
2005年3月期中間決算説明会

COMPANY PROFILE

November-2004

株式会社カプコン

2004年11月24日

November 24, 2004



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、①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、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

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

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

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

<目次 Contents>

1. 中間損益計算書	・・・P3
Mid-Term Consolidated Statements of Income	
2. 中間貸借対照表	・・・P11
Mid-Term Consolidated Balance Sheets	
3. 中間キャッシュ・フロー計算書	・・・P16
Mid-Term Consolidated Statements of Cash Flows	
4. セグメント別概況および今後の戦略	・・・P18
Segment Overview and Strategy	
5. DATA FILE	・・・P32

1. 2005年3月期 中間損益計算書

Mid-Term Consolidated Statements of Income

From April 1, 2004 to September 30, 2004

2005年3月期 中間決算概況

Overview of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

		2003/9	2004/9	増減額 Difference
売上高	Net Sales	22,452	28,537	6,085
営業利益	Operating Profit	1,844	1,778	-66
経常利益	Ordinary Income	1,570	1,486	-84
中間純利益	Net Income	919	543	-376

■ 前年同期比では、売上高は上回るものの、営業利益、経常利益および中間純利益は下回る。

In comparison with the same period of the previous year, results of Net Sales was exceeded, whereas the same of Operating Income, Ordinary Income and Net Income fell below.

2005年3月期 中間決算概況

Overview of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

		2004/9計画	2004/9	増減額 Difference
売上高	Net Sales	26,700	28,537	1,837
営業利益	Operating Profit	1,300	1,778	478
経常利益	Ordinary Income	1,150	1,486	336
中間純利益	Net Income	560	543	-17

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

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

2005年3月期 中間決算概況のポイント①

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2004

(単位:百万円 Millions of yen)

	2003/9	2004/9	増減額 Difference
売上高 Net Sales	22,452	28,537	6,085

■ 国内外での「ロックマン」シリーズが好調。また、国内で「グランド・セフト・オート・バイスシティ」や海外での「バイオハザード アウトブレイク」の販売も堅調

“Megaman” Series received high praise from players all over the world and “Grand Theft Auto Vice City” and “Resident Evil Outbreak” persisted as big hit.

■ 新店オープン (前期末の京都店、つくば店、今期の志都呂店) による寄与

Recently opened arcades such as “Plaza Capcom Kyoto”, “Plaza Capcom Tsukuba” (two were opened nearly at last fiscal year end) and “Plaza Capcom Shitoro” contributed to the sales.

■ ビデオゲームおよびメダルゲーム機の好調な販売

Steady sales of Video Games and Medal Games

2005年3月期 中間決算概況のポイント②

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2003/9	2004/9	増減額 Difference
コンシューマ用機器販売 Consumer	13,409	17,387	3,978
アミューズメント施設運営 Arcade Operation	4,679	5,582	903
業務用機器販売 Arcade Games	2,706	2,973	267
その他 Others	1,656	2,594	938
合計 Total	22,452	28,537	6,085

■ それぞれの詳細については、「セグメント別概況および今後の戦略」に記載

Details of the results were noted on “Overview and Future Strategy by Business Segment”

2005年3月期 中間決算概況のポイント③-1

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2004

(単位:百万円 Millions of yen)

	2003/9	2004/9	増減額 Difference
営業利益 Operating Profit	1,844	1,778	-66

(単位:百万円 Millions of yen)

		2003/9	2004/9	増減額
日 本 Japan	売上高 Net Sales	15,215	17,500	2,285
	営業利益率 % of Operating Profit	21.2%	13.3%	-7.9%
北 米 North America	売上高 Net Sales	4,655	7,522	2,867
	営業利益率 % of Operating Profit	-6.6%	8.7%	15.3%
欧 州 Europe	売上高 Net Sales	2,425	3,386	961
	営業利益率 % of Operating Profit	5.9%	-2.0%	-7.9%

