



Character yagyu jubei by ©yusaku matsuda office saku, ©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. Characters: ©CROWD/©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.

# COMPANY PROFILE

## November-2001



# CAPCOM®

# ゲーム業界における当社の位置付け(2001/3連結ベース)

Capcom's position in the video game industry (Based on consolidated FY 2000 results)

(単位:億円 Unit: 100 Millions of Yen)

	任天堂 Nintendo	コナミ Konami	エニックス Enix	カプコン Capcom	コーエー Koei	ナムコ Namco	スクウェア Square	セガ Sega
売上高 Net Sales	4,625	1,715	453	491	201	1,466	755	2,429
営業利益 Operating Profit	847	386	203	72	71	-29	-29	-520
利益率 of Operating Profit	18.3%	22.5%	44.8%	14.7%	35.3%	-2.0%	-3.8%	-21.4%
当期利益 Net Income	966	218	112	60	41	-60	-32	-517

\* 1. 出所「決算短信」 Source "Financial Statement for FY2000" 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(2001年度上半期)

Japanese market share based on consumer game sales in 1st Half of FY2001; and U.S. market share based on actual sales in 1st Half of FY2001

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. 任天堂 Nintendo	3,686	16.87%
2. ソニー Sony	3,118	14.27%
3. スクウェア Square	2,629	12.03%
4. コナミ Konami	2,298	10.52%
5. <b>カプコン Capcom</b>	<b>1,530</b>	<b>7.01%</b>
6. バンダイ Bandai	1,323	6.06%
7. バンプレスト Banpresto	922	4.22%
8. エニックス Enix	784	3.59%
9. ナムコ Namco	684	3.13%
10. セガ Sega	555	2.54%
その他 Others	4,317	19.76%
合計 Total	21,845	100.00%

\* 出所「2001年度上半期 ゲーム市場白書」

Source: The Analysis of Consumer Video Games 2001

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	197,079	18.50%
2. ソニー Sony	135,257	12.69%
3. 任天堂 Nintendo	127,441	11.96%
4. アクティビジョン Activision	59,888	5.62%
5. セガ Sega	59,071	5.54%
6. T H Q THQ	49,175	4.62%
7. アクレイム Acclaim	44,304	4.16%
8. インフォグラム Infogrames	42,668	4.00%
9. <b>カプコン Capcom</b>	<b>39,164</b>	<b>3.68%</b>
10. ナムコ Namco	32,007	3.00%
その他 Others	279,440	26.23%
合計 Total	1,065,494	100.00%

\* 32ビット機以上のゲームソフト販売。 Software sales for 32 bit hardwares or above.

\* 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

## ● 2002／3月期の経営方針 *FY2001 Management Objectives*

### コンシューマ事業

#### Consumer Market

- ◆ 経営資源を集中させ、収益の拡大を図る。  
Increase profitability by allocating proper resources.

### AM施設事業

#### Arcade Operation

- ◆ 安定収益が確保できるため継続的に拡大する。  
Continue expansion and maintain stable earnings.

### AM機器販売事業

#### Coin-op Sales

- ◆ 事業構造の見直しにより、市場環境の変化に対応する。  
Streamline business structure and accommodate to change in market environment.

### 通信事業

#### Tele-communication business

- ◆ 通信インフラ等の整備を直視しつつ、事業展開を押し進める。  
Promote development of products with focus on building infrastructure.

# 1. コンシューマ事業戦略① FY2001 Business Strategy ~Consumer①~

業界でのリーダーカンパニー、No.1パブリッシャーを目指す。  
Strive for Number One Publishing Company

## ◆内作の拡充 Increase products line-up

### ■大作への取組み

#### Introduction of Mega-hit titles

- ・デビルメイクライ Devil May Cry
- ・機動戦士ガンダム Mobile Suits Gundam
- ・マキシモ Maximo

### ■新ジャンルのソフトを投入

#### Diversification of products line-up

- ・レースゲーム Racing Game
- ・スポーツゲーム Sports Game
- ・裁判アドベンチャー New Adventure

## ◆外部資産の活用 Collaboration with other company's products

### ■提携戦略によるパブリッシャーとして、他社製品の販売 Publishing other third party's titles

(単位:千本 '000 copies)

