



株式会社カプコン
(東証プライム：9697)

2025年3月期
第1四半期決算概況

< 目 次 >

1. 発表のポイント	…P2
2. 2025年3月期 連結業績予想	…P3
3. 第1四半期 決算ハイライト	…P4
4. 事業セグメント別概況	…P6
5. 補足：主要経営指標・主要IP紹介	…P12

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。

発表のポイント

■ 第1四半期 実績

- 全ての事業が計画超過
- 価格施策の推進により主力IPを中心にリピート販売本数は堅調な滑り出し
- アミューズメント施設事業およびアミューズメント機器事業、増収増益

■ 通期業績 計画

- 各新規タイトルの発売時期により下期偏重の計画
- 計画に対して順調に進捗

(億円)

	2023/6		2024/6		増減	25/3 計画					
		増減率		増減率		上期	増減率	下期	増減率	通期	増減率
売 上 高	438	74%	295	-33%	-142	570	-24%	1,080	39%	1,650	8%
営 業 利 益	240	99%	128	-46%	-111	200	-41%	440	89%	640	12%
営 業 利 益 率	54.8%	-	43.5%	-	-	35.1%	-	40.7%	-	38.8%	-
経 常 利 益	258	102%	134	-48%	-123	190	-48%	440	89%	630	6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	181	102%	99	-45%	-81	140	-45%	320	77%	460	6%

※増減率は対前年同期比

1. 2025年3月期 連結業績予想

デジタルコンテンツ事業の安定的な成長により、
12期連続の営業増益を目指す

(億円)

	21/3 増減率	22/3 増減率	23/3 増減率	24/3 増減率	25/3計画 増減率	増減
売 上 高	953 17%	1,100 16%	1,259 14%	1,524 21%	1,650 8%	125
営 業 利 益	345 52%	429 24%	508 18%	570 12%	640 12%	69
営 業 利 益 率	36.3%	39.0%	40.3%	37.5%	38.8%	-
経 常 利 益	348 52%	443 27%	513 16%	594 16%	630 6%	35
親会社株主に帰属する 四半期純利益	249 56%	325 31%	367 13%	433 18%	460 6%	26

※増減率は対前年同期比

- ・ コンシューマにおけるデジタル販売の成長を主因として、増収増益を見込む
- ・ 1株当たり予想当期純利益 109円98銭
- ・ 配当は 中間 18円、期末 18円の年間 36円を予定

※2024年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

2-1. 第1四半期 決算ハイライト

■ 2024/6 実績の推移 (セグメント別)

(億円)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	増減	25/3 計画	増減率
売上高	237	32%	484	104%	252	-48%	438	74%	295	-33%	-142	1,650	8%
デジタルコンテンツ	214	54%	439	105%	198	-55%	378	91%	214	-44%	-164	1,250	4%
アミューズメント施設	11	-56%	23	102%	32	38%	41	25%	48	18%	7	220	14%
アミューズメント機器	1	-20%	12	608%	6	-49%	8	38%	22	147%	13	127	41%
その他	8	-14%	8	-5%	14	73%	9	-33%	10	13%	1	53	26%
営業利益	107	39%	236	120%	120	-49%	240	99%	128	-46%	-111	640	12%
デジタルコンテンツ	118	53%	244	107%	125	-49%	246	97%	128	-48%	-118	669	12%
アミューズメント施設	-5	-	-0	-	1	-	3	102%	5	37%	1	21	12%
アミューズメント機器	0	-47%	2	242%	2	11%	6	151%	10	60%	4	48	17%
その他	5	-20%	4	-6%	8	70%	4	-40%	6	34%	1	16	81%
調整額*	-11	-	-15	-	-17	-	-21	-	-21	-	-	-114	-
営業利益率	45.2%	-	48.7%	-	47.8%	-	54.8%	-	43.5%	-	-	38.8%	-
経常利益	106	38%	238	125%	128	-46%	258	102%	134	-48%	-123	630	6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	78	44%	173	122%	90	-48%	181	102%	99	-45%	-81	460	6%

