



CAPCOM

株式会社カプコン
(東証プライム:9697)

2026年3月期
第1四半期決算概況



・発表のポイント	P2
・連結/セグメント別の業績	P3
・デジタルコンテンツ事業	P4
・アミューズメント施設事業	P7
・アミューズメント機器事業	P8
・その他事業	P9

【補足】

・連結財務状況	P11
・主要経営指標	P12
・有力ブランドのシリーズ展開	P14

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1四半期 実績

- 全てのセグメントで増収増益
- 新作およびリピート作の販売本数は前年同期比で増加
- アミューズメント機器事業が好調に推移

通期計画

- 年度計画に対して順調に進捗

(億円)

	実績					計画	
	24/6	増減率	25/6	増減	増減率	26/3	増減率
売上高	295	-33%	455	159	54%	1,900	12%
営業利益	128	-46%	245	117	91%	730	11%
営業利益率	43.5%	-	54.1%	-	-	38.4%	-
経常利益	134	-48%	228	93	70%	700	7%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	99	-45%	172	72	73%	510	5%

※ 増減率は対前年同期比



業績推移

第1四半期 実績

(億円)

	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減	増減率	26/3 計画	増減率
売上高	484	104%	252	-48%	438	74%	295	-33%	455	159	54%	1,900	12%
■ デジタルコンテンツ	439	105%	198	-55%	378	91%	214	-44%	298	84	39%	1,395	12%
■ アミューズメント施設	23	102%	32	38%	41	25%	48	18%	56	7	15%	254	12%
■ アミューズメント機器	12	608%	6	-49%	8	38%	22	147%	78	55	252%	184	18%
■ その他	8	-5%	14	73%	9	-33%	10	13%	22	11	103%	67	10%
営業利益	236	120%	120	-49%	240	99%	128	-46%	245	117	91%	730	11%
■ デジタルコンテンツ	244	107%	125	-49%	246	97%	128	-48%	200	72	56%	727	12%
■ アミューズメント施設	-0	-	1	-	3	102%	5	37%	9	4	82%	27	11%
■ アミューズメント機器	2	242%	2	11%	6	151%	10	60%	49	38	353%	74	10%
■ その他	4	-6%	8	70%	4	-40%	6	34%	13	7	106%	28	13%
調整額※1	-15	-	-17	-	-21	-	-21	-	-26	-4	-	-126	-
営業利益率	48.7%	-	47.8%	-	54.8%	-	43.5%	-	54.1%	-	-	38.4%	-
経常利益	238	125%	128	-46%	258	102%	134	-48%	228	93	70%	700	7%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	173	122%	90	-48%	181	102%	99	-45%	172	72	73%	510	5%

※1: 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

※2: 増減率は対前年同期比



業績推移

第1四半期 実績

- 新作発売や安定したリピート販売により、増収増益
- 通期計画達成に向けて堅調な滑り出し

(億円)

	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
売上高	439	105%	198	-55%	378	91%	214	-44%	298	39%	1,395
■ コンシューマ											
パッケージ	184	207%	29	-84%	89	207%	24	-73%	28	17%	177
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	246	72%	163	-34%	285	75%	178	-38%	264	48%	1,191
内 デジタルライセンス収入	5	-	19	280%	2	-90%	10	400%	3	-70%	29
コンシューマ計	430	112%	192	-55%	374	95%	203	-46%	292	44%	1,368
内 収益繰延額	-5	-	-38	-	40	-	1	-98%	90	8900%	
■ モバイルコンテンツ	9	-18%	6	-33%	4	-33%	10	150%	5	-50%	27
営業利益	244	107%	125	-49%	246	97%	128	-48%	200	56%	727
営業利益率	55.7%	-	63.1%	-	65.2%	-	59.9%	-	67.2%	-	52.1%

※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

※2: 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

※3: 増減率は対前年同期比



販売本数推移

第1四半期 実績

- ・ 人気IPを中心にリピート販売本数が伸長
- ・ 複数の新作タイトル発売により、新作販売本数は前年同期比で増加

(千本)

