

経営リソースを最適に配分し、 グローバルで通用する 最高品質のタイトルを生み出す



CAPCOM Creative Studio

From Osaka, to the World



Creative Studio L
/ Waiting Room

開発人材投資

高いモチベーションを発揮
できる組織を整備し、積極
的な採用を行う

コンテンツ価値の 最大化

映像、eスポーツなど、他部門と
密に連携し、生み出すコンテ
ツの価値を最大化へ

開発活動へのAI導入

作業時間の短縮や業務の
効率化を進め、生産性向上
に取り組んでいる
今後も業界のリーディング
カンパニーとして技術の
研究・獲得を進めていく

戦略
と
強み

長期販売と収益性

データ分析を基に、高品質
タイトル開発に拘り、長期
的な高収益レポート販売
を支える

世界トップレベルの開発環境

「RE ENGINE」や最新クリエイ
ティブ環境でカプコンDNAを
発揮したクオリティを実現

グローバル市場の拡大

国内で多彩な人材を揃え、
グローバルで通用する強力な
IPで各国の更なる浸透を図る

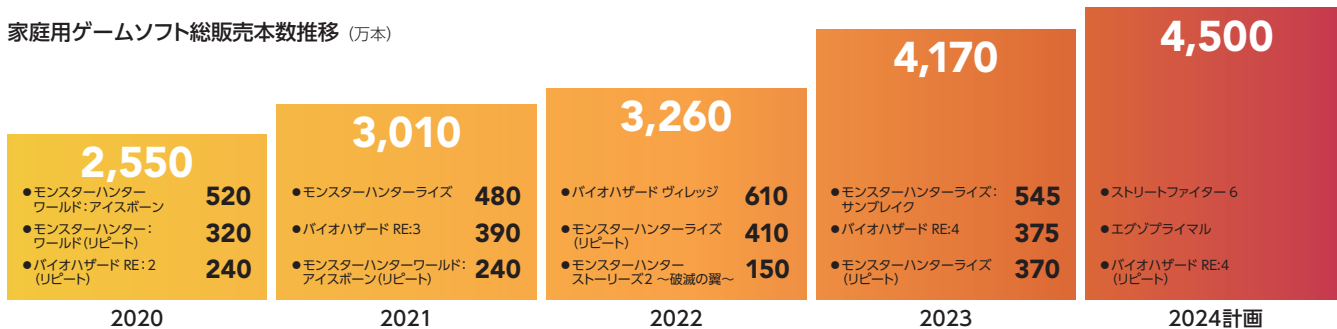
取締役専務執行役員
開発部門、PS事業管掌

江川 陽一

YOICHI EGAWA

DEVELOP

家庭用ゲームソフト総販売本数推移 (万本)



開発の全体方針

変化の激しいゲーム市場の中で、10期連続営業増益、過去最多の販売本数を達成できたのは、ひとえに社員たちの「ものづくりに捧げる情熱」とユーザーニーズやデータに裏付けされた「戦略」が実を結んだからではないかと思えます。

毎期10%営業増益という中期経営目標の実現に向け、起点となるのは戦略的な開発リソース配分です。各部門からの販売情報やマーケティングデータを分析し、「バイオハザード」や「モンスターハンター」などの主力タイトルを中心に、投入IPを検討し、資金、人材、技術、設備などを配置していきます。1タイトルを100～300名のクリエイターが専門領域を分業して数年かけて作り上げていく現在のゲームづくりにおいて、あいまいな判断は許されません。計画をもとに、グローバルで戦えるクオリティのタイトルをタイミングよくリリースできるよう進めています。

昨今のゲームソフトの販売は、オンライン上でコンテンツのダウンロードから決済まで行うデジタル販売が主流です。定期的なイベントや追加コンテンツを配信するなど、満足度が持続するように運用にも注力しています。カプコンDNAを受け継いだ独自IPと社員ともに「世界一のゲームコンテンツ企業」を目指します。

