

Battle-tested to win

実戦検証済みの強み

フルスタックのオンラインマルチプレイヤーインフラストラクチャー

i3D.net

概要

i3D.netは、マルチプレイヤーゲームやボイス・ビデオメッセージングなどのリアルタイムアプリケーションを構築、ホスト、管理するためのインフラリソースとカスタムソフトウェアソリューションを提供しています。i3D.netには現在60以上のPoP(Point Of Presence)があり、世界で2番目に相互接続の多い独自のネットワーク(AS49544)と自社のデータセンターがあります。また、2002年以来、幅広いゲームによって実戦検証されたソフトウェアサービスも提供しています。

ゲームは私たちの DNAの一部です

- 2002年に消費者向けゲームサービスから始まった後、集中型モデルへと転換しました。i3D.netは現在、インディーズ、AA、AAAタイトルにサービスを提供しています。
- 弊社製品は、ゲーム業界のためにゲームスタジオと共同開発されたもので、サービスとしてのインフラとソフトウェアサービスを一つのプラットフォーム上で提供しています。

フルコントロール

- i3D.netはインフラスタック全体を完全に所有および運営しています。顧客は低遅延ネットワークを通じてコンピューティングと接続性、それに伴うすべてのサービスを、中間業者の介入も面倒な手続もなく得られます。
- ゲームサーバーオーケストレーターを利用して、コスト優位性、ベアメタルのパワー、クラウドリソースの柔軟性を活用し、コミュニティをオンラインに保ちます。
- 弊社のアンチDDoSソリューションとアンチチートエンジンでコミュニティを保護します。

最高のグローバルゲーミングネットワーク

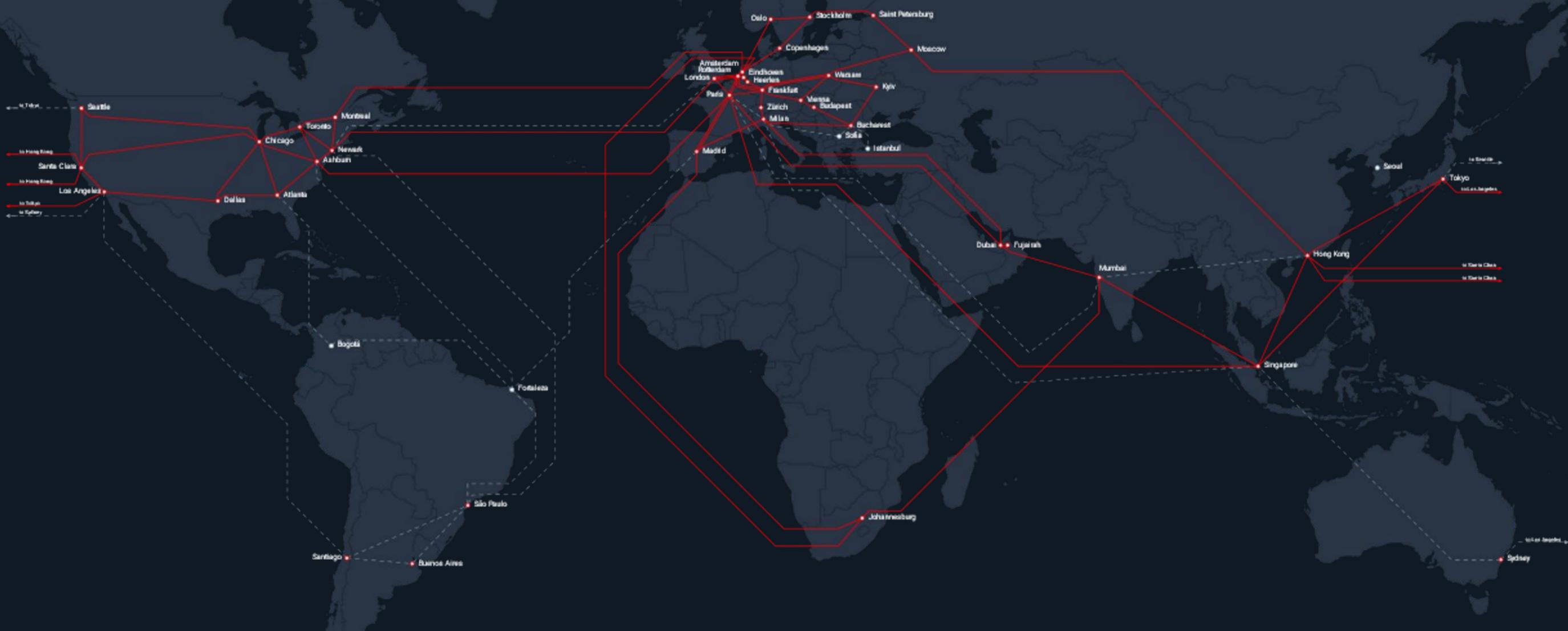
- 弊社のグローバル低遅延ネットワークは、eスポーツタイトルやファーストパーソンシューターゲーム専用特別に構築され、あらゆる場所で遅延を削減し、最もスムーズなオンラインゲーミング体験を提供することを目指しています。
- 現在、弊社のプラットフォームでは8億人以上の月間アクティブユーザー(MAU)を抱えています。i3D.netは、そのネットワーク上で主要アプリケーションを迅速に拡大し続け、2025年までにプラットフォーム全体で10億のユーザーにサービスを提供するという目標達成に向けて順調に進んでいます。

