



株式会社カプコン
(東証プライム:9697)

2027年3月期
第2四半期決算概況



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
4. 今期以降の主なタイトル	P15

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。



上期 実績

- ・ 前年同期比で増収増益
- ・ デジタルコンテンツ事業が業績をけん引
- ・ 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	
	25/9	増減率	26/9	増減	増減率	27/3	増減率
売上高	811	44%	1,208	397	49%	2,100	8%
営業利益	393	90%	607	214	55%	830	10%
営業利益率	48.5%	-	50.3%	-	-	39.5%	-
経常利益	365	77%	612	246	68%	830	12%
親会社株主に帰属する 中間(当期)純利益	275	80%	430	155	57%	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

上期 実績

(億円)

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減	増減率	27/3 計画	増減率
売上高	490	-30%	749	53%	564	-25%	811	44%	1,208	397	49%	2,100	8%
■ デジタルコンテンツ	360	-40%	612	70%	397	-35%	498	25%	851	352	71%	1,522	6%
■ アミューズメント施設	73	30%	91	25%	109	20%	124	13%	157	32	26%	293	14%
■ アミューズメント機器	30	88%	25	-14%	31	22%	151	378%	165	13	9%	209	18%
■ その他	26	-9%	18	-29%	24	30%	36	49%	34	-1	-5%	76	-1%
営業利益	218	-24%	338	55%	207	-39%	393	90%	607	214	55%	830	10%
■ デジタルコンテンツ	218	-28%	345	58%	206	-40%	313	52%	523	209	67%	795	13%
■ アミューズメント施設	6	854%	11	67%	16	48%	20	21%	26	6	33%	33	3%
■ アミューズメント機器	17	344%	17	4%	15	-11%	90	472%	92	1	2%	104	4%
■ その他	12	-8%	6	-51%	11	95%	20	74%	19	-1	-5%	35	-4%
調整額※1	-35	-	-41	-	-43	-	-52	-	-54	-2	-	-137	-
営業利益率	44.6%	-	45.2%	-	36.7%	-	48.5%	-	50.3%	-	-	39.5%	-
経常利益	229	-23%	361	57%	207	-43%	365	77%	612	246	68%	830	12%
親会社株主に帰属する 中間(当期)純利益	161	-27%	252	57%	152	-40%	275	80%	430	155	57%	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

上期 実績

- ・ シリーズ最新作『鬼武者 Way of the Sword』を発売
- ・ 「バイオハザード」シリーズの販売が続伸し、業績をけん引

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
売上高	360	-40%	612	70%	397	-35%	498	25%	851	71%	1,522
■ コンシューマ											
パッケージ	43	-82%	120	179%	38	-68%	52	37%	123	137%	123
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	306	-11%	476	56%	338	-29%	435	29%	715	64%	1,367
内 デジタルライセンス収入 ※1	22	214%	37	68%	25	-32%	6	-76%	9	50%	9
コンシューマ計	349	-40%	597	71%	377	-37%	487	29%	838	72%	1,490
内 収益繰延額 ※2	-54	-	44	-	1	-98%	141	14000%	75	-47%	
■ モバイルコンテンツ	11	-42%	15	36%	20	33%	10	-50%	12	20%	32
営業利益	218	-28%	345	58%	206	-40%	313	52%	523	67%	795
営業利益率	60.5%	-	56.3%	-	51.9%	-	62.9%	-	61.4%	-	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

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



販売本数推移・計画

上期 実績

- 販売本数合計、リピート販売本数は上半期として過去最高を達成

(万本)

