



ゲームは「質・スピード+コミュニティ」

- プレイヤー同士が気軽に会話しつつ、様々なゲームを楽しめる世界を目指して -

(左より)

ホリゾンリンク株式会社 代表取締役社長 田中 進 様

ホリゾンリンク株式会社 執行役員 山田 恵亮 様

株式会社リボルバー 代表取締役CEO 小川 浩 様

ホリゾンリンク株式会社 マーケティング部部長 Jag 山本 様



代表取締役 田中様

「質とスピードには自信があります」

ホリゾンリンクはSAPですが、特に海外の優れたゲームを国内に提供する為の企画やカルチャライズに優れていると思っています。

少数精鋭のメンバーが持つ独自のネットワークを生かし、日本人に好まれるであろうゲームや世界観などを海外から見つけれられる、しかも圧倒的なスピードでリリースをしていく、ここが強みですね。

今の主力サービスである「みくくすりとり」も現在約50万人までユーザーが増えています。今後は単純ゲームだけではなく、高度な3Dやパーティー・ギルドと呼ばれる仲間と進めるものが主流になると考えています。そこにもう一手「コミュニケーション力」を提供する事で、ゲームをもっと楽しめる仕組みを提供したいと考えていました。

「効果はすぐ体感でき、数値にも表れた」

今、リボルバーのサービスを使い「みくくすりとりSNS (http://www.mikurito.com/media/hot)」を作っています。匿名性が守られつつコアなファンが集う場になっていますし、開発に膨大な時間と費用を費やす必要が無い、という点が魅力的でした。先日新規や既存ユーザー向けにAmazonが当たるキャンペーンを行ったんですが、他SNS上で行ったものに比べ1/4の費用で成果を出すことができました。他にも施策を打ち、その月はユーザーが130%増で推移したので助かりました。今後も新規ユーザーの獲得から既存ユーザーの活性化まで、様々な場面での利用を進めていくつもりです。



リボルバーで作成したSNS「みくくすりとりSNS」



執行役員 山田様・マーケティング部部長 Jag 山本様

「目指はコミュニケーションポータル」

ゲームの流れはスピードが命。僕らはゲーム自体の画像クオリティ、海外で主流になっている3Dやギルド型のインタラクティブな楽しさをもっと伝えていきたいんです。その中で、コミュニティプラットフォーム機能や運営・監視などをリボルバーやイーガーディアンと役割分担を行う事で、僕らは企画や戦略などに集中できています。

今後、一つのタイトルだけでなく他のゲームとの相互流通もしやすくし、いわゆる「ホリゾンリンクID」の様な共通IDで様々なゲームやキャンペーンを楽しんでもらえたり、EC展開など様々に仕掛けたいですね。

現在、リボルバー上からメルマガやプッシュ通知を送ったりできないか相談していますが、時に無理難題を聞いてくれるパートナーとして今後とも期待しています (笑)