

# COMPANY PROFILE

Nov-2000



鬼武者

ONIMUSHA

鬼武者がシーグラフ2000でゲームソフトとしては初めて最優秀賞を受賞(シーグラフとは米国コンピュータ学会が主催する、世界最大かつ最高のCGの祭典です。)  
Onimusha won the top award at the Siggraph 2000 exhibition, the first time a game software title has ever won this award. The Siggraph exhibition, which is sponsored by the Association for Computing Machinery (ACM), is the largest computer graphics

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

**CAPCOM®**

## ゲーム業界における当社の位置付け(2000/3連結ベース) Capcom's position in the video game industry (Based on consolidated FY 1999 results)

(単位:億円 Unit: 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 Profit	1,450	309	90	67	44	38	-18	-403
利益率 of Operating Profit	27.3%	21.1%	17.5%	4.5%	6.0%	20.8%	-3.0%	-11.9%

\* 1. 出所「決算短信」 Source "Financial Statement for FY1999" 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(1999/1~12)

Japanese market share based on consumer game sales in CY1999; and U.S. market share based on actual sales in CY1999

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	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. <b>カプコン Capcom</b>	<b>2,301</b>	<b>4.70%</b>
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」

Source:The Analysis of Consumer Video Games 2000

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. 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. <b>カプコン Capcom</b>	<b>114,676</b>	<b>3.29%</b>
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」 Source:TRSTS Report

## 2000年度 経営方針 FY2000 Management Objectives

### 中長期的な会社の経営戦略 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.
- 技術革新の進化に対応するため経営資源の選択と集中を図る。  
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。  
Strengthen and explore the network business with a view to expanding demand for the Internet market.
- 每期安定したキャッシュフローの積上げを図る。  
Stable cash flow.

### 中長期的な会社の経営数値目標 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

#### 直販体制 Direct sales

- ・日本 2000年9月～  
Japan: From Sep-2000
- ・北米 すでに実施  
North America: Under way
- ・欧州 2000年11月～  
Europe: From Nov-2000

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

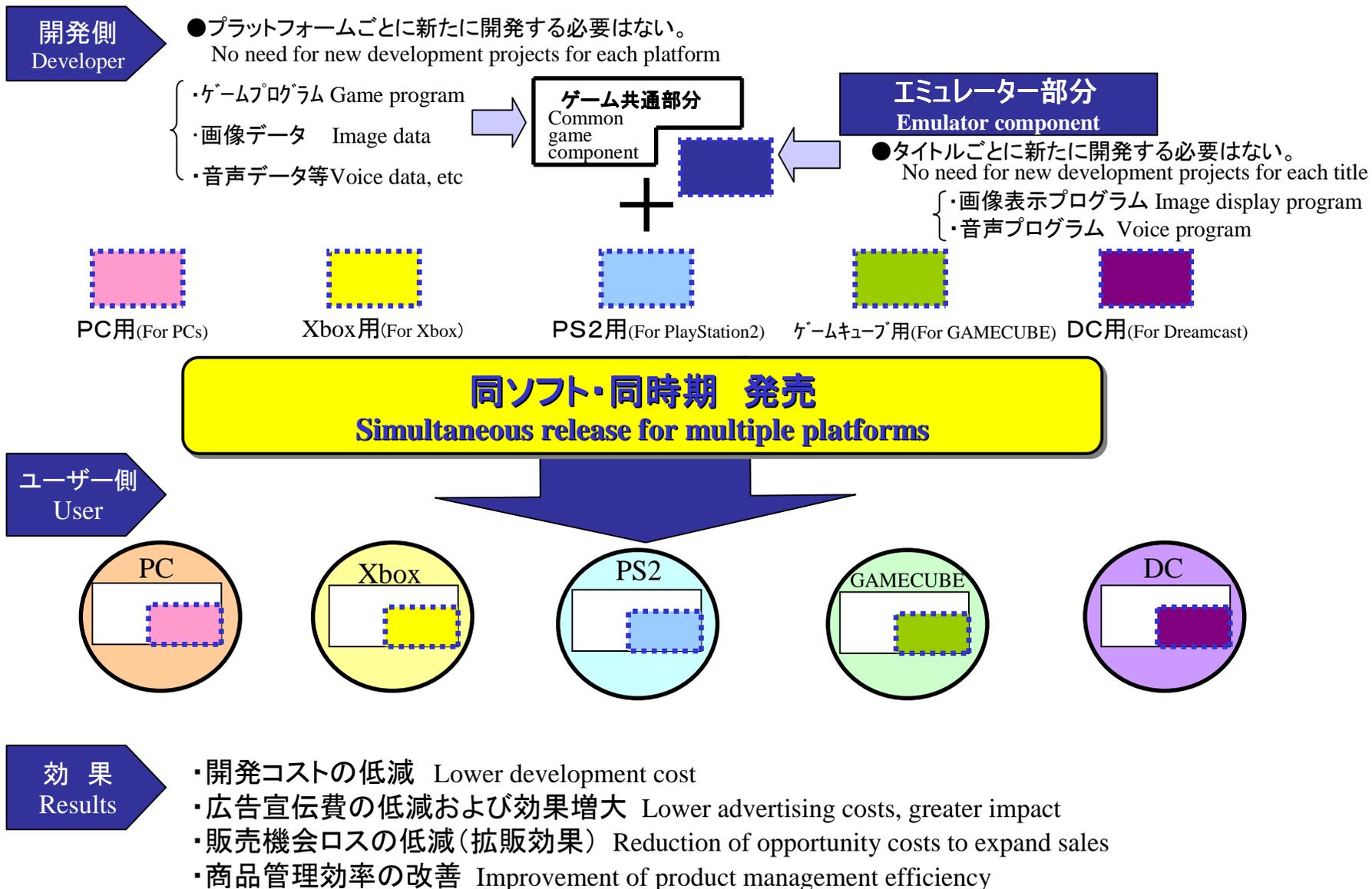
PlayStation2、ゲームキューブ、Xbox、Dreamcast、PC 対応エミュレーターソフトを開発し、同ソフト、同時期にて発売  
Develop emulation software compatible with PlayStation2, GAMECUBE, Xbox, Dreamcast and PCs. Release software simultaneously for all platforms.