	22/9			23/9			24/9			25/9			26/9			27/3 計画		
販売タイトル数/ 国・地域数	304 / 213			286 / 227			246 / 220			246 / 231			260 / 239					
販売本数合計	2,130 増減率 7.6%			2,260 増減率 6.1%			2,002 増減率 -11.4%			2,385 増減率 19.1%			3,686 増減率 54.5%			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	525	24.6%	-20.5%	500	22.1%	-4.8%	107	5.4%	-78.5%	99	4.2%	-7.2%	468	12.7%	372.7%	1,200	18.5%	25.0%
リピート作本数	1,605	75.4%	21.6%	1,760	77.9%	9.7%	1,895	94.6%	7.7%	2,285	95.8%	20.6%	3,218	87.3%	40.8%	5,300	81.5%	7.2%
デジタル販売本数	1,950	91.5%	40.3%	2,000	88.5%	2.6%	1,876	93.7%	-6.2%	2,241	94.0%	19.4%	3,405	92.4%	51.9%	6,200	95.4%	12.9%
内PC本数	1,005	47.2%	74.8%	1,085	48.0%	8.0%	1,073	53.6%	-1.0%	1,365	57.3%	27.2%	2,103	57.1%	54.1%			
内コンソール本数	945	44.4%	16.0%	915	40.5%	-3.2%	802	40.1%	-12.3%	875	36.7%	9.1%	1,302	35.3%	48.8%			
パッケージ販売本数	180	8.5%	-69.1%	260	11.5%	44.4%	126	6.3%	-51.4%	144	6.0%	14.0%	281	7.6%	95.1%	300	4.6%	-27.4%
海外本数	1,605	75.4%	-0.9%	1,840	81.4%	14.6%	1,693	84.6%	-8.0%	2,150	90.2%	27.0%	3,295	89.4%	53.3%	5,800	89.2%	9.2%
国内本数	525	24.6%	45.8%	420	18.6%	-20.0%	309	15.4%	-26.4%	234	9.8%	-24.1%	390	10.6%	66.7%	700	10.8%	18.0%

タイトル						
新作	『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 アドバンスコレクション Vol.1・Vol.2』	『デッドライジング デラックスリマスター』 『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』 『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』(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』 『鬼武者 Way of the Sword』	(発売順) 『ブラグマタ』 『鬼武者 Way of the Sword』 『ドラゴンズドグマ 2:ダークアライズン』 『モンスターハンターワイルズ』 (移植版) 等
リピート作	『モンスターハンターライズ』 『デビル メイ クライ 5』 『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ワールド: アイスボーン』 『ドラゴンズドグマ:ダークアライズン』	『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード RE:2』 『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:3』 『モンスターハンターライズ』 『バイオハザード ヴァレッジ』	『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』	『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード ヴァレッジ』 『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』 『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ HDコレクション』	『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード RE:2』 『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード レクイエム』 『バイオハザード RE:3』 『バイオハザード 7 レジデント イービル』	「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みます

※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

上期 実績

- 『鬼武者 Way of the Sword』が「gamescom award 2026」にて2冠を達成
販売本数は170万本を突破
- 新作のメタスコア※1は、『プラグマタ』が85点、『鬼武者 Way of the Sword』が85点
(参考)『バイオハザード レクイエム』:89点、『モンスターハンターストーリーズ3 ～運命の双竜～』:86点
- シリーズ最新作と連動した施策などにより、リピート作の販売本数が続伸

販売本数上位タイトル

(万本)

タイトル	発売年月	26/9	累計
バイオハザード RE:4	23/3	354	1,715
プラグマタ	26/4	273	273
バイオハザード RE:2	19/1	206	2,038
デビル メイ クライ 5	19/3	183	1,478
鬼武者 Way of the Sword	26/9	178	178
バイオハザード レクイエム	26/2	159	851
バイオハザード RE:3	20/4	156	1,493
バイオハザード 7 レジデント イービル	17/1	147	1,887
バイオハザード ヴィレッジ	21/5	133	1,627
モンスターハンター:ワールド	18/1	117	3,083



『鬼武者 Way of the Sword』を9月4日に発売

※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みます

※1 メタスコア:海外のレビュー収集サイトMetacriticにおける、専門的な批評家やレビューサイトによる評価点。各スコアはPS5版、2026年10月27日時点の評価



「CAPCOMIX みなとみらい店」

上期 実績

- 7月に「CAPCOMIX みなとみらい店」(神奈川県)をオープン
総店舗数は63店舗に増加
- 既存店売上は前年同期比120%に推移

業績推移・計画

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	(億円) 27/3 計画
売上高	73	30%	91	25%	109	20%	124	13%	157	26%	293
営業利益	6	854%	11	67%	16	48%	20	21%	26	33%	33
営業利益率	9.2%	-	12.3%	-	15.2%	-	16.2%	-	17.1%	-	11.3%
既存店売上(前年同期比)	126%	-	110%	-	114%	-	108%	-	120%	-	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	26/9	増減率	(店) 27/3 計画
出店	5	-	4	-	5	-	9	-	2	-	9
退店	2	-	0	-	1	-	1	-	0	-	0
総店舗数	45	7%	49	9%	53	8%	61	15%	63	3%	70

※増減率は対前期末比の増減割合を示しています



スマスロ
『ストリートファイター6』

上期 実績

- 累計販売台数41.0千台を販売
うち、『バイオハザード RE:3』は17.0千台(5月稼働)、
『ストリートファイター6』は9.8千台(8月稼働)、
『モンスターハンターライズ:サンブレイク』は14.1千台を販売(10月稼働)
(前年同期販売台数:新作 29.2千台、リピート筐体 9.4千台)

