

株式会社カプコン  
(東証プライム:9697)

2025年3月期 実績  
2026年3月期 計画



## 【第1部：25年3月期決算概要と26年3月期計画】

・発表のポイント .....	P3
・業績推移・計画(連結/セグメント別) .....	P4

## 【第2部：中長期戦略】

・当社グループの企業理念と中長期ビジョン .....	P12
・市場状況 .....	P13
・当社グループの経営目標 .....	P14
・成長イメージ .....	P15

## 【補足】

・連結財務状況 .....	P26
・主要経営指標 .....	P27

### 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、⑧自然災害や疾病の流行、経済危機など不測の事態、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。



# 第1部：25年3月期決算概要と26年3月期計画





### 通期実績（25年3月期）

- ・ 12期連続営業増益、10期連続で10%以上の営業増益を達成
- ・ 連結売上、営業利益いずれも過去最高
- ・ 全事業セグメント増収増益
- ・ 期末配当は22円へ増配、年間配当40円、連結配当性向34.5%

### 通期計画（26年3月期）

- ・ 継続して10%以上の営業増益を計画
- ・ 全事業増収増益を目指す
- ・ 配当予想：中間20円、期末20円、年間40円

（億円）

	実 績						計 画	
	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3	増減率
売上高	1,259	14%	1,524	21%	1,696	11%	1,900	12%
営業利益	508	18%	570	12%	657	15%	730	11%
営業利益率	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	38.4%	-
経常利益	513	16%	594	16%	656	11%	700	7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	367	13%	433	18%	484	12%	510	5%

※増減率は対前期比



## 25年3月期実績・26年3月期計画

(億円)

	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率	増減
<b>売上高</b>	953	17%	1,100	16%	1,259	14%	1,524	21%	1,696	11%	1,900	12%	203
■ デジタルコンテンツ	753	26%	875	16%	981	12%	1,198	22%	1,251	4%	1,395	12%	143
■ アミューズメント施設	98	-18%	124	26%	156	26%	193	24%	227	18%	254	12%	26
■ アミューズメント機器	70	9%	57	-19%	78	36%	90	16%	156	73%	184	18%	27
■ その他	30	1%	43	43%	43	0%	42	-4%	61	45%	67	10%	5
<b>営業利益</b>	345	52%	429	24%	508	18%	570	12%	657	15%	730	11%	72
■ デジタルコンテンツ	370	53%	453	23%	535	18%	598	12%	651	9%	727	12%	75
■ アミューズメント施設	1	-88%	6	338%	12	88%	18	52%	24	30%	27	11%	2
■ アミューズメント機器	24	15%	23	-3%	34	46%	41	20%	67	63%	74	10%	6
■ その他	9	81%	15	54%	14	-6%	8	-38%	24	181%	28	13%	3
調整額※	-59	-	-69	-	-87	-	-96	-	-110	-	-126	-	-15
<b>営業利益率</b>	36.3%	-	39.0%	-	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	38.4%	-	-
<b>経常利益</b>	348	52%	443	27%	513	16%	594	16%	656	11%	700	7%	43
<b>親会社株主に帰属する 当期純利益</b>	249	56%	325	31%	367	13%	433	18%	484	12%	510	5%	25

※調整額には、各報告セグメントに配分していない全社費用が含まれています。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費です。※増減率は対前期比



## 業績推移・計画

## 25年3月期 実績

- 大型新作『モンスターハンターワイルズ』貢献を主因として増収増益
- 好調なリピート作販売が通期で収益を下支え（※リピート作とは、前年度以前に発売したタイトルの総称）

## 26年3月期 計画

- 引き続き新作投入およびリピート作拡販により、グローバルにおいて収益の最大化を目指す

	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率	増減
売上高	753	26%	875	16%	981	12%	1,198	22%	1,251	4%	1,395	12%	143
■ コンシューマ													
パッケージ	208	61%	300	44%	180	-40%	193	7%	180	-7%	177	-2%	-3
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	480	13%	533	11%	773	45%	969	25%	1,036	7%	1,191	15%	155
内 デジタルライセンス収入	30	15%	9	-70%	70	678%	73	4%	34	-53%	29	-15%	-5
コンシューマ計	688	24%	833	21%	953	14%	1,162	22%	1,216	5%	1,368	13%	152
内 収益繰延額	-22	-	-19	-	38	-	47	-	-198	-			
■ モバイルコンテンツ	65	48%	42	-35%	28	-33%	35	25%	34	-3%	27	-21%	-7
営業利益	370	53%	453	23%	535	18%	598	12%	651	9%	727	12%	75
営業利益率	49.1%	-	51.8%	-	54.5%	-	49.9%	-	52.1%	-	52.1%	-	-

※デジタルライセンス収入：オンラインプラットフォームへのコンテンツ提供等による収入。収益繰延影響：主に本編発売後における無料ダウンロードコンテンツの提供に起因する収益の繰延と戻入の差額。※増減率は対前期比



