



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

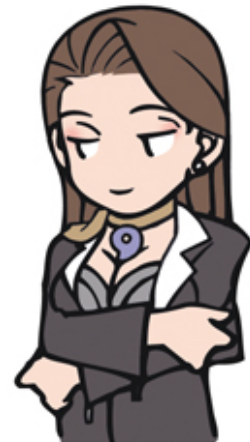
2007年6月23日

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.13) ■
- 当社株式の状況 (P.17) ■
- IR活動・教育支援活動 (P.20) ■
- 財務情報 (P.25) ■

株式会社カプコン 会社概要



1-1. 会社概要

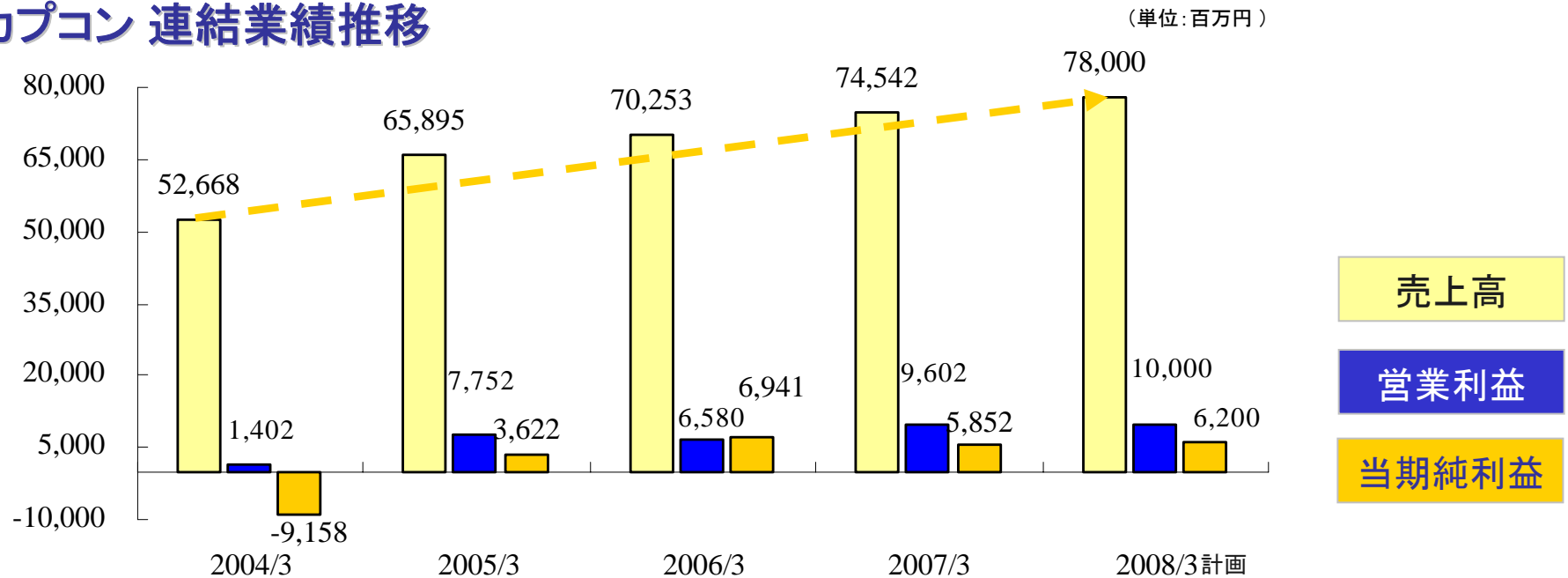
カプコンは、家庭用ゲームに強みをもつコンテンツメーカーです

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1,196名、連結1,320名(2007年3月31日現在)
資本金	299億15百万円(2007年3月31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	62,269,007株(2007年3月31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