2005年3月期 中間決算概況のポイント③-2

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

			2003/9	2004/9	増減額
日 本 Japan	売上高	Net Sales	15,215	17,500	2,285
	営業利益率	% of Operating Profit	21.2%	13.3%	-7.9%
北 米 North America	売上高	Net Sales	4,655	7,522	2,867
	営業利益率	% of Operating Profit	-6.6%	8.7%	15.3%
欧 州 Europe	売上高	Net Sales	2,425	3,386	961
	営業利益率	% of Operating Profit	5.9%	-2.0%	-7.9%

■ 営業利益率の増減要因 Brief for increase and decrease of % of operating income

① 構造改革前のタイトルが多く、総じて収益性が低かった。

Titles that had been decided to be developed before the implementation of Structural Reform, gave impact against corporate profit.

② 他社タイトルの販売本数が増加した。

Publishing titles were increased.

③ 欧州流通網見直しに伴い、流通在庫の引き取りが発生 (一過性)

In line with streamlining European distribution, inventory reconciliation was made and contributed negatively.

④ 北米では営業利益率が大幅に改善した。

% of Operating Income was improved considerably in the U.S.

2005年3月期 中間決算概況のポイント④

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2004

(単位:百万円 Millions of yen)

	2003/9	2004/9	増減額 Difference
中間純利益 Net Income	919	543	-376

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

- ・ (株) ステイタス清算準備に伴う損害保険代理事業の譲渡益

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

■ **固定資産除売却損・・・80百万円** Loss on sale or disposal of fixed assets 80 million yen

- ・ 店舗内装 (十日町店) および拠点の統廃合等に伴う除売却損

Sale or disposal loss by closing of arcade facility (Plaza Capcom Tokamachi) and branch office renovation.

■ **投資有価証券売却益、評価損・・・5百万円 (合算)**

Gain on sale of investment in securities, loss on revaluation of investment in securities 5 million yen (in total)

- ・ (株) ステイタスの保有株の売却益および評価損

Gain on sale of investment in securities, loss on revaluation of investment in securities owned by Status Co., Ltd.

■ **法人税、住民税および事業税・・・196百万円** Corporate tax, local Tax, and enterprise tax 196 million yen

- ・ 海外子会社からの送金に対する源泉税の発生

Imposition of withholding tax for cash transfer from subsidiaries in overseas

2. 2005年3月期 中間貸借対照表

Mid-term Consolidated Balance Sheet as of September 30, 2004

2005年3月期 中間貸借対照表

Mid-term Balance Sheets as of September 30, 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

		2004/3	2004/9	増減額 Difference
流動資産	Current asset	62,957	61,943	-1,014
固定資産	Fixed asset	30,138	30,128	-10
資産合計	Total assets	93,096	92,071	-1,025
流動負債	Current liabilities	17,129	29,048	11,919
固定負債	Long-term liabilities	44,111	31,339	-12,772
負債合計	Total liabilities	61,241	60,387	-854
資本合計	Total shareholders' equity	31,854	31,684	-170

2005年3月期 中間貸借対照表のポイント①

Summary of Mid-term Balance Sheets as of September 30, 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

		2004/3	2004/9	増減額 Difference
受取手形および売掛金	Notes and accounts receivable	8,922	11,243	2,321
有価証券	Negotiable Securities	2,321	999	-1,322
たな卸資産	Inventories	4,338	3,792	-546

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

■ 欧州「鬼武者3」、「バイオハザード アウトブレイク」等の9月発売に伴う売掛金の増加

Increase of accounts receivable due to release of “Onimusha3” and “Resident Evil Outbreak” in September in Europe

(2) 有価証券 Negotiable Securities

■ 短期保有コマーシャルペーパーの償還 Redemption of marketable Commercial Paper

(3) たな卸資産 Inventories

■ 欧米を中心とした在庫管理の徹底により、在庫圧縮を実現

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

2005年3月期 中間貸借対照表のポイント②

Summary of Mid-term Balance Sheets as of September 30, 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2004/3	2004/9	増減額 Difference
1年以内償還予定の転換社債 Convertible bonds repayable within 1 year	-	12,262	12,262
転換社債 Convertible bonds payable	37,262	25,000	-12,262

