

株式会社カプコン
(東証プライム:9697)

2026年3月期
第3四半期決算概況



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

【補足】

1. 連結財務状況	P11
2. 主要経営指標	P12
3. 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3四半期累計 実績

- 全てのセグメントにおいて前年同期比で増収増益
- 累計販売本数・リピート販売本数ともに過去最高を達成
- 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	
	24/12	増減率	25/12	増減	増減率	26/3	増減率
売上高	888	-16%	1,153	264	30%	1,900	12%
営業利益	310	-35%	543	232	75%	730	11%
営業利益率	34.9%	-	47.1%	-	-	38.4%	-
経常利益	314	-37%	517	202	65%	700	7%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	230	-33%	388	158	69%	510	5%

※ 増減率は対前年同期比



業績推移

第3四半期累計 実績

(億円)

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減	増減率	26/3 計画	増減率
売上高	881	36%	796	-10%	1,061	33%	888	-16%	1,153	264	30%	1,900	12%
■ デジタルコンテンツ	704	44%	612	-13%	814	33%	585	-28%	734	148	25%	1,395	12%
■ アミューズメント施設	89	28%	113	26%	138	22%	165	20%	185	20	12%	254	12%
■ アミューズメント機器	49	-26%	36	-25%	80	117%	102	28%	177	75	74%	184	18%
■ その他	37	74%	33	-11%	28	-15%	35	23%	55	20	58%	67	10%
営業利益	350	44%	333	-5%	477	43%	310	-35%	543	232	75%	730	11%
■ デジタルコンテンツ	358	45%	346	-4%	473	37%	292	-38%	460	168	58%	727	12%
■ アミューズメント施設	4	387%	10	142%	15	53%	22	46%	26	4	19%	27	11%
■ アミューズメント機器	19	-21%	20	7%	45	121%	50	12%	105	54	107%	74	10%
■ その他	15	80%	12	-21%	6	-47%	12	95%	29	16	135%	28	13%
調整額※1	-46	-	-55	-	-64	-	-68	-	-79	-	-	-126	-
営業利益率	39.8%	-	41.8%	-	44.9%	-	34.9%	-	47.1%	-	-	38.4%	-
経常利益	361	50%	335	-7%	494	47%	314	-37%	517	202	65%	700	7%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	267	52%	236	-12%	346	47%	230	-33%	388	158	69%	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3四半期累計 実績

- ・ リピート販売本数の増加により増収増益

(億円)

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
売上高	704	44%	612	-13%	814	33%	585	-28%	734	25%	1,395
■ コンシューマ											
パッケージ	256	159%	102	-60%	141	38%	83	-41%	72	-13%	177
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	418	22%	490	17%	648	32%	473	-27%	643	36%	1,191
内 デジタルライセンス収入	8	-72%	25	213%	51	104%	31	-39%	13	-58%	29
コンシューマ計	674	53%	592	-12%	790	33%	557	-30%	716	29%	1,368
内 収益繰延額	-16	-	53	-	43	-	0	-	198	-	
■ モバイルコンテンツ	30	-36%	20	-33%	24	20%	28	17%	17	-39%	27
営業利益	358	45%	346	-4%	473	37%	292	-38%	460	58%	727
営業利益率	50.9%	-	56.5%	-	58.2%	-	50.0%	-	62.8%	-	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: 収益繰延額: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3四半期累計 実績

- 総販売本数、リピート販売本数は第3四半期累計実績として過去最高

(千本)

