



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

2008年6月21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事業 (P.7)

カプコンの強み (P.16)

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



CAPCOM

1-1. 会社概要

カプコンは、家庭用ゲームに強みをもつ、
業界を代表するコンテンツメーカーです

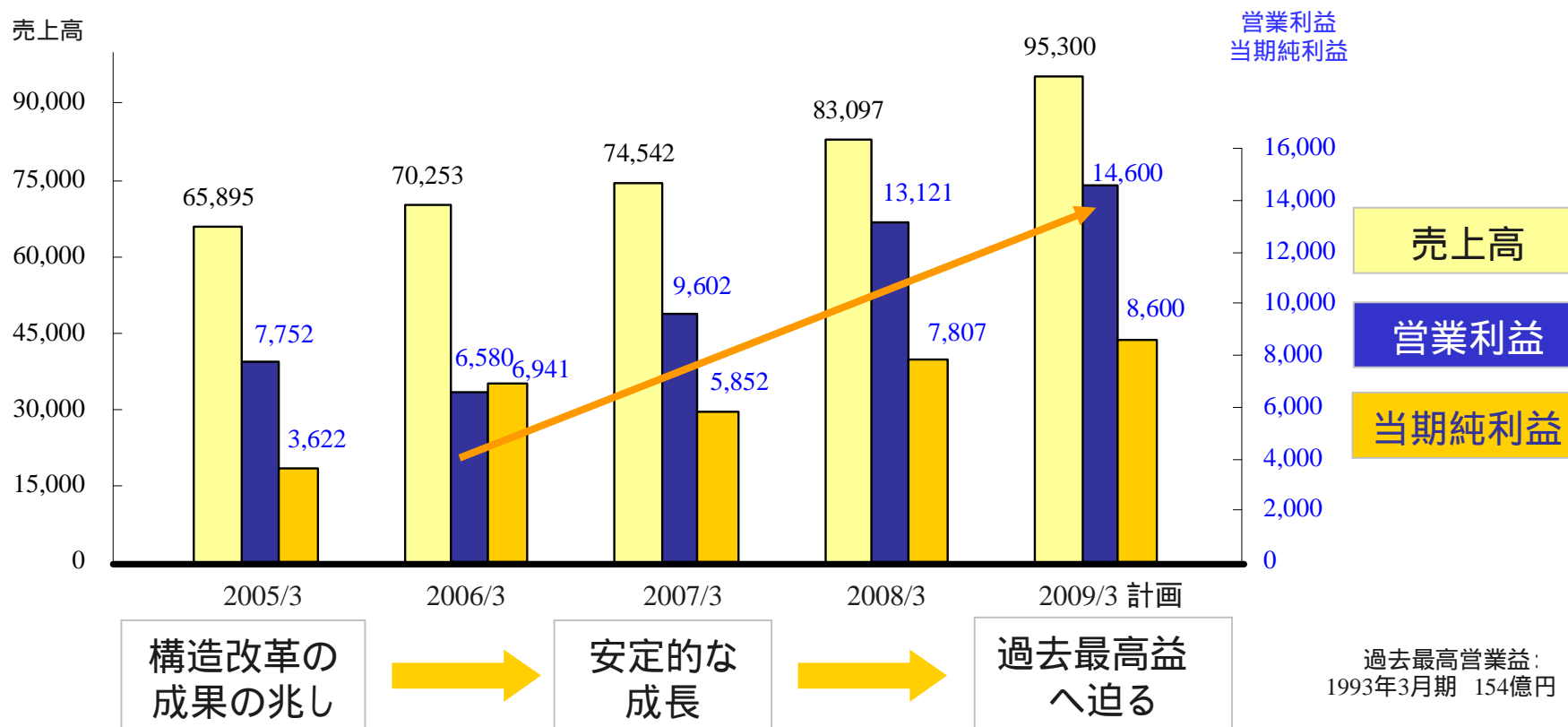
会社名	株式会社カプコン CAPCOM
設立	1979年5月30日
主要な事業内容	1.家庭用テレビゲームソフトの企画、開発、販売 2.業務用ゲーム機器の企画、開発、製造、販売 3.アミューズメント施設の運営
従業員数	単体1,324名、連結1,506名(2008年3月31日現在)
資本金	326億26百万円(2008年3月31日現在)
上場証券取引所	東証一部、大証一部(証券コード:9697) 情報・通信業
発行済株式総数	66,719,458株(2008年3月31日現在)

1-2. 近年の業績推移

構造改革以降、着実な成長を重ねており、
今期は過去最高益に迫る業績を計画しています

カプコン 連結業績推移

(単位:百万円)