#### パブリッシャー戦略 Publisher strategy

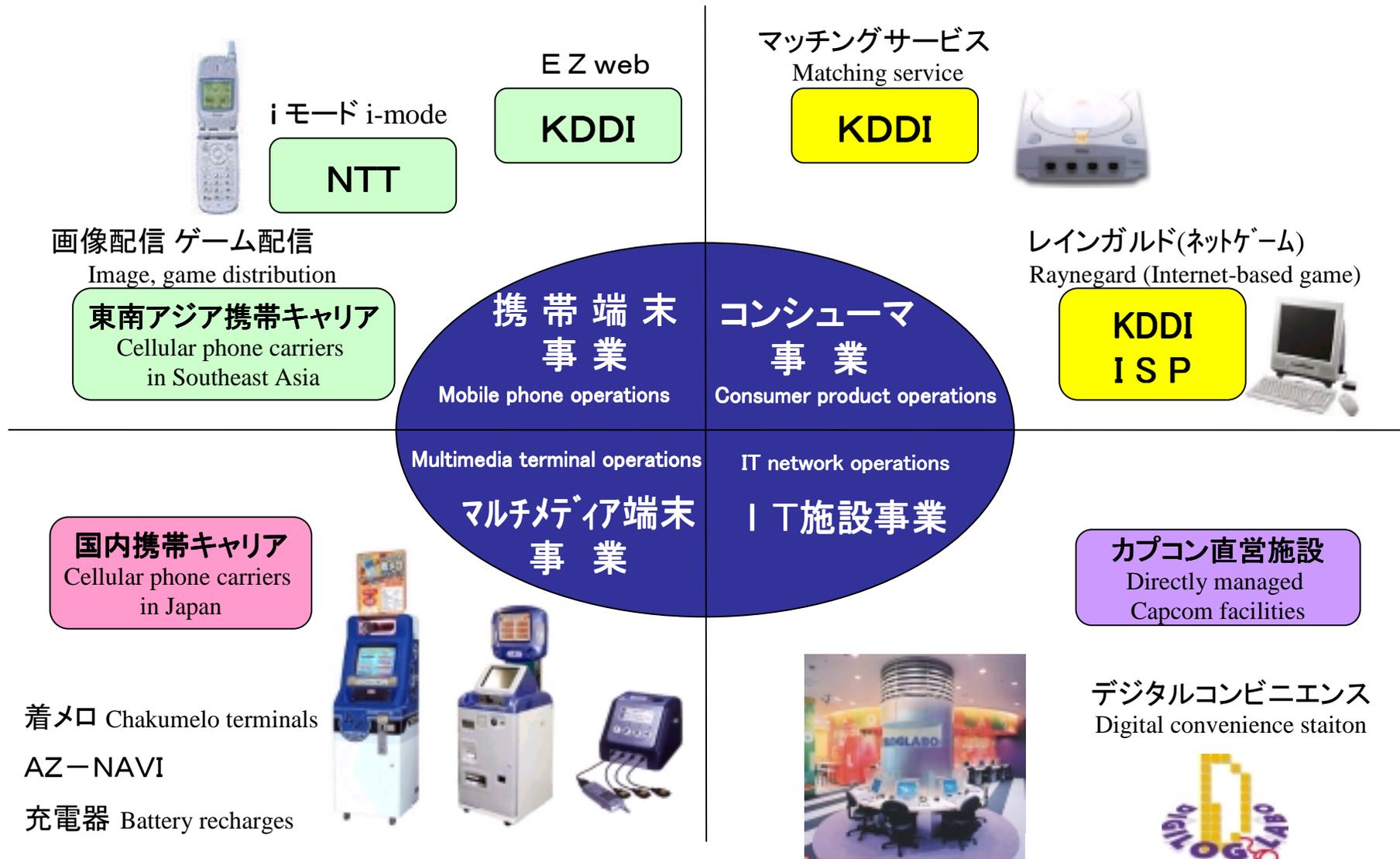
- ・アイドス社(英国)  
Eidos Interactive (UK)
- ・ハバスインタラクティブ(米国)  
Havas Interactive (US)
- ・クレイブエンターテイメント(米国)  
Crave Entertainment (US)
- ・ゲームアーツ(日本)  
Gamearts (Japan)
- ・アリカ(日本) 他  
Arika (Japan) Other