(4) 転換社債 Convertible Bonds

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

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

■ 上記に加え、10月8日に115億円のユーロ円建転換社債型新株予約権付社債 を発行

Issued Euro Yen Convertible Bonds amount 11.5 billion yen on October 8th

<目的 Objectives>

- ・家庭用ゲームソフトの開発 Development of Home Video Game
- ・アミューズメント施設への設備投資 Investments in arcade operations
- ・海外展開等 Investments in overseas operations

2005年3月期 中間貸借対照表のポイント③

Summary of Mid-term Balance Sheets as of September 30, 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

		2004/3	2004/9	増減額 Difference
資本剰余金	Capital surplus	24,852	15,337	-9,515
利益剰余金	Retained earnings	-16,727	-7,196	9,531
自己株式	Treasury stock	-3,099	-3,635	-536

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

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

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

(6) 自己株式 Treasury Stock

■ 6月 444,400株 取得し、合計1,964,217株を保有

Acquisition of 444,400 in addition in June, 1,964,217 in total

■ 11月 150万株の取得を決議

Decided to acquire 1.5 million Treasury Stock at Board meeting held In November

3. 2005年3月期 中間 キャッシュ・フロー計算書

Mid-term Consolidated Statements of Cash Flows

From April 1, 2004 to September 30, 2004

2005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, 2004 to September 30, 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2003/9	2004/9	増減額 Difference
営業活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from operating activities	-565	1,194	1,759
投資活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from investing activities	-4,947	-972	3,975
財務活動によるキャッシュ・フロー Cash flows from financing activities	1,258	-2,155	-3,413

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

■ 税金等調整前中間純利益、減価償却等による資金の増加

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

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

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

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

■ 借入金の返済および自己株式の取得

Repayment for borrowings and acquisition of treasury stock

4. セグメント別概況および今後の戦略

Overview and Future Strategy by Business Segment

コンシューマ用機器販売事業 上期概況

Overview of Consumer Business for Mid-term ended September 30, 2004

1. クローバースタジオ株式会社を設立 Clover Studio was established

- ・新機軸ジャンル、オリジナルタイトルを開発、育成 Develop and create new genre and original titles

2. PSP向けソフトを発表 New Titles for PlayStation Portable (PSP)

- ・「ヴァンパイア クロニクル」、「デビル メイ クライ」シリーズ、「ビューティフル ジョー」シリーズ
“Vampire Chronicle”, “Viewtiful Joe” series and “Devil May Cry” series

3. ニンテンドーDS向けソフトを発表 New Titles for Nintendo DS

- ・「ロックマン エグゼ」、「逆転裁判」、「ビューティフル ジョー」各シリーズ
“Megaman Battle Network”, “Gyakuten-Saiban” and “Viewtiful Joe” series

4. 「モンスターハンター」がCESA GAME AWARDSで最優秀賞受賞

“Monster Hunter” received highest award on CESA GAME AWARDS 2003-2004

- ・「鬼武者3」および「逆転裁判3」は優秀賞を受賞
“Onimusha3” and “Gyakuten-Saiban3” were also awarded on CESA GAME AWARDS 2003-2004
- ・「バイオハザード4」および「ロックマン エグゼ 5」はFUTURE賞を受賞
“Resident Evil 4” and “Megaman Battle Network 5” got FUTURE AWARD on CESA AWARDS FUTURE

5. 「バイオハザード4」をゲームキューブおよびPS2向けに発売決定

“Resident Evil4” will be available for GameCube and PS2

- ・マルチプラットフォーム展開を推進 Implementation of Multiple Platform

コンシューマ用機器販売事業 上期概況

Overview of Consumer Business for Mid-term ended September 30, 2004

■ 上期 コンシューマ用機器販売事業 Consumer Business for Mid-term ended September 30, 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2002/9	2003/9	2004/9	増減額 Difference
売上 Net Sales	18,753	13,409	17,387	3,978
営業利益率 % of Operating Profit	8.3%	3.6%	1.8%	-1.8%

