



COMPANY PROFILE

May-2001

CAPCOM®

ゲーム業界における当社の位置付け(2001/3連結ベース)

Capcom's position in the video game industry (Based on consolidated FY 2000 results)

(単位:億円 Unit: 100 Millions of Yen)

	任天堂 Nintendo	コナミ Konami	エニックス Enix	カプコン Capcom	コーエー Koei	ナムコ Namco	スクウェア Square	セガ Sega
売上高 Net Sales	4,625	1,715	453	491	201	1,466	755	2,429
営業利益 Operating Profit	847	386	203	72	71	-29	-29	-520
利益率 of Operating Profit	18.3%	22.5%	44.8%	14.7%	35.3%	-2.0%	-3.8%	-21.4%
当期利益 Net Income	966	218	112	60	41	-60	-32	-517

* 1. 出所「決算短信」 Source "Financial Statement for FY2000" 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(2000/1~12)

Japanese market share based on consumer game sales in CY2000; and U.S. market share based on actual sales in CY2000

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	12,422	20.81%
2. コナミ Konami	9,190	15.40%
3. エニックス Enix	4,838	8.10%
4. スクウェア Square	4,718	7.90%
5. カプコン Capcom	3,130	5.24%
6. バンダイ Bandai	2,929	4.91%
7. ナムコ Namco	2,808	4.70%
8. セガ Sega	2,670	4.47%
9. ソニー Sony	2,494	4.18%
10. コーエー Koei	1,314	2.20%
その他 Others	13,181	22.08%
合計 Total	59,695	100.00%

* 出所「2001テレビゲーム産業白書」

Source: The Analysis of Consumer Video Games 2001

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	601,584	18.25%
2. エレクトロニックアーツ EA	430,402	13.06%
3. ソニー Sony	330,196	10.02%
4. アクティビジョン Activision	257,613	7.81%
5. T H Q THQ	222,039	6.73%
6. セガ Sega	186,639	5.66%
7. インフォグラム Infogrames	155,752	4.72%
8. ミッドウェイ Midway	135,443	4.11%
9. アクレイム Acclaim	130,793	3.97%
10. カプコン Capcom	99,026	3.00%
その他 Others	747,332	22.67%
合計 Total	3,296,819	100.00%

* 32ビット機以上のゲームソフト販売。 Software sales for 32 bit hardwares or above.

* 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.
- ◆ 環境の変化に対応するため経営資源の選択と集中を図る。
Selectively utilize resources to make products that meet changes in the market environment.
- ◆ 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 structure with a view for the Internet market expansion.
- ◆ 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

● 2002／3月期の経営方針 *FY2001 Management Objectives*

コンシューマ事業

Consumer Market

- ◆ 経営資源を集中させ、収益の拡大を図る。
Increase profitability by allocating proper resources.

AM施設事業

Arcade Operation

- ◆ 安定収益が確保できるため継続的に拡大する。
Continue expansion and maintain stable earnings.

AM機器販売事業

Coin-op Sales

- ◆ 事業構造の見直しにより、市場環境の変化に対応する。
Streamline business structure and accommodate to change in market environment.

通信事業

Tele-communication business

- ◆ 通信インフラ等の整備を直視しつつ、事業展開を押し進める。
Promote development of products with focus on building infrastructure.

1. コンシューマ事業戦略 FY2001 Business Strategy ~Consumer~

業界でのリーダーカンパニー、No.1パブリッシャーを目指す。

Strive for Number One Publishing Company

◆豊富なラインアップ Ample products line-up

■ 大作、話題作の投入

Introduction of Mega-hit titles

- ・デビルメイクライ Devil May Cry
- ・バイオハザードシリーズ Resident Evil Series
- ・鬼武者シリーズ Onimusha Series
- ・ディノクライシスシリーズ Dino Crisis Series

■ 人気が定着したブランドソフトの投入

Continuous supply of Sequel titles

- ・ストリートファイターシリーズ Street Fighter Series
- ・ブレスオブファイアシリーズ Breath of Fire Series
- ・ロックマンシリーズ Megaman Series

