



# CAPCOM

株式会社カプコン(東証・大証一部:9697)

取締役 常務執行役員 CFO 阿部 和彦

2007年11月17日

個人投資家説明会資料

---

## <目次>

株式会社カプコン 会社概要 (P.2)  
カプコンが展開する4つの事業 (P.6)  
カプコンの強み (P.14)  
当社株式の状況 (P.18)  
IR活動・教育支援活動 (P.21)  
財務情報 (P.26)

# 株式会社カプコン 会社概要



## 1-1. 会社概要

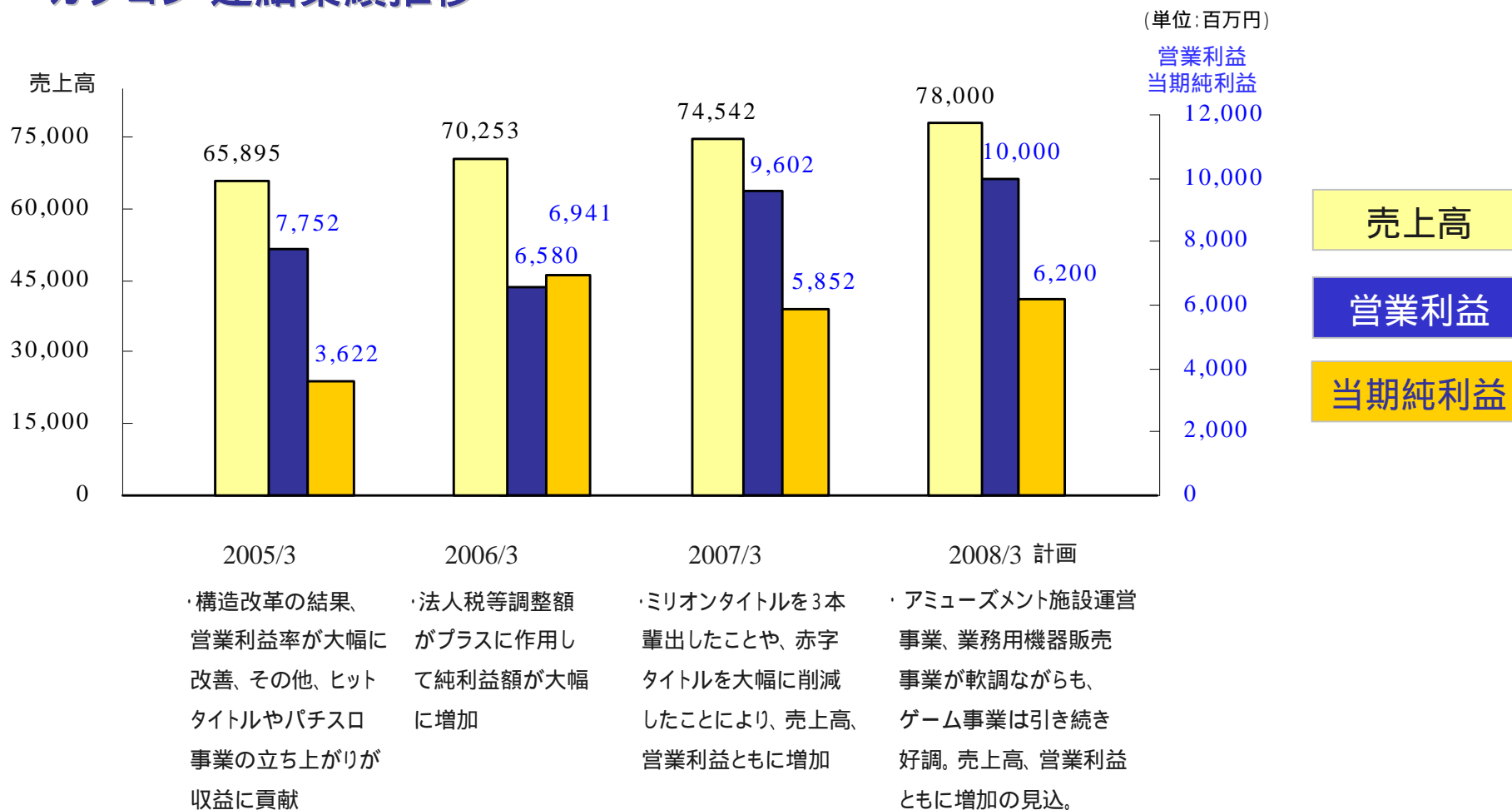
カプコンは、家庭用ゲームに強みをもつコンテンツメーカーです。

会社名	株式会社カプコン 
設立	1979年5月30日
主要な事業内容	1.家庭用テレビゲームソフトの企画、開発、販売 2.業務用ゲーム機器の企画、開発、製造、販売 3.アミューズメント施設の運営
従業員数	単体1,304名、連結1,439名(2007年9月30日現在)
資本金	314億79百万円(2007年9月30日現在)
上場証券取引所	東証一部、大証一部(証券コード:9697)情報・通信業
発行済株式総数	64,836,791株(2007年9月30日現在)

