

「アプリ★ゲット」「マンガ★ゲット」パートナーメディアとの連携を強化 独自集計した Android ゲーム人気ランキング情報の API を提供開始 ～PC 版サイトも同時公開～

Android®ゲームアプリのレビューサイト「アプリ★ゲット®」、マンガの投稿&共有プラットフォーム「マンガ★ゲット®」を運営するスパイシーソフト株式会社（東京都千代田区、代表取締役社長山田元康、以下スパイシーソフト）は、パートナーとの提携を強化のため、「アプリ&マンガ★ゲットAPI パートナー向けサイト」にて、アプリ★ゲット・マンガ★ゲットのデータを自由にご利用いただけるAPIの提供を開始いたします。

第一弾として、9月8日よりアプリ★ゲットが独自集計した人気アンドロイドゲームランキング情報のAPIとPC向けサイトを同時に公開いたします。

第一弾は Android ゲームの人気ランキング情報！無料・有料別で計6種類

ランキングデータは『月間ランキング（無料・有料）』、『週間ランキング（無料・有料）』、『速報ランキング（無料・有料）』の計6種類からなり、各ランキングのTOP100位の情報を提供していきます。

また、ランキング情報に加えて「編集部によるランキングの動向解説」、新着作品やランキングの順位が急上昇した要注目のゲームをピックアップして紹介する「急上昇ゲーム」の情報も同時に提供を開始いたします。

提携パートナー様はAPIを組み込むだけで、制作・開発コストをかけずに、Android ユーザ向けコンテンツの充実化を図ることができます。APIは以下の「アプリ★ゲットパートナー向けサイト」からご利用できます。

「アプリ&マンガ★ゲットAPI パートナー向けサイト」

<https://github.com/amg-spicysoft/amg/wiki>



The screenshot shows the GitHub repository page for 'amg-spicysoft / amg'. At the top, there is a green banner that says 'amg-spicysoft is using GitHub to share code with you!' with a 'Sign Up Now' button. Below this, the repository name 'amg-spicysoft / amg' is displayed. The main content area has a heading 'アプリ&マンガ★ゲット パートナー サイト' (App & Manga ★ Get Partner Site). Underneath, there is a paragraph explaining that the site uses an API to provide various data (reviews, statistics, etc.) for free access. A 'ガイドラインと規約' (Guidelines and Terms) section follows, listing 'アプリ&マンガ★ゲット API利用規約' and 'アプリ&マンガ★ゲット ユーザー向け利用規約'. Below that is a section '現在サポートされているAPIの一覧' (List of currently supported APIs), which includes 'アプリ★ゲットのレビューデータにアクセスするAPI' with sub-items for '速報ランキング', '週間ランキング', and '月間ランキング'.

▲パートナーサイト



The screenshot shows the 'アプリ★ゲット' website. At the top, there is a navigation bar with 'アプリ★ゲット' logo and search options. Below the navigation bar, there are tabs for 'アプリ★ゲットとは', 'ランキング', '新着レビュー', '特集', and 'AOY'. The main content area is titled '週間ランキング' (Weekly Ranking) and includes a sub-section '無料ゲーム' (Free Games) and '有料ゲーム' (Paid Games). A featured article titled '今週の人気ランキング急上昇ゲーム' (This Week's Popular Ranking Rapidly Rising Game) highlights the game 'Prize Claw'. The article includes a screenshot of the game interface and text describing its replayability and user support. The text mentions that 'Prize Claw' is a crane game where users can win prizes and sell them, and that it has high replayability and user support. The article also notes that the game is simple and easy to play, and that it has a high completion rate. The article concludes by saying that 'Prize Claw' is a game that users will want to play again and again.

