
2007年3月期中間決算説明会
COMPANY PROFILE
November-2006

株式会社カプコン

2006年11月13日

November 13, 2006



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 forecasts. Please note that the above business projections are based on the information that is available at the time of the Mid-Term Financial Result 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 . 中間連結損益計算書
Mid-Term Consolidated Statements of Income | ・・・P 3 |
| 2 . 中間連結貸借対照表
Mid-Term Consolidated Balance Sheets | ・・・P 12 |
| 3 . 中間連結キャッシュ・フロー計算書
Mid-Term Consolidated Statements of Cash Flow | ・・・P 16 |
| 4 . セグメント別概況および今後の戦略
Segment Overview and Strategy | ・・・P 18 |
| 5 . Data File | ・・・P 34 |

1 . 2007年3月期中間連結損益計算書

Mid-Term Consolidated Statements of Income

From April 1, 2006 to September 30, 2006

2007年3月期 中間決算概況

Overview of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/9	2006/9	増減 Difference
売上高 Net Sales	27,801	29,175	1,374
営業利益 Operating Income	666	3,042	2,376
経常利益 Ordinary Income	907	3,785	2,878
中間純利益 Net Income	3,124	1,918	-1,206

前年同期比では、中間純利益は下回るものの、売上高・営業利益・経常利益が上回る。

In comparison with the same period of the previous year, Net Income results have decreased, whereas the Net Sales, Operating Income and Ordinary Income results have increased.

2007年3月期 中間決算概況

Overview of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2006/9Plan	2006/9	増減 Difference
売上高	Net Sales	25,600	29,175	3,575
営業利益	Operating Income	1,500	3,042	1,542
経常利益	Ordinary Income	1,500	3,785	2,285
中間純利益	Net Income	750	1,918	1,168

計画比では、全項目で計画を上回る。

In comparison with the company's budgeted plans, results of Net Sales, Ordinary Income, Operating Income, and Net Income have all exceeded expectations.

2007年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/9	2006/9	増減 Difference
売上高	Net Sales	27,801	29,175	1,374

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

- ・「デッドライジング」「戦国BASARA2」「モンスターハンター・ポータブル」等、国内外で発売タイトルが好調に推移

“Dead Rising”, “Devil Kings 2” and “Monster Hunter Freedom” have all performed favorably in domestic and overseas markets.

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

- ・第一四半期に新店舗を3店開設し、売上拡大に寄与

Three new store were opened in the first quarter helping to improve Net Sales.

2007年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/9	2006/9	増減 Difference
コンシューマ用 ゲームソフト	Home Video Games	14,373	15,735	1,362
アミューズメント施設運営	Arcade Operations	5,642	6,466	824
業務用機器販売	Arcade Games	4,387	4,348	-39
コンテンツエキスパンション	Contents Expansion	2,210	1,333	-877
その他	Others	1,187	1,291	104
合計	Total	27,801	29,175	1,374

詳細は、「セグメント別概況および今後の戦略」に記載

Detailed results are explained in the “Segment Overview and Strategy” section.

2007年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/9	2006/9	増減 Difference
営業利益 Operating Income	666	3,042	2,376

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/9	2006/9	増減 Difference	
日本 Japan	売上高 Net Sales	19,822	18,978	-844
	営業利益 Operating Income	2,465	2,941	476
	営業利益率 Operating Margin	12.4%	15.5%	3.1%

P&S事業にて主要な製品販売実績なし

No introduction of major products that would have led to sales in the P&S business.

採算性の低いタイトルが大幅に減少し、減収増益

The dramatic reduction of unprofitable titles has led to increased profits despite decreased revenue.

2007年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/9	2006/9	増減 Difference
営業利益	Operating Income	666	3,042	2,376

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/9	2006/9	増減 Difference
北米 North America	売上高			
	Net Sales	4,670	6,568	1,898
	営業利益			
	Operating Income	-161	955	1,116
	営業利益率			
	Operating Margin	-3.4%	14.5%	17.9%

「デッドライジング」を中心に、発売タイトル全般が好調に推移し、増収増益
 With well-received titles such as “Dead Rising”, revenues and profits have both increased.

