

2027 年 3 月期 第 1 四半期 カンファレンスコール 質疑応答概要
(2026 年 7 月 28 日)

Q. 「バイオハザード」シリーズの好調な販売が昨年度から続いた要因と、次作における再現性について伺いたい。
A. 『バイオハザード レクイエム』への関心の高まりを背景にシリーズ作品の販売が伸長しました。新たにシリーズに触れたユーザーによる過去作品の購入も見られており、新作とシリーズ作品の販売が相互に伸びる好循環が生まれています。『バイオハザード RE:ベロニカ』においても、同様にシリーズの販売拡大につなげていきます。

Q. 第 1 四半期の販売本数の水準は第 2 四半期以降も継続するのか。
A. 今後は新作タイトルの発売に加え、価格施策や映像展開と連動したリピート販売の拡大を図っていきます。実写映画『ストリートファイター／ザ・ムービー』はプロモーション映像へのユーザー反応が良好であり、ゲーム販売への影響も注視していきます。結果として、年間販売本数 6,500 万本の達成を目指します。

Q. 「バイオハザード」シリーズのリピート販売が好調だった地域について教えてほしい。
A. 販売は全世界で好調に推移しており、欧米・南米に加え、アジア地域での伸長も見られました。

Q. 『プラグマタ』の初動評価と、今後の販売拡大策について教えてほしい。
A. 『プラグマタ』は第 1 四半期だけで 251 万本を販売し、好調な立ち上がりとなりました。
今後もプロモーションを含む、様々な施策を検討しています。

Q. 『モンスターハンターワイルズ』の販売状況と今後の見通しについて伺いたい。
A. 『モンスターハンターワイルズ』は技術的課題への対応を進めたことにより、販売は改善傾向にあります。
超大型拡張コンテンツ『モンスターハンターワイルズ：アセンダンス』の発表や、それに伴う価格施策にも反応が見られました。引き続き技術的課題への対応を進めながら、中長期的には『モンスターハンター：ワールド』を上回る販売本数を目指します。

Q. 『プラグマタ』のユーザーの地域や年齢層、新たなユーザー層の獲得状況について伺いたい。
A. 『プラグマタ』は欧米やアジアを中心に幅広い地域で販売されています。また、当社では『プラグマタ』に限らず若年層ユーザーの獲得に注力しており、当社のデータ上、『プラグマタ』や『バイオハザード レクイエム』のユーザーは 20 代が約半数を占めています。

Q. ディスク版ソフト市場の縮小による中長期的な影響について伺いたい。
A. 当社のゲーム販売の約 9 割はデジタル販売であり、現時点で大きな影響は想定していません。

Q. 第 1 四半期の実績を、どう評価しているか教えてほしい。
A. 「バイオハザード」シリーズを中心にリピート販売が好調であり、『プラグマタ』の販売も想定を上回りました。

Q. 若年層ユーザー獲得に向けた取り組みについて教えてください。

A. 当社では、タイトルごとの特性に応じて、ゲーム設計やプロモーション施策を展開し、若年層ユーザーの獲得を図っています。『ストリートファイター6』では、複雑なコマンド入力が必要としない「モダンタイプ」の導入などにより、若年層ユーザーの獲得につながっています。また、他タイトルにおいても各国の状況に応じたプロモーション施策を展開するとともに、若手開発者の視点も取り入れながら、新たなファン層の開拓を進めています。

Q. 『鬼武者 Way of the Sword』の発売時期を前倒した理由を教えてください。

A. 発売前倒しが可能な開発状況にあったことに加え、市場環境も踏まえ、総合的に判断しました。

Q. 第1四半期実績を踏まえ、新たな投資を検討しているのか教えてください。

A. 引き続き開発設備や人材、サイバーセキュリティ、AI分野などへの投資を検討しており、現時点では当初の計画に沿って実施していく考えです。

Q. 「デビル メイ クライ」の映像展開の評価と、ゲーム販売への影響について伺いたい。

A. オリジナルアニメシリーズ『Devil May Cry』シーズン2は好評を博し、「デビル メイ クライ」シリーズのゲーム販売も好調に推移しています。アジアを中心に販売が伸長しており、シリーズの高いブランド力を確認しています。

Q. 第1四半期の業績進捗を踏まえた通期見通しについて伺いたい。

A. 継続的な10%の営業増益が目標であり、年度計画の達成に向けて順調な進捗だと認識しています。引き続き市場動向や新作タイトルの販売状況を注視していきます。

Q. 映像展開の事業上の位置付けについて伺いたい。

A. 映像ビジネスはIPの認知拡大を通じてゲーム販売に貢献するとともに、それ自体が収益機会となる施策です。ゲーム・映像の双方でシリーズ展開を図りながら、相乗効果の創出を目指しています。

Q. 「CAPCOM ID」の活用状況について教えてください。

A. 「CAPCOM ID」登録者数は1,000万人を突破しており、ユーザーへの直接的なプロモーションなどに活用しています。また、引き続き「CAPCOM ID」と連携したECサイト「カプコンタウンストア」の展開地域の拡大を進めていきます。

以 上