業績推移・計画

(億円)

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
売上高	30	88%	25	-14%	31	22%	151	378%	165	9%	209
営業利益	17	344%	17	4%	15	-11%	90	472%	92	2%	104
営業利益率	56.9%	-	68.6%	-	50.0%	-	59.8%	-	56.0%	-	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

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
販売タイトル数	3	-	1	-	2	-	2	-	3	-	4
販売台数(千台)	27.7	226%	18.0	-35%	17.0	-6%	38.6	127%	41.0	6%	53.0

※台数はリピート販売分を含みます

※増減率は対前年同期比の増減割合を示しています



上期 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
- ・ 「ストリートファイターリーグ JAPAN 2026」をはじめ、各種大会を開催
- ・ 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

「ストリートファイターリーグ JAPAN 2026」

業績推移・計画

(億円)

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
売上高	26	-9%	18	-29%	24	30%	36	49%	34	-5%	76
キャラクター	25	14%	17	-32%	22	29%	32	46%	30	-6%	65
eスポーツ・映像	1	-83%	1	0%	2	118%	4	100%	4	0%	11
営業利益	12	-8%	6	-51%	11	95%	20	74%	19	-5%	35
キャラクター	17	13%	12	-29%	15	25%	21	40%	22	5%	44
eスポーツ・映像	-4	-	-6	-	-3	-	-0	-	-2	-	-9
営業利益率	47.3%	-	32.5%	-	48.6%	-	56.9%	-	56.7%	-	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	26/9	増減率	増減
現金・預金	1,021	-5%	1,251	23%	1,667	33%	1,480	-11%	1,516	2%	36
売掛金	249	237%	253	2%	333	31%	332	0%	260	-22%	-72
映像資産	-	-	-	-	-	-	99	-	103	5%	4
ゲームソフト仕掛品	385	23%	390	1%	492	26%	546	11%	607	11%	61
その他	516	26%	538	4%	636	18%	934	47%	1,165	25%	231
資産合計	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	3,393	8%	3,653	8%	260
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%	72	12%	8
繰延収益	54	-39%	6	-87%	205	2915%	90	-56%	11	-88%	-79
その他	452	60%	433	-4%	604	39%	560	-7%	575	3%	14
負債合計	562	38%	483	-14%	866	79%	715	-17%	659	-8%	-56
純資産合計	1,611	10%	1,950	21%	2,263	16%	2,677	18%	2,994	12%	317
負債純資産合計	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	3,393	8%	3,653	8%	260

※増減率は前期末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)

	22/9	23/9	24/9	25/9	26/9	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	145	272	140	45	367	322
税金等調整前当期純利益	229	361	208	363	612	248
売上債権の増減額（負数は増加）	-34	134	113	184	71	-112
ゲームソフト仕掛品の増減額（負数は増加）	-92	-21	-102	-133	-61	72
繰延収益の増減額（負数は減少）	54	-44	-0	-141	-79	61
投資活動によるキャッシュ・フロー	-19	-32	-14	-350	84	435
財務活動によるキャッシュ・フロー	-204	-93	-100	-167	-114	52
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中間期末残高	914	1,078	1,106	1,037	1,357	319



■ 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	26/9	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%	1,208	2,100	7.5%
売上総利益	738	20.4%	846	14.7%	987	16.7%	1,102	11.6%	772		
利益率	58.6%	-	55.5%	-	58.2%	-	56.4%	-	63.9%		
販売管理費	230	25.0%	275	19.8%	329	19.5%	349	6.0%	164		
営業利益	508	18.4%	570	12.3%	657	15.2%	752	14.5%	607	830	10.2%
利益率	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	38.5%	-	50.3%	39.5%	-
経常利益	513	15.9%	594	15.7%	656	10.5%	741	12.9%	612	830	12.0%
利益率	40.8%	-	39.0%	-	38.7%	-	37.9%	-	50.6%	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%	430	580	6.3%
利益率	29.2%	-	28.5%	-	28.6%	-	27.9%	-	35.6%	27.6%	-

