



# CAPCOM

株式会社カプコン  
(東証プライム:9697)

2026年3月期 決算補足資料  
2026年3月期 実績  
2027年3月期 計画



## 実績・計画

- ・発表のポイント P3
- ・業績推移(連結/セグメント別) P4
- ・計画(連結/セグメント別) P12

## 補足

- ・連結財務状況 P1
- ・主要経営指標 P2

### 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。



# 26年3月期決算概要





### 通期実績（26年3月期）

- 13期連続営業増益、11期連続で10%以上の営業増益を達成
- 連結売上高、営業利益いずれも過去最高
- 配当は期末25円、年間45円、連結配当性向34.5%

### 通期計画（27年3月期）

- 継続して10%以上の営業増益を計画
- 配当予想：中間23円、期末23円、年間46円

（億円）

|                     | 実績    |     |       |     |       |     | 計画    |     |
|---------------------|-------|-----|-------|-----|-------|-----|-------|-----|
|                     | 24/3  | 増減率 | 25/3  | 増減率 | 26/3  | 増減率 | 27/3  | 増減率 |
| 売上高                 | 1,524 | 21% | 1,696 | 11% | 1,953 | 15% | 2,100 | 8%  |
| 営業利益                | 570   | 12% | 657   | 15% | 752   | 15% | 830   | 10% |
| 営業利益率               | 37.5% | -   | 38.8% | -   | 38.5% | -   | 39.5% | -   |
| 経常利益                | 594   | 16% | 656   | 11% | 741   | 13% | 830   | 12% |
| 親会社株主に帰属する<br>当期純利益 | 433   | 18% | 484   | 12% | 545   | 13% | 580   | 6%  |

※増減率は対前期比



## 26年3月期実績

|                             | (億円)  |      |       |     |       |      |       |      |       |     |
|-----------------------------|-------|------|-------|-----|-------|------|-------|------|-------|-----|
|                             | 22/3  | 増減率  | 23/3  | 増減率 | 24/3  | 増減率  | 25/3  | 増減率  | 26/3  | 増減率 |
| <b>売上高</b>                  | 1,100 | 16%  | 1,259 | 14% | 1,524 | 21%  | 1,696 | 11%  | 1,953 | 15% |
| ■ デジタルコンテンツ                 | 875   | 16%  | 981   | 12% | 1,198 | 22%  | 1,251 | 4%   | 1,442 | 15% |
| ■ アミューズメント施設                | 124   | 26%  | 156   | 26% | 193   | 24%  | 227   | 18%  | 256   | 13% |
| ■ アミューズメント機器                | 57    | -19% | 78    | 36% | 90    | 16%  | 156   | 73%  | 177   | 14% |
| ■ その他                       | 43    | 43%  | 43    | 0%  | 42    | -4%  | 61    | 45%  | 76    | 25% |
| <b>営業利益</b>                 | 429   | 24%  | 508   | 18% | 570   | 12%  | 657   | 15%  | 752   | 15% |
| ■ デジタルコンテンツ                 | 453   | 23%  | 535   | 18% | 598   | 12%  | 651   | 9%   | 706   | 8%  |
| ■ アミューズメント施設                | 6     | 338% | 12    | 88% | 18    | 52%  | 24    | 30%  | 32    | 32% |
| ■ アミューズメント機器                | 23    | -3%  | 34    | 46% | 41    | 20%  | 67    | 63%  | 100   | 50% |
| ■ その他                       | 15    | 54%  | 14    | -6% | 8     | -38% | 24    | 181% | 36    | 47% |
| 調整額※1                       | -69   | -    | -87   | -   | -96   | -    | -110  | -    | -122  | -   |
| <b>営業利益率</b>                | 39.0% | -    | 40.3% | -   | 37.5% | -    | 38.8% | -    | 38.5% | -   |
| <b>経常利益</b>                 | 443   | 27%  | 513   | 16% | 594   | 16%  | 656   | 11%  | 741   | 13% |
| <b>親会社株主に帰属する<br/>当期純利益</b> | 325   | 31%  | 367   | 13% | 433   | 18%  | 484   | 12%  | 545   | 13% |