- ・シエラスタジオ Sierra Studios
- ・アイドス社 Eidos Interactive
- ・ハバインタラクティブ Havas Interactive
- ・THQ 他 THQ and others

	2001/3	2002/3
タイトル数 Number of Titles	7	12
販売数量 Sales Units	530	300

### ■外部ブランドキャラクター及び他社技術の活用 Maximization of others' brands and techniques

- ・機動戦士ガンダム Mobile Suits Gundam ©創通I-ジ エンシー サライズ
- ・ゼルダの伝説 Legend of ZELDA ©2001 Nintendo
- ・ガンサバイバー バイオハザード コード:ベロニカ Gun Survivor 2
- ・CAPCOM VS. SNK 2

## ◆販売体制の再構築 Change on distribution channel

### ■全世界(日本、北米、欧州)で直販体制を確立 Build Direct Sales Distribution on worldwide basis

- ・流通マージンのとりこみ Improve gross margin
  - 日本 +16%売上改善 +16% sales improvement in Japan
  - 欧州 +150%売上改善 +150% sales improvement in Europe

## ◆通信事業への取組み Tele-communication business

### ■PC事業への本格参入 Full participation in the PC market

- ・海外タイトルからの移植 Localization of oversea companies' titles
- ・自社及び他社コンシューマタイトルからの移植 Transfer from in-house and outside consumer titles
- ・オリジナルタイトルの開発 Development of new PC titles

### ■ネットワークゲームの開発 Network Game

- ・異機種間通信プレイ Enables Interactive play among different platforms.

# 1. コンシューマ事業戦略② FY2001 Business Strategy ~Consumer②~

## マルチプラットフォーム戦略 Multi-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

- 現在、普及台数No.1  
No.1 hardware installment basis under current market
- ソフト開発の中心となるハード  
Leading hardware for software development
- 期待作 Hit titles  
「鬼武者2」「デビルメイクライ」「ガンダム」  
Onimusha2, Devil May Cry, Mobile Suits Gundam

### ●GAMECUBE

- 「任天堂」ブランド Strength of Nintendo Brand
- 「ゲームボーイアドバンス」との連動  
Linkage with the "Game Boy advance"
- 期待作 Hit titles  
「バイオハザード0」「バイオハザード4」  
Resident Evil 0, Resident Evil 4

### ●Xbox

- ゲーム機としてのクオリティの高さ High quality game machine
- ネットワーク端末としての可能性  
Possibilities as the network terminal
- 期待作 Hit titles  
「ディノクライシス3」「幻魔 鬼武者」  
Dino Crisis 3, Genma Onimusha

ソフト資産の有効活用  
Effective use of software property

### ●エミュレータソフト Emulation Software

- ・PlayStation2、
  - ・GAMECUBE
  - ・Xbox
  - ・PC 対応の
- エミュレータソフトを使用し、同一ソフトを発売。
- 「レースゲーム」  
「CAPCOM VS. SNK 2」  
他
- Same games to multiple platforms will be released with help of Emulation Software for PlayStation2, GameCube, Xbox and PCs.
- 「Racing Game」  
「CAPCOM VS. SNK 2」  
Others

効果 Effects

- ・市場占有率の向上  
Increase in a market share
- ・各ハードの普及促進  
Help on installment basis of each platform
- ・メーカーとの関係強化  
Strengthening ties with platform holders

- ・開発コストの低減  
Lower development cost
- ・広告宣伝費の低減および効果増大  
Lower advertising costs, greater impact
- ・販売機会ロスの低減  
(拡販効果)  
Maximize sales opportunities among different platforms

## 2. AMその他事業戦略 FY2001 Business Strategy ~Others~

### ●AM施設事業 Arcade Operation

#### ◆「地域一番店」を旗印にした出店戦略

Open a new store to be #1 arcade in each region.

- ・大型ショッピングセンターで、駐車場が2,500台以上完備  
Opening at large scale shopping malls in each region.
- ・2001/9期 44店舗 ⇒ 2005/3期 51店舗(計画)  
2001/9 44 stores ⇒ 2005/3 51 stores (Plan)

#### ◆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25%  
New Store ... 25% of Operating Profit
- ・既存店... 前年比 売上、利益とも100%以上  
Achieving sales and profit growth of more than 100% at existing arcades on a year-over-year basis.

