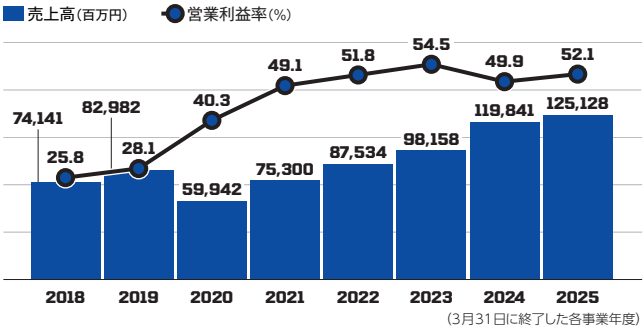
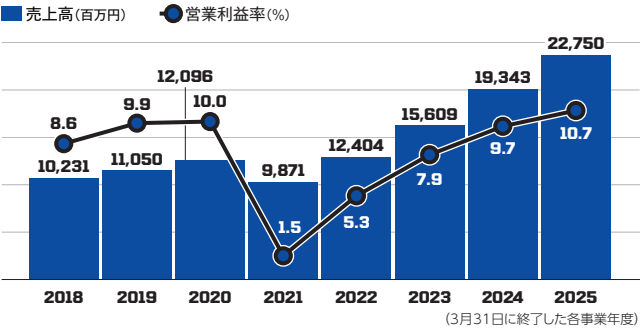


デジタルコンテンツ事業 売上高・営業利益率



アミューズメント施設事業 売上高・営業利益率



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

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	51,876
主要タイトル販売本数 (千本)	モンスターハンター：ワールド 7,900	モンスターハンター：ワールド(リビート) 4,500	モンスターハンターワールド：アイスボーン 5,200	モンスターハンターライズ 4,800	バイオハザード ヴェレッジ 6,100	モンスターハンターライズ：サンブレイク 5,450	バイオハザード RE4(リビート) 3,392	モンスターハンターワイリス 10,108
	バイオハザード7 レジデントイービル(リビート) 1,600	バイオハザード RE:2 4,200	モンスターハンター：ワールド(リビート) 3,200	バイオハザード RE:3 3,900	モンスターハンターライズ(リビート) 4,100	バイオハザード RE:4 3,750	ストリートファイター6 3,305	モンスターハンター：ワールド※1(リビート) 3,186
	マーベル VS. カプコン：インフィニット 1,000	デビル メイ クライ 5 2,100	バイオハザード RE:2(リビート) 2,400	モンスターハンターワールド：アイスボーン(リビート) 2,400	モンスターハンターストーリー2 ~旅人の翼~ 1,500	モンスターハンターライズ(リビート) 3,700	モンスターハンター：ワールド※1(リビート) 2,810	バイオハザード RE4(リビート) 2,734

マーケット情報 (10億ドル) ※2

合計

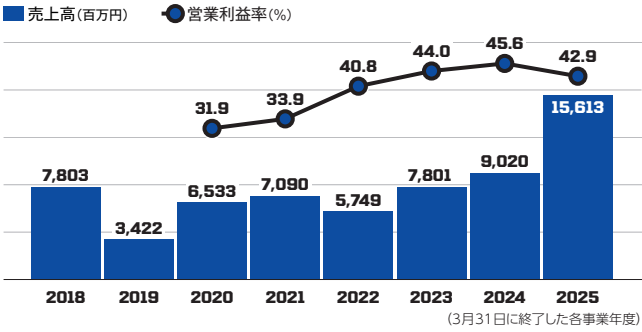
モバイルコンテンツ	65	71	92	102	95	95	100	103(予想)
家庭用ゲーム機	38	37	47	45	43	44	43	45(予想)
PC	31	30	33	36	35	37	39	39(予想)

※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

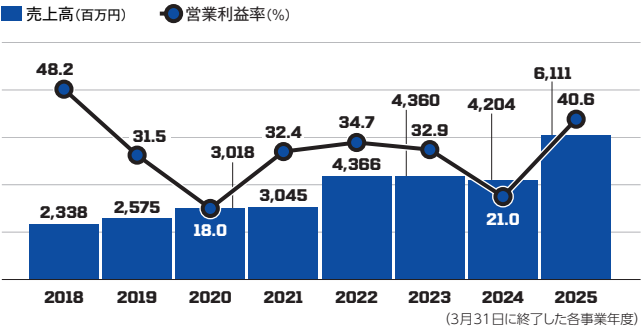


➡詳細はIRサイトをご確認ください。  
<https://www.capcom.co.jp/ir/>

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
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	22,750
営業利益 (百万円)	879	1,096	1,211	149	652	1,227	1,868	2,432
営業利益率 (%)	8.6	9.9	10.0	1.5	5.3	7.9	9.7	10.7
資産 (百万円)	7,471	7,730	7,624	7,709	8,491	9,879	11,547	12,422
総資産利益率(ROA) (%)	11.8	14.2	15.9	1.9	7.7	12.4	16.2	19.6
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	15,613
営業利益 (百万円)	(764)	(2,668)	2,085	2,407	2,348	3,433	4,117	6,701
営業利益率 (%)	—	—	31.9	33.9	40.8	44.0	45.6	42.9
資産 (百万円)	10,002	6,420	13,100	6,346	7,651	8,913	10,108	14,140
総資産利益率(ROA) (%)	—	—	15.9	37.9	30.7	38.5	40.7	47.4

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	6,111
営業利益 (百万円)	1,126	811	544	987	1,517	1,433	883	2,484
営業利益率 (%)	48.2	31.5	18.0	32.4	34.7	32.9	21.0	40.6
資産 (百万円)	3,600	617	554	1,420	1,650	2,253	1,521	1,922
総資産利益率(ROA) (%)	31.3	131.4	98.2	69.5	91.9	63.6	58.1	129.2

マーケット情報 (億円)

アミューズメント施設 市場規模※3	4,859	5,201	5,408	4,187	4,492	5,143	5,384	—
遊技機市場※4 パチスロ機	2,434	1,685	2,197	1,897	2,592	2,794	3,494	—
パチンコ機	5,157	5,046	3,450	3,694	4,343	4,105	3,628	—