

COMPANY PROFILE

CAPCOM®

May, 2000



鬼武者™

Onimusha

Composed by ©Mamoru Samuragouchi. Character Samanosuke Akechi by ©Amuse/Fu Long Production,
©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Guest Creator: Takeshi Kaneshiro

<http://www.capcom.co.jp/>

ゲーム業界における当社の位置付け(2000/3連結ベース)

Capcom position in the industry (Comparison based on Consolidated basis of Fiscal Year 1999)

(単位: 億円 100 Millions of Yen)

		任天堂 Nintendo	コナミ Konami	カプコン Capcom	ナムコ Namco	スクウェア Square	エニックス Enix	タイトー Taito	セガ Sega
売上高	Net Sales	5,306	1,466	515	1,480	729	183	602	3,390
営業利益	Operating Income	1,450	309	90	67	44	38	-18	-403
利益率	of Operating Income	27.3%	21.1%	17.5%	4.5%	6.0%	20.8%	-3.0%	-11.9%

* 1. 出所「決算短信」 From "Financial Statement for FY1999" by respective company

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

●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(1999/1~12)

Japanese Market Share based on Consumer games sales units in 1999/1~12 and U.S. Market Share based on Actual Sales in 1999/1~12

日本市場 Japanese Market (単位: 千本 1,000 units)

メーカー Company Name	販売本数 Sales Units	シェア Share
1. 任天堂 Nintendo	12,517	25.58%
2. コナミ Konami	8,350	17.06%
3. スクウェア Square	7,182	14.68%
4. ソニー Sony	5,993	12.25%
5. カプコン Capcom	2,301	4.70%
6. セガ Sega	1,928	3.94%
7. エニックス Enix	1,786	3.65%
8. バンダイ Bandai	1,328	2.71%
9. アスキー Ascii	1,019	2.08%
10. ナムコ Namco	983	2.01%
その他 Others	5,545	11.33%
合計 Total	48,932	100.00%

※出所「'00テレビゲーム流通白書」

From 「The Analysis of Consumer Video Games 2000」

米国市場 U.S. Market (単位: 千ドル US\$1,000)

メーカー Company Name	販売金額 Sales	シェア Share
1. 任天堂 Nintendo	566,545	16.24%
2. エレクトロニックアーツ EA	502,297	14.40%
3. ソニー Sony	486,809	13.96%
4. ミッドウェイ Midway	191,799	5.50%
5. アクレイム Acclaim	190,675	5.47%
6. T H Q THQ	166,558	4.78%
7. アクティビジョン Activision	146,469	4.20%
8. カプコン Capcom	114,676	3.29%
9. ナムコ Namco	110,527	3.17%
10. セガ Sega	104,323	2.99%
その他 Others	907,000	26.01%
合計 Total	3,487,678	100.00%

* 出所「TRSTS レポート」 From 「TRSTS Report」

2000年度 経営方針 FY 2000 Management Objectives

中長期的な会社の経営戦略

- 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。
Development of higher-quality game software as a leading content creating company.
- カプコンブランドの拡充・強化を図る。
Strengthening Capcom brand.
- 技術革新の進化に対応するため経営資源の集中と選択を図る。
Focus resources on technical innovation.
- 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。
Strengthening and exploring network business with a view on expanding demand for Internet market.
- 每期安定したキャッシュフローの積上げを図る。
Steady accumulation of cash each fiscal year.

マルチプラットフォーム戦略 Multi-Platform Strategy

大作・話題作の投入 Introduction of Mega Hit Titles

- ・ 鬼武者(PS2) Onimusha
- ・ バイオハザードシリーズ(PS2、DC)
Resident Evil Series
- ・ ディノクライシスシリーズ(PS) Dino Crisis Series
- ・ エルドラドゲート(DC) Eldoradogate
- ・ ブレスオブファイアシリーズ(PS) Breath of Fire Series
- ・ ゼルダの伝説(任天堂発売・GBカラー)
Legend Of Zelda (Published by Nintendo・GB color)

ネットワークビジネス戦略 Network Business Strategy

新規ビジネスの創造 Creation of New Business

- ・ 全ハードへのコンテンツ供給
Content creation to multi-platform
- ・ ネットワーク対応ソフトの拡充
All titles with network features
- ・ マルチメディア端末による戦略展開
Strategic application to multi-media terminal
- ・ eコマースの拡充
Exploring e-commerce opportunities

経営システムの革新 Financial Management

●収益管理システムの構築 Building Profit

- ・部門別採算管理システム
Profit Control System By Division
- ・投資採算管理システム
ROI Control System
- ・タイトル別損益管理システム
営業利益 = (開発費 + 広告宣伝費) × 2
Profit Control System by Title
Minimum Operating Income =
(R&D Cost + Promotional Expense) × 2

