

# 日本マーケットトレンドレポート 2019年4月

日本語版

(2019年5月14日 改訂)



# Sp!cemart

## セールスランキング平均順位

4 4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 スマートフォンゲーム大会調査**

近年では「eスポーツ」という単語が一部の地上波番組でも話題になるほど、ゲームの大会はめざましい発展を遂げているように思う。今回はそんなゲームの大会について、スマートフォンゲームに関連したものに的を絞って様々な調査を行った。

73 **特集2 コンテンツ参加コスト調査**

大半のスマートフォンゲームにおいて、コンテンツの参加にはスタミナや参加チケットといった、特定の「コスト」の消費を採用している。それらの回復手段や入手方法など、仕様面について調査を行った。

## アプリレポート

103 ▶『ラングリッサー モバイル』分析

## イベントトピックス

123 ▶『アイドルマスター ミリオンライブ! シアターデイズ』  
-フェスガチャ・エイプリルフール・コラボなどで128位から8位に!

127 ▶『妖怪ウォッチ ぷにぷに』  
-TVアニメと連動した施策で55位から25位に上昇!

131 ▶『SINoALICE-シノアリス-』  
-キャンプをテーマにした各種イベントで23位から5位を獲得!

135 ▶『ロマンシング サガ リ・ユニバース』  
-ヴァンパイアレディを目玉にしたガチャなどで41位から3位にアップ!

138 ▶『サマナーズウォー: Sky Arena』  
-新生活応援キャンペーンなどで89位から10位に!

## 月定量レポート

143 4月イベント量

145 4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)

148 3月と4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

150 3月と4月のプッシュ通知量比較

152 4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4月の平均順位

今月のランキングは先月と大きな変化はなく、トップ3のタイトルもそのままだった。一方で、『マフィア・シティ』がじりじりと順位を上げている。『黒い砂漠MOBILE』は4位から8位に順位を下げたが、他のMMORPGの追従を許さずに好調をキープしているようだ。ランク外からは、『実況パワフルプロ野球』と『LINE : ディズニーツムツム』がランクインしてきた。

	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		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 て戦うバトル 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		パズル&ドラゴンズ	Puzzle & Dragons	パズルRPG	GungHo ONLINE Entertainment, Inc.	パズル×RPG
5		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
6		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
7		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
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		実況パワフルプロ野球	The real Powerful Pro Baseball	スポーツ	KonamiDigital Entertainment	野球選手育成 シミュレーション ゲーム
10		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

	タイトル	崩落のCARNEADES
	パブリッシャー	CoCoRond
	リリース予定時期	2019年夏
	ジャンル	カードバトルRPG

CoCoRondから配信予定のカードバトルRPG。本作はローグライクRPGの要素も含んでいることが特徴となっている。

メインテーマを手がけるのは「ロマサガ」シリーズでおなじみの“イトケン”こと伊藤賢治氏。キャラクターデザインは、様々なライトノベルで人気を誇るフライ氏だ。

近年では複数のジャンルの組み合わせによってスマートフォンゲームの多様性も増してきたが、カードバトル+ローグライクというジャンルは珍しいと思われる。

ちなみに、本作の制作にあたっては「本当に面白いゲームを作る」というテーマが掲げられているそう。今後の展開に期待が持たれる。



▲ローグライクの名が示すとおり、プレイのたびにマップの構造が変化。



▲一般的なカードRPGのように、デッキを構築して戦いに臨む。

	タイトル	MU: 奇蹟の覚醒
	パブリッシャー	崑崙日本
	リリース予定時期	2019年夏
	ジャンル	ファンタジーMMORPG

コラムゲームを運営する崑崙日本から配信予定のファンタジーMMORPG。ちなみに、「MU」は「ミュー」と読む。

本作は『MU：奇蹟の大地』のWebzen社（韓国）が公認したアプリ。ストーリーは、世界にはびこる魔族を大天使と協力して打ち倒すことが目的というファンタジーものとなっている。

MMORPGとしてはメジャーなシステムであり、ユーザーは剣士、魔法使い、弓使いの3種のうちから好きなジョブを選択してキャラを強化していく。

その他、特設サイトではMMORPGらしく、ギルドや協力バトルといったコミュニティ要素やアバターのカスタマイズなどを前面に押し出していた。



▲特設サイトの写真では、育成がスピーディなことをブッシュしていた。



▲最近では国内のタイトルに限らず、声優陣の訴求が行われることが多い。

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
崩落のCARNEADES	カードバトル RPG	CoCoRond	4/5	2019年 春	1	5000人	零石×250 (ガチャ1回分)	
					2	10,000人	零石×500 (ガチャ2回分)	
					3	20,000人	零石×750 (ガチャ3回分)	
					4	30,000人	零石×1,000 (ガチャ4回分)	
					5	40,000人	零石×1,250 (ガチャ5回分)	
					6	50,000人	零石×1,500 (ガチャ6回分)	
					7	75,000人	零石×2,000 (ガチャ8回分)	
					8	100,000人	零石×2,500 (ガチャ10回分)	
戦御村正M～戦乱に舞い 散る花～	ターン制 戦略シミュ レーション	SpringField	4/5	2019年	1	5,000人	軍資金×25,000	
					2	15,000人	軍資金×50,000	
					3	30,000人	軍資金×100,000	
					4	40,000人	クリスタル×300、Aランク兵器ガチャチケット	
					5	50,000人	クリスタル×500、Aランク指揮官ガチャチケット	
アルカ・ラスト 終わる 世界と歌姫の果実	RPG	フジゲーム	4/8	2019年 夏	1	10,000人	300ペリル (ガチャ2回分)	○
					2	30,000人	600ペリル (ガチャ4回分)	
					3	50,000人	900ペリル (ガチャ6回分)	
					4	70,000人	1200ペリル (ガチャ8回分)	
					5	100,000人	1500ペリル (ガチャ10回分)	
LINE シェフ	クッキング ゲーム	LINE	4/8	2019年 春	1	10,000	500コイン	○
					2	50,000	焦げ防止コーティングアイテム	
TITAN WARS	3D アクション ゲーム	レッドクイーン	4/11	不明	1	3,000	ウエポンキャッシュ	
ガンズ・オブ・ソウル2	ガンシュー ティングRPG	アクセスポート	4/15	2019年 5月15日	1	5,000人	ダイヤ×150	○
					2	10,000人	ダイヤ×600	
					3	20,000人	ダイヤ×1,050	
					4	30,000人	ダイヤ×1,500	
					5	50,000人	シークレットボーナス	
ナナカゲ～7つの王国と 月影の傭兵団～	対戦型ボード RPG	モブキャスト	4/22	2019年 5月末	1	7,777人	ジェム (ガチャ2回分)	
					2	10,000人	ゴールド×20,000	
					3	20,000人	ジェム (ガチャ4回分)	
					4	30,000人	ゴールド×40,000	
					5	50,000人	傭兵タイス	
アカツキランド	RPG	NetEase	4/23	2019年 5月末	1	50,000人	石貨×5万、伐採斧LV.2、海の民の干し肉×3	
					2	100,000人	石貨×6万、鶴嘴LV.2、海の民の干し果物×3、小さい活力もも肉	
					3	150,000人	石貨×8万、鎌LV.2、海の民のペット食×3、フェンリックの花×2	
					4	200,000人	石貨×10万、皮剥きナイフLV.2、海の民の肉煮込×6、 餓い馴らしの石×2	
					5	250,000人	石貨×15万、復元石、普通の宝の地図の欠片×6、鎧騎乗許可証 (7日)	
MU：奇蹟の覚醒	ファンタジー MMORPG	崑崙日本	4/26	2019年 夏	1	30,000人	赤ダイヤ×30 (ゲーム内通貨。レアアイテムと交換可)	
					2	50,000人	赤ダイヤ×50	
					3	70,000人	赤ダイヤ×70、ゴールド×20万	
					4	100,000人	ロクの羽根×10、神鷹の火種×10 (翼強化材料)	
					5	200,000人	赤ダイヤ×100、祝福の寶石×10 (装備強化材料)	
					6	300,000人	紫精霊・強化悪魔 (主人公とともに戦う相棒)	
劇的采配！ プロ野球リバーサル	スポーツ シミュレ ーション	モブキャスト ゲームズ	4/26	2019年 5月中旬	—	—	なし	○

