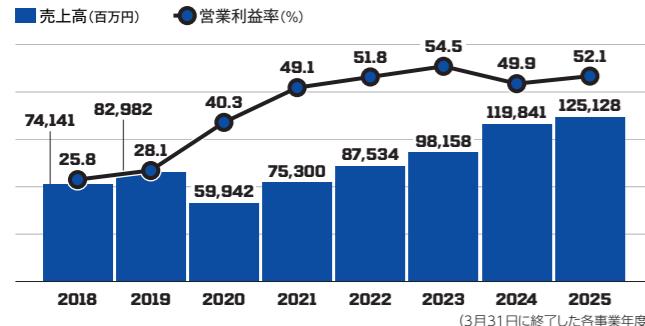


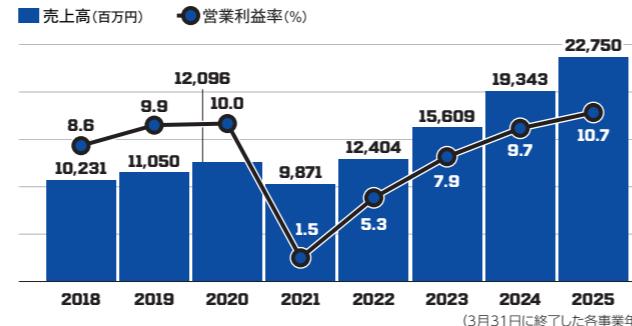


◆詳細はIRサイトをご確認ください。  
<https://www.capcom.co.jp/ir/>

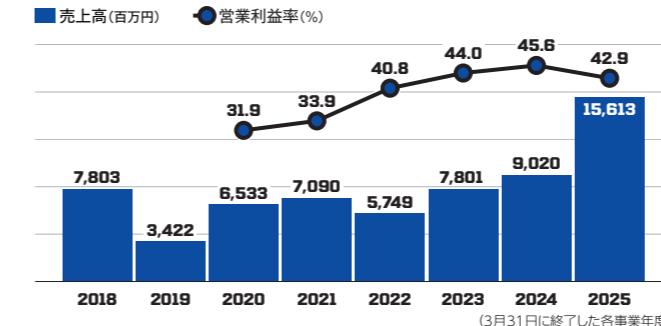
## デジタルコンテンツ事業 売上高・営業利益率



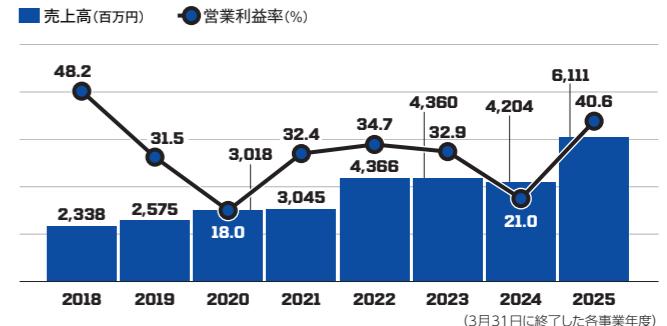
## アミューズメント施設事業 売上高・営業利益率



## アミューズメント機器事業 売上高・営業利益率



## その他事業 売上高・営業利益率



株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

項目名 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025

## デジタルコンテンツ事業

売上高 (百万円)	74,141	82,982	59,942	75,300	87,534	98,158	119,841	<b>125,128</b>
コンシーマ (億円)	652	769	555	688	833	953	1,162	<b>1,216</b>
パッケージ (億円)	383	359	129	208	300	180	193	<b>180</b>
デジタル (億円)	269	410	426	480	533	773	969	<b>1,036</b>
モバイルコンテンツ (億円)	41	23	44	65	42	28	35	<b>34</b>
営業利益 (百万円)	19,103	23,315	24,161	37,002	45,359	53,504	59,831	<b>65,172</b>
営業利益率 (%)	25.8	28.1	40.3	49.1	51.8	54.5	49.9	<b>52.1</b>
資産 (百万円)	61,641	54,109	53,117	73,551	51,895	83,054	84,255	<b>101,746</b>
総資産利益率 (ROA) (%)	31.0	43.1	45.5	50.3	87.4	64.4	71.0	<b>64.1</b>

