

# 中国進出日本ゲームVS日本進出中国ゲーム実績分析

---

## 日中モバイルゲームの売上比較

2018.06.07

# INFO

本レポートはアイジーエーワークスのモバイルマーケットインテリジェンスプラットフォーム「Mobile Index」([www.mobileindex.com](http://www.mobileindex.com))からご提供致します。

売上推定値はMobile Indexのパートナー会社様の同意の上、提供されたデータを元に独自のアルゴリズムを使用してデータを推定しました。本レポートの推定データは、実際の売上と異なる場合があります。

本レポートの売上推定値は下記の推定値を使用しました。  
日本売上：日本のグーグルプレイと日本のアップストアの売上推定値  
中国売上：中国アップストアの売上推定値

また、開発会社の所属国家によって分類した事を明かします。

例 1) ナルト火影忍者：日本IP / 日本のバンダイナムコエンターテインメントと中国のテンセント同時開発 / テンセントパブリッシング → 日本ゲーム  
例 2) THE KING OF FIGHTERS 98UM OL：日本IP / 中国のOURPALM開発 / OURPALMパブリッシング → 中国ゲーム

Mobile Indexの分析ツールサービスは下記の企業及び団体から使われております。

Morgan Stanley

Kocca  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY  
한국콘텐츠진흥원

NEXON

kakao

D2CR

GMO

CyberAgent.

i-mobile

WEMAKE

LINEKONG  
KOREA

WEMAKE PRICE

mobiaix

MABLE

DEVSISTERS

PEARL A BYSS

MAKEULIKE

Central  
Investment Partners

HYUNDA CAPITAL MANAGEMENT

UNIVERSITY OF  
SOUTH CAROLINA

UNIST  
ULSAN NATIONAL INSTITUTE OF  
SCIENCE AND TECHNOLOGY

NC SOFT

# 目次

---

## 日中モバイルゲーム実績分析

1. 2017年日中モバイルゲーム現況
2. 2017年日中モバイルゲームの総合売上比較
3. 2017年1月~2018年5月、日中モバイルゲーム月別売上比較
4. 日中モバイルゲーム個別タイトルの月別売上分析

# 1. 2017年日中モバイルゲーム現況



---







日本に進出した中国ゲーム、中国に進出した日本ゲームの現況

# 「中国進出日本ゲーム VS 日本進出中国ゲーム」

## ● Japanese game in China

No.		タイトル名	中国リリース日
1		Fate/Grand Order	2016.09.28
2		火影忍者	2016.01.06
3		ドラゴンボールZドッカンバトル	2016.03.29
4		ワンピース出航	2016.03.29
5		ワンピース強者の道	2016.01.09

## 🇨🇳 Chinese Game in Japan

No.		タイトル名	日本リリース日
1		THE KING OF FIGHTERS 98UM OL	2016.08.24
2		あんさんぶるスターズ！	2015.05.21
3		アズールレーン	2017.09.13
4		Clash of Kings	2014.07.01
5		荒野行動「Knives Out」	2017.11.18

- ・ ゲームの国家分類は**開発会社の所属国家を基準に分類**。日中共同開発タイトルの場合、日本ゲームに分類
- ・ 例 1) 火影忍者：日本IP / 日本のバンダイナムコエンターテインメントと中国のテンセント同時開発 / テンセントパブリッシング → 日本ゲーム
- ・ 例 2) THE KING OF FIGHTERS 98UM OL：日本IP / 中国のOURPALM開発 / OURPALMパブリッシング → 中国ゲーム



## 2. 2017年日中モバイルゲームの総合売上比較

---



日本に進出した中国ゲーム、中国に進出した日本ゲームの現況

# 「中国ゲームの日本総合売上 417 億、日本ゲームの中国総合売上を上回る」

● 2017年日本モバイルゲームの中国売上



資料：モバイルインデックス([www.mobileindex.com](http://www.mobileindex.com))

🇨🇳 2017年中国モバイルゲームの日本売上



資料：モバイルインデックス([www.mobileindex.com](http://www.mobileindex.com))

- 日本モバイル ゲーム, 2017年中国総合売上 307億円、売上1位タイトル[Fate/Grand Order](以下, FGO) 総合売上の42%を占める
- 中国モバイル ゲーム, 2017年日本総合売上 417億円、売上1位タイトル[THE KING OF FIGHTERS 98UM OL](以下, KOF 98 UM). 17年日本進出中国モバイル ゲーム中、売上1位