■ 全ジャンルのソフトを投入

Provide leading

contents in every genre

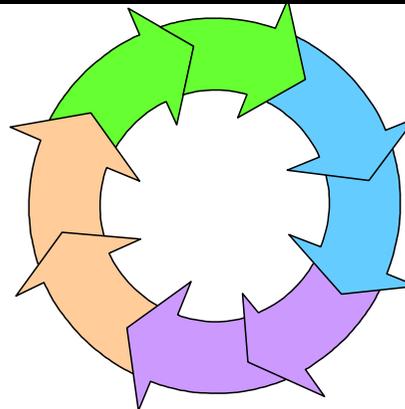
◆開発戦略 R&D Strategy

■ マルチプラットフォーム戦略

Multi-platform strategy

- ・PS2, GC, Xbox, DC, PC対応のエミュレーターソフトを使用し、同一ソフトを発売。

Same games to multiple platforms will be released with help of Emulation Software for PlayStation2, GameCube, Xbox, Dreamcast and PCs.



◆付加価値の創造

Create additional values from leading contents

■ ネットワークゲームの開発 Network Game

- ・KDDIとの提携 Alliance with KDDI
- ・異なるプラットフォームからネットに接続 Enables Gaming between different platforms.

■ キャラクタービジネス事業展開

Licensing Business

- ・攻略本、音楽CD、漫画化、映画化 strategy guide book, music CD, comics, movies

◆販売体制の再構築

Change on distribution channel

■ 全世界(日本、北米、欧州)で直販体制を確立

Build Direct Sales Distribution on worldwide basis

- ・流通マージンのとりこみ (日本 16%売上改善) Improve gross margin (16% sales improvement in Japan)
- ・小型タイトルの販売拡充 Increase Sales of small titles

■ 提携戦略によるパブリッシャーとして、他社製品の販売

Publishing other third party's titles

- ・1本の販売から収益計上が可能 Enables us to achieve profit from one unit sale

2. AMその他事業戦略 FY2001 Business Strategy ~Others~

●AM施設事業 Arcade Operation

◆「地域一番店」を旗印にした出店戦略

Open a new store to be #1 arcade in each region.

- ・大型ショッピングセンターで、駐車場が2,500台以上完備
Opening at large scale shopping malls in each region.
- ・400坪以上の店舗
Larger Spaces (Minimum Space: 14,000 sq.ft)

◆収益性改善の取組み Improve Operating Profit Margin

単位: 億円 100Millions of Yen	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
売上 Net Sales	61	66	71	76
営業利益率 of Operating Profit	5.9%	6.2%	10.6%	13.0%

●AM機器販売事業 Coin-Op Business

◆市場環境の変化に対応した変革

Reengineer the operation to respond to changes in the market environment.

◆ビデオ以外のAM機器の開拓

New Product-line other than video software in the market.



●その他の事業 Other Operations

◆携帯電話事業は次世代携帯電話の動向に対応 Meet next generations requirements for mobile phone.

- ・国内 NTTドコモ(i アプリ)、KDDI(EZ-WEB)
Domestic NTTdocomo (i-apri), KDDI (EZ-WEB)
- ・海外 ノキア、東南アジアキャリア
Overseas NOKIA, carriers in Southeast Asia



◆パチンコ機向け液晶表示装置 事業等の拡充 Strengthen Pachinko-business



●新機軸展開 Pursuit of New Business

◆携帯電話用充電器「チャーボ」 Battery charger "CHARBO"

- ・ニッチ市場の需要創出
Creation of demands in the niche market.



◆インターネットカフェ「デジログ」 Internet café "DIGILOG LABO"

- ・新業態店舗による顧客の開拓
Challenge new arcade operation with PC.