・金融子会社の清算手続きで特別損失を計上

・構造改革の結果、営業利益率が大幅に改善その他、ヒットタイトルやパチスロ事業の立ち上がりが収益に貢献

・法人税等調整額がプラスに作用して純利益額が大幅に増加

・ミリオンタイトルを3本輩出したことや、赤字タイトルを大幅に削減したことにより、売上高、営業利益ともに増加

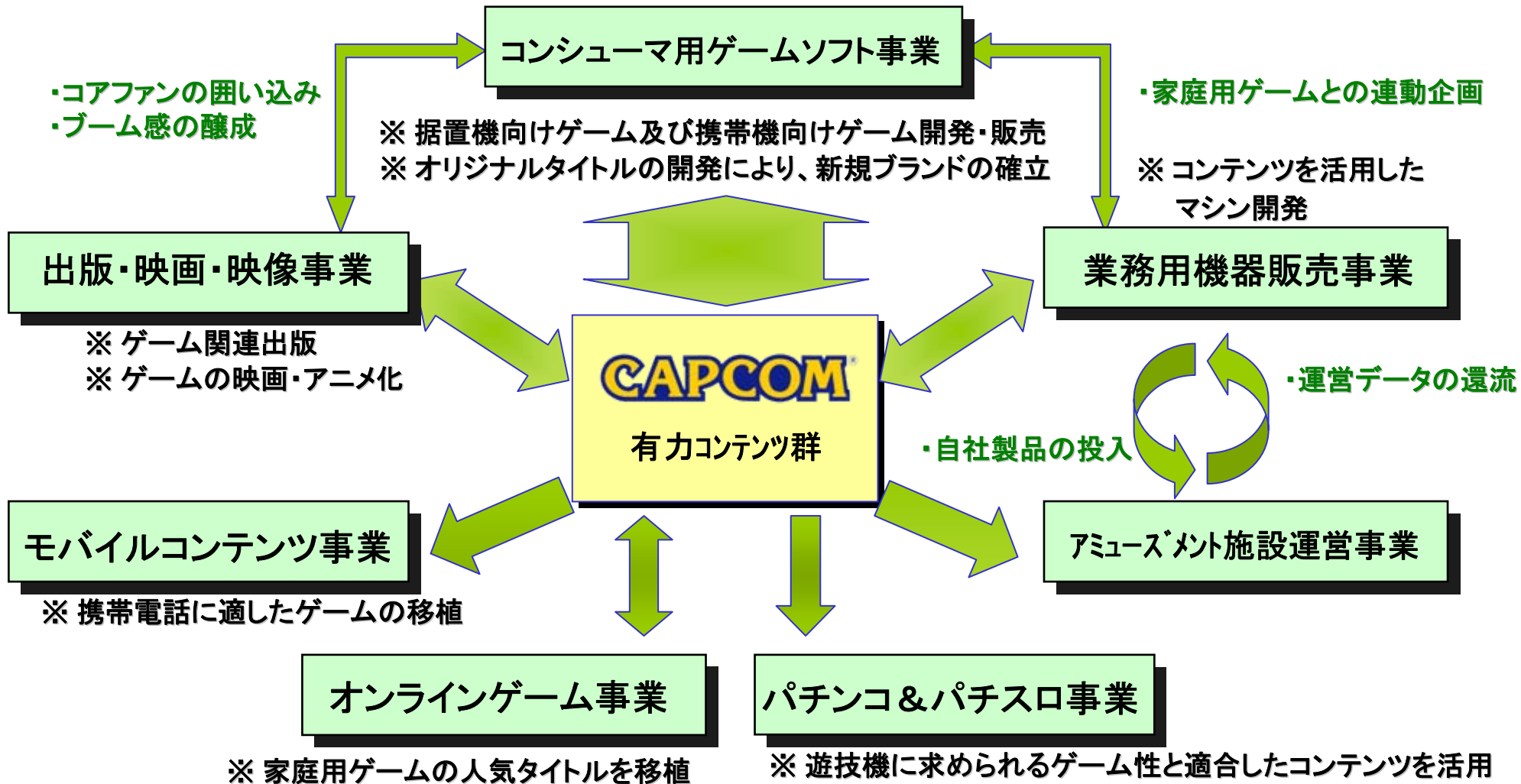
・ゲーム事業では落ち込むものの、その他の事業が順調に成長する見込み

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46作
全世界累計 3,100万本



“デビルメイクライ” 全7作
全世界累計 680万本



“鬼武者” 全12作
全世界累計 780万本



“ロックマン” 全117作
全世界累計 2,700万本



“ストリートファイター” 全57作
全世界累計 2,500万本

(2007年3月末日時点)

- ・2006年度は海外で2タイトル、国内で1タイトルのミリオンタイトルを輩出。
業界有数の開発力を証明いたしました。



“デッドライジング” 新作
全世界累計 120万本



“ロストプラネット” 新作
全世界累計 135万本



“モンスターハンターポータブル 2nd”
国内のみ120万本

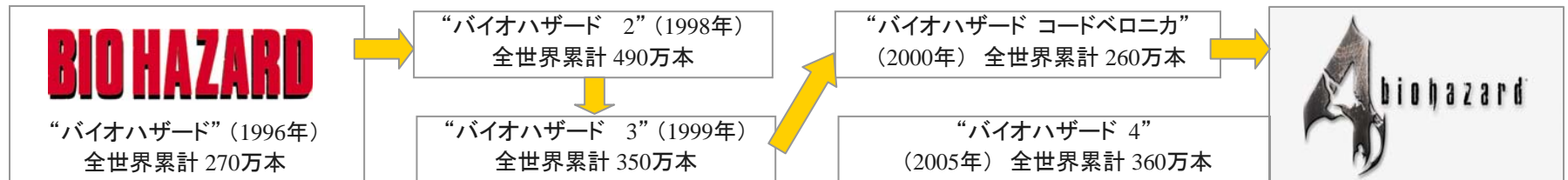
(2007年3月末日時点)

