

---

---

# 個人投資家向け会社説明会 COMPANY PROFILE

株式会社カプコン  
取締役 専務執行役員 小田 民雄

2005年12月10日

**CAPCOM**<sup>®</sup>

---

---

## <目次>

- 1. 企業理念 ……P2
- 2. 会社概要 ……P4
- 3. 市場概況 ……P7
- 4. 事業内容 ……P13
  - ・コンシューマ用ゲームソフト事業
  - ・アミューズメント施設運営事業
  - ・業務用機器販売事業
  - ・コンテンツエキスパンション事業
  - ・その他事業
- 5. IR活動・教育支援活動 ……P28
- 6. 財務情報 ……P31

---

# 企業理念

# 1. 企業理念

---

---

当社は、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイイトし、多くの人に「感動」を与えるソフト開発をメインとする「感性開発企業」を目指してまいります。



---

# 会社概要

## 2-1. 会社概要

---

---

社名: 株式会社カプコン

設立年月日: 1979年5月30日

創業年月日: 1983年6月11日

主要な事業内容: 家庭用テレビゲームソフトの企画、開発、販売  
ならびにアミューズメント施設の運営

資本金: 27,581百万円

上場証券取引所: 東京・大阪証券取引所 (証券コード: 9697)

決算期: 3月31日

従業員数: 1,022名(単体)、1,220名(連結)

(2005年9月末時点)

## 2-2. 会社概要 沿革

- ・1983年 創業(前身は電子応用ゲーム機器の販売・開発会社)
- ・1984年 業務用ゲームソフトの開発・販売事業に参入  
世界的な販売ネットワークの構築に着手
- ・1990年 株式店頭公開
- ・1991年 対戦格闘ゲームの代表作である業務用ゲームソフト  
「ストリートファイター」の発売
- ・1993年 大阪証券取引所市場第二部に上場
- ・1996年 家庭用ゲームソフト「バイオハザード」の発売
- ・2000年 東京証券取引所市場第一部に上場