### 3. 2017年1月~2018年5月、日中モバイルゲーム月別売上比較

---

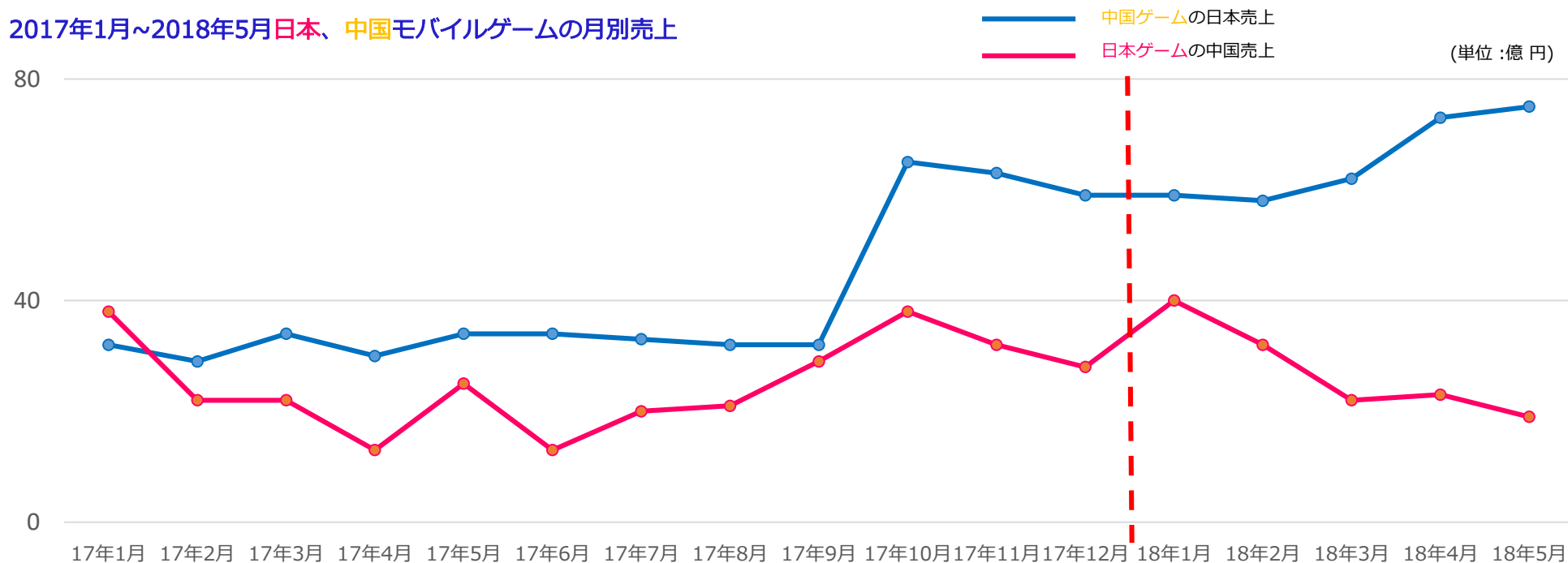




日本に進出した中国ゲーム、中国に進出した日本ゲームの現況

## 「日本ゲームは月別売上増減を繰り返す、中国ゲーム 持続的成長」

2017年1月~2018年5月日本、中国モバイルゲームの月別売上



資料: モバイルインデックス([www.mobileindex.com](http://www.mobileindex.com))

- 日本ゲーム, 平均月額売上26億円. [ドラゴンボールZ ドッカンバトル](以下、ドカバト)の売上上昇により、18年1月売上は40億円を記録  
その後売上 1、2位タイトルの[FGO]と[火影忍者]の売上減少により売上下落
- 中国ゲーム, 平均月額47億円、17年9月[アズールレーン]のリリースにより10月売上73億円を達成。17年11月[荒野行動Knives Out](以下、荒野行動)がリリース、18年5月まで売上増加が持続

