ用ゲームソフト事業 戦略 Home Video Games Business Strategy

### 1. ハード戦略 Platform Strategy

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

- ・ Xbox 360、PS3、Wii、それぞれのハードスペックや地域シェアに合わせた  
タイトル開発を推進 Development of titles to match the specifications of the next-generation consoles  
and to retain our market share in the region
  - ・ Xbox360 「デッドライジング」、「バイオハザード5」、「ロストプラネット」  
“Dead Rising”, “Resident Evil 5”, “Lost Planet” for Xbox360
  - ・ PS3 「デビルメイクライ4」、「バイオハザード5」、「モンスターハンター3」  
“Devil May Cry 4”, “Resident Evil 5”, “Monster Hunter 3” for PS3
  - ・ Wii 「バイオハザード」シリーズ “Resident Evil Series” for Wii

#### (2) 携帯機のラインナップ強化 Strengthen game lineup for portable game consoles

- ・ 今後もさらなる成長が見込める携帯機市場には、よりタイトル数を配分  
There will be an increased number of titles in our lineup for portable game consoles as we foresee much  
growth in the portable games market
  - ・ ニンテンドーDS向け計画 10タイトル 10 titles have been planned for the Nintendo DS Platform
  - ・ PSP向け計画 21タイトル 21 titles have been planned for the PSP Platform
- ・ ニンテンドーDS、PSPそれぞれのユーザー層に対応したタイトル開発を推進  
Development of titles corresponding to the various types of Nintendo DS and PSP users are being implemented.

## 5-4. コンシューマ用ゲームソフト事業 戦略 Home Video Games Business Strategy

### 2. コンテンツ戦略 Contents Strategy

#### (1) 複数事業間で連携し、ワンコンテンツ・マルチユースを推進

Promotion of multiple usage of original content among several businesses

- ・タイトルへの接触機会を増やしブーム感を盛り上げ、ブランド価値を向上

By raising user-awareness by increasing contact chances between the user and the title, the brand value will be raised as well.

#### (2) 次世代機・新携帯機における新規フランチャイズの確立

Setting up new franchises for the next generation and the portable game consoles

- ・Xbox360「デッドライジング」や「ロストプラネット」に続き、各ハードの特性を活かした新規フランチャイズを複数立ち上げる

In the wake of the development of “Dead Rising” and “Lost Planet” for Xbox 360, we will continue to set up several new franchises based on the distinctive qualities of each platform.

#### (3) ライセンスタイトルの強化 Strengthening licensed titles

- ・漫画やアニメ原作の著作権を獲得し、原作ファンを確実に取り込めるタイトルを投入していく

By obtaining the license & rights to original works of animation and comics, we are able to enjoy the support of the fans of the original works as well.

## 5-5. コンシューマ用ゲームソフト事業 戦略 Home Video Games Business Strategy

### 3. 地域戦略 Regional Strategy

#### (1) 現地開発体制の再構築 Reorganization of overseas R&D structure

##### ・北米・欧州向けのタイトルを現地で開発、ラインナップ強化

Shift of US/UK title development work to overseas local subsidiaries with plans to strengthen product and lineup

2005年は、両地域ともシェア微増に留まるも、欧州では順位上昇

Maintain growth of CY2005 while raising market share position in UK

#### (2) 海外営業組織の強化 Strengthening of overseas operations' structure

##### ・直販体制の強化 Strengthen direct distribution system

北米販売代理店の見直し Review of sales representatives in North America



Xbox360 「DEAD RISING」



Xbox360 「LOST PLANET EXTREME CONDITION」

## 5-6. コンシューマ用ゲームソフト事業 タイトル販売実績

Home Video Games Business: Titles Results Released in Fiscal Year ended March 31, 2006

### 2006/3期 主要タイトル販売実績 Sales Performance of main titles released in fiscal year ended March 31, 2006

(単位:千本'000 copies)

