

Google Cloud Game Day '22



なぜゲーム開発において

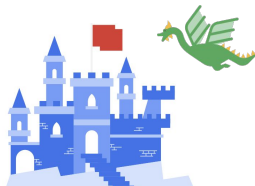
Google Cloud が有効なのか？





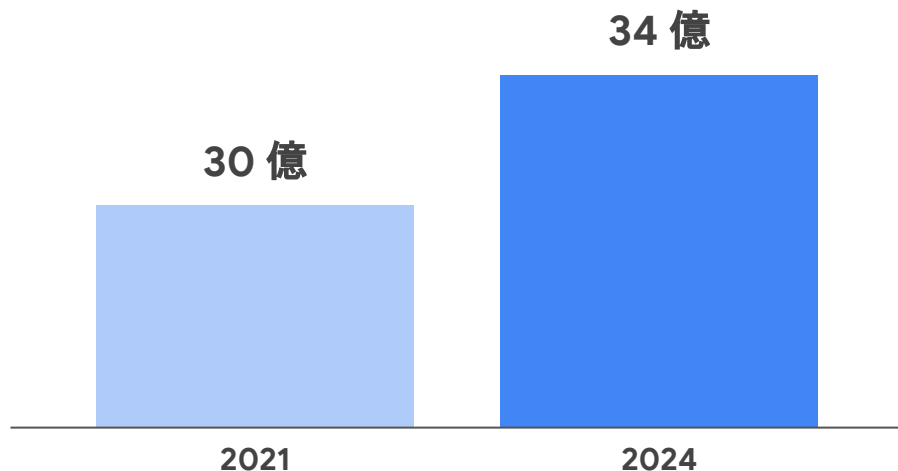
ジャック ビューザー

ゲーム業界ソリューション ディレクター
Google Cloud



巨大化したゲーム産業は 現在も成長を続け、変化しています

全世界のプレイヤー数

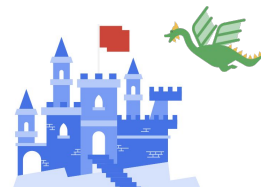


↑ + 4 億人

プレイヤーが増加



Source: *Projected for 2021-2024 - Newzoo | Global Games Market Report | June 2021 (*figures are rounded)



巨大化したゲーム産業は 現在も成長を続け、変化しています



アジア太平洋地域はモバイルファーストが主流の市場です。アジア太平洋地域(オセアニアを含む)のプレイヤー数は2021年末に16億2,000万人に達し、そのほぼ全員がモバイル端末でプレイしています。

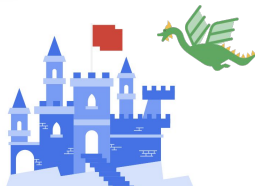
Beyond 2021: Where does gaming go Next?
Google for Games & Newzoo

7,500 万人

日本のプレイヤー数

207 億ドル

日本のゲームでの収益



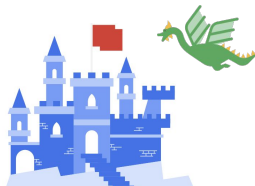
ゲーム会社は、変化のスピードについていくため 2つのゴールを見据えています

1

世界中どこでも
プレイヤーを楽しませ、喜
ばせる

2

プレイヤーのことを
より深く理解する



これらのゴールに到達するため、ゲーム会社は 綿密なソリューションを必要としています



1

世界中どこでも
プレイヤーを楽しませ、喜ばせる

2

プレイヤーのことを
より深く理解する



多様性への対応

深い知見



プレイヤーの
囲い込み

AI / ML



データ統合の管理

統一された、
サイロ化されて
いないデータ



グローバル リーチ

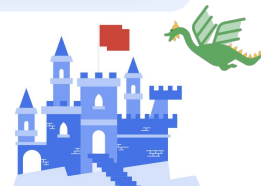
地球規模の
ネットワーク



新しい
エクスペリエンス
最先端のツール



プレイヤーから
プレイヤーへ
適正な対価



Thank you



Google Cloud がお手伝いできること

Google の強み



インフラストラクチャ、セキュリティ、ネットワークにおけるリーダーシップ



データ、アナリティクス、AI のイノベーションを牽引



カーボンニュートラル(2007 年～)、100% 再生可能エネルギー(2017 年～)

