

世界で戦える情熱

独創的で魅力的なコンテンツをゼロから生み出し、その世界観を大切にしながら、進化させ続けてきたカプコン。

こうして多くのタイトルが、人気シリーズへと成長。今日も、そして明日も、カプコンは世界中をアッとさせるコンテンツづくりに挑み続けます。



『デビル メイ クライ 5』 → P45

戦略

主力IPの
安定投入

世界中のファン待望の
スタイリッシュアクション最新作

2001年の発売以来、メインタイトルは全てミリオンセールス。タイムリーな新作投入で、世界中のファンを魅了し続けています。

『バイオハザード RE:2』 → P43

戦略

過去作の
活用

新技術で甦える
サバイバルホラーの傑作

シリーズ歴代4位の販売本数を誇る「バイオハザード2」。世界中を震え上がらせた1998年の傑作を最新技術によって、再構築。

35th Anniversary
CAPCOM

常に時代の先を読み、グローバル市場へ

コンシューマーゲーム黎明期に誕生したカプコンは、次世代機の登場や通信環境の変化、グローバル市場の広がりなど、さまざまな時代の変化に対応し、常に“面白いコンテンツづくり”に全力を注いできました。こうして生み出されたコンテンツは、世界中で支持され、人気シリーズとなって販売数を着々と伸ばしています。

と開発力



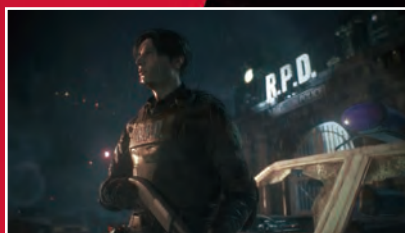
『ロックマン 11 運命の歯車!!』 → P47

戦略

休眠IPの活用

シリーズ誕生30年を超え愛され続ける人気シリーズ

2017年にシリーズ誕生30周年を迎えた「ロックマン」。ファミコン世代の親とその子供、二世代で楽しめる新作を8年ぶりにリリース。



BIOHAZARD RE:2



世界中を再び “恐怖”で震撼させる 『バイオハザード RE:2』

『バイオハザード RE:2』プロデューサー

神田 剛
Kanda Tsuyoshi

2002年入社。国内でマーケティングや海外関連業務に携わった後、2008年にカプコンU.S.A.へ出向。2015年に帰任し、プロデューサーに転向。『バイオハザード7 レジデント イービル』『バイオハザード RE:2』のプロデューサーを務める。

懐かしくも新しい、伝説の“バイオ2”を再誕

「とにかくゾンビが怖い!」「フォトリアルですごく怖い!」だけど、もっとプレイしたい!

米国で開催された世界最大級のゲーム見本市「E3 2018」。カンファレンス会場で、『バイオハザード RE:2(以下『RE:2』)』を発表すると、会場からは大きな歓声が上がりました。実際にプレイできる試遊機を設置したカプコンブースには行列ができ、新たな恐怖を体験した来場者からは、「こういうバイオを待っていた!」という声。私達が想像していた以上にポジティブな反響をいただき、開発チームとして勇気とエネルギーをもらいました。

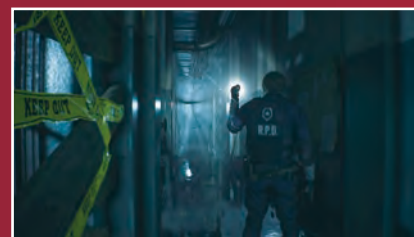
1998年にリリースした『バイオハザード 2』は、20年を経た今でも傑作との呼び声が高い人気タイトル。そのオリジナルを

今の技術で甦らせ、新旧ユーザーを満足させることはそう簡単なことではありません。しかし、大きな挑戦だからこそ開発メンバーの士気は高く、ぜひとも最新技術で一新し、再びリリースしてファンの要望に応えたいと、今作『RE:2』の開発に着手しました。

