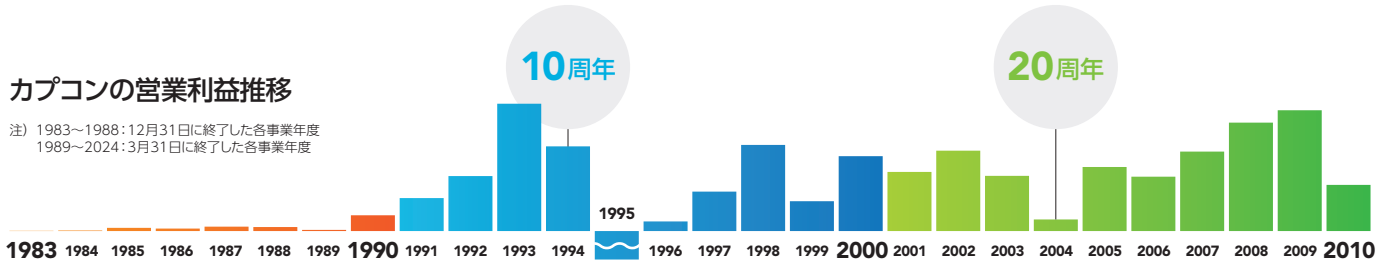


世界一面白いゲームを目指して、 着実に成長し続けてきた40年の歩み

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
1989～2024: 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。

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。



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。

- 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。



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。

- 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。



カプコンと遊文化



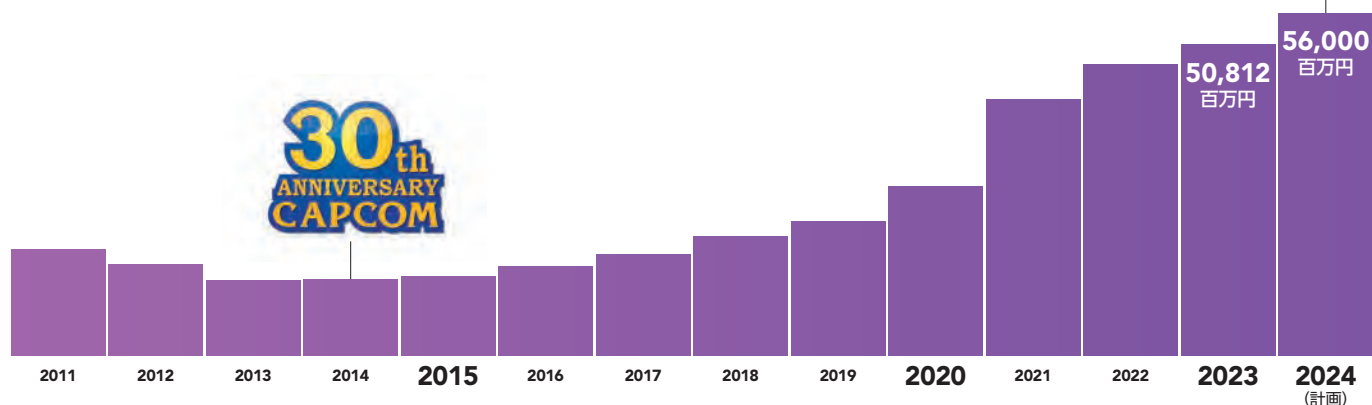
- 1988**
「CPシステム」
独自開発した高性能な基板により、世界最高の品質で描かれる奥深い世界観やゲーム性がユーザーを魅了し、以降業務用、家庭用の両領域でヒットを連発。



- 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。



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。

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。



2017～2020

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。

2017

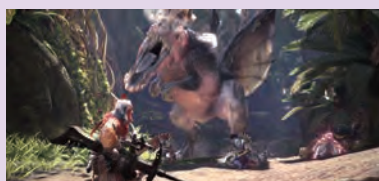
『バイオハザード7 レジデント イービル』を発売。現在までに累計1,240万本を販売。

2018

カプコン史上初、累計1,900万本を突破した『モンスターハンター:ワールド』を発売。

2020

『バイオハザード』シリーズがカプコン史上初となる累計販売本数1億本を突破。



2021～

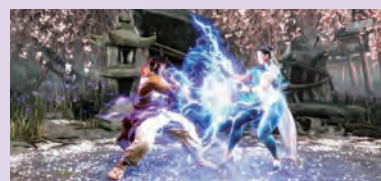
PCプラットフォームの一般化により、これまで一部の先進国のみであったゲーム市場があらゆる世界にまで拡大。これまでに培った豊富なIP資産と商品開発力で、グローバル企業として更なる成長を目指す。

2023

『ストリートファイター6』を発売。eスポーツ展開と連携し全世界での販売拡大を目指す。

6月11日に創業40周年を迎える。翌営業日にはデジタル観光地をコンセプトとしたWEBサイト「カプコンタウン」を公開。

完全新規IP「エグゾプライマル」を発売。



2007～

「協カプレイがゲームのスタンダードに」

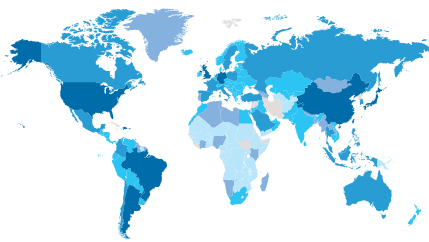
2007年、『モンスターハンターポータブル2nd』がシリーズ初の100万本を突破。以降「モンハン」はハンティングゲームの代名詞として定着。



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～

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40年の間に培った豊富なタイトルを、230の国と地域に提供。