



株式会社カプコン(東証・大証一部:9697)

取締役 常務執行役員 CFO 阿部 和彦

2009年7月11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事業 (P.7)

カプコンの強み (P.16)

財務情報 (P.20)


IR活動・教育支援活動 (P.22)

株式会社カプコン 会社概要



1-1. 会社概要

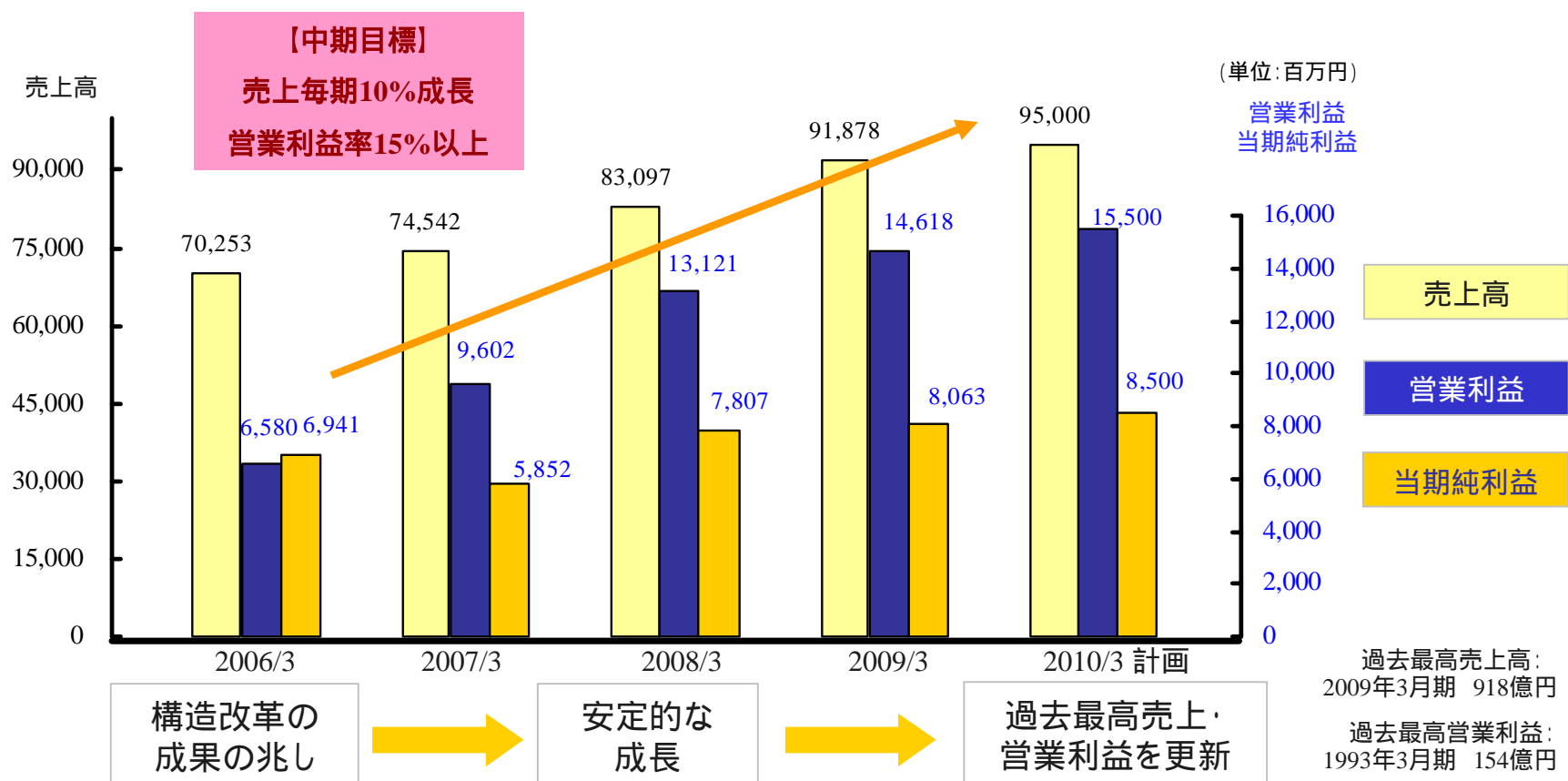
カプコンは、家庭用ゲームに強みをもつ、
業界を代表するコンテンツメーカーです

会社名	株式会社カプコン 
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1,455名、連結1,813名(2009年3月31日現在)
資本金	330億39百万円(2009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	67,394,568株(2009年3月31日現在)