※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 ※増減率は対前期比



## 業績推移

## 26年3月期 実績

- 新作投入とリピート作拡大のサイクルにより、増収増益を実現

(億円)

|                     | 22/3  | 増減率  | 23/3  | 増減率  | 24/3  | 増減率 | 25/3  | 増減率  | 26/3  | 増減率  |
|---------------------|-------|------|-------|------|-------|-----|-------|------|-------|------|
| 売上高                 | 875   | 16%  | 981   | 12%  | 1,198 | 22% | 1,251 | 4%   | 1,442 | 15%  |
| ■ コンシューマ            |       |      |       |      |       |     |       |      |       |      |
| パッケージ               | 300   | 44%  | 180   | -40% | 193   | 7%  | 180   | -7%  | 162   | -10% |
| デジタル販売(デジタルライセンス含む) | 533   | 11%  | 773   | 45%  | 969   | 25% | 1,036 | 7%   | 1,256 | 21%  |
| 内 デジタルライセンス収入 ※1    | 9     | -70% | 70    | 678% | 73    | 4%  | 34    | -53% | 36    | 6%   |
| コンシューマ計             | 833   | 21%  | 953   | 14%  | 1,162 | 22% | 1,216 | 5%   | 1,419 | 17%  |
| 内 収益繰延額 ※2          | -19   | -    | 38    | -    | 47    | -   | -198  | -    | 123   | -    |
| ■ モバイルコンテンツ         | 42    | -35% | 28    | -33% | 35    | 25% | 34    | -3%  | 23    | -32% |
| 営業利益                | 453   | 23%  | 535   | 18%  | 598   | 12% | 651   | 9%   | 706   | 8%   |
| 営業利益率               | 51.8% | -    | 54.5% | -    | 49.9% | -   | 52.1% | -    | 48.9% | -    |

※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

※増減率は対前期比



## 販売本数推移

## 26年3月期 実績

- ・ 年間販売本数・リピート販売本数ともに過去最高
- ・ 第4四半期の販売本数は四半期ベースで過去最高

(万本)

|                   | 22/3      |             | 23/3      |              | 24/3      |              | 25/3      |              | 26/3      |              |       |       |       |       |        |
|-------------------|-----------|-------------|-----------|--------------|-----------|--------------|-----------|--------------|-----------|--------------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 販売タイトル数/<br>国・地域数 | 304 / 219 |             | 307 / 230 |              | 292 / 235 |              | 248 / 227 |              | 253 / 244 |              |       |       |       |       |        |
| 販売本数合計            | 3,260     | 増減率<br>8.3% | 4,170     | 増減率<br>27.9% | 4,589     | 増減率<br>10.1% | 5,187     | 増減率<br>13.0% | 5,907     | 増減率<br>13.9% |       |       |       |       |        |
|                   | 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          |       |       |       |       |        |
| 新作本数              | 860       | 26.4%       | -10.4%    | 1,240        | 29.7%     | 44.2%        | 959       | 20.9%        | -22.6%    | 1,238        | 23.9% | 29.0% | 960   | 16.3% | -22.5% |
| リピート作本数           | 2,400     | 73.6%       | 17.1%     | 2,930        | 70.3%     | 22.1%        | 3,629     | 79.1%        | 23.9%     | 3,949        | 76.1% | 8.8%  | 4,946 | 83.7% | 25.2%  |
| デジタル販売本数          | 2,460     | 75.5%       | 6.3%      | 3,730        | 89.4%     | 51.6%        | 4,135     | 90.1%        | 10.9%     | 4,672        | 90.1% | 13.0% | 5,493 | 93.0% | 17.6%  |
| 内PC本数             | 1,090     | 33.4%       | 36.3%     | 1,775        | 42.6%     | 62.8%        | 2,160     | 47.1%        | 21.7%     | 2,821        | 54.4% | 30.6% | 3,217 | 54.5% | 14.0%  |
| 内コンソール本数          | 1,370     | 42.0%       | -9.6%     | 1,955        | 46.9%     | 42.7%        | 1,974     | 43.0%        | 1.0%      | 1,851        | 35.7% | -6.2% | 2,276 | 38.5% | 23.0%  |
| パッケージ販売本数         | 800       | 24.5%       | 15.1%     | 440          | 10.6%     | -45.0%       | 454       | 9.9%         | 3.2%      | 514          | 9.9%  | 13.3% | 413   | 7.0%  | -19.6% |
| 海外本数              | 2,710     | 83.1%       | 11.3%     | 3,350        | 80.3%     | 23.6%        | 3,810     | 83.0%        | 13.7%     | 4,348        | 83.8% | 14.1% | 5,313 | 89.9% | 22.2%  |
| 国内本数              | 550       | 16.9%       | -4.3%     | 820          | 19.7%     | 49.1%        | 779       | 17.0%        | -5.0%     | 838          | 16.2% | 7.7%  | 593   | 10.0% | -29.2% |