**異なるプラットフォーム間で通信対戦が可能、ネットワーク事業との相乗効果**  
Enables gaming between different platforms. Synergies with net gaming strategies

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



# ネットワーク事業へのとりくみ *Network deployment*



# 経営システムの改革 *Financial Management Reform*

- 収益管理システムの構築 Building a Profit Management System
- 成果配分システムの導入 Introduction of a Compensation System that is linked to Profit Contribution

- ・ 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  
Title-based Profit Control System  
Minimum Operating Profit =  
(R&D Cost + Promotional Expense) × 2

- ・ タイトル別収益に対するインセンティブ (1996年4月導入)  
R&D Incentive Program based on Profit Contribution by title (April 1996)
- ・ ストックオプション制度 (1999年3月導入)  
Stock Option Program (March 1999)

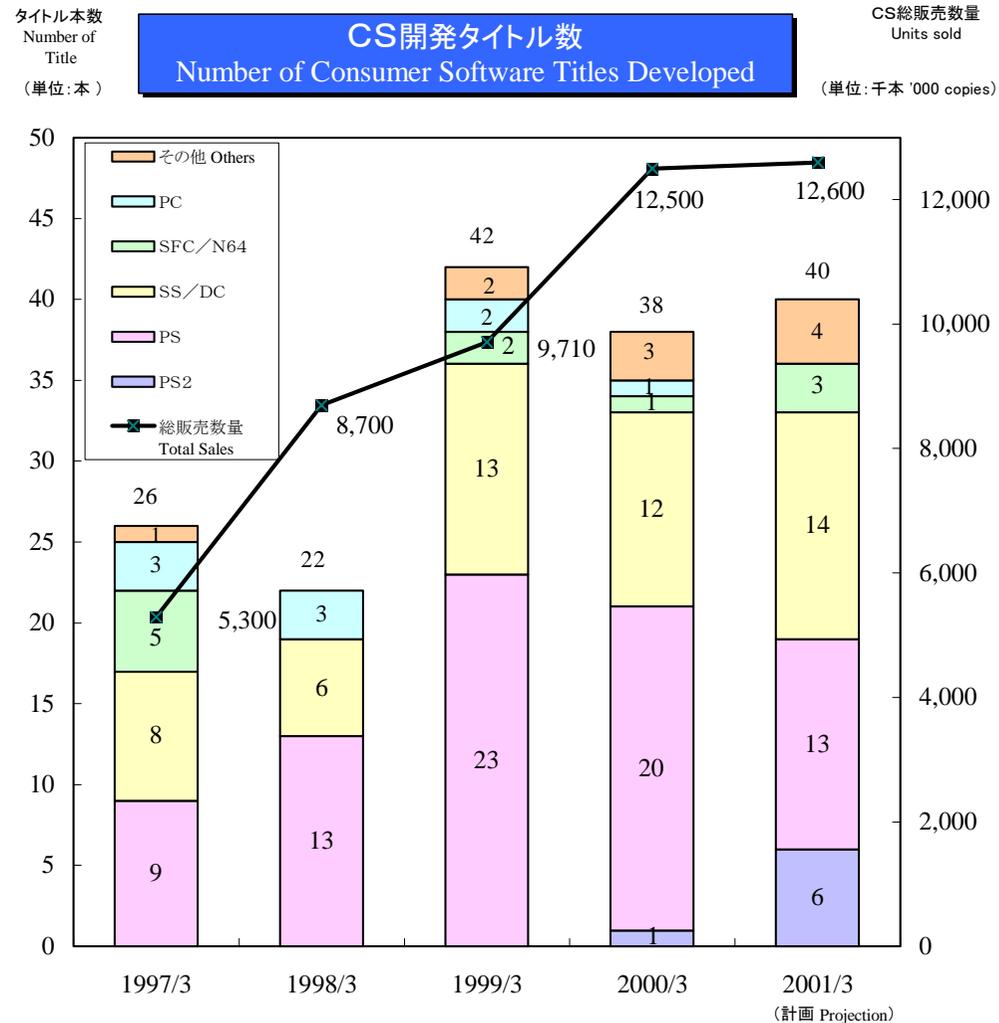
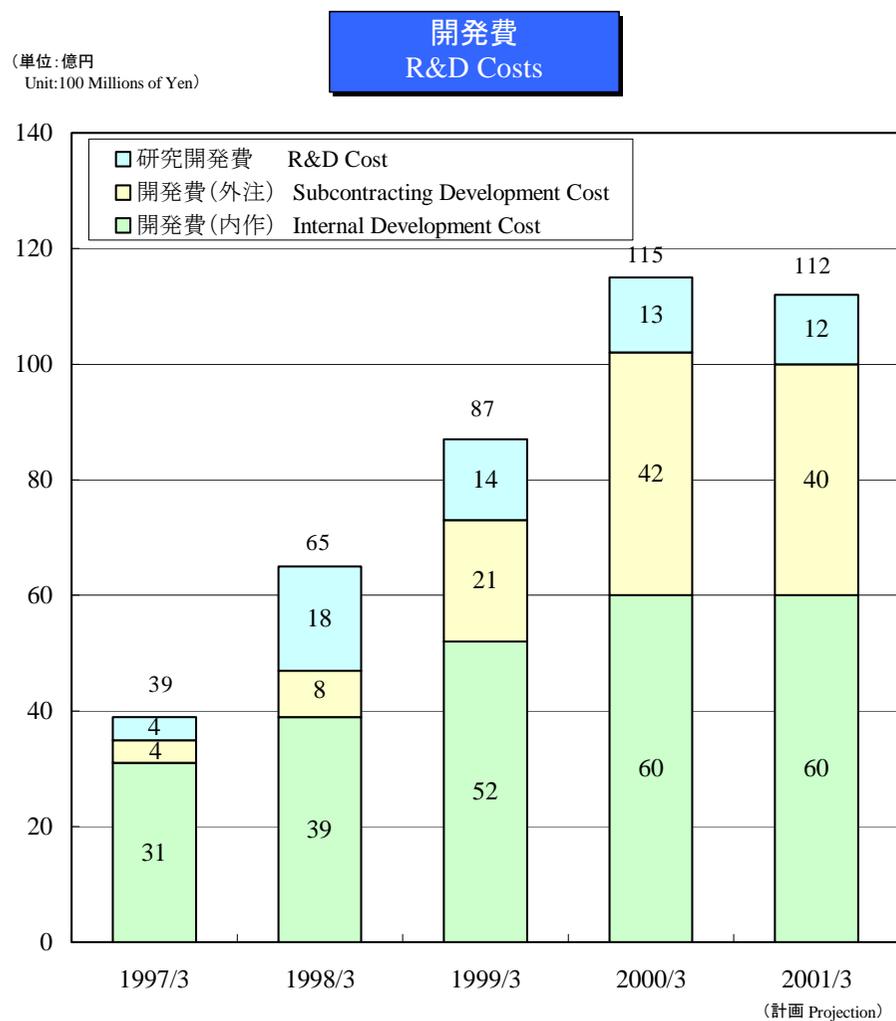
● 社内改革 In-company Reform

