

**株式会社フルセイルがスマートフォンアプリ事業の中期計画を策定。
ゲームからマーケティング、メディア開発に注力**

株式会社フルセイルは、スマートフォンアプリ関連事業の中期経営計画に合わせた経営ビジョンを8月11日に策定しました。無料・F2P型ゲーム開発からゲームアプリに特化した広告サービス「GAMEFEAT」の強化、アジア市場を見据えたメディアの展開を推進してまいります。

スマートフォンアプリ関連事業を行う株式会社フルセイル（本社：東京都千代田区、代表取締役：有賀之和）は、親会社である株式会社ベーシック（本社：東京都千代田区、代表取締役：秋山 勝）の資金調達と合わせて中期の経営ビジョンを策定しましたことをご知らせします。

株式会社フルセイルは、スマートフォンアプリ関連事業を行うため株式会社ベーシックの子会社として2014年3月に設立。ネイティブゲームアプリ周辺にフォーカスし、ゲームアプリ開発～マネタイズ領域で強みを活かした事業展開を行うスマートフォン企業です。

◆計画の概要

フルセイルの前身である、株式会社ベーシックのアプリマーケティング事業部では、2012年8月にリリースしたカジュアルゲームアプリ「マッチに火をつけろ」を始めとする無料ゲームアプリ事業、および2012年12月に開始したゲームアプリ向けCPI広告ネットワーク「GAMEFEAT」を中心に事業を行ってまいりました。

今後はスマートフォンアプリ市場の成長を見込み、よりいっそうの経営資源を投入し事業拡大を狙います。現在中心となっている上記事業に加え、以下の3領域における取り組みを行っていく予定です。

◆注力する3領域**(1) ゲームアプリ事業**

従来から配信中の完全無料のカジュアルゲームアプリに加え、ヒットアプリのノウハウを活かしたF2P型の課金型ゲームを開発中です。また、複数ライン、複数ビジネスモデルのゲームアプリ戦略によりポートフォリオ強化および集客効率の向上を図ります。

(2) 広告ネットワーク事業

現在サービス運用中の「GAMEFEAT」の各サービスに加え、動画広告、ネイティブ広告など、これまでの実績と知見を活かしたゲームマーケティング関連製品を提供していく予定です。

【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社ベーシック 広報担当：松岡

TEL：03-3221-0311 / Email：pr@basicinc.jp

(3) スマホメディア・新規サービス

日本およびアジア市場を見据えた、スマホ・アプリならではのメディアや新サービスを創出してまいります。

上記 3 領域と組み合わせて、アジア諸国でのアプリマーケットのランキング実績などを活かし海外市場への展開も検討、自社開発プロダクトを重視しながらゲーム・マネタイズ・メディア領域で事業展開できる体制確立を目指します。

◆何を強みと考えているか

これら 3 領域を推進するにあたって弊社が強みと考えている以下の 2 点を意識した事業運営を行ってまいります。

<遊び心でヒットさせる力>

合計 400 万 DL の「マッチに火をつけろ」をはじめ、約 20 アプリ合計 1200 万 DL の実績に裏打ちされた、クオリティの高いカジュアルゲーム企画・開発スキル。および無料カジュアルゲームにおけるプロモーション〜収益化のノウハウがあります。今後はこのカジュアルゲーム配信で培った低コストでダウンロード数を最大化するノウハウを用いながら、F2P など新しい領域での橋頭堡を築いていきます。

<仕組みで価値をつくる力>

ベーシックグループ初のアドネットワーク製品である「GAMEFEAT」を自社で開発。開始 1 年 3 ヶ月で 5000 アプリのメディア規模への成長を実現した、バランスの取れたマーケティング・システム開発力が特徴です。また、自社アプリ事業で蓄積したアプリプロモーション事例などを用いたブログによるインバウンドマーケティングなど、少人数ながら大きな効果を生み出してきた仕組みや実績があります。

この 2 つの強みを活かしながら、未知の領域においても事業展開を行っていきます。

◆人材について

フルセイルではスマートフォンアプリ事業と一緒に盛り上げていく仲間を募集中です。まだ世の中になく新しいサービスを自分たちの手で生み出していきます。まだまだ創業期、10 数名のメンバーと創る新しい会社にご興味ある方はこちらのサイトからお問い合わせください。