※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

- 全ての事業が計画を上回る進捗、年間計画達成に向けて順調な滑り出し
アミューズメント施設、アミューズメント機器、その他の各事業が前期比で増収増益
- 為替差益 620百万円を計上

2-2. 第1四半期 決算ハイライト（財務状況）

■ 2024/6 貸借対照表 / 連結キャッシュ・フロー計算書（要約）

《貸借対照表》

（億円）

資産の部	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	24/6	増減率	増減
現金及び預金	712	9%	1,072	51%	1,021	-5%	1,251	23%	1,275	2%	23
受取手形及び売掛金	250	57%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
売掛金	-	-	74	-	249	237%	253	2%	136	-46%	-117
ゲームソフト仕掛品	244	15%	311	28%	385	24%	390	24%	449	15%	58
その他	429	6%	415	-3%	517	25%	538	4%	547	2%	8
資産合計	1,637	14%	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	2,407	-1%	-26
負債の部											
支払手形及び買掛金・電子記録債務	37	-37%	36	-3%	55	54%	43	-22%	38	-11%	-4
繰延収益	66	-13%	89	34%	54	-39%	6	-87%	5	-18%	-1
その他	325	8%	283	-13%	452	60%	433	-4%	377	-13%	-56
負債合計	429	-2%	408	-5%	562	38%	483	-14%	421	-13%	-62
純資産合計	1,207	21%	1,464	21%	1,611	10%	1,950	21%	1,986	2%	35
負債純資産合計	1,637	14%	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	2,407	-1%	-26

※増減率は対前年度末比

《連結キャッシュ・フロー計算書》

（億円）

	20/6	21/6	22/6	23/6	24/6	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	80	343	-55	129	94	-35
税金等調整前当期純利益	106	238	128	258	136	-122
売上債権の増減額（負数は増加）	88	106	-101	84	118	33
ゲームソフト仕掛品の増減額（負数は増加）	-5	50	-46	-12	-58	-45
繰延収益の増減額（負数は減少）		14	38	-39	-1	38
投資活動によるキャッシュ・フロー	-20	-20	-13	-18	-8	10
財務活動によるキャッシュ・フロー	-29	-50	-62	-87	-94	-6
現金及び現金同等物の期首残高	596	640	956	894	1,090	196
現金及び現金同等物の四半期末残高	626	914	851	947	1,102	155

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

第1四半期は計画を上回り
年間計画達成に向けて順調に進捗

■ 第1四半期 実績

(億円)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3 計画
売上高	214	54%	439	105%	198	-55%	378	91%	214	-44%	1,250
コンシューマ											
パッケージ	60	82%	184	207%	29	-84%	89	207%	24	-73%	144
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	143	42%	246	72%	163	-34%	285	75%	178	-38%	1,066
内デジタルライセンス収入	0	-	5	-	19	280%	2	-90%	10	400%	22
コンシューマ計	203	52%	430	112%	192	-55%	374	95%	203	-46%	1,211
内収益繰延額			-5	-	-38	-	40	-	1	-98%	
モバイルコンテンツ	11	120%	9	-18%	6	-33%	4	-33%	10	150%	39
営業利益	118	53%	244	107%	125	-49%	246	97%	128	-48%	669
営業利益率	55.0%	-	55.7%	-	63.1%	-	65.2%	-	59.9%	-	53.5%

※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 ※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

■ 販売本数ハード別推移

(千本)

	20/6	構成比	21/6	構成比	22/6	構成比	23/6	構成比	24/6	構成比	25/3 計画
PC本数（デジタル）	2,750	30%	3,900	29%	5,850	50%	6,150	46%	4,915	52%	
家庭用ゲーム機等本数（デジタル）	4,600	50%	5,200	39%	4,550	39%	5,450	40%	3,911	41%	
パッケージ本数	1,850	20%	4,200	32%	1,300	11%	1,900	14%	708	7%	3,400