●成果配分システムの導入 Compensation System linked to Profit Contribution

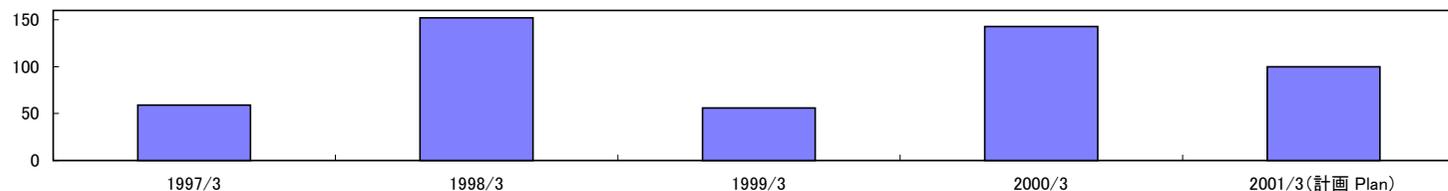
- ・全社員年俸制(96年4月導入)
Fixed Annual Salary for all employees (since April '96)
- ・部門別損益に対するインセンティブ(96年4月導入)
Incentive Program based on Divisional Profit Contribution (since April '96)
- ・タイトル別収益に対するインセンティブ(96年4月導入)
R&D Incentive Program based on Profit Contribution by title (since April '96)
- ・ストックオプション制度(99年3月導入)
Stock Option Program (since March '99)

●財務戦略 Financial Strategies

- ・毎期安定したキャッシュフローを積上げる
Steady accumulation of cash each fiscal year
- ・自己資本比率の改善(目標 90%)
Improvement on equity ratio (Aiming at 90%)

連結営業キャッシュフローの推移 History of Cash Flow from Operations (Consolidated Basis)

(単位: 億円 100 Millions of Yen)



連結営業キャッシュフロー
Consolidated Cash Flows
from Operations

現金残高
Cash Balance

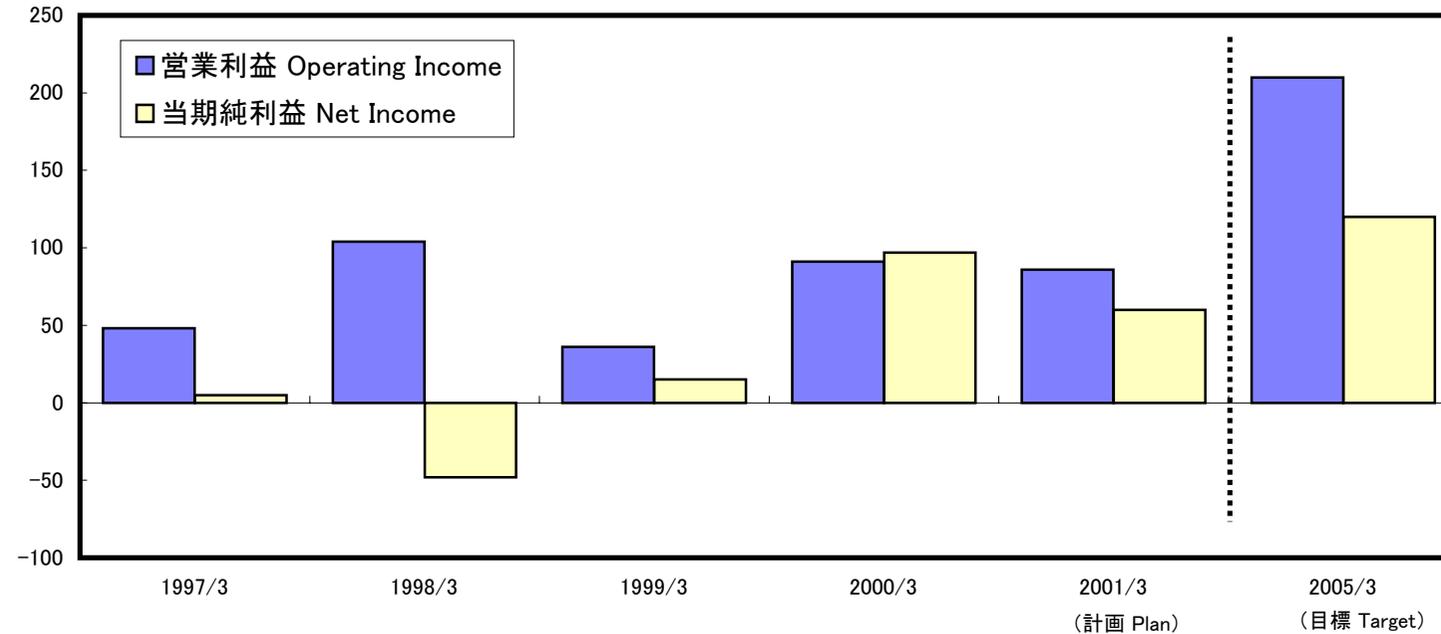
有利子負債残高
Balance of Liabilities
with Interests

現金残高 Cash Balance	46	130	120	274	350
有利子負債残高 Balance of Liabilities with Interests	720	604	580	444	330

経営状況の推移 Financial History of Company

連結営業利益と当期純利益の推移 History of Consolidated Operating Income and Net Income

(単位: 億円 100 Millions of Yen)



営業利益	48	104	36	90	86	210
Operating Income						
当期純利益	5	-48	15	97	60	120
Net Income						

* 2000/3月期は過去最高の当期純利益を達成

Fiscal Year 1999 ended March, 2000 - Achievement of highest Net Income since inception of Capcom