市場をリードするクライアントからパートナーとして厚い信頼を得ています



Discord

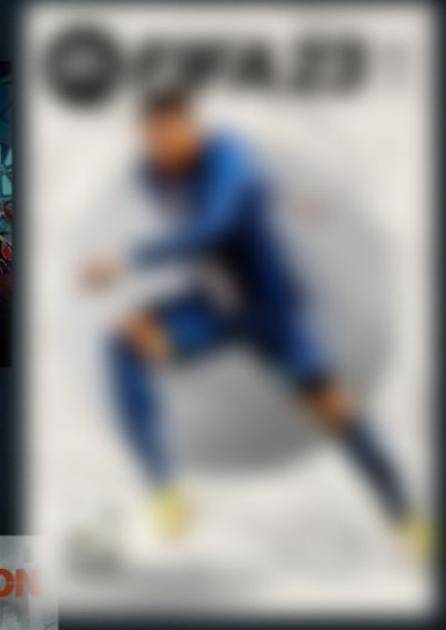
世界の拠点



ハイライト

- 世界6大陸に60以上のPoPを設置
- 隣接ネットワーク数で世界第2位
- IXP接続数で世界13位にランクイン
- 上位10社のISPのうち6社とのピアリングが可能
- 9000を超えるダイレクトピアリング
- 26Tbps以上のリアルタイムデータ容量

マルチプレイヤーゲームで 実戦検証を実施



フルコントロール

I3D.netは、ゲームに関する深い知識と世界最高峰のゲームネットワークを活用し、フロントエンドからバックエンドまで統合された製品を提供しています。

i3D.netの製品ポートフォリオの基本は、データセンター、接続性、ベアメタルなどのインフラサービスです。これらの独自のインフラサービスは、すべてi3D.netが所有、運営、管理しています。これにより、最大限のコントロールと低遅延を実現し、ゲームの実行に必要な高いパフォーマンスを実現します。

また、マルチプレイヤーゲームをホストしてきた豊富な経験を生かし、i3D.netリソースとパブリッククラウドの両方で御社のCCUIに基づいてゲームセッションをスピンアップするマルチクラウドゲームサーバーオーケストレーターや、サーバーサイドとエンジン駆動で目に見える影響を与えずにチーターを捕まえるアンチチートソリューションなどのソフトウェアを構築しています。

i3D.netは、ビルドやコンテンツの配信用CDNや、レイテンシーを増加させることなくエッジで外部の脅威に対処する独自のGlobal Low Latency Anti-DDoS (GLAD)ソリューションなど、自社のインフラに完璧に統合した特注のソフトウェアサービスを構築しました。

ゲーム関連サービスもi3D.netプラットフォームを活用

i3D.netは、インフラとソフトウェアスタック全体を所有しています。i3D.netのサービスは拡張性が高く、独立したブロックとして利用できます。そのため、下記の例のようなゲーム関連企業も弊社の技術を活用しています。エンドユーザーへの低遅延接続のために、弊社のデータセンターと公衆インターネットを利用するだけのお客様もいます。

また、当社のグローバルなベアメタル展開をコンピューティングニーズに利用している顧客もいれば、当社のプラットフォーム全体を利用してオンライン環境を管理・運用している顧客もいます。

