



株式会社カプコン
(東証プライム:9697)

2027年3月期
第1四半期決算概況



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1四半期 実績

- デジタルコンテンツ事業が業績をけん引し、前年同期比で増収増益
- 新作およびリピート作の販売本数が好調に推移し、前年同期比で増加
- アミューズメント施設事業、アミューズメント機器事業、その他事業は計画に対して順調な進捗

通期計画

- 通期計画に変更なし

(億円)

	実績					計画	
	25/6	増減率	26/6	増減	増減率	27/3	増減率
売上高	455	54%	704	249	55%	2,100	8%
営業利益	245	91%	410	164	67%	830	10%
営業利益率	54.1%	-	58.3%	-	-	39.5%	-
経常利益	228	70%	414	185	81%	830	12%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	172	73%	291	119	69%	580	6%

※ 増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



業績推移・計画

第1四半期 実績

(億円)

	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減	増減率	27/3 計画	増減率
売上高	252	-48%	438	74%	295	-33%	455	54%	704	249	55%	2,100	8%
■ デジタルコンテンツ	198	-55%	378	91%	214	-44%	298	39%	546	247	83%	1,522	6%
■ アミューズメント施設	32	38%	41	25%	48	18%	56	15%	67	11	21%	293	14%
■ アミューズメント機器	6	-49%	8	38%	22	147%	78	252%	70	-7	-9%	209	18%
■ その他	14	73%	9	-33%	10	13%	22	103%	19	-3	-15%	76	-1%
営業利益	120	-49%	240	99%	128	-46%	245	91%	410	164	67%	830	10%
■ デジタルコンテンツ	125	-49%	246	97%	128	-48%	200	56%	375	175	88%	795	13%
■ アミューズメント施設	1	-	3	102%	5	37%	9	82%	8	-0	-5%	33	3%
■ アミューズメント機器	2	11%	6	151%	10	60%	49	353%	40	-8	-18%	104	4%
■ その他	8	70%	4	-40%	6	34%	13	106%	12	-1	-8%	35	-4%
調整額※1	-17	-	-21	-	-21	-	-26	-	-27	-0	-	-137	-
営業利益率	47.8%	-	54.8%	-	43.5%	-	54.1%	-	58.3%	-	-	39.5%	-
経常利益	128	-46%	258	102%	134	-48%	228	70%	414	185	81%	830	12%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	90	-48%	181	102%	99	-45%	172	73%	291	119	69%	580	6%

※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 ※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



業績推移・計画

第1四半期 実績

- 完全新規IP『プラグマタ』やリピータ作の販売本数が好調に推移し、前年同期比で増収増益

	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
売上高	198	-55%	378	91%	214	-44%	298	39%	546	83%	1,522
■ コンシューマ											
パッケージ	29	-84%	89	207%	24	-73%	28	17%	72	157%	123
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	163	-34%	285	75%	178	-38%	264	48%	467	77%	1,367
内 デジタルライセンス収入 ※1	19	280%	2	-90%	10	400%	3	-70%	4	33%	9
コンシューマ計	192	-55%	374	95%	203	-46%	292	44%	539	85%	1,490
内 収益繰延額 ※2	-38	-	40	-	1	-98%	90	8900%	77	-14%	
■ モバイルコンテンツ	6	-33%	4	-33%	10	150%	5	-50%	6	20%	32
営業利益	125	-49%	246	97%	128	-48%	200	56%	375	88%	795
営業利益率	63.1%	-	65.2%	-	59.9%	-	67.2%	-	68.8%	-	52.2%

※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

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



販売本数推移・計画

第1四半期 実績

- 前期2月発売の『バイオハザード レクイエム』や同シリーズの過去作の販売が続伸
第1四半期のリピート作本数は四半期ベースで過去最高

(万本)

