

# 株式会社アンビション

## プレゼンテーション資料

# 本プレゼンの対象

---



- 国内で運営しているゲームコンテンツの英語圏配信を検討している企業様

# 目次

---

1. 会社概要
2. ゲーム市場規模
3. 海外展開サービス概要

# 自己紹介



## 事業開発マネージャー 大和 拓矢

### 【経歴】

- 2007年～ 海外営業  
国内法人営業
- 2011年～ アンビションにプランナーとして入社  
主にアプリを担当
- 2013年～ 経営戦略部 人事責任者など兼務
- 2014年～ アプリプロデューサー
- 2016年～ マーケティング部 主任
- 2017年～ 事業開発マネージャー

事業開発、海外展開サービスなどを担当

# 目次

---

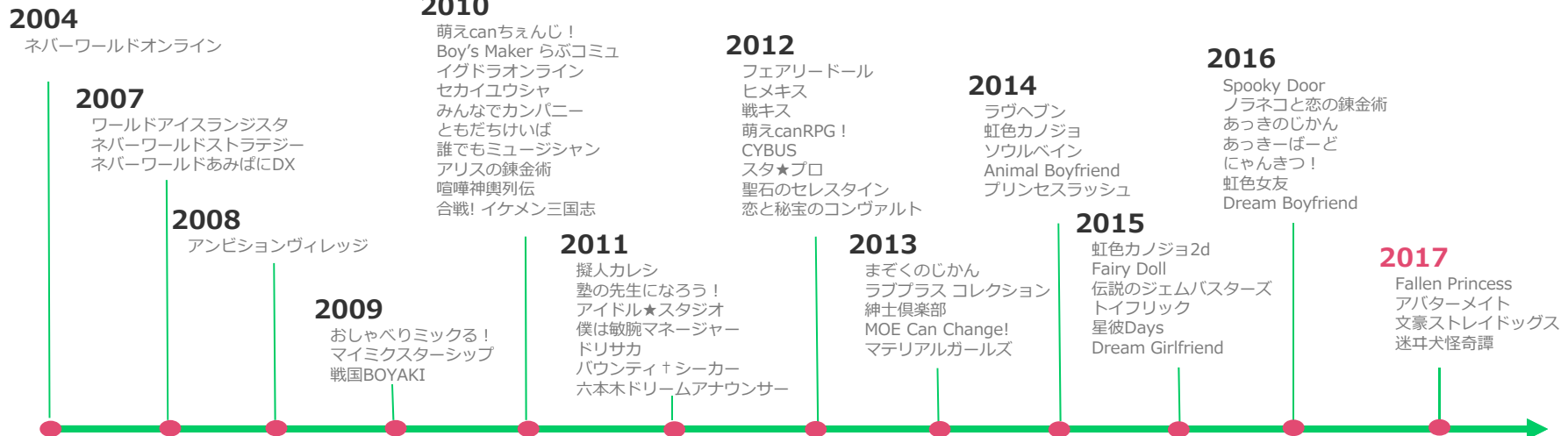


- 1. 会社概要**
2. ゲーム市場規模
3. 海外展開サービス概要

# 会社概要



社名	株式会社アンビション	資本金	4,000万円
設立	2005年4月	従業員数	258名
事業内容	モバイル系ゲームコンテンツの開発・制作・運営	所在地	東京都豊島区東池袋3-4-3 NBF池袋イーストビル 3F・13F



