

電ファミニコゲマ

媒体資料 & 企業協賛、広告メニュー

CONFIDENTIAL

株式会社マレ

問い合わせ先：info@mare-inc.net
営業所：〒101-0021 東京都千代田区外神田3-1-16
ダイドーリミテッドビル9F

電ファミニコゲーマーとは？

ファミ通、電撃、ニコニコが共同で立ち上げたゲームメディアです。
現在は編集部による取材記事やニュース、インタビューなどを中心に展開。
記事本数は少ないながらも、**記事一つ一つの反響数は国内トップクラス**です。

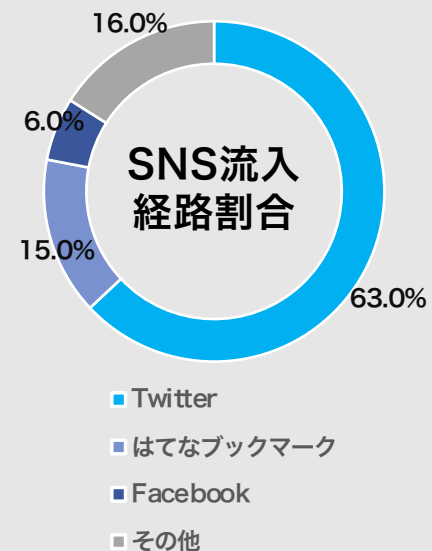
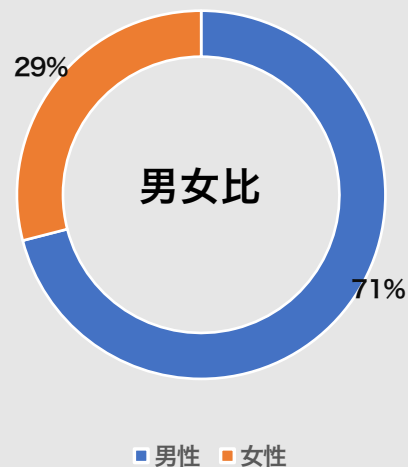
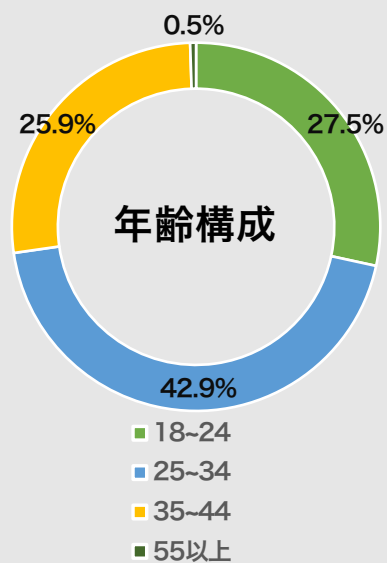
■ 月間ユニークユーザー数：130万

■ Twitterフォロワー数：15万5000

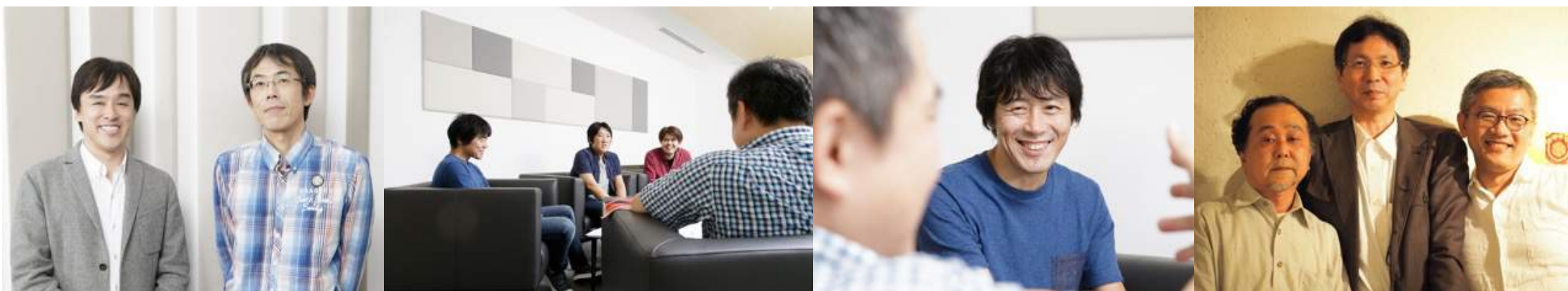


メディア属性

電ファミニコゲーマーは『ゲーム』を通じ、幅広い年代から支持を得ています。



「ゲームを作る人の面白さや情熱を伝えたい」



電ファミニコゲーマーは、ゲームタイトルからゲームクリエイター、さらにゲーム実況まで、あらゆるゲームに関する話題を厳選・深掘り。既存の枠組みに囚われず、コンテンツ業界全体に響くような記事を作ることで、ゲーム業界全体の利益になるような「最先端のハイクオリティメディア」を目指します。

