



株式会社カプコン
(東証プライム：9697)

2025年3月期
第2四半期決算概況

< 目次 >

■ 発表のポイント	…P2
1. 2025年3月期 連結業績予想	…P3
2. 第2四半期 決算ハイライト	…P4
3. 事業セグメント別概況	…P6
4. 補足：主要経営指標・主要IP紹介	…P12

将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化、⑧自然災害や疾病の流行、経済危機など不測の事態、などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

発表のポイント

■ 上期実績

- 計画に対して順調に進捗
- 新作投入に加え、レポート販売本数が前年比増
- アミューズメント施設事業およびアミューズメント機器事業、収益に貢献

■ 通期業績計画

- 通期計画に変更なし
- 大型新作タイトルの発売時期により下期偏重の計画

(億円)

	2023/9		2024/9		増減	25/3 計画					
	増減率		増減率			上期	増減率	下期	増減率	通期	増減率
売上高	749	53%	564	-25%	-185	570	-24%	1,080	39%	1,650	8%
営業利益	338	55%	207	-39%	-131	200	-41%	440	89%	640	12%
営業利益率	45.2%	-	36.7%	-	-	35.1%	-	40.7%	-	38.8%	-
経常利益	361	57%	207	-43%	-154	190	-48%	440	89%	630	6%
親会社株主に帰属する 中間(当期)純利益	252	57%	152	-40%	-100	140	-45%	320	77%	460	6%

※増減率は対前年同期比

1. 2025年3月期 連結業績予想

デジタルコンテンツ事業の安定的な成長により、
12期連続の営業増益を目指す

(億円)

	21/3 増減率	22/3 増減率	23/3 増減率	24/3 増減率	25/3計画 増減率	増減
売上高	953 17%	1,100 16%	1,259 14%	1,524 21%	1,650 8%	125
営業利益	345 52%	429 24%	508 18%	570 12%	640 12%	69
営業利益率	36.3%	39.0%	40.3%	37.5%	38.8%	-
経常利益	348 52%	443 27%	513 16%	594 16%	630 6%	35
親会社株主に帰属する 当期純利益	249 56%	325 31%	367 13%	433 18%	460 6%	26

※増減率は対前年同期比

- ・ コンシューマにおけるデジタル販売の成長を主因として、増収増益を見込む
- ・ 1株当たり予想当期純利益 109円98銭
- ・ 配当は 中間 18円、期末 18円の年間 36円を予定

※2024年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。

2-1. 第2四半期 決算ハイライト

■ 2024/9 実績の推移 (セグメント別)

											(億円)			
	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	増減	24/9 計画	25/3 計画	増減率
売上高	420	13%	699	66%	490	-30%	749	53%	564	-25%	-185	570	1,650	8%
デジタルコンテンツ	353	21%	598	69%	360	-40%	612	70%	397	-35%	-215	415	1,250	4%
アミューズメント施設	40	-35%	56	40%	73	30%	91	25%	109	20%	18	103	220	14%
アミューズメント機器	13	450%	16	22%	30	88%	25	-14%	31	22%	5	31	127	41%
その他	13	-19%	29	122%	26	-9%	18	-29%	24	30%	5	21	53	26%
営業利益	178	28%	289	62%	218	-24%	338	55%	207	-39%	-131	200	640	12%
デジタルコンテンツ	198	37%	302	52%	218	-28%	345	58%	206	-40%	-138	222	669	12%
アミューズメント施設	-2	-	0	-	6	854%	11	67%	16	48%	5	11	21	12%
アミューズメント機器	0	-73%	3	2056%	17	344%	17	4%	15	-11%	-1	11	48	17%
その他	5	-25%	13	148%	12	-8%	6	-51%	11	95%	5	6	16	81%
調整額*	-22	-	-31	-	-35	-	-41	-	-43	-	-1	-50	-114	-
営業利益率	42.5%	-	41.3%	-	44.6%	-	45.2%	-	36.7%	-	-	35.1%	38.8%	-
経常利益	175	26%	297	69%	229	-23%	361	57%	207	-43%	-154	190	630	6%
親会社株主に帰属する 中間(当期)純利益	129	32%	222	71%	161	-27%	252	57%	152	-40%	-100	140	460	6%

※調整額には、各報告セグメントに配分していない全社費用が含まれています。 ※全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費です。 ※増減率は対前年同期比