実はその頃、私達は『バイオハザード7 レジデント イービル(以下『7』)』の開発を進めていました。サバイバルホラーゲームファンのニーズはひとつではありません。『7』では、VR対応し圧倒的な没入感で究極のホラー体験に挑戦し、『RE:2』では、恐怖+エンターテインメント性で「怖いけど面白い」を目指すなど、異なる楽しみ方を追求。“恐怖”を軸とした多様性がシリーズの魅力になっていると思います。



惨劇の舞台となるラクーンシティ



闇の中に潜む数々の恐怖

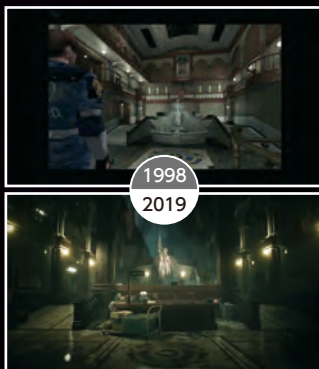
シリーズ累計販売本数8,300万本、カプコンを代表する人気タイトル

「バイオハザード(海外名称:Resident Evil)」は、「サバイバルホラー」という新ジャンルを切り拓いた人気シリーズ。武器やアイテムを駆使して惨劇からの脱出を試みるゲームだ。1996年の第1作発売以降、世界中から熱狂的な支持を得て、シリーズ累計販売本数8,300万本を記録。ハリウッド映画やユニバーサルスタジオジャパンのアトラクションとしても人気を博すなど、ゲームをプレイしない層にも高い知名度を誇る。

タイトル数 **123**
 シリーズ累計販売本数 **8,300**万本
(2018年3月31日現在)

最新技術で恐怖の世界をフォトリアルに表現

1998年に発売された『バイオハザード2』は、シリーズ歴代4位の累計販売本数496万本を記録し、“バイオ”人気を不動のものにした。このタイトルの魅力を、現在のカプコンの技術力で一から再構築したのが、今作『バイオハザード RE:2』だ。当時、ユーザーを恐怖の底に突き落とした王道のゾンビホラーの世界観をカプコンの開発エンジン「RE ENGINE」で新たに甦らせ、惨劇の舞台となったあの“ラクーンシティ”をフォトリアルに表現。



ゾンビが徘徊する警察署内



主人公レオンに襲いかかるゾンビ



迫りくるゾンビの群れ

視覚、聴覚に訴えかけ、圧倒的な臨場感で恐怖を演出

今作で大切にしたのは、オリジナルをリスペクトしながら、新しく再構築されたバイオ2を楽しめるようにすること。そこで、ストーリーやゲームシステム、ビジュアルに加え、音響にもこだわりました。

ストーリー面では、オリジナルを踏襲しつつ、より深いドラマ性を持たせて印象に残るように工夫。ゲームシステムは、ゾンビ達に“喰われる恐怖”が最大限感じられるよう、自分が操作するキャラクターと襲いかかってくるゾンビの両方が見える三人称視点のビハインドビューを採用。ビジュアル面では、『7』でその実力を示した、独自の開発エンジン「RE ENGINE」を用い、恐怖の世界を実写と見紛うほどのフォトリアルで表現しました。音響面では、研究開発

ビル内に3D音響ブース「ダイナミックミキシングステージ」を新設し、ドルビーアトモスと呼ばれる7.1.4chシステムを採用。更に、まるでその場に居合わせたかのような臨場感を再現できるバイノーラル技術を駆使してリアルタイムでの音像変化に対応し、前後左右からのゾンビのうめき声を表現、視覚だけでなく聴覚にも働きかけ、より恐怖を体感できるようにしています。今後は、発売に向け、グローバルの主要各地域で開催されるイベントを中心に、これまで培ったマーケティングノウハウを活用しながら、北米、欧州、日本・アジアに加えて、成長著しい南米市場へも展開していきます。懐かしくも新しい“バイオ2”の再誕を楽しみに待っていてください。