## 4. 日中モバイルゲーム個別タイトルの月別売上分析

---



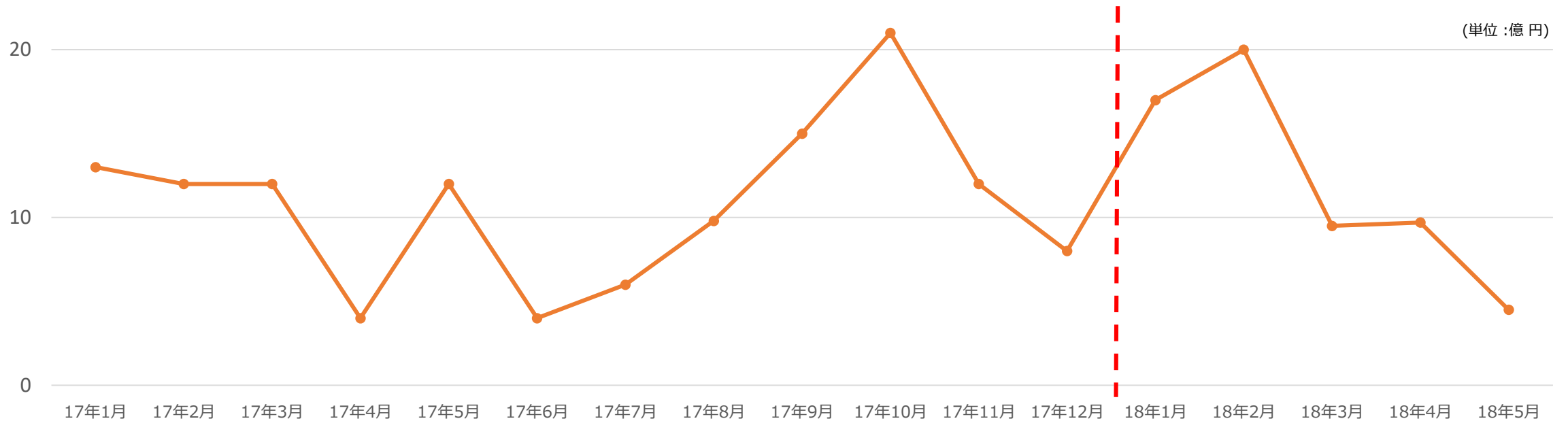
# 日本モバイルゲーム個別タイトルの月別売上分析

---



中国に進出した主要日本ゲームの売上分析

# 「 FGO売上増減を繰り返す、中国平均月額額は14億」

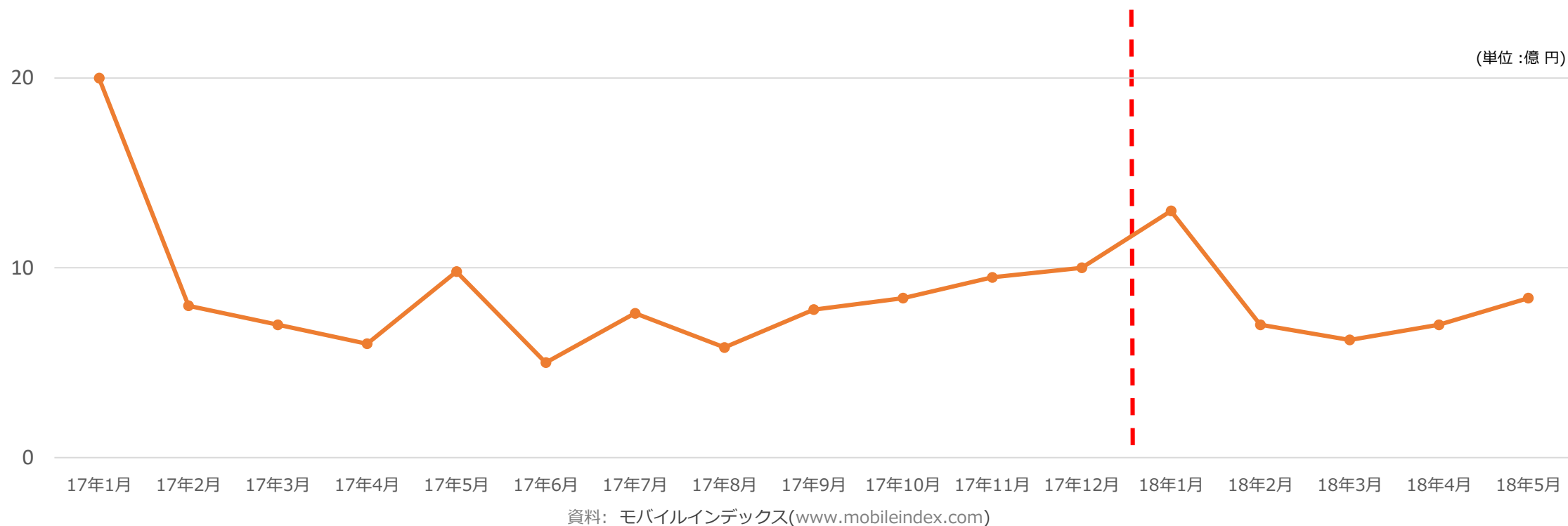


資料: モバイルインデックス([www.mobileindex.com](http://www.mobileindex.com))

- [FGO] 2016年9月28日リリース、2017年の中国総合売上は**132億円**。中国に進出した日本モバイルゲームの中で売上1位
- 17年10月**売上21億円**、2017年中最高売上を記録。日本版[FGO]で2周年記念アップデートの際、実装されたイベント及びガチャを行う。2017年最高月額達成した原因と思われる

