About Company and History (Anthony Watanabe):

カプコンは、ゲームを作っている大きな会社です。カプコンは、たくさんのゲームを作りました。例えば、「バイオハザード」(Resident Evil)「モンスターハンター」「ストリートファイター」「ロックマン」(Mega Man)「デビルメイクライ」「逆転裁判」(Ace Attorney)などです。カプコンの本社は日本の大阪にあります。アメリカ、イギリス、ドイツ、フランス、香港、台湾、シンガポール、東京にも会社があります。

カプコンは、1979年に日本でできました。最初は、ゲームのきかいを作って、そして売っていました。1983年に「カプコン」という会社がありました。カプコンは当時、新しいゲームのテクノロジーとソフトを使って、人気になりました。「カプコン」という名前は、「カプセルコンピュータ」という言葉からきています。カプコンは、パソコンにまけないおもしろいゲームを作りたいくて、この名前をつけました。

1983年に開発第1商品「リトルリーグ」を発売しました。1984年に第一アーケードゲーム「バルガス」を発売しました。1990年代にスーパーファミコンが開発されたので、カプコンは家庭用ゲーム機の開発に入った。2000年代にカプコンは『バイオハザード』などのゲームで、外国で人気になりました。2010年代にカプコンは人気のゲームを作り続けました。例えば、「モンスターハンター:ワールド」は、カプコンの中でベストセラーゲームです。今年、カプコンはモンスターハンター ワイルドを発売し、このゲームが大きな成功しました。

(Resident Evil & it's Marketing Strategy- Abigail George)

カプコンの代表的なゲームシリーズの一つに『バイオハザード』(英語名: Resident Evil)があります。1996年に第1作が発売されて以来、ホラーアクションゲームとして世界的に大きな人気を集めています。ゲームの内容は、ウイルスによってゾンビ化した人々やクリーチャーと戦いながら、謎を解いて生き残るというサバイバルホラーです。これまでにナンバリングタイトルは11作品、スピンオフやリメイク版を含めると30本以上が発売されており、シリーズ全体で1億本以上の売り上げを記録しています。

カプコンは、このシリーズを世界的に成功させるために、効果的なマーケティング戦略を取り入れてきました。まず、各国の市場に合わせてゲームをローカライズし、キャラクターの音声や字幕を複数の言語で提供しています。また、リメイク作品を制作することで、昔のファンと新しい世代の両方にアプローチしています。たとえば、2019年に発売された『バイオハザード RE:2』は、グラフィックや操作性を現代風に進化させ、大ヒットとなりました。

さらに、映画化、アニメ化、グッズの販売、アトラクションとのコラボなど、マルチメディア展開も積極的に行っています。このようにして、ゲームファン以外の人々にもブランドを広めています。加えて、SNSやYouTubeを使ったティザー動画や開発者インタビューなどの情報発信によって、発売前から話題を作り出すデジタルマーケティングも行われています。

このような多角的なマーケティング戦略により、『バイオハザード』は日本だけでなく、アメリカやヨーロッパなど、世界中のファンに愛されるゲームとなりました。

(CAPCOM and its other games Michelle)

カプコンはホラーゲームで成功と認知を得ていますが、それだけでなく、幅広いジャンルのゲームを制作することで、さまざまなプレイヤー層にアプローチしています。先ほど紹介したように、『モンスターハンター』シリーズもその一つです。

『モンスターハンター』は、野生のさまざまなモンスターを狩ることが目的のゲームで、ホラーとは異なるアクション性や冒険感が特徴です。また、マルチプレイヤー機能もあり、友達と一緒に楽しめる点も人気の理由です。ホラーゲームが苦手な人にとっても、楽しめるゲームとなっています。

カプコンは『逆転裁判』のような、他ジャンルのゲームも制作しています。『逆転裁判』は、プレイヤーが弁護士となって様々な依頼人を弁護するビジュアルノベル形式のゲームです。物語性が強く、推理好きのプレイヤーに人気です。

カプコンのような大手企業だからこそ、さまざまなジャンルのゲームを開発することが可能です。そして現在も、世界中のファンが新作を楽しみにしています。例えば、今年発売された『モンスターハンター ワイルズ』は、発売から1か月で1000万本の売り上げを記録し、大きな話題となりました。

このように、カプコンは多ジャンルにわたるゲームを開発し、多くの人々に愛されるゲーム会社としての地位を確立しています。次回作への期待も高まっています。

Conclusion:

今日のプレゼンテーションでは、カプコンの歴史やゲームについて話しました。最初に、カプコンがどんな会社かを紹介しました。次に、『バイオハザード』のゲームと、世界で人気になるためのマーケティングを見ました。そして、他の人気ゲームと、カプコンがいろいろなジャンルのゲームを作っていることを話しました。カプコンは、今も世界中でたくさんの人に愛されているゲーム会社です。これからのカプコンの新しいゲームも、世界中の人たちが楽しみにしています。ありがとうございました。