* 2005/3月期は売上高1,000億円、営業利益210億円、当期純利益120億円を目標

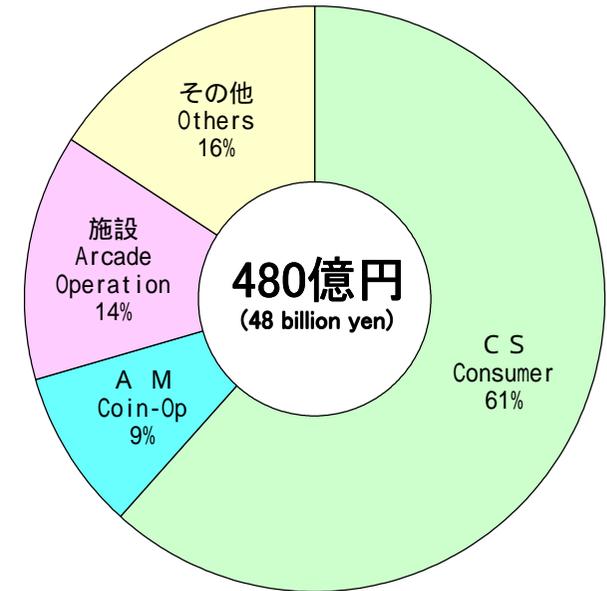
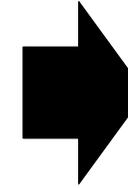
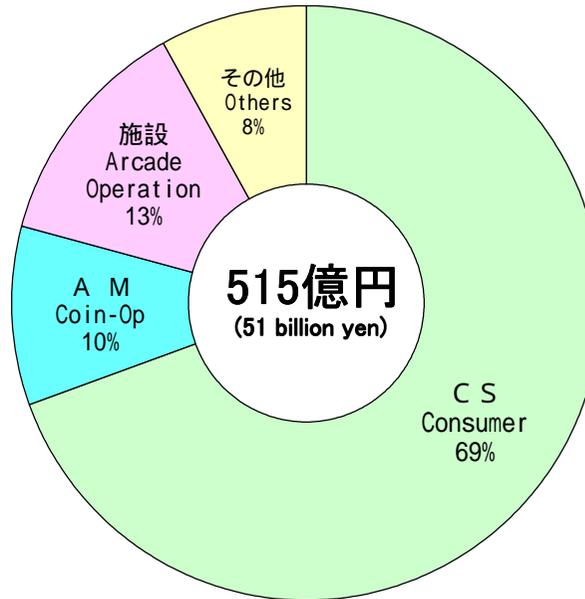
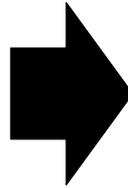
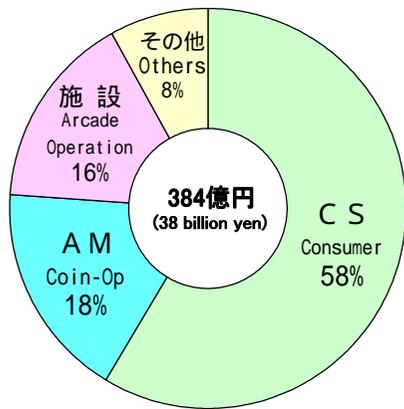
Fiscal Year 2004 ended March, 2005 - Targeting at 100 Billion Yen as Net Sales, 21 Billion Yen as Operating Income and 12 Billion Yen as Net Income

連結部門別売上の推移 History of Sales by Consolidated Business Segments

2000年3月期 Fiscal Year 1999

2001年3月期(計画) Fiscal Year 2000 (Plan)