中国に進出した主要日本ゲームの売上分析

# 「 火影忍者17年1月以後売上減少、,平均月額 8億7千万」

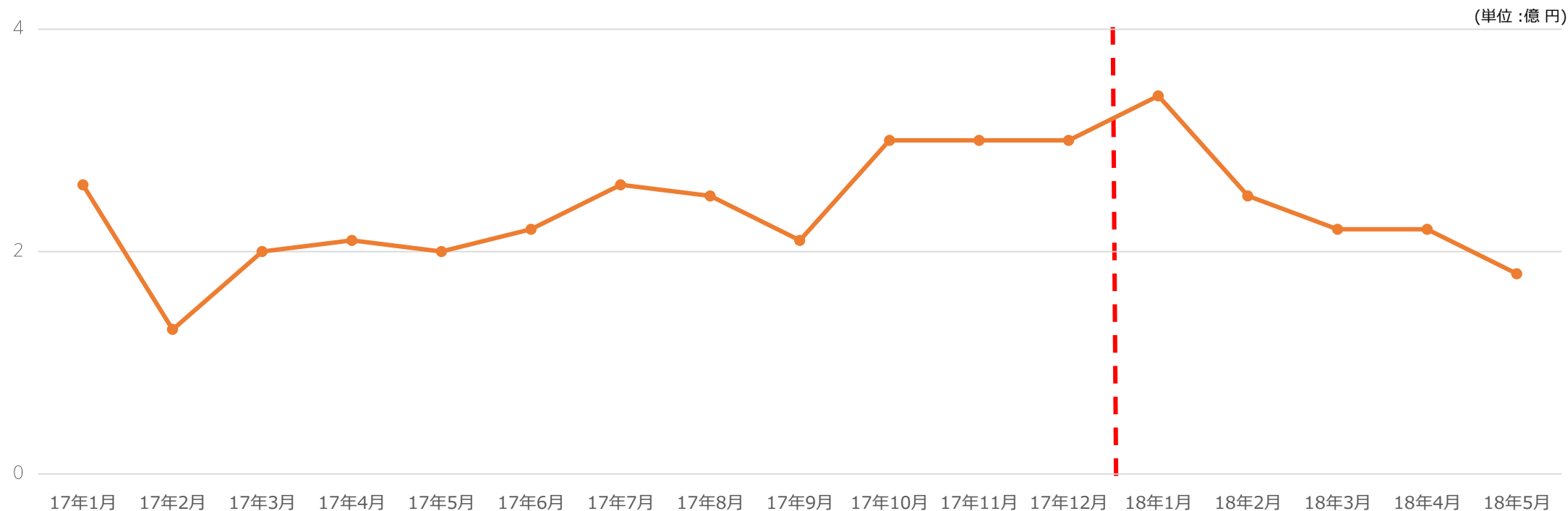


- [火影忍者] 2016年1月6日リリース。2017年の1年総合売上は**105億円**
- 17年1月 **売上20億円**を記録したが、その後売上が減少。今後季節系イベント展開によって売上回復が可能になると考えられる



中国に進出した主要日本ゲームの売上分析

# 「ドラゴンボールZドッカンバトル」安定的な売上、18年1月の売上3億4千万

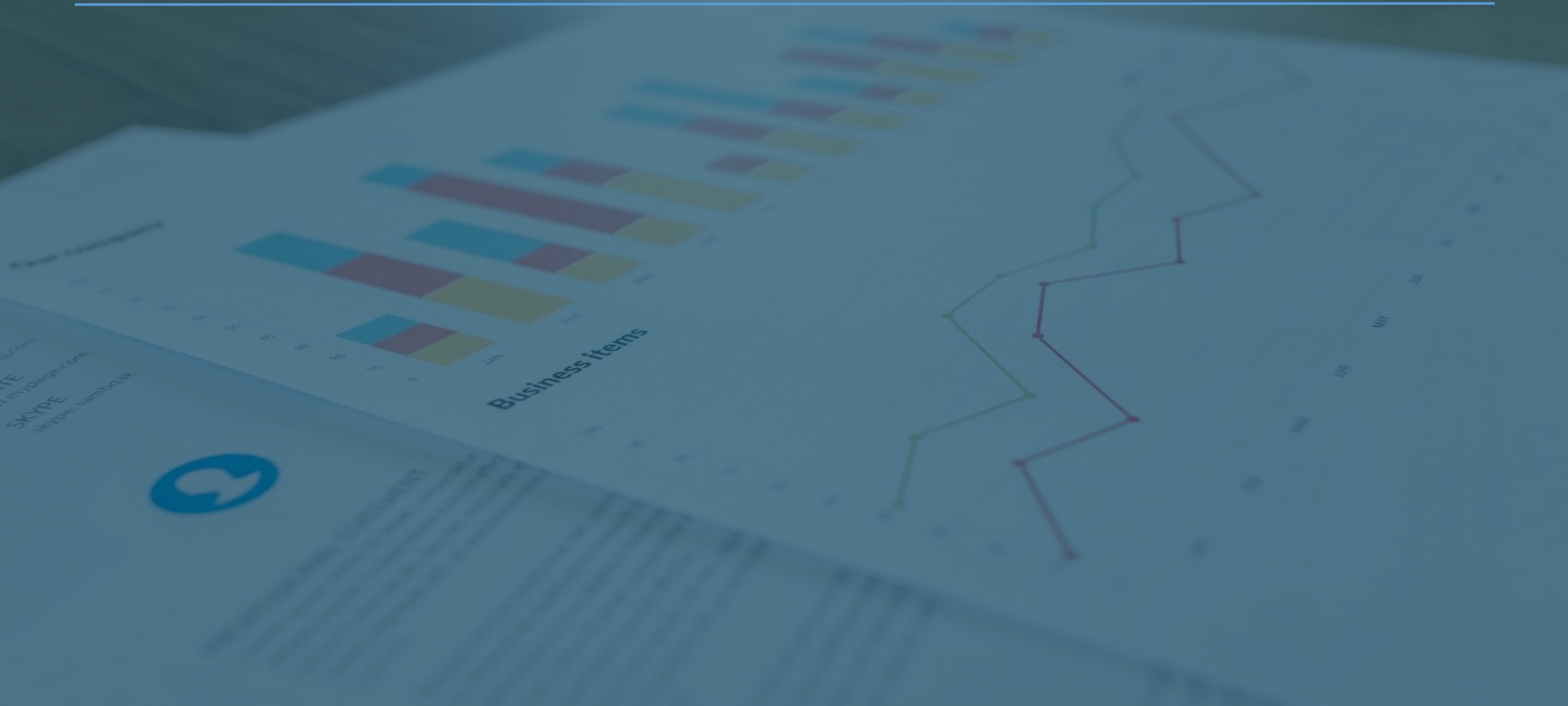


資料: モバイルインデックス([www.mobileindex.com](http://www.mobileindex.com))

