日本マーケットトレンドレポート 2019年3月

日本語版

(2019年4月10日 改訂)



レポートでの提供内容ご確認頂くために本編内容を抜粋したSampleです。 全レポート内容をご希望の場合はお問い合わせください。

お問い合わせ: http://corp.spicemart.jp/contact/

cemart



セールスランキング平均順位

4 3月セールスランキング平均順位

リリース予定ゲーム

6 今後の注目タイトル紹介

注目タイトルの事前登録情報

特集

8 特集1 YouTube動画調査

昨今では様々なデバイスで動画を観られるようになり、より身近なものになってきた。

今回はそんな動画というコンテンツにおいて、メディアのなかでもよく利用されていると思われる YouTubeに的を絞り、上位タイトルのチャンネル状況や動画のアップロード状況などを調査した。

84 特集2 装備品調査

装備対象のステータスの補強や新たな能力の習得など、主にゲームバランスの調整を目的として採用される「装備品」。影響を与える要素や入手法などその扱いはさまざまであるため、それらの詳細を調査した。

アプリレポート

109 ▶ 『黒い砂漠 MOBILE』分析

イベントトピックス

- 132 ► 『どうぶつの森 ポケットキャンプ』
 - -イベント関連パック商品の販売などで181位から49位に!
- 136 ▶『アイドリッシュセブン』
 - -ライブ関連のガチャで134位から22位に急上昇!
- 139 ▶ 『黒い砂漠 MOBILE』
 - -希少なドロップ装備が排出されるガチャで8位から4位までアップ!
- 142 ▶ 『バンドリ!ガールズバンドパーティ!』
 - -2周年記念関連施策で83位から1位を獲得!
- 148 ▶『緊急特別ピックアップ 新元号「令和」にちなんだ施策』
 - -2019年4月1日に発表された新元号「令和」に関する施策をいち早く実施していたタイトルを紹介!

月定量レポート

- 151 3月イベント量
- 153 3月のイベント量比較(お知らせ、メンテナンス、アップデート、不具合関連を除く)
- 156 2月と3月のガチャイベント及び期間限定セールイベント数比較
- 158 2月と3月のプッシュ通知量比較
- 160 3月に配信されたプッシュ通知一覧



セールスランキングにおける3月の平均順位

早いもので、2019年もすでに4分の1が過ぎた。2月下旬にリリースされた『黒い砂漠 MOBILE』は好調で、先月の6位から4位に順位を上げた。今月のレポートにはそんな本作のアプリレポートとイベントトピックスの両方を掲載しているため、ぜひお目通しいただければ幸いだ。それ以外で大きな変化はなかったが、『グランブルーファンタジー』『戦国炎舞-KIZNA-』『マフィア・シティ-極道風雲』の3タイトルが10位外から再びランクインした。

	アイコン	日本名	英語名/ ピンイン	カテゴリー	パブリッシャー	概要
1	Fale Grands	Fate/Grand Order	Fate/ Grand Order	FateRPG	Aniplex Inc.	オリジナル ストーリーに 沿って進むFateRPG
2		荒野行動 -Knives Out-	Knives Out	スマホ版 バトル ロワイヤル	NetEase Games	総勢100人が入り乱れ て戦ラバトル ロワイヤル式ゲーム
3		モンスターストライク	Monster Strike	ひっぱり ハンティング RPG	mixi, Inc	モンスターを 飛ばして 敵に攻撃するRPG
4	黑、砂漠	黒い砂漠MOBILE	Kuroi Sabaku MOBILE	MMORPG	Pearl Abyss Corp.	人気PCオンライン ゲームのスマート フォン版
5		パズル&ドラゴンズ	Puzzle & Dragons	パズルRPG	GungHo ONLINE Entertainment, Inc.	パズル×RPG
6	0	Pokémon GO	Pokémon GO	位置情報 ゲーム	Niantic,Inc.	実際に移動しながら ポケモンを探して ゲットする位置情報 ゲーム
7	KONAMI	プロ野球スピリッツA	Proyakyu SpiritsA	スポーツ	KonamiDigital Entertainment	自身のチームを 強化し、勝利を 積み重ねて日本一を 目指す野球ゲーム
8		戦国炎舞-KIZNA-	Sengoku Enbu -KIZNA-	戦国×本格 リアルタイム バトルゲーム	Sumzap Inc.	戦国武将のカードで プレイヤー同士の リアルタイム バトルゲーム
9	Maria	グランブルー ファンタジー	Granblue Fantasy	王道スマホ RPG	Cygames,Inc	多彩なキャラクター と本格的なシナリオ が特徴のRPG
10	MAFI CITY	マフィア・シティ -極道風雲	Mafia City	ストラテジー	YOTTA GAMES LIMITED	自分だけの組織を 作り上げ、マフィア の頂点を目指す ストラテジーゲーム

OCTOPATH TRAVELER タイトルOCTOPATH TRAVELER 大陸の覇者パブリッシャースクウェア・エニックスリリース予定時期2019年

ジャンル RPG

スクウェア・エニックスから配信予定のRPG。本作はNintendo Switchで発売され、すでに販売本数150万本を突破している家庭用ゲーム「OCTOPATH TRAVELER」の後継作にあたるタイトルである。

物語の舞台は「OCTOPATH TRAVELER」で主人公らが冒険した「オルステラ大陸」であり、時系列的には"数年前"になっているとのこと。また、ゲームの根幹は家庭用版同様にシングルプレイとなっているようだ。

そんな本作のウリの一つが、ドット絵に3DCGの 画面効果を加えたHD2Dの独特なグラフィックだ。

これにより昔なつかしいRPGのような雰囲気を醸し出しつつも、ゲームシステムは斬新であり、往年のRPGファンからの人気も高い。

このゲームがスマートフォン向けにどうカスタマイズされて世に出るのか、今から楽しみだ。



▲戦闘にはなんと最大8人が同時に参加可能。一般的な RPGと比較すると大体2倍程度の人数だろうか。



タイトル パブリッシャー リリース予定時期 ジャンル

リリース予定時期 不明 **ジャンル** サバイバルゲーム

ライフアフター

NetEase

NetEaseから配信予定のサバイバルゲーム。「未知のウイルスによって終末へと向かう世界」が舞台となっており、プレイヤーはその中を生き抜く「サバイバー」の1人となって行動する。

サバイバルゲームというだけあって当然敵の存在 もあり、ウイルスの感染者、野獣、変異体など様々 な個体がサバイバーたちを襲う。

また、本作の遊びは敵を倒すだけではない。集めた素材でシェルターを作成したり、採取や狩りで生活に必要な物資を集めたりする必要があるのだ。

そんな「サバイバルゲーム」の名にふさわしい本作は、他のサバイバーと協力することも可能。むしろ、協力こそが窮地を乗り切るために必要不可欠な手段とも言えよう。

ところでNetEaseのゲームといえば『Knives Out (荒野行動)』や『Identity V(第5人格)』など若い世代を中心に独自のコミュニティが広がっているイメージがあるが、本作もその流れを追う1本になりそうな気がしてならない。



