



SQUARE的 オンラインエンタテインメント

2002年6月26日 第3回データセンター・セミナー
ブロードバンド時代のコンテンツ動向
～これからのiDCの役割と課題～

株式会社スクウェア
ネットワーク技術部
伊勢 幸一

(株)スクウェア

コンシューマゲーム機用ゲームソフトウェアの提供

(1987年以前は PC MS-DOS 用 ゲームソフトウェアを含む)

SQAUREコンテンツ 1

1987 – 1994 年

某N社プラットフォーム用

2DドットグラフィックベースのファンタジーRPGゲームをメイン

バトルアニメーション

イベントアニメーション

オープニングイベント(2Dプログラムリアルタイムクリップ)

エンディングイベント(スタッフロール)

SQAURE コンテンツ 2

1995年 12月

SONY PlayStation 用 FinalFantasy VII 始動

1997年 1月

FinalFantasy VII 発売

3Dポリゴンキャラクター

3Dプリレンダリングフィールドマップ

3D プリレンダリングイベントムービー

3D プリレンダリング、オープニング、エンディングムービー

1997年 以後

FinalFantasy VII のエンタテインメントを踏襲

FinalFantasy XIII

FinalFantasy IX

SQAUREコンテンツ 3

2001年 7月

FinalFantasy The Movie – 全編フルCGによるフュチュアフィルム
PS2用ソフトウェア FinalFantasy X 発売

2002年 5月

PS2用 オンラインエンタテインメント PlayOnlineサービス開始

PlayOnlineとは

オンラインゲームを中心とした本格的な大規模
次世代オンラインエンターテインメントサービス

- オンラインゲーム
- コミュニケーション
- 情報コンテンツ

2001年 9月17日 公開 テスト開始

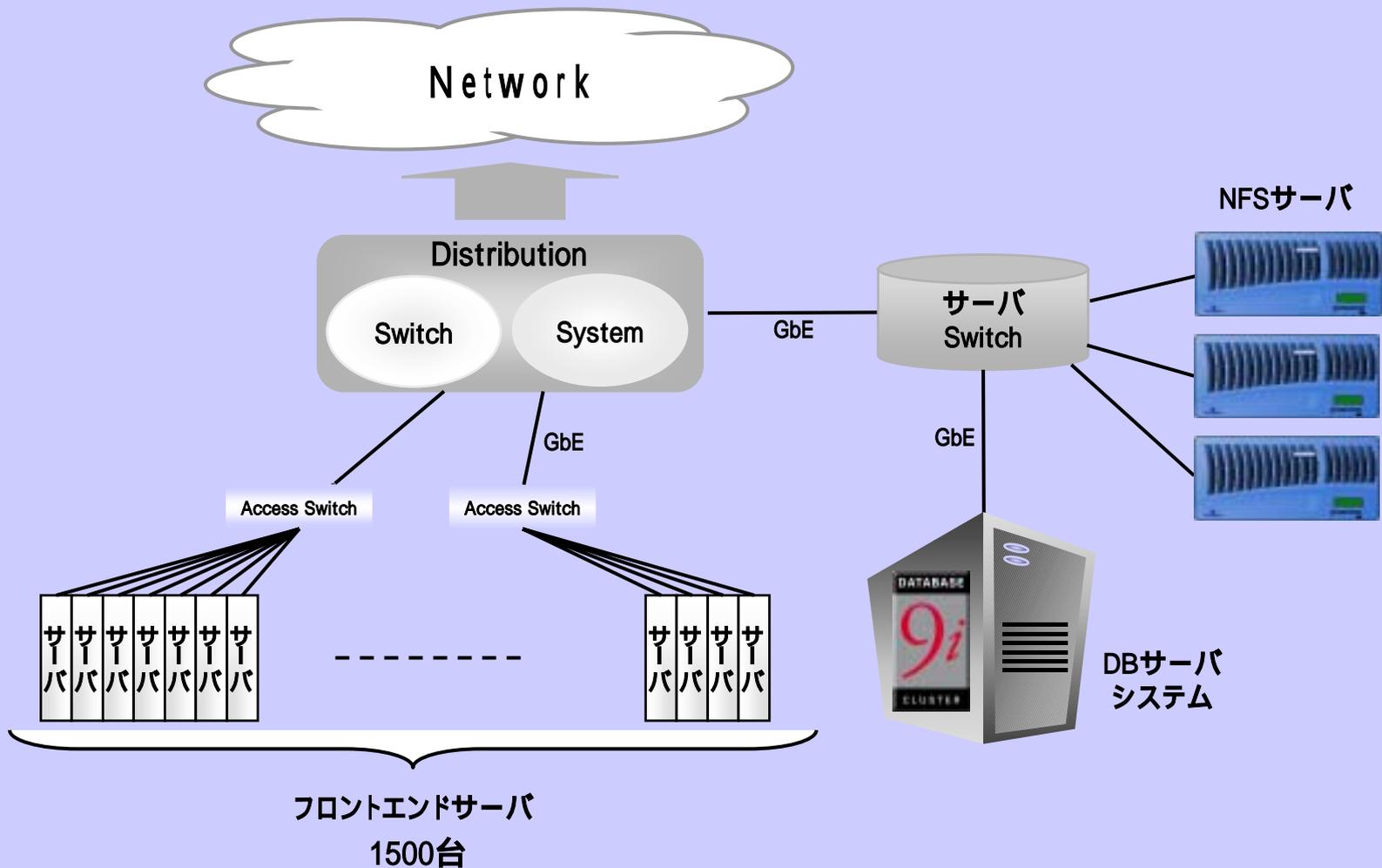
2002年 5月16日 サービス開始

FINAL FANTASY XI



最新・最大規模の
コンシューマ対応
Online-RPG