- ・ ERP導入予定 (2001年4月導入予定)  
Introduction of Enterprise Resource Planning (April 2001)
- ・ 社内カンパニー制導入 (2000年4月導入)  
Introduction of In-House system (April 2000)
- ・ 執行役員制度導入 (1999年6月導入)  
Delegation of Authorization to Division Heads (June 1999)

● 連結貸借対照表の推移 History of Consolidated Balance Sheet (単位: 百万円 Unit: Millions of Yen)

	1999/3	2000/3		1999/3	2000/3
流動資産 Current assets	現預金 12,026(12.3%)	Cash and deposit 27,439(25.5%)	流動負債 Current liabilities	21,115(21.5%)	21,468(19.9%)
	その他流動資産 26,515(27.0%)	Other current assets 27,804(25.8%)		固定負債 Long-term liabilities	46,861(47.8%)
固定資産 Property, plant and equipment	58,911(60.0%)	51,369(47.7%)	資本 Shareholders' equity		30,123(30.7%)
資産合計 Total assets	98,127(100.0%)	107,776(100.0%)	負債および資本合計 Total liabilities and shareholders' equity	98,127(100.0%)	107,776(100.0%)

# 開発費と開発タイトル数の推移 R&D Cost and Number of Titles Developed



# ジャンル別主要タイトル販売期間 Sales Window for Major Titles by Genre

◆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	(見込) # of Titles	総販売数量 Unit Sales
	(単位:千本 '000 copies)																		
<b>◆シューティング Shooting Game</b>																			
1942シリーズ 1942 Series	←————→																	全6作 6 titles	1,300
<b>◆アクション Action Game</b>																			
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
デビルメイクライ Devil May Cry	来期発売(To be released in FY 2001)																		
<b>◆格闘 Fighting Game</b>																			
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
<b>◆RPG</b>																			
ブレスオブファイアシリーズ Breath of Fire Series	←————→																	全5作 5 titles	1,580
エルドラドゲート Eldoradogate	←————→																		
<b>◆サバイバルホラー Survival Horror Game</b>																			
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 title	1,000
バイオハザードコード・ベロニカ 完全版 Resident Evil Code:Veronica Perfect version	今期発売(To be released in FY 2000)																		
<b>◆ネットゲーム Network Game</b>																			
レインガルド Raynegard	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)																		
ストリートファイターZERO3 Street Fighter Alpha3	今期発売(To be released in FY 2000)																		

# 連結の主要経営指数 (1999/3 2000/3 2000/9実績、2001/3計画)

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

●経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Unit: Millions of Yen)

	(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	%	2000/9	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
売上高 Net Sales	30,256	36,897	41,000	111.1%	15,227	1,374	1,277	1,307	102.3%	612	319	290	274	84.5%	162	140	111	146	131.5%	85
売上総利益 Gross Profit	10,212	12,784	13,700	107.2%	4,836	315	274	293	106.9%	129	3	6	△28	-	5	44	47	51	108.5%	27
利益率 % of Gross Profit	33.8%	34.6%	33.4%	96.4%	31.8%	22.9%	21.5%	22.4%	104.5%	21.2%	1.1%	2.1%	-10.4%	-	3.4%	31.4%	42.3%	34.9%	82.5%	31.7%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	8,424	8,035	7,700	95.8%	3,939	96	122	105	86.1%	50	53	44	37	84.1%	24	39	51	57	111.8%	27
営業利益 Operating Income	1,788	4,750	6,000	126.3%	896	218	153	188	123.3%	80	△49	△38	△65	-	△18	4	△3	△6	-	△1
利益率 % of Operating Income	5.9%	12.9%	14.6%	113.7%	5.9%	15.9%	11.9%	14.4%	120.5%	13.0%	-15.5%	-12.9%	-23.7%	-	-11.4%	2.9%	-2.7%	-4.1%	-	-0.8%
経常利益 Ordinary Income	1,701	4,590	6,000	130.7%	1,060	213	148	180	121.6%	76	△45	△40	△69	-	△19	13	8	3	37.5%	4
利益率 % of Ordinary Income	5.6%	12.4%	14.6%	117.6%	7.0%	15.5%	11.6%	13.8%	118.9%	12.5%	-14.2%	-13.8%	-25.2%	-	-11.5%	9.3%	7.2%	2.1%	28.5%	4.2%
当期利益 Net Income	1,395	4,236	3,500	82.6%	641	98	69	94	136.2%	37	△117	23	△449	-	△19	13	6	1	16.7%	2
利益率 % of Net Income	4.6%	11.5%	8.5%	74.4%	4.2%	7.2%	5.4%	7.2%	133.1%	6.1%	-36.8%	7.9%	-163.9%	-	-11.6%	9.3%	5.4%	0.7%	12.7%	2.6%