コンシューマ(パッケージ+本編DLC)  
ゲーム販売

総販売本数 (千本)	24,400	25,300	25,500	30,100	32,600	41,700	45,893	<b>51,876</b>
主要タイトル販売本数 (千本)	7,900 バイオハザードワールド レジデント・エイブル デビル メイ フライ マーベル VS. カプコン: インフィニット	4,500 バイオハザード RE2 モンスター・ハンター: ワールド モンスター・ハンター: ワールド: アイスボーン モンスター・ハンター: ワールド: アイスピード	5,200 バイオハザード RE3 モンスター・ハンター: ワールド: アイスボーン モンスター・ハンター: ワールド: アイスピード	4,800 バイオハザード RE4 モンスター・ハンター: ライズ モンスター・ハンター: ライズ:サンブレイク モンスター・ハンター: ライズ:リビート	6,100 バイオハザード RE4 モンスター・ハンター: ライズ:サンブレイク モンスター・ハンター: ライズ:リビート	5,450 ストリートファイター VI モンスター・ハンター: ライズ:サンブレイク モンスター・ハンター: ライズ:リビート	3,392 モンスター・ハンター: ライズ:サンブレイク モンスター・ハンター: ライズ:リビート	<b>10,108</b> モンスター・ハンター: ワイルズ モンスター・ハンター: ワイルズ:サンブレイク モンスター・ハンター: ワイルズ:リビート
主要タイトル販売本数 (千本)	1,600 バイオハザード RE2 モンスター・ハンター: ワールド モンスター・ハンター: ワールド: アイスボーン モンスター・ハンター: ワールド: アイスピード	2,100 モンスター・ハンター: ワールド モンスター・ハンター: ワールド: アイスボーン モンスター・ハンター: ワールド: アイスピード	3,200 モンスター・ハンター: ワールド モンスター・ハンター: ワールド: アイスボーン モンスター・ハンター: ワールド: アイスピード	4,100 モンスター・ハンター: ワールド モンスター・ハンター: ワールド: アイスボーン モンスター・ハンター: ワールド: アイスピード	3,750 モンスター・ハンター: ワールド モンスター・ハンター: ワールド: アイスボーン モンスター・ハンター: ワールド: アイスピード	3,305 モンスター・ハンター: ワールド モンスター・ハンター: ワールド: アイスボーン モンスター・ハンター: ワールド: アイスピード	<b>3,186</b> モンスター・ハンター: ワールド: アイスボーン モンスター・ハンター: ワールド: アイスピード	<b>2,734</b> バイオハザード RE4 バイオハザード RE4 バイオハザード RE4
マーケット情報 (10億ドル) **2								

合計	65	71	92	102	95	95	100	<b>103(予想)</b>
モバイルコンテンツ								
家庭用ゲーム機	38	37	47	45	43	44	43	<b>45(予想)</b>

※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 出典: [Newzoo Global Games Market Report May 2025]

※3 出典: [アミューズメント産業界の実態調査報告書]

※4 出典: 矢野経済研究所「パチンコ関連機器市場に関する調査(2024年)」を基に当社作成

## アミューズメント施設事業

売上高 (百万円)	10,231	11,050	12,096	9,871	12,404	15,609	19,343	<b>22,750</b>
営業利益 (百万円)	879	1,096	1,211	149	652	1,227	1,868	<b>2,432</b>
営業利益率 (%)	8.6	9.9	10.0	1.5	5.3	7.9	9.7	<b>10.7</b>
資産 (百万円)	7,471	7,730	7,624	7,709	8,491	9,879	11,547	<b>12,422</b>
総資産利益率 (ROA) (%)	11.8	14.2	15.9	1.9	7.7	12.4	16.2	<b>19.6</b>

## アミューズメント機器事業

売上高 (百万円)	7,803	3,422	6,533	7,090	5,749	7,801	9,020	<b>15,613</b>
営業利益 (百万円)	(764)	(2,668)	2,085	2,407	2,348	3,433	4,117	<b>6,701</b>
営業利益率 (%)	—	—	31.9	33.9	40.8	44.0	45.6	<b>42.9</b>
資産 (百万円)	10,002	6,420	13,100	6,346	7,651	8,913	10,108	<b>14,140</b>
総資産利益率 (ROA) (%)	—	—	15.9	37.9	30.7	38.5	40.7	<b>47.4</b>

## その他事業

売上高 (百万円)	2,338	2,575	3,018	3,045	4,366	4,360	4,204	<b>6,111</b>
営業利益 (百万円)	1,126	811	544	987	1,517	1,433	883	<b>2,484</b>
営業利益率 (%)	48.2	31.5	18.0	32.4	34.7	32.9	21.0	<b>40.6</b>
資産 (百万円)	3,600	617	554	1,420	1,650	2,253	1,521	<