- アミューズメント施設、アミューズメント機器、その他の各事業が計画超過
- 概ね計画通りに推移し、年間計画達成に向けて順調な状況

2-2. 第2四半期 決算ハイライト（財務状況）

■ 2024/9 貸借対照表 / 連結キャッシュ・フロー計算書（要約）

《貸借対照表》

（億円）

資産の部	21/3	増減率	22/3	増減率	23/3	増減率	24/3	増減率	24/9	増減率	増減
現金及び預金	712	9%	1,072	51%	1,021	-5%	1,251	23%	1,259	1%	8
売掛金	-	-	74	-	249	237%	253	2%	137	-46%	-116
ゲームソフト仕掛品	244	15%	311	28%	385	23%	390	1%	492	26%	102
その他	680	20%	415	-39%	517	25%	538	4%	567	5%	28
資産合計	1,637	14%	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	2,457	1%	23
負債の部											
支払手形及び買掛金・電子記録債務	37	-37%	36	-3%	55	54%	43	-22%	65	51%	21
繰延収益	66	-13%	89	34%	54	-39%	6	-87%	6	-10%	0
その他	325	8%	283	-13%	452	60%	433	-4%	397	-8%	-36
負債合計	429	-2%	408	-5%	562	38%	483	-14%	468	-3%	-15
純資産合計	1,207	21%	1,464	21%	1,611	10%	1,950	21%	1,989	2%	38
負債純資産合計	1,637	14%	1,873	14%	2,173	16%	2,434	12%	2,457	1%	23

※増減率は対前年度末比 ※2021年3月期の「資産の部」の「その他」に「受取手形及び売掛金」の250億円を含む

《連結キャッシュ・フロー計算書》

（億円）

	20/9	21/9	22/9	23/9	24/9	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	88	484	145	272	140	-131
税金等調整前中間純利益	175	297	229	361	208	-153
売上債権の増減額（負数は増加）	101	189	-34	134	113	-20
ゲームソフト仕掛品の増減額（負数は増加）	-26	25	-92	-21	-102	-80
繰延収益の増減額（負数は減少）	-67	14	54	-44	-0	43
投資活動によるキャッシュ・フロー	-24	-61	-19	-32	-14	17
財務活動によるキャッシュ・フロー	-36	-55	-204	-93	-100	-7
現金及び現金同等物の期首残高	596	640	956	894	1,090	196
現金及び現金同等物の中間期末残高	621	1,008	914	1,078	1,106	27

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業①）

上期は概ね想定通りに推移
年間計画達成に向けて順調に進捗

■ 上期 実績

(億円)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3 計画
売上高	353	21%	598	69%	360	-40%	612	70%	397	-35%	1,250
コンシューマ											
パッケージ	73	-3%	233	219%	43	-82%	120	179%	38	-68%	144
デジタル販売(デジタルライセンス含む)	248	25%	345	39%	306	-11%	476	56%	338	-29%	1,066
内デジタルライセンス収入	10	-	7	-30%	22	214%	37	68%	25	-32%	22
コンシューマ計	321	17%	578	80%	349	-40%	597	71%	377	-37%	1,211
内収益繰延額			-14	-	-54	-	44	-	1	-98%	
モバイルコンテンツ	32	88%	19	-41%	11	-42%	15	36%	20	33%	39
営業利益	198	37%	302	52%	218	-28%	345	58%	206	-40%	669
営業利益率	56.1%	-	50.5%	-	60.5%	-	56.3%	-	51.9%	-	53.5%

※デジタルライセンス収入：オンラインプラットフォームへのコンテンツ提供等による収入 ※収益繰延影響：主に本編発売後における無料ダウンロードコンテンツの提供に起因する収益の繰延と戻入の差額
※増減率は対前年同期比

■ 販売本数ハード別推移

(千本)

	20/9	構成比	21/9	構成比	22/9	構成比	23/9	構成比	24/9	構成比	25/3 計画
PC本数（デジタル）	4,400	32%	5,750	29%	10,050	47%	10,850	48%	10,737	54%	
家庭用ゲーム機等本数（デジタル）	7,000	51%	8,150	41%	9,450	44%	9,150	40%	8,023	40%	
パッケージ本数	2,400	17%	5,900	30%	1,800	8%	2,600	12%	1,264	6%	3,400

