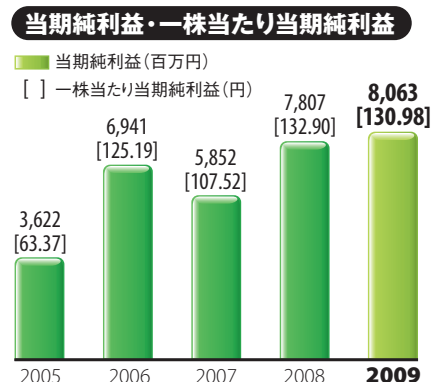
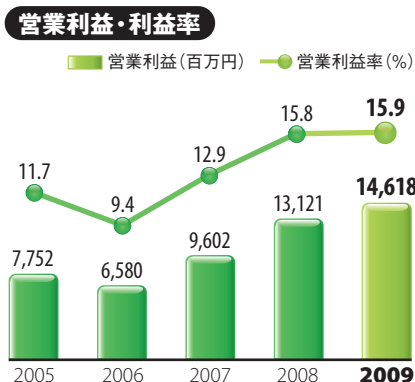


連結財務指標11年間サマリー

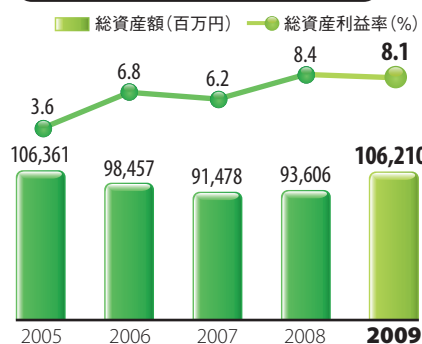
	1999	2000	2001	2002	2003
会計年度 単位:百万円					
売上高	¥ 38,366	¥ 51,574	¥ 49,082	¥ 62,742	¥ 62,036
営業利益	3,611	9,061	7,155	9,727	6,680
税金等調整前当期純利益(純損失)	2,085	8,712	7,126	7,420	(30,049)
当期純利益(純損失)	1,507	9,700	6,007	4,912	(19,598)
減価償却費	2,817	2,623	2,411	2,172	2,202
資本的支出	2,861	2,695	2,938	4,181	2,289
研究開発費	1,413	1,390	1,461	1,067	1,151
会計年度末 単位:百万円					
総資産額	98,127	107,776	113,493	128,512	106,648
純資産額	30,123	51,320	62,965	68,233	42,888
キャッシュ・フロー 単位:百万円					
営業活動によるキャッシュ・フロー	—	14,252	3,652	3,315	3,635
投資活動によるキャッシュ・フロー	—	3,338	(4,547)	(3,066)	(2,329)
財務活動によるキャッシュ・フロー	—	(1,770)	(1,768)	8,589	(2,000)
一株当たり情報 単位:円					
1株当たり当期純利益(純損失)	43.00	273.01	109.90	84.21	(338.01)
1株当たり配当額	20.00	20.00	20.00	20.00	20.00
1株当たり純資産額	862.96	1,372.16	1,081.62	1,168.51	753.47
財務指標 単位:%					
株主資本利益率(ROE)	5.0	23.8	10.5	7.5	—
総資産利益率(ROA)	1.5	9.4	5.4	4.1	—
自己資本比率	30.7	47.6	55.5	53.1	40.2
ゲーム販売 単位:千本					
総販売本数	9,710	12,500	11,100	15,000	16,300
主要タイトル販売本数	バイオハザード 2 1,210	バイオハザード 3 3,520	鬼武者 1,350	デビル メイ クライ 2,070	デビル メイ クライ 2 1,400
	バイオハザード DC デュアル ショックver. 810	ディノクライシス 2,240	ディノクライシス 2 1,230	鬼武者2 1,070	バイオハザード 0 1,130
	ストリートファイター ZERO3 660	バイオハザード コードベロニカ 730	プレスオブファイア IV 460	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン 890	ロックマン エグゼ 3 850