▲敵と戦っている場面。見たこともないクリーチャーのような姿をしており、敵に関して言えば若干ファンタジー的な要素も含んでいると言えるかもしれない。

	ジャンル	販売元	登録 開始	配信 予定	段階	人数	段階設計の内訳 【太字】は報酬	その他 キャンペー	
OCTOPATH TRAVELER		スクウェア・			1	100,000人	抽選で8名にニンテンドースイッチ&オクトパストラベラーセット		
大陸の覇者	RPG	エニックス	3/8	2019年	2	200,000人	【西木康智氏による楽曲公開①】 ※:記載はなかったが、以降の段階も追加されると思われる		
					1	10,000人	探索メダル×777		
			1		2	50,000人	ガチャメモリー、抽選で50名にリアルカード24枚セット		
ム女神楽 〜ザンビへの 観歌(レクイエム)〜	RPG	gumi	3/12	2019年	3	100,000人	神楽石×3,000(10連ガチャ1回分)、抽選で50名にリアルカード×24	0	
		\ /			4	150,000人	在りし日の抵抗(ゲーム内カード)、抽選で100名にリアルカード24枚		
					5	200,000人	覚醒メモリア×9、抽選で100名にリアルカード×24		
		15			1	30,000人	ゲコ太石×900 (ガチャ3回分)		
					2	50,000人	ゲコ太石×1200 (ガチャ4回分)		
:ある魔術の禁書目録]想収束	RPG	スクウェア・ エニックス	3/18	2019年	3	100,000人	ゲコ太石×1500 (ガチャ5回分)		
			`\		4	150,000人	ゲコ太石×2100 (ガチャ7回分)		
			1		5	200,000人	ゲコ太石×3000 (ガチャ10回分)		
	1				1	50,000人	新幣×2000		
					2	150000人	包带×5		
イフアフター	サバイバル ゲーム	NetEase	3/20	不明	3	200,000人	スキルポイント×500	\	
	J - Z		, ==		4	250,000人	アドレナリン×2		
					5	300,000人	抽選で30名にAmazonギフト券(金額記載なし)		
isorder	シュー ティング	NetEase	3/20	2019年	_	X-	なし		
. 0					1	10,000人	パーツ×1000	65	
			3/22	2019年	2	30000人	鋼材×1000、合金×1000		
'ッシュアームズ V燼戦線-	シミュレー ションRPG	シドニア			3	50,000人	結晶石×200		
へ / 加工・ル・ル・・	2321110			/	4	70,000人	集状×5		
				/	5	100,000人	中駆逐戦車 SU-85	<u> </u>	
	0.				1	10,000人	単ガチャ券		
					2	20,000人	単ガチャ券×3		
		Wright Flyer			3	30,000人	単ガチャ券×5		
FTERLOST - 消滅都市	都市 RPG	肖滅都市 RPG	PG Studios	3/24	未定	4	50,000人	単ガチャ券×7	
					5	70,000人	単ガチャ券×10		
					6	100,000人	★5確定ガチャ券、単ガチャ券×10		
					1	30,000人	ガチャチケット		
の祓魔師 DAMNED	RPG	アニプレックス	3/25	2019年	2	50,000人	ガチャチケット×3	1 0	
HORD					3	100,000人	ガチャチケット×5	1 -	
	./				1	10,000人	ガチャ1回分のダイヤ		
	1				2	30,000人	ガチャ3回分のダイヤ		
プヴァベル 〜女神に召喚	アクション	アソビモ	3/25	2019年	3	50,000人	ガチャ6回分のダイヤ		
れたら英雄だった件〜	RPG	776	-,	4月下旬	4	77,777人	???		
					5	100,000人	???	1	
					1	10,000人	星石×150(ガチャ1回分)		
					2	30,000人	星石×150 (ガチャ1回分)		
LACK STELLA	RPG	フジゲームス	4/4	2019年	3	50,000人	星石×300 (ガチャ2回分)	-	
ブラックステラ-	IN G	777 41	7,7	春	4	70,000人	星石×400 (ガチャ2回分)	-	
					7	70,000			



特集1 YouTube動画調査

昨今では様々なデバイスで動画を観られるようになり、より身近なものになってきた。今回はそんな動画というコンテンツにおいて、メディアのなかでもよく利用されていると思われるYouTubeに的を絞り、上位タイトルのチャンネル状況や動画のアップロード状況などを調査した。

目次

- 1. 本特集の概要
 - i. はじめに (P.9)
 - ii. 調査概要 (P.9)
 - iii. 調査対象タイトル (P.10)
- 2. 全体調査データ
 - i. 調査タイトルのチャンネル概況 (P.12)
 - ii. 登録者数・再生回数・アップ本数ランキング (P.16)
 - iii. 初めてアップロードされた動画 (P.17)
 - iv. チャンネル別再生回数の多い動画トップ3 (P.19)
 - v. 出演者データ (P.21)
- 3. 絞り込み調査データ
 - i. 直近3ヶ月でアップされた動画 (P.29)
- 4. 付録
- i. 付録用目次 (P.33)
- ii. 初めてアップロードされた動画一覧 (P.34)
- iii. チャンネル別再生回数の多い動画トップ3一覧 (P.37)
- iv. 直近3ヶ月でアップされた動画一覧 (P.46)
- v. 出演者一覧 (P.74)



YouTube動画調査

1. 本特集の概要

i. はじめに

筆者のイメージではいわゆる「プロモーション」 といえば基本的にはTVCMや街頭広告が主流と思われるが、昨今では各種メディアで流れる動画も重要な要素の1つだ。

その動画をアップロード(本特集では、以下「アップ」と表記)するメディアにも様々なものが存在するが、なかでもYouTubeは世界中で利用されており、メディアのなかでもトップクラスの利用者がいるものと思われる。

そこで今回の特集では、上位のスマートフォン ゲームにおけるYouTube関連のデータを収集し、そ の概況をまとめた。

主に、他社の人気動画や再生数などの定量データ を把握するための資料としてご利用いただければ幸 いである。

▲昨年6周年を迎えた『にゃんこ大戦争』。本作はかつてはポノスの公式チャンネルでまれに生放送などを実施していたが、2019年に入ってからは本作専用のチャンネルを設け、情報発信系の動画をアップするようになった。サービス期間が長期化しているため、動画配信によって既存ユーザーのロイヤルティを向上・維持させる目的があるのかもしれない。

ii.調査概要

今回は2019年2月のApp Store平均セールスランキングトップ100のタイトルを対象に調査を行った。

主な調査項目は、「公式チャンネルの概況(詳細は下表を参照)」「当該チャンネルで初めてアップされた動画」「当該チャンネルで再生数の多い動画トップ3」など。

さらに、それとは別に、"各タイトルでどんな動画がアップされているのか"を調べるため、直近3ヶ月(2018年12月~2019年2月)までにアップされた動画のデータも作成した。

ただし、直近3ヶ月の動画調査に関しては調査時間の関係で対象タイトルを30タイトルに絞っている。この30タイトルは、原則として1ヶ月に数回程度は動画をアップしているタイトルとした。

