



2027年3月期 第2四半期(中間期)決算短信〔日本基準〕(連結)

2026年10月27日

上場会社名 株式会社カプコン 上場取引所 東
コード番号 9697 URL <https://www.capcom.co.jp/>
代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 辻本 春弘
問合せ先責任者 (役職名) 財務経理部長 (氏名) 高見 啓太 (TEL) 06(6920)3605
半期報告書提出予定日 2026年10月28日 配当支払開始予定日 2026年11月16日
決算補足説明資料作成の有無 : 有
決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2027年3月期第2四半期(中間期)の連結業績(2026年4月1日～2026年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年中間期増減率)

	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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2027年3月期中間期	120,887	49.0	60,769	54.5	61,212	67.5	43,083	56.6
2026年3月期中間期	81,152	43.9	39,333	89.8	36,543	76.5	27,514	80.1

(注) 包括利益 2027年3月期中間期 42,061百万円(49.4%) 2026年3月期中間期 28,152百万円(117.4%)

	1株当たり 中間純利益	潜在株式調整後 1株当たり 中間純利益
	円 銭	円 銭
2027年3月期中間期	102.99	102.95
2026年3月期中間期	65.78	65.77

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2027年3月期中間期	365,399	299,456	81.8
2026年3月期	339,307	267,716	78.8

(参考) 自己資本 2027年3月期中間期 298,760百万円 2026年3月期 267,313百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2026年3月期	—	20.00	—	25.00	45.00
2027年3月期	—	23.00			
2027年3月期(予想)			—	23.00	46.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2027年3月期の連結業績予想(2026年4月1日～2027年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	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
通期	210,000	7.5	83,000	10.2	83,000	12.0	58,000	6.3

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

- (1) 当中間期における連結範囲の重要な変更 : 無
新規 ー社 (社名) ー、除外 ー社 (社名) ー
- (2) 中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
(注) 詳細は、添付資料10ページ「2. 中間連結財務諸表及び主な注記 (4) 中間連結財務諸表に関する注記事項 (中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)」をご覧ください。
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数 (普通株式)

① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)	2027年3月期中間期	533, 011, 246株	2026年3月期	533, 011, 246株
② 期末自己株式数	2027年3月期中間期	114, 669, 642株	2026年3月期	114, 702, 403株
③ 期中平均株式数 (中間期)	2027年3月期中間期	418, 325, 870株	2026年3月期中間期	418, 280, 521株

(注) 期末自己株式数および期中平均株式数 (中間期) の算定上控除する自己株式数には、「株式付与ESOP信託口」が保有する当社株式が含まれております。

※ 第2四半期 (中間期) 決算短信は公認会計士又は監査法人のレビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件および業績予想のご利用に当たっての注意事項等については、添付資料4ページ「1. 経営成績等の概況 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当中間期の経営成績の概況	2
(2) 当中間期の財政状態の概況	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 中間連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 中間連結貸借対照表	5
(2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書	7
(3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 中間連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(表示方法の変更)	10
(中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(中間連結損益計算書関係)	10
(セグメント情報等の注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11

1. 経営成績等の概況

(1) 当中間期の経営成績の概況

当中間連結会計期間におきまして、当社グループはグローバル市場においてさらなる進化と拡大を図るため、デジタル販売の継続的な強化を図りました。また、安定的、持続的な成長のため、AIの活用や、自社開発エンジン等の最先端技術の研究開発、開発環境の構築による開発力強化に向けた成長投資を積極的に推し進めました。加えて、当社グループの最優先課題の一つである人材投資戦略について、引き続き将来を支える人材の確保と育成、従業員が能力を最大限に発揮できる職場環境の再整備に向けた取組みを継続し、中長期的な企業価値向上を図りました。

事業の状況につきましては、中核事業であるデジタルコンテンツ事業において、完全新規IP『プラグマタ』や20年ぶりのシリーズ最新作『鬼武者 Way of the Sword』等の新作タイトルの投入に加え、主力シリーズを中心としたリピートタイトルの販売強化により、グローバルに販売本数の増加を図りました。これにより、当中間連結会計期間におけるデジタルコンテンツ事業は、260タイトルを239の国や地域に販売し、販売本数は3,686万本と前年同期2,385万本を上回り、業績向上に寄与しました。

また、当社グループの主力コンテンツとeスポーツ・映像・キャラクタービジネスとの連携によるIPの持つブランド力の向上に努めました。加えて、アミューズメント施設事業における堅実な店舗運営と各種店舗展開の推進、アミューズメント機器事業におけるスマートパチスロの継続投入や当社グループの人気IP活用等の施策により、収益の向上を図りました。