(単位: 千本 '000 copies)

タイトル数 Titles	42	53	32	-21
日本 Japan	2,350	1,640	1,600	-40
米国 North America	3,000	2,280	3,100	820
欧州 Europe	1,150	800	1,250	450
アジア Asia	150	50	100	50
合計 Total	6,650	4,770	6,050	1,280

■ 上期 主要タイトル販売実績 Main Titles Results Released in Mid-term ended September 30, 2004

(単位: 千本 '000 copies)

タイトル名 Title	地域 Area	発売日 Released Date	実績 Result
PS2 バイオハザード アウトブレイク Resident Evil Outbreak	米国 North America	4/1	530
	欧州 Europe	9/24	290
PS2 鬼武者3 Onimusha3	米国 North America	4/27	290
	欧州 Europe	7/9	300
PS2 Grand Theft Auto Vice City	日本 Japan	5/20	390
PS2 バイオハザード アウトブレイク FILE2 Resident Evil Outbreak File 2	日本 Japan	9/9	230
— ロックマンシリーズ Megaman Series	全世界 Worldwide	-	1,100

コンシューマ用機器販売事業下期戦略

Consumer Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2004

“大型/期待ソフトの投入による収益の確保” Big titles contribute to the company profit



1. GC 「バイオハザード 4」 **ナンバリングタイトル最新作**
“Resident Evil4” for GameCube Newest franchise of “Resident Evil” series

2. PS2 「デビル メイ クライ 3」 **E3/東京ゲームショウで高評価**
“Devil May Cry3” for PlayStation2 Highly evaluated at E3 and Tokyo Game Show

3. PS2, GC 「ビューティフル ジョー 2」 .. **TVアニメとの連動**
“Viewtiful Joe2” for GameCube and PlayStaion2 Collaboration with TV animation



4. GBA 「ロックマン エグゼ5」 **TVアニメおよび映画との連動**
“Megaman Battle Network 5” Collaboration with TV animation and movie

5. PS2 「モンスターハンターG」 **前作はCESA GAMEAWARDSで最優秀賞受賞**
“Monster Hunter G” for PlayStation2 Previous title “Monster Hunter” received highest award on CESA GAME AWARDS

6. PSP 「ヴァンパイア クロニクル」 **PSP本体と同時発売 (12/12)**
“Vampire Chronicle”for PlayStation2 Simultaneous release with PSP launch on December 12th

コンシューマ用機器販売事業 下期戦略

Consumer Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2004

■ 通期 コンシューマ用機器販売事業 Consumer Business for Fiscal year 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2003/3	2004/3	2005/3計画	増減額 Difference
売 上 Net Sales	48,090	33,949	41,700	7,751
営業利益率 % of Operating Profit	14.1%	-2.9%	11.0%	13.9%

(単位: 千本 '000 copies)

タイトル数 Titles	98	91	69	-22
日 本 Japan	5,700	5,400	4,830	-570
米 国 North America	7,080	4,200	5,760	1,560
欧 州 Europe	3,170	1,650	2,800	1,150
ア ジ ア Asia	350	350	110	-240
合 計 Total	16,300	11,600	13,500	1,900

■ 下期 主要タイトル発売日 Scheduled releasing date of main titles coming up in 2nd half of fiscal Year 2004

タイトル名 Title			発売日 Releasing Date
GC	バイオハザード 4 Resident Evil 4		日本 Japan 1/27、米国 U.S. 1/11
PS2	デビル メイ クライ 3 Devil May Cry 3		日本 今冬 Japan This Winter、米国/欧州3月 U.S./Europe Mar-05
PS2,GC	ビューティフル ジョー2 Viewtiful Joe 2		日本 Japan 12/16、米国 U.S. GC11/18, PS2 12月 Dec-05
GBA	ロックマンエグゼ5 Megaman Battle Network 5		日本 Japan 12/9, 2月 Feb-05
PS2	モンスターハンターG Monster Hunter G		日本 Japan 1/20
PSP	ヴァンパイア クロニクル Vampire Chronicle		日本 Japan 12/12

