



株式会社カプコン
(東証プライム:9697)

2026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

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

- 全てのセグメントにおいて前年同期比で増収増益
- 上期販売本数・リピート販売本数ともに過去最高を達成
- アミューズメント機器事業が好調に推移

通期 計画

- 年度計画に対して順調に進捗

(億円)

	実績					計画	
	24/9	増減率	25/9	増減	増減率	26/3	増減率
売上高	564	-25%	811	247	44%	1,900	12%
営業利益	207	-39%	393	186	90%	730	11%
営業利益率	36.7%	-	48.5%	-	-	38.4%	-
経常利益	207	-43%	365	158	77%	700	7%
親会社株主に帰属する 中間(当期)純利益	152	-40%	275	122	80%	510	5%

※ 増減率は対前年同期比



業績推移

上期 実績

(億円)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減	増減率	26/3 計画	増減率
売上高	699	66%	490	-30%	749	53%	564	-25%	811	247	44%	1,900	12%
■ デジタルコンテンツ	598	69%	360	-40%	612	70%	397	-35%	498	100	25%	1,395	12%
■ アミューズメント施設	56	40%	73	30%	91	25%	109	20%	124	14	13%	254	12%
■ アミューズメント機器	16	22%	30	88%	25	-14%	31	22%	151	120	378%	184	18%
■ その他	29	122%	26	-9%	18	-29%	24	30%	36	11	49%	67	10%
営業利益	289	62%	218	-24%	338	55%	207	-39%	393	186	90%	730	11%
■ デジタルコンテンツ	302	52%	218	-28%	345	58%	206	-40%	313	107	52%	727	12%
■ アミューズメント施設	0	-	6	854%	11	67%	16	48%	20	3	21%	27	11%
■ アミューズメント機器	3	2056%	17	344%	17	4%	15	-11%	90	74	472%	74	10%
■ その他	13	148%	12	-8%	6	-51%	11	95%	20	8	74%	28	13%
調整額※1	-31	-	-35	-	-41	-	-43	-	-52	-8	-	-126	-
営業利益率	41.3%	-	44.6%	-	45.2%	-	36.7%	-	48.5%	-	-	38.4%	-
経常利益	297	69%	229	-23%	361	57%	207	-43%	365	158	77%	700	7%
親会社株主に帰属する 中間(当期)純利益	222	71%	161	-27%	252	57%	152	-40%	275	122	80%	510	5%

※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

※2: 増減率は対前年同期比



業績推移

上期 実績

- ・ リピート販売好調により前年同期比で増収増益
- ・ 概ね想定通りに推移し、年度計画は据え置き

(億円)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
売上高	598	69%	360	-40%	612	70%	397	-35%	498	25%	1,395
■ コンシューマ											
パッケージ	233	219%	43	-82%	120	179%	38	-68%	52	37%	177
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	345	39%	306	-11%	476	56%	338	-29%	435	29%	1,191
内 デジタルライセンス収入	7	-30%	22	214%	37	68%	25	-32%	6	-76%	29
コンシューマ計	578	80%	349	-40%	597	71%	377	-37%	487	29%	1,368
内 収益繰延額	-14	-	-54	-	44	-	1	-98%	141	14000%	
■ モバイルコンテンツ	19	-41%	11	-42%	15	36%	20	33%	10	-50%	27
営業利益	302	52%	218	-28%	345	58%	206	-40%	313	52%	727
営業利益率	50.5%	-	60.5%	-	56.3%	-	51.9%	-	62.9%	-	52.1%

※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

※3: 増減率は対前年同期比



販売本数推移

上期 実績

- 総販売本数、リピート販売本数は上半期として過去最高を達成

(千本)

