

今月号のキーワード | ソーシャルゲームはクラウドで!! スピードを強化しコスト・リソースを柔軟に!!

## 特集

### 日立ソフトの「Game Cloud Service」

ユーザが劇的に増加するゲーム業界の課題解決に、リソースの効率的活用のための柔軟なしくみを提供する「Game Cloud Service」が誕生。今後は更に専用機増強やGB級の回線新設などの付加価値を追加し、よりゲーム業界のニーズに対応していきます。

Topics | 日立ソフト2010年度入社式を挙行 新社長諸島より、新入社員へ激励のメッセージ

お知らせ | 日立ソフト広報誌「HitachiSoft REVIEW」Vol.12を発行

## 特集

# 日立ソフトの「Game Cloud Service」 よりゲーム業界のニーズに対応できるサービスの提供をめざします



大町 一樹(右) Kazuki Omachi

金融システム事業部  
第2金融システム本部  
第1保険証券システム部長

SE、プロジェクトマネージャとして保険業界をお客様とするシステムの開発経験を長く積み、その後はお客様への提案活動中心に従事。現在は新事業立ち上げチームのリーダー。

山田 高敬(左) Takahiro Yamada

金融システム事業部  
第2金融システム本部  
第1保険証券システム部

2009年11月からゲームクラウド発案メンバーとして「Game Cloud Service」立上げに参加。現在は既存顧客の対応と拡販活動に従事。

## ■「ソーシャルゲーム」とは

ゲーム業界では、2009年夏ごろから「ソーシャルゲーム」が一大ブームとなっています。「ソーシャルゲーム」とは、SNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）を通じて知り合った仲間同士がお互いに協力して、様々なタイプのゲームを一緒に楽しむことができるゲームアプリケーションです。具体的には、「仲間同士で一緒に冒険の旅に出るチームを編成し、獲得したゴールドやアイテムを分かち合いながら敵を倒していく」ものや、「キャラクターや動植物などを育てていく過程で発生する様々なイベントをお互いで補完し合い成長させていくもの」など、様々なタイプのソーシャルゲームがあり、ソーシャルゲームの市場は今後も大きく成長すると期待されています。今までのゲームと大きく異なるのは、SNSの会員向けという

ことで、ユーザの獲得が容易なことです。その理由の一つとして、SNSユーザ同士の非常に強いつながりが挙げられます。ユーザ同士の「ロコミ」によって、ゲームの利用ユーザ数が爆発的かつ瞬間的に拡大していくという特徴があるのです。リリース当初には数千人程度の利用ユーザ数だったものが、「なかなか面白いぞっ!」というロコミがあると、その噂はSNSを通じ一瞬にして広まり、あっという間にそのゲームは数十万人が利用するタイトルへと早変わりしていきます。

## ■レスポンスの遅延が命取りに!

ソーシャルゲームを提供する会社にとって嬉しいのは、ソーシャルゲームがこのように劇的にユーザ数を増やすことができることです。しかし同時に、それを受け入れるためのシステム環境(サーバやCPU・メモリ・ディスク等のリソース)を1日、時には数時間という速さで準備しなければならないという事になります。これに対応できないと、「遅い! ログインできない!」という風評が流れ、せっかくの面白いゲームタイトルがユーザに受け入れられなくなってしまいます。また、あるSNSではそういったレスポンスの遅延があまりにも大きいと一時的に新規ユーザの獲得が止められてしまい、ゲーム会社は大きな機会損失を被ることになります。今までは仮にサーバが必要になった場合、自社で購入するか、インターネットデータセンタ(IDC)のハウジングやホスティングサービスを利用して調達することが通常でした。ところが、自社購入やハウジ

ングの場合、自らサーバを調達する行為が生じ、一般的には、2週間から1ヶ月程度の時間が必要となります。また、ホスティングの場合には、独立した物理マシンを利用できる反面、契約期間の長期拘束や導入までの時間など様々な制約があり、ユーザのニーズを満たす環境を提供できないこともあります。いずれの場合においても、この爆発的かつ瞬間的に増大する環境準備へのニーズには対応しきれていないというのが現状です。