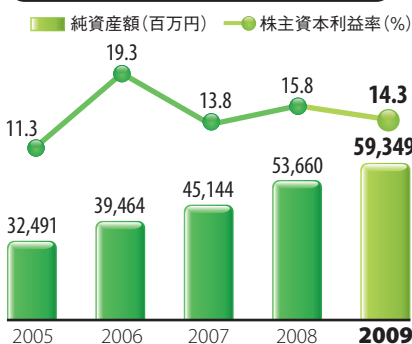
株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

2004	2005	2006	2007	2008	2009	2009					
単位:百万円						単位:千米ドル					
¥ 52,668	¥ 65,895	¥ 70,253	¥ 74,542	¥ 83,097	¥ 91,878	\$ 937,530					
1,402	7,752	6,580	9,602	13,121	14,618	149,168					
(6,900)	7,006	6,912	9,986	11,962	12,448	127,024					
(9,158)	3,622	6,941	5,852	7,807	8,063	82,281					
2,081	2,101	1,936	2,774	3,393	4,143	42,279					
4,678	1,665	1,600	4,495	4,503	2,906	29,654					
1,124	1,323	1,864	1,828	2,972	2,329	23,767					
単位:百万円						単位:千米ドル					
93,096	106,361	98,457	91,478	93,606	106,210	1,083,784					
31,854	32,491	39,464	45,144	53,660	59,349	605,608					
単位:百万円						単位:千米ドル					
5,577	7,977	13,921	16,063	7,452	(551)	(5,623)					
(5,011)	(1,099)	(1,779)	(6,715)	(3,374)	(2,715)	(27,706)					
(395)	6,251	(18,259)	(15,206)	(2,448)	(342)	(3,495)					
単位:円						単位:米ドル					
(160.91)	63.37	125.19	107.52	132.90	130.98	1.34					
20.00	20.00	20.00	30.00	30.00	35.00	0.36					
559.66	589.99	716.91	799.35	881.31	961.38	9.81					
単位:%											
—	11.3	19.3	13.8	15.8	14.3						
—	3.6	6.8	6.2	8.4	8.1						
34.2	30.5	40.1	49.3	57.3	55.9						
単位:千本											
11,600	13,500	13,400	12,200	15,600	17,300						
ロックマン エグゼ 4	950	バイオハザード 4 (GC)	1,230	バイオハザード 4 (PS2)	1,810	ロスト プラネット	1,370	デビル メイ クライ4	2,320	バイオハザード5	4,400
鬼武者3	630	デビル メイ クライ3	1,100	新 鬼武者	640	デトライジング	1,220	バイオハザード 4 Wii edition	1,300	ストリート ファイター IV	2,500
バイオハザード アウトブレイク	430	バイオハザード アウトブレイク	820	モンスターハンター ポータブル	610	モンスターハンター ポータブル 2nd	1,220	バイオハザード アンブレラ クロニクルズ	1,060	モンスターハンター ポータブル 2nd G	2,200

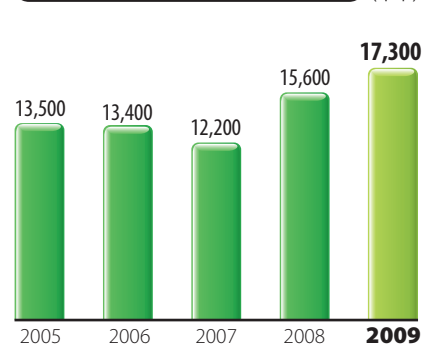
総資産額・総資産利益率(ROA)

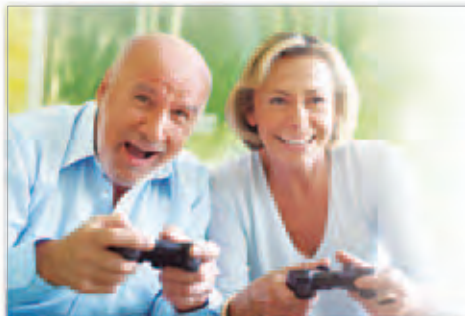


純資産額・株主資本利益率(ROE)



コンシューマ用ゲームソフト総販売本数 (千本)