以降、バイオハザードの映画化、ロックマンのアニメおよび映画化、パチスロ機のヒット、出版事業への参入など、事業領域を着実に拡大

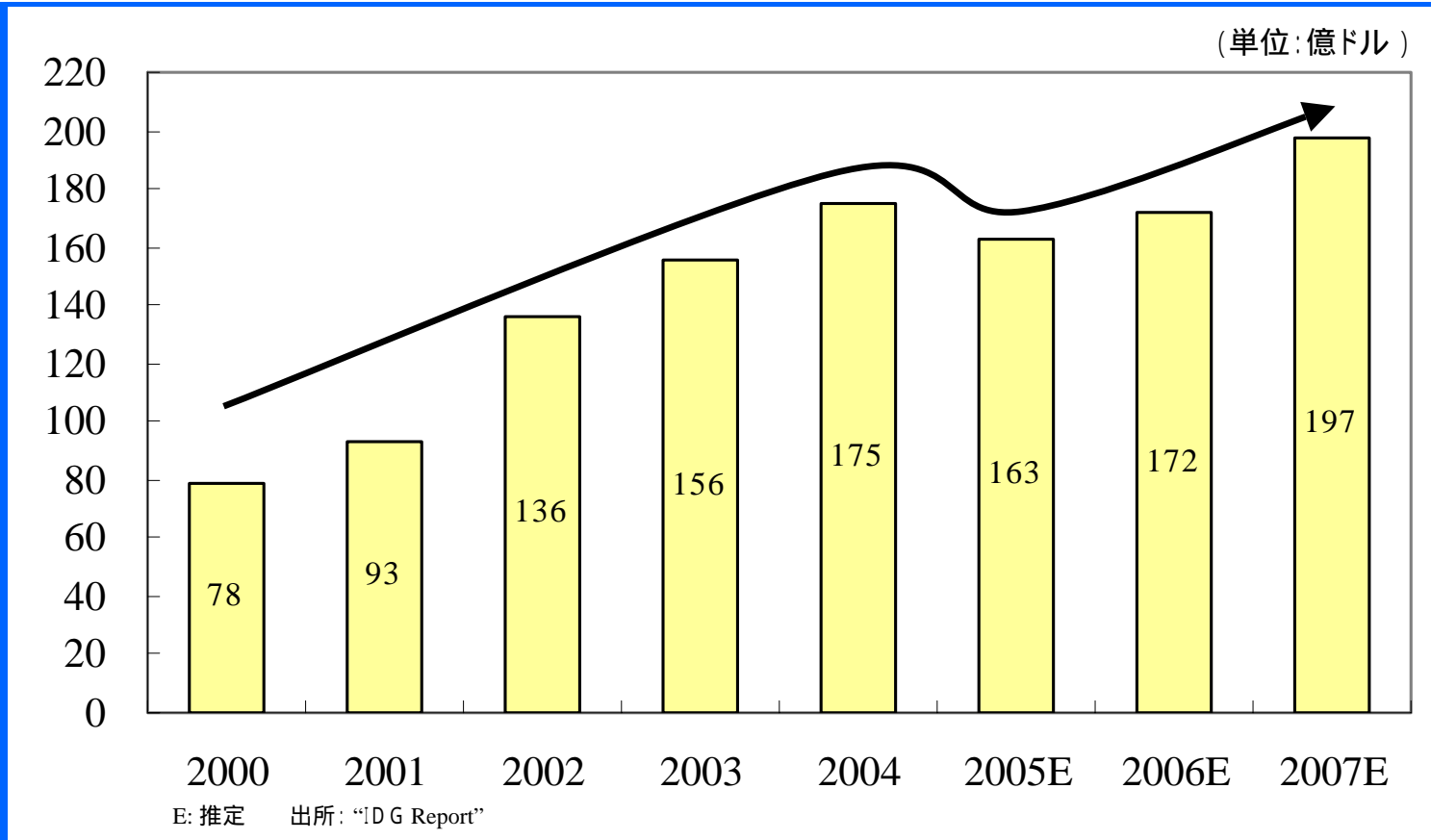


---

# 市場概況



### 3-1. ゲームソフト市場規模



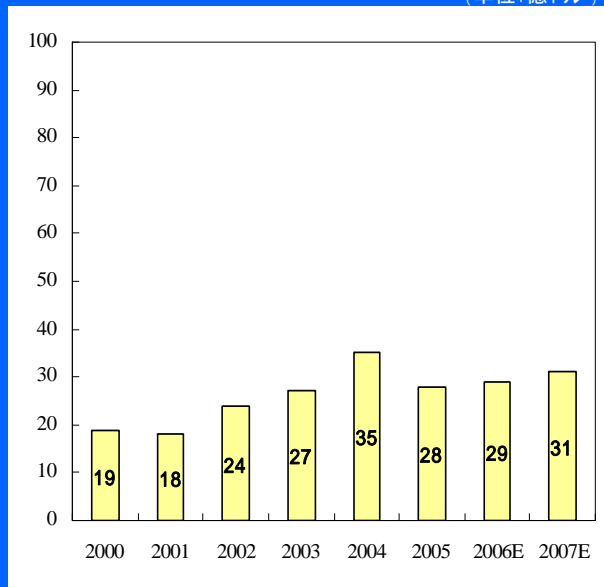
“ゲームソフト市場は、2004、2005年度の新ハードの登場を境に再成長”

## 3-2. ゲームソフト市場のグローバル化

### 主要ゲームソフト市場の販売金額推移

#### 日本市場

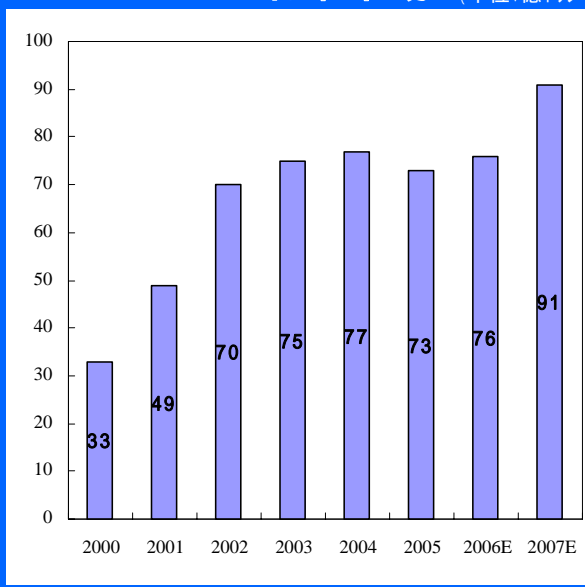
(単位:億ドル)



E: 推定 出所: "IDG Report"

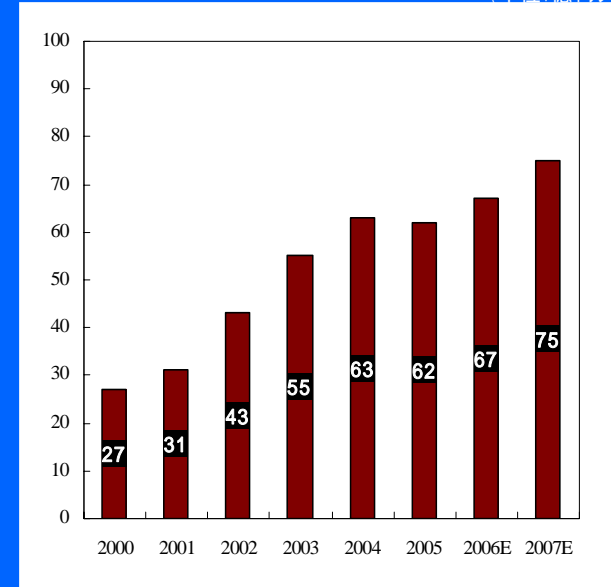
#### 北米市場

(単位:億ドル)



#### 欧州市場

(単位:億ドル)



“ゲームソフトの市場は、日・米・欧で2:5:3のシェア”

### 3-3. 国内ゲームソフト市場での当社の位置付け

#### 日本市場におけるマーケットシェア(2004年)

(単位:百万円)

