

日本マーケットトレンドレポート 2019年5月

日本語版



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/>

Sp!cemart

セールスランキング平均順位

4 5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 ガチャ重複資産の対応調査**

一般的なスマートフォンゲームでは目当てのキャラや装備などを獲得するために何度もガチャを回す必要があるが、その過程で排出物が重複してしまうことは珍しくない。
今回は、上位タイトルがそんな重複した資産に対してどのような措置を用意しているのかを調査した。

55 **特集2 ゲーム内バナー調査**

限られたスペース内にさまざまな訴求要素が詰め込まれているバナー。
主にウェブ上で表示される機会が多いと思われるが、本特集ではゲーム内に表示されるものに注目し、その構成要素について調査を行った。

アプリレポート

88 ▶『ラストイデア』分析

イベントトピックス

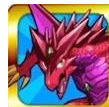
- 112 ▶『あんさんぶるスターズ！』
-4周年記念キャンペーンで61位から6位に急上昇！
- 116 ▶『プリンセスコネクト！Re:Dive』
-フェスガチャやゴールデンウィークの施策展開で30位から5位にアップ！
- 119 ▶『Identity V』
-アニメ「伊藤潤二 コレクション」とのコラボで34位から14位に！
- 122 ▶『アズールレーン』
-「選べるピックアップガチャ」などの施策により134位から7位に浮上！
- 126 ▶『星のドラゴンクエスト』
-「ドラクエの日」記念施策で92位から1位を獲得！

5月定量レポート

- 132 5月イベント量
- 134 5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)
- 137 4月と5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
- 139 4月と5月のプッシュ通知量比較
- 141 5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5月の平均順位

今月は『Knives Out』が1位に躍り出た。PS4版が発表されるなど順風満帆な本作は、今後もさらなる活躍が期待される。全体の順位に大きな変化はなかったが、4周年を迎えた『あんさんぶるスターズ！』がランクイン。なお、今月は本作のイベントピックアップを掲載している。

	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		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人が入り乱れて戦うバトル ロワイヤル式ゲーム
2		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
3		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
4		パズル&ドラゴンズ	Puzzle & Dragons	パズルRPG	GungHo ONLINE Entertainment, Inc.	パズル×RPG
5		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
6		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		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
8		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
9		LINE : ディズニーツムツム	LINE : Disney Tsum Tsum	パズルゲーム	LINE Corporation	ディズニーキャラの ピースをなぞって 消すパズルゲーム
10		あんさんぶるスターズ！	An ensemble Stars!	アイドル育成 プロデュース ゲーム	Happy Elements	ユーザーの手で イケメンアイドルを プロデュースする アドベンチャー



タイトル ゴジラ ディフェンスフォース
パブリッシャー ネクソン
リリース予定時期 2019年
ジャンル 放置系都市防衛ゲーム

ネクソンから配信予定の放置系ゲーム。本作は超有名特撮IPである「ゴジラ」シリーズを題材にしており、ユーザーは防衛基地を建設して襲来する歴代怪獣を撃退することとなる。

登場する怪獣は公式サイトによると70体以上。東宝株式会社が監修に全面的に携わっているため、往年のファンたちも本作にきっと高い期待を抱いていることだろう。

なお、ハリウッド版やアニメ版の怪獣は登場しない模様。



▲襲来した怪獣に応戦。「怪獣カード」を使うと、怪獣VS怪獣の戦いも楽しめるとか。



タイトル CUE!
パブリッシャー リベル・エンターテインメント
リリース予定時期 2019年秋
ジャンル “次世代声優”育成ゲーム

リベル・エンタテインメントより配信予定の、育成ゲーム。

育成対象は“新人女性声優”という設定で、ユーザーはゲーム内で起こる会話や出来事を経て彼女たちとの交流を深めていく。

同社の人気タイトル『A3!』は劇団員を育成するゲームだが、その女性声優版と考えてよいだろう。

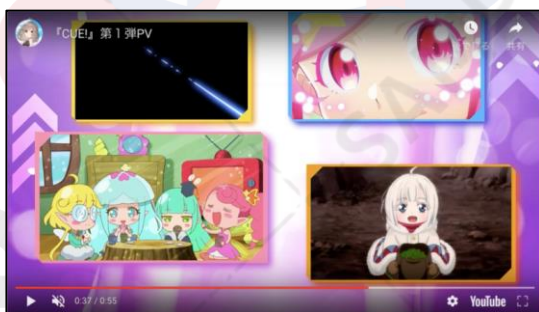
登場するキャラクターは、現在判明している限りでは16人とのこと。

なお、リリースは2019年秋予定だが、7月からは文化放送地上波やインターネット配信で放送中の人気番組「A&G TRIBAL RADIO エジソン」内で、本作のキャストによるラジオ番組がスタートするという情報もある。

