

「クリエイティブへの情熱」と「投資収益の追求」を両輪に最高のコンテンツを創り出す

CPO就任にあたり

1996年の入社以降、私は一貫して開発部門に所属し、ゲーム開発の進化を最前線で体感してきました。近年はCS第二開発統括として、「モンスターハンター」シリーズをはじめ様々なブランドを主導しています。

開発を率いるCPOを拝命し、「ものづくりへの情熱」「クオリティへのこだわり」を根源とする開発スタイルや、長期かつ安定的にタイトルを供給する開発体制、ROIによる投資収益管理手法など、基本路線は前任から継承します。同時に、開発プロデューサーとしての経験も活かし、開発コア層へのビジネス視点の浸透や、よりユーザーの体験価値にこだわるコンテンツづくり、事業部門との連携強化などへも取り組みます。

全体方針

当社開発の強みは、①クリエイティブへの徹底的なこだわり、②構想を実現する技術力、③この両者がDNAとして浸透した2,800名超の開発社員、④開発の直接部門と支援部門が支え合う強固な部門体制、そして、これらが40年の蓄積として創出してきた⑤「モンスターハンター」「バイオハザード」など豊富なIP、にあります。グローバルユーザーの高い期待や、ステークホルダーからの信頼に応え続けるためには、最大限自社の強みを発揮し、進化・大規模化する時代に即しブラッシュアップを加え、さらに将来を見据えた布石を打つことが必要だと認識しています。

強みの発揮

開発は、従来から内作が基本であり、当社の開発力は世界トップレベルにあります。加速度的に進化するグローバルのゲーム開発において、内作を通じてその変化を吸収することが、競争力の維持・向上に最適と考えています。他方、開発における多様な課題に対応するには、協力会社との連携と関係強化も不可欠です。

現在、タイトル開発を主管するCS第一開発統括およびCS第二

価値創造の歩みとビジョン 価値創造戦略 中長期の成長戦略 **開発戦略** サステナビリティ コーポレート・ガバナンス 財務分析・企業情報

開発統括が、各々の個性を発揮して担当タイトルの開発を行っています。中長期的な成長と収益最大化を目指し、5～10年先を見据えたタイトルポートフォリオ「開発中期マップ」を策定しています。各タイトルの投入時期や収益貢献を可視化し、年度収益やブランド内での販売間隔の最適化に加え、タイトル投入の集中回避などを図っています。さらに、新規IPの創出や休眠IPの復活などもマップ上で計画化しています。運用にあたっては、タイトル開発部門の立案をもとに、開発管理統括が原価管理や経営協議などを支援し、経営・事業への展開体制を確立しています。

また、当社開発の技術水準と効率性を支えているのが、自社開発エンジン「RE ENGINE」です。技術面・効率面での優位性に加え、開発環境の統一により、タイトル間での技術共有や人材の柔軟な配置でもメリットがあります。「RE ENGINE」は、基盤技術の研究と運用を担う技術研究統括が主管しており、次の進化ステージに向けた準備や、AI技術についても検証しています。

このほか、不具合修正やバランス調整などを通じて統合的に品質管理を支援する品質管理統括、ローカライズやサウンド・ビジュアル制作を担う制作統括など、支援部門のサポート体制が充実・確立していることも、当社開発の特色であり、大規模組織である開発全体としてパフォーマンスを最大化できる仕組みを構築しています。

時代に即したブラッシュアップ

開発規模の拡大に伴い、徹底したコスト管理が不可欠です。「開発中期マップ」では、まず、タイトルごとに開発投資を、次にその規模に応じたPL、ROI（投資収益率）を算出し、運用精度を向上しています。市場環境やタイトル個別要因による変動に対応するため、半年ごとにマップをローリングし、算出方法やツールも随時最新化しています。各タイトルは、①着手、②試作、③制作の各段階で「開発制作会議」に上程され、クオリティと収益性の両面で精査を受けて開発を進行します。近年では、販売データ分析の精緻化により、発売前後に関わらず機動的な言語・プラットフォーム追加が開発部門に求められることも多く、開発幹部層が迅速に意思決定し現場が対応できるよう努めています。

また、デジタル販売の浸透により、タイトルのライフタイムが長期化しており、ユーザーの満足度を継続的に維持向上することが非常に重要になっており、発売後のアップデートや双方向のコミュニケーションを積極化しています。同様に、PCを含む多様な性能・構成のプラットフォーム、そして世界各地のユーザーに対して、高品質な体験を等しく提供することの重要性も増しています。幅広いニーズに応えるべく、これまで以上にユーザーの声に丁寧に向き合い、開発部門に加え全社で連携することで継続的な向上に努めていきます。