メーカー	販売金額	シェア	シェア増減
1. スクウェア・エニックス	55,979	16.09%	2.35%
2. 任天堂	46,439	13.34%	0.51%
3. コナミ	36,638	10.53%	0.70%
4. バンダイ	26,973	7.75%	-0.71%
5. ポケモン	22,288	6.40%	2.01%
<b>6. カプコン</b>	<b>19,756</b>	<b>5.68%</b>	<b>-1.19%</b>
7. ナムコ	16,644	4.78%	-1.59%
8. コーエー	16,090	4.62%	-0.28%
9. バンプレスト	11,866	3.41%	3.41%
10. SCE	11,427	3.28%	-1.59%
その他	83,908	24.11%	-
合計	348,008	100.00%	-

出所「f-ism」データを元に当社作成

“日本市場では、市場の成熟化とハードの世代交代に対応した  
事業展開を行い、更なるシェアアップを目指す”

### 3-4. 海外ゲームソフト市場での当社の位置付け

#### 北米市場におけるマーケットシェア (2004年)

(単位:千ドル)

メーカー	販売金額	シェア	シェア増減
1. エレクトロニックアーツ	1,319,453	21.52%	-1.15%
2. 任天堂	661,847	10.79%	-0.53%
3. テイク2	533,366	8.70%	3.82%
4. アクティベーション	522,092	8.51%	2.33%
5. THQ	414,877	6.77%	0.18%
6. マイクロソフト	376,687	6.14%	3.00%
7. ソニー	273,810	4.46%	-1.59%
8. コナミ	234,877	3.83%	-0.28%
...	...	...	...
<b>14. カプコン</b>	<b>103,685</b>	<b>1.69%</b>	<b>-0.32%</b>
その他	1,691,986	27.59%	-
合計	6,132,650	100.00%	-

\* 出所「TRSTS レポート」

#### 欧州(英国)市場におけるマーケットシェア (2004年)

(単位:千ドル)

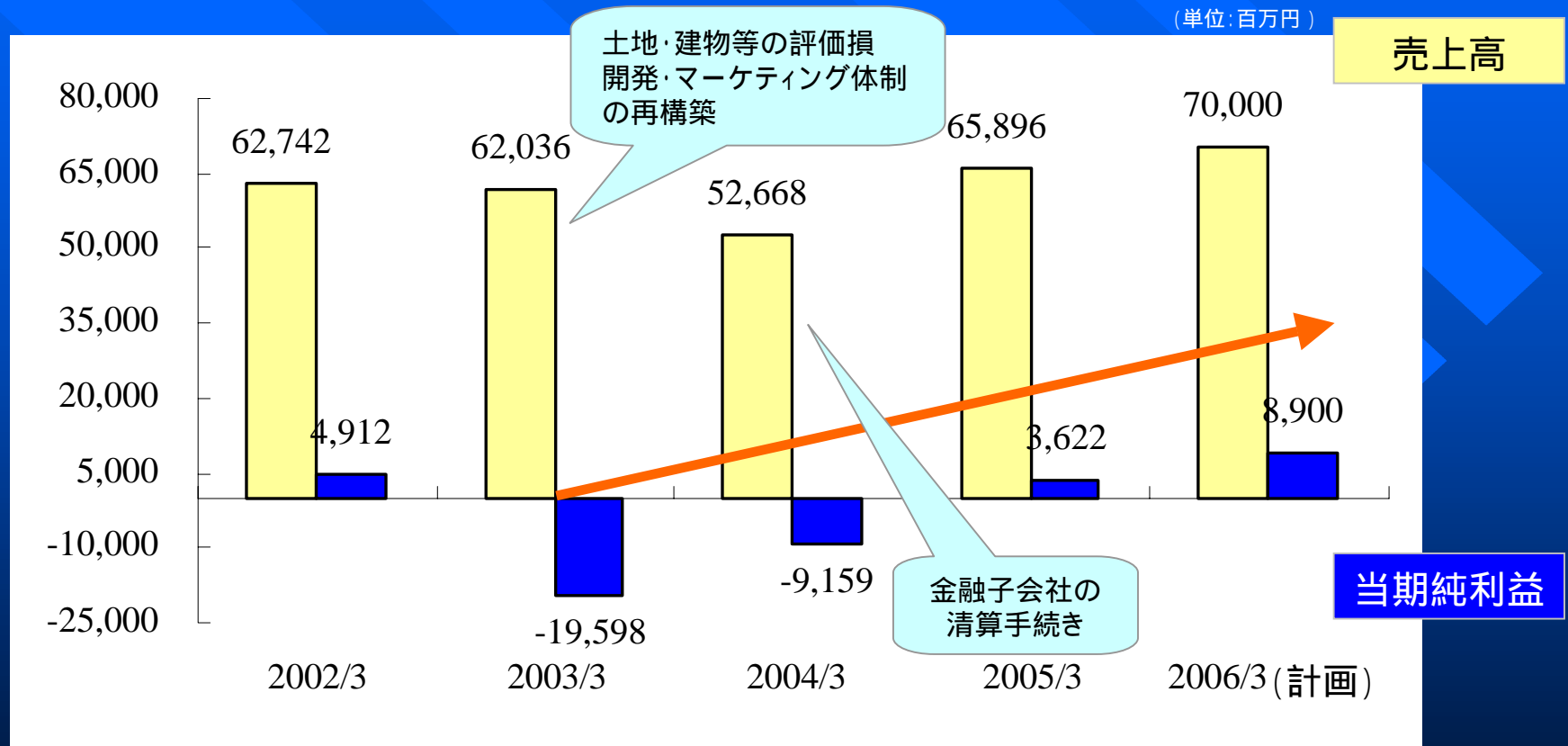
メーカー	販売金額	シェア	シェア増減
1. エレクトロニックアーツ	215,235	24.96%	-0.88%
2. テイク2	88,366	10.25%	5.51%
3. アクティベーション	63,473	7.36%	1.23%
4. ソニー	63,297	7.34%	-1.32%
5. THQ	50,386	5.84%	0.43%
6. Ubiソフト	43,206	5.01%	-0.12%
7. ガイヴンティユニバーサル	42,823	4.97%	-1.38%
8. アタリ	39,385	4.57%	-1.04%
...	...	...	...
<b>17. カプコン</b>	<b>10,666</b>	<b>1.24%</b>	<b>-0.43%</b>
その他	245,423	28.46%	-
合計	862,262	100.00%	-