なお、動画の内容については全てを細かく確認することが難しかったため、シークバーでざっと全体に目を通したうえで、種別フラグにて分類している。

また、調査項目のうち、「アップ日」に関しては動画の概要欄にある日付を記載した(一部の動画についてはYouTubeの仕様か、実際のアップ日と1日前後していると思われる動画が複数見受けられた)。

最後に、本特集における使用データは全て2019 年3月中旬~下旬にかけて調査したものである。

●本特集の調査概要

調査対象	2019年2月のApp Store平均セールスランキングトップ100
使用データ	2019年3月中旬~下旬時点のもの
調査内容	【100タイトルを対象に調査】 ・公式チャンネルの概況 (チャンネルの有無や種別、動画の総再生回数、チャンネルの登録者数、動画アップ総数、年間動画アップ本数) ・当該チャンネルで初めてアップされた動画 ・当該チャンネルで再生数の多い動画トップ3 【30タイトルを対象に調査】 ・直近3ヶ月(2018年12月~2019年2月)にアップされた動画(動画の内容はフラグ付けで対応)

画像出典:YouTube

YouTube動画調査

1. 本特集の概要

iii. 調査対象タイトル

今回の調査対象は、下表の100タイトル(2ページに分けて掲載)。

●調査対象タイトル(五十音順)

順位	タイトル	リリース日	パブリッシャー
48	Identity V	2018/7/4	NetEase Games
79	アイドリッシュセブン	2015/8/20	BANDAI NAMCO Online Inc.
32	アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ	2015/9/10	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
51	アイドルマスター ミリオンライブ! シアターデイズ	2017/6/28	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
53	アズールレーン	2017/9/13	Yostar, Inc.
90	アナザーエデン 時空を超える猫	2017/4/11	Wright Flyer Studios, Inc.
87	アリス・ギア・アイギス	2018/1/22	COLOPL, Inc.
43	あんさんぶるスターズ!	2015/5/1	Happy Elements K.K
72	ウイニングイレブンカードコレクション	2017/10/30	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
10	Winning Eleven 2019	2017/5/24	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
41	A3!	2017/1/27	LIBER ENTERTAINMENT INC.
46	王に俺はなる - テッペンを目指せ	2018/5/7	CHUANG COOL ENTERTAINMENT
96	OVERHIT -オーバーヒット-	2018/5/28	NEXON Korea Corporation
47	ガーデンスケイブ	2016/8/25	Playrix Games
36	逆転オセロニア	2016/2/4	DeNA Co., Ltd.
63	キャプテン翼 ~たたかえドリームチーム~	2017/6/13	KLab Inc.
50	キングスレイド	2018/3/22	Vespa Inc.
93	キングダム セブンフラッグス	2016/10/24	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
85	KINGDOM HEARTS Union x	2015/9/3	SQUARE ENIX Co., Ltd.
61	クイズRPG魔法使いと黒猫のウィズ	2013/4/22	COLOPL, Inc.
98	クラッシュ オブ キングス	2014/12/30	ELEX Wireless
77	クラッシュ・ロワイヤル	2016/3/2	Supercell
56	グランドサマナーズ	2016/12/1	GOOD SMILE COMPANY, INC.
22			
	グランブルーファンタジー BLATING MODILE	2014/5/1	Cygames, Inc.
6	黒い砂漠 MOBILE	2019/2/26	Pearl Abyss Corp.
84	剣と魔法のログレスいにしえの女神	2013/12/18	Marvelous Inc.
57	荒野のコトブキ飛行隊 大空のテイクオフガールズ!	2019/2/13	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
33	#コンパス 【戦闘摂理解析システム】	2016/12/16	NHN PLAYART CORP.
89	THE KING OF FIGHTERS ALLSTAR	2018/7/26	Netmarble Corporation
60	THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	2016/7/8	OURPALM INC.
28	サマナーズウォー: Sky Arena	2014/6/12	Com2uS Corp.
82	サモンズボード	2014/2/16	GungHo Online Entertainment, Inc.
70	三国覇王戦記〜乱世の系譜〜	2018/3/27	Six Waves Inc.
100	実況パワフルサッカー	2016/12/7	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
15	実況パワフルプロ野球	2014/12/22	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
25	SINoALICE ーシノアリスー	2017/6/6	Pokelabo, Inc.
27	シャドウバース	2016/6/17	Cygames, Inc.
35	城とドラゴン	2015/2/4	Asobism
39	白猫プロジェクト	2014/7/25	COLOPL, Inc.
29	新三國志:育成型戦略シミュレーションゲーム	2018/7/27	HK HERO ENTERTAINMENT CO.
94	真・三國無双斬	2018/9/19	NEXON Co., Ltd.
81	新テニスの王子様 RisingBeat	2017/11/28	Akatsuki Inc.
97	スーパーガンダムロワイヤル	2015/10/15	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
64	戦艦帝国-228艘の実在戦艦を集めろ	2015/2/22	CoolFactory Co.,Ltd.
13	戦国炎舞 -KIZNA-	2013/4/15	Sumzap Inc.
92	ソードアート・オンライン メモリー・デフラグ	2016/8/29	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
49	DarkAvenger X - ダークアベンジャー クロス	2019/2/13	NEXON Company
76	大三国志	2017/7/31	WINKING DIGITAL ENTERTAINMENT LIMITED
75	誰ガ為のアルケミスト	2016/1/28	gumi Inc.
42	ディシディアファイナルファンタジー オペラオムニア	2017/1/31	SQUARE ENIX Co., Ltd.