将来を見据えた布石

年間販売1億本の実現に向け、グローバル展開の加速と、新作数の増加によるパイプライン強化が不可欠です。その基盤を支えるのは、やはり「人」です。2013年以降、毎年100名以上の開発者を積極採用し、世界中から集まった多様な人材が、実践を通じて、当社ゲーム開発の土壌を豊かにしています。2024年には、開発として目指す価値観・行動基準のさらなる浸透を図るべく開発人材ポリシー「CAPCOM-SHIP」を制定しました。開発が長期化する環境下でも若手の早期育成を可能にするため、育成プログラムを更新するほか、給与改定や各種人事制度の改善も引き続き推進し、やりがいと向上心が成果につながっていくよう就労環境の充実を図っていきます。

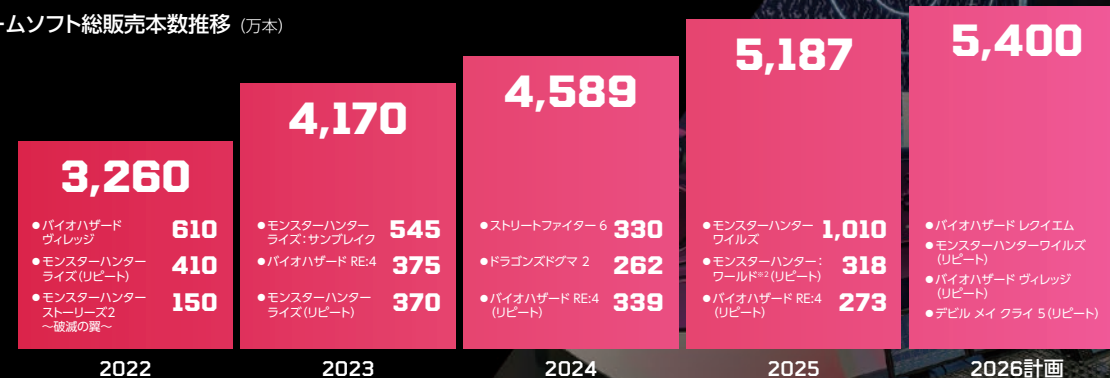
おわりに

CPOならびに開発管掌の役割は、5年10年先を見据えた開発組織の采配・運営です。不確実性と課題に満ちた領域ですが、だからこそ進化を続けるゲーム業界の本質であり、現場が実現可能な目標に落とし込むために、長期視点で適切な策を講じることが私の使命です。常に最高を目指すカプコンDNAのもと、世界トップレベルの技術力と、長年練り上げてきた独自の運用システムを活用し、志を共にする社員と共に「世界中の人々を夢中にさせる」開発を目指します。ご期待ください。

取締役
専務執行役員
最高製品責任者(CPO)

辻本 良三

家庭用ゲームソフト総販売本数推移 (万本)



※1 3月31日に終了した各事業年度 ※2 「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

グローバルで高い人気を誇る カプコンの主力IP

当社では『より多くの人々に当社のコンテンツを届けること』を目標に掲げ、多数のIPを創造してきました。
このパートでは、特に代表的なブランドについて紹介いたします。



「バイオハザード」シリーズ

悪夢のような絶望的状况から武器やアイテムを駆使して生還を目指すサバイバルホラーゲームとして、1996年に第1作を発売した当社の代表的タイトルです。ホラーゲームとしては例のない長期展開により、世界中のゲームファンからも高い支持を得られています。2026年には30周年を迎えると共に、シリーズ最新作である『バイオハザードレクイエム』の発売も発表されたことで、大きな期待を集めています。

累計売上本数

1億7,000万本



「モンスターハンター」シリーズ

雄大な自然の中で巨大なモンスターに立ち向かうハンティングアクションゲームです。「友人と協力して強大なモンスターに挑む」という通信協力プレイが新たなコミュニケーションスタイルを確立、2004年に第1作を発売して以降確実にファンを増やし、大ヒットシリーズに成長しています。2025年2月に発売したシリーズ最新作『モンスターハンターワイルズ』は、1ヵ月間で過去最大の1,000万本を達成しました。

