
2006年3月期中間決算説明会
COMPANY PROFILE
November-2005

株式会社カプコン

2005年11月25日

November 25, 2005

CAPCOM®

将来の見通しに関する注意事項

Disclaimer Regarding Forward-looking Statements

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。

Management strategies, plans, projections and other statements excluding historical facts in these presentation materials are forecasts. Please note that the above business projections are based on the information that is available at the time of the Mid-Term Financial Result and certain assumptions that serve as the basis of rational judgments. Actual performance may vary substantially from these projections due to various contributing factors to the future.

Additionally, changes in market environments, such as the diversification of user needs, may drastically affect the performance of this industry in which our company operates.

Factors contributing to performance fluctuations include but are not limited to: (1) the presence or absence of strong-selling titles and the number of units sold in the home video game software business which accounts for not less than 50% of our total sales; (2) the progress of home video game software development; (3) the proliferation of home video game consoles; (4) sales in overseas markets; (5) trends in stock prices and foreign exchange; (6) cooperation with other companies in development, sales, and operations; and (7) changes in market environments.

< 目次 Contents >

- | | |
|---|-------|
| 1 . 中間連結損益計算書
Mid-Term Consolidated Statements of Income | … P3 |
| 2 . 中間連結貸借対照表
Mid-Term Consolidated Balance Sheets | … P12 |
| 3 . 中間連結キャッシュ・フロー計算書
Mid-Term Consolidated Statements of Cash Flow | … P16 |
| 4 . セグメント別概況および今後の戦略
Segment Overview and Strategy | … P18 |
| 5 . Data File | … P33 |

1 . 2006年3月期中間連結損益計算書

Mid-Term Consolidated Statements of Income

From April 1, 2005 to September 30, 2005

2006年3月期 中間決算概況

Overview of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	増減 Difference
売上高 Net Sales	28,537	27,801	-736
営業利益 Operating Income	1,778	666	-1,112
経常利益 Ordinary Income	1,486	907	-579
中間純利益 Net Income	543	3,124	2,581

前年同期比では、売上高、営業利益および経常利益が下回るものの、中間純利益は上回る。

In comparison with the same period of the previous year, results of Net Income was increased, whereas the same of Net Sales, Operating Income and Ordinary Income decreased.

2006年3月期 中間決算概況

Overview of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/9Plan	2005/9	増減 Difference
売上高	Net Sales	26,500	27,801	1,301
営業利益	Operating Income	850	666	-184
経常利益	Ordinary Income	700	907	207
中間純利益	Net Income	200	3,124	2,924

計画比では、営業利益は若干下回るものの、売上高、経常利益および中間純利益は計画を上回る。

On the other hand, in comparison with the company budgeted plans, results of Net Sales, Ordinary Income and Net Income exceeded expectations, whereas the same of Operating Income was slightly below expectation.

2006年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	増減 Difference
売上高 Net Sales	28,537	27,801	-736

コンシューマ用ゲームソフト事業

Home Video Game Business

- ・国内外で、大型タイトルの発売がなかった

No introduction of major titles that would have led sales in domestic and overseas markets.

業務用機器販売事業

Arcade Game Sales Business

- ・ビデオゲームおよびメダルゲーム機の好調な販売

Steady sales of Video Games and Medal Games

コンテンツエキスパンション事業

Contents Expansion Business

- ・パチスロ機向け液晶表示基板「鬼武者3」の順調なリピートおよび携帯電話向けゲーム配信の拡大

“Onimusha 3”, an LCD device designed for Pachislo machines has been a growth engine since the previous term and the distribution of games to cellular phones also experienced a healthy growth.

2006年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2004/9	2005/9	増減 Difference
コンシューマ用 ゲームソフト	Home Video Games	17,387	14,373	-3,014
アミューズメント施設運営	Arcade Operations	5,582	5,642	60
業務用機器販売	Arcade Games	2,973	4,387	1,414
コンテンツエキスパンション	Contents Expansion	1,501	2,210	709
その他	Others	1,093	1,187	94
合計	Total	28,537	27,801	-736

詳細は、「セグメント別概況および今後の戦略」に記載

Detailed results are explained in the section of “Segment Overview and Strategy”

2006年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	増減 Difference
営業利益 Operating Income	1,778	666	-1,112

(単位:百万円 Millions of yen)