	22/6			23/6			24/6			25/6			26/6			27/3 計画		
販売タイトル数/ 国・地域数	297 / 206			283 / 224			240 / 214			243 / 228			256 / 236					
販売本数合計	1,170 増減率 -12.0%			1,350 増減率 15.4%			953 増減率 -29.4%			1,416 増減率 48.6%			2,381 増減率 68.1%			6,500 増減率 10.0%		
	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	270	23.1%	-40.0%	370	27.4%	37.0%	27	2.9%	-92.6%	79	5.6%	190.9%	255	10.7%	222.8%	1,200	18.5%	25.0%
リピート作本数	900	76.9%	2.3%	980	72.6%	8.9%	926	97.1%	-5.5%	1,336	94.4%	44.4%	2,126	89.3%	59.1%	5,300	81.5%	7.2%
デジタル販売本数	1,040	88.9%	14.3%	1,160	85.9%	11.5%	882	92.6%	-23.9%	1,348	95.2%	52.8%	2,222	93.3%	64.8%	6,200	95.4%	12.9%
内PC本数	585	50.0%	50.0%	615	45.6%	5.1%	491	51.6%	-20.1%	824	58.2%	67.7%	1,437	60.4%	74.4%			
内コンソール本数	455	38.9%	-12.5%	545	40.4%	19.8%	391	41.0%	-28.2%	524	37.0%	34.0%	784	32.9%	49.6%			
パッケージ販売本数	130	11.1%	-69.1%	190	14.1%	46.2%	70	7.4%	-62.7%	68	4.8%	-3.2%	159	6.7%	133.8%	300	4.6%	-27.4%
海外本数	870	74.4%	-19.4%	1,080	80.0%	24.1%	781	82.0%	-27.6%	1,282	90.5%	64.0%	2,163	90.8%	68.7%	5,800	89.2%	9.2%
国内本数	300	25.6%	20.0%	270	20.0%	-10.0%	171	18.0%	-36.5%	134	9.5%	-21.7%	218	9.2%	62.7%	700	10.8%	18.0%

タイトル	新作					リピート作					（発売順） 『ブラグマタ』 『デビル メイ クライ 5 デビルハンターエディション』 『鬼武者 Way of the Sword』 『ドラゴンズドグマ 2:ダークアリズン』 等																			
	『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』（移植版） 『祇:Path of the Goddess』 （移植版）					『ブラグマタ』 『デビル メイ クライ 5 デビルハンターエディション』									
	『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イルズ』 『デビル メイ クライ 5』 『ストリートファイター6』 『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 レクイエム』 『バイオハザード RE:4』 『ストリートファイター6』 『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 7 レジデント イービル』 『デビル メイ クライ 5』					『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				

※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

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



タイトル概況

第1四半期 実績

- 『プラグマタ』の販売本数が250万本を突破
- シリーズ最新作『バイオハザード レクイエム』の累計販売本数が800万本を突破
- 『鬼武者 Way of the Sword』の体験版を配信、発売日は9月4日を予定

販売本数上位タイトル

(万本)

タイトル	発売年月	26/6	累計
プラグマタ	26/4	251	251
バイオハザード RE:4	23/3	243	1,604
バイオハザード RE:2	19/1	142	1,975
デビル メイ クライ 5	19/3	129	1,424
バイオハザード RE:3	20/4	115	1,452
バイオハザード レクイエム	26/2	114	806
バイオハザード 7 レジデント イービル	17/1	101	1,841
バイオハザード ヴィレッジ	21/5	93	1,586
モンスターハンター:ワールド	18/1	78	3,045
バイオハザード6	12/10	71	1,760

※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



『プラグマタ』を4月17日に発売



『鬼武者 Way of the Sword』
を9月4日に発売予定



「キャラカプ/カプセルラボ羽生店」

第1四半期 実績

- 4月に「キャラカプ/カプセルラボ羽生店」(埼玉県)をオープンし、総店舗数は62店舗に増加
- 既存店においても、店舗体験の充実に向けた施策を推進

業績推移・計画

	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
売上高	32	38%	41	25%	48	18%	56	15%	67	21%	293
営業利益	1	-	3	102%	5	37%	9	82%	8	-5%	33
営業利益率	5.7%	-	9.1%	-	10.6%	-	16.8%	-	13.3%	-	11.3%
既存店売上(前年同期比)	130%	-	109%	-	111%	-	111%	-	115%	-	106%

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています

店舗数

	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
出店	5	-	4	-	5	-	9	-	1	-	9
退店	2	-	0	-	1	-	1	-	0	-	0
総店舗数	45	7%	49	9%	53	8%	61	15%	62	2%	70

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



スマスロ
『バイオハザード RE:3』

第1四半期 実績

- 5月に『バイオハザード RE:3』を投入し、17千台を販売
(前年同期販売台数:新作 10.9千台、リピート筐体 9.2千台)
- 人気IPを中心に各四半期に1筐体の投入を目指す