## 1-2. 近年の業績推移

構造改革が成果を挙げ、再び安定的な成長軌道に復帰しました。

### カプコン 連結業績推移



## 1-3. コンテンツ産業の市場動向

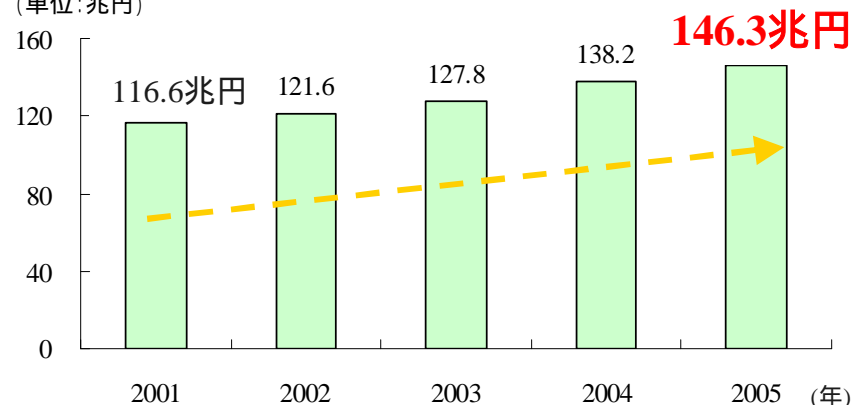
コンテンツ(ゲーム、アニメ、映像、音楽等)産業は高成長分野であり、  
国家を支える重要産業として位置づけられています。

今後も成長が期待される産業として、各国が施策を講じています。

- ・ 2001年から2005年の間に25.4%と大きく成長。
- ・ 日本を始め、米国や英国でコンテンツ産業振興法を制定するなど国を挙げた取り組みが行なわれています。

世界のコンテンツ産業市場規模の推移

(単位:兆円)



出典:「PCW (Global Entertainment & Media Outlook 2006-2010)」

### 日本のコンテンツ産業市場規模 (2005年) は世界2位

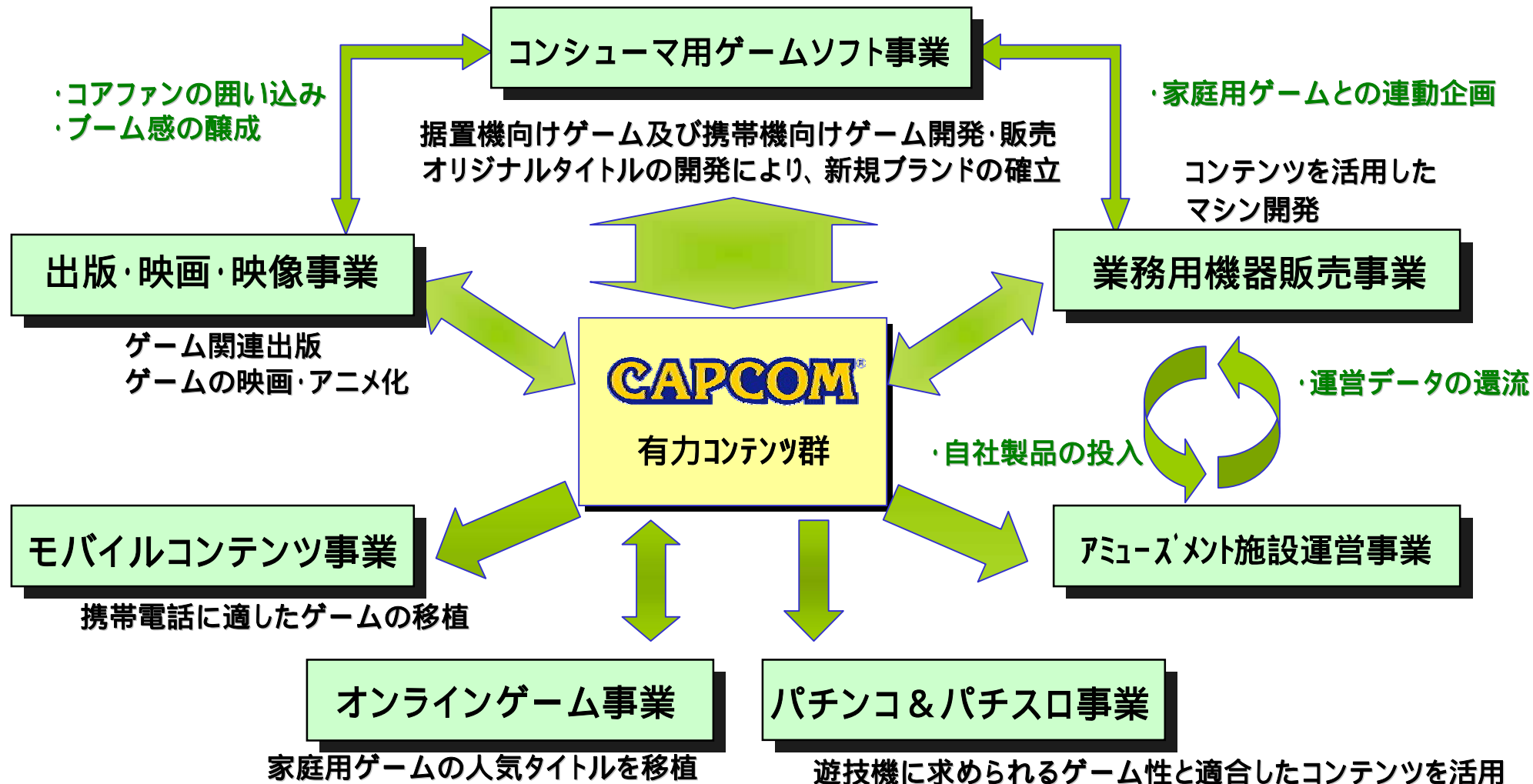
- ・ 日本の市場規模は約13.7兆円 (参考:自動車 約20兆円)
- ・ 2007年9月～10月に東京を中心に大規模なコンテンツ・フェスティバルを開催し、日本の魅力・才能・商品を総合的に海外に発信しています。

