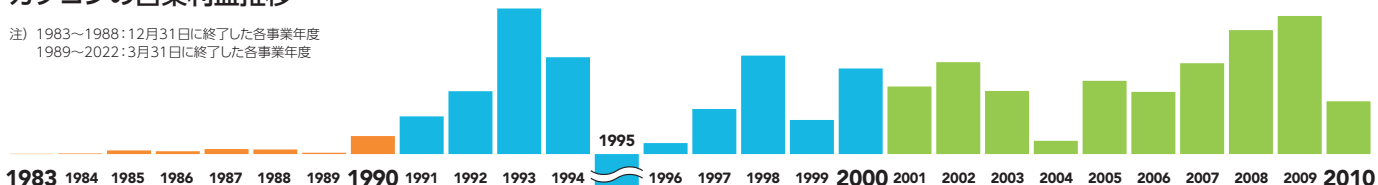


屈指の開発力で 大阪からグローバルへ展開

カプコンの営業利益推移

注) 1983～1988: 12月31日に終了した各事業年度
1989～2022: 3月31日に終了した各事業年度



創成期

1983年、大阪市に株式会社カプコンを創業。独自基板「CPシステム」を用いたハイスペックな業務用ゲームを開発・販売するとともに、家庭用ゲーム分野にも進出。

事業拡大

90年代に「スーパーファミコン」が登場すると、カプコンも家庭用ソフトの開発を本格化。業務用ゲーム開発のノウハウを活かし多数のヒット作を生み出した。1994年には「ストリートファイター」のハリウッド映画化やアニメ映画化など、ワンコンテンツ・マルチユース戦略が確立。

欧米でのシェア拡大

2000年に株式を東京証券取引所市場第一部に上場。2000年代には海外で人気を博すコンテンツが次々と誕生。ハリウッド映画「バイオハザード」が全世界で1億200万米ドルの興行収入を達成し、現在まで6作続くヒットシリーズになるなど、カプコンブランドが海外へ浸透した。

カプコンと遊文化

1988



「CPシステム」

独自開発した高性能な基板により、世界最高の品質で描かれる奥深い世界観やゲーム性がユーザーを魅了し、以降業務用・家庭用の両領域でヒットを連発。

1991



「ストリートファイターII」が大ヒット

全国のゲームセンターで大ブームを引き起こし、対戦格闘ジャンルを確立。1992年には、eスポーツの先駆けとも呼べる全国大会を両国国技館で開催。

2002



自社コンテンツのマルチユースを推進

[[バイオハザード]のハリウッド映画化をはじめ、子供向けには「ロックマンエグゼ」をTVアニメ・映画化することで、ゲーム発コンテンツのブランド化を推進。

作品の歴史

1983

開発第1号機(メダル)
「リトルリーグ」を発売。

1984

業務用ビデオゲーム
第1弾「バルガス」を発売。

1985

家庭用テレビゲーム第1弾、
「ファミリーコンピュータ」向けソフト
「1942」を発売。

1987

「ファミリーコンピュータ」向けソフト
「ロックマン」を発売。



1992

「スーパーファミコン」用ソフト
「ストリートファイターII」を発売。

1993

スーパーファミコン用ソフト
「プレス オブ ファイア」を発売。

1996

「プレイステーション」用ソフト
「バイオハザード」を発売。
記録的なロングセラーで
サバイバルホラージャンルを確立。



2001

「鬼武者」を発売。
「プレイステーション 2」用ソフトとして、
初の国内100万本販売を達成。
「プレイステーション 2」用ソフト
「デビル メイ クライ」を発売。