YouTube動画調査

1. 本特集の概要

iii. 調査対象タイトル

●調査対象タイトル(五十音順)のつづき

順位	タイトル	リリース日	パブリッシャー
99	テイルズ オブ ザ レイズ	2017/2/28	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
74	Toon Blast	2017/1/20	Peak Games
91	刀剣乱舞-ONLINE- Pocket	2016/3/1	DMM.com
71	どうぶつの森 ポケットキャンプ	2017/11/21	Nintendo Co., Ltd.
88	ドラガリアロスト	2018/9/26	Nintendo Co., Ltd.
58	ドラゴンエッグ	2015/8/24	Rudel inc.
40	ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト	2014/1/23	SQUARE ENIX Co., Ltd.
1 /	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	2015/2/18	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
38	ドラゴンボール レジェンズ	2018/5/31	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
5	Knives Out	2017/11/14	NetEase Games
37	にゃんこ大戦争	2012/11/15	PONOS
86	NEWSに恋して	2018/3/27	GREE, Inc.
80	[乃木坂46公式]乃木恋〜坂道の下で、あの日僕は恋をした〜	2016/4/11	ALLFUZ,K.K.
69	乃木坂46リズムフェスティバル	2017/11/21	ALLFUZ, K.K.
4	パズル&ドラゴンズ	2012/2/20	GungHo Online Entertainment, Inc.
18	パンドリ! ガールズパンドパーティ!	2017/3/15	Craft Egg, Inc.
24	PUBG MOBILE	2018/5/15	PUBG CORPORATION
44	ファイアーエムブレム ヒーローズ	2017/2/2	Nintendo Co., Ltd.
21	ファイナルファンタジー15:新たなる王国	2017/6/28	Epic Action LLC
67	FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	2015/10/21	SQUARE ENIX Co., Ltd.
62	FINAL FANTASY Record Keeper	2014/9/25	DeNA Co., Ltd.
2	Fate/Grand Order	2015/8/12	Aniplex Inc.
78	フォートナイト	2018/3/15	Epic Games
65	ポよぶよ!!クエスト	2013/4/23	SEGA CORPORATION
30	ブリンセスコネクト! Re:Dive	2018/2/14	Cygames, Inc.
23	プロスタ	2018/12/12	Supercell
8	プロ野球スピリッツ A	2015/10/21	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
16	放置少女~百花繚乱の萌姫たち~	2017/3/23	Mamiko Nakao
34	ホームスケイプ	2017/9/19	Playrix Games
73	ぼくとドラゴン【仲間とわいわいリアルタイムバトル】	2015/3/12	studioking inc.
7	Pokémon GO	2016/7/22	Niantic, Inc.
31	星のドラゴンクエスト	2015/10/15	SQUARE ENIX Co., Ltd.
68	マギアレコード魔法少女まどかマギカ外伝	2017/8/21	Aniplex Inc.
12	MASS FOR THE DEAD	2019/2/21	Exys Inc.
52	Matchington Mansion : マッチ3	2017/10/11	Firecraft Studios Ltd.
11	マフィア・シティー極道風雲	2018/4/27	YOTTA GAMES LIMITED
3	モンスターストライク	2013/9/27	mixi, Inc
19	遊戯王 デュエルリンクス	2016/11/17	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
20	短いなこ フェエル・グラック 妖怪ウォッチ ぶにぶに	2015/10/28	Level-5 Inc.
9	LINE: ディズニーツムツム	2013/10/28	LINE Corporation
54	LINE (TJU2		LINE Corporation
14	LINE ポコポコ	2015/4/24	LINE Corporation
55	LINE POP2	2014/9/3	
83	ラブライブ!スクールアイドルフェスティバル	2013/4/15	LINE Corporation KLab Inc.
26	リネージュ2 レボリューション	2017/8/22	Netmarble Games Corp.
66	ロードモバイル	2016/5/24	IGG.COM
17	ロマンシングサガリ・ユニバース	2018/12/5	SQUARE ENIX Co., Ltd.
95	ワールドサッカーコレクションS	2013/12/6	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
45	ONE PIECE サウザンドストーム	016/4/2	BANDAT NA ICO Ent I tale cent inc

特集2 装備品調査

装備対象のステータスの補強や新たな能力の習得など、主にゲームバランスの調整を目的として採用される「装備品」。影響を与える要素や入手法などその扱いはさまざまであるため、それらの詳細を調査した。

目次

- 1. 本特集の概要
 - i.はじめに (P.85)
 - ii. 調査概要 (P.85)
 - iii. 調査タイトル (P.86)
 - iv. メインデッキとサブデッキのマネタイズ施策による入手の可否 (P.87)
- 2. 調査内容
 - i. 装備品の定義 (P.88)
 - ii. 入手方法 (P.90)
 - iii. 装備枠数と拡張の有無 (P.92)
 - iv. 装備品が影響する要素 (P.94)
 - v. 装備条件の設定 (P.97)
 - vi. 装備品の強化 (P.98)
- 3. ピックアップ
 - i.独自性の強い装備品紹介 (P.100)
- 4. 付録
- i.調査内容一覧 (P.103)



1. 本特集の概要

i. はじめに

装備品には大きく、装備品自体をメイン商材とするものと、キャラクターなどをメイン商材とし、そこへサブ的な扱いとして装備させる装備品の2種類に分類できるかと思われる。

本特集では、後者のサブ的な扱いで装備させる枠のことを「サブデッキ」と呼び、これについて調査を行った。

これらは主に装備することで対象(大抵はユニット)を強化することを目的として採用され

ることが多く、単純に対象のステータスを強化するだけではなく、スキルやアビリティなどを習得したり、属性や状態異常要素の付与やそれらの耐性を得られるなど、その影響は多岐に渡る。

そんなサブ的装備品の仕様に注目し、詳細を探るべく調査を行った。

新規タイトルの企画や既存タイトルのアップ デートなど、同要素に関する企画立案などの際に お役立ていただきたい。

ii.調査概要

本特集では、2019年2月のApp Store平均 セールスランキングトップ100から25タイトル を選定して調査を行った。

なお、本調査は主に「装備品」をメイン商材 としない、いわゆる「サブデッキ扱い」のもの (キャラクターなどのメイン商材へ、サブ的に 装備するもの)を調査対象としている。 そのため、『黒い砂漠 MOBILE』や『リネージュ2 レボリューション』といった、装備品をメインデッキとするタイトルは調査の対象外としているため、あらかじめご了承をいただきたい。

調査対象	2019年2月のApp store平均セールスランキングトップ100から25タイトルを選定し、 各タイトルが起用している装備品(特殊な性能を持たないアバターを除く)
調査内容	調査タイトルにおける装備品に関する以下の仕様 ・入手方法 ・装備枠と装備枠の拡張の有無 ・装備品が影響する要素 ・装備条件 ・装備品の強化

装備品調査

1. 概要

iii. 調査タイトル

本特集の調査対象は、下の表にまとめた25タイトルとなる。

●調査対象タイトル

2月順位	タイトル	リリース日	パブリッシャー	ジャンル
3	Fate/Grand Order	2015/8/12	Aniplex Inc.	RPG
4	パズル&ドラゴンズ	2012/2/20	GungHo Online Entertainment, Inc.	パズル(RPG)
11	MASS FOR THE DEAD	2019/2/21	Exys Inc.	RPG
13	戦国炎舞 -KIZNA-	2013/4/15	Sumzap Inc.	RPG(ギルド)
15	実況パワフルプロ野球	2014/12/22	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.	アクション(スポーツ)
17	ロマンシング サガ リ・ユニバース	2018/12/5	SQUARE ENIX Co., Ltd.	RPG
21	グランブルーファンタジー	2014/5/1	Cygames, Inc.	RPG
25	SINoALICE ーシノアリスー	2017/6/6	Pokelabo, Inc.	RPG(ギルド)
28	サマナーズウォー: Sky Arena	2014/6/12	Com2uS Corp.	RPG(ギルド)
29	新三國志:育成型戦略シミュレーションゲーム	2018/7/27	HK HERO ENTERTAINMENT CO.	ストラテジー
30	プリンセスコネクト!Re:Dive	2018/2/14	Cygames, Inc.	RPG
35	城とドラゴン	2015/2/4	Asobism	シミュレーション (RPG)
38	ドラゴンボール レジェンズ	2018/5/31	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.	アクション(RPG)
39	白猫プロジェクト	2014/7/25	COLOPL, Inc.	アクション(RPG)
40	ディシディアファイナルファンタジー オペラオムニア	2017/1/31	SQUARE ENIX Co., Ltd.	RPG
43	ファイアーエムブレム ヒーローズ	2017/2/2	Nintendo Co., Ltd.	シミュレーション (RPG)
44	ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト	2014/1/23	SQUARE ENIX Co., Ltd.	RPG
50	キングスレイド	2018/3/22	Vespa Inc.	RPG
56	グランドサマナーズ	2016/12/1	GOOD SMILE COMPANY, INC.	RPG
57	荒野のコトブキ飛行隊 大空のテイクオフガールズ!	2019/2/13	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.	RPG(アドベンチャー)
58	THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	2016/7/8	OURPALM INC.	RPG
61	クイズRPG魔法使いと黒猫のウィズ	2013/4/22	COLOPL, Inc.	RPG
68	マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝	2017/8/21	Aniplex Inc.	RPG
75	誰ガ為のアルケミスト	2016/1/28	gumi Inc.	シミュレーション(RPG)
81	サモンズボード	2014/2/16	GungHo Online Entertainment, Inc.	シミュレーション(RPG)