※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む

※増減率は対前期比



## タイトル概況

### 26年3月期 実績

- 新作『バイオハザード レクイエム』が販売本数691万本を記録
- 「バイオハザード」シリーズ、『デビル メイ クライ 5』を中心にリピート作が伸長

#### 26年3月期 販売本数上位タイトル

(万本)

| タイトル                 | 26/3 | 累計    |
|----------------------|------|-------|
| バイオハザード レクイエム        | 691  | 691   |
| バイオハザード RE:4         | 369  | 1,360 |
| バイオハザード ヴィレッジ        | 362  | 1,493 |
| バイオハザード RE:3         | 346  | 1,336 |
| バイオハザード RE:2         | 291  | 1,832 |
| デビル メイ クライ 5         | 271  | 1,294 |
| バイオハザード 7 レジデント イービル | 261  | 1,740 |
| ストリートファイター6          | 204  | 671   |
| バイオハザード6             | 186  | 1,688 |
| バイオハザード5             | 170  | 1,901 |
| モンスターハンターライズ         | 151  | 1,869 |
| モンスターハンターライズ:サンブレイク  | 142  | 1,130 |
| モンスターハンターワイルズ        | 132  | 1,142 |

※上記の記載タイトル販売本数合計は、移植版等の販売本数を含む



新作『バイオハザードレクイエム』



リピート作『デビル メイ クライ 5  
スペシャルエディション』



「CAPCOM STORE TAIPEI」

## 26年3月期 実績

- 海外初の直営店「CAPCOM STORE TAIPEI」(台湾)や、新業態店舗「CAPCOMIX あべのHoop店」(大阪府)など、合計9店舗を出店
- 既存店年間売上:108%(前期比)

## 業績推移

(億円)

|            | 22/3 | 増減率  | 23/3 | 増減率 | 24/3 | 増減率 | 25/3  | 増減率 | 26/3  | 増減率 |
|------------|------|------|------|-----|------|-----|-------|-----|-------|-----|
| 売上高        | 124  | 26%  | 156  | 26% | 193  | 24% | 227   | 18% | 256   | 13% |
| 営業利益       | 6    | 338% | 12   | 88% | 18   | 52% | 24    | 30% | 32    | 32% |
| 営業利益率      | 5.3% | -    | 7.9% | -   | 9.7% | -   | 10.7% | -   | 12.5% | -   |
| 既存店売上(前期比) | 119% | -    | 120% | -   | 114% | -   | 110%  | -   | 108%  | -   |

※増減率は対前期比

## 店舗数

(店)

|      | 22/3 | 増減率 | 23/3 | 増減率 | 24/3 | 増減率 | 25/3 | 増減率 | 26/3 | 増減率 |
|------|------|-----|------|-----|------|-----|------|-----|------|-----|
| 出店   | 2    | -   | 5    | -   | 4    | -   | 5    | -   | 9    | -   |
| 退店   | 1    | -   | 2    | -   | 0    | -   | 1    | -   | 1    | -   |
| 総店舗数 | 42   | 2%  | 45   | 7%  | 49   | 9%  | 53   | 8%  | 61   | 15% |

※増減率は対前期比



スマスロ『新鬼武者3』

## 26年3月期 実績

- 新作・リピート筐体が好調に推移し、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(10月稼働)

## 業績推移

(億円)

|       | 22/3  | 増減率  | 23/3  | 増減率 | 24/3  | 増減率 | 25/3  | 増減率 | 26/3  | 増減率 |
|-------|-------|------|-------|-----|-------|-----|-------|-----|-------|-----|
| 売上高   | 57    | -19% | 78    | 36% | 90    | 16% | 156   | 73% | 177   | 14% |
| 営業利益  | 23    | -3%  | 34    | 46% | 41    | 20% | 67    | 63% | 100   | 50% |
| 営業利益率 | 40.8% | -    | 44.0% | -   | 45.6% | -   | 42.9% | -   | 56.4% | -   |

※増減率は対前期比

## パチスロ機 販売台数

|          | 22/3 | 増減率 | 23/3 | 増減率 | 24/3 | 増減率  | 25/3 | 増減率 | 26/3 | 増減率  |
|----------|------|-----|------|-----|------|------|------|-----|------|------|
| 販売タイトル数  | 3    | -   | 4    | -   | 3    | -    | 4    | -   | 2    | -    |
| 販売台数(千台) | 26.0 | -4% | 44.0 | 69% | 31.3 | -29% | 50.0 | 60% | 45.0 | -10% |

