



株式会社カプコン  
(東証プライム：9697)

2025年3月期  
第3四半期決算概況

## < 目次 >

■ 発表のポイント	…P2
1. 2025年3月期 連結業績予想	…P3
2. 第3四半期 決算ハイライト	…P4
3. 事業セグメント別概況	…P6
4. 補足：主要経営指標・主要IP紹介	…P12

### 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。

# 発表のポイント

## ■ Q3累計実績

- ・ 連結売上高および営業利益ともに計画通り推移
- ・ タイトル別では「モンスターハンター」シリーズ販売本数が続伸
- ・ アミューズメント関連、その他事業は増収増益

## ■ 通期業績計画

- ・ 通期計画に変更なし
- ・ 大型新作タイトルの発売時期により下期偏重の計画

(億円)

	23/12	増減率	24/12	増減率	増減	25/3 計画	増減率
売上高	1,061	33%	888	-16%	-173	1,650	8%
営業利益	477	43%	310	-35%	-166	640	12%
営業利益率	44.9%	-	34.9%	-	-	38.8%	-
経常利益	494	47%	314	-37%	-180	630	6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	346	47%	230	-33%	-115	460	6%

※増減率は対前年同期比

# 1. 2025年3月期 連結業績予想

デジタルコンテンツ事業の安定的な成長および  
アミューズメント関連事業の好調により、12期連続の営業増益を目指す

(億円)

	21/3 増減率	22/3 増減率	23/3 増減率	24/3 増減率	25/3計画 増減率	増減
売上高	953 17%	1,100 16%	1,259 14%	1,524 21%	1,650 8%	125
営業利益	345 52%	429 24%	508 18%	570 12%	640 12%	69
営業利益率	36.3%	39.0%	40.3%	37.5%	38.8%	-
経常利益	348 52%	443 27%	513 16%	594 16%	630 6%	35
親会社株主に帰属する 当期純利益	249 56%	325 31%	367 13%	433 18%	460 6%	26

※増減率は対前年同期比

- ・ コンシューマにおけるデジタル販売の成長を主因として、増収増益を見込む
- ・ 1株当たり予想当期純利益 109円98銭
- ・ 配当は 中間 18円、期末 18円の年間 36円を予定

※2024年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

## 2-1. 第3四半期 決算ハイライト

### ■ Q3累計 セグメント別実績の推移

(億円)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	増減	25/3 計画	増減率
<b>売上高</b>	<b>648</b>	<b>23%</b>	<b>881</b>	<b>36%</b>	<b>796</b>	<b>-10%</b>	<b>1,061</b>	<b>33%</b>	<b>888</b>	<b>-16%</b>	<b>-173</b>	<b>1,650</b>	<b>8%</b>
デジタルコンテンツ	489	21%	704	44%	612	-13%	814	33%	585	-28%	-229	1,250	4%
アミューズメント施設	70	-24%	89	28%	113	26%	138	22%	165	20%	27	220	14%
アミューズメント機器	67	912%	49	-26%	36	-25%	80	117%	102	28%	22	127	41%
その他	21	-12%	37	74%	33	-11%	28	-15%	35	23%	6	53	26%
<b>営業利益</b>	<b>243</b>	<b>32%</b>	<b>350</b>	<b>44%</b>	<b>333</b>	<b>-5%</b>	<b>477</b>	<b>43%</b>	<b>310</b>	<b>-35%</b>	<b>-166</b>	<b>640</b>	<b>12%</b>
デジタルコンテンツ	247	25%	358	45%	346	-4%	473	37%	292	-38%	-181	669	12%
アミューズメント施設	0	-93%	4	387%	10	142%	15	53%	22	46%	7	21	12%
アミューズメント機器	24	546%	19	-21%	20	7%	45	121%	50	12%	5	48	17%
その他	8	141%	15	80%	12	-21%	6	-47%	12	95%	6	16	81%
調整額*	-37	-	-46	-	-55	-	-64	-	-68	-	-4	-114	-
<b>営業利益率</b>	<b>37.6%</b>	<b>-</b>	<b>39.8%</b>	<b>-</b>	<b>41.8%</b>	<b>-</b>	<b>44.9%</b>	<b>-</b>	<b>34.9%</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>38.8%</b>	<b>-</b>
<b>経常利益</b>	<b>240</b>	<b>29%</b>	<b>361</b>	<b>50%</b>	<b>335</b>	<b>-7%</b>	<b>494</b>	<b>47%</b>	<b>314</b>	<b>-37%</b>	<b>-180</b>	<b>630</b>	<b>6%</b>
親会社株主に帰属する 四半期純利益	175	34%	267	52%	236	-12%	346	47%	230	-33%	-115	460	6%