\* 出所「Chart Track / ELSPA」

“最大市場でのシェア拡大に向けてグローバルな経営体制の強化”

### 3-5. 連結売上高/当期純利益推移

#### 連結売上高・当期純利益推移



“構造改革を推進し、再び成長軌道に突入”

---

---

# 事業内容

# 4-1. 当社の事業領域

## コンテンツ事業領域

ゲームソフト  
(オリジナルコンテンツ)

よい作品を  
より効率よく  
グローバルに展開

販売地域の拡充

プラットフォーム  
多展開

携帯型ゲーム

- ・PSP, ニンテンドーDS
- ・ゲームボーイアドバンス

携帯電話向けゲーム  
オンラインゲーム



ライセンス  
アウト  
・付加価値  
・より広い消費  
者への訴求

## エンターテイメント事業領域

アミューズメント施設

(プラサカプコンのSC内運営)



業務用ゲーム機

(魔界村、スーパーマリオ、メチャ  
トレ等メダルゲーム開発)

映画

(バイオハザード、ロックマンなど)

TVアニメ

(ロックマン、ビューティフル ジョー)

パチンコ・パチスロ

(鬼武者 3、他社コンテンツ等)

出版

(ゲーム攻略本、自社出版本)

キャラクター商品

(ロックマン等、各タイトルのライセンス  
商品多数)

⋮

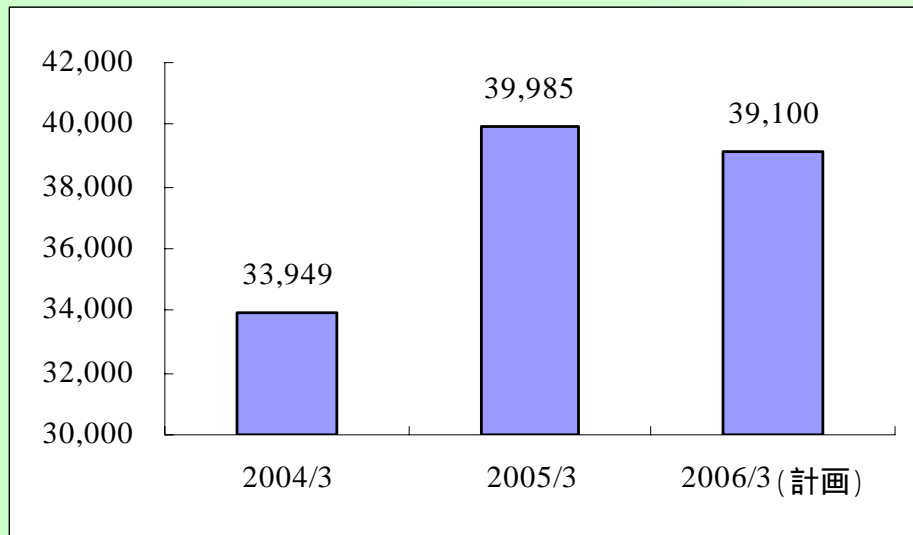
## 4-2. コンシューマ用ゲームソフト事業 概要

### コンシューマ用 ゲームソフト事業

家庭用ゲームソフトの開発・販売を行っています。当社売上の約60%を占める中核的事業であり、経営資源の集中等により更なる強化を図っています。アクションゲームやアドベンチャーゲームを得意とし、多くのミリオンタイトルを生み出しています。

### コンシューマ用ゲームソフト事業売上高

(単位:百万円)





## 4-3. コンシューマ用ゲームソフト事業 戦略

### コンシューマ用ゲームソフト 中期経営目標

市場規模に対応した売上・利益比率を目指す(日本:2、米国:5、欧州:3、)