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業②）

新作の販売本数は下期偏重の計画
リピーター販売本数は堅調な滑り出し

■ 第1四半期 販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

	2020/6			2021/6			2022/6			2023/6			2024/6			2025/3計画		
販売タイトル数/ 国・地域数	290 / 198			299 / 200			297 / 206			283 / 224			240 / 214					
販売本数合計	9,200 111.5%			13,300 44.6%			11,700 -12.0%			13,500 15.4%			9,534 -29.4%			50,000 8.9%		
	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	構成比		増減率
海外本数	8,100	88.0%	113.2%	10,800	81.2%	33.3%	8,700	74.4%	-19.4%	10,800	80.0%	24.1%	7,819	82.0%	-27.6%	41,500	83.0%	8.9%
国内本数	1,100	12.0%	100.0%	2,500	18.8%	127.3%	3,000	25.6%	20.0%	2,700	20.0%	-10.0%	1,715	18.0%	-36.5%	8,500	17.0%	9.1%
DL本数	7,350	79.9%	129.7%	9,100	68.4%	23.8%	10,400	88.9%	14.3%	11,600	85.9%	11.5%	8,826	92.6%	-23.9%	46,600	93.2%	12.7%
パッケージ本数	1,850	20.1%	60.9%	4,200	31.6%	127.0%	1,300	11.1%	-69.1%	1,900	14.1%	46.2%	708	7.4%	-62.7%	3,400	6.8%	-25.1%
リピーター本数	6,600	71.7%	69.2%	8,800	66.2%	33.3%	9,000	76.9%	2.3%	9,800	72.6%	8.9%	9,260	97.1%	-5.5%	37,000	74.0%	1.9%
新作本数	2,600	28.3%	477.8%	4,500	33.8%	73.1%	2,700	23.1%	-40.0%	3,700	27.4%	37.0%	274	2.9%	-92.6%	13,000	26.0%	35.5%
主要タイトル																		
新作	『バイオハザード RE:3』			『バイオハザード ヴェレシ』			『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』			『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）			『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） 『祇：Path of the Goddess』等		
リピーター	『モンスターハンターワールド：アイスボーン』 『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『モンスターハンター：ワールド』			『モンスターハンターライズ』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『モンスターハンターワールド：アイスボーン』 『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』 『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』			『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』、 『ドラゴンズドグマ』等、 主力ブランドを中心に リピーターの継続拡販		

※ 新作:今期発売タイトル、リピーター: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

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業③）

過去作の移植版の投入に加え
価格施策の推進によりリピートタイトルの長期販売に注力

■ 第1四半期 事業概況（コンシューマ）

- ・ 移植版の『モンスターハンターストーリーズ』等を6月14日に発売
- ・ 「モンスターハンター」シリーズをはじめ、主力IPのリピート作が伸長
- ・ FY24 販売本数上位タイトル

	(千本)	
タイトル	FY24	累計
モンスターハンター：ワールド ※1	998	26,323
モンスターハンターワールド：アイスボーン	819	13,419
モンスターハンターライズ	725	15,459
モンスターハンターライズ：サンブレイク	672	8,420
バイオハザード RE:4 ※2	483	7,664
ストリートファイター 6	469	3,774
ドラゴンズドグマ 2	461	3,084

※ 上記表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
※1 『モンスターハンターワールド：アイスボーン マスターエディション』を含む
※2 『バイオハザード RE:4 ゴールドエディション』を含む



新作『モンスターハンターストーリーズ』（移植版）



リピート作『モンスターハンターワールド：アイスボーン』

3-2. 事業セグメント別概況（アミューズメント施設事業）

既存店の効率的な店舗運営の貢献により、増収増益

■ 第1四半期 実績

(億円)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3計画
売上高	11	-56%	23	102%	32	38%	41	25%	48	18%	220
営業利益	-5	-	-0	-	1	-	3	102%	5	37%	21
営業利益率	-	-	-	-	5.7%	-	9.1%	-	10.6%	-	9.5%
既存店売上増減率	37%	-	214%	-	130%	-	109%	-	111%	-	102%

