

MONSTER  
HUNTER  
20<sup>th</sup>  
ANNIVERSARY

# 「モンスターハンター」シリーズ20周年 目指すは“世界的”

# ゲーム。一緒に、一狩りいこうぜ!

歴代の「モンスターハンター」シリーズ。カプコンが誇る技術革新



取締役専務執行役員 開発部門副管掌

**辻本 良三** Tsujimoto Ryoza

2007年の「モンスターハンターポータブル2nd」以降、一貫してシリーズのプロデューサーを務める。最新作の「モンスターハンターワイルズ」でも、プロデューサーとしてタイトル全体を統括する。

## 「みんなで遊べる ハンティングアクション」 楽しさの連鎖が成長の源泉

20年前に産声を上げた「モンスターハンター」シリーズは、今年、全世界のシリーズ累計販売本数が1億本を突破しました。正直、当時はここまで愛されるタイトルに育つとは想像もしていませんでした。Wi-FiもSNSも普及していなかった時代に、「オンラインで仲間とつながり、協力プレイを楽しむ時代がきってくる」と予想し、「みんなで遊べるハンティングアクションゲーム」という明快なコンセプトを掲げてリリース。荒削りだけど、協力して狩る楽しさ

や成長を実感できるゲーム性、思わず笑ってしまうユーモアが刺さり、ファンがクチコミで仲間を誘ってくれユーザーが拡大。開発側もファンの熱量も大きく、国民的ゲームと呼ばれるほど成長しました。

## ひとりのニーズ、そして 世界が求めるニーズに 技術と楽しさで応える

岐路となったのは、世界で勝負しようと、2018年にリリースした「モンスターハンター:ワールド」でした。準備段階で、海外でフォーカステストを実施したのですが、そこで遊び方や感覚の違いを突きつけられました。どうすればグローバルで受け入れられるゲームになるのか…。そこで、協力して狩る楽しさは変えずに、シームレスにつながるアクションやわかりやすい表示など、展開方法を見直しました。ゲームづくりの開発手法が激変する中で、技術的な困難も伴い

ましたが、こうしてリリースしたタイトルは大ヒット。世界への道を開き、AAAタイトルの仲間入りを果たしました。

## 没入感ある狩猟生活を 大阪から全世界へ 浸透させていく

この20年間を振り返ると、目の前のことに全力で取り組んでいたら今日だったというくらいあっという間。ユーザーとのコミュニケーションを大切にしながら、挑戦を続けてきました。私たちがこのシリーズを出し続ける意味、それは、国境を越えてユーザーを増やし、楽しみの輪を右肩上がりに広げていくこと。実際、据置機と携帯機にわけてみると、どちらも右肩上がりに成長しています。もちろん、次作「モンスターハンターワイルズ」も、期待を超える狩猟生活が楽しめるよう、全プラットフォーム同時、かつクロスプレイで、没入感あるアクションを楽しめるタイ



最新作「ワイルズ」の魅力

時間や気候が精緻に表現された生態系の中で、究極の狩猟体験が楽しめる。進化したハンティングアクションと、途切れることのない没入感を追求。

トルになるよう鋭意開発中です。

EXPO 2025 大阪・関西万博の「大阪ヘルスケアパビリオン」に、カプコンは「モンスターハンター」のIPを使ったコンテンツを展開します。「大阪から世界へ」を掲げるカプコンとして、その名のとおり、新しい楽しみを提供したいと思っています。



CS第二開発統括 編成部 副部長  
ディレクター

**藤岡 要** Fujioka Kaname

初代「モンスターハンター」以来、ディレクターとして携わっている。最新作の「モンスターハンターワイルズ」では、アートディレクター兼エグゼクティブ・ディレクターとして注力。