リベル社のキャラ押しゲームは高い人気を誇っているため、今後の展開に注目が集まる。

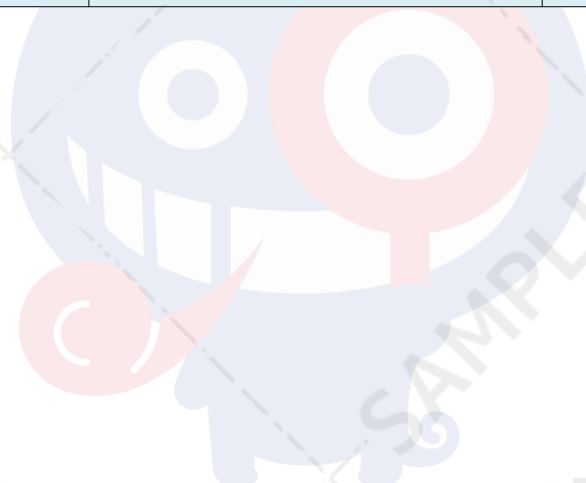


▲PVで紹介されていた16人のキャラクター



▲ゲーム内にオリジナルアニメもあり、アフレコするらしい。

タイトル	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 キャンペーン
三十六計M	RPG	YOOZOO GAMES	5/8	2019年夏	1	10,000	大型金銭箱×3、符魂×3600、大型資源箱×3	○
					2	30,000	上級スタミナ薬×3、上級行軍令×3、1時間加速道具×3	
					3	50,000	紫色計策錦囊×6、紫色戦法錦囊×6、上級占星図（武将召喚）×6	
					4	70,000	白虎の兜、白虎の甲冑、白虎の刃×1、白虎の靴×1	
					5	100,000	金色武将：趙雲、昇格石×360	
ゴジラ ディフェンスフォース	放置型都市防衛ゲーム	ネクソン	5/10	2019年	—	—	なし	
BTS WORLD	育成ゲーム	ネットマーブル	5/10	6/26	—	—	なし	
戦国BASARA バトルパーティー	育成チームバトル	カプコン	5/14	2019年6月	—	—	なし	○
Jリーグクラブ チャンピオンシップ	サッカー カード コレクション ゲーム	コナミ	5/16	2019年	1	1,000人	バモ×50	
					2	5,000人	バモ×100	
					3	10,000人	バモ×100	
					4	30,000人	資金×50,000	
					5	50,000人	お気に入りクラブガチャ券×2	
ドラゴン&コロニース	RPG	レベルファイブ	5/21	2019年夏	1	10,000人	ガチャロニー券×3	
					2	15,000人	無償クリスタル×150	
					3	20,000人	ガチャロニー券×3	
剣と天秤の ディテクタシー	RPG	ジュピット	5/23	2019年6月	1	全員	ダイヤ×2200（ガチャ11回分）、選べる★★★武器交換券×1、AP回復薬×5、ジエムエッグ×3、覚醒宝珠×10、ドーナツ×3、しゅがりー☆キャンディー×3、飛び出す絵本、東の国のディー、ケーキ、木彫りの熊、SRメダル、ゴールド×20万	
ガール・カフェ・ガン	弾幕ガン シュー ティング	マーベラス	6/4	2019年夏	1	10,000人	GEM×100	
					2	30,000人	GEM×100	
					3	50,000人	GEM×150	
					4	80,000人	GEM×150	
					5	100,000人	GEM×200、事前登録限定武器	
エルクロニクル	RPG	CRAVEMOB	6/5	2019年夏	1	10,000人	ゴールド×100万	
					2	20,000人	クリスタル×500	
					3	30,000人	糸×90	
					4	40,000人	ゴールド×300万	
					5	50,000人	高級召喚券10+@1個	
CUE!	“次世代声優” 育成ゲーム	リベル・エンタ テインメント	6/6	2019年秋	1	30,000人	ブルージュエル（ガチャ1回分）	
					2	50,000人	ブルージュエル（ガチャ3回分）	
					3	70,000人	ブルージュエル（ガチャ5回分）	
					4	100,000人	ブルージュエル（ガチャ10回分）	



特集1 ガチャ重複資産の対応調査

一般的なスマートフォンゲームでは目当てのキャラや装備などを獲得するために何度もガチャを回す必要があるが、その過程で排出物が重複してしまうことは珍しくない。今回は、上位タイトルがそんな重複した資産に対してどのような措置を用意しているのかを調査した。

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. 重複資産の処理パターン

- i. 概要 (P.11)
- ii. 自動処理のパターン (P.11)
- iii. 手動処理のパターン (P.12)
- iv. タイトル別 処理方法の採用状況 (P.15)

3. 重複資産の処理に関わる仕様

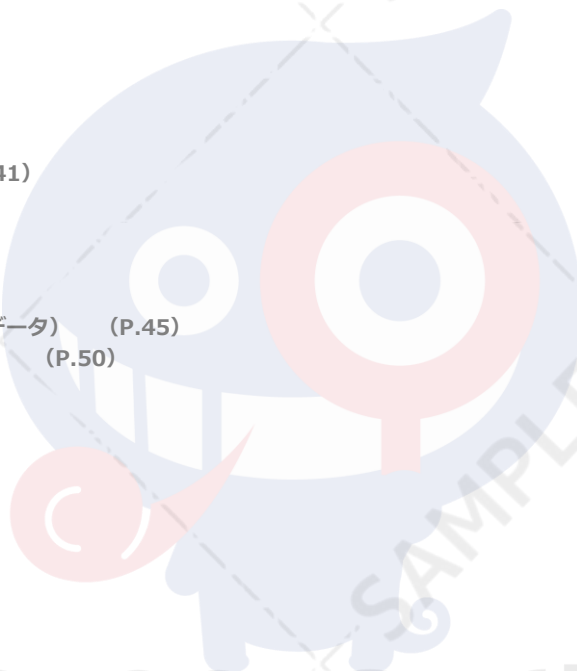
- i. 自動処理で獲得したアイテムの用途 (P.19)
- ii. 自動強化・自動売却について (P.20)
- iii. 手動処理に関する仕様まとめ (P.21)
- iv. デッキ内重複の可否 (P.31)

4. 倉庫の仕様

- i. タイトル別 倉庫データ (P.33)
- ii. 倉庫の保管物と保管枠の数 (P.37)
- iii. 退避用倉庫に関する仕様まとめ (P.41)
- iv. 倉庫の拡張 (P.42)

5. 付録

- i. 付録用目次 (P.44)
- ii. 交換で獲得できるアイテム (全体簡易データ) (P.45)
- iii. 交換で獲得できるアイテム (目玉のみ) (P.50)



1. 本特集の概要

i. はじめに

ユーザーが日々、目当てのキャラや装備などを獲得するために奮闘しているガチャ。既知の通り、ガチャでいわゆる“当たり”を出すためには何度もガチャを回す必要があり、その過程で排出物が重複するといったことはもはや日常茶飯事だろう。

だが、そうした事態はユーザーがストレスを感じる原因になるため、各社ともに彼らが獲得した資産をスムーズに消費（流動）あるいは整理できるように様々な対策を講じていることと思われる。

また、上記のような取り組みはユーザーにさらなる消費を促すうえでも、非常に重要なポイントだと言えるのではなかろうか。

そこで、今回の特集では上位タイトルがユーザーがガチャで重複させた排出物に対して、どのような措置を設けているか（≡どのように処理させているか）や、排出物を格納しておく場所の仕様がどのようになっているかなどについて調査を行った。

新規タイトルの開発時や、既存タイトルのアップデートの際の参考になれば幸いである。

ii. 調査概要

今回の調査対象は、全50タイトル。基本的には2019年4月のApp Store平均セールスランキングトップ100から選定したのだが、新作を一定本数調査対象に加える目的で『SNKオールスター』と『Witch's Weapon-魔女兵器-』の2タイトルをトップ100外から調査対象に含めた。

なお、タイトル選定の際は、ジャンルに極度の偏りがないようにした。

主な調査内容は各タイトルで資産が重複した際の処理方法やそれに紐づく仕様、そしてそれを管理する倉庫についてとなっており、パターン別の紹介やトレンドを見るための集計表を各所に掲載した。

●本特集の調査概要

調査対象	2019年4月のApp Store平均セールスランキングトップ100のうち、50タイトル
調査内容	・有料ガチャで獲得できる資産（キャラや装備など）が重複した際の処理 ・有料ガチャで獲得できる資産を保管する倉庫の仕様



▲『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』では、既所持のイラストのSS（最高レア）アイドルがガチャから排出された場合「プラチナメダル」を獲得でき、交換所で様々なアイテムと交換できる。本特集の主旨である「重複した資産の処理」という観点とは少し異なるが、パターンの1つとして紹介。