# カプコンが展開する4つの事業



## 2-1. 当社の事業概観

ゲームコンテンツを核に、幅広く事業を展開しています。





## 2-2. コンシューマ用ゲームソフト事業

当社競争力の源泉であり、比類なきオリジナリティを発揮しています。

### 世界有数のゲーム開発力・技術力

- ・他社著作権に依存しない当社オリジナルの人気ゲームタイトルを多数保有
- ・世界中のゲームファンに支持される、一大ブランドとなっています。



“バイオハザード” 全49作  
全世界累計 3,300万本



“デビル メイ クライ” 全8作  
全世界累計 690万本



“モンスターハンター” 全8作  
全世界累計 450万本



“ロックマン” 全118作  
全世界累計 2,750万本



“ストリートファイター” 全58作  
全世界累計 2,500万本  
(2007年9月末日時点)

- ・前期は、Xbox 360では2本、PSPで1本のミリオンタイトルを創出し、更に今期もWiiで1タイトル輩出するなど、カプコンのゲームは全世界で高い評価を受けております。

### ミリオンタイトル一覧

- 165万本 モンスターハンターポータブル 2nd (PSP向け)
- 140万本 ロストプラネット エクストリームコンディション (Xbox 360向け)
- 130万本 デッドライジング (Xbox 360向け)
- 100万本 バイオハザード4 Wii edition (Wii向け)

(2007年10月末日時点)

## 2-3. コンシューマ用ゲームソフト事業戦略

自社ブランドタイトルを活用し、長期・安定的に収益を上げてまいります。

### 人気タイトル続編の製作

- ・大ヒットしたタイトルは、シリーズ第2弾、第3弾と続編を発売します。
- ・シリーズは根強いファンに支えられるため、安定的な収益を見込めます。



### マルチプラットフォーム展開

- ・有力なタイトルは、ひとつのゲーム機のみならず、別の機種や携帯機に移植します。
- ・各ゲーム機において展開し、新たな顧客層の獲得を図ります。



"バイオハザード4"  
ゲームキューブ版 160万本  
プレイステーション2版 200万本  
Wii版 100万本



"モンスターハンター"シリーズ  
PS2、PSP、Wii  
3機種にて展開

(2007年10月末日時点)

