



取締役専務執行役員
開発部門、PS事業管掌

江川 陽一
Yoichi Egawa

Development

業績成長を支えるグローバルIPの 安定的な創出に向け、開発人材を強化

開発戦略の流れ



次代を担う 開発人材育成

新しい人材投資戦略により
世界と渡り合える開発人材の
育成を推進

→ 詳細はP49「採用活動」、
P50「開発人材」参照



業界トップレベルの 開発環境

世界でも類を見ない
最新クリエイティブ環境

→ 詳細はP50「開発環境」
参照



進化し続ける 技術開発

タイトルの本質を研ぎ澄まし、
クリエイティブ力と技術力で
かつてない体験を提供

→ 詳細はP51「技術開発」
参照



高品質タイトルの
創出・拡大

開発の全体方針

デジタル販売の普及とゲームデバイスの多様化により、世界中、いつでもどこでも好きな時に、ゲームを楽しむ流れが加速しており、SNSを使えば誰もが情報発信者になれる時代です。この環境を踏まえ、開発部門では、ヒット作を生み出すため事業部門と連携し、デジタルイベントで効果的な発信を行う販売戦略や、映像展開およびライセンス商品等ワンコンテンツ・マルチユース戦略などの展開により、世界中のより多くの方々へ当社のゲームを届けることを意識した開発を推進しています。同時に、変わらない価値として、グローバル市場で通用するオンリーワンのコンテンツを創出し続けることも重要視しています。

カプコンが目指すのは「世界一のゲームコンテンツ企業」。世界トップレベルのゲームクオリティの実現はもちろん、それを支える戦略的なデジタル販売、定期的な追加コンテンツの配信など、的確にユーザーに訴求し、その好奇心を刺激し続ける運営ビジネスを通じて、コンテンツへの満足度を高められるよう力を注いでいます。

こうして培ってきたノウハウに加え、将来に向けては、インパクトのあるビジュアルを実現する映像技術に加え、ネットワーク技術をより高め、次代を切り開くクオリティのゲーム開発に挑戦していきます。

開発戦略

中期経営目標のもと、開発責任者として、コンシューマタイトルに開発投資額の約9割を割り当て、「バイオハザード」や「モンスターハンター」など人気IPシリーズを展開して収益責任を果たすよう努めています。並行してオンライン運営型のビジネスモデルを構築し、追加ダウンロードコンテンツの提供などを通じて、多くのユーザーに長く遊んでもらえるカプコンらしいものづくりを推進していきます。新規IPの創出にもチャレンジしています。直近では、最新世代機向けの『PRAGMATA(プラグマタ)』や『エグゾプライマル』を発表し、制作を着実に進めているところです。

こうしたコンテンツ開発に欠かせないのが、自社で構築したゲーム開発エンジン「RE ENGINE」です。「RE ENGINE」は、高品質なゲーム開発および開発コストの短縮を可能にするだけでなく、各ハードウェアの性能を最大限に引き出せる優れたゲームエンジンです。VRなど先端技術への対応と研究を積極的に行っていくためにも、

この内製エンジンも進化させながら、充実したラインナップを目指します。

開発内での協力体制

私は、ヒット作は偶然の産物ではなく、各チームの努力の積み重ねおよび協力体制によって作り出されているものだと考えています。

カプコンにおけるゲーム開発は大規模で、開発期間も長期にわたります。「こういうモノをつくりたい」を実現するためには、個人の能力はもちろんですがチームワークが大切になります。技術面では「RE ENGINE」を用い、技術研究担当者がタイトル開発チームに加わり、各タイトルに最適な開発環境の提供と支援を行っています。品質面では品質管理部門が開発中のタイトルが正常に動作するかどうかの確認や、ゲームの面白さ・快適性をチェックし、チームと意見交換を行い品質向上に努めています。

こうした環境のもと開発された『モンスターハンターライズ』や『バイオハザード ヴィレージ』の売れ行きは期待を上回り、ユーザーの皆様にも好評をいただいています。今後も、より協力体制を強化し、「世界一のゲームコンテンツ」の創出に努めていきます。