タイトル名 Title	地域 Region	発売日 Released Date	実績 Result
PS2 バイオハザード4 Resident Evil 4	日本 Japan	12/1	490
	米国 North America	10/25	610
	欧州 Europe	11/4	710
PS2 新 鬼武者 Onimusha -Dawn of Dreams-	日本 Japan	1/26	340
	米国 North America	3/14	160
	欧州 Europe	3/17	140
PSP モンスターハンター ポータブル Monster Hunter Freedom	日本 Japan	12/1	610
GBA ロックマン エグゼ 6 Megaman Battle Network 6	日本 Japan	11/23	610
PS2 モンスターハンター 2 Monster Hunter 2	日本 Japan	2/16	540
PS2 戦国BASARA Devil Kings	日本 Japan	7/21	190
	米国 North America	10/11	80
	欧州 Japan	2/6	40
PS2 ダークウォッチ Dark Watch	米国 North America	8/16	340
- ロックマンシリーズ Megaman Series	全世界 Worldwide	-	1,700

## 5-7. コンシューマ用ゲームソフト事業 タイトル販売計画

Home Video Games Business: Titles Projection Releasing in Fiscal Year ending March 31, 2007

### 2007/3期 主要タイトル販売計画 Scheduled releasing date of main titles coming up in fiscal year 2007

(単位:千本'000 copies)

タイトル名 Title		地域 Region	発売日 Releasing Date	計画 Plan
PS2 大神 OKAMI		日本 Japan	4/20	390
		米国 North America	9月 September	
		欧州 Japan	下期 2nd Half	
PS2 戦国BASARA 2 Devil Kings 2		日本 Japan	7/27	250
Xbox 360 デッドライジング DEAD RISING		日本 Japan	夏 summer	660
		米国 North America	8月 August	
		欧州 Europe	8月 August	
Xbox 360 ロストプラネット LOST PLANET		日本 Japan	冬 Winter	740
		米国 North America	第4Q 4th quarter	
		欧州 Europe	第4Q 4th quarter	
NDS 逆転裁判4 Phoenix Wright 4		日本 Japan	冬 Winter	200
- ロックマンシリーズ Megaman Series		全世界 Worldwide	-	910



PS2「大神」  
“OKAMI”



PS2「戦国BASARA 2」  
“Devil Kings2”

## 5-8. コンシューマ用ゲームソフト事業 販売本数推移

Home Video Games Business: Unit Sales

### コンシューマ用ゲームソフト事業 Home Video Games Business

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	2007/3Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	39,985	42,718	31,500	-11,218
営業利益率 Operating Margin	9.8%	6.8%	6.5%	-0.3%

(単位:千本 '000 copies)

タイトル数 Titles	71	88	77	-11
日本 Japan	4,100	5,400	4,100	-1,300
米国 North America	5,600	4,700	3,700	-1,000
欧州 Europe	3,550	3,120	2,000	-1,120
アジア Asia	250	180	200	20
合計 Total	13,500	13,400	10,000	-3,400

(内訳: Breakdown)

(単位:千本 '000 copies)

他社タイトル Distribution Titles	1,400	1,400	1,200	-200
旧作・廉価版 Old Titles	2,250	2,000	1,800	-200

## 5-9. アミューズメント施設運営事業 市場分析 Arcade Operations: Market Analysis

### アミューズメント施設事業売上高(2006/3期) Arcade Operations Business Sales in FY2005

(単位:百万円 Millions of Yen)

	売上高 Sales	主要各社間 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 rise
カプコン Capcom	11,568	4.6%	2,438	21.1%	105.8%
アルゼ Aruze	16,011	6.3%	1,927	12.0%	99.0%
バンダイナムコ Namco Bandai	78,792	31.1%	2,506	3.2%	96.3%
スクウェア・エニックス Square Enix	41,069	16.2%	-1,170	-2.8%	97.2%
セガサミー Sega Sammy	106,245	41.9%	9,244	8.7%	127.7%
主要5社合計 Total	253,685	100.0%	-	-	-

出所: 各社06/3期決算短信および補足資料 Source: Financial Results for 2005 by respective company and support documentation

スクウェア・エニックスは、タイトーの全事業を合算表示 Taito sales: No segment sales at Taito is broken up.