累計売上本数

1億2,000万本



「ストリートファイター」シリーズ

1987年に業務用ゲーム機として登場した対戦格闘ゲームの金字塔です。1992年に発売されたスーパーファミコン版『ストリートファイターII』は全世界で630万本を販売しました。最新作である『ストリートファイター6』は、複雑なコマンド入力をせずにも必殺技を出せる「モダンタイプ」やゲーム体験を補助する「サウンドアクセシビリティ」等の取り組みにより、幅広い層に楽しまれています。さらに、eスポーツ大会「CAPCOM CUP 11」も活況を呈しました。

累計売上本数

5,600万本



「ロックマン」シリーズ

ファミリーコンピュータ向けアクションゲームとして1987年に第1作目が発売されました。キャラクターのルックスと、それに反する硬派なゲーム性が人気となり、発売以降、ゲームソフトに留まらず、キャラクターグッズ、コミック、TVアニメや映画など多彩なメディアに展開され、幅広い年代から人気を博しています。

累計売上本数

4,300万本



「デビル メイ クライ」シリーズ

個性的なキャラクターや爽快なアクションが人気のスタイリッシュアクションゲームです。剣や銃、バラエティに富んだ武器を使用したアクション、精彩なグラフィックスは世界中で高評価を得ています。2025年4月にNetflixにて配信された新作アニメは、グローバルで初週に530万ビューを超え、ランキング4位を獲得しました。

累計売上本数

3,300万本

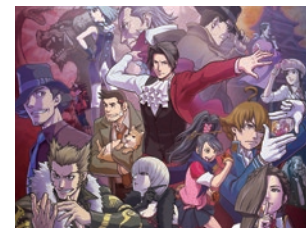


「デッドライジング」シリーズ

2006年に発売された第1作は、大量発生したゾンビを撃退しながら事件の真相を突き止めていくアクションゲームですが、そのユーモア溢れる世界観や操作の爽快感がユーザーを惹きつけました。2024年9月には当社開発エンジン「RE ENGINE」によって、グラフィックの大幅な向上や操作性とアクション要素が刷新された『デッドライジング デラックスリマスター』を発売しました。

累計売上本数

1,800万本



「逆転裁判」シリーズ

プレイヤーが弁護士となって、無実の罪を着せられた依頼人を救う法廷を舞台とした法廷バトルゲームです。2001年10月に第1作を発売して以来、コミック、キャラクターグッズ、アトラクションなどへの展開に加えて、実写映画やアニメ、舞台、宝塚歌劇団による公演などいずれも好評を博しています。

累計売上本数

1,300万本

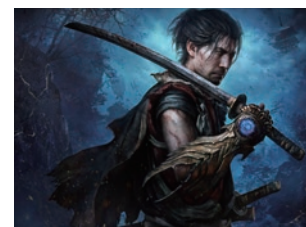


「ドラゴンズドグマ」シリーズ

剣や魔法が登場する王道ファンタジーの世界で自由な冒険が楽しめる、オープンワールドアクションゲームです。自ら行動する従者「ポーン」達と共に冒険する体験がグローバルに好評を得ています。2024年3月には、12年ぶりの最新作となる『ドラゴンズドグマ 2』を発売し、10日で販売本数250万本を突破しました。

累計売上本数

1,300万本



「鬼武者」シリーズ 2026年新作発売予定!

超人的な鬼の力を得た主人公の若武者と、世界征服を目論む怪物たちとの戦いを描いた剣戟アクションゲームシリーズです。2001年の第1作発売以降、シリーズを通して一貫した「パッサリ感」や、感動的でスリリングなシナリオが人気を得ています。

累計売上本数

870万本



「大神」シリーズ 新作プロジェクト始動!

日本画のようなタッチで表現された和の世界を舞台に、白狼の姿をした“大神”アマテラスとなって数多の生命を取り戻す冒険へ挑むアクションアドベンチャーゲームです。独自のゲームシステム“筆しらべ”をはじめ、独創的な世界観と心温まるストーリー、胸躍る冒険で大きな反響を呼びました。

累計売上本数

460万本

BIOHAZARD

requiem

「バイオハザード」シリーズ最新作

レクイエム

“生者に恐怖を。死者に鎮魂を”

心揺さぶる正統派サバイバルホラー

30年の時を超えて 進化し続ける サバイバルホラーゲーム

「怖い、でも止められない—」
圧倒的な恐怖に抗いながら謎を解き明かし、あらゆる手段を使って生還する。それが「バイオハザード」シリーズの醍醐味です。1996年に第1作を発売し、まもなく30周年を迎えるこのシリーズの根幹にあるコンセ