2007年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/9	2006/9	増減 Difference
営業利益 Operating Income	666	3,042	2,376

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/9	2006/9	増減 Difference	
欧州 Europe	売上高 Net Sales	3,179	3,090	-89
	営業利益 Operating Income	-577	455	1,032
	営業利益率 Operating Margin	-18.2%	14.7%	32.9%

タイトルラインナップは若干弱かったものの、「デッドライジング」が好調に推移し、減収増益

Despite a slightly weak title lineup, Dead Rising has done favorably. Overall, despite a decrease in revenue, profits have increased.

2007年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/9	2006/9	増減 Difference
中間純利益 Net Income	3,124	1,918	-1,206

訴訟和解金・・・103百万円 Legal settlement・・・103 million yen

- ・ 係争中の案件につき和解が成立

A legal settlement has been made for a pending issue in litigation.

開発中止損・・・365百万円 Loss on suspension of product development・・・(365) million yen

- ・ 株式会社クローバースタジオの清算に伴う同社タイトルの開発中止損

Project cancellation losses were incurred at Clover Studio Co., Ltd, that will be dissolved as already announced.

2 . 2007年3月期中間連結貸借対照表

Mid-term Consolidated Balance Sheets as of September 30, 2006

2007年3月期 中間貸借対照表

Mid-term Balance Sheets as of September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2006/3	2006/9	増減 Difference
流動資産	Current assets	68,075	63,910	-4,165
固定資産	Fixed assets	30,381	32,257	1,876
資産合計	Total assets	98,457	96,168	-2,289
流動負債	Current liabilities	26,942	27,246	304
固定負債	Long-term liabilities	32,050	31,708	-342
負債合計	Total liabilities	58,992	58,955	-37
純資産合計 (資本合計)	Total net assets	39,464	37,213	-2,251
負債純資産合計 (負債および資本合計)	Total liabilities and net assets	98,457	96,168	-2,289

2007年3月期 中間貸借対照表のポイント

Summary of Mid-term Balance Sheets as of September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2006/3	2006/9	増減 Difference
現金および預金	Cash and cash equivalents	40,453	35,871	-4,582
流動資産 その他	Other (Current Assets)	1,272	5,431	4,159
のれん	Goodwill	-	1,021	1,021

(1) 現金および預金 Cash and cash equivalents

過年度法人税等の支払い、コズミックインフィニティ社の買収、自己株式の取得等
Payment of corporate taxes from previous fiscal years, the Cosmic Infinity acquisition, and treasury stock acquisition

(2) 流動資産 その他 Other (Current assets)

取引先への前渡金の増加
Increase in advances to the partners.

(3) のれん Goodwill

コズミックインフィニティ社買収時の資産査定で計上されたのれん代等
Allocation of funds for the goodwill in the purchase of Cosmic Infinity.

2007年3月期 中間貸借対照表のポイント

Summary of Mid-term Balance Sheets as of September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

		2006/3	2006/9	増減 Difference
未払法人税等	Accrued income taxes	2,196	453	-1,743
流動負債 その他	Other (Current liabilities)	5,420	7,471	2,051

(1) 未払法人税等 Accrued income taxes

前年度末に移転価格税制に伴う更生通知を受領し、これに対応した法人税の支払い
Payment of the tax correction based on transfer price taxation assessed at the end of the previous year.

(2) 流動負債 その他 Other (Current liabilities)

取引先からの前受金の増加
Increase in cash advances from the clients.

3 . 2007年3月期 中間連結キャッシュ・フロー計算書

Mid-term Consolidated Statements of Cash Flow

From April 1, 2006 to September 30, 2006

2007年3月期 中間キャッシュ・フロー計算書のポイント

Summary of Mid-term Statements of Cash Flow From April 1, 2006 to September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/9	2006/9	増減 Difference
営業活動によるキャッシュ・フロー Cash flow from operating activities	2,091	3,330	1,239
投資活動によるキャッシュ・フロー Cash flow from investing activities	-636	-3,895	-3,259
財務活動によるキャッシュ・フロー Cash flow from financing activities	-13,864	-4,141	9,723

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

税金等調整前中間純利益の増加および売上債権の減少に伴う資金の増加

Increase of net profit before tax and decrease in accounts receivable has led to increased capital

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

アミューズメント施設への投資およびコズミック・インフィニティ社の買収

Investments in arcade operations and the purchase of Cosmic Infinity

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

自己株式の取得(前年同期は転換社債償還 122億円)

Acquisition of treasury stock (redemption of convertible bonds in the previous year of (12.2) billion)