なお、本特集では流れの都合上「限界突破」という単語が頻出するが、これを便宜上「キャラの強化段階の上限をアップさせるもの」と定義した。

タイトルによっては「覚醒」「進化」（例：レアリティアップや見た目が変わる）といった強化方法も存在するが、本特集では基本的にそれらを総称して「限界突破」として表記している。

また、本特集では原則「有料ガチャで獲得できるものが重複した際の処理方法」について調査を行っており、キャラや装備のことを総称して「資産」と表現している。

1. 本特集の概要

iii. 調査対象タイトル

今回の調査対象は、下表に記載した50タイトル。先述の通り、ジャンルに極度の偏りがないようにタイトルを選定した。

●調査対象タイトル（五十音順）

順位	タイトル	ジャンル	リリース日	パブリッシャー
43	アイドルマスター シャイニーカラーズ	RPG（アドベンチャー）	2019/3/12	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
20	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	音楽&リズム	2015/9/10	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
61	アイドルマスター ミリオンライブ！ シアターデイズ	音楽&リズム	2017/6/28	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
73	アズールレーン	アクション（RPG）	2017/9/13	Yostar, Inc.
39	あんさんぶるスターズ！	RPG（アドベンチャー）	2015/5/1	Happy Elements K.K
200	Witch's Weapon-魔女兵器-	アクション（RPG）	2019/4/25	DMM GAMES LLC.
32	Winning Eleven 2019	アクション（スポーツ）	2017/5/24	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
37	A3!	RPG（アドベンチャー）	2017/1/27	LIBER ENTERTAINMENT INC.
—	SNKオールスターズ	RPG	2019/5/9	RAICHI, LIMITED LIABILITY CO.
69	逆転オセロニア	パズル（RPG）	2016/2/4	DeNA Co., Ltd.
88	クイズRPG魔法使いと黒猫のウィズ	RPG	2013/4/22	COLOPL, Inc.
77	クラッシュ・ロワイヤル	シミュレーション（RPG）	2016/3/2	Supercell
21	グランブルーファンタジー	RPG	2014/5/1	Cygames, Inc.
72	グリムエコース	RPG	2019/3/27	SQUARE ENIX Co., Ltd.
85	剣と魔法のログレス いにしえの女神	RPG	2013/12/18	Marvelous Inc.
48	#コンパス【戦闘棋理解析システム】	アクション（対戦）	2016/12/16	NHN PLAYART CORP.
56	THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	RPG	2016/7/8	OURPALM INC.
33	サマナーズウォー: Sky Arena	RPG（ギルド）	2014/6/12	Com2uS Corp.
9	実況パワフルプロ野球	アクション（スポーツ）	2014/12/22	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
27	SINOALICE -シノアリス-	RPG（ギルド）	2017/6/6	Pokelabo, Inc.
24	シャドウバース	TCG	2016/6/17	Cygames, Inc.
34	白猫プロジェクト	アクション（RPG）	2014/7/25	COLOPL, Inc.
74	進撃の巨人 TACTICS	シミュレーション（RPG）	2019/4/17	DeNA Co., Ltd.
7	戦国炎舞 -KIZNA-	RPG（ギルド）	2013/4/15	Sumzap Inc.
83	誰か為のアルケミスト	シミュレーション（RPG）	2016/1/28	gumi Inc.
54	どうぶつの森 ポケットキャンプ	コミュニケーション	2017/11/21	Nintendo Co., Ltd.
42	ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト	RPG	2014/1/23	SQUARE ENIX Co., Ltd.
13	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	パズル（RPG）	2015/2/18	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
38	ドラゴンボール レジェンズ	アクション（RPG）	2018/5/31	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
45	にゃんこ大戦争	シミュレーション（RPG）	2012/11/15	PONOS
3	パズル&ドラゴンズ	パズル（RPG）	2012/2/20	GungHo Online Entertainment, Inc.
19	バンドリ！ ガールズバンドパーティ！	音楽&リズム	2017/3/15	Craft Egg, Inc.
50	ファイアーエムブレム ヒーローズ	シミュレーション（RPG）	2017/2/2	Nintendo Co., Ltd.
1	Fate/Grand Order	RPG	2015/8/12	Aniplex Inc.
28	プリンセスコネクト！ Re:Dive	RPG	2018/2/14	Cygames, Inc.
66	プロスタ	アクション（対戦）	2018/12/12	Supercell
12	プロ野球スピリッツ A	アクション（スポーツ）	2015/10/21	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
23	星のドラゴンクエスト	RPG	2015/10/15	SQUARE ENIX Co., Ltd.
29	禍つヴァールハイト	RPG	2019/4/23	KLab Inc.
86	マギアレコード 魔法少女まどかまギカ外伝	RPG	2017/8/21	Aniplex Inc.
4	モンスターストライク	アクション（RPG）	2013/9/27	mixi, Inc
18	遊戯王 デュエルリンクス	TCG	2016/11/17	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
25	妖怪ウォッチ ぶにぶに	パズル（RPG）	2015/10/28	Level-5 Inc.
10	LINE：ディズニー ツムツム	パズル	2014/1/29	LINE Corporation
44	ラストクラウディア	RPG	2019/4/14	AIDIS Inc.
41	ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル	音楽&リズム	2013/4/15	KLab Inc.
16	ラングリッサー モバイル	シミュレーション（RPG）	2019/4/1	ZlongGames
26	ロマンシング サガ リ・ユニバース	RPG	2018/12/5	SQUARE ENIX Co., Ltd.
47	ONE PIECE サウザンドストーム	アクション（RPG）	2016/4/21	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
58	ONE PIECE トレジャークルーズ	RPG	2014/5/12	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

2. 重複資産の処理パターン

i. 概要

最初に、調査タイトルにおける重複資産（＝獲得したキャラや装備など）の処理方法について述べていきたい。**今回の調査では重複資産の処理方法を「システムによる自動処理（以下、自動処理）」と「ユーザーによる手動処理（以下、手動処理）」の2つに大別しており、ここから先はこの2つの処理方法の概要や、それぞれのパターンがあったのかを紹介している。また、14ページには図も掲載した。**

なお、各種集計結果に関しては後述。

ii. 自動処理のパターン

まずは、「自動処理」について。これはその名の通り、重複した資産がユーザーの操作を介することなく自動的に処理されるというものである。

この処理を採用しているタイトルでは、（ごく一部のタイトルを除いて）資産を倉庫で管理する必要がないため、資産管理の面においてはユーザーの負担は比較的少ないと思われる。