単位: 億円 100Millions of Yen	2000/3	2001/3	2002/3	2001/9
売上 Net Sales	66	71	76	42
営業利益率 of Operating Profit	6.2%	10.6%	13.0%	14.1%

#### ◆インターネットカフェ「デジログ」

Internet café "DIGILOG LABO"

- ・新業態店舗による顧客の開拓  
Challenge new arcade operation with PC.



### ●その他事業 Other Business

#### ◆市場環境の変化に対応した変革

Reengineer the operation to respond to changes in the market environment.

- ・プライズ機器等の開発

Development of prize game machine and electro-mechanic machine



#### ◆携帯電話用充電器「チャーボ」

Battery charger "CHARBO"

- ・経営効率を高めるため、事業を分社化  
Management efficiency by spin-out
- ・ニッチ市場の需要創出  
Creation of demands in the niche market.



### 3. 開発戦略① FY2001 Business Strategy ~R&D①~

#### ●開発費 R&D Cost

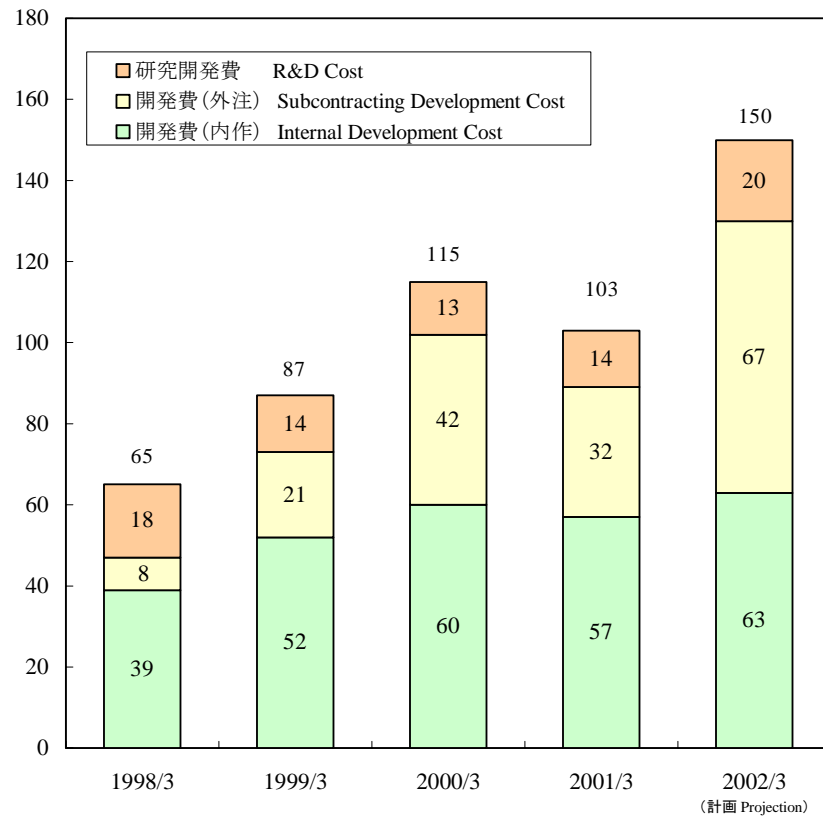
##### ■自社開発人員の拡充

Reinforcement of development staff

##### ■外注比率増大によるコストの抑制

Cost Control by subcontracting

(単位: 億円 Unit: 100 Millions 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

##### ■市場ニーズに即応したマーケティング戦略

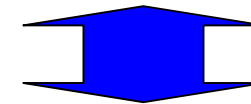
Create marketing strategy to appeal to market needs

・ブランドイメージの構築

Build "Capcom Brand Images"

・フィー制度導入による広告費抑制

Control advertising cost by using fee based agencies.



