



CAPCOM

株式会社カプコン(東証・大証一部:9697)

取締役 常務執行役員 阿部 和彦

2006年12月9日

個人投資家説明会資料

<目次>

株式会社カプコン 会社概要 (P.2)

カプコンが展開する四事業 (P.5)

カプコンの強み (P.12)

当社株式の状況 (P.16)

IR活動・教育支援活動 (P.20)

財務情報 (P.24)

株式会社カプコン 会社概要



CAPCOM

1-1. 会社概要

カプコンは、家庭用ゲームに強みをもつコンテンツメーカーです

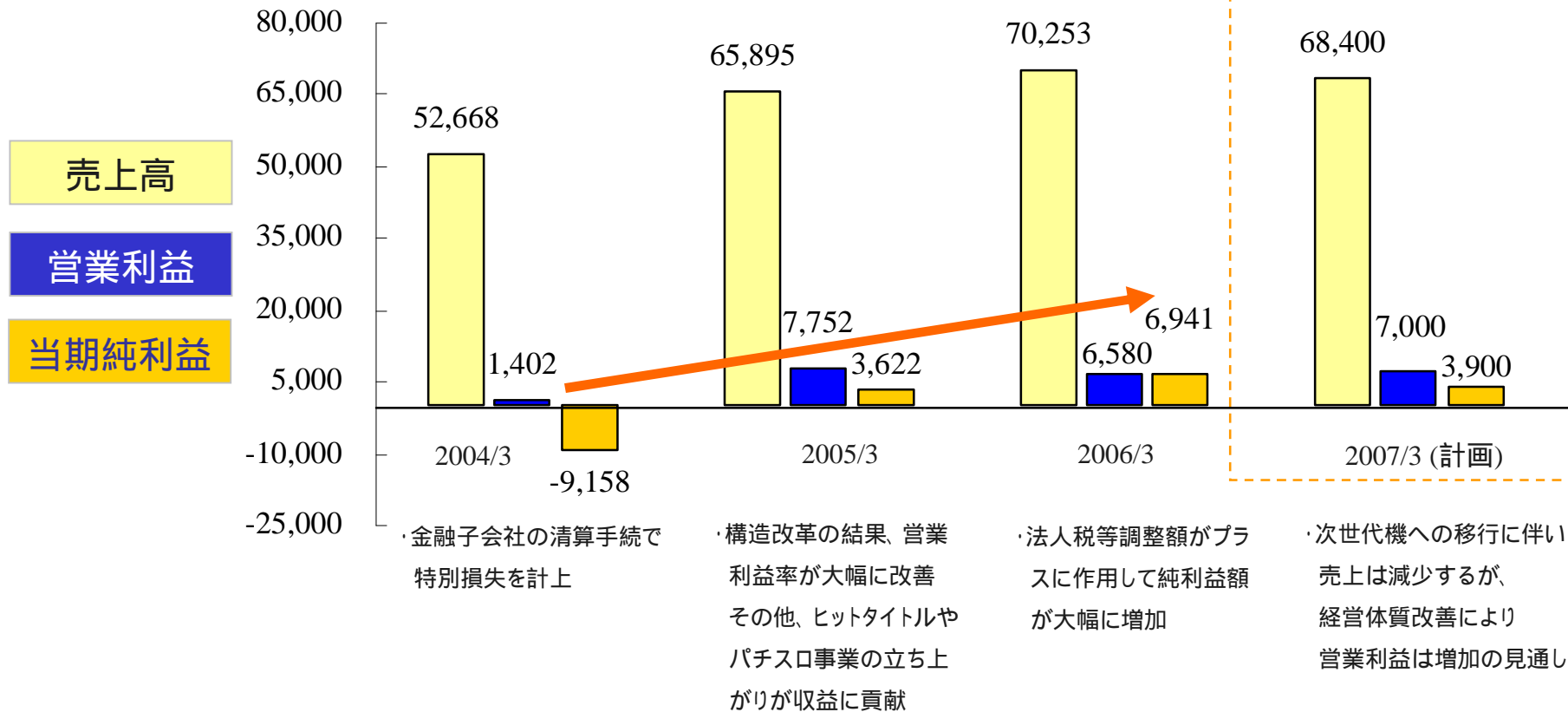
会社名	株式会社カプコン CAPCOM
設立	1979年5月30日
主要な事業内容	1.家庭用テレビゲームソフトの企画、開発、販売 2.業務用ゲーム機器の企画、開発、製造、販売 3.アミューズメント施設の運営
従業員数	単体1,119名、連結1,253名(2006年9月30日現在)
資本金	275億81百万円(2006年9月30日現在)
上場証券取引所	東証一部、大証一部(証券コード:9697)情報・通信業
発行済株式総数	58,435,819株(2006年9月30日現在)

1-2. 近年の業績推移

構造改革が成果を挙げ、再び安定的な成長軌道に復帰しました

カプコン 連結業績推移

(単位:百万円)