# 特集1 スマートフォンゲーム大会調査

近年では「eスポーツ」という単語が一部の地上波番組でも話題になるほど、ゲームの大会はめざましい発展を遂げているように思う。今回はそんなゲームの大会について、スマートフォンゲームに関連したものに絞って様々な調査を行った。

## 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. 2018年 国内のみの大会
  - i. タイトル別 メインの大会紹介 (P.11)
  - ii. ポイントまとめ (P.42)
  - iii. 大会に関連した施策ピックアップ (P.46)
3. 2018年 世界大会 (要点のみまとめ)
  - i. ピックアップ紹介 (P.47)
4. 2019年 大会紹介
  - i. 2019年 大会簡易データ (P.53)
5. 付録
  - i. 付録用目次 (P.58)
  - ii. 2018年 大会簡易データ (P.59)
  - iii. 賞金・賞品 (P.65)
  - iv. 配信視聴数(一部) (P.70)
  - v. 出場選手・出演者(一部) (P.71)



Sp!cemart

## 1. 本特集の概要

### i. はじめに

ゲームの大会といえばそれ自体は昔から存在していたものだが、近年では以前よりも開催数が増え、規模も大きくなってきているように思う。

アメリカに本社を置く証券会社のゴールドマンサックスによれば、eスポーツ産業の市場規模は2017年は6.6億ドルだったが、2022年までに4倍以上の29.6億ドルに達すると予想されているほどだ。

世界的に見れば日本のeスポーツ産業にはまだまだ発展の余地があると思われ、今後は大会を開催してユーザーのロイヤルティを高め、ゲームを盛り上げたいと考える企業も増えてくるのではないだろうか。

そこで、今回の特集ではスマートフォンゲームにおける大会について調査を行った。

基本的には「今後大会を開催したいと考えているものの、大会開催が未経験の企業向けの導入資料」という前提で記事を制作したが、すでに大会の開催実績がある場合でも、他社の概況を確認する際などにご利用いただければ幸いだ。

### ii. 調査概要

今回は2019年3月のApp Store平均セールスランキングトップ200を対象に、2018年以内に大会を開催していたタイトルおよび、それらの「公式大会」について調査を行った（予選が2017年で決勝が2018年、予選が2018年で決勝が2019年の大会も対象）。

**なお、今回の調査対象とした「大会」だが、まず「eスポーツ」という文言が付記されていたものに限定はしていない。**

その理由は、全ての大会に対して「eスポーツ」という表現が用いられているわけではなく、すなわち「eスポーツ」の大会だけを対象とすると、おのずと調査領域が限定的になってしまうからだ。

一方、小規模な大会も全て含めると数が膨大になりすぎてしまうため、**ゲーム内だけで完結するランキングイベントや、オフラインイベントの1コーナーとして開催されていたようなミニ大会と判断できるようなものは調査対象外とした。**



▲オフラインイベントの会場内で大会を開催するゲームも珍しい（写真は2018年の「東京ゲームショウ」で開催された『#コンパス【戦闘摂理解析システム】』の大会の一場面）。

**つまり、今回の調査対象は基本的に「一定以上の規模があり、対面での対戦（オフライン要素）を含む大会が中心となっている。**

主な調査内容だが、まず2018年に国内で大会を開催していた10タイトルについて、各タイトルの大会のなかでもメイン（≒大規模）だったと思われるものを対象に大会の流れ（スケジュール）、ルール、賞金&賞品の重要な部分を調べ、タイトル別に詳細をまとめた。

それ以外の大会については一部項目（大会名・規模など）の簡易データのみを、付録として掲載している。

また、世界大会に関してはいずれも本特集でその全容を網羅することが困難だと判断したため、ピックアップで要点のみを紹介させていただいている。

#### ●本特集の調査概要

調査対象	2019年3月のApp Store平均セールスランキングトップ200のうち、25タイトル
調査内容	<p>【10タイトルのメインと思われる大会について】 大会の流れ（スケジュール）、ルール、賞金&amp;賞品</p> <p>【それ以外の大会について】 大会名、規模などの重要な部分（付録として掲載）</p>

## 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25タイトル。なお、「調査対象の200タイトルのうちどのタイトルが大会を実施していたか」という調査に関しては情報精度の面を考慮して割合した（全てのタイトルに対して「本当に一度も大会がなかったか」ということを検証することが難しく、見落としが発生する可能性が高かったため）。

