

# Android Marketで 有料アプリを配信してみた

株式会社タイトー  
コンテンツ開発部コンテンツ開発課  
藤本 豊

# ○はじめに

技術的なお話ではありません  
具体的な数字はありません  
すみません

# ○今日お話しする内容

- Androidと私の経緯
- Android Marketの感想
- これからの携帯アプリ配信
- Androidへの期待

# Androidと私の経緯

# ○Androidと私の経緯 #1

はじめ

2007年

Google Phoneの噂

A.R氏、Danger社、Sidekick端末

2007年11月5日

Android発表

2007年11月12日

SDK公開

技術、情報の見極め

取り合えずSDKインストール

# ○Androidと私の経緯 #2

技術見極め

2008年2月

とりあえずアプリ開発  
MIDPからの移植

J2SE相当なのですぐできた  
つーか実機で動くのか？  
つーか実機あるの？  
つーかいつでるの？

# ○Androidと私の経緯 #3

## 情報収集(実機、配信)

2008年4月

工科大ケータイの紹介 → IDY社様

2008年5月

Android勉強会に参加 → 幹事の皆様

2008年6月

工科大ケータイ購入

2008年7月

工科大ケータイの入手 → 田胡研究室

Android勉強会で講演

その後、色々お問い合わせいただきました

# ○Androidと私の経緯 #4

東京工科大学オープンソースシンポジウム2008

2008年8月29日

Android Marketのニュース

田胡教授より連絡

工科大ケータイで動くアプリの展示

G社J.L氏に見ていただけました

アプリ配信に向け転機



# ○Androidと私の経緯 #5

## 配信用アプリ開発

2008年9月～

実機の入手

ゲーム仕様の策定

ゲーム遷移、UI、操作インターフェース、  
画像作成、サウンド作成、etc

技術的問題の解決

広域描画時の負荷

サウンド再生時の負荷

etc

Android Marketの情報収集

# ○Androidと私の経緯 #6

Android Market

2008年10月22日

Android Marketオープン

配信の仕組みは？

# ○Androidと私の経緯 #7

配信に必要だったこと

Android Marketへの登録  
\$25

Google CheckoutのMerchant Account  
アメリカ、イギリス  
グループ会社の海外法人の協力

Merchant Account って、、、なに？

# ○Androidと私の経緯 #8

無料アプリ配信

2009年1月

配信への手続き完了

2009年2月9日

ARKANOID Doh It Again Lite(無料)配信

時間制限付きのアプリ

ものすごいダウンロードでした

有料版配信前に配信停止

# ○Androidと私の経緯 #9

有料アプリ配信

2009年2月13日

有料アプリ配信(受付開始?)

2009年2月20日

ARKANOID Doh It Again(有料)配信

2009年2月23日

SPACE INVADERS(有料)配信

実際に有料アプリ配信が  
始まったのは20日?  
現在に至る

# Android Marketの感想

# ○Android Marketの感想 #1

ユーザーコメント(略)

時間制限をはずせ(無料アプリ)  
画面が小さい、全画面描画希望  
動作が速く、遊びやすい  
アプリサイズが大きい  
FO希望  
SUCK!!

前向きに検討いたします、、、

# ○Android Marketの感想 #2

## ランキング

Ratings

アルカノイド 3.85

インベーダー 2.57

Ratings、ダウンロード数？

ランキングの仕組みが不透明

ランキングが入れ替わる余地が無い



# ○Android Marketの感想 #3

現在配信可能な国

(※は有料配信可能な国)

Australia, Austria※, Canada, Czech  
Republic, France, Germany※  
Ireland, Italy, Netherlands, Poland, Portugal  
Singapore, Spain, Switzerland, United  
Kingdom※, United States※

日本まだ～？

# ○Android Marketの感想 #4

クーリングオフ

App Storeと最も異なるところ  
日本ではその仕組みすら分からない、、、  
後はノーコメントで、、、

くわしくは

<http://androidstats.com/>

これからの携帯アプリ配信

# ○これからの携帯アプリ配信

iPhone

App Store

Android

Android Market

Windows Mobile

Windows Mobile market place

Symbian

Ovi Store

BlackBerry

App World

Palm pre

???

日本の携帯アプリ開発は、、、  
つーか既存のプラットフォームは、、、ごによごによ、、、  
今最新の携帯電話の5年後の稼働率は、、、

# Androidへの期待

# ○Androidへの期待

タッチ操作時の負荷改善

ありえないほどの負荷を改善してほしい

Android Marketの改善

アプリケーションの新鮮さが失われない仕組み

PAC-MANがずっと1位

携帯以外のAndroidの採用

アプリケーションの新たな市場となる

ご清聴ありがとうございました