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業②）

新作の販売本数は下期偏重の計画
リピートは売上、販売本数ともに前年比で増加

■ 上期 販売本数実績（コンシューマ）

（千本）

	2020/9			2021/9			2022/9			2023/9			2024/9			2025/3計画		
販売タイトル数/ 国・地域数	292 / 209			301 / 207			304 / 213			286 / 227			246 / 220					
販売本数合計	増減率			増減率			増減率			増減率			増減率			増減率		
	13,800	24.3%		19,800	43.5%		21,300	7.6%		22,600	6.1%		20,025	-11.4%		50,000	8.9%	
	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率	構成比		増減率
海外本数	12,000	87.0%	39.5%	16,200	81.8%	35.0%	16,050	75.4%	-0.9%	18,400	81.4%	14.6%	16,932	84.6%	-8.0%	41,500	83.0%	8.9%
国内本数	1,800	13.0%	-28.0%	3,600	18.2%	100.0%	5,250	24.6%	45.8%	4,200	18.6%	-20.0%	3,092	15.4%	-26.4%	8,500	17.0%	9.1%
DL本数	11,400	82.6%	34.9%	13,900	70.2%	21.9%	19,500	91.5%	40.3%	20,000	88.5%	2.6%	18,761	93.7%	-6.2%	46,600	93.2%	12.7%
パッケージ本数	2,400	17.4%	-9.4%	5,900	29.8%	145.8%	1,800	8.5%	-69.5%	2,600	11.5%	44.4%	1,264	6.3%	-51.4%	3,400	6.8%	-25.1%
リピート本数	10,950	79.3%	41.3%	13,200	66.7%	20.5%	16,050	75.4%	21.6%	17,600	77.9%	9.7%	18,950	94.6%	7.7%	37,000	74.0%	1.9%
新作本数	2,850	20.7%	-14.9%	6,600	33.3%	131.6%	5,250	24.6%	-20.5%	5,000	22.1%	-4.8%	1,074	5.4%	-78.5%	13,000	26.0%	35.5%
主要タイトル																		
新作	『バイオハザード RE:3』			『バイオハザード ヴィレッジ』 『モンスターハンターストーリー2 ～破滅の翼～』			『モンスターハンターライズ： サンブレイク』			『ストリートファイター 6』 『ロックマンエグゼアドバンスコレクション Vol.1・Vol.2』			『デッドライジング デラックスリマスター』 『MARVEL vs. CAPCOM ファイティング コレクション：アーケードクラシックス』 『逆転検事1&2 御剣セレクション』 等			『モンスターハンターワイルズ』 『デッドライジング デラックスリマスター』 『MARVEL vs. CAPCOM ファイティング コレクション：アーケードクラシックス』 『逆転検事1&2 御剣セレクション』 等		
リピート	『モンスターハンターワールド： アイスボーン』 『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『モンスターハンター：ワールド』			『モンスターハンターライズ』 『バイオハザード7 レジデント イービル』 『モンスターハンターワールド： アイスボーン』 『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード RE:3』 『モンスターハンター：ワールド』			『モンスターハンターライズ』 『デビル メイ クライ 5』 『バイオハザード RE:2』 『バイオハザード RE:3』 『モンスターハンターワールド： アイスボーン』 『ドラゴンズドグマ：タークアリスン』			『バイオハザード RE:4』 『バイオハザード RE:2』 『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:3』 『モンスターハンターライズ』 『バイオハザード ヴィレッジ』			『モンスターハンター：ワールド』 『モンスターハンターワールド：アイスボーン』 『モンスターハンターライズ』 『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:4』 『ストリートファイター 6』			『バイオハザード』、 『モンスターハンター』、 『ストリートファイター』、 『ドラゴンズドグマ』等、 主力ブランドを中心に リピートの継続拡販		

※ 新作: 今期発売タイトル、リピート: 前期以前の発売タイトル ※ ディストリビューションタイトルを含みます ※ 増減率は対前年同期比

3-1. 事業セグメント別概況（デジタルコンテンツ事業③）

複数新作タイトルの投入に加え
リピートタイトルの長期販売に注力

■ 上期の事業概況（コンシューマ）

- 上期に『デッドライジング デラックスリマスター』など、新作 6 タイトルを発売
- 大型新作タイトル『モンスターハンターワールド』を2025年2月28日発売予定
同作、gamescom 2024で最多受賞の4冠を達成し、注目を集める
リピート作「モンスターハンター」シリーズが好調

• FY24 販売本数上位タイトル

(千本)

タイトル	上期	累計
モンスターハンター：ワールド ^{※1}	1,764	27,089
モンスターハンターワールド：アイスボーン	1,444	14,044
モンスターハンターライズ	1,365	16,099
モンスターハンターライズ：サンブレイク	1,152	8,899
バイオハザード RE:4	832	8,013
ストリートファイター 6	831	4,137
バイオハザード ヴィレッジ	744	10,548
デビル メイ クライ 5 ^{※2}	713	8,757
ドラゴンズドグマ 2	695	3,318
バイオハザード7 レジデント イービル	674	14,069

