



JANOGスペシャルセッション

オンラインゲームが要求する
ネットワーク環境と現状の問題点

向井 将
JANOG運営委員

**NETWORLD
+INTEROP
2003TOKYO**

発表者紹介(敬称略)

- 阿形 佳美
株式会社セガ 技術開発センター
- 須藤 克洋
株式会社カプコン 第一開発部
- 佐藤 正博
株式会社セガ 技術開発センター
- 伊勢 幸一
株式会社スクウェア・エニックス
ネットワークシステム部
- 笹木 一義
アバヴネットジャパン株式会社

- 最近、オンラインゲームが増加
 - インターネットを利用して、オンラインで対戦
 - MMO(マルチマッチング型)のゲームが多い
- インターネットには揺らぎ、遅延がつきもの

オンラインゲーム制作側の
考えを聞いてみたい!

各社さんに今回のテーマに沿って
発表していただく形で、
セッションを進めてもよいのですが・・・

仮想のオンラインゲーム企画!

しかも、このセッションむけ!

この企画が進行していく流れを通して、
ネットワークに対する要求、
問題点を明らかにしていきます

セッションの流れ

- オンラインゲームの基礎知識(15分)
 - 阿形さん
- オンラインゲームが要求するネットワークの現状の問題点(60分)
 - 須藤さん(企画)
 - 佐藤さん(サーバ・スタックの設計)
 - 伊勢さん(ネットワーク・サーバ群の構築)
 - 笹木さん(ISP)
- 質疑応答(15分)