

2016年3月3日

株式会社インプレスR&D

<http://nextpublishing.jp/>

新しいゲーム開発基盤の全貌に迫る！

『ゲーム開発が変わる!Google Cloud Platform 実践インフラ解説』発行

リードエンジニアによるクラウド基盤構築事例解説書

インプレスグループで電子出版事業を手がける株式会社インプレス R&D（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：井芹昌信）は、ゲームインフラエンジニア向け技術解説書『ゲーム開発が変わる！Google Cloud Platform 実践インフラ解説』を刊行いたしました。

『ゲーム開発が変わる！Google Cloud Platform 実践インフラ解説』



著者:野下 洋,芝尾 幸一郎,シリコンスタジオ株式会社,長谷川 祐介

著・監修:橋口 剛

小売希望価格:電子書籍版 1400 円(税別)／印刷書籍版 2000 円(税別)

電子書籍版フォーマット:EPUB3／Kindle Format8

印刷書籍版仕様:A5 判／モノクロ／本文 216 ページ

ISBN:978-4-8020-9061-2

発行:株式会社インプレス R&D

<<内容紹介>>

本書はゲームインフラエンジニア向けに特化した Google Cloud Platform の解説書です。AWS 中心のインフラ構築からマルチクラウドへとニーズが変化していく中で、ゲーム業界でも Google 社のクラウドサービス Google Cloud Platform の利用が進みつつあります。本書ではコンソール系、アーケード系、モバイル系などそれぞれの分野で必要な情報を横断的にまとめ、Google Cloud Platform の全体的な紹介から事例までをわかりやすく解説します。

<<執筆者紹介>>

野下 洋(のした ひろし)

株式会社 Aiming 企画・運営グループ インフラエンジニアマネージャ

Slerにて、サーバ仮想化を中心とした仮想化技術を用い、数々の企業のサーバのダウンサイジングプロジェクトに携わり、インフラの基礎を学んだ後、ゲーム会社に転職し、主に自社ゲームの海外展開部署でプロジェクトマネージャ兼インフラ担当というあまり聞かない役回りでも海外を飛び回る経験を経て、2013年5月より株式会社 Aiming に入社。Aiming では、インフラエンジニアマネージャとして、Aiming のインフラ全般の管理を務める。座右の銘は、自己責任の存在しない物事はない。

芝尾 幸一郎(しばお こういちろう)

株式会社 Aiming 開発グループ リードソフトウェアエンジニア

Aimingにてデータ分析、データ分析環境の構築を行なう。前職でもデータ分析や環境構築を行っており、足掛け5年ほどデータ分析に関わっている。休日はニコニコ動画などのCGMの分析をしており、ニコニコ動画の独自ランキングサイト <http://nico-ran.jp/> やニコニコ動画のコメントをBQを使って集計できるサイト <http://nicodata.info/> などを運営している。データ分析を通して人の生きた証を見つけるのが好き。

twitter:@shibacow facebook:shibao.kouichiro github:shibacow

野邊 宏一郎(のべ こういちろう)

シリコンスタジオ株式会社 事業統括本部営業統括部ビジネスデベロップメント部に所属し、サーバ関連のシニアプロジェクトマネージャを務める。営業の名が入っている部署にプロジェクトマネージャが存在する事に本人は違和感を覚えているが、基本的に技術屋である。クラサバ型業務システムのクライアント/サーバ双方の開発や業務用WEBシステム、ゲームサーバ等、いわゆるオープン系と言われる開発案件には頭から尻尾まで関わっている。基本的には順調に開発屋のはずであったが、ある時、ついうっかり秋葉原の中古サーバ屋でサーバを仕入れ、そのままデータセンターに直行してオンラインゲームの障害対応を行ってしまった事により、インフラ屋としても開花。以来、オンラインゲームの何でも屋として暗躍する日々を送っている。

岡田 正之(おかだ まさゆき)

シリコンスタジオ株式会社 事業統括本部技術統括部オンライン技術部に所属し、リードエンジニアとしてサーバ開発を行う。現在はゲームのサーバ開発を行っているが、職歴の概要だけ見ると複数の関連性の無い仕事の分野に従事していた経歴を持つ。ちなみに、本人も後で気が付いて驚いている。ただし、全ての仕事が通信中心であり、意図せずに何時の間にか、運用、構築、インフラ、制御開発、組み込み開発、Webシステム開発など、シリアル通信から始まりインターネットに至るまで、幅広く経験している。

渡邊 宏樹(わたなべ ひろき)

シリコンスタジオ株式会社 事業統括本部技術統括部オンライン技術部に所属し、インフラエンジニアとして働く。入社時アピールは、「大きな仕事がしたい」。生粋のインフラ屋で、日本酒をこよなく愛する。その酒を嗜む姿は、端から見ても五臓六腑に染み渡ってゆく様が容易に目視確認可能である。酒の力を借りてかどうかは不明だが、入社早々、新設された自社専用データセンターをまるごと受け取り、データセンターの引越しを一人で行ってしまった。文字通り大きな仕事をこなした訳で、たいしたものである。少々無理が祟ったのか、健康診断の肝臓の数値がここ3年連続でE判定。曰く「病気が確定するまでは病気ではない」との、インフラ屋らしい合理的な理論により一切の精密検査を拒否する信念の持ち主である。

長谷川 祐介(はせがわ ゆうすけ)