## 2-4. コンシューマ用ゲームソフト事業 今期展開

当社ソフトは高い評価をいただくとともに、更に新規ジャンルにも挑戦します。

「日本ゲーム大賞2007」において、メーカー最多の7作品受賞

### 年間作品部門



大賞

「モンスターハンターポータブル 2nd」



優秀賞

「大神」、「ロストプラネット」



グローバル賞

「デッドライジング」

### Future部門



「デビルメイクライ4」、「宝島Z」

「戦国BASARA2 英雄外伝」

スポーツゲーム参入により、幅広いジャンルの顧客層を開拓します。

- ・当社が主軸ジャンルとするアクション・アドベンチャーゲームに加え、スポーツゲームという新たなジャンルにも参入します。



「MotoGP 07」  
PS2向け



「WE LOVE GOLF!」  
Wii向け

## 2-5. アミューズメント施設運営事業

「プラサカプコン」の名称で大型店舗を運営し、業界平均を大幅に超える高い利益率を誇ります。

ファミリー客をターゲットとした大型店舗運営に強みを持ち、ショッピングセンター(SC)内店舗とロードサイド型店舗の出店を加速しています。

・今年度は更に新規出店を積極的に展開し、事業の拡大を図ってまいります。

	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3(計画)
店舗数	30	30	33	38

小規模ながら同業他社に比べて高い利益率を実現しています。

アミューズメント施設運営事業 各社比較

(単位：百万円)

	売上高	主要各社間 シェア率	営業利益	営業利益率	前年売上比
カプコン	13,043	4.9%	2,009	15.4%	112.8%
イオンファンタジー	43,502	16.4%	4,646	10.7%	126.2%
アドアーズ	16,869	6.4%	1,713	10.2%	105.2%
バンダイナムコ	87,862	33.1%	4,004	4.6%	111.5%
セガサミー	103,850	39.2%	132	0.1%	97.7%
主要5社合計	265,126	100.0%	-	-	-

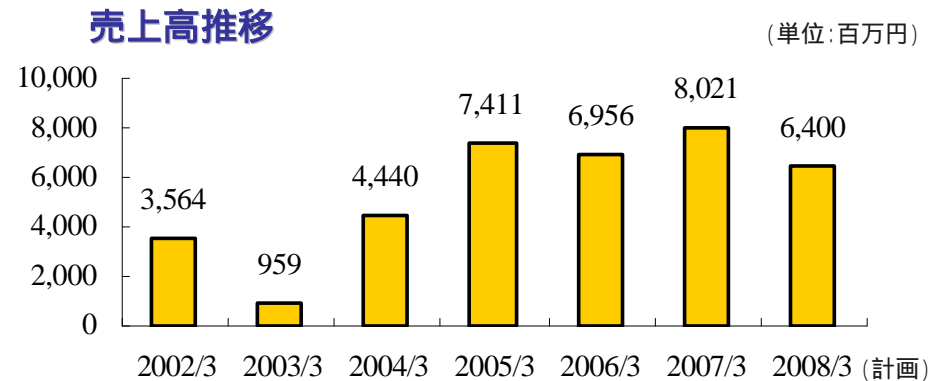
出所：  
各社2007年3月期決算短信  
および補足資料(イオン  
ファンタジーは2007年2月期決算)

## 2-6. 業務用機器販売事業

自社・他社のコンテンツを活用し、  
収益の新たな柱となるべく事業の更なる拡大を図ります。

2002年に事業の再構築を行いました。

- ・ ビデオゲーム機主体の事業から、現在の主流であるファミリー向けのプライズゲーム機・メダルゲーム機、カードゲーム機とラインナップを拡充し、事業規模を拡大しました。



自社・他社問わず、人気のあるコンテンツを積極的に活用しています。



景品獲得ゲーム機  
「メチャトレパーティ」

自社製



ビデオゲーム機  
「戦国BASARA X (クロス)」

自社製



子供用カードゲーム機  
「ワンタメ ミュージック  
チャンネル」



## 2-7. コンテンツエキスパンション事業

遊技機向けの当社コンテンツ提供と、携帯電話向けゲームの配信を行なっております。

当社コンテンツの幅広い展開を行なっています。

### パチンコ&パチスロ



PS2版“デビル メイ クライ3”



ロデオ社製パチスロ機  
“デビル メイ クライ3”

### 携帯電話向けゲーム



GBA版“逆転裁判”



携帯電話移植版

モバイルコンテンツ事業は、今後海外で一層積極的に展開いたします。

- ・ 2006年度に設立したCAPCOM INTERACTIVE, INC.が、今年度より本格的に収益に貢献  
現地に開発拠点を置くことにより、市場に適合したコンテンツの提供が可能

