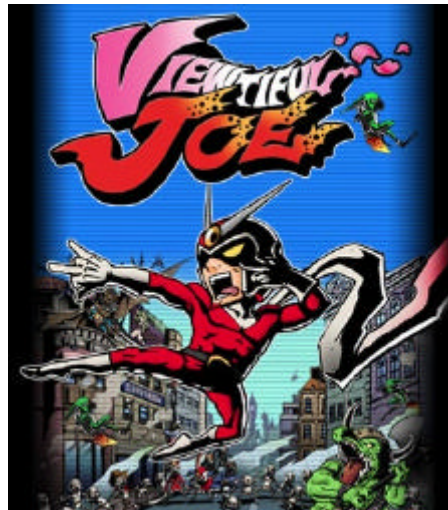


# COMPANY PROFILE

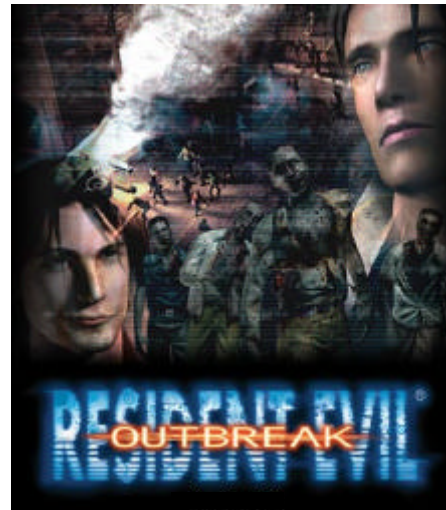
## MAY- 2003



*Dino Crisis 3*



*Viewtiful Joe*



*Biohazard Outbreak*



*Onimusha 3*

**CAPCOM®**

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

◆ 2003/3月期 業績比較 FY2002 Financial Results comparison among the Japanese game software companies. (単位: 億円 Unit: 100 Millions of Yen)

		任天堂 Nintendo	コーエー Koei	セガ Sega	ナムコ Namco	スクウェア Square	カプコン Capcom	エニックス Enix	コナミ Konami
売上高	Net Sales	5,000	285	1,970	1,588	380	620	230	2,450
営業利益	Operating Profit	1,000	106	92	81	71	66	60	-215
利益率	of Operating Profit	20.0%	37.9%	4.7%	5.1%	18.7%	10.6%	26.1%	-8.8%
当期利益	Net Income	660	65	30	44	115	-195	33	-270

\* 1. 出所「四季報」「アナリストレポート」 Source “Shikiho” and “Analyst Report” 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)

Japanese market share based on consumer game unit sales in FY2002; and U.S. market share based on actual sales in 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	5,800	12.42%
2. 任天堂 Nintendo	5,682	12.17%
3. スクウェア Square	4,444	9.52%
4. バンダイ Bandai	4,260	9.12%
5. ポケモン Pokemon	4,144	8.88%
6. カプコン <b>Capcom</b>	<b>3,065</b>	<b>6.56%</b>
7. ナムコ Namco	2,466	5.28%
8. コーエー Koei	2,424	5.19%
9. ソニー Sony	2,198	4.71%
10. バンプレスト Banprest	1,758	3.77%
その他 Others	10,446	22.37%
合計 Total	46,687	100.00%

※出所「2002年度 ゲーム市場白書」

Source: The Analysis of Consumer Video Games 2002

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	1,033,422	19.36%
2. 任天堂 Nintendo	468,150	8.77%
3. ソニー Sony	394,268	7.39%
4. テイク2 Take2	367,843	6.89%
5. アクティビジョン Activision	365,335	6.85%
6. THQ THQ	318,987	5.98%
7. インフォグラムズ Infogrames	254,744	4.77%
8. セガ Sega	194,911	3.65%
⋮	⋮	⋮
13. カプコン <b>Capcom</b>	<b>139,115</b>	<b>2.61%</b>
その他 Others	1,111,532	20.83%
合計 Total	5,336,562	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

- ◆コア事業である家庭用ゲームソフトの開発・販売拡大に経営資源を集中する。  
Utilize resources to strengthen consumer software R&D and sales.
- ◆第2の柱となるアミューズメント施設拡充する。 Grow in sales of Arcade Operation as a second contribution to total revenues
- ◆海外市場での販売を拡大する。 Increase sales in overseas markets
- ◆カプコンブランドの拡充・強化を図る。 Strengthen the Capcom brand.
- ◆每期安定したキャッシュフローの積上げを図る。 Stable cash flow.