1-2. 近年の業績推移

構造改革以降、着実な成長を重ねており、
今期は過去最高業績を計画しています

カプコン 連結業績推移



1-3. コンテンツ産業の拡大

コンテンツ(ゲーム、アニメ、映像、音楽等)市場は高成長産業であり、
国家を支える重要産業として位置づけられています

今後も成長が期待される産業として、各国が施策を講じています

- ・ 2005年から2008年の3年間で約20%の成長を達成し、今後も拡大が期待されています
- ・ 日本を始め、米国や英国でコンテンツ産業の振興を目指した法律が制定され、世界各国で競争力強化が図られています

世界のコンテンツ産業市場規模の推移

(単位:兆円)



出典: 「PCW (Global Entertainment & Media Outlook 2007-2011)」

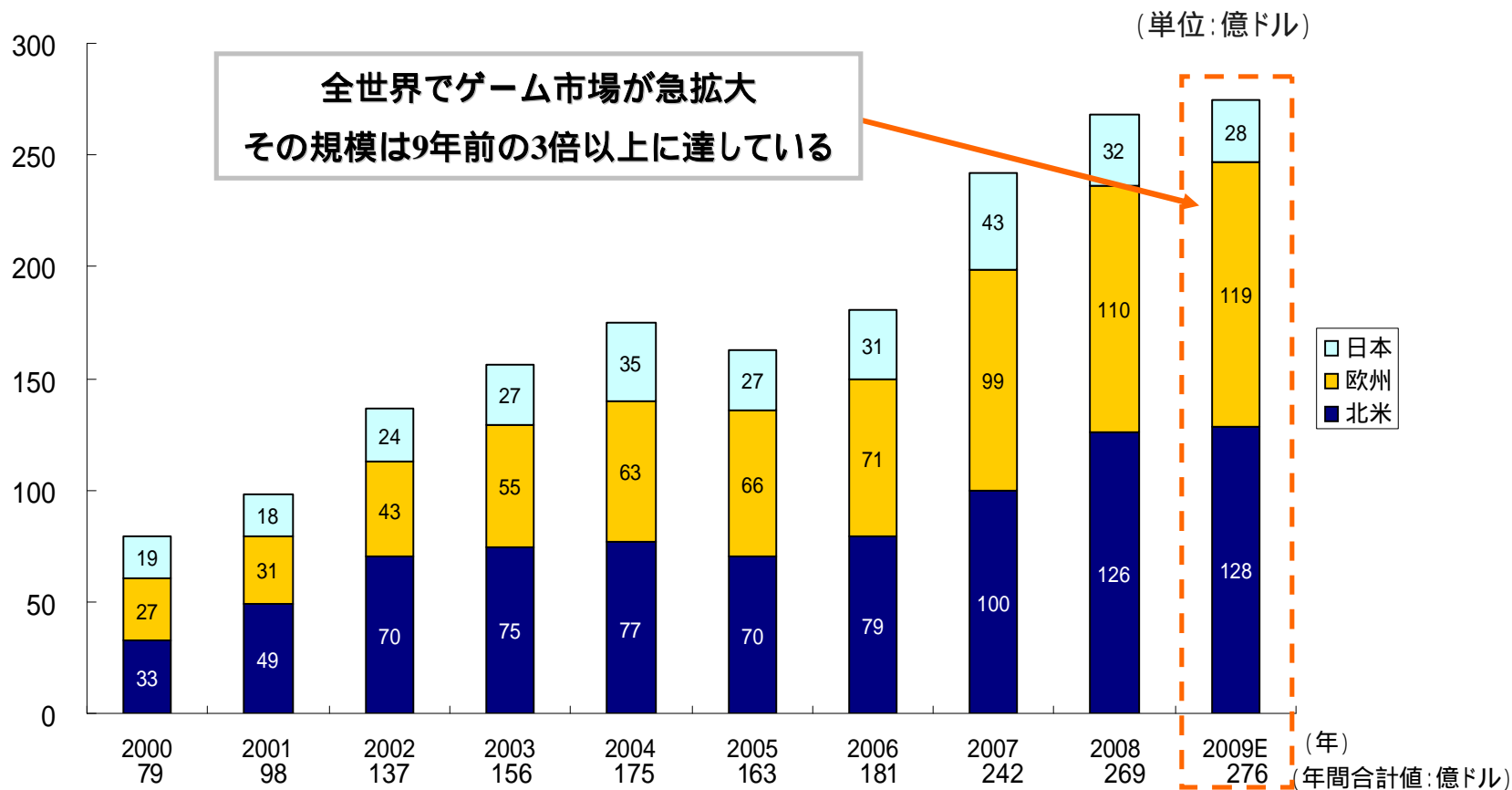
日本のコンテンツ産業市場規模 (2008年) は世界2位

- ・ 日本国内での市場規模は約14兆円 (参考:自動車産業 約20兆円)
- ・ 毎年9月～10月には、ゲームを中心とした大規模なコンテンツ・フェスティバルが開催され、「クール・ジャパン」と称される日本の魅力・才能・商品を海外に発信しています

1-4. ゲーム市場の推移

家庭用ゲーム市場は全世界で確立された産業であり、
今後も成長が期待されています

ゲームソフト市場規模推移



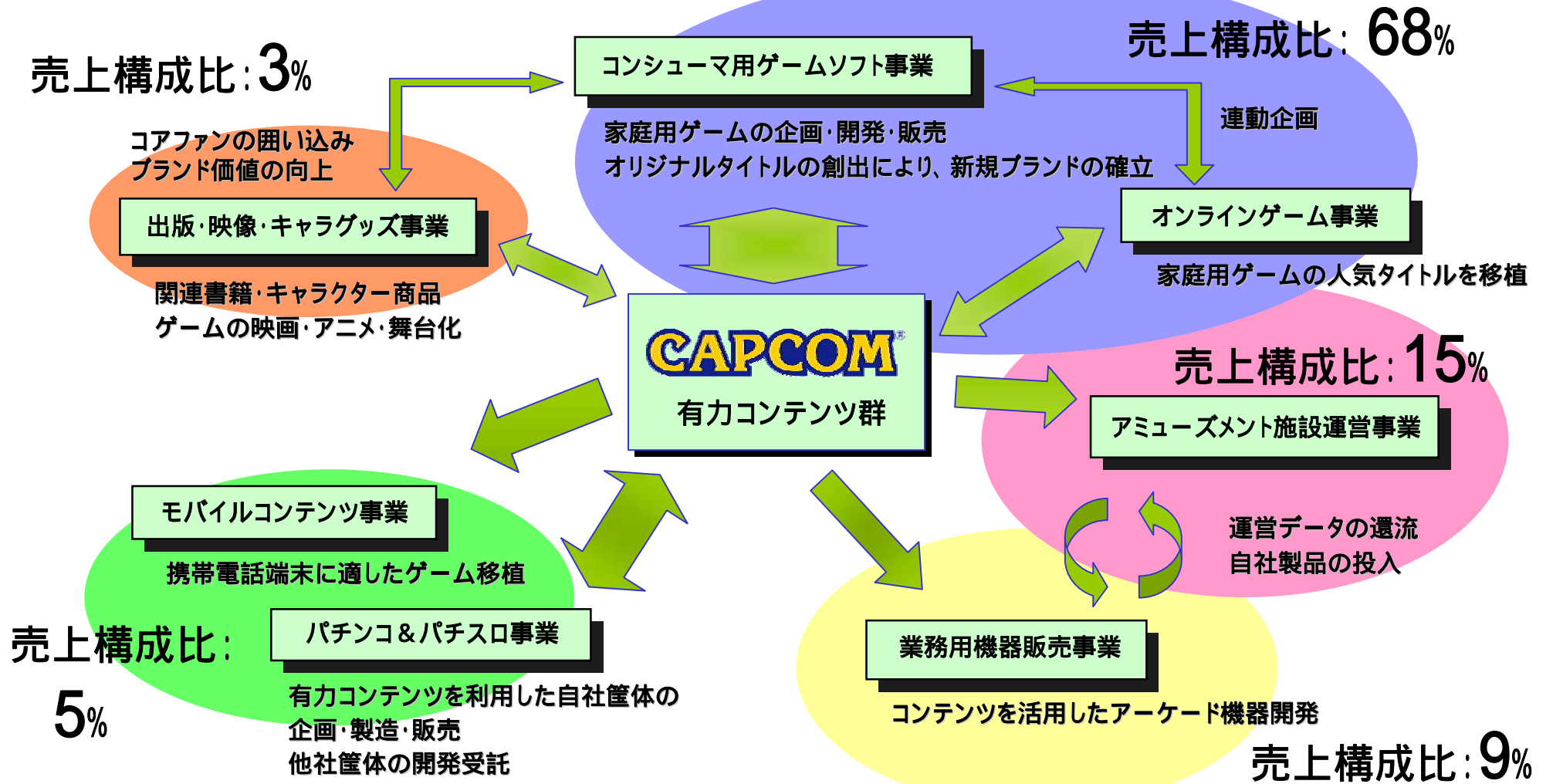
E: 推定 出所: International Development Group