北米における認知度が向上し、  
当社のランキングが急上昇

2006年1-3月

62位

2007年4-9月

9位

ダウンロード額ランキング

出所「Telephia's rankings of mobile game publishers」

# カプコンの強み



## 3-1. 海外市場での強化

欧米地域において、事業成長のための施策を講じています。

成長する北米・欧州市場において、現地販売会社の経営改革を進めました。

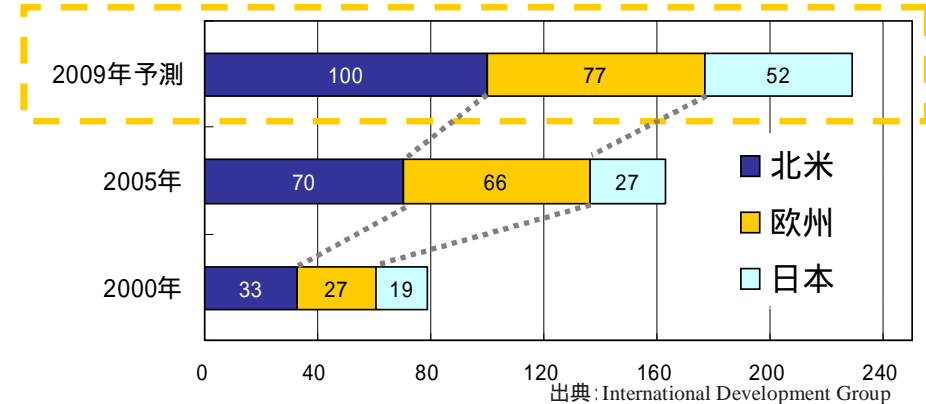
### ・海外地域営業利益率

北米・欧州・アジア合計

2004年度 7.7% → 2006年度 10.6%

ゲーム市場規模

(単位:億ドル)



北米・欧州向けタイトル開発を推進しております。

- ・現地の開発スタジオと提携し、海外嗜好のゲーム開発を行うことにより、更なる販売拡大を図ります。

2006年度  
当社順位 シェア

米国 15位 2.01%

英国 15位 1.60%

販売金額ベース

出典: The NPD Group / Retail Tracking Service

出典: Chart Track / ELSPA "Copyright Chart-Track / ELSPA"



