



BIOHAZARD requiem

「バイオハザード」シリーズ最新作

“生者に恐怖を。屍者に鎮魂を” 心搖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

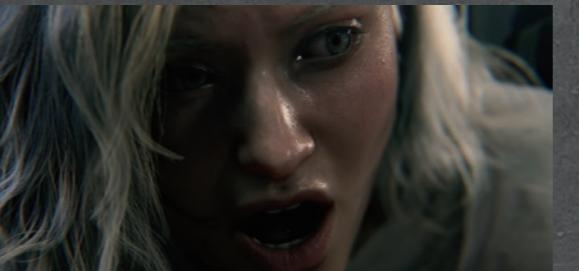


『バイオハザード レクイエム』は、シリーズのひとつの区切りとなる30周年記念タイトル。主人公であるFBI分析官のグレースは、過去作の登場人物の娘。新キャラクターが、新たな恐怖体験へといざなう。

バイオハザード30周年の歴史

1996	1998	1999	2002	2005	2009	2012	2017	2019	2020	2021	2023
『バイオハザード』	『バイオハザード2』	『バイオハザード3 ラストエスケープ』	『バイオハザード0』	『バイオハザード4』	『バイオハザード5』	『バイオハザード6』	『バイオハザード RE:2』	『バイオハザード RE:3』	『バイオハザード ヴィレッジ』	『バイオハザード RE:4』	
すべてはここから始まった。洋館事件後のゾンビ騒ぐ街をサバイブ。綿密なシナリオで地位を確立。	洋館事件後のゾンビ騒ぐ街をサバイブ。綿密なシナリオで地位を確立。	アリティある世界觀と“追われ続ける恐怖”を追求したタイトル。	1作目「バイオハザード」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。	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2」のリメイク作品。20年前の恐怖が最新の技術で蘇る。	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。	『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。	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。



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。

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

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。

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

「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

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。