開発人材の育成

高クオリティなゲーム制作の核となるのは「人」です。開発部門では、クリエイターがより力を発揮できるよう、快適な職場環境の構築を進めています。2013年度から毎年100名以上の開発者を採用し、現在では約2,500名のクリエイターが在籍していますが、中長期での持続的な成長には、引き続き人材の確保、戦力化が不可欠です。現在、開発現場では、新規採用した若手社員が実践の場でノウハウと技術を習得できるようにしています。量質ともに高いゲーム開発を経験することで着実に育成しています。

若手社員の早期育成と優秀層の拡大に向けて目標設定・マイルストーンの明確化を実施しています。「適材適所の人員配置」、「育成機会の創出」、「能力向上」を促進し、開発力の強化を図っています。

今春より人材投資戦略の更なる推進のため新たに開発部門の人事体制を再編しました。開発部門における事業成長の促進を目的に人的資源に対する支援を実施し、タイトル利益・生産性向上に必要な「人材」と「能力」の確保を実現します。

家庭用ゲームソフト販売本数推移 (万本)

(3月31日に終了した各事業年度)

総販売本数	2019	2020	2021	2022	2023計画	
	2,530	2,550	3,010	3,260	3,700	
●モンスターハンター：ワールド(リビート)	450	●モンスターハンター：ワールド：アイスボーン	520	●モンスターハンター：ライズ	480	●モンスターハンターライズ：サンブレイク
●バイオハザード RE:2	420	●モンスターハンター：ワールド(リビート)	320	●バイオハザード RE:3	390	●モンスターハンターライズ(リビート)
●デビル メイ クライ 5	210	●バイオハザード RE:2(リビート)	240	●モンスターハンター：ワールド：アイスボーン(リビート)	240	●モンスターハンター：ストーリーズ2～破滅の翼～
				●バイオハザード ヴィレージ	610	●モンスターハンターライズ(リビート)
				●モンスターハンターライズ(リビート)	410	●バイオハザード ヴィレージ(リビート)
				●モンスターハンター：ストーリーズ2～破滅の翼～	150	



新しい人材投資戦略により 世界と渡り合える開発人材の育成を推進

毎年100名以上の開発社員を採用

インナーブランディング	開発チームがコンテンツの目指すべき“面白さ”を理解するため、各コンテンツの価値について具体化し、トレーニングを実施。次世代のクリエイターに開発DNAを継承する
人材情報のパーソナライズ化	ハイパフォーマーの早期育成のため、個々の特性情報の掛け合わせによる情報をもとに「不足している経験、スキル」を効果的に補うカリキュラムを導入
組織力向上	新入社員向け短期集中プログラムで職種別のスキル習得やOJTによる早期戦力化を図る。加えて、新入社員へのケアを目的とした管理体制を強化



グローバル水準で
戦える開発力



常務執行役員 開発管理統括
松嶋 延幸
Nobuyuki Matsushima

カプコンのDNAを次世代へ継承し 新たな人材の技術、感性を世界水準に

グローバル市場において価値あるコンテンツを提供し続けるためには、次世代のクリエイターへ“世界一面白いものをつくる”というDNAを継承しながらも、新たな人材が持つ技術や感性との融合を図り、世界水準の開発力へと昇華させる必要があります。そのためには多様な価値観や感性を持つ新しい人材を確保し、いかにして育てるかが重要です。

開発人事部は開発に携わる人材のための部門として、新たな人材投資戦略のもと、「いつでもどこでも誰とでも繋がる世界」において、「言語や文化を超えてユーザーに楽しんでもらえる“面白さ”とは何か」を育成のキーコンセプトとして、必要なスキルや技術を短期間で身に付けることができるカリキュラムや環境整備に開発現場のマネージャーと一緒に着手しています。

社員の戦力を強化する、3つの人材育成方針

人材育成の方針は「組織力向上」、「人材情報のパーソナライズ化」、「インナーブランディング」の3つです。

新入社員育成にあたっては、「短期集中プログラム」で職種別のスキル習得やOJTによる早期戦力化を図ることに加え、新入社員へのフォローやケアを目的とした管理体制の構築など、育成における「組織力向上」を実施しています。

