

COMPANY PROFILE

NOV-2002



Resident Evil 0



Devil May Cry 2



MEGAMAN Battle Network 3

CAPCOM®

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

◆2002/3期 業績比較 FY2001 Financial Results comparison among the Japanese game software companies.(単位:億円 Unit: 100 Millions of Yen)

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

* 1. 出所「決算短信」 Source "Financial Statement for FY2001" by respective company

2. 掲載順序は営業利益による。Ranked by Operating Profit

◆日本市場および米国市場における家庭用ゲームソフトの販売シェア(2002年度 上期)

Japanese market share based on consumer game sales in 1st Half of FY2002; and U.S. market share based on actual sales in 1st Half of 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	3,680	21.96%
2 任天堂 Nintendo	2,147	12.81%
3 バンダイ Bandai	1,861	11.10%
4 カプコン Capcom	1,090	6.50%
5 ソニー Sony	1,041	6.21%
6 コーエー Koei	937	5.59%
7 スクウェア Square	789	4.71%
8 バンプレスト Banpresto	629	3.75%
9 ナムコ Namco	474	2.83%
10 セガ Sega	455	2.71%
その他 Others	3,658	21.82%
合計 Total	16,761	100.00%

※出所:メディアワークス「2002年度上半期 ゲーム市場白書」

Source:The Analysis of Consumer Video Games 1st Half of 2002 published by Media Works

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	335,173	18.71%
2 任天堂 Nintendo	156,486	8.74%
3 アクティビジョン Activision	152,508	8.51%
4 ソニー Sony	132,978	7.42%
5 T H Q THQ	102,928	5.75%
6 インフォグラムズ Infogrames	89,888	5.02%
7 テイク2 Take2	81,487	4.55%
8 セガ Sega	69,098	3.86%
9 アクレイム Acclaim	62,985	3.52%
10 カプコン Capcom	61,068	3.41%
その他 Others	546,583	30.52%
合計 Total	1,791,182	100.00%

* 出所「TRSTS レポート」 Source:TRSTS Report



経営方針 *Management Objectives*

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

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

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

2005／3月期： 売上高1,000億円、営業利益210億円、当期純利益120億円
FY2004 (year ending March, 2005) - Target of ¥100 billion for net sales, ¥21 billion for operating profit, and ¥12 billion for net profit

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

- コンシューマ事業は、開発・マーケティング・販売体制を強化し、三位一体の事業展開を図る。
Consumer: Strengthen R&D, Marketing and Distribution channel as a whole unit.
- AM施設事業は、スクラップ&ビルドにより更に収益性を高める。
Arcade Operation: Higher profitability by scrapping & building stores.
- キャラクターライセンス事業は、メディアとのコラボレーションにより事業拡大を図る。
Other Business: Maximize derivatives of Game contents through licensing-out.

◆地域別市場規模 Geographical market size

市場規模と成長率は米国と欧州がけん引 U.S. and European markets grow bigger than Japanese market.

市場規模：米国＝日本の2.2倍、欧州＝日本の1.4倍（2001年ソフト販売金額、PC含む）

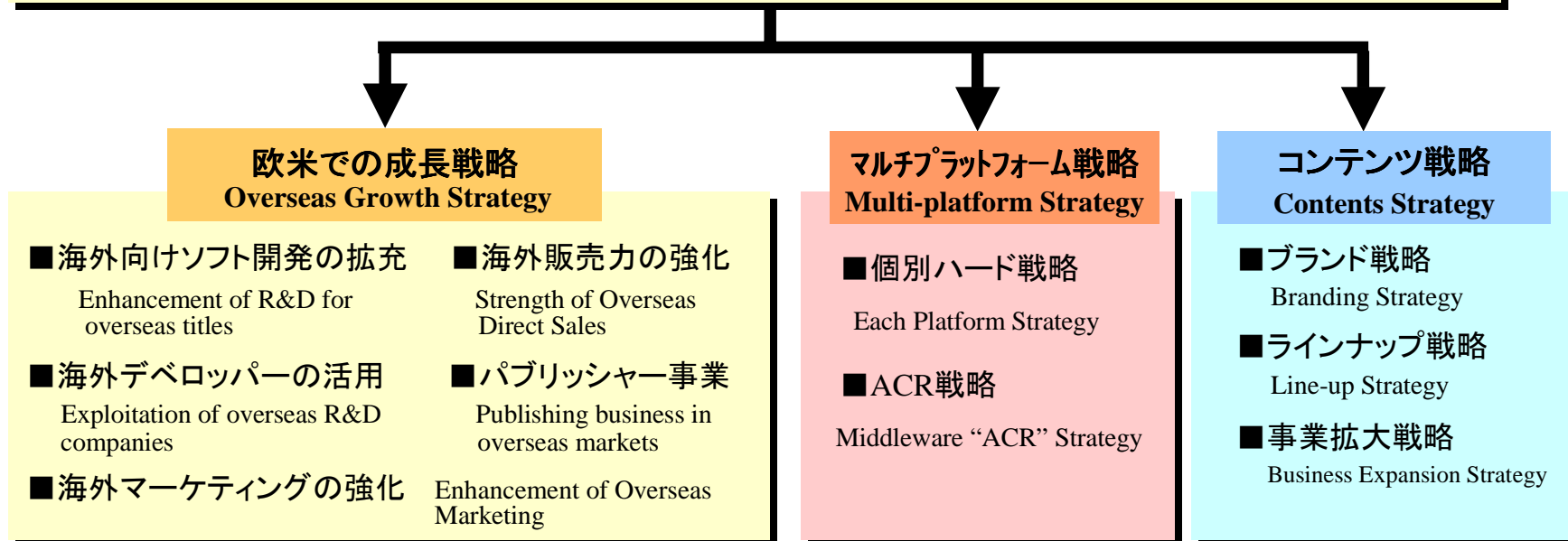
Market Size Comparison: U.S. market is 2.2 times, and European market is 1.4 times of Japanese market in FY2001 software actual sales including PC sales.