▲ランキングレビュー・急上昇ゲーム

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイタ様の登録商標です。

パソコンサイト向け「アプリ★ゲット」公開

「アプリ★ゲット」は、世界中の面白いゲームにこだわり、Android マーケットのすべてのゲームの中から厳選したゲームを紹介するサービスで、これまで国内・海外問わず 1,800 本を超えるレビューを配信してまいりました。

今回のパートナー連携強化にともない、パソコン向けに情報を配信しているパートナー様にアプリ★ゲットのデータを自由に使用いただくために、パソコン専用のサイトも同時に公開いたします。

▲PC サイト TOP ページ

「アプリ★ゲット」「マンガ★ゲット」は、近日中に続々と提携・連携サービスを発表してまいります。ひきつづきどうぞよろしくお願いいたします。

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイター様の登録商標です。

本ニュースリリースに関するお問い合わせ先

クリエイターおよび創作活動の支援、エンターテインメント業界の発展のために、私たちがお役に立てることであれば幅広くご協力させていただきます。個人(ブロガー・学生等)・法人(メディア・出版社・プロダクション・教育機関等)等々、どなたさまでも気軽にご連絡ください。

会社名 スパイシーソフト株式会社 広報担当 阪森
TEL 03-3239-1867
FAX 03-3239-1868
MAIL pr@spicysoft.com

※ 追加の素材(スクリーンショット、詳細な数値データ等)のご要望、その他ご質問。

※ アプリ★ゲットのランキング情報、レビュー情報などは、インターネット、TV、ラジオ、新聞、雑誌等の提携メディアには、無償(内容によっては一部有償)でご提供しております。

※ インターネット、モバイル、アプリ、ゲームやマンガに関して、当社代表、CTO、アプリ★ゲット、マンガ★ゲットの編集長へのインタビューもしくは、講演・スピーチのご協力も可能です。また、学生の方や教育機関への授業・学園祭等への講師派遣・スポンサー等の支援も無償でお引き受けしております。なお実績は、当社ホームページの「パブリシテーター」よりご確認ください。

※ 当社にはクリエイターさまの支援をするというミッションがあり、当社メディアで取り上げたもしくは投稿プラットフォームで活躍されているクリエイターさまへの取材・インタビューへのご協力(アポのアレンジやインタビューの代行)もしております。

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイター様の登録商標です。

本件ニュースリリースに関連する参考資料

老舗ゲームメディア&個人クリエイターのゲーム投稿メディア「アプリ★ゲット」とは？

無名なゲーム会社や個人クリエイターが開発し提供する「本当に良質なアプリ」は、著名なゲーム会社の有名タイトル、圧倒的な資金力にもものをいわせて広告宣伝をするタイトルに埋もれてしまいがちです。

私たちは、携帯電話の利用者に「ベストバイ」「ベストチョイス」情報を提供するメディアとして、本当に良質なアプリ作品を世の中に広げていくことを使命としています。またそれを通じて、業界の裾野を広げ底上げ、日本の文化の発展と世界への発信のサポートをし、社会貢献してまいります。

そのために、私たちは、業界の悪習と距離を置き、アプリ★ゲット®は以下のポリシーでメディアを提供してまいります。

(1) 私たちは、「タイトル名」に惑わされず、無名タイトルも有名タイトルもすべて公平に扱います。

(2) 私たちは、レビューに対して、配信者から金銭の対価を一切いただいておりません。

(3) 私たちは、すべてのタイトルを「使う人の身」になって、レビューします。たとえ有名ゲーム会社の著名タイトルでも、問題点は公明正大に指摘します。また、エンターテインメント作品であることから、いたずらに辛口評価をつけることもいたしません。

アプリ★ゲット®の10年間の歴史

2001年 携帯電話アプリの開始とともにサービススタート

2001年1月26日に発売されたJava™搭載携帯電話 P503i F503i で提供されたアプリケーションのダウンロード配信サービス「iアプリ」に対応した、携帯電話アプリの検索&レビューサービス。10年以上にわたって日本最大の携帯電話アプリのデータベースとユーザ数を誇る老舗サービスです。