1999年3月期 Fiscal Year 1998



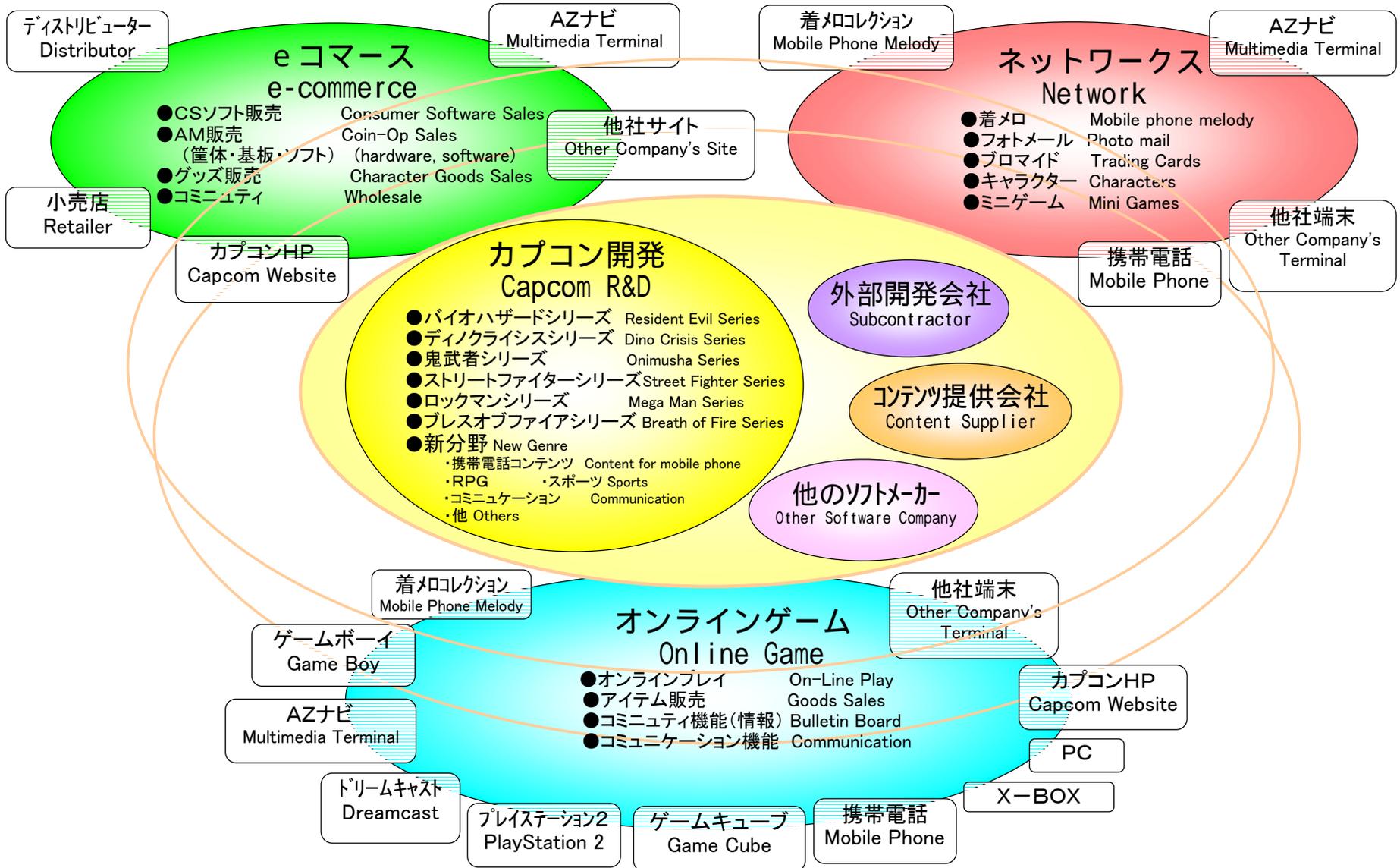
●セグメント別売上 <事業種別> Sales by Business segments

	売上 Net Sales (単位:百万円 Millions of Yen)			
	1999/3	2000/3	2001/3	%
コンシューマ Consumer	22,450	35,752	29,609	92.3%
業務用・レンタル Coin-Op & Revenue Share	6,768	5,009	4,230	97.8%
施設 Arcade Operation	6,092	6,616	6,600	99.8%
その他 Others	3,056	4,197	7,560	175.0%
合計 Total	38,366	51,574	48,000	93.1%

●CSソフト出荷本数 Sales Units shipped (Consumer)

		主要なタイトル Major Titles		(単位:千本 1,000 units)	
		1999/3	2000/3	2001/3(計画 Plan)	
1.	バイオハザード2(海外) Resident Evil 2 (Overseas)	1,210	1.	バイオハザード3 Resident Evil 3	3,520
2.	バイオハザードD/C デュアルショック Resident Evil 2 D/C Dual Shock	810	2.	ディノクライシス Dino Crisis	2,240
3.	ストリートファイターZERO3 Street Fighter Alpha 3	659	3.	バイオハザードコードベロニカ Resident Evil Code Veronica	730
総出荷本数 Total		9,710	総出荷本数 Total	12,500	総出荷本数 Total
					12,600