“高い営業利益率を堅持し、今後は規模の拡大を図る”

“Aim to expand business scale while maintaining high operating profitability”



## 5-10. アミューズメント施設運営事業 戦略 Arcade Operations Business Strategy

### 事業戦略 Arcade Operations Business Strategy

“大型複合商業施設(GMS)内に継続出店”

Continue opening arcades in large commercial complexes

“大型面積・業態複合型のロードサイド店舗の展開を加速”

Increase rate of opening roadside arcades

“徹底したスクラップ&ビルドによる収益確保”

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

	2005/3	2006/3	2007/3Plan
出店 New Stores	1	2	6
退店 Closing Stores	3	2	3
店舗数 Total	30	30	33

### アミューズメント施設運営事業 Arcade Operations Business

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	2007/3Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	10,934	11,568	14,300	2,732
営業利益率 Operating Margin	21.0%	21.1%	20.3%	-0.8%
既存店売上前年比 Year-to-year ratio of existing stores	93%	100%	103%	3.0%



「プラサカプコン千葉長沼店」  
Plaza Capcom Chiba Naganuma

## 5-11. 業務用機器販売事業 市場分析 Arcade Games Sales: Market Analysis

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

(単位: 億円 100Million Yen)

		2004/3	2005/3	構成比 Component	増減率 Growth Rate
プライズ	Prize	574	489	29.2%	-14.8%
メダル	Medal	374	370	22.1%	-1.1%
専用筐体	Dedicated	232	258	15.4%	11.2%
ゲーム用 カード類	Game Card	-	55	3.3%	-
メイキング	Printing	185	195	11.6%	5.4%
基板ソフト	Video	119	138	8.2%	16.0%
音楽ゲーム	Music Game	34	33	2.0%	-2.9%
その他	Others	123	140	8.3%	13.8%
合計	Total	1,640	1,677	100.0%	2.3%

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・メダル機がトップシェアを維持する一方、  
カードゲーム機が急成長”

“Medal games and prize-winning games maintains the top sales in arcade game sales, while card games are growing rapidly”

# 5-12. 業務用機器販売事業 戦略 Arcade Games Sales Business Strategy

## 事業戦略 Arcade Games Sales Business Strategy

**“引き続き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  
**“店舗面積の拡大に対応し、高付加価値の大型機器開発を推進”**  
 Promoting the development of large-scale arcade machines in conjunction with the expanding size of the arcade facilities

## ジャンル別製品ラインナップ Main Titles coming up in FY2006

- ・ プライズゲーム 計画130台 Prize-winning Game: 130 units    ・メダルゲーム 計画3,500台 Medal Game: 3,500 units
- ・ 子供用カードゲーム機 「ロックマン エグゼ」他2機種計画 Card Arcade Games for children “Megaman Battle Network” in addition 2 machines
- ・ ビデオゲーム 計画5,500台 Video Game: 5,500 units  
**「機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.」**  
“Mobile Suit Gundam Seed Destiny: Federation vs. Z.A.F.T. (©劇団エージェンシー サンライズ 毎日放送)



「ドンキーコングバナナキングダム」  
(C) 2004 Nintendo. DONKEY KONG JUNGLE BEAT は任天堂の商標です。(C) CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

## 業務用機器販売事業 Arcade Game Sales Business

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	2007/3Plan	増減 Difference
売上 <small>Net Sales</small>	7,411	6,956	12,100	5,144
営業利益率 <small>Operating Margin</small>	26.2%	16.0%	18.4%	2.4%

## 5-13. コンテンツエキスパンション事業 戦略 Contents Expansion Business Strategy

### 事業戦略 Contents Expansion Business Strategy

#### “積極的な事業展開による、収益基盤の強化”

“Active expansion of the contents business to strengthen the profitability base”