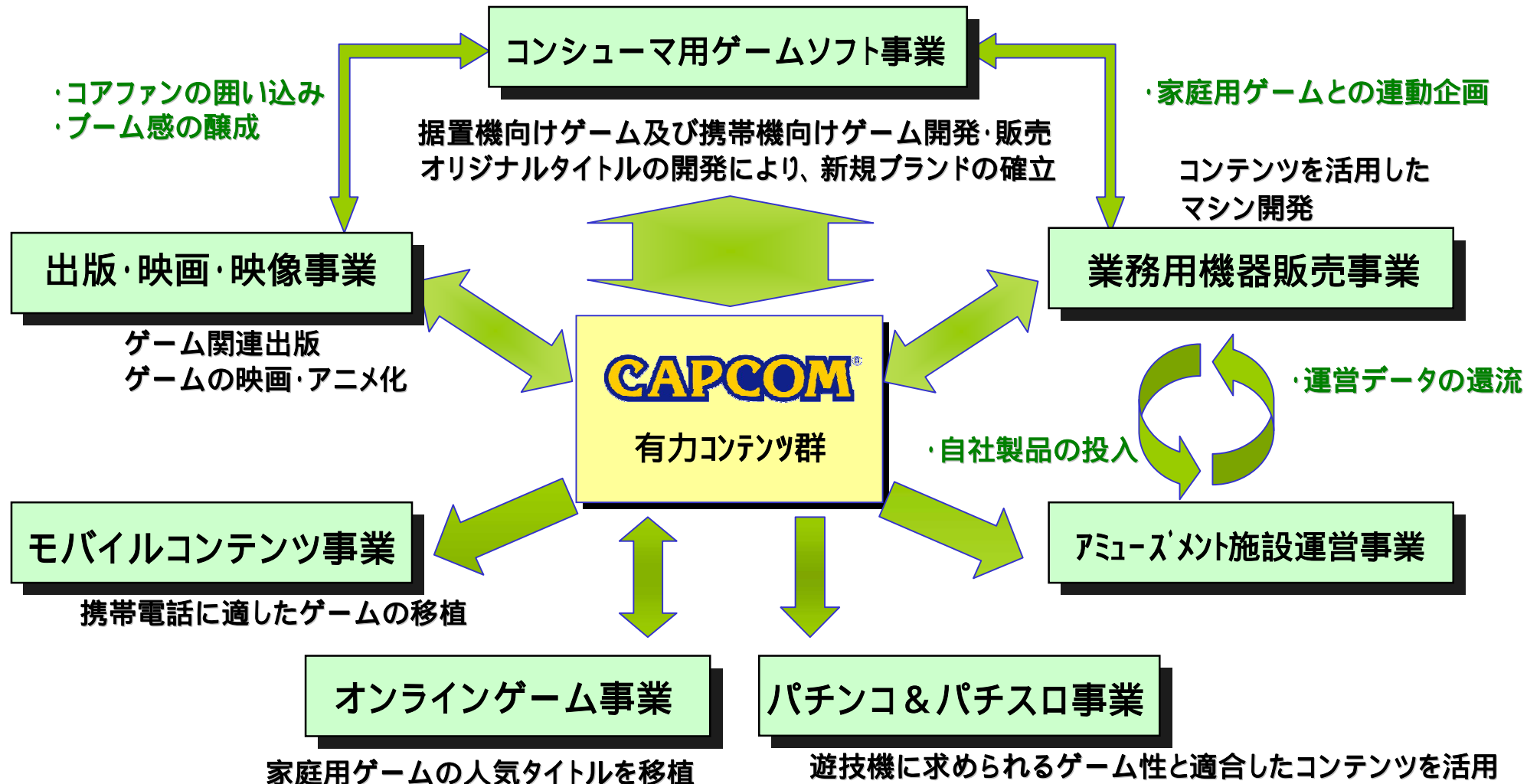


カプコンが展開する四事業



2-1. 当社の事業概観

ゲームコンテンツを核に、幅広く事業を展開しています。



2-2. コンシューマ用ゲームソフト事業

当社競争力の源泉であり、比類なきオリジナリティを発揮しています。

オリジナルゲームの開発力に高い評価

- ・他社著作権に依存しない当社オリジナルの人気ゲームタイトルを多数保有
- ・グローバルにユーザーに支持され、ゲームの一大ブランドとなっています。



“バイオハザード” 全43作
全世界累計 3,100万本



“デビルメイクライ” 全6作
全世界累計 650万本



“鬼武者” 全11作
全世界累計 770万本



“ロックマン” 全111作
全世界累計 2,600万本



“ストリートファイター” 全55作
全世界累計 2,500万本

- ・一方で近年も継続的に新作タイトルが国内外ユーザーの高評価を獲得し、新たなブランドタイトルを続々と創出しております。



“デッドライジング” 新作
全世界累計 97万本



“ロストプラネット” 新作
全世界累計 74万本 (12月発売予定)