株式会社 grasys 代表取締役。IT ベンチャー企業、大手ポータル企業、大手ゲーム企業などを経て、2010年8月に株式会社 gloops の前身である株式会社 GMS に入社。インフラ専門のエンジニアとして、gloops のインフラの基礎を築く。ソーシャルゲーム事業本部 アプリケーション開発部部長 兼 インフラストラクチャアーキテクトを経て2014年3月退職。2014年11月 株式会社 grasys を設立し、2015年1月 Google for Work Partner となる。Google Cloud Platform 専門のマネージドサービスプロバイダー、GCE 周りの Google Developer Expert として活動中。<http://www.grasys.io/>

橋口 剛(はしぐち つよし)

昭和 50 年 7 月 7 日 生まれ。日本アイ・ビー・エム株式会社、株式会社ゆめみ、アクセンチュア株式会社、ウイングアーク1st株式会社を経て、現在は米系 IT 企業のクラウドサービスのゲーム業界専任営業として活動中。コンシューマ向けサービスのシステムから企業向けシステム、開発からアーキテクト、プロジェクトマネジメント、営業まで幅広い実務経験を元にゲリラ的に活躍する。松田優作を彷彿させるアフロをトレードマークとし、英検 4 級、ソロバン 2 級、書道準初段、UML 技術者認定試験ブロンズ、普通自動車免許ゴールド、第 23 回兵庫県麻雀選手権大会 17 位、ストリートファイターII' TURBO 地元大会優勝(ベガ)、ヴァンパイア セイヴァー2 にて 64 人抜きを達成(フォボス)。著書に「仕事で使える！Google Apps セキュリティー解説編」「仕事で使える！Google クラウド会議術」、共著に「仕事で使える！Google Apps 脱MS Office 編」(インプレス R&D)がある。

<<目次>>

第 1 章 GCP の概要

GCP のサービス概要／GCP の各サービスにおけるゲームインフラとしてのユースケース

第 2 章 GCP の特徴

“The Datacenter as a Computer” /一般的なクラウドサービス、オンプレミスとの比較
GCE のベンチマークとコスト比較

第 3 章 ゲームインフラとしての GCP

ゲームインフラの特徴／最近のトレンド／GCP のゲームでの活用／ゲームインフラと MSP

第 4 章 オンプレミスから GCP へ

シリコンスタジオゲームフレームワークの概要／事例：開発途中に GCP へ移行、運用中ゲームタイトルの移行、新規の運用予測

第 5 章 Aiming でのゲームサーバ構築事例

GCP への移行について／GCP でのサーバ運用

第 6 章 GCP でのゲームサーバアーキテクチャ

ゲームインフラ構築／ゲームアーキテクチャ事例／データベース構成／常時接続／構築・運用からみた他社クラウドの違い

第 7 章 Aiming でのデータ分析環境の紹介

過去の分析環境／BigQuery を使った分析環境／データ分析環境／ログを収集、集計、可視化／データの活用と KPI／BigQuery のコスト／SQL 実例

<<販売ストア>>

電子書籍：

Amazon Kindle ストア：<http://www.amazon.co.jp/dp/B01CDXMH48/>

楽天 kobo イブックスストア：<http://books.rakuten.co.jp/e-book/>

Apple iBookstore：<http://www.apple.com/jp/apps/ibooks/>

紀伊國屋書店 Kinoppy：<http://bookweb.kinokuniya.co.jp/indexp.html>

Google Play Store：<https://play.google.com/store/books/>

honto 電子書籍ストア: <http://honto.jp/ebook.html>

Sony Reader Store: <http://ebookstore.sony.jp/>

BookLive!: <http://booklive.jp/>

印刷書籍:

Amazon.co.jp: <http://www.amazon.co.jp/dp/4802090617/>

三省堂書店オンデマンド: <http://item.rakuten.co.jp/books-sanseido/c/0000000517/>

honto ネットストア: <http://honto.jp/netstore.html>

ウェブの書齋オンデマンド本 楽天市場店: <http://www.rakuten.co.jp/shosai/>

楽天ブックス: <http://books.rakuten.co.jp/event/book/store/pod/>

※各ストアでの販売は準備が整いしだい開始されます。

※お取り扱いを希望される書店ご担当者様は、「楽天ブックス 書店客注サービス」をご利用いただくことで、1冊単位で仕入れることができるようになりました。以下のお問い合わせ先までご連絡ください。

「楽天ブックス 書店客注サービス」利用に関するお問い合わせ先

楽天株式会社 「楽天ブックス」書籍チーム

TEL:050-5817-2517

電子メール: bmd-cnt@mail.rakuten.com

※お取引には口座開設が必要となります。

【株式会社インプレス R&D】 <http://nextpublishing.jp/>

インプレスR&Dは、デジタルファーストの次世代型電子出版事業モデル「NextPublishing」を推進する企業です。

【インプレスグループ】 <http://www.impressholdings.com/>

株式会社インプレスホールディングス(本社:東京都千代田区、代表取締役:関本彰大、証券コード:東証1部 9479)を持株会社とするメディアグループ。「IT」「音楽」「デザイン」「山岳・自然」「モバイルサービス」を主要テーマに専門性の高いコンテンツ+サービスを提供するメディア事業を展開しています。

【製品についてのお問い合わせ先】

株式会社インプレス R&D NextPublishing センター

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町 1-105

TEL 03-6837-4820

電子メール: np-info@impress.co.jp