## 2004/3月期の経営方針 FY2003 Management Objectives

コンシューマ事業  
「海外市場での  
収益拡大」

Consumer Business  
“Enhance Profitability  
in overseas markets”

AM施設事業  
「地域一番店戦略」

Arcade Operation  
“#1 arcade in each regional  
- largest mall”

その他事業  
「メディアミックス戦略」  
の拡充

Other Business  
“Collaboration with Media”

コーポレートガバナンス  
体制の充実

Reinforcement of  
corporate governance

経営システムの見直し Review and streamlining of management

◆開発プロセス R&D Process

- ・「スケジュール遵守」、「コスト管理の徹底」、「クオリティ向上」  
Tighten control on “Schedule”, “Cost” and “Quality”
- ・2段階承認(試作開発、本格開発)によるクオリティの向上  
Dual approval system (Prototype R&D, Proper R&D) to upgrade quality
- ・開発工程管理の厳格化  
Tighten measurements on title progress  
→全タイトルに進捗管理ツールを導入し、数次に亘る審査・検証  
Application of measurement tools for all titles, and taking necessary steps on title progress

◆マーケティング体制 Marketing

- ・マーケティング情報の一元管理、分析の強化  
Enhancing analysis, assortment and integration of marketing information  
→ 市場、競合他社、ユーザー動向の横断的分析、フィードバック  
Timely feed-back on R&D process based on analysis, competitors and users
- ・中長期的視点に立ったソフト供給戦略  
Mid-term R&D process control and strategy on releasing contents  
→ 最適発売時期、ジャンル調整  
Optimization of contents potential and release genres

◆課題の抽出 Focal issues

- 開発遅延によるコスト増・機会損失  
Minimize losses by cost increase and on sales
- 流通在庫コントロール Maintaining appropriate inventory in the markets
- グローバルなマーケティング機能  
Implementation of integrated marketing on a worldwide basis
- 予算策定・進捗管理プロセス Budget control process

◆販売戦略 Sales Strategy

- ・「マーケットシェアのアップ」 Target “Increase Market Share”
- ・日本、米国、欧州の流通、価格の検証  
Verification of distribution channel and pricing in each market

◆予算管理 Budget Control

- ・「安定したキャッシュフローの創出」 Target “Stable Cash Flow”
- ・経営方針に基づく予算編成・予算の進捗管理  
Control budget based on management objectives

# コンシューマ事業 I Consumer Business I

◆地域別ソフト市場概況 Market Overview -Console Software Unit Sales- (単位:千本 '000 copies)

		2000年	2001年	2002年	構成比	成長率
		CY2000	CY2001	CY2002		Growth Rate
日本	Japan	64,894	50,679	55,842	18%	-14%
北米	U.S.A	122,935	137,376	168,911	56%	+37%
欧州	Europe	66,727	73,467	79,114	26%	+19%
合計	Total	254,556	261,522	303,867	100%	+24%

\* 出所 日本:「テレビゲーム産業白書」 海外:「IDGレポート」 Source "The Analysis of Consumer Video Game", "IDG Report"

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

積極的な海外展開により、米国、欧州市場で収益を拡大する。  
Increase profitability in U.S. and European markets, 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  
Strength of Overseas Direct Sales
- 海外マーケティングの強化  
Enhancement of Overseas Marketing

### マルチプラットフォーム戦略 Multi-platform Strategy

- 市場動向を勘案したプラットフォーム展開  
Multi-Platform Strategy in consideration of hardware penetration
- ミドルウェアACR戦略  
Middleware "ACR" Strategy

### コンテンツ戦略 Contents Strategy

- ブランドソフトと新作の強化、創造  
Enhancement and creation of Mega-hit titles
- パブリッシャーソフトの投入  
Publishing other third parties' titles
- 他社ブランドの受託開発  
Subcontract R&D of other company's titles
- オンラインゲームへの対応  
Preparation for online games