カプコンが展開する事業



2-1. 当社の事業展開

ゲームコンテンツを核に、近接事業へと幅広く事業を展開



2-2. コンシューマ用ゲームソフト事業

当社の収益の源泉であり、高い競争力を有しています

世界有数のゲーム開発力・技術力

- ・当社オリジナルの人気ゲームタイトルを多数保有
- ・それぞれが世界中のゲームファンに支持される、一大ブランドとなっています



“バイオハザード”全56作
全世界累計 4,000万本



“デビルメイクライ”全11作
全世界累計 1,000万本



“モンスターハンター”全11作
全世界累計 850万本



“逆転裁判”全12作
全世界累計 320万本



“ストリートファイター”全62作
全世界累計 2,700万本

(2009年3月末日時点)

- ・現在、日本のPSPをもつユーザーの4人に一人が遊んでいる大ヒットゲーム『モンスターハンター』は、カプコンのタイトルです



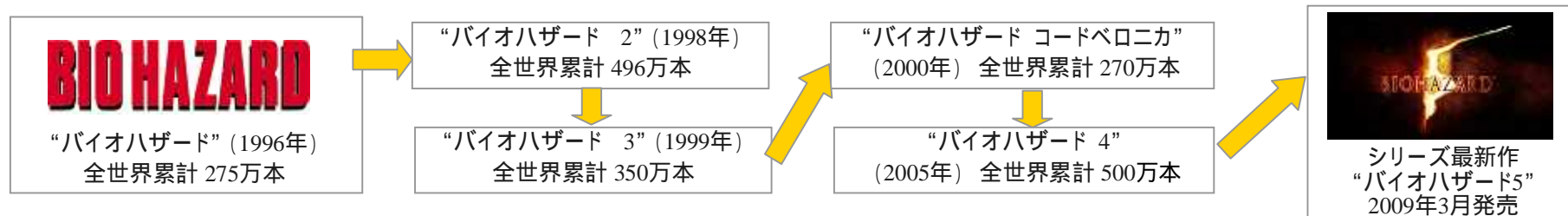
- ・PSP用ゲーム 『モンスターハンターポータブル 2nd G』
- ・出荷本数は累計340万本を突破し、2008年度の国内販売本数第1位となりました (2009年5月末時点)

2-3. コンシューマ用ゲームソフト事業

ヒットビジネスでありながら、長期・安定的に
収益をあげる仕組みを構築しています

人気タイトル続編による収益安定化

- ・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による収益拡大

- ・有力なタイトルは、複数のゲーム機に移植して発売します
- ・ゲーム機普及率の壁を乗り越え、最大多数のユーザーを獲得します



『バイオハザード5』での展開例
左から、プレイステーション3版、Xbox 360版
合計500万本出荷(2009年5月末時点)
PC版は今期発売予定

2-4. コンシューマ用ゲームソフト事業

当社のゲームソフトの質については、ユーザーや業界団体から
きわめて高い評価を頂いています

「日本ゲーム大賞2008」において、メーカー最多の5作品受賞

年間作品部門



大賞

『モンスターハンターポータブル 2nd G』



優秀賞

『デビルメイクライ4』

Future部門



『バイオハザード5』、『モンスターハンター3(トライ)』、『逆転検事』

昨年度は、国内トップとなる3本のダブルミリオンタイトルを輩出

・バイオハザード5

主力地域: 海外 総出荷本数: 500万本

・ストリートファイター

主力地域: 海外 総出荷本数: 250万本

・モンスターハンターポータブル 2nd G

主力地域: 国内 総出荷本数: 340万本

(2009年5月末日時点)