※増減率は対前年同期比

■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	21/3	22/3	23/3	24/3	24/6	25/3計画
出店	1	2	5	4	2	7
退店	0	1	2	0	0	0
総店舗数	41	42	45	49	51	56

■ 第1四半期 事業概況

- ・「小矢部店」（富山県）、4月26日オープン
- ・「池袋店」の「カプセルラボ」等、新区画を5月17日オープン



ブラサカパコン 小矢部店

3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

人気IPを活用した新作販売に伴い、増収増益

■ 第1四半期 実績

（億円）

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3計画
売上高	1	-20%	12	608%	6	-49%	8	38%	22	147%	127
営業利益	0	-47%	2	242%	2	11%	6	151%	10	60%	48
営業利益率	39.2%	-	19.0%	-	41.6%	-	75.5%	-	48.8%	-	37.8%

※増減率は対前年同期比

■ パチスロ機 販売台数

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3計画
新規タイトル数	0	-	1	-	1	-	0	-	1	-	4
販売台数(千台)	-	-	6	-	2.7	-55%	3	11%	5.9	97%	41.5

※台数にはリピート販売分を含む ※増減率は対前年同期比

■ 第1四半期 事業概況

- 合計5.9千台（前年同期：2機種 3千台販売（リピート販売含む））
- 新筐体『ストリートファイターV 挑戦者の道』5.5千台販売、
- 営業利益には他社へのライセンス許諾料含む



スマスロ『ストリートファイターV 挑戦者の道』

3-4. 事業セグメント別概況（その他）

ゲームソフト販売と連動し、ワンコンテンツ・マルチユース戦略を推進

■ 第1四半期 実績

(億円)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3計画
売上高	8	-14%	8	-5%	14	73%	9	-33%	10	13%	53
キャラクター	7	-	7	0%	13	86%	9	-31%	10	11%	47
eスポーツ・映像	1	-	1	0%	1	0%	0	-58%	0	0%	6
営業利益	5	-20%	4	-6%	8	70%	4	-40%	6	34%	16
キャラクター	5	-	5	0%	9	80%	6	-33%	7	17%	31
eスポーツ・映像	-0	-	-0	-	-1	-	-2	-	-1	-	-15
営業利益率	58.1%	-	57.9%	-	57.0%	-	51.0%	-	60.5%	-	30.2%

※FY23第1四半期以降、「映像」の実績を「eスポーツ・映像」に統合しております。過去の実績は同基準で表示を変更しております。

※増減率は対前年同期比

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 「モンスターハンター」シリーズ20周年にあわせた各種イベントやコラボレーションを展開
- ・ 優勝賞金100万ドルのeスポーツ決勝大会「CAPCOM CUP 11」が両国国技館で開催決定
- ・ サウジアラビアで7月から開催される「Esports World Cup」に『ストリートファイター6』が採用

4-1. (補足) 主要経営指標①

●経営成績

(億円)

	2021/3	増減率	2022/3	増減率	2023/3	増減率	2024/3	増減率	2025/3 計画	増減率	2024/6
売上高	953	16.8%	1,100	15.5%	1,259	14.4%	1,524	21.0%	1,650	8.3%	295
売上総利益	527	28.8%	613	16.3%	738	20.4%	846	14.7%	-	-	184
利益率	55.3%	-	55.7%	-	58.6%	-	55.5%	-	-	-	62.5%
販売管理費	181	0.1%	184	1.5%	230	25.0%	275	19.8%	-	-	56
営業利益	345	51.6%	429	24.0%	508	18.4%	570	12.3%	640	12.1%	128
利益率	36.3%	-	39.0%	-	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	43.5%
経常利益	348	51.8%	443	27.2%	513	15.9%	594	15.7%	630	6.0%	134
利益率	36.6%	-	40.3%	-	40.8%	-	39.0%	-	38.2%	-	45.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	249	56.3%	325	30.6%	367	12.9%	433	18.1%	460	6.1%	99
利益率	26.1%	-	29.6%	-	29.2%	-	28.5%	-	27.9%	-	33.7%

●セグメント別業績 <事業種別>

(億円)