- ・ [ドカバト] 2017年1月以後売上が減少したが、以後安定的に売上が発生
- ・ 18年1月[ドカバト]中国売上は3億4千万円を達成。人気キャラクターのガチャ実施が 売上上昇を牽引したと判断される

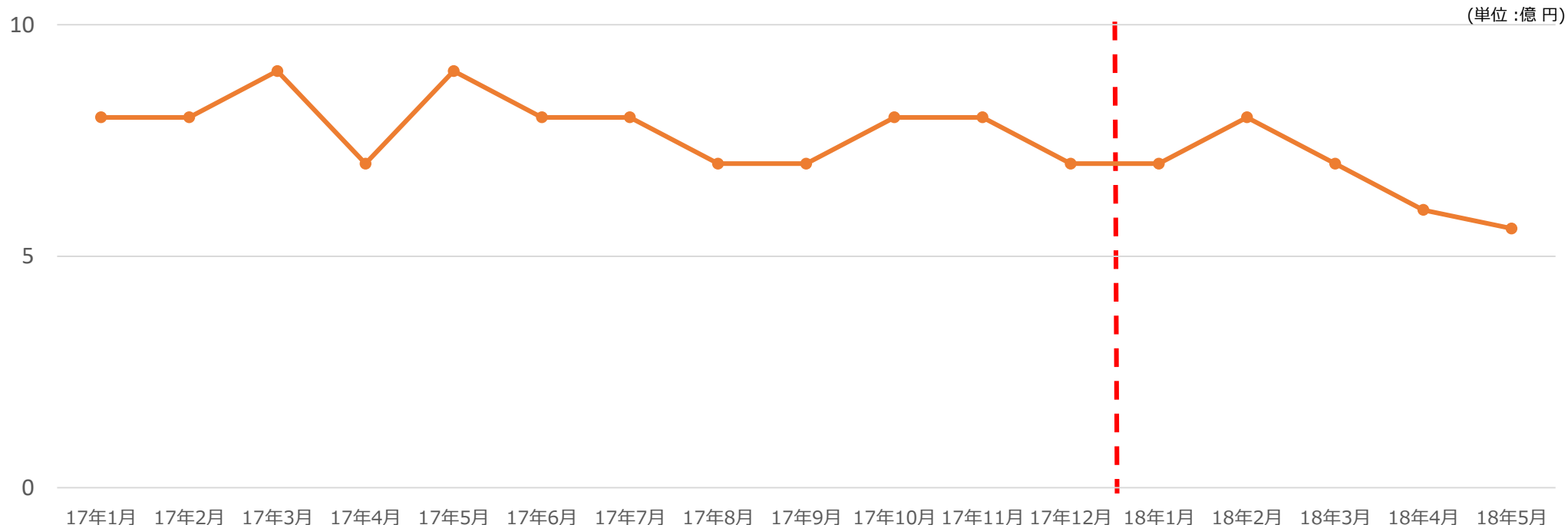
# 中国モバイルゲーム個別タイトルの月別売上分析

---



日本に進出した主要中国ゲームの売上分析

# 「 KOF'98 UM 緩やかな成長ぶり、17年売上98億を記録」

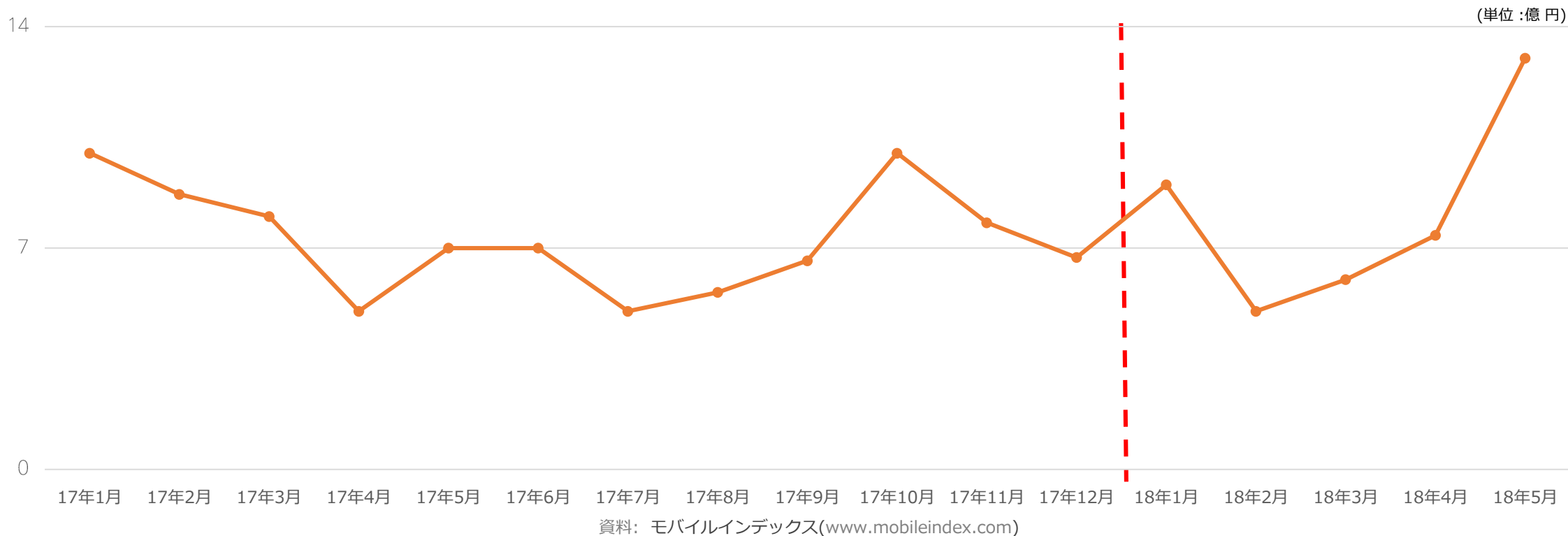


資料: モバイルインデックス([www.mobileindex.com](http://www.mobileindex.com))

- [THE KING OF FIGHTERS 98UM OL](以下、KOF'98 UM)2017年総合売上は98億円