電ファミニコゲーマーの記事 1/3

公開日：2018年12月21日

【ゲームの企画書】 どうして『スマブラ』はおもしろいのか？ 最新作『スマブラSP』の制作風景からゲームデザイナー 桜井政博氏の頭の中に迫る



拡散数

Tweet	42,000
Facebook	413
はてブ	495

公開日：2018年9月28日

王 貞治、長嶋茂雄、田中将大、大谷翔平……球界のレジェンド・野村克也が『パワプロ』各選手&自身の能力データをボヤキながら分析してみた



拡散数

Tweet	19,000
Facebook	1,776
はてブ	886

公開日：2018年12月27日

思いっきり感情移入しながら『ドラクエV』をプレイしたら絶対にビアンカを選ぶ【PR】



拡散数

Tweet	2,031
Facebook	874
はてブ	520

電ファミニコゲーマーの記事 2/3

公開日：2017年3月2日

まず2Dゲームで開発、社員300人で1週間遊ぶ!? 新作ゼルダ、任天堂の驚愕の開発手法に迫る。「時オカ」企画書も公開! 【ゲームの企画書：任天堂・青沼英二×スクエニ・藤澤仁】



拡散数

Tweet	15,000
Facebook	2,926
はてブ	1,656

公開日：2016年12月27日

90年代格闘ゲームがジャンプ作家に与えた衝撃。『るる剣』再開の和月伸宏が語るその影響



拡散数

Tweet	5,482
Facebook	1,067
はてブ	886

公開日：2016年12月27日

今の子供達にファミコンの名作をやらせてもやっぱり「つままない」って言うの? 実験してみた



拡散数

Tweet	13,000
Facebook	6,037
はてブ	1,501

電ファミニコゲーマーの記事 3/3

公開日：2016年4月4日

伝説の漫画編集者マシロはゲーム業界でも偉人だった！ 鳥嶋和彦が語る「DQ」「FF」「クロノ・トリガー」誕生秘話



拡散数

Tweet	40,000+
Facebook	9,132
はてブ	1,983

公開日：2016年11月10日

ダークソウルおじいちゃんは1472回死んでいた！～テレビで話題の80歳が実践する、濃厚ゲームライフ～



拡散数

Tweet	1,0000
Facebook	2,985
はてブ	985

公開日：2017年5月12日

21世紀に“洋ゲー”でゲームAIが遂げた驚異の進化史。その「敗戦」から日本のゲーム業界が再び立ち上がるには？【AI開発者・三宅陽一郎氏インタビュー】



拡散数

Tweet	6,997
Facebook	2,948
はてブ	1,419

企業協賛プランについて

企業協賛プランについて

電ファミニコゲーマーでは、企業様と共同で一つのテーマを設け、長期的なプロジェクトに取り組む「協賛プラン」をご提案しております

年間プラン：2000万円～

6か月プラン：1000万円～

通常の広告とどう違うの？

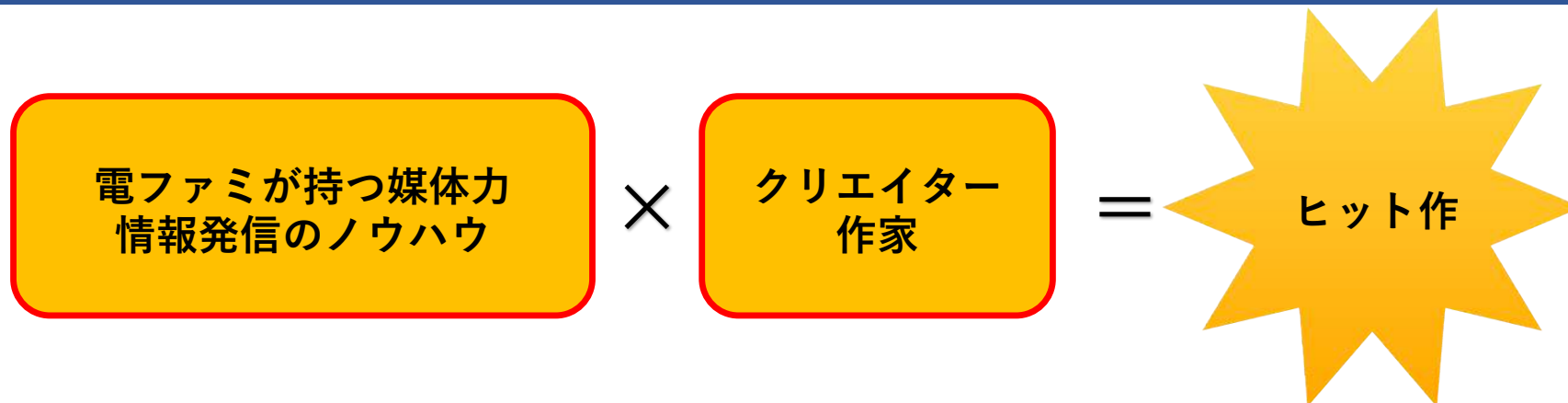
広告との違いは、「特定の商品、メーカーの宣伝ではない」ということです。
つまり、