ゲームサービスプロバイダー

 Hathora

 RallyHere

クラウドゲーム & eスポーツ

 NVIDIA

 ESL Play

 utomik

ボイス & ビデオプラットフォーム

 Discord

 Whereby

プラットフォーム



ONEプラットフォーム
i3D.netの全サービスに対応した、セルフサービス可能な独自のカスタマーフロントエンド



API/SDKインテグレーション
i3D.netサービスをプログラムで統合可能

ソフトウェア



ゲームサーバーオーケストレーター
CCUIに基づくマルチプレイヤーゲームセッションのためのマルチクラウドオーケストレーション



FairFight アンチチート
不正行為や不適切な行動を検出するサーバーサイドのルールベースエンジン

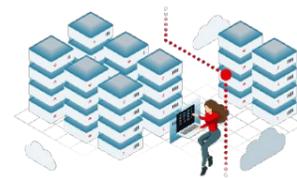


GLAD Anti-DDoS
エッジで遅延を増加させることなく、DDoS攻撃を予防し、検出し、軽減



CDN
AS49544上に構築されたコンテンツデリバリーネットワーク

コンピューティング



ベアメタル
シングルテナント、グローバルに標準化されたインスタンスタイプ。カスタマイズオプションも利用可能。
AS49544に直接接続

ネットワーク

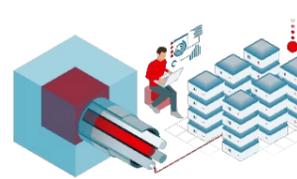


MPLS VPN
i3D.netのバックボーンを介したPoP間の保護されたデータ転送



IP トランジット
御社のトラフィックのルーティングのためのAS49544へのアクセス。9000以上の隣接関係、バックボーン、ピアリング契約を活用

データセンター



コロケーション
世界中のAS49544に直接接続された私有のデータセンターに、御社のサーバーとネットワーク機器を収容

ONEプラットフォーム

すべてのインフラとソフトウェアサービスは、ONEプラットフォーム内で管理、注文、レビューが可能です。APIファーストを念頭に置いて構築されているため、すべての機能はAPIコールを通じて、御社のプラットフォーム内で統合することも可能です。

主な特徴

- i3D.netのソリューションを単一のプラットフォームに統合した独自の顧客フロントエンド
- ソフトウェア、コンピュータ、ネットワーク、データセンター製品を保有
- クライアントがワークロードを管理し、パフォーマンスを可視化するための使いやすいUI。ゲーム開発にi3D.netのサービスをシームレスに統合するため、UnrealとUnityの両ゲームエンジン用の自社開発ソフトウェア開発キット(SDK)を提供
- プラットフォーム内のすべての製品と機能は完全にAPI管理可能であり、顧客独自のポータルへの統合を容易にします
- 請求書作成などの事務処理能力