4 . セグメント別概況および今後の戦略

Overview and Future Strategy by Business Segment

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

Overview of Home Video Games Business for 1st Half ended September 30, 2006

1. デッドライジング・モンスターハンターポータブル・戦国BASARA2等が相次いでヒット

One hit after another with “Dead Rising”, “Monster Hunter Freedom” and “Devil Kings 2”

- ・次世代機開発の対応力(自社製統合開発環境)と、オリジナルタイトルの創出力を実証 Capcom has demonstrated its ability to develop for next-generation systems and create original game titles
- ・RMDの配置や的確なプロモーションが奏功
Placement at Retail Merchandisers (RMD) and effective promotional campaigns



デッドライジング Dead Rising

2. Xbox 360向けロストプラネットが各地で好評価

“Lost Planet” for the Xbox 360 is highly anticipated around the world

- ・ライブチヒショーにて「Xbox 360 ベスト・ゲーム賞」、日本ゲーム大賞にて「Future部門 優秀賞」を受賞

Lost Planet won the Best Xbox 360 Game Award at the Leipzig Games Convention 2006 and the Future Award 2006 from the Japanese CESA organization

- ・Xbox 360 Liveで体験版ダウンロード60万回を達成

There have been over 600,000 downloads of the demo version from Xbox Live



ロストプラネット Lost Planet

3. 本年度も、日本ゲーム大賞2006で多数受賞

FY2006 is a great year for Capcom as several games have received JAPAN GAME AWARDS 2006 recognition

- ・年間作品部門 優秀賞 モンスターハンター2 “Monster Hunter 2”: Award of Excellence
- ・年間作品部門 特別賞 モンスターハンターポータブル “Monster Hunter Freedom”: Special Award
- ・Future部門 優秀賞 ロストプラネット モンスターハンターポータブル2nd 逆転裁判 4
“Lost Planet”, “Monster Hunter Freedom 2nd”, “Phoenix Wright 4”: Future Award

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

Overview of Home Video Games Business for 1st Half ended September 30, 2006

4. 北米現地法人の経営改革が順調に進展 Management reforms in the North American branch are underway

・ 営業組織体制の刷新 Business Structural Reorganization

- ・ 大手小売業者との直販体制推進 Implementation of direct marketing with major retailers
- ・ 販売代理店の厳選とコミッションの削減 Careful selection of sales representatives and lower commissions
- ・ データ分析に基づく在庫管理の徹底 Greater accountability for inventory based on detailed data analysis

・ マーケティング手法の変更 Changes in Marketing Methods

- ・ 継続的にニュースと素材を投下し、認知度と興味を持続
Continuous supply of press resources will keep momentum of Capcom products in the market
- ・ Webサイトのアクセス分析を精緻化し、PR効果を日常的にモニタリング
Analysis of official website access data and continuous monitoring of PR effectiveness

・ 現地開発体制の強化 Stronger Focus on Local Development

- ・ 海外向けタイトルの現地開発のため、現在有望な提携先開発会社を選定中
Several overseas development companies are currently under consideration to develop titles for international markets
- ・ 今後タイトル企画を精査し、年間1～2タイトルを開発していく予定
Capcom will examine new game proposals with plans to develop 1 – 2 titles a year

・ (ご参考) 海外マーケットシェア (For Reference) Overseas Market Share

	2005年1月～12月 Jan – Dec 2005	順位 Rank	シェア Share		2006年1月～9月 Jan – Sep 2006	順位 Rank	シェア Share	販売金額ベース * Share by sales
北米 North America		14位	2.30%			10位	2.80%	出所/Resource: The NPD Group
欧州(英国) Europe (U.K.)		11位	2.20%			11位	2.59%	出所/Resource: ELSPA and Based on ELSPA

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

Overview of Home Video Games Business for 1st Half ended September 30, 2006

5. 開発体制の改革が成果に結実 Research & development reforms have led to better results

- ・ **赤字タイトルの大幅削減** Decrease in the Number of Game Titles that Ended up in the Red
 - ・ 開発承認制度により、精緻な開発・販売計画を作成し、精度を向上
R&D approval process requires development cost and sales forecasts, leading to a more accurate prediction of a title's success
 - ・ 開発工程の管理徹底と内部モニタリングにより、開発遅延を防止
Strict development schedule management and internal monitoring prevent projects from running late
- ・ **次世代機向け開発体制に順調なシフト** The Shift to Next-generation Development is Proceeding Smoothly
 - ・ Xbox 360向けタイトルでは、国内サードパーティとしていち早く成功を収める
Xbox 360 titles will help to cement Capcom's position as a successful third-party developer in Japan
 - ・ Xbox 360、PS3、PC間の移植を容易にする、PCベース開発の統合環境を自社研究部門が開発
New PC-based development strategy allows easy converting of titles between the Xbox 360, PS3 and PC