価値のある取り組みを●●社の協賛で実施する！

という形を取ることによって、協賛してくださった企業さまに
直接的/間接的にメリットがもたらされる形を考えております。
プロジェクトの内容は、企業さまと綿密な相談をしながら、企業さまの
価値やブランドを高める、あるいは課題を解決する内容を検討させていただきます。

本気で何か新しい挑戦をしてみたい！と思う企業さまはぜひご連絡ください

例えば…年間プランの例：ネットメディアからの新規IP創出を狙う連載企画



メディアが抱えている読者（PV/UU）の価値は、本来「広告」だけに使われるものではありません

その発信力を活かすことで、新しい作品の創出、新しい「熱」の創出ができるはずです。

かつての「ロードス島戦記」や「風の谷のナウシカ」がそうであったように。誌面連載から新しい作品の誕生を狙います。

※漫画「若ゲのいたり」などは、電ファミの連載から生まれた人気シリーズと言えるかもしれません

が生まれるかも…？



広告メニューについて

広告メニューについて

電ファミニコゲーマーの広告は、いわゆる「記事広告」のみ取り扱っています

取材、インタビュー系：100万円～

商品紹介、レビュー系：50万円～

■取材、インタビュー系

- ・電ファミニコゲーマー編集部の高い取材力、編集力を活かして、商材の魅力を深掘りし、読者の興味関心を刺激します
- ・想定PVは、10000～50000PV（企画内容で大きく左右されます）
- ・聞き手、ライターをご指名の場合は、別途指名料（50万～）を頂きます
- ・参考例：
思いっきり感情移入しながら『ドラクエV』をプレイしたら絶対にビアンカを選ぶ【PR】
<https://news.denfaminicogamer.jp/kikakuthetower/181227m>

■商品紹介、レビュー系

- ・プレイヤー目線、ユーザー目線に立って商品を紹介していきます
また、「やってみた」「触ってみた」など、さまざまなフォーマットに対応可能です
- ・想定PVは、5000～30000PV（企画内容で大きく左右されます）

取材、記事制作の請け負い

記事広告の亜流として、自社公式サイトやオウンドメディアに掲載する取材&記事の制作請け負いも行っております。

■ 内容

- ・ 会社の様子を伝える社員インタビュー
- ・ ゲーム開発を振り返るポストモーテム
- ・ 自社イベントの取材、レポート記事制作
- ・ 御社サイトの記事内に「制作：電ファミニコゲーマー」のような表記が前提になりますが、電ファミの公式Twitterなどから告知&誘導も実施します
- ・ オウンドメディアの運営サポート、コンサルティング

取材、インタビュー系：100万円～
オウンドメディアの運営サポート：30万/月～

最後におまけ！

インディーゲーム開発者や
予算的に厳しという皆さまへ

まずは、ご連絡ください

必ず記事を掲載したりというご確約はできませんが、
とにもかくにも、まずはリリース受付の窓口にご資料をお送りください。
そして、いかに自分のタイトルが面白いか、新しいかをご説明ください

リリース受付の窓口：release@mare-inc.net

編集部が「これは面白い！」と思えば、記事が掲載されるかもしれません。
本来、たくさんの面白いゲームを紹介したい、掲載したい！というのが、
ゲームメディアの本分であり、また本心でもあります。
編集部にもお金やリソースの限界があり、なかなか対応が難しいのが
現実ですが、それでもできる範囲で取り扱っていきたいので、お気軽に！

連絡先

■電ファミニコゲーマー

広告、その他お問い合わせ：info@mare-inc.net
プレスリリースの窓口：release@mare-inc.net

株式会社マレ

〒101-0021

東京都千代田区外神田3-1-16

ダイドーリミテッドビル9F

