



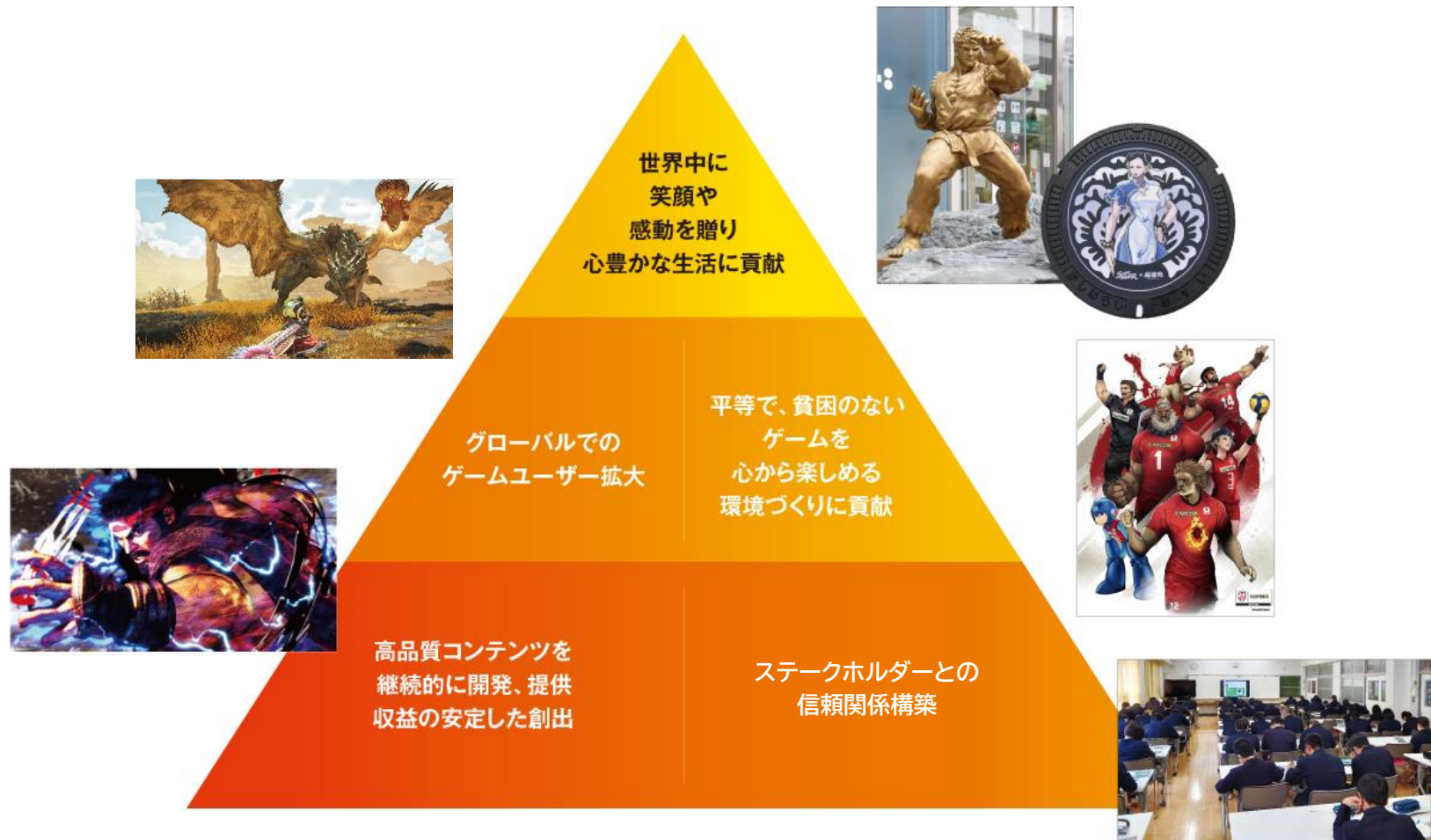
第2部：中長期戦略





理念 ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、
人々に感動を与える「感性開発企業」