		2004/9	2005/9	増減 Difference
日本 Japan	売上高 Net Sales	17,500	19,822	2,322
	営業利益 Operating Income	2,322	2,465	143
	営業利益率 Operating Margin	13.3%	12.4%	-0.9%

コンテンツエキスパンション事業の拡大

Expansion of Contents Expansion Business

業務用機器販売事業における原価率の上昇(商品構成の変化)

Increment of COGS of Arcade Game Sales Business

2006年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	増減 Difference
営業利益 Operating Income	1,778	666	-1,112

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	増減 Difference	
北米 North America	売上高 Net Sales	7,522	4,670	-2,852
	営業利益 Operating Income	654	-161	-815
	営業利益率 Operating Margin	8.7%	-3.4%	-12.1%

大型ソフトの不在

No introduction of major titles that would have led sales in the market.

2006年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	増減 Difference
営業利益 Operating Income	1,778	666	-1,112

(単位:百万円 Millions of yen)

		2004/9	2005/9	増減 Difference
欧州 Europe	売上高 Net Sales	3,386	3,179	-207
	営業利益 Operating Income	-68	-577	-509
	営業利益率 Operating Margin	-2.0%	-18.2%	-16.2%

欧州での開発タイトル推進に伴うにおける開発費の先行投資

Advanced investment of R&D in developing titles for the North American and European markets was expressed out for the 1st half ended September 30, 2005.

2006年3月期 中間決算概況のポイント

Summary of Mid-Term Financial Results ended September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	増減 Difference
中間純利益 Net Income	543	3,124	2,581

法人税等調整額・・・ 2,536百万円 Corporate Tax Adjustments・・・(2,536) million yen

・ステイタス特別清算の終結 Dissolution of our subsidiary company Status Co., Ltd. was completed.

・単体の繰越欠損金が増加 Increase loss carried forward in Capcom Japan

・繰延税金資産に係る評価性引当金を見直した結果、法人税等調整額を計上
(中期計画等をベースに回収可能性を検討)

We reviewed the valuation reserve for the deferred tax assets and posted the corporate tax adjustments.
(Based on current analysis of the possibility of collecting the base reserves in our Mid-Term Plans)

・期初計画は「法人税等調整額」を利益に対応する形で計上する前提であったため、
通期見通しも89億円に修正

Net Income for Fiscal Year ending March 31, 2006 will be also protected upward from 3,900 million yen to 8,900 million yen as an increase of 5,000 million yen.

2 . 2006年3月期中間連結貸借対照表

Mid-term Consolidated Balance Sheets as of September 30, 2005

2006年3月期 中間貸借対照表

Mid-term Balance Sheets as of September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/3	2005/9	増減 Difference
流動資産	Current assets	78,884	62,313	-16,571
固定資産	Fixed assets	27,476	29,745	2,269
資産合計	Total assets	106,361	92,058	-14,303
流動負債	Current liabilities	31,344	14,124	-17,220
固定負債	Long-term liabilities	42,525	42,273	-252
負債合計	Total liabilities	73,869	56,397	-17,472
資本合計	Total shareholders' equity	32,491	35,660	3,169
負債および資本合計	Total liabilities and shareholders' equity	106,361	92,058	-14,303

2006年3月期 中間貸借対照表のポイント

Summary of Mid-term Balance Sheets as of September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/3	2005/9	増減 Difference
現金および預金	Cash and cash equivalents	43,538	33,667	-9,871
有価証券	Negotiable Securities	1,999	199	-1,800
受取手形および売掛金	Notes and accounts receivable	14,417	9,955	-4,462

(1) 現金および預金 Cash and cash equivalents

(2) 有価証券 Negotiable Securities

第3回無担保転換社債の償還に伴う減少

償還日:2005年9月30日 償還額:12,262百万円

Reduction of liability by redemption of convertible bonds on 2005/9/30 for payout of 12,262 million yen, hence cash & cash equivalents were largely reduced compared to the same period of the previous year.