## ◆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
- ・ローカライズの強化 Acceleration of Localization
  - －欧米市場での先行発売 First release in U.S. and European markets

### ■海外マーケティングの強化

Enhancement of Overseas Marketing

- ・商品評価機関「海外版ロックマンクラブ」の活用  
Internal rating of software quality “Megaman Club”

## ◆マルチプラットフォーム戦略 Multi-Platform Strategy

### ■市場動向を勘案したプラットフォーム展開

Multi-Platform Strategy in consideration of hardware penetration

- ・収益重視 Priority on profitability
- ・PS2 「バイオハザード アウトブレイク」 “Resident Evil Outbreak”
- ・PS2 「鬼武者3」 “Onimusha 3”
- ・Xbox 「DINO CRISIS 3」

### ■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

## ◆コンテンツ戦略 Contents Strategy

### ■ブランドソフトと新作ソフトの強化、創造

Enhancement and creation of Mega-hit titles

- ・「バイオハザード アウトブレイク」 “Resident Evil Outbreak”
- ・「ビューティフル・ジョー」 “Viewtiful Joe”

### ■パブリッシャーソフトの投入

Publishing other third Parties’ titles

- ・海外ブランドタイトルの国内版權獲得  
Secure licenses of brand titles in overseas market for publishing in Japan

### ■他社ブランドの受託開発 Subcontract R&D of other company’s brand titles

- ・(前期)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

### ■オンラインゲームへの対応 Preparation for Online Games

- ・PlayStation BB 「バイオハザード アウトブレイク」、「Catan」  
“Resident Evil Outbreak” “Catan”
- ・Xbox Live 「鉄騎大戦」 “Steel Battalion Line Of Contact”

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

## ソフト出荷本数 Sales Units shipped

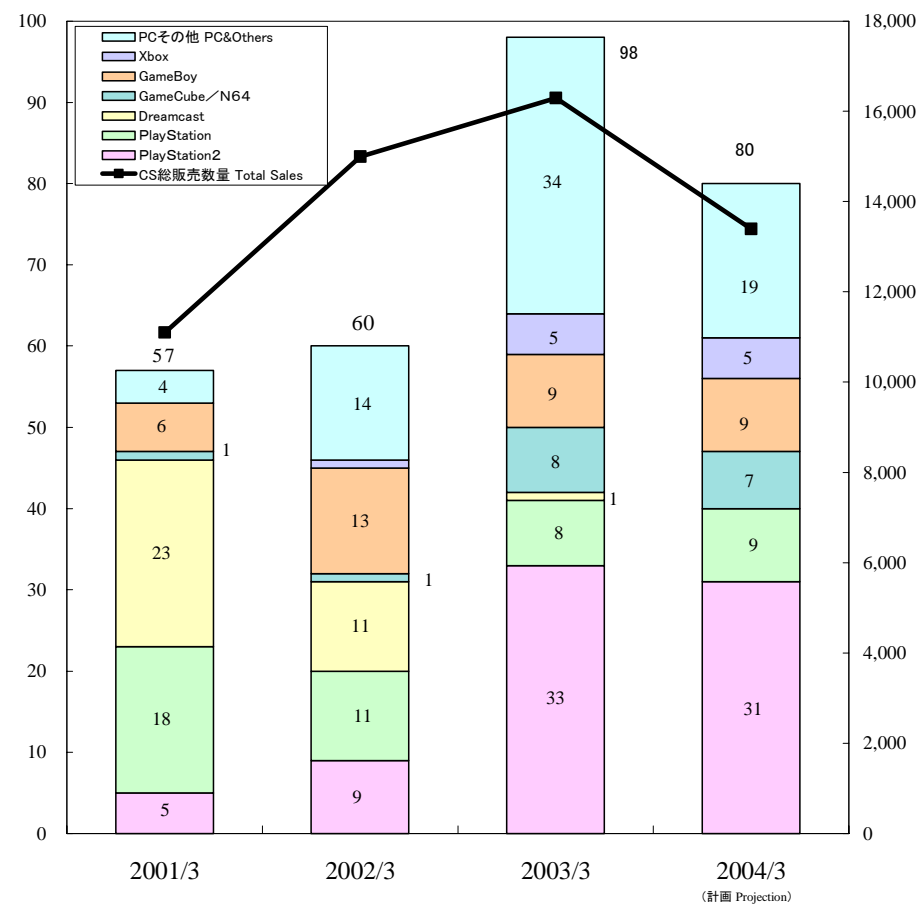
(単位:千本 1,000 units)