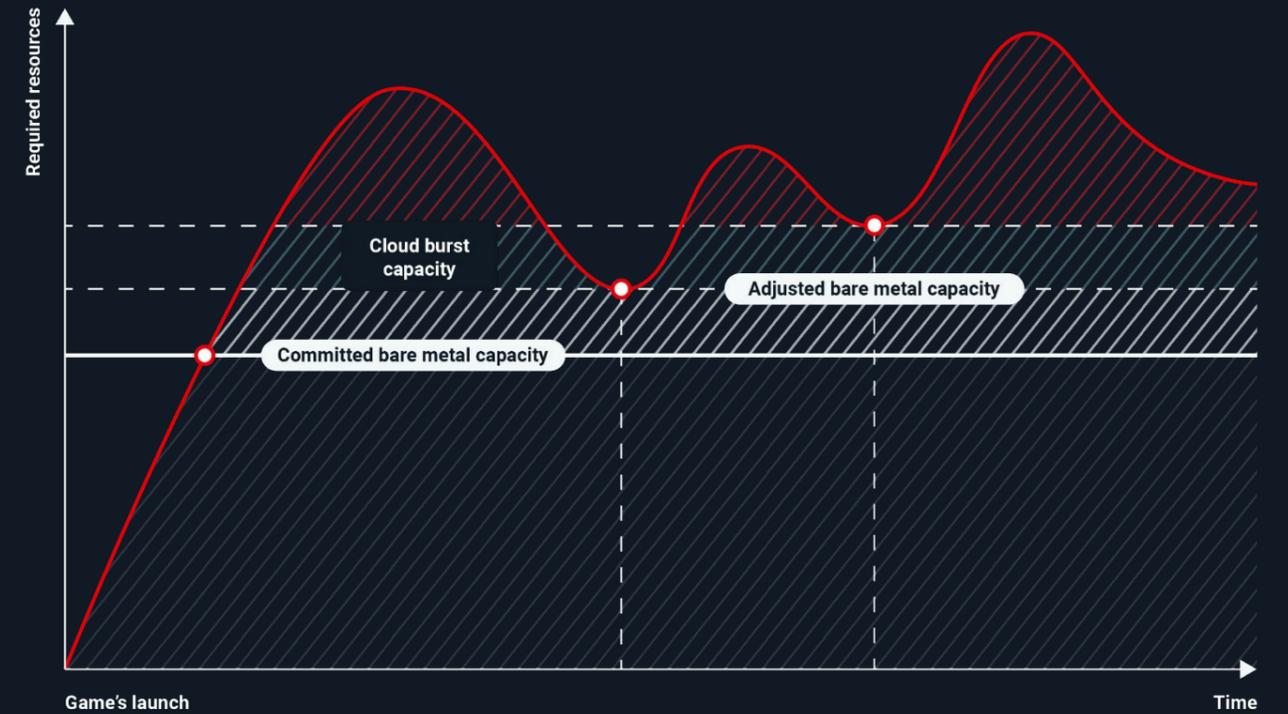


マルチクラウド ゲームサーバー オーケストレーター

このオーケストレーターは、ベアメタルのコスト効率とクラウドの柔軟性を併せ持つ、ゲームスタジオとのコラボレーションによって構築されています。CCUやPCUの信頼性の低い予測に頼る必要がなく、現在のプレイヤーの需要に基づいてリソースを回転させるため、リソースの可用性が保証されます。Dynamicサーバーデプロイメントシステムは、シームレスなゲームサーバー管理のための複数のツールを提供します。SDKはUnityとUnrealに対応しており、簡単に統合できます。

主な特徴

- マルチクラウド・スケーリングは、ベンダーのロックインを防ぎ、お客様に合ったインフラ戦略を選択する自主性を提供します。つまり、複数のコンピュータプロバイダー(i3D.net、Azure、GCP、AWS、Tencent Cloud)を個別に管理することなく、活用することができます。CCUに基づき、利用しやすいプロバイダーでスケールアップします。
- ゲームビルドをスケーラブルに自動化し、完全にカスタマイズ可能にします。デプロイ設定を行った後は、ソフトウェアが残りの作業を行います。ゲームの種類と必要なリソースに基づいて、オーケストレーターがゲームセッションをスピンアップ/ダウンし、ゲームビルドを配信して、プレイヤーがリソース待ちのキューで待つ必要がないようにします。



ゲーム用 GLAD Anti-DDoS

弊社のGlobal Low Latency Anti-DDoS (GLAD) スイートは、DDoS攻撃を防ぎ、検出し、排除することができる、社内で開発されたツールのコレクションです。GLADは弊社のテクノロジースタックの上に構築され、弊社のネットワーク内に完全に統合され、インターネットのエッジで稼働し、低遅延なソリューションを提供します。GLADは、マルチプレイヤーゲームやRTCプラットフォームなど、ほとんどのリアルタイムアプリケーションが利用するTCPおよびUDPトラフィックのために特別に構築されました。

主な特徴

攻撃自動化ルール

予測モデルを活用し、DDoS攻撃の危険度に応じてネットワークをランク付けし、事前に設定したトラフィック制限ルールに従って行動することでエッジで攻撃をブロック

Null (ヌル) ルーティング

大規模DDoS攻撃に対する動的な対応として、悪意のある着信トラフィックを静かに破棄し、どこにも繋がらないルートに誘導

バイト照合

顧客に合わせてカスタマイズされたバイトパターンに基づき、悪意のある受信ネットワークパケットを識別してフィルタリングし、トラフィックがネットワークに侵入する前にブロック

デフォルト/カスタム ACL

DNSやTCP/UDPなどの攻撃を防御するACLルールの事前設定、または特定のポート、プロトコル、IPアドレスを防御するカスタマイズされたACLルール

既存のインフラを利用

i3D.netの広範な世界的ネットワークを活用し、悪意のあるトラフィックをエッジでブロック

常時オンライン

悪意のあるトラフィックが御社のサーバーに到達することはなく、中断のない、没入感のあるオンライン体験を提供します。

ウォーデン

顧客が提供する動的リスト(ブラックリスト、ホワイトリスト、グレーリスト)に基づいてトラフィックをフィルタリングするカスタムソフトウェアで、ディープパケット検査を含む

REST API

顧客がGLADを他のサービスと相互作用させ、バックエンドに統合できるようにする

独自のコンテンツ 配信ネットワーク

弊社は、ゲームのダウンロードと配信を高速化するためにCDNを構築しました。派手な機能はありません。定評ある独自の超効率的な低遅延ネットワークに支えられ、ゲームやゲームビルドをこれまで以上に効率的に配信します。