	21/12			22/12			23/12			24/12			25/12			26/3 計画		
販売タイトル数/ 国・地域数	301 / 211			310 / 219			287 / 232			246 / 225			247 / 238					
販売本数合計	25,800 増減率 30.3%			29,100 増減率 12.8%			32,600 増減率 12.0%			30,531 増減率 -6.3%			34,644 増減率 13.5%			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			構成比 増減率			構成比 増減率			構成比 増減率		
新作本数	7,600	29.5%	90.0%	7,100	24.4%	-6.6%	5,900	18.1%	-16.9%	1,911	6.3%	-67.6%	1,254	3.6%	-34.4%	8,000	14.8%	-35.4%
リピート作本数	18,200	70.5%	15.2%	22,000	75.6%	20.9%	26,700	81.9%	21.4%	28,619	93.7%	7.2%	33,390	96.4%	16.7%	46,000	85.2%	16.5%
DL本数	18,700	72.5%	15.4%	26,550	91.2%	42.0%	29,300	89.9%	10.4%	27,838	91.2%	-5.0%	32,607	94.1%	17.1%	50,700	93.9%	8.5%
内PC本数	7,800	30.2%	20.0%	13,250	45.5%	69.9%	15,750	48.3%	18.9%	15,771	51.7%	0.1%	19,104	55.1%	21.1%			
内コンソール本数	10,900	42.2%	12.4%	13,300	45.7%	22.0%	13,550	41.6%	1.9%	12,066	39.5%	-11.0%	13,502	39.0%	11.9%			
パッケージ本数	7,100	27.5%	97.2%	2,550	8.8%	-64.1%	3,300	10.1%	29.4%	2,693	8.8%	-18.4%	2,037	5.9%	-24.4%	3,300	6.1%	-35.9%
海外本数	21,550	83.5%	26.0%	22,750	78.2%	5.6%	26,800	82.2%	17.8%	26,153	85.7%	-2.4%	31,070	89.7%	18.8%	45,500	84.3%	4.6%
国内本数	4,250	16.5%	57.4%	6,350	21.8%	49.4%	5,800	17.8%	-8.7%	4,377	14.3%	-24.5%	3,574	10.3%	-18.3%	8,500	15.7%	1.3%
タイトル	『バイオハザード ヴィレッジ』 『モンスタースターシリーズ2 ～破滅の翼～』			『モンスタースターシリーズ: 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』			『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』 『デッドライジング デラックスリマスター』 『逆転検事1&2 御剣セレクション』			『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』 『紙: Path of the Goddess』(移植版)			『バイオハザード レイイム』 『モンスタースターシリーズ3 ～運命の双竜～』 『ストリートファイター6』(移植版) 『鬼武者2』 『カプコンファイティングコレクション 2』 『流星のロックマン パーフェクトコレクション』 等		
新作																		
リピート作	『モンスタースターシリーズ: 『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』 『モンスタースターワールド: アイスボーン』 『バイオハザード RE:3』 『モンスタースター:ワールド』			『モンスタースターシリーズ: 『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード RE:2』 『モンスタースターシリーズ: サンブレイク』 『モンスタースターシリーズ: サンブレイク』 『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『バイオハザード RE:3』			『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード RE:2』 『モンスタースターシリーズ: サンブレイク』 『モンスタースターシリーズ: サンブレイク』 『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『バイオハザード RE:3』			『モンスタースター:ワールド』 『モンスタースターシリーズ: サンブレイク』 『モンスタースターシリーズ: サンブレイク』 『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『ストリートファイター6』			『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード ヴィレッジ』 『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』 『ストリートファイター6』			『バイオハザード』、 『モンスタースター』、 『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 ※ 新作: 今期発売タイトル、リピート作: 前期以前の発売タイトル ※ ディストリビューションタイトルを含みます



タイトル概況

第3四半期累計 実績

- ・「バイオハザード」シリーズ、『ストリートファイター6』の販売本数が続伸
- ・『モンスターハンターワイルズ』が累計販売本数1,100万本突破
- ・『バイオハザード レクイエム』を2月27日、『モンスターハンターストーリー3 ～運命の双竜～』を3月13日、『流星のロックマン パーフェクトコレクション』を3月27日に発売予定

26年3月期 販売本数上位タイトル

(千本)

タイトル	25/12	累計
デビル メイ クライ 5 ※2	2,426	11,002
バイオハザード RE:4	2,340	12,255
バイオハザード ヴィレッジ	2,283	13,589
ストリートファイター6	1,685	6,360
バイオハザード 7 レジデント イービル	1,681	16,471
バイオハザード RE:2	1,461	16,871
モンスターハンターライズ	1,096	18,271
バイオハザード RE:3	1,089	10,994
モンスターハンターライズ:サンブレイク	1,031	10,908
モンスターハンターワイルズ	991	11,099

※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: 当年度販売本数は『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』を含む



シリーズ最新作『バイオハザード レクイエム』



新作『流星のロックマン
パーフェクトコレクション』



「ツカモヨ 富津店」

第3四半期累計 実績

- 11月に「カプセルラボ 原宿竹下通り 2号店・3号店」(東京都)など、合計6店舗を出店
- 既存店をクレーンゲーム専門店「ツカモヨ 富津店」としてリニューアルオープンするなど、積極的に新業態を展開