カプコン・ネットワークビジネス戦略の全体像
Capcom Network Strategy

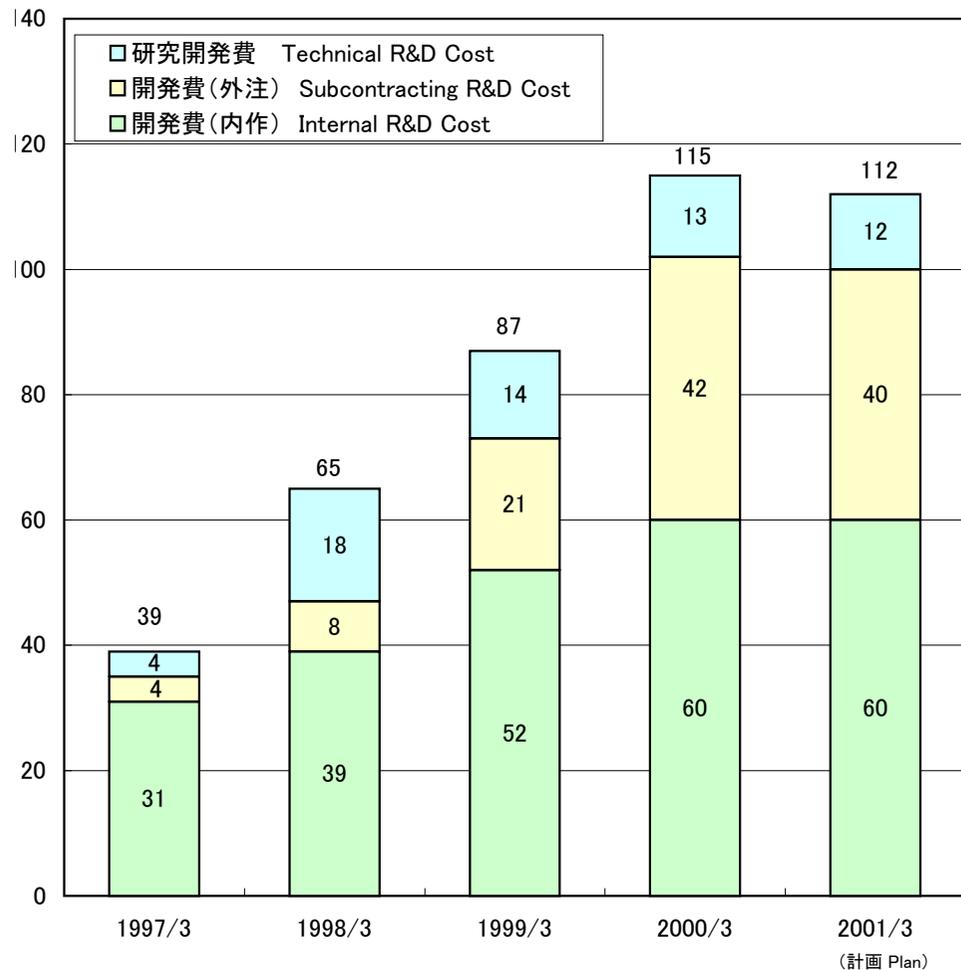


開発費と開発タイトル数の推移

R&D Cost and Number of Titles Developed

単位: 億円
100 Millions of Yen

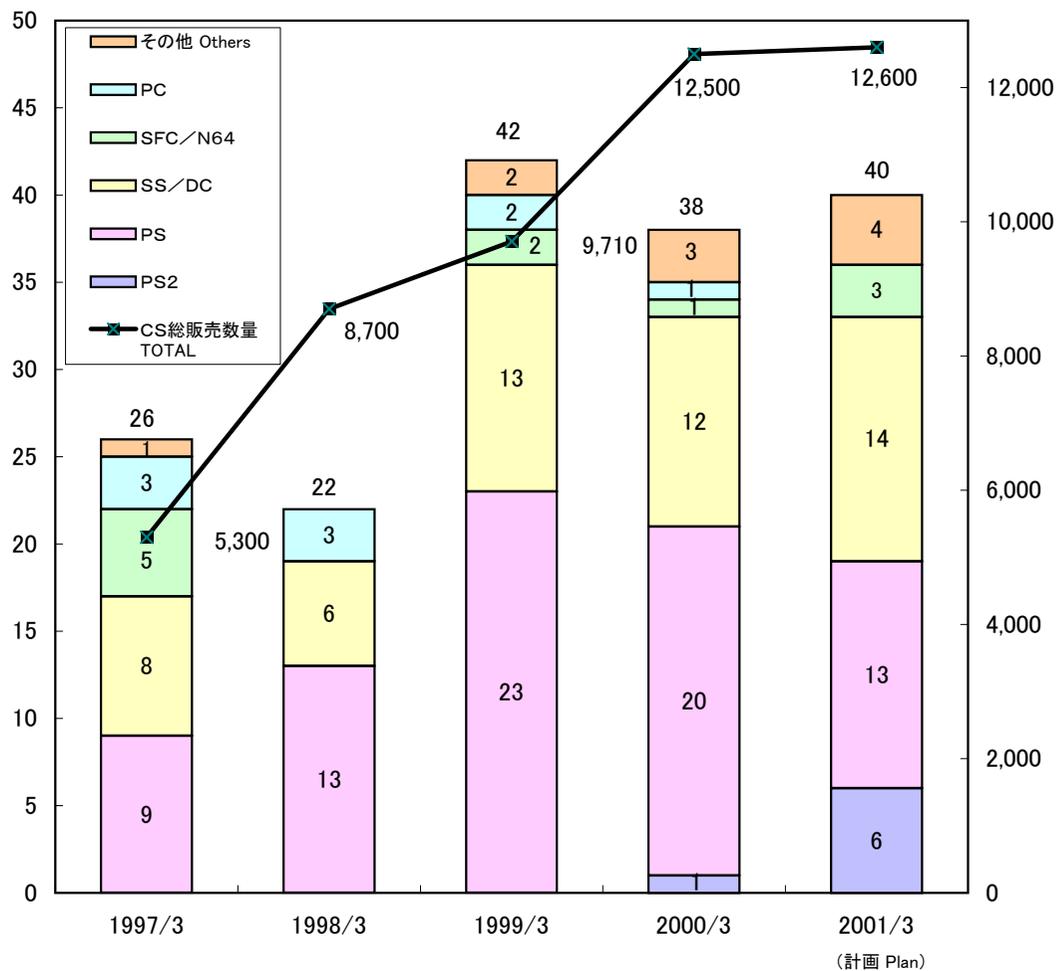
開発費 R&D Cost



タイトル本数
Number of Title
(単位: 本 unit)