次に、新たな取り組みとして「人材情報のパーソナライズ化」を促進しています。

戦略的なタレントマネジメントができる環境の整備に向け、

人材情報の一元管理に基づく分析はもちろん、マーケティング思考を取り入れた予測情報の分析強化に着手しています。ハイパフォーマーの行動特性であるコンピテンシー分析により、ハイパフォーマーをいかに早期育成するかという観点で、個々の特性情報の掛け合わせによる情報をもとに、「不足している経験、スキル」を効果的に補うカリキュラムを導入していきます。

そして、最も重要な、コンテンツ開発のDNAを継承するため、次世代へのインナーブランディングを強化しています。コンテンツの「価値」がどこにあるのかを具体化することで、目指すべき“面白さ”を理解し、開発へと繋げていくトレーニングを実施しています。また、次世代の開発に必要な世界水準の技術の中でも、特に「幾何光学」、「剛体・流体・運動力学」、「ネットワーク」、「AI」、「情報セキュリティ」、「データ分析」をより効率的に学べる環境構築にも力を入れています。

感性を研ぎ澄まし オンリーワンの感動で世界と繋がる

“面白さ”とは何かを追求し続ける姿勢と、勇気をもって挑戦する心。そんな志を持った人をカプコンでは求めています。社員一人ひとりの感性を研ぎ澄まし、当社にしか生み出せない感動で世界と繋がる。そんな価値ある遊びを創造し続けることができるよう、全ての礎となる人材が、高度な技術と溢れる好奇心を活かし切磋琢磨できる育成環境を整える。新たな人材投資戦略のもとで、全社一丸となって取り組んでいきます。

開発
人材

学び、チャレンジできる環境で、社員の力を発揮



ギミック・レベルデザイナー
第一ゲーム開発部
第五ゲーム開発室

貴島 千賀子
Chikako Kijima

〈携ったタイトル〉
『バイオハザード7』
『バイオハザード RE:2』
『バイオハザード ヴェレッジ』など

誰も見たことのないゲームをチームで生み出す

「最新グラフィックでゲーム開発ができる会社はここしかない!」その一念でカプコンを志望。入社以来、最新技術で世界を魅了し続ける「バイオハザード」シリーズを中心に、主に背景やギミック制作を担当しています。『RE:2』で初めて謎解きパズルのギミックリーダーに任命されたときは、プレッシャーを感じましたが、そんなときこそ、コミュニケーションとチーム力。メンバーとの連携によってやり遂げ、ユーザーから高評価をいただいたときに、大きな喜びを感じました。2年前に出産、育休を取得して復職。以前同様やりがいのある環境で、シリーズタイトルに携わり培ってきた力を活かし、困難に何度でも立ち向かいながら、新規タイトルを生み出したいと思います。



UIデザイナー
CS第一開発統括
第二ゲーム開発部
第二ゲーム開発室

村上 正成
Masanari Murakami

〈携ったタイトル〉
『ドラゴンズドグマ オンライン』
『バイオハザード RE:2』

新しいUIでゲームの魅力を更に高める

「バイオハザード」などよく遊んでいたタイトルの開発に関われる。そのやりがいを感じながら、現在、UI*デザインリーダーとして、プレイヤーの操作環境を整えるUIの作成を担当しています。入社3年目、初めて『RE:2』のUIリーダーを任された時は、不安もあり、デザインの方向性に迷いましたが、先輩に相談していく中で、自分が納得できる答えを追求する力を身に付けることができました。カプコンには、「良いゲームを作る」というビジョンを共有する仲間と、アイデアや意見を交わし切磋琢磨して開発できる環境があります。最先端技術や多彩な経験を持った先輩から吸収を続け、より使いやすく新たなUIを追求していきます。