	21/9			22/9			23/9			24/9			25/9			26/3 計画		
販売タイトル数/ 国・地域数	301 / 207			304 / 213			286 / 227			246 / 220			246 / 231					
販売本数合計	19,800 増減率 43.5%			21,300 増減率 7.6%			22,600 増減率 6.1%			20,025 増減率 -11.4%			23,852 増減率 19.1%			54,000 増減率 4.1%		
	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	6,600	33.3%	131.6%	5,250	24.6%	-20.5%	18,400	81.4%	250.5%	1,074	5.4%	-94.2%	997	4.2%	-7.2%	8,000	14.8%	-35.4%
リピート作本数	13,200	66.7%	20.5%	16,050	75.4%	21.6%	4,200	18.6%	-73.8%	18,951	94.6%	351.2%	22,854	95.8%	20.6%	46,000	85.2%	16.5%
DL本数	13,900	70.2%	21.9%	19,500	91.5%	40.3%	20,000	88.5%	2.6%	18,761	93.7%	-6.2%	22,410	94.0%	19.4%	50,700	93.9%	8.5%
内PC本数	5,750	29.0%	30.7%	10,050	47.2%	74.8%	10,850	48.0%	8.0%	10,737	53.6%	-1.0%	13,658	57.3%	27.2%			
内コンソール本数	8,150	41.2%	16.4%	9,450	44.4%	16.0%	9,150	40.5%	-3.2%	8,023	40.1%	-12.3%	8,753	36.7%	9.1%			
パッケージ本数	5,900	29.8%	145.8%	1,800	8.5%	-69.1%	2,600	11.5%	44.4%	1,264	6.3%	-51.4%	1,441	6.0%	14.0%	3,300	6.1%	-35.9%
海外本数	16,200	81.8%	35.0%	16,050	75.4%	-0.9%	18,400	81.4%	14.6%	16,932	84.6%	-8.0%	21,503	90.2%	27.0%	45,500	84.3%	4.6%
国内本数	3,600	18.2%	100.0%	5,250	24.6%	45.8%	4,200	18.6%	-20.0%	3,093	15.4%	-26.4%	2,349	9.8%	-24.1%	8,500	15.7%	1.3%

タイトル	新作	『バイオハザード ヴィレッジ』 『モンスターハンター ストーリーズ2 ～破滅の翼～』	『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』	『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』 『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』 『祇:Path of the Goddess』(移植版)	『バイオハザード レクイエム』 『モンスターハンターストーリーズ3 ～運命の双竜～』 『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』 『祇:Path of the Goddess』(移植版) 等
	リピート作	『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：ワールド』	『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：ダークアリズン』	『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 ヴィレッジ』	『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 ヴィレッジ』 『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」、 「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

※ 増減率は対前年同期比 ※ 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



タイトル概況

上期 実績

- ・ シリーズ最新作『バイオハザード レクイエム』(2026年2月27日発売予定)が「gamescom award 2025」において最多の4冠を受賞
同シリーズの過去作も好調に推移
- ・ 『モンスターハンターシリーズ3 ～運命の双竜～』を3月13日に発売予定

26年3月期 販売本数上位タイトル

(千本)

タイトル	25/9	累計
デビル メイ クライ 5 ※2	2,134	10,784
バイオハザード ヴィレッジ	1,566	12,872
バイオハザード RE:4	1,266	11,182
バイオハザード 7 レジデント イービル	1,147	15,936
ストリートファイター6	1,085	5,759
バイオハザード RE:2	932	16,342
デビル メイ クライ HDコレクション	754	2,925
バイオハザード RE:3	697	10,603
モンスターハンターライズ	643	17,819
モンスターハンターワイルズ	637	10,745

※1: 上記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

※2: 25年9月期単体販売本数は『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』を含む



シリーズ最新作『バイオハザード レクイエム』
をマルチプラットフォームで展開予定



シリーズ最新作『モンスターハンター
ストーリーズ3 ～運命の双竜～』



「CAPCOM CONNECT SPACE」

上期 実績

- 7月に「CAPCOM CONNECT SPACE」(大阪府)など、合計4店舗を出店
- プライズゲームの好調に加え、猛暑の影響も追い風となり、前年同期比で増収増益

業績推移・計画

(億円)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
売上高	56	40%	73	30%	91	25%	109	20%	124	13%	254
営業利益	0	-	6	854%	11	67%	16	48%	20	21%	27
営業利益率	1.3%	-	9.2%	-	12.3%	-	15.2%	-	16.2%	-	10.6%
既存店売上(成長率)	136%	-	126%	-	110%	-	114%	-	108%	-	105%

※「増減率」および「成長率」は対前年同期比

店舗数

(店)

	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
出店	2	-	5	-	4	-	5	-	4	-	10
退店	1	-	2	-	0	-	1	-	0	-	0
総店舗数	42	2%	45	7%	49	9%	53	8%	57	8%	63

