

KiQ

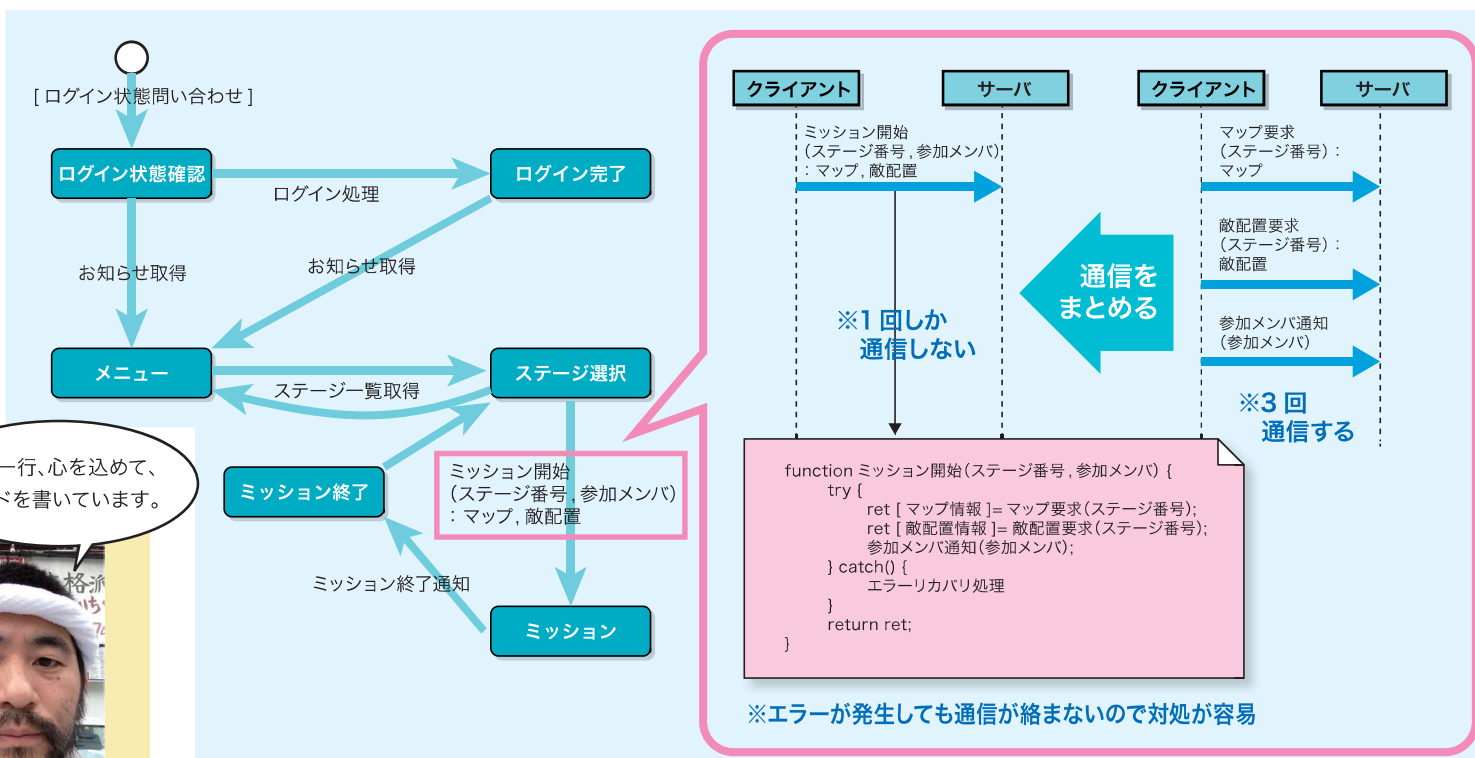
Keep Ideal Quality

オンラインゲーム開発を支える 新しいコンセプトのゲームサーバエンジン それが「KiQ」です

株式会社アトミテックが開発中のゲームサーバエンジン「KiQ」は、クライアント / サーバ間の通信を堅牢かつ安全に設計でき、C/C++、C#、JavaScript、他の使い慣れたプログラミング言語でサーバの処理を開発できます。当社が持つ、クラウド環境における豊富な構築・運用の経験をも、「KiQ」のクラウドサービスを通じて、みなさんにお届けします。

通信の不具合を作り込まない考え方 ~通信不具合に堅牢な設計を支援~(特許出願済)