※ユーザーインターフェースの略称。UIデザイナーは、ユーザーとの間で情報をやり取りするための表示画面や操作方法の調整・デザインを行う。

開発
環境

世界でも類を見ない最新クリエイティブ環境



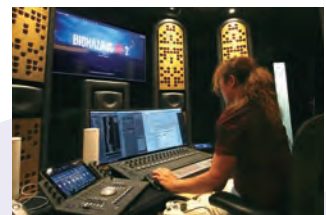
人物や物体のリアルな動きを再現「モーションキャプチャー」

現実世界における人物や物体の動きを赤外線カメラで感知してPC上でデータ変換する「モーションキャプチャー」では、天井高7mを誇る国内最大級のスタジオを設備しており、ワイヤーアクションや落下スタントなど、高低差のあるアクションの撮影も可能。キャラクターやオブジェクトのリアルな「動きの追求」を行うことができます。



作業の短縮・高精度化を実現する「3Dスキャン」

約310台のカメラを用いたワールドクラスの「3Dスキャン」スタジオを完備。物体を360°取り囲み撮影することで、人やモノをデータ化し、3DCGとして再現します。従来、手作業だったCGモデリングの工程が大幅に短縮されただけでなく、高精度化したことで、更なるクオリティの追求が可能です。



3D音響ブース「ダイナミックミキシングステージ」

映画館でも使用されている最先端音響システム、ドルビーアトモスを採用。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リアルタイムバイノーラル技術を駆使して音像変化に対応しています。映像だけでなく聴覚にも働きかけることで、ゲームの没入感を高めます。



タイトルの本質を研ぎ澄まし、 クリエイティブ力と技術力で かつてない体験を提供。 大阪から世界へ、 独自コンテンツで挑み続ける

専務執行役員 CS第一開発統括 兼 技術研究統括

竹内 潤
JUN TAKEUCHI

『バイオハザード』シリーズなどに長年携わり、第一開発統括および技術研究統括として指揮を執る。2022年4月より現職。グローバル戦略や開発マネジメント、技術開発に注力。

“カプコンらしさ”を持つタイトルを グローバルに展開

「グローバルで通用するタイトルを生み出す」。このことを強く意識して、私たちは開発を行っています。現在、当社では世界200以上の国と地域でソフトを販売していますが、私が統括する第一開発では、「バイオハザード」や「デビルメイクライ」シリーズといった海外での人気が高いタイトルを数多く輩出するなど、以前からグローバルでの展開に力を入れてきました。

累計販売本数1億2,700万本(2022年6月30日時点)を誇る「バイオハザード」シリーズは、ありがたいことに世界中のユーザーに愛され昨年25周年を迎えましたが、同シリーズが求められていることは変わらず「圧倒的な恐怖体験」です。エンターテインメント性やそのほかの付加価値も大切ですが、長期販売の鍵となるのは、タイトルの本質を追求すること。世界共通の感覚である“恐怖”こそがこのシリーズの本質だと考え、2017年発売の『バイオハザード7 レジデント イービル(以下、『バイオハザード7』)』では原点回帰をテーマに、作り手である私たちが「バイオハザード」の本質と今一度向き合い、開発に取り組みました。その結果、没入感溢れる恐怖体験が世界中のユーザーに高い評価をいただき、発売以来6年間、每期100万本以上の

販売を継続するヒットタイトルとなりました。また、同作では将来を見据えた先端技術研究の一環としてVRに積極的に対応するなど、多様な方法で“恐怖”を体験できるよう取り組みました。

また、2019年発売の『バイオハザード RE:2』では、往年の人気作である『バイオハザード2』を単にリメイクするのではなく、臨場感やドラマ性など、シリーズが持っている本質を、現在の技術を用いてどのように新たな恐怖体験として提供できるのかに挑戦しました。開発は苦難の連続でしたが『バイオハザード7』で得た経験も活かし、ユーザーの評価を得て累計販売本数は全世界で1,000万本を突破しています。

「バイオハザード」シリーズは、作品毎に完結しながらも、ストーリーは全体で繋がっています。そのため、リメイク作品を提供することで、従来のファンだけでなく、新しく始めるユーザーにシリーズのストーリーの大きな流れを知ってもらうことも狙いに行っています。『バイオハザード7』の続編である『バイオハザード ヴィレッジ』も、2021年の発売から世界で高評価をいただき、上記の2作に続き、グローバルタイトルとして長期販売を目指すタイトルであると考えています。