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

- ・ ソフト開発受託に並行し、より高収益な液晶表示基板の販売を目指す

While receiving software development outsourcing jobs, the sales of higher revenue LCD panels devices is targeted as well

パチスロ機「鬼武者3」(2005年3月期 基板開発販売)

Pachislo Machine “Onimusha 3” (2005/3 R&D and Sale of LCD Panel)

パチンコ機1機種(2006年3月期 ソフト開発受託)

Pachinco Machine (2006/3 Outsourcing job of software development received)

- ・ 今期計画タイトル Titles Planned for the Coming Year

- ・ ハードウェアの販売 1機種 Sale of hardware – 1 machine type

- ・ ソフトウェアの開発 2機種 R&D of software – 2 machine types



「鬼武者3」

”Onimusha3”

©CAPCOM 2004/ ©Sammy ©RODEO

## 5-14. コンテンツエキスパンション事業 戦略 Contents Expansion Business Strategy

### モバイルコンテンツ事業 Mobile Contents Business

- ・既存プロパティを携帯コンテンツとして最適化  
Maximaization of existing property into mobile phone business  
「モンスターハンターi」を、NTTドコモ“FOMA90X”向けに配信中  
"Monster Hunter i" for NTT Docomo's FOMA 90X series in service
- ・北米、欧州での積極的な展開 Business expansion in US and Europe  
LAにモバイル事業拠点を設立  
Establishment of mobile business office in LA
- ・海外モバイル事業会社の買収 Acquisition of Overseas Mobile Contents Companies  
北米キャリアとの連携強化  
Strengthen partnership with North American carriers  
ライトユーザー向け人気タイトルの獲得  
Acquire rights to the popular title targeted at light users



“Monster Hunter i”

### コンテンツエキスパンション事業 Contents Expansion Business

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	2007/3Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	4,207	5,742	6,200	458
営業利益率 Operating Margin	41.4%	41.1%	27.1%	-14.0%

## 5-15. その他事業 戦略 Licensing-Out Business Strategy

### 事業戦略 Licensing-Out Business Strategy

#### “ワンコンテンツ・マルチユースの徹底”

“Multiple usage of original content to fully expend business opportunities”

### キャラクターコンテンツ事業 Character Contents Business

- ・ **映画、映像事業の強化** Strengthening of the Movie, Animation Business
  - ・ **ライセンスアウトに留まらないより本格的な映画事業を展開**  
Develop a full-scale movie business than remaining in the licensing out business
  - ・ **ゲームタイトルとの連動展開で、相乗効果を狙う**  
Develop the business in conjunction with game titles, to harness the full collaboration effects
- ・ **玩具事業の強化** Strengthen the Toy Business
  - ・ **玩具事業担当の専任者を配置**  
Specific personnel for the management of the toy business will be assigned
  - ・ **家庭用ゲーム事業や業務用機器事業との連携による、自社独自の玩具事業の立ち上げ**  
Promote the toy business unique to Capcom by collaborating home video games business and arcade game sales business.
  - ・ **玩具メーカーとの共同展開も引き続き推進(ロックマン関連商品等)**  
Continue to collaborate with toy makers to promote our licensed products further (Megaman goods etc)



ロックマンエグゼ BEAST+

(C) CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京  
(C) CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo  
2002, 2006 All Rights Reserved.

# 2007年3月期 業績予想 Business Forecast of Fiscal Year 2006

(単位:百万円 Millions of Yen)

		2006/3	2007/3Plan	増減 Difference
売上高	Net Sales	70,253	68,400	-1,853
営業利益	Operating Income	6,580	7,000	420
経常利益	Ordinary Income	7,016	7,000	-16
当期純利益	Net Income	6,941	3,900	-3,041

**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, 2007 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 2004, 2005 and Projection for FY 2006