市場成長率：米国 +46.2%、欧州 +46.0%、日本 -4.6%（1997年と2001年のソフト販売金額）

Market Growth: U.S. market grows +46.2%, European market grows +46.0%, and Japanese market grows -4.6% in comparison between FY1997 and FY2001.

◆コンシューマ事業中期目標 Medium-term consumer business targets

米国、欧州市場で収益を拡大し、グローバルに成長する。
Increase revenues in U.S. and European market, and grow on a worldwide basis



◆欧米での成長戦略 Overseas Growth Strategy

■海外向けソフト開発の拡充

Enhancement of R&D for overseas titles

- ・欧米嗜好のソフト開発 Develop software to U.S. and European market flavor
- ・ローカライズ力の強化 Acceleration of Localization
 - －欧米市場での先行発売 First release in U.S. and European markets
 - －世界同時発売 Simultaneous release on a worldwide basis

■海外デベロッパーの活用 Exploitation of overseas R&D companies

- ・海外開発子会社および海外外注会社の拡充 Exploitation of overseas subcontract R&D companies
 - －各地域の特性を反映した商品開発 Products line-up in corpora ting U.S. and European market features.

■海外でのパブリッシャー事業 Publishing business overseas

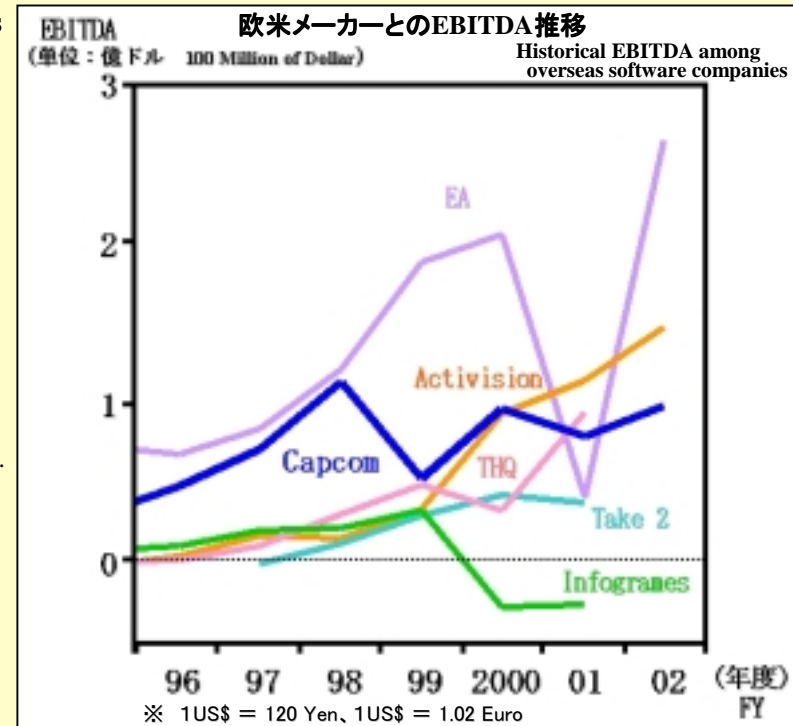
- ・他社タイトルの販売 Publishing other third parties' titles overseas
 - －海外向けソフトのラインナップ拡充 Diversification of products line-up to appeal in the overseas markets.

■海外マーケティングの強化 Enhancement of overseas marketing

- ・マーケティング情報を開発工程にフィードバック Give R&D Dep. overseas marketing information
- ・各地域責任者ととも販売戦略の構築 Unifying Marketing Strategy with each regional executive

■海外販売力の強化 Enhancement of Overseas Direct Sales

- ・欧州各国で直販体制へ移行検討 Further study on Direct Sales in each European country.
 - －ドイツは2003年春から開始予定 Planning to start Direct Sales in Germany from Spring, 2003.
- ・米国での販売拡充 Strength of U.S. distribution channel



◆マルチプラットフォーム戦略

Each Platform Strategy

■個別ハード戦略 Each Platform Strategy

・各ハードの性能を最大限発揮したソフト開発

Maximum performance of each hardware

- － PlayStation2 「鬼武者」 Onimusha
- 「デビルメイクライ」 Devil May Cry
- － GAMECUBE 「バイオハザード」 Resident Evil
- － Xbox 「ディノクライシス」 Dino Crisis

■ミドルウェア「ACR」戦略 Middleware “ACR” Strategy

・ソフト資産の効率活用 Effective use of software contents

- － 全てのプラットフォームで同ソフトを発売可能
Middleware “ACR” facilitates simultaneous release to multiple platforms.
- － 異機種間通信プレイ
Enables interactive play among different platforms
- － 「CAPCOM vs. SNK2 EO」
「MARVEL vs. CAPCOM2」
「Catan」