ビジョン 「最高のコンテンツで世界中の人々を夢中にさせる企業」

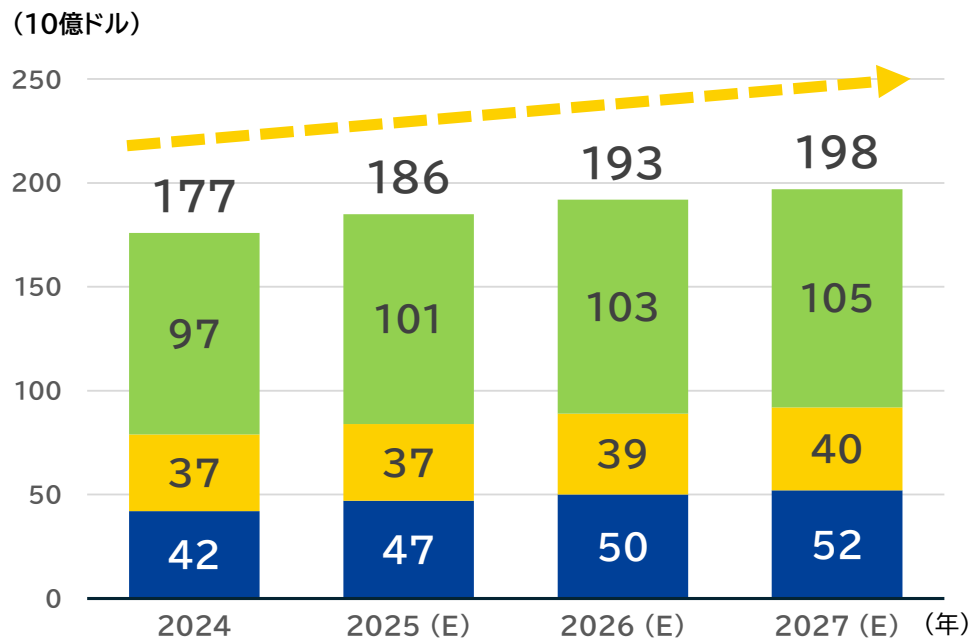




長期的な市場成長が見込まれ、ターゲットユーザーは推定15億人

市場拡大

1,980 億ドル突破
(約28兆円※)



