

報道関係者各位

会 社 名 株 式 会 社 カ プ コ ン
代 表 者 名 代表取締役社長 辻本春弘
(コード番号：9697 東証プライム)
連 絡 先 広 報 I R 室
電 話 番 号 (0 6) - 6 9 2 0 - 3 6 2 3

**2026 年 3 月期第 1 四半期決算の連結業績は、
通期での営業増益に向け順調に進捗
～ リピート販売の着実な伸長が、当社コンテンツ価値の継続的向上に寄与 ～**

株式会社カプコンの 2026 年 3 月期第 1 四半期連結業績（2025 年 4 月 1 日～2025 年 6 月 30 日）は、売上高は 455 億 2 百万円（前年同期比 53.7%増）、営業利益は 245 億 97 百万円（前年同期比 90.8%増）、経常利益は 228 億 83 百万円（前年同期比 69.7%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は 172 億 38 百万円（前年同期比 72.8%増）となりました。

当第 1 四半期は、中核事業であるデジタルコンテンツ事業において、『バイオハザード ヴィレッジ』や『バイオハザード RE:4』に加え、新作アニメ配信のシナジー効果により『デビル メイ クライ 5』が販売本数を伸長しました。さらに、6 月に Nintendo Switch™ 2 へ移植発売した『ストリートファイター6』も収益貢献するなど、幅広いリピート作を中心に拡販施策が奏功し、当第 1 四半期の販売本数は 1,416 万本と前年同期 953 万本を上回り、業績向上に寄与しました。

アミューズメント施設事業では、既存店の堅実な運営に加え新業態の出店効果が来客数増加につながったほか、アミューズメント機器事業においては、新作・リピート販売が好調に推移し、収益拡大に貢献しました。その他事業では、3 月よりゲーム開発プロセス等を紹介する「大カプコン展 一世界を魅了するゲームクリエイション」を開催するほか、主力 IP と e スポーツ・映像・キャラクタービジネスとの積極的な展開を行いました。各事業活動の結果、当第 1 四半期は計画に対し順調に推移し、今期も 13 期連続の営業増益に向けて着実に歩みを進めています。

また当社は、現在開催中の大阪・関西万博「大阪ヘルスケアパビリオン」に体験型コンテンツ『モンスターハンター ブリッジ』を出展し、コーポレートブランドの価値向上および地域・文化・技術の振興に努めています。

1. 2026 年 3 月期第 1 四半期 連結業績

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	親会社株主に帰属する 四半期純利益	1 株当たり 四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2026 年 3 月期第 1 四半期	45,502	24,597	22,883	17,238	41. 21
2025 年 3 月期第 1 四半期	29,597	12,889	13,487	9,975	23. 85

2. 2026 年 3 月期 連結業績予想

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	親会社株主に帰属する 当期純利益	1 株当たり 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2026 年 3 月期	190,000	73,000	70,000	51,000	121. 93

(注) 当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無