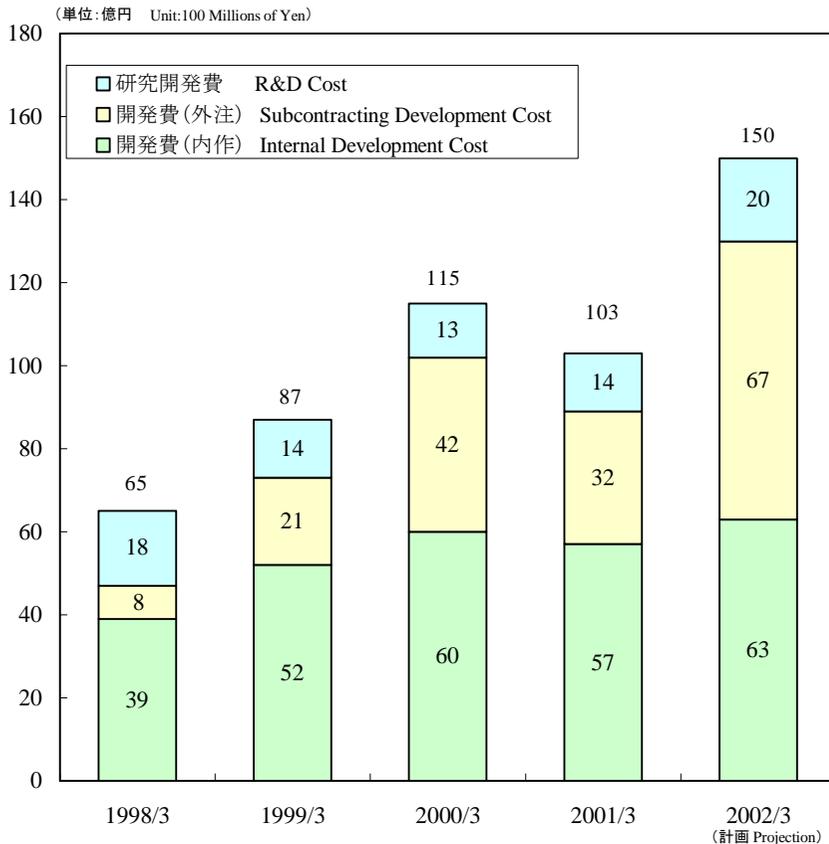


3. 開発戦略① FY2001 Business Strategy ~R&D①~

●ソフト開発戦略 R&D Strategy

- 各ハード向けの大作の開発
Dedicated Mega-hit title for each platform.
- マルチプラットフォーム向けのソフトの開発
Leading content creation for multi-platforms.

●開発費 R&D Cost

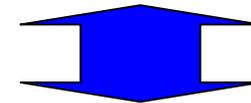


●開発管理体制 R&D Management Control

- プロデューサー制度 Producer System
- タイトル別収益管理システム

$$\text{営業利益} = (\text{開発費} + \text{広告宣伝費}) \times 2$$
 Title-based Profit Control System

$$\text{Minimum Operating Profit} = (\text{R\&D Cost} + \text{Promotional Expense}) \times 2$$
- 市場ニーズに即応したマーケティング戦略
Create marketing strategy to appeal to market needs
 - ・ブランドイメージの構築
Build "Capcom Brand Images"
 - ・フィー制度導入による広告費抑制
Control advertising cost by using fee based agencies.



●インセンティブ制度 Incentive Program

- 開発事業収益に対するインセンティブ
R&D Incentive Program based on Profit Contribution by Division
- タイトル別収益に対するインセンティブ
R&D Incentive Program based on Profit Contribution by title
- ストックオプション制度
Stock Option Program

3. 開発戦略② FY2001 Business Strategy ~R&D②~

●ソフト出荷本数 Sales Units shipped

(単位:千本 1,000 units)