6. オンライン事業を本格立ち上げ Online business has officially been established

- ・ **ドワンゴグループと共同で、株式会社ダレットを設立(10月)**
Working together with the Dwango Group, Capcom has established DALETTO Co., Ltd. (October)
 - ・ ポータルサイト運営を主業務とし、オンラインゲーム、アバターサービス、eコマース及び広告事業を展開
Running a portal site is the primary business, with online games, avatars, e-commerce and advertising business functions as well
 - ・ ドワンゴグループのネットワーク関連ノウハウと豊富なゲームコンテンツを活用し、早期立ち上げを狙う
Combining Capcom's rich game content with the Dwango Group's networking know-how to effectively establish the online business as early as possible

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

Overview of Home Video Games Business for 1st Half ended September 30, 2006

上期 コンシューマ用ゲームソフト事業

Home Video Games Business for 1st Half ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	2006/9	増減 Difference
売上 Net Sales	17,387	14,373	15,735	1,362
営業利益率 Operating Margin	1.8%	7.8%	14.4%	6.6%

(単位:千本 '000 copies)

	2004/9	2005/9	2006/9	増減 Difference
タイトル数 Titles	32	36	32	-4
日本 Japan	1,600	1,540	1,700	160
米国 North America	3,100	1,530	2,000	470
欧州 Europe	1,250	1,150	850	-300
アジア Asia	100	100	150	50
合計 Total	6,050	4,320	4,700	380

(内訳: Breakdown)

(単位:千本 '000 copies)

	2004/9	2005/9	2006/9	増減 Difference
他社タイトル Distribution Titles	1,270	910	620	-290
旧作・廉価版 Old Titles	830	880	1,400	520

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

Overview of Home Video Games Business for 1st Half ended September 30, 2006

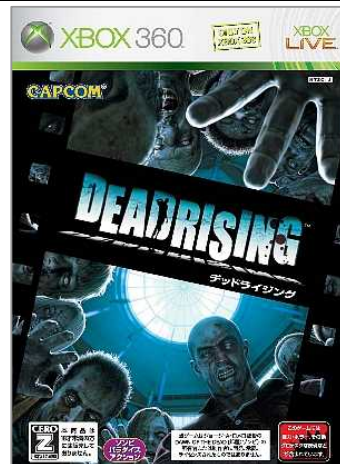
上期 主要タイトル販売実績

Main Title Results for 1st Half ended September 30, 2006

(単位:千本 '000 copies)

タイトル名 Title		地域 Region	発売日 Date	実績 Result
Xbox360	デッドライジング DEAD RISING	米国 USA	8/8	560
		欧州 Europe	9/8	320
		アジア Asia	8/10	20
		日本 Japan	9/28	30
PS2	戦国BASARA 2 Devil Kings 2	日本 Japan	7/27	300
PS2	大神 Okami	日本 Japan	4/20	150
		米国 USA	9/19	140
PSP	モンスターハンターポータブル Monster Hunter Freedom	日本 Japan	-	180
		米国 USA	5/23	130
		欧州 Europe	5/12	100
-	ロックマンシリーズ MegaMan Series	全世界 Worldwide	-	580

デッドライジング
DEAD RISING



戦国BASARA2
Devil Kings 2

日本のモンスターハンターポータブルは、
リピートと廉価版合計
Both Repeat order and Greatest hits.

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

Home Video Games Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2006

“主力フランチャイズ開発を次世代機にシフト”
“Shifting major franchises to next-generation hardware”

Xbox 360 「ロスト プラネット」
“Lost Planet” for the Xbox 360



NDS 「流星のロックマン」
“Mega Man Star Force” for the NDS



NDS 「逆転裁判 4」
“Phoenix Wright 4” for the NDS



PSP 「モンスターハンターポータブル 2nd」
“Monster Hunter Freedom 2nd” for the PSP



コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

Home Video Games Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2006

下期 主要タイトル販売計画

Scheduled release dates of major titles coming up in 2nd half of Fiscal Year 2006

(単位:千本 '000 copies)