※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。

※増減率は対前年同期比

- デジタルコンテンツ事業はリピート販売が引き続き好調で、年間計画達成に向けて順調
- アミューズメント施設、アミューズメント機器、その他の事業はいずれも増収増益

## 2-2. 第3四半期 決算ハイライト（財務状況）

### ■ 2024/12 貸借対照表 / 連結キャッシュ・フロー計算書（要約）

#### 《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	24/12	増減率	増減
現金及び預金	712	9%	1,072	51%	1,021	-5%	1,251	23%	1,245	-1%	-6
売掛金	-	-	74	-	249	237%	253	2%	147	-42%	-106
ゲームソフト仕掛品	244	15%	311	28%	385	23%	390	1%	545	40%	155
その他	680	20%	415	-39%	517	25%	538	4%	576	7%	37
資産合計	1,637	14%	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	2,514	3%	79
負債の部											
支払手形及び買掛金・電子記録債務	37	-37%	36	-3%	55	54%	43	-22%	57	33%	14
繰延収益	66	-13%	89	34%	54	-39%	6	-87%	7	11%	0
その他	325	8%	283	-13%	452	60%	433	-4%	418	-4%	-15
負債合計	429	-2%	408	-5%	562	38%	483	-14%	483	0%	-0
純資産合計	1,207	21%	1,464	21%	1,611	10%	1,950	21%	2,030	4%	79
負債純資産合計	1,637	14%	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	2,514	3%	79

※増減率は対前年度末比 ※2021年3月期の「資産の部」の「その他」に「受取手形及び売掛金」の250億円を含む

#### 《連結キャッシュ・フロー計算書》

（億円）

	20/12	21/12	22/12	23/12	24/12	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	78	414	94	213	189	-23
税金等調整前四半期純利益	240	361	335	495	314	-181
売上債権の増減額（負数は増加）	43	152	-7	127	101	-26
ゲームソフト仕掛品の増減額（負数は増加）	-27	-17	-88	-79	-155	-76
繰延収益の増減額（負数は減少）	-74	15	-53	-45	0	45
投資活動によるキャッシュ・フロー	-33	-67	-27	-50	-37	13
財務活動によるキャッシュ・フロー	-64	-95	-252	-153	-180	-26
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四半期末残高	573	898	789	928	1,073	144

# 3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

大型新作タイトルが不在なものの  
リピート販売が好調、計画通りに進捗

## ■ Q3累計 実績

(億円)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3 計画
売上高	489	21%	704	44%	612	-13%	814	33%	585	-28%	1,250
コンシューマ											
パッケージ	99	2%	256	159%	102	-60%	141	38%	83	-41%	144
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	343	22%	418	22%	490	17%	648	32%	473	-27%	1,066
内デジタルライセンス収入	29	-	8	-72%	25	213%	51	104%	31	-39%	22
コンシューマ計	442	17%	674	53%	592	-12%	790	33%	557	-30%	1,211
内収益繰延額			-16	-	53	-	43	-	0	-	
モバイルコンテンツ	47	81%	30	-36%	20	-33%	24	20%	28	17%	39
営業利益	247	25%	358	45%	346	-4%	473	37%	292	-38%	669
営業利益率	50.6%	-	50.9%	-	56.5%	-	58.2%	-	50.0%	-	53.5%

※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  
※増減率は対前年同期比

## ■ 販売本数ハード別推移

(千本)

	20/12	構成比	21/12	構成比	22/12	構成比	23/12	構成比	24/12	構成比	25/3 計画
PC本数（デジタル）	6,500	33%	7,800	30%	13,250	46%	15,750	48%	15,771	52%	
家庭用ゲーム機等本数（デジタル）	9,700	49%	10,900	42%	13,300	46%	13,550	42%	12,066	40%	
パッケージ本数	3,600	18%	7,100	28%	2,550	9%	3,300	10%	2,693	9%	3,400

# 3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業②）

リピート販売が前年同期で増加  
大型新作の発売を控え、新作本数は下期偏重の計画

## ■ Q3累計 販売本数実績

(千本)