業績推移・計画

(億円)

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
売上高	89	28%	113	26%	138	22%	165	20%	185	12%	254
営業利益	4	387%	10	142%	15	53%	22	46%	26	19%	27
営業利益率	4.7%	-	8.9%	-	11.2%	-	13.6%	-	14.4%	-	10.6%
既存店売上(成長率)	122%	-	121%	-	111%	-	113%	-	107%	-	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	25/12	増減率	26/3 計画
出店	2	-	5	-	4	-	5	-	6	-	10
退店	1	-	2	-	0	-	1	-	0	-	0
総店舗数	42	2%	45	7%	49	9%	53	8%	59	11%	63

※ 増減率は対前年同期比



スマスロ『新鬼武者3』

第3四半期累計 実績

- ・ 新作・リピートが好調に推移し、大幅な増収増益を達成
- ・ 累計筐体台数45千台を販売

『デビル メイ クライ 5 スタイリッシュトライブ』11千台(6月稼働)、
『新鬼武者3』 24.5千台販売(10月稼働)

■ 業績推移・計画

(億円)

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
売上高	49	-26%	36	-25%	80	117%	102	28%	177	74%	184
営業利益	19	-21%	20	7%	45	121%	50	12%	105	107%	74
営業利益率	39.1%	-	55.9%	-	56.9%	-	49.6%	-	59.4%	-	40.2%

※ 増減率は対前年同期比

■ パチスロ機 販売台数

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
販売タイトル数	2	-	3	-	2	-	3	-	2	-	3
販売台数(千台)	18.0	-14%	32.0	78%	28.4	-11%	36.4	28%	45.0	24%	43.0

※1: 販売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』シーズン2

第3四半期累計 実績

- キャラクタービジネスはゲーム内コラボや自社グッズなどが収益に貢献
- 「ストリートファイターリーグ: Pro-US 2025」などを通じて『ストリートファイター6』ファンの拡大に貢献
- 『Devil May Cry』アニメ続編の配信および「ストリートファイター」実写映画の公開を来期に予定

業績推移・計画

(億円)

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
売上高	37	74%	33	-11%	28	-15%	35	23%	55	58%	67
キャラクター	30	67%	31	3%	26	-16%	31	19%	47	52%	58
eスポーツ・映像	7	133%	2	-71%	1	-50%	3	200%	8	167%	9
営業利益	15	80%	12	-21%	6	-47%	12	95%	29	135%	28
キャラクター	20	54%	21	5%	17	-19%	21	24%	33	57%	39
eスポーツ・映像	-5	-	-8	-	-11	-	-9	-	-3	-	-11
営業利益率	41.0%	-	36.2%	-	22.3%	-	35.5%	-	53.0%	-	41.8%

※ 増減率は対前年同期比



補足





■ 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	25/12	増減率	増減
現金及び預金	1,072	51%	1,021	-5%	1,251	23%	1,667	33%	1,117	-33%	-550
売掛金	74	-	249	237%	253	2%	333	31%	129	-61%	-203
ゲームソフト仕掛品	311	28%	385	23%	390	1%	492	26%	711	45%	219
その他	409	-5%	516	26%	538	4%	636	18%	949	49%	312
資産合計	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	2,908	-7%	-221
負債の部											
支払手形及び買掛金・電子記録債務	36	-3%	55	54%	43	-22%	56	30%	46	-17%	-9
繰延収益	89	34%	54	-39%	6	-87%	205	2915%	8	-96%	-197
その他	283	-13%	452	60%	433	-4%	604	39%	351	-42%	-253
負債合計	408	-5%	562	38%	483	-14%	866	79%	406	-53%	-460
純資産合計	1,464	21%	1,611	10%	1,950	21%	2,263	16%	2,502	11%	239
負債純資産合計	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	2,908	-7%	-221

※ 増減率は対前年同期比

■ 連結キャッシュ・フロー計算書

(億円)