“戦国BASARA 2” 全2作
国内のみ 30万本



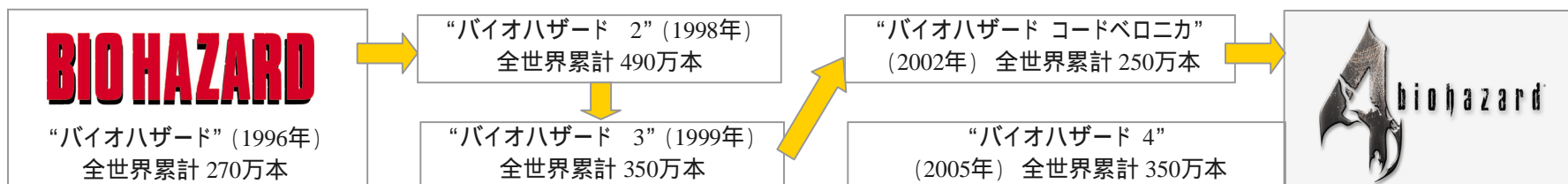
“モンスターハンター” 全5作
全世界累計 240万本

2-3. コンシューマ用ゲームソフト事業戦略

自社ブランドタイトルを活用し、長期・安定的に収益を上げてまいります。

人気タイトル続編の製作

- ・大ヒットしたタイトルは、シリーズ第2弾、第3弾と続編を発売します。
- ・シリーズは根強いファンに支えられるため、安定的な収益を見込めます。



マルチプラットフォーム展開

- ・有力なタイトルは、ひとつのゲーム機のみならず、別の機種や携帯機に移植します。
- ・それぞれに特色を打ち出し、新規ユーザー層の拡大をはかります。



"バイオハザード 4"
ゲームキューブ版 150万本(2004年)
プレイステーション2版 200万本(2005年)



"モンスターハンター"
プレイステーション2版 47万本(2004年)
プレイステーション・ポータブル版
100万本 (2005年)

2-4. アミューズメント施設運営事業

「プラサカブコン」の名称で大型店舗を運営し、
業界平均を大幅に超える高い利益率を誇ります。

ファミリー客をターゲットとした大型店舗運営に強みを持ち、ショッピングセンター(SC)内店舗とロードサイド型店舗の出店を加速しています。

- ・平均営業面積は約500坪(全34店舗)、今年の新店4店は、平均750坪
- ・イオングループ系SCに12店舗をはじめ、SC型店舗は27店舗
- ・ロードサイド型、中間型が7店舗

小規模ながら同業他社に比べて高い利益率を実現しています。

アミューズメント施設運営事業 各社比較

(単位:百万円)

	売上高	シェア率	営業利益	営業利益率	前年売上比
カブコン	11,568	4.0%	2,438	21.1%	105.8%
アルゼ	16,011	5.5%	1,927	12.0%	99.0%
イオンファンタジー	34,483	11.9%	3,733	10.8%	119.5%
セガサミー	106,245	36.6%	9,244	8.7%	127.7%
バンダイナムコ	78,792	27.1%	2,506	3.2%	96.3%
スクウェア・エニックス	43,526	15.0%	656	1.5%	103.0%
主要6社合計	290,625	100.0%	-	-	-

出所: 各社2006年3月期決算短信
および補足資料(イオン
ファンタジーは2006年2月期決算)

2-5. 業務用機器販売事業

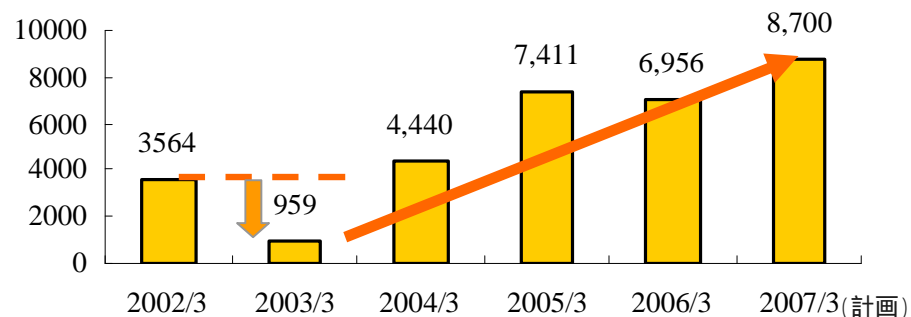
自社・他社のコンテンツを活用し、
収益の新たな柱となるべく事業の更なる拡大を図ります。

2002年に事業の再構築を行い、順調に成長しております。

- ・業務用ビデオゲーム主体の事業から、現在の主流であるファミリー向けのプライズゲーム機・メダルゲーム機に主軸を転換しました。

売上高推移

(単位:百万円)



自社・他社問わず、適正のあるコンテンツを積極的に活用しています。



景品獲得ゲーム機
「メチャレパーティ」



中型メダルゲーム機
「ドンキーコング
バナナキングダム」

任天堂社の
コンテンツ活用



子供用カードゲーム機
「ワンタム ミュージック
チャンネル」

タカラトミー社と
共同展開中

2-6. コンテンツエキスパンション事業

遊技機向けの当社コンテンツ提供と、携帯電話向けゲームの配信を通じて、タイトルブランドの幅広い展開を追求しています。

近年新設した事業セグメントであり、順調な進展を遂げています。

パチンコ&パチスロ



PS2版“鬼武者3”



ロデオ社パチスロ機“鬼武者3”

携帯電話向けゲーム



PS2版“モンスターハンター”