従来のサーバ実装の多くは機能単位での API 設計を中心にしており、通信障害発生時のリカバリ処理の煩雑さや、特定の機能呼び出しがチート攻撃対象になるなど、課題が多くありました。「KiQ」は、ゲーム進行の状態遷移モデルに基づき、堅牢かつ安全な通信 API を実現する設計・実装を支援します。クライアント、サーバ、それぞれの通信処理モジュールを自動生成するだけでなく、状態遷移モデルに基づく通信の監視なども可能とします。これらの特徴から、高品質なゲームサーバを短期間で開発することができます。



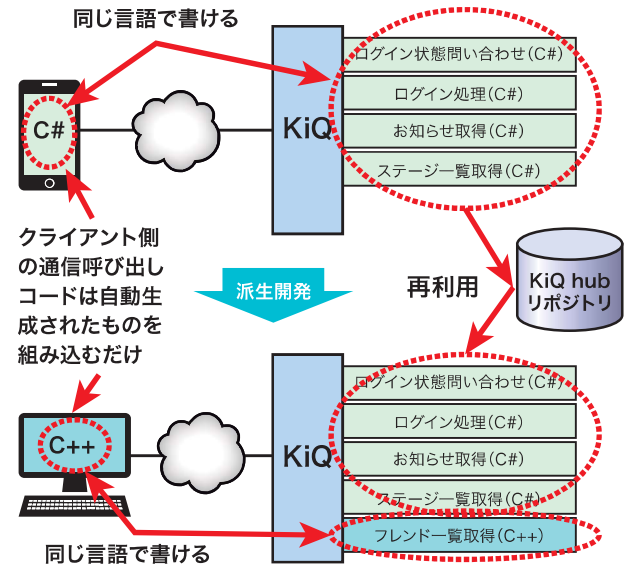
一行一行、心を込めて、
コードを書いています。



KiQ開発責任者

ゲームアプリを書くように、サーバも書く ～クライアント / サーバのシームレスな開発～

従来のオンラインゲーム開発では、クライアントとサーバで異なるプログラミング言語を用いることが多く、別々の担当者が通信モジュールも含めて別個に実装することが一般的でした。通信処理のデバッグでは、通信タイミングなど、問題の切り分けを難しくする要素も多く、クライアント、サーバ、それぞれの担当者が連携して対処が必要で、多くの工数を費やしていました。「KiQ」で自動生成される通信モジュールは、ゲームアプリの実装で用いられることが多いプログラミング言語を網羅することで、クライアントとサーバを同じプログラミング言語で開発可能とし、開発を効率化します。



その通信処理、もうあります ～通信処理モジュールの提供と再利用～

「KiQ」では、多くのオンラインゲームで利用される機能を、標準機能モジュールとして提供するとともに、「KiQ Hub リポジトリ」に登録することで、共有できるようにします。これにより新規開発での実装コストを最小化します。「KiQ Hub リポジトリ」では、当社が提供する標準機能モジュールのほか、「KiQ」利用者同士でマーケットプレイスとして活用いただけるよう準備を進めています。

みなさんがサーバを用意する必要はありません ～オープンソースとサービス提供～

「KiQ」のソースコードは、オープンソースとして公開されます。仮想化技術を使って、簡単に開発環境を構築していただけます。もちろん、そのままゲームサーバを公開してもかまいません。その一方で当社では、ゲームサーバエンジン「KiQ」に、運用・監視や開発支援のためのサブシステムを組み合わせ、24時間 x 365日のオンラインゲーム運用を、サーバエンジニアなしで可能とする、ゲームサーバ開発・運用基盤クラウドサービス「KiQ」を提供します。開発は手元 PC 上の仮想マシンで進め、運用はクラウドサービスを利用するなど、プロジェクトの方向性や予算に合わせて、柔軟に利用できます。

パートナー募集



タイトル開発への参加を通じて、実戦をくり抜けたコードベースを得るため、当社関連企業「株式会社エクスジュール」のプロジェクトにて「KiQ」の先行導入を行っています。よりコードに磨きをかけるため、実戦を共に戦わせていただけるパートナーを募集しております。サーバエンジニアが手薄なプロジェクトなど、お力になれると考えておりますので、お気軽にご相談ください。

■株式会社アトミテックのご紹介

2004年に設立された当社は、東京含め国内3拠点、「株式会社エクスジュール」含め関連企業2社を持ち、システムの開発・構築・運用を手がけています。統合運用管理ツール「Hinemos」公式ソリューションパートナー、統合セキュリティベンダ「SOPHOS」ゴールドパートナーの資格も有しています。「KiQ」開発プロジェクトでは、Dockerなどを含むフルスタックの知識と経験、複数のプログラミング言語の知識と経験、並行システムやアーキテクチャ設計、品質などソフトウェア工学の知識、そうしたスキルを活かしたい、身につけたいという、一緒に新しいゲームサーバエンジンを開発する仲間を募集しています。

会社概要 / 問い合わせ窓口