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。
- ・様々なハード保有者に訴求し、新規ユーザー層の獲得を図ります。



“バイオハザード 4”
ゲームキューブ版 160万本(2005年)
↓
プレイステーション2版 200万本(2005年)



“デビル メイ クライ 4”
プレイステーション3版、
Xbox 360版同時発売
PC版も順次発売

(2007年3月末日時点)

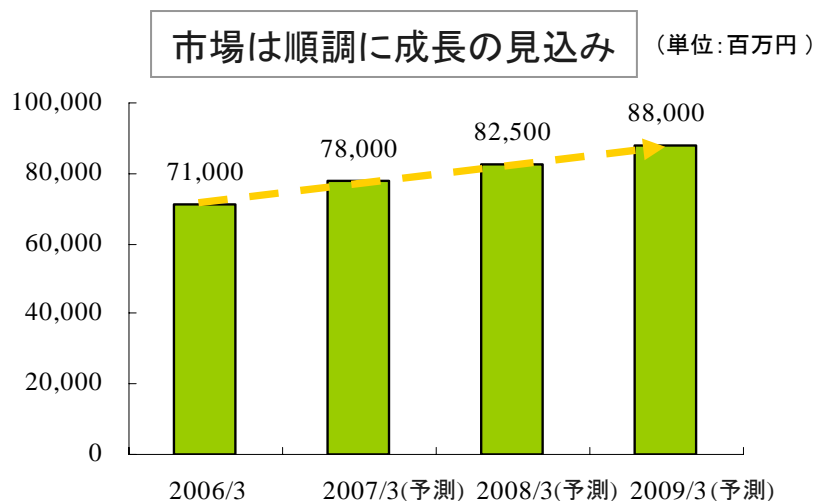
2-4. コンシューマ用ゲームソフト事業 今期展開

近年成長しつつある国内オンライン市場に本格的に参入いたします。

■ 子会社である株式会社ダレットの正式サービス開始

- ・オンラインポータルサイトの運営を主業務として、2006年10月にドワンゴグループと共同設立
- ・第一弾として、国内のトップブランドタイトルである「モンスターハンター」を展開
- ・以降も当社有力タイトルを続々投入してまいります。

■ 国内オンライン市場規模



出典:「ファミ通ゲーム白書2007」

PC版「モンスターハンター フロンティア」



※ 2007年6月28日10時より正式サービス開始

2-5. アミューズメント施設運営事業

「プラサカプコン」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。
 - ・今年度は更に新規出店を積極的に展開し、事業の拡大を図ってまいります。

	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3(計画)
店舗数	30	30	33	38



「プラサカプコン佐賀店」

- 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	主要各社間 シェア率	営業利益	営業利益率	前年売上比
カプコン	13,043	4.9%	2,009	15.4%	112.8%
イオンファンタジー	43,502	16.4%	4,646	10.7%	126.2%
アドアーズ	16,869	6.4%	1,713	10.2%	105.2%
バンダイナムコ	87,862	33.1%	4,004	4.6%	111.5%
セガサミー	103,850	39.2%	132	0.1%	97.7%
主要5社合計	265,126	100.0%	-	-	-

※出所：各社2007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2007年2月期決算)

2-6. 業務用機器販売事業

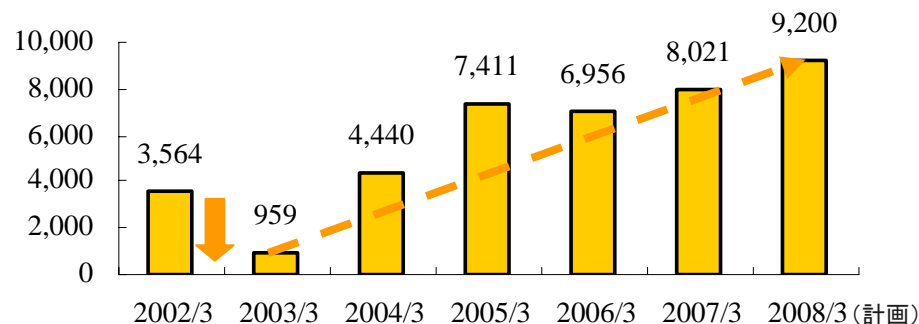
自社・他社のコンテンツを活用し、
収益の新たな柱となるべく事業の更なる拡大を図ります。