開発戦略

中期計画に基づき、人気シリーズの過去作を現在の技術で進化させたリメイク版をはじめ、シリーズ最新作や完全新規タイトルを開発し、グローバルの販拡を推進しています。2023年6月に発売した『ストリートファイター6』は、2022年、シリーズ35周年を迎えたカプコンを代表するIPで、私自身、かつて開発者として携わった思い出のあるIPでもあります。シリーズ累計販売本数は5,000万本に迫り、eスポーツにおける対戦格闘ジャンルのけん引役ともなっており、カプコンの知名度向上に貢献しています。

2023年7月には完全新規タイトルとなる、オンライン専用のチーム対戦型アクションゲーム『エグゾプライマル』を投入し、次代の種を蒔くとともに、異なるハードウェア間で協力や対戦プレイが可能なクロスプレイの可能性を広げていきます。このような新しい取り組みは開発メンバーのよい刺激にもなり、開発現場の活性化にも繋がると感じています。

開発には、クオリティとスピード、効率化が求められます。それを可能にしているのが、独自で構築したゲーム開発エンジン「RE ENGINE」です。「RE ENGINE」は、効率的な開発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し、VRなど先端技術へも対応したうえで高品質なゲーム開発ができる自社を誇るゲームエンジンです。新たに「クリエイティブスタジオ」も増設し、設備の充実によって開発時間短縮とゲームクオリティ向上を図っています。

開発内での協力体制

開発部門には約2,500名の社員が所属しており、第1開発、第2開発といったゲームを開発する部門だけでなく、基盤技術を研究する部門、周辺支援を行う部門、品質管理を行う部門が連携することで、大規模化、長期化するゲーム開発の最適化を図れるよう努めています。第1開発は「バイオハザード」、第2開発は「モンスターハンター」や「ストリートファイター」などに代表されますように、各部門が持つ特色を活かした開発スタイルで、ユニークな世界観を創造し、グローバルで通用するコンテンツを制作します。「RE ENGINE」を含む、各タイトルに最適な開発環境のもと、クリエイターが追求するクオリティを実現しています。

また、コンテンツのバグチェックなどの品質管理のほか、商標関連確認などは、識別AIを活用するなど効率化を進めている一方、近年の話題である生成AIに潜む可能性とリスクを慎重に検証しております。

開発人材の育成

ゲーム開発の核となるのは、やはり「人」です。2013年にコンテンツ制作の内製化を志向してから毎年100名以上の開発者を積極採用しています。当社コンテンツに魅せられた希望者は多く、異なる業界から志望されるケースもあります。人材の多様化はゲーム開発の土壌を豊かにします。新規採用した若手社員は、実践の場に配属し、現場のノウハウと技術を習得して戦力として活躍してもらえるよう育てています。また、開発現場にも経営視点を持ってもらうため、会社概況説明会を通じた経営層との対話や業績連動賞与、株式報酬制度なども導入しました。個人の能力を最大限発揮し、やりがいと向上心をもって働ける環境や制度を充実させています。



対戦格闘ゲームの 新時代が 幕を開ける

IPのポテンシャルを最大化するため、
遊び方の定義を見直す

「対戦格闘ゲームなのに、対戦しないとは?」

5年ほど前、開発メンバーの松本と中山から出された「ストリートファイター6」の構想をまとめた企画書は、これまでのタイトルの固定概念を覆すさまざまなアイデアで埋め尽くされていました。「対戦しなくてもいい」、「闘う前に、師匠から闘い方を学ぶ」など驚きを隠せない面もありましたが、この発想こそタイトルを次のステージへ押し上げる原動力だと直感しました。

「ストリートファイター」は、1987年に業務用ゲーム機として登場し、シリーズ累計5,000万本を超える、対戦格闘ゲームの代名詞ともなっているカプコンを代表するIP。eスポーツとの相性もよく、自らプレイするだけでなく、観戦しても楽しめるタイトルとしてその地位を確立。しかし、対戦格闘というジャンルは、シューティングやアクション、RPGなどと比較するとゲーム人口はそう多くはありません。対戦するため必ずどちらかが負けます。負けがモチベーションになるのか、ストレスとなって遊ばなくなるのか…。そうした特徴を踏まえつつ、新しい楽しみ方を新生「ストリートファイター」で提案し、その魅力をより多くの方に知っていただく。そして、このジャンルをもう一度盛り上げていきたいという意気込みに共鳴し、開発にGOサインを出しました。