#### プラットフォーム戦略

- 次世代機への迅速な対応  
各プラットフォームに対して  
マルチで対応

#### フランチャイズ戦略

- ブランドタイトルの更なる強化

#### ジャンル戦略

- 新規ブランドの創出
- 事業ポートフォリオの多様化

#### 中期タイトルマップ

- 上記3つの戦略の具体化およびモニタリングを、5カ年を展望したタイトルマップにより具現化

## 4.4. コンシューマ用ゲームソフト事業 当社の強み

### 豊富な知的財産

- ・ 多数のビッグタイトルや人気キャラクターを保有し、国内・海外においてブランドを確立
- ・ ブランド力のある有力コンテンツとして、映画、TVアニメ、出版、パチンコ・パチスロ機等へ幅広く進出

### 卓越したゲーム開発力

- ・ アクションゲームを始め、オリジナリティ溢れるゲーム開発に定評
- ・ オリジナルソフトの開発に特化した開発子会社を2004年7月に設立



「ロックマン」シリーズ



「鬼武者」シリーズ



「デビルメイクライ」シリーズ

## 4-5. シリーズタイトル

(2005年3月末時点)

### ジャンル別主要タイトル

◆ジャンル/主要タイトル	タイトル数	(単位: 千本) 総販売数量
◆シューティング		
1942 シリーズ	全3作	1,200
◆アクション		
魔界村シリーズ	全13作	4,100
戦場の狼シリーズ	全2作	1,100
ロックマンシリーズ	全100作	24,000
ディズニーシリーズ	全33作	13,200
ファイナルファイトシリーズ	全8作	3,100
鬼武者シリーズ	全10作	6,900
デビルメイクライシリーズ	全4作	5,900
◆格闘		
ストリートファイターシリーズ	全53作	24,000
◆RPG		
ブレスオブファイアシリーズ	全13作	3,000
◆アドベンチャー		
バイオハザードシリーズ	全40作	27,300
ディノクライシスシリーズ	全13作	4,400

ストリートファイター



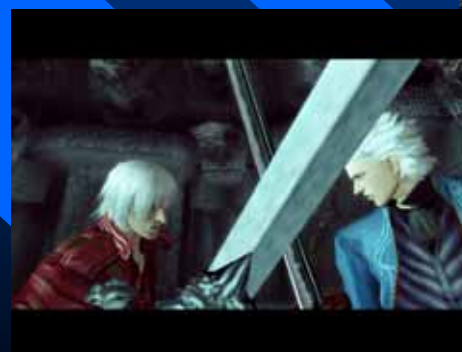
ロックマン



鬼武者



デビルメイクライ



## 4-6. 当社ソフトのクオリティ

### 第9回CESA GAME AWARDS受賞タイトル一覧

#### GAME AWARDS 2004-2005

受賞	タイトル	プラットフォーム
優秀賞	バイオハザード4	GC



#### GAME AWARDS FUTURE

受賞	タイトル	プラットフォーム
FUTURE賞	大神	PS2
	モンスターハンター2	PS2



「バイオハザード4」

海外で定評の評価機関、  
“Metacritic”社のレーティングにて  
「96点/100点」を獲得



「大神」

サイト“1UP.com”の“1UP.com AWARDS”  
では「Best PS2 Game」を受賞



「モンスターハンター2」

PSP版『モンスターハンターポータブル』（12/1発売）  
も大好評となり、本作への期待感が高まる

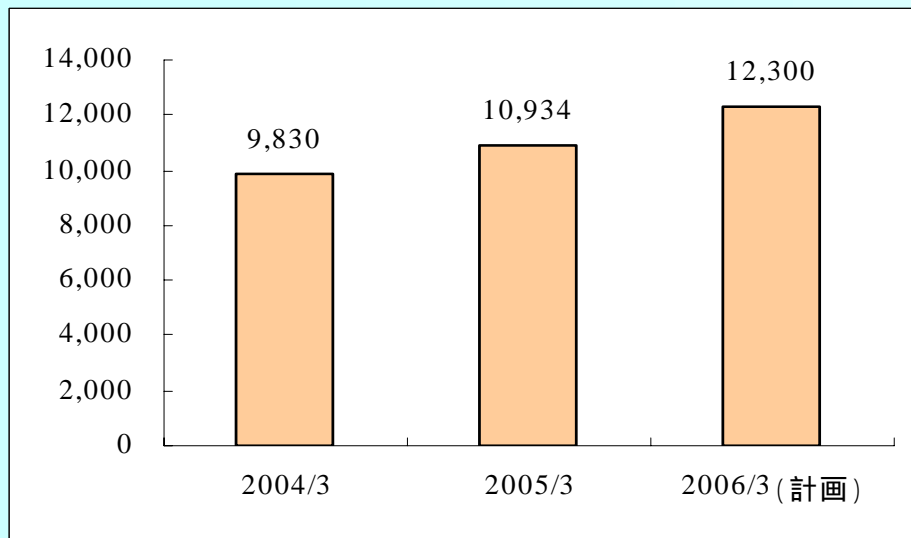
## 4-7. アミューズメント施設運営事業

### 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、各種イベントなどの集客展開によりファミリー層を取り込むなど、客層を拡大しております。またスクラップ・アンド・ビルドを徹底し、効率的な店舗展開を行っています。