1. 概要

iv. メインデッキとサブデッキのマネタイズ施策による入手の可否

ここでは、今回調査を行った25タイトルに おいて、装備対象となるユニットを「メイン デッキ」、それらに装備させる装備品を「サブ デッキ」として、それぞれのマネタイズ(ガ チャなどによる入手の可否)をまとめている。

なお、スパイスマートでは、この「メイン デッキ」と「サブデッキ」の区分けは、マネタ イズの主目的がどちらかで判断すべきと考えた (性能やイラスト面などの要素面から)。

ただ、『グランブルーファンタジー』や 『SINoALICE ーシノアリスー』など、一部の タイトルにおいてメインデッキかサブデッキか の識別が微妙なものもあったため(これらの夕 イトルではガチャの排出物が「装備品」だが、 装備品を得る際にユニットも得られ、メインと サブの判断が難しかった)、本特集では一律で 「ユニット」をメインデッキとして扱った。

●調査タイトルにおけるメインデッキる	ヒサブデッキ	のマネタイズ	による入手の可否			
		タイズ		マネタイズ		
タイトル	メインデッキ (ユニット)	サブデッキ (装備品)	タイトル	メインデッキ (ユニット)	サブデッキ (装備品)	
Fate/Grand Order	0	0	白猫プロジェクト	0	0	
パズル&ドラゴンズ	0	0	ディシディアファイナルファンタジー オペラオムニア	○ ※5	0	
MASS FOR THE DEAD	0	0	ファイアーエムブレム ヒーローズ	0	○ ※6	
戦国炎舞 -KIZNA-	○ ※1	○ ※2	ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト	0	-	
実況パワフルプロ野球	0	_	キングスレイド	0	0	
ロマンシング サガ リ・ユニバース	0	_	グランドサマナーズ	0	0	
グランブルーファンタジー	○ ※3	0	荒野のコトブキ飛行隊 大空のテイクオフガールズ!	0		
SINoALICE ーシノアリスー	○ ※3	0	THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	0	0	
サマナーズウォー: Sky Arena	0	O %4	クイズRPG魔法使いと黒猫のウィズ	0		
新三國志:育成型戦略シミュレーションゲーム	0	-/	マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝	0	0	
プリンセスコネクト!Re:Dive	0	- /	誰ガ為のアルケミスト	0	0	
城とドラゴン	0		サモンズボード	0	○ ※7	
ドラゴンボール レジェンズ	0	/ _		- 3		

^{※1:}ユニットをガチャで入手できるが、装備品を装備させることはできない

^{※2:}厳密にはユニットを編成するデッキへの装備要素である「本隊長」へ装備可能

^{※3:}ユニット単体をガチャ等で入手できないが、装備品の入手と同時に未入手のユニットを入手可能

^{※4:}課金パックで購入可能

^{※5:}メインストーリーを進行することでも入手できるが、高レアリティ(★5)の武具が排出される際にそれを装備可能なユニットを未入手の場合、対象ユニットも入手可能

^{※6:}ガチャで入手したユニットを育成し、その過程で獲得したポイントを消費することで固有の「スキル装備」を得られる ※7:ガチャ等でユニットを入手した際、一定の確率で装備品である「ソウル」を得られる

2. 調查内容

i. 装備品の定義

a. 概要

最初に、本特集における「装備対象」と「装 備品」の定義について説明しておきたい。

また、本特集では「装備対象となる何か」に 対して「装備」するものはすべて(武器や防具 だけではなく、スキルや応援ユニットなども含 む)「装備品」として扱ったことを補足してお **<**。

b. 装備対象となる何か

まず「装備対象となる何か」だが、これに関 ●表①: 「装備対象となる何か」の種類と採用タイトル数(重複含む) しては表①の3種類の要素に分類した。

1つ目は「ユニット(キャラクター・カード などの総称) | 、2つ目は「デッキそのもの」、 3つ目は「プレイヤー自身(正確にはプレイ ヤー自身の分身となる存在)」である。

「ユニット」に関しては調査対象のほぼすべ てとなる24タイトルが装備対象として採用して いたことから、やはり装備品を装備する対象と しては「ユニット」が一般的であることは言う までもない。

一方「デッキそのもの」と「プレイヤー自 身」については、それぞれ2~3タイトルしか採 用しておらず、ゲームの一要素としてはマイ ナーな部類に入ると思われる。

なお、具体的なタイトルや仕様については表 ②に記したので、そちらを参照してほしい。

種類	採用タイトル数
ユニット	24
デッキそのもの	3
プレイヤー自身 (正確にはプレイヤー自身の分身となる存在)	2

●表②:ユニット以外の装備対象と装備品の効果

タイトル	装備対象	装備品の効果
パズル& ドラゴンズ	デッキそのもの	ユニットを編成する「デッキ」に「覚醒バッジ」を装備 することで、チーム全体をサポートする効果を発動できる
クイズRPG魔法使いと 黒猫のウィズ	デッキそのもの	ユニットを編成する「デッキ」に「精霊大結晶」を装備 すると、特定の条件を満たすことで発動するスキルの効果 を得られる
戦国炎舞 -KIZNA-	デッキそのもの	ユニットを編成する「デッキ」に「武将本隊長」と「智将 本隊長」を装備することで、デッキ自体を強化できる
取国灭舜 -KIZNA-	プレイヤー自身	プレイヤーの分身に当たる存在に装備することで、 メインコンテンツである「合戦」と「決闘」を優位に 進めやすくなる効果を得られる
Fate/Grand Order	プレイヤー自身 (マスター)	プレイヤーの分身にあたる「マスター」に「魔術礼装」を装備することで、戦闘中のユニットをサポートするスキルを発動できる



▲『Fate/Grand Order』ではユニットをサポートするスキル の習得だけではなく、装備品である「魔術礼装」ごとに装備 対象である「マスター」のイラストが変化していた。



