

事業活動の成果

事業内容

当期の概況

デジタルコンテンツ事業



コンシューマおよびPC向けゲームとダウンロードコンテンツの開発・販売、モバイルコンテンツの開発・運営を行っています。コンシューマゲーム分野において創出した独創的なオリジナルコンテンツを、デジタル配信を通じ230を超える国や地域を対象に販売することで、継続的な収益を獲得しています。

→詳細はP79参照

コンシューマ(パッケージ+デジタル販売)

- ◆ 新作『モンスターハンターライズ: サンプルイク』、『バイオハザード RE:4』がヒット
- ◆ 『モンスターハンターライズ』や『バイオハザード RE:2』、『バイオハザード RE:3』、『デビルメイクライ 5』をはじめとするリピータイトルが伸長

モバイルコンテンツ

- ◆ 既存タイトルの運営に注力

アミューズメント施設事業



国内でアミューズメント施設「プラサカブコン」を中心に運営しています。主に大型複合商業施設に出店し、各種イベントを開催してファミリー層や若者を集客するとともに、スクラップ&ビルドの徹底による効率的な店舗運営を実践しています。→詳細はP81参照

- ◆ 新型コロナウイルスの感染拡大防止に努めつつ、安定した出店・運営に注力
- ◆ 新型コロナウイルスの影響低減に伴う来店客数の回復を中心に増収増益。既存店の売上対前年比は120%
- ◆ 「カプコンストア」と「カプコンカフェ」が隣接された複合施設『CAPCOM STORE & CAFE UMEDA』を大阪梅田にオープン
- ◆ 5店舗を出店、2店舗を退店

アミューズメント機器事業



家庭用ゲームのコンテンツを活用するビジネスを展開しています。主に遊技機向け筐体および液晶表示基板、ソフトウェアを開発・製造・販売しています。

→詳細はP82参照

- ◆ 4機種計4.4万台を販売
- ◆ 販売台数増を主因として増収増益

その他事業



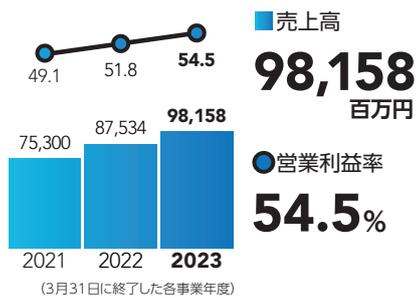
Photos: Red Bull Content Pool

ゲームコンテンツを多メディアに展開するワンコンテンツ・マルチユース戦略に基づき、多彩な著作権ビジネスを推進しています。映画化やアニメ化、音楽CD・キャラクターグッズなどを展開するライセンスビジネスに加えて、eスポーツビジネスにも注力しています。→詳細はP83参照

- ◆ 「モンスターハンター」や「バイオハザード」などのIPを活用したグッズ展開やイベント等により、多面的な収益機会を創出
- ◆ ライセンスビジネスでは、家庭用ゲームソフトの新作投入に合わせ、映像やグッズ展開を強化
- ◆ 映像制作子会社カプコンピクチャーズを通じ、自社コンテンツの映像作品展開を強化
- ◆ eスポーツでは新型コロナウイルスの感染拡大を考慮し、オンライン大会の開催を通じてプレイヤーおよびファン層の拡大に努める

当期の主要作品

売上高・営業利益率



『モンスターハンターライズ:サンブレイク』

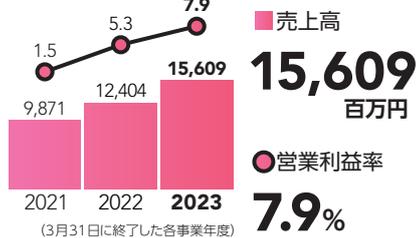
2021年3月に発売した『モンスターハンターライズ』の超大型有料拡張コンテンツ。新たなフィールド、モンスター、未体験のアクションといったゲーム内容への高い評価や継続的な無料タイトルアップデートに加え、戦略的な価格施策により順調に販売本数を伸ばし、全世界で545万本を販売。



『バイオハザード RE:4』

2005年に発売した『バイオハザード4』を原作としたリメイクタイトル。原作ストーリーの再構成やプレイフィール(操作体系)の現代化に加え、自社開発エンジン「RE ENGINE」を活用した最新のグラフィック技術がもたらす没入感の高いビジュアル表現等が好評を博し、全世界で375万本を販売。

売上高・営業利益率



『CAPCOM STORE & CAFE UMEDA』

アンテナショップ「カプコンストア」と、一つのコンテンツをテーマに限定メニューやグッズを展開、お客様がコンテンツの世界観を追体験することを目的とした「カプコンカフェ」が隣接された複合施設として大阪梅田に展開。

売上高・営業利益率



パチスロ機

『バイオハザード RE:2』

累計販売本数1,190万本を達成した家庭用ゲーム『バイオハザード RE:2』を原作としたパチスロ機。2022年10月に投入し、1.5万台を販売。

売上高・営業利益率



Courtesy of Netflix

実写ドラマ「バイオハザード」

当社屈指の人気ブランド「バイオハザード」を実写ドラマ化。2022年7月よりNetflixにて配信。