#### ●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

### 3. 開発戦略② FY2001 Business Strategy ~R&D②~

#### ●ソフト出荷本数 Sales Units shipped

(単位:千本 1,000 units)

			2000/3	2001/3	2002/3	2001/9
Playstation 2	タイトル数	Total titles	1	5	13	3
	国内	Domestic	210	1,700	4,250	900
	海外	Overseas	-	500	2,650	1,130
	計	Sub Total	210	2,200	6,900	2,030
Playstation	タイトル数	Total titles	20	18	10	10
	国内	Domestic	3,550	1,300	350	260
	海外	Overseas	5,700	2,800	350	750
	計	Sub Total	9,250	4,100	700	1,010
Dream Cast	タイトル数	Total titles	10	23	11	11
	国内	Domestic	600	800	150	130
	海外	Overseas	1,200	1,950	100	60
	計	Sub Total	1,800	2,750	250	190
Game Cube Nintendo 64	タイトル数	Total titles	1	1	2	-
	国内	Domestic	70	50	550	-
	海外	Overseas	470	100	250	-
	計	Sub Total	540	150	800	-
Game Boy	タイトル数	Total titles	3	6	12	9
	国内	Domestic	50	1,050	950	500
	海外	Overseas	300	150	1,450	2,360
	計	Sub Total	350	1,200	2,400	2,860
Xbox	タイトル数	Total titles	-	-	5	-
	国内	Domestic	-	-	150	-
	海外	Overseas	-	-	500	-
	計	Sub Total	-	-	650	-
PCその他 PC & Others	タイトル数	Total titles	3	4	19	3
	国内	Domestic	50	200	200	140
	海外	Overseas	300	500	300	30
	計	Sub Total	350	700	500	170
合計 Total	タイトル数	Total titles	38	57	72	36
	国内	Domestic	4,530	5,100	6,600	1,930
	海外	Overseas	7,970	6,000	5,600	4,330
	計	Total	12,500	11,100	12,200	6,260

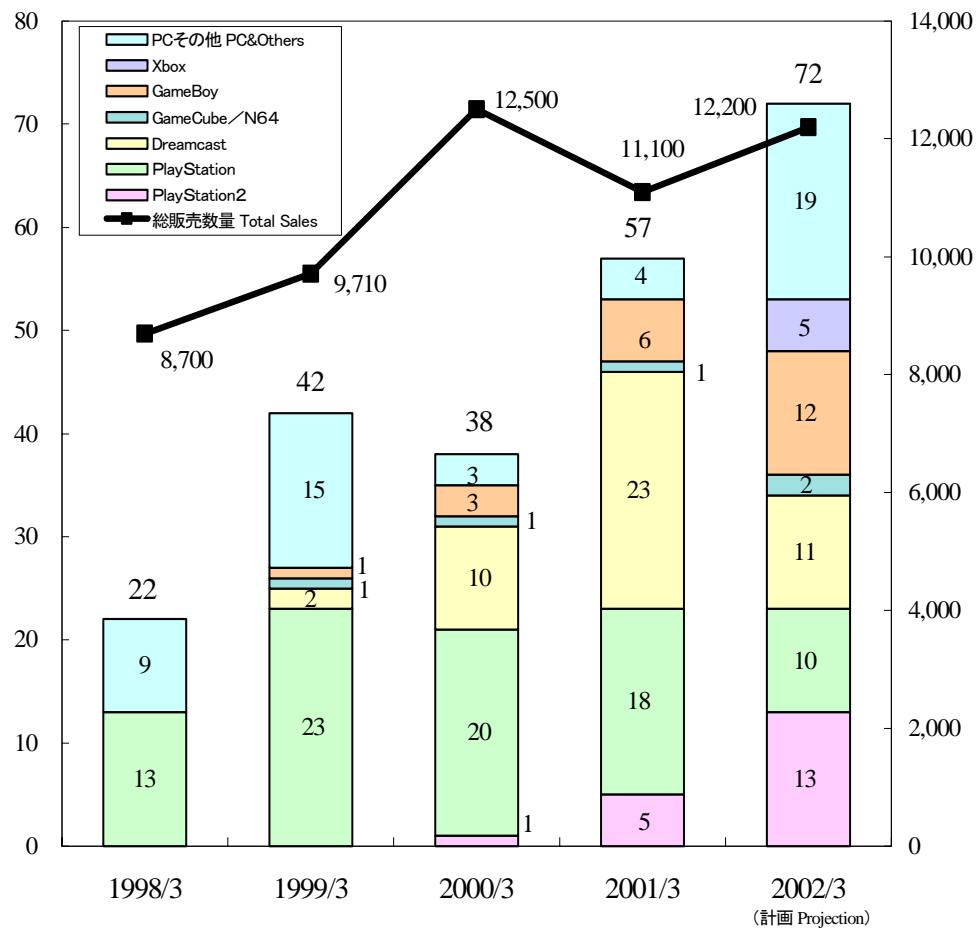
\* 2002/3期の国内廉価版タイトル数(計画) PS 3タイトル、DC 1タイトル、PC 2タイトル  
FY2001 Domestic Greatest Hits Title (Plan)... PS 3titles, DC 1title, PC 2titles