- 2017年3月、5月人気キャラクターのガチャを実施。3月と5月の月別売上は 9億円以上を達成

日本に進出した主要中国ゲームの売上分析

# 「あんスタ、年初の売上低迷克服後、18年5月売上13億」

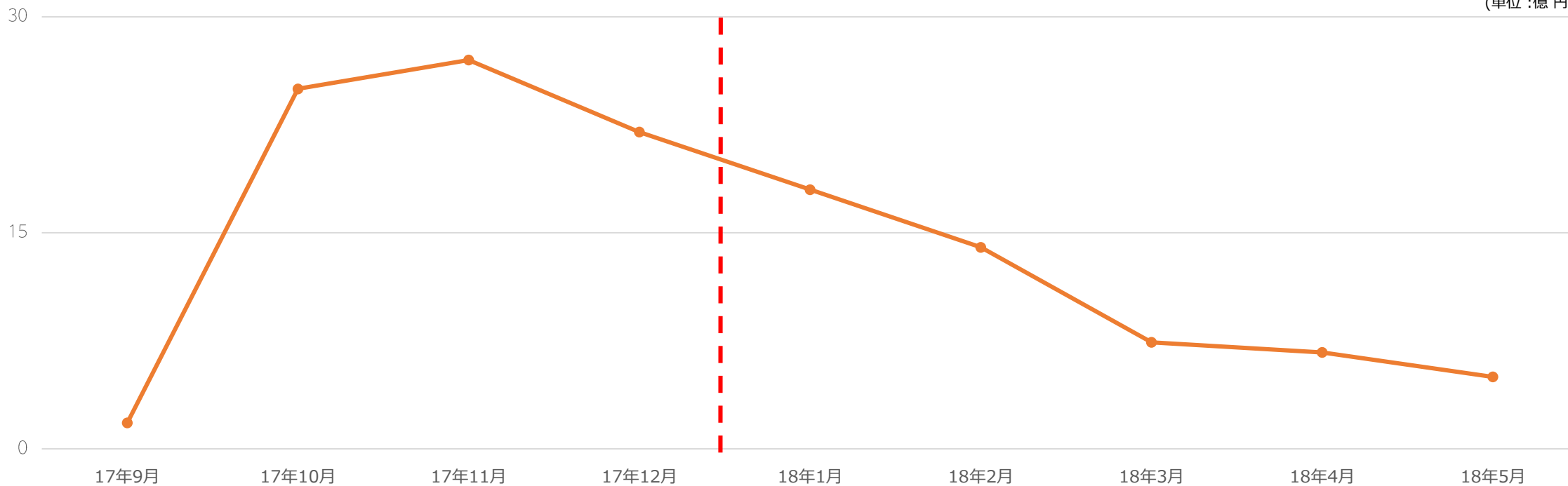


- ・ [あんさんぶるスターズ！]18年1月~4月売上が去年同期比下落。18年1月、☆5排出確率アップクジ引きガチャで確率が上がらないまま実装された問題発生。2月売上減少の原因と見られる
- ・ 2018年4月☆3,☆4キャラクター確定排出ガチャ、5月3周年記念大型アップデート実施後売上上昇へ転換。18年5月売上は13億円を記録

日本に進出した主要中国ゲームの売上分析

# 「アズールレーン17年11月売上27億、その後売上安定へ」

(単位 : 億 円)