### ■「Game Cloud Service」が誕生した背景

一大ブームであるソーシャルゲーム市場では、今まで以上に大量のタイトルが瞬間風速的にリリースされています。そうした中、ゲーム会社には環境準備への迅速なレスポンスが要求されています。しかしその一方では、利用ユーザの多様化した嗜好によって、ゲームタイトルの終了を余儀なくされる確率も必然的に高くなるといえます。こうした場合に損失をできる限り抑えることが、ゲーム会社にとって非常に重要になってきます。従って、リソースを「簡単に拡大」できるだけでなく、「簡単に手放し、減らす」ことができる柔軟なしくみが必要になるのです。このしくみを手に入れることにより、ゲーム会社は、環境準備の懸念から解放され、効率よくリソースを活用し、一度に複数のタイトルを並行して開発し、かつリリースするという本来の業務に集中できるようになります。こうした背景を受けて、日立ソフトが提供する統制IT基盤提供サービス「SecureOnline(セキュアオンライン)」を活用した、ゲーム

会社向けクラウド・サービス「Game Cloud Service(ゲームクラウドサービス)」が誕生したのです。(図1)

### ■やはり気になるレスポンス- 「Game Cloud Service」が更に進化!

ユーザ操作のレスポンスはゲームの重要な要素です。ゲームの内容により必要なレスポンス速度はさまざまですが、アクション要素の強いゲームほど、レスポンスの遅延はユーザの大きなストレスになってしまいます。また、ソーシャルモバイルゲームではモバイル用ゲートウェイを経由したアクセスが一般的であり、一定のレスポンス遅延やエラーなどに関するルールが設けられおり、違反時には新規登録停止や接続停止にされることも少なくありません。そのため、オープンソーシャル<sup>(※)</sup>系モバイルアプリでは、一定以上のレスポンスと安定したインフラ・ネットワークがゲーム運営の必須条件となっています。

※Googleが開発した、複数のSNSで共用できる機能を開発するための共通プラットフォームの名称

こうした背景を受け日立ソフトでは、クラウドサービスをさらに強化し、実績を基に専用機器増強などを推し進め、さらに、ゲーム専用のGB(ギガバイト)の回線を新設しました。これらの付加価値を「Game Cloud Service」に追加することにより、よりゲーム業界のニーズに対応できるサービスの提供をめざしています。