2-5. コンシューマ用ゲームソフト事業

昨年度は特に日本市場で成功を収め
市場シェア、順位ともに向上しました

日本市場シェア 各社比較 (2008年)

(単位:百万円)

メーカー	販売金額	シェア	シェア増減
1. 任天堂	95,000	28.9%	0.5%
2. バンダイナムコゲームス	47,000	14.2%	3.6%
3. コナミ	29,000	8.7%	1.3%
4. カプコン	24,000	7.3%	0.3%
5. スクウェア・エニックス	20,000	6.1%	-4.4%
6. セガ	15,000	4.6%	0.4%
7. ポケモン	15,000	4.6%	1.1%
8. ソニー	9,000	2.8%	0.0%
9. コーエー	9,000	2.7%	-0.5%
10. レベルファイブ	6,000	1.7%	-
その他	-	18.4%	-1.1%
合計	-	100.0%	-

カプコンはシェア・順位
ともに向上
2007年:5位(7.0%)

出所:エンターブレイン

2-6. アミューズメント関連事業

全国でアミューズメント施設「プラサカブコン」を運営し、また、施設で使用する業務用ゲーム機器を開発・販売しています

アミューズメント施設運営事業

- ・ショッピングセンター内店舗をメインに、全国各地で40店舗を展開しています（2009年3月末時点）
- ・ファミリー客層に特化した運営に強みを持ち、市況が落ち込む中でも収益を維持しています
- ・コスト削減により、安定した収益の確保を目指します

当社運営店舗実例



「プラサカブコン 稲沢店」



「プラサカブコン 大曲店」

業務用機器販売事業

- ・アミューズメント施設で使用する様々な業務用ゲーム機器を開発・販売しています
- ・特にコアゲーマー向けのビデオゲーム機や、ファミリー向けのメダルゲーム機に強みがあります

業務用ゲーム機実例



メダルゲーム機「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー」

2-7. コンテンツの横展開を担う事業(1)

遊技機への当社コンテンツ提供と、携帯電話向けゲームの
配信を行なっています

パチンコ&パチスロ事業

- ・当社有力コンテンツを用いたパチスロ機の開発・製造および、大手パチンコ・パチスロメーカー向けの映像ソフトウェア等の供給を行っています
- ・これまでに、「鬼武者」「デビルメイクライ」「バイオハザード」「ストリートファイター」などを展開しています

モバイルコンテンツ事業

- ・iPhone(アイフォン)など多様化する携帯電話に対応したゲームを開発・配信しています
- ・主に日本と北米にて事業展開しており、手軽に遊べる多彩なゲームを供給しています

当社が販売する遊技機



パチスロ機
「ヴァンパイア」

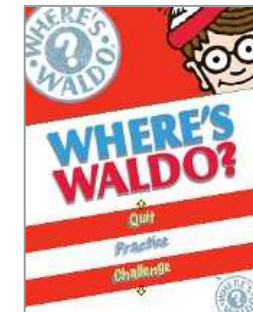


パチスロ機
「春麗にまかせチャイナ」

モバイルコンテンツゲーム



「逆転裁判 4」



「Where's Waldo?」

2-8. コンテンツの横展開を担う事業(2)

当社のゲームは、宝塚歌劇団でも舞台化されるなどの人気を誇り、
ゲームの知名度を飛躍的に高めています

映画・映像事業

- ・ハリウッドの映画会社と提携し
当社ゲームコンテンツを映画展開しています
- ・映画としても人気のある『バイオハザード』は
これまでに4作品が映画公開されています
- ・また、昨年度は宝塚歌劇団にて『逆転裁判』を
舞台化し、2009年8月には続編の公演も
決定しています
- ・戦国ブームの火付け役となった『戦国BASARA』は
テレビアニメ化もされました