では、この処理のパターンを個別に見ていこう。

a. 素材などのアイテムに変換される

「自動処理」で多かったのが、「重複した資産が素材などのアイテムに自動変換される」というパターンである。

主な変換対象としては、いわゆる限界突破素材が挙げられる。

また、重複した資産が欠片（破片）になるタイトルもあり、その場合はその欠片が強化素材の役目を担うというケースも散見された。

すなわち、基本的には「重複した資産がキャラの強化につながる物に変換される」というのがこのパターンの特徴だと捉えてもらえればよいだろう。



▲『アイドルマスター ミリオンライブ！ シアターデイズ』では、既に所持しているイラストのアイドルが排出された場合、同じレアリティのレベルアップ用素材「レッスンチケット」と限界突破用の素材「マスターピース」に変換される（写真赤丸部分）。これは余談だが、本作ではまれにこれら素材の獲得数が2倍になることがある。

b. 同じ資産同士が重なって強化される

一部のタイトルでは、資産が重複した際にそれが自動的に重なって強化されるパターンが見られた。

例えば、既に所持していたカードが重複した場合、重複したカードが自動的に消費され、先に所持していた方のカードが限界突破したり、特定のパラメータがアップするといった具合だ。



▲『あんさんぶるスターズ！』のガチャ結果画面。本作ではカードが重複すると自動で限界突破する仕組みになっている。ちなみに、調査タイトルのうち「自動処理」によって限界突破が行われるのは本作だけだった。

特集2 ゲーム内バナー調査

限られたスペース内にさまざまな訴求要素が詰め込まれているバナー。主にウェブ上で表示される機会が多いと思われるが、本特集ではゲーム内に表示されるものに注目し、その構成要素について調査を行った。

目次

1. 概要

- i. はじめに (P.56)
- ii. 調査概要 (P.56)
- iii. 調査タイトル (P.57)

2. バナーの仕様

- i. バナーの配置位置とサイズ (P.58)
- ii. バナーのアニメーション処理 (P.66)

3. マネタイズ関連のバナーの分析

- i. バナーのカテゴリ分類 (P.67)
- ii. バナーのカテゴリの組み合わせパターン (P.68)
- iii. マネタイズ関連のバナー紹介 (P.69)

4. 付録

- i. ステップアップガチャのバナー (P.81)
- ii. バナー内のテキストの内容 (P.87)



Sp!cemart

1. 本特集の概要

i. はじめに

スマートフォンゲームにおいては、ガチャ・イベントの実施やパック商品の販売などにおいて、その内容を記した「バナー」をゲーム内の各所に配置するのが基本だ。

当然ながら配置可能なバナーの点数や大きさは画面の種類（ホーム画面、お知らせ一覧など）によって異なるため、バナー制作時には、掲示する情報の取捨選択を行う必要が出てくる。

特にステップアップガチャのように訴求したい点が多数ある施策の場合は、「どの情報を優先的にバナーに盛り込むべきなのか」などで悩まれるのではなかろうか。

そこで、今回の特集では上位タイトルのバナーについて調査し、その結果得られた情報を上記のような問題点を解決するための参考材料としてご提供したい。

ii. 調査概要

本特集では2019年4月のApp Store平均セールスランキングの上位100タイトルから、画面の向き（縦・横）やジャンルを考慮のうえで、30タイトルを調査対象として選定した。

これらのタイトルの「ホーム画面」「お知らせ一覧画面」「ガチャ画面」「ショップ画面」に表示されたバナーを確認し、そのサイズや横・縦の比率、配置位置や1画面内に表示される数などについて調査を行った。



▲バナーによっては「バナー」か「バナー以外」の判断が難しいものも存在した。例えばこちらの画像の場合、外枠を確認できない点などを考慮して、本特集では「バナー以外」と判断した（『バンドリ！ ガールズバンドパーティ！』）。

また、記事の後半部分は「調査タイトルのバナー画像を一部紹介する」という構成になっているが、本特集においてはメッセージ性を明瞭にするという目的で、マネタイズに関連するものだけを扱った。

なお、本特集における「バナー」は、下記の①～③すべてに該当するものと定義した。

- ①一定の枠内に収められているもの
- ②画像データとして作成されたもの
- ③広告・宣伝・紹介などを目的として作成されたもの

●本特集の調査概要

調査対象	2019年4月のApp store平均セールスランキングトップ100から選定した30タイトル
調査内容	・「ホーム」「お知らせ一覧」「ガチャ」「ショップ」の4カ所に表示されているバナーのサイズと配置場所 ※「お知らせ詳細」（「お知らせ一覧」から遷移する詳細記事）は作業リソースの関係で対象外 ・バナーのアニメーション処理 ・マネタイズに関連するバナーの構成内容 ・ステップアップガチャの施策内容とそのバナー

1. 概要

iii. 調査タイトル

今回の調査対象は下記の30タイトル。

●調査対象タイトル（五十音順）

4月順位	タイトル	リリース	ジャンル	画面構成	
				縦	横
20	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	音楽&リズム		○
43	アイドルマスターシャイニーカラーズ	2019/3/12	RPG（アドベンチャー）		○
73	アズールレーン	2017/9/13	アクション（RPG）		○
39	あんさんぶるスターズ！	2015/5/1	RPG（アドベンチャー）		○
53	ウイニングイレブンカードコレクション	2017/10/30	シミュレーション（スポーツ）	○	
37	A3!	2017/1/27	RPG（アドベンチャー）		○
69	逆転オセロニア	2016/2/4	パズル（RPG）	○	
78	共闘ことばRPG コトダマン	2018/4/16	パズル（RPG）	○	
21	グランブルーファンタジー	2014/5/1	RPG	○	
2	Knives Out（荒野行動）	2017/11/14	アクション（対戦）		○
48	#コンパス 【戦闘摂理解析システム】	2016/12/16	アクション（対戦）	○	
56	THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	2016/7/8	RPG		○
9	実況パワフルプロ野球	2014/12/22	アクション（スポーツ）	○	
27	SINoALICE -シノアリス-	2017/6/6	RPG（ギルド）	○	
24	シャドウバース	2016/6/17	TCG		○
34	白猫プロジェクト	2014/7/25	アクション（RPG）	○	
13	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	2015/2/18	パズル（RPG）	○	
45	にゃんこ大戦争	2012/11/15	シミュレーション（RPG）		○
19	バンドリ！ ガールズバンドパーティ！	2017/3/15	音楽&リズム		○
17	PUBG MOBILE	2018/5/15	アクション（対戦）		○
1	Fate/Grand Order	2015/8/12	RPG		○
50	ファイアーエムブレム ヒーローズ	2017/2/2	シミュレーション（RPG）	○	
76	FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	2015/10/21	RPG	○	
28	プリンセスコネクト！ Re:Dive	2018/2/14	RPG		○
68	プロサッカークラブをつくろう！ ロード・トゥ・ワールド	2018/4/19	シミュレーション（スポーツ）	○	
12	プロ野球スピリッツA	2015/10/21	アクション（スポーツ）	○	
4	モンスターストライク	2013/9/27	アクション（RPG）	○	
18	遊戯王 デュエルリンクス	2016/11/17	TCG	○	
25	妖怪ウォッチ ぶにぶに	2015/10/28	パズル（RPG）	○	
16	ラングリッサー モバイル	2019/4/1	シミュレーション（RPG）		○