Source: Google blog
<https://blog.google/outreach-initiatives/sustainability/our-third-decade-climate-action-realizing-carbon-free-future/>

ゲームに特化



YouTube ではゲームコンテンツの視聴時間が**1,000 億時間**

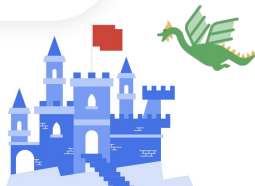


全世界でアクティブなAndroid端末は**30 億台**(すべて Google Play を使用)



業界と連携した専用のクラウド **ソリューション**

Source: Google for Games Insights Report (Oct '19-Oct'20), Google I/O 2021
<https://www.theverge.com/2021/5/18/22440813/android-devices-active-number-smartphones-google-2021>

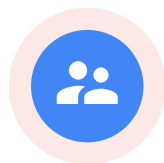
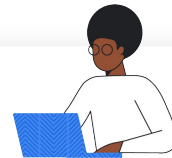


Google Cloud のミッション



ゲーム会社がグローバルな新しいチャンスに対応できるよう、地球規模のソリューションで変革を支援

Google Cloud ゲーム ソリューションの中核



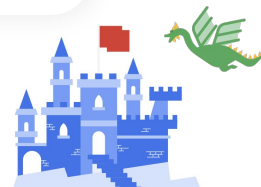
プレイヤーと
ペイヤーの
エンゲージメント



プレイヤー
エクスペリエンス
の向上



ゲーム制作の
規模を拡大

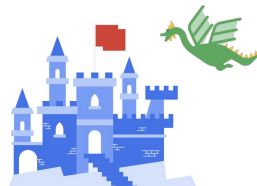




ジョセフ ホーリー

ゲーム担当クラウド ソリューションズ アーキ
テクト

Google Cloud



プレイヤーとペイヤーのエンゲージメント

収益性を地球規模で最適化

主なビジネス目標

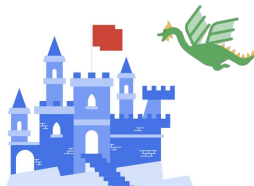
- ✓ 世界中のオーディエンスにリーチする
オンライン ゲームを地球規模で容易に拡大
- ✓ プレーヤーの価値を引き出す
ゲーム ソリューションのビルドから
ローンチまでを支援するスイート
- ✓ プレーヤー データの価値を最大化する
ユーザーの獲得、維持、収益化を改善

ソリューション & 製品

Smart Analytics for Games

Data Warehouse Modernization

Databases for Games



プレイヤー エクスペリエンスの向上

プレイヤー数の維持と獲得を強化

主なビジネス目標

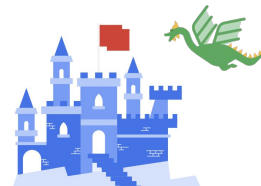
- ✓ プレーヤー同士を大規模かつ確実に接続する
柔軟で自動スケーリング可能な
グローバル マッチメイキング
- ✓ 楽しくてインクルーシブな
エクスペリエンスを提供する
有害行為、ハラスメント、破壊的行為を自動的に削減
- ✓ プレーヤー エクスペリエンスの安全性を高める
不正行為やゲームのダウンタイムを軽減

ソリューション & 製品

Clean Chat

DDoS Mitigation for Games

Open Match



ゲーム制作の規模を拡大 運用の手間を省き、市場投入までの時間を短縮

主なビジネス目標

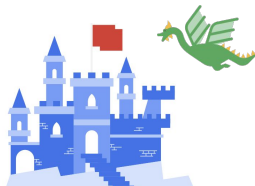
- ✓ **グローバルな人材とのコラボレーション**
コンテンツ制作のグローバル化とコスト削減
- ✓ **インフラストラクチャの簡素化と拡張**
セキュリティ、アクセス制御、テレメトリデータ
- ✓ **フルマネージドのスケーラブルな
データベース / ストレージ**
シンプル、スケーラブル、グローバル

ソリューション & 製品

Virtual Studio / Workspace

Agones Game Servers / Hosting

Quilkin (UDP Server Proxy)