			1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
Playstation 2	タイトル数	Total titles	-	1	5	13
	国内	Domestic	-	210	1,700	4,250
	海外	Overseas	-	-	500	2,650
	計	Sub Total	-	210	2,200	6,900
Playstation	タイトル数	Total titles	23	20	18	10
	国内	Domestic	2,070	3,550	1,300	350
	海外	Overseas	4,830	5,700	2,800	350
	計	Sub Total	6,900	9,250	4,100	700
Dream Cast	タイトル数	Total titles	2	10	23	11
	国内	Domestic	550	600	800	150
	海外	Overseas	60	1,200	1,950	100
	計	Sub Total	610	1,800	2,750	250
Game Cube Nintendo 64	タイトル数	Total titles	1	1	1	2
	国内	Domestic	50	70	50	550
	海外	Overseas	130	470	100	250
	計	Sub Total	180	540	150	800
Game Boy	タイトル数	Total titles	1	3	6	12
	国内	Domestic	70	50	1,050	950
	海外	Overseas	500	300	150	1,450
	計	Sub Total	570	350	1,200	2,400
Xbox	タイトル数	Total titles	-	-	-	5
	国内	Domestic	-	-	-	150
	海外	Overseas	-	-	-	500
	計	Sub Total	-	-	-	650
PCその他 PC & Others	タイトル数	Total titles	15	3	4	19
	国内	Domestic	820	50	200	200
	海外	Overseas	630	300	500	300
	計	Sub Total	1,450	350	700	500
合計 Total	タイトル数	Total titles	42	38	57	72
	国内	Domestic	3,560	4,530	5,100	6,600
	海外	Overseas	6,150	7,970	6,000	5,600
	計	Total	9,710	12,500	11,100	12,200

* 2001/3期の国内廉価版タイトル数 PS 8タイトル、DC 7タイトル

FY2000 Domestic Greatest Hits Title... PS 8titles, DC 7titles

* 2002/3期の国内廉価版タイトル数 PS 3タイトル、DC 1タイトル、PC 2タイトル

FY2001 Domestic Greatest Hits Title... PS 3titles, DC 1titles, PC 2titles

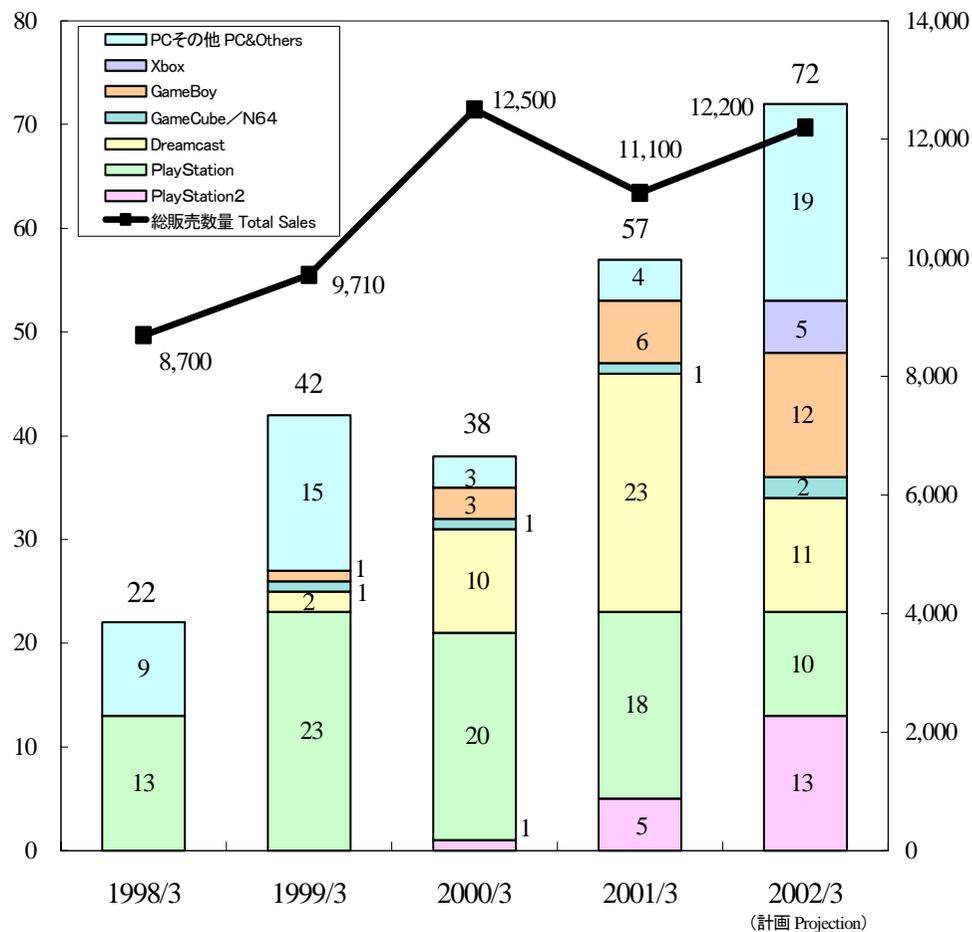
●CS開発タイトル数 Number of Consumer Software Titles Developed