E3で「バイオハザード」の世界観を再現したブース



新設した「ダイナミックミキシングステージ」

Devil May Cry 5

平成最後にして 最高峰のアクションゲーム 『デビル メイ クライ 5』

『デビル メイ クライ 5』シニアプロデューサー

岡部 眞輝
Okabe Michiteru

2010年入社後、アシスタントプロデューサーとして『バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ』を担当。『バイオハザード リベレーションズ2』よりプロデューサーを務め、最新作『デビル メイ クライ 5』を手掛ける。

グローバル市場に向け、デビルハンター復活をアピール

「冒頭は、主人公のひとり、ネロの右腕が奪われるところから。失った右手に“デビルブレイカー”を装着し、悪魔に立ち向かっていくという展開でいこう！」

シリーズ最新作となる『デビル メイ クライ 5』は、ディレクター伊津野 英昭のアイデアでこのようなシーンからスタートします。新たなパートナーとなる武器職人・ニコの力を借り、今作も悪魔達を“気持ちよく”片っ端から打ち砕いていく——。この“気持ちよさ”が『デビル メイ クライ』シリーズの持ち味。スタイリッシュに銃や剣を使って悪魔を倒す爽快感や、主人公であるネロやダンテの秘められた過去が織りなす物語が世界中のファンを魅了し、累計販売本数1,600万本のヒットシリーズ

となっています。海外での人気も高いグローバルタイトルであることから、今作ではプロデューサーにマット・ウォーカーを起用。「ストリートファイター」がきっかけで日本語を学び、当社に入社した彼は、カプコンDNAを受け継ぐプロデューサーとして着実に戦略を実行しています。

今作のお披露目は、6月に開催された世界最大級のゲーム見本市「E3 2018」。兄弟タイトルでもある『バイオハザード』シリーズの最新作『バイオハザード RE:2』と同じタイミングで発表し、双方とも大歓声をもって迎え入れていただきました。E3で2タイトルとも発表することで、カプコンの勢いを感じていただけたのではないかと考えています。