※台数にはリピート販売分を含む ※増減率は対前期比



eスポーツ「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2025」

## 26年3月期 実績

- IPを活用したグッズ・コラボ・映像展開等により増収増益
- 「CAPCOM CUP 12」・「ストリートファイターリーグ：ワールドチャンピオンシップ 2025」を3月開催、来場者数2万人超

### 業績推移

(億円)

|              | 22/3  | 増減率  | 23/3  | 増減率  | 24/3  | 増減率  | 25/3  | 増減率  | 26/3         | 増減率 |
|--------------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|--------------|-----|
| <b>売上高</b>   | 43    | 43%  | 43    | 0%   | 42    | -4%  | 61    | 45%  | <b>76</b>    | 25% |
| キャラクター       | 34    | 31%  | 39    | 15%  | 36    | -8%  | 53    | 47%  | <b>63</b>    | 19% |
| eスポーツ・映像     | 9     | 200% | 3     | -67% | 5     | 67%  | 8     | 60%  | <b>12</b>    | 50% |
| <b>営業利益</b>  | 15    | 54%  | 14    | -6%  | 8     | -38% | 24    | 181% | <b>36</b>    | 47% |
| キャラクター       | 22    | 29%  | 28    | 27%  | 24    | -14% | 37    | 54%  | <b>43</b>    | 16% |
| eスポーツ・映像     | -7    | -    | -13   | -    | -15   | -    | -12   | -    | <b>-6</b>    | -   |
| <b>営業利益率</b> | 34.7% | -    | 32.9% | -    | 21.0% | -    | 40.6% | -    | <b>47.6%</b> | -   |

※増減率は対前期比



# 27年3月期計画





## 26年3月期実績/27年3月期計画

(億円)

|                             | 26/3         | 増減率        | 27/3 計画      | 増減率        | 増減         |
|-----------------------------|--------------|------------|--------------|------------|------------|
| <b>売上高</b>                  | <b>1,953</b> | <b>15%</b> | <b>2,100</b> | <b>8%</b>  | <b>146</b> |
| ■ デジタルコンテンツ                 | 1,442        | 15%        | 1,522        | 6%         | 79         |
| ■ アミューズメント施設                | 256          | 13%        | 293          | 14%        | 36         |
| ■ アミューズメント機器                | 177          | 14%        | 209          | 18%        | 31         |
| ■ その他                       | 76           | 25%        | 76           | -1%        | -0         |
| <b>営業利益</b>                 | <b>752</b>   | <b>15%</b> | <b>830</b>   | <b>10%</b> | <b>77</b>  |
| ■ デジタルコンテンツ                 | 706          | 8%         | 795          | 13%        | 88         |
| ■ アミューズメント施設                | 32           | 32%        | 33           | 3%         | +0         |
| ■ アミューズメント機器                | 100          | 50%        | 104          | 4%         | 3          |
| ■ その他                       | 36           | 47%        | 35           | -4%        | -1         |
| 調整額※1                       | -122         | -          | -137         | -          | -14        |
| <b>営業利益率</b>                | <b>38.5%</b> | <b>-</b>   | <b>39.5%</b> | <b>-</b>   | <b>-</b>   |
| <b>経常利益</b>                 | <b>741</b>   | <b>13%</b> | <b>830</b>   | <b>12%</b> | <b>88</b>  |
| <b>親会社株主に帰属する<br/>当期純利益</b> | <b>545</b>   | <b>13%</b> | <b>580</b>   | <b>6%</b>  | <b>34</b>  |

※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

※増減率は対前期比



 計画


完全新規IP『プラグマタ』

## 27年3月期計画

- 新作投入およびリピート作のグローバルな販売拡大を通じ、増収増益を目指す
- 完全新規IP『プラグマタ』を4月に発売
- 『鬼武者 Way of the Sword』を2026年に発売予定

|                     | 26/3  | 増減率  | 27/3 計画 | 増減率  | 増減  |
|---------------------|-------|------|---------|------|-----|
| 売上高                 | 1,442 | 15%  | 1,522   | 6%   | 79  |
| ■ コンシューマ            |       |      |         |      |     |
| パッケージ               | 162   | -10% | 123     | -24% | -39 |
| デジタル販売(デジタルライセンス含む) | 1,256 | 21%  | 1,367   | 9%   | 111 |
| 内 デジタルライセンス収入 ※1    | 36    | 6%   | 9       | -75% | -27 |
| コンシューマ計             | 1,419 | 17%  | 1,490   | 5%   | 71  |
| 内 収益繰延額 ※2          | 123   | -    |         |      |     |
| ■ モバイルコンテンツ         | 23    | -32% | 32      | 39%  | 9   |
| 営業利益                | 706   | 8%   | 795     | 13%  | 88  |
| 営業利益率               | 48.9% | -    | 52.2%   | -    | -   |