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)



3. 開発戦略③ FY2001 Business Strategy ~R&D③~

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56作 56 titles	14,800
ディズニーシリーズ Disney Series	全25作 25 titles	12,900
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		
◆格闘 Fighting Game		
ストリートファイターシリーズ Street Fighter Series	全51作 51 titles	23,800
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	2,000
◆アドベンチャー Adventure		
バイオハザードシリーズ Resident Evil Series	全19作 19 titles	18,800
ディノクライシスシリーズ Dino Crisis Series	全4作 4 titles	3,900
鬼武者シリーズ Onimusha	全1作 1 titles	1,350

ミリオンタイトル million titles (単位:千本 '000copies)					
	発売日 Release	タイトル Title	1985/12~2001/3	ハード Platform	本数 '000copies
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2	Resident Evil 2	PS	4,950
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3 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	1994/6	スーパーストリートファイター II	Super Street Fighter	SFC	2,000
8	1993/11	アラジン	Aladdin	SFC	1,750
9	1989/9	わんぱくダック夢冒険	Duck Tales	FC	1,670
10	1993/9	ストリートファイター II 'Plus	Street Fighter ' Plus	MD	1,665
11	1986/6	魔界村	Ghosts'n Goblins	FC	1,640
12	1988/12	ロックマン2	Megaman 2	FC	1,510
13	1990/12	ファイナルファイト	Final Fight	SFC	1,480
14	1990/9	ダックテールズ	Duck Tales	GB	1,430
15	2001/1	鬼武者	Onimusha war Lords	PS2	1,350
16	2000/9	ディノクライシス 2	Dino Crisis 2	PS	1,230
17	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
18	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
19	1990/5	チップとデールの大作戦	Chip'n Dale Rescue Rangers	FC	1,195
20	1993/12	ロックマンX	Megaman X	SFC	1,165
21	2000/2	バイオハザード コード・ベロニカ	Resident Evil Code Veronica	DC	1,140
22	1986/9	戦場の狼	Commando	FC	1,137
23	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	1,120
24	1991/9	超魔界村	Super Ghoul'n Ghosts	SFC	1,090
25	1990/9	ロックマン3	Megaman 3	FC	1,080
26	1993/5	ファイナルファイト2	Final Fight 2	SFC	1,030

・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)

企業改革 Streamlining In-Company structure

● 経営機構の改革 Revise Management System

- ◆ 最高経営責任者 CEO
- ◆ 最高業務責任者 CFO、COO、CIO
- ◆ 執行役員制度導入 Deployment of Officer's System
- ◆ 社外取締役の導入 Board members from outside of the company