2. バナーの仕様

i. バナーの配置位置とサイズ

まずは、「ホーム」「お知らせ一覧」「ガチャ」「ショップ」において、各画面のファーストビューに表示されるバナーの配置位置やサイズに注目した。

バナーの配置位置は、右図のようにスマートフォンの画面を6分割し、割り当てた各番号のどの位置に配置されていたかを調査している。

例えば右下の横画面サンプルの場合、赤枠部分のバナーは表と照らし合わせ「⑨」としており、黄枠部分のバナーは⑨と⑫の中間に見えるために「⑨⑫」として集計している。

また、バナーの表示サイズは機種によって異なるため、本特集ではすべて同一の機種（iPhone 8 Plus）で撮影した画像データのピクセル数を参考値として記載している。

次ページより画面ごとのバナーの配置位置やサイズのデータをまとめているので、下記の「表の見方」と合わせてご確認いただきたい。

●次ページ以降（P62まで）の表の見方

■画面構成

タイトルが縦画面か横画面かを示している

■配置位置

ファーストビューにおいて表示されるバナーが、本ページ右上の「画面の分け方」に記した番号のどの位置に配置されているかを示している

■表示形式

- ・単独：バナーが単独で表示されている形式
- ・スライド：「横画面サンプル」の黄枠部分のもののように、画面をスライド、または一定時間の経過ごとにバナーが切り替わる形式

■スライドの表示点数

スライド形式のバナーにおいて、何種類切り替わるかを示している

■配置タイプ

- ・固定：スクロールなどの影響を受けず、位置が固定されているもの
- ・スクロール：スクロール可能なページ内に配置されているもの

■タブ分け

タブによってバナーの表示が切り替わるもの

■サイズ

同一の機種（iPhone 8 Plus）で撮影した画像データのピクセル数を参考値として記載

■比率

「サイズ」のピクセル値を基とした比率。縦幅を「1」に固定した値を記している

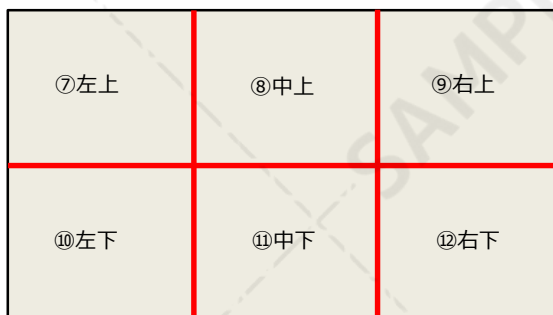
●画面の区分（縦画面）



●縦画面サンプル



●画面の区分（横画面）



●横画面サンプル



2. バナーの仕様

i. バナーの配置位置とサイズ

a. ホーム画面のファーストビューの構成

最初に、ホーム画面のファーストビューに表示されるバナーのサイズや配置位置を調べた。右表が位置の集計、下表が詳細データとなる。

配置位置は、縦画面では画面下部（⑤⑥付近）、横画面では隅（⑨⑩⑫）に多く配置されている傾向が見られた。サイズに関しては、小さくまとめているものが多いようだった。

①	②	【バナー位置 対応表】		
③	④	⑦	⑧	⑨
⑤	⑥	⑩	⑪	⑫

●縦画面で多いバナー位置

配置位置	該当数
⑤⑥	8
①	4
②	2
①②	1
③	1

●横画面で多いバナー位置

配置位置	該当数
⑨	7
⑫	5
⑩	4
⑨⑫	2
⑦	1

※以降、1個のみのものは省略

●ホーム画面のファーストビューに表示されるバナーの体裁（赤枠部分が最大サイズ、緑枠部分が最小サイズを示す）

画面構成	配置場所	タイトル	表示形式	スライドの表示点数	配置タイプ	タブ分け	サイズ（ピクセル）		比率（縦：横）
							縦	横	
縦	⑤⑥	プロ野球スピリッツ A	スライド	8	固定	—	150	680	1:4.5
			単独	—	固定	—	150	430	1:2.9
		グランブルーファンタジー	単独	—	スクロール	—	255	1090	1:4.3
			単独	—	スクロール	—	255	1090	1:4.3
		ウイニングイレブンカードコレクション	単独	—	固定	—	280	1108	1:4
		#コンパス 【戦術根拠解析システム】	スライド	6	固定	—	195	740	1:3.8
	①	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	スライド	21	固定	—	215	975	1:4.5
		ファイアーエムブレム ヒーローズ	スライド	6	固定	—	150	630	1:4.2
		ウイニングイレブンカードコレクション	スライド	6	固定	—	167	660	1:4
		共闘ことばRPG コトダマン	スライド	6	固定	—	160	464	1:2.9
		実況パワフルプロ野球	スライド	4	固定	—	180	440	1:2.4
		FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	スライド	8	固定	—	136	670	1:4.9
	②	白猫プロジェクト	単独	—	固定	—	190	590	1:3.1
		プロサッカークラブをつくろう! ロード・トゥ・ワールド	スライド	10	固定	—	246	764	1:3.1
	①②	逆転オセロニア	スライド	2	固定	—	190	1154	1:6.1
	③	FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	単独	—	固定	—	184	452	1:2.5
	④	FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	単独	—	固定	—	150	490	1:3.3
	⑤	SINoALICE —シノアリス—	スライド	8	固定	—	147	494	1:3.4
横	⑨	Fate/Grand Order	スライド	4	スクロール	—	270	970	1:3.6
			単独	—	スクロール	—	185	950	1:5.1
		アズールレーン	スライド	5	固定	—	295	785	1:2.7
		あんさんぶるスターズ!	単独	—	固定	—	315	816	1:2.6
		Knives Out (荒野行動)	スライド	1	固定	—	230	510	1:2.2
		にゃんこ大戦争	単独	—	固定	—	104	516	1:5
	⑫	プリンセスコネクト! Re:Dive	スライド	2	固定	—	290	480	1:1.7
			単独	—	スクロール	—	185	950	1:5.1
			単独	—	スクロール	—	185	950	1:5.1
		アイドルマスターシャイニーカラーズ	スライド	2	固定	—	270	445	1:1.6
		A3!	単独	—	固定	—	210	475	1:2.3
		PUBG MOBILE	スライド	4	固定	—	205	390	1:1.9
	⑩	アイドルマスターシャイニーカラーズ	単独	—	固定	—	170	415	1:2.4
		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	スライド	12	固定	—	250	516	1:2.1
		バンドリ! ガールズバンドパーティ!	スライド	6	固定	—	217	680	1:3.1
		プリンセスコネクト! Re:Dive	スライド	4	固定	—	120	420	1:3.5
	⑨⑫	A3!	スライド	3	固定	—	336	750	1:2.2
		あんさんぶるスターズ!	スライド	10	スクロール	—	155	400	1:2.6
	⑦	シャドウバース	スライド	5	固定	—	212	422	1:2