## 販売本数推移

## 25年3月期 実績

- 新作・リピータ作ともに伸長
- 世界各地において販売本数拡大

## 26年3月期 計画

- 新作投入とリピータ作拡販により本数増を計画

世界各地に99%で販売本数拡大

	21/3			22/3			23/3			24/3			25/3			26/3 計画			増減
販売タイトル数/ 国・地域数	301 / 216			304 / 219			307 / 230			292 / 235			248 / 227						
販売本数合計	30,100	増減率 18.0%		32,600	増減率 8.3%		41,700	増減率 27.9%		45,893	増減率 10.1%		51,876	増減率 13.0%		54,000	増減率 4.1%	2,124	
	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率	
新作本数	9,600	31.9%	31.5%	8,600	26.4%	-10.4%	12,400	29.7%	44.2%	9,596	20.9%	-22.6%	12,381	23.9%	29.0%	8,000	14.8%	-4,381	
リピート作本数	20,500	68.1%	12.6%	24,000	73.6%	17.1%	29,300	70.3%	22.1%	36,297	79.1%	23.9%	39,494	76.1%	8.8%	46,000	85.2%	6,506	
DL本数	23,150	76.9%	12.7%	24,600	75.5%	6.3%	37,300	89.4%	51.6%	41,352	90.1%	10.9%	46,729	90.1%	13.0%	50,700	93.9%	3,971	
内PC本数	8,000	26.6%	-7.5%	10,900	33.4%	36.3%	17,750	42.6%	62.8%	21,604	47.1%	21.7%	28,211	54.4%	30.6%				
内コンソール本数	15,150	50.3%	27.3%	13,700	42.0%	-9.6%	19,550	46.9%	42.7%	19,748	43.0%	1.0%	18,517	35.7%	-6.2%				
パッケージ本数	6,950	23.1%	40.4%	8,000	24.5%	15.1%	4,400	10.6%	-45.0%	4,541	9.9%	3.2%	5,146	9.9%	13.3%	3,300	6.1%	-1,846	
海外本数	24,350	80.9%	13.5%	27,100	83.1%	11.3%	33,500	80.3%	23.6%	38,103	83.0%	13.7%	43,487	83.8%	14.1%	45,500	84.3%	2,013	
国内本数	5,750	19.1%	42.0%	5,500	16.9%	-4.3%	8,200	19.7%	49.1%	7,790	17.0%	-5.0%	8,389	16.2%	7.7%	8,500	15.7%	111	

	21/3			22/3			23/3			24/3			25/3		
地域別 販売本数	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率
北米	10,700	35.5%	18.5%	11,700	35.9%	9.3%	12,600	30.2%	7.7%	13,900	30.3%	10.8%	15,450	29.8%	10.6%
アジア	3,550	11.8%	-18.1%	3,890	11.9%	9.0%	7,700	18.5%	98.8%	9,100	19.8%	17.8%	11,200	21.6%	23.0%
欧州	7,050	23.4%	13.5%	7,800	23.9%	10.9%	8,000	19.2%	2.6%	9,500	20.7%	18.2%	9,640	18.6%	1.4%
日本	5,750	19.1%	42.0%	5,500	16.9%	-4.3%	8,200	19.7%	49.1%	7,790	17.0%	-5.0%	8,389	16.2%	7.7%
中南米	2,300	7.6%	39.4%	2,800	8.6%	21.9%	4,200	10.1%	50.0%	4,450	9.7%	4.5%	5,030	9.7%	13.1%
中東	180	0.6%	23.6%	250	0.8%	36.8%	340	0.8%	33.0%	400	0.9%	20.1%	1,410	2.7%	241.9%
オセアニア	350	1.2%	-4.8%	480	1.5%	37.3%	600	1.4%	29.9%	650	1.4%	9.0%	760	1.5%	9.9%
アフリカ	40	0.1%	5.9%	50	0.2%	9.2%	60	0.1%	22.3%	80	0.2%	33.9%	80	0.2%	-1.2%

GABCOM

※「地域別 販売本数」は四捨五入した概数です。そのため、前年比の比率は表示実績と一致しない場合があります。同様に総計が含まない場合があります。※増減率は対前期比



## タイトル概況

## 25年3月期 実績



新作『モンスターハンターワイルズ』



リピート作『バイオハザード RE:4』

- 大型新作『モンスターハンターワイルズ』が販売本数1,000万本を突破
- 「モンスターハンター」・「バイオハザード」シリーズが伸長

## 26年3月期 計画

Nintendo Switch 2™ 向け  
『ストリートファイター6』

- 主力IPのリピート作の拡販を計画
- 『カプコンファイティングコレクション 2』を5月16日発売予定
- 『鬼武者2』のリマスター版を5月23日発売予定
- Nintendo Switch 2™ 向けに『ストリートファイター6』、  
『祇: Path of the Goddess』を6月5日に発売予定
- 26年3月期発売の他タイトルも鋭意制作中

## 25年3月期 販売本数上位タイトル

(千本)

タイトル	25/3	累計
モンスターハンターワイルズ	10,108	10,108
モンスターハンター:ワールド ※1	3,186	28,510
バイオハザード RE:4	2,734	9,915
モンスターハンターワールド:アイスボーン	2,608	15,209
モンスターハンターライズ	2,440	17,175
モンスターハンターライズ:サンブレイク	2,129	9,876
バイオハザード ヴィレッジ	1,502	11,305
バイオハザード RE:2	1,436	15,409
バイオハザード 7 レジデント イービル	1,394	14,789
ストリートファイター6	1,368	4,674
デビル メイ クライ 5 ※2	1,231	9,133
バイオハザード RE:3	1,133	9,905
ドラゴンズドグマ 2	1,078	3,701

※ 上記の記載タイトル販売本数合計に移植版等の販売本数を含む

※1『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

※2 25年3月期単体販売本数は『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』を含む





「カプセルラボ 神戸南京町店」

## 25年3月期 実績

- ・「カプセルラボ 神戸南京町店」など、合計5店舗を出店
- ・既存店年間売上:110%(前期比)

## 26年3月期 計画

- ・店舗業態の多様化を受け、出店10店舗、合計63店舗を計画

## ■ 業績推移・計画

(億円)

	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率	増減
売上高	98	-18%	124	26%	156	26%	193	24%	227	18%	254	12%	26
営業利益	1	-88%	6	338%	12	88%	18	52%	24	30%	27	11%	2
営業利益率	1.5%	-	5.3%	-	7.9%	-	9.7%	-	10.7%	-	10.6%	-	-
既存店売上(前期比)	78%	-	119%	-	120%	-	114%	-	110%	-	105%	-	-