(億円)

※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

※増減率は対前期比



## 販売本数計画

## 27年3月期計画

- 新作投入を基盤に、継続的なリピート作の拡販を通じて販売本数の伸長を図る

(万本)

|                 | 26/3      |              | 27/3 計画 |              |       | 増減     |      |
|-----------------|-----------|--------------|---------|--------------|-------|--------|------|
| 販売タイトル数 / 国・地域数 | 253 / 244 |              |         |              |       |        |      |
| 販売本数合計          | 5,907     | 増減率<br>13.9% | 6,500   | 増減率<br>10.0% | 593   |        |      |
|                 | 構成比 増減率   |              | 構成比 増減率 |              |       |        |      |
| 新作本数            | 960       | 16.3%        | -22.5%  | 1,200        | 18.5% | 25.0%  | 240  |
| リピート作本数         | 4,946     | 83.7%        | 25.2%   | 5,300        | 81.5% | 7.2%   | 354  |
| デジタル販売本数        | 5,493     | 93.0%        | 17.6%   | 6,200        | 95.4% | 12.9%  | 707  |
| 内PC本数           | 3,217     | 54.5%        | 14.0%   |              |       |        |      |
| 内コンソール本数        | 2,276     | 38.5%        | 23.0%   |              |       |        |      |
| パッケージ販売本数       | 413       | 7.0%         | -19.6%  | 300          | 4.6%  | -27.4% | -113 |
| 海外本数            | 5,313     | 89.9%        | 22.2%   | 5,800        | 89.2% | 9.2%   | 487  |
| 国内本数            | 593       | 10.0%        | -29.2%  | 700          | 10.8% | 18.0%  | 107  |

※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む  
 ※増減率は対前期比



「キャラカブ 羽生店」

## 27年3月期計画

- 多様な新業態展開を継続し、出店9店舗を計画(計70店舗)
- リアルな体験価値の提供に注力

## ■ 計画

(億円)

|            | 26/3  | 増減率 | 27/3 計画 | 増減率 | 増減 |
|------------|-------|-----|---------|-----|----|
| 売上高        | 256   | 13% | 293     | 14% | 36 |
| 営業利益       | 32    | 32% | 33      | 3%  | +0 |
| 営業利益率      | 12.5% | -   | 11.3%   | -   | -  |
| 既存店売上(前期比) | 108%  | -   | 106%    | -   | -  |

※増減率は対前期比

## ■ 店舗数

(店)

|      | 26/3 | 増減率 | 27/3 計画 | 増減率 | 増減 |
|------|------|-----|---------|-----|----|
| 出店   | 9    | -   | 9       | -   | 0  |
| 退店   | 1    | -   | 0       | -   | -1 |
| 総店舗数 | 61   | 15% | 70      | 15% | 9  |

※増減率は対前期比



スマスロ  
『バイオハザード RE:3』

### 27年3月期計画

- 人気IPを中心に各四半期に1筐体の投入を目指し、販売台数は計4機種53千台を計画
- 『バイオハザード RE:3』を5月に投入

#### ■ 計画

|       | 26/3  | 増減率 | 27/3 計画 | 増減率 | (億円)<br>増減 |
|-------|-------|-----|---------|-----|------------|
| 売上高   | 177   | 14% | 209     | 18% | 31         |
| 営業利益  | 100   | 50% | 104     | 4%  | 3          |
| 営業利益率 | 56.4% | -   | 49.8%   | -   | -          |

※増減率は対前期比

#### ■ パチスロ機 販売台数

|          | 26/3 | 増減率  | 27/3 計画 | 増減率 | 増減  |
|----------|------|------|---------|-----|-----|
| 販売タイトル数  | 2    | -    | 4       | -   | 2   |
| 販売台数(千台) | 45.0 | -10% | 53.0    | 18% | 8.0 |