confidential

# 実績



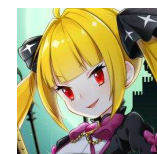
美少女系、女性向け、RPGを軸に、内製／協業モデルで国内外へ展開



**文豪ストレイドッグス  
迷犬怪奇譚**  
ティザーサイト公開中



**アバターメイト**  
RPG  
事前登録中



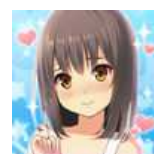
**あっきのじかん**  
RPG  
累計60万DL



**SpookyDoor**  
パズル  
JSC Gamesとの協業



**星彼Days**  
育成シミュレーション  
累計45万DL



**虹色カノジョ 2d**  
育成シミュレーション  
累計200万DL



**まぞくのじかん**  
RPG  
累計210万DL



**ラブヘブン**  
パズル  
凸版印刷、フロンティアワークスとの協業



**ヒメキス**  
カード  
累計30万DL



**擬人カレシ**  
育成シミュレーション  
累計260万DL

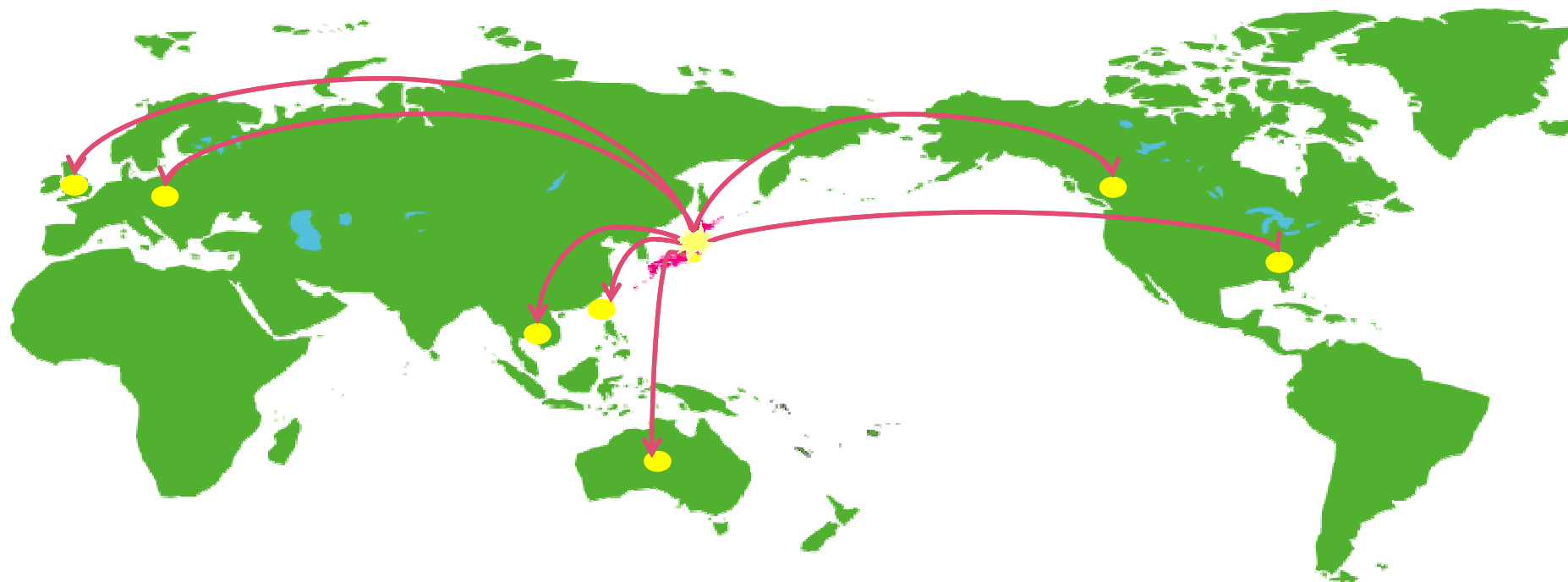


**萌えCanちえんじ！**  
育成シミュレーション  
累計280万DL

自社  
協業

confidential

# 海外展開



開発したタイトルは国内だけではなく国外にも配信



# 海外実績



Fallen Princess  
「あつきのじかん」英語版

2017年3月配信  
悪に立ちていくお姫さまのRPG！?