コンシューマ用ゲームソフト事業



家庭用ゲームソフトを開発・販売しています。当社売上の約70%を占める中核事業として経営資源を集中させ、多様なユーザーニーズに対応するゲームを開発しています。アクションゲームやアドベンチャーゲームを得意とし、創造性あふれる多くのミリオンタイトルを生み出しています。

⇒ P.25

売上高構成比 **68.5%**

売上高 **62,892** 百万円

(前期比 **21.7%** 増 ▲)

営業利益率 **26.1%**



コンテンツエキスパンション事業



家庭用ゲームのコンテンツを活用する2つのビジネスを展開しています。パチンコ&パチスロ事業では、遊技機向け筐体および液晶表示基板、ソフトウェアを開発・製造・販売し、モバイルコンテンツ事業では、携帯電話向けゲームコンテンツを開発・配信することで、事業間のシナジー効果を創出しています。

⇒ P.28

売上高構成比 **5.0%**

売上高 **4,628** 百万円

(前期比 **45.7%** 減 ▼)

営業利益率 **-5.0%**



アミューズメント施設運営事業



国内でアミューズメント施設「ブラサカブコン」を運営しています。主に大型複合商業施設に出店し、各種イベントを開催してファミリー層や女性層を集客するとともに、スクラップ&ビルドの徹底による効率的な店舗運営を実践しています。

⇒ P.31

売上高構成比 **14.7%**

売上高 **13,509** 百万円

(前期比 **0.8%** 増 ▲)

営業利益率 **1.7%**



業務用機器販売事業



アミューズメント施設向け業務用ゲーム機器の開発、製造および販売をしています。市場ニーズの高いプライズ(景品獲得)ゲーム機やメダルゲーム機の開発に注力するとともに、安定したコアユーザーを獲得できるビデオゲーム機にもソフトを供給しています。

⇒ P.33

売上高構成比 **8.7%**

売上高 **8,031** 百万円

(前期比 **22.2%** 増 ▲)

営業利益率 **21.9%**



その他事業



ゲームコンテンツを多メディアに展開する「ワンコンテンツ・マルチユース」戦略に基づき、多彩な著作権ビジネスを推進しています。ゲームの攻略本・設定集などの出版事業、音楽CD・キャラクターグッズなどを展開するライセンス事業に加えて、映画化・アニメ化にも注力しています。

⇒ P.35

売上高構成比 **3.1%**

売上高 **2,824** 百万円

(前期比 **4.2%** 減 ▼)