■ 2002年に事業の再構築を行い、順調に成長しております。

- ・ビデオゲーム機主体の事業から、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、子供向けカードゲーム機とラインナップを拡充し、順調な事業成長を実現。

■ 売上高推移

(単位:百万円)



■ 自社・他社問わず、市場性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
「メチャトレパーティ」



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
「ワンタメ ミュージック
チャンネル」

タカラトミー社と
共同展開中

2-7. 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、ブランドタイトル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“デビル メイ クライ3”



ロデオ社製パチスロ機
“デビル メイ クライ3”

携帯電話向けゲーム



GBA版“逆転裁判”



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。

- ・ 2006年度に設立したCAPCOM INTERACTIVE, INC.が、今年度より本格的に収益に貢献
⇒ 現地に開発拠点を置くことにより、市場に適合したコンテンツの提供が可能

北米における認知度が向上し、
当社のランキングが急上昇

2006年1-3月

62位



2006年10-12月

9位

※ダウンロード額ランキング

※出所「Telephia's rankings of mobile game publishers」

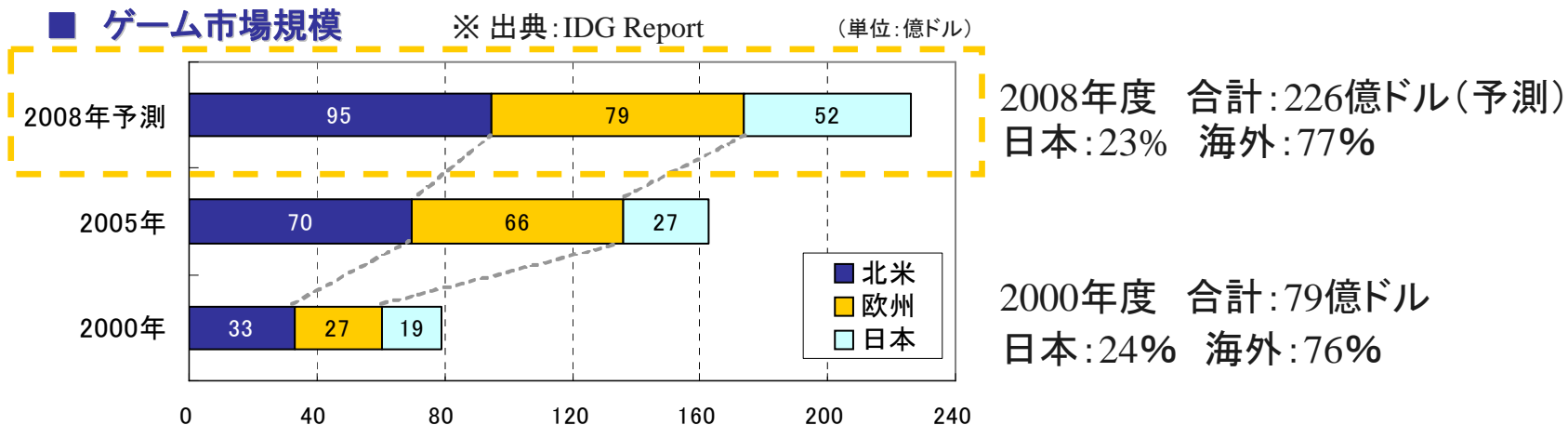
カプコンの強み



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。

- 堅調な市場成長が見込める北米・欧州を主なターゲットとし、
現地販売会社の経営改革を進めております。



- その結果当社タイトルは海外市場で好評を博し、前期は2本のミリオンタイトルを実現、市場シェアを拡大しました。

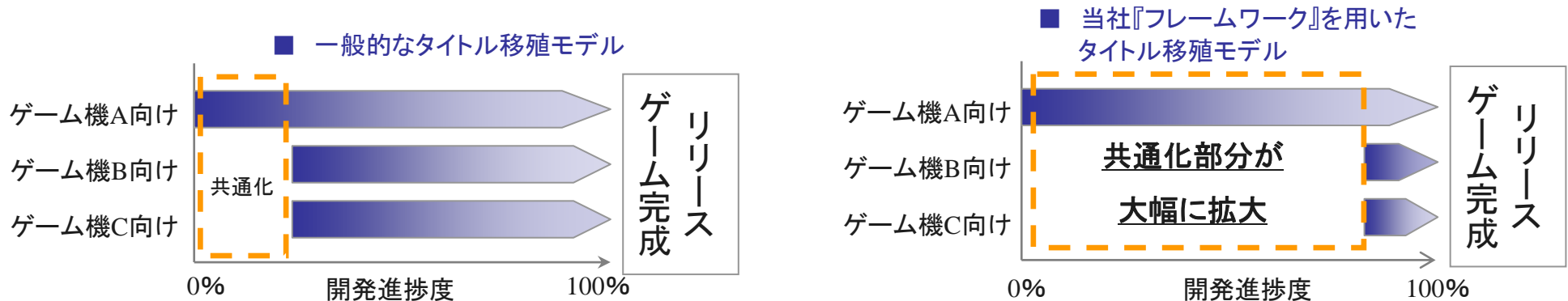
	2005年4月～2006年3月		2006年4月～2007年3月		※ 販売金額ベース
	当社順位	シェア	当社順位	シェア	※ 出典: The NPD Group
北米	16位	1.90%	14位	2.18%	※ 出典: ELSPA and Based on ELSPA
欧州(英国)	15位	1.58%	14位	2.17%	