	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	%	2000/9	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
売上高 Net Sales	9,667	18,003	11,285	62.7%	6,121	784	739	707	95.7%	406	694	78	2	2.6%	5	43,236	57,396	54,720	95.3%	22,617
売上総利益 Gross Profit	4,172	8,084	5,371	66.4%	2,842	190	249	187	75.1%	142	622	52	2	3.8%	△0	15,562	21,496	19,575	91.1%	7,963
利益率 % of Gross Profit	43.2%	44.9%	47.6%	106.0%	46.4%	24.3%	33.7%	26.4%	78.5%	35.1%	89.7%	66.7%	100.0%	150.0%	-6.8%	36.0%	37.5%	35.8%	95.5%	35.3%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	2,769	3,472	2,512	72.4%	1,305	264	174	132	75.9%	80	71	70	20	28.6%	20	11,720	11,967	10,563	88.3%	5,446
営業利益 Operating Income	1,402	4,613	2,858	62.0%	1,538	△74	75	55	73.8%	62	551	△18	△18	-	△21	3,841	9,530	9,012	94.6%	2,537
利益率 % of Operating Income	14.5%	25.6%	25.3%	98.9%	25.1%	-9.5%	10.1%	7.8%	77.2%	15.4%	79.4%	-23.6%	-900.0%	-	-435.8%	8.9%	16.6%	16.5%	99.2%	11.2%
経常利益 Ordinary Income	1,326	4,802	2,950	61.4%	1,804	△140	63	53	83.6%	63	591	34	△9	-	△4	3,661	9,605	9,108	94.8%	2,985
利益率 % of Ordinary Income	13.7%	26.7%	26.1%	98.0%	29.5%	-17.9%	8.6%	7.5%	87.4%	15.6%	85.1%	44.1%	-450.0%	-	-91.1%	8.5%	16.7%	16.6%	99.5%	13.2%
当期利益 Net Income	1,146	6,126	3,950	64.5%	1,661	△136	59	53	89.8%	62	508	14	△9	-	△2	2,908	10,533	7,140	67.8%	2,382
利益率 % of Net Income	11.9%	34.0%	35.0%	102.9%	27.1%	-17.3%	8.0%	7.5%	93.9%	15.3%	73.2%	17.9%	-450.0%	-	-49.9%	6.7%	18.4%	13.0%	71.1%	10.5%

	内部消去 Elimination					年間合計 Year Total				
	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
売上高 Net Sales	△4,870	△5,821	△6,720	-	△2,449	38,366	51,575	48,000	93.1%	20,168
売上総利益 Gross Profit	82	△29	△375	-	△182	15,644	21,467	19,200	89.4%	7,800
利益率 % of Gross Profit	-	-	-	-	-	40.8%	41.6%	40.0%	96.1%	38.7%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	312	439	37	8.4%	△77	12,032	12,406	10,600	85.4%	5,368
営業利益 Operating Income	△229	△468	△412	-	△105	3,611	9,062	8,600	94.9%	2,431
利益率 % of Operating Income	-	-	-	-	-	9.4%	17.6%	17.9%	102.0%	12.1%
経常利益 Ordinary Income	△577	△863	△708	-	△303	3,084	8,742	8,400	96.1%	2,681
利益率 % of Ordinary Income	-	-	-	-	-	8.0%	16.9%	17.5%	103.2%	13.3%
当期利益 Net Income	△1,401	△832	△1,140	-	△624	1,507	9,700	6,000	61.9%	1,758
利益率 % of Net Income	-	-	-	-	-	3.9%	18.8%	12.5%	66.5%	8.7%