(3) 受取手形および売掛金 Notes and accounts receivable

前年第4四半期販売の液晶表示基板、業務用機器および大型ソフトの売掛金回収に伴う減少

Decrease in accounts receivable due to collection of accounts receivable of arcade machine sales from Q4 of the previous year

2006年3月期 中間貸借対照表のポイント

Summary of Mid-term Balance Sheets as of September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2005/3	2005/9	増減 Difference
支払手形および買掛金 Notes and accounts payable	8,472	4,908	-3,564
1年以内償還予定の転換社債 Convertible bonds repayable within 1 year	12,262	-	-12,262

(1) 支払手形および買掛金 Notes and accounts payable

前年第4四半期購入の液晶表示基板および業務用機器の部材費用の支払に伴う減少

Accounts payable from Q4 of the previous year regarding the costs of Pachislo's LCD display parts and arcade machines were paid off and resulted in the decrease of our Notes and accounts payable amount compared to the previous year.

(2) 1年以内償還予定の転換社債 Current Short-Term Convertible Bonds

第3回無担保転換社債の償還に伴う減少

Reduction of liability by redemption of convertible bonds as compared to the same period of the previous year.

3 . 2006年3月期 中間連結キャッシュ・フロー計算書

Mid-term Consolidated Statements of Cash Flow

From April 1, 2005 to September 30, 2005

2006年3月期 中間キャッシュ・フロー計算書のポイント

Summary of Mid-term Statements of Cash Flow From April 1, 2005 to September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	増減 Difference
営業活動によるキャッシュ・フロー Cash flow from operating activities	1,194	2,091	897
投資活動によるキャッシュ・フロー Cash flow from investing activities	-972	-636	336
財務活動によるキャッシュ・フロー Cash flow from financing activities	-2,155	-13,864	-11,709

(1) 営業活動によるキャッシュ・フロー Cash flow from operating activities

税金等調整前中間純利益の増加、棚卸資産の減少

Increase of net profit before tax and decrease of Inventories compared to the same period of the previous year

(2) 投資活動によるキャッシュ・フロー Cash flow from investing activities

アミューズメント施設への投資 Investments in arcade operations

(3) 財務活動によるキャッシュ・フロー Cash flow from financing activities

転換社債の償還、借入金の返済および配当金の支払

Redemption of convertible bonds, repayment for borrowings, acquisition of treasury stock, and disbursement

4 . セグメント別概況および今後の戦略

Overview and Future Strategy by Business Segment

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

Overview of Home Video Games Business for 1st Half ended September 30, 2005

1. Xbox360向けタイトルを発表 Announcement of Xbox 360-compatible titles

- ・ バイオハザード5・・・次世代機マルチプラットフォーム対応
Resident Evil 5・・・for multiple generation multi-platforms
- ・ デッドライジング・・・オリジナルタイトル
Dead Rising・・・Original new title

2. PS3向けタイトルを発表 Announcement of PS3-compatible game titles

- ・ バイオハザード5・・・次世代機マルチプラットフォーム対応
Resident Evil 5・・・for multiple next generation platforms
- ・ デビルメイクライ4・・・大ヒットタイトル最新作
Devil May Cry 4・・・the latest title of our hit franchise



バイオハザード5 Resident Evil 5

3. 昨年に続き、CESA GAME AWARDSで多数受賞

A followup to the previous year's achievements; Received numerous CESA GAME AWARDS recognitions

- ・ バイオハザード4 (GC) 優秀賞 Resident Evil 4 (GC): Award of Excellence
- ・ 大神 (PS2) FUTURE賞 Okami (PS2): Future Award
- ・ モンスターハンター2 (PS2) FUTURE賞 Monster Hunter 2 (PS2) : Future Award

4. 他社との連携による製品ラインナップの拡大 Expansion our product line-up together with other companies

- ・ ダークウォッチ (米国 High Moon Studios社開発) “Darkwatch” developed by High Moon studios
- ・ ウィズアウト・ウォーニング (英国 CIRCLE Studio社 開発) “Without Warning” developed by Circle Studio

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

Overview of Home Video Games Business for 1st Half ended September 30, 2005

上期 コンシューマ用ゲームソフト事業 Home Video Games Business for 1st Half ended September 30, 2005

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2003/9	2004/9	2005/9	増減 Difference
売上 Net Sales	13,409	17,387	14,373	-3,014
営業利益率 Operating Margin	3.6%	1.8%	-8.1%	-9.9%

(単位: 千本 '000 copies)

	2003/9	2004/9	2005/9	増減 Difference
タイトル数 Titles	53	32	36	4
日本 Japan	1,640	1,600	1,540	-60
米国 North America	2,280	3,100	1,530	-1,570
欧州 Europe	800	1,250	1,150	-100
アジア Asia	50	100	100	0
合計 Total	4,770	6,050	4,320	-1,730