\* 2001/9期の国内廉価版タイトル数(実績) PS 5タイトル、DC 1タイトル  
1H of FY2002 Domestic Greatest Hits Title (Result)... PS 5titles, DC 1title

#### ●CS開発タイトル数 Number of Consumer Software Titles Developed

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)





### 3. 開発戦略③ FY2001 Business Strategy ~R&D③~

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	(単位:千本 '000 copies) タイトル数 # of Titles	総販売数量 Unit Sales
◆シューティング Shooting Game		
1942 シリーズ 1942 Series	全6作 6 titles	1,300
◆アクション Action Game		
魔界村シリーズ Ghosts 'n Goblins series	全10作 10 titles	3,800
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59作 59 titles	15,100
ディズニーシリーズ Disney Series	全25作 25 titles	12,900
ファイナルファイトシリーズ Final Fight Series	全8作 8 titles	3,000
デビルメイクライ Devil May Cry	全1作 1 titles	640
◆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	24,800
マーヴルコミックシリーズ Marvel Comic Series	全15作 15 titles	3,200
◆RPG		
ブレスオブファイアシリーズ Breath of Fire Series	全7作 7 titles	2,300
◆アドベンチャー Adventure		
バイオハザードシリーズ Resident Evil Series	全19作 19 titles	19,500
ディノクライシスシリーズ Dino Crisis Series	全4作 4 titles	3,800
鬼武者シリーズ Onimusha	全1作 1 titles	1,800

ミリオンタイトル million titles (単位:千本 '000copies)					
	発売日 Release	タイトル Title	1985/12~2001/9	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	4,950
3	1993/6	ストリートファイター IIターボ	Street Fighter Turbo	SFC	4,100
4	1999/9	バイオハザード3 ラストエスケープ	Resident Evil 3 Nemesis	PS	3,500
5	1996/3	バイオハザード	Resident Evil	PS	2,750
6	1999/7	ディノクライシス	Dino Crisis	PS	2,400
7	1994/6	スーパーストリートファイター II	Super Street Fighter	SFC	2,000
8	2001/1	鬼武者	Onimusha war Lords	PS2	1,800
9	1993/11	アラジン	Aladdin	SFC	1,750
10	1989/9	わんぱくダック夢冒険	Duck Tales	FC	1,670
11	1993/9	ストリートファイター II' Plus	Street Fighter II' Plus	MD	1,665
12	1986/6	魔界村	Ghosts'n Goblins	FC	1,640
13	1988/12	ロックマン2	Megaman 2	FC	1,510
14	1990/12	ファイナルファイト	Final Fight	SFC	1,480
15	1990/9	ダックテールズ	Duck Tales	GB	1,430
16	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
17	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
18	1990/5	チップとデールの大作戦	Chip'n Dale Rescue Rangers	FC	1,195
19	2000/9	ディノクライシス 2	Dino Crisis 2	PS	1,180
20	1993/12	ロックマンX	Megaman X	SFC	1,165
21	2000/2	バイオハザード コードベロニカ	Resident Evil Code Veronica	DC	1,140
22	1986/9	戦場の狼	Commando	FC	1,137
23	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	1,120
24	1991/9	超魔界村	Super Ghoul'n Ghosts	SFC	1,090
25	1990/9	ロックマン3	Megaman 3	FC	1,080
26	2001/3	バイオハザード コードベロニカ完全版	Resident Evil Code Veronica X	PS2	1,070
27	1993/5	ファイナルファイト2	Final Fight 2	SFC	1,030

・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)