2. バナーの仕様

i. バナーの配置位置とサイズ

b. お知らせ一覧画面のファーストビューの構成

お知らせ一覧画面で表示されるバナーの大半は、スクロール可能なページ内に配置されていた。例外は『A3!』のみで、お知らせ一覧の左側に固定表示のバナー枠を設けている。

①	②	【バナー位置 対応表】			
③	④	⑦	⑧	⑨	
⑤	⑥	⑩	⑪	⑫	

●縦画面で多いバナー位置

配置位置	該当数
③④	14
⑤⑥	11
①②	2
①②③④	2
③④⑤⑥	1

※以降、1個のみのものは省略

●横画面で多いバナー位置

配置位置	該当数
⑩	4
⑦⑧⑨	3
⑦⑩	3
⑦	2
⑦⑧⑩⑪	1

※以降、1個のみのものは省略

●お知らせ一覧画面のファーストビューに表示されるバナーの体裁（赤枠部分が最大サイズ、緑枠部分が最小サイズを示す）

画面構成	配置場所	タイトル	表示形式	スライドの表示点数	配置タイプ	タブ分け	サイズ（ピクセル）		比率（縦：横）
							縦	横	
縦	③④	ウイニングイレブンカードコレクション	単独	—	スクロール	○	265	1054	1:4
			単独	—	スクロール	○	530	1054	1:2
		#コンパス【戦術理解解析システム】	単独	—	スクロール	○	238	910	1:3.8
			単独	—	スクロール	○	238	910	1:3.8
		プロサッカークラブをつくろう！ ロード・トゥ・ワールド	単独	—	スクロール	○	290	900	1:3.1
			単独	—	スクロール	○	290	900	1:3.1
		妖怪ウォッチ ぶにぶに	単独	—	スクロール	—	285	1060	1:3.7
			単独	—	スクロール	—	435	1060	1:2.4
		逆転オセロニア	単独	—	スクロール	○	230	1197	1:5.2
		共闘こぼれRPG コトダマン	単独	—	スクロール	○	320	960	1:3
		SINoALICE -シノアリス-	単独	—	スクロール	○	280	1012	1:3.6
		ドラゴンボールZ ドッカンバトル	単独	—	スクロール	—	300	1020	1:3.4
		ファイアーエムブレム ヒーローズ	単独	—	スクロール	—	445	1184	1:2.7
		遊戯王 デュエルリンクス	単独	—	スクロール	○	250	1155	1:4.6
	⑤⑥	ウイニングイレブンカードコレクション	単独	—	スクロール	○	313	1054	1:3.4
		逆転オセロニア	単独	—	スクロール	○	230	1197	1:5.2
		共闘こぼれRPG コトダマン	単独	—	スクロール	○	320	960	1:3
		#コンパス【戦術理解解析システム】	単独	—	スクロール	○	238	910	1:3.8
		美況/バフプロ野球	単独	—	スクロール	—	592	1154	1:1.9
		SINoALICE -シノアリス-	単独	—	スクロール	○	280	1012	1:3.6
		ドラゴンボールZ ドッカンバトル	単独	—	スクロール	—	300	1020	1:3.4
		ファイアーエムブレム ヒーローズ	単独	—	スクロール	—	445	1184	1:2.7
		モンスターストライク	単独	—	スクロール	—	595	1030	1:1.7
		遊戯王 デュエルリンクス	単独	—	スクロール	○	330	1155	1:3.5
	①②	妖怪ウォッチ ぶにぶに	単独	—	スクロール	—	285	1060	1:3.7
		美況/バフプロ野球	単独	—	スクロール	—	592	1154	1:1.9
	①②③④	プロ野球スピリッツA	単独	—	スクロール	○	440	1000	1:2.3
		モンスターストライク	単独	—	スクロール	—	595	1030	1:1.7
	①②③④⑤⑥	白猫プロジェクト	単独	—	スクロール	○	1200	1810	1:1.5
		プロ野球スピリッツA	単独	—	スクロール	○	440	1000	1:2.3
横	⑩	アイドルマスター シャイニーカラーズ	単独	—	スクロール	○	165	410	1:2.5
			単独	—	スクロール	○	165	410	1:2.5
		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	単独	—	スクロール	○	150	320	1:2.1
	⑦⑧⑨	A3!	単独	—	固定	—	255	570	1:2.2
		アイドルマスター シャイニーカラーズ	単独	—	スクロール	○	306	1650	1:5.4
		Fate/Grand Order	スライド	5	スクロール	○	680	1870	1:2.8
	⑦⑩	プリンセスコネクト！ Re:Dive	スライド	2	スクロール	○	235	1990	1:8.5
		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	単独	—	スクロール	○	150	320	1:2.1
		A3!	単独	—	固定	—	255	570	1:2.2
	⑦	バンドリ！ ガールズバンドパーティ！	単独	—	スクロール	○	182	582	1:3.2
		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	単独	—	スクロール	○	150	320	1:2.1
		A3!	単独	—	固定	—	255	570	1:2.2
	⑦⑧⑨⑩	THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	スライド	5	スクロール	—	477	955	1:2
	⑧⑨	ラングリッサー モバイル	単独	—	スクロール	○	200	1090	1:5.5
	⑨⑩	アイドルマスター シャイニーカラーズ	単独	—	スクロール	○	165	410	1:2.5