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

CS総販売数量
Sales Units by Consumer
(単位: 千本 1,000 units)



ジャンル別主要タイトル販売期間 Sales Window for Major Titles by Genre (コンシューマ用 Consumer Games)

◆ジャンル/主要タイトル Genre/Major Title	85/12 86/12 87/12 88/12 89/3 90/3 91/3 92/3 93/3 94/3 95/3 96/3 97/3 98/3 99/3 00/3 01/3											(単位:千本 1,000 units)	
	(見込)											タイトル数 # of Titles	総販売数量 Unit Sales
シューティング Shooter													
1942シリーズ 1942 Series												全6作 6 titles	1,300
アクション Actions													
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51作 51 titles	14,200
ディズニーシリーズ Disney Series												全25作 25 titles	12,000
ファイナルファイトシリーズ Final Fight Series												全7作 7 titles	3,000
マキシモ Maximo	今期発売(To be released in FY 2000)												
格闘 Fighter													
ストリートファイターシリーズ Street Fighter Series												全44作 44 titles	23,600
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5作 5 titles	1,580
ブレスオブファイア4 Breath of Fire 4 エルドラドゲート Eldoradogate	今期発売(To be released in FY 2000) 今期発売(To be released in FY 2000)												
サバイバルホラー Survival Horror													
バイオハザードシリーズ Resident Evil Series												全19作 19 titles	17,000
ディノクライシスシリーズ Dino Crisis Series												全2作 2 titles	3,900
鬼武者 Onimusha	今期発売(To be released in FY 2000)											全1作 1 titles	1,000
ネットゲーム Network Game													
レインガルド Raynegard	今期発売(To be released in FY 2000)												
Marvel VS. CAPCOM 2													80
SNK VS. CAPCOM	今期発売(To be released in FY 2000)												
私立ジャスティス学園2 Rival School 2	今期発売(To be released in FY 2000)												

連結の主要経営指数 (1999/3 2000/3実績、2001/3計画)

Consolidated Financial Review on Fiscal Year 1998,1999 and Projection for Fiscal Year 2000

(単位:百万円 Millions of Yen)

●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							
	1999/3	2000/3	%	2001/3	%	1999/3	2000/3	%	2001/3	%	1999/3	2000/3	%	2001/3	%	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
売上高 Net Sales	30,256	36,897	122.0%	41,000	111.1%	1,374	1,277	92.9%	1,307	102.3%	319	290	90.9%	274	94.5%	140	111	79.2%	146	131.5%
売上総利益 Gross Profit	10,212	12,784	125.2%	13,700	107.2%	315	274	87.0%	293	106.9%	3	6	171.9%	△ 28		44	47	106.8%	51	108.5%
利益率 % of Gross Profit	33.8%	34.6%		33.4%		22.9%	21.5%		22.4%		1.1%	2.1%		-10.4%		31.4%	42.3%		34.9%	
販売管理費 Sales and G&A Expenses	8,424	8,035	95.4%	7,700	95.8%	96	122	127.1%	105	86.1%	53	44	83.0%	37	-	39	51	130.8%	57	111.8%
営業利益 Operating Income	1,788	4,750	265.6%	6,000	126.3%	218	153	69.8%	188	123.3%	△ 49	△ 38	-	△ 65	-	4	△ 3	-	-6	-
利益率 % of Operating Income	5.9%	12.9%		14.6%		15.9%	11.9%		14.4%		-15.5%	-12.9%		-23.7%		2.9%	-2.7%		-4.1%	
経常利益 Ordinary Income	1,701	4,590	269.8%	6,000	130.7%	213	148	69.5%	180	121.6%	△ 45	△ 40	-	△ 69	-	13	8	61.5%	3	37.5%
利益率 % of Ordinary Income	5.6%	12.4%		14.6%		15.5%	11.6%		13.8%		-14.2%	-13.8%		-25.2%		9.3%	7.2%		2.1%	
当期利益 Net Income	1,395	4,236	303.7%	3,500	82.6%	98	69	70.1%	94	136.2%	△ 117	23	-	△ 449	-	13	6	46.2%	1	16.7%
利益率 % of Net Income	4.6%	11.5%		8.5%		7.2%	5.4%		7.2%		-36.8%	7.9%		-163.9%		9.3%	5.4%		0.7%	