業績推移・計画

(億円)

	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
売上高	6	-49%	8	38%	22	147%	78	252%	70	-9%	209
営業利益	2	11%	6	151%	10	60%	49	353%	40	-18%	104
営業利益率	41.6%	-	75.5%	-	48.8%	-	62.9%	-	57.0%	-	49.8%

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています

パチスロ機 販売台数

	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
販売タイトル数	1	-	0	-	1	-	1	-	1	-	4
販売台数(千台)	2.7	-55%	3.0	11%	5.9	97%	20.2	242%	17.0	-16%	53.0

※台数にはリピート販売分を含む ※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



オリジナルアニメシリーズ
『Devil May Cry』シーズン2

第1四半期 実績

- ・ ゲーム内コラボや自社グッズなどがIP認知拡大に貢献
- ・ 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 2026」を世界各地で開催
- ・ アニメ『Devil May Cry』シーズン2をNetflixで全世界配信中
- ・ 実写映画『ストリートファイター／ザ・ムービー』を10月16日に公開予定

業績推移・計画

(億円)

	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
売上高	14	73%	9	-33%	10	13%	22	103%	19	-15%	76
キャラクター	13	86%	9	-31%	10	11%	21	110%	17	-19%	65
eスポーツ・映像	1	0%	0	-58%	0	0%	0	0%	1	0%	11
営業利益	8	70%	4	-40%	6	34%	13	106%	12	-8%	35
キャラクター	9	80%	6	-33%	7	17%	15	114%	13	-13%	44
eスポーツ・映像	-1	-	-2	-	-1	-	-1	-	-1	-	-9
営業利益率	57.0%	-	51.0%	-	60.5%	-	61.5%	-	66.6%	-	46.1%

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



補足





■ 連結貸借対照表

(億円)

資産の部	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3	増減率	26/6	増減率	増減
現金・預金	1,021	-5%	1,251	23%	1,667	33%	1,480	-11%	1,612	9%	132
売掛金	249	237%	253	2%	333	31%	332	0%	175	-47%	-157
映像資産	-	-	-	-	-	-	99	-	102	4%	3
ゲームソフト仕掛品	385	23%	390	1%	492	26%	546	11%	565	3%	18
その他	516	26%	538	4%	636	18%	934	47%	957	2%	23
資産合計	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	3,393	8%	3,413	1%	20
負債の部											
支払手形・買掛金・電子記録債務	55	54%	43	-22%	56	30%	64	15%	62	-4%	-2
繰延収益	54	-39%	6	-87%	205	2915%	90	-56%	5	-93%	-84
その他	452	60%	433	-4%	604	39%	560	-7%	475	-15%	-84
負債合計	562	38%	483	-14%	866	79%	715	-17%	543	-24%	-172
純資産合計	1,611	10%	1,950	21%	2,263	16%	2,677	18%	2,869	7%	192
負債純資産合計	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	3,393	8%	3,413	1%	20

※増減率は前期比の増減割合を示しています

■ 連結キャッシュ・フロー計算書

(億円)

	22/6	23/6	24/6	25/6	26/6	増減
営業活動によるキャッシュフロー	-55	129	94	51	271	219
税金等調整前当期純利益	128	258	136	228	414	186
売上債権の増減額 (負数は増加)	-101	84	118	182	157	-24
ゲームソフト仕掛品の増減額 (負数は増加)	-46	-12	-58	-52	-18	33
繰延収益の増減額 (負数は減少)	38	-39	-1	-90	-84	5
投資活動によるキャッシュフロー	-13	-18	-8	-114	210	324
財務活動によるキャッシュフロー	-62	-87	-94	-97	-110	-13
現金及び現金同等物の期首残高	956	894	1,090	1,504	1,028	-475
現金及び現金同等物の四半期末残高	851	947	1,102	1,343	1,407	64



■ 経営成績

(億円)