携帯電話移植版

モバイルコンテンツ事業は、今後海外で一層積極的に展開いたします。

- ・カナダのモバイルゲーム会社「コズミック・インフィニティー社」を買収(2006年5月)
同社の強みであるカジュアルゲームと、海外配信ネットワークを活用し、海外におけるモバイルコンテンツ事業の成長に弾みをつけます。

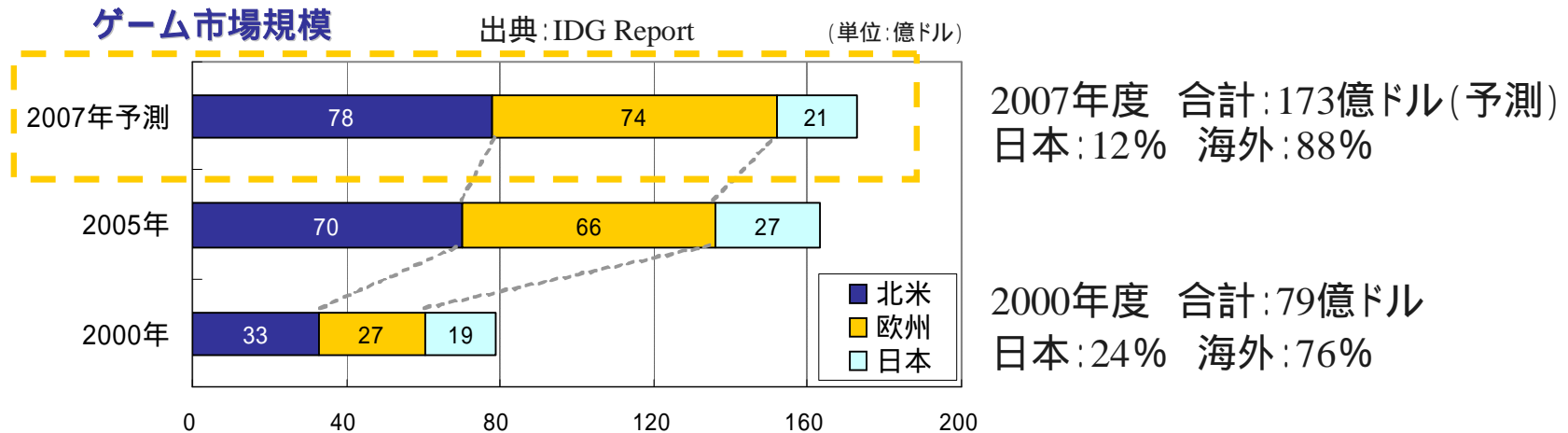
カプコンの強み



3-1. 海外市場での伸張

ゲーム市場の8割を占める欧米地域において、
現在シェアを拡大しています。

現在のゲーム市場は北米・欧州が主なターゲットであり、海外での地位
確立が次世代での成長の鍵となります。



当社タイトルは海外市場で好評を博しており、上半期もヒットタイトルを
放ち、市場シェアを拡大しました。

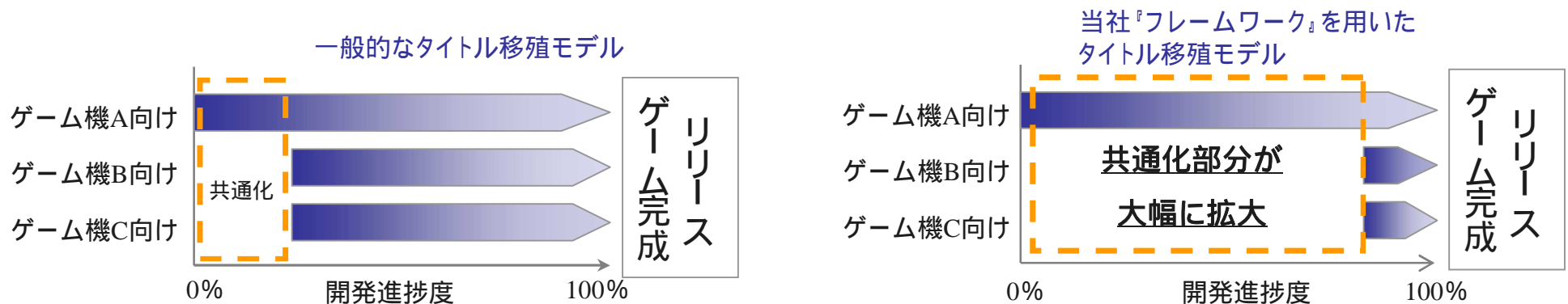
	2005年1月~12月 当社順位	シェア	→	2006年1月~9月 当社順位	シェア	販売金額ベース
北米	14位	2.30%		10位	2.80%	出典: The NPD Group
欧州(英国)	11位	2.20%		11位	2.59%	出典: ELSPA and Based on ELSPA