3-2. 最先端の開発環境

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

- 『MT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

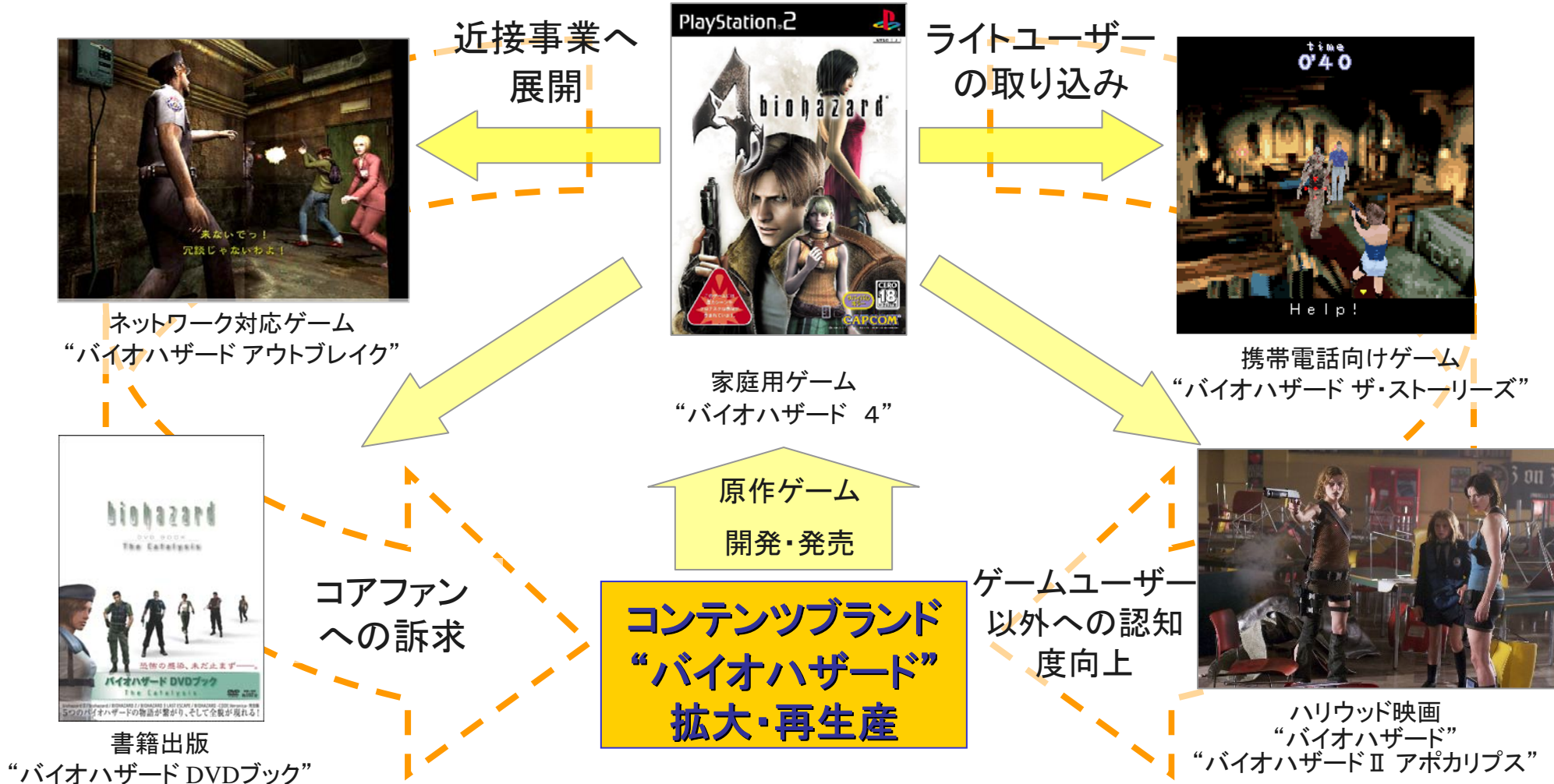


その他のメリットとしては・・・

- ・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



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
株価は昨年同時期より66%上昇しています。



Copyright (C) 2007 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。

■ 携帯機を含む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（6月12日時点）

会社名	時価総額	株価		騰落率 %
	2007/6/12 億円	2006/6/12 円	2007/6/12 円	
任天堂	59,005	18,230	41,650	128%
カプコン	1,351	1,305	2,170	66%
アトラス	89	475	642	35%
スクウェア・エニックス	3,350	2,390	3,020	26%
バンダイナムコ	5,138	1,568	1,972	26%
テクモ	272	885	1,095	24%