※台数にはリピート販売分を含む  
※増減率は対前期比



実写映画「ストリートファイター」

## 27年3月期計画

- IPを活用した各種施策を継続展開
- 「CAPCOM CUP 13」・「ストリートファイターリーグ:ワールドチャンピオンシップ 2026」の両国国技館での開催を決定
- アニメ『Devil May Cry』のシーズン2を5月より配信中
- 実写映画「ストリートファイター」の公開を10月16日に予定

## ■ 計画

(億円)

|              | 26/3         | 増減率        | 27/3 計画      | 増減率        | 増減        |
|--------------|--------------|------------|--------------|------------|-----------|
| <b>売上高</b>   | <b>76</b>    | <b>25%</b> | <b>76</b>    | <b>-1%</b> | <b>-0</b> |
| キャラクター       | 63           | 19%        | 65           | 3%         | 2         |
| eスポーツ・映像     | 12           | 50%        | 11           | -8%        | -1        |
| <b>営業利益</b>  | <b>36</b>    | <b>47%</b> | <b>35</b>    | <b>-4%</b> | <b>-1</b> |
| キャラクター       | 43           | 16%        | 44           | 2%         | 1         |
| eスポーツ・映像     | -6           | -          | -9           | -          | -3        |
| <b>営業利益率</b> | <b>47.6%</b> | <b>-</b>   | <b>46.1%</b> | <b>-</b>   | <b>-</b>  |

※増減率は対前期比

**CAPCOM**



# (補足) 連結財務状況、主要経営指標





## ■ 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   | 26/3  | 増減率  | 増減   |
|-----------------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|-------|-------|------|------|
| 現金・預金           | 1,072 | 51%  | 1,021 | -5%  | 1,251 | 23%  | 1,667 | 33%   | 1,480 | -11% | -187 |
| 売掛金             | 74    | -    | 249   | 237% | 253   | 2%   | 333   | 31%   | 332   | 0%   | -0   |
| 映像資産            | -     | -    | -     | -    | -     | -    | -     | -     | 99    | -    | 99   |
| ゲームソフト仕掛品       | 311   | 28%  | 385   | 23%  | 390   | 1%   | 492   | 26%   | 546   | 11%  | 54   |
| 土地              | 52    | 0%   | 89    | 71%  | 89    | 0%   | 100   | 11%   | 200   | 100% | 100  |
| その他             | 362   | -42% | 428   | 18%  | 448   | 5%   | 536   | 20%   | 734   | 37%  | 197  |
| 資産合計            | 1,873 | 14%  | 2,173 | 16%  | 2,434 | 12%  | 3,129 | 29%   | 3,393 | 8%   | 263  |
| <b>負債の部</b>     |       |      |       |      |       |      |       |       |       |      |      |
| 支払手形・買掛金・電子記録債務 | 36    | -3%  | 55    | 54%  | 43    | -22% | 56    | 30%   | 64    | 15%  | 8    |
| 繰延収益            | 89    | 34%  | 54    | -39% | 6     | -87% | 205   | 2915% | 90    | -56% | -115 |
| その他             | 283   | -13% | 452   | 60%  | 433   | -4%  | 604   | 39%   | 560   | -7%  | -44  |
| 負債合計            | 408   | -5%  | 562   | 38%  | 483   | -14% | 866   | 79%   | 715   | -17% | -150 |
| 純資産合計           | 1,464 | 21%  | 1,611 | 10%  | 1,950 | 21%  | 2,263 | 16%   | 2,677 | 18%  | 414  |
| 負債純資産合計         | 1,873 | 14%  | 2,173 | 16%  | 2,434 | 12%  | 3,129 | 29%   | 3,393 | 8%   | 263  |

※増減率は対前期比 ※「繰延収益」約90億円は、主に『バイオハザード レクイエム』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)

|                       | 22/3 | 増減率 | 23/3 | 増減率 | 24/3  | 増減率 | 25/3  | 増減率 | 26/3  | 増減率 | 増減   |
|-----------------------|------|-----|------|-----|-------|-----|-------|-----|-------|-----|------|
| 営業活動によるキャッシュフロー       | 469  | -   | 217  | -   | 369   | -   | 676   | -   | 313   | -   | -362 |
| 税金等調整前当期純利益           | 443  | -   | 511  | -   | 592   | -   | 656   | -   | 739   | -   | 82   |
| 売上債権の増減額 (負数は増加)      | 172  | -   | -171 | -   | -0    | -   | -79   | -   | 2     | -   | 81   |
| ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加) | -67  | -   | -73  | -   | -7    | -   | -101  | -   | -54   | -   | 47   |
| 繰延収益の増減額 (負数は減少)      | 20   | -   | -37  | -   | -48   | -   | 199   | -   | -116  | -   | -316 |
| 投資活動によるキャッシュフロー       | -74  | -   | -76  | -   | -59   | -   | -72   | -   | -558  | -   | -485 |
| 財務活動によるキャッシュフロー       | -99  | -   | -224 | -   | -159  | -   | -187  | -   | -260  | -   | -73  |
| 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当期末残高       | 956  | -   | 894  | -   | 1,090 | -   | 1,504 | -   | 1,028 | -   | -475 |