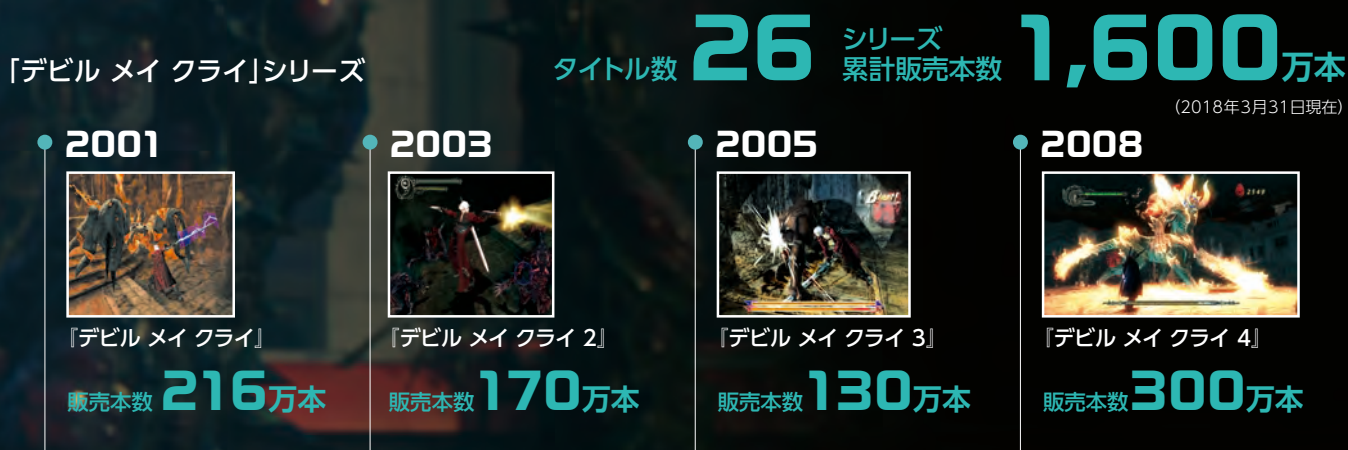
最強のデビルハンターが帰ってくる



コアミーティングを行う岡部、伊津野、ウォーカー（左から）

ミリオンセールス連発のスタイリッシュアクションゲーム

「デビル メイ クライ」シリーズは、カッコよく敵を倒すことを追求したスタイリッシュアクションと個性溢れるキャラクターが魅力の人気シリーズ。2001年に第1作目を発売以降、美しいグラフィックスと爽快なアクションが話題となり、全世界で人気を博している。



魅力あるキャラクターを、さまざまなメディアで楽しめる

悪魔の血を引く主人公のデビルハンター“ダンテ”と“ネロ”達の魅力的な個性やストーリー、スタイリッシュなアクションが多くのユーザーの心を掴み、TVアニメをはじめ、コミック、小説、パチスロなど幅広く展開されている。



TVアニメ
©CAPCOM CO., LTD. /
DMC製作委員会



コミック
©2005 Suguro Chayamachi
©CAPCOM CO., LTD. 2005

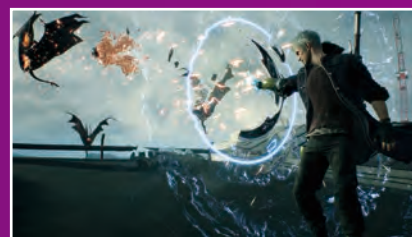
「RE ENGINE」を用いて、アクションゲームの最高峰を目指す

スタイリッシュさが魅力のタイトルですので、最先端のビジュアル、アクションが求められることは言うまでもありません。今作では、海外で主流のフォトリアルを実現しつつ、かつてないスピード感と爽快感でユーザーを満足させ、「デビル メイ クライ」の新たな伝説を作り出すことを目標としました。今のカプコンの技術ならできると。

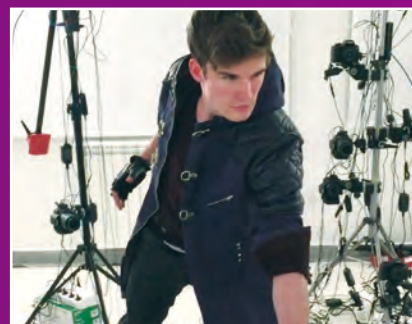
ビジュアルの完成度を高めるために、英国で登場人物のモデルをキャスティングし、コスチュームもーから製作。メイクをした上で3Dオブジェクトとしてスキャン。更にキャラクターの表情には、最新技術を有するセルビアの3Lateral社のフェイシャル技術を採用。爽快な動きは「モー

ションキャプチャー」を活用し、それら別々のパートをカプコンの開発エンジン「RE ENGINE」で統合することで、外見も表情もアクションも、リアルで繊細に表現することに成功しました。特に表情は、後からボイスアクターが台詞を収録する際、映像を見ただけで心情を理解し、吹き込んでくれるほど実写と見紛うものでした。カプコンがこれまで培ってきた開発力に最新技術を加えることで、より完成度の高いクオリティに仕上げることができたと感じています。

発売予定は、2019年春。平成最後にして最高峰のアクションゲームとして、世界に送り出していきたいと思っています。楽しみにお待ちください!



「デビルブレイカー」の威力



フォトリアルを追求し、英国人気モデルを登用

ROCKMAN 11

運命の歯車!!