Dream Boyfriend  
「星彼Days」英語版

2016年9月配信  
女性向けきせかえ育成ゲーム



Dream Girlfriend  
「虹色カノジョ2d」英語版

2015年9月配信  
よめいく恋愛シミュレーションゲーム



虹色女友  
「虹色カノジョ2d」繁体字版

2016年9月配信  
よめいく恋愛シミュレーションゲーム



Spooky Door  
「Spooky Door」英語版

2016年6月配信  
謎解きパズルアドベンチャー



Fairy Doll  
「フェアリードール」英語版

2015年2月配信  
癒し系育成ゲーム



Demonade  
「まぞくのじかん」英語版

2013年11月配信 ※closed  
世界征服系RPG



Animal Boyfriend  
「擬人カレンシ」英語版

2014年7月配信  
美形育成者せ替えたずらゲーム

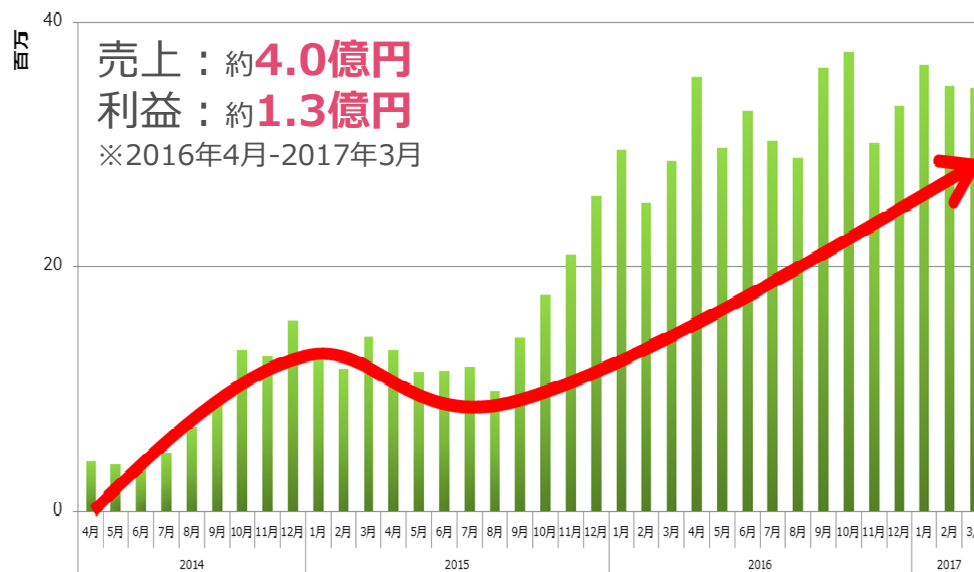


MOE Can Change! -Myroid 4 Life  
「萌えCanちゃんじ!」英語版

2013年7月配信  
美少女アンドロイド育成ゲーム