モバイルコンテンツ
モバイル端末向けゲームアプリ等

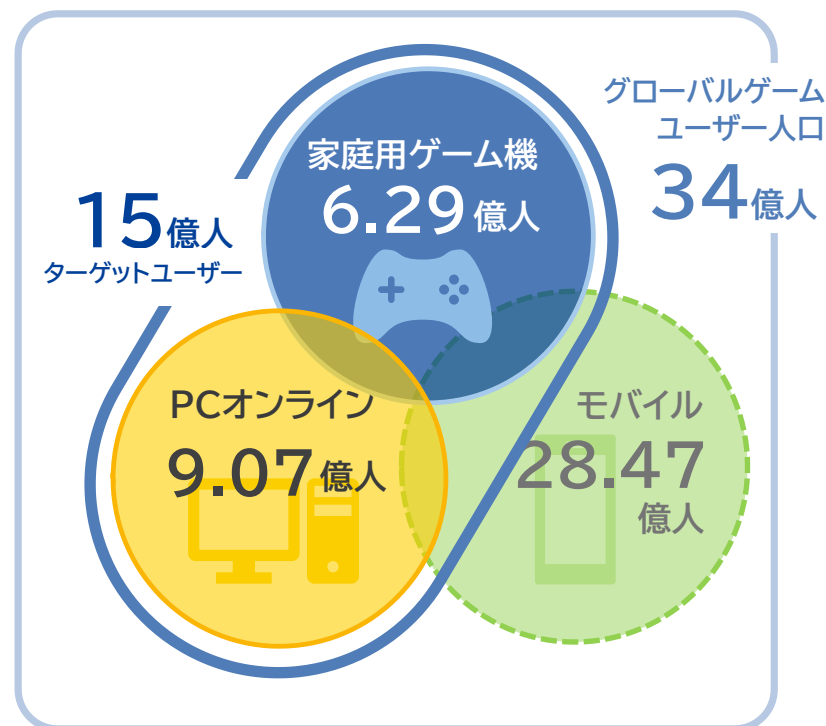


PCオンライン
PC向けゲームソフト等



家庭用ゲーム機
家庭用ゲーム機向けソフト等

- PC、家庭用ゲーム機ユーザーは約15億人規模と想定
- 新興国を含め、成長余地が大きい