●調査対象タイトル（五十音順）および、本特集での調査内容

順位	タイトル	リリース日	パブリッシャー	2018年の 国内メイン大会紹介	2018年の 世界大会簡易紹介	2018年の 大会簡易データ	2019年の 大会簡易データ
59	Identity V	2018/7/4	NetEase Games			(該当なし)	○
43	逆転オセロニア	2016/2/4	DeNA Co., Ltd.	○ (11ページ)		○	○
83	キャプテン翼 〜たたかえドリームチーム〜	2017/6/13	KLab Inc.			(該当なし)	○
71	クラッシュ・ロワイヤル	2016/3/2	Supercell		○ (47ページ)	○	○
51	#コンパス 【戦闘損傷解析システム】	2016/12/16	NHN PLAYART CORP.	○ (14ページ)		○	○
34	ザマナースウォー: Sky Arena	2014/6/12	Com2uS Corp.		○ (48ページ)	○	(該当なし)
14	実況パワフルプロ野球	2014/12/22	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.	○ (16ページ)		○	(該当なし)
61	シャドウバース	2016/6/17	Cygames, Inc.		○ (49ページ)	○	○
131	少女歌劇 レヴュースタァライト -Re LIVE-	2018/10/21	Ateam Inc.			(該当なし)	○
96	白猫テニス	2016/7/31	COLOPL, Inc.	○ (21ページ)		○	(該当なし)
8	戦国炎舞 -KIZNA-	2013/4/15	Sumzap Inc.			(該当なし)	○
75	誰か為のアルケミスト	2016/1/28	gumi Inc.	○ (23ページ)		○	(該当なし)
76	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.	○ (25ページ)		○	○
29	ドラゴンボール レジェンズ	2018/5/31	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.			(該当なし)	○
2	Knives Out	2017/11/14	NetEase Games			(該当なし)	○
5	パズル&ドラゴンズ	2012/2/20	GungHo Online Entertainment, Inc.	○ (28ページ)		○	○
16	バンドリ！ ガールズバンドパーティ！	2017/3/15	Craft Egg, Inc.	○ (33ページ)		○	○
18	PUBG MOBILE	2018/5/15	PUBG CORPORATION		○ (50ページ)	○	○
94	フォートナイト	2018/3/15	Epic Games			(該当なし)	○
37	プロスタ	2018/12/12	Supercell			(該当なし)	○
7	プロ野球スピリッツ A	2015/10/21	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.			○	(該当なし)
3	モンスターストライク	2013/9/27	mixi, Inc.	○ (36ページ)		○	○
19	遊戯王 デュエルリンクス	2016/11/17	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.		○ (51ページ)	○	○
60	ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル	2013/4/15	KLab Inc.	○ (39ページ)		○	(該当なし)
52	ロードモバイル	2016/5/24	IGG.COM		○ (52ページ)	○	(該当なし)

## 2. 2018年 国内のみの大会

### i. タイトル別 メインの大会紹介

ここからは調査対象のうち10タイトルが2018年に国内のみで開催した大会（メインだったと思われるもの）の流れ・概要・ルール・賞金&賞品を、1タイトルにつき1つずつ紹介している。

#### a. 『逆転オセロニア』 オセロニアンの戦 2018

##### ●基本情報

概要	“最強のオセロニアン”を決める大会。4回目の開催となり、総合力が問われる新ルールを採用
主催	株式会社ディー・エヌ・エー
協賛	記載なし
賞金総額	なし
決勝の会場（収容人数）	AKIBA SQUARE（1,000人）
大会に参加可能な最大人数	不明（おそらく上限なしと思われる）

##### ●大会の流れ

参加申込	参加者	主な参加条件	以下の4種類いずれかを満たすデッキを3つ準備できる（同じ属性のデッキ3つでも可） [神デッキ]…神属性の駒が10枚以上編成されたデッキ [魔デッキ]…魔属性の駒が10枚以上編成されたデッキ [竜デッキ]…竜属性の駒が10枚以上編成されたデッキ [混合デッキ]…神、魔、竜属性の駒が各4枚以上編成されたデッキ ※大会には未成年でも参加できるが、様々な規約あり（要保護者同伴など）
	参加者・観覧者	参加費	不明（おそらく無料）。ただし、会場までの交通費や宿泊費などは自己負担
		応募方法	特設サイトの応募フォームに必要事項を記入して応募（観覧者の応募が必要なのは全国決勝のみ）

##### ●大会応募スケジュール

大会名	①抽選受付開始	②抽選締切	③当選発表	④抽選受付開始～ ②抽選締切まで	②抽選締切～ ③当選発表まで	①抽選受付開始～ ③当選発表まで	①抽選受付開始～ ④予選開催日まで	③当選発表～ ④予選開催日まで
東北地区予選	7/3（火）	7/18（水） 13:59	7/20（金）	約15日	約2日	約17日	約39日	約22日
九州地区予選	7/3（火）	7/25（水） 13:59	7/27（金）	約22日	約2日	約24日	約47日	約23日
北海道地区予選	7/3（火）	8/8（水） 13:59	8/10（金）	約36日	約2日	約38日	約61日	約23日
中部地区予選	7/3（火）	8/15（水） 13:59	8/17（金）	約43日	約2日	約45日	約67日	約22日
関東地区予選	7/3（火）	8/22（水） 13:59	8/24（金）	約50日	約2日	約52日	約74日	約22日
関西地区予選	7/3（火）	8/29（水） 13:59	8/31（金）	約57日	約2日	約59日	約76日	約17日
当日予選 ※1	7/17（火） 12:00	9/20（木） 13:59	9/21（金）	約65日	約1日	約66日	約81日	約15日

※1：全国決勝当日の午前中に、同じ会場で行われる予選。この予選の優勝者は午後からの全国決勝にそのまま出場する

##### ●予選大会スケジュール

大会名	④予選開催日	会場	参加可能人数	決勝進出人数	④予選開催日～⑤決勝開催日まで
東北地区予選	8/11（土）	TKPカーデンシティ PREMIUM仙台東口	不明	1名	約56日
九州地区予選	8/19（日）	リファレンス駅東ビル	不明	1名	約48日
北海道地区予選	9/2（日）	さっぽろテレビ塔	不明	1名	約34日
中部地区予選	9/8（土）	imyホール	不明	1名	約28日
関東地区予選	9/15（土）	品川フロントビル会議室	不明	2名 ※2	約21日
関西地区予選	9/17（月祝）	ナレッジキャピタル カンファレンスルーム	不明	2名 ※2	約19日
当日予選	10/6（日）	AKIBA SQUARE	不明	1名	0日（同日）