▲今回の調査対象ではないが、『マフィア・シティ-極道風 雲』の装備品は、プレイヤーの分身となるキャラクターに装 備させることで、街を守る暴走族など(プレイヤーは操作不 可)のステータスを強化する効果を持っていた。

i. 装備品の定義

c. 装備品

次に、装備対象に装備する「装備品」について。こちらは、大きく分けて下表の5種類に分類した。

このなかで、「スキル・技」は一般的に考えた場合に、いわゆる「装備品」の括りには入らない要素だと思われる。

しかし、タイトルによってはスキルや技を「装備」することではじめて使えるようになったり、パラメータがアップするなどの効果が発揮される場合があるため、今回は特別に「装備品」という扱いにした次第だ。

●装備品の種類

種類	説明
武具	武器・防具の総称。タイトルによっては武器と防具が分かれておらず、「装備品」のように一括りになっていた場合が あったため、このカテゴリを設けている
武器	主に対象を攻撃するために使用する装備品(剣・斧・槍など)
防具	主に身を守るために着用する装備品(兜・鎧・小手など)
	スキルや技そのもの(ただし、「装備」するものに限る)。 なお、今回は装備後に使用することで効果を得られるものを「アクティブスキル」、装備するだけで効果を得られるものを 「パッシブスキル」とした
その他	タイトルごとに存在する様々な装備品(アクセサリー、メモリアなど。モンスター自体を装備できるタイトルも存在する)



▲『ファイアーエムブレム ヒーローズ』では装備画面において「スキル装備」と表記され、明確に「スキル」そのものが装備品として扱われていた。

画像出典: 『ファイアーエムブレム ヒーローズ』ゲーム画像

ii. 入手方法

次に、装備品の入手方法についての調査結果をまとめる。

a. マネタイズによる入手(ガチャ)

まず、装備品の入手方法としてガチャを採用していたものは下表の15タイトルがあり、各タイトルのガチャの排出物や、その仕様(キャラと装備品のガチャが別かどうか)を整理した。

ガチャの仕様についてはタイトルごとのゲームデザインによって大きく変わるが、ユーザーの視点からすれば、やはり狙ったものがピンポイントで当たる確率を考慮すると、ガチャはキャラと装備品で別になっていることが望ましいことは言うまでもないだろう。

ちなみに、『グランブルーファンタジー』 『SINoALICE -シノアリス-』『ディシディア ファイナルファンタジー オペラオムニア』の3 タイトルでは、装備品の排出と同時に対応する キャラクターが解放される(入手できる)とい う仕様も見られた。



▲『ファイアーエムブレム ヒーローズ』の装備品である「スキル」は単体ではガチャから排出されず、スキルを所持するユニットが排出される仕組み。そんな本作のバナーでは、上の写真のようにキャラではなくスキルの方が訴求されていることもあるようだ。同様に『サモンズボード』でも装備品(「ソウル」)を有するユニットが、ガチャの排出対象だった。

●装備品の入手方法としてガチャを採用していたタイトルとその構造

• Syman of the control of the contro		チャの排出			ガチャの仕様		
タイトル	装備品	キャラ	その他	そもそもキャラガチャがない (装備品のガチャのみである)	装備品とキャラのガチャが別	装備品とキャラのガチャが別ではない (同一のガチャから排出)	特定の装備排出時にキャラが解放される
Fate/Grand Order	0	0			<i>j</i> '	0	
パズル&ドラゴンズ	O %1	O %1				○ ※1	
MASS FOR THE DEAD	0	0				0	
戦国炎舞 -KIZNA-	0 **2	○ ※3		X	0		
グランブルーファンタジー	0			0			0
SINoALICE ーシノアリスー	0			0			0
白猫プロジェクト	0	0			0	4	
ディシディアファイナルファンタジー オペラオムニア	0			0			0
ファイアーエムブレム ヒーローズ	0 **4	0				○ ※4	
キングスレイド	0			0			<u> </u>
グランドサマナーズ	0	0			0		
THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	0	0	○ ※5		○ ※5		
マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝	0	0				0	
誰ガ為のアルケミスト	0	0			0		<u> </u>
サモンズボード	0 %6	0				○ ※6	
合計				4	5	6	

- ※1:厳密には装備品が排出されるわけではないが、本作はモンスターをモンスターに装備できるためこの扱いとしている
- ※2:厳密にはユニットを編成するデッキへの装備要素である「本際長」へ装備可能 ※3:ユニットをガチャで入手できるが、装備品を装備させることはできない
- ※4:ガチャで入手したユニットを育成し、その過程で獲得したポイントを消費することで固有の「スキル装備」を得られる
- ※5:強化素材などの消費アイテムが排出対象に含まれる
- ※6:ガチャ等でユニットを入手した際、一定の確率で装備品である「ソウル」を得られる

ii. 入手方法

b. マネタイズによる入手 (ガチャを除く)

続いて、ガチャ以外のマネタイズ施策による 入方法を調査したところ、表①の3件を確認で きた。

入手方法自体は「有料アイテムでの購入」と「パック商品の購入」のオーソドックスな2パターンで、いずれも購入数に制限がかけられていた。

購入可能な装備品はどれも最高水準というわけではなく、上昇するステータス値は比較的低いものとなっている。

そのため、高性能な装備品を入手するまでの つなぎや、強化素材として利用するユーザーが 多いと思われる。



▲赤枠部分の装備品は有償アイテムでのみ購入でき、このアイテムの場合は購入制限が8個までで、¥3,000相当の価値となる(『誰ガ為のアルケミスト』)。

●表①:ガチャ以外のマネタイズ施策

タイトル	装備要素	入手方法	備考
誰ガ為のアルケミスト	武具/真理念装	有償アイテムで購入	装備品ごとに購入可能な個数に制限があり、商品の内容は定期的に更新される
サマナーズウォー: Sky Arena	ルーン	パック商品の購入	¥3,600、¥6,000、¥8,400の3種類のパック商品が月3回の購入制限のもとで常設され、 それぞれ有料アイテムと装備品の強化素材が同梱されている
グランドサマナーズ	装備品	パック商品の購入	定期的に特定の装備品と有料アイテムなどがセットになったパック商品を販売。2019年4月5日時点では、 3種類の装備品とそれらの強化素材、¥3,600相当の有料アイテムがセットになった5種類のパック商品が、 それぞれ¥2,800で販売されていた(1回限り)

c. マネタイズ施策以外の入手方法

続いて、マネタイズ施策以外の方法で得られる手段について調査したところ6種類に分類でき、そのなかでは「クエスト等のクリア報酬」として入手できるものがもっとも多く見られた(表②)。

得られる装備品の性能にもよるが、高性能なものを報酬に設定するほどクエストやイベントへの参加率、並びに達成率の向上を見込めやすいと予想できることから、ユーザーのモチベーションや継続率の維持・向上の狙いが、採用の一因であると思われる。

この狙いは、次点以降の「特定のアイテムとの交換」や「作成(合成・錬金など)」にも同様のことが考えられ、装備品と交換できるアイテムの入手先や、装備品自体をドロップする敵の出現場所を特定のイベントへ設定するやり方は、ある意味常套手段とも言えるだろう。

●表②:装備品の主な入手方法と採用タイトル数

入手方法	採用タイトル
クエスト等のクリア報酬	15
特定のアイテムとの交換	11
作成(合成・錬金など)	8
敵などからのドロップ	6
購入(有料アイテムを除く)	5
その他	2