			2001/3	2002/3	2003/3	2004/3
Playstation 2	タイトル数	Total titles	5	9	33	31
	国内	Domestic	1,700	3,200	2,200	3,950
	海外	Overseas	500	4,000	4,630	3,650
	計	Sub Total	2,200	7,200	6,830	7,600
Playstation	タイトル数	Total titles	18	11	8	9
	国内	Domestic	1,300	500	140	90
	海外	Overseas	2,800	900	700	410
	計	Sub Total	4,100	1,400	840	500
Dream Cast	タイトル数	Total titles	23	11	1	-
	国内	Domestic	800	150	40	-
	海外	Overseas	1,950	280	10	-
	計	Sub Total	2,750	430	50	-
Game Cube Nintendo 64	タイトル数	Total titles	1	1	8	7
	国内	Domestic	50	290	1,000	300
	海外	Overseas	100	110	2,230	1,900
	計	Sub Total	150	400	3,230	2,200
Game Boy	タイトル数	Total titles	6	13	9	9
	国内	Domestic	1,050	1,050	2,100	1,100
	海外	Overseas	150	3,800	2,700	940
	計	Sub Total	1,200	4,850	4,800	2,040
Xbox	タイトル数	Total titles	-	1	5	5
	国内	Domestic	-	70	60	100
	海外	Overseas	-	210	220	700
	計	Sub Total	-	280	280	800
PCその他 PC & Others	タイトル数	Total titles	4	14	34	19
	国内	Domestic	200	240	160	160
	海外	Overseas	500	200	110	100
	計	Sub Total	700	440	270	260
合計 Total	タイトル数	Total titles	57	60	98	80
	国内	Domestic	5,100	5,500	5,700	5,700
	海外	Overseas	6,000	9,500	10,600	7,700
	計	Total	11,100	15,000	16,300	13,400

## 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)



# ミリオンタイトル／シリーズタイトル Million Titles & Sequel Titles

ミリオンタイトル million titles		(単位:千本 '000copies)			
発売日 Release	タイトル Title	1985/12～2003/3	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 <sup>2</sup>	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 <sup>3</sup> 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	2,160
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	1,920
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	2003/1	デビルメイクライ 2	Devil May Cry 2	PS2	1,470
18	1990/9	ダックテールズ	Duck Tales	GB	1,430
19	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
20	2002/3	バイオハザード	Resident Evil	GC	1,240
21	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
22	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
23	1990/5	チップとデールの大作戦	Chip'n Dale Rescue Rangers	FC	1,195
24	2000/9	ディノクライシス 2	Dino Crisis 2	PS	1,190
25	1993/12	ロックマンX	Megaman X	SFC	1,165
26	2000/2	バイオハザード コードヘロニカ	Resident Evil Code Veronica	DC	1,140
27	1986/9	戦場の狼	Commando	FC	1,137
28	2002/11	バイオハザード 0	Resident Evil 0	GC	1,131
29	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
30	1991/9	超魔界村	Super Ghoul'n Ghosts	SFC	1,090
31	1990/9	ロックマン3	Megaman 3	FC	1,080
32	1993/5	ファイナルファイト2	Final Fight 2	SFC	1,030
33	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	(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68作 68 titles	18,000
ディズニーシリーズ 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5作 5 titles	4,800
デビルメイクライシリーズ Devil May Cry Series	全3作 3 titles	4,300
◆格闘 Fighting Game		
ストリートファイターシリーズ Street Fighter Series	全47作 47 titles	23,000
◆RPG		
ブレスオブファイアシリーズ Breath of Fire Series	全10作 10 titles	2,800
◆アドベンチャー Adventure		
バイオハザードシリーズ Resident Evil Series	全29作 29 titles	23,000
ディノクライシスシリーズ Dino Crisis Series	全8作 8 titles	4,000