◆ブランド戦略 Branding Strategy

■自社オリジナルブランドの強化と創造
～100万本ブランドの確立～

Enhancement and creation of Mega-hit titles

～Establishment of Major Brands～

- ・「鬼武者」 Onimusha
- ・「デビルメイクライ」 Devil May Cry
- ・「バイオハザード」 Resident Evil
- ・「ディノクライシス」 Dino Crisis
- ・「ロックマンエグゼ」 Megaman Battle Network
- ・「カオスレギオン」 Chaos Legion

■受賞タイトル一覧 High quality titles awarded in the past

タイトル名 Title	順位 Rank	アワード名 Award Name
鬼武者 Onimusha	優秀賞 Award for Excellence	CESA GAME AWARDS 2001-2002 (JPN)
	Best of Show	SIGGRAPH 2000 Computer Animation Festival (US)
	2位 Runners-up	E3 Game Critics Awards 2000 "Action/Adventure"Section (US)
デビルメイクライ Devil May Cry	優秀賞 Award for Excellence	CESA GAME AWARDS FUTURE (JPN)
	2位 Runners-up	E3 Game Critics Awards 2001 "Action/Adventure"Section (US)
バイオハザード Resident Evil	優秀賞 Award for Excellence	CESA GAME AWARDS FUTURE (JPN)
	GameCube Game of the Year	Golden Joystick Awards 2002 (UK)
	優秀賞 Award for Excellence	CESA GAME AWARDS 1998 (JPN)
	Best Adventure Game	CESA GAME AWARDS 1996 "Adventure"Section (JPN)
ディノクライシス Dino Crisis	2位 Runners-up	E3 Game Critics Awards 1999 "Action/Adventure"Section (US)
アウトモデリスタ automodellista	Best Racing Game	E3 Game Critics Awards 2002 "Racing Game"Section (US)
ロックマンエグゼ Megaman Battle Network	優秀賞 Award for Excellence	CESA GAME AWARDS FUTURE (JPN)
逆転裁判 Gyakuten Saiban	特別賞 Special Award	CESA GAME AWARDS 2001-2002 (JPN)

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

ミリオンタイトル million titles		(単位:千本 '000copies)			
発売日 Release	タイトル Title	1985/12～2002/9	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 Last escape	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	2,140
8	2001/1	鬼武者	Onimusha war Lords	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 war Lords 2	PS2	1,910
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	1990/12	ファイナルファイト	Final Fight	SFC	1,480
17	1990/9	ダックテールズ	Duck Tales	GB	1,430
18	2001/3	バイオハザード コード'ヘ'ロニカ完全版	Resident Evil Code Veronica X	PS2	1,320
19	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
20	2002/3	バイオハザード	Resident Evil	GC	1,205
21	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
22	1990/5	チップとデールの大作戦	Chip'n Dale Rescue Rangers	FC	1,195
23	2000/9	ディノクライシス2	Dino Crisis 2	PS	1,190
24	1993/12	ロックマンX	Megaman X	SFC	1,165
25	2000/2	バイオハザード コード'ヘ'ロニカ	Resident Evil Code Veronica	DC	1,140
26	1986/9	戦場の狼	Commando	FC	1,137
27	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
28	1991/9	超魔界村	Super Ghoul'n Ghosts	SFC	1,090
29	1990/9	ロックマン3	Megaman 3	FC	1,080
30	1993/5	ファイナルファイト2	Final Fight 2	SFC	1,030
31	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)

ジャンル別主要タイトル Sales Window for Major Titles by Genre

◆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
(単位:千本 '000 copies)		
◆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	4,000
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64作 64 titles	17,000
ディズニースシリーズ Disney Series	全27作 27 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4作 4 titles	4,600
デビルメイクライシリーズ Devil May Cry Series	全2作 2 titles	2,300
◆格闘 Fighting Game		
ストリートファイターシリーズ Street Fighter Series	全60作 60 titles	25,000
◆RPG		
ブレスオブファイアシリーズ Breath of Fire Series	全9作 9 titles	2,600
◆アドベンチャー Adventure		
バイオハザードシリーズ Resident Evil Series	全23作 23 titles	21,500
ディノクライシスシリーズ Dino Crisis Series	全6作 6 titles	4,000

◆ラインナップ戦略 Line-up Strategy

■新ジャンルの開拓 Diversification of products line-up

- ・「鉄騎」、「アウトモデリスタ」 “Steel Battalion”, Racing Game “automodellista”

■得意ジャンルの拡充 Amplification of our strong genres

【ホラーアドベンチャー Horror Adventure】～独占 Share up～

- ・「バイオハザード」で独占的地位の確立 Share up with “Resident Evil”
- ・「クロックタワー3」、「アローンインザダーク」の投入
Release of “Clock Tower 3”, “Alone in the Dark”

【アクション Action】～復活 Revitalization～

- ・「鬼武者」、「デビルメイクライ」の成功 Hit of “Onimusha”, “Devil May Cry”
- ・「ディノクライシス」、「カオスレギオン」の投入
Release of “Dino Crisis”, “Chaos Legion”

【対戦格闘 Fighting】～継続 Supporting more titles～

- ・「ストリートファイターⅡ」以降の安定した人気とブランドの定着
Maximize know-how through “Street Fighter II”
- ・「VS.シリーズ」、「UFC」、「プライド」の投入
Release of “VS. series”, “UFC”, “Pride”