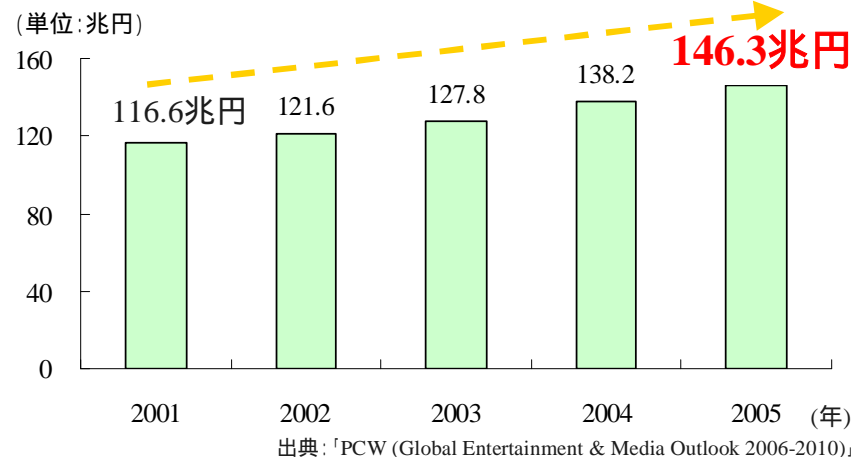
1-3. コンテンツ産業の拡大

コンテンツ(ゲーム、アニメ、映像、音楽等)市場は高成長産業であり、
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5年間で、
25.4%の高成長を達成し、
今後も拡大が期待されています
- ・ 日本を始め、米国や英国でコンテンツ
産業の振興を目指した法が制定され、
世界各国で競争力強化が図られています

世界のコンテンツ産業市場規模の推移



日本のコンテンツ産業市場規模 (2005年) は世界2位

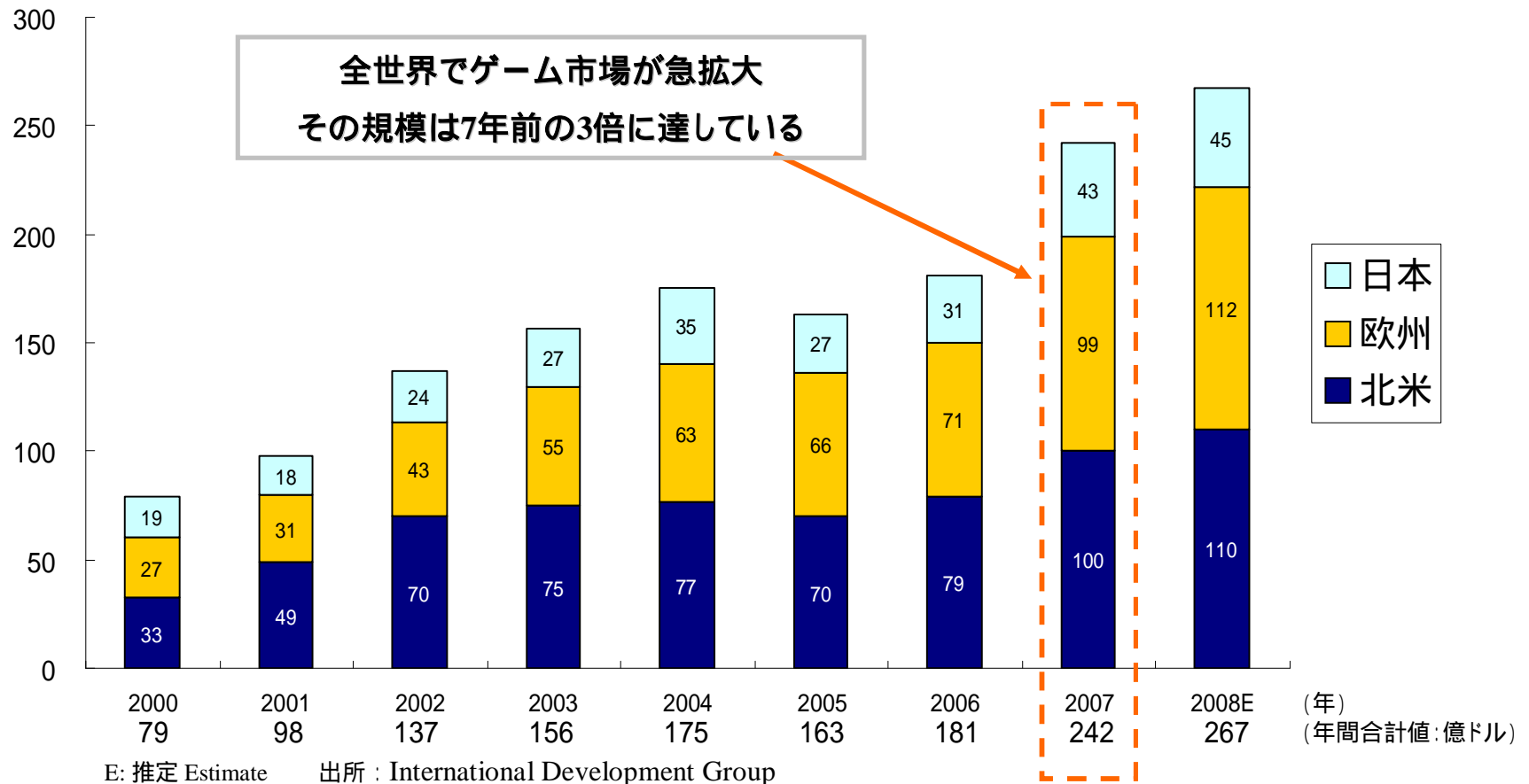
- ・ 日本国内での市場規模は、約13.7兆円 (参考:自動車産業 約20兆円)
- ・ 毎年9月～10月には、ゲームを中心とした大規模なコンテンツ・フェスティバルが開催され、
「クール・ジャパン」と称される日本の魅力・才能・商品を海外に発信しています

