



プレスリリース

報道関係各位

2014年 9月19日(金)

キング・デジタル・エンターテインメント

初来日のCMOアレックス・デールおよび代表取締役 枝廣憲が登壇！

King 「東京ゲームショウ2014」事後レポート

東京、2014年9月19日： カジュアルエンターテインメントカンパニーとして業界をリードし、世界中で人気の「キャンディークラッシュ」や「ファームヒーロー」を手がけるキング・デジタル・エンターテインメント(NYSE: KING、以降King)は、東京ゲームショウ2014に参加し、初来日となるKing CMOアレックス・デールおよびKing Japan代表取締役 枝廣憲がTGSフォーラム2014に登壇いたしました。また、同2名は18日(木)にはスマホ広告事業を展開するCyberZ社のブースにて、それぞれパネルディスカッションを実施いたしました。

【TGSフォーラム2014】

■ 基調講演【第1部】「多角化するゲームプラットフォーム× グローバル化するゲーム＝ 成功の道筋」 King CMO アレックス・デール 他5名

TGSフォーラム2014最初のプログラムである「基調講演【第1部】」には海外から唯一の登壇者として、King CMOアレックス・デールが登場しました。海外から見た日本のゲーム市場に関するコメント等、外国人スピーカーならではの視点で、今後拡大が予想されるスマホゲーム業界への意見を述べました。グローバルで勝ち抜くための施策として、必要に応じて現地企業と提携したマーケティングやKing Japanのように支社を設立してのダイレクトなマーケティング等、各国の現状にあわせたマーケティング施策を紹介いたしました。また、会場では「キャンディークラッシュをご存知の方？」や「一週間以内にキャンディークラッシュをプレイした方？」といった質問がモデレーターの浅見氏より会場のオーディエンスへ投げかけられ、多くの方にキャンディークラッシュが支持されていることを受けアレックスも嬉しそうな表情を見せました。また、今後の展望に関しては、同日(18日)に日本リリースした新作ゲーム「ペットレスキュー」の紹介に加え、「今後もユーザーの皆様の良いゲームを提供し続けたい」とコメントを述べました。



登壇者全員での記念撮影

■ 専門セッション A. 専門スマートフォンゲームセッション「グローバルで打ち勝つゲームアプリの育て方」 King Japan代表取締役 枝廣憲 他2名

9月19日(金)に実施された専門セッションでは、グリーの取締役執行役員 荒木英士氏、NHN PlayArtの執行役員 馬場 一明氏と共に代表取締役枝廣が登壇し、グローバルが進むスマホゲーム市場の現状と課題についてのプレゼンテーションが行われました。各社、グローバル展開でのゲーム開発やマネージメント、またクオリティ管理などそれぞれ異なる話しをする中、枝廣はKing Japanのマーケティングの視点を中心にグローバルコンテンツの日本市場での展開について語りました。また、「2015年はカジュアルエンターテインメント市場を盛り上げ、世の中にもっと『楽しい』を提供し続けていきたい。」と、今後の展望について述べセッションを締めくくりました。



King Japan 枝廣憲

【パネルディスカッション】

■King CMO アレックス・デール × MachineZone マーケティング事業部長 ニール・ナカガワ氏 × CyberZ USA,Inc. 最高執行責任者 深見一平氏

今回初来日となるKing CMO アレックス・デールは「日本初来日！海外スマホゲームトップ対談」のテーマのもと、米MachineZone マーケティング事業部長ニール・ナカガワ氏とディスカッションをCyberZ社のブースにて行いました。海外市場と日本市場のユーザーの違いや各国のローカライズ戦略等、欧州・北米を代表するゲーム会社の役員が、それぞれの戦略を語りました。ディスカッションのなかで、海外市場に進出する際のコツとしてローカルオフィスを設立する事やそれぞれの国に根付いた文化やユーザーの特徴などを掴む事が重要であると説明しました。

またアレックスは自身の好きなゲームとして同日、日本でもリリースされた「ペットレスキュー」を挙げ、現在レベル667である事や、一度もアイテムを購入せずに進めた事などを話し、Kingが大切にする「free-to-play(フリートゥープレイ)」の観点を、実体験を踏まえて話しました。



King CMOアレックス・デール

■King Japan 代表取締役 枝廣憲 × ミクシィ社 代表取締役社長 森田仁基氏 × CyberZ社 代表取締役社長 山内隆裕氏

スマホ広告事業を展開するCyberZ社の山内隆裕氏がモデレーターとしてリードした「モンスターストライク×キャンディークラッシュ トップ対談」では、人気の高いメジャータイトルを持つゲーム会社として、ミクシィ社の森田仁基氏およびKing Japanの枝廣憲が参加しました。両社ともに力をいれているTVCMに関するトピックでは、TVCMの持つ圧倒的な効果について議論が繰り広げられ、さらにKing Japan枝廣より、木村カエラさん主演のファームヒーローTVCMの最新バージョン「謎の美女」篇が初公開されました。また、スマホゲームユーザーの増加により、商品化などでも見られるようにゲーム自体がトレンド発信源となることも多く、本市場への更なる可能性と期待を述べました。その他にも、アジアを中心とする海外展開など、今後グローバル化がさらに進むスマホゲーム市場において必要となる、現地の文化を考慮したローカライズの重要性を語りました。



パネルディスカッション後の記念撮影



ファームヒーローCM「謎の美女」篇 CMカット

【Kingについて】

キング・デジタル・エンターテインメント(NYSE:KING)は、モバイル業界をリードしているカジュアルエンターテインメントカンパニーです。2014年の第二四半期には、月間ユニークユーザー3.45億人のネットワークを誇り、190以上のオリジナル・コンテンツをking.com、royalgames.com、Facebook、モバイル配信(Apple App Store、Google Play Store、Amazon App Store)など200カ国以上で展開しています。またストックホルム、ブカレスト、マルメ、ロンドン、バルセロナ、ベルリンおよびシンガポールにゲームスタジオを持ち、サンフランシスコ、マルタ、ソウル、東京および上海にオフィスを構えています。(C) 2014 King.com Ltd.、King、King冠ロゴ、キャンディークラッシュ、ファームヒーローとその関連マークはKing.com Ltdおよび関係企業の商標です。