## ◆AM施設事業 Arcade Operation

### ■ 大手GMSとの連携出店による「地域一番店」戦略

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

- ・中期的にも母体のGMSは安定的に増加  
Stable growth on GMS new opening plans
- ・大型ショッピングセンターで400坪以上のテナントスペース  
Opening a large store over 13,000 square feet
- ・GMSとの相乗作用 Reciprocative effects on Tenants and Landlords

### ■ 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27%  
New Store ... 27% of Operating Profit
- ・既存店... 前年同期比 売上高102%、利益117%  
Achieved sales growth more than +2% and profit gross more than +17% at existing arcades on a year to year basis.

AM施設店舗数 Number of Arcades

	2001/3	2002/3	2003/3	2004/3
出 店 New Stores	5	2	2	3
閉 店 Close Stores	6	10	9	3
店 舗 数 Total	48	40	33	33

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

	2001/3	2002/3	2003/3	2004/3
売 上 高 Net Sales	71	83	92	101
営業利益率 of Opreting Profit	10.6%	14.1%	23.2%	23.2%

## ◆その他事業 Other Business

### ■ 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「ロックマンEXE」 TV animation “Megaman”
  - 映画「鬼武者」 Movie “Onimusha”  
(ライセンス許諾) (Licensing)

### ■ モバイルコンテンツの活用 Exploitation of mobile contents

- ・ラインナップの拡充 Diversification of products line-up
- ・海外市場の開拓 Exploitation of overseas market
  - 欧州5大キャリアへの配信 Supply contents to major carriers in European market
  - 中国、米国向けに配信予定 Supply contents to China and U.S. markets

## ◆財務戦略 Financial Strategy

### ■ キャッシュフロー経営の重視

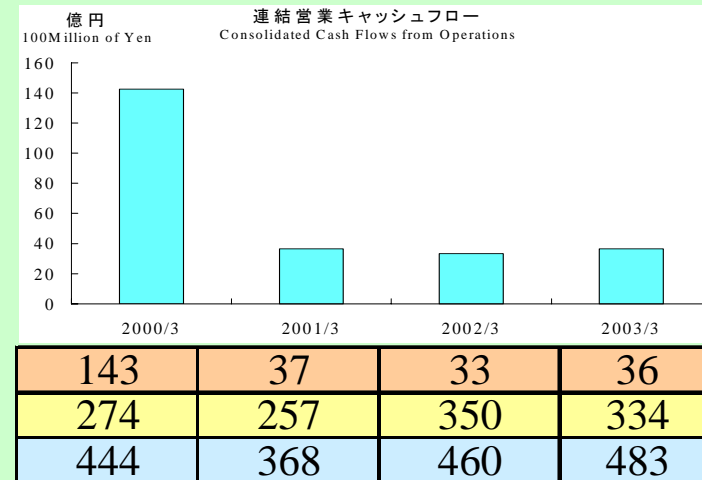
～安定したキャッシュフローの積み上げ～  
Cash Flow Management ~Stable cash flow~

- ・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

### ■ 新会計基準への積極的な対応 Early preparation for Accounting of Assets Impairment

- ・土地、建物の減損処理  
Revaluate its lands and buildings to the fair market value  
⇒ 信頼性の向上、健全性の確保  
Visibility and accountability of balance sheet

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



## ◆コーポレート・ガバナンス Corporate Governance

### ■ コーポレート・ガバナンス体制の充実 Reinforcement of corporate governance

- ・社外取締役3名、社外監査役3名在任  
3 Board members and 3 auditors from outside of the company  
→ 経営監視機能の強化、透明性の向上  
Enhancing both management and transparency
- ・報酬委員会の設置  
Establishment of remuneration committee  
→ 役員報酬の公平性、妥当性を高める  
Visibility of compensation for directors
- ・コンプライアンス委員会の設置  
Establishment of compliance committee  
→ 内部統制や危機管理体制の整備  
Risk management and management of corporate information