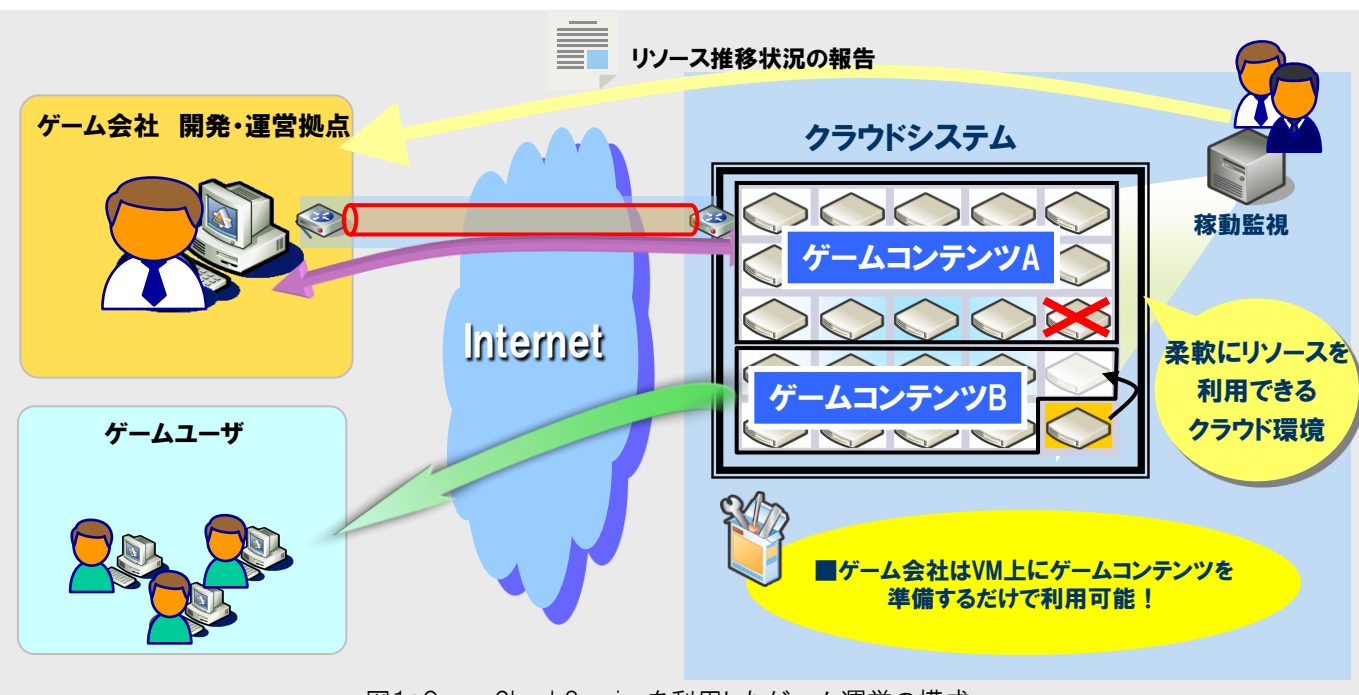


図1: Game Cloud Serviceを利用したゲーム運営の構成

## ■キャッシュサービスでよりスピーディーに！！

「Game Cloud Service」では仮想化したネットワーク機器やサーバを提供しており、インターネットのアクセス回線はGB級を用意しています。しかし、回線が太いだけでは仮想マシン（VM）に対するネットワーク処理の負荷は下がりません。そこで必要になってくるのがCDN（Contents Delivery Network）というキーワードです。

CDNとは、Webサイトや動画・プログラムのファイルなどを、インターネット上の地理的に近い地点に設置されたサーバやネットワークから配信するための、技術およびサービスの名称で、代表的な使い方として「キャッシュサービス」があります。CDNのキャッシュサービスは、ユーザと基になるオリジンサーバの通信の間に立ち、固定的なデータを各回線業者の根元の位置に配置された専用のキャッシュサーバから直接応答させることで回線負荷やVM負荷を軽減させることができます。CDNを導入していないオンラインゲームなどでは、すべてのユーザがサーバに一齐にアクセスし、サーバは1秒間に何百・何千というリクエストに応答することになります。そうするとデータ転送量が多くなり、ネットワークコストを増加させる一因にもなり、VM自体も通信コネクションの作成をしたり、クローズさせたりすることで、VMに対する大きな負荷になっています。日立ソフトでは、「Game Cloud Service」に加え、日本を含む海外でも多数のオンラインゲームへのCDN提供に実績がある株式会社シーディーネットワークス・ジャパン（以下、CDNJ）にて提供されているサービスもあわせて紹介しています。CDNJでは上記のキャッシュサービスを「コンテンツアクセラレーション」として提供しています。（図2）またこの他にも、大容量のゲームアプリケーションのダウンロードを支援するサービスもあります。これらのサービスはクラウドと組み合わせることでさらにゲーム運営を効率化することが可能となります。オンラインゲームでは、ネットワーク部分でのリソース利用の効率化を図ることが重要になるため、日立ソフトでもCDNの利用を推進していきたいと考えています。

## ■ソーシャルゲーム市場参入・拡大キャンペーン！！

2009年11月に「Game Cloud Service」を発表してからおよそ半年が経過しました。お陰様で、オープンソーシャルプラットフォームのmixiやモバゲータウンなどで、「Game Cloud Service」を使い稼働するタイトルも10本近くになり、実績を積み上げることができました。また、このソーシャルゲーム一大ブームに積極的に参画していこうとする声を、非常に多くのゲーム会社から聞きました。そこで、2010年5月から9月末までに利用申込を頂いたお客様を対象に、1タイトルを実現するために必要となる環境をパックにし、お求め安い価格で提供するキャンペーンを予定しています。この機会に「Game Cloud Service」を利用するゲーム会社が増えることで、このブームを席卷するような、楽しいソーシャルゲームを世に送り出す一助になればと考えています。