◆事業拡大戦略 Business Expansion Strategy

■他社ブランドの受託開発～ノウハウの蓄積と収益の安定～

Subcontract R&D of other company's brand titles

～Accumulation of know-how and stable profits～

- ・GBA ゼルダの伝説 ～神々のトライフォース&4つの剣～
Legend of Zelda: A Link to the Past / Four Swords
- ・GC ミッキーマウスの不思議な鏡
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse
- ・GBA ミッキーとミニーのマジカルクエスト
Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie

■オンラインゲームへの注力 Focus on Online Games

- ・PlayStation BB 「ネットワークバイオハザード」、「Catan」
“Network Resident Evil” “Catan”
- ・Xbox Live 「CAPCOM vs. SNK2 EO」
- ・アナログ回線 「MARVEL vs. CAPCOM2」
Narrow Band 「アウトモデリスタ」 “automodellista”

小売店が選ぶ「販促支援に積極的なメーカー！！」
(日本市場)

Capcom being selected as No.1 supporting software company to retailers!



■2000年 CY2000

順位 Rank	メーカー名 Company Name	支持率 Support Rating
1	コナミ Konami	36.1%
2	ナムコ Namco	29.0%
3	SCE SCE	18.0%
4	カプコン Capcom	17.5%
5	タイトー Taito	13.1%
6	任天堂 Nintendo	8.7%
7	セガ Sega	7.7%
8	バンダイ Bandai	7.1%
9	テクモ Tecmo	6.6%
10	スクウェア Square	6.0%

出所: メディアクリエイティブ「テレビゲーム産業白書」

■2001年 CY2001

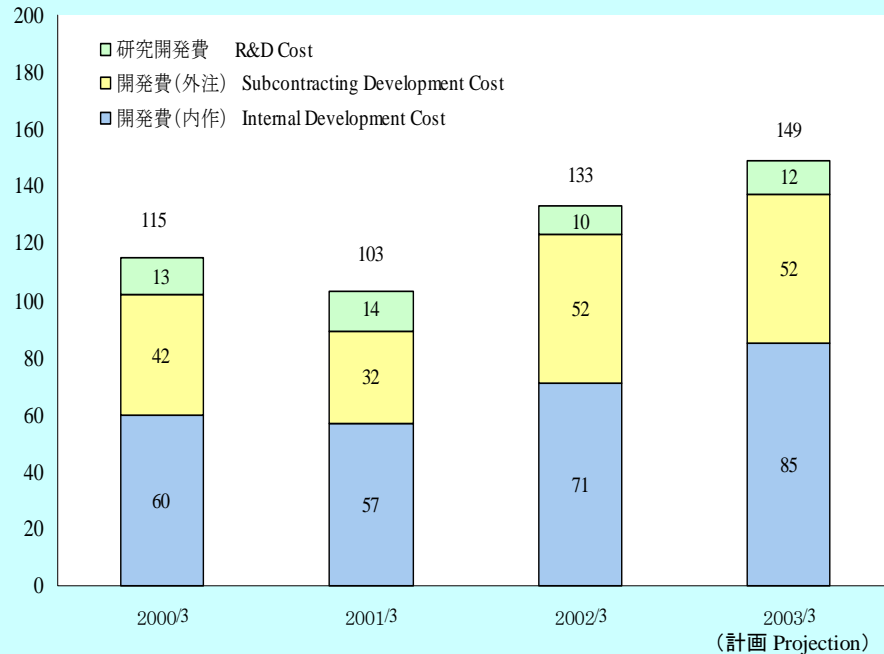
順位 Rank	前年順位 Previous Rank	メーカー名 Company Name	支持率 Support Rating	増減数 (+/-)
1	4 △	カプコン Capcom	66.0%	48.5%
2	1 ▼	コナミ Konami	43.2%	7.1%
3	3 →	SCE SCE	30.1%	12.1%
4	2 ▼	ナムコ Namco	25.2%	-3.8%
5	7 △	セガ Sega	21.8%	14.1%
6	6 →	任天堂 Nintendo	20.9%	12.2%
7	5 ▼	タイトー Taito	15.0%	1.9%
8	13 △	コーエー Koei	12.1%	7.7%
9	- △	アトラス Atlas	11.2%	-
10	10 →	スクウェア Square	9.7%	3.7%

Source: The Analysis of Consumer Video Games in CY2000,2001 published by Media Create CO.,LTD.

◆開発費 R&D Cost

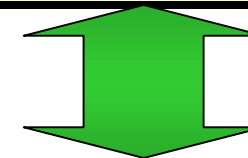
- 開発人員の拡充 Reinforcement of development staff
- 日本、米国、韓国に開発拠点
R&D bases in Japan, U.S.A and Korea
- アウトソーシング・ストラテジー Subcontract R&D
 - ・開発業務の効率化 Efficient R&D
 - ・外部の開発ノウハウ、人材を有効活用
Exploitation of other companies' R&D know-how and human resources.