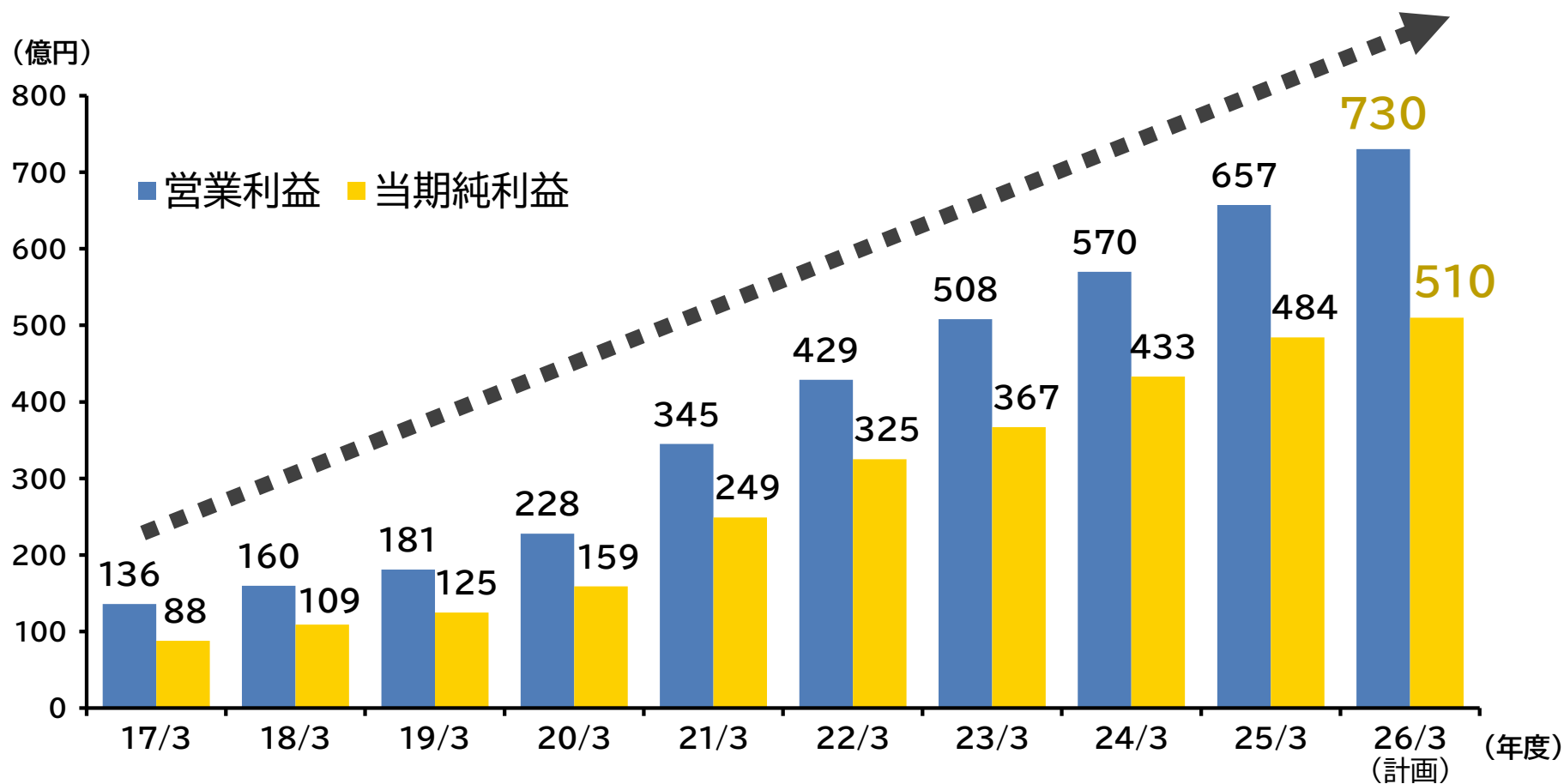


※セグメント間に重複があるため、合計が市場全体を超えております。



毎期営業増益10%

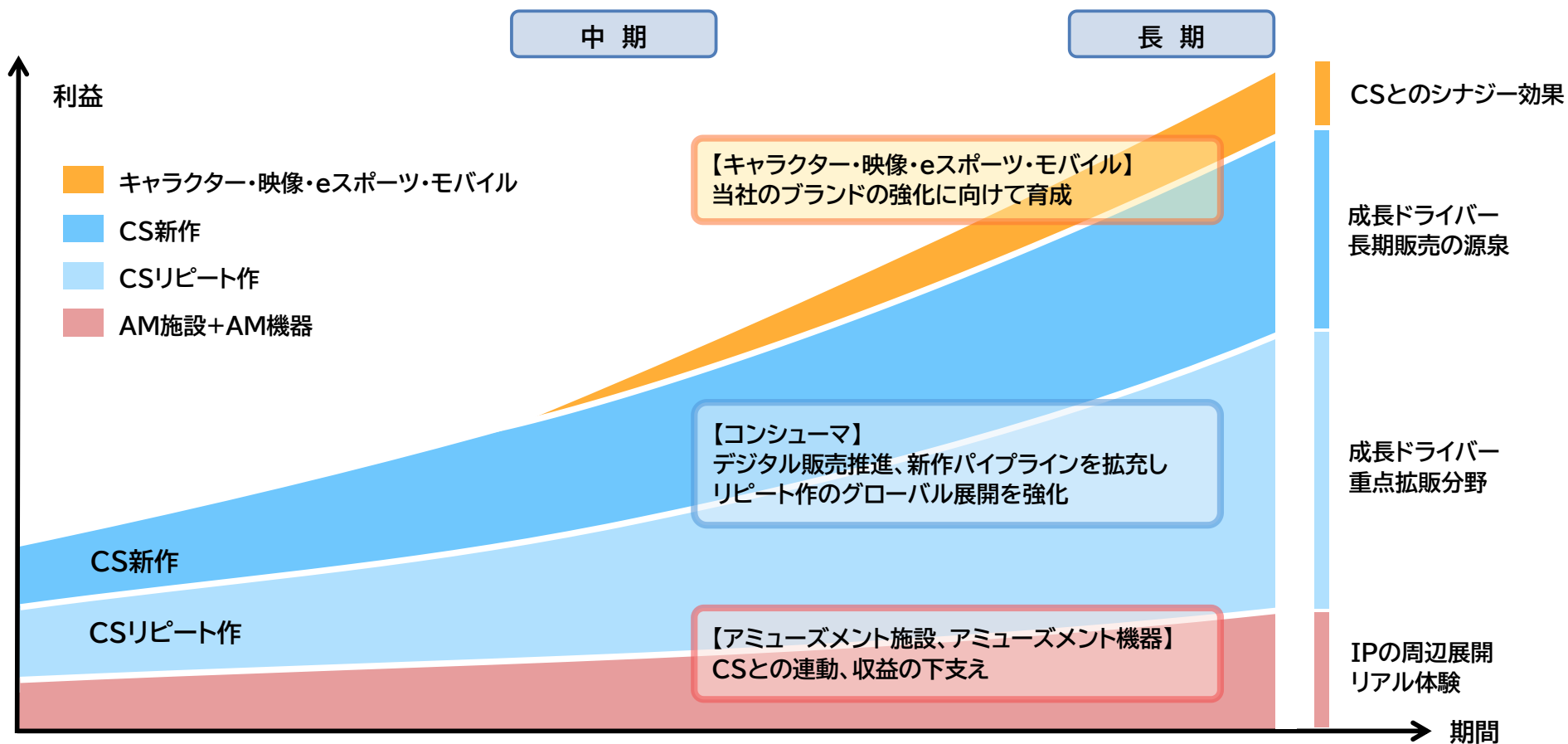
- 安定した新作投入とリピート作の伸長
- ワンコンテンツ・マルチユースを更に推進し、グローバル販売強化