※2：地区予選の優勝者と準優勝者が全国決勝に進出

##### ●全国決勝スケジュール

大会名	⑤決勝開催日	会場	出場人数	①もっとも早い抽選受付開始～⑤決勝開催日まで
全国決勝	10/6（日）	AKIBA SQUARE	9名	約95日

地区予選

全国決勝

## 2. 2018年 国内のみの大会

### i. タイトル別 メインの大会紹介

#### a. 『逆転オセロニア』 オセロニアンの戦 2018

#### ● 地区予選・当日予選の概要

<p><b>【予選】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● スイスドロー（すべての参加者が一定数の試合を行う）方式を採用し、参加者全員が同じ回数の対戦を行う</li> <li>● 各試合1本勝負</li> <li>● 初戦のみランダムでマッチングするが、2戦目以降は各自の対戦成績（勝利数・レートポイント）に基づき、マッチングシステムで対戦相手を選出。ただし、同じ相手とは2度以上マッチングしない</li> <li>● 勝利数が同じ選手が複数存在する場合、それまでのマッチング相手の強さを参照し、算出されたレートポイントが高い順に順位が決定する。 なお、その人数が3名だった場合はその3名で総当たり戦を実施して順位を行い、3名以上だった場合はくじ引きによりトーナメント戦を実施して順位を決定する</li> <li>● 上記の流れで試合を進めていき、上位4名（関東・関西は8名）が「予選決勝トーナメント」に進出できる</li> </ul> <p><b>【予選決勝トーナメント】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 各試合3本勝負</li> <li>● 優勝者（関東・関西は準優勝者も含む2名）が、全国決勝に進出できる</li> </ul> <p><b>【当日予選】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 当日予選とは、全国決勝当日の午前中に同じ会場で行われる予選のことである</li> </ul>
--

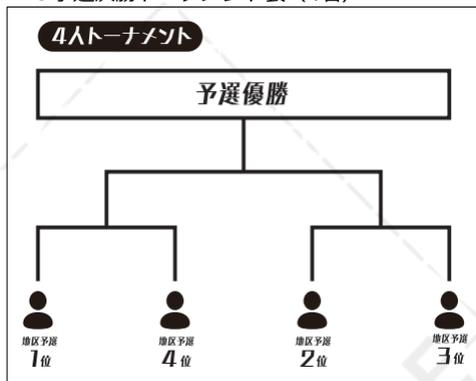
#### ● 全国決勝の概要

<ul style="list-style-type: none"> <li>● 各地区予選大会の優勝者8名と、当日予選の優勝者1名の計9名でトーナメント式で対戦する</li> <li>● 各試合3本勝負</li> <li>● 対戦相手はくじ引きで決定するが、関東地区予選2位と関西地区予選2位は必ず初戦で対戦する（=この2名は他の選手よりも1回多く勝ち抜く必要がある）</li> </ul>
--

#### ● 主なルール

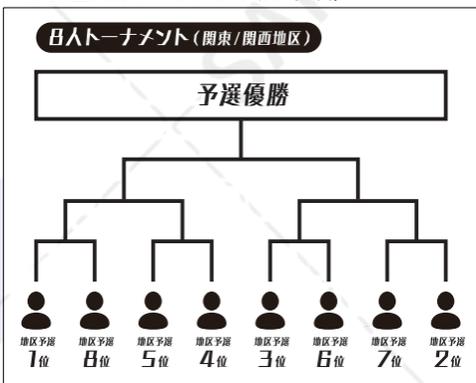
全体	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 全て通常マスの盤面で行う（ギミックなどはなし）</li> <li>● 先攻・後攻はランダム</li> </ul>
使用端末	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 選手自身の端末を使用するが、全国決勝のみ運営が用意した端末を使用する</li> </ul>
デッキについて	<p><b>【予選・予選決勝トーナメント・全国決勝】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● デッキコストは180以下にしなければならない</li> <li>● 「使用不可」の駒はデッキに編成してはならない（駒の詳細は割合）</li> </ul> <p><b>【予選決勝トーナメント・全国決勝】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 選手は下記4種類のいずれかのデッキを3つ用意する必要がある（同じ属性のデッキ3つでも可）</li> <li>● [神デッキ] …神属性の駒が10枚以上編成されたデッキ</li> <li>● [魔デッキ] …魔属性の駒が10枚以上編成されたデッキ</li> <li>● [電デッキ] …電属性の駒が10枚以上編成されたデッキ</li> <li>● [混合デッキ] …神、魔、電属性の駒が各4枚以上編成されたデッキ</li> <li>● 1戦ごとに用意した3つのデッキから使用するデッキを1つ選択して対戦を行うが、1度使用したデッキは勝敗に関わらず、その対戦中に再度使用することはできない</li> <li>● 同キャラ使用制限の対象となる駒は、1つのデッキにしか編成できない（進化などで名称が異なる駒でも不可）</li> </ul>
駒封印について	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 「予選決勝トーナメント」と「全国決勝」のみ、「駒封印」という新ルールが適用される</li> <li>● 対戦前に、選手はそれぞれ「駒封印」する駒1つを決め、お互いに伏せて審判に申告する（選択対象は全ての駒）</li> <li>● 両選手が「駒封印」で指定した駒はお互い同時に開示され、その対戦中は両選手とも開示された駒をデッキに編成できなくなる（進化後なども含む。なお同じ駒が開示された場合、封印対象は1種類のみとなる）</li> </ul>
デッキ調整	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 「駒封印」の駒開示後、最大5分間のデッキ調整時間が与えられる</li> <li>● 5分以内にデッキ調整が完了しなかった場合、1戦目を敗北扱いとし、そこからさらに5分間のデッキ調整時間を設ける。再度間に合わなかった場合は、その対戦自体が敗北扱いとなる</li> </ul>

#### ● 予選決勝トーナメント表（4名）



▲ 地区予選の決勝トーナメント（関東・関西以外）。順位によって対戦相手が決まる仕組みだった。当日予選に関しては掲載されていなかったが、おそらくこれと同じではないかと思われる。

#### ● 予選決勝トーナメント表（8名）



▲ 関東・関西の地区予選の決勝トーナメント。人数は多いが、こちらも順位によって対戦相手が決まる仕組みだった。

#### ● 全国決勝トーナメント表（9名）



▲ 全国決勝のトーナメントは、くじ引きによってどのブロックに配置されるかが決まった。関東・関西の地区予選2位の選手は1回多く勝ち上がる必要があった（右下）。

## 2. 2018年 国内のみの大会

### i. タイトル別 メインの大会紹介

#### a. 『逆転オセロニア』 オセロニアンの戦 2018

##### ●賞金・賞品

●各予選参加者・全国決勝観覧者特典

順位	賞金	賞品	数量	賞品区分	
				ゲーム内	リアル
—	なし	オセロニアンの戦2018 特別デザイン マスティマ (キャラ)	1	○	

●地区予選優勝・当日予選枠優勝 (9名) ※

順位	賞金	賞品	数量	賞品区分	
				ゲーム内	リアル
1位	なし	オセロニアンの戦2018 特別デザイン ムーニア (キャラ)	1	○	
		地区予選優勝記念メダル	1		○