	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							
	1999/3	2000/3	%	2001/3	%	1999/3	2000/3	%	2001/3	%	1999/3	2000/3	%	2001/3	%	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
売上高 Net Sales	9,667	18,003	186.2%	11,285	62.7%	784	739	94.2%	707	95.7%	694	78	11.2%	2	2.6%	43,236	57,396	132.8%	54,720	95.3%
売上総利益 Gross Profit	4,172	8,084	193.7%	5,371	66.4%	190	249	130.8%	187	75.1%	622	52	8.4%	2	3.8%	15,562	21,496	138.1%	19,575	91.1%
利益率 % of Gross Profit	43.2%	44.9%		47.6%		24.3%	33.7%		26.4%		89.7%	66.7%		100.0%		36.0%	37.5%		35.8%	
販売管理費 Sales and G&A Expenses	2,769	3,472	125.4%	2,512	72.4%	264	174	65.9%	132	75.9%	71	70	98.0%	20	28.6%	11,720	11,967	102.1%	10,563	88.3%
営業利益 Operating Income	1,402	4,613	329.0%	2,858	62.0%	△ 74	75	-	55	73.8%	551	△ 18	-	△ 18	-	3,841	9,530	248.1%	9,012	94.6%
利益率 % of Operating Income	14.5%	25.6%		25.3%		-9.5%	10.1%		7.8%		79.4%	-23.6%		-900.0%		8.9%	16.6%		16.5%	
経常利益 Ordinary Income	1,326	4,802	362.1%	2,950	61.4%	△ 140	63	-	53	83.6%	591	34	5.8%	△ 9	-	3,661	9,605	262.4%	9,108	94.8%
利益率 % of Ordinary Income	13.7%	26.7%		26.1%		-17.9%	8.6%		7.5%		85.1%	44.1%		-450.0%		8.5%	16.7%		16.6%	
当期利益 Net Income	1,146	6,126	534.5%	3,950	64.5%	△ 136	59	-	53	89.8%	508	14	2.8%	△ 9	-	2,908	10,533	362.2%	7,140	67.8%
利益率 % of Net Income	11.9%	34.0%		35.0%		-17.3%	8.0%		7.5%		73.2%	17.9%		-450.0%		6.7%	18.4%		13.0%	

	内部消去 Elimination				年間合計 Year Total					
	1999/3	2000/3	%	2001/3	%	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
売上高 Net Sales	△ 4,870	△ 5,821	-	△ 6,720	-	38,366	51,575	134.4%	48,000	93.1%
売上総利益 Gross Profit	82	△ 29	-	△ 375	-	15,644	21,467	137.2%	19,200	89.4%
利益率 % of Gross Profit	-	-		-		40.8%	41.6%		40.0%	
販売管理費 Sales and G&A Expenses	312	439	140.6%	37	8.4%	12,032	12,406	103.1%	10,600	85.4%
営業利益 Operating Income	△ 229	△ 468	-	△ 412	-	3,611	9,062	250.9%	8,600	94.9%
利益率 % of Operating Income	-	-		-		9.4%	17.6%		17.9%	
経常利益 Ordinary Income	△ 577	△ 863	-	△ 708	-	3,084	8,742	283.4%	8,400	96.1%
利益率 % of Ordinary Income	-	-		-		8.0%	16.9%		17.5%	
当期利益 Net Income	△ 1,401	△ 832	-	△ 1,140	-	1,507	9,700	643.7%	6,000	61.9%
利益率 % of Net Income	-	-		-		3.9%	18.8%		12.5%	

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

	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
コンシューマ販売 Consumer	22,450	35,752	159.3%	29,609	82.8%
業務用・レンタル事業 Coin-Op & Revenue Share	6,768	5,009	74.0%	4,230	84.4%
その他事業 Others	9,147	10,812	118.2%	14,161	131.0%
合計 Total	38,366	51,574	134.4%	48,000	93.1%

●セグメント別売上 <仕向地別> Sales by Geographic Area

	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
日本 Japan	27,864	32,862	117.9%	37,014	112.6%
北米 North America	9,647	17,957	186.1%	8,938	49.8%
その他 Other territories	854	754	88.3%	2,048	271.6%
合計 Total	38,366	51,574	134.4%	48,000	93.1%

●減価償却費 Depreciation

	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
カプコン Capcom Japan	2,379	2,226	93.6%	2,551	114.6%
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	438	397	90.6%	400	100.8%
グループ合計 Capcom Total	2,817	2,623	93.1%	2,951	112.5%

●設備投資 Capital Expenditure

	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
カプコン Capcom Japan	2,191	1,949	89.0%	3,820	196.0%
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	477	653	136.9%	50	7.7%
グループ合計 Capcom Total	2,668	2,602	97.5%	3,870	148.7%

●従業員数 Number of Employees

	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
カプコン Capcom Japan	1,017	1,019	100.2%	1,054	103.4%
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	138	137	99.3%	137	100.0%
グループ合計 Capcom Total	1,155	1,156	100.1%	1,191	103.0%

単体の主要経営指数 (1999/3 2000/3実績、2001/3計画)

Non-Consolidated Financial Review on Fiscal Year 1998,1999 and Projection for Fiscal Year 2000

● 経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位: 百万円 Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
売上高 Net Sales	30,256	36,896	121.9%	41,000	111.1%
売上総利益 Gross Profit	10,212	12,784	125.2%	13,700	107.2%
利益率 % of Gross Profit	33.8%	34.6%		33.4%	
販売管理費 Sales and G&A Expenses	8,424	8,034	95.4%	7,700	95.8%
営業利益 Operating Income	1,788	4,749	265.6%	6,000	126.3%
利益率 % of Operating Income	5.9%	12.9%		14.6%	
経常利益 Ordinary Income	1,701	4,590	269.8%	6,000	130.7%
利益率 % of Ordinary Income	5.6%	12.4%		14.6%	
当期利益 Net Income	1,395	4,236	303.7%	3,500	82.6%
利益率 % of Net Income	4.6%	11.5%		8.5%	