1-4. ゲーム市場の推移

家庭用ゲーム市場は全世界で確立された産業であり、
今後も成長が期待されています

ゲームソフト市場規模推移

(単位: 億ドル)

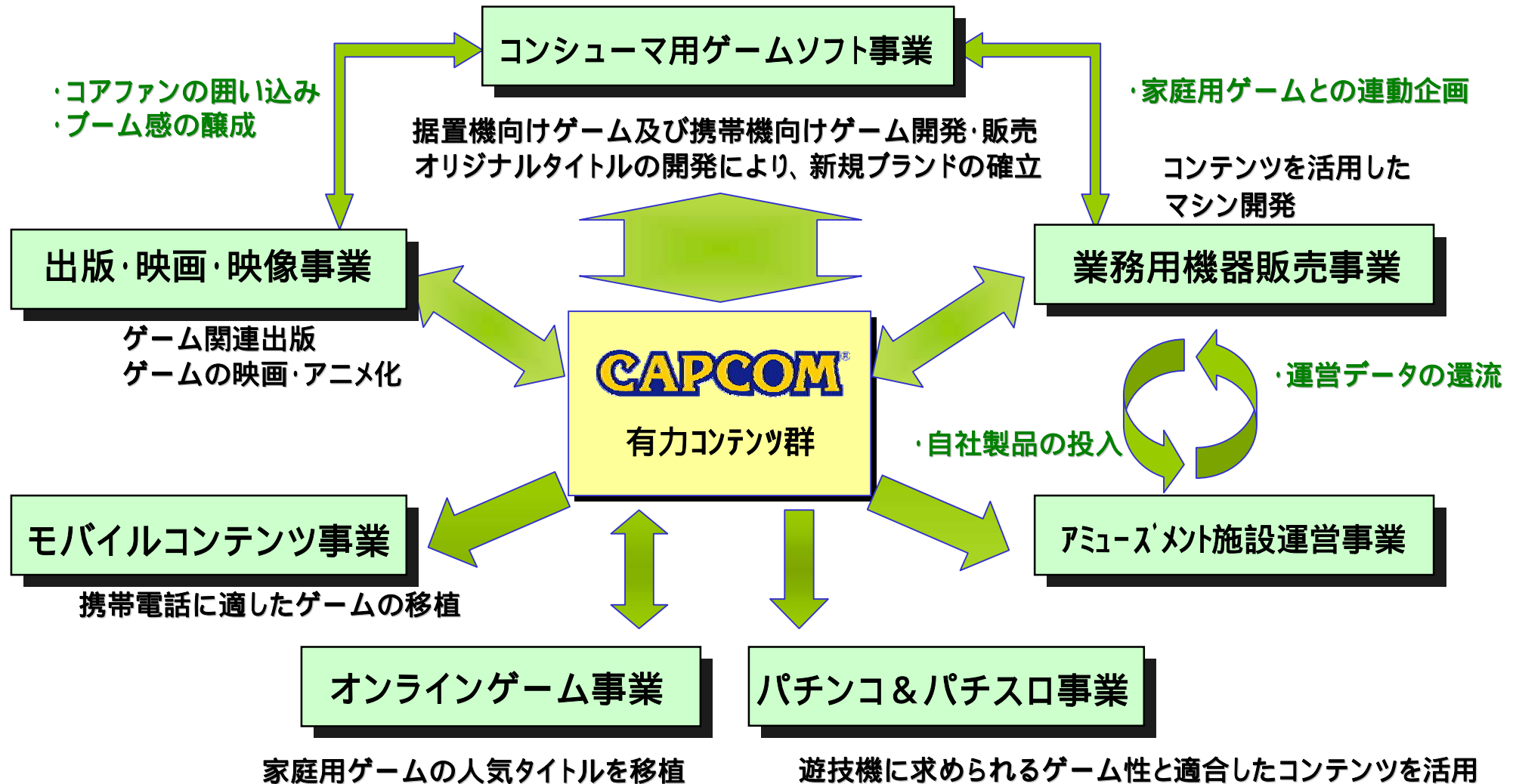


カプコンが展開する事業



2-1. 当社の事業概観

ゲームコンテンツを核とし、これを活用した多様な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

当社の収益の源泉であり、高い競争力を有しています

世界有数のゲーム開発力・技術力

- ・当社オリジナルの人気ゲームタイトルを多数保有
- ・それぞれが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50作
全世界累計 3,450万本



“デビル メイ クライ” 全10作
全世界累計 950万本



“モンスターハンター” 全10作
全世界累計 630万本



“ロックマン” 全120作
全世界累計 2,800万本



“ストリートファイター” 全59作
全世界累計 2,500万本
(2008年3月末日時点)

- ・現在、日本のPSPをもつユーザーの4人に一人が遊んでいる大ヒットゲーム『モンスターハンター』は、カプコンのタイトルです



- ・PSP用ゲーム 『モンスターハンターポータブル 2nd G』
- ・出荷本数は200万本を突破し、日本の2008年のゲームソフトとしてはトップクラスの売上本数です

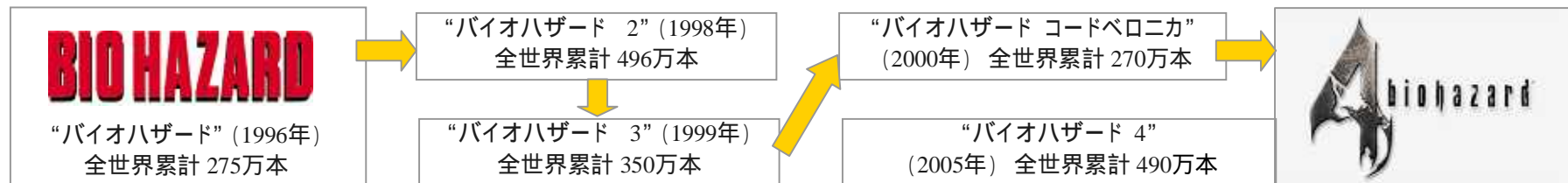
(2008年5月末日時点)

2-3. コンシューマ用ゲームソフト事業

ヒットビジネスでありながら、長期・安定的に
収益をあげる仕組みを構築しています

人気タイトル続編による収益安定化

- ・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による収益拡大

- ・有力なタイトルは、複数のゲーム機に移植して発売します
- ・ゲーム機普及率の壁を乗り越え、最大多数のユーザーを獲得します



『バイオハザード4』での展開例

左から、ゲームキューブ版 160万本出荷
プレイステーション2版 200万本出荷
Wii版 130万本出荷

2-4. コンシューマ用ゲームソフト事業