プトは、“恐怖”。独自の世界観とゲーム体験は世界中のユーザーの心を掴み、映画やCGアニメ化されるなど、ゲームをしない人々にもその名を知られる、サバイバルホラーの代名詞となっています。

シリーズ累計販売本数は1億7,000万本*を超え、カプコンを代表するタイトルのひとつとして成長。その理由は、「こうでなければバイオじゃない」という固定観念にとらわれず、シリーズのつながりを大切に



「バイオハザード レクイエム」は、シリーズのひとつの区切りとなる30周年記念タイトル。主人公であるFBI分析官のグレースは、過去作の登場人物の娘。新キャラクターが、新たな恐怖体験へとつながる。

バイオハザード 30周年の歴史

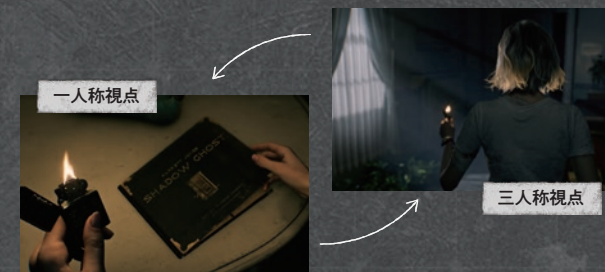
1996 BIOHAZARD DIRECTORS CUT	1998 BIOHAZARD 2	1999 BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	2002 BIOHAZARD 0	2005 BIOHAZARD 4	2009 BIOHAZARD 5	2012 BIOHAZARD 6	2017 BIOHAZARD 7 レジデント イービル	2019 BIOHAZARD RE:2	2020 BIOHAZARD RE:3	2021 BIOHAZARD RE:4 VILLAGE	2023 BIOHAZARD RE:4
『バイオハザード』 すべてはここから始まった。 ラクーンシティ郊外の洋館 から脱出を図る。	『バイオハザード2』 洋館事件後のゾンビ騒ぎを サバイブ。綿密なシナリオ で地位を確立。	『バイオハザード3 ラストエスケープ』 リアリティある世界観と 描かれた洋館事件の前夜 の出来事を描く。	1作目『バイオハザード0』で 描かれた洋館事件の前夜 の出来事を描く。	ゲームシステムを一新。三 人称視点の導入でアク ション性がアップ。	舞台をアフリカに移し、光 と闇のコントラストの中で バイオテロと戦う。	『バイオハザード6』 世界規模で発生するバイオ テロを、独立した4つのス トーリーで体験。	『バイオハザード7 レジデント イービル』 VR対応の“新生バイオ”。 [RE ENGINE]によりグラフィックが進化。	『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード2』のリメ イク作品。20年前の恐怖 が最新の技術で蘇る。	『バイオハザード RE:3』 リメイク第2弾。深みのある ストーリーとアクションが 魅力。	『バイオハザード VILLAGE』 『7』の続編。狂気の村を舞 台にホラー&バトルアク ションが楽しめる。	『バイオハザード RE:4』 リメイク第3弾。原作の魅力 を最新技術で更新したマス ターピース。

「RE ENGINE」がもたらす、かつてないゲーム体験



マルチプラットフォームで実現する恐怖への没入感

PlayStation 5 やXbox Series X|S、Nintendo Switch 2、PCなど、プラットフォームで楽しめるよう、それぞれに最高のゲーム体験を提供。ビジュアル面では、人物の肌や潤んだ瞳、揺れる髪の毛、光の透過描写など、フォトリアルな恐怖を表現できるのも「RE ENGINE」のなせる技。



好みに合わせて選べる、2つの視点

本作のゲームプレイは、一人称視点と三人称視点、2つの視点を自由に切り替えることができる。同じシーンでも、一人称なら自分の目線で恐怖を体験し、三人称なら自分を背後から見る目線でアクションを楽しめる。自らのプレイスタイルに合わせて、恐怖に立ち向かうゲームシステムも魅力。

しながらも、タイトルごとにストーリーやビジュアル、ゲーム要素を柔軟に進化させ、それをユーザーが受け入れてくれた結果だと考えています。

※2025年3月31日時点

30周年記念タイトル 『レクイエム』は シリーズの区切り

2026年2月にリリース予定の最新作『バイオハザード レクイエム』は、30年前に始まったシリーズ全体を貫く物語。1作目から登場しているラクーンシティを舞台に、世界を震撼させた生物災害「ラクーン事件」に隠された真実を、新キャラクターがひも解いていくストーリー。戦闘、探索、謎解きといったサバイバルホラーの真髄を