アミューズメント施設運営事業 上期概況

Overview of Arcade Operation for Mid-term ended September 30, 2004

■ 上期 アミューズメント施設運営事業

Arcade Operation sales of 1st half of fiscal year 2004

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2002/9	2003/9	2004/9	増減額 Difference
売 上 Net Sales	4,544	4,679	5,582	903
営業利益率 % of Operating Profit	21.3%	23.8%	22.8%	-1.0%

■ 上期概況

Overview of six-month ended September 30, 2004

・既存店売上対前年同期比 98% ……猛暑、オリンピック、台風の影響

Decreased the revenue to 98% compared to the same period of the previous year by heat wave, Olympic and influence of typhoons

・新規出店 (志都呂店) および前期末出店の店舗 (京都店、つくば店) は好調

New opened “Plaza Capcom Shitoro” in the 1st half contributed to the sales, and other new stores such as “Plaza Capcom Kyoto” and “Plaza Capcom Tsukuba” also showed positive contribution to the sales

・出店1店舗 (志都呂店 8/6) 、退店1店舗 (十日町店 9/30) で合計32店舗

32 arcade stores in total by “Plaza Capcom Shitoro” opened on August 6th and “Plaza Capcom Tokamachi” was closed on September 30th

■ アミューズメント施設店舗数

Number of arcade stores

	2002/3	2003/3	2004/3	2004/9
出 店 New Stores	2	2	4	1
退 店 Closing Stores	10	9	5	1
店 舗 数 Total	40	33	32	32

アミューズメント施設運営事業 下期戦略

Arcade Operation Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2004

“出店戦略の徹底による更なる事業拡大”

Expansion of Arcade Operation business by Implementation of Strategy for opening new store

■ 出店戦略 Strategy for Opening New Store

- ・ 年間売上120億円以上、駐車場台数2,000台以上の大型複合商業施設 (GMS) 内に店舗展開
Open arcades in large commercial complexes, of which annual sales are more than ¥1.2billion with parking space over 2,000 cars
- ・ ロードサイド型店舗も視野に入れての出店ペースの向上
Improve efficiency of opening new store with a view of roadside facilities
- ・ スクラップ&ビルドによる収益展開 Pursuing profit increase by implementing scrap-and build plan

■ 下期見通し Prospect for 2nd half of Fiscal year 2004

- ・ 既存店も下期は堅調に推移する見通し Existing stores are forecasted as steady operations
- ・ 2005年春にGMS内に新店予定 New Store is opening in GMS in Spring of 2005

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

(単位:百万円 Millions of yen)

	2003/3	2004/3	2005/3計画	増減額 Difference
売上 Net Sales	9,242	9,830	11,200	1,370
営業利益率 % of Operating Profit	23.2%	23.7%	25.0%	1.3%

業務用機器販売事業 上期概況

Overview of Arcade Games Sales for Mid-term ended September 30, 2004

■ 上期 業務用機器販売事業 Arcade Games Sales for Mid-term ended September 30, 2004

(単位:百万円 Millions of yen)

	2002/9	2003/9	2004/9	増減額 Difference
売上 Net Sales	713	2,706	2,973	267
営業利益率 % of Operating Profit	-37.1%	39.2%	28.4%	-10.8%

■ 上期概況 Overview of Mid-term ended September 30, 2004

- ・ ビデオゲーム 「機動戦士Zガンダム エウゴ V.S. ティターンズ DX」が好調
Video Game, “Mobile Suite Z Gundam A.E.U.G. vs. Tittans DX” is contributed to the sales
- ・ シングルメダル「スーパーマリオ 不思議のジャンジャンランド」および
「ちびまる子ちゃん みんなですごろく遊びの巻」のリピートも堅調
Single Medal Games, “Super Mario Jan-Jan Wonder Land” and “Chibimaruko-chan Minnade Sugoroku Asobi no Maki” have solid popularities