Ubisoft Connectのようなゲームストアや、i3D.netネットワークでビルドを配信するマルチプレイヤーゲーム、またはゲームセッションやクラウドゲーミング機能を迅速に拡張するサードパーティクラウドで直接活用されるDNは、ゲームコミュニティ全体にビルドを簡単に展開するのに役立ちます。

主な特徴

- i3D.netのコンテンツ配信ネットワークは、ゲームビルドを即座に全サーバーに配信し、可能な限りエンドユーザーに近いところで、DLCやインストール後のダウンロードの中断を最小限に抑え、コストを削減します。
- i3D.netが所有および運営するテクノロジースタックの上に構築され、そのグローバルバックボーンとエンドユーザーネットワークとの直接的な相互接続を活用して、弊社のCDNは最高の効率でコンテンツを配信します。
- i3D.netのCDNエッジノードは、複数の100Gアクセスポートに接続されています。



- ゲームビルドのディストリビューション
- オリジンとサーバー間のデータ中継
- JSONウェブトークン (JWT) のサポート
- 地理的配信 (エニーキャスト)
- IPv6/SSL/ホットリンク対策
- i3D.netのDDoS対策

HI・REZ

VICTORY. TOGETHER.

「i3D.netのアクセスリスト制御ルールは、不要なクエリをフィルタリングしながら、正当なユーザーのトラフィックが遮断されないようにします。Hi-Rezがi3D.netとの提携を決定した理由の1つは、顧客のニーズを満たすための、このダイナミックで完全にカスタマイズ可能なソリューションでした」

ダリル・リスター氏

サービス&カスタマーサクセス・ディレクター

FairFight アンチチート ソフトウェア

FairFightは、非侵襲的で完全にカスタマイズ可能なサーバーサイドのアンチチートソフトウェアです。

独自のルールエンジンとデータベース構造を活用し、プレイヤーのゲームプレイアクションを複数の統計市場と照らし合わせて評価し、不正行為が発生した時点で特定します。

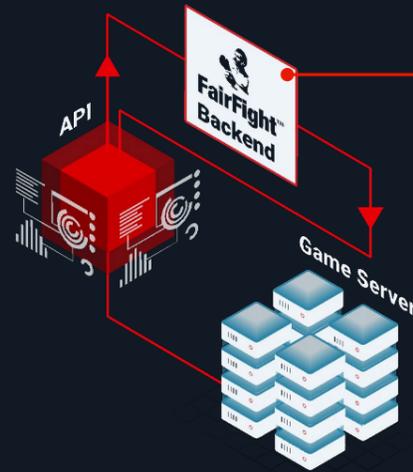
FairFightエンジンは究極のアンチチートソリューションです。リアルタイムで動作し、ゲームプレイを分析し、あらゆるゲームプレイイベントを保護することができます。その中核は、デザインによる行動プレイヤー検知プラットフォームであり、アンチチート以上の効果を発揮します。

主な特徴

- 照準ロボットとESPの検出、衝突モニタリング
- モーション検知とトラッキング
- カスタム不正行為処罰ルールを備えたハックポイントシステム
- チャット監視、嫌がらせ・妨害対策、通知、管理ツール
- PC、コンソール、モバイルのあらゆる統合APIを保護
- UnityおよびUnreal Engineプラグインを含む

機能する仕組み

1. イベントはFairFight APIを使用して収集され、FairFightサーバに送信される
2. イベントは処理され、フィルタリングされ、FairFightバックエンドに保存される
3. アクションがゲームに送り返される



FairFight バックエンド

- 統計とハックポイントシステム
- コンディションと分析エンジン(エイムボット、不正速度など)

ベアメタル サーバー

i3D.netのベアメタルサーバーは、お客様のゲーム用コンピュータリソースのニーズに最適なベース容量として機能します。ゲーム用に最適化された多種多様なベアメタルインスタンスにより、世界0ヶ所以上のPoPで同時接続プレイヤーにサービスを提供することができ、迅速な展開とグローバルで一貫したオンライン体験が可能になります。

グローバルに標準化された幅広いインスタンスタイプ

- パフォーマンスインスタンスタイプ(最新・世代)
- ハイメモリに最適化された構成
- レガシーインスタンスタイプ(旧世代)
- GPUインスタンス
- ハイコアに最適化された構成
- ニーズに応じたカスタムインスタンスタイプ