(単位: 千本 '000 copies)

	2003/9	2004/9	2005/9	増減 Difference
他社タイトル Distribution Title	1,130	1,270	910	-360
旧作・廉価版 Old Title	410	830	880	50

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

Overview of Home Video Games Business for 1st Half ended September 30, 2005

上期 主要タイトル販売実績 Main Titles Results Released for 1st Half ended September 30, 2005

(単位:千本 '000 copies)

タイトル名 Title		地域 Region	発売日 Date	実績 Result
PS2	バイオハザード アウトブレイク File 2 Resident Evil Outbreak File 2	米国 USA	4/26	200
		欧州 Europe	9/2	200
PS2 GC	キラ-7 Killer 7	日本 Japan	4/26	12
		米国 USA	7/6	150
		欧州 Europe	7/6	100
PS2	戦国BASARA Devil Kings	日本 Japan	7/21	190
PS2 Xbox	ダークウォッチ Dark Watch	米国 USA	8/16	340
-	ロックマンシリーズ Megaman Series	全世界 Worldwide	-	500



戦国BASARA Devil Kings



キラ-7 Killer 7

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

Home Video Games Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2005

“大型/期待ソフトの投入による収益の確保“

“Profit-building by investment in major titles”



1 . PS2 「バイオハザード 4」・・・マルチプラットフォーム対応

PS2 “Resident Evil 4”・・・Multi-Platform strategy

2 . PS2 「新 鬼武者」・・・大型タイアップによる期待作

PS2 “Onimusha Dawn of Dreams”・・・ Large-scale tie-up expectations

3 . GBA 「ロックマンエグゼ6」・・・TVアニメ・業務用機器との連動による相乗効果

GBA “Megaman Battle Network 6”・・・ Collaborative effects with TV animation and related arcade machines



4 . PS2 「モンスターハンター 2」・・・CESA GAME AWARDSでFUTURE賞を受賞

PS2 “Monster Hunter 2”・・・ Awarded the Future Award at this year’s CESA GAME AWARDS

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

Home Video Games Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2005

下期 主要タイトル発売日 Scheduled release dates of major titles coming up in 2nd half of Fiscal Year 2005

(単位:千本 '000 copies)

タイトル名 Title		地域 Region	発売日 Date	計画 Plan
PS2	バイオハザード4 Resident Evil 4	日本 Japan	12/1	2,000
		米国 USA	10/25	
		欧州 Europe	11/5	
PS2	新 鬼武者 Onimusha Dawn of Dreams	日本 Japan	1/26	1,300
		米国 USA	下期 2nd Half	
		欧州 Europe	下期 2nd Half	
GBA	ロックマン エグゼ 6 Megaman Battle Network 6	日本 Japan	11/23	600
PS2	モンスターハンター2 Monster Hunter 2	日本 Japan	2月 Feb	300



バイオハザード4 Resident Evil 4



新 鬼武者 Onimusha Dawn of Dreams



モンスターハンター2 Monster Hunter 2

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

Home Video Games Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2005

通期 家庭用ゲームソフト事業 Home Video Games Business for Fiscal Year 2005

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2004/3	2005/3	2006/3 Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	33,949	39,985	39,100	-885
営業利益率 Operating Margin	-2.9%	9.8%	7.7%	-2.1%

(単位: 千本 '000 copies)

	2004/3	2005/3	2006/3 Plan	増減 Difference
タイトル数 Titles	91	71	84	13
日本 Japan	5,400	4,100	4,800	700
米国 North America	4,200	5,600	6,300	700
欧州 Europe	1,650	3,550	3,800	250
アジア Asia	350	250	100	-150
合計 Total	11,600	13,500	15,000	1,500

(単位: 千本 '000 copies)

	2004/3	2005/3	2006/3 Plan	増減 Difference
他社タイトル Distribution Title	1,000	1,400	950	-450
旧作・廉価版 Old Title	2,100	2,250	1,300	-950

アミューズメント施設運営事業 上期概況

Overview of Arcade Operations Business for 1st Half ended September 30, 2005

上期 アミューズメント施設運営事業 Arcade Operations Business for 1st Half ended September 30, 2005