# 連結の主要経営指数 (2001/3 2001/9実績、2002/3計画)

## Consolidated Financial Review on Fiscal Year 2000, Sep/2001 and Projection for Fiscal Year 2001

### ● 経営成績 Profit and Loss Sheet

	(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			
	2001/3	2002/3	%	2001/9	2001/3	2002/3	%	2001/9	2001/3	2002/3	%	2001/9	2001/3	2002/3	%	2001/9
売上高 Net Sales	37,488	48,000	128.0%	17,577	1,213	1,212	99.9%	595	325	337	103.7%	168	160	200	125.0%	303
売上総利益 Gross Profit	11,819	17,400	147.2%	5,939	243	238	97.9%	119	15	78	520.0%	25	46	53	115.2%	68
利益率 % of Gross Profit	31.5%	36.3%		33.8%	20.0%	19.6%		20.0%	4.6%	23.1%		14.9%	28.8%	26.5%		22.4%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	8,218	10,600	129.0%	4,377	100	101	101.0%	48	45	40	88.9%	18	55	59	107.3%	36
営業利益 Operating Income	3,601	6,800	188.8%	1,562	144	138	95.8%	72	△30	38	-	6	△8	△6	-	31
利益率 % of Operating Income	9.6%	14.2%		8.9%	11.9%	11.4%		12.1%	-9.2%	11.3%		3.6%	-5.0%	-3.0%		10.2%
経常利益 Ordinary Income	4,280	7,000	164.3%	1,642	138	132	95.7%	68	△33	33	-	5	1	2	200.0%	36
利益率 % of Ordinary Income	11.4%	14.6%		9.3%	11.4%	10.9%		11.1%	-10.2%	9.8%		3.0%	0.6%	1.0%		11.9%
当期利益 Net Income	2,749	4,000	145.5%	921	81	69	85.2%	37	△383	49	-	5	0	1	-	64
利益率 % of Net Income	7.3%	8.3%		5.2%	6.7%	5.7%		6.2%	-117.8%	14.5%		3.0%	0.0%	0.5%		21.1%

	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 ヨーロッパ Capcom Europe				小 計 Sub Total			
	2001/3	2002/3	%	2001/9	2001/3	2002/3	%	2001/9	2001/3	2002/3	%	2001/9	2001/3	2002/3	%	2001/9
売上高 Net Sales	13,685	14,502	106.0%	6,712	602	898	148.9%	283	5	0	-	0	53,479	65,146	121.8%	25,640
売上総利益 Gross Profit	6,398	6,507	101.7%	2,507	245	218	89.0%	97	0	0	-	0	18,767	24,494	130.5%	9,758
利益率 % of Gross Profit	46.8%	44.9%		37.4%	40.7%	24.3%		34.3%	0.0%	-	-	-	35.1%	37.6%		34.2%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	3,436	4,273	124.4%	1,904	194	151	77.8%	63	31	0	-	0	12,078	15,224	126.0%	6,347
営業利益 Operating Income	2,962	2,234	75.4%	702	52	67	128.8%	34	△31	0	-	0	6,690	9,270	138.6%	2,410
利益率 % of Operating Income	21.6%	15.4%		10.5%	8.6%	7.5%		12.0%	-620.0%	-	-	-	12.5%	14.2%		9.4%
経常利益 Ordinary Income	3,454	2,459	71.2%	838	57	66	115.8%	31	△10	0	-	0	7,867	9,691	123.2%	2,621
利益率 % of Ordinary Income	25.2%	17.0%		12.5%	9.5%	7.4%		11.0%	-200.0%	-	-	-	14.7%	14.9%		10.2%
当期利益 Net Income	4,074	1,484	36.7%	515	55	68	120.0%	31	△4	0	-	0	6,573	5,677	86.4%	1,576
利益率 % of Net Income	29.8%	10.3%		7.7%	9.1%	7.4%		11.0%	-90.0%	-	-	-	12.3%	8.7%		6.1%