この結果、当中間連結会計期間の売上高は1,208億87百万円(前年同期比49.0%増)、営業利益は607億69百万円(前年同期比54.5%増)、経常利益は612億12百万円(前年同期比67.5%増)、親会社株主に帰属する中間純利益は430億83百万円(前年同期比56.6%増)となりました。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

① デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、4月に完全新規IPとして、新感覚のSFアクションアドベンチャーゲーム『プラグマタ』(プレイステーション 5、XBOX Series X|S、パソコン、Nintendo Switch 2 用)を発売し、積極的なプロモーション等により新たなファン層の獲得を図り、全世界で270万本を販売するなど好調に推移しました。加えて、20年ぶりとなる「鬼武者」シリーズの最新作『鬼武者 Way of the Sword』(プレイステーション 5、XBOX Series X|S、パソコン、Nintendo Switch 2 用)が、8月にドイツで開催された「gamescom 2026」の欧州最大級のゲームアワード「gamescom award 2026」において2冠を達成するなど、優れたゲームプレイ体験が評価され、170万本を販売しました。その結果、同シリーズの累計販売本数は1,100万本を達成し、ブランド価値向上に寄与しました。

リピートタイトルにおいては、前期2月発売の主力シリーズタイトル『バイオハザード レクイエム』が、引き続きグローバルに幅広いユーザーから支持されるとともに、積極的な価格施策により、累計販売本数800万本を突破しました。併せて、同シリーズの過去作『バイオハザード RE:4』、『バイオハザード RE:2』などの販売も続伸し、業績拡大をけん引しました。また、2025年発売の主力シリーズタイトル『モンスターハンターワイルズ』の超大型拡張コンテンツ『モンスターハンターワイルズ:アセンダンス』の2027年発売を発表したほか、同タイトルのNintendo Switch 2 向け展開を発表したことなどにより、同シリーズの過去作の販売本数が伸長しました。さらに、2019年発売の『デビル メイ クライ 5』が、6月にNintendo Switch 2 向けに展開したことに加え、映像作品との連携による価格施策や、IPの認知拡大を図ったことにより、累計販売本数1,400万本を突破しました。そのほか、『ストリートファイター6』について、引き続きeスポーツ展開との連携等によるブランド認知とユーザー数の拡大を推し進めました。その結果、リピートタイトルの販売本数は3,218万本と前年同期2,285万本を上回り、収益を押し上げました。

また、9月に開催された「東京ゲームショウ2026」において、今後発売予定のタイトル試遊などを中心とした当社出展ブースが活況を呈しました。さらに、併せて発表された「日本ゲーム大賞2026」の年間作品部門において、『バイオハザード レクイエム』が「優秀賞」、『プラグマタ』が「優秀賞」と「ブレイクスルー賞」を受賞するとともに、フューチャー部門において『モンスターハンターワイルズ:アセンダンス』が選出され、今後のタイトル販売に弾みをつけました。

この結果、売上高は851億41百万円(前年同期比70.8%増)、営業利益は523億8百万円(前年同期比66.7%増)となりました。

② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、ユーザーの消費行動に変化が見られる状況下、天候の影響により屋内施設への需要が高まったことに加え、引き続き既存店の堅実な店舗運営や新業態での出店効果などにより、収益拡大に寄与しました。また、各店舗におけるイベント実施等により、リアル店舗の魅力の最大化と他事業とのシナジー効果の創出を図りました。

当中間連結会計期間において、4月に総合キャラクターグッズおよびカプセルトイ専門店「キャラカブ/カプセルラボ羽生店」（埼玉県）をオープンしました。また、7月に当社人気キャラクターをテーマにしたアトラクションや当社キャラクターグッズの物販店「CAPCOM STORE MINATOMIRAI（カプコンストアミナトミライ）」等を併設した、体験型アミューズメント施設「CAPCOMIX みなとみらい店」（神奈川県）をオープンしましたので、施設数は63店舗となっております。

また、前期3月にオープンの海外初の直営店「CAPCOM STORE TAIPEI（カプコンストアタイペイ）」（台湾）に加え、9月にアメリカ・ロサンゼルスに期間限定でPOPUPショップを展開する等、当社キャラクターグッズ販売の海外展開により、グローバルでのブランド価値向上に注力しました。

この結果、売上高は157億9百万円（前年同期比26.2%増）、営業利益は26億81百万円（前年同期比32.8%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

当事業におきましては、スマートパチスロの普及が進み、引き続き安定した需要が見込まれる市場環境下、当社の主力IPを活用した、5月稼働の新機種スマスロ『バイオハザード RE:3』を17千台販売するとともに、8月稼働の新機種スマスロ『ストリートファイター6』を9.8千台販売しました。また、10月5日稼働開始の新機種スマスロ『モンスターハンターライズ：サンブレイク』を9月に14.1千台出荷し、収益に貢献しました。