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2003/9	2004/9	2005/9	増減 Difference
売上 Net Sales	4,679	5,582	5,642	60
営業利益率 Operating Margin	23.8%	22.8%	20.8%	-2.0%
既存店売上前年比 Year-to-Year Ratio of Existing Stores	99%	98%	95%	-3.0%

上期概況 Overview of six-month period ended September 30, 2005

- ・既存店売上 対前年同期比 95% (第2四半期は回復基調・前年比100%)
Revenues of existing stores decreased to 95% against the same period last year. (Recovery inclinations in 2nd Quarter, Q2 revenue was 100% against the previous year.)
- ・新規出店(直方店)、および前期出店の店舗(志都呂店)が好調
New operations set up in Nogata (Q2) and Shitoro (Q1) contributed to total sales

アミューズメント施設店舗数 Number of arcade stores

	2004/3	2005/3	2005/9	2006/3 (reference)
出店 New Stores	4	1	1	3
退店 Closing Stores	5	3	1	1
総店舗数 Total	32	30	30	32

アミューズメント施設運営事業 下期戦略

Arcade Operations Business Strategy for 2nd Half of Fiscal Year 2005

“出店戦略の徹底による更なる事業拡大“

Expansion of Arcade Operations Business by implementing our strategy of establishing new stores

出店戦略 Strategy of Establishing New Stores

- ・ 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)内に店舗展開
Open arcades in large commercial complexes with annual sales over ¥1.2 billion and with parking space for over 2,000 cars.
- ・ ロードサイド型店舗の出店が進行中。加えて出店ペースを向上
Current implementation of plans to open more stores at sites by the roadside.
- ・ スクラップ&ビルドの徹底による収益確保 Profit-building by implementing our “scrap-and build” plan

下期見通し Prospects for 2nd half of Fiscal Year 2005

- ・ 既存店も下期は堅調に推移する見通し
Existing stores are forecasted to maintain steady operations over the next half of the financial year.
- ・ 下期に2店舗(12月に1店舗)を出店予定 Plans to open 2 new stores in 2nd half (1 store in December)

アミューズメント施設運営事業 Arcade Operations Business (単位:百万円 Millions of yen)

	2004/3	2005/3	2006/3 Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	9,830	10,934	12,300	1,366
営業利益率 Operating Margin	23.7%	21.0%	24.4%	3.4%

業務用機器販売事業 上期概況

Overview of Arcade Games Sales Business for 1st Half ended September 30, 2005

上期 業務用機器販売事業 Arcade Games Sales Business for 1st Half ended September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2003/9	2004/9	2005/9	増減 Difference
売上 Net Sales	2,706	2,973	4,387	1,414
営業利益率 Operating Margin	39.2%	28.4%	22.6%	-5.8%

上期概況 Overview of 1st Half ended September 30, 2005

- ・ビデオゲーム・・・5,300台 Video Game – 5,300 sales units

「機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.」が好調

“Gundam Seed:Federation vs. Z.A.F.T.” showed good sales. ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

©BANPRESTO 2005 © CAPCOM CO., LTD. 2005/ ALL RIGHTS RESERVED

- ・メダルゲーム・・・1,500台 Medal Game – 1,500 sales units

・シングルメダル 「ドンキーコング ジャングルフィーバー」が好調な出足

Single player medal game “Donkey Kong Jungle Fever” achieved good sales.

・マスメダル 「スーパーマリオ 不思議のころころパーティ」および「エイリアン」のリピートが引き続き順調に推移

Multi-player medal games “Super Mario Fushigino Korokoro Party” and “Alien” experienced a healthy growth in repeated sales.

「ドンキーコング
ジャングルフィー
バー」
「Donkey Kong Jungle
Fever」

(C) 2004 Nintendo

DONKEY KONG JUNGLE BEAT
は任天堂の商標です。

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



業務用機器販売事業 下期戦略

Arcade Games Sales Business Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2005

“市場ニーズの高いプライズゲームやメダルゲームの開発に注力“

“Focus on developing prize-winning and medal games”

主要なシリーズラインナップ Main arcade machines series lineup

- (1) プライズゲーム・・・定番の「メチャトレ」シリーズ、「ベルサークル」シリーズ
Prize-winning game ... “Mecha Tore” Series, “Bell Circle” Series
- (2) メダルゲーム・・・自社・他社キャラクターを活用したシングルメダル機、大型メダル機
Medal Game ... Active usage of our own and other companies’ to create single-player, and multi-player medal game machine.