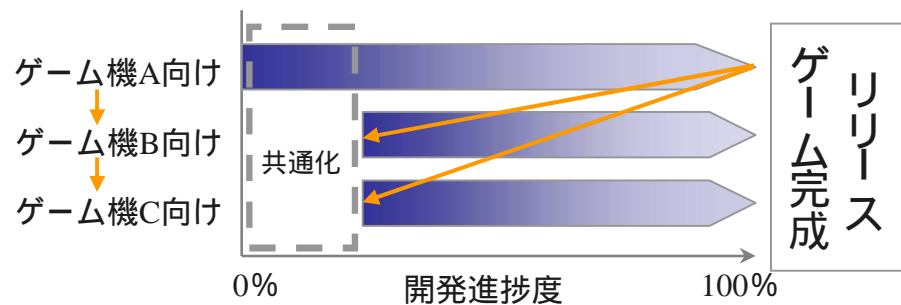
## 3-2. 最先端の開発環境

次世代ゲーム機であるXbox 360、PS3への対応を見据え、高性能な開発統合環境『MTフレームワーク』を作成しました。

『MTフレームワーク』により、当社のゲーム開発環境は世界でも有数の先進的なレベルに達しました。

- ・次世代ゲーム機向けタイトルにおいても、開発費の上昇を抑制できる見通し

旧来のタイトル移植モデル



当社『MTフレームワーク』を用いたタイトル移植モデル

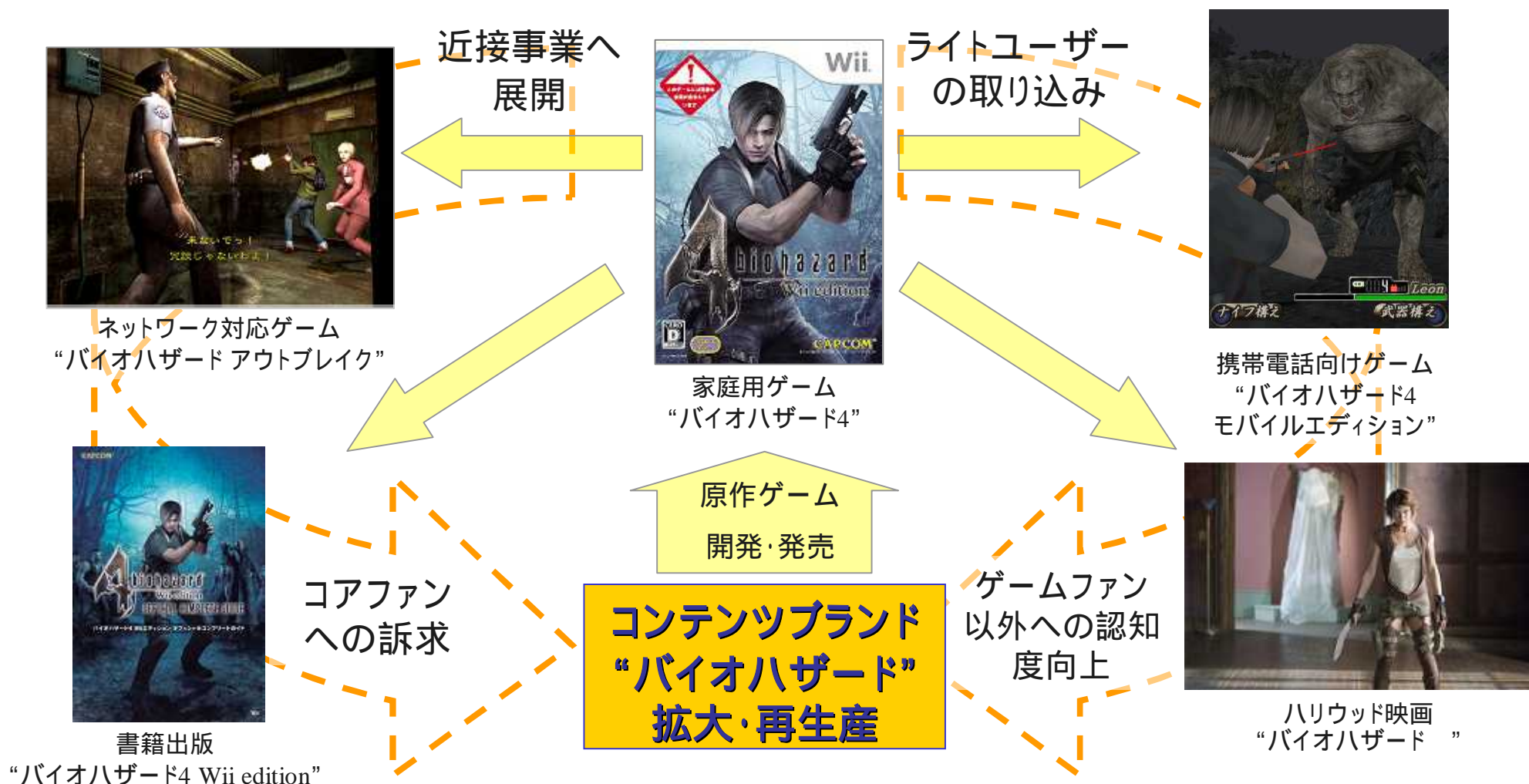


その他のメリットとしては・・・

- ・Xbox 360・PS3・PCの同時発売が可能
- ・開発手法の共通化により、全社的な技術水準が底上げ

### 3-3. ワンコンテンツ・マルチユース

当社の持つ強力なオリジナルゲームコンテンツは、  
家庭用ゲーム機に留まらず多様な事業で活躍しています。



# 当社株式の状況



**CAPCOM**

## 4-1. 当社株価の推移

経営改革と次世代ゲーム機での成功が国内外で評価を受け  
株価は昨年同時期より61%上昇しています。



Copyright (C) 2007 Yahoo Japan Corporation.

出典: Yahoo!ファイナンス

URL: <http://quote.yahoo.co.jp/>

## 4-2. 業界各社間での株価比較

次世代ゲーム機登場でゲーム関連株に注目が集まるなか、  
当社は今後の成長期待が高い株式として位置づけられています。

携帯機を含む次世代ゲーム機での成長期待株が上昇しています。

業界各社株価年初比較（11月1日時点）

会社名	時価総額	株価		騰落率 %
	2007/11/1 億円	2006/11/1 円	2007/11/1 円	
任天堂	100,584	24,160	71,800	197%
カプコン	2,133	2,100	3,390	61%
テクモ	373	899	1,439	60%
スクウェア・エニックス	4,056	2,920	3,710	27%
コーエー	1,421	1,863	2,170	16%
アトラス	82	528	595	13%
日経平均	-	16,375	16,870	0%
コナミ	4,407	3,200	3,190	0%
バンダイナムコ	4,583	1,847	1,828	-1%
セガサミー	4,494	3,010	1,670	-45%

ゲーム機の移行に成功を  
収めた企業株価が大きく伸張

任天堂：Nintendo DS、  
Wiiの成功

カプコン：Xbox 360、PSP、Wiiの  
各次世代機での  
ヒットタイトル輩出

# IR活動・教育支援活動



## 5-1. IR活動について

当社では投資家の皆様に豊富な資料を提供するとともに、積極的なIR活動を推進しております

「日経アニュアルレポートアワード2006」に入賞いたしました。



- ・110社を超える日本企業が参加する権威あるコンテストにおいて入賞いたしました。
- ・経営トップが語る具体的で明確な企業戦略、各主要分野毎に市場傾向・実績・予想を分かりやすく解説した冊子づくりが、高い評価を受けております。