この結果、売上高は165億49百万円（前年同期比8.9%増）、営業利益は92億75百万円（前年同期比2.2%増）となりました。

④ その他事業

その他事業につきましては、当社が保有する人気コンテンツ（IP）の多面的展開を推進するワンコンテンツ・マルチユース戦略のもと、映像ビジネスにおいて、5月からNetflixのアニメ『Devil May Cry』のシーズン2が全世界で配信され、2025年より配信のシーズン1に続いて好評を博しました。加えて、10月に全世界同時公開の実写映画『ストリートファイター／ザ・ムービー』の話題喚起を図るなど、主力IPの映像化による認知拡大に努めました。

eスポーツビジネスにおいては、『ストリートファイター6』を用いた「CAPCOM Pro Tour 2026」を5月から世界各地で開催しました。加えて、国内でのチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ JAPAN 2026」を8月、欧州・中東・アフリカ・アジアを対象にしたチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ EMEAA 2026」を9月から開催するなど、グローバル規模でのeスポーツの振興とユーザー層の拡大を図りました。

キャラクタービジネスにおいては、人気タイトル等のキャラクターグッズや各種イベント展開などに注力しました。

この結果、売上高は34億86百万円（前年同期比4.7%減）、営業利益は19億75百万円（前年同期比5.1%減）となりました。

(2) 当中間期の財政状態の概況

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ260億91百万円増加し、3,653億99百万円となりました。主な増加は、投資有価証券の増加等により「投資その他の資産その他」149億1百万円、「ゲームソフト仕掛品」61億12百万円、建設仮勘定の増加等により「有形固定資産その他（純額）」61億11百万円および「現金及び預金」36億32百万円であり、主な減少は、「売掛金」72億19百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ56億48百万円減少し、659億42百万円となりました。主な増加は、未払金の増加等により「流動負債その他」44億69百万円、「未払法人税等」30億52百万円および「電子記録債務」6億23百万円であり、主な減少は、「繰延収益」79億42百万円および「賞与引当金」65億79百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ317億40百万円増加し、2,994億56百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する中間純利益」430億83百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」106億55百万円および「為替換算調整勘定」10億52百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2027年3月期の連結業績予想につきましては、2026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。

2. 中間連結財務諸表及び主な注記

(1) 中間連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2026年3月31日)	当中間連結会計期間 (2026年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	148,002	151,634
売掛金	33,283	26,063
商品及び製品	2,893	3,960
仕掛品	1,561	1,492
映像資産	9,909	10,368
原材料及び貯蔵品	2,236	974
ゲームソフト仕掛品	54,628	60,740
その他	5,426	6,977
貸倒引当金	△1	△5
流動資産合計	257,940	262,206
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物 (純額)	12,124	13,067
その他 (純額)	33,180	39,292
有形固定資産合計	45,305	52,359
無形固定資産	1,600	1,470
投資その他の資産		
その他	34,484	49,386
貸倒引当金	△23	△23
投資その他の資産合計	34,461	49,363
固定資産合計	81,367	103,192
資産合計	339,307	365,399
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,082	4,261
電子記録債務	2,409	3,033
未払法人税等	15,650	18,702
賞与引当金	10,517	3,937
繰延収益	9,065	1,123
その他	14,532	19,001
流動負債合計	56,257	50,059
固定負債		
退職給付に係る負債	4,304	4,462
株式給付引当金	4,311	4,911
株式報酬引当金	138	207
その他	6,579	6,300
固定負債合計	15,334	15,882
負債合計	71,591	65,942

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2026年3月31日)	当中間連結会計期間 (2026年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	30,259	30,276
利益剰余金	240,919	273,347
自己株式	△49,893	△49,846
株主資本合計	254,524	287,017
その他の包括利益累計額		
繰延ヘッジ損益	—	10
為替換算調整勘定	12,481	11,429
退職給付に係る調整累計額	306	303
その他の包括利益累計額合計	12,788	11,743
株式引受権	388	685
非支配株主持分	14	10
純資産合計	267,716	299,456
負債純資産合計	339,307	365,399

(2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書

中間連結損益計算書

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年9月30日)
売上高	81,152	120,887
売上原価	28,283	43,663
売上総利益	52,868	77,223
販売費及び一般管理費	13,535	16,454
営業利益	39,333	60,769
営業外収益		
受取利息	660	1,214
その他	50	79
営業外収益合計	710	1,294
営業外費用		
支払利息	37	17
為替差損	727	720
社会貢献関連費用	※ 2,450	※ 19
その他	283	94
営業外費用合計	3,499	851
経常利益	36,543	61,212
特別利益		
固定資産売却益	0	—
特別利益合計	0	—
特別損失		
固定資産除売却損	176	0
特別損失合計	176	0
税金等調整前中間純利益	36,367	61,212
法人税等	8,853	18,104
中間純利益	27,514	43,107
非支配株主に帰属する中間純利益	—	24
親会社株主に帰属する中間純利益	27,514	43,083

