

2019年11月11日

株式会社ネクソン

<http://company.nexon.co.jp/>

(証券コード:3659 東証一部)

報道関係者各位

ネクソン、「CEDEC+KYUSHU 2019」にて 韓国の国民的オンラインレースゲーム『カートライダー』成功の秘訣を紹介

『カートライダー』プロジェクトマネージャーのキム・ドンヒョンが登壇予定

オンラインゲーム配信事業を行う株式会社ネクソン(本社:東京都港区、代表取締役社長:Owen Mahoney/オーウェン・マホニー、東証:3659、以下 ネクソン)は、2019年11月23日(土)に開催予定の「CEDEC+KYUSHU 2019」にて、韓国で大成功を収めているオンラインレースゲーム『カートライダー』のプロジェクトマネージャー、キム・ドンヒョンが『カートライダー』成功の秘訣について講演することをお知らせいたします。本イベントは、CEDEC+KYUSHU 2019実行委員会が主催、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(略称:CESA)が共催し、福岡市の九州産業大学にて開催する予定です。



キム・ドンヒョンは本イベントにて『『カートライダー』プロジェクトマネージャーが語る、韓国オンラインゲーム運用 14 年目における人気再急上昇の秘訣』と題する講演を行います。当セッションでは、『カートライダー』の歴史、そしてネクソンが実践してきた魅力的なライブサービスを届けるための開発及び運用方法を探り、2004 年のゲーム配信開始から 14 年後に人気再急上昇したきっかけについて考察します。また、開発チームがどのように長年に渡って『カートライダー』の体験を進化させ続けてきたか、開発時に直面した課題をいかに克服し、韓国で最も成功したゲームの一つに育て上げたのかをご紹介します。本セッションに関する詳細は、以下 URL よりご覧いただけます。

<http://cedec-kyushu.jp/2019/session/32.html>



© 2019 NEXON Korea Corporation All Rights Reserved.

セッションのタイムテーブル等の詳細や最新情報は、「CEDEC+KYUSHU 2019」の公式ホームページ (<http://cedec-kyushu.jp/2019/>) をご参照ください。

■ 『カートライダー』 <http://kart.nexon.com/main/index.aspx> (韓国語のみ)

カジュアルレースゲーム『カートライダー』は、韓国の全人口の約半数をユーザーとし、韓国の国民的ゲームとして愛されています。韓国最大規模のエンターテインメントである K-POP と並び、『カートライダー』はアジアゲーム市場で韓国ブームを引き起こし、2007 年には中国で同時接続者数 80 万人を記録、登録ユーザー数は全世界で 3 億 8000 万人を超えています。また、『カートライダー』は韓国最長の e-Sports ゲームでもあります。毎年実施する大型アップデートで新しいコンテンツを追加し、長期に渡りゲームを運営しています。

■ 株式会社ネクソン <http://company.nexon.co.jp/>

1994 年に創業したネクソン(本社所在地:東京都港区)は、オンラインゲームの制作・開発、配信を手掛ける会社です。2011 年 12 月に東京証券取引所第一部へ上場し、2015 年に JPX400、2017 年には日経株価指数 300 の構成銘柄に採用されました。現在では、代表的なゲームタイトルである PC オンラインゲーム『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、モバイルゲーム『メイプルストーリーM』及び『FAITH』を初めとする、60 を超える多彩なジャンルのゲームタイトルを、190 を超える国と地域にてサービス展開しております。

■ 本リリースに関する報道機関からのお問い合わせ

株式会社ネクソン 経営企画部 企業広報チーム

TEL:03-6629-5324 FAX:03-6629-5329 Email:CorporatePR.Team@nexon.co.jp