※増減率は対前期比

## ■ 店舗数

(店)

	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率	増減
出店	1	-	2	-	5	-	4	-	5	-	10	-	5
退店	0	-	1	-	2	-	0	-	1	-	0	-	-1
総店舗数	41	3%	42	2%	45	7%	49	9%	53	8%	63	19%	10

※増減率は対前期比



スマスロ『バイオハザード5』

## 25年3月期 実績

- 『モンスターハンターライズ』、『バイオハザード5』など、4機種を投入し、合計50千台を販売

『モンスターハンターライズ』21千台、『バイオハザード5』12千台、  
『鬼武者3』11千台、『ストリートファイターV』5.5千台

## 26年3月期 計画

- リピートおよび新規3機種販売により43千台を計画
- 『デビル メイ クライ 5 スタイリッシュトライブ』を6月に投入予定

## 業績推移・計画

(億円)

	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率	増減
売上高	70	9%	57	-19%	78	36%	90	16%	156	73%	184	18%	27
営業利益	24	15%	23	-3%	34	46%	41	20%	67	63%	74	10%	6
営業利益率	33.9%	-	40.8%	-	44.0%	-	45.6%	-	42.9%	-	40.2%	-	-

※増減率は対前期比

## パチスロ機 販売台数

	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率	増減
販売タイトル数	3	-	3	-	4	-	3	-	4	-	3	-	-1
販売台数(千台)	27.0	35%	26.0	-4%	44.0	69%	31.3	-29%	50.0	60%	43.0	-14%	-7.0

※台数にはリピート販売分を含む ※増減率は対前期比



来シーズン開催予定の  
「CAPCOM CUP 12」も  
両国国技館での開催決定



オリジナルアニメシリーズ  
『Devil May Cry』

## 業績推移・計画

- 各種グッズ展開、他社とのゲーム内コラボ企画を継続
- 3月開催「CAPCOM CUP 11」・「ストリートファイターリーグ：ワールドチャンピオンシップ 2024」は計1万4千人の来場者、1,000万回以上のオンライン総視聴数を記録
- オリジナルアニメシリーズ『Devil May Cry』を4月3日よりNetflixで独占配信

## 業績推移・計画

	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率	増減
売上高	30	1%	43	43%	43	0%	42	-4%	61	45%	67	10%	5
キャラクター	26	0%	34	31%	39	15%	36	-8%	53	47%	58	9%	5
eスポーツ・映像	3	-25%	9	200%	3	-67%	5	67%	8	60%	9	13%	1
営業利益	9	81%	15	54%	14	-6%	8	-38%	24	181%	28	13%	3
キャラクター	17	-6%	22	29%	28	27%	24	-14%	37	54%	39	5%	2
eスポーツ・映像	-7	-	-7	-	-13	-	-15	-	-12	-	-11	-	1
営業利益率	32.4%	-	34.7%	-	32.9%	-	21.0%	-	40.6%	-	41.8%	-	-

(億円)