当社のゲームソフトの質については、ユーザーや業界団体から
きわめて高い評価を頂いております

「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」

昨年度は、国内ソフトメーカートップとなる4本のミリオン級タイトルを輩出

・ デビルメイクライ4

主力地域: 海外 総出荷本数: 232万本

・ バイオハザード4 Wii edition

主力地域: 海外 総出荷本数: 130万本

・ バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ

主力地域: 海外 総出荷本数: 106万本

・ モンスターハンターポータブル 2nd G

主力地域: 日本 総出荷本数: 99万本

(2008年3月末日時点)

2-5. コンシューマ用ゲームソフト事業

昨年度は特に日本市場で成功を収め
市場シェア、順位ともに向上しました

日本市場シェア 各社比較 (2007年)

(単位:百万円)

メーカー	販売金額	シェア	シェア増減
1. 任天堂	102,000	28.40%	1.50%
2. バンダイナムコゲームス	38,000	10.60%	-1.15%
3. スクウェア・エニックス	38,000	10.50%	-3.17%
4. コナミ	26,000	7.40%	-0.23%
5. カプコン	25,000	7.00%	1.98%
6. セガ	15,000	4.20%	-1.89%
7. ポケモン	13,000	3.50%	-3.73%
8. コーエー	12,000	3.20%	0.55%
9. バンプレスト	10,000	2.90%	1.41%
10. ソニー	10,000	2.80%	-1.01%
その他	-	19.50%	-
合計	-	100.00%	-

競合各社がシェアを
落とす中、カプコンが急成長
昨年度順位:7位

出所:エンターブレイン

2-6. アミューズメント関連事業

全国でアミューズメント施設「プラサカプコン」を運営し、また、施設で使用する業務用ゲーム機器を開発・販売しています

アミューズメント施設運営事業

- ・ショッピングセンター内店舗をメインに、全国各地で42店舗を展開しています
- ・ファミリー客層に特化した運営に強みを持ち、安定収益を上げています
- ・拡大をあせらず、堅調な事業成長を目指します