継承しながら、ユーザーがプレイスタイルを選べる、一人称・三人称視点の2つのモードを新たに用意。進化したグラフィック表現と没入感で「やみつきになる恐怖」を提供できるよう、鋭意開発を進めています。

「バイオハザード」の ポテンシャルを武器に 次のステージへ進む

30年という長きにわたってシリーズを継続するには、いくつものハードルがありました。ものづくりへの飽くなき追求はもちろん、経営戦略に沿ったスピード感あるタイトル開発、多様化するプラットフォームへの対応、グローバル市場に向けたプロモーション戦略など、課題は山積みです。こうした課題に、「RE ENGINE」などの技術



1作目と同じ、米国中西部の架空都市ラクーンシティが舞台。政府による“滅菌作戦”によって廃墟と化したラクーンシティを、フォトリアルに表現。

開発や品質管理、開発体制の強化、さらにマーケティングチームを含む事業部との連携で対応してきました。さらに、次の「バイオハザード」を世に送り出すため、次世代開発メンバーの育成も進めています。新たな感性をもった作り手が新たな“恐怖”を生み出していく。グローバル市場で新旧ファンの心を掴み続けるために、これからもチャレンジを続けていきます。



内製ゲームエンジン「RE ENGINE」 高品質のコンテンツを効率的に 生み出す、進化形ゲームエンジン

カプコンのものをづくりを 結集したエンジン

■すべてのタイトルを支える開発エンジン

「RE ENGINE」をひとことで言えば、「マルチプラットフォームに対応できる、カプコンのものをづくりで特化した内製ゲームエンジン」。現在、すべてのタイトルをこのエンジンで開発しています。『バイオハザード レクイエム』のようなフォトリアルから『モンスターハンターストーリー3 〜運命の双竜〜』のようなアニメの表現まで、これひとつですべて対応可能です。世界では市販ゲームエンジンやタイトル専用エンジンで開発されるケースが多い中、カプコンは稀有な存在といえます。内製ゆえに、フットワーク軽く先端技術を開発に反映でき、2025年6月に発売されたNintendo Switch 2 のローンチタイトルとして、『ストリートファイター6』と『祇(く)につがみ』:

Path of the Goddess』の2本をリリースできました。これも、このエンジンによる高効率開発の成果です。

■エンジン内製化は未来への投資

カプコンがゲームエンジンの内製化に取り組んだ背景には、ある危機感がありました。約20年前、新しいゲーム機が次々と登場し、開発工程が複雑化、作業量も増大。「このままではカプコンらしいものづくりができない」。そこで開発されたのが「RE ENGINE」の前身「MT Framework」でした。これにより高品質なゲームを効率的に開発できるようになりましたが、IT技術の革新スピードは速く、世界のゲーム環境は急速に変化。大規模化、複雑化するコンテンツに合わせて更なる開発効率化や環境最適化を進めるためには、新たな土台の開発が急務でした。そこで、2017年リリースの『バイオハザード7 レジデント イービル』の

開発に際し、クリエイターが求める開発環境を実現化すべく、ゲーム開発チームと二人三脚で新規開発したのが「RE ENGINE」です。「RE」には、「Reach for the Moon (月に触れる)=実現不可能なこと」をこのエンジンで可能にしていこうという思いが込められています。

今後もエンジンへの投資を継続し、カプコン・クオリティの未来の強化を図ります。

■カプコンのゲームづくりに最適解を

「RE ENGINE」の最大の特徴は、カプコンのゲームづくりのワークフロー(作業工程やつくり方)に合わせて開発されたエンジンであること。ホラーも格闘もハンティングも、すべてこのエンジンひとつで対応可能です。描画から編集、プレイテスト、品質管理までエンジン内で完結できるため、開発効率が大幅に向上。一度作成したアセット(画像や3Dモデルなどの素材)は、

タイトルを超えて共有できるなど、開発メンバーが使いやすいようにさまざまな工夫を凝らしています。

エンジンを担う基盤技術研究開発部には約200名のエンジニアが在籍し、うち160名ほどがエンジン開発を担当していますが、機能拡張やインターフェイスの改善、保守だけを担っているわけではありません。「高度な技術をより簡単に、開発しやすいエンジン」を目指し、タイトル開発にも積極的に関わっています。各タイトルにエンジン開発のメンバーを派遣し、必要な機能やカスタマイズの要望を吸い上げ、双方で検討を重ねた上で実装しています。これにより、ゲーム機能が向上。過去の技術を捨てることなく、新技術と共存させ、対応するプラットフォームで動作するよう調整も行っています。