日経平均	-	14,833	17,760	20%
コナミ	4,177	2,520	2,910	15%
コーエー	1,334	1,993	1,944	-2%
セガサミー	6,372	4,290	2,250	-48%

ゲーム機の移行に成功を
収めた企業株価が大きく伸張

任天堂：Nintendo DS、
Wiiの成功

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

IR活動・教育支援活動

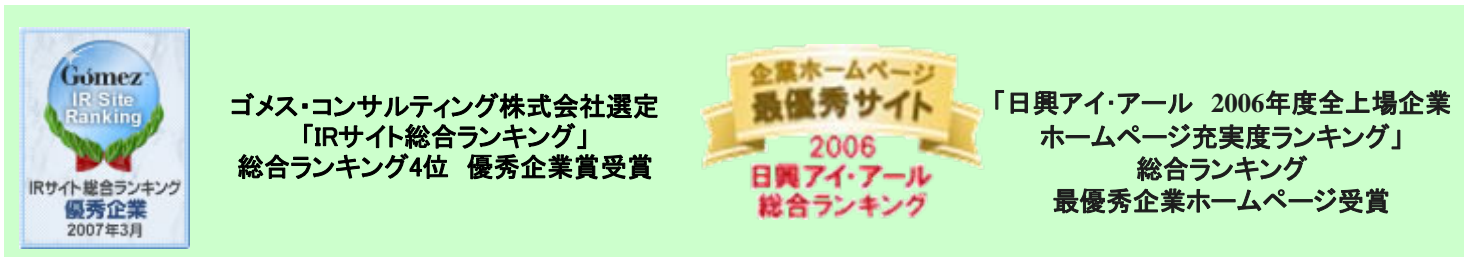


5-1. IR活動について

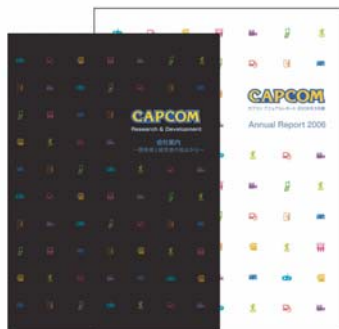
当社では投資家の皆様に豊富な資料を提供するとともに、積極的なIR活動を推進しております。

■ 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配布資料は、即時にHP上で開示し、情報格差の是正に努めています。
- ・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。



■ 日経アニュアルリポートアワードに入賞いたしました。



- ・110社を超える日本企業が参加する権威あるコンテストにおいて当社アニュアルレポートが入賞いたしました。

経営トップが語る具体的で明確な企業戦略や、各主要分野毎に市場傾向・前期実績・今期予想を配当方針や、写真を多用した分かりやすい冊子づくりが、高い評価を受けております。

