『モンスターハンター：ワールド』が全世界で2,000万本を突破！

～ シリーズ全体での積極展開により、更なるユーザーベース拡大を目指す ～

株式会社カプコン　　2021年10月20日

株式会社カプコンは、マルチプラットフォーム向けタイトル『モンスターハンター：ワールド』を全世界で2,000万本販売（『モンスターハンターワールド：アイスボーン マスターエディション』を含む）しましたのでお知らせいたします。

近年、当社ではデジタル販売戦略を推進しており、主力タイトルのグローバルでの長期販売が実現しています。特に2018年1月に発売した本作『モンスターハンター：ワールド』は、「モンスターハンター」シリーズ初の世界同日発売やグローバルでの積極的なプロモーション活動を展開したことで、発売から約1ヵ月で当社の歴代最高販売本数を更新し、国内外の賞を受賞するなど、同シリーズを世界的な人気ブランドへ飛躍させました。以降、発売から3年以上に渡り、デジタル販売の推進に加え、本作の超大型有料拡張コンテンツ『モンスターハンターワールド：アイスボーン』（以下『アイスボーン』）発売時には本作とのセットであるバンドル版を投入するなど、『アイスボーン』との相乗効果によりグローバルで息の長い売れ行きを示した結果、当社史上最高の2,000万本を達成しました。

また、同シリーズにおいて、Nintendo Switch™で累計販売本数750万本（2021年9月24日時点）を販売している『モンスターハンターライズ』では、PC（Steam）版の発売を2022年1月13日※に予定しており、10月14日※から体験版を配信しています。さらに、2022年夏には同作の超大型有料拡張コンテンツ『モンスターハンターライズ：サンブレイク』の発売を控えるなど、今後もシリーズ全体での展開を積極化することで、「モンスターハンター」ブランドの更なる成長を図ります。 ※日本時間

当社はこれからも、卓越したゲーム開発力を遺憾なく発揮し、ユーザーの皆様のご期待に応えてまいります。

【　商品概要　】

『モンスターハンター：ワールド』

1. ジャンル	ハンティングアクション
2. 対応機種	PlayStation®4、Xbox One、PC（Steam）
3. 発売日	PlayStation®4、Xbox One：2018年1月26日
	PC：2018年8月9日（日本時間：2018年8月10日）

※ Xbox One版発売地域は米州・欧州のみ

『モンスターハンターワールド：アイスボーン』

1. ジャンル	ハンティングアクション
2. 対応機種	PlayStation®4、Xbox One、PC（Steam）
3. 発売日	PlayStation®4、Xbox One：2019年9月6日
	PC：2020年1月9日（日本時間：2020年1月10日）

※ Xbox One版発売地域は米州・欧州のみ
※『モンスターハンター：ワールド』とセットにしたバンドル版『モンスターハンターワールド：アイスボーン マスターエディション』を販売

『モンスターハンターライズ』

1. ジャンル	ハンティングアクション
2. 対応機種	Nintendo Switch、PC（Steam）
3. 発売日	Nintendo Switch：2021年3月26日
	PC：2022年1月12日（日本時間；2022年1月13日）

『モンスターハンターライズ：サンブレイク』

1. ジャンル	ハンティングアクション
2. 対応機種	Nintendo Switch、PC（Steam）
3. 発売日	2022年夏

※ ”PlayStation”は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です。
※ MicrosoftおよびXbox One は米国 Microsoft Corporation および／またはその関連会社の登録商標または商標です。
※ Nintendo Switchは任天堂の商標です。

【「モンスターハンター」シリーズについて】
当シリーズは、雄大な自然の中で巨大なモンスターに立ち向かうハンティングアクションゲームです。ネットワークを介した協力プレイというスタイルを確立し、シリーズ累計販売本数7,500万本（2021年6月30日時点）を誇る、当社の人気シリーズに成長しています。