3-2. 最先端の開発環境

次世代ゲーム機であるXbox 360、PS3、Wiiへの対応を見据え、高性能な開発統合環境『フレームワーク』を作成しました。

『フレームワーク』の開発により、当社のゲーム開発環境は世界でも有数の先進的なレベルに達しました。

・タイトルの移殖費用が大幅に削減できる見通し

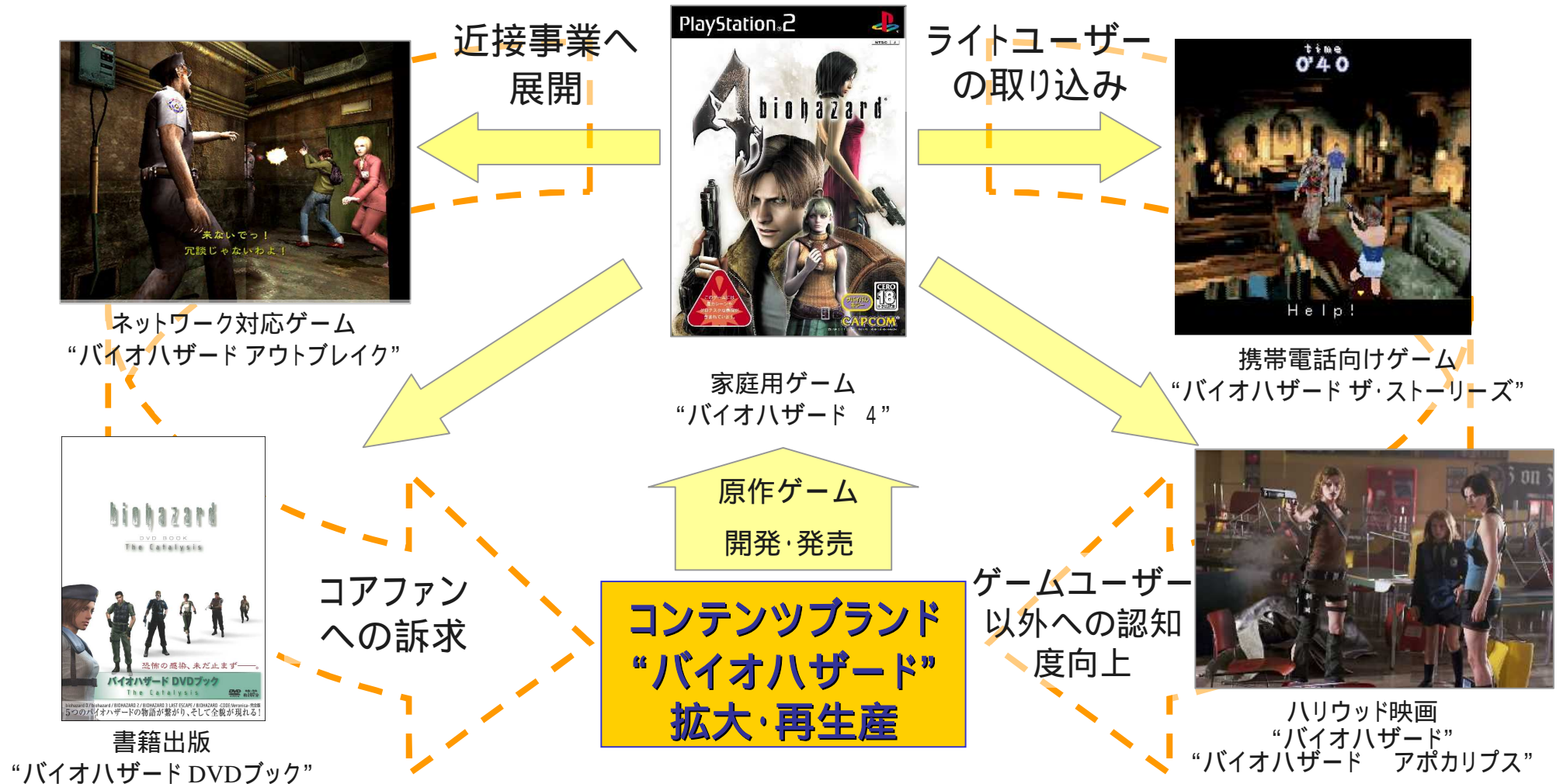


その他のメリットとしては・・・

- ・汎用PCによる開発が可能になり、専用機材購入のコストを削減
- ・プログラムの動作チェックを容易にし、クオリティ向上に多くの時間を配分可能に
- ・ゲーム素材の共有化により、試作タイトル開発も簡便化

3-3. ワンコンテンツ・マルチユース

当社の持つ強力なオリジナルゲームコンテンツは、
家庭用ゲーム機に留まらず多様な事業で活躍しています。



当社株式の状況



CAPCOM

4-1. 当社株価の推移

経営改革と次世代ゲーム機での成功が国内外で評価を受け
株価は年初以来着実に上昇しています。



Copyright (C) 2006 Yahoo Japan Corporation.