下期販売タイトル Release date of main titles coming up in 2nd half of Fiscal Year 2005

- (1) 大型プライズゲーム「メチャトレBIG」 12月発売予定
Large-scale Prize-winning game “Mecha Tore Big” will be on sale in December.
- (2) 大型メダル「スーパーマリオ 不思議のころころパーティ」 12月発売予定
Large-scale “Super Mario Fushigino Korokoro Party ” set to be released in December.
JAMMAショー人気機種ランキング マスメダル部門3位 Amusement Machine Show’s 3rd most popular machine (Medal/prize games section)
- (3) シングルメダル「撃魔界村」 12月発売予定 Single player medal game “Ghosts & Goblins” set to be released in December.
JAMMAショー人気機種ランキング シングルメダル部門2位 Amusement Machine Show’s 2nd most popular machine (Medal/Prize section)

業務用機器販売事業 Arcade Games Sales

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2004/3	2005/3	2006/3 Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	4,440	7,411	9,000	1,589
営業利益率 Operating Margin	32.1%	26.2%	18.9%	-7.3%

コンテンツエキスパンション事業 上期概況

Overview of Contents Expansion Business for 1st Half ended September 30, 2005

上期 コンテンツエキスパンション事業 Contents Expansion Business for 1st Half ended September 30, 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

	2004/9	2005/9	増減 Difference
売上 Net Sales	1,501	2,210	709
営業利益率 Operating Margin	37.6%	35.5%	-2.1%

P&S事業 概況 Pachinko & Pachislot Business Overview

- ・ 前期発売のパチスロ機「鬼武者3」のリピートが好調
Repeat orders for our “Onimusha 3” pachislot machine have been brisk.

モバイルコンテンツ事業 概況 Mobile Contents Business Overview

(1) NTTドコモ、Vodafone、KDDI向けに有カプロパティを積極展開

Development of compatible intellectual property for NTT Docomo, Vodafone, KDDI

- ・ 「バイオハザード」「ストリートファイター」「ロックマン エグゼ」「逆転裁判」etc.
“Resident Evil”, “Street Fighter”, “Megaman Battle Network”, “Phoenix Wright: Ace Attorney”, etc

(2) 海外市場への本格参入 Direct Business Participation into the Overseas Market

- ・ Vodafone, Telefonica, Verizon, China Mobileなど大手キャリアを通じて28の国と地域で約20タイトルを配信中(2005年9月末現在)

Partnerships with Vodafone, Telefonica, Verizon, China Mobile & other major carriers in 28 regions in 27 countries, distributing about 20 titles.
(as of September-2005)



"Street Fighter"

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) 下期戦略

Contents Expansion Business (Mobile Contents) Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2005

“海外市場と新端末への積極対応による収益拡大”

Active expansion of profits in overseas markets to new handsets

海外市場へ積極的に展開 Development of mobile contents business in Overseas markets

- ・ 拡大する欧米市場をターゲットに現地専任部門を強化
Strengthening each subsidiary's specialized departments, targeting the expanding European & North American markets
- ・ 「バイオハザード」を北米に、「ストリートファイターII」を北米と欧州に配信予定
“Resident Evil” is set to be released in North America, “Street Fighter II” is set to be released in Europe and North America.

次世代モバイルに対応したコンテンツ開発 Development of game contents for 3G mobile phone

- ・ これまでに構築してきたノウハウをもとに、第3世代市場を踏まえたハイスペック、
ハイクオリティコンテンツの開発
Based on the technological know-how we build to date, we are developing high spec, high quality content for the 3G market.
- ・ 携帯電話メーカーとの提携を促進 Improve partnerships with mobile phone manufacturers

下期計画 Strategy for 2nd half of Fiscal Year 2005

- ・ FOMAへの積極的なコンテンツ配信 Active distribution of contents for FOMA
 - 「キミの惑星」; 初のオリジナルRPGアプリ。Capcom's original RPG application
 - 「新 鬼武者 Curtain of Darkness」; 家庭用ゲーム機用ソフトとの連動
Onimusha Curtain of Darkness: Interlinked with the home video game version
 - 「モンスターハンターi」; 家庭用ゲーム機の人気ソフトを大容量アプリで再現
“Monster Hunter-I”: Memory-intensive application version of a popular home video game