## 連結の主要経営指標 Consolidated Financial Review on FY 2001, 2002 and Projection for FY 2003

### ●経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

		2002/3	2003/3	2004/3	%
売上高	Net Sales	62,742	62,036	63,000	101.6%
売上総利益	Gross Profit	24,513	22,838	22,600	99.0%
利益率	% of Gross Profit	39.1%	36.8%	35.9%	
販売管理費	Sales and G&A Expenses	14,786	16,158	15,100	93.5%
営業利益	Operating Income	9,727	6,680	7,500	112.3%
利益率	% of Operating Income	15.5%	10.8%	11.9%	
経常利益	Ordinary Income	9,261	6,797	7,300	107.4%
利益率	% of Ordinary Income	14.8%	11.0%	11.6%	
当期利益	Net Income	4,912	△ 19,598	4,200	-
利益率	% of Net Income	7.8%	-31.6%	6.7%	

### ●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	2004/3	%
コンシューマ販売	Consumer	47,769	48,090	45,107	93.8%
業務用販売	Coin-Op	3,564	959	1,989	207.3%
AM施設	Arcade Operation	8,327	9,242	10,133	109.6%
その他事業	Others	3,081	3,743	5,771	154.2%
合計	Total	62,742	62,036	63,000	101.6%

### ●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	2004/3	%
日本	Japan	40,666	37,191	40,477	108.8%
北米	North America	14,236	16,417	14,996	91.3%
欧州	Europe	7,266	7,819	6,939	88.7%
その他	Other territories	573	607	588	96.8%
合計	Total	62,742	62,036	63,000	101.6%

### ●広告宣伝 Promotional Expense

(単位:百万円 Millions of Yen)

		2002/3	2003/3	2004/3	%
広告宣伝費	Promotional Expense	5,638	7,272	6,246	85.9%

### ●開発投資額 R&D Investment Cost

(単位:百万円 Millions of Yen)

		2002/3	2003/3	2004/3	%
開発費(内作)	Internal R&D Cost	7,068	8,112	8,500	104.8%
開発費(外注)	Subcontracting R&D Cost	5,201	5,673	5,200	91.7%
研究開発費	Technical R&D Cost	999	1,151	1,300	112.9%
計	Total	13,268	14,936	15,000	100.4%

### ●従業員数 Number of Employees

(単位:人 Unit: Person)

		2002/3	2003/3	2004/3	%
カプコン	Capcom Japan	1,107	1,162	1,086	93.5%
子会社合計	Consolidated Subsidiaries	162	143	158	110.5%
グループ合計	Capcom Total	1,269	1,305	1,244	95.3%

### ●開発人員数 Number of R&D Employees

(単位:人 Unit: Person)

		2002/3	2003/3	2004/3	%
開発人員(社員)	R&D Employee	693	761	724	95.1%
開発人員(契約社員)	R&D Contracted Employee	79	112	108	96.4%
計	Total	772	873	832	95.3%

### ●減価償却費 Depreciation

(単位:百万円 Millions of Yen)

		2002/3	2003/3	2004/3	%
カプコン	Capcom Japan	1,815	1,724	1,884	109.2%
子会社合計	Consolidated Subsidiaries	357	478	432	90.4%
グループ合計	Capcom Total	2,172	2,202	2,316	105.2%

### ●設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

		2002/3	2003/3	2004/3	%
カプコン	Capcom Japan	1,355	1,404	2,391	170.3%
子会社合計	Consolidated Subsidiaries	2,297	407	191	46.9%
グループ合計	Capcom Total	3,652	1,811	2,582	142.6%

## 単体の主要経営指標 Non-consolidated Financial Review on FY 2001, 2002 and Projection for FY 2003

### ● 経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	2004/3	%
売上高 Net Sales	45,015	43,454	45,500	104.7%
売上総利益 Gross Profit	15,267	13,678	14,500	106.0%
利益率 % of Gross Profit	33.9%	31.5%	31.9%	
販売管理費 Sales and G&A Expenses	9,080	9,449	9,400	99.5%
営業利益 Operating Income	6,187	4,229	5,100	120.6%
利益率 % of Operating Income	13.7%	9.7%	11.2%	
経常利益 Ordinary Income	5,837	4,302	5,100	118.5%
利益率 % of Ordinary Income	13.0%	9.9%	11.2%	
当期利益 Net Income	3,342	△ 13,741	3,000	-
利益率 % of Net Income	7.4%	-31.6%	6.6%	