展開作品一例



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」



CG映画
「バイオハザード デジエネレーション」



舞台「逆転裁判-蘇る真実-」



TVアニメ「戦国BASARA」

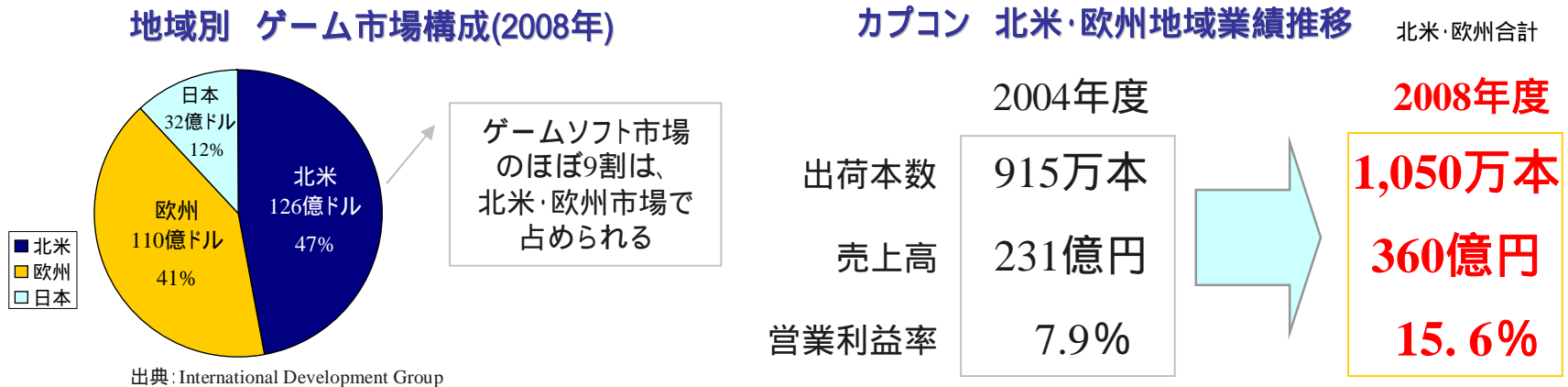
カプコンの強み



3-1. 海外展開力の高いポテンシャル

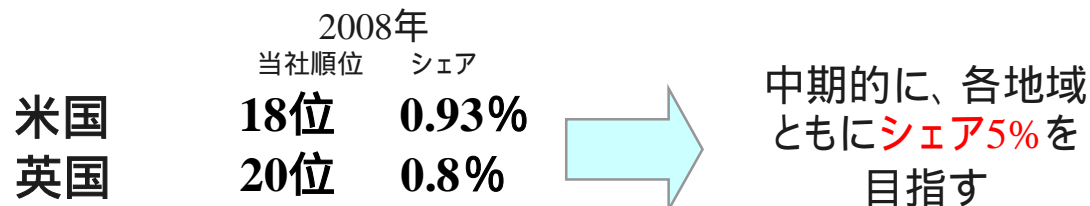
ゲーム市場での一層の成長を実現するために、
海外地域における事業拡大を加速しています

最大市場である北米・欧州地域での成功



更なるシェア拡大のための取り組み

- ・現地の開発スタジオと提携し、海外嗜好のゲームを開発(今期投入)
- ・北米地域同様に、欧州でも直販体制を推進中



販売金額ベース

出典: The NPD Group / Retail Tracking Service

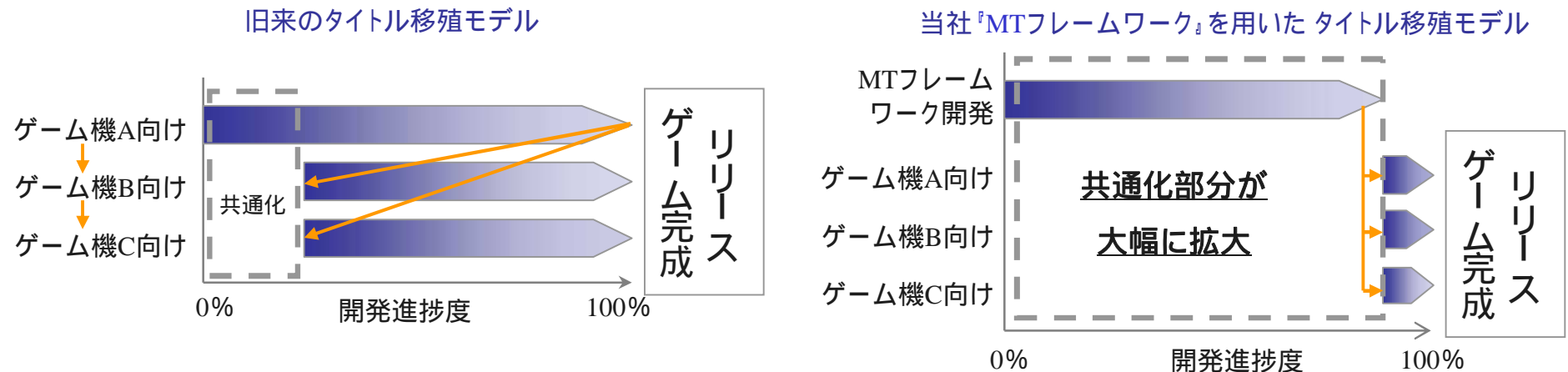
出典: compiled by Chart Track, Copyright ELSPA(UK)Ltd."

