



売れるソシヤゲとは


千葉 泰治



そもそもソシャゲとは

主にスマホで利用できるゲームの総称。

従来のゲームを購入して、プレイするという形ではなくゲームをプレイするだけなら無料でできるのが特徴。



人気のソシャゲの共通点

気前がいい

飽きさせない工夫がされている



FINAL FANTASY
XIV

3周年大感謝祭

えらべるグラブル!

1000万円

カタログキャンペーン

3.1^{Wed} - 3.31^日

詳しくはコチラ



リアルプレゼント企画 第一弾

記念クエストに参加しよう!

現金 100万円

1名様

プレゼントクポ!!

1組 2名様

ドイツ旅行

200名様

大チャンスクポ!

Amazonギフトコード 4000円分


※写真はイメージです

このように万人に価値のあるものをもらえることもあるが・・・

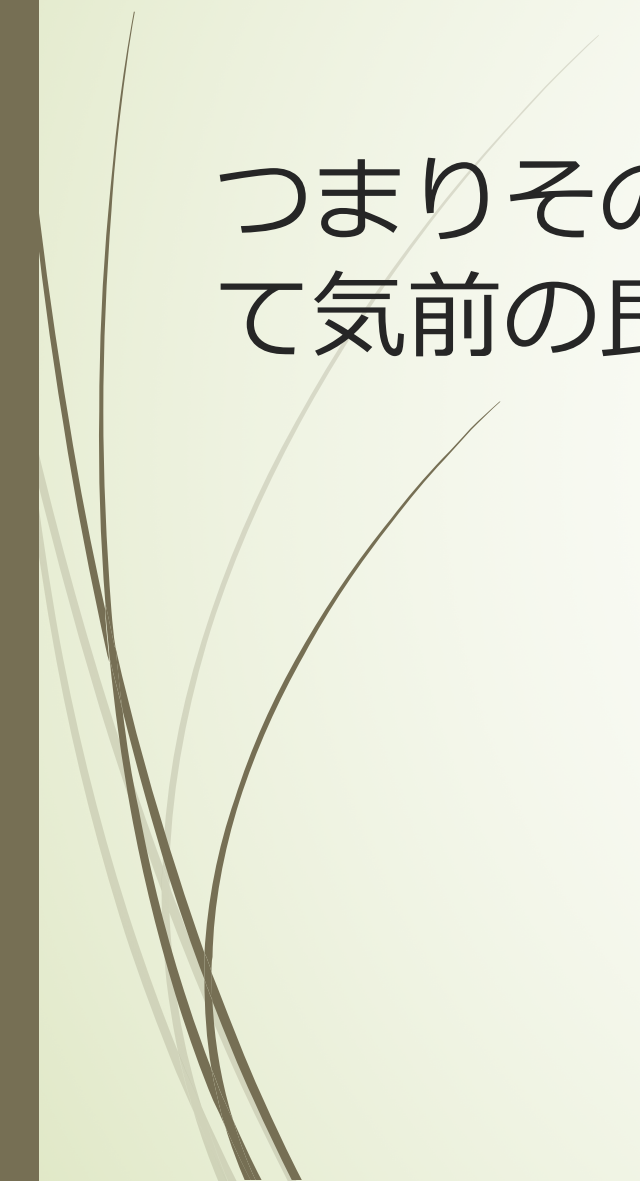
基本的にプレゼントといえはゲーム中でお金に代わる通貨

通称：石



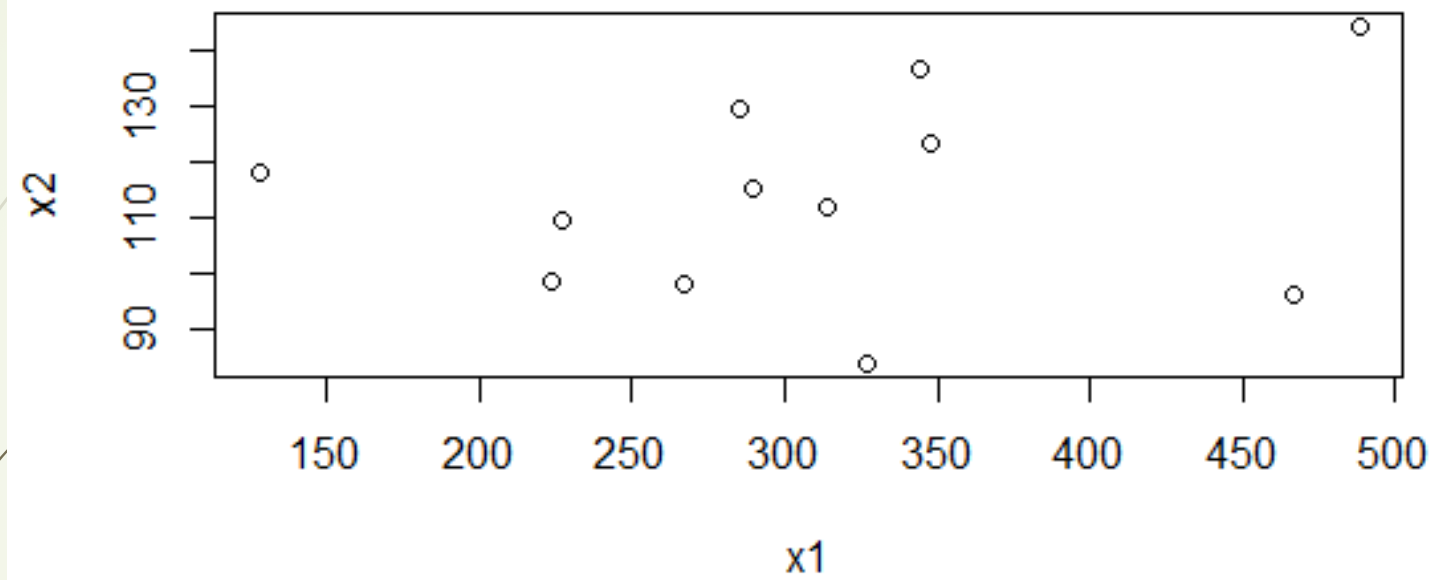


つまりその「石」がどれほど配られたのかによっ
て気前の良さがわかる




ゲーム内の月ごとの売り上げと石の配布量を調査

	石	売上
1月	128	117.95億
2月	224	98.29億
3月	267	97.97億
4月	285	129.54億
5月	227	109.48億
6月	314	111.83億
7月	344	136.41億
8月	327	83.87億
9月	290	115.07億
10月	488	144.05億
11月	348	123.02億
12月	467	95.93億