※ 増減率は対前年同期比



スマスロ『新鬼武者3』

上期 実績

- ・ 新作・リピートが好調に推移し、大幅な増収増益を達成
- ・ 累計筐体台数38.6千台を販売
『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』18.2千台販売(10月稼働)

業績推移・計画

(億円)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
売上高	16	22%	30	88%	25	-14%	31	22%	151	378%	184
営業利益	3	2056%	17	344%	17	4%	15	-11%	90	472%	74
営業利益率	24.1%	-	56.9%	-	68.6%	-	50.0%	-	59.8%	-	40.2%

※ 増減率は対前年同期比

パチスロ機 販売台数

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
販売タイトル数	1	-	3	-	1	-	2	-	2	-	3
販売台数(千台)	8.5	130%	27.7	226%	18.0	-35%	17.0	-6%	38.6	127%	43.0

※1: 販売台数にはリピート販売分を含む

※2: 増減率は対前年同期比



上期 実績



eスポーツ「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2025」

- ・ キャラクタービジネスはゲーム内コラボ展開などが収益に貢献
- ・ 「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2025」などを通じて『ストリートファイター6』ブランド認知向上に貢献
- ・ Legendary社と共同出資により、「ストリートファイター」の実写映画を撮影開始

業績推移・計画

(億円)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
売上高	29	122%	26	-9%	18	-29%	24	30%	36	49%	67
キャラクター	22	100%	25	14%	17	-32%	22	29%	32	46%	58
eスポーツ・映像	6	500%	1	-83%	1	0%	2	118%	4	100%	9
営業利益	13	148%	12	-8%	6	-51%	11	95%	20	74%	28
キャラクター	15	88%	17	13%	12	-29%	15	25%	21	40%	39
eスポーツ・映像	-1	-	-4	-	-6	-	-3	-	-0	-	-11
営業利益率	46.7%	-	47.3%	-	32.5%	-	48.6%	-	56.9%	-	41.8%

※ 増減率は対前年同期比



補足





■ 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	25/9	増減率	増減
現金及び預金	1,072	51%	1,021	-5%	1,251	23%	1,667	33%	1,307	-22%	-360
売掛金	74	-	249	237%	253	2%	333	31%	149	-55%	-184
ゲームソフト仕掛品	311	28%	385	23%	390	1%	492	26%	625	27%	133
その他	409	-5%	516	26%	538	4%	636	18%	906	42%	269
資産合計	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	2,988	-5%	-141
負債の部											
支払手形及び買掛金・電子記録債務	36	-3%	55	54%	43	-22%	56	30%	64	16%	8
繰延収益	89	34%	54	-39%	6	-87%	205	2915%	64	-68%	-140
その他	283	-13%	452	60%	433	-4%	604	39%	406	-33%	-197
負債合計	408	-5%	562	38%	483	-14%	866	79%	536	-38%	-330
純資産合計	1,464	21%	1,611	10%	1,950	21%	2,263	16%	2,451	8%	188
負債純資産合計	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	3,129	29%	2,988	-5%	-141

※1: 増減率は対前年同期比

※2: 「繰延収益」約64億円は、主に『モンスターハンターワールド』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)

	21/9	22/9	23/9	24/9	25/9	増減
営業活動によるキャッシュフロー	484	145	272	140	45	-95
税金等調整前中間純利益	297	229	361	208	363	155
売上債権の増減額（負数は増加）	189	-34	134	113	184	70
ゲームソフト仕掛品の増減額（負数は増加）	25	-92	-21	-102	-133	-31
繰延収益の増減額（負数は減少）	14	54	-44	-0	-141	-140
投資活動によるキャッシュフロー	-61	-19	-32	-14	-350	-335
有形固定資産の取得による支出	-20	-16	-28	-11	-92	-80
投資有価証券の取得による支出	-	-	-	-	-150	-150
財務活動によるキャッシュフロー	-55	-204	-93	-100	-167	-66
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中間期末残高	1,008	914	1,078	1,106	1,037	-69