当社運営店舗実例



「プラサカプコンちはら台店」



「プラサカプコンりんくう店」

業務用機器販売事業

- ・アミューズメント施設で使用する様々な業務用ゲーム機器を開発・販売しています
- ・特にコアゲーマー向けのビデオゲーム機や、ファミリー向けのメダルゲーム機に強みがあります

業務用ゲーム機プレイ画面



ビデオゲーム機「ストリートファイター」

2-7. コンテンツの横展開を担う事業

遊技機へ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

パチンコ&パチスロ事業

- ・大手のパチンコ・パチスロメーカーに対し、当社有力コンテンツを用いたソフトウェアやハードウェアを供給しています
- ・これまでに、「鬼武者」「デビルメイクライ」「バイオハザード」などを展開しています

モバイルコンテンツ事業

- ・携帯電話でプレイするゲームを開発、配信しています
- ・主に日本と北米にて事業展開しており、手軽に遊べる多彩なゲームを供給しています

当社コンテンツを用いた遊技機



RODEO社製パチスロ機
「デビルメイクライ 3」



山佐社製パチスロ機
「biohazard」

モバイルコンテンツゲーム



「逆転裁判 2」



「Who wants to be a Millionaire?」

2-8. コンテンツの横展開を担う事業

当社のゲームは、ハリウッド映画としても絶大な人気があり、
ゲームの知名度を飛躍的に高めています

映画・映像事業

- ・ハリウッドの映画会社とタッグを組み
当社ゲームコンテンツを映画展開しています
- ・映画としても人気のある「バイオハザード」は
ソニーピクチャーズから3作品が映画公開
されています
- ・また今期は、実写映画「ストリートファイター」を
2月に公開する予定です
- ・アニメ作品としても多数展開しており、幅広い
年代から支持を受け、人気となっています

映画化作品一例



映画「バイオハザード」



映画「ストリートファイター」

アニメ化作品一例



アニメ「流星のロックマン」



アニメ「デビルメイクライ」

カプコンの強み

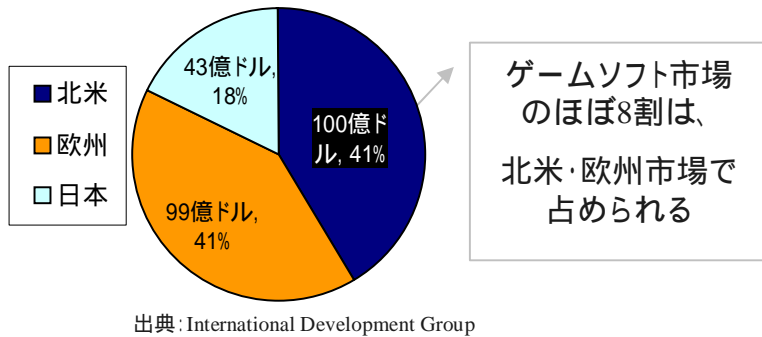


3-1. 海外展開力の高いポテンシャル

ゲーム市場での一層の成長を実現するために、
海外地域における事業拡大を加速しております

最大市場である北米・欧州地域での成功

地域別 ゲーム市場構成(2007年)