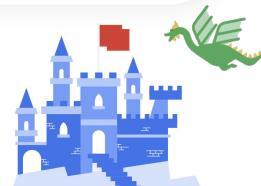
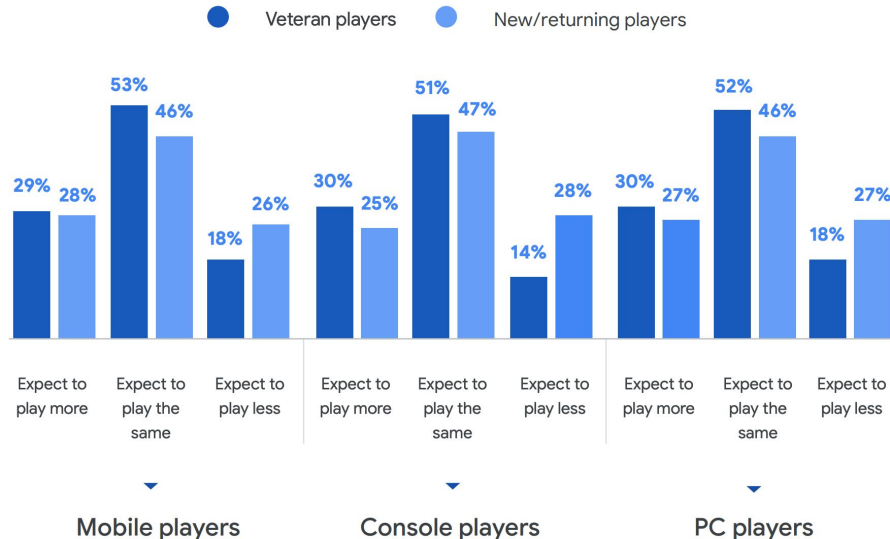
ゲーム業界で次に重要な課題になるとされているのが プレイヤー数の維持です

“

プラットフォーム全体で、新規または既存のゲームプレイヤーの26%~28%が、プレーを減らすか止めようと考えている。

Beyond 2021: Where Does Gaming Go Next?

[Google for Games / Newzoo](#)



Google Cloud は、ゲーム会社が プレイヤーについて深く理解できるよう支援します

主なビジネス目標

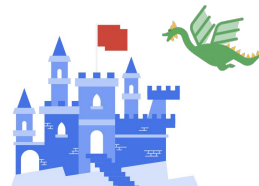
- ✓ 世界中のオーディエンスにサービスを提供する
膨大な量のデータを取り込み、容易にスケーリング
- ✓ 質の高い意思決定を迅速に行う
プレイヤーおよびゲームに関する知見を引き出す
- ✓ プレーヤー データの価値を最大化する
ユーザーの獲得、維持、収益化を改善

ソリューション & 製品

Looker

BigQuery

Spanner



Google Cloud 導入事例: Pokémon GO



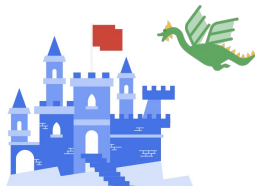
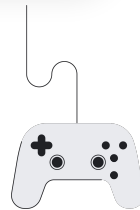
1 日あたり 5~10 TB のデータが生成され、そのすべてを BigQuery と Bigtable に格納しています。これらのゲームイベントは、データサイエンスチームがプレイヤーの行動を分析したり、ポケモンの分布が特定のイベントで想定されるものと一致するかどうかなどの機能を検証したり、マーケティングレポートを作成したりするうえで興味深いものです。

James Prompanya 氏

Pokémon GO のシニア エンジニアリング マネジャー

5 - 10 TB

1 日に生成される
プレイヤー データ



Google Cloud 導入事例: Apex Legends

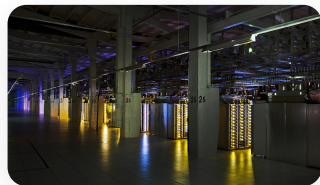


(Google Cloud の)信頼性の高いクラウド インフラストラクチャと卓越したパフォーマンスが得られ、私たちが正しい選択をしたことは明らかでした。

Paul Manuel 氏
Multiplay のマネージング ディレクター



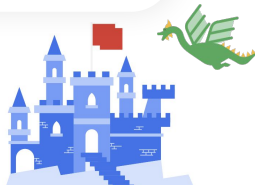
ローンチから最初の 8 時間でプレイヤー数が **100 万人**に達し、わずか 1 か月で **5,000 万人**のユニークプレイヤーを獲得



