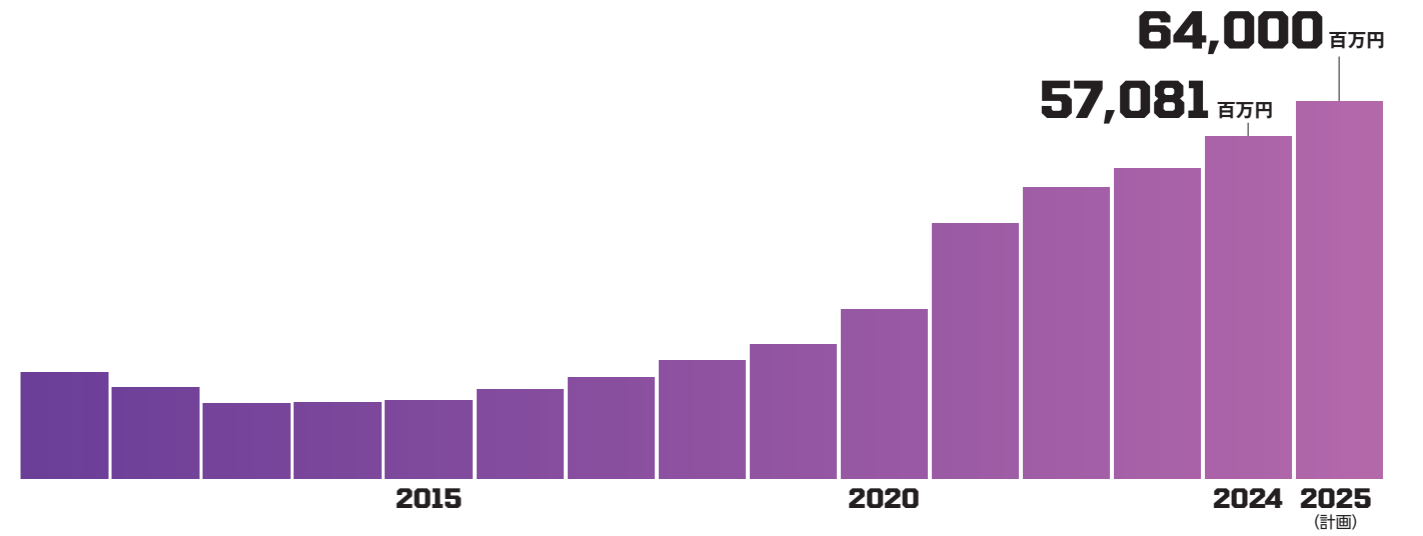


世界一面白いゲームを目指して、 着実に成長し続けてきた歩み

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	事業拡大	欧米でのシェア拡大
<p>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。</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>
<p>作品の歴史</p> <p>1983 開発第1号機(メダル)「リトルリーグ」を発売。</p> <p>1984 業務用ビデオゲーム第1弾「バルガス」を発売。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>1993 「スーパーファミコン」用ソフト「プレス オフ ファイア」を発売。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>2005 「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。</p> <p>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。</p>

～2016	2017～2020	2021～
<p>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、リピート作による収益機会が創出された。</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>
<p>2012 「ドラゴンズドグマ」を発売。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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1,330万本を販売。</p> <p>2018 カプコン史上初、累計2,530万本*を突破した「モンスターハンター:ワールド」を発売。 <small>*モンスターハンターワールド:アイスボーンマスターエディションを含む</small></p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>6月11日に創業40周年を迎える。</p> <p>2024 「ドラゴンズドグマ 2」を発売。「モンスターハンター」シリーズが累計販売本数1億本を突破。</p>

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。



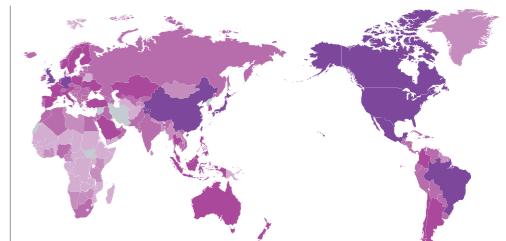
2002
自社コンテンツのマルチユースを推進
「バイオハザード」のハリウッド映画化をはじめ、子供向けには「ロックマンエグゼ」をTVアニメ・映画化することで、ゲーム発コンテンツのブランド化を推進。



2007～
「協力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年以上の間に培った豊富なタイトルを、約230の国と地域に提供。