	タイトル名 Title	地域 Region	発売日 Date	計画 Plan
Xbox360	ロスト プラネット Lost Planet	日本 Japan	12/21	740
		米国 USA	1/12	
		欧州 Europe	1/12	
NDS	流星のロックマン MegaMan Star Force	日本 Japan	12/14	600
PSP	モンスターハンターポータブル2nd Monster Hunter Freedom 2nd	日本 Japan	2/22	500
NDS	逆転裁判 4 Phoenix Wright 4	日本 Japan	07年春 Spring	220



ロスト プラネット “LOST PLANET”



モンスターハンターポータブル 2nd
“Monster Hunter Freedom 2nd”



逆転裁判4 “Phoenix Wright 4”

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

Home Video Games Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2006

通期 コンシューマ用ゲームソフト事業 Home Video Games Business for Fiscal Year 2006

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	2007/3 Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	39,985	42,718	34,400	-8,318
営業利益率 Operating Margin	9.8%	6.8%	12.2%	5.4%

(単位: 千本 '000 copies)

	2005/3	2006/3	2007/3 Plan	増減 Difference
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	4,000	-700
欧州 Europe	3,550	3,120	2,100	-1,020
アジア Asia	250	180	200	20
合計 Total	13,500	13,400	10,400	-3,000

(内訳: Breakdown)

(単位: 千本 '000 copies)

	2005/3	2006/3	2007/3 Plan	増減 Difference
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

アミューズメント施設運営事業 上期概況

Overview of Arcade Operations Business for 1st Half ended September 30, 2006

上期 アミューズメント施設運営事業

Arcade Operations Business for 1st Half ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	2006/9	増減 Difference
売上 Net Sales	5,582	5,642	6,466	824
営業利益率 Operating Margin	22.8%	20.8%	17.6%	-3.2%
既存店売上前年比 Year-to-Year Ratio of Existing Stores	98%	95%	99%	4%

上期概況 Overview of 1st half ended September 30, 2006

- ・既存店売上 対前年同期比 99% (第1四半期102%・第2四半期97%)
Revenues of existing stores decreased to 99% against the same period last year
(Q1 revenue was 102% against the same period last year, Q2 revenue was 97% against the same period last year)
- ・第一四半期中にSC型2店舗、ロードサイド型1店舗を出店し、拡大路線を継続
2 new shopping center arcades and 1 new roadside arcade established in Q1, for further expanding Capcom's arcade operations

アミューズメント施設店舗数 Number of arcade stores

	2005/3	2006/3	2006/9	2007/3 (reference)
出店 New Stores	1	2	3	6
退店 Closing Stores	3	2	0	3
総店舗数 Total	30	30	33	33

アミューズメント施設運営事業 下期戦略

Arcade Operations Business Strategy for 2nd Half of Fiscal Year 2006

“出店戦略の徹底による更なる事業拡大“

“Expansion of arcade operations business by implementing our strategy of establishing new stores”

出店戦略 Strategy of Establishing New Stores

- ・ 大型複合商業施設(GMS)内への出店を確保
Secure locations for arcades in large commercial complexes
- ・ ロードサイド型店舗の出店を加速
Accelerate the opening of roadside arcade
- ・ スクラップ&ビルドの徹底による収益確保 Profit-building by implementing our “scrap-and-build” plan

下期見通し Prospects for 2nd half of Fiscal Year 2006

- ・ 軟調な市場環境を織り込み、既存店売上前年比の計画を102%に修正
The forecast for existing stores will change to 102% over the next half of the financial year due to a lag in the market
- ・ 下期に3店舗(10月に1店舗開店済み)を出店予定
Plans to open 3 new stores in 2nd half (1 store already opened in October)

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	2007/3 Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	10,934	11,568	13,700	2,132
営業利益率 Operating Margin	21.0%	21.1%	20.4%	-0.7%
既存店売上前年比 Year-to-Year Ratio of Existing Stores	93%	100%	102%	2%

業務用機器販売事業 上期概況

Overview of Arcade Games Sales Business for 1st Half ended September 30, 2006

上期 業務用機器販売事業 Arcade Games Sales Business for 1st Half ended September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	2006/9	増減 Difference
売上 Net Sales	2,973	4,387	4,348	-39
営業利益率 Operating Margin	28.4%	22.6%	20.5%	-2.1%