米国、欧州、アジアにまたがる **10 の地域**で、**グローバル規模のシームレスなゲームサーバー ホスティング**を構築



高速接続と低レイテンシにより、最適なマルチプレイヤー エクスペリエンスを提供



エンド ツー エンドの業界ソリューション

Google Cloud の活用方法

- ✓ 専用ゲームサーバーの実行およびスケーリングのためのマネージド サービス
- ✓ 柔軟で自動スケーリング可能なグローバル マッチメイキングにより、プレイヤーを大規模に接続
- ✓ 不正行為とゲームのダウンタイムを軽減
- ✓ 機械学習を用いて、有害行為、ハラスメント、破壊的行為を自動的に削減
- ✓ コンテンツ制作を低コストでグローバル化
- ✓ 大規模ゲームサーバーのセキュリティ、アクセス制御、テレメトリ データ

ソリューション

Agones Game Servers / Hosting

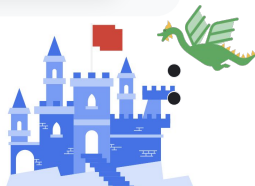
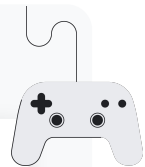
Open Match

DDoS Mitigation for Games

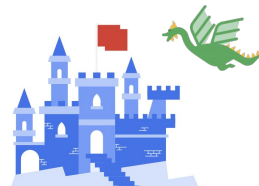
Clean Chat

Virtual Studio for Games

Quilkin



ゲームビジネスに Google Cloud を導入済みのお客様

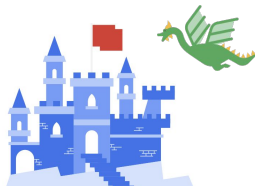
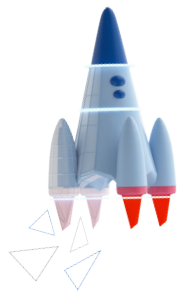


始めましょう、Google とともに

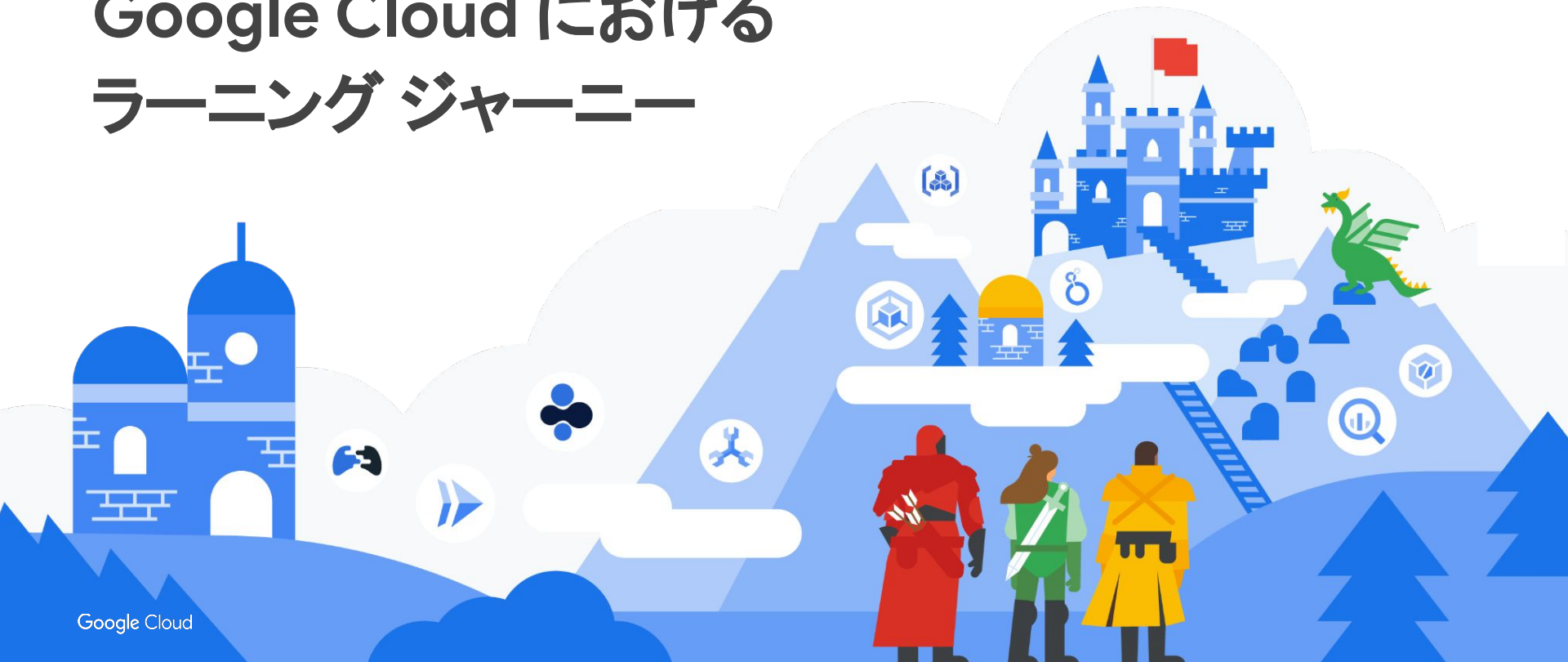
1 GitHub にある Google のオープンソース プロジェクトを調査する
github.com/googleforgames