(単位: 億円 Unit: 100 Million of Yen)



◆開発管理体制 R&D Management Control

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



◆インセンティブ制度 Incentive Program

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

開発タイトル数 Number of Consumer Titles Developed

◆ソフト出荷本数 Sales Units shipped

(単位:千本 1,000 units)

			2001/3	2002/3	2003/3	2002/9
Playstation 2	タイトル数	Total titles	5	9	29	14
	国内	Domestic	1,700	3,200	2,950	800
	海外	Overseas	500	4,000	4,700	1,780
	計	Sub Total	2,200	7,200	7,650	2,580
Playstation	タイトル数	Total titles	18	11	8	4
	国内	Domestic	1,300	500	150	100
	海外	Overseas	2,800	900	350	320
	計	Sub Total	4,100	1,400	500	420
Dream Cast	タイトル数	Total titles	23	11	1	1
	国内	Domestic	800	150	30	30
	海外	Overseas	1,950	280	0	0
	計	Sub Total	2,750	430	30	30
Game Cube Nintendo 64	タイトル数	Total titles	1	1	8	2
	国内	Domestic	50	290	1,250	380
	海外	Overseas	100	110	2,750	1,350
	計	Sub Total	150	400	4,000	1,730
Game Boy	タイトル数	Total titles	6	13	11	6
	国内	Domestic	1,050	1,050	2,000	920
	海外	Overseas	150	3,800	1,700	800
	計	Sub Total	1,200	4,850	3,700	1,720
Xbox	タイトル数	Total titles	-	1	5	3
	国内	Domestic	-	70	60	40
	海外	Overseas	-	210	190	5
	計	Sub Total	-	280	250	45
PCその他 PC & Others	タイトル数	Total titles	4	14	28	12
	国内	Domestic	200	240	160	80
	海外	Overseas	500	200	210	45
	計	Sub Total	700	440	370	125
合計 Total	タイトル数	Total titles	57	60	90	42
	国内	Domestic	5,100	5,500	6,600	2,350
	海外	Overseas	6,000	9,500	9,900	4,300
	計	Total	11,100	15,000	16,500	6,650

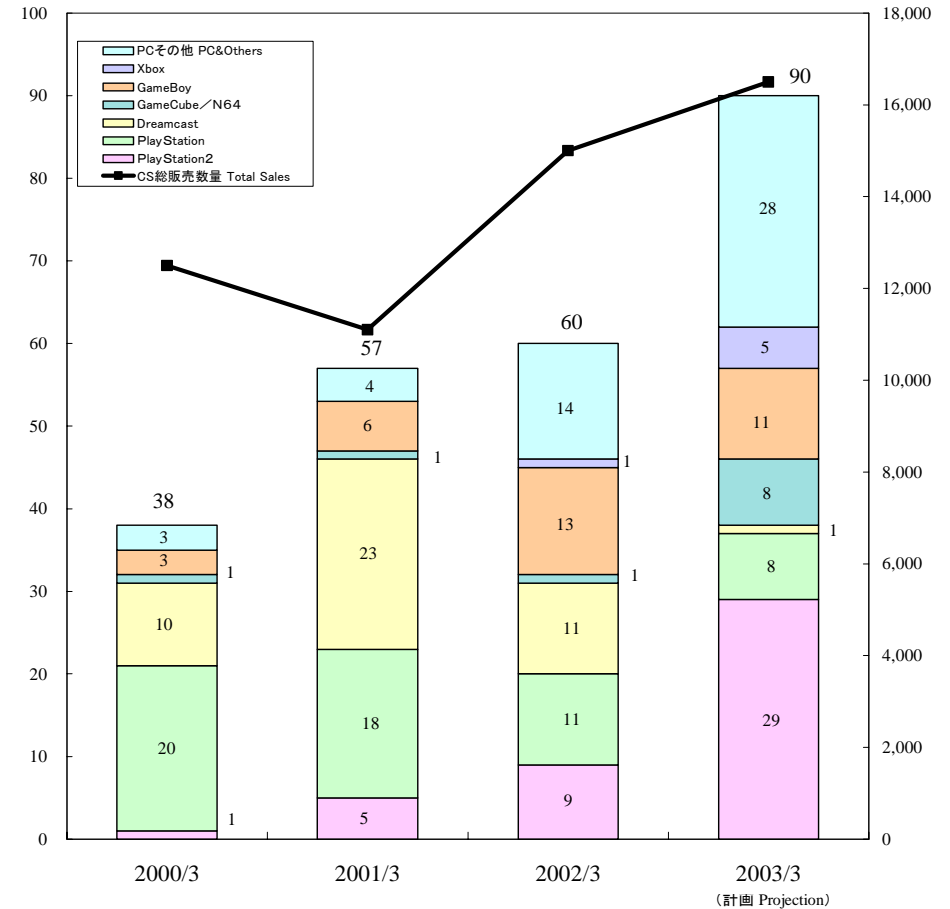
※2003/3期の国内廉価版タイトル数(計画) PS2 8タイトル、PS 7タイトル、GBA 1タイトル
FY2002 Domestic Greatest Hits Title (Plan)... PS2 8titles, PS 7titles, GBA 1title

※2002/9期の国内廉価版タイトル数(実績) PS2 4タイトル、PS 3タイトル
1H of FY2002 Domestic Greatest Hits Title (Result)... PS2 4titles, PS 3titles

◆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)



◆AM施設事業 Arcade Operation

■ 大手GMS「地域一番店」との連携出店

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

- ・大型ショッピングセンターで駐車場2,500台以上

Secure parking space over 2,500 cars.