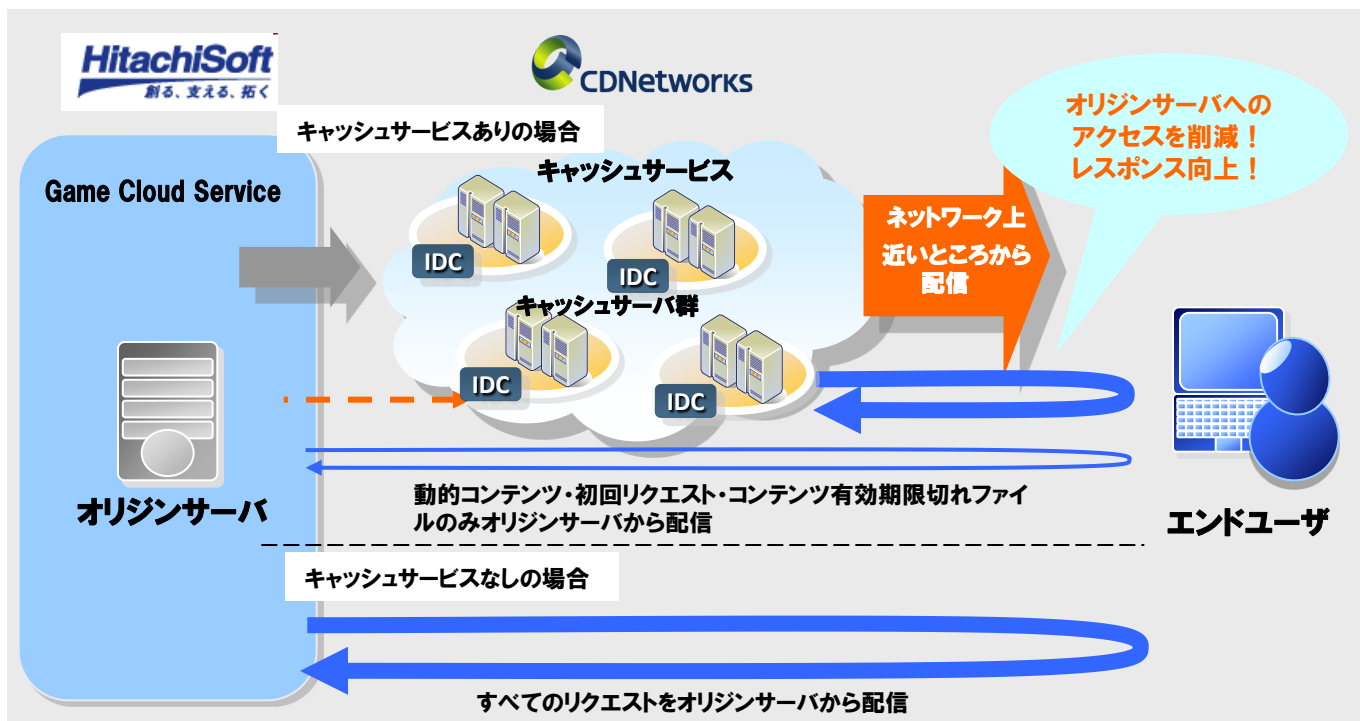


図2: CDN(キャッシュサービス)を利用時の配信フロー



# 最近のニュースリリース

当社の最新およびこれまでのニュースの詳細は、当社ホームページのニュースリリース

<http://hitachisoft.jp/News/index.html>にてご覧頂けます

■「SecureOnline」にネットワーク高速化技術を適用 中国とベトナムからのリモートデスクトップ接続で快適な操作実証  
海外からのリモートデスクトップ接続でも、文章のスクロールやキー入力においてローカルPCに近い操作を実現できることが分かりました。

■日立システムと日立ソフトがファイルサーバマイグレーションで連携  
日立システムの「ラビニティ」と日立ソフトの「MEANS」を連携し、ファイルサーバを活用しつつ効率的に文書管理システムへの移行を実現します。