2013年から年2本ペースで自社タイトルの海外配信を行っており、現在9タイトルをリリースしています。

海外ユーザー向けの運営、マーケティング等のノウハウを蓄積し着実に売上・利益を積み重ねています。



confidential

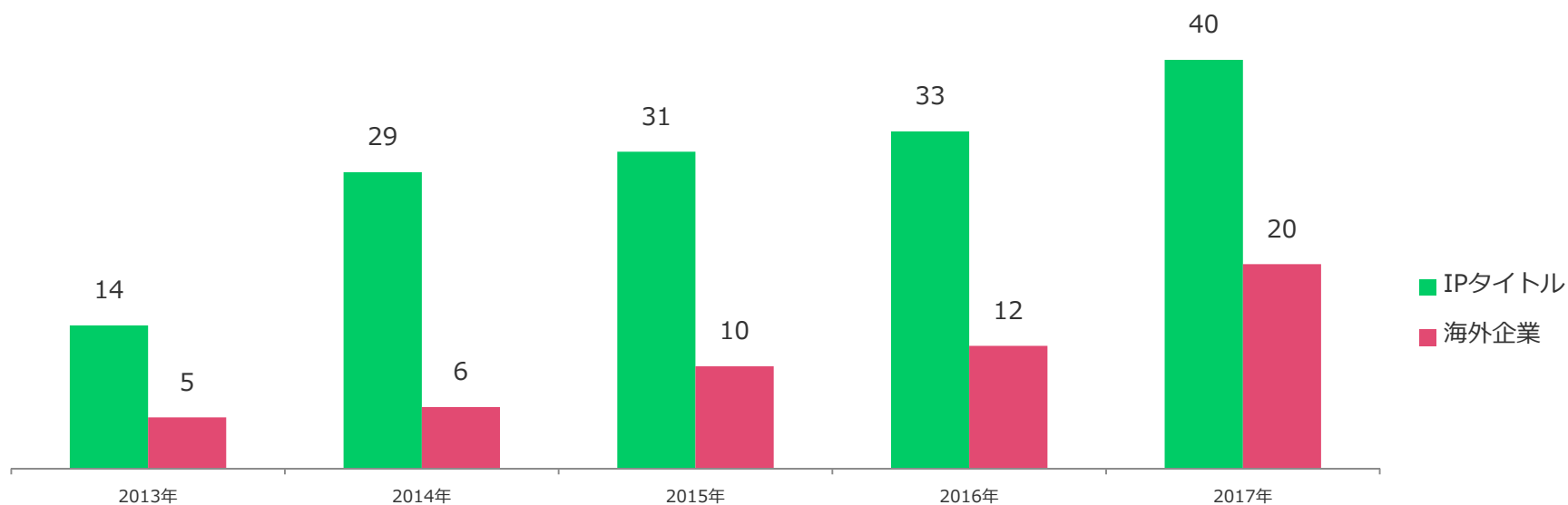
# 目次

---



1. 会社概要
- 2. ゲーム市場規模**
3. 海外展開サービス概要

# 国内ストア状況



※2013年から2017年の6月15日のGoogle Play ゲームカテゴリ セールスランキングTOP100より  
※IP、海外企業選定は当社調べ

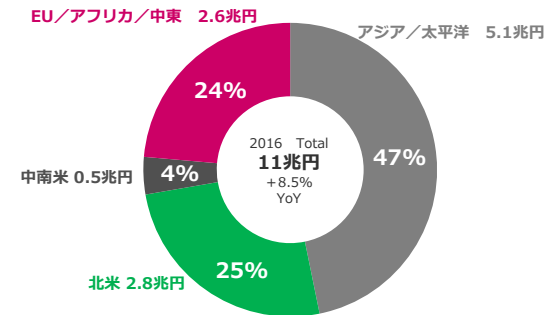
ここ5年でIPタイトル、海外発タイトルが増加傾向。  
国内市場は寡占化が進み、中小企業は苦戦を強いられる状況。

confidential

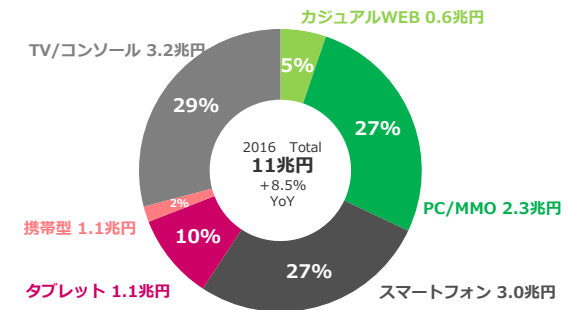
# 海外市場 -2020年までのゲーム市場予測-



地域	市場規模	成長率 (YoY)
アジア/太平洋	5.1兆円	10.7%
北米	2.8兆円	4.1%
中南米	0.5兆円	20.1%
EU/アフリカ/中東	2.6兆円	7.3%