※ 上記表の記載タイトル販売本数合計に移植版、追加コンテンツ同梱版等の販売本数を含む

※ 1 『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

※ 2 上期販売本数は『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』を含む



新作『デッドライジング デラックスリマスター』

3-2. 事業セグメント別概況（アミューズメント施設事業）

既存店好調ならびに新業態の貢献により
計画を上回る

■ 上期 実績

(億円)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3計画
売上高	40	-35%	56	40%	73	30%	91	25%	109	20%	220
営業利益	-2	-	0	-	6	854%	11	67%	16	48%	21
営業利益率	-	-	1.3%	-	9.2%	-	12.3%	-	15.2%	-	9.5%
既存店売上増減率	60%	-	136%	-	126%	-	110%	-	114%	-	102%

※増減率は対前年同期比

■ アミューズメント施設店舗数

(店)

	21/3	22/3	23/3	24/3	24/9	25/3計画
出店	1	2	5	4	2	7
退店	0	1	2	0	0	0
総店舗数	41	42	45	49	51	56

■ 上期 事業概況

- ・ 「プラサカパソコン小矢部店」（富山県）、4月にオープン
- ・ 「プラサカパソコン池袋店」の「カプセルラボ」等、新区画を5月にオープン
- ・ 猛暑日においてクーリングシェルター機能による集客力向上も寄与



プラサカパソコン 池袋店の新区画
カプセルラボ

3-3. 事業セグメント別概況（アミューズメント機器事業）

人気IPを活用したスマートパチスロの新作を安定投入

■ 上期 実績

(億円)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3計画
売上高	13	450%	16	22%	30	88%	25	-14%	31	22%	127
営業利益	0	-73%	3	2056%	17	344%	17	4%	15	-11%	48
営業利益率	1.4%	-	24.1%	-	56.9%	-	68.6%	-	50.0%	-	37.8%

※増減率は対前年同期比

■ パチスロ機 販売台数

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3計画
新規タイトル数	1	-	1	-	3	-	1	-	2	-	4
販売台数(千台)	3.7	-	8.5	130%	27.7	226%	18.0	-35%	17.0	-6%	41.5

※台数にはレポート販売分を含む ※増減率は対前年同期比

■ 上期 事業概況

- ・ スマスロ新筐体 『ストリートファイターV 挑戦者の道』 5.5千台、
『鬼武者3』 11千台販売



スマスロ『鬼武者3』

3-4. 事業セグメント別概況（その他）

主力コンテンツを活用した事業展開により
IPのブランド力向上を推進

■ 上期 実績

(億円)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3計画
売上高	13	-19%	29	122%	26	-9%	18	-29%	24	30%	53
キャラクター	11	-	22	100%	25	14%	17	-32%	22	29%	47
eスポーツ・映像	1	-	6	500%	1	-83%	1	0%	2	118%	6
営業利益	5	-25%	13	148%	12	-8%	6	-51%	11	95%	16
キャラクター	8	-	15	88%	17	13%	12	-29%	15	25%	31
eスポーツ・映像	-2	-	-1	-	-4	-	-6	-	-3	-	-15
営業利益率	41.7%	-	46.7%	-	47.3%	-	32.5%	-	48.6%	-	30.2%

※FY23第1四半期以降、「映像」の実績を「eスポーツ・映像」に統合しております。過去の実績は同基準で表示を変更しております。

※増減率は対前年同期比

■ 上期 事業概況

- 「モンスターハンター」シリーズ20周年にあわせた各種イベントやコラボレーションを展開
- 「CAPCOM Pro Tour 2024」を6月から世界各地域で開催
- 国内チームリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2024」を8月から開催



ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2024

4-1. (補足) 主要経営指標①

●経営成績

(億円)

	2021/3	増減率	2022/3	増減率	2023/3	増減率	2024/3	増減率	2025/3 計画	増減率	2024/9
売上高	953	16.8%	1,100	15.5%	1,259	14.4%	1,524	21.0%	1,650	8.3%	564
売上総利益	527	28.8%	613	16.3%	738	20.4%	846	14.7%	-	-	333
利益率	55.3%	-	55.7%	-	58.6%	-	55.5%	-	-	-	59.1%
販売管理費	181	0.1%	184	1.4%	230	25.0%	275	19.8%	-	-	126
営業利益	345	51.6%	429	24.0%	508	18.4%	570	12.3%	640	12.1%	207
利益率	36.3%	-	39.0%	-	40.3%	-	37.5%	-	38.8%	-	36.7%
経常利益	348	51.8%	443	27.2%	513	15.9%	594	15.7%	630	6.0%	207
利益率	36.6%	-	40.3%	-	40.8%	-	39.0%	-	38.2%	-	36.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	249	56.3%	325	30.6%	367	12.9%	433	18.1%	460	6.1%	152
利益率	26.1%	-	29.6%	-	29.2%	-	28.5%	-	27.9%	-	27.1%