※：関東・関西地区の準優勝者も含む

●全国決勝優勝 (1名)

順位	賞金	賞品	数量	賞品区分	
				ゲーム内	リアル
1位	なし	オセロニアンの戦2018 特別デザイン ニケ (キャラ)	1	○	
		優勝記念トロフィー	1		○



▲オセロニアンの戦2018 特別デザイン マスティマ



▲オセロニアンの戦2018 特別デザイン ムーニア



▲オセロニアンの戦2018 特別デザイン ニケ

# 特集2 コンテンツ参加コスト調査

大半のスマートフォンゲームにおいて、コンテンツの参加にはスタミナや参加チケットといった、特定の「コスト」の消費を採用している。それらの回復手段や入手方法など、仕様面について調査を行った。

## 目次

1. 概要
  - i. はじめに (P.74)
  - ii. 調査概要 (P.74)
  - iii. 調査タイトル (P.75)
2. 調査内容
  - i. コンテンツへの参加コスト (P.76)
  - ii. 「スタミナ要素」の自然回復 (P.78)
  - iii. 時間経過以外の「スタミナ要素」回復方法 (P.82)
  - iv. 「スタミナ要素」の上限拡張 (P.91)
3. ピックアップ
  - i. 独自性の強い事例紹介 (P.92)
4. 付録
  - i. コンテンツ参加コストの仕様まとめ (P.94)
  - ii. コンテンツ参加コストの回復・入手方法の仕様まとめ (P.98)



## 1. 本特集の概要

### i. はじめに

ゲーム中のクエストやバトルといったコンテンツをプレイする際、大半のタイトルでは代価として何らかの「コスト」を消費する仕様を採用している。

代表的なコストとしては、時間の経過によって回復する「スタミナ要素」や特定のアイテム（「○○チケット」など）があげられ、これらの有無はユーザーのゲーム内サイクルだけではなく、睡眠時間などのライフサイクルへも影響する重要な要素であると思われる。

それらの仕様はゲームを設計するうえで極めて重要と思われるため、これらの回復・入手方法や実際にコンテンツで消費する量などについて調査を行った。

### ii. 調査概要

本特集では、2019年3月のApp Store平均セールスランキングの上位100タイトルのうち、クエストやミッションなどへ参加するためにコスト（スタミナ要素や特定のアイテムなど）を消費するタイトルから47本を選んで調査した。

その結果、そのコストとして時間の経過で回復する「スタミナ要素」と、時間の経過では回復せず、特定のアイテム（チケットなど）を消費する「スタミナ以外の要素」を確認でき、本特集では主に「スタミナ要素」について調査を行った。



▲スタミナ要素を有料アイテムで回復できるものも多く、タイトルによってその回復量や仕様が異なる。

なお、確認にメインストーリーをある程度進める必要があるなど、時間を必要とするタイトル・要素については調査対象から除外しているため、あらかじめご了承ください。

#### ●本特集の調査概要

調査対象	2019年3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47タイトル
調査内容	参加コストの回復、入手方法、消費先コンテンツ（メイン、マルチなど）、上限の拡張の可否、コンテンツにおけるスタミナ要素の消費量の参考値

# 1. 本特集の概要

## iii. 調査タイトル

今回の調査対象は、下記の47タイトル。

### ●調査対象タイトル

3月順位	タイトル	リリース	パブリッシャー	ジャンル
1	Fate/Grand Order	2015/8/12	Aniplex Inc.	RPG
3	モンスターストライク	2013/9/27	mixi, Inc	アクションRPG
5	パズル&ドラゴンズ	2012/2/20	GungHo Online Entertainment, Inc.	パズル
7	プロ野球スピリッツA	2015/10/21	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.	スポーツアクション
9	グランブルーファンタジー	2014/5/1	Cygames, Inc.	RPG
11	LINE : ディズニー ツムツム	2014/1/29	LINE Corporation	パズル
12	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	2015/2/18	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.	パズル
13	LINE ポコポコ	2014/9/3	LINE Corporation	パズル
14	実況パワフルプロ野球	2014/12/22	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.	育成シミュレーション
17	ロマンシング サガ リ・ユニバース	2018/12/5	SQUARE ENIX Co., Ltd.	RPG
20	星のドラゴンクエスト	2015/10/15	SQUARE ENIX Co., Ltd.	RPG
23	妖怪ウォッチ ぷにぷに	2015/10/28	Level-5 Inc.	パズル
24	ホームスケイプ	2017/9/19	Playrix Games	パズル
25	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.	音楽&リズム
26	プリンセスコネクト! Re:Dive	2018/2/14	Cygames, Inc.	RPG
27	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
28	SINoALICE -シノアリス-	2017/6/6	Pokelabo, Inc.	RPG
29	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
31	白猫プロジェクト	2014/7/25	COLOPL, Inc.	アクションRPG
32	グリムエコーズ	2019/3/28	SQUARE ENIX Co., Ltd.	アクションRPG
33	テイルズ オブ ザレイズ	2017/2/28	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.	アクションRPG
34	サマナーズウォー: Sky Arena	2014/6/12	Com2uS Corp.	RPG
35	ガーデンスケイプ	2016/8/25	Playrix Games	パズル
38	アイドルマスター シャイニーカラーズ	2019/3/12	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.	育成シミュレーション
39	FINAL FANTASY Record Keeper	2014/9/25	DeNA Co., Ltd.	RPG
40	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
42	あんさんぶるスターズ!	2015/5/1	Happy Elements K.K	アドベンチャー
43	逆転オセロニア	2016/2/4	DeNA Co., Ltd.	パズル
44	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
45	ドラゴンエッグ-仲間との出会い×本格対戦RPG	2015/8/24	Rudel inc.	RPG
46	にゃんこ大戦争	2012/11/15	PONOS	タワーディフェンス
47	クイズRPG魔法使いと黒猫のウィズ	2013/4/22	COLOPL, Inc.	RPG
48	A3!	2017/1/27	LIBER ENTERTAINMENT INC.	アドベンチャー
53	THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	2016/7/8	OURPALM INC.	RPG
54	LINE バブル2	2015/4/24	LINE Corporation	パズル
55	ONE PIECE トレジャークルーズ	2014/5/12	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.	RPG
56	LINE POP2	2014/10/30	LINE Corporation	パズル
58	Matchington Mansion : マッチ3	2017/10/11	Firecraft Studios Ltd.	パズル
60	ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル	2013/4/15	KLab Inc.	音楽&リズム
61	シャドウバース	2016/6/17	Cygames, Inc.	TCG
62	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.	音楽&リズム
64	MASS FOR THE DEAD	2019/2/21	Exys Inc.	RPG
66	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
67	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.	スポーツシミュレーション
68	FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	2015/10/21	SQUARE ENIX Co., Ltd.	RPG
69	アイドルリッシュセブン	2015/8/20	BANDAI NAMCO Online Inc.	音楽&リズム
70	実況パワフルサッカー	2016/12/7	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.	育成シミュレーション