※24年3月期第1四半期以降、「映像」の実績を「eスポーツ・映像」に統合しております。過去の実績は同基準で表示を変更しております。

※増減率は対前期比



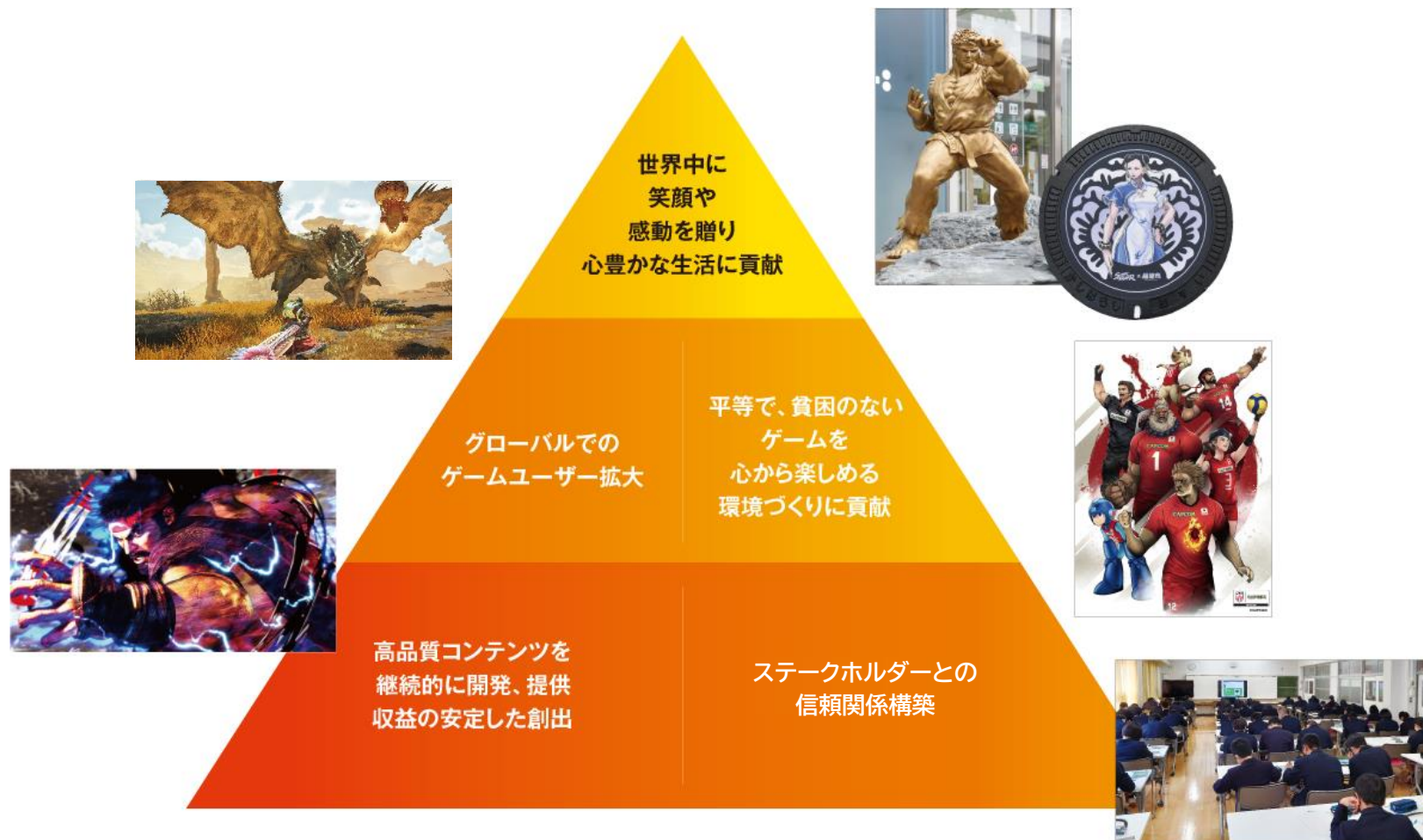
## 第2部：中長期戦略





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「笑顔」や「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」