- ・大分店 4/26、千葉八千代店10/29にオープン

Opening “Oita” in 26th April, and “Yachiyo” in 29th October.

AM施設店舗数 Number of Arcades

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

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

- ・新規出店... (店舗)営業利益率は約28%

New Store ... 28% of Operating Profit

- ・既存店... 前年同期比 売上高103%、利益117%

Achieved sales growth more than +3% and profit gross more than +17% at existing arcades on a year to year basis.

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

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

◆その他事業 Other Business

■ ボードゲーム事業の立ち上げ

Challenging Board Game business

- ・「アナログ」、「デジタル」と「ネットワーク」の連動

(ボードゲーム) (TVゲーム) (異機種間通信)

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

- ・「Catan」(カタン)

ドイツで600万セット販売

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



■ キャラクターライセンス事業の拡大

Amplification of character merchandising

- ・メディアミックス展開 Correlation with media

— TVアニメ TV animation

— 漫画 Cartoon

— 映画 Movie

(ライセンス許諾) (Licensing)

◆財務戦略 Financial Strategy

■ キャッシュフロー経営の実践

～安定したキャッシュフローの積み上げ～
Cash Flow Management ~Stable cash flow~

- ・売掛金および在庫の管理強化
Tighten control over Account Receivables and inventory
- ・投資採算管理の強化
Tighten control over each title profitability

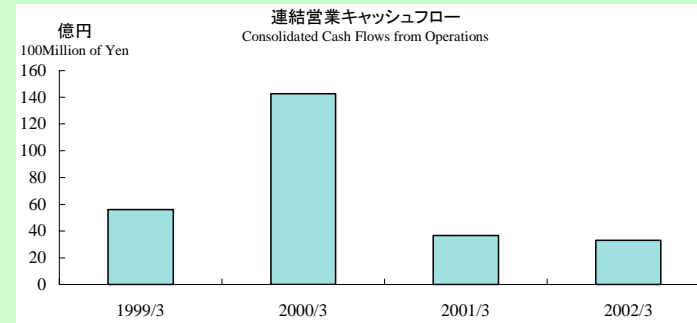
■ 透明度の高い財務体質の確立

Transparency in the balance sheet

- ・土地、建物、株式の時価評価
Revaluate its lands, buildings and stocks to the fair market value
- ・不測の事態に備えた貸倒引当金の積み増し
Conservative allowance for accounts in question

■ 自己株式の取得 Buyback Shares

- ・金庫株として保有 Holding as treasury stocks
⇒ 株式消却と同効果 Same effects with cancellation of stocks
- ・財務指標の向上 Improvement of financial index
⇒ ROEやEPSの向上 Improvement of ROE and EPS
- ・資本コストの引き下げ Lowering capital cost



連結営業キャッシュフロー
Cash Flows from Operations
現金残高 Cash Balance
有利子負債残高
Balance of Liabilities with Interests

連結営業キャッシュフロー	56	143	37	33
現金残高	120	274	257	350
有利子負債残高	580	444	368	460

連結貸借対照表 Consolidated Balance Sheet

	2002/3	2002/9		2002/3	2002/9
流動資産 Current assets	59.8%	69.3%	負債 Liabilities	46.9%	56.0%
固定資産 Property, plant and equipment	31.4%	14.5%	資本 Shareholders' equity	53.1%	44.0%
投資その他資産 Investment and other assets	8.8%	16.2%	負債、少数株主持分および資本合計	100.0%	100.0%
資産合計 Total assets	100.0%	100.0%			

Total liabilities, minority interests and shareholders' equity

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

●経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

	(株)カプコン Capcom Japan				(株)カプトロン Captron				(株)ステイタス Status				(株)フラグシップ Flagship			
	2002/3	2003/3	%	2002/9	2002/3	2003/3	%	2002/9	2002/3	2003/3	%	2002/9	2002/3	2003/3	%	2002/9
売上高 Net Sales	45,015	48,100	106.9%	17,588	1,141	378	33.1%	21	332	314	94.6%	152	640	505	78.9%	162
売上総利益 Gross Profit	15,267	15,500	101.5%	5,639	231	156	67.5%	3	73	90	123.3%	59	123	177	143.9%	37
利益率 % of Gross Profit	33.9%	32.2%		32.1%	20.2%	41.3%		14.3%	22.0%	28.7%		38.2%	19.2%	35.0%		22.8%
販売管理費 Sales and O&A Expenses	9,080	9,600	105.7%	4,504	89	512	575.3%	293	36	41	113.9%	30	102	157	153.9%	89
営業利益 Operating Income	6,187	5,800	95.4%	1,134	143	△ 356	-	△ 290	37	49	132.4%	28	21	20	95.2%	△ 32
利益率 % of Operating Income	13.7%	12.3%		6.4%	12.5%	-94.2%		-1381.0%	11.1%	15.6%		18.4%	3.3%	4.0%		-19.8%
経常利益 Ordinary Income	5,837	5,850	100.2%	1,216	133	△ 383	-	△ 290	35	50	142.9%	31	35	30	85.7%	△ 26
利益率 % of Ordinary Income	13.0%	12.2%		6.9%	11.7%	-101.3%		-1381.0%	10.5%	15.9%		20.4%	5.5%	5.9%		-16.0%
当期利益 Net Income	3,342	△ 10,500	-	△ 13,008	63	△ 383	-	△ 178	△ 1378	△ 2,227	-	△ 1,833	74	8	10.8%	△ 39
利益率 % of Net Income	7.4%	-21.8%		-74.0%	5.5%	-101.3%		-847.6%	-415.1%	-709.2%		-1205.9%	11.6%	1.6%		-24.1%

