

事業活動の成果

事業内容

当期の概況



デジタルコンテンツ事業

家庭用ゲーム機向けパッケージソフトとダウンロードコンテンツ(DLC)の開発・販売、モバイルコンテンツおよびPCオンラインゲームの開発・運営を行っています。コンシューマゲームでは、アクションやアドベンチャーを中心に独創的なオリジナルコンテンツを生み出し、これら多くのミリオンタイトルをスマートフォン・タブレット型端末やPCオンラインで活用し、全世界に配信することで収益の最大化を図っています。

コンシューマ(パッケージ+DLC)

- ◆『バイオハザード RE:2』および『デビル メイ クライ 5』の両大型新作が好調に進捗
- ◆『モンスターハンター:ワールド』のリピーター販売およびPC版が堅調に推移
- ◆移植などの中小型タイトルが底堅く進捗

モバイルコンテンツ

- ◆『BLACK COMMAND』、『囚われのPALMA Refrain』の配信を開始



アミューズメント施設事業

国内でアミューズメント施設「プラサカプコン」を中心に運営しています。主に大型複合商業施設に出店し、各種イベントを開催してファミリー層や女性層を集客するとともに、スクラップ&ビルドの徹底による効率的な店舗運営を実践しています。

- ◆オンラインクレーンゲームのサービス開始や中高年者を対象にした「ゲーム無料体験ツアー」の実施など、新規顧客の開拓に注力
- ◆大型店舗「プラサカプコン 広島店」をオープン
- ◆2店舗を出店、1店舗を閉鎖
- ◆既存店の売上対前年比は102%



アミューズメント機器事業

家庭用ゲームのコンテンツを活用するビジネスを展開しています。パチンコ&パチスロ(PS)事業では、遊技機向け筐体および液晶表示基板、ソフトウェアを開発・製造・販売。業務用機器販売事業では、アミューズメント施設向けに業務用ゲーム機器を開発・製造・販売しています。

- ◆PSでは5機種計7.8千台を販売
- ◆型式試験方法変更の影響による市況軟化を受け軟調に推移
- ◆業務用機器販売では、前期投入商材を引き続き販売



その他事業

ゲームコンテンツを多メディアに展開するワンコンテンツ・マルチユース戦略に基づき、多彩な著作権ビジネスを推進しています。映画化やアニメ化、音楽CD・キャラクターグッズなどを展開するライセンスビジネスに加えて、eスポーツビジネスにも注力しています。

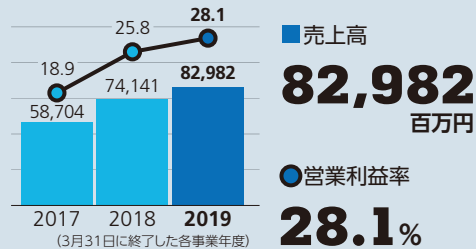
- ◆「モンスターハンター」や「バイオハザード」などのIPを活用したイベント開催等により、販売本数最大化に貢献
- ◆「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア」やカプコン「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」など、新規eスポーツイベントを積極的に展開

当期の主要作品(アウトプット)

PCオンライン

◆ オンラインゲーム『モンスターハンター フロンティアZ』および『ドラゴンズドグマ オンライン』は共に退潮

売上高・営業利益率



『バイオハザード RE:2』

シリーズ歴代4位の累計販売本数496万本を記録した『バイオハザード2』を、現世代機向けに一から再構築。最新技術を駆使した映像演出、音響効果等が好評を博し、全世界で420万本を販売。

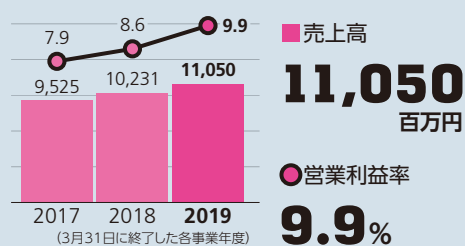


『デビル メイ クライ 5』

シリーズ11年ぶりとなるナンバリング新作。自社開発エンジン「RE ENGINE」による高精細でフォトリアルなグラフィックとスタイリッシュなアクションが国内外のメディアから高い評価を獲得し、210万本を販売。



売上高・営業利益率



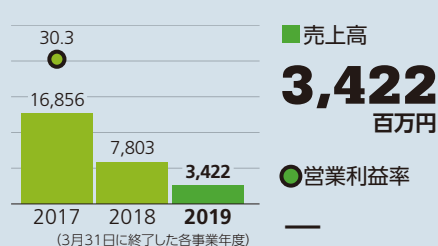
オンラインクレーンゲーム

「カプコンネットキャッチャー カブとれ」

スマートフォンやパソコンからインターネットを通じて、24時間クレーンゲームが楽しめる新サービスとして2018年11月にオープン。

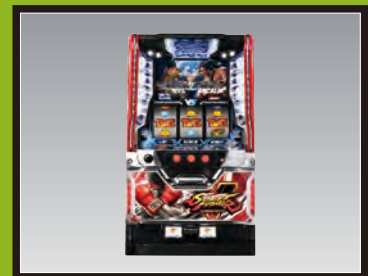


売上高・営業利益率

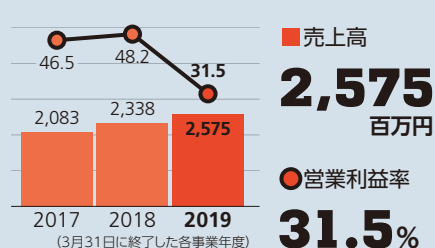


パチスロ機『ストリートファイター V』

対戦格闘ゲームの金字塔「ストリートファイター」シリーズを活用したパチスロ機。2018年7月に投入し、3.3千台を販売。



売上高・営業利益率



「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア」

賞金総額1,000万円の高額賞金を抛出するカプコン初の国内主催大会として、2018年9月に幕張にて開催。同日同会場で行われたeスポーツ大会で最多となる来場者数3,700人を集めるなど好評を博した。