2. バナーの仕様

i. バナーの配置位置とサイズ

c. ガチャ画面のファーストビューの構成

ガチャ画面のバナーは、縦画面では画面の中央よりやや上側に、横画面では左寄りに置くケースが多かった。

サイズは最小と最大の差が大きく、最小だった『あんさんぶるスターズ!』はバナーにタブの機能を持たせていた。



▼タブ機能を兼ねたバナー（『あんさんぶるスターズ!』）。

●縦画面で多いバナー位置

配置位置	該当数
③④	15
⑤⑥	9
①②	2
①②③④	1

●横画面で多いバナー位置

配置位置	該当数
⑦⑧⑩⑪	4
⑧⑨⑪⑫	2
⑦⑧⑨⑩⑪⑫	1
⑦⑧⑨	1
⑦⑩	1

※以降、1個のみのものは省略

●ガチャ画面のファーストビューに表示されるバナーの体裁（赤枠部分が最大サイズ、緑枠部分が最小サイズを示す）

画面構成	配置場所	タイトル	表示形式	スライドの表示点数	配置タイプ	タブ分け	サイズ（ピクセル）		比率（縦：横）
							縦	横	
縦	③④	共闘ことばRPG コトダマン	単独	—	スクロール	—	415	975	1:2.3
		SINOALICE —シノアリス—	単独	—	スクロール	—	415	975	1:2.3
		FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	単独	—	スクロール	○	297	1030	1:3.5
		ウイニングイレブンカードコレクション	単独	4	スクロール	—	297	1030	1:3.5
		逆転オセロニア	単独	—	スクロール	○	253	1184	1:4.7
		#コンパス【戦闘棋理解析システム】	単独	—	スクロール	○	564	1184	1:2.1
		実況パワフルプロ野球	単独	—	スクロール	○	685	1163	1:1.7
		白猫プロジェクト	単独	—	スクロール	○	695	1197	1:1.7
		ファイアーエムブレム ヒーローズ	単独	—	スクロール	○	555	1060	1:1.9
		プロサッカークラブをつくらう! ロード・トゥ・ワールド	単独	2	スクロール	—	530	1116	1:2.1
	⑤⑥	白猫プロジェクト	単独	—	固定	○	270	1144	1:4.2
		プロ野球スピリッツA	単独	3	固定	—	1205	1242	1:1
		モンスターストライク	単独	—	スクロール	—	680	1094	1:1.6
		ウイニングイレブンカードコレクション	単独	—	スクロール	—	365	1185	1:3.2
		グランプルーファンタジー	単独	—	スクロール	—	666	1150	1:1.7
		共闘ことばRPG コトダマン	単独	—	スクロール	○	560	1163	1:2.1
		#コンパス【戦闘棋理解析システム】	単独	—	スクロール	○	513	1117	1:2.2
		実況パワフルプロ野球	単独	—	スクロール	—	415	975	1:2.3
		SINOALICE —シノアリス—	単独	—	スクロール	—	555	1060	1:1.9
		FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	単独	—	スクロール	○	530	1116	1:2.1
横	⑦⑧⑩⑪	プロサッカークラブをつくらう! ロード・トゥ・ワールド	単独	—	スクロール	—	564	1184	1:2.1
		妖獣ウォッチ ぶにぶに	単独	—	スクロール	—	680	1094	1:1.6
		共闘ことばRPG コトダマン	単独	—	固定	—	215	770	1:3.6
		SINOALICE —シノアリス—	単独	—	スクロール	—	415	975	1:2.3
	⑧⑨⑪⑫	共闘ことばRPG コトダマン	単独	—	スクロール	—	297	1030	1:3.5
		ドラゴンボールZ ドッカンバトル	単独	—	スクロール	—	1242	1234	1:1
		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	単独	—	スクロール	—	663	707	1:1.1
		AZURILE	単独	—	固定	○	735	1385	1:1.9
	⑦⑧⑨	THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	単独	—	固定	—	845	550	1:0.7
		ラングリッサー モバイル	単独	—	固定	○	750	1700	1:2.3
		A3!	単独	—	スクロール	—	452	974	1:2.2
		THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	単独	—	固定	—	845	550	1:0.7
	⑦⑧⑨⑩⑪⑫	にゃんこ大戦争	単独	—	スクロール	—	470	1675	1:3.6
		Fate/Grand Order	単独	—	固定	—	1090	2208	1:2
		あんさんぶるスターズ!	スライド	4	固定	—	180	465	1:2.6
		アイドルマスター シャイニーカラーズ	単独	—	スクロール	—	225	750	1:3.3
	⑨⑩	Knives Out (荒野行動)	単独	3	固定	○	654	844	1:1.3
		あんさんぶるスターズ!	単独	—	固定	—	150	390	1:2.6

画像出典：『あんさんぶるスターズ!』ゲーム画面

2. バナーの仕様

i. バナーの配置位置とサイズ

d. ショップ画面のファーストビューの構成

最後に、ショップ画面の構成を見ていく。
ショップ画面では商品を購入するためのアイコンのみが用意されているタイトルが多く、バナーは他と比べると少なかった。

縦画面ではスクロール可能なページに配置されたものが多いため、右表の該当数も上部から順に多くなっている。

①	②	【バナー位置 対応表】					
③	④	⑦	⑧	⑨			
⑤	⑥	⑩	⑪	⑫			

●縦画面で多いバナー位置

配置位置	該当数
①②	6
③④	6
⑤⑥	5
①②③④	1

●横画面で多いバナー位置

配置位置	該当数
⑦⑩	1
⑧⑨⑪⑫	1
⑧⑪	1
⑩	1



▲目玉となるようなパッケージ商品のみで、特別にバナーを用意しているケースもあった。

●ショップ画面のファーストビューに表示されるバナーの体裁（赤枠部分が最大サイズ、緑枠部分が最小サイズを示す）

画面構成	配置場所	タイトル	表示形式	スライドの表示点数	配置タイプ	タブ分け	サイズ（ピクセル）		比率（縦：横）
							縦	横	
縦	①②	#コンパス【戦闘摂理解析システム】	単独	—	スクロール	○	505	968	1:1.9
		ファイアーエムブレム ヒーローズ	スライド	2	固定	—	286	990	1:3.5
		プロ野球スピリッツA	単独	—	固定	—	365	1180	1:3.2
		共闘ことばRPG コトダマン	単独	—	スクロール	—	348	1025	1:2.9
		実況パワフルプロ野球	単独	—	固定	—	261	907	1:3.5
		遊戯王 デュエルリンクス	単独	—	スクロール	○	187	1135	1:6.1
	③④	逆転オセロニア	単独	—	スクロール	—	244	1198	1:4.9
		逆転オセロニア	単独	—	スクロール	—	244	1198	1:4.9
		共闘ことばRPG コトダマン	単独	—	スクロール	—	258	1198	1:4.6
		共闘ことばRPG コトダマン	単独	—	スクロール	—	348	1025	1:2.9
		共闘ことばRPG コトダマン	単独	—	スクロール	—	348	1025	1:2.9
		グランブルーファンタジー	単独	—	スクロール	○	870	1150	1:1.3
	⑤⑥	遊戯王 デュエルリンクス	単独	—	スクロール	○	187	1135	1:6.1
		#コンパス【戦闘摂理解析システム】	単独	—	スクロール	○	254	968	1:3.8
		グランブルーファンタジー	単独	—	スクロール	○	870	1150	1:1.3
		共闘ことばRPG コトダマン	単独	—	スクロール	○	348	1025	1:2.9
		白猫プロジェクト	単独	—	スクロール	—	1060	1005	1:0.9
		遊戯王 デュエルリンクス	単独	—	スクロール	○	187	1135	1:6.1
横	①②③④	白猫プロジェクト	単独	—	スクロール	—	1440	1005	1:0.7
	⑦⑩	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	単独	—	スクロール	—	390	545	1:1.4
	⑩	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	単独	—	スクロール	—	390	545	1:1.4
	⑧⑪	シャドウバース	単独	—	固定	○	430	875	1:2
	⑧⑨⑪⑫	バンドリ！ ガールズバンドパーティ！	単独	—	固定	○	726	1355	1:1.9