業務用機器販売事業 下期戦略

Arcade Games Sales Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2004

“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”

■ 主要なラインナップ Main Titles

(1) プライズゲーム ……「メチャトレ」シリーズ、「ベルサークル」シリーズ

Prize-winning Games …… “Mecha-Tore” series and “Bell Circle” series

(2) メダルゲーム ……「シングルメダル」シリーズ、大型メダル

Medal Games …… Single- played Medal Series and Multi-players Medal Games

■ 下期販売タイトル Release date of main titles coming up in 2nd half of fiscal Year 2004

(1) 大型メダル「スーパーマリオ 不思議のころころパーティ」 9月発売

Multi-players Medal Game “Super Mario Fushigino Korokoro Party” was released in September

・ アミューズメントマシンショウ人気機種ランキング3位 (メダル・プライズ部門)

Ranked 3rd as most popular machine in Medal and Prize-winning machines at Amusement Machine Show

(2) 大型メダル「エイリアン アーケード メダル エディション (仮)」 第4四半期発売予定

Multi-players Medal Game “Alien Arcade Medal Edition (tentative name)” will be released in 4th quarter

・ アミューズメントマシンショウ人気機種ランキング1位 (メダル・プライズ部門)

Ranked 1st as most popular machine in Medal and Prize-winning machines at Amusement Machine Show

■ 業務用機器販売事業 Arcade Games Sales

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2003/3	2004/3	2005/3計画	増減額 Difference
売 上 Net Sales	959	4,440	6,200	1,760
営業利益率 % of Opreting Profit	-55.7%	32.1%	22.6%	-9.5%

その他事業 上期概況

Overview of Other Businesses for Mid-term ended September 30, 2004

■ キャラクターライセンス事業部 概況 Overview of Licensing-Out Business

- ・ 出版事業「GTA Vice City」、「モンスターハンター」攻略本が順調に推移
Publication Business such as “GTA Vice City” and “Monster Hunter” showed steady sales
- ・ マーチャンダイジング事業「ロックマン エグゼ4 カードe+」も健闘
Merchandising business such as “Megaman Battle Network 4 Card e+” sold relatively well
- ・ TVアニメ「ロックマンエグゼ」 日本、米国、欧州、アジアで展開
TV animation “Megaman NT Warriors” in Japan, U.S.A., Europe and Asia
- ・ 映画「バイオハザードII アポカリプス」との相乗展開
Synergy with Hollywood movie “Resident Evil Apocalypse”

■ モバイルコンテンツ事業部 概況 Mobile Contents Business

(1) FOMA向けコンテンツの配信開始 Distribution contents for FOMA

- ・ 「バイオハザード」 “Resident Evil”
- ・ 「機動戦士Zガンダム グリプス戦記」 (バンダイネットワークス株式会社と共同配信)
“Mobile Suit Z Gundam Guripus War” (Co-distribution with Bandai Networks Co., Ltd.)

(2) 欧州 i モードへの本格参入 Mobile contents distribution are growing in Europe markets

- ・ スペイン、フランス、オランダ、ギリシャ の4カ国 Spain, France Holland, and Greek
- ・ 「1942」、「戦場の狼」、「ストリートファイターゼロ」、「バイオハザード」
“1942”, “Commando”, “Street Fighter Alpha” and “Resident Evil”

その他事業 (キャラクターライセンス事業) 下期戦略

Other Businesses (Licensing-Out Business) Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2004

“トータルマーチャンドライジングの構築” (ゲーム、アニメ、映画、出版、キャラクター等との相乗展開)
“Establishment of Total Merchandise”
(Expansion of business opportunities with synergy of games, animations, movies, publication and characters etc...)