営業利益率 **37.3%**

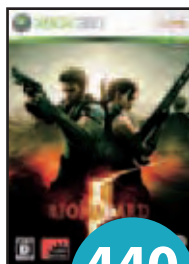
市場環境	カプコンの強みと戦略	当期の概況
<ul style="list-style-type: none"> 世界的なゲーム人口の増加や新興市場の成長により3年連続の拡大 Wiiによる新しい遊びの提供が、女性・中高年層など新たなユーザー層を世界的に開拓 市場が拡大するこの1～2年間で業績向上の好機。一方、多様化するユーザー層や海外市場への対応がキーポイント 	<ul style="list-style-type: none"> 「ワンコンテンツ・マルチユース」戦略の鍵となるミリオンタイトルや人気キャラクターなど、「グローバルで通用する知的財産」を多数保有 「オリジナルコンテンツを生み出す高い開発力」を保有。異なるゲーム機向けのソフト開発を共通化する開発統合環境「MTフレームワーク」を構築した「高い技術力」を有する 海外開発会社との提携等による海外向けタイトル開発の強化と海外販売組織の充実 	<ul style="list-style-type: none"> 3本のダブルミリオン(200万本以上販売)タイトルを輩出し、大幅な増収増益 期末に投入した『バイオハザード5』と『ストリートファイターⅣ』がそれぞれ440万本、250万本を販売する大ヒットとなり、海外での販売拡大に寄与 前期末に発売した『モンスターハンターポータブル2nd G』も圧倒的な人気で快進撃を続け、廉価版と合わせて220万本(累計320万本)を出荷
<ul style="list-style-type: none"> 2004年の規制緩和によりパチンコ機販売市場は機種開発の自由度が増し、ユーザーを引き付ける新製品が登場。一方、パチスロ機販売市場は規制強化による設置台数や遊技参加人口の減少により苦戦 モバイルコンテンツ市場は、全世界で大きく成長。携帯電話のグローバルな普及やiPhoneなど新型端末の増加による新たなライトユーザーの獲得、新興市場での人気拡大により今後も堅調な拡大を見込む 	<ul style="list-style-type: none"> 自社で保有する豊富な知的財産(コンテンツ)を多面的に活用し、新たな収益を確保 パチンコ&パチスロ事業では、2008年11月に株式会社エンターライズを子会社化し、自社筐体の開発・製造ビジネスを開始するとともに、自社・他社コンテンツを活用した魅力ある遊技機向けソフトウェア等を供給 モバイルコンテンツ事業では、家庭用ゲームソフトで培ったノウハウやコンテンツを有効に活用し、人気の家庭用ゲームを携帯電話向けコンテンツとしてグローバルに配信。また、iPhoneなどの新型端末へも積極的にタイトルを供給 	<ul style="list-style-type: none"> パチンコ&パチスロ事業では、期待作『春麗にまかせチャイナ』の不振や1機種種の発売延期により低調裡に推移し、営業損失を計上 海外モバイルコンテンツ事業では、北米でシェア5.4%の5位。テレビ番組と連携したカジュアルゲームが引き続きライトユーザーに人気。また戦略的にスマートフォンへタイトルを投入してきたことも奏功 国内モバイルコンテンツ事業では、収益を先導してきた『逆転裁判』シリーズの需要一巡により軟調に推移
<ul style="list-style-type: none"> 市場は6年ぶりに縮小。景気後退によるSC(ショッピングセンター)来店客数の減少や家庭用ゲームの隆盛と反動したアミューズメント施設への客足減少、カードゲーム機に続く人気機種種の不在などが要因 業界各社の大規模な店舗の整理・統合により各社の収益性は回復が期待されるものの、市場低迷は続く見通し 	<ul style="list-style-type: none"> 長期的に安定した来客数を確保できるSC型・大型店舗への出店に特化 お客様に支持される売り場を企画・運営する体制を構築 投資効率を重視したスクラップ&ビルドの徹底により、同業他社の中では比較的収益性の高い事業を展開 	<ul style="list-style-type: none"> 大型SCを中心に6店舗を新規出店するとともに、不採算店8店舗を閉鎖。全国で40店舗を運営 新店の出店効果により増収を確保するも、市場停滞の影響や既存店の伸び悩み、新規開店費用の増大により減益
<ul style="list-style-type: none"> 市場はこれまで5年連続の成長を遂げたものの、景気低迷の影響による施設オペレーターの設備投資抑制で縮小に転じる プライズゲーム機やメダルゲーム機は市場の41.0%、カードゲーム機は27.3%を占有。しかし、SC型店舗の不振を受けて軒並み減少傾向 	<ul style="list-style-type: none"> 家庭用ゲームソフトの開発力を活かして、質の高いビデオゲーム機を製作。特に対戦格闘ゲームを得意とし、家庭用ゲーム機向けと同一コンテンツを投入することで収益を最大化 直営店舗を保有し、人気ゲーム機の動向など市場の動きをリアルタイムに把握。ユーザーと施設オペレーター双方の意見を集約して人気の高いゲーム機開発に活用 	<ul style="list-style-type: none"> 家庭用ゲームソフトと連動したタイトルを展開。ビデオゲーム機『ストリートファイターⅣ』や『戦国BASARA X(クロス)』などが底堅い売れ行き 株式会社バンダイナムコゲームスと連携し両社の強みを活かした製品開発やラインナップ拡充
<ul style="list-style-type: none"> 世界のコンテンツ産業の市場規模は177兆円、日本国内では約14兆円となり、アメリカに次ぐ世界第2位 国内の映画・映像および出版市場規模は約10兆円となり、堅調に推移。今後の成長の鍵は海外展開 	<ul style="list-style-type: none"> 自社で保有する豊富な知的財産(コンテンツ)を多面的に活用(ワンコンテンツ・マルチユース)することで、コンシューマ用ゲームソフト事業との高い相乗効果を創出 特に映像分野において、メディア展開がもたらす高い露出効果でブランド価値を向上させ、ゲームソフトの販売拡大につなげる理想的なサイクルを形成 	<ul style="list-style-type: none"> 『ストリートファイター』では家庭用ゲームを中核に、ライセンスグッズやコミック、音楽CDを発売。またハリウッド映画『ストリートファイター ザ・レジェンド・オブ・チュリール』を公開し、長期間にわたる継続的なコンテンツ展開を実施 主力ブランド『バイオハザード』シリーズでは初のフルCGアニメーション映画『バイオハザード ディジェネレーション』を公開。全世界のDVD等の製品販売本数は150万本以上を記録