### ● 部門別売上 Sales by Segments

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	2004/3	%	
コンシューマ用 (PC含む) Consumer (including PC)	国内 Domestic	25,275	22,661	22,663	100.0%
	海外 Overseas	6,347	7,472	6,203	83.0%
	計 Sub Total	31,622	30,133	28,866	95.8%
業務用 Coin-Op	国内 Domestic	3,557	1,085	2,019	186.1%
	海外 Overseas	34	5	-	-
	計 Sub Total	3,591	1,090	2,019	185.2%
レンタル Revenue Share	国内 Domestic	492	-	-	-
AM施設 Arcade Operation	国内 Domestic	7,020	9,046	10,133	112.0%
映画 Movie Project	国内 Domestic	11	8	1	12.5%
	海外 Overseas	271	407	250	61.4%
	計 Sub Total	282	415	251	60.5%
ロイヤリティその他 Royalty revenue and Others	国内 Domestic	1,501	2,497	3,940	157.8%
	海外 Overseas	220	243	290	119.3%
	計 Sub Total	1,721	2,740	4,230	154.4%
Pパロ Pachinko-system	国内 Domestic	284	27	-	-
合計 Total	45,015	43,454	45,500	104.7%	

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

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	2004/3	%
販売促進費 Promotion Expense	3,019	3,691	3,680	99.7%
人件費 Personnel Expense	8,987	9,847	10,172	103.3%

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

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	2004/3	%
経費 G&A Expenses	923	799	763	95.5%
レンタル償却原価 Revenue Share Equipment	56	-	-	-
施設償却原価 Arcade Equipment	836	925	1,121	121.2%
計 Total	1,815	1,724	1,884	109.3%

### ● 設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	2004/3	%
AM施設・レンタル Arcade Ope.	999	1,040	1,969	189.3%
その他 Others	356	364	422	115.9%
計 Total	1,355	1,404	2,391	170.3%

### ● AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位:店 Unit: locations)

	2002/3	2003/3	2004/3
カプコン Capcom Japan	34	30	33
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	6	3	0
グループ合計 Capcom Total	40	33	33

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

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2002/3	2003/3	2004/3	%
国内 Domestic	38,142	35,326	38,757	109.7%
海外 Overseas	6,873	8,128	6,743	83.0%
計 Total	45,015	43,454	45,500	104.7%

## 主要ソフト販売実績&計画 Sales results in FY2002 and projections in FY2003

### ◆2003/3期実績 Main Titles Result released in FY2002

(単位:千本 '000copies)

タイトル名 Title		地域 Areas	発売日 Released Day	実績 Result
GC	バイオハザード 0 Resident Evil Zero	日本 Japan	11/21 21-Nov	400
		米国 U.S.A	11/14 14-Nov	520
		欧州 Europe	3/7 7-Mar	210
PS2	デビルメイクライ 2 Devil May Cry 2	日本 Japan	1/30 30-Jan	500
		米国 U.S.A	1/28 28-Jan	490
		欧州 Europe	3/28 28-Mar	410
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	185
		米国 U.S.A	2/18 18-Feb	90
GBA	ロックマンEXE3 Megaman Batte Network 3	日本 Japan	12/6 6-Dec	850
PS2	クロックタワー3 Clock Tower 3	日本 Japan	12/12 12-Dec	150
		米国 U.S.A	3/11 11-Mar	100

### ◆2004/3期計画 Main Titles Projection released in FY2003

(単位:千本 '000copies)

タイトル名 Title		地域 Areas	発売日 Released Day	計画 Plan
PS2	鬼武者3 Onimusha 3	日本 Japan	3月 March	700
PS2	鬼武者無頼伝 Onimusha Blade Warriors	日本 Japan	11月 November	300
		米国 U.S.A	下期 2nd half	100
Xbox	DINO CRISIS3	日本 Japan	6月 June	60
		米国 U.S.A	上期 1st half	300
		欧州 Europe	下期 2nd half	220
PS2	バイオハザード アウトブレイク Resident Evil Outbreak	日本 Japan	今冬 Winter	500
		米国 U.S.A	下期 2nd half	700