出典: Yahoo!ファイナンス

URL: <http://quote.yahoo.co.jp/>

4-2. 業界各社間での株価比較

次世代ゲーム機登場でゲーム関連株に注目が集まるなか、
当社はセクター内でも今後の成長期待が高い株式として位置づけられています。

次世代ゲーム機での成長期待株が上昇しています。

業界各社株価年初比較 (11月14日時点)

会社名	時価総額 (11/14) 億円	株価 (1/4) 円	株価 (11/14) 円	騰落率 %
任天堂	36,735	14,430	25,930	80%
カプコン	1,189	1,381	2,035	47%
コナミ	4,666	2,725	3,250	19%
バンダイナムコ	4,612	1,747	1,770	1%
日経平均	-	16,362	16,290	0%
スクウェア・エニックス	3,411	3,350	3,080	-8%
テクモ	218	1,100	878	-20%
セガサミー	7,930	3,920	2,800	-29%
アトラス	74	860	528	-39%
コーエー	1,293	3,420	1,884	-45%

主に次世代機で成功を
収めた企業株価が大きく伸張

任天堂: Nintendo DSの成功
Wiiへの期待

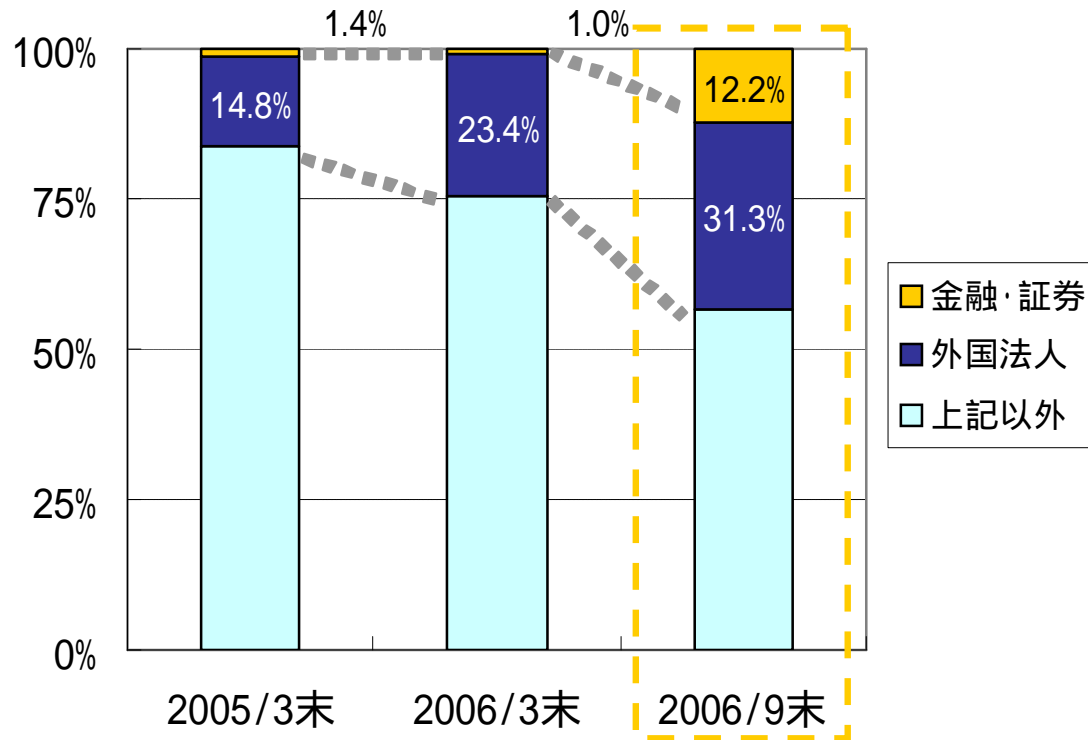
カプコン: Xbox 360向けタイトル
の大ヒットと、海外成長
への期待

4-3. 当社株式の分布状況

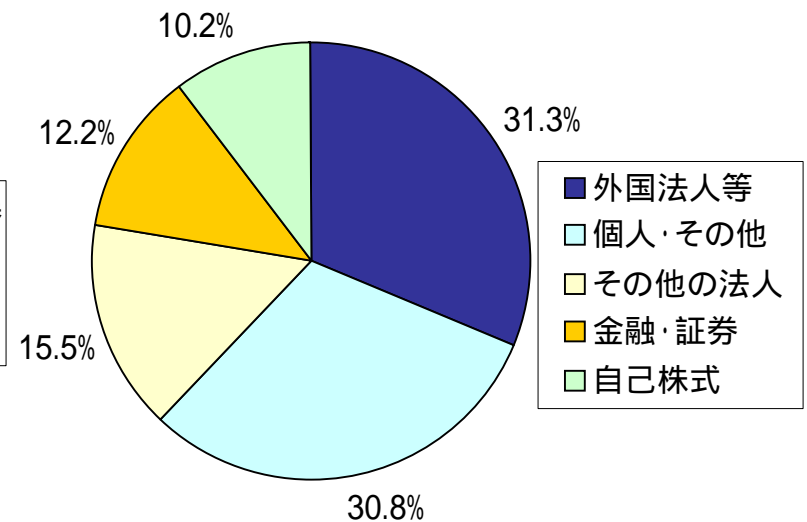
海外市場での当社の躍進をうけて、外国法人持株割合が急上昇しています。

海外向けソフトが大ヒットして以降、
外国法人持株割合が上昇しました。

当社株 所有者の推移



所有者別分布状況 (2006年9月末時点)