		2021/3	増減率	2022/3	増減率	2023/3	増減率	2024/3	増減率	2025/3 計画	増減率	2024/6
デジタルコンテンツ	売上高	753	25.6%	875	16.3%	981	12.1%	1,198	22.1%	1,250	4.3%	214
	営業利益	370	53.2%	453	22.6%	535	18.0%	598	11.8%	669	11.8%	128
	利益率	49.1%	-	51.8%	-	54.5%	-	49.9%	-	53.5%	-	59.9%
アミューズメント施設	売上高	98	-18.4%	124	25.7%	156	25.8%	193	23.9%	220	13.7%	48
	営業利益	1	-87.7%	6	337.6%	12	88.2%	18	52.2%	21	12.4%	5
	利益率	1.5%	-	5.3%	-	7.9%	-	9.7%	-	9.5%	-	10.6%
アミューズメント機器	売上高	70	8.5%	57	-18.9%	78	35.7%	90	15.6%	127	40.8%	22
	営業利益	24	15.4%	23	-2.5%	34	46.2%	41	19.9%	48	16.6%	10
	利益率	33.9%	-	40.8%	-	44.0%	-	45.6%	-	37.8%	-	48.8%
その他	売上高	30	0.9%	43	43.4%	43	-0.1%	42	-3.6%	53	26.1%	10
	営業利益	9	81.4%	15	53.7%	14	-5.5%	8	-38.4%	16	81.2%	6
	利益率	32.4%	-	34.7%	-	32.9%	-	21.0%	-	30.2%	-	60.5%

※増減率は対前年同期比

4-1. (補足) 主要経営指標②

● 広告宣伝

(億円)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3 計画
連 結	7	-14.3%	14	100.8%	7	-48.1%	20	166.8%	9	-55.0%	93

● アミューズメント施設店舗数

(店)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3 計画
連 結	40	8.1%	41	2.5%	43	4.9%	47	9.3%	51	8.5%	56

● 設備投資

(億円)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3 計画
連 結	9	14.2%	20	108.4%	13	-33.7%	18	32.1%	9	-44.7%	98

● 減価償却費

(億円)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3 計画
連 結	6	10.5%	6	-6.5%	7	24.4%	9	16.3%	10	18.0%	54

● 従業員数

(人)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3 計画
連 結	3,202	6.6%	3,319	3.7%	3,350	0.9%	3,517	5.0%	3,715	5.6%	3,792
開発者	2,312	7.1%	2,452	6.1%	2,494	1.7%	2,666	6.9%	2,810	5.4%	2,843

● 開発投資額

(億円)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3 計画
開発投資額	62	-2.4%	73	18.8%	85	15.7%	92	8.3%	111	20.4%	535

● 為替レート (期末)

	20/6	増減率	21/6	増減率	22/6	増減率	23/6	増減率	24/6	増減率	25/3 計画
ドル/円	107	0.0%	110	2.8%	136	23.6%	145	6.6%	161	11.0%	135
ユーロ/円	121	-0.8%	131	8.3%	142	8.4%	157	10.6%	172	9.6%	145

※増減率は対前年同期比

4-2. (補足) 主要IP紹介

家庭用ゲーム発のブランドを数多く所有し、
グローバルで高い人気を誇る

■ 主要IPの累計販売本数および展開事例

・「バイオハザード」シリーズ 1億6,000万本



『バイオハザード ヴィレッジ』がシリーズ最速の3年で
1,000万本を突破

・「モンスターハンター」シリーズ 1億300万本



「モンスターハンター」の20周年の一環として、
4月に開催したセレッソ大阪のサポーターズマッチにIPを活用

・「ストリートファイター」シリーズ 5,500万本



『ストリートファイター6』Year1追加キャラクター
第4弾「豪鬼」が5月22日より配信

・「ロックマン」シリーズ	4,200万本
・「デビル メイ クライ」シリーズ	3,200万本
・「デッドライジング」シリーズ	1,700万本
・「ドラゴンズドグマ」シリーズ	1,200万本