	20/12		21/12		22/12		23/12		24/12		25/3計画							
販売タイトル数/ 国・地域数	293 / 213		301 / 211		310 / 219		287 / 232		246 / 225									
販売本数合計	19,800 20.0%		25,800 30.3%		29,100 12.8%		32,600 12.0%		30,531 -6.3%		50,000 8.9%							
	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						
海外本数	17,100	86.4%	28.1%	21,550	83.5%	26.0%	22,750	78.2%	5.6%	26,800	82.2%	17.8%	26,153	85.7%	-2.4%	41,500	83.0%	8.9%
国内本数	2,700	13.6%	-14.3%	4,250	16.5%	57.4%	6,350	21.8%	49.4%	5,800	17.8%	-8.7%	4,377	14.3%	-24.5%	8,500	17.0%	9.1%
DL本数	16,200	81.8%	26.6%	18,700	72.5%	15.4%	26,550	91.2%	42.0%	29,300	89.9%	10.4%	27,838	91.2%	-5.0%	46,600	93.2%	12.7%
パッケージ本数	3,600	18.2%	-2.7%	7,100	27.5%	97.2%	2,550	8.8%	-64.1%	3,300	10.1%	29.4%	2,693	8.8%	-18.4%	3,400	6.8%	-25.1%
リピート本数	15,800	79.8%	29.5%	18,200	70.5%	15.2%	22,000	75.6%	20.9%	26,700	81.9%	21.4%	28,619	93.7%	7.2%	37,000	74.0%	1.9%
新作本数	4,000	20.2%	-7.0%	7,600	29.5%	90.0%	7,100	24.4%	-6.6%	5,900	18.1%	-16.9%	1,911	6.3%	-67.6%	13,000	26.0%	35.5%
主要タイトル																		
新作	『バイオハザード RE:3』		『バイオハザード ヴィレッジ』 『モンスターハンターストーリーズ2 ～破壊の翼～』		『モンスターハンターライズ： サンブレイク』		『ストリートファイター6』 『ロックマンエグゼアドバンスコレクション Vol.1・Vol.2』		『MARVEL vs. CAPCOM ファイティング コレクション：アーケードクラシックス』 『テッドライジング デラックスリマスター』 『逆転検事1&2 御剣セレクション』 等		『モンスターハンターワールド』 『テッドライジング デラックスリマスター』 『MARVEL vs. CAPCOM ファイティング コレクション：アーケードクラシックス』 『逆転検事1&2 御剣セレクション』 等							
リピート	『モンスターハンターワールド： アイスボーン』 『バイオハザード RE:2』 『モンスターハンター：ワールド』 『バイオハザード7 レジデント イービル』		『モンスターハンターライズ』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『バイオハザード RE:2』 『モンスターハンターワールド： アイスボーン』 『バイオハザード RE:3』 『モンスターハンター：ワールド』		『モンスターハンターライズ』 『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『バイオハザード RE:3』 『モンスターハンターワールド： アイスボーン』		『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード RE:2』 『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』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『バイオハザード RE:3』		『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ライズ』 『バイオハザード RE:4』 『モンスターハンターライズ：サンブレイク』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『ストリートファイター6』		「バイオハザード」、 「モンスターハンター」、 「ストリートファイター」、 「ドラゴンズドグマ」等、 主力ブランドを中心に リピートの継続拡販							

※ 新作: 今期発売タイトル、リピート: 前期以前の発売タイトル ※ デистриビューションタイトルを含みます ※ 増減率は対前年同期比



# 3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業③）

人気シリーズタイトルの発売のほか、  
主力シリーズのリピート作が続伸

## ■ Q3累計 事業概況

- 「モンスターハンター」シリーズの販売本数続伸に加え、『バイオハザード RE:4』など、シリーズタイトルを中心にリピート販売本数が増加
- 『鬼武者 Way of the Sword』の2026年発売予定、『大神 完全新作』プロジェクトを発表

### ● FY24 販売本数上位タイトル

タイトル	当年度	累計
モンスターハンター：ワールド ※1	2,798	28,123
モンスターハンターワールド：アイスボーン	2,332	14,933
モンスターハンターライズ	2,056	16,790
バイオハザード RE:4	2,049	9,231
モンスターハンターライズ：サンブレイク	1,741	9,488
バイオハザード ヴィレッジ	1,165	10,969
ストリートファイター 6	1,095	4,401
バイオハザード7 レジデント イービル	1,066	14,460
バイオハザード RE:2	1,057	15,030
デビル メイ クライ 5 ※2	979	8,963