2002年 J-PHONE独占認定の個人クリエイターJava™アプリ審査&配信サービス

当時公式サイトのみで配信が許諾されていたJava™アプリを、第三者機関であるスパイシーソフトが個人クリエイターのアプリを審査&配信代行することで個人クリエイターがアプリを配信できるようになりました。当時は、当社をふくむ二社(スパイシーソフト、バンダイネットワークス)のみに許諾されていたサービスになります。※現在はソフトバンク認定のS!アプリ審査&配信サービスです。

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイター様の登録商標です。

2004年 Vodafone独占認定の法人向けのS!アプリ™審査&配信サービス

公式サイト外での法人企業の Java™アプリの配信について、第三者機関であるスパイシーソフトが独自に審査&配信代行するサービス。当時は、当社をふくむ二社(スパイシーソフト、ベクター)のみに許諾されていたサービスになります。※現在はソフトバンク認定の S!アプリ審査&配信サービスです。

2005年 A.O.Y. アプリ・オブ・ザ・イヤー開始

2005年度～2011年現在まで(2006年度を除く)毎年実施している日本の携帯電話アプリ業界の健全な発展と個人クリエイターの応援を目的として、個人クリエイターが配信するゲームを表彰し、その労と成果を称えるための賞。該当年の1月～12月の日本国内で配信開始された個人クリエイターのゲーム作品を対象にユーザおよび審査員にて選考され賞を授与する。

<URL> <http://oy.spicysoft.com/>

2005年 日本唯一の携帯電話アプリ(ゲーム)専門の雑誌(定期刊行紙)の発行

2005年～2007年まで隔月で刊行。最大発行部数7万部。主要コンビニおよび書店で販売。

**2006年 公式サイト『アプリ★ゲットDX』スタート**

『アプリ★ゲットDX』はアプリクリエイターがプロ活動できるような場を提供するキャリア(携帯電話)公式サイトです。通話料と合算でコンテンツ利用料金を徴収するには、キャリア(携帯電話)公式サイトになる必要がありましたが、個人クリエイターが公式サイトをつくることはできませんでした。私たちは、『アプリ★ゲット』で人気のあるクリエイターに対して、プロデュースやデバッグ・顧客サポートの代行をし、完成した作品をコラボアプリとして『アプリ★ゲットDX』で配信することで、個人クリエイターの作品を商用展開可能にしました。

総会員数： 50万人

基本月額利用料金： 300円(従量課金等もあり)の会員制サービス

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイター様の登録商標です。

2007年 1月26日を「携帯アプリの日」に制定

世界ではじめて携帯電話でアプリが使えるようになったことを記念して1月26日を「携帯アプリの日」とすることをスパイシーソフトが申請し、日本記念日協会より正式に認定されました。

2010年 『マンガ★ゲット』との連動&無料配信アプリへの広告収益分配拡大

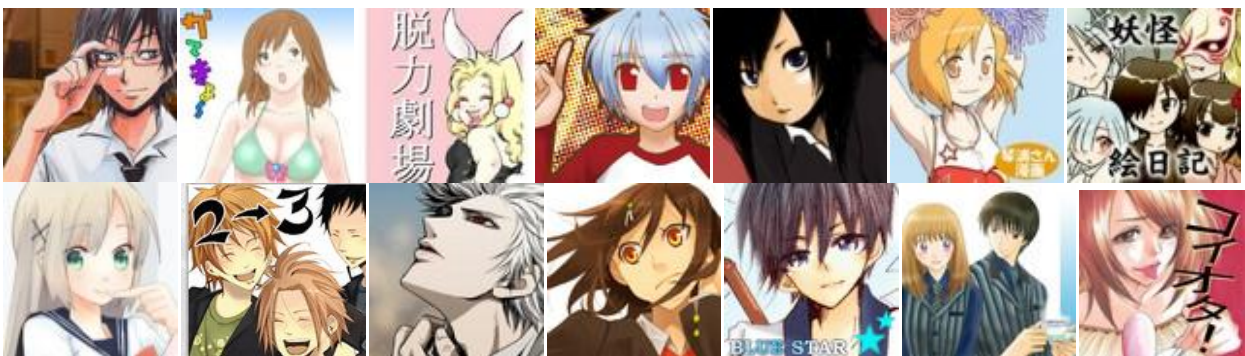
日本初&最大規模のマンガの投稿&共有サービス『マンガ★ゲット』と会員アカウントが連動しました。また無料で配信されているアプリについても、ダウンロード数等によって付与されるポイントに応じて、自動で広告収益が分配される仕組みが提供され、個人クリエイターの収益手段が広がりました。