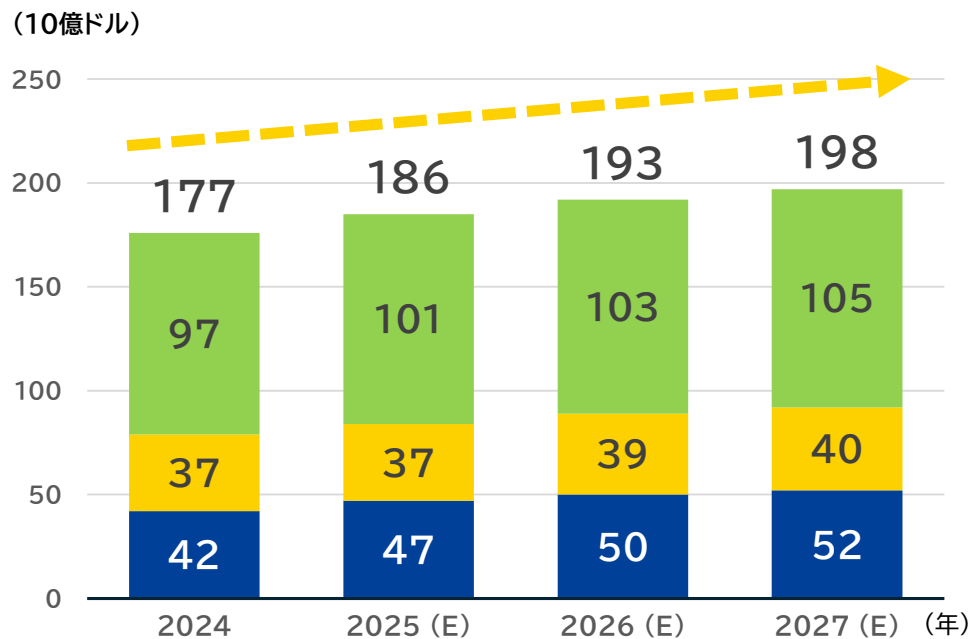




## 長期的な市場成長が見込まれ、ターゲットユーザーは推定15億人

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

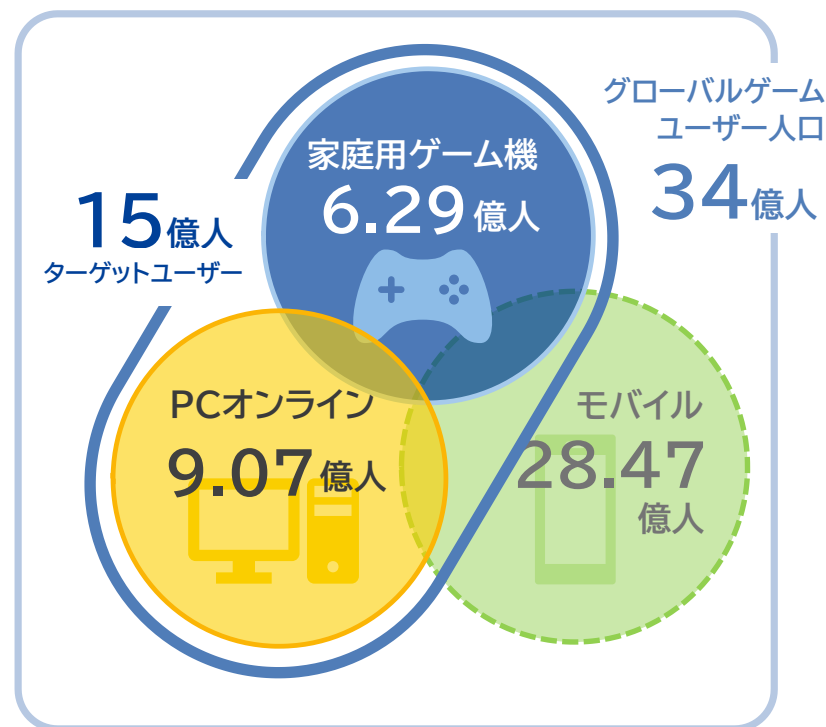


PCオンライン  
PC向けゲームソフト等



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

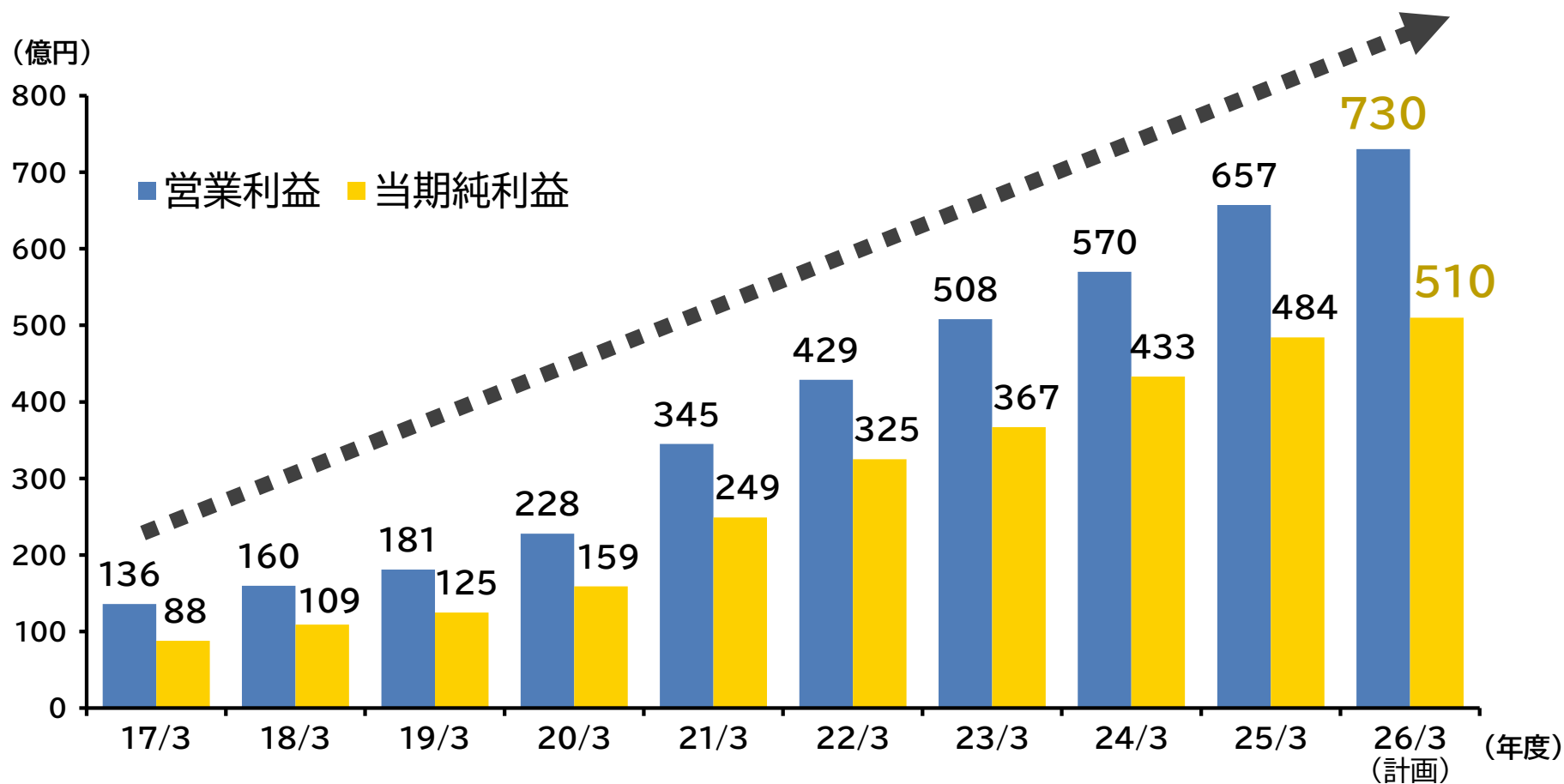