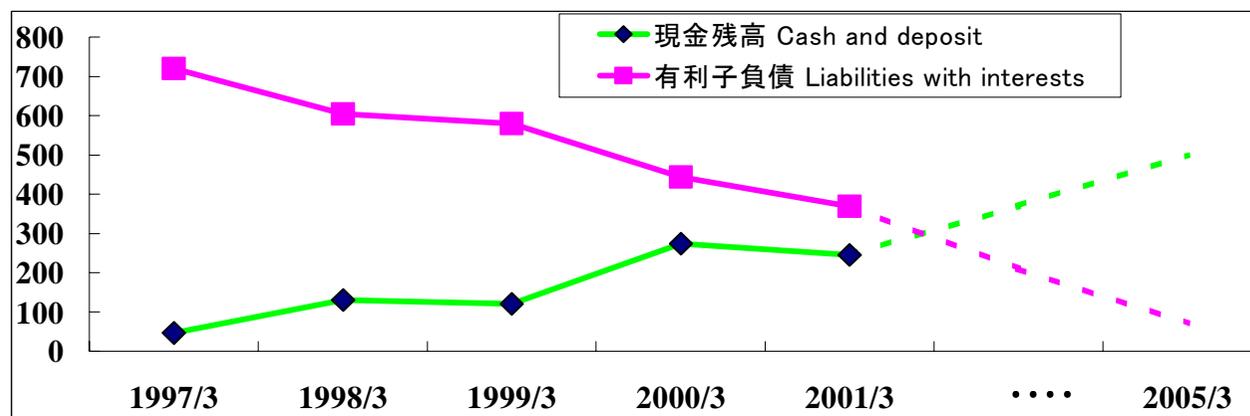
● 業務改革 In-company Reform

- ◆ ERP導入
Introduction of Enterprise Resource Planning
- ◆ 社内カンパニー制導入
Introduction of In-House Company system

● 効果 Effectiveness

- ◆ スピード経営 Speedy Management
- ◆ 経営の効率化 Efficiency in Management
- ◆ 競争力の強化 Strengthening Competitiveness
- ◆ 取締役から執行役員への権限委譲
Delegation of Authorization to officers.

● 連結現金残高および有利子負債残高の推移 History of Cash Balance and Balance of Liabilities with Interests



現金残高(億円)
Cash and deposits
有利子負債(億円)
Liabilities with Interests
自己資本比率(%)
Equity Ratio

現金残高(億円)	46	130	120	274	257
有利子負債(億円)	720	604	580	444	368
自己資本比率(%)	30.6%	29.4%	30.7%	47.6%	55.5%

(単位: 億円 Unit: 100 Millions of Yen)

連結の主要経営指数 (2000/3 2001/3実績、2002/3計画)

Consolidated Financial Review on Fiscal Year 1999,2000 and Projection for Fiscal Year 2001

● 経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 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)フラッグシップ Flagship			
		2000/3	2001/3	2002/3	%	2000/3	2001/3	2002/3	%	2000/3	2001/3	2002/3	%	2000/3	2001/3	2002/3	%
売上高	Net Sales	26,897	37,488	49,000	128.0%	1,277	1,213	1,212	99.9%	290	325	337	103.7%	111	160	200	125.0%
売上総利益	Gross Profit	12,764	11,819	17,400	147.2%	274	243	238	97.9%	6	15	78	520.0%	47	48	53	115.2%
利益率	% of Gross Profit	34.6%	31.5%	36.3%		21.5%	20.0%	19.6%		2.1%	4.6%	23.1%		42.3%	28.8%	26.5%	
販売管理費	Sales and O&A Expenses	8,035	8,219	10,800	129.0%	122	100	101	101.0%	44	45	40	89.9%	51	55	59	107.3%
営業利益	Operating Income	4,750	3,601	6,800	188.8%	153	144	138	95.8%	△38	△30	38	-	△3	-8	-6	-
利益率	% of Operating Income	12.9%	9.6%	14.2%		11.9%	11.9%	11.4%		-12.9%	-9.2%	11.3%		-2.7%	-5.0%	-3.0%	
経常利益	Ordinary Income	4,590	4,260	7,000	164.3%	148	138	132	95.7%	△40	△33	33	-	8	1	2	200.0%
利益率	% of Ordinary Income	12.4%	11.4%	14.6%		11.6%	11.4%	10.9%		-13.8%	-10.2%	9.8%		7.2%	0.6%	1.0%	
当期利益	Net Income	4,236	2,749	4,000	145.5%	69	81	89	85.2%	23	△383	49	-	6	0	1	-
利益率	% of Net Income	11.5%	7.3%	8.3%		5.4%	6.7%	5.7%		7.9%	-117.8%	14.5%		5.4%	0.0%	0.5%	