マンガ★ゲット総会員数: 70万人
マンガ配信数: 2万5000作品

マンガ★ゲットとは?

日本最大&老舗のWebマンガの投稿と共有サービスです。現在の投稿マンガ数は2,000以上。書籍化された有名なマンガも含めすべてのマンガ作品を無料で読むことができます。また、登録マンガ作家は3,500名を超え、毎日新しいマンガが更新されています。

投稿されているマンガの一例



代行屋@アツチン、かてきょー@サクラギンガ、脱力劇場@orz、pizza panic@マリモネコ、でいらば@じゅんた、琴浦さん漫画@enokids、奇異太郎少年の妖怪絵日記@影山理一、ぼくの好きなひと。@つむらちた、REN 好夜宵草、KILLER@鈴木るいち、DxD Joker@キサ、BLUE STAR 宵降矢、喫茶部へようこそ@uno、コイオタ!@みさと。

誰でもマンガを投稿・配信可能。携帯電話向け変換ソフトも無償提供

「マンガ★ゲット」を使えば、オリジナルマンガをすべてのデバイスのユーザに向けて簡単に公開す

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイター様の登録商標です。

ることができます。また投稿したマンガの閲覧数などに応じて、広告収入が分配される仕組みになっています。なお、モバイルデバイスでもマンガを読みやすいようにファイルを変換・調整できる編集機能をご使用いただけます。シンプルなコマ割りのマンガであれば30秒で自動変換が完了します。



▲ Web マンガ編集ツール(コマ割エディター)

マンガ★ゲットが生まれたとき

Web コミックの市場は年々拡大傾向にあり、紙のマンガ雑誌に掲載された作品は次々と電子書籍化され、新たな読者層を獲得しています。

一方で、有名マンガ雑誌の休刊が相次ぐなど、紙の世界ではその売れ行きは必ずしも好調とはいえません。紙のマンガ雑誌が減っていくと、電子書籍化する作品も減ってしまい、作品にブランド価値を感じてそれなりのお金を払っていたユーザも離れて行ってしまいます。このような状態が続くと、電子配信時の価格にも影響する可能性があり、現状の価格帯で配信するのが難しくなるかもしれません。

また、紙の媒体でデビューしなければプロのマンガ作家として活動していけない状況は、日本のマンガ文化の将来を危ぶめています。

こうした状況に歯止めをかけるために、マンガ作家さんが手軽に作品を発表する場を提供し、才能が発掘されるような環境を提供することで新世代を含むマンガ家人口のすそ野拡大を目指します。

マンガゲットの歴史

2008年 グランドオープン

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイタ様の登録商標です。

オープン後3日で作家登録400人突破。閲覧数が3日で10,000を超える作品も出ました。

2008年 韓国モバイルコンテンツアワードモバイルサービス部門2位を受賞

モバイルコンテンツアワード2008はデジタルコンテンツを促進させ、運用を可能にする技術やサービスに特化して開発された世界的な行事です。

サムスンのモバイルビジネスチームシニアマネージャー、キム・ジョンシン氏やモバイルゲーム協会代表のマーティン・ネーヨンズ氏など約500人の世界のモバイル業界のリーダーが審査員となっております。マンガ★ゲットはソフトバンクやネクソンなど世界に名だたる企業が運営する全115コンテンツのエントリーの中からモバイルサービス部門で2位に選ばれました。