## 2. 調査内容

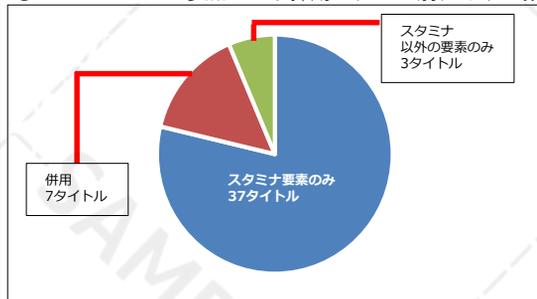
### i. コンテンツへの参加コスト

#### a. 参加コストの種類と採用パターン

まず、タイトルごとにコンテンツへ参加するためのコストの種類を調査したところ、「スタミナ要素」と「スタミナ以外の要素」に分けることができ(表①参照)、さらに参加コストの種類を採用パターンをタイトルごとに見たところ、「スタミナ要素のみ」を採用したものは39タイトルと最も多かった(表③参照)。

なお『白猫プロジェクト』など「スタミナ以外の要素のみ」を採用していた3タイトルは、いずれもマルチコンテンツなどメイン以外のコンテンツへの参加コストを採用しており、メインコンテンツへの参加にはコストを消費しない仕様だった(表②参照)。

●表①：コンテンツへの参加コスト採用パターン別タイトル数



●表②：スタミナ以外の要素のみを採用したタイトル

タイトル	コスト	主な入手方法	概要
白猫プロジェクト	討伐の証	クエスト等のクリア報酬	GvEイベントへ参加可能
グリムエコース	ダンジョンチケット	クエスト等のクリア報酬/購入(有料アイテム×20)	強化素材やゲーム内通貨などを得られるダンジョンへ参加可能
	タワーチケット	クエスト等のクリア報酬/購入(有料アイテム×20)	各種素材や有料アイテムなどを得られる「タワー」へ参加可能(1日1回コストを消費せずに参加可能)
シャドウパース	2Pickチケット	クエスト等のクリア報酬	専用モード(2pick)への参加コスト/ゲーム内通貨や有料アイテム(それぞれ150)を消費することで参加可能

●表③：コンテンツへの参加コストの採用パターン

タイトル	コンテンツへの参加コストの採用		
	スタミナ要素のみ	スタミナ以外の要素のみ	併用
アイドリッシュセブン	○	—	—
アイドルマスター シャイニーカラーズ	○	—	—
あんさんぶるスターズ!	○	—	—
ウイニングイレブンカードコレクション	○	—	—
ガーデンスケイプ	○	—	—
クイズRPG魔法使いと黒猫のウィズ	○	—	—
グランブルーファンタジー	○	—	—
THE KING OF FIGHTERS '98UM OL	○	—	—
ザマナーズウォー: Sky Arena	○	—	—
ディシディアファイナルファンタジー オペラオムニア	○	—	—
ディルリス オフ ザ レイス	○	—	—
ドラゴンエッグ-仲間との出会いx本格対戦RPG	○	—	—
ドラゴンボール レジェンズ	○	—	—
ドラゴンボールZ ドッカンバトル	○	—	—
にゃんこ大戦争	○	—	—
バズル&ドラゴンズ	○	—	—
ファイアーエムブレム ヒーローズ	○	—	—
FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	○	—	—
FINAL FANTASY Record Keeper	○	—	—
Fate/Grand Order	○	—	—
プロ野球スピリッツA	○	—	—
ホームステイプ	○	—	—
マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝	○	—	—
MASS FOR THE DEAD	○	—	—
Matchington Mansion: マッチ3	○	—	—
モンスターストライク	○	—	—
逆転オセロニア	○	—	—
実況パワフルサッカー	○	—	—
新三國志: 育成型戦略シミュレーションゲーム	○	—	—
星のドラゴンクエスト	○	—	—
妖怪ウォッチ ぷにぷに	○	—	—
LINE: ディズニー ツムツム	○	—	—
LINE ナブル2	○	—	—
LINE POP2	○	—	—
LINE ポコポコ	○	—	—
ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル	○	—	—
ONE PIECE トレジャークルーズ	○	—	—
白猫プロジェクト	—	○	—
グリムエコース	—	○	—
シャドウパース	—	○	—
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	—	—	○
アイドルマスター ミリオンライブ! シアターデイズ	—	—	○
A3!	—	—	○
実況パワフルプロ野球	—	—	○
SINOALICE -シノアリス-	—	—	○
プリンセスコネクト! Re:Dive	—	—	○
ロマンシング サガ リ・ユニバース	—	—	○
計	37	3	7

## 2. 調査内容

### i. コンテンツへの参加コスト

#### b. 参加コストが複数存在する場合の使い分け

次に参加コストを複数備えるタイトルにおいて、その消費先のコンテンツを見てみた。

該当タイトルとして20タイトルを確認でき、下の表ではそれらが有する参加コストの種類と消費先コンテンツをまとめている。

なお、参加可能なコンテンツについては右のカコミ内のルールで区分しており、下表はその区分けを基に、タイトル別にフラグ付けを行ったものだ。

#### ●参加コンテンツの区分け

- ①メインコンテンツ  
(メインクエストやストーリーの進行など)
- ②マルチコンテンツ  
(他プレイヤーとリアルタイムで協力・対戦プレイ等が可能なもの)
- ③その他  
(曜日クエストや特定のイベントなど)