事業別に、2009年3月期の主要作品と販売に関するデータをご紹介します。



コンシューマ用ゲームソフト事業

3本のダブルミリオンタイトルをリリース、計**900**万本以上を販売



440
万本

『バイオハザード5』

発売日	〈日本〉2009年3月5日 〈北米〉2009年3月13日 〈欧州〉2009年3月13日
対応ハード	PS3、Xbox 360
発売地域	全世界

新型ゲーム機ならではの迫力ある映像表現に加え、ハリウッドの映画製作技術を取り入れたことにより「光と闇のコントラスト」に焦点を当てた新たな「恐怖」を演出。シリーズ初となる協力プレイモード「Co-op」を搭載し、シリーズ最高の出荷本数を記録しました。



250
万本

『ストリートファイターIV』

発売日	〈日本〉2009年2月12日 〈北米〉2009年2月17日 〈欧州〉2009年2月20日
対応ハード	PS3、Xbox 360
発売地域	全世界

約11年ぶりの新作として、キャラクターや世界観はそのままに、新型ゲーム機の性能を存分に発揮した美しいグラフィックスや新しい技の追加により、海外で絶大な支持を得る大ヒットとなりました。



220
万本

『モンスターハンターポータブル 2nd G』※ベスト版を含む

発売日	〈日本〉2008年3月27日
対応ハード	PSP
発売地域	日本

友人や見知らぬ仲間と協力し、最大4人が同時に遊べる通信プレイの醍醐味が人気を博したことで、日本では社会現象にもなりました。2008年3月の発売以降、約半年後に発売された廉価版も併せて好調なリポート出荷を続けています。

カプコンシリーズソフト(廉価版)の売上貢献

旧作・
廉価版計

540
万本



『バイオハザード』シリーズ

主人公を操作しつつ、ゾンビから逃れるために武器やアイテムを駆使し脱出を試みるという“恐怖”を見事に再現したホラーアクションゲーム。1996年に1作目がプレイステーションで発売。以後多くのハードでシリーズ化され、世界中で人気を博しています。



『デビル メイ クライ』シリーズ

個性豊かなキャラクターや爽やかな操作感が人気のスタイリッシュアクションゲーム。2001年に第1作目を発売以降、家庭用ゲームソフトで最新技術を駆使した美しいグラフィックスで全世界のユーザーを魅了しています。



『逆転裁判』シリーズ

裁判を題材としたアドベンチャーゲーム。プレイヤーは弁護士や検事となり、証人への尋問で証言の矛盾点を探し、真実を暴きます。2001年発売の1作目が人気を博し、シリーズ化しました。



『ロックマン』シリーズ

1987年にファミコンで第1作が発売されました。キャラクターのルックスと、それに反する硬派なゲーム性が人気となり、発売以降多彩なメディアで作品が制作されています。