	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3	増減率	26/6	27/3 計画	増減率
売上高	1,259	14.4%	1,524	21.0%	1,696	11.3%	1,953	15.2%	704	2,100	7.5%
売上総利益	738	20.4%	846	14.7%	987	16.7%	1,102	11.6%	487		
利益率	58.6%	-	55.5%	-	58.2%	-	56.4%	-	69.3%		
販売管理費	230	25.0%	275	19.8%	329	19.5%	349	6.0%	77		
営業利益	508	18.4%	570	12.3%	657	15.2%	752	14.5%	410	830	10.2%
利益率	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	38.5%	-	58.3%	39.5%	-
経常利益	513	15.9%	594	15.7%	656	10.5%	741	12.9%	414	830	12.0%
利益率	40.8%	-	39.0%	-	38.7%	-	37.9%	-	58.9%	39.5%	-
親会社株主に帰属する当期純利益	367	12.9%	433	18.1%	484	11.7%	545	12.7%	291	580	6.3%
利益率	29.2%	-	28.5%	-	28.6%	-	27.9%	-	41.4%	27.6%	-

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています

■ セグメント別業績

(億円)

		23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3	増減率	26/6	27/3 計画	増減率
デジタルコンテンツ	売上高	981	12.1%	1,198	22.1%	1,251	4.4%	1,442	15.3%	546	1,522	5.5%
	営業利益	535	18.0%	598	11.8%	651	8.9%	706	8.4%	375	795	12.6%
	利益率	54.5%	-	49.9%	-	52.1%	-	48.9%	-	68.8%	52.2%	-
アミューズメント施設	売上高	156	25.8%	193	23.9%	227	17.6%	256	12.8%	67	293	14.2%
	営業利益	12	88.2%	18	52.2%	24	30.2%	32	31.6%	8	33	3.1%
	利益率	7.9%	-	9.7%	-	10.7%	-	12.5%	-	13.3%	11.3%	-
アミューズメント機器	売上高	78	35.7%	90	15.6%	156	73.1%	177	13.9%	70	209	17.5%
	営業利益	34	46.2%	41	19.9%	67	62.8%	100	49.7%	40	104	3.7%
	利益率	44.0%	-	45.6%	-	42.9%	-	56.4%	-	57.0%	49.8%	-
その他	売上高	43	-0.1%	42	-3.6%	61	45.4%	76	25.2%	19	76	-0.7%
	営業利益	14	-5.5%	8	-38.4%	24	181.2%	36	46.7%	12	35	-4.0%
	利益率	32.9%	-	21.0%	-	40.6%	-	47.6%	-	66.6%	46.1%	-

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



広告宣伝費										(億円)	
	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
連結	7	-48.1%	20	166.8%	9	-55.0%	10	10.0%	19	95.7%	100

アミューズメント施設 店舗数										(店)	
	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
連結	43	4.9%	47	9.3%	51	8.5%	56	9.8%	62	10.7%	70

設備投資										(億円)	
	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
連結	13	-33.7%	18	32.1%	9	-44.7%	85	753.6%	39	-54.0%	205

減価償却費										(億円)	
	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
連結	7	24.4%	9	16.3%	10	18.0%	11	7.7%	11	3.1%	60

従業員数										(人)	
	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
連結	3,350	0.9%	3,517	5.0%	3,715	5.6%	3,972	6.9%	4,172	5.0%	4,230
開発	2,494	1.7%	2,666	6.9%	2,810	5.4%	3,013	7.2%	3,156	4.7%	3,180

開発投資額										(億円)
	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	27/3 計画
連結	85	15.7%	92	8.3%	111	20.4%	109	-1.4%	132	629

為替レート											
	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/6	増減率	26/6	増減率	27/3 計画
ドル/円	136	23.6%	145	6.6%	161	11.0%	144	-10.6%	162	12.5%	140
ユーロ/円	142	8.4%	157	10.6%	172	9.6%	169	-1.7%	185	9.5%	160

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



「バイオハザード」シリーズ



最新作

『バイオハザード レクイエム』

2026年2月発売

シリーズ累計販売本数

2億1,300万本

「モンスターハンター」シリーズ



最新作

『モンスターハンターワイルズ』

2025年2月発売

シリーズ累計販売本数

1億3,100万本

「ストリートファイター」シリーズ



最新作

『ストリートファイター6』

2023年6月発売

シリーズ累計販売本数

6,000万本

・「ロックマン」シリーズ

4,500万本

・「デビル メイ クライ」シリーズ

4,100万本

・「デッドライジング」シリーズ

1,900万本

・「逆転裁判」シリーズ

1,500万本

・「ドラゴンズドグマ」シリーズ

1,400万本

・「マーベル VS. カプコン」シリーズ

1,300万本

・「鬼武者」シリーズ

920万本

・「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](#)