アプリレポート

『ラストイデア』分析

目次

1. ゲーム概要
 - i. 背景 (P.91)
 - ii. 世界観とストーリー (P.91)
 - iii. システム (P.91)
2. 画面遷移とゲームサイクル
 - i. 画面遷移一覧 (P.92)
 - ii. ゲームサイクル (P.95)
3. ゲーム内資産 (P.96)
4. ゲームシステム・プレイ方法分析
 - i. バトル (P.97)
 - ii. キャラクターメイク (P.100)
 - iii. キャラクター育成 (P.101)
 - iv. 装備品・鍛冶屋 (P.103)
 - v. オークション (P.105)
5. ショップ・課金方法分析
 - i. 有料アイテム価格表 (P.106)
 - ii. トレジャーダンジョン (P.106)
 - iii. ブースト (P.107)
 - iv. スタートダッシュパック (P.107)
 - v. VIP権 (P.107)
 - vi. ジェム・ゴールドを使ったショップ購入 (P.108)
 - vii. メダル交換 (P.108)
 - viii. スタミナ関連のまとめ (P.109)
 - ix. その他の課金要素 (P.109)
6. 総評
 - i. ゲーム性重視のガチャ脱却モデルとして要注目 (P.110)





ゲーム名

ラストイデア

セールスランキン
グ平均順位

64位

パブリッシャー

SQUARE ENIX Co., Ltd.

リリース日

Android: 2019/4/18

ディベロッパー

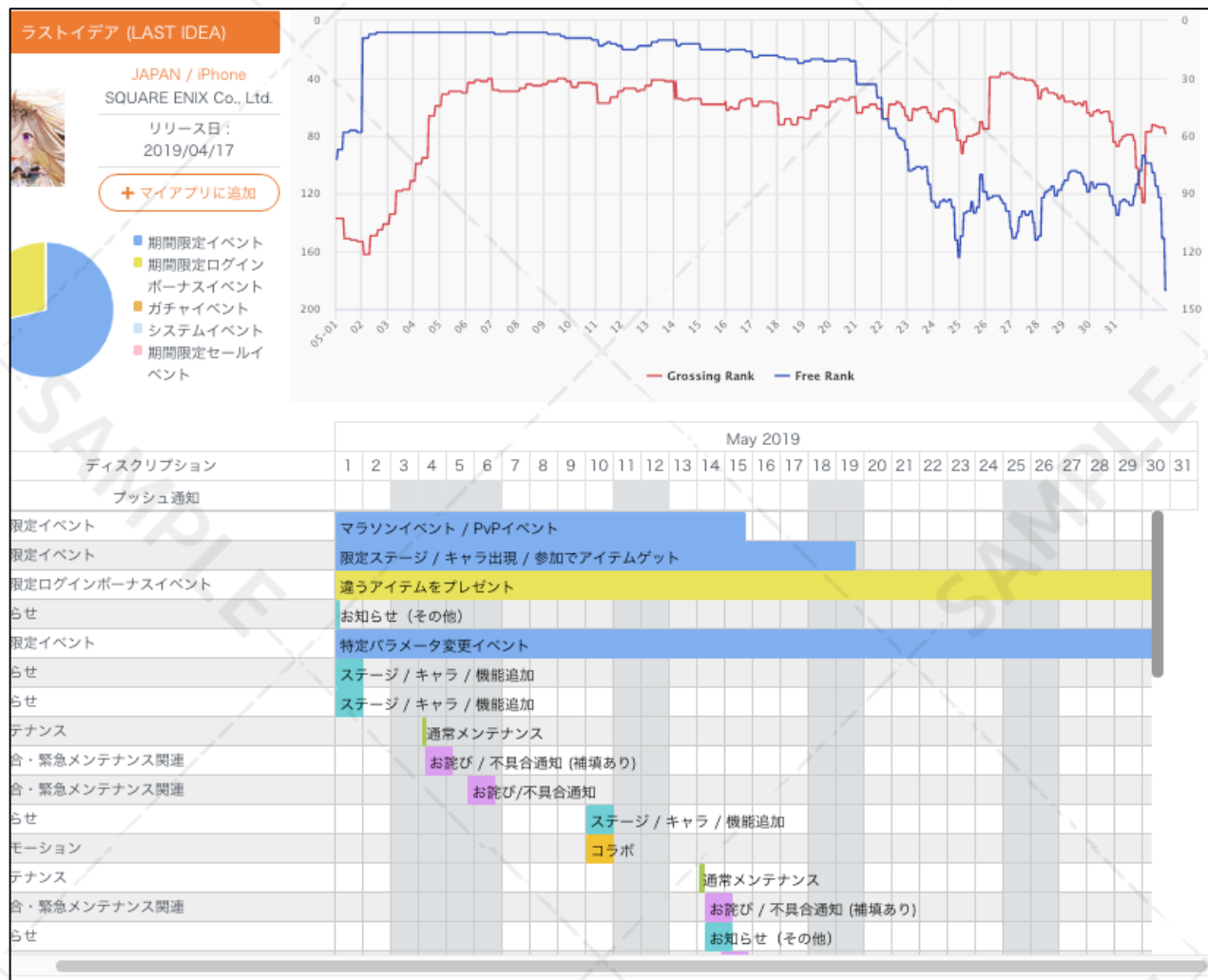
SQUARE ENIX Co., Ltd.

iOS: 2019/4/18

ジャンル

アクションRPG

ラストイデア





【本作の注目ポイント】

①「ハクスラ」の爽快感をスマートフォンでキャッチーに再現

→P.91「1.ゲーム概要」、P.97「4-i.バトル」参照

PCゲームを中心にアクションRPGの一大ジャンルとなっている「ハック&スラッシュ（ハクスラ）」を、スマートフォン向けに再構築したのが本作「ラストイデア」。バトルでドロップ品を集め、キャラクターを強化して更なる高難度ステージへの挑戦を繰り返す「ハクスラ」の硬派なゲーム性を、手軽な操作性とアニメ調のビジュアル、フルボイスの物語で親しみやすい形に仕上げている。



②「ガチャなし」のマネタイズはサブスクリプションに重点

→P.103「4-iv.装備品・鍛冶屋」、P.106～「5.ショップ・課金方法分析」

本作の特徴のひとつが、App StoreやGoogle Playのゲーム紹介文でも触れられている「ガチャなし」のゲームデザイン。バトルを繰り返してレアドロップを狙う「ハクスラ」はバトル自体に「ゲーム性の高いガチャ」のような性質があるため、本作は装備をインスタントに手に入れられる一般的なガチャを設けていない。その代わりに、スタミナ・経験値・ゴールドなどのブーストやオークション優待といったサブスクリプション系のサービスをメインのマネタイズ策としている。