上期概況 Overview of 1st Half ended September 30, 2006

- ・ビデオゲーム・・・7,200台(計画5,500台) Video Games – 7,200 sales units (original estimate: 5,500 units)
 - ・「機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.」が好調
“Gundam Seed Destiny:Federation vs. Z.A.F.T.” showed good sales. ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©Sotsu Agency / Sunrise / Mainichi Broadcasting
- ・男児向けカードゲーム機・・・1,600台レンタル Card Game machines aimed at young males – 1,600 rental units
 - ・前期発売の「ロックマンエグゼ バトルチップスタジアム」が、設置台数はほぼ計画通りであったものの、チップの販売が低迷し、売上計画未達
The number of Mega Man Battle Chip Stadium machines was installed as planned , but card (chip) sales have yet to reach the sales forecast.

業務用機器販売事業 下期戦略

Arcade Games Sales Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2006

“市場ニーズの高いプライズゲームやメダルゲームの開発に注力”

“Focus on developing prize-winning and medal games to respond to the market demand”

下期販売タイトル Release date of main titles coming up in 2nd half of Fiscal Year 2006

- ・ 女兒向けカードゲーム機「ワントメ・ミュージックチャンネル」 9月末レンタル開始
“Wantame Music Channel”, a game designed for the young female market, rentals started at the end of September.
- ・ 中型メダル機「ドンキーコング・バナナキングダム」11月発売予定
Mid-sized machine “DONKEY KONG BANANA KINGDOM” set to be released in November.
- ・ JAMMAショー人気機種ランキング メダル部門1位
Amusement Machine Show’s 1st most popular machine (Medal/prize games section)

「ワントメ・ミュージックチャンネル」
“Wantame Music Channel”

©2006 カプコン・タカラトミー
©2006 CAPCOM/TAKARATOMY



下期見通し Prospects for 2nd half of Fiscal Year 2006

- ・ カードゲーム機の上期実績や競合激化、一部メダルゲーム機の来期への先送りもリスクとして織り込み、期初のセグメント計画を修正
Capcom is revising its plans for this business segment to account for potential risk with increased competition in the card game market and the shifting of medal game machine sales to the next fiscal period

業務用機器販売事業 Arcade Games Sales

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3	2007/3 Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	7,411	6,956	8,700	1,744
営業利益率 Operating Margin	26.2%	16.0%	6.9%	-9.1%

コンテンツエキスパンション事業 上期概況

Overview of Contents Expansion Business for 1st Half ended September 30, 2006

上期 コンテンツエキスパンション事業

Contents Expansion Business for 1st Half ending September 30, 2006

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	2006/9	増減 Difference
売上 Net Sales	1,501	2,210	1,333	-877
営業利益率 Operating Margin	37.6%	35.5%	5.4%	-30.1%

P&S事業 上期概況 Pachinko & Pachislo Business Overview of 1st half ended September 30, 2006

- ・ 上期は主な製品販売実績無し(期初計画通り)
No major sales in the 1st Half (as forecasted)

モバイルコンテンツ事業 上期概況 Mobile Contents Business Overview of 1st half ended September 30, 2006

- ・ カナダのモバイルゲーム会社「コズミック・インフィニティ」を買収
Purchase of the Canadian mobile game company Cosmic Infinity Inc.

同社の強みであるカジュアルゲームと、海外配信ネットワークを活用し、海外におけるモバイルコンテンツ事業の成長に弾みをつける

This purchase provides Capcom with casual game business as well as an overseas distribution network to help boost the expansion of Capcom's mobile contents business

- ・ 「逆転裁判」シリーズが好調 ”Phoenix Wright” mobile sales are doing well

コンテンツエキスパンション事業 下期戦略

Contents Expansion Business Strategy for 2nd Half of Fiscal Year 2006

“積極的な事業展開による、収益基盤の強化”
 “Active business expansion to strengthen the revenue base”

P&S事業 下期見通し Pachinko & Pachislo Business Prospects for 2nd half of Fiscal Year 2006

- ・下期に集中するハードウェアの販売に注力
 Focusing on hardware sales in 2nd Half

モバイルコンテンツ事業 下期見通し

Mobile Content Business 2nd Half of Fiscal Year 2006

- ・「モンスターハンター」をFOMA SH903iにプリインストール
 ”Monster Hunter” to come pre-installed on FOMA SH903i phones.
- ・端末間対戦の可能なMC版「ロスト プラネット」を展開
 A mobile version of “Lost Planet” with multiplayer functionality