■ 出版事業の強化 Improvement of profit by own publication

- ・ 自社出版による収益率の向上 Improvement of profit by own publication
- ・ 攻略本以外での出版事業の拡大 Expansion of own publication with different genre

■ メディアミックス展開の推進 Expansion of licensing business by media mix

- ・ 自社コンテンツのアニメ化、映画化 Collaboration with animations and movies of our original contents
 - TVアニメ「ロックマンエグゼ」シリーズを全世界で展開 TV broadcast of animated “Megaman Battle Network” all over the world
 - 映画化「バイオハザード」、「鬼武者」、「デビル メイ クライ」、「ロックマン エグゼ」
Licensing to the movie; “Resident Evil”, “Onimusha”, “Devil May Cry” and “Megaman Battle Network”

■ 下期計画 Prospects for 2nd half of Fiscal Year 2004

- ・ 出版事業は大型ソフト「デビル メイ クライ3」、「バイオハザード4」、「ロックマン エグゼ5」の発売に合わせて攻略本を発売予定
Release of game software and publication of strategy guide books at the same time for big titles such as “Devil May Cry3”, “Resident Evil4” and “Megaman Battle Network5”
- ・ TVアニメ「ロックマンエグゼ ストリーム」、「ビューティフル ジョー」を日本で放映開始
TV broadcast of animated “Megaman Battle Network Stream” and “Viewtiful Joe” will be on the air in Japan
- ・ 「ビューティフル ジョー」の漫画連載開始 “Viewtiful Joe” appearing in the cartoon

2004年度 メディアミックス展開 Media mix related products in Fiscal Year 2004

1. TVアニメ「ロックマン エグゼ ストリーム」 2004年10月2日

Release of TV broadcast of animated “Megaman Battle Network Stream” from October 2nd, 2004

2. TVアニメ「ビューティフル ジョー」 2004年10月2日

Release of TV TV broadcast of animated “Viewtiful Joe” from October 2nd, 2004

3. 映画「ロックマン エグゼ」 2005年3月12日

Release of movie based on “Megaman Battle Network” from March 12th, 2005

4. 映画「バイオハザード II アポカリプス」 2004年9月11日

Release of movie “Resident Evil Apocalypse” from September 11th, 2004

その他事業（モバイルコンテンツ事業） 下期戦略

Strategy of Mobile Contents Business for 2nd half of Fiscal Year 2004

“海外市場と新製品への対応による事業拡大”

“Expand Business Opportunities in Overseas and explore new products”

■ 海外市場へ積極的に展開 Business Exploitation of Mobile contents in Overseas markets

- ・ 欧米を中心に市場規模は拡大 Mobile contents distribution are growing in Europe and U.S.A. markets
- ・ 2002年9月から海外での配信開始 Mobile contents were distributed since September 2002
- ・ 15タイトルを欧米、アジアなど27カ国に配信中
Distribution of 15 titles in 27 countries among U.S.A., Europe and Asian regions
→ 「ロックマン」、「魔界村」、「戦場の狼」、「1942」、「1943」、「ガンスモーク」等
“Megaman”, “Ghost’n Goblin”, “Commando”, “1942”, “1943” and “Gun Smoke” etc.

■ 次世代モバイルに対応したコンテンツ開発 Development of game contents for 3G mobile phone

- ・ 第3世代市場を踏まえたゲームの開発 Development of game contents with a view of 3G market expansion
- ・ 海外メーカーとの提携を促進 Business expansion by tie up with Overseas Companies

■ 下期計画 Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2004

- ・ FOMAへの積極的なコンテンツ配信 Distribution of contents for FOMA
→ 「ストリートファイターII」、「バイオハザード」、「逆転裁判」、「ロックマン エグゼ」等
“Street Fighter II”, “Resident Evil”, “Gyakuten-Saiban” and “Megaman Battle Network”

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

(単位:百万円 Millions of yen)

		2003/3	2004/3	増減額 Difference
売上高	Net Sales	52,668	65,500	12,832
営業利益	Operating Profit	1,402	7,100	5,698
経常利益	Ordinary Income	791	6,800	6,009
当期純利益	Net Income	-9,158	3,900	13,058