		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			
		2000/3	2001/3	2002/3	%	2000/3	2001/3	2002/3	%	2000/3	2001/3	2002/3	%	2000/3	2001/3	2002/3	%
売上高	Net Sales	18,003	13,885	14,502	106.0%	739	602	898	146.8%	78	5	0	-	57,398	53,479	65,146	121.8%
売上総利益	Gross Profit	8,084	6,398	8,507	101.7%	249	245	218	89.0%	52	0	0	-	21,496	18,767	24,494	130.5%
利益率	% of Gross Profit	44.9%	46.8%	44.9%		33.7%	40.7%	24.3%		66.7%	0.0%	-		37.5%	35.1%	37.6%	
販売管理費	Sales and O&A Expenses	3,472	3,436	4,273	124.4%	174	194	151	77.8%	70	31	0	-	11,967	12,078	15,224	126.0%
営業利益	Operating Income	4,613	2,962	2,234	75.4%	75	52	87	128.8%	△18	△31	0	-	9,530	6,680	9,270	138.6%
利益率	% of Operating Income	25.6%	21.6%	15.4%		10.1%	8.6%	7.5%		-23.6%	-620.0%	-		16.6%	12.5%	14.2%	
経常利益	Ordinary Income	4,802	3,454	2,459	71.2%	63	57	66	115.8%	34	△10	0	-	9,605	7,867	9,691	123.2%
利益率	% of Ordinary Income	26.7%	25.2%	17.0%		8.6%	9.5%	7.4%		44.1%	-200.0%	-		16.7%	14.7%	14.9%	
当期利益	Net Income	6,126	4,074	1,494	36.7%	59	55	66	120.0%	14	△4	0	-	10,533	6,573	5,677	86.4%
利益率	% of Net Income	34.0%	29.8%	10.3%		8.0%	9.1%	7.4%		17.9%	-80.0%	-		16.4%	12.3%	8.7%	

		内部消去 Elimination				年間合計 Year Total			
		2000/3	2001/3	2002/3	%	2000/3	2001/3	2002/3	%
売上高	Net Sales	△5,821	△4,396	-5,146	-	51,575	49,082	60,000	122.2%
売上総利益	Gross Profit	△29	551	506	91.8%	21,667	19,218	25,000	129.4%
利益率	% of Gross Profit	-	-	-9.8%		41.6%	39.4%	41.7%	
販売管理費	Sales and O&A Expenses	439	85	-124	-	12,406	12,163	15,100	124.1%
営業利益	Operating Income	△468	466	630	135.2%	9,062	7,155	9,900	138.4%
利益率	% of Operating Income	-	-	-12.2%		17.8%	14.6%	16.5%	
経常利益	Ordinary Income	△883	156	309	199.1%	8,742	8,022	10,000	124.7%
利益率	% of Ordinary Income	-	-	-6.0%		16.9%	16.3%	16.7%	
当期利益	Net Income	△832	△566	323	-	9,700	8,007	6,000	89.9%
利益率	% of Net Income	-	-	-6.3%		18.8%	12.2%	10.0%	

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

		2000/3	2001/3	2002/3	%
コンシューマ販売	Consumer	35,752	31,727	45,290	142.7%
業務用・レンタル事業	Coin-Op & Revenue Share	5,009	7,108	4,091	57.6%
AM施設	Arcade Operation	6,616	7,147	7,594	106.3%
その他事業	Others	4,196	3,099	3,025	97.6%
合計	Total	51,574	49,082	60,000	122.2%

● 減価償却費 Depreciation

(単位:百万円 Millions of Yen)

		2000/3	2001/3	2002/3	%
カプコン	Capcom Japan	2,226	2,054	2,192	106.7%
子会社合計	Consolidated Subsidiaries	397	357	32	9.0%
グループ合計	Capcom Total	2,623	2,411	2,224	82.2%

● 設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

		2000/3	2001/3	2002/3	%
カプコン	Capcom Japan	1,949	1,824	2,940	161.1%
子会社合計	Consolidated Subsidiaries	653	307	350	113.9%
グループ合計	Capcom Total	2,602	2,132	3,290	154.3%

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

		2000/3	2001/3	2002/3	%
日本	Japan	32,862	34,838	45,005	129.2%
北米	North America	17,957	13,326	10,405	78.1%
その他	Other territories	754	917	4,590	500.5%
合計	Total	51,574	49,082	60,000	122.2%

単体の主要経営指数 (2000/3 2001/3実績、2002/3計画)

Non-consolidated Financial Review on Fiscal Year 1998,1999,2000 and Projection for Fiscal Year 2001