	21/6		22/6		23/6		24/6		25/6		26/3 計画							
販売タイトル数/ 国・地域数	299 / 200		297 / 206		283 / 224		240 / 214		243 / 228									
販売本数合計	13,300	増減率 44.6%	11,700	増減率 -12.0%	13,500	増減率 15.4%	9,534	増減率 -29.4%	14,167	増減率 48.6%	54,000	増減率 4.1%						
	構成比		増減率		構成比		増減率		構成比		増減率							
新作本数	4,500	33.8%	73.1%	2,700	23.1%	-40.0%	3,700	27.4%	37.0%	274	2.9%	-92.6%	797	5.6%	190.9%	8,000	14.8%	-35.4%
リピート作本数	8,800	66.2%	33.3%	9,000	76.9%	2.3%	9,800	72.6%	8.9%	9,260	97.1%	-5.5%	13,369	94.4%	44.4%	46,000	85.2%	16.5%
DL本数	9,100	68.4%	23.8%	10,400	88.9%	14.3%	11,600	85.9%	11.5%	8,826	92.6%	-23.9%	13,482	95.2%	52.8%	50,700	93.9%	8.5%
内PC本数	3,900	29.3%	41.8%	5,850	50.0%	50.0%	6,150	45.6%	5.1%	4,915	51.6%	-20.1%	8,240	58.2%	67.7%			
内コンソール本数	5,200	39.1%	13.0%	4,550	38.9%	-12.5%	5,450	40.4%	19.8%	3,911	41.0%	-28.2%	5,242	37.0%	34.0%			
パッケージ本数	4,200	31.6%	127.0%	1,300	11.1%	-69.1%	1,900	14.1%	46.2%	708	7.4%	-62.7%	685	4.8%	-3.2%	3,300	6.1%	-35.9%
海外本数	10,800	81.2%	33.3%	8,700	74.4%	-19.4%	10,800	80.0%	24.1%	7,819	82.0%	-27.6%	12,825	90.5%	64.0%	45,500	84.3%	4.6%
国内本数	2,500	18.8%	127.3%	3,000	25.6%	20.0%	2,700	20.0%	-10.0%	1,715	18.0%	-36.5%	1,342	9.5%	-21.7%	8,500	15.7%	1.3%
タイトル																		
新作	『バイオハザード ヴィレッジ』		『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 アドバンスド コレクションVol.1・Vol.2』		『モンスターハンターストーリーズ』 (移植版) 『モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～』(移植版)		『ストリートファイター6』(移植版) 『カプコンファイティングコレクション 2』 『鬼武者2』 『祇:Path of the Goddess』(移植版)		『バイオハザード レイエム』 『ストリートファイター6』(移植版) 『カプコンファイティングコレクション 2』 『鬼武者2』 『祇:Path of the Goddess』(移植版) 等							
リピート作	『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』 『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』 『バイオハザード RE:3』		『モンスターハンターライズ』 『デビル メイ クライ 5』 『ドラゴンズドグマ:ダークアリズン』 『ストリートファイターV』 『モンスターハンター:ワールド』		『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 RE:2』 『バイオハザード RE:3』 『モンスターハンターライズ』		『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』 『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 RE:4』 『ストリートファイター6』		『モンスターハンター:ワールド』 『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『デビル メイ クライ HDコレクション』 『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』、 『デビル メイ クライ』等、 主力ブランドを中心に リピートの継続拡販							

※ 増減率は対前年同期比



タイトル概況

第1四半期 実績

- Nintendo Switch™ 2 向け『ストリートファイター6』を6月5日に発売
同作の累計販売本数は全世界で500万本を突破
- 新作アニメ配信のシナジー効果により『デビル メイ クライ 5』の累計販売本数が1,000万本を達成
- シリーズ最新作『バイオハザード レクイエム』の発売決定を受け、同シリーズのリピート作が続伸

26年3月期 販売本数上位タイトル

(千本)

タイトル	25/6	累計
デビル メイ クライ 5 ※2	1,782	10,512
バイオハザード ヴィレッジ	923	12,229
バイオハザード RE:4	706	10,621
バイオハザード 7 レジデント イービル	635	15,425
デビル メイ クライ HDコレクション	594	2,765
ストリートファイター6	538	5,212
デビル メイ クライ 4 スペシャルエディション	495	3,507
バイオハザード RE:2	482	15,892
モンスターハンターワイルズ	477	10,585
モンスターハンターライズ	389	17,564

※1: 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

※2: 25年6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



Nintendo Switch 2 向け
『ストリートファイター6』を6月5日に発売



シリーズ最新作『バイオハザード レクイエム』
2026年2月27日に発売決定



「カプコンストアセンドイ」

第1四半期 実績

- 4月に「カプコンストアセンドイ」、6月に「プラサカプコン/カプセルラボ ららテラス北綾瀬店」など、合計3店舗を出店
- 引き続き既存店の堅実な店舗運営を実施

業績推移・計画

(億円)