※本日資料として同封しておりますので、是非ご活用ください。

5-2. IR活動について

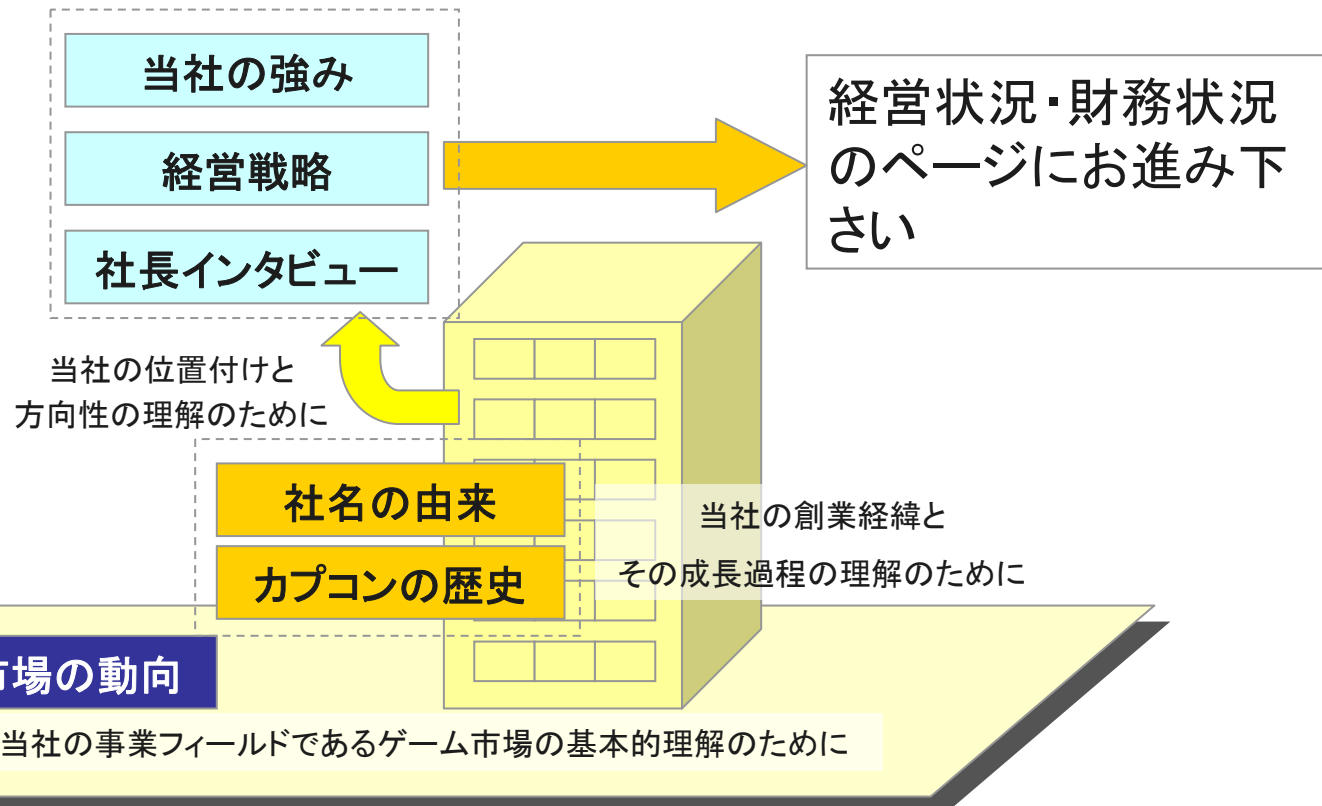
IRホームページでは、個人投資家の皆様に特化したカプコンを深くご理解いただけるコンテンツを用意しています。

■ 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. CSR(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い昨今、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。
- ・ 小学校、中学校を中心に55校、306人を受け入れ(2007年5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

大阪府中央区平野町 三丁目1番3号

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

E-mail : ir@capcom.co.jp

5-4. CSR(社会教育活動)について

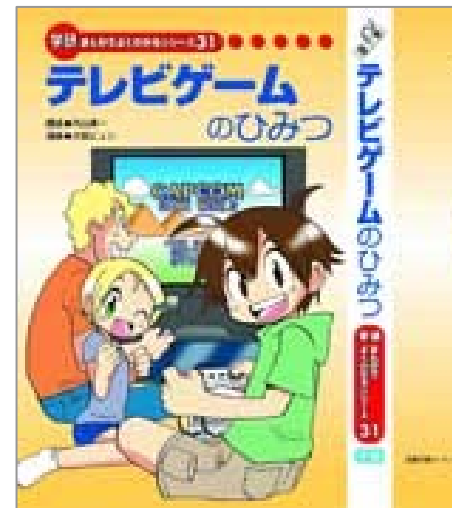
テレビゲームに関する正しい知識の啓蒙のため、業界として初めて、学研と学習教材を発刊いたしました。