セグメント	円換算	成長率 (YoY)
カジュアルWEB	0.6兆円	-7.5%
PC/MMO	2.3兆円	4.2%
<b>スマートフォン</b>	<b>3.0兆円</b>	<b>23.7%</b>
タブレット	1.1兆円	6.4%
携帯型	0.2兆円	-24.1%
TV/コンソール	3.2兆円	4.5%



※ 2016 Global Games Market Report by market research and predictive analytics firm Newzoo  
 ※1ドル 110円で換算

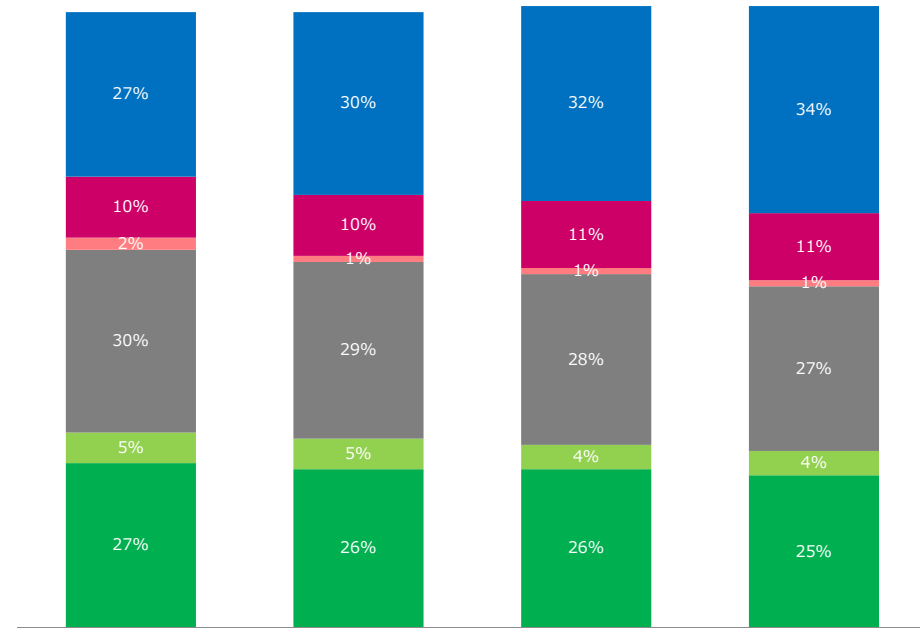
**全世界でのゲーム市場全体で8.5%の成長。  
 スマホ市場は23.7%と高い成長率**

confidential

# 市場予測 -セグメント別-



セグメント	2016	2017	2018	2019
PC/MMO	27%	26%	26%	25%
カジュアルWEB	5%	5%	4%	4%
TV/コンソール	30%	29%	28%	27%
携帯型	2%	1%	1%	1%
タブレット	10%	10%	11%	11%
<b>スマートフォン</b>	<b>27%</b>	<b>30%</b>	<b>32%</b>	<b>34%</b>
全体の市場規模	11.0兆円	11.7兆円	12.4兆円	13.0兆円



※ 2016 Global Games Market Report by market research and predictive analytics firm Newzoo  
 ※1ドル 110円で換算