## ■ 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   | 26/3  | 増減率   | 27/3 計画 | 増減率   |
|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|-------|
| 売上高             | 1,100 | 15.5% | 1,259 | 14.4% | 1,524 | 21.0% | 1,696 | 11.3% | 1,953 | 15.2% | 2,100   | 7.5%  |
| 売上総利益           | 613   | 16.3% | 738   | 20.4% | 846   | 14.7% | 987   | 16.7% | 1,102 | 11.6% |         |       |
| 利益率             | 55.7% | -     | 58.6% | -     | 55.5% | -     | 58.2% | -     | 56.4% | -     |         |       |
| 販売管理費           | 184   | 1.4%  | 230   | 25.0% | 275   | 19.8% | 329   | 19.5% | 349   | 6.0%  |         |       |
| 営業利益            | 429   | 24.0% | 508   | 18.4% | 570   | 12.3% | 657   | 15.2% | 752   | 14.5% | 830     | 10.2% |
| 利益率             | 39.0% | -     | 40.3% | -     | 37.5% | -     | 38.8% | -     | 38.5% | -     | 39.5%   | -     |
| 経常利益            | 443   | 27.2% | 513   | 15.9% | 594   | 15.7% | 656   | 10.5% | 741   | 12.9% | 830     | 12.0% |
| 利益率             | 40.3% | -     | 40.8% | -     | 39.0% | -     | 38.7% | -     | 37.9% | -     | 39.5%   | -     |
| 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% | 545   | 12.7% | 580     | 6.3%  |
| 利益率             | 29.6% | -     | 29.2% | -     | 28.5% | -     | 28.6% | -     | 27.9% | -     | 27.6%   | -     |

※増減率は対前期比

## ■ セグメント別業績 &lt;事業種別&gt;

(億円)

|            |      | 22/3  | 増減率    | 23/3  | 増減率   | 24/3  | 増減率    | 25/3  | 増減率    | 26/3  | 増減率   | 27/3 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%   | 1,442 | 15.3% | 1,522   | 5.5%  |
|            | 営業利益 | 453   | 22.6%  | 535   | 18.0% | 598   | 11.8%  | 651   | 8.9%   | 706   | 8.4%  | 795     | 12.6% |
|            | 利益率  | 51.8% | -      | 54.5% | -     | 49.9% | -      | 52.1% | -      | 48.9% | -     | 52.2%   | -     |
| 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%  | 256   | 12.8% | 293     | 14.2% |
|            | 営業利益 | 6     | 337.6% | 12    | 88.2% | 18    | 52.2%  | 24    | 30.2%  | 32    | 31.6% | 33      | 3.1%  |
|            | 利益率  | 5.3%  | -      | 7.9%  | -     | 9.7%  | -      | 10.7% | -      | 12.5% | -     | 11.3%   | -     |
| 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   | 13.9% | 209     | 17.5% |
|            | 営業利益 | 23    | -2.5%  | 34    | 46.2% | 41    | 19.9%  | 67    | 62.8%  | 100   | 49.7% | 104     | 3.7%  |
|            | 利益率  | 40.8% | -      | 44.0% | -     | 45.6% | -      | 42.9% | -      | 56.4% | -     | 49.8%   | -     |
| その他        | 売上高  | 43    | 43.4%  | 43    | -0.1% | 42    | -3.6%  | 61    | 45.4%  | 76    | 25.2% | 76      | -0.7% |
|            | 営業利益 | 15    | 53.7%  | 14    | -5.5% | 8     | -38.4% | 24    | 181.2% | 36    | 46.7% | 35      | -4.0% |
|            | 利益率  | 34.7% | -      | 32.9% | -     | 21.0% | -      | 40.6% | -      | 47.6% | -     | 46.1%   | -     |

