

価値創造活動

当社の最大の強みはオリジナルコンテンツを生み出し、複数のメディアに「マルチユース」することにあります。ここでは、その源泉となる開発力をはじめ企業価値を最大化するバリューチェーン(価値創造活動)を5つのステップに分けてご説明します。

コンテンツの創出

品質の向上

ファンの拡大

顧客満足度の最大化

収益の最大化

開発

品質管理

販売・
プロモーション

オンライン
運営

多メディア
展開

コンテンツの創出



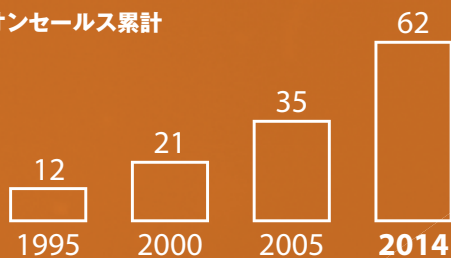
ミリオンセールス

今期 累計
3作品 62作品

世界有数の開発力でオリジナリティ溢れるコンテンツを創出。

カプコンの誇る世界有数の開発力。それはオリジナルコンテンツの数に表れています。全世界で大ヒットした「ストリートファイター」、「バイオハザード」、「モンスターハンター」をはじめ、販売本数が100万本を超えるタイトルは60作品以上。バリューチェーンの源泉となるコンテンツを創出し、5つのステップを経て企業価値を最大化します。

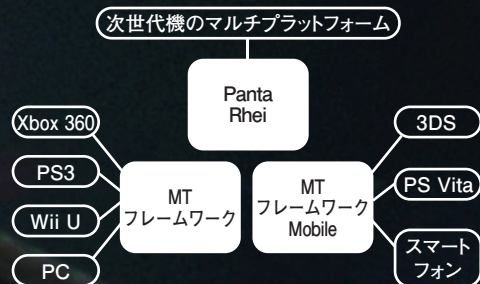
ミリオンセールス累計
 (本)



※2014年3月末時点

ゲームエンジンも自社で開発

カプコンのゲームづくりにおける技術面での根幹が、独自の開発エンジン。Xbox 360、PS3、PC、Wii U、ニンテンドー3DSなどの機種において開発を共通化する統合環境「MTフレームワーク」に加え、現在稼働しているのが次世代エンジン「Panta Rhei」です。次世代機の性能を最大限に引き出すPanta Rhei(パンタレイ)は、ゲームクオリティを向上させるだけでなく、直列的な従来の開発フローを並列化することで開発プロセスを大幅に効率化します。





品質の向上

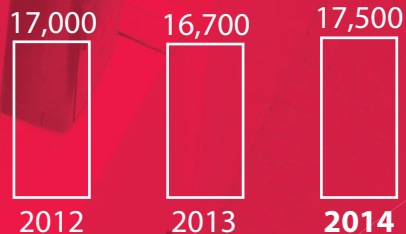
品質管理

品質チェック 年間36万時間

検証プロセスにおいてもゲームの
価値の向上を追求。

カプコン品質管理部の役割は、単なるバグチェックだけではありません。ゲームの品質とは、ユーザーにとっての魅力そのもの。年間36万時間にもおよぶ検証プロセスでは、ゲーム内容に関してもユーザー視点に立った徹底的なチェックを実施。わずかでも改善の余地が見つかれば開発部門に即時フィードバックしてより魅力あるゲームづくりに繋がっています。

コンシューマゲーム出荷本数
(千本)



※2014年3月末時点

ファンの拡大

販売・
プロモーション

モンハンイベント[※]
来場者数

48,500人

多彩なイベントでゲームの世界観を
発信しファンを拡大。

ファンの拡大には、ゲームの世界観をいつも身近に感じてもらうことが重要です。カプコンでは新製品の発売前にウェブで常に最新のプロモーション動画を配信するほか、発売後もそれぞれのゲームの世界観に浸れるユーザーイベントを全国各地で頻繁に開催。更にアミューズメント施設や雑誌、旅行業など異業種とのコラボレーション企画も幅広く展開し、新規のファンを開拓しています。

※モンスターハンターフェスタ'13 (5会場)

2014年3月期に実施した主なユーザーイベント

モンスターハンターフェスタ'13

モンスターハンター・ザ・リアル2014

モンスターハンター × 長野信州渋温泉
～“モンハン渋の里”で年中狩ろうぜ!～

バイオハザード・ザ・リアル

バサラ祭2014 ～新春の宴～

価値創造活動



顧客満足度の最大化

オンライン
運営

オンラインユーザー数
1億1,000万人

ユーザーニーズに即応できる
一貫体制で顧客満足度を最大化。

オンラインビジネスにおける成功の鍵は、コンテンツ提供後の的確な管理運営にあります。カプコンはオンライン事業を強化すべく、開発と運営を一体化。オンラインゲームの特性を活かしユーザー動向やその嗜好をリアルタイムで把握し、追加コンテンツやイベントをタイムリーに提供することで顧客満足度の最大化に努めています。

当社オンラインユーザー数推移
(人)



※2014年3月末時点

収益の最大化

多メディア
展開

ハリウッド
映画化 7作品

興行収入 10億ドル*

有カコンテンツの
マルチユース展開で収益を最大化。

キャラクター、映像、ストーリー、世界観、音楽などゲームコンテンツの多彩な構成要素は、各々が独自の魅力を持つメディア芸術です。カプコンはこれらの豊富な知的財産を複数メディアに展開するマルチユース戦略を早期から推進。映画やアニメ、玩具などへの多様な著作権ビジネスで収益を最大化しています。

*カプコンのゲームを原作とするハリウッド映画の興行収入合計

ワンコンテンツ・マルチユース実績 (2014年3月期売上高)



BIOHAZARD
REVELATIONS
UNVEILED EDITION

戦国
BASARA 4