カプコン 北米・欧州地域業績推移

	2004年度	2007年度
出荷本数	856万本	815万本
売上高	231億円	259億円
営業利益率	7.9%	16.0%

北米・欧州合計

更なるシェア拡大のための取り組み

- ・現地の開発スタジオと提携し、海外嗜好のゲームを開発(今期投入)
- ・北米地域同様に、欧州でも直販体制を推進中

	2007年		中期的に、各地域ともにシェア4%を目指す
	当社順位	シェア	
米国	15位	1.43%	
英国	15位	1.40%	

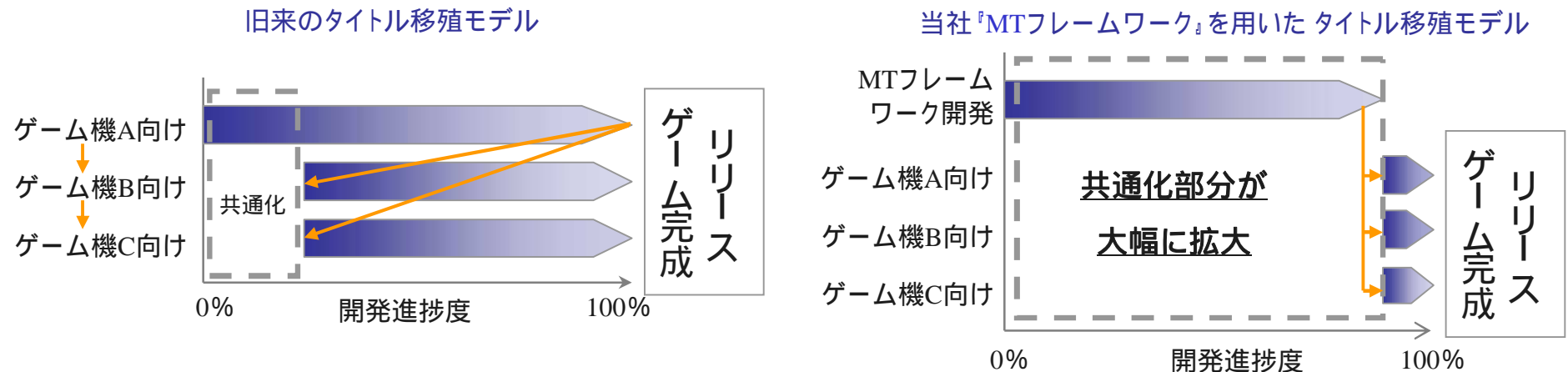
販売金額ベース
出典: The NPD Group / Retail Tracking Service
出典: compiled by Chart Track, Copyright ELSPA(UK)Ltd."