中間連結包括利益計算書

(単位: 百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年9月30日)
中間純利益	27,514	43,107
その他の包括利益		
繰延ヘッジ損益	—	10
為替換算調整勘定	617	△1,053
退職給付に係る調整額	20	△3
その他の包括利益合計	638	△1,046
中間包括利益	28,152	42,061
(内訳)		
親会社株主に係る中間包括利益	28,152	42,038
非支配株主に係る中間包括利益	—	22

(3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位: 百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前中間純利益	36,367	61,212
減価償却費	2,406	2,434
のれん償却額	45	45
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△3,411	△3,861
株式給付引当金の増減額 (△は減少)	581	599
株式報酬引当金の増減額 (△は減少)	44	69
受取利息及び受取配当金	△660	△1,214
支払利息	37	17
為替差損益 (△は益)	△98	261
固定資産除売却損益 (△は益)	176	0
売上債権の増減額 (△は増加)	18,435	7,176
棚卸資産の増減額 (△は増加)	81	256
映像資産の増減額 (△は増加)	△4,859	△458
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△13,332	△6,112
仕入債務の増減額 (△は減少)	858	826
繰延収益の増減額 (△は減少)	△14,113	△7,942
その他	△4,537	△2,627
小計	18,020	50,680
利息及び配当金の受取額	607	1,373
利息の支払額	△45	△17
法人税等の支払額	△14,057	△15,267
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,525	36,769
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△25,448	△15,009
定期預金の払戻による収入	15,106	44,133
有形固定資産の取得による支出	△9,234	△5,458
有形固定資産の売却による収入	0	—
無形固定資産の取得による支出	△361	△326
投資有価証券の取得による支出	△15,021	△14,527
その他	△101	△326
投資活動によるキャッシュ・フロー	△35,061	8,484
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の返済による支出	△3,591	—
長期借入金の返済による支出	△3,000	—
自己株式の取得による支出	△0	△0
配当金の支払額	△9,369	△10,646
非支配株主への配当金の支払額	△21	△27
その他	△717	△776
財務活動によるキャッシュ・フロー	△16,700	△11,450
現金及び現金同等物に係る換算差額	537	△913
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△46,699	32,890
現金及び現金同等物の期首残高	150,426	102,833
現金及び現金同等物の中間期末残高	103,726	135,723

(4) 中間連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(表示方法の変更)

(中間連結キャッシュ・フロー計算書関係)

前中間連結会計期間において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「棚卸資産の増減額(△は増加)」に含まれておりました「映像資産の増減額(△は増加)」は、重要性が増したため当中間連結会計期間より区分掲記することといたしました。この表示方法の変更を反映させるため、前中間連結会計期間の中間連結キャッシュ・フロー計算書の組替えを行っております。

この結果、前中間連結会計期間の中間連結キャッシュ・フロー計算書において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「棚卸資産の増減額(△は増加)」として表示していた△4,778百万円は、「映像資産の増減額(△は増加)」△4,859百万円および「棚卸資産の増減額(△は増加)」81百万円として組み替えております。

(中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当中間連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前中間純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(中間連結損益計算書関係)

※ 社会貢献関連費用

前中間連結会計期間(自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)

社会貢献関連費用の内訳は、万博関連費用が2,443百万円、寄付金が7百万円であります。

当中間連結会計期間(自 2026年4月1日 至 2026年9月30日)

社会貢献関連費用の内訳は、寄付金が19百万円であります。

(セグメント情報等の注記)

I 前中間連結会計期間(自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位: 百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	中間連結 損益計算 書計上額 (注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	49,852	12,450	15,191	77,494	3,657	81,152	—	81,152
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	49,852	12,450	15,191	77,494	3,657	81,152	—	81,152
セグメント損益	31,378	2,019	9,078	42,475	2,080	44,556	△5,223	39,333

- (注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクタービジネス等を含んでおります。
2. セグメント損益の調整額△5,223百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,223百万円が含まれております。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あります。
3. セグメント損益は、中間連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当中間連結会計期間(自 2026年4月1日 至 2026年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位: 百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	中間連結 損益計算 書計上額 (注)3
	デジタル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高								
外部顧客への売上高	85,141	15,709	16,549	117,400	3,486	120,887	—	120,887
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	85,141	15,709	16,549	117,400	3,486	120,887	—	120,887
セグメント損益	52,308	2,681	9,275	64,264	1,975	66,240	△5,471	60,769

- (注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクタービジネス等を含んでおります。
2. セグメント損益の調整額△5,471百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,471百万円が含まれております。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あります。
3. セグメント損益は、中間連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。