● 部門別売上 Sales by Segments

(単位: 百万円 Millions of Yen)

		1999/3	2000/3	%	2001/3	%
コンシューマ用 (PC含む) Consumer (including PC)	国内 Domestic	11,860	17,404	146.7%	18,381	105.6%
	海外 Overseas	4,807	5,532	115.1%	5,038	91.1%
	計 Sub Total	16,668	22,936	137.6%	23,419	102.1%
業務用 Coin-Op	国内 Domestic	3,599	3,000	83.4%	2,795	93.2%
	海外 Overseas	1,276	800	62.7%	1,099	137.4%
	計 Sub Total	4,875	3,800	77.9%	3,894	102.5%
レンタル Revenue Share	国内 Domestic	1,494	921	61.6%	454	49.3%
着払い・通信 Phone Ring	国内 Domestic	0	164	-	4,559	2779.9%
AM施設 Arcade Operation	国内 Domestic	4,434	5,175	116.7%	5,726	110.6%
映画 Movie Project	国内 Domestic	16	4	25.0%	21	525.0%
	海外 Overseas	1,145	440	38.4%	115	26.1%
	計 Sub Total	1,161	444	38.2%	136	30.6%
ロイヤリティ その他 Royalty revenue and Others	国内 Domestic	687	1,812	263.6%	1,282	70.8%
	海外 Overseas	279	278	99.6%	220	79.1%
	計 Sub Total	967	2,090	216.2%	1,502	71.9%
P-プロ P-Project	国内 Domestic	657	1,365	207.8%	1,310	95.9%
合計 Total		30,256	36,896	121.9%	41,000	111.1%

● 国内・海外比率 Domestic/Overseas Sales Ratio

(単位: 百万円 Millions of Yen)

		1999/3	2000/3	%	2001/3	%
国内 Domestic		22,747	29,845	131.2%	34,528	115.7%
海外 Overseas		7,509	7,051	93.9%	6,472	91.8%
計 Total		30,256	36,896	121.9%	41,000	111.1%

● 主要経費 Break-down of Major Expenses

(単位: 百万円 Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
販売促進費 Promotion Expense	2,174	2,348	128.1%	2,245	95.6%
人件費 Personnel Expense	7,180	7,624	106.2%	7,469	98.0%
研究開発費 Technical R&D Cost	1,413	1,374	97.2%	1,209	88.0%

● 従業員数 Number of Employees

	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
総人員 Total	1,017	1,019	100.2%	1,054	103.4%
内、開発人員 R&D	523	585	111.9%	610	104.3%

● 減価償却費内訳 Break-down of Depreciation

(単位: 百万円 Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
経費 G&A Expenses	1,208	1,038	85.9%	1,048	101.0%
レンタル償却原価 Revenue Share Equipment	473	374	79.1%	778	208.0%
施設償却原価 Arcade Equipment	697	814	116.9%	725	89.1%
計 Total	2,379	2,226	93.6%	2,551	114.6%

● 設備投資 Capital Expenditure

(単位: 百万円 Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	%	2001/3	%
AM施設・レンタル Arcade Ope.	1,594	1,742	109.3%	3,483	199.9%
その他 Others	597	207	34.7%	337	162.8%
計 Total	2,191	1,949	89.0%	3,820	196.0%

● ソフト出荷本数 Sales Units shipped

< 業務用 Coin-Op >

(単位: 台 Unit)

		1999/3	2000/3	2001/3
AM基板	タイトル数 Total titles	10	10	10
Coin-Op	国内 Domestic	21,000	17,525	16,000
	海外 Overseas	18,000	13,825	10,000
PCB	計 Sub Total	39,000	31,350	26,000

< コンシューマ用 Consumer >

(単位: 千本 1,000 units)

		1999/3	2000/3	2001/3
Playstation 2	タイトル数 Total titles	-	1	6
	国内 Domestic	-	210	1,500
	海外 Overseas	-	-	400
	計 Sub Total	-	210	1,900
Playstation	タイトル数 Total titles	23	20	13
	国内 Domestic	2,070	3,550	1,550
	海外 Overseas	4,830	5,700	3,750
	計 Sub Total	6,900	9,250	5,300
Dream Cast	タイトル数 Total titles	2	10	14
	国内 Domestic	550	600	750
	海外 Overseas	60	1,200	1,700
	計 Sub Total	610	1,800	2,450
Nintendo 64	タイトル数 Total titles	2	4	6
	国内 Domestic	120	150	1,200
	海外 Overseas	630	770	1,000
	計 Sub Total	750	920	2,200
その他 Others	タイトル数 Total titles	15	3	1
	国内 Domestic	820	20	450
	海外 Overseas	630	300	300
	計 Sub Total	1,450	320	750
合計 Total	タイトル数 Total titles	42	38	40
	国内 Domestic	3,560	4,530	5,450
	海外 Overseas	6,150	7,970	7,150
	計 Total	9,710	12,500	12,600