~CPU世代ごとに2つの新しいインスタンスタイプが追加されます。i3D.netは、その世代で最も顕著なCPUタイプを使用例として選択します。

共用ではない安定性

ベアメタルサーバーは単一のテナントに専用で割り当てられ、パフォーマンスの低下やトラフィックの混雑を回避します。

コストパフォーマンス

コンピューティングコストとトラフィックコストが低いため、パブリッククラウドや仮想マシンに代わるコスト効率の高い選択肢

フルコントロール

他のテナントがない場合は、パラメータを完全に制御でき、APIエンドポイントによって自動化が可能になります。

非仮想化

従来のクラウド構築のような複雑な仮想化のオーバーヘッドがなく、コンピューティングパワーを公平に消費

迅速なグローバル展開

完全に自動化され、設定可能な配備システムにより、i3D.netのグローバルネットワーク全体で、効率的かつ最適なゲームサーバー構築の配備が可能です。

超低遅延ネットワーク

i3D.netのプレミアムグローバルネットワークへの統合により、最適な速度とエンドユーザーネットワークへの接続が実現

トップクラスのパフォーマンス

i3D.netは、Intel、AMD、NVIDIAとの直接的なパートナーシップを確保し、お客様に最新のAAAハードウェアの利用を提供しています。これは様々なワークロードに最適化され、99.9999%の文書化されたアップタイムで一流のパフォーマンスを保証します。

24時間365日のSLAおよびサポート

フォロー・ザ・サンをサポート体制と、各クライアントのビジネス要件に沿った具体的なサービスレベルと目標を設定する能力



「過去6ヶ月間、私たちはFairFightチームと緊密に協力し、これまで以上に多くの不正行為者を検出し、排除するために、不正行為対策への取り組みを着実に強化してきました。10月だけで8,500以上のアカウントに制裁を科しました。それ以来、チート行為は減少しています」



接続性

接続性はi3D.netの核心であり、私たちの全てのサービスを結びつけます。弊社のグローバルバックボーンは、メトロエリアからエッジロケーションまでの接続性を備えた、単独の製品としても利用可能です。また、20年以上にわたるTier 1ネットワークや地域内接続性とのピアリング関係を通じて、i3D.netはより低いレイテンシーでエンドユーザーに到達することを可能にしています。ネットワーク情報ページで、PoP間のレイテンシーをチェックしてください。

弊社の数多くの接続拠点は、直接ピアリング関係を構築する機会を提供し、ローカルISPおよび大規模なグローバルTier 1ネットワークプロバイダーの両方と戦略的契約を結んでいます。弊社のピアリング関係の詳細については、PeeringDBをご覧ください。

公共インターネット - IPTランジット

弊社のIPTランジットサービスは、20年以上にわたる世界トップクラスのグローバルおよび地域ISPとのピアリング関係を活用し、100を超えるIXPに接続することで、世界で最も優れたピアリングネットワークへのアクセスを提供し、可能な限り最短のレイテンシーでエンドユーザーに到達することを可能にします。

- ・ i3D.netは、IPプレフィックスがインターネットにどのように広告されるかの完全な制御を提供し、御社が望む場所へトラフィックを誘導できます。
- ・ すべてのルーティングをローカルに保つことで、不必要なホップを避けます。
- ・ 1G、10G、40G、100Gのアクセス・ポートが利用可能で、LACPまたはデュアルWLANで複数のポートをバンドルするオプションもあります。
- ・ 9000を超える隣接ネットワークと20年以上にわたるISPとのピアリング関係により、サーバーからアイボールネットワークまで最高のレイテンシーを実現します。

バックボーンインターネット - MPLS VPN

MPLS VPNサービスを利用することで、世界中に張り巡らされた弊社のグローバルバックボーンにアクセスすることができ、さまざまなルートを結びつけたり、公共のインターネットを利用したりすることなく、プライベートで保護された転送ルートを世界中に提供することができます。これは、ゲームサーバーから集中型バックエンドへのデータ転送や、ゲームビルドのプッシュに最適です。

- ・ 完全な冗長性のための複数の多様なパス。自己修復型のネットワークが、利用可能な最短経路でトラフィックを再収束させます。
- ・ データ転送は、他の顧客のドメインや当社ネットワーク内のパスから隔離され、御社にとってプライベートなものになります。
- ・ ポイントツーポイントおよびポイントツーマルチポイントのオプションが利用可能です。御社のニーズに応じて、データは二点間、または複数のポイントまたはプレゼンス間を移動し、カプセル化されたデータを複数の最終目的地に送信することができます。



グローバル コネクション

4カ所にある私有の商用データセンターとエクイニクスとのグローバルパートナーシップを通じて、弊社のネットワークに直結し、他のサービスを活用できるコロケーションを世界規模で提供しています。