■ PC/MMO ■ カジュアルWEB ■ TV/コンソール ■ 携帯型 ■ タブレット ■ スマートフォン

**スマートフォン市場は大きく成長見込み**

# 各国の市場規模



中国がアメリカを逆転。  
しかし英語圏全体だと売上規模は3兆3462億円とトップ

変動	順位	国	人口 (千万)	オンライン人口 (千万)	売上規模 (億円)
▲1	1	中国	138.8	78.9	26,806
▼1	2	アメリカ	32.4	29.3	25,958
-	3	日本	12.6	11.8	13,692
-	4	韓国	5.1	4.5	4,452
-	5	ドイツ	8.1	7.2	4,421
-	6	イギリス	6.5	6.1	4,213
-	7	フランス	6.4	5.7	3,012
-	8	スペイン	4.6	3.8	1,993
-	9	カナダ	3.6	3.3	1,971
-	10	イタリア	6	4.1	1,916
-	11	ロシア	14.3	11.0	1,556
▲1	12	ブラジル	21.0	1.4	1,402
▼1	13	オーストラリア	2.4	2.2	1,320
-	14	メキシコ	12.9	6.7	1,238
-	15	台湾	2.4	2.1	1,087
-	16	トルコ	8.0	4.7	831
-	17	インドネシア	26.1	5.7	775
▲1	18	マレーシア	3.1	2.3	593
▼1	19	オランダ	1.7	1.6	573
▲1	20	タイ	6.8	2.9	573

※ 2016 Global Games Market Report by market research and predictive analytics firm Newzoo  
※1ドル 110円で換算

# 目次

---



1. 会社概要
2. ゲーム市場規模
- 3. 海外展開サービス概要**

# 海外展開手法

参入方法	メリット	デメリット
パブリッシャー	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 初期費用が少なく契約金を得られる</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ シェア率が低くパブリッシング契約が長期化</li><li>・ コントロールができない</li></ul>
直接配信	<ul style="list-style-type: none"><li>・ サーバ設置のみでリリースが可能</li><li>・ ハイリターンが期待できる</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 全て自社での対応</li><li>・ リソース確保が困難</li><li>・ 参入コストが膨大</li></ul>
運営代行	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 諸経費を抑えながら直接配信のようなハイリターンが期待できる</li><li>・ 開発に集中することができ、機会費用が抑えられる</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 運営代行費用が発生</li></ul>



# 海外展開手法

参入方法	メリット	デメリット
パブリッシャー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 初期費用が少なく契約金を得られる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ シェア率が低くパブリッシング契約が長期化</li> <li>・ コントロールができない</li> </ul>
直接配信 (サポート)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ サーバ設置のみでリリースが可能</li> <li>・ ハイリターンが期待できる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全て自社での対応</li> <li>・ リソース確保が困難</li> <li>・ 参入コストが膨大</li> </ul>
運営代行 (丸投げ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 諸経費を抑えながら直接配信のようなハイリターンが期待できる</li> <li>・ 開発に集中することができ、機会費用が抑えられる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 運営代行費用が発生</li> </ul>

弊社領域

弊社領域

# 海外展開サポートサービス



## クライアントのビジネスを拡張する 海外展開サポート・代行サービス

弊社の海外展開の成功事例ノウハウ、リソースを提供し海外展開を全面的に支援。  
国内に配信しているゲームタイトルを海外市場で配信して新たなビジネスチャンスを提供。



### 3つのメリット

新たな  
市場開拓

自社資産の  
再活用

低コスト



confidential

# サービス提供領域



## ローカライズ

海外配信する上でローカライズは必要不可欠です。当社では英語を母国語とするネイティブスタッフを複数名雇用しており、高品質なローカライズを実現します。

## インフラ

通信遅延によるクオリティ低下は避けなければならない必須事項です。当社が長年培ったノウハウを生かしゲームジャンルやアクティブ人数に応じたサーバ構成、設置、保守をいたします。

## サポート

顧客対応を真摯に行うことで顧客ロイヤリティは格段に向上します。問い合わせの一次対応を担い、日本人開発者（運営担当者）と海外ユーザーとの言葉の壁を無くし、迅速かつ高精度な対応に貢献いたします。

## マーケティング

クオリティがいくらよくてもユーザーに見つけてもらえなければ意味がありません。クライアント様の希望によってプレスリリース作成や広告運用、アプリ内広告による収益化の提案など、マーケティング支援のご相談も可能です。

## 運営

定期的にクライアント様より国内で実装した施策データを提供いただき、ローカライズ、現地最適化を行い配信いたします。

# 料金・スケジュール

---



個別相談会、またはサービスHPから  
お気軽にお問合わせ下さい。

<http://www.ambition.ne.jp/overseas/>