2 Google Cloud のゲーム ソリューションについて学ぶ
cloud.google.com/solutions/gaming

3 モバイル プレーヤーのインサイト レポートを取得する
[/goo.gle/mobile-insights-22](https://goo.gle/mobile-insights-22)

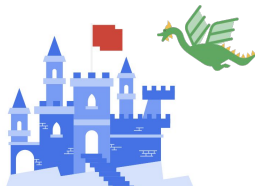


Google Cloud における ラーニング ジャーニー



2,000+

products & feature releases in 2021



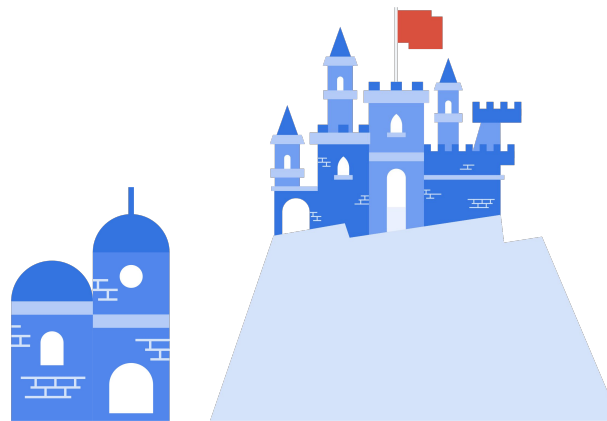


自己学習

コミュニティ

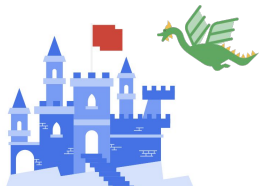


ハンズオン



Google Cloud を始めてみよう！

- **無料枠**を活用して、
試してみよう
- **YouTube** コンテンツで
最新の情報を取得しよう
- 各サービスの**クイック
スタート**をやってみよう



さまざまな学習リソース

01

セッション型
トレーニング

Google Cloud
正規トレーニング

イベント
ウェビナー

02

オンデマンド

オンライン
自習用教材

Google Cloud Skills Boost
Coursera

03

ハンズオン ラボ

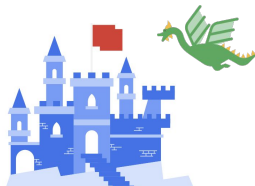
Google Cloud 環境での
実践演習(ラボ)

ハンズオン イベント
Study Jam

04

Google Cloud
認定資格 /
スキルバッジ

スキルの習熟度を
測るベンチマーク



さまざまなコミュニティ & イベント

- GDG Cloud
- GCPUG
- TFUG (TensorFlow Users Group)
- #bq_sushi
- golang.tokyo
- Gophers Japan
- Kubernetes Meetup Tokyo
- FJUG (Firebase Japan Users Group)



<https://gccn.dev/>

Innovators

Google Cloud にかかわる
すべての**デベロッパー、エンジニアのための**
メンバーシッププログラムが誕生

メンバー限定のイベントやニュースレターに加え
コミュニティ活動を通して、皆さまの交流や認知向上を促します

ご登録受付中

cloud.google.com/innovators