■株式会社学習研究社の協力のもと、『テレビゲームのひみつ』を発刊いたしました。

- ・全国約24,000の小学校と約2,700の公立図書館に寄贈しました。
- ・保護者の皆様にもご参考いただける下記のような内容を掲載しております。

- ・ゲームクリエイターの仕事内容
- ・ゲーム制作のプロセス
- ・テレビゲームとの付き合い方
- ・ゲーム産業の経済的競争力 等

※資料一式として同封しておりますので、是非ご高覧ください。



■今後も、出前授業や講師派遣など、CSR活動に積極的に努めてまいります。

財務情報



6-1. 財務情報

(単位:百万円)	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3(計画)
売上高	65,895	70,253	74,542	78,000
営業利益	7,752	6,580	9,602	10,000
経常利益	7,399	7,016	10,600	11,000
当期純利益	3,622	6,941	5,852	6,200
一株あたり利益(円)	63.4	125.2	107.5	109.82
一株あたり配当金(円)	20.0	20.0	30.0	30.0
ROE (%)	11.3	19.3	13.8	13.7

■ 1株当たり予想当期純利益 109円82銭

■ 配当 中間15円、期末15円の年間30円の予定

6-2. 主要経営指数(2006/3 2007/3 実績、2008/3計画)

●経営成績

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
売上高	70,253	74,542	106.1%	78,000
売上総利益	22,315	26,382	118.2%	29,000
利益率	31.8%	35.4%	-	37.2%
販売管理費	15,735	16,779	106.6%	19,000
営業利益	6,580	9,602	145.9%	10,000
利益率	9.4%	12.9%	-	12.8%
経常利益	7,016	10,600	151.1%	11,000
利益率	10.0%	14.2%	-	14.1%
当期純利益	6,941	5,852	84.3%	6,200
利益率	9.9%	7.9%	-	7.9%

●セグメント別売上<事業種別>

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
コンシューマ用ゲームソフト	42,718	43,813	102.6%	41,200
アミューズメント施設運営	11,568	13,043	112.8%	15,800
業務用機器販売	6,956	8,021	115.3%	9,200
コンテンツエキスパンション	5,742	7,102	123.7%	9,000
その他	3,268	2,561	78.4%	2,800
合計	70,253	74,542	106.1%	78,000

●セグメント別売上<所在地別>

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
日本	48,683	50,074	102.9%	53,300
北米	11,748	15,450	131.5%	16,100
欧州	9,105	8,090	88.9%	8,100
その他	717	927	129.3%	500
合計	70,253	74,542	106.1%	78,000

●広告宣伝

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
単体	2,933	2,901	98.9%	3,200
連結	5,602	5,516	98.5%	5,400

●アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3
連結	30	30	33	38

●設備投資

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
単体	1,422	3,594	252.7%	3,600
連結	1,512	3,804	251.6%	3,700

●減価償却費

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
単体	1,438	2,217	154.2%	2,900
連結	1,936	2,774	143.3%	3,300

●従業員数

(単位:人)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
単体	1,028	1,196	116.3%	1,346
連結	1,212	1,320	108.9%	1,490

●開発投資額

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	%	2008/3
開発投資額	12,288	13,068	106.3%	16,500
内 研究開発費	1,864	1,828	98.1%	2,500

●ソフト出荷本数

(単位:千本)

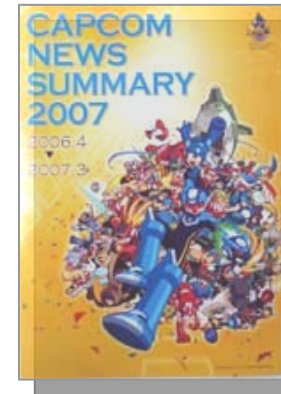
		2005/3	2006/3	2007/3	2008/3 Plan
Playstation 2	タイトル数	40	51	46	23
	計	7,300	7,930	4,100	1,800
Playstation 3	タイトル数				5
	計				1,200
PSP	タイトル数	1	15	20	14
	計	150	1,600	2,700	1,800
Game Cube	タイトル数	5	2	1	
	計	2,000	800	300	
Wii	タイトル数			3	6
	計			100	2,200
Game Boy	タイトル数	7	2	1	
	計	3,400	1,500	500	
NintendoDS	タイトル数		4	14	14
	計		950	1,700	2,500
Xbox	タイトル数	7	12	2	
	計	250	580	100	
Xbox360	タイトル数		1	3	6
	計		5	2,700	2,000
PCその他	タイトル数	11	1	0	6
	計	400	35	0	500
合計	タイトル数	71	88	90	74
	計	13,500	13,400	12,200	12,000

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。

■ 『カプコン ニュースサマリー 2007』

- ・2006年4月～2007年3月までに新聞や雑誌等に掲載された、当社に関連する記事をまとめております。



■ 『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、①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、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦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

「デビル メイ クライ 3」

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED./ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko/ATLUS

パチスロ機「デビル メイ クライ 3」

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED./ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko/ATLUS ©Sammy ©RODEO

映画「バイオハザードⅡ アポカリプス」

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



CAPCOM