私有のデータセンターブランドであるsmartdcは、i3D.netの子会社で、ロッテルダム（オランダ）、ヘルレン（オランダ）、パリ（フランス）、モントリオール（カリフォルニア）に戦略的拠点を置いています。



EQUINIX

Equinixとのパートナーシップを通じて、弊社は世界的なリーチ、拡張性、セキュリティを実現し、ビジネスとITインフラストラクチャの成長を促進する革新的なソリューションを提供するための豊かなエコシステムを育成しています。これらはすべて、単一のコンタクトポイントを通じて行われます。

キャリアニュートラル

複数の大規模キャリア、トランジットプロバイダーIXPと直接接続しています。

最大規模のIXPへのアクセス

AMS-IXなど、世界最大級のインターネットハブへの直接接続が可能です。

i3D.net ネットワーク

i3D.netの全ての最上位クラスのコロケーション施設からi3D.netのプレミアムネットワークへの直接アクセスが可能です。

ツインDC戦略

相互接続により、即時アクセスと冗長性が確保され、ダウンタイムのリスクを最小限に抑えます。

フルコントロール

生体認証によるアクセス制御と、リモートでサービスを管理するための広範なバックエンド

プライベートスイート

専用の冷却設備、防火設備、接続設備を備え、他のデータセンターから遮断されたミニデータセンターをレンタルできます。

持続可能性

2030年までにカーボンニュートラルを目指す

95%が再生可能エネルギー

ロッテルダムDCのヒートポンプは余熱をエネルギーに変え、ガスの節約と環境負荷の低減を実現しています。



エキスパートとサービスレベルへのアクセス

御社のコミュニティ同様、私たちが常時オンラインです

弊社のテクニカルサポートは、1日24時間、週7日、年中無休で対応し、顧客のニーズに合わせたアドバイスを提供しながら、ゲーム、レイテンシー、リソース使用の最適化をサポートします。

専門家による24時間体制のアクセス

i3D.netのエキスパートエンジニア、ネットワークオペレーター、技術者チームと直接連絡が取れます。

- 24時間365日対応
- 顧客環境におけるゲーム内指標の徹底的なモニタリング
- 接続性、ハードウェア、プラットフォームのパフォーマンスを積極的にモニタリング
- ゲームスタジオはi3D.netのローンチサポートも利用することができ、現地の専門チームがゲームローンチを成功に導きます。
- i3D.netエコシステムの品質を、必要なすべてのサポートとともにお試しください。

クラス最高峰のサービスレベルアクセス

- すべてのサービスで標準化された高可用性LA
- 顧客のユースケースに応じてカスタマイズされたSLA
- パケットロスとバックボーン品質にフォーカス
- 冗長性の重視
- フレームワークにより、それぞれのビジネス要件に沿った具体的なサービスレベルと目標を設定可能
- 定期的な見直しのメカニズム

カスタマージャーニー

1

専門家による対応

弊社の専門家チームは、お客様の計算能力、接続性、セキュリティ、保護および統合の要件に関して、最適なソリューションをカスタマイズするための努力を惜しみません。

2

理想的な組み合わせを創

出御社に関連するサービスを選んで組み合わせてください。それがコンピュータリソース、コロケーション、または完全に管理されたフリートを含む場合でも、すべては御社次第です。

3

テストを実施する

i3D.netは無料の概念実証テスト環境を提供しています。経済的な負担なしに、弊社のプラットフォームとインフラの全体的なパフォーマンスをテストすることができます。

4

容易な統合と移行

i3D.netは、APIまたはSDKを通じてシームレスな移行と統合を可能にし、プロセスを迅速かつスケラブルにし、エラーを発生しにくくします。弊社の専門家が常にガイドします。

5

成長戦略を明確化する

コンピュータ容量や接続容量の追加が必要な場合でも、事前に定義された成長メカニズムが、指一本動かすことなく、プロセスを自動的にスケールアップ/スケールダウンします。

6

インフラを保護する

弊社のアンチDDoSおよびアンチチートソリューションを採用することで、外部および内部の包括的なセキュリティを確保し、望ましくない外部アクターからインフラとゲームプレイを保護します。

7

弊社のサポートを利用する

24時間365日、年中無休でコンピュータと接続のパフォーマンスをモニタリングします。ハードウェアのアップタイム保証、ネットワークの可用性、広範なサービスレベルアグリーメントによるサービスの継続性など、3つの異なるレベルで御社のインフラを保護します。

MASSIVE
MASSIVE ENTERTAINMENT | A UBISOFT STUDIO

「i3D.netは、ローンチの間、私たちのスタジオに2人を派遣してくれました。i3D.netは弊社チームに組み込まれていましたし、ローンチの成功の一因は、彼らがスウェーデンの私たちのオフィスにいたからだと思います」