3-2. 最先端の開発環境

新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

ゲーム機3機種向けの開発工程を共通化することに成功しました

- ・移植費用を削減することで、開発費の上昇を抑制できます
- ・マルチプラットフォーム戦略では、日本メーカートップの成果を上げています

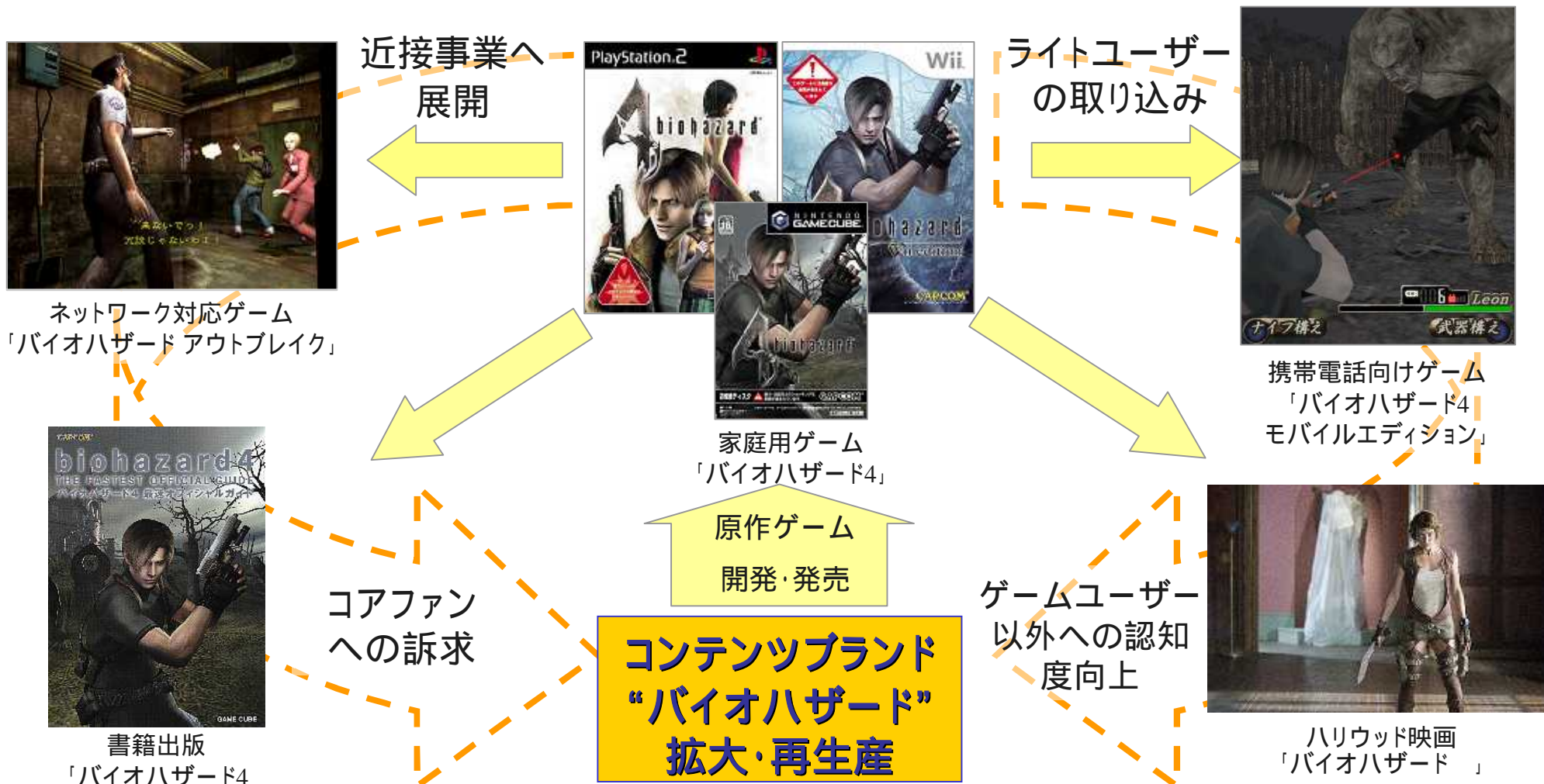


その他のメリットとしては…

- ・Xbox 360・PS3・PCの同時発売が可能(広告宣伝費の削減)
- ・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

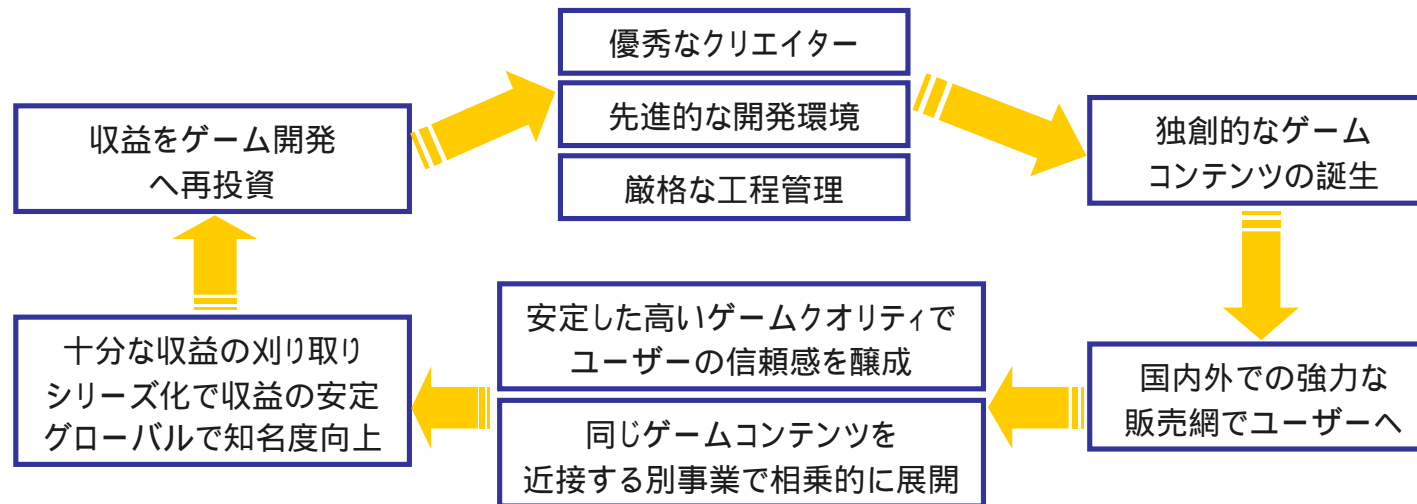
当社の持つ強力なコンテンツを、ゲーム以外の事業でも活用することで、相乗的な収益を生み出しています



3-4. カプコンの目指す姿

先述の3つの強みを発揮し、長期安定的な業績の成長を続けてまいります

有機的なビジネスモデルを強化し、一層の成長を果たします



長期安定的な成長を経営目標としています

- ・中期経営目標として、売上高每期10%成長、営業利益率15%を設定しています
- ・開発体制の再構築や、日米構造改革を経て健全化した組織で、安定的な成長を続けてまいります

IR活動・教育支援活動



5-1. IR活動について

当社は積極的なIR活動を推進しており、多様な形態で投資家の皆様に豊富な資料を提供しております

「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
- ・また当社のインターネットIR活動は、各調査機関から高い評価をいただいております



大和インベスターリレーションズ
「インターネットIRサイトの優秀企業」
ベスト企業賞受賞



日興アイ・アール
「2007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

個人投資家の皆様への充実した情報開示を実現すべく、
JIS規格に準拠したIRホームページを運用しています

- ・ 当社IRホームページでは、皆様の投資判断に必要とする情報を即座に得られるように、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
特設ページです

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



利便性の向上

高齢者への配慮として、音声
読み上げソフトへの対応や、
文字サイズの変更ボタンを設
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、毎年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82校、398人を受け入れ(2008年3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
大阪市中央区内平野町 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と協力し、『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となる、ゲームに関する様々な情報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
- ・カプコンの社員が教育現場に出向き、ゲーム制作時の苦労や喜び、レーティング制度などについて学ぶ授業を行いました