※増減率は対前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	26/9	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%	851	1,522	5.5%
	営業利益	535	18.0%	598	11.8%	651	8.9%	706	8.4%	523	795	12.6%
	利益率	54.5%	-	49.9%	-	52.1%	-	48.9%	-	61.4%	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%	157	293	14.2%
	営業利益	12	88.2%	18	52.2%	24	30.2%	32	31.6%	26	33	3.1%
	利益率	7.9%	-	9.7%	-	10.7%	-	12.5%	-	17.1%	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%	165	209	17.5%
	営業利益	34	46.2%	41	19.9%	67	62.8%	100	49.7%	92	104	3.7%
	利益率	44.0%	-	45.6%	-	42.9%	-	56.4%	-	56.0%	49.8%	-
その他	売上高	43	-0.1%	42	-3.6%	61	45.4%	76	25.2%	34	76	-0.7%
	営業利益	14	-5.5%	8	-38.4%	24	181.2%	36	46.7%	19	35	-4.0%
	利益率	32.9%	-	21.0%	-	40.6%	-	47.6%	-	56.7%	46.1%	-

※増減率は対前期比の増減割合を示しています



広告宣伝費

(億円)

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
連結	16	-18.5%	34	102.1%	32	-5.2%	25	-20.1%	48	86.3%	100

アミューズメント施設 店舗数

(店)

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
連結	42	0.0%	47	11.9%	51	8.5%	57	11.8%	63	10.5%	70

設備投資

(億円)

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
連結	18	-36.3%	30	70.6%	14	-53.4%	95	567.8%	57	-39.7%	205

減価償却費

(億円)

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
連結	15	-8.3%	19	19.8%	21	12.5%	24	12.3%	24	1.2%	60

従業員数

(人)

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
連結	3,346	1.8%	3,521	5.2%	3,755	6.6%	3,979	6.0%	4,156	4.4%	4,230
開発	2,487	2.6%	2,669	7.3%	2,843	6.5%	3,016	6.1%	3,149	4.4%	3,180

開発投資額

(億円)

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
連結	168	4.1%	189	12.6%	221	17.1%	237	7.3%	273	15.1%	629

為替レート

	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/9	増減率	27/3 計画
ドル/円	144	29.7%	149	3.5%	142	-4.7%	148	4.2%	157	6.1%	140
ユーロ/円	142	10.1%	158	11.3%	159	0.6%	174	9.4%	178	2.3%	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

2億1,800万本

「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

1億3,200万本

「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

4,200万本

・「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

1,100万本

・「大神」シリーズ

480万本



■ 2027年3月期 第3四半期 発売予定



『ドラゴンズドグマ 2:ダークアリズン』



『バイオハザード RE:2 Z Version デラックスエディション』
『バイオハザード RE:3 Z Version』
『バイオハザード RE:4 Gold Edition』
(Nintendo Switch 2 向け)



『モンスターハンターワイルズ』(Nintendo Switch 2 向け)

タイトル	発売年月日(予定日)	ハード
『プラグマタ』	26/4/17	PS5、XSX、NSW2、PC
『デビル メイ クライ 5 デビルハンターエディション』 (Nintendo Switch™ 2 向け)	26/6/23	NSW2
『鬼武者 Way of the Sword』	26/9/4	PS5、XSX、NSW2、PC
『ドラゴンズドグマ 2:ダークアリズン』	26/10/9	NSW2、PS5、XSX、PC
『バイオハザード RE:2 Z Version デラックスエディション』 (Nintendo Switch 2 向け)	26/10/16	NSW2
『バイオハザード RE:3 Z Version』 (Nintendo Switch 2 向け)	26/10/16	NSW2
『バイオハザード RE:4 Gold Edition』 (Nintendo Switch 2 向け)	26/10/16	NSW2
『モンスターハンターワイルズ』 (Nintendo Switch 2 向け)	26/12/4	NSW2

発売日未定タイトル(五十音順)	発売予定	ハード
『バイオハザード RE:ベロニカ』	2027年	PS5、XSX、NSW2、PC
『モンスターハンターワイルズ:アセンダンス』	2027年	PS5、XSX、NSW2、PC
『ロックマン: デュアル オーバーライド』	2027年春	NSW2、NSW、PS5、PS4、 XSX、XBOX One、PC

※地域・販売形態により発売日が異なる場合があります。

※PS4:PlayStation®4、PS5:PlayStation®5、NSW: Nintendo Switch、NSW2: Nintendo Switch 2、XSX: XBOX Series X|S

※Nintendo Switch・Nintendo Switch 2 は任天堂の商標です。 ※"PlayStation"は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

※Microsoft、XBOX Sphere マーク、Series X ロゴ、Series S ロゴ、Series X|S ロゴ、XBOX One、XBOX Series X、XBOX Series S、および XBOX Series X|S は、Microsoft グループの商標です。

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](#)