マリアン・トネア氏

ITプロダクション・マネージャー

Discord

活用製品



ベアメタルクラウド



アンチDDoS



ネットワークサービス

課題

- ▶ **最高のリアルタイムコミュニケーションアプリケーションを目指す**
- ▶ **低遅延で高品質のオーディオおよびビデオサービスを世界中に配信する必要がある**
- ▶ **プラットフォームやネットワーク全体を自前で構築したり、インフラやデータセンターを保守したりする能力はない**

i3D.netを選んだ理由

Discordはアプリ利用時のユーザー体験を非常に重視しています。そのため、安定した低遅延インフラストラクチャプラットフォームが不可欠です。これを提供するため、Discordは様々なホスティングプロバイダーをサービスの質を基準に選定しています。Discordは**15社の競合プロバイダーの中からi3D.netを選びました。**

Psyonix

活用製品



ゲームサーバー
オーケストレーター



ベアメタルクラウド



ネットワークサービス

課題

- ▶ **ロケットリーグは、熱狂的なコミュニティを形成した特徴的なゲームである**
- ▶ **ロケットリーグの成長は、中東他で特に顕著である**
- ▶ **リアルタイムでプレイされるゲームでは、遅延が大きいとゲーマーの体験に悪影響を及ぼす可能性がある**

i3D.netを選んだ理由

i3D.netが高性能でグローバルなベアメタルインフラストラクチャに重点を置いていることは、ロケットリーグのような遅延に敏感なゲームにとって重要である。クラウドサービスは、地理的に広がっているのではなく、集中型である傾向があり、遠方から非常に広い地域にサービスを提供している。しかし、遅延の影響を受けやすいゲームでは、プロバイダーがプレイヤーの近くにいることが重要である。



「i3D.netは、ネットワークとサーバーのハードウェアに関する技術的な卓越性と、迅速な対応を重視しています。技術的なレベルでパートナーシップを組むことができるため、私たちはユーザーにとって最善の決定を下すことができます」

マーク・スミス氏
副社長、コアテクノロジー



「ゲームホスティングプラットフォームを使用することで、Psyonixがすべてのインスタンスにパッチを適用するのにかかる時間が1.5時間からわずか30分に短縮されました。しかもゲームプレイに影響はありませんでした」

ブライアン・ジェシー氏
サーバーエンジニア

どのようなサポートが可能か

プレイヤー体験の向上

弊社のサービスはすべて、一般的なホスティングやコンピューティングのニーズではなく、**マルチプレイヤーゲームのために構築されています**。そのため、弊社のインフラとソフトウェアによって、世界中のプレイヤーやユーザーに**ポジティブな体験を提供することができます**。

- ▶ アンチチートを使って、ゲームを公正に保ちます
- ▶ DDoS対策でゲームサーバーを保護し、プレイヤーの安全を守ります
- ▶ プレイヤーに影響を与えることなくゲームをアップデートするためのパッチシステムを提供します
- ▶ 最低遅延を実現するためのインフラを提供します

御社が素晴らしいゲームを作ることに集中できるよう、弊社は実戦検証されたツールボックスを提供いたします

インフラスタックの活用

弊社サービスを御社のツールボックスとしてご利用いただき、どのサービスが御社システムに**価値をもたらすか**お選びください。私たちがお手伝いいたします。

- ▶ 特定の地域でベアメタルを提供することで遅延を改善し、新たな地域市場を開拓
- ▶ アグノスティックなインスタンスタイプをグローバルに展開し、スケーラビリティとどこでも同じ品質を実現
- ▶ 過去20年にわたり構築してきたデータセンターとネットワークを活用し、独自のスタックを構築
- ▶ 弊社ソフトウェアを使用して、ライブサービスのゲームを管理
- ▶ または、ビルドディストリビューション、パッチ適用、ゲームサーバーのスケーリングを含む、御社の全フリート管理も可能

クラウド費用とベンダーロックインの削減

10x
削減

月々のクラウド料金を削減

弊社は公正なマージンを設定しており、それは平均で10倍安い転送費用によって証明されています。



エコシステムのロックインなし

弊社はハイブリッドソリューションを信じており、御社ゲームをサポートするために複数のプラットフォームを組み合わせています。これは、他プラットフォームへのデータ移動のための転出コストが公正であることを意味します。また、ベアメタルやパブリッククラウドを利用してITワークロードをスケールアップ/スケールダウンし、コスト効率を高める独自のツールも構築しています。