相関係数 : 0.2234316

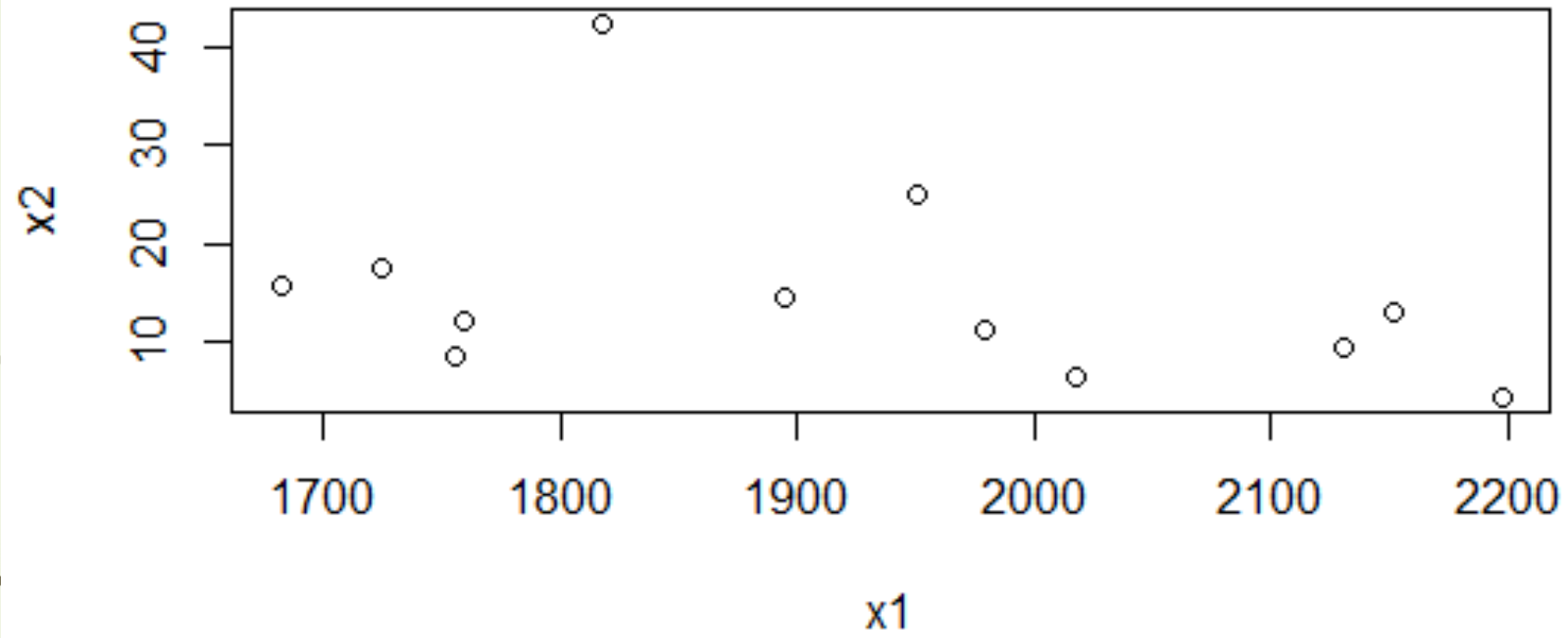


9/12くらい関連性がある...?

しかし1つの資料では断定できず

別のゲームでも調査

	石	売上
1月	2197	4.48億
2月	1759	12.17億
3月	1979	11.18億
4月	1725	17.44億
5月	2152	13.03億
6月	1895	14.49億
7月	1818	42.22億
8月	1755	8.53億
9月	1682	15.66億
10月	2017	6.37億
11月	1951	25.05億
12月	2130	9.4おk



相関係数:-0.3614494



全く関係なし！

別の要因を考えてみる・・・