2009年 人気声優を起用してマンガ★ゲットの人気マンガをアニメ化

「マンガ★ゲット」に投稿された約10,000話のマンガ作品の中から、特に閲覧が多かった4作品をアニメ化、大スクリーンで上映を行いました。上映作品に登場するキャラクターのアフレコには、門脇舞以、鶴岡聡、柿原徹也、加藤英美里、森田成一、野中藍と豪華声優陣が参加しました。

2010年 マンガ★ゲットの人気マンガが、初の書籍化

2010年4月1日発売された単行本「琴浦さん」(作者:えのきづ)は現在第2巻まで刊行されており、第1巻は発売1ヶ月で3版される異例の大ヒットとなっています。

2011年 大規模リニューアルにより、全デバイスに対応

Webマンガが流行っています！続々と書籍化。

マンガ★ゲットのソーシャル機能を通じて、友人同士でマンガを紹介しあい、マンガ作家さんと交流することができます。中には、インターネット上で話題になり、出版社から書籍化されたマンガが誕生

※ 本プレスリリースはURLと共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイター様の登録商標です。

しています。

▼書籍化作品（予定も含む）

琴浦さん

作者：えのきづ



©enokids, MICRO MAGAZINE

奇異太郎少年の妖怪絵日記

作者：影山理一



©影山理一, MICRO MAGAZINE

D×D Joker

作者：キサ



©キサ, MICRO MAGAZINE

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイタ様の登録商標です。

スパイシーソフト提供サービス



Android ゲームアプリのレビュー情報 / 携帯電話アプリの投稿と共有サービス



<http://appget.com/> 2010年11月現在



国内最大規模の投稿数を誇るマルチデバイス対応のマンガの投稿と共有サービス



<ユーザサイト>

<http://mang.jp/>

<マンガ作家向けの投稿&編集用サイト>

<http://author.mang.jp/>

<登録作品数> 27,000 話以上

<登録クリエイター数> 3,500 名以上

2010年3月現在

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイター様の登録商標です。



アプリ★ゲットで人気のあるクリエイターゲームをプロデュースして商用配信&クリエイターのプロ活動を支援するキャリア(携帯電話)公式サイト



<ドコモ> <http://appget.com/dxi/>

<Softbank> <http://appget.com/dxs/>

<au> <http://appget.com/dxez/>

<会員制月額課金> 200 円、300 円、500 円

イーモバイル、ウィルコムでも展開中



10代~20代に圧倒的な人気を誇る超人気クリエイターゲーム「チャリ走」の専門サイト



<公式サイト>

<http://charizero.appget.com/>

<会員制月額課金>

300 円、500 円 + 一部従量課金

ビジネスプロバイダー

ソフトバンク認定のS!アプリの第三者審査&配信代行サービス

法人の社員向け S!アプリの配信、法人から不特定多数に S!アプリを配信するためのコンテンツアグリゲーションサービス。(S!アプリの配信は、公式サイトまたはソフトバンクモバイル公認の第三者審査配信機関であるコンテンツアグリゲータに限られています。)

コンテンツプロバイダー向けサイト: <http://www.sappli.com/>

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイター様の登録商標です。



スパイシーソフトについて

会社名(英文社名)	スパイシーソフト株式会社 (Spicysoft Corporation.)
本社所在地	東京都千代田区九段南 2-7-1 喜京家ビル
設立	1999 年 11 月
代表者	代表取締役社長山田元康
URL	http://www.spicysoft.com/

※ 本プレスリリースは URL と共に出典元を明記して頂ければ自由に転載頂けます。

※ プレスリリース内の名称は各社・各クリエイター様の登録商標です。