2005

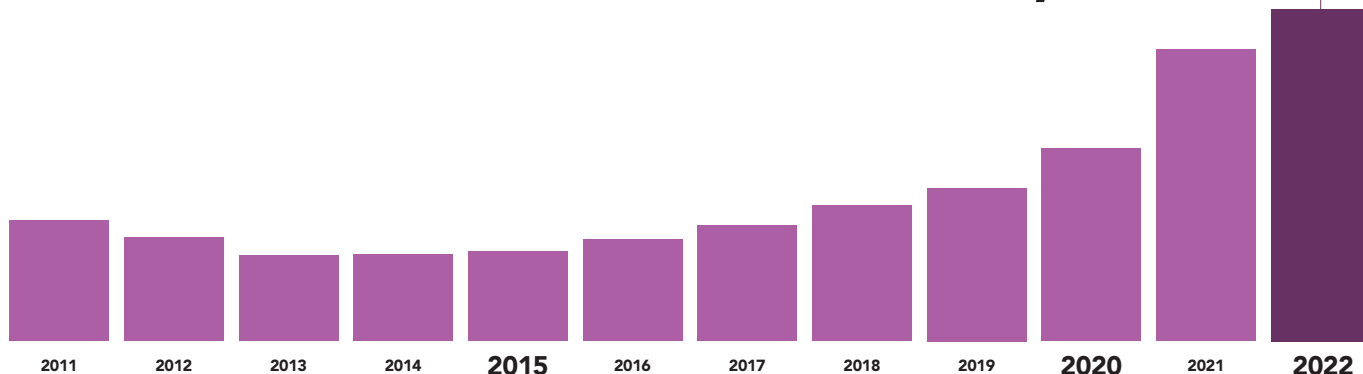
「プレイステーション 2」用ソフト
「戦国BASARA」を発売。

2006

「Xbox 360」用ソフト
「デッドライジング」を発売。
新型ゲーム機での新作としては
異例のミリオンセールスに。



42,909 百万円



デジタル・グローバル化

～2016

通信機能を具備したゲーム機の普及により、マルチ(協力・対戦)プレイが一般化。また、ゲームソフトのデジタル販売も普及し、旧作タイトルによる収益機会が創出された。

2007～



「協力プレイがゲームのスタンダードに」

2007年、「モンスターハンターポータブル2nd」がシリーズ初の100万本を突破。以降「モンハン」はハンティングゲームの代名詞として定着。

2017～2020

2017年の「バイオハザード7 レジデントイービル」以降、細部まで作りこまれた高品質なゲームとデジタル販売との相乗効果による、長期間の収益貢献スキームを確立。

2018



新たなエンターテインメント、eスポーツへの本格対応

2018年より専門部署を設置し、プロ向け、アマ向けの大会をそれぞれ新規に立ち上げるなど、eスポーツの普及を推進。

2021～

PCプラットフォームの一般化により、これまで一部の先進国のみであったゲーム市場があらゆる世界にまで拡大。これまでに培った豊富なIP資産と商品開発力で、グローバル企業として更なる成長を目指す。

2021



ゲーム販売のデジタル化を加速

PCプラットフォームの世界的な普及拡大を背景に、ゲームソフトのデジタル販売を加速。創業から39年の間に培った豊富なラインナップで老若男女に訴求。

2012

「ドラゴンズドグマ」を発売。

2015

山梨県甲府市と「戦国BASARA」を通じた「地域活性化に関する包括協定」を締結。

2016

大阪市に新たに研究開発第2ビル竣工。タイトルの開発体制を強化。



2017

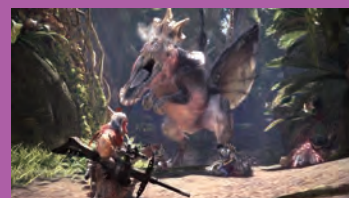
「バイオハザード7 レジデントイービル」を発売。現在までに累計1,100万本を販売。

2018

カプコン史上初、累計1,800万本を突破した「モンスターハンター:ワールド」を発売。

2020

完全新規IP「ブラクマタ」を発表。



2021

「バイオハザード ヴィレッジ」を発売。「Golden Joystick Awards 2021」において、「アルティメット・ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞」を含む計4部門で受賞。

2022

完全新規IP「エグソプライマル」を発表。

2022

「モンスターハンターライズ:サンブレイク」を発売。高品質なゲーム体験の提供により、全世界で順調にブランド価値を拡大。