<http://fsail.jp/recruit/>

◆事業の沿革

2012 年 2 月 株式会社ベーシックの新規事業開発室として、iPhone アプリレビューサイト「AppLiFE」リリース。

【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社ベーシック 広報担当：松岡

TEL：03-3221-0311 / Email：pr@basicinc.jp

- 2012年 8月 カジュアルゲームアプリ「マッチに火をつけろ」を App Store/Google Play で配信。
両ストア無料総合ランキング 1 位、香港及び台湾の App Store 無料総合 1 位となり合計 400 万 DL のヒット。
- 2012年 10月 アプリランキング&ASO チェックツール「GrowingApp」、アプリ開発者マッチングサイト「GrowingApp 開発ナビ」リリース。
- 2012年 12月 無料ゲームアプリのマネタイズ支援をきっかけとして、ゲーム to ゲームのノンインセンティブ CPI 広告ネットワーク事業「GAMEFEAT」を開始。
- 2013年 1月 「アプリマーケティング事業部」に組織変更し、スマートフォンアプリ関連事業にフォーカス。
- 2013年 3月 「GAMEFEAT」経由の累計 DL 数が 100 万 DL 突破。
- 2013年 5月 Android アプリ向けゲームランキングツール「SCORE BOARD」を提供開始。
- 2013年 6月 アプリ系ウェブ媒体向けのアフィリエイトサービス「GAMEFEAT for Web」開始。
- 2013年 8月 「GAMEFEAT」にてアイコン型、全画面型の広告を提供開始。
- 2013年 8月 カジュアルゲームアプリ「返信ください」を配信開始。
現在はシリーズ 5 作で 300 万ダウンロード超の人気シリーズに成長。
- 2013年 11月 「返信ください」ゲームエンジンの無料配布を開始。
- 2013年 12月 Mobage プラットフォームにてカジュアルゲームアプリ「どうぞどうぞ」をリリース。
合計 120 万 DL のヒット。
- 2014年 3月 アプリマーケティング事業を行う株式会社フルセイルを設立。
- 2014年 3月 「GAMEFEAT」の導入メディア数が 5,000 アプリ突破。
- 2014年 4月 「アプたま」ブランドのアプリが 累計 1,000 万 DL を突破。
- 2014年 5月 非ゲームアプリへの広告配信を開始。
- 2014年 6月 台湾 App Store 向けに「返信ください」の繁体字バージョン「要回覆我喔!」をリリース。
App Store 無料総合 1 位に。
- 2014年 7月 初の共著書籍「現場直伝! cocos2d-x ゲーム開発実践セミナーブック」が発売。

◆株式会社フルセイルについて

株式会社フルセイルは、比較サイト運営事業やマーケティング支援事業を行う株式会社ベーシックのアプリマーケティング事業を担当するグループ会社として 2014 年 3 月に設立されました。累計 1200 万ダウンロード超の「アプたま」ブランドでのアプリ配信、およびスマートフォンゲーム向けアドネットワーク「GAMEFEAT (ゲームフィート)」の開発・運営を行なっております。

URL : <http://fsail.jp/>

(代表者) 有賀 之和 / (本 社) 東京都千代田区一番町 17-6 一番町 MS ビル 1F

(設立) 2014 年 3 月 / (資本金) 1,000 万円

(事業内容) スマートフォンアプリ開発およびアドネットワークの運営・開発

【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社ベーシック 広報担当：松岡

TEL : 03-3221-0311 / Email : pr@basicinc.jp

○ゲームアプリ専用マネタイズ&プロモーション SDK「GAMEFEAT」

<http://www.gamefeat.net/>

○ゲームアプリブランド「アップたま」

<http://apptama.mobi/>

【会社概要：株式会社ベーシック】

URL : <http://www.basicinc.jp/>

(代表者) 秋山 勝 / (本 社) 東京都千代田区一番町 17-6 一番町 MS ビル 1F

(設立) 2004 年 3 月 / (資本金) 6,060 万円 / (従業員数) 57 名

(事業内容)

比較メディア開発・運営 / フランチャイズ支援 / Web マーケティング・SEO 施策支援

スマートフォンアプリ開発 / スマートフォンアクセサリ製造販売

【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社ベーシック 広報担当：松岡

TEL : 03-3221-0311 / Email : pr@basicinc.jp