■地図データを気軽に業務に活用できるSaaS型GISサービス「GeoMation NetService」の提供を開始  
オンデマンドで提供する地図データ上に、利用者が保有する設備や業務情報などを表示して利用ができるSaaS型GISサービスです。

## TOPICS

### 日立ソフト2010年度入社式を挙行 新社長諸島より、新入社員へ激励のメッセージ

4月1日、本社講堂にて「2010年度 日立ソフト入社式」が執り行われました。当日は175名の新入社員が初入社し、当社社員としての一歩を踏み出しました。以下は弊社新社長諸島から、新入社員への激励のメッセージです。

「激変するIT業界の中、当社も合併という変革を迎え10月1日より新生『株式会社日立ソリューションズ』として生まれ変わります。激動の時代に入社された皆さんは、当社の事業構造改革や新事業創生の担い手となる重要な人財です。企業人として自らのめざす将来像をしっかりと見つめ、主体的に考え、行動し、高い『志』をもって自分自身への挑戦を続けて欲しいと思います。さらに世界を見据えるグローバルマインドと多様な視野をもち、世界の市場で戦う力を身につける必要があります。皆さん一人ひとりが個を磨き、高い倫理観をもって、社会に感動を与える技術やサービスを生み出していける人財となることを望みます。」

挨拶する取締役社長 諸島 伸治



## お知らせ

### 日立ソフト情報誌「HitachiSoft REVIEW」Vol.12を発行

日立ソフトでは、当社の取り組みやソリューションをより一層皆様にご理解頂くため、『日立ソフトレビュー』という情報誌を4月、10月の年2回発行しています。このたび、Vol.12を発行しましたのでお知らせします。

今回は、日立ソフトのクラウドサービスによる「変革」をテーマに「ビジネス変革とクラウド・コンピューティング」の特集になります。

スペシャルインタビューとしては、イー・ウーマン代表の佐々木かをりを迎え、ITを最大限に活用することによってもたらされる「変革」のイメージを語っていただきました。また、Case Studyとして、オンライン・ゲーム運用に当社のゲーム業界向けクラウド・サービス「Game Cloud Service」を活用頂いている株式会社ジークレスト様、匿名化情報管理サービス「匿名バンク」を導入いただいている株式会社ファンケル様にご登場いただいています。



ご希望の方は以下申込みフォームからお申込みできます。  
(<https://hitachisoft.jp/cgi-bin/review2/agreement.cgi>)  
また、pdfは以下よりご覧になれます。  
(<http://hitachisoft.jp/review/pdf/r12-all.pdf>)

商号	日立ソフトウェアエンジニアリング株式会社
本社	〒140-0002 東京都品川区東品川4丁目12番7号 Tel:03-5780-2111(大代表)
設立年月日	1970年9月21日
従業員数	5,492名(2009年9月末)
売上高	1,658億円(連結)(2009年3月期)
事業内容	『システム開発』、『サービス』、『プロダクト&パッケージ』の3つを主な事業領域とし、加えて『情報処理機器』の開発・販売、そしてトータル『システムインテグレーションサービス』の提供
主要製品・サービス	機密情報漏洩防止ソリューション「秘文」、指静脈認証システム「静紋」、電子ドキュメントトータルソリューション「活文」、インタラクティブ電子ボード「StarBoard」、地理情報システム「GeoMation」、統制IT基盤提供サービス「SecureOnline」他
認証取得等	ISMS(情報セキュリティマネジメントシステム)、ISO9001(品質マネジメントシステム)
主な子会社および関連会社	日立ビジネスソリューション(株)、日立ソフトシステムデザイン(株)、キャブカード&サービス(株) (株)アイネス、(株)ビジネスブレイン太田昭和、(株)DACs

ニュースレター、転載、取材に関するお問い合わせ

Tel:03-5479-5013 [CSR本部広報・宣伝部:竹橋、高野]

E-mail:press@hitachisoft.jp

\* 記載されている会社および製品名は各社の商標または登録商標です。  
発行日 2010年4月26日