PlayOnlineとFFXI サーバシステム



FFXI ゲームトラフィックモデル

クライアント(PS2, PC-Windows) -> サーバ
毎秒 100 byte – 500 byte

サーバ -> クライアント
毎秒 500 Byte – 4500 byte

PlayOnline(FFXI 含む) トラフィックデータ

SQAURE のオンラインエンタテインメント

PlayOnline

FinalFantasy XI

TetraMaster

雀風楼

Vana'diel Wind

Live Vana'diel

Live Event

Title Promotion

www.playonline.com

新着情報

コミュニティ

掲示板

www.square.co.jp

HEADLINE

会社情報

グッズ販売

採用関連、株主関連

さて、iDC

サーバシステムの格納庫

ラック、室内配線、電源、空調

サーバのメンテナンス

オフィスからの距離

入館手続き

ホスピタリティ

ネットワーク接続

センター内外への配線

IPトランジットサービス

困ったなー

全世界1つのASで運営されています。
だから？

コンテンツ分散やロードバランシング、キャッシュサービスもサポート
使わないんですけど。

1次メンテナンス、2次メンテナンス、監視サービスも充実
無理ですよ。

関東大震災が来ても大丈夫
こっちが潰れてますよ

トータルにコンサルティングします
有料なんでしょ？

世界各国に拠点があり、サーバの分散化も可能です。
サーバは分散配置できないんですけど。

iDC選択の鍵

ロケーション

ハウジングコスト(電源容量)

室内ケーブリング

IPトランジット

ピアリングの自由度

(電源、空調、耐震性、入館セキュリティ)

オンラインビジネスの落とし穴

iDCへの期待

スペースプロバイダーからビジネスパートナーへ

スペースプロバイダー
場所、電源、空調、接続性、監視、運用

ビジネスパートナー
技術上何が問題か
運用上何が問題か
ビジネス上何が問題か

一緒に考えよう

すみません。
好き勝手なこと申し上げて。
御清聴ありがとうございました。

FIN