### アミューズメント施設運営事業売上高

(単位:百万円)



## 4-8. アミューズメント施設運営事業 当社の強み

### 業界No.1の営業利益率を実現する出店戦略

- ・ 年間売上120億円以上、駐車場台数2,000台以上の大型複合商業施設(GMS)内に出店し、女性層やファミリー層等を取り込み客層を拡大
- ・ スクラップ&ビルドの徹底により、効率的な店舗展開を実施
- ・ ロードサイド型店舗も視野に入れての新規出店ペースを向上

### アミューズメント施設事業業績(2005/3期)

(単位:百万円)

	売上高	主要各社間 シェア率	営業利益	営業利益率	前年売上比
カブコン	10,934	4.7%	2,296	21.0%	111.2%
アルゼ	16,177	6.9%	1,939	12.0%	95.5%
ナムコ	81,788	34.9%	6,086	7.4%	102.4%
タイトー	42,260	18.0%	3,037	7.2%	94.7%
セガサミー	83,193	35.5%	5,472	6.6%	119.1%
主要5社合計	234,352	100.0%	-	-	-

出所:各社決算短信および補足資料

## 4-9. アミューズメント施設店舗分布図

プラサカプコン直方店



プラサカプコン京都店



プラサカプコン志都呂店



総店舗数: 30店舗  
内 SC内店舗: 25店舗



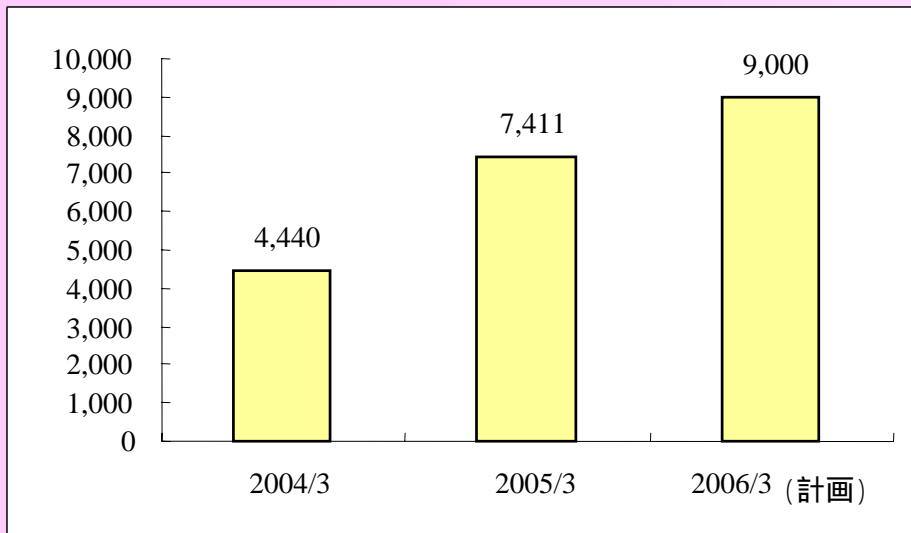
## 4-10. 業務用機器販売事業

### 業務用機器販売事業

国内で業務用ゲームソフトの開発、製造および販売を行っています。市場ニーズの高い景品獲得ゲームや、メダルゲーム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にもソフトを供給しています。

### 業務用機器販売事業売上高

(単位:百万円)



「ドンキーコング  
ジャングルフィーバー」

(C) 2004 Nintendo DONKEY KONG  
JUNGLE BEATは任天堂の商標です。

(C) CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL  
RIGHTS RESERVED.



「エイリアン」

ALIEN TM & (C) 1979,2004 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.



## 4-11. 業務用機器販売事業における当社の強み

### 秀逸なマーケティングと製品開発力

- ・ 直営のアミューズメント施設と連携し、マーケットニーズを反映した製品の開発
- ・ 自社および他社の有力キャラクターとのタイアップによる多様な顧客層の獲得



撃魔界村

(C) CAPCOM CO., LTD. 2005  
ALL RIGHTS RESERVED.