● 経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2000/3	2001/3	2002/3	%
売上高 Net Sales	36,896	37,488	48,000	128.0%
売上総利益 Gross Profit	12,784	11,819	17,400	147.2%
利益率 % of Gross Profit	34.6%	31.5%	36.3%	
販売管理費 Sales and G&A Expenses	8,034	8,217	10,600	129.0%
営業利益 Operating Income	4,749	3,601	6,800	188.8%
利益率 % of Operating Income	12.9%	9.6%	14.2%	
経常利益 Ordinary Income	4,590	4,260	7,000	164.3%
利益率 % of Ordinary Income	12.4%	11.4%	14.6%	
当期利益 Net Income	4,236	2,749	4,000	145.5%
利益率 % of Net Income	11.5%	7.3%	8.3%	

● 部門別売上 Sales by Segments

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2000/3	2001/3	2002/3	%
エンターテインメント用(PC含む)				
国内 Domestic	17,404	18,313	31,128	170.0%
海外 Overseas	5,532	3,889	3,835	98.6%
Consumer (including PC)	22,936	22,202	34,963	157.5%
業務用				
国内 Domestic	3,000	5,442	3,813	70.1%
海外 Overseas	800	399	111	27.9%
Coin-Op	3,800	5,842	3,925	67.2%
レンタル Revenue Share				
国内 Domestic	1,085	674	111	16.4%
AM施設 Arcade Operation				
国内 Domestic	5,175	5,924	6,478	109.4%
映画				
国内 Domestic	4	11	100	909.1%
Movie Project				
海外 Overseas	440	196	103	52.3%
計 Sub Total	444	207	203	97.8%
ロイヤリティその他				
国内 Domestic	1,812	1,439	1,787	124.2%
Royalty revenue and Others				
海外 Overseas	278	223	197	89.3%
計 Sub Total	2,090	1,662	1,984	119.4%
Fプロ Pachinko-system				
国内 Domestic	1,365	974	337	34.6%
合計 Total	36,896	37,488	48,000	128.0%

● 国内・海外比率 Domestic/Overseas Sales Ratio

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2000/3	2001/3	2002/3	%
国内 Domestic	29,845	32,780	43,754	133.5%
海外 Overseas	7,051	4,708	4,246	90.2%
計 Total	36,896	37,488	48,000	128.0%

● 主要経費 Break-down of Major Expenses

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2000/3	2001/3	2002/3	%
販売促進費 Promotion Expense	2,348	2,427	3,443	141.9%
人件費 Personnel Expense	7,624	7,349	8,683	118.1%
研究開発費 Technical R&D Cost	1,374	1,452	2,050	141.2%

● 従業員数 Number of Employees

(単位:人 Unit: Persons)

	2000/3	2001/3	2002/3	%
カプコン Capcom Japan	1,019	1,009	1,039	103.0%
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	137	141	145	102.8%
グループ合計 Capcom Total	1,156	1,150	1,184	103.0%
内、開発人員 R&D	585	586	616	105.1%

● 減価償却費内訳 Break-down of Depreciation

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2000/3	2001/3	2002/3	%
経費 G&A Expenses	1,038	927	1,274	137.4%
レンタル償却原価 Revenue Share Equipment	374	346	82	23.7%
施設償却原価 Arcade Equipment	814	781	835	107.0%
計 Total	2,226	2,054	2,191	106.7%

● 設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

	2000/3	2001/3	2002/3	%
AM施設・レンタル Arcade Ope.	1,742	1,638	1,250	76.3%
その他 Others	207	186	1,690	908.6%
計 Total	1,949	1,824	2,940	161.2%

● 業務用基板出荷本数 Sales Units shipped of Coin-Op

(単位:台 Unit: copies)

	2000/3	2001/3	2002/3
AM基板			
タイトル数 Total titles	10	10	8
Coin-Op			
国内 Domestic	17,525	17,000	12,400
海外 Overseas	13,825	4,000	800
計 Total	31,350	21,000	13,200

● AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位:店 Unit: locations)

	2000/3	2001/3	2002/3
カプコン Capcom Japan	44	42	44
子会社合計 Consolidated Subsidiaries	5	6	6
グループ合計 Capcom Total	49	48	50