※ 上記表の記載タイトル販売本数合計に移植版、追加コンテンツ同梱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 「当年度」の本数は『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』を含む



新作『モンスターハンターワイルズ』



新作『鬼武者 Way of the Sword』

## 3-2. 事業セグメント別概況（アミューズメント施設事業）

新店出店に加え、  
顧客単価の増加により増収増益

### ■ Q3累計 実績

(億円)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3計画
売上高	70	-24%	89	28%	113	26%	138	22%	165	20%	220
営業利益	0	-93%	4	387%	10	142%	15	53%	22	46%	21
営業利益率	1.2%	-	4.7%	-	8.9%	-	11.2%	-	13.6%	-	9.5%
既存店売上増減率	72%	-	122%	-	121%	-	111%	-	113%	-	102%

※増減率は対前年同期比

### ■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	21/3	22/3	23/3	24/3	24/12	25/3計画
出店	1	2	5	4	3	7
退店	0	1	2	0	0	0
総店舗数	41	42	45	49	52	56

### ■ Q3累計 事業概況

- ・ 「カプコンストア アネックス マリンピア神戸店」(兵庫県) を11月に開店
- ・ 顧客ニーズに沿った景品・商品の提供が顧客単価の増加に貢献



カプコンストア アネックス  
マリンピア神戸店

# 3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

スマートパチスロの新機種が収益に貢献

## ■ Q3累計 実績

(億円)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3計画
売上高	67	912%	49	-26%	36	-25%	80	117%	102	28%	127
営業利益	24	546%	19	-21%	20	7%	45	121%	50	12%	48
営業利益率	36.2%	-	39.1%	-	55.9%	-	56.9%	-	49.6%	-	37.8%

※増減率は対前年同期比

## ■ パチスロ機 販売台数

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3計画
新規タイトル数	2	-	2	-	3	-	2	-	3	-	4
販売台数(千台)	21.0	-	18.0	-14%	32.0	78%	28.4	-11%	36.4	28%	41.5

※台数にはレポート販売分を含む ※増減率は対前年同期比

## ■ Q3累計 事業概況

- ・ イマーシブ新筐体『モンスターハンターライズ』はホールから評価も高く好調に稼働
- ・ 新筐体『モンスターハンターライズ』19.4千台販売、『鬼武者3』11千台、『ストリートファイターV 挑戦者の道』5.5千台



スマスロ『モンスターハンターライズ』

## 3-4. 事業セグメント別概況（その他）

主力コンテンツを活用した事業展開により  
IPのブランド力向上を推進

### ■ Q3累計 実績

(億円)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3計画
売上高	21	-12%	37	74%	33	-11%	28	-15%	35	23%	53
キャラクター	18	-	30	67%	31	3%	26	-16%	31	19%	47
eスポーツ・映像	3	-	7	133%	2	-71%	1	-50%	3	200%	6
営業利益	8	141%	15	80%	12	-21%	6	-47%	12	95%	16
キャラクター	13	-	20	54%	21	5%	17	-19%	21	24%	31
eスポーツ・映像	-4	-	-5	-	-8	-	-11	-	-9	-	-15
営業利益率	39.7%	-	41.0%	-	36.2%	-	22.3%	-	35.5%	-	30.2%

※FY23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。

※増減率は対前年同期比

### ■ Q3累計 事業概況

- 国内外で「ストリートファイターリーグ」を開催し、ユーザー拡大に注力
- Amazonプライムビデオのアニメシリーズ「シークレット・レベル」において『ロックマン ～始まりの物語～』が12月に全世界で配信
- 人気IPを活用したライセンス案件が好調に推移、コンテンツ価値向上に貢献



『ロックマン ～始まりの物語～』

# 4-1. (補足) 主要経営指標①

## ●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 計画	増減率	24/12
売上高	953	16.8%	1,100	15.5%	1,259	14.4%	1,524	21.0%	1,650	8.3%	888
売上総利益	527	28.8%	613	16.3%	738	20.4%	846	14.7%			505
利益率	55.3%	-	55.7%	-	58.6%	-	55.5%	-			56.9%
販売管理費	181	0.1%	184	1.4%	230	25.0%	275	19.8%			195
営業利益	345	51.6%	429	24.0%	508	18.4%	570	12.3%	640	12.1%	310
利益率	36.3%	-	39.0%	-	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	34.9%
経常利益	348	51.8%	443	27.2%	513	15.9%	594	15.7%	630	6.0%	314
利益率	36.6%	-	40.3%	-	40.8%	-	39.0%	-	38.2%	-	35.4%
親会社株主に帰属する四半期純利益	249	56.3%	325	30.6%	367	12.9%	433	18.1%	460	6.1%	230
利益率	26.1%	-	29.6%	-	29.2%	-	28.5%	-	27.9%	-	26.0%