ホームページでのタイムリーな情報開示を徹底しています。

- ・アナリスト向け決算説明会、個人投資家説明会の模様及び配布資料は、即時にホームページ上で開示し、情報格差の是正に努めています。
- ・当社のインターネットIR活動に対して、各調査機関から高い評価をいただいております。



ゴメス・コンサルティング株式会社  
「IRサイト総合ランキング」 4位  
「ウェブの使いやすさ」 3位



「日興アイ・アール 2006年度全上場企業  
ホームページ充実度ランキング」  
総合ランキング  
最優秀企業ホームページ受賞



## 5-2. IR活動について

当社IRホームページがリニューアル  
日本工業規格(JIS)に準拠したホームページを構築しました。

- ・ 当社IRホームページでは、皆様が必要とする情報をお届けできるよう、使いやすいホームページ作りに努めております。

個人投資家向けページを充実  
個人投資家の皆様に当社を深く理解していただく為のページも充実しております。

資料請求フォームの設置  
アニュアルレポートやニュースサマリーなどの資料を簡単にご請求いただけるページをご用意しております。

The screenshot shows the CAPCOM IR website interface. At the top, there's a navigation bar with 'CAPCOM IR' and '投資家の皆様へ/会社情報'. Below that, a main banner features a quote from a company representative: 'ゲームを通じて「遊文化」をクリエイティブし、多くの人に感動を与える「感性開発企業」を目指します。' The page is organized into several columns: 'IRトップページ' (IR Home Page), '経営陣から皆様へ' (Message from Management), '会社情報' (Corporate Information), '財務・業績' (Financial Information), '株式情報' (Stock Information), 'IR資料室' (IR Materials), 'プレスリリース' (Press Release), and '個人投資家の皆様へ' (For Individual Investors). The '個人投資家の皆様へ' section includes a '資料請求' (Request Materials) form, 'IRカレンダー' (IR Calendar), and 'アナリストの評価' (Analyst Evaluation). The bottom of the page features a '個人投資家の皆様へ' section with a QR code and a '資料請求' form.

音声読み上げソフトへの対応  
文字サイズ変更ボタンの設置

高齢者への配慮として音声読み上げソフトへの対応や、読みやすさを向上させるため、文字サイズを変更できるボタンを設置しました。



## 5-3. CSR(教育支援活動)について

業界団体と連携して、多数の学生訪問を受け入れています。

- ・当社では、普段子供たちが親しんでいるゲームを通して、『働くこと』を身近に感じられるように、職業学習活動の一環として会社訪問を積極的に受け入れ、事業内容やゲーム開発プロセスの説明などを行っています。
- ・ゲームソフト開発者を将来の夢に掲げる子供たちが多く、昨今、業界や会社の仕組みを理解していただくよい機会となっています。
- ・小学校、中学校を中心に71校、339人を受け入れ(2007年9月末現在)



ゲーム開発過程に関するレクチャー



来社時の集合写真

職業学習を目的とした企業訪問に関する  
問い合わせ先  
株式会社カプコン 広報・IR室  
〒540-0037  
大阪市中央区平野町三丁目1番3号  
TEL : (06)6920-3623 FAX : (06)6920-5108  
E-mail : ir@capcom.co.jp

## 5-4. CSR(社会教育活動)について

テレビゲームに関する正しい知識の啓蒙のため、学習教材の発刊や出前授業の実施など積極的に行なっています。

株式会社学習研究社の協力のもと、『テレビゲームのひみつ』を発刊いたしました。

- ・全国約24,000の小学校と約2,700の公立図書館に寄贈しました。
- ・保護者の皆様にもご参考いただける内容を掲載しております。

資料一式として同封しておりますので、是非ご高覧ください。



東京証券取引所および日本証券業協会と連携し、出前授業を実施

- ・東京証券取引所および日本証券業協会と連携し、出前授業を開始しました。
- ・カプコンの社員が出向き、ゲーム制作時の苦勞や喜び、レーティング制度などについて学ぶ授業を行いました



# 財務情報



**CAPCOM**

## 6-1. 財務情報

(単位:百万円)	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3(計画)
売上高	65,895	70,253	74,542	78,000
営業利益	7,752	6,580	9,602	10,000
経常利益	7,399	7,016	10,600	11,000
当期純利益	3,622	6,941	5,852	6,200
一株あたり利益(円)	63.4	125.2	107.5	105.77
一株あたり配当金(円)	20.0	20.0	30.0	30.0
ROE (%)	11.3	19.3	13.8	13.7