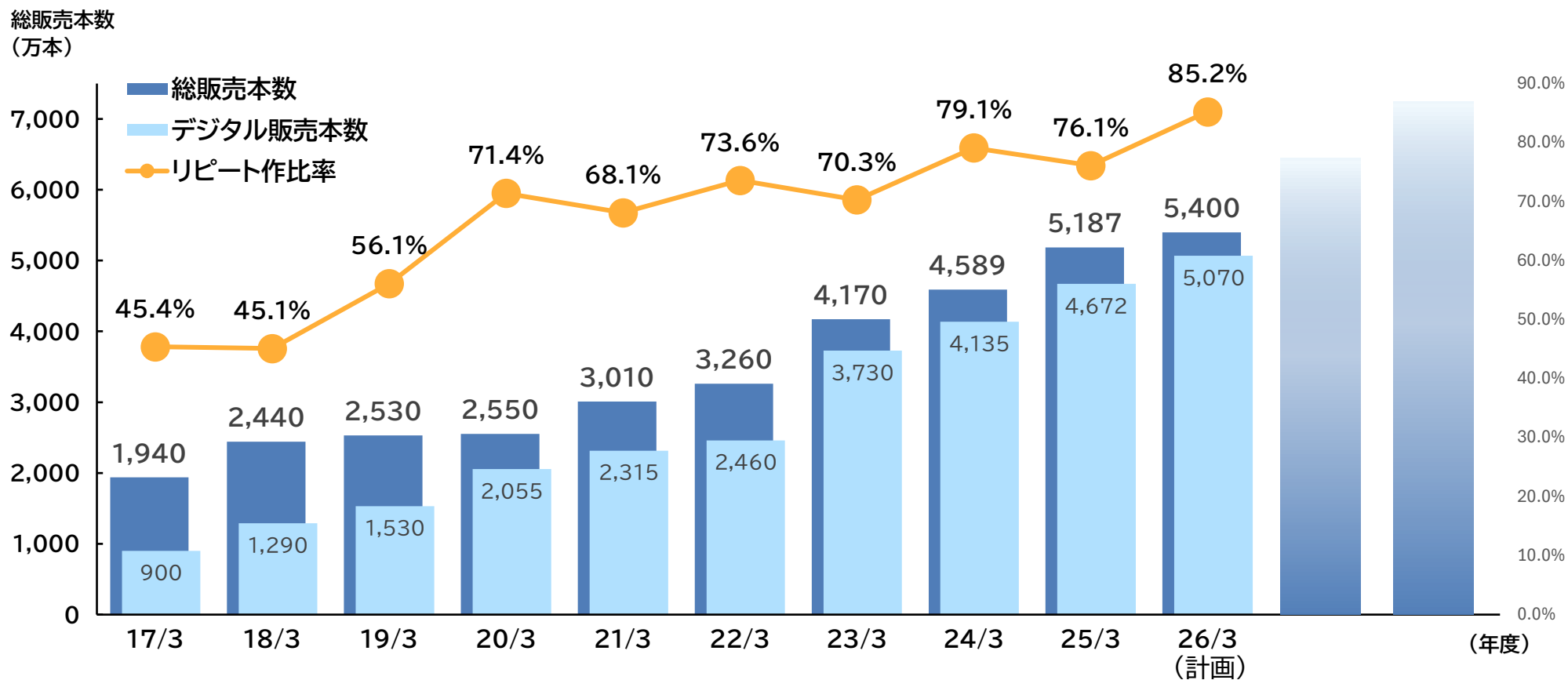
中期 コンシューマにおいてリピート作拡販に注力、グローバル販売を強化

長期 コンシューマの成長と周辺ビジネスとのシナジーを推進、成長基盤を強化





緻密なデータ分析に基づく価格施策により、販売本数拡大
長期的に年間1億本販売を目指す



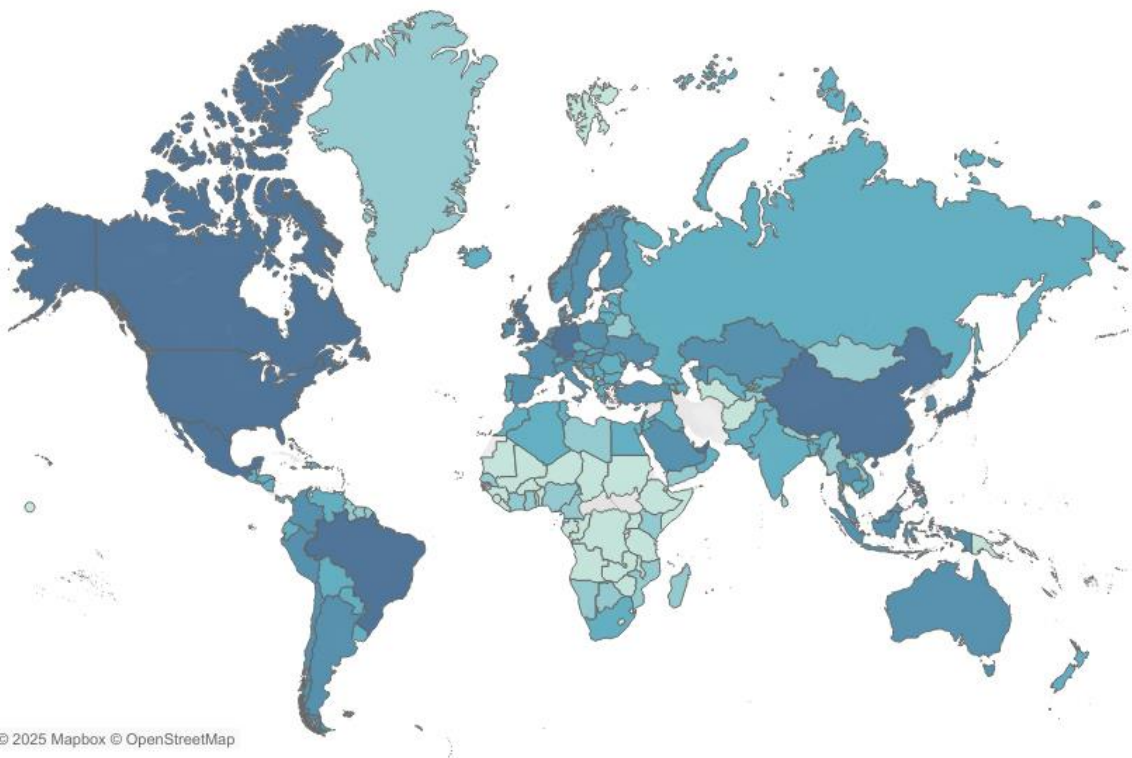


PC対応・マーケティング強化によるグローバル拡販の加速

販売国数

227カ国・地域

- 各エリア別の販売本数は着実に増加
- 国/地域ごとのデータ分析レベルを高め、拡販戦略を推進



コンシューマゲームソフト

販売本数別 国・地域数

凡例	年間販売本数	21年3月期	25年3月期
	100万本以上	4	9
	10万本以上	16	30
	1,000本以上	62	69
	100本以上	44	51
	100本未満	88	68
	合計	214	227



新作の安定投入・発売初年度の販売増に向けた施策展開 リピートタイトル長期販売に向けた各種施策推進

(万本)