※セグメント間に重複があるため、合計が市場全体を超えております。



## 毎期営業増益10%

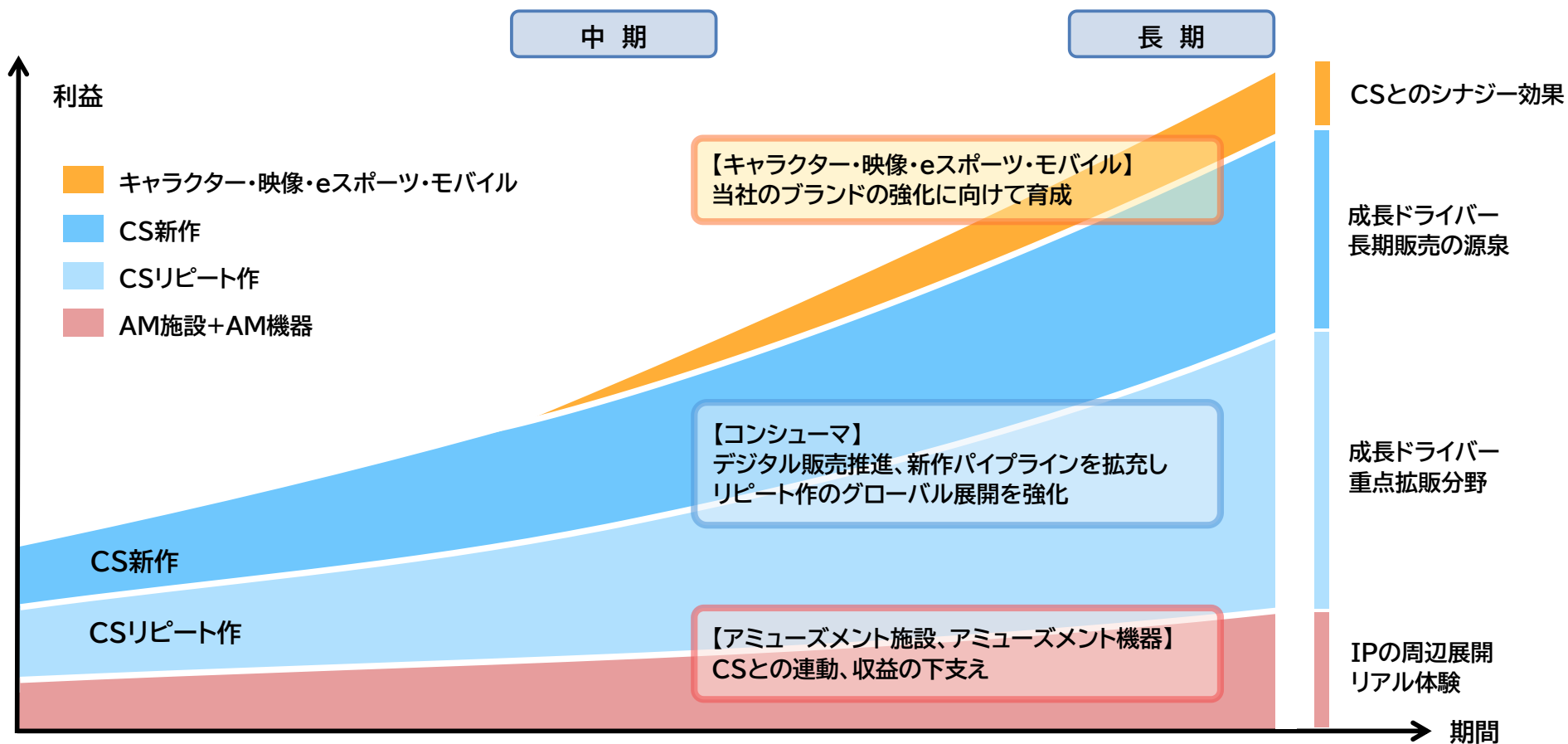
- 安定した新作投入とリピート作の伸長
- ワンコンテンツ・マルチユースを更に推進し、グローバル販売強化





**中期** コンシューマにおいてリピータ作拡販に注力、グローバル販売を強化

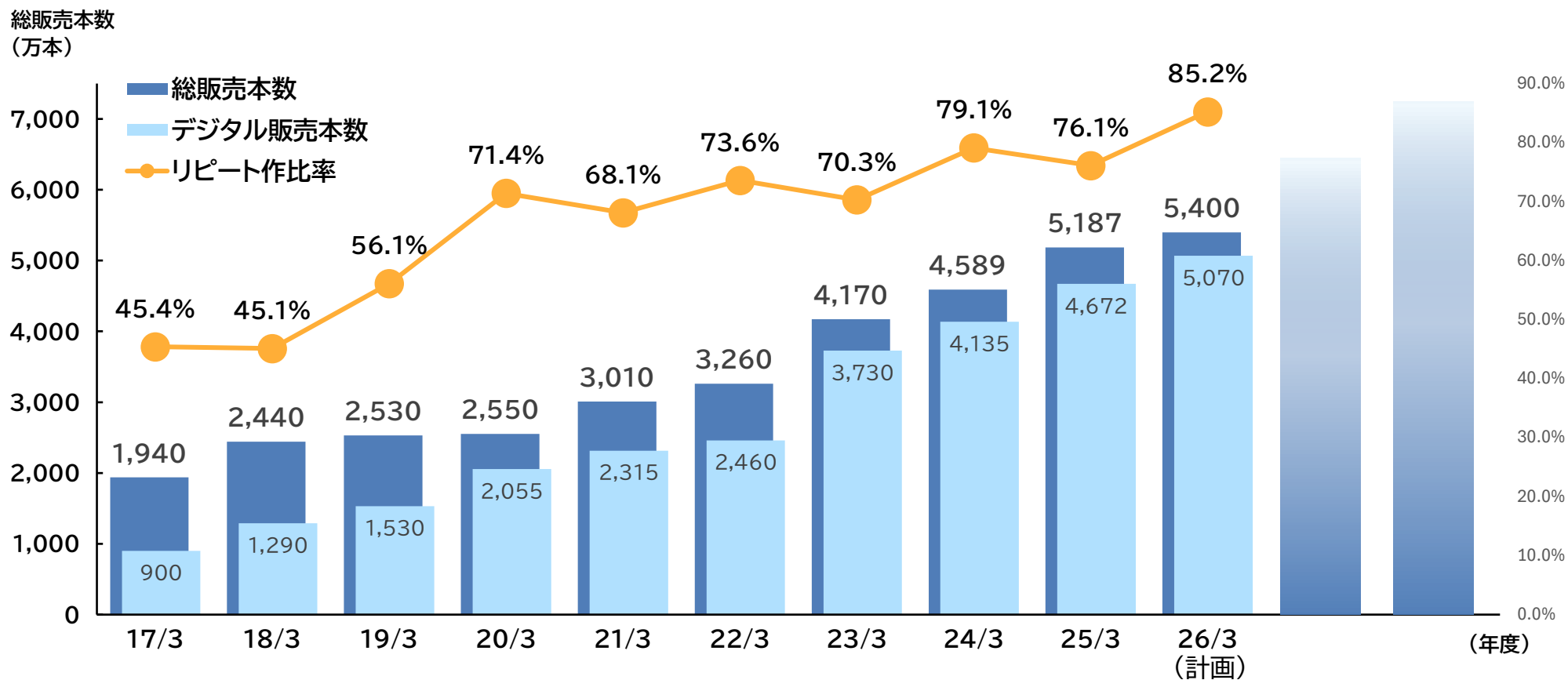
**長期** コンシューマの成長と周辺ビジネスとのシナジーを推進、成長基盤を強化