#### ●コストの消費先コンテンツの分類

タイトル	コスト名	コストの種類					消費先コンテンツ	
		スタミナ要素	スタミナ要素以外	メインコンテンツ	マルチコンテンツ	その他	備考	
アイドルマスター シャイニーカラーズ	スタミナ	○		○		○	「営業（自動的にキャラクターを育成できる要素）」はスタミナ要素は不要だが、スタミナを消費して作成した特定のアイテムを選択すると報酬量が増加	
	フェスチケット	○				○	「フェスリハーサル」「グレードフェス」へ参加時に消費	
アイドルマスター シンデレガールズ スターライトステージ	スタミナ	○		○		○	「営業（自動的にキャラクターを育成できる要素）」の時間の短縮が可能（スタミナ×1で15分短縮）	
	リハーサルチケット		○			○	クリア報酬を得られないが、いくらミスをしても最後までプレイ可能な練習用要素へ参加可能	
	MASTER+チケット		○			○	難易度「MASTER+（最難度）」をプレイ可能	
アイドルマスター ミリオンライブ！ シアターデイズ	元氣	○		○		○	-	
	ライブチケット		○	○			「元氣」と同コストを消費して「ライブ」へ参加可能。ただし「元氣」消費時と異なり、得られる報酬が一部半減。一部は得られない/チケットを複数回分を同時に消費することで報酬量が増加（2回分なら報酬も2倍）	
あんさんぶるスターズ!	AP	○		○			-	
	LP	○				○	「ドリフェス」などのイベントへ参加する際に消費し、1日5回まで消費せずに参加可能	
ウイングイレブン カードコレクション	GP	○		○		○	-	
	BP	○			○		-	
A3!	LP	○		○		○	-	
	SP	○				○	-	
	プラチナチケット		○			○	「観劇」視聴時に消費	
グランブルーファンタジー	AP	○		○	○	○	メインストーリーの初回消費AP量が特定の場面（63章?）までゼロ/マルチコンテンツでは自身が主催する場合に消費	
	BP	○			○		他プレイヤーが主催したバトルへ参加する際に消費	
グリムエコース	ダンジョンチケット		○			○	強化素材やゲーム内通貨などを得られるダンジョンへ参加可能	
	タワーチケット		○			○	各種素材や有料アイテムなどを得られる「タワー」へ参加可能（1日1回コストを消費せずに参加可能）	
サマナーズウォー: Sky Arena	エネルギー	○		○		○	-	
	アリーナ出場権	○			○		-	
実況パワフルサッカー	サクセスP	○		○*			-	
	試合ゲーじ	○				○	-	
実況パワフルプロ野球	サクセスP	○		○*			-	
	試合チケット	○				○	-	
	挑戦状		○			○	「試合チケット」の代わりとして使用可能（報酬も同様に獲得可能）/入手後24時間以内に消費しなければ消滅/プレンドの「スタジアムのスコア」を抜いた際に自動的に送られ、同じ相手に対しては3時間ごとに送信可能	
SINoALICE -シノアリス-	AP	○		○	○	○	-	
	オソウジ券		○			○	「オソウジ（ミニゲーム）」へ参加可能	
新三國志: 育成型戦略 シミュレーションゲーム	体力	○				○	-	
	行軍令	○				○	-	
ファイアーエムブレム ヒーローズ	スタミナ	○		○		○	-	
	対戦権	○				○	毎日16:00に全回復	
FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	体力	○		○		○	プレイヤーランク20まであらゆるコンテンツへ体力を消費せず参加可能	
	オーブ	○				○	ランキングバトルに参加時に消費	
プリンセスコネクト! Re:Dive	スタミナ	○		○		○	-	
	CP		○			○	GvEイベントへ参加可能（1日に3回まで）/獲得したCPは毎日AM5:00にリセットされる	
プロ野球スピリッツA	ポストチケット		○			○	特定のポスト戦へ参加可能	
	スタミナ	○		○		○	マルチコンテンツはスタミナを消費せずプレイ可能/強化クエスト等へ参加する際に消費スタミナ量を倍加させることができ、その際に得られる報酬が増加	
マジアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝	AP	○		○		○	-	
	BP	○				○	「ミラージュ（リアルタイムではない他プレイヤーとの戦闘）」への参加時に対戦相手を3人から選べ、BPを1消費して再抽選が可能	
LINE /パブル2	炎	○		○			-	
	シークレット炎	○				○	-	
ロマンシング サガ リ・ユニバース	スタミナ	○		○		○	戦闘で全滅。またはリタイアした場合の消費スタミナ量は通常の1/3	
	調査チケット		○			○	強化素材等の入手クエストへ参加可能	

※: 本特集では「サクセスマード」をメインコンテンツとして扱っている

# アプリレポート

## 『ラングリッサー モバイル』 分析

### 目次

1. ゲーム概要
  - i. 背景 (P.106)
  - ii. 世界観とストーリー (P.106)
  - ii. システム概要 (P.106)
2. 画面遷移とゲームサイクル
  - i. 画面遷移一覧 (P.107)
  - ii. ゲームサイクル (P.109)
3. ゲーム内資産
  - i. コンテンツ利用に関するゲーム内資産 (P.110)
  - ii. 育成に関するゲーム内資産 (P.111)
4. ゲームシステム・プレイ方法分析
  - i. バトル (P.112)
  - ii. キャラクター情報・育成 (P.113)
  - iii. その他の育成要素 (P.114)
  - iv. クエスト (P.115)
  - v. マルチプレイ (P.116)
  - vi. 旅団(ギルド) (P.116)
5. 課金方法分析
  - i. 有料アイテム価格表 (P.117)
  - ii. ガチャ (P.117)
  - iii. ショップ (P.118)
6. 総評
  - i. 歴史あるタイトルの「やりごたえ」を現代風に再現 (P.121)