「モンスターハンター」
 “Monster Hunter” (Mobile)

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	2007/3 Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	4,207	5,742	7,500	1,758
営業利益率 Operating Margin	41.4%	41.1%	25.3%	-15.8%

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15円、期末15円の年間30円を予定

A planned annual dividend of 30 yen per share (Mid-Term 15 yen, End of Period 15 yen)

Data File

主要経営指数 (2006/3 2006/9 実績、2007/3計画)

Consolidated Financial Review for Fiscal Year 2005, Sep. 2006 and Projection for Fiscal Year 2006

経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
売上高 Net Sales	70,253	68,400	97.4%	29,175
売上総利益 Gross Profit	22,315	23,100	103.5%	10,077
利益率 % of Gross Profit	31.8%	33.8%		34.5%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	15,735	16,100	102.3%	7,251
営業利益 Operating Income	6,580	7,000	106.4%	3,042
利益率 % of Operating Income	9.4%	10.2%		10.4%
経常利益 Ordinary Income	7,016	7,000	99.8%	3,785
利益率 % of Ordinary Income	10.0%	10.2%		13.0%
当期利益 Net Income	6,941	3,900	56.2%	1,918
利益率 % of Net Income	9.9%	5.7%		6.6%

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

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
コンシューマ用ゲームソフト Home Video Games	42,718	34,400	80.5%	15,735
AM施設 Arcade Operations	11,568	13,700	118.4%	6,466
業務用機器 Arcade Game Sales	6,956	8,700	125.1%	4,348
CE事業 Contents Expansion	5,742	7,500	130.6%	1,333
その他 Others	3,268	4,100	125.5%	1,291
合計 Total	70,253	68,400	97.4%	29,175

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

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
日本 Japan	48,683	48,900	100.4%	18,978
北米 North America	11,748	12,500	106.4%	6,568
欧州 Europe	9,105	6,200	68.1%	3,090
その他 Other territories	717	800	111.6%	538
合計 Total	70,253	68,400	97.4%	29,175

広告宣伝 Promotional Expense

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
単体 Capcom Japan	2,933	2,900	98.9%	1,123
連結 Consolidated	5,602	4,600	82.1%	2,286

AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位: 店 Unit: locations)

	2006/3	2007/3	2006/9
連結 Consolidated	30	33	30

設備投資 Capital Expenditure

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
単体 Capcom Japan	1,422	3,174	223.2%	1,837
連結 Consolidated	1,512	3,274	216.5%	1,879

減価償却費 Depreciation

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
単体 Capcom Japan	1,438	1,700	118.2%	1,043
連結 Consolidated	1,936	2,200	113.6%	1,297

従業員数 Number of Employees

(単位: 人 Unit: Persons)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
単体 Capcom Japan	1,028	1,070	104.1%	1,119
連結 Consolidated	1,212	1,250	103.1%	1,253

開発投資額 R&D Investment Cost

(単位: 百万円 Millions of Yen)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
開発投資額 R&D Investment Cost	12,288	14,500	118.0%	6,219
内 研究開発費 Technical R&D Cost	1,864	2,300	123.4%	911

ソフト出荷本数 Sales Units Shipped

(単位: 千本 '000 copies)

			2005/3	2006/3	2006/9	2007/3(Plan)
Playstation 2	タイトル数 Total Titles		40	51	19	33
	計 Sub Total		7,300	7,930	1,800	3,200
Playstation 3	タイトル数 Total Titles					3
	計 Sub Total					150
PSP	タイトル数 Total Titles		1	15	7	21
	計 Sub Total		150	1,600	900	2,500
Game Cube	タイトル数 Total Titles		5	2	0	0
	計 Sub Total		2,000	800	200	200
Game Boy	タイトル数 Total Titles		7	2	1	2
	計 Sub Total		3,400	1,500	300	300
NintendoDS	タイトル数 Total Titles			4	3	10
	計 Sub Total			950	400	1,600
Xbox	タイトル数 Total Titles		7	12	0	1
	計 Sub Total		250	580	100	100
Xbox360	タイトル数 Total Titles			1	2	6
	計 Sub Total			5	1,000	2,250
PCその他	タイトル数 Total Titles		11	1	0	1
	計 Sub Total		400	35	0	100
合計 Total	タイトル数 Total Titles		71	88	32	77
	計 Sub Total		13,500	13,400	4,700	10,400