



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 ヴィレッジ』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・生産性向上に必要となる「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 (U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 (U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 (Uビート)
●デビル メイ クライ 5	210	●バイオハザード RE:2 (Uビート)	240	●モンスターハンター：ワールド：アイスボーン (Uビート)	240	●モンスターハンター：ライズ ストーリーズ2 ～破滅の翼～
				●バイオハザード ヴィレッジ	610	●モンスターハンター：ライズ (Uビート)
				●モンスターハンター：ライズ (Uビート)	410	●バイオハザード ヴィレッジ (Uビート)
				●モンスターハンター：ライズ ストーリーズ2 ～破滅の翼～	150	