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

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
コンシューマ販売 Consumer	22,450	35,752	29,609	82.8%	11,706
業務用・レンタル事業 Coin-Op & Revenue Share	6,768	5,009	4,230	84.4%	3,117
その他事業 Others	9,147	10,812	14,161	131.0%	5,344
合計 Total	38,366	51,574	48,000	93.1%	20,168

●セグメント別売上 <仕向地別> Sales by Geographic Area (単位:百万円 Unit: Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
日本 Japan	27,864	32,862	37,014	112.6%	13,853
北米 North America	9,647	17,957	8,938	49.8%	6,072
その他 Other territories	854	754	2,048	271.6%	442
合計 Total	38,366	51,574	48,000	93.1%	20,168

●減価償却費 Depreciation (単位:百万円 Unit: Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
カプコン Capcom Japan	2,379	2,226	2,551	114.6%	969
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	436	397	400	100.8%	158
グループ合計 Capcom Total	2,817	2,623	2,951	112.5%	1,127

●設備投資 Capital Expenditure (単位:百万円 Unit: Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
カプコン Capcom Japan	2,191	1,949	3,820	196.0%	976
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	477	653	50	7.7%	124
グループ合計 Capcom Total	2,668	2,602	3,870	148.7%	1,100

●従業員 Number of Employees (単位:人 Unit: Persons)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
カプコン Capcom Japan	1,017	1,019	1,064	103.4%	1,015
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	138	137	137	100.0%	128
グループ合計 Capcom Total	1,155	1,156	1,191	103.0%	1,143

# 単体の主要経営指数 (1999/3 2000/3 2000/9実績、2001/3計画)

## Non-consolidated Financial Review on Fiscal Year 1998,1999,Sep/2000 and Projection for Fiscal Year 2000

### ●経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Unit: Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
売上高 Net Sales	30,256	36,896	41,000	111.1%	15,227
売上総利益 Gross Profit	10,212	12,784	13,700	107.2%	4,836
利益率 % of Gross Profit	33.8%	34.6%	33.4%	96.4%	31.8%
販売管理費 Sales and G&A Expenses	8,424	8,034	7,700	95.8%	3,939
営業利益 Operating Income	1,788	4,749	6,000	126.3%	896
利益率 % of Operating Income	5.9%	12.9%	14.6%	113.7%	5.9%
経常利益 Ordinary Income	1,701	4,590	6,000	130.7%	1,060
利益率 % of Ordinary Income	5.6%	12.4%	14.6%	117.6%	7.0%
当期利益 Net Income	1,395	4,236	3,500	82.6%	641
利益率 % of Net Income	4.6%	11.5%	8.5%	74.4%	4.2%

### ●部門別売上 Sales by Segments

(単位:百万円 Unit: Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
コンピュータ用(PC含む)	11,860	17,404	18,381	105.6%	6,294
Consumer (including PC)	4,807	5,532	5,038	91.1%	2,162
計 Sub Total	16,668	22,936	23,419	102.1%	8,455
業務用	3,599	3,000	2,795	93.2%	1,904
Coin-Op	1,276	800	1,099	137.4%	345
計 Sub Total	4,875	3,800	3,894	102.5%	2,249
レンタル Revenue Share	1,484	921	454	49.3%	215
着丸・通信 Phone Ring	0	164	4,559	-	216
AM施設 Arcade Operation	4,434	5,175	5,726	110.6%	2,885
映画	16	4	21	525.0%	10
Movie Project	1,145	440	115	26.1%	50
計 Sub Total	1,161	444	136	30.6%	60
ロイヤリティその他	687	1,812	1,282	70.8%	611
Royalty revenue and Others	279	278	220	79.1%	177
計 Sub Total	967	2,090	1,502	71.9%	789
P-プロ P-Project	657	1,365	1,310	95.9%	359
合計 Total	30,256	36,896	41,000	111.1%	15,227

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

(単位:百万円 Unit: Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
国内 Domestic	22,747	29,845	34,528	115.7%	12,494
海外 Overseas	7,509	7,051	6,472	91.8%	2,734
計 Total	30,256	36,896	41,000	111.1%	15,227

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

(単位:百万円 Unit: Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
販売促進費 Promotion Expense	2,174	2,348	2,245	95.6%	1,022
人件費 Personnel Expense	7,180	7,624	7,469	98.0%	3,473
研究開発費 Technical R&D Cost	1,413	1,374	1,209	88.0%	730