●セグメント別業績 <事業種別>

(億円)

		2021/3	増減率	2022/3	増減率	2023/3	増減率	2024/3	増減率	2025/3 計画	増減率	2024/9
デジタルコンテンツ	売上高	753	25.6%	875	16.3%	981	12.1%	1,198	22.1%	1,250	4.3%	397
	営業利益	370	53.2%	453	22.6%	535	18.0%	598	11.8%	669	11.8%	206
	利益率	49.1%	-	51.8%	-	54.5%	-	49.9%	-	53.5%	-	51.9%
アミューズメント施設	売上高	98	-18.4%	124	25.7%	156	25.8%	193	23.9%	220	13.7%	109
	営業利益	1	-87.7%	6	337.6%	12	88.2%	18	52.2%	21	12.4%	16
	利益率	1.5%	-	5.3%	-	7.9%	-	9.7%	-	9.5%	-	15.2%
アミューズメント機器	売上高	70	8.5%	57	-18.9%	78	35.7%	90	15.6%	127	40.8%	31
	営業利益	24	15.4%	23	-2.5%	34	46.2%	41	19.9%	48	16.6%	15
	利益率	33.9%	-	40.8%	-	44.0%	-	45.6%	-	37.8%	-	50.0%
その他	売上高	30	0.9%	43	43.4%	43	-0.1%	42	-3.6%	53	26.1%	24
	営業利益	9	81.4%	15	53.7%	14	-5.5%	8	-38.4%	16	81.2%	11
	利益率	32.4%	-	34.7%	-	32.9%	-	21.0%	-	30.2%	-	48.6%

※増減率は対前年同期比

4-1. (補足) 主要経営指標②

● 広告宣伝

(億円)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3 計画
連 結	11	-48.0%	20	79.6%	16	-18.5%	34	102.1%	32	-5.2%	93

● アミューズメント施設店舗数

(店)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3 計画
連 結	40	-	42	-	42	-	47	-	51	-	56

● 設備投資

(億円)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3 計画
連 結	13	4.1%	28	106.0%	18	-36.3%	30	70.6%	14	-53.4%	98

● 減価償却費

(億円)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3 計画
連 結	13	8.1%	17	28.5%	15	-8.3%	19	19.8%	21	12.5%	54

● 従業員数

(人)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3 計画
連 結	3,188	6.2%	3,287	3.1%	3,346	1.8%	3,521	5.2%	3,755	6.6%	3,792
開発者	2,303	7.1%	2,424	5.3%	2,487	2.6%	2,669	7.3%	2,843	6.5%	2,843

● 開発投資額

(億円)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3 計画
開発投資額	124	-0.2%	161	30.0%	168	4.1%	189	12.6%	221	17.1%	535

● 為替レート(期末)

	20/9	増減率	21/9	増減率	22/9	増減率	23/9	増減率	24/9	増減率	25/3 計画
ドル/円	105	-1.9%	111	5.7%	144	29.7%	149	3.5%	142	-4.7%	135
ユーロ/円	124	5.1%	129	4.0%	142	10.1%	158	11.3%	159	0.6%	145

※増減率は対前年同期比

4-2. (補足) 主要IP紹介

コンテンツブランドを数多く所有し、
グローバルで高い人気を誇る

BIOHAZARD™

「バイオハザード」シリーズ
1億6,300万本



『バイオハザード RE:4』
累計販売本数800万本突破

MONSTER HUNTER™

「モンスターハンター」シリーズ
1億500万本



最新作『モンスターハンター-ワイルズ』
2025年2月28日発売予定

STREET FIGHTER™

「ストリートファイター」シリーズ
5,500万本



『ストリートファイター6』
累計販売本数400万本突破

「ロックマン」シリーズ
「デビル メイ クライ」シリーズ
「デッドライジング」シリーズ
「ドラゴンズドグマ」シリーズ

4,200万本
3,200万本
1,700万本
1,200万本

「逆転裁判」シリーズ
「マーベル VS. カプコン」シリーズ
「鬼武者」シリーズ

1,200万本
1,100万本
870万本