## ●セグメント別業績 <事業種別>

(億円)

		21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3 計画	増減率	24/12
デジタルコンテンツ	売上高	753	25.6%	875	16.3%	981	12.1%	1,198	22.1%	1,250	4.3%	585
	営業利益	370	53.2%	453	22.6%	535	18.0%	598	11.8%	669	11.8%	292
	利益率	49.1%	-	51.8%	-	54.5%	-	49.9%	-	53.5%	-	50.0%
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%	220	13.7%	165
	営業利益	1	-87.7%	6	337.6%	12	88.2%	18	52.2%	21	12.4%	22
	利益率	1.5%	-	5.3%	-	7.9%	-	9.7%	-	9.5%	-	13.6%
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%	127	40.8%	102
	営業利益	24	15.4%	23	-2.5%	34	46.2%	41	19.9%	48	16.6%	50
	利益率	33.9%	-	40.8%	-	44.0%	-	45.6%	-	37.8%	-	49.6%
その他	売上高	30	0.9%	43	43.4%	43	-0.1%	42	-3.6%	53	26.1%	35
	営業利益	9	81.4%	15	53.7%	14	-5.5%	8	-38.4%	16	81.2%	12
	利益率	32.4%	-	34.7%	-	32.9%	-	21.0%	-	30.2%	-	35.5%

※増減率は対前年同期比

## 4-1. (補足) 主要経営指標②

### ● 広告宣伝

(億円)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3 計画
連 結	16	-47.2%	26	57.9%	28	8.4%	52	81.8%	51	-1.3%	93

### ● アミューズメント施設店舗数

(店)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3 計画
連 結	41	-	42	-	45	-	48	-	52	-	56

### ● 設備投資

(億円)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3 計画
連 結	22	39.8%	34	51.7%	27	-21.2%	41	49.7%	36	-12.2%	98

### ● 減価償却費

(億円)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3 計画
連 結	20	4.4%	25	22.9%	24	-1.4%	30	22.1%	33	11.2%	54

### ● 従業員数

(人)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3 計画
連 結	3,188	6.3%	3,253	2.0%	3,336	2.6%	3,534	5.9%	3,775	6.8%	3,792
開発者	2,303	7.2%	2,403	4.3%	2,473	2.9%	2,677	8.2%	2,865	7.0%	2,843

### ● 開発投資額

(億円)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3 計画
開発投資額	181	-4.3%	228	26.1%	271	18.8%	292	7.6%	333	14.0%	535

### ● 為替レート(期末)

	20/12	増減率	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/3 計画
ドル/円	103	-5.5%	115	11.7%	132	14.8%	141	6.8%	158	12.1%	135
ユーロ/円	126	3.3%	130	3.2%	141	8.5%	157	11.3%	164	4.5%	145

※増減率は対前年同期比



## 4-2. (補足) 主要IP紹介

コンテンツブランドを数多く所有し、  
グローバルで高い人気を誇る

# BIOHAZARD™

「バイオハザード」シリーズ  
1億6,700万本



『バイオハザード RE:2』のiPhone/iPad/Mac版  
2024年12月10日に配信

# MONSTER HUNTER™

「モンスターハンター」シリーズ  
1億800万本



最新作『モンスターハンターワイルズ』  
2025年2月28日発売予定

# STREET FIGHTER™

「ストリートファイター」シリーズ  
5,600万本



『ストリートファイター6』  
他社コラボがユーザーから好評

「ロックマン」シリーズ

4,200万本

「デビル メイ クライ」シリーズ

3,300万本

「デッドライジング」シリーズ

1,800万本

「逆転裁判」シリーズ

1,300万本

「ドラゴンズドグマ」シリーズ

1,300万本

「マーベル VS. カプコン」シリーズ

1,200万本

「鬼武者」シリーズ

870万本

※2024年12月末現在

Capcom Public Relations & Investor Relations Section