	21/12	22/12	23/12	24/12	25/12	増減
営業活動によるキャッシュフロー	414	94	213	189	-67	-257
税金等調整前四半期純利益	361	335	495	314	515	200
売上債権の増減額 (負数は増加)	152	-7	127	101	204	103
ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加)	-17	-88	-79	-155	-219	-64
繰延収益の増減額 (負数は減少)	15	-53	-45	0	-198	-198
投資活動によるキャッシュフロー	-67	-27	-50	-37	-416	-378
有形固定資産の取得による支出	-26	-24	-38	-32	-103	-71
投資有価証券の取得による支出	-	-	-	-	-150	-150
財務活動によるキャッシュフロー	-95	-252	-153	-180	-256	-75
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	898	789	928	1,073	782	-290



■ 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	25/12	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%	1,153	1,900	12.0%
売上総利益	613	16.3%	738	20.4%	846	14.7%	987	16.7%	755		
利益率	55.7%	-	58.6%	-	55.5%	-	58.2%	-	65.5%		
販売管理費	184	1.4%	230	25.0%	275	19.8%	329	19.5%	212		
営業利益	429	24.0%	508	18.4%	570	12.3%	657	15.2%	543	730	11.0%
利益率	39.0%	-	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	47.1%	38.4%	-
経常利益	443	27.2%	513	15.9%	594	15.7%	656	10.5%	517	700	6.6%
利益率	40.3%	-	40.8%	-	39.0%	-	38.7%	-	44.8%	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%	388	510	5.3%
利益率	29.6%	-	29.2%	-	28.5%	-	28.6%	-	33.7%	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	25/12	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%	734	1,395	11.5%
	営業利益	453	22.6%	535	18.0%	598	11.8%	651	8.9%	460	727	11.6%
	利益率	51.8%	-	54.5%	-	49.9%	-	52.1%	-	62.8%	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%	185	254	11.6%
	営業利益	6	337.6%	12	88.2%	18	52.2%	24	30.2%	26	27	11.0%
	利益率	5.3%	-	7.9%	-	9.7%	-	10.7%	-	14.4%	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%	177	184	17.9%
	営業利益	23	-2.5%	34	46.2%	41	19.9%	67	62.8%	105	74	10.4%
	利益率	40.8%	-	44.0%	-	45.6%	-	42.9%	-	59.4%	40.2%	-
その他	売上高	43	43.4%	43	-0.1%	42	-3.6%	61	45.4%	55	67	9.6%
	営業利益	15	53.7%	14	-5.5%	8	-38.4%	24	181.2%	29	28	12.7%
	利益率	34.7%	-	32.9%	-	21.0%	-	40.6%	-	53.0%	41.8%	-

※ 増減率は対前年同期比



広告宣伝費

(億円)

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
連結	26	57.9%	28	8.4%	52	81.8%	51	-1.3%	47	-8.3%	107

アミューズメント施設 店舗数

(店)

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
連結	42	2.4%	45	7.1%	48	6.7%	52	8.3%	59	13.5%	63

設備投資

(億円)

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
連結	34	51.7%	27	-21.2%	41	49.7%	36	-12.2%	109	203.6%	203

減価償却費

(億円)

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
連結	25	22.9%	24	-1.4%	30	22.1%	33	11.2%	37	11.5%	58

従業員数

(人)

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
連結	3,253	2.0%	3,336	2.6%	3,534	5.9%	3,775	6.8%	3,964	5.0%	4,001
開発	2,403	4.3%	2,473	2.9%	2,677	8.2%	2,865	7.0%	3,002	4.8%	3,014

開発投資額

(億円)






	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
連結	228	26.1%	271	18.8%	292	7.6%	333	14.0%	365	9.9%	583

為替レート

	21/12	増減率	22/12	増減率	23/12	増減率	24/12	増減率	25/12	増減率	26/3 計画
ドル/円	115	11.7%	132	14.8%	141	6.8%	158	12.1%	156	-1.3%	140
ユーロ/円	130	3.2%	141	8.5%	157	11.3%	164	4.5%	184	12.2%	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>1億8,300万本</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>1億2,500万本</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>5,800万本</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>4,400万本</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>3,800万本</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

1,900万本

・「マーベル VS. カプコン」シリーズ

1,300万本

・「逆転裁判」シリーズ

1,400万本

・「鬼武者」シリーズ

900万本

・「ドラゴンズドグマ」シリーズ

1,300万本

・「大神」シリーズ

480万本

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](#)