### 第42回アミューズメントマシンショーランキング (メダル・プライズ・その他部門)

順位	名称	メーカー
1位	恐竜キング	セガ
2位	撃魔界村	カプコン
3位	スーパーマリオ 不思議のこころるパーティ2	カプコン



スーパーマリオ 不思議のこころる  
パーティ2

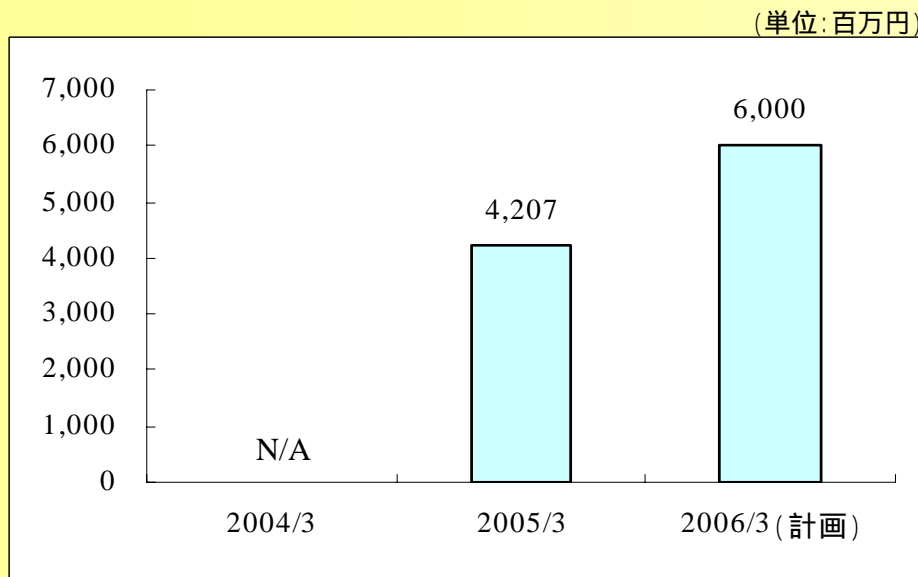
マリオパーティ5 (C) 2003 Nintendo (C) 2003  
HUDSON SOFT (C) 2005 CAPCOM CO.,LTD.

## 4-12. コンテンツエキスパンション事業

### コンテンツ エキスパンション事業

パチンコ機・パチスロ機向けの液晶表示基板の開発や、携帯電話用コンテンツの開発・販売などを行っています。当社ゲームコンテンツを多面的に活用することで、安定した収益の確保を図っています。

### コンテンツエキスパンション事業売上高



### モバイルコンテンツ



“モンスターハンターi”  
今冬配信予定



“新 鬼武者Curtain of Darkness”  
11月11日～配信開始

### パチスロ機



“鬼武者 3”

©CAPCOM 2004/ ©Sammy ©RODEO

## 4-13. コンテツエキスパンション事業における当社の強み

### 当社保有の豊富な知的財産(コンテツ)を積極的に活用

- ・ 当社開発力を駆使し、自社および他社コンテツを活用した新規性のあるパチンコ機・パチスロ機向け液晶表示基板を供給

20型液晶モニターを搭載したパチスロ機「鬼武者 3」が大ヒット

- ・ 国内外で人気のゲームを携帯電話向けコンテツとして配信

NTTドコモ“FOMA901i”向けに「バイオハザード」、「ロックマンエグゼ」等を配信中  
海外では、欧米やアジアなど28カ国で20タイトルを配信中



パチスロ機「鬼武者 3」

©CAPCOM 2004/ ©Sammy ©RODEO

### FOMA向けコンテツ



“キミの惑星”



“ストリートファイター”



“ロックマン エグゼ  
ファントム オブ ネットワーク”

## 4-14. その他事業における当社の強み

### 当社保有の豊富な知的財産(キャラクター)を多方面に活用

- ・ 自社出版による収益率の向上

攻略本に加え、イラスト集やゲームストーリーを軸とした小説・コミック、さらにゲーム本体と攻略本を一体化した新機軸出版等、さまざまな展開

- ・ 自社キャラクターのテレビアニメ化、映画化

TVアニメ「ロックマンエグゼ」シリーズを全世界で展開

映画化「バイオハザード」、「鬼武者」、「デビルメイクライ」、「ロックマンエグゼ」



「鬼武者3」攻略本



映画「バイオハザード アポカリプス」

(C)2004 DAVIS FILMS IMPACT (CANADA) INC.CONSTANTIN FILM (UK)LIMITED. All Rights Reserved.



レトロゲームコレクション

---

---

# IR活動・教育支援活動

# 5-1. IR活動について

## 積極的なIR活動を推進

- ・ ホームページを活用したIR活動にも注力

当社の基本的な財務情報・株式情報・経営戦略等を掲載  
ゲームマーケットデータ等、業界自体の理解に資する情報を提供

決算説明会資料および動画を即日配信

ニュースリリース及び決算関連資料の更新を即日メールでお知らせ

- ・ 当社IR活動に関して、毎年多数の受賞

「ロイター・インスティテューショナル・インベスター誌 日本株投資調査2003」  
セルサイドグループ・ソフトウェア部門 1位

「大和インベスターリレーションズ インターネットIR 2005」  
優秀企業賞 4年連続受賞

「日興IR 2005年度 全上場企業 ホームページ実態調査」  
総合25位にランキング (全上場企業3,789社中)



