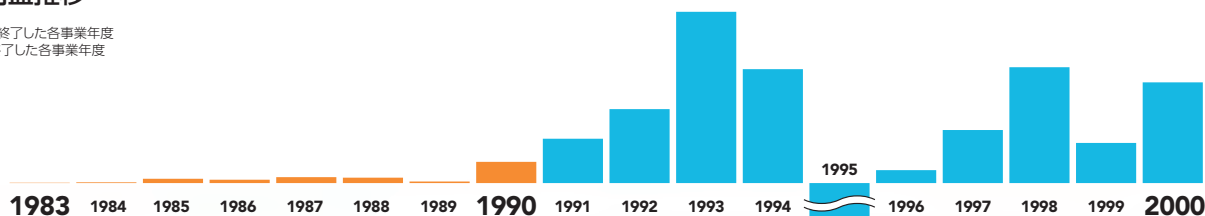


屈指の開発力を武器に、大阪から世界へ

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
1989～2021: 3月31日に終了した各事業年度



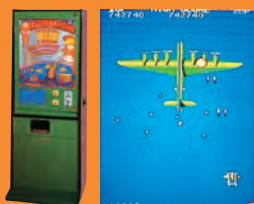
創成期

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

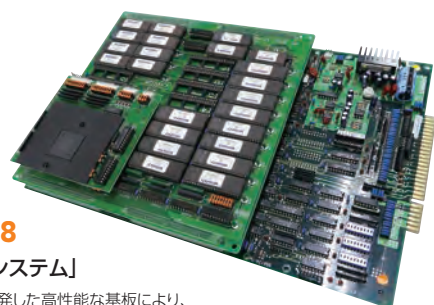
「スーパーファミコン」用ソフト
「プレス オブ ファイア」を発売。

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

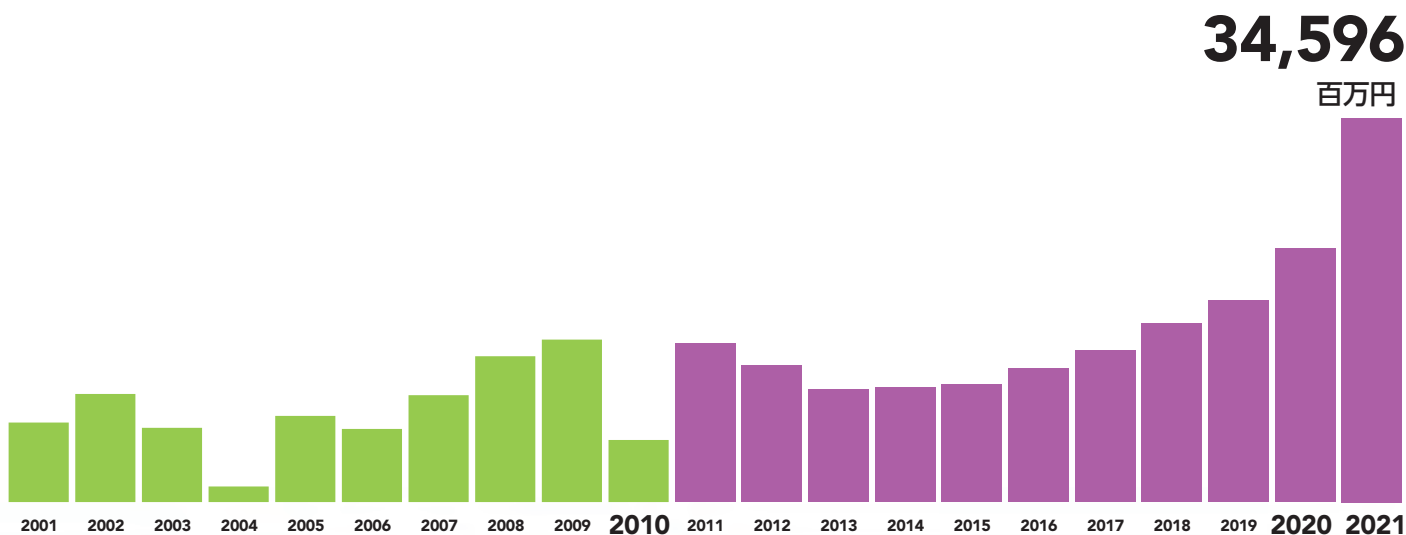
全国のゲームセンターで大ブームを引き起こし、
対戦格闘ジャンルを確立。
1992年には、eスポーツの先駆けとも呼べる
全国大会を両国国技館で開催。



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。



34,596
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。

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、過去作の現行機種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でも上昇している。

2012

「ドラゴンズドグマ」を発売。



2018

カプコン史上初、累計1,700万本を突破した「モンスターハンター:ワールド」を発売。



2021

「モンスターハンターライズ」、「バイオハザード ヴィレージ」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。

2007

「協カプレイ」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。
ゲーム機を持ち寄って協力して遊ぶ「モンハン現象」を巻き起こした。



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。

2020

ゲーム販売のデジタル化を加速

新型コロナウイルスの世界的な感染拡大を背景に、ゲームソフトのデジタル販売を加速。
創業から38年の間に培った豊富なラインナップで、ステイホームを支援。