IR活動・教育支援活動



5-1. IR活動について

ホームページを用いたIR活動を積極的に推進しています。

ホームページでのタイムリーな情報開示を徹底しています。

- ・アナリスト向け決算説明会、個人投資家説明会の模様及び使用資料は、即時にHP上で開示し、情報格差の是正に努めています。

適時HP開示

説明会配布資料
説明会の音声・動画配信
(ストリーミング方式・ポッドキャスト方式)
社長・担当役員説明要旨
質疑応答概要

四半期・中間期毎にHP開示

ミリオンタイトル・有力シリーズ本数
主要な財務指標・BS/PL/CF
各社アナリストのレーティング状況
株式状況
決算レビュー・経営戦略 他

- ・当社のインターネットIR活動に対して、各調査機関から高い評価をいただいております。



「日興アイ・アール 2006年度全上場企業
ホームページ充実度ランキング」
総合ランキング 最優秀企業ホームページ受賞



「大和インベスターリレーションズ
インターネットIR 2006」
優秀企業賞 5年連続受賞



カプコン IRホームページ
<http://ir.capcom.co.jp/>

CAPCOM

5-2. IR活動について

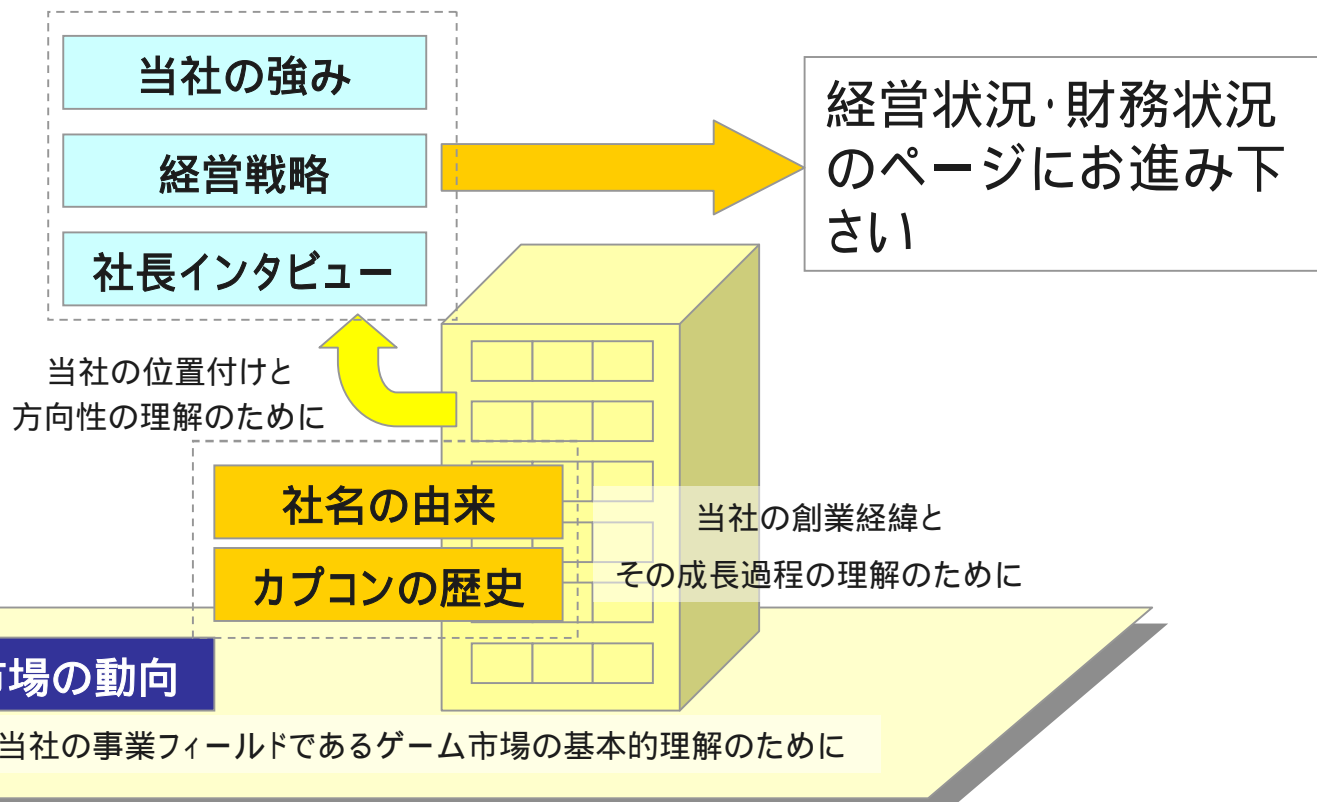
IRホームページでは、個人投資家の皆様に特化したカプコンを深くご理解いただけるコンテンツを用意しています。

投資判断のための当社研究に適した、定性的な情報になります。



個人投資家の皆様へ

<http://ir.capcom.co.jp/kojin/index.html>



5-3. 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ています。

- ・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、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。
- ・小学校、中学校を中心に42校、226人を受け入れ(2006年11月末現在)