3-2. 最先端の開発環境

新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』を開発しました

ゲーム機3機種向けの開発工程を共通化することに成功しました

- ・移植費用を削減することで、開発費の上昇を抑制できます
- ・マルチプラットフォーム戦略では、日本メーカートップの成果を上げています

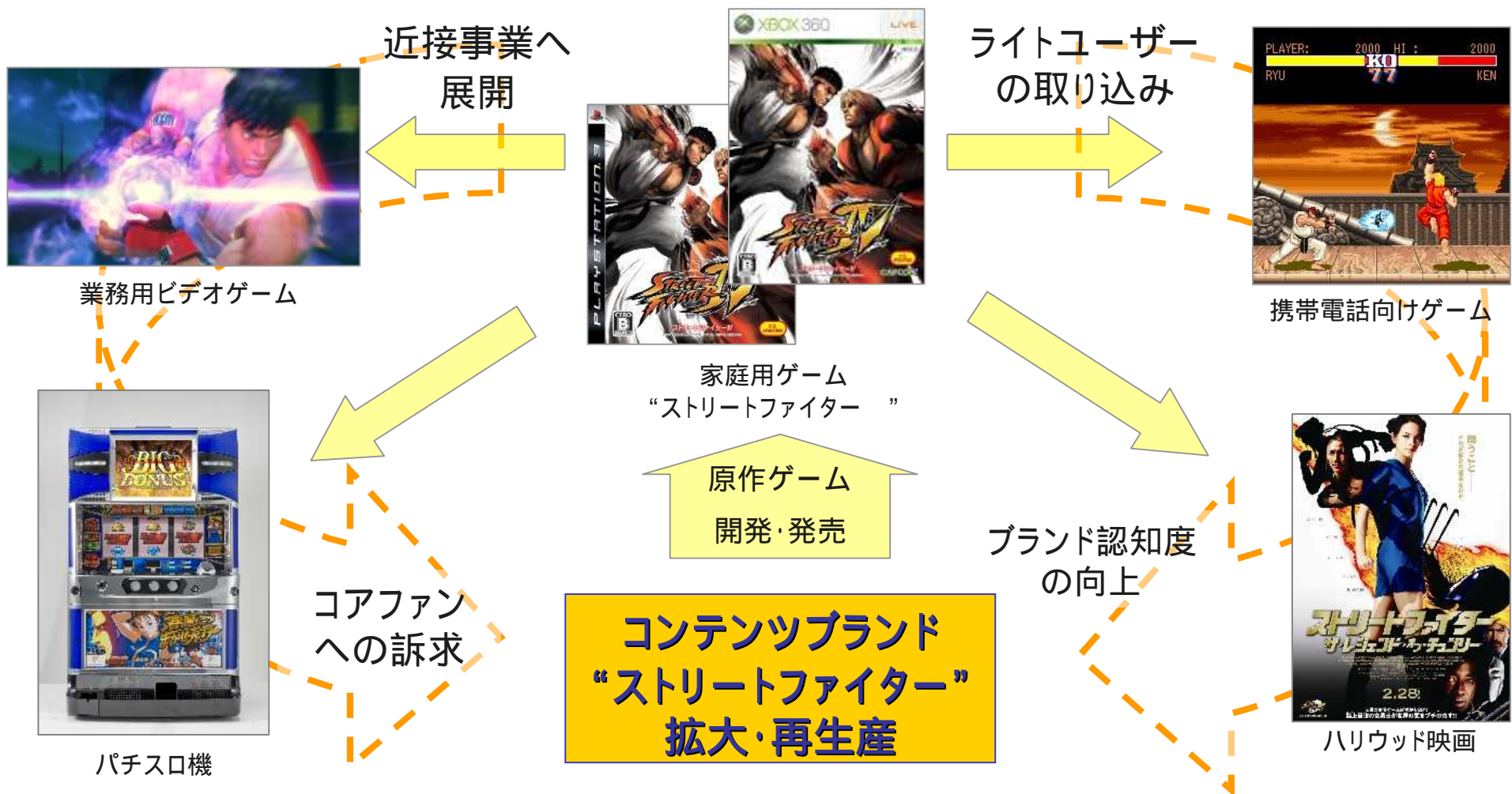


その他のメリットとしては…

- ・Xbox 360・PS3・PCの同時発売が可能(広告宣伝費の削減)
- ・開発手法の共通化により、全社的な技術水準が底上げ

3-3. ワンコンテンツ・マルチユース戦略

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



財務情報



4-1. 財務情報

(単位:百万円)	2007/3	2008/3	2009/3	2010/3(計画)
売上高	74,542	83,097	91,878	95,000
営業利益	9,602	13,121	14,618	15,500
経常利益	10,600	12,267	13,808	14,700
当期純利益	5,852	7,807	8,063	8,500
一株あたり利益(円)	107.52	132.90	130.98	137.48
一株あたり配当金(円)	30.0	30.0	35.0	35.0
ROE (%)	13.8	15.8	14.3	-

1株あたり予想当期純利益 137円48銭

配当は、普通配当を5円増額し、年間35円を予定

IR活動・教育支援活動



5-1. IR活動について

当社は積極的なIR活動を推進しており、
投資家の皆様に豊富な資料を提供しています

「日経アニュアルレポートアワード2008」に入賞しました



- ・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、各主要分野毎に市場傾向・実績・予想を分かりやすく解説した冊子づくりが
高い評価を受けています

ゴメスインターネットIR総合ランキングで第1位を獲得しました

- ・ホームページでのタイムリーな情報開示を目指しています
- ・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、
即時にホームページ上で開示し、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活動は、各調査機関から高い評価をいただいています



ゴメス・コンサルティング株式会社
「IRサイト総合ランキング」
総合ランキング第1位



日興アイ・アール
「2008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 第4位

5-2. IR活動について

個人投資家の皆様への充実した情報開示を実現すべく、
JIS規格に準拠したIRホームページを運用しています

- ・ 当社IRホームページでは、皆様の投資判断に必要とする情報を即座に得られるように、使いやすいホームページ作りに努めています

個人投資家向けページを充実