### 経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	%	2007/3
売上高 Net Sales	65,895	70,253	106.6%	68,400
売上総利益 Gross Profit	22,744	22,315	98.1%	23,100
利益率 % of Gross Profit	34.5%	31.8%	-	33.8%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	14,991	15,735	105.0%	16,100
営業利益 Operating Income	7,752	6,580	84.9%	7,000
利益率 % of Operating Income	11.8%	9.4%	-	10.2%
経常利益 Ordinary Income	7,399	7,016	94.8%	7,000
利益率 % of Ordinary Income	11.2%	10.0%	-	10.2%
当期利益 Net Income	3,622	6,941	191.6%	3,900
利益率 % of Net Income	5.5%	9.9%	-	5.7%

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

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	%	2007/3
コンシューマ用ゲームソフト Home Video Games	39,985	42,718	106.8%	31,500
AM施設 Arcade Operation	10,934	11,568	105.8%	14,300
業務用機器 Arcade Game Sales	7,411	6,956	93.9%	12,100
CE事業 Contents Expansion	4,207	5,742	136.5%	6,200
その他 Others	3,356	3,268	97.4%	4,300
合計 Total	65,895	70,253	106.6%	68,400

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

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	%	2007/3
日本 Japan	42,358	48,683	114.9%	53,100
北米 North America	14,721	11,748	79.8%	9,700
欧州 Europe	8,389	9,105	108.5%	5,200
その他 Other territories	426	717	168.3%	400
合計 Total	65,895	70,253	106.6%	68,400

### 広告宣伝 Promotional Expense

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	%	2007/3
単体 Capcom Japan	2,584	2,933	113.5%	2,900
連結 Consolidated	6,316	5,602	88.7%	4,600

### AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位: 店 Unit: locations)

	2004/3	2005/3	2006/3	2007/3
連結 Consolidated	32	30	30	33

### 設備投資 Capital Expenditure

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	%	2007/3
単体 Capcom Japan	1,320	1,422	107.7%	3,174
連結 Consolidated	1,586	1,512	95.3%	3,274

### 減価償却費 Depreciation

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	%	2007/3
単体 Capcom Japan	1,467	1,438	98.0%	1,700
連結 Consolidated	2,101	1,936	92.1%	2,200

### 従業員数 Number of Employees

(単位: 人 Unit: Persons)

	2005/3	2006/3	%	2007/3
単体 Capcom Japan	971	1,028	105.9%	1,070
連結 Consolidated	1,175	1,212	103.1%	1,250

### 開発投資額 R&D Investment Cost

(単位: 百万円 Millions of Yen)

	2005/3	2006/3	%	2007/3
開発投資額 R&D Investment Cost	11,286	12,288	108.9%	14,500
内 研究開発費 Technical R&D Cost	1,323	1,864	140.9%	2,300

### ソフト出荷本数 Sales Units Shipped

(単位: 千本 '000 copies)

			2004/3	2005/3	2006/3	2007/3(Plan)
Playstation 2	タイトル数	Total Titles	27	40	51	33
	計	Sub Total	5,700	7,300	7,930	3,400
Playstation 3	タイトル数	Total Titles				3
	計	Sub Total				150
PSP	タイトル数	Total Titles		1	15	21
	計	Sub Total		150	1,600	2,500
Game Cube	タイトル数	Total Titles	7	5	2	0
	計	Sub Total	1,170	2,000	800	0
Game Boy	タイトル数	Total Titles	10	7	2	2
	計	Sub Total	3,600	3,400	1,500	300
NintendoDS	タイトル数	Total Titles			4	10
	計	Sub Total			950	1,600
Xbox	タイトル数	Total Titles	6	7	12	1
	計	Sub Total	350	250	580	100
Xbox360	タイトル数	Total Titles			1	6
	計	Sub Total			5	1,850
PCその他	タイトル数	Total Titles	41	11	1	1
	計	Sub Total	780	400	35	100
合計 Total	タイトル数	Total Titles	91	71	88	77
	計	Sub Total	11,600	13,500	13,400	10,000

# 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.