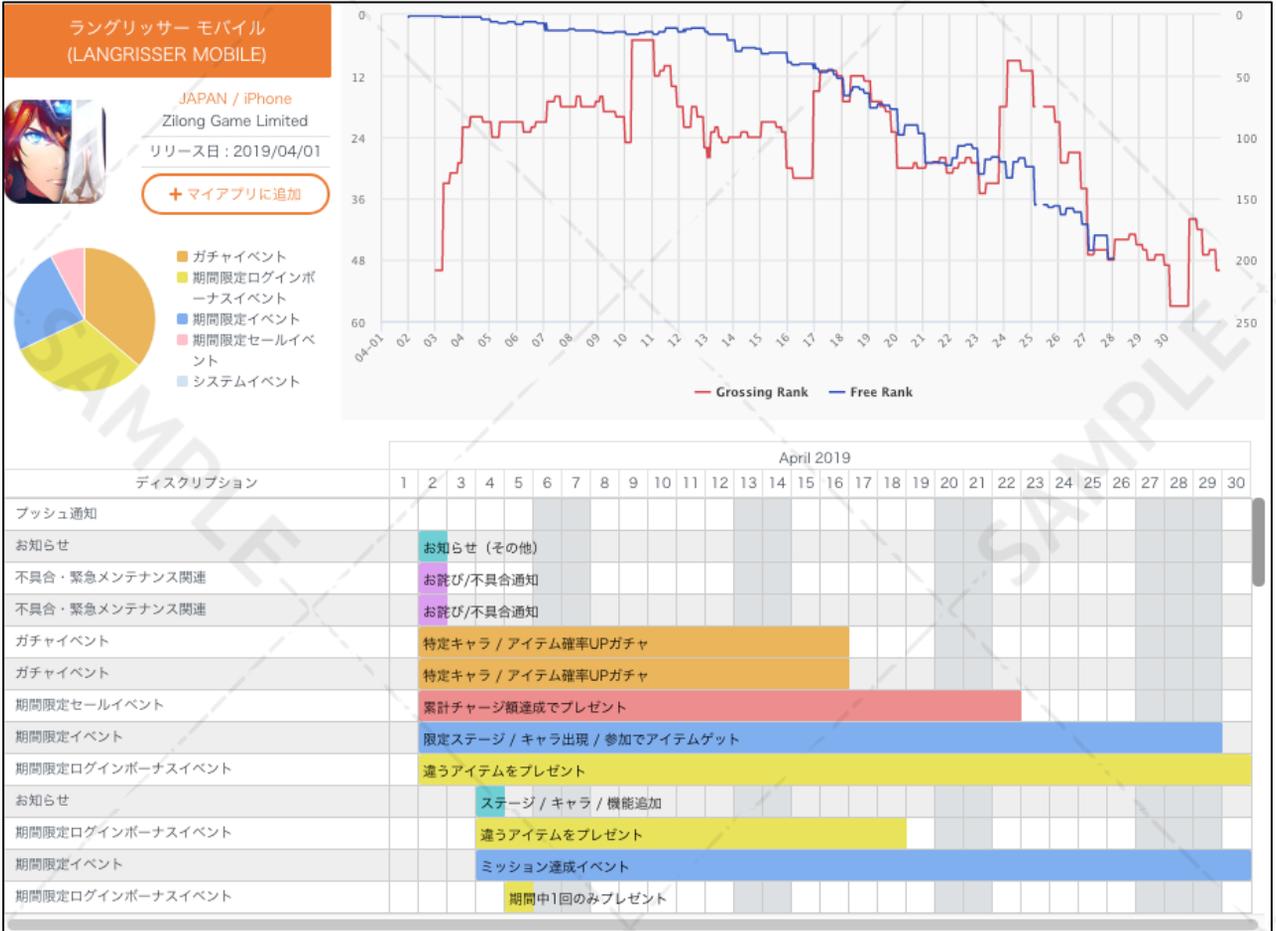


ゲーム名 ラングリッサー モバイル  
 パブリッシャー Zilong Game Limited  
 ディベロッパー Zilong Game Limited  
 ジャンル SRPG

セールスランキング平均順位  
 リリース日

25位  
 Android: 2019/4/2  
 iOS: 2019/4/2

## ラングリッサー モバイル





## 【本作の注目ポイント】

### ①30年近くの歴史を持つ戦略型ファンタジーSRPG

→P.106「1.ゲーム概要」、P.115「iv.クエスト」参照

1991年に始まり通算5作のナンバリングタイトルを発売した『ラングリッサー』シリーズは、『ファイアーエムブレム』と並ぶファンタジーSRPGの金字塔として国内外に多くのファンを持つ。それがスマートフォンゲーム対応作として生まれ変わった本作『ラングリッサーモバイル（以下ランモバ）』は、お馴染みのキャラクターを交えた新作ストーリーに加え、過去作のストーリーを追体験できるサブクエストも収録。シリーズのファンから新規プレイヤーまで楽しめる新作となっている。



### ②多岐にわたる育成要素と豊富なコンテンツ

→P.112～「4.ゲームシステム・プレイ方法分析」、P.121「6.総評」参照

本作の特徴のひとつが、「クラスチェンジ」「装備エンチャント」「兵種強化」「好感度」などの多彩な育成要素。「キャラ推しゲーム」としての機能も持つ本作は、お気に入りのキャラクターを少しずつ育て、日々達成感を感じられる作りになっている。また、協力マルチプレイやPvP、さまざまなやり込み系クエストなどのコンテンツも豊富に用意されており、遊びごたえのある内容だ。





## 1. ゲーム概要

### i. 背景

「ラングリッサー」シリーズは、1991年に第1作がメガドライブでリリースされたSRPG。高い戦略性と重厚なストーリー、魅力的なキャラクターで支持を集めたタイトルだ。歩兵・槍兵・騎兵の3すくみをはじめとした相性システムを1作目から採用し、女性キャラの衣装を当時としては過激とも言える露出度にするなど、さまざまな面で先進性を発揮していた。

もとは日本コンピュータシステムのブランド「メサイヤ」からリリースされていた国産タイトルだが、本作は現在のシリーズIPを所有するエクストリームとライセンス契約を締結した中国のZLONGAMEが運営・開発を行っている。

中国では2018年8月にリリースされており、国内ファンにとっては念願の日本版リリースとなる。

### ii. 世界観とストーリー

本作は、これまでの「ラングリッサー」シリーズと世界観を共にしたファンタジー戦記作品。最後のナンバリングタイトル「ラングリッサーV」から遠い月日が流れた世界で、失われた「聖剣ラングリッサー」の復活を巡る戦いが描かれる。

従来のシリーズと同様、「光輝」「闇」「帝国」という3勢力が登場。お馴染みのキャラクターも顔を揃えるのもファンには嬉しいポイントだ。本作からの新キャラクターが主役となって過去の歴史を紐解きながら旅を進めるため、シリーズ初心者にとっても親しみやすいストーリーになっている。

### iii. システム概要

本作はSRPGであり、フィールドはオーソドックスなスクエア型だ。歩兵・槍兵・騎兵の3すくみなどの相性がある点も過去作と同様で、多少のレベル差やユニットパワーは相性でたやすく覆る。適正レベルのクエストでも油断すると簡単に全滅してしまうバランスなので、敵の配置を見て適切な編成を組むことが重要だ。

ユニットはキャラクターと兵士で構成されており、それぞれに育成要素がある。キャラクターの上位クラスは選択式で、選択したクラスによって兵士のクラスも増え、自由に組み合わせられるようになるため、育成・編成の自由度は高いと言えるだろう。また、キャラクター別に好感度を上げて育成・交流する「キャラ推し」要素も存在する。

また、攻略情報やキャラ評価をユーザーが書き込める機能があり、協力プレイやランキングのあるPvPなどマルチプレイも充実。チャットもあり、ユーザー間の交流を促進させる作りになっている。



▲「聖剣ラングリッサー」を巡る戦いが再び繰り広げられる



▲メサイヤを語るうえで避けて通れないカルト作品「超兄貴」のキャラクターも曜日クエストなどで登場



▲マス目を移動するオーソドックスなSRPG。相性が重要となるため有利・不利を分かりやすく表示する



▲キャラクター別にクチコミ情報を投稿できる。「いいね」が多く集まった投稿は上位に表示される