

2009 『サンシャイン牧場』と『怪盗ロワイヤル』の爆発的ヒット

『釣りゲータウン2』
DeNA

GREE会員数が1000万人を突破する

『双剣舞曲オンライン』
ドワンゴ

『セブンソード (SEVEN SWORDS)』
アソビモ

iPhone 3GS 発売

『iYamato』
ゼベット

mixi、「mixiアプリ」を公開し、オープンプラットフォーム化



『サンシャイン牧場』(Rekoo/mixi)がブームに



寄稿記事

『サンシャイン牧場』7年の歴史を振り返る
著者：電ファミ編集部

「ファーム系」の流行

『FarmVille』『サンシャイン牧場』のヒットにより、SNS上のゆるい繋がり確認に適した「ファーム系」が流行。ソーシャルゲームの代表的な類型のひとつとなる。

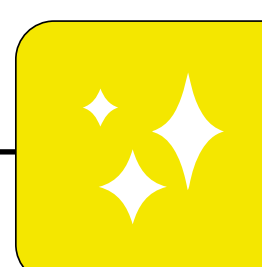
GREE、著作権侵害でDeNAを提訴

最終的にDeNAは勝訴するものの、『釣りゲータウン2』の配信は終了となった。



『怪盗ロワイヤル』(DeNA)の大ヒット

『怪盗ロワイヤル』
DeNA



特集記事

「怪盗ロワイヤル」狂想曲——ゲーム開発未経験から大ヒットへの軌跡
著者：電ファミ編集部

「ロワイヤル」系の流行

『怪盗ロワイヤル』のヒットにより、ほぼ同一のシステムに衣装題材の「ガウ」だけを変えたタイトルが無数にリリースされた。

『モバ7』
バタフライ

『恋してキャバ嬢』
KLab

『Angry Birds』
ロビオ・エンターテインメント

ゆるい親愛関係を確認する『サンシャイン牧場』

「本作をプレイしているマイミク（mixi サービス内で相互承認した友達）同士であれば互いの農場のみに「虫入れ」や「いたずら」を行うことで収穫量を増やせるといった仕様により、普段はあまり交流のなくなっていた者同士が言葉を交わさずに相互のゆるい親愛を感じ合えるようになるなど、不活性化していたソーシャルグラフを部分的に再生させる効能を発揮したとも言えるだろう。」

（中川 2016、436 頁）

『怪盗ロワイヤル』の印象的なメカニズム

値が張るアイテムでも壊れてしまうのが衝撃的だった。イベント限定の非売品でさえ壊れる。この点を解消したのが『ドラコレ』ではないと思われる。『怪盗ロワイヤル』ではアイテムが壊れるため、ダブったアイテムは単にストックであったが、『ドラコレ』では取得したアイテム（カード）が壊れない代わりに、ダブったカードは合成や進化に使えるようになったからだ。

また、武器とスタミナに使う課金額の割合が釣り合っていたのも印象深い。例えば、弱い武器は安い、スタミナの消費量が多いので、スタミナに8000円分課金しないと勝てない。しかし、強い武器は8000円するが、その分スタミナを全然消費しないので、スタミナへの課金が安く済む。というふうに、『怪盗ロワイヤル』では武器（アイテム）とスタミナのどちらに課金しても、総課金額が釣り合うようにできていた。

解説：電ファミ編集部

「ロワイヤル系」のゲームデザインの特徴

「まず、プレイヤーはジャンケンのような三すくみの有利不利関係をもつキャラクターの中から、ひとつを持ちキャラとして選択。ガラケーの決定ボタンやテンキー中央の「5」を押すたびに当該タイトルの趣向に合わせた簡易な状況説明テキストや静止画による一本道ストーリーがページをめくるように進行、自動的にアイテムを拾ったりバトルを行ったりしてRPG風にレベルが上がるとい、 「ミッション」モードでの独り遊びが基本となる。その上で、SNS上で同タイトルをプレイしている他のプレイヤーに攻撃を仕掛けることのできる「バトル」モードを備え、勝てばアイテムなどを奪うことができるという二本柱のシステムを備えることが、カテゴリー成立要件になっていたと言えるだろう。」

（中川 2016、454 頁）