	17/3	18/3	19/3	20/3	21/3	22/3	23/3	24/3	25/3	累計販売本数	26/3(計画)
バイオハザード 7 レジデント イービル	350	160	120	100	150	180	120	130	130	1,470	リピートタイトル として引き続き貢献
モンスターハンター:ワールド*		790	450	450	230	170	140	280	310	2,850	
バイオハザード RE:2			420	240	160	140	220	200	140	1,540	
モンスターハンターワールド:アイスボーン				520	240	140	100	230	260	1,520	
バイオハザード RE:3					390	110	190	170	110	990	
モンスターハンターライズ					480	410	370	190	240	1,710	
バイオハザード ヴィレッジ						610	180	180	150	1,130	
モンスターハンターライズ:サンブレイク							540	220	210	980	
バイオハザード RE:4							370	330	270	990	
ストリートファイター6								330	130	460	
ドラゴンズドグマ 2								260	100	370	
モンスターハンターワイルズ									1,010	1,010	

※万本単位切捨て ※25年3月末時点 *『モンスターハンターワールド:アイスボーン マスターエディション』を含む



開発環境



本社隣接の新ビル(建設中)
2027年竣工予定

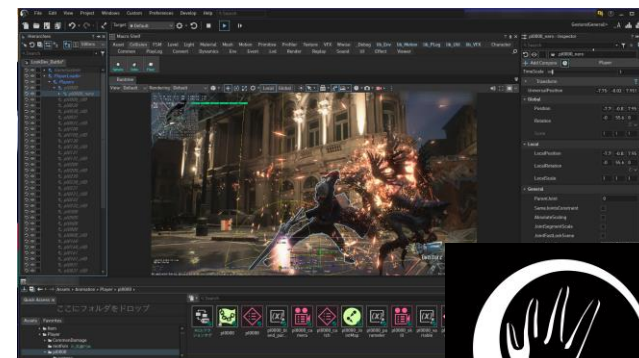
(※イメージ画像)

- 国内に開発拠点を集約し、増設・拡張
- 開発内の協力体制強化
- 蓄積されたノウハウと技術の伝承

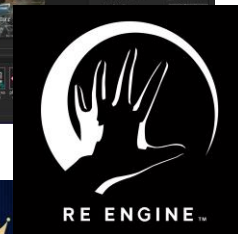
自社エンジンの進化と
人材創出に向けた布石
効率的な
マルチプラットフォーム展開

ユーザーとのコミュニケーション強化

開発力



RE ENGINE



学生対象ゲーム制作コンペティション
「CAPCOM GAMES COMPETITION」
2024年12月～2025年11月開催



人気ゲーム
コンテンツ



オリジナルアニメシリーズ
『Devil May Cry』
4月よりNetflixで全世界配信

映像



25年3月期から引き続き
決勝大会「CAPCOM CUP 12」
両国国技館での開催が決定

eスポーツ



モバイルタイトル
『モンスターハンターアウトランダーズ』*
Tencentと共同開発を発表

ゲームライセンス

認知拡大・ブランド価値向上

アミューズメント機器



26年3月期にスマスロ『デビル メイ クライ 5
スタイリッシュライブ』等、人気IPを活用した
筐体を投入予定

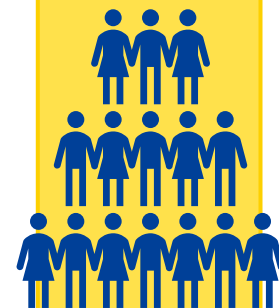
アミューズメント施設



アミューズメントをはじめ、キャラクターグッズの
物販やカプセルトイ専門店などを展開し、26年3
月期は10店舗を出店予定

グローバルで
購入層を拡大

ゲーム
といえば
CAPCOM



4 成長イメージ - 有力ブランドのシリーズ展開



 「バイオハザード」シリーズ 1億7,000万本 【最新作】 ・『バイオハザード RE:4』 2023年3月発売	 「モンスターハンター」シリーズ 1億2,000万本 【最新作】 ・『モンスターハンター ワイルズ』 2025年2月発売	 「ストリートファイター」シリーズ 5,600万本 【最新作】 ・『ストリートファイター6』 2023年6月発売	 「ロックマン」シリーズ 4,300万本 【最新作】 ・『ロックマン XDiVE オフライン』 2023年9月発売	 「デビル メイ クライ」シリーズ 3,300万本 【最新作】 ・『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』 2020年11月発売
--	--	---	---	--