	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
売上高	23	102%	32	38%	41	25%	48	18%	56	15%	254
営業利益	-0	-	1	-	3	102%	5	37%	9	82%	27
営業利益率	-	-	5.7%	-	9.1%	-	10.6%	-	16.8%	-	10.6%
既存店売上(成長率)	214%	-	130%	-	109%	-	111%	-	111%	-	105%

※ 「増減率」および「成長率」は対前年同期比

店舗数

(店)

	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
出店	2	-	5	-	4	-	5	-	3	-	10
退店	1	-	2	-	0	-	1	-	0	-	0
総店舗数	42	2%	45	7%	49	9%	53	8%	56	6%	63

※ 増減率は対前年同期比



スマスロ『デビル メイ クライ 5
スタイリッシュライブ』

第1四半期 実績

- 6月に『デビル メイ クライ 5 スタイリッシュライブ』を投入し、10.9千台を販売
- 前期に投入した『モンスターハンターライズ』を含め、リピート販売台数9.2千台を販売

業績推移・計画

(億円)

	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
売上高	12	608%	6	-49%	8	38%	22	147%	78	252%	184
営業利益	2	242%	2	11%	6	151%	10	60%	49	353%	74
営業利益率	19.0%	-	41.6%	-	75.5%	-	48.8%	-	62.9%	-	40.2%

※ 増減率は対前年同期比

パチスロ機 販売台数

	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
販売タイトル数	1	-	1	-	0	-	1	-	1	-	3
販売台数(千台)	6.0	-	2.7	-55%	3.0	11%	5.9	97%	20.2	242%	43.0

※1: 台数にはリピート販売分を含む

※2: 増減率は対前年同期比



オリジナルアニメシリーズ
『Devil May Cry』

第1四半期 実績

- オリジナルアニメシリーズ『Devil May Cry』を4月にNetflixで配信、デジタルコンテンツ事業とのシナジーを発揮
- ゲーム内コラボ展開などが収益に貢献
- 5月から『ストリートファイター6』の公式eスポーツ大会「CAPCOM Pro Tour 2025」を世界各地で開催
- 主力シリーズを中心にグッズ販売などに注力し、IP認知度向上に注力

業績推移・計画

	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
売上高	8	-5%	14	73%	9	-33%	10	13%	22	103%	67
キャラクター	7	0%	13	86%	9	-31%	10	11%	21	110%	58
eスポーツ・映像	1	0%	1	0%	0	-58%	0	0%	0	0%	9
営業利益	4	-6%	8	70%	4	-40%	6	34%	13	106%	28
キャラクター	5	0%	9	80%	6	-33%	7	17%	15	114%	39
eスポーツ・映像	-0	-	-1	-	-2	-	-1	-	-1	-	-11
営業利益率	57.9%	-	57.0%	-	51.0%	-	60.5%	-	61.5%	-	41.8%

※ 増減率は対前年同期比



補足



(補足)連結財務状況



■ 連結貸借対照表

(億円)

資産の部	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	25/6	増減率	増減
現金・預金	1,072	51%	1,021	-5%	1,251	23%	1,667	33%	1,532	-8%	-135
売掛金	74	-	249	237%	253	2%	333	31%	150	-55%	-182
ゲームソフト仕掛品	311	28%	385	23%	390	1%	492	26%	544	11%	52
その他	409	-5%	516	26%	538	4%	636	18%	704	11%	67
資産合計	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	2,932	-6%	-197
負債の部											
支払手形・買掛金・電子記録債務	36	-3%	55	54%	43	-22%	56	30%	47	-15%	-8
繰延収益	89	34%	54	-39%	6	-87%	205	2915%	115	-44%	-90
その他	283	-13%	452	60%	433	-4%	604	39%	433	-28%	-171
負債合計	408	-5%	562	38%	483	-14%	866	79%	596	-31%	-270
純資産合計	1,464	21%	1,611	10%	1,950	21%	2,263	16%	2,335	3%	72
負債純資産合計	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	2,932	-6%	-197

※1: 増減率は対前年同期比

※2: 「繰延収益」約115億円は、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)

	21/6	22/6	23/6	24/6	25/6	増減
営業活動によるキャッシュフロー	343	-55	129	94	51	-42
税金等調整前当期純利益	238	128	258	136	228	92
売上債権の増減額 (負数は増加)	106	-101	84	118	182	64
ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加)	50	-46	-12	-58	-52	6
繰延収益の増減額 (負数は減少)	14	38	-39	-1	-90	-88
投資活動によるキャッシュフロー	-20	-13	-18	-8	-114	-106
有形固定資産の取得による支出	-15	-12	-16	-8	-83	-75
財務活動によるキャッシュフロー	-50	-62	-87	-94	-97	-2
現金及び現金同等物の期首残高	640	956	894	1,090	1,504	413
現金及び現金同等物の四半期末残高	914	851	947	1,102	1,343	240