## 5-2. 教育支援活動について

### 業界団体と連携して、多数の学生訪問を受け入れ

- ・ 当社では、普段子供たちが親しんでいるゲームを通して、『働くこと』を身近に感じられるように、職業学習活動の一環として会社訪問を積極的に受け入れ、事業内容やゲーム開発プロセスの説明などを行っています。
- ・ ゲームソフト開発者を将来の夢に掲げる子供たちが多く、昨今、業界や仕事の仕組みを理解していただくよい機会となっています。
- ・ 2005年度 11月末現在受け入れ実績
  - ・ 小学校、中学校、大学を中心に11校を受け入れ
  - ・ 東京都・高島第一中学校、青森県・三沢第五中学校
  - ・ 兵庫県・樋ノ口小学校、大阪府・関西外国語大学、他多数

会社訪問に関する問い合わせ先  
株式会社カプコン 広報室 IRチーム  
〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号  
TEL : (06)6920-3623  
FAX : (06)6920-5108  
E-mail : ir@capcom.co.jp



ゲーム開発過程に関するレクチャー



パッケージを手にとった説明



来社時の集合写真

---

# 財務情報



## 6-1. 財務情報

単位:百万円	2003/3	2004/3	2005/3	2006/3計画
売上高	62,036	52,668	65,895	70,000
営業利益	6,680	1,402	7,752	7,700
経常利益	6,797	791	7,399	7,400
当期純利益	-19,598	9,158	3,622	8,900
一株あたり利益(円)	-338.0	-160.9	63.4	161.9
一株あたり配当金(円)	20.0	20.0	20.0	20.0
ROE (%)	-	-	11.3	12.3

**1株当たり予想当期純利益 161円91銭**

**配当 中間10円、期末10円の年間20円を予定**

## 6-2. 主要経営指数(2005/3 2005/9 実績、2006/3計画)

### 経営成績

(単位:百万円)

	2005/3	2006/3	%	2005/9
売上高	65,895	70,000	106.2%	27,801
売上総利益	22,744	24,100	106.0%	7,383
利益率	34.5%	34.4%	-	26.6%
販売管理費	14,991	16,400	109.4%	6,716
営業利益	7,752	7,700	99.3%	666
利益率	11.8%	11.0%	-	2.4%
経常利益	7,399	7,400	100.0%	907
利益率	11.2%	10.6%	-	3.3%
当期利益	3,622	8,900	245.7%	3,124
利益率	5.5%	12.7%	-	11.2%

### セグメント別売上 < 事業種別 >

(単位:百万円)

	2005/3	2006/3	%	2005/9
コンシューマ用ゲームソフト	39,985	39,100	97.8%	14,373
AM施設	10,934	12,300	112.5%	5,642
業務用販売	7,411	9,000	121.4%	4,387
CE事業	4,207	6,000	142.6%	2,210
その他	3,356	3,600	107.3%	1,187
合計	65,895	70,000	106.2%	27,801

### セグメント別売上 < 所在地別 >

(単位:百万円)

	2005/3	2006/3	%	2005/9
日本	42,358	47,300	111.7%	19,822
北米	14,721	12,200	82.9%	4,670
欧州	8,389	10,000	119.2%	3,179
その他	426	500	117.4%	128
合計	65,895	70,000	106.2%	27,801

### 広告宣伝

(単位:百万円)

	2005/3	2006/3	%	2005/9
単体	2,584	3,000	116.1%	1,185
連結	6,316	6,300	99.7%	2,218

### AM施設店舗数

(単位:店)

	2004/3	2005/3	2006/3
連結	32	30	32

### 設備投資

(単位:百万円)

	2005/3	2006/3	%	2005/9
単体	1,320	1,900	143.9%	628
連結	1,586	2,152	135.7%	661

### 減価償却費

(単位:百万円)

	2005/3	2006/3	%	2005/9
単体	1,467	1,550	105.7%	672
連結	2,101	2,050	97.6%	913

### 従業員数

(単位:人)

	2005/3	2006/3	%	2005/9
単体	971	1,031	106.2%	1,022
連結	1,175	1,235	105.1%	1,220

### 開発投資額

(単位:百万円)

	2005/3	2006/3	%	2005/9
開発投資額	11,286	12,600	111.6%	5,552
内 研究開発費	1,323	1,700	128.5%	539

### ソフト出荷本数

(単位:千本)

		2002/9	2003/9	2004/9	2005/9	2006/3計画
Playstation 2	タイトル数	14	11	19	20	55
	計	2,580	1,915	4,030	2,460	10,700
Game Cube	タイトル数	2	4	2	2	4
	計	1,730	620	600	440	350
Game Boy	タイトル数	6	6	3	1	4
	計	1,720	1,480	1,100	650	1,250
Xbox	タイトル数	3	3	2	6	8
	計	45	190	70	240	750
PSP	タイトル数	-	-	-	5	10
	計	-	-	-	270	1,450
Nintendo DS	タイトル数	-	-	-	2	3
	計	-	-	-	230	500
PCその他	タイトル数	12	22	5	0	0
	計	125	45	200	30	0
合計	タイトル数	42	53	32	36	84
	計	6,650	4,770	6,050	4,320	15,000

# 将来の見通しに関する注意事項

---

---

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、家庭用ゲーム機の普及動向、海外市場の売上状況、株価、為替動向、他社との開発、販売、業務提携、市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

---

**CAPCOM**®