	内部消去 Elimination				年間合計 Year Total			
	2001/3	2002/3	%	2001/9	2001/3	2002/3	%	2001/9
売上高 Net Sales	△4,388	△5,148	-	△2,264	49,082	60,000	122.2%	23,378
売上総利益 Gross Profit	551	508	91.8%	△108	18,318	25,000	129.4%	9,651
利益率 % of Gross Profit	-	-9.8%		-	39.4%	41.7%		37.0%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	85	△124	-	△73	12,163	15,100	124.1%	6,274
営業利益 Operating Income	466	630	135.2%	△33	7,155	9,900	138.4%	2,377
利益率 % of Operating Income	-	-12.2%		-	14.6%	16.5%		10.2%
経常利益 Ordinary Income	156	309	198.1%	△220	8,022	10,000	124.7%	2,400
利益率 % of Ordinary Income	-	-6.0%		-	16.3%	16.7%		10.3%
当期利益 Net Income	△568	323	-	△166	6,007	6,000	99.9%	1,409
利益率 % of Net Income	-	-6.3%		-	12.2%	10.0%		6.0%

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

	2001/3	2002/3	%	2001/9
コンシューマ販売 Consumer	31,727	45,290	142.7%	14,927
業務用・レンタル事業 Coin-Op & Revenue Share	7,108	4,081	57.6%	3,183
AM施設 Arcade Operation	7,147	7,594	106.3%	4,205
その他の事業 Others	3,089	3,025	97.6%	1,080
合計 Total	49,082	60,000	122.2%	23,378

### ● 減価償却費 Depreciation (単位:百万円/Million of Yen)

	2001/3	2002/3	%	2001/9
カプコン Capcom Japan	2,054	2,192	106.7%	919
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	357	32	9.0%	108
グループ合計 Capcom Total	2,411	2,224	92.2%	1,027

### ● 設備投資 Capital Expenditure (単位:百万円/Million of Yen)

	2001/3	2002/3	%	2001/9
カプコン Capcom Japan	1,824	2,840	161.1%	899
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	307	350	113.9%	37
グループ合計 Capcom Total	2,132	3,290	154.3%	936

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

	2001/3	2002/3	%	2001/9
日本 Japan	34,838	45,006	129.2%	16,408
北米 North America	13,326	10,406	78.1%	4,580
その他 Other territories	917	4,590	500.5%	2,387
合計 Total	49,082	60,000	122.2%	23,378

## 単体の主要経営指数 (2001/3 2001/9実績、2002/3計画)

### Non-consolidated Financial Review on Fiscal Year 2000, Sep/2001 and Projection for Fiscal Year 2001

#### ● 経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	%	2001/9
売上高 Net Sales	37,488	48,000	128.0%	17,577
売上総利益 Gross Profit	11,819	17,400	147.2%	5,939
利益率 % of Gross Profit	31.5%	36.3%		33.8%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	8,217	10,600	128.0%	4,377
営業利益 Operating Income	3,601	6,800	189.8%	1,562
利益率 % of Operating Income	9.6%	14.2%		8.9%
経常利益 Ordinary Income	4,260	7,000	164.3%	1,642
利益率 % of Ordinary Income	11.4%	14.6%		9.3%
当期利益 Net Income	2,749	4,000	145.5%	921
利益率 % of Net Income	7.3%	8.3%		5.2%

#### ● 部門別売上 Sales by Segments

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	%	2001/9	
エンターテインメント用 (PC含む) Consumer (including PC)	国内 Domestic	18,313	31,128	170.0%	8,166
	海外 Overseas	3,889	3,835	98.6%	1,824
	計 Sub Total	22,202	34,963	157.5%	9,990
業務用 Con-Op	国内 Domestic	5,442	3,813	70.1%	3,133
	海外 Overseas	399	111	27.8%	29
	計 Sub Total	5,842	3,925	67.2%	3,162
レンタル Revenue Share	国内 Domestic	674	111	16.4%	41
AM施設 Arcade Operation	国内 Domestic	5,924	6,478	109.4%	3,514
映画 Movie Project	国内 Domestic	11	100	909.1%	3
	海外 Overseas	196	103	52.3%	106
	計 Sub Total	207	203	97.8%	109
ロイヤリティ その他 Royalty revenue and Others	国内 Domestic	1,439	1,787	124.2%	673
	海外 Overseas	223	197	88.3%	88
	計 Sub Total	1,662	1,984	119.4%	761
Pプロ Pachinko-system	国内 Domestic	974	337	34.6%	
合計 Total	37,488	48,000	128.0%	17,577	