シリーズ誕生30周年を 新たな起点に、ギアアップした 「ロックマン」が走り出す

『ロックマン 11 運命の歯車!!』プロデューサー

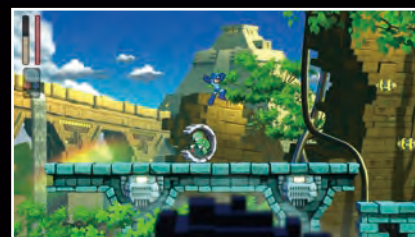
土屋 和弘
Tsuchiya Kazuhiro

1992年入社後、プログラマーとして「ロックマン7」などを担当。ディレクターを経てプロデューサーとなり、「ロックマン クラシック コレクション」や最新作「ロックマン11 運命の歯車!!」では、プロデューサーとしてタイトル全般を統括している。

世代を超えて、ファンに愛され続けるシリーズを

家庭用ゲーム機が普及し始めた1987年に誕生した『ロックマン』は、2D横スクロールアクションゲームの名作として長きにわたってファンの心を掴んできました。多数の派生作品も含め、シリーズ累計販売本数は3,200万本。第1作目の発売から30年を経た今も海外での人気も高く、「ロックマンの新作はまだ発売されないのか?」という声も届いていました。もちろん、カプコンは「ロックマン」を忘れたわけではありません。シリーズ誕生30周年となる2017年、満を持して「ロックマン」プロジェクトを発表。過去のタイトルを現世代機で楽しめる、2つのコレクションの発売と、シリーズ完全新作となる『ロックマン11 運命の歯車!!』の発売を発表しました。

今作の鍵となるのは、タイトルにもある“歯車(ギア)”です。ここに2つの意味を持たせています。1つは、主人公ロックマンに与えられた、能力をパワーアップさせる“ダブルギア”というシステム、もう1つは、ロックマンの生みの親と、そして敵である2人の科学者の過去の因縁から運命の“歯車”が回り出すというストーリー。これまで明かされることのなかった、シリーズ1作目より前のエピソードも語られるなど、コアファンに“そうだったのか!”という驚きを与えつつ、今作を初めてプレイするユーザーにも、同じスタートラインに立って楽しんでもらえるよう、工夫しています。



