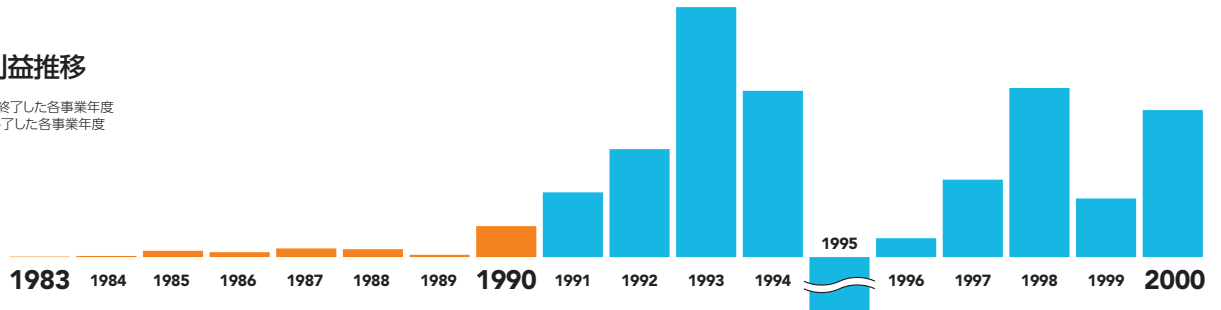


日本で、世界で、遊文化をクリエイト

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
1989~2020: 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。同年、「ファミリーコンピュータ」が登場したが、業務用レベルの高品質なコンテンツ開発が困難だったため、カプコンは独自のハイスペック基板「CPシステム」を用い業務用ゲームの開発・販売を中心に事業を展開。

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。



大ヒットによる事業拡大

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開発に本格参入。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。94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本格化。

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

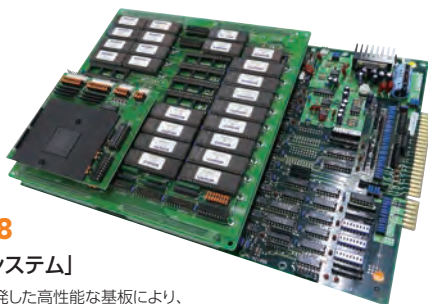
「スーパーファミコン」用ソフト
「プレス オブ ファイア」を発売。

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。



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。

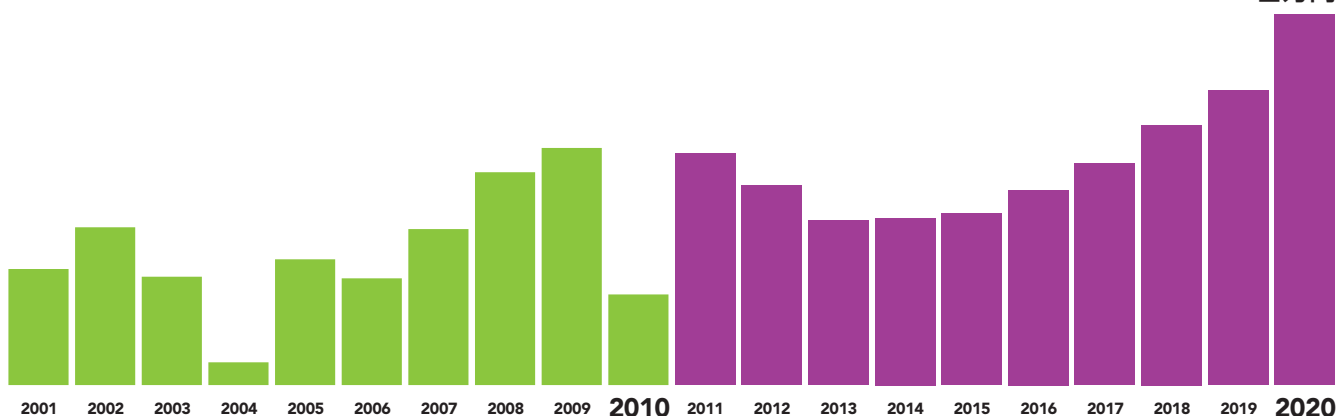


2002

自社コンテンツのマルチユースを本格化

「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。

22,827
百万円



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。

2007

「協力プレイ」がゲームのスタンダードに
「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。
ハードを持ち寄って協力して遊ぶ「モンハン現象」を引き起こした。



2013

SNSを用いた、ユーザー発のムーブメント

「ストリートファイター」シリーズに登場する必殺技「波動拳」をまね、写真を撮ってSNSで公開する「ハンドウケニング」が世界でブームに。

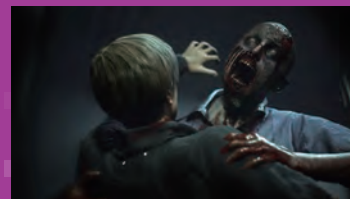


デジタル・グローバル化

ゲーム機の本格的なインターネット機能搭載およびPCを通じたゲームプレイの一般化により、ゲーム市場が一部の先進国だけでなく、グローバルへ拡大した。カプコンは、過去作の現行機移植やカタログタイトルの継続販売など、早期からデジタル販売への対応を進めた結果、営業利益率、海外販売本数比率が右肩上がり得上昇している。

2012

「ドラゴンズドグマ」を発売。

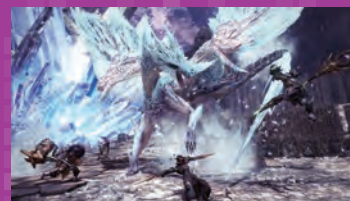


2017

「バイオハザード7 レジデント イービル」を発売。

2018

カプコン史上初、累計1,500万本を突破した「モンスターハンター：ワールド」を発売。



2019

「バイオハザード RE:2」、
「モンスターハンターワールド：アイスボーン」を発売。
グローバルで高い存在感を発揮。



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。