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



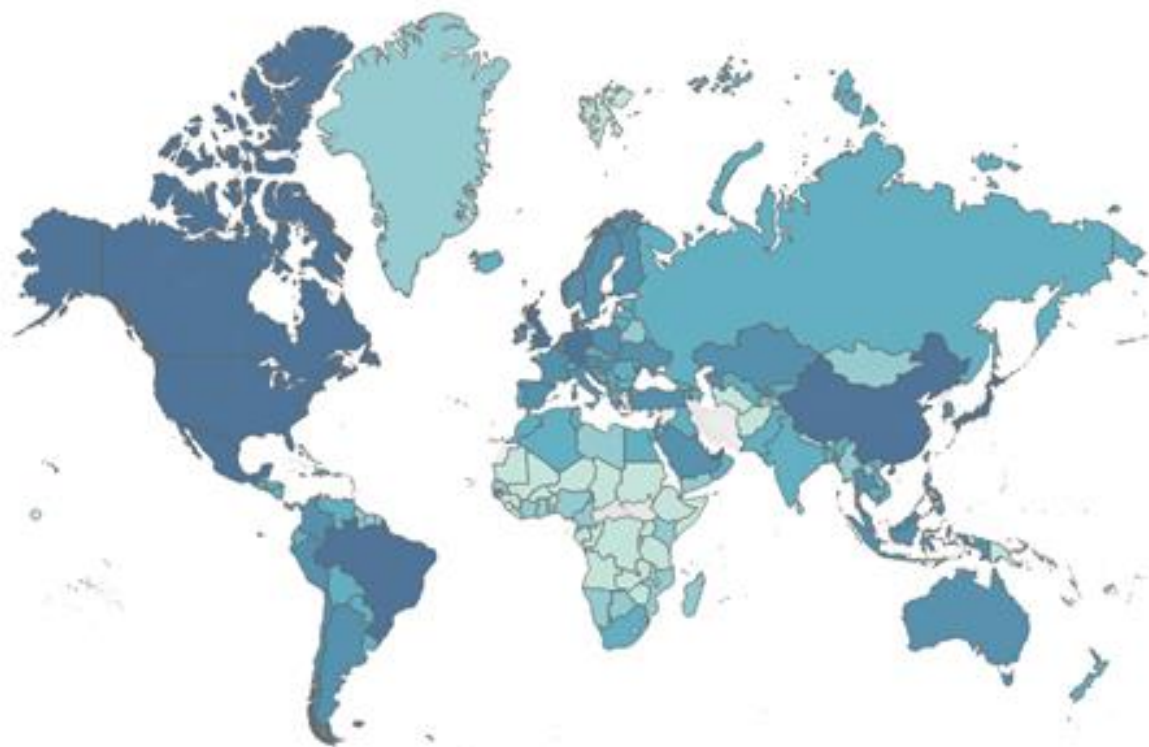


## PC対応・マーケティング強化によるグローバル拡販の加速

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

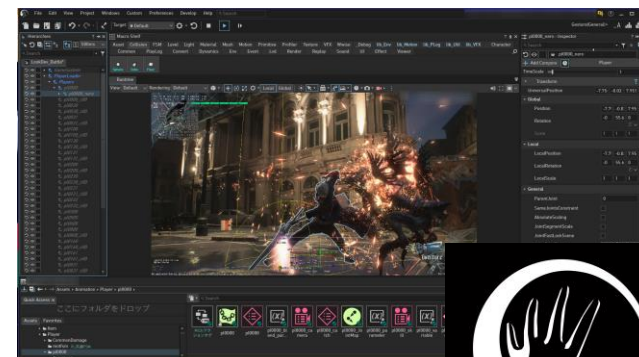
(※イメージ画像)

- 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

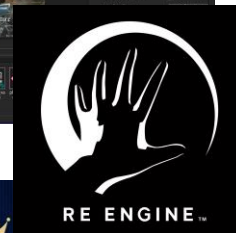
自社エンジンの進化と  
人材創出に向けた布石  
効率的な  
マルチプラットフォーム展開

ユーザーとのコミュニケーション強化

## 開発力



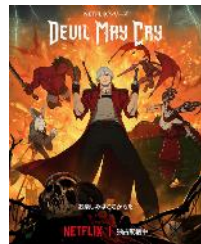
RE ENGINE



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

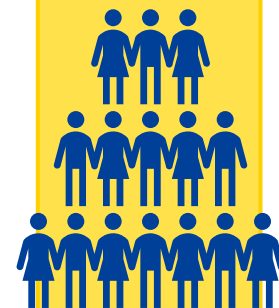
アミューズメント施設



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



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

・「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



**CAPCOM**



## (補足) 連結財務状況、主要経営指標





## ■ 連結貸借対照表

(億円)

資産の部	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	増減
現金・預金	712	9%	1,072	51%	1,021	-5%	1,251	23%	1,667	33%	415
受取手形・売掛金	250	57%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
売掛金	-	-	74	-	249	237%	253	2%	333	31%	79
ゲームソフト仕掛品	244	15%	311	28%	385	23%	390	1%	492	26%	101
その他	429	6%	409	-5%	516	26%	538	4%	636	18%	97
資産合計	1,637	14%	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	695
負債の部											
支払手形・買掛金・電子記録債務	37	-37%	36	-3%	55	54%	43	-22%	56	30%	12
繰延収益	66	-13%	89	34%	54	-39%	6	-87%	205	2915%	199
その他	325	8%	283	-13%	452	60%	433	-4%	604	39%	170
負債合計	429	-2%	408	-5%	562	38%	483	-14%	866	79%	382
純資産合計	1,207	21%	1,464	21%	1,611	10%	1,950	21%	2,263	16%	312
負債純資産合計	1,637	14%	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	695