※増減率は対前期比



| 広告宣伝費 |      |       |      |       |      |       |      |       |      |       | (億円)    |      |
|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|---------|------|
|       | 22/3 | 増減率   | 23/3 | 増減率   | 24/3 | 増減率   | 25/3 | 増減率   | 26/3 | 増減率   | 27/3 計画 | 増減率  |
| 連結    | 35   | 11.4% | 52   | 49.5% | 73   | 39.7% | 102  | 39.2% | 94   | -8.3% | 100     | 6.0% |

| アミューズメント施設 店舗数 |      |      |      |      |      |      |      |      |      |       | (店)     |       |
|----------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|---------|-------|
|                | 22/3 | 増減率  | 23/3 | 増減率  | 24/3 | 増減率  | 25/3 | 増減率  | 26/3 | 増減率   | 27/3 計画 | 増減率   |
| 連結             | 42   | 2.4% | 45   | 7.1% | 49   | 8.9% | 53   | 8.2% | 61   | 15.1% | 70      | 14.8% |

| 設備投資 |      |      |      |        |      |        |      |       |      |        | (億円)    |       |
|------|------|------|------|--------|------|--------|------|-------|------|--------|---------|-------|
|      | 22/3 | 増減率  | 23/3 | 増減率    | 24/3 | 増減率    | 25/3 | 増減率   | 26/3 | 増減率    | 27/3 計画 | 増減率   |
| 連結   | 37   | 5.3% | 96   | 154.1% | 66   | -30.9% | 83   | 24.9% | 177  | 113.1% | 205     | 15.7% |

| 減価償却費 |      |       |      |      |      |       |      |       |      |       | (億円)    |       |
|-------|------|-------|------|------|------|-------|------|-------|------|-------|---------|-------|
|       | 22/3 | 増減率   | 23/3 | 増減率  | 24/3 | 増減率   | 25/3 | 増減率   | 26/3 | 増減率   | 27/3 計画 | 増減率   |
| 連結    | 33   | 21.3% | 34   | 1.6% | 42   | 22.8% | 46   | 10.8% | 52   | 11.2% | 60      | 15.4% |

| 従業員数 |       |      |       |      |       |      |       |      |       |      | (人)     |      |
|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|---------|------|
|      | 22/3  | 増減率  | 23/3  | 増減率  | 24/3  | 増減率  | 25/3  | 増減率  | 26/3  | 増減率  | 27/3 計画 | 増減率  |
| 連結   | 3,206 | 1.7% | 3,332 | 3.9% | 3,531 | 6.0% | 3,766 | 6.7% | 3,976 | 5.6% | 4,230   | 6.4% |
| 開発者  | 2,369 | 3.7% | 2,460 | 3.8% | 2,675 | 8.7% | 2,846 | 6.4% | 3,011 | 5.8% | 3,180   | 5.6% |

| 開発投資額 |      |       |      |       |      |       |      |       |      |       | (億円)    |       |
|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|---------|-------|
|       | 22/3 | 増減率   | 23/3 | 増減率   | 24/3 | 増減率   | 25/3 | 増減率   | 26/3 | 増減率   | 27/3 計画 | 増減率   |
| 連結    | 298  | 17.7% | 377  | 26.3% | 430  | 14.1% | 494  | 15.0% | 548  | 10.8% | 629     | 14.7% |

| 為替レート (期末) |      |       |      |      |      |       |      |       |      |       |         |        |
|------------|------|-------|------|------|------|-------|------|-------|------|-------|---------|--------|
|            | 22/3 | 増減率   | 23/3 | 増減率  | 24/3 | 増減率   | 25/3 | 増減率   | 26/3 | 増減率   | 27/3 計画 | 増減率    |
| ドル/円       | 122  | 10.9% | 133  | 9.0% | 151  | 13.5% | 149  | -1.3% | 159  | 6.7%  | 140     | -11.9% |
| ユーロ/円      | 136  | 5.4%  | 145  | 6.6% | 163  | 12.4% | 162  | -0.6% | 183  | 13.0% | 160     | -12.6% |

※増減率は対前期比



カプコンIRサイト



カプコン 広報IR  
[@CapcomIR](https://twitter.com/CapcomIR)



カプコンIRチャンネル  
[CapcomIR](https://www.youtube.com/CapcomIR)



もっと! Capcom  
[@MoreCapcom](https://twitter.com/MoreCapcom)



カプコン広報IR  
[capcomirjp](https://www.facebook.com/capcomirjp)