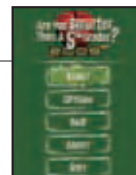


コンテンツエキスパンション事業

モバイルコンテンツ事業では
北米シェア**5**位に向上
パチンコ&パチスロ事業では
自社筐体第**1**号機を発売



パチスロ機
『春麗にまかせ
チャイナ』



モバイルゲーム
『Are You Smarter
Than A 5th Grader?』



モバイルゲーム
『Who Wants To Be
A Millionaire?』

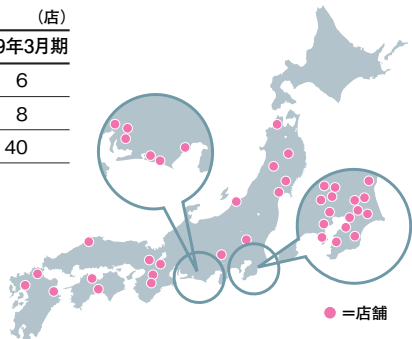
Game Code ©2008 CAPCOM. Produced under license Fox Broadcasting Co. Are You Smarter Than A 5th Grader?™ and ©2008 JM, Inc. ©Valleycrest Productions Ltd. 2006



アミューズメント施設運営事業

6店舗を新規出店、計40店舗を運営

	(店)	
	2008年3月期	2009年3月期
出店	9	6
退店	0	8
総店舗数	42	40



ブラサカブコン稲沢店
2009年3月、愛知県稲沢市にオープンしました。内装デザインはレトロなブリキのロボットをテーマとし、最新機種を取り揃えて広範な顧客層に楽しんでいただいています。



ブラサカブコン大曲店
2008年10月、イオン大曲ショッピングセンター(秋田県)にオープンしました。ドイツの街並みをイメージした店内は非日常感と遊び心にあふれています。



業務用機器販売事業

ビデオゲーム機10,000台以上を出荷

ジャンル	主なタイトル
ビデオゲーム	『ストリートファイターⅣ』
	『戦国BASARA X(クロス)』
	『フェイト/アンリミテッドコード』
プライズゲーム	『ベルサークル スパークリングブルー』
メダルゲーム	『ちびまる子ちゃん めざせ富士山日本一!』



『戦国BASARA X(クロス)』
当社の人気アクションゲーム『戦国BASARA』シリーズの対戦格闘版。家庭用ゲームでの魅力的なキャラクターや派手なアクションを引き継ぎつつ、アーケード版ならではのシステムを搭載し、新たな展開に挑みました。



『ストリートファイターⅣ』
全世界で大ヒットを記録した対戦格闘ゲームが約11年ぶりのシリーズ新作として復活。家庭用ゲームソフトとの連動によりシリーズの認知度向上にも貢献し、国内で3,000台以上を出荷する異例の人気タイトルとなりました。



その他事業

計3作品を映画・舞台で展開



興行収入

1,200
万ドル

ハリウッド映画
『ストリートファイター
ザ・レジェンド・オブ・
チュンリー』
(2009年2月公開)

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

シリーズ20周年プロジェクトの一環として、主人公格のキャラクター「春麗」を中心としたストーリーで映画化。「ワンコンテンツ・マルチユース」戦略のもと、映画の公開とゲームソフトの発売時期を合わせるなど、新規ユーザーの開拓および既存ユーザーの回帰を促すプロモーション手段として、ブランド価値の再構築に大きく貢献しました。



DVD等販売枚数

150
万枚

CG映画
『バイオハザード
ディジェネレーション』
(2008年10月公開)

©2008 カプコン/バイオハザードCG製作委員会

家庭用ゲーム『バイオハザード』シリーズの世界を初めてフルCGによって描いた長編映像作品です。制限された館数および公開期間にもかかわらず、全ての上映で満員御礼を記録するなど大好評を博し、DVD版、ブルーレイ版およびUMD版の販売も全世界で150万枚を達成しました。



観客動員数

23,000
人以上

舞台
『逆転裁判
—蘇る真実—』
(2009年2月公演)

©TAKARAZUKA REVUE COMPANY /
©CAPCOM

エンターテインメント業界の枠を超え、女性層・ライトユーザー層に強い訴求力を持つ家庭用ゲーム『逆転裁判』を原作として、女性からの圧倒的な支持と信頼を確立している宝塚歌劇団が舞台化しました。過去に例のない新しいコラボレーションが奏功し、2009年夏には続編の公演も決定しています。