※増減率は対前期比 ※「繰延収益」約205億円は、主に『モンスターハンターワイルズ』などの未提供のDLCにかかる収益の繰延額であり、該当DLC提供に伴い順次売上高に計上される見込みです。

## ■ 連結キャッシュ・フロー計算書

(億円)

	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	増減
営業活動によるキャッシュフロー	146	-	469	-	217	-	369	-	676	-	306
税金等調整前当期純利益	348	-	443	-	511	-	592	-	656	-	63
売上債権の増減額（負数は増加）	-90	-	172	-	-171	-	-0	-	-79	-	-79
ゲームソフト仕掛品の増減額（負数は増加）	-32	-	-67	-	-73	-	-7	-	-101	-	-93
繰延収益の増減額（負数は減少）	-10	-	20	-	-37	-	-48	-	199	-	248
投資活動によるキャッシュフロー	-42	-	-74	-	-76	-	-59	-	-72	-	-13
財務活動によるキャッシュフロー	-69	-	-99	-	-224	-	-159	-	-187	-	-27
現金及び現金同等物の期首残高	596	-	640	-	956	-	894	-	1,090	-	196
現金及び現金同等物の当期末残高	640	-	956	-	894	-	1,090	-	1,504	-	413



## ■ 経営成績

(億円)

	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率
売上高	953	16.8%	1,100	15.5%	1,259	14.4%	1,524	21.0%	1,696	11.3%	1,900	12.0%
売上総利益	527	28.8%	613	16.3%	738	20.4%	846	14.7%	987	16.7%		
利益率	55.3%	-	55.7%	-	58.6%	-	55.5%	-	58.2%	-		
販売管理費	181	0.1%	184	1.4%	230	25.0%	275	19.8%	329	19.5%		
営業利益	345	51.6%	429	24.0%	508	18.4%	570	12.3%	657	15.2%	730	11.0%
利益率	36.3%	-	39.0%	-	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	38.4%	-
経常利益	348	51.8%	443	27.2%	513	15.9%	594	15.7%	656	10.5%	700	6.6%
利益率	36.6%	-	40.3%	-	40.8%	-	39.0%	-	38.7%	-	36.8%	-
親会社株主に帰属する当期純利益	249	56.3%	325	30.6%	367	12.9%	433	18.1%	484	11.7%	510	5.3%
利益率	26.1%	-	29.6%	-	29.2%	-	28.5%	-	28.6%	-	26.8%	-

※増減率は対前期比

## ■ セグメント別業績 &lt;事業種別&gt;

(億円)

		21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率
デジタルコンテンツ	売上高	753	25.6%	875	16.2%	981	12.1%	1,198	22.1%	1,251	4.4%	1,395	11.5%
	営業利益	370	53.1%	453	22.6%	535	18.0%	598	11.8%	651	8.9%	727	11.6%
	利益率	49.1%	-	51.8%	-	54.5%	-	49.9%	-	52.1%	-	52.1%	-
アミューズメント施設	売上高	98	-18.4%	124	25.7%	156	25.8%	193	23.9%	227	17.6%	254	11.6%
	営業利益	1	-87.7%	6	337.6%	12	88.2%	18	52.2%	24	30.2%	27	11.0%
	利益率	1.5%	-	5.3%	-	7.9%	-	9.7%	-	10.7%	-	10.6%	-
アミューズメント機器	売上高	70	8.5%	57	-18.9%	78	35.7%	90	15.6%	156	73.1%	184	17.9%
	営業利益	24	15.4%	23	-2.5%	34	46.2%	41	19.9%	67	62.8%	74	10.4%
	利益率	33.9%	-	40.8%	-	44.0%	-	45.6%	-	42.9%	-	40.2%	-
その他	売上高	30	0.9%	43	43.4%	43	-0.1%	42	-3.6%	61	45.4%	67	9.6%
	営業利益	9	81.4%	15	53.7%	14	-5.5%	8	-38.4%	24	181.2%	28	12.7%
	利益率	32.4%	-	34.7%	-	32.9%	-	21.0%	-	40.6%	-	41.8%	-

※増減率は対前期比



広告宣伝費											(億円)	
	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率
連結	31	-25.3%	35	11.4%	52	49.5%	73	39.7%	102	39.2%	107	4.0%

アミューズメント施設 店舗数											(店)	
	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率
連結	41	2.5%	42	2.4%	45	7.1%	49	8.9%	53	8.2%	63	18.9%

設備投資											(億円)	
	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率
連結	35	53.8%	37	5.3%	96	154.1%	66	-30.9%	83	24.9%	203	144.2%

減価償却費											(億円)	
	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率
連結	27	-0.1%	33	21.3%	34	1.6%	42	22.8%	46	10.8%	58	24.1%

従業員数											(人)	
	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率
連結	3,152	5.5%	3,206	1.7%	3,332	3.9%	3,531	6.0%	3,766	6.7%	4,001	6.2%
開発者	2,285	6.7%	2,369	3.7%	2,460	3.8%	2,675	8.7%	2,846	6.4%	3,014	5.9%

開発投資額											(億円)	
	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率
連結	253	-1.8%	298	17.7%	377	26.3%	430	14.1%	489	13.7%	583	19.2%

為替レート (期末)												
	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率
ドル/円	110	1.9%	122	10.9%	133	9.0%	151	13.5%	149	-1.3%	140	-6.0%
ユーロ/円	129	8.4%	136	5.4%	145	6.6%	163	12.4%	162	-0.6%	150	-7.4%

※増減率は対前期比



[カプコンIRサイト](#)



カプコン 広報IR  
[@CapcomIR](#)



カプコンIRチャンネル  
[CapcomIR](#)



もっと！Capcom  
[@More Capcom](#)



カプコン広報IR  
[capcomirjp](#)