●表③:「その他」の装備品の入手方法

タイトル	装備要素(装備箇所)	入手方法
ファイアーエムブレム ヒーローズ	スキル装備/ パッシブ装備	「スキルポイント」を消費して習得 (入手)
クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ		最終段階、または最高レアリティまで 進化させたユニットを「結晶化」する

画像出典:『誰ガ為のアルケミスト』ゲーム画像

2. 調查内容

iii. 装備枠数と拡張の有無

a. 全体データ

下の表では、装備要素ごとの装備枠の数とそ の拡張の可否に加え、装備自体の機能解放の有 無についてまとめている。

なお、「装備枠数」の項目において「1~3」 などと表記しているものは、「初期の装備枠数 ~拡張後の上限」を示している。

全体的な傾向として装備枠を拡張可能としてい たタイトルは8件と少ない結果となった。

この装備枠の拡張と装備機能自体の解放条件に ついては、次項にて説明していく。

●装備要素(装備箇所)ごとの装備枠数と拡張・解放の有無						
タイトル	装備カテゴリ	装備要素	装備 枠数	装備枠の 拡張の可否	装備自体 の解放	
E 1 10 1 10 1	7 0 114	魔術礼装	1	-/	_	
Fate/Grand Order	その他	概念礼装	1	_	1	
パズル&ドラゴンズ	その他	アシストモンスター	1	_	0	
ハスル&トラコンス	±0MB	覚醒バッジ	1	_	0	
MASS FOR THE DEAD	その他	混沌の遺物	1	-/	_	
7//		兜	1	/-	-	
17		籠手 (左右)	2	_	_	
	防具	胸鎧	1	_	_	
4	$\langle \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \$	脛当て(左右)	2	_	_	
戦国炎舞 -KIZNA-		足	1	_	_	
		その他 (2カ所)	2	_	_	
	その他	武将本隊長	1~9	0	0	
		智将本隊長	1~9	0	0	
		小隊長	1~4	- *1	_	
実況パワフルプロ野球	武具	装備品	5	_	-	
	武器	武器	1	_	-	
		主防具	1	-	-	
ロマンシング サガ リ・ユニバース	防具	副防具	1	- '	_	
1		装飾品	1	_		
	スキル系	技・術	1	_	_/	
	武器	メイン武器サブ武器	9		_	
グランブルーファンタジー	その他	メイン召喚	1	= 1	-	
	武器	サブ召喚 武器 (メイン)	4 20	_ *2		
16	m/dit	頭防具(メイン)	1	-	_	
		胴防具(メイン)	1	_	_	
	防具	手防具(メイン)	1	_	_	
SINoALICE ーシノアリスー		足防具(メイン)	1	_	_	
4	باد مر ب	ナイトメア(メイン)	5	_	_	
	その他	武器・防具・ナイトメア (サブ)	10~23	0	_	
サマナーズウォー: Sky Arena	その他	ルーン	6	_	_	
	武器	武器	1	_	_	
<u>年一周十,至</u> 走刑從政		兜	1	_	_	
新三國志:育成型戦略 シミュレーションゲーム	防具	鎧	1	_	_	
>> 24	7.5 %	戦靴	1	_	_	
	その他	至宝	1	_	0	
プリンセスコネクト! Re:Dive	武具	装備品	6	_	_	
	武器	専用装備	1		0	

タイトル	装備カテゴリ	装備要素	装備 枠数	装備枠の 拡張の可否	装備自体 の解放
城とドラゴン	武具	装備品	4		0
ドラゴンボール レジェンズ	その他	フラグメント	1~3	0	0
/	武器	武器	1	_	_
白猫プロジェクト	その他	アクセサリ①/ アクセサリ②	1~2	0)
	スキル系	EXソウルボード	1~4	0	0
	武器	武器	2		K-
\.	防具	防具	1	4	
ディシディア		アビリティ	4	1-	_
ファイナルファンタジー オペラオムニア	スキル系	パッシブ装備	3	(-	_
		ボーナススフィア	1~3	0	_
``		スキル装備(武器)	1	_	_
		スキル装備(奥義)	1	_	_
		スキル装備(補助)	1	_	_
ファイアーエムブレム ヒーローズ	スキル系	パッシブスキルA	1	_	_
		パッシブスキルB	1	_	_
		パッシブスキルC	1	_	_
		聖印	1	_	_
ドラゴンクエスト モンスターズ スーパーライト	武具 装備品		1	_	_
	武器	武器	1	_	_
/		防具 (胴)	1	_	_
	防具	防具 (頭/盾/手袋/足)	1	_	_
キングスレイド		装身具	1	× -	_
1		主宝物	1	_	_
, , ,	その他	補助宝物	3	-\	_
	Copie	宝珠	1	_	0
		遺物	1	_	0
グランドサマナーズ	武具	装備品	3	-	, ->
	武具	装備品	6		<i>_</i>
		戦闘機	1		4
荒野のコトブキ飛行隊 大空のテイクオフガールズ!	その他	機銃	1) ["] -
	-50716	機体	1	-	_
		動力	1		_
THE KING OF FIGHTERS	武具	装備品(武器/コート/ ズボン/ブーツ)	4	_	0
'98UM OL	その他	バッジ	1	_	0
	-C071B	攻略本	1	_	0
クイズRPG	スキル系	潜在結晶	2	_	_
魔法使いと黒猫のウィズ	ヘイルホ	精霊大結晶	1	_	0
マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝	スキル系	メモリア	1~4	0	-
	武具	武具	1~3	0	_
誰ガ為のアルケミスト	スキル系	真理念装	1	_	_
	武具	武具 装備		_	_
サモンズボード	スキル系	ソウル	1~5	0	_

·2··Sampleはここまで ※1:編成した「本隊長」のレア度、またはレベルによって変化 ※2:編成するデッキにコストが設定されており、プレイヤーのランクの上

iii. 装備枠数と拡張の有無

b. 装備枠数の拡張条件

装備枠の拡張要素を採用していたものは、表 ①の8タイトルだった。

これらの拡張の条件としては「ユニットの強化(進化)」や「プレイヤーランクの上昇」などが見られ、課金要素による拡張例は見られなかった。

装備枠数の拡張は容易に戦力を強化できるがゆ えにゲームバランスへの影響が大きく、(設定額 にもよるが)課金要素による安易な拡張法を避け る方針が一般的ではないかと考えられる。