個人投資家の皆様に当社を
深く理解していただく為の
特設ページです

資料請求フォームの設置

アニュアルレポートやニュー
スサマリーなどの資料を簡
単にご請求いただけるペ
ージをご用意しています



利便性の向上

高齢者への配慮として、音声
読み上げソフトへの対応や、
文字サイズの変更ボタンを設
置しています

株式会社カプコン IRサイト

<http://ir.capcom.co.jp/>

5-3. CSR(教育支援活動)について

ゲームメーカーの社会的責任として、学生に対する 教育支援活動を行っています

- ・ 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、昨今、業界や会社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102校、561人を受け入れ(2009年3月末現在)



ゲーム開発過程に関する講義風景



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 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、学習教材の発刊や
出前授業の実施など積極的に行なっています

株式会社学習研究社と協力し、『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となる、ゲームに関する様々な情報を掲載しています



独自開発のプログラムによる『出前授業』を実施

- ・全国各地の小・中学校の要請に基づき、独自開発のプログラムを活用した出前授業を実施しています
- ・カプコンの社員が教育現場に出向き、ゲーム制作時の苦労や喜び、レーティング制度などについて学ぶ授業を行っています



千葉県での出前授業風景

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。

「Where's Waldo?」

©2009 Entertainment Rights Distribution Limited. All rights reserved.

「Are You Smarter Than A 5th Grader?」

Game Code © 2008 Capcom Interactive, Inc. All rights reserved. Produced under license from Fox Broadcasting Co. Are You Smarter Than A 5th Grader? TM and © 2008 JMBP, Inc. All rights reserved.

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」

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

映画「バイオハザード: Degeneration」

© 2008 カプコン/バイオハザードCG製作委員会

TVアニメ「戦国BASARA」

© CAPCOM/TEAM BASARA

舞台「逆転裁判-蘇る真実-」

©宝塚歌劇団