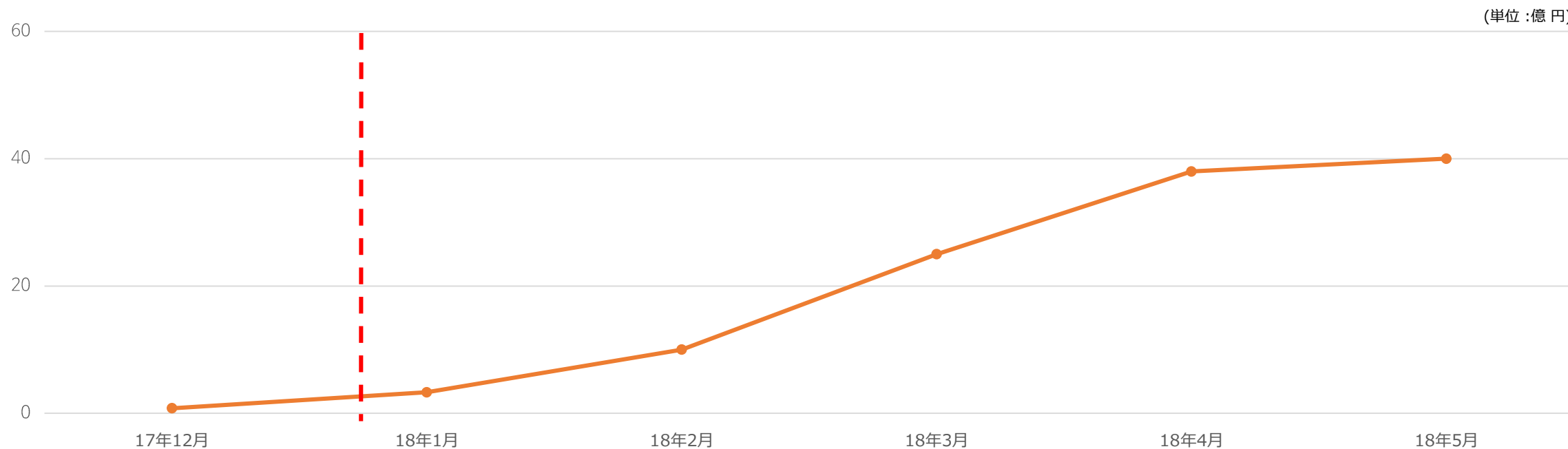
資料: モバイルインデックス([www.mobileindex.com](http://www.mobileindex.com))

- ・ [アズールレーン]2017年 9月13日、日本リリース。2017年の日本総合売上は75億 8千万円
- ・ 2017年12月から、売上が安定的になる。2018年4月売上は 6億7千万円



日本に進出した主要中国ゲームの売上分析

# 「 荒野行動18年5月は売上39 億、 売上右肩上がり」



資料: モバイルインデックス([www.mobileindex.com](http://www.mobileindex.com))

- [荒野行動] 2017年12月以前は月別売上1億円を下回っていたが、持続的な売上成長により18年5月売上は**39億を記録**
- PC版[PUBG]をゲーミングPCがなくてもプレイしたいというユーザーニーズを満たし、初心者でも簡単にプレイできるbotプレイが[荒野行動]の人気上昇の原因と見れる

# Appendix

---

- モバイルマーケットインテリジェンスサービス「Mobile Index」の紹介



about **Mobile Index**

Mobile Indexは市場と競合他社に対する全指標をご提供、  
正しい戦略的判断に役立つことを目指します



### Market Index JP

日本市場のジャンル分布  
新作トレンドを分析  
上位パブリッシャーの統計



### Operation Index

人気ゲームの運営トレンド  
パブリッシャー別運営トレンド現状  
アプリ別詳細運営・比較



### Top Apps

Appランキングの履歴  
20個以上の条件を組み合わせたApp検索  
個別Appの売上 / ダウンロード推定・比較

## About Market Index



### 1) Market Index JP

Mobile Index JPでは、日本のGoogle Play Storeの全体的な流れをご覧になれます  
ジャンル分布、パブリッシャー統計及び新作のトレンドから現在のトレンドを簡単に把握できます