●表①:装備枠数の拡張条件

タイトル	装備要素	装備枠数	拡張条件	備考
ドラゴンボール レジェンズ	フラグメント	1~3	ユニットの強化	ユニットを2回強化(クラスアップ)すると2枠目が解放。 3枠目は未実装(2019年4月7日時点)
マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝	メモリア	1~4	ユニットの強化	ユニットを限界突破させるごとに1枠ずつ解放(最大4枠)
誰ガ為のアルケミスト	武具	1~3	ユニットの強化	ユニットを10、25回限界突破させるとそれぞれ1枠ずつ解放(最大3枠)
白猫プロジェクト	アクセサリ	1~2	ユニットの強化	ユニットのレベルを100にしたうえで、 特定の条件を満たす(クラスチェンジ)と2枠目が解放
口畑ノロフェフト	EXソウルボード	1~4	アイテム消費	特定のアイテムを消費(最大4枠)
サモンズボード	ソウル	1~5	アイテム消費	特定のアイテムを消費(最大5枠)
SINoALICE ーシノアリスー	武器/防具/ ナイトメア (サブ)	各10~23	プレイヤーランクの上昇	プレイヤーランクが99までの装備枠は武器種ごとに10枠。 以降ランクが10上昇するごとに1枠ずつ解放(最大各23枠)
W-F-W ## 1/17010	武将本隊長	1~9	プレイヤーランクの上昇/ 特定のアイテム消費	プレイヤーランク(レベル)が110以降、20上昇するごとに1枠増加(最大7枠)/ 特定のアイテムを消費(最大2枠)
戦国炎舞 -KIZNA-	智将本隊長	1~9	プレイヤーランクの上昇/ 特定のアイテム消費	プレイヤーランク(レベル)が130以降、20上昇するごとに1枠増加(最大7枠)/ 特定のアイテムを消費(最大2枠)
ディシディアファイナル ファンタジー オペラオムニア	発動スフィア	1~3	装備品の強化	進化(真化)した特定の防具を3回限界突破し、 さらにレベルを最大まで強化(最大3枠)

c. 装備枠自体の機能解放

初期状態では装備できず、条件を満たすことで装備枠を解放していたものは、表②の10タイトルだった。

装備枠の拡張と同様にこちらも解放条件として 課金要素を採用した例は見られず、その理由も同 様のものと予想される。

●表②:装備枠自体の解放条件

● 武 ● ·	2000		
タイトル	装備要素	解放条件	備考
ドラゴンボール レジェンズ	フラグメント	メインストーリーを 特定の場面まで進行	メインストーリー1部2章5話NORMALクリア
白猫プロジェクト	EXソウルボード	メインストーリーを 特定の場面まで進行	メインストーリーの5章をクリア
THE KING OF FIGHTERS	装備品(武器/コート/ ズボン/ブーツ)	メインストーリーを 特定の場面まで進行	クエスト2-8をクリア
98UM OL	バッジ、攻略本	ユニットの強化	プレイヤーランクが22に到達
プリンセスコネクト!Re:Dive	専用装備	ユニットの強化	ユニットのランクが7に到達
城とドラゴン	装備品	ユニットの強化	ユニットのレベルが特定の値に到達
キングスレイド	オーブ	ユニットの強化/その他	ユニットのレベル50/ゲーム内通貨×300万
	遺物	その他	ゲーム内通貨×200万
※	武将本隊長	プレイヤーランクの上昇	プレイヤーランク(レベル)が110に到達
戦国炎舞 -KIZNA- 	智将本隊長	プレイヤーランクの上昇	プレイヤーランク(レベル)が130に到達
パズル&ドラゴンズ	アシストモンスター	プレイヤーランクの上昇	プレイヤーランクが130に到達
	覚醒バッジ	特定のアイテムの入手	任意の「覚醒バッジ」を入手
新三國志:育成型戦略 シミュレーションゲーム	至宝	特定のアイテムの入手	任意の「至宝」を作成
クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ 精霊大結晶 特別		特定のアイテムの入手	任意の「精霊大結晶」を入手

アプリレポート

『黒い砂漠 MOBILE』分析

目次

- 1. ゲーム概要
 - i.背景 (P.112)
 - ii. システム (P.112)
- 2. 画面遷移とゲームサイクル
 - i. 画面遷移一覧 (P.113)
 - ii. ゲームサイクル (P.115)
- 3. 用語解説
 - i. ゲーム内資産 (P.116)
- 4. 課金方法分析
 - i. 有料アイテム価格表 (P.117)
 - ii. 課金ポイント (P.118)
- 5. ゲームシステム・プレイ方法分析
 - i. 世界観とストーリー (P.122)
 - ii. 家門とキャラクター (P.123)
 - iii. キャラクターの成長 (P.123)
 - iv. 生活コンテンツ (P.125)
 - v. バトル (P.127)
- 6. 総評
 - i. PC版のハイクオリティを手の平で実現 (P.130)



21



パブリッシャー ディベロッパー ジャンル

ゲーム名

Pearl Abyss Corp.
パー Pearl Abyss Corp.
ロールプレイング

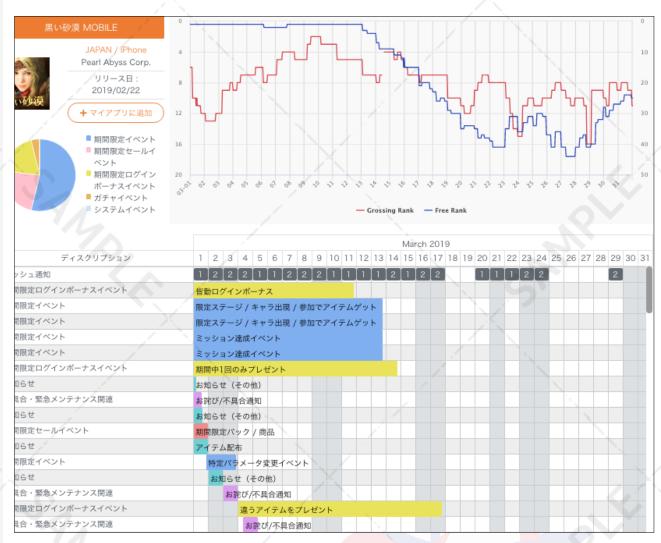
黒い砂漠 MOBILE

セールスランキン グ平均順位 リリース日

Android: 2019/2/26 iOS: 2019/2/26

13位

黒い砂漠 MOBILE







【本作の注目ポイント】

①PC版と遜色ない出来栄えと自由度を、利便性の高い機能で支える

→P.112 「i.背景 | 、P. 130 「6. 総評 | 参照

本作は、現在も国内で提供されているPC版『黒い砂漠』のスマートフォン版にあたる。ただ、物語や世界観、基本的なゲームシステムは同じなものの、スマートフォン用に合わせたUI・ゲームデザインが様々な面で改修されている。一見、取っ付きにくそうなMMORPGというジャンルだが、駆け出しプレイヤーでも迷わず進められるほどの間口の広さを兼ね備えている。レポートでは、その理由を紐解いていく。





②複数キャラを長期的に育成できる、MMORPGならではの課金

→P. 117「4. 課金方法分析」参照

本作の課金ポイントは、有料アイテム「パール」を通じて、ガチャやショップにおける各種商品を購入していく。ショップでは、お得なパック商品や冒険に役立つアイテムが多数販売。なかでもキャラクターの成長に応じて報酬が貰えるパックは、複数のクラスを長期的に育成できるMMORPGタイトルとして、その購入シーンも多く発生する。新しいクラスが登場するたびに定期的な課金に繋がるのは本作ならでは。