■ 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	25/9	26/3 計画	増減率
売上高	1,100	15.5%	1,259	14.4%	1,524	21.0%	1,696	11.3%	811	1,900	12.0%
売上総利益	613	16.3%	738	20.4%	846	14.7%	987	16.7%	528		
利益率	55.7%	-	58.6%	-	55.5%	-	58.2%	-	65.1%		
販売管理費	184	1.4%	230	25.0%	275	19.8%	329	19.5%	135		
営業利益	429	24.0%	508	18.4%	570	12.3%	657	15.2%	393	730	11.0%
利益率	39.0%	-	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	48.5%	38.4%	-
経常利益	443	27.2%	513	15.9%	594	15.7%	656	10.5%	365	700	6.6%
利益率	40.3%	-	40.8%	-	39.0%	-	38.7%	-	45.0%	36.8%	-
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%	275	510	5.3%
利益率	29.6%	-	29.2%	-	28.5%	-	28.6%	-	33.9%	26.8%	-

※ 増減率は対前年同期比

■ セグメント別業績

(億円)

		22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	25/3	増減率	25/9	26/3 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%	498	1,395	11.5%
	営業利益	453	22.6%	535	18.0%	598	11.8%	651	8.9%	313	727	11.6%
	利益率	51.8%	-	54.5%	-	49.9%	-	52.1%	-	62.9%	52.1%	-
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%	124	254	11.6%
	営業利益	6	337.6%	12	88.2%	18	52.2%	24	30.2%	20	27	11.0%
	利益率	5.3%	-	7.9%	-	9.7%	-	10.7%	-	16.2%	10.6%	-
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%	151	184	17.9%
	営業利益	23	-2.5%	34	46.2%	41	19.9%	67	62.8%	90	74	10.4%
	利益率	40.8%	-	44.0%	-	45.6%	-	42.9%	-	59.8%	40.2%	-
その他	売上高	43	43.4%	43	-0.1%	42	-3.6%	61	45.4%	36	67	9.6%
	営業利益	15	53.7%	14	-5.5%	8	-38.4%	24	181.2%	20	28	12.7%
	利益率	34.7%	-	32.9%	-	21.0%	-	40.6%	-	56.9%	41.8%	-

※ 増減率は対前年同期比



広告宣伝費

(億円)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
連結	20	79.6%	16	-18.5%	34	102.1%	32	-5.2%	25	-20.1%	107

アミューズメント施設 店舗数

(店)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
連結	42	5.0%	42	0.0%	47	11.9%	51	8.5%	57	11.8%	63

設備投資

(億円)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
連結	28	106.0%	18	-36.3%	30	70.6%	14	-53.4%	95	567.8%	203

減価償却費

(億円)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
連結	17	28.5%	15	-8.3%	19	19.8%	21	12.5%	24	12.3%	58

従業員数

(人)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
連結	3,287	3.1%	3,346	1.8%	3,521	5.2%	3,755	6.6%	3,979	6.0%	4,001
開発	2,424	5.3%	2,487	2.6%	2,669	7.3%	2,843	6.5%	3,016	6.1%	3,014

開発投資額

(億円)

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
連結	161	30.0%	168	4.1%	189	12.6%	221	17.1%	237	7.3%	583

為替レート

	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/9	増減率	26/3 計画
ドル/円	111	5.7%	144	29.7%	149	3.5%	142	-4.7%	148	4.2%	140
ユーロ/円	129	4.0%	142	10.1%	158	11.3%	159	0.6%	174	9.4%	150

※ 増減率は対前年同期比



 「バイオハザード」 シリーズ 1億7,800万本 【最新作】 ・『バイオハザード RE:4』 2023年3月発売	 「モンスターハンター」 シリーズ 1億2,300万本 【最新作】 ・『モンスターハンター ワイルズ』 2025年2月発売	 「ストリートファイター」 シリーズ 5,800万本 【最新作】 ・『ストリートファイター6』 2023年6月発売	 「ロックマン」 シリーズ 4,300万本 【最新作】 ・『ロックマン XDiVE オフライン』 2023年9月発売	 「デビル メイ クライ」 シリーズ 3,700万本 【最新作】 ・『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』 2020年11月発売
---	---	--	--	---

・「デッドライジング」シリーズ

1,800万本

・「マーベル VS. カプコン」シリーズ

1,200万本

・「逆転裁判」シリーズ

1,400万本

・「鬼武者」シリーズ

900万本

・「ドラゴンズドグマ」シリーズ

1,300万本

・「大神」シリーズ

470万本

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](#)