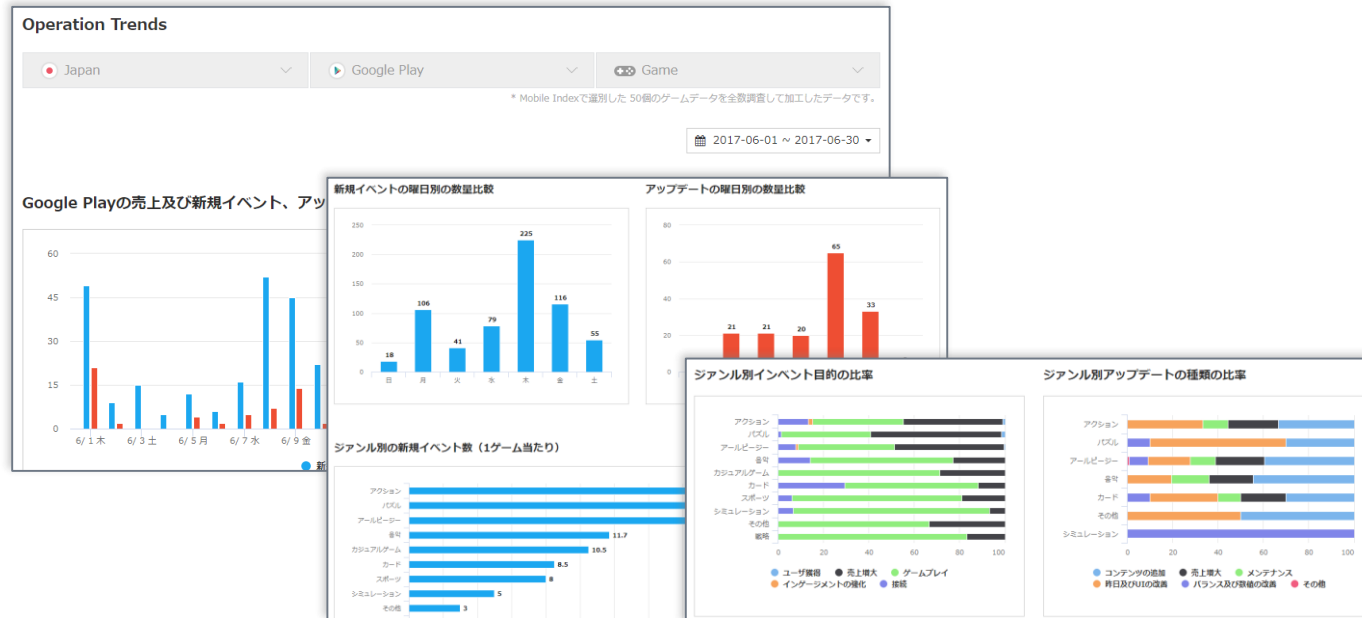


## About Operation Index



### 2) Operation Index › Operation Trend

日本Google Playの上位50位のゲームイベントとアップデート数、目的、推移統計から運営トレンドをご覧になれます



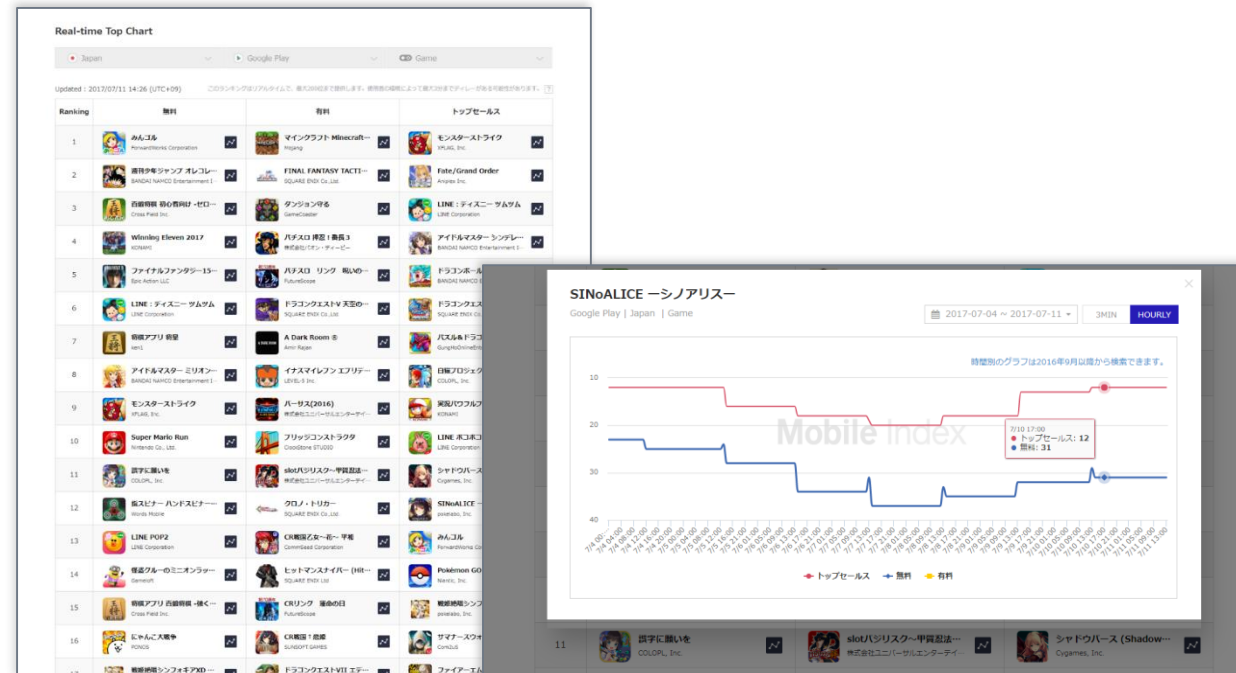


## About Top Apps



### 3) Top Apps > Real-time Top Chart / Daily Top Chart

2015年以後、Google Play全ての 3分・時間・日単位 の順位履歴を確認できます



about **Mobile Index**

これらの機能を実現するため、Mobile Indexは膨大な量のデータを収集・分析します



# Mobile Index

Data-driven Business Decision-making Assistant

本報告書に書かれた大多数のランキングは  
Mobile Indexの資料をそのまま活用しました。

最新データが気になりましたら、今すぐアクセスして下さい。

[www.MobileIndex.com](http://www.MobileIndex.com)

本報告書を活用される際、出所を明らかにし、一切の責任は負担致しません。

 Mobile Index Japan



# Mmobile Index

Mmobile Index Japan