■ 経営成績

(億円)

	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	25/6	26/3 計画	増減率
売上高	1,100	15.5%	1,259	14.4%	1,524	21.0%	1,696	11.3%	455	1,900	12.0%
売上総利益	613	16.3%	738	20.4%	846	14.7%	987	16.7%	310		
利益率	55.7%	-	58.6%	-	55.5%	-	58.2%	-	68.1%		
販売管理費	184	1.4%	230	25.0%	275	19.8%	329	19.5%	64		
営業利益	429	24.0%	508	18.4%	570	12.3%	657	15.2%	245	730	11.0%
利益率	39.0%	-	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	54.1%	38.4%	-
経常利益	443	27.2%	513	15.9%	594	15.7%	656	10.5%	228	700	6.6%
利益率	40.3%	-	40.8%	-	39.0%	-	38.7%	-	50.3%	36.8%	-
親会社株主に帰属する当期純利益	325	30.6%	367	12.9%	433	18.1%	484	11.7%	172	510	5.3%
利益率	29.6%	-	29.2%	-	28.5%	-	28.6%	-	37.9%	26.8%	-

※ 増減率は対前年同期比

■ セグメント別業績

(億円)

		22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	25/6	26/3 計画	増減率
デジタルコンテンツ	売上高	875	16.2%	981	12.1%	1,198	22.1%	1,251	4.4%	298	1,395	11.5%
	営業利益	453	22.6%	535	18.0%	598	11.8%	651	8.9%	200	727	11.6%
	利益率	51.8%	-	54.5%	-	49.9%	-	52.1%	-	67.2%	52.1%	-
アミューズメント施設	売上高	124	25.7%	156	25.8%	193	23.9%	227	17.6%	56	254	11.6%
	営業利益	6	337.6%	12	88.2%	18	52.2%	24	30.2%	9	27	11.0%
	利益率	5.3%	-	7.9%	-	9.7%	-	10.7%	-	16.8%	10.6%	-
アミューズメント機器	売上高	57	-18.9%	78	35.7%	90	15.6%	156	73.1%	78	184	17.9%
	営業利益	23	-2.5%	34	46.2%	41	19.9%	67	62.8%	49	74	10.4%
	利益率	40.8%	-	44.0%	-	45.6%	-	42.9%	-	62.9%	40.2%	-
その他	売上高	43	43.4%	43	-0.1%	42	-3.6%	61	45.4%	22	67	9.6%
	営業利益	15	53.7%	14	-5.5%	8	-38.4%	24	181.2%	13	28	12.7%
	利益率	34.7%	-	32.9%	-	21.0%	-	40.6%	-	61.5%	41.8%	-

※ 増減率は対前年同期比



広告宣伝費											(億円)
	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
連結	14	100.8%	7	-48.1%	20	166.8%	9	-55.0%	10	10.0%	107

アミューズメント施設 店舗数											(店)
	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
連結	41	2.5%	43	4.9%	47	9.3%	51	8.5%	56	9.8%	63

設備投資											(億円)
	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
連結	20	108.4%	13	-33.7%	18	32.1%	9	-44.7%	85	753.6%	203

減価償却費											(億円)
	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
連結	6	-6.5%	7	24.4%	9	16.3%	10	18.0%	11	7.7%	58

従業員数											(人)
	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
連結	3,319	3.7%	3,350	0.9%	3,517	5.0%	3,715	5.6%	3,972	6.9%	4,001
開発	2,452	6.1%	2,494	1.7%	2,666	6.9%	2,810	5.4%	3,013	7.2%	3,014

開発投資額											(億円)
	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
連結	73	18.8%	85	15.7%	92	8.3%	111	20.4%	109	-1.4%	583

為替レート											
	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/3 計画
ドル/円	110	2.8%	136	23.6%	145	6.6%	161	11.0%	144	-10.6%	140
ユーロ/円	131	8.3%	142	8.4%	157	10.6%	172	9.6%	169	-1.7%	150

※ 増減率は対前年同期比



 <p>「バイオハザード」 シリーズ</p> <p>1億7,400万本</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>1億2,200万本</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>5,700万本</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>3,600万本</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

890万本

・「ドラゴンズドグマ」シリーズ

1,300万本

・「大神」シリーズ

470万本

CAPCOM



[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](#)