・「デッドライジング」シリーズ

1,800万本

・「マーベル VS. カプコン」シリーズ

1,200万本

・「逆転裁判」シリーズ

1,300万本

・「鬼武者」シリーズ

870万本

・「ドラゴンズドグマ」シリーズ

1,300万本

・「大神」シリーズ

460万本



持続可能な成長に向けた人材投資

- ・ 持続的な企業価値向上に向け人的資本への更なる投資
- ・ 毎期約100名以上の開発職増員を目指す

■ 報酬総額（単体・正社員）

	22/3		23/3		24/3		25/3		26/3計画		平均
	金額	増減率	金額	増減率	金額	増減率	金額	増減率	金額	増減率	増減率
連結売上高	1,100	16%	1,259	14%	1,524	21%	1,696	11%	1,900	12%	15%
連結営業利益	429	24%	508	18%	570	12%	657	15%	730	11%	16%
給与+賞与	214	19%	248	16%	286	15%	317	11%	359	13%	15%
平均人員数(人)	2,967	3%	3,043	3%	3,187	5%	3,364	6%	3,589	7%	5%
平均年齢(歳)	37.3	1%	37.6	1%	37.8	1%	38.0	1%			1%

■ 平均年収（単体・正社員）

	22/3		23/3		24/3		25/3		26/3計画		平均
	金額	増減率	金額	増減率	金額	増減率	金額	増減率	金額	増減率	増減率
一人当たり連結営業利益	14,463	20%	16,699	16%	17,910	7%	19,558	9%	20,340	4%	11%
一人当たり年収(給与+賞与)	7,187	15%	8,259	15%	8,995	9%	9,433	5%	10,029	6%	10%
一人当たり株式報酬(ポイント)	-	-	193	-	196	1%	196	0%	201	2%	1%

※ 株式報酬について、1ポイントは1株に該当します。

※ 賞与は引当ベース。各期の新入社員の報酬を含む

※ 増減率は対前期比



人材の多様性、働きやすい環境整備

- 2029年までに男女間賃金格差を88%以上、男性育休取得率85%以上を目指す

■ 人材の多様性関連の推移（単体・正社員）

	21/3	22/3	23/3	24/3	25/3
従業員に占める女性比率	21.5%	21.0%	21.3%	21.2%	21.5%
中核人材に占める女性比率	8.2%	7.9%	11.9%	13.6%	15.2%
男女間賃金格差※	79.4%	82.9%	85.4%	83.8%	82.8%
男性育児休業取得率	21.5%	34.5%	45.5%	66.7%	79.7%
従業員に占める外国人比率	6.8%	6.6%	6.7%	6.8%	7.4%
出身国数	31	33	34	35	36

※「女性の職業生活における活躍の推進に関する法律」（平成27年法律第64号）の規定に基づき算出しております。

男性育児休業取得率については、臨時社員を含む全従業員を集計対象としております。

■ エンゲージメントのアンケート結果推移（単体・正社員）

指標	23/3	24/3	25/3
ワークエンゲージメント(仕事への自発的行動・ポジティブ感情)(偏差値)	54.4	54.1	54.7
・仕事では自分なりの創意工夫を行っている	88.7%	88.3%	89.3%
・仕事で必要なことであれば、自分の役割を超えて仕事をしている	76.0%	76.4%	77.0%
・今の仕事をしているときは、楽しいと感じる	70.9%	69.6%	70.7%
エンプロイーエンゲージメント(会社への愛着等)(偏差値)	51.8	52.1	53.1
・今の会社には、親しみや愛着を感じる	77.5%	78.1%	79.9%
・今の会社で働くことができて本当に良かったと思う	85.6%	86.2%	87.6%
・今の会社で働くことは、自分の人生にとってプラスになっている	86.2%	85.4%	87.5%

※ワークエンゲージメント、エンプロイーエンゲージメントの数値は外部業者によるアンケート調査の結果における当社の偏差値であります。

※%は「まあまあ当てはまる」以上の回答者率