



2025 年 10 月 29 日

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 2 四半期（中間期）決算の連結業績は、
前年同期比で増収増益
～ リピート販売本数が好調に推移し、通期計画に対して順調に進捗 ～**

株式会社カプコンの 2026 年 3 月期中間期連結業績（2025 年 4 月 1 日～2025 年 9 月 30 日）は、売上高は 811 億 52 百万円（前年同期比 43.9%増）、営業利益は 393 億 33 百万円（前年同期比 89.8%増）、経常利益は 365 億 43 百万円（前年同期比 76.5%増）、親会社株主に帰属する中間純利益は 275 億 14 百万円（前年同期比 80.1%増）となりました。

当中間期は、中核事業であるデジタルコンテンツ事業において、シリーズ最新作の発表による期待感の高まりを背景に、『バイオハザード ヴィレッジ』や『バイオハザード RE:4』などのリピートタイトルが伸長しました。さらに、『ストリートファイター6』が、6 月の Nintendo Switch™ 2 への移植販売に加え、e スポーツ展開との連携などにより引き続き収益に貢献するなど、幅広いリピートタイトルの拡販施策が奏功しました。これにより、当中間期の販売本数は 2,385 万本と前年同期の 2,002 万本を上回り、業績の押し上げ要因となりました。

また、アミューズメント施設事業では、既存店の安定運営に加え、新業態店舗の出店効果が寄与し、アミューズメント機器事業においても、新作および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 月より開催中の「大カプコン展 ー世界を魅了するゲームクリエイション」を通じたブランド価値向上に加え、e スポーツ、映像、キャラクタービジネスにおける積極的な IP 展開を推進しました。

これらの取り組みにより、当中間期は通期計画に対して順調に進捗しております。

なお、2026 年 3 月期通期の連結業績予想につきましては、2025 年 5 月 13 日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

1. 2026 年 3 月期中間期 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 中間純利益	1 株当たり 中間純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2026 年 3 月期中間期	81,152	39,333	36,543	27,514	65.78
2025 年 3 月期中間期	56,402	20,726	20,706	15,275	36.52

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