また、すべてのタイトルをこのエンジンで開発することで、人材の流動性も上がりました。開発が終了したメンバーが別チームに異動してもエンジンについて学び直す必要がないため、すぐに新たなゲーム開発を開始できます。ゲームをつくるのは人。人は

カプコンの最大の宝です。エンジン内製化の効果は、さまざまなところに現れていると考えています。

■不可能を可能にする新エンジン開発

「RE ENGINE」がカプコンのタイトル開発の土台であるなら、エンジンはタイトルの進化より数歩先を行く“道しるべ”であるべき。そこで開発を進めているのが、次世代エンジン「REX (RE neXt Engine)」です。既存の「RE ENGINE」を全面的に置き換えるのではなく、IT技術のトレンドを踏まえ、段階的に新技術を統合しながら進化させていく予定です。

「CAPCOM Open Conference」や「CAPCOM GAMES COMPETITION」に参加したプロエンジニアや学生たちなどの、外部からの視点も反映。社内に向けては、より開発しやすい仕様に。世界に向けては、より多様なゲーム体験を提供できるように。不可能を可能に。文字通り、カプコンの“エンジン”となって世界に挑んでいきます。

TOPIC

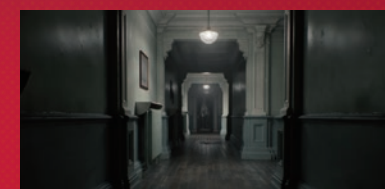
学生が「RE ENGINE」で 開発に挑む「CAPCOM GAMES COMPETITION」

次世代のゲームクリエイターを育成し、ゲーム業界全体の活性化を目指すこともカプコンのミッション。その取り組みのひとつとして、2024年、近畿大学と連携し、「RE ENGINE」を活用したゲーム開発の体験型授業を実施しました。それをさらに拡大し、2025年に、日本の学生向けゲーム制作コンペティション「CAPCOM GAMES COMPETITION」を初主催。参加学生チームはクラウド環境で「RE ENGINE」を用いてゲーム開発に取り組みます。各チームには「RE ENGINE」のスタッフがメンターとしてサポート。学生はプロから最新のゲームづくりを学び、カプコン側は初めてエンジンに触れる学生から外部視点のフィードバックを得ることで、エンジンのユーザビリティ向上に活かしています。



「RE ENGINE」が可能にするグラフィック表現

「RE ENGINE」は、開発効率を上げるだけでなく、リアルタイムで高品質なグラフィックスを表現・動作させる多機能エンジン。タイトルごとに必要な要素や表現ができるよう、新技術を組み込みながらも、さまざまな環境で安定して動作するよう設計されています。



ライティング方式の工夫

「RE ENGINE」は、さまざまなライティング方式に対応。少ない処理コストで表現できる「ライトプローブ*1」、影や反射など必要な用途に合わせて光の経路を計算する「レイトレーシング*2」に加え、そのレイトレーシングをさらに高度化・発展させた「パストレーシング*3」にも対応。プレイヤーが遊ぶプラットフォームやハードウェアスペックに合わせて、最適なグラフィックを提供します。

*1 事前計算を用いるため、静的な空間であれば問題ないが、動的なオブジェクトや光源の描写でクオリティが落ちる。

*2 カメラ視点からの直接光と一部の反射光を用いて処理を行う。リアルタイムで計算するため動的な空間でもクオリティを担保できるが、ライトプローブを使用する手法よりも処理コストが増加する。

*3 空間全体の光の経路を統計的に処理することにより、複雑な間接光や反射、屈折をリアルに描写することが可能。しかしその分、レイトレーシングよりも膨大な計算量になる。



パストレーシングで「恐怖」を表現

『バイオハザード レクイエム』では「パストレーシング」を採用することで、より現実世界に近い描画を実現。揺れる複数の照明から生成される多重の影を表現することで、プレイヤーに「えっ、そこに何かいる?」という不安を誘います。こうした光と闇が織りなす生々しい表現で、恐怖体験を盛り上げます。



フォトリアルでプレイヤーに没入感を

レンダリング技術の向上により、キャラクターの肌や瞳、服などの質感などがよりリアルに。特に髪の毛は「ストランドヘア」という技術によって、髪の毛一本一本を独立した糸(ストランド)として扱い、キャラクターの表情や動きに合わせて自然に揺れる様子を表現。光の透過と相まって、まるで実写映画を操作する感覚でゲームを楽しめます。