“Monster Hunter i”

コンテンツエキスパンション事業 (P&S事業) 下期戦略

Contents Expansion Business (Pachinko & Pachislo Business) Strategy for 2nd Half ended September 30, 2005

“コンテンツの多面展開による新たな収益基盤の確立”

Establishment of a Revenue Base for Multiple Development of Contents

自社コンテンツの活用 Active Usage of Our Original Contents

- ・ 当社が保有する有力コンテンツの活用による付加価値高い製品の供給
および高収益体制の確立

Develop and sell value-added products from our existing IP rights and to develop a high revenue model based on our contents rights

他社コンテンツの活用 Usage of Other Companies' Original Contents

- ・ 当社開発力を駆使し、新規性のある製品を供給

Make use of our R&D capabilities freely, and provide new products based on new contents

パチンコ機向けタイトルの画像開発を受託

Subcontracts for pachislot machine games' graphic development



「鬼武者 3」 Onimusha 3
©CAPCOM 2004/ ©Sammy ©RODEO

コンテンツエキスパンション事業 Contents Expansion Business

(単位: 百万円 Millions of yen)

	2005/3	2006/3 Plan	増減 Difference
売上 Net Sales	4,207	6,000	1,793
営業利益率 Operating Margin	41.4%	36.7%	-4.7%

2006年3月期 業績予想

Business Forecast of Fiscal Year 2005

(単位:百万円 Millions of yen)

		2005/3	2006/3 Plan	増減 Difference
売上高	Net Sales	65,895	70,000	4,105
営業利益	Operating Income	7,752	7,700	-52
経常利益	Ordinary Income	7,399	7,400	1
当期純利益	Net Income	3,622	8,900	5,278

1株当たり予想当期純利益 161円91銭

Expected Net Income Per Share of Common Stock for year ending March 31, 2006 161.91 yen

配当 中間10円、期末10円の年間20円を予定

An annual dividend will be ¥20 per share (Mid-Term ¥10, End of Period ¥10)

Data File

主要経営指数 (2005/3 2005/9 実績、2006/3計画)

Consolidated Financial Review on Fiscal Year 2004, Sep/2005, and Projection for Fiscal Year 2005

●経営成績 Profit and Loss Sheet

(単位:百万円 Millions of Yen)

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

●セグメント別売上 <事業種別> Sales by Business Segments

(単位:百万円 Millions of Yen)

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

●セグメント別売上 <所在地別> Sales by Geographic Area

(単位:百万円 Millions of Yen)

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

●広告宣伝 Promotional Expense

(単位:百万円 Millions of Yen)

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

●AM施設店舗数 Number of Arcades

(単位:店 Unit: locations)

	2004/3	2005/3	2006/3
連結 Consolidated	32	30	32

●設備投資 Capital Expenditure

(単位:百万円 Millions of Yen)

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

●減価償却費 Depreciation

(単位:百万円 Millions of Yen)

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

●従業員数 Number of Employees

(単位:人 Unit: Persons)

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

●開発投資額 R&D Investment Cost

(単位:百万円 Millions of Yen)

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

●ソフト出荷本数 Sales Units Shipped

(単位:千本 '000 copies)

			2002/9	2003/9	2004/9	2005/9	2006/3Plan
Playstation 2	タイトル数	Total Titles	14	11	19	20	55
	計	Sub Total	2,580	1,915	4,030	2,460	10,700
Game Cube	タイトル数	Total Titles	2	4	2	2	4
	計	Sub Total	1,730	620	600	440	350
Game Boy	タイトル数	Total Titles	6	6	3	1	4
	計	Sub Total	1,720	1,480	1,100	650	1,250
Xbox	タイトル数	Total Titles	3	3	2	6	8
	計	Sub Total	45	180	70	240	750
PSP	タイトル数	Total Titles	-	-	-	5	10
	計	Sub Total	-	-	-	270	1,450
Nintendo DS	タイトル数	Total Titles	-	-	-	2	3
	計	Sub Total	-	-	-	230	500
PCその他	タイトル数	Total Titles	12	22	5	0	0
	計	Sub Total	125	45	200	30	0
合計 Total	タイトル数	Total Titles	42	53	32	36	84
	計	Sub Total	6,650	4,770	6,050	4,320	15,000