ゲーム開発過程に関するレクチャー



来社時の集合写真

職業学習を目的とした企業訪問に関する
問い合わせ先

株式会社カプコン 広報・IR室

〒540-0037

大阪市中央区平野町3丁目1番3号

TEL : (06)6920-3623 FAX : (06)6920-5108

E-mail : ir@capcom.co.jp

財務情報



6-1. 財務情報

(単位:百万円)	2004/3	2005/3	2006/3	2007/3計画
売上高	52,668	65,895	70,253	68,400
営業利益	1,402	7,752	6,580	7,000
経常利益	791	7,399	7,016	7,000
当期純利益	9,158	3,622	6,941	3,900
一株あたり利益(円)	-160.9	63.4	125.2	71.0
一株あたり配当金(円)	20.0	20.0	20.0	30.0
ROE (%)	-	11.3	19.3	9.9

1株当たり予想当期純利益 70円95銭

配当 中間15円、期末15円の年間30円の予定
(年間で10円増配)。

6-2. 主要経営指数 (2006/3 2006/9 実績、2007/3計画)

経営成績

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
売上高	70,253	68,400	97.4%	29,175
売上総利益	22,315	23,100	103.5%	10,077
利益率	31.8%	33.8%		34.5%
販売管理費	15,735	16,100	102.3%	7,251
営業利益	6,580	7,000	106.4%	3,042
利益率	9.4%	10.2%		10.4%
経常利益	7,016	7,000	99.8%	3,785
利益率	10.0%	10.2%		13.0%
当期利益	6,941	3,900	56.2%	1,918
利益率	9.9%	5.7%		6.6%

セグメント別売上 <事業種別>

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
コンシューマ用 ゲームソフト	42,718	34,400	80.5%	15,735
アミューズメント 施設運営	11,568	13,700	118.4%	6,466
業務用機器	6,956	8,700	125.1%	4,348
CE事業	5,742	7,500	130.6%	1,333
その他	3,268	4,100	125.5%	1,291
合計	70,253	68,400	97.4%	29,175

セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
日本	48,683	48,900	100.4%	18,978
北米	11,748	12,500	106.4%	6,568
欧州	9,105	6,200	68.1%	3,090
その他	717	800	111.6%	538
合計	70,253	68,400	97.4%	29,175

広告宣伝

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
単体	2,933	2,900	98.9%	1,123
連結	5,602	4,600	82.1%	2,286

AM施設店舗数

(単位:店)

	2006/3	2007/3	2006/9
連結	30	33	33

設備投資

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
単体	1,422	3,174	223.2%	1,837
連結	1,512	3,274	216.5%	1,879

減価償却費

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
単体	1,438	1,700	118.2%	1,043
連結	1,936	2,200	113.6%	1,297

従業員数

(単位:人)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
単体	1,028	1,070	104.1%	1,119
連結	1,212	1,250	103.1%	1,253

開発投資額

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2006/9
開発投資額	12,288	14,500	118.0%	6,219
内 研究開発費	1,864	2,300	123.4%	911

ソフト出荷本数

(単位:千本)

		2003/3	2006/3	2006/9	2007/3(計画)
Playstation 2	タイトル数	33	51	19	33
	計	6,830	7,930	1,800	3,200
Playstation 3	タイトル数	8			3
	計	3,230			150
PSP	タイトル数		15	7	21
	計		1,600	900	2,500
Game Cube	タイトル数	8	2	0	0
	計	3,230	800	200	200
Game Boy	タイトル数	9	2	1	2
	計	4,800	1,500	300	300
NintendoDS	タイトル数		4	3	10
	計		950	400	1,600
Xbox	タイトル数	5	12	0	1
	計	280	580	100	100
Xbox360	タイトル数	5	1	2	6
	計	280	5	1,000	2,250
PCその他	タイトル数	43	1	0	1
	計	1,160	35	0	100
合計	タイトル数	98	88	32	77
	計	16,300	13,400	4,700	10,400

その他の資料について

本日同封の資料も、当社理解のための有益な資料です。

『アニュアルレポート 2006』

- ・事業環境の見通しと経営戦略、詳細な財務状況等をご紹介

『カプコン ニュースサマリー 2006』

- ・新聞に掲載された当社関連記事を網羅しています。

『テレビゲームのちょっといいおはなし 3』

- ・業界団体であるCESAが啓蒙活動のため発刊しているパンフレットです。当社ゲームタイトルが、家族の絆に一役買ったエピソードが掲載されています。



お渡しした以外の適時開示資料等は、全て当社IRホームページで入手できます。 <http://ir.capcom.co.jp/> をご覧ください。

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。

「ドンキーコングバナナキングダム」 © 2004 Nintendo DONKEY KONG JUNGLE BEATは任天堂の商標です。© CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

「ワンタメミュージックチャンネル」 ©2006 カプコン・タカラトミー

「鬼武者3」 Character Samanosuke by © Fu Long Production, © CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

パチスロ機「鬼武者3」 ©2006 CAPCOM 2004/ ©Sammy ©RODEO

映画「バイオハザード アポカリプス」 ©2004 DAVIS FILMS IMPACT(CANADA) INC. CONSTANTIN FILM(UK) LIMITED. All Rights Reserved



CAPCOM