### ●従業員数 Number of Employees

(単位:人 Unit: Persons)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
総人員 Total	1,017	1,019	1,054	103.4%	1,015
内、開発人員 R&D	523	585	610	104.3%	576

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

(単位:百万円 Unit: Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
経費 G&A Expenses	1,208	1,038	1,048	101.0%	463
レンタル償却原価 Revenue Share Equipment	473	374	778	208.0%	168
施設償却原価 Arcade Equipment	697	814	725	89.1%	338
計 Total	2,379	2,226	2,551	114.6%	969

### ●設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Unit: Millions of Yen)

	1999/3	2000/3	2001/3	%	2000/9
AM施設・レンタル Arcade Ope.	1,594	1,742	3,483	199.9%	839
その他 Others	597	207	337	162.8%	137
計 Total	2,191	1,949	3,820	196.0%	976

### ●ソフト出荷本数 Sales Units shipped

(単位:台 Unit: copies)

			1999/3	2000/3	2001/3	2000/9
＜業務用 Coin-Op＞						
AM基板	タイトル数	Total titles	10	10	10	5
Coin-Op	国内	Domestic	21,000	17,525	16,000	8,070
PCB	海外	Overseas	18,000	13,825	10,000	2,860
	計	Sub Total	39,000	31,350	26,000	10,930

### ＜コンシューマ用 Consumer＞

(単位:千本 Unit: '000 copies)

			1999/3	2000/3	2001/3	2000/9
Playstation 2	タイトル数	Total titles	-	1	6	2
	国内	Domestic	-	210	1,500	160
	海外	Overseas	-	-	400	-
	計	Sub Total	-	210	1,900	160
Playstation	タイトル数	Total titles	23	20	13	7
	国内	Domestic	2,070	3,550	1,550	860
	海外	Overseas	4,830	5,700	3,750	1,840
	計	Sub Total	6,900	9,250	5,300	2,700
Dream Cast	タイトル数	Total titles	2	10	14	7
	国内	Domestic	550	600	750	470
	海外	Overseas	60	1,200	1,700	1,070
	計	Sub Total	610	1,800	2,450	1,540
N64	タイトル数	Total titles	2	4	6	-
Game Boy	国内	Domestic	120	150	1,200	20
	海外	Overseas	630	770	1,000	70
	計	Sub Total	750	920	2,200	90
その他	タイトル数	Total titles	15	3	1	2
Others	国内	Domestic	820	20	450	190
	海外	Overseas	630	300	300	240
	計	Sub Total	1,450	320	750	430
合計	タイトル数	Total titles	42	38	40	18
Total	国内	Domestic	3,560	4,530	5,450	1,700
	海外	Overseas	6,150	7,970	7,150	3,220
	計	Total	9,710	12,500	12,600	4,920

## 上期主要ソフト販売実績 *Main titles released in 1H of FY2000*

(単位:千本 '000copies)

			計 画 Projection		実績 Results
			2001/3	2000/9	2000/9
PS ディノクライシス2 Dino Crisis 2	国内 Domestic		650	650	420
	海外 Overseas		1,000	—	650
	計 Sub Total		1,650	650	1,070
PS ブレスオブファイアIV Breath of FireIV	国内 Domestic		500	500	330
	海外 Overseas		270	—	—
	計 Sub Total		770	500	330
DC CAPCOM vs. SNK	国内 Domestic		200	200	260
	海外 Overseas		160	120	—
	計 Sub Total		360	320	260
PC ディアブロII Diablo II	国内 Domestic		—	—	183
	海外 Overseas		—	—	—
	計 Sub Total		—	—	183
その他のソフト Other titles	国内 Domestic		4,100	950	507
	海外 Overseas		5,720	1,980	2,570
	計 Sub Total		9,820	2,930	3,077
合 計 Total	国内 Domestic		5,450	2,300	1,700
	海外 Overseas		7,150	2,100	3,220
	計 Sub Total		12,600	4,400	4,920

### ●「その他ソフト」内訳

その他新規タイトル Other new title	国内 Domestic		4,205	1,075	538
	海外 Overseas		3,555	638	284
	計 Sub Total		7,760	1,713	822
既存タイトル Old title	国内 Domestic		-105	-125	-31
	海外 Overseas		2,165	1,342	2,286
	計 Sub Total		2,060	1,217	2,255