販売面でも、デジタル販売がグローバルで普及したことで、国や地域、発売時期を越え、遊びたいときに遊べる環境が整いました。更に、マルチプラットフォーム戦略の推進により、各ハード

不可能を可能にする自社開発ゲームエンジン「RE ENGINE」

「RE ENGINE」の「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く思いなどが込められています。表現力の向上やVRをはじめとする先端技術、マルチプラットフォームへの開発に対応しており、ゲーム開発とエンジン開発のチームが連携し、各タイトルに合わせて常にバージョンアップ。「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、世界で戦うタイトルを開発するために常に進化しています。



REエンジンの可能性

「RE ENGINE」は、それぞれで全ての開発タイトルに対応することを目標に開発されたエンジン。タイトル毎に異なる機能をモジュール化することで、互換性を保てるよう設計されている。



自社開発のメリット

カプコンとして開発したいコンテンツを、よりスピーディーかつ容易に実現できるようなエンジンをカスタマイズ。クラウド化することで、容量を一時的に増強することも可能にし、複数タイトルの開発に対応。今後増加するプラットフォームにも、柔軟に対応できる。

難解な技術を、開発者が扱いやすいよう簡便化することで、よりスムーズな開発環境を実現している。



最先端グラフィックス

実写さながらのフォトリアルな描写を実現。レイトレーシングやラジオシティ効果など、光の拡散や反射といった煩雑な工程もシミュレーション技術により繊細に再現。変化に先駆けて対応できるよう、様々な先端技術を研究開発および導入している。

での発売タイミングを揃えることで、ユーザーが所持しているハードに関係なく発売日にゲームプレイできるよう心掛けています。

時代とともに変化する価値観や技術に合わせてコンテンツも進化させ続けることで、今後も世界に通用するタイトルを生み出していきます。

クリエイターの感覚をフルに生かし、新たなゲームを世界へ

開発の要は「人」です。カプコンでは、社員一人ひとりの才能や力を発揮できる環境にするため、タイトル毎に必要な人材を臨機応変に割り当てるアジャイル型の開発体制を採用しています。柔軟な組織であることが、ゲーム開発の面でも社員のモチベーションの面でもメリットが大きいです。また、育成方法も、個性に合わせて変化させ、より個人の強みを伸ばすことができる体制を目指しています。例えば、現在開発中の新作『プラグマタ』は、若手社員が果敢にチャレンジし、制作しているタイトルです。予告映像で登場する少女は、3Dスキャンを用いた従来の制作方法に囚われず、若手社員が全く異なるアプローチでゼロベースから作画したものです。デジタルネイティブの感覚が新たな

風をカプコンに吹き込んでくれていると感じています。

そして、ものづくりに没頭することも大切ですが、ビジネスとしてタイトルを成功に導くためには、全体を客観的に捉えるバランス感覚も重要です。私が若手社員に伝えている3つの掟は、「誰も見たことがない一見の価値があるゲーム」、「世界中の人が面白いと感じるゲーム」そして「実績をつくることで自分の作りたいゲームが作れる」です。ユーザー目線でカプコンらしいゲーム開発を行うことを意識してほしい。

また、人材投資戦略のもと、従業員の健康を第一に考え、福利厚生充実や労務管理を徹底するなど、働きやすい環境づくりも推進しています。開発メンバーの外国人比率も上がっており、多様な価値観のもと、よりよいゲーム開発を行える環境があると自負しています。多様性を持ちながらも、日本発のゲームメーカーとして、カプコンの強みを活かしたゲームを世界に提供する、それが開発部門の役割だと考えています。

今後のゲーム開発の方向性として「ゲームコンテンツの中でユーザー同士が楽しめること」があります。何かのテーマに向かって人が集まってくる。その空間で暮らすようにゲームを楽しむ。そんな、コンテンツファーストなゲームです。それに限らず、ユーザーから「これからカプコンはどのような楽しみを提供してくれるのか」そう待ち望まれるような開発を目指していきます。