■ 1株当たり予想当期純利益 69円06銭

Expected Net Income Per Share of Common Stock for year ending March 31, 2005 69.06 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)

DATA FILE

主要経営指数 (2004/3 2004/9 実績、2005/3計画)

Consolidated Financial Review on Fiscal Year 2003, Sep/2004, and Projection for Fiscal Year 2005

●経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2004/9
売上高 Net Sales	52,668	65,500	124.4%	28,537
売上総利益 Gross Profit	15,305	21,900	143.1%	9,204
利益率 % of Gross Profit	29.1%	33.4%		32.3%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	13,902	14,800	106.5%	7,426
営業利益 Operating Income	1,402	7,100	506.4%	1,778
利益率 % of Operating Income	2.7%	10.8%		6.3%
経常利益 Ordinary Income	791	6,800	859.7%	1,486
利益率 % of Ordinary Income	1.5%	10.4%		5.2%
当期利益 Net Income	△ 9,158	3,900	-42.6%	543
利益率 % of Net Income	-17.4%	6.0%		1.9%

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

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2004/9
コンシューマ販売 Consumer	33,949	41,700	122.8%	17,387
AM施設 Arcade Operation	9,830	11,200	113.9%	5,582
業務用販売 Coin-Op	4,440	6,200	139.6%	2,973
その他事業 Others	4,447	6,400	143.9%	2,594
合計 Total	52,668	65,500	124.4%	28,537

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

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2004/9
日本 Japan	39,150	44,400	113.4%	17,500
北米 North America	7,861	13,800	175.6%	7,522
欧州 Europe	5,098	6,800	133.4%	3,386
その他 Other territories	558	500	89.6%	128
合計 Total	52,668	65,500	124.4%	28,537

●広告宣伝 Promotional Expense

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2004/9
単体 Capcom Japan	2,992	2,900	96.9%	1,143
連結 Consolidated	5,464	6,250	114.4%	3,121

●AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位:店 Unit: locations)

	2004/3	2005/3	2004/9
連結 Consolidated	32	32	32

●設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2004/9
単体 Capcom Japan	1,552	1,860	119.8%	859
連結 Consolidated	4,560	2,160	47.4%	1,265

●減価償却費 Depreciation

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2004/9
単体 Capcom Japan	1,462	1,780	121.8%	720
連結 Consolidated	2,081	2,410	115.8%	1,045

●従業員数 Number of Employees

(単位:人 Unit: Persons)

	2004/3	2005/3	%	2004/9
単体 Capcom Japan	1,061	1,013	95.5%	989
連結 Consolidated	1,206	1,163	96.4%	1,194

●開発投資額 R&D Investment Cost

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2004/3	2005/3	%	2004/9
開発投資額 R&D Investment Cost	11,836	11,650	98.4%	4,897
研究開発費 Technical R&D Cost	1,124	1,430	127.2%	716
計 Total	12,960	13,080	100.9%	5,613

●ソフト出荷本数 Sales Units Shipped

(単位:千本 '000 copies)

			2002/9	2003/9	2004/9	2005/3(Plan)
Playstation 2	タイトル数	Total Titles	14	11	19	50
	計	Sub Total	2,580	1,915	4,030	10,850
Playstation	タイトル数	Total Titles	4	7	1	0
	計	Sub Total	420	520	50	400
Dream Cast	タイトル数	Total Titles	1	-	-	-
	計	Sub Total	30	-	-	-
Game Cube	タイトル数	Total Titles	2	4	2	3
	計	Sub Total	1,730	620	600	500
Game Boy	タイトル数	Total Titles	6	6	3	4
	計	Sub Total	1,720	1,480	1,100	1,480
Xbox	タイトル数	Total Titles	3	3	2	4
	計	Sub Total	45	190	70	210
PCその他	タイトル数	Total Titles	12	22	5	8
	計	Sub Total	125	45	200	60
合計 Total	タイトル数	Total Titles	42	53	32	69
	計	Sub Total	6,650	4,770	6,050	13,500