飽きさせない工夫→ユーザーが時間がつぶせる何かを永続的に提供

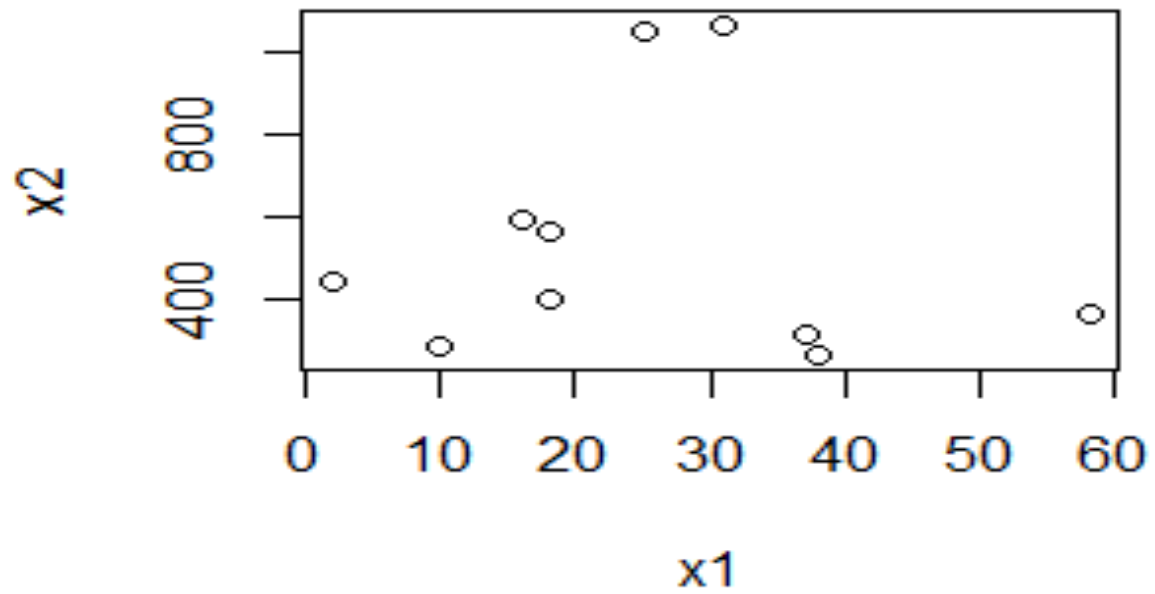
その何かの最たる例がイベント

イベントの数 = 売上といえる・・・？




2018年の売り上げTOP10のゲームで比較


	イベント	年間売上
1位	31	1070億
2位	25	1050億
3位	16	590億
4位	18	560億
5位	2	440億
6位	18	400億
7位	58	360億
8位	37	310億
9位	10	280億
10位	38	260億




相関係数:-0.05831816



こちらはさきほどに増して関係なし！





結論：これをやれば売れる！というような法則はない。
運営の方の努力が垣間みえた。