取締役専務執行役員
開発部門副管掌

辻本 良三

TSUJIMOTO RYOZO

第二開発統括として「モンスターハンター」や「ストリートファイター」など当社の代表的なシリーズ開発にて指揮を執る。2022年6月に取締役開発部門副管掌に任命し、開発全体の戦略とマネジメントに注力。



新旧の挑戦者が集い、楽しめる 3つの“遊び場”を用意

『ストリートファイター6』の開発チームは、松本、中山を中心としたバランスのよい統制のとれたチームです。社内だけでも300名という大規模の体制で、世界最高峰の対戦格闘ゲームをつくるという目標に向かって全力で進んでいきます。私は全体をマネジメントする立場から、必要なリソースを経営陣に説明し承認を得たり、国内外の販売会社とプロモーション戦略を進めたりして、チームが動きやすいよう努めました。

今作で開発チームが最も重視したのは、格闘ゲームのハードルを解消しながら、新規ユーザーもコアファンも楽しめるようにすることでした。新規ユーザーが参入しやすいように、新規キャラクターの追加をはじめ、複雑な操作を覚えなくても技を繰り出せる「モダンタイプ」という操作方法を導入するなど、新鮮な要素を取り入れました。

特徴的なのは、ユーザー視点に立ち、3つのゲームモードを用意したこと。1つは、ユーザーがアバターを作成し、自分の分身が師匠に入門して技を学びながら、「ストリートファイター」の世界を自由に旅するシングルプレイモード「ワールドツアー」です。闘い以外にも楽しめる要素がたくさん、ゲームスタイルに慣れる第1ステップ。2つめは、ワールドツアーで鍛えたアバターで、全世界のプレイヤーとコミュニケーションやバトルを楽しむモード「バトルハブ」。ゲームセンターで誰かを誘って対戦する感覚



でゲームを楽しめるモードです。そして3つめの「ファイティンググラウンド」は、最新の技術でコアファンをも唸らせる、格闘対戦プレイモードです。このモードをエンドコンテンツと位置づけ、逆算してそこに至るまでに必要な要素を肉付けしていきました。さながら3本分というボリュームのあるコンテンツを「RE ENGINE」をフル活用して効率的に開発しました。

その結果、『ストリートファイター6』は2023年6月の発売から約1ヵ月で、全世界で200万本を突破*。多くのユーザーにその新しい楽しみ方が受け入れられた成果だと思います。この先も新鮮さを保ち、関心を引き続けるために、定期的にコンテンツを提供しつつ、8月からは年間賞金総額200万ドル以上*のeスポーツ大会「CAPCOM Pro Tour 2023」も開催。対戦格闘ゲームの新たな火蓋は切られたばかり。挑戦はまだまだ続きます。

* 2023年7月7日時点

全人類に遊んでもらえる、世界最高峰の対戦格闘ゲームを目指す

少年時代、ゲームセンターで『ストリートファイターII』に熱中したふたりが、あの歓喜を再び巻き起こそうと、今こうしてシリーズ最新作を開発しています。コンセプトは『ストリートファイター7』をつくる担当者が困るほどの対戦格闘ゲームの最高峰をつくること。世界観がぶれないよう、ブランディングチームを立ち上げ、グラフィックからサウンド、プロモーションまで方針を固め進めていきました。カプコンUSAのスタッフとも連携し、最大の市場である北米のカルチャーが表現できているかもチェック。全人類に遊んでもらえるよう、わかりやすいUIに加え、視覚障害者のeスポーツプレイヤーにも協力いただき、効果音などのサウンドアクセシビリティも向上させています。海外の販売会社とも連携し、SNSやグッズ、イベントなど、ゲームをしない人の日常にも『ストリートファイター』が身近に感じられるよう、プロモーション活動を行っています。

多彩なキャラクターがたくさん登場し、新しい挑戦者の参加を待っています。幅広いユーザーが楽しめる追加コンテンツを用意していますので、次なる展開に期待してほしいと思います。