**1株当たり予想当期純利益 105円77銭**

**配当 中間15円、期末15円の年間30円の予定**

## 6-2. 主要経営指数 (2006/3 2007/3 実績、2008/3計画)

### 経営成績

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
売上高	70,253	74,542	106.1%	78,000
売上総利益	22,315	26,496	118.7%	29,000
利益率	31.8%	35.5%	-	37.2%
販売管理費	15,735	16,779	106.6%	19,000
営業利益	6,580	9,602	145.9%	10,000
利益率	9.4%	12.9%	-	12.8%
経常利益	7,016	10,600	151.1%	11,000
利益率	10.0%	14.2%	-	14.1%
当期純利益	6,941	5,852	84.3%	6,200
利益率	9.9%	7.9%	-	7.9%

### セグメント別売上 < 事業種別 >

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
コンシューマ用ゲームソフト	42,718	43,813	102.6%	45,300
アミューズメント施設運営	11,568	13,043	112.8%	14,400
業務用機器販売	6,956	8,021	115.3%	6,400
コンテンツエキスパンション	5,742	7,102	123.7%	8,900
その他	3,268	2,561	78.4%	3,000
合計	70,253	74,542	106.1%	78,000

### セグメント別売上 < 所在地別 >

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
日本	48,683	50,074	102.9%	52,600
北米	11,748	15,450	131.5%	16,300
欧州	9,105	8,090	88.9%	8,400
その他	717	927	129.3%	700
合計	70,253	74,542	106.1%	78,000

### 広告宣伝

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
単体	2,933	2,901	98.9%	3,200
連結	5,602	5,516	98.5%	5,400

### アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3
連結	30	30	33	38

### 設備投資

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
単体	1,422	3,594	252.7%	3,600
連結	1,512	3,804	251.6%	3,700

### 減価償却費

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
単体	1,438	2,217	154.2%	2,900
連結	1,936	2,774	143.3%	3,300

### 従業員数

(単位:人)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
単体	1,028	1,196	116.3%	1,346
連結	1,212	1,320	108.9%	1,490

### 開発投資額

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
開発投資額	12,288	13,068	106.3%	16,500
内 研究開発費	1,864	1,828	98.1%	2,500

### ソフト出荷本数

(単位:千本)

		2005/3	2006/3	2007/3	2008/3(Plan)
Playstation 2	タイトル数	40	51	46	33
	計	7,300	7,930	4,100	1,800
Playstation 3	タイトル数				9
	計				1,400
PSP	タイトル数	1	15	20	17
	計	150	1,600	2,700	1,900
Wii	タイトル数			3	9
	計			100	3,400
Game Cube	タイトル数	5	2	1	
	計	2,000	800	300	
Game Boy	タイトル数	7	2	1	
	計	3,400	1,500	500	
NintendoDS	タイトル数		4	14	30
	計		950	1,700	2,800
Xbox	タイトル数	7	12	2	
	計	250	580	100	
Xbox360	タイトル数		1	3	9
	計		5	2,700	1,600
PCその他	タイトル数	11	1	0	6
	計	400	35	0	600
合計	タイトル数	71	88	90	113
Total	計	13,500	13,400	12,200	13,500

## その他の資料について

本日同封の資料も、当社を理解していただくための有益な資料です。

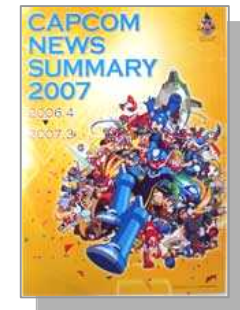
### 『アニュアルレポート 2007』

- ・当社の事業環境の見通しと経営戦略、詳細な財務状況等をご紹介します。



### 『カプコン ニュースサマリー 2007』

- ・2006年4月～2007年3月までに新聞や雑誌等に掲載された、当社に関連する記事をまとめております。



### 『テレビゲームのちょっといいおはなし 4』

- ・業界団体であるCESAが啓蒙活動のため発刊しているパンフレットです。



お渡しした以外の適時開示資料等は、全て当社IRホームページで入手できます。 <http://ir.capcom.co.jp/> をご覧ください。



## 将来の見通しに関する注意事項

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。

「WE LOVE GOLF!」

©2007 CAPCOM / CAMELOT

「MotoGP 07」

©2007 Capcom Entertainment, Inc. MotoGP™ and © 2007 Dorna Sports, S.L. Used under license. All rights reserved.

「ワンタメ ミュージックチャンネル」

©2006 カプコン・タカラトミー

「デビル メイ クライ 3」

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED./ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko/ATLUS

パチスロ機「デビル メイ クライ 3」

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED./ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko/ATLUS ©Sammy ©RODEO

映画「バイオハザード」

©2007 Sony Pictures Entertainment(J) Inc. All Rights Reserved.



# CAPCOM