	カプコンUSAグループ Capcom USA Total				カプコン アジア Capcom Asia				カプコンチャーム Capcom charms				小 計 Sub Total			
	2002/3	2003/3	%	2002/9	2002/3	2003/3	%	2002/9	2002/3	2003/3	%	2002/9	2002/3	2003/3	%	2002/9
売上高 Net Sales	21,509	28,828	134.0%	10,817	827	820	130.8%	232	18	305	-	86	69,282	79,250	114.4%	28,858
売上総利益 Gross Profit	8,561	10,901	127.3%	3,795	178	217	121.9%	45	2	98	-	17	24,435	27,139	111.1%	9,594
利益率 % of Gross Profit	39.8%	37.8%		35.7%	28.4%	26.5%		19.4%	11.1%	32.1%		19.8%	35.3%	34.2%		33.2%
販売管理費 Sales and O&A Expenses	5,155	6,443	125.0%	3,091	136	160	117.6%	92	331	345	104.2%	122	14,929	17,258	115.6%	8,201
営業利益 Operating Income	3,406	4,458	130.9%	704	41	57	139.0%	△ 48	△ 329	△ 246	-	△ 105	9,506	9,882	104.0%	1,391
利益率 % of Operating Income	15.8%	15.5%		6.8%	6.5%	7.0%		-20.7%	-	-80.7%		-122.1%	13.7%	12.5%		4.8%
経常利益 Ordinary Income	3,643	4,689	128.2%	828	44	50	113.6%	△ 52	△ 337	△ 280	-	△ 127	9,390	9,776	106.2%	1,580
利益率 % of Ordinary Income	16.9%	16.2%		7.8%	7.0%	6.1%		-22.4%	-	-95.1%		-147.7%	13.6%	12.7%		5.5%
当期利益 Net Income	2,401	2,837	118.2%	532	44	26	59.1%	△ 52	△ 341	△ 293	-	△ 130	4,205	△ 10,532	-	△ 14,708
利益率 % of Net Income	11.2%	9.8%		5.0%	7.0%	3.2%		-22.4%	-	-96.1%		-151.2%	6.1%	-13.3%		-51.0%

	内部消去 Elimination				年間合計 Year Total			
	2002/3	2003/3	%	2002/9	2002/3	2003/3	%	2002/9
売上高 Net Sales	△ 6,538	△ 8,750	-	△ 3,201	62,742	70,500	112.4%	25,658
売上総利益 Gross Profit	79	△ 138	-	△ 15	24,513	27,000	110.1%	9,580
利益率 % of Gross Profit	-	-		-	39.1%	38.3%		37.3%
販売管理費 Sales and O&A Expenses	△ 143	△ 256	-	△ 82	14,786	17,000	115.0%	6,120
営業利益 Operating Income	222	118	-	67	9,727	10,000	102.8%	1,459
利益率 % of Operating Income	-	-		-	15.5%	14.2%		5.7%
経常利益 Ordinary Income	△ 129	74	-	△ 66	9,261	10,050	108.5%	1,513
利益率 % of Ordinary Income	-	-		-	14.8%	14.3%		5.9%
当期利益 Net Income	706	△ 2,189	-	△ 2,808	4,812	△ 12,700	-	△ 17,315
利益率 % of Net Income	-	-		-	7.8%	-16.0%		-67.5%

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

	2002/3	2003/3	%	2002/9
コンシューマ販売 Consumer	47,789	55,617	116.4%	18,753
業務用販売 Con-Op	3,564	1,523	42.7%	713
AM施設 Arcade Operation	8,327	9,375	112.6%	4,544
その他事業 Others	3,081	3,985	129.3%	1,644
合 計 Total	62,742	70,500	112.4%	25,658

●減価償却費 Depreciation (単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	%	2002/9
カプコン Capcom Japan	1,815	1,938	106.8%	664
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	357	435	121.8%	380
グループ合計 Capcom Total	2,172	2,373	109.3%	1,044

●設備投資 Capital Expenditure (単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	%	2002/9
カプコン Capcom Japan	1,255	1,824	134.6%	1,011
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	2,297	223	9.7%	222
グループ合計 Capcom Total	3,552	2,046	58.0%	1,233

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

	2002/3	2003/3	%	2002/9
日 本 Japan	40,666	40,967	100.7%	14,809
北 米 North America	14,236	19,063	133.9%	7,098
欧 州 Europe	7,266	9,645	132.7%	3,518
その他 Other territories	573	825	144.0%	232
合 計 Total	62,742	70,500	112.4%	25,658

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

● 経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	%	2002/9
売上高 Net Sales	45,015	48,100	106.9%	17,588
売上総利益 Gross Profit	15,267	15,500	101.5%	5,639
利益率 % of Gross Profit	33.9%	32.2%		32.1%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	9,080	9,600	105.7%	4,504
営業利益 Operating Income	6,187	5,900	95.4%	1,134
利益率 % of Operating Income	13.7%	12.3%		6.4%
経常利益 Ordinary Income	5,837	5,850	100.2%	1,216
利益率 % of Ordinary Income	13.0%	12.2%		6.9%
当期利益 Net Income	3,342	△ 10,500	-	△ 13,008
利益率 % of Net Income	7.4%	-21.8%		-74.0%