ディレクター
中山 貴之

プロデューサー
松本 脩平

自社構築のゲーム開発エンジン「RE ENGINE」 多彩な開発環境が、 カプコンのものづくりを進化させる

「高度な技術をより簡単に、開発しやすい環境を!」を合い言葉に、「RE ENGINE」の技術研究をはじめ、ビジュアル、サウンドなどゲームづくりに欠かせない設備や環境が他社に先駆けて整備されている。この開発環境があるからこそ、世界で戦えるカプコンらしいタイトルが創造できる。クリエイティブと技術がぶつかり合いながら、新たなエンターテインメントが生まれている。

「RE ENGINE」、「Fighter Tool」で 対戦をエキサイティングに!

「RE ENGINE」のメリットは、自社構築のゲーム開発エンジンゆえに、ニーズに合わせて柔軟に機能拡張できることだと思います。エンジン開発部内には、AIやツールなど分野ごとにグループが分かれており、私はその中でアニメーションのツール開発を担当しています。モーションキャプチャー（現実の人物の動きをデジタル化して記録する技術）で得たデータをCGキャラクターに組み込み、制御によってあたかも生きてるように動かすのが私のミッション。タイトル開発チームを技術でサポートしていきます。

今回担当した『ストリートファイター 6』は、「RE ENGINE」で開発する初めての格闘ゲーム。開発に最適な機能がなかったため、格闘ゲームのキャラクターのデータ調整に特化したツール「Fighter Tool」をゼロから構築しました。重視したのは作業の効率化です。企画やエフェクト、サウンドなど別々のセクションがキャラクターを同時編集しても、データが競合しないよう設計したり、2体のキャラクターのデータを見比べながら実装できるようにしたり。機能の追加や仕様変更など手探り状態での開発でしたが、ベテランの先輩方に支えられながら、今後のアップデートにも耐える、拡張性の高いツールをつくり出すことができました。このツールで調整された魅力的なキャラクターをぜひ楽しんでほしいと思います。



基盤技術研究開発部
基盤エンジン開発室
プログラマー

柳生 大輔
DAISUKE YAGYU

携わったタイトル
『モンスターハンターライズ』
『ストリートファイター6』





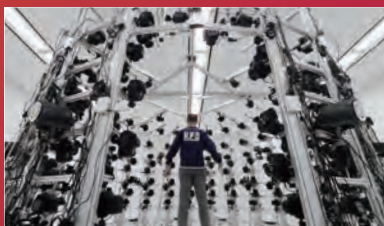
最高峰のゲームグラフィック制作を支える 「クリエイティブスタジオ」新設

今やゲーム制作に欠かすことのできないモーションキャプチャー。これは、ゲーム上のキャラクターにとらせたいアクションをアクター(人)がスタジオ内で実際に演じ、その動きを赤外線カメラで感知してデジタル情報化する技術。[RE ENGINE]と連携した収録で、人のキャラクターだけでなく、モンスターなどもこの技術で自然かつ大胆に動かせます。『ストリートファイター6』でも、アクターのバレエやストリートダンスなどのパフォーマンスが、ゲームキャラクターの華やかな技に活かされています。

アクションは、カプコンのゲームの生命線。複数のタイトルが並行してスタジオを利用し、アクションを追求していくためスケジュールが混雑。そこで、新たに2つのモーションキャプチャースタジオを備えた最新鋭のスタジオ「クリエイティブスタジオ」を新設しました。国内最大級の撮影範囲に最新型の超高解像度カメラを含む150台を設置し、撮影空間密度を高めることで10人の同時収録やフルパフォーマンス撮影を実現。3スタジオ体制で開発を加速させていきます。

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。



臨場感を再現する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。



あらゆる効果音や繊細な音を収録する 「フォーリーステージ」

ゲームに実装する様々な効果音を収録・制作する「フォーリーステージ」。多種多様な床面など、多彩なシーンに対応可能な収録道具を取り揃え、昨今のハリウッド映画と同じ手法を用い、より没入感を高めるハイクオリティなゲームサウンドを制作しています。