埼玉県での授業風景

財務情報



6-1. 財務情報

(単位:百万円)	2006/3	2007/3	2008/3	2009/3(計画)
売上高	70,253	74,542	83,097	95,300
営業利益	6,580	9,602	13,121	14,600
経常利益	7,016	10,600	12,267	14,800
当期純利益	6,941	5,852	7,807	8,600
一株あたり利益(円)	125.2	107.5	132.90	140.60
一株あたり配当金(円)	20.0	30.0	30.0	35.0
ROE (%)	19.3	13.8	15.8	16.0

1株当たり予想当期純利益 140円60銭

**配当については、中間期に創業25周年記念配当5円を加えて、
中間20円、期末15円の年間35円の予定**

6-2. 主要経営指数 (2007/3 2008/3 実績、2009/3計画)

経営成績

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	%	2009/3E
売上高	74,542	83,097	111.5%	95,300
売上総利益	26,496	32,536	122.8%	42,000
利益率	35.5%	39.2%	-	44.1%
販売管理費	16,779	19,473	116.1%	27,400
営業利益	9,602	13,121	136.6%	14,600
利益率	12.9%	15.8%	-	15.3%
経常利益	10,600	12,267	115.7%	14,800
利益率	14.2%	14.8%	-	15.5%
当期純利益	5,852	7,807	133.4%	8,600
利益率	7.9%	9.4%	-	9.0%

セグメント別売上 < 事業種別 >

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	%	2009/3E
コンシューマ用ゲームソフト	43,813	51,679	118.0%	58,300
アミューズメント施設運営	13,043	13,406	102.8%	15,800
業務用機器販売	8,021	6,538	81.5%	8,300
コンテンツエキスパンション	7,102	8,525	120.0%	10,200
その他	2,561	2,947	115.1%	2,700
合計	74,542	83,097	111.5%	95,300

セグメント別売上 < 所在地別 >

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	%	2009/3E
日本	50,074	56,457	112.7%	60,500
北米	15,450	15,796	102.2%	21,800
欧州	8,090	9,782	120.9%	11,700
その他	927	1,060	114.3%	1,300
合計	74,542	83,097	111.5%	95,300

広告宣伝

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	%	2009/3E
単体	2,901	3,773	130.1%	3,500
連結	5,516	5,693	103.2%	8,000

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2006/3	2007/3	2008/3	2009/3
連結	30	33	42	40

設備投資

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	%	2009/3E
単体	3,594	2,915	81.1%	2,500
連結	3,804	3,166	83.2%	3,300

減価償却費

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	%	2009/3E
単体	2,217	2,825	127.4%	3,300
連結	2,774	3,393	122.3%	4,300

従業員数

(単位:人)

	2007/3	2008/3	%	2009/3E
単体	1,196	1,324	110.7%	1,524
連結	1,320	1,502	113.8%	1,752

開発投資額

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	%	2009/3E
開発投資額	13,068	18,458	141.2%	24,300
内 研究開発費	1,828	2,972	162.6%	2,700

ソフト出荷本数

(単位:千本)

		2006/3	2007/3	2008/3	2009/3 Plan
Playstation 2	タイトル数	51	46	29	10
	計	7,930	4,100	3,100	500
Playstation 3	タイトル数			8	12
	計			1,750	4,400
PSP	タイトル数	15	20	16	6
	計	1,600	2,700	3,150	2,200
Game Cube	タイトル数	2	1	0	-
	計	800	300	140	-
Wii	タイトル数		3	13	10
	計		100	2,930	2,200
Game Boy	タイトル数	2	1	0	-
	計	1,500	500	10	-
NintendoDS	タイトル数	4	14	27	22
	計	950	1,700	2,400	2,100
Xbox	タイトル数	12	2	0	-
	計	580	100	20	-
Xbox360	タイトル数	1	3	10	10
	計	5	2,700	1,620	4,100
PCその他	タイトル数	1	0	3	8
	計	35	0	480	2,500
合計	タイトル数	88	90	106	78
	計	13,400	12,200	15,600	18,000

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 2008』

- ・2007年4月～2008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



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。

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

パチスロ機「バイオハザード」

© YAMASA Co., Ltd. All Rights Reserved.

「Who wants to be a Millionaire?」

©Valleycrest Productions Ltd. 2006

映画「バイオハザード」

©配給:ソニー・ピクチャーズ・エンターテインメント 2007年11月公開

映画「ストリートファイター」

© CAPCOM CO., LTD. / Based on Capcom's Street Fighter Video Games

アニメ「流星のロックマン」

© CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京

アニメ「デビルメイクライ」

© CAPCOM CO., LTD. /DMC制作委員会



CAPCOM