● 部門別売上 Sales by Segments

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	%	2002/9
エンターテインメント用 (PC含む) Consumer (including PC)	国内 Domestic	25,275	105.3%	8,016
	海外 Overseas	6,347	118.7%	3,032
	計 Sub Total	31,622	34,161	108.0%
業務用 Coin-Op	国内 Domestic	3,557	48.4%	592
	海外 Overseas	34	2.9%	1
	計 Sub Total	3,591	1,723	48.0%
レンタル Revenue Share	国内 Domestic	492	-	-
AM施設 Arcade Operation	国内 Domestic	7,020	127.6%	4,530
映画 Movie Project	国内 Domestic	11	27.3%	3
	海外 Overseas	271	89.6%	381
	計 Sub Total	282	273	96.8%
ロイヤリティ その他 Royalty revenue and Others	国内 Domestic	1,501	165.2%	836
	海外 Overseas	220	179.1%	144
	計 Sub Total	1,721	2,873	166.9%
Pプロ Pachinko-system	国内 Domestic	284	40.8%	52
合計 Total	45,015	48,100	106.9%	17,588

● 国内・海外比率 Domestic/Overseas Sales Ratio

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	%	2002/9
国内 Domestic	38,142	39,899	104.6%	14,028
海外 Overseas	6,873	8,201	119.3%	3,560
計 Total	45,015	48,100	106.9%	17,588

● 主要経費 Break-down of Major Expenses

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	%	2002/9
販売促進費 Promotion Expense	3,019	3,126	103.5%	1,624
人件費 Personnel Expense	8,987	10,455	116.3%	4,978
研究開発費 Technical R&D Cost	999	1,190	119.1%	607

● 従業員数 Number of Employees

(単位:人 Unit: Person)

	2002/3	2003/3	%	2002/9
カプコン Capcom Japan	1,107	1,161	104.9%	1,161
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	162	143	88.3%	143
グループ合計 Capcom Total	1,269	1,304	102.8%	1,304
内、開発人員 R&D	672	730	-	730

● 減価償却費内訳 Break-down of Depreciation

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	%	2002/9
経費 G&A Expenses	923	1,030	111.6%	292
レンタル償却原価 Revenue Share Equipment	56	-	-	-
施設償却原価 Arcade Equipment	836	908	108.6%	372
計 Total	1,815	1,938	106.8%	664

● 設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	%	2002/9
AM施設・レンタル Arcade Ope.	999	1,115	111.6%	500
その他 Others	356	709	199.2%	512
計 Total	1,355	1,824	134.6%	1,012

● AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位:店 Unit: locations)

	2002/3	2003/3	2002/9
カプコン Capcom Japan	34	30	35
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	6	5	5
グループ合計 Capcom Total	40	35	40

主要ソフト販売実績&計画 Sales results in Sep/2002 and projections in 2nd Half of FY2002

◆上期実績 Main Titles Result released in 1H of FY2002 (単位:千本 '000copies)

タイトル名 Title		地域 Areas	発売日 Released Day	計画 Plan	実績 Result
PS2	鬼武者2 Onimusha2	米国 U.S.A	8/27 27-Aug	600	510
		欧州 Europe	10/4 4-Oct	-	230
GC	バイオハザード Resident Evil	米国 U.S.A	5/1 1-May	250	490
		欧州 Europe	9/13 13-Sep	180	360
GBA	ロックマンZERO MegamanZero	日本 Japan	4/26 26-Apr	200	230
		米国 U.S.A	9月 Sep	125	120
		欧州 Europe	9/20 20-Sep	20	10
PS2	アウトモデリスタ auto modellista	日本 Japan	8/22 22-Aug	450	230
PS2	鬼武者グレイテストヒッツ Onimusha Mega Hits	米国 U.S.A	5月 May	60	140
		欧州 Europe	6月 June	120	120
PS2	バイオハザードコードベロニカグレイテストヒッツ Resident Evil Code:Veronica	米国 U.S.A	5月 May	60	200
		欧州 Europe	6月 June	175	230

◆下期計画 Main Titles Projection released in 2H of FY2002 (単位:千本 '000copies)

タイトル名 Title		地域 Areas	発売日 Released Day	計画 Plan
PS2	アウトモデリスタ auto modellista	米国 U.S.A	4Q 4Q	200
		欧州 Europe	12月 Dec	200
PS2	ブレスオブファイアVドラゴンクォーター Breath of Fire V Dragonquarter	日本 Japan	11/14 14-Nov	335
		米国 U.S.A	4Q 4Q	150
GC	バイオハザード0 Resident Evil 0	日本 Japan	11/21 21-Nov	500
		米国 U.S.A	11/14 14-Nov	620
欧州 Europe		3月 March	300	
GBA	ロックマンEXE3 Megaman Battle Network 3	日本 Japan	12/6 6-Dec	500
PS2	デビルメイクライ2 Devil May Cry 2	日本 Japan	1/30 30-Jan	600
		米国 U.S.A	1/下 January	700
		欧州 Europe	3月 March	360
PS2	クロックタワー3 Clock Tower3	日本 Japan	12/12 12-Dec	300
		米国 U.S.A	4Q 4Q	150