#### ● 国内・海外比率 Domestic/Overseas Sales Ratio

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	%	2001/9
国内 Domestic	32,780	43,754	133.5%	15,529
海外 Overseas	4,708	4,246	90.2%	2,048
計 Total	37,488	48,000	128.0%	17,577

#### ● 主要経費 Break-down of Major Expenses

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	%	2001/9
販売促進費 Promotion Expense	2,427	3,443	141.9%	1,271
人件費 Personnel Expense	7,349	8,683	118.1%	4,464
研究開発費 Technical R&D Cost	1,452	2,050	141.2%	460

#### ● 従業員数 Number of Employees

(単位:人 Unit: Persons)

	2001/3	2002/3	%	2001/9
カプコン Capcom Japan	1,009	1,039	103.0%	1,053
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	141	145	102.8%	150
グループ合計 Capcom Total	1,150	1,184	103.0%	1,203
内、開発人員 R&D	586	616	105.1%	598

#### ● 減価償却費内訳 Break-down of Depreciation

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	%	2001/9
経費 G&A Expenses	927	1,274	137.4%	424
レンタル償却原価 Revenue Share Equipment	346	82	23.7%	118
施設償却原価 Arcade Equipment	781	835	107.0%	377
計 Total	2,054	2,191	106.7%	919

#### ● 設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2001/3	2002/3	%	2001/9
AM施設・レンタル Arcade Ope.	1,638	1,250	76.3%	528
その他 Others	186	1,690	908.6%	171
計 Total	1,824	2,940	161.2%	699

#### ● 業務用基板出荷本数 Sales Units shipped of Coin-Op (単位:台 Unit: copies)

		2001/3	2002/3	2001/9
AM基板	タイトル数 Total titles	10	8	6
Coin-Op	国内 Domestic	17,000	12,400	14,600
	海外 Overseas	4,000	800	1,000
PCB	計 Total	21,000	13,200	15,600

#### ● AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位:店 Unit: locations)

	2001/3	2002/3	2001/9
カプコン Capcom Japan	42	44	38
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	6	6	6
グループ合計 Capcom Total	48	50	44

## 主要ソフト販売実績&計画 *Sales results in 1st Half and projections in 2nd Half for FY2001*

●上期実績 Main Titles Result released in 1H of FY2001 (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 デビルメイクライ Devil May Cry	日本 Japan	8/23 23-Aug	700	640
PS2,DC CAPCOM vs. SNK2	日本 Japan	9/13 13-Sep	500	380
PS2 鬼武者 Onimusha	米国 U.S.A	3/末 Late-Mar	150	220
	欧州 Europe	7月 July	240	260
PS2 バイオハザード:コードベロニカ 完全版 Resident Evil Code:Veronica X	米国 U.S.A	8/末 Late-Aug	315	390
	欧州 Europe	9月 September	150	250
そ の 他 Others	日本 Japan	- -	970	910
	米国 U.S.A	- -	835	2,080
	欧州 Europe	- -	740	1,130
合 計 Total	日本 Japan	- -	2,170	1,930
	米国 U.S.A	- -	1,300	2,690
	欧州 Europe	- -	1,130	1,640
	合計 Total	- -	4,600	6,260

●下期計画 Main Titles Projection released in 2H of FY2001 (単位:千本 '000copies)

タイトル名 Title	地域 Areas	発売日 Released Day	計画 Plan
PS2 デビルメイクライ Devil May Cry	米国 U.S.A	10/17 17-Oct	400
	欧州 Europe	12月 December	400
PS2 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン Mobile Suit Gundam	日本 Japan	12/6 6-Dec	600
GBA ロックマンEXE2 Megaman EXE2	日本 Japan	12/14 14-Dec	300
	米国 U.S.A	-	50
	欧州 Europe	-	20
PS2 マキシモ Maximo	日本 Japan	12/27 27-Dec	300
	米国 U.S.A	1月 January	300
	欧州 Europe	-	50
Xbox 幻魔 鬼武者 Genma Onimusha	日本 Japan	2/22 22-Feb	0
	米国 U.S.A	-	150
PS2 鬼武者2 Onimusha2	日本 Japan	3/7 7-Mar	1,000
GC バイオハザード Resident Evil	日本 Japan	3/22 22-Mar	400
	米国 U.S.A	-	260