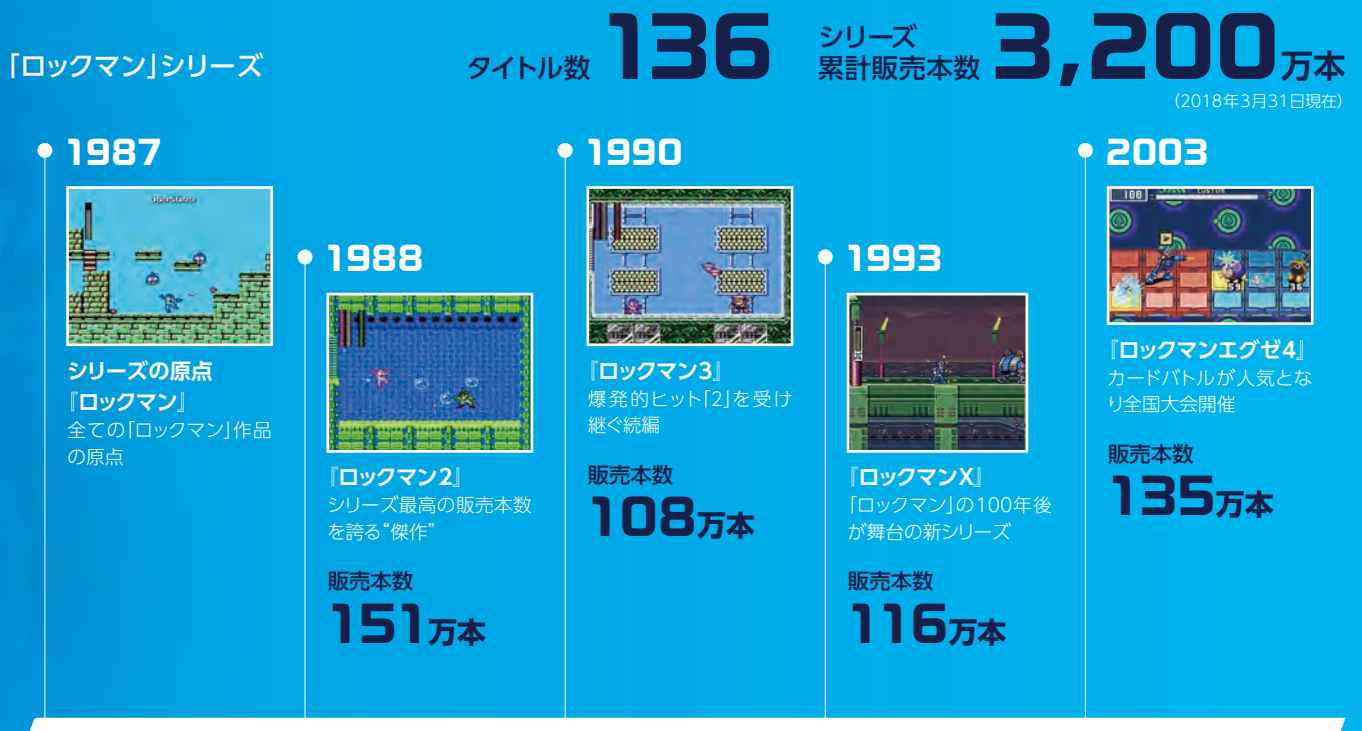
横スクロールで実現する立体表現、「2.5D」



ギアを変えてボスやステージに挑む

コンシューマ機の進化とともに、アクションゲームの楽しさを追求し続ける

1987年にファミリーコンピュータ向けアクションゲームとして発売された『ロックマン』。個性的なキャラクターと歯ごたえのあるゲーム性が国内外で支持され、数々の続編や派生シリーズが誕生。その人気はゲームの枠を超え、グッズやTVアニメ、コミックなど様々なメディアに展開され話題を集めた。2017年にシリーズ誕生30周年を迎えた。

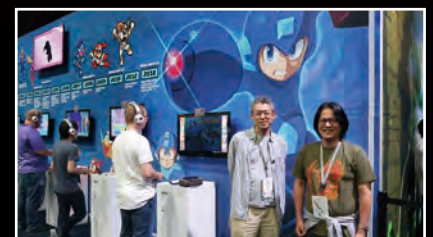


多様性から生み出される、新生「ロックマン」

8年ぶりに新作を出すにあたって目標としたのは、“ロックマンらしさ”を守りつつ、新たな基準を作ることでした。そのために開発メンバーは、過去の経験者だけを集めるのではなく、ベテラン、中堅、若手と、経歴も感覚も違うメンバーを招集。多様性を持たせることが、新基準づくりに必要だと思ったからです。それぞれが感じる“ロックマンらしさ”を書き出し、それを現世代機でどのように表現していくか、検討を重ねました。その結果、採用したのが横スクロールを3Dグラフィックで表現する「2.5D」。しかし、これがなかなか難しい。3Dのパースの加減で歪みが出てしまったり、リッチな表現力のままに作ると“ドット絵”時代の俊敏な動きが損なわれたり。そこで、

ナチュラルに見えるよう、だまし絵的な手法でチューニングしています。パッと見ただけでは、技術的な凄さを感じないかもしれませんが、実はそこに“手仕事の極み”と言える技術が盛り込まれています。

「ロックマン」シリーズは、30年間親しまれるだけのクオリティを持った、アクションゲームの手本となるような上質なコンテンツです。国内での30周年記念コンサートの実施や北米でのTVアニメの開始など、最新作の発売に向け、プロモーションも万全に準備していきます。国や文化の違いを超えて楽しめるゲームに作り込んでいますので、今作を新たな起点に、世界中のゲームファンの心を掴んでいきたいと思っています。



E3でデモ版を披露



“手仕事の極み”で生み出される新たなロックマン