

LINE GAME、開発者向けのプラットフォームを掲載した公式サイトを公開　より快適に使いやすくなった「LINE GAME PLATFORM」

2017.11.14　ゲーム関連サービス

「LINE ポコポコ」「LINE ブラウンファーム」などに使用されている「LINE」アプリと連携した開発プラットフォームなどを紹介

LINE株式会社（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：出澤 剛）は、同社が運営するコミュニケーションアプリ「LINE（ライン）」<http://line.me> で展開するゲームサービス「LINE GAME」において、ゲーム開発者に向けた「LINE GAME PLATFORM（ラインゲームプラットフォーム）」公式サイトを本日より公開いたしましたので、お知らせいたします。



「LINE GAME PLATFORM」公式サイト：<https://gdc.game.line.me>

「LINE GAME」は、2012年11月の本格始動以降、六角形パズルゲーム「LINE POP」シリーズやマッチングパズルゲーム「LINE ポコポコ」など、様々なジャンルのタイトルを多数展開しているゲームサービスです。従来の強みであるパズルゲームを中心としたカジュアルゲームや自社IPであるLINEキャラクターを活用したゲームタイトルに加え、最近では「LINE BLEACH -PARADISE LOST-」や「千銃士」など、今までの「LINE GAME」にはなかった幅広いジャンルや提供コンテンツの拡充を図っています。

この度、新たに公開した「LINE GAME PLATFORM」公式サイトは、LINEが提供する各ゲームタイトルの開発などに使用されている機能を紹介するサイトとなっております。

「LINE GAME PLATFORM」には、ゲームタイトルのユーザー獲得と活性化に向けたイベントを効率的に管理するなどゲーム内での機能を保有する「PION」、ゲームのPLC（製品ライフサイクル）に最適化された分析サービスを提供する「GROWTHY」、世界中にゲームサービスを安定的に提供するためのクラウド環境を提供する「FUWA」、ゲームアプリの難読化および脆弱性に対する分析・対策を行うことができる「AIR」、QA（品質保証のための）環境を提供する「QUATY」といった複数の機能がラインナップされており、LINE GAMEの「LINE ポコポコ」「LINE ブラウンファーム」など、ゲームタイトルを通じたコミュニケーションを実現している人気タイトルにも使用されております。

PION



「PION」は、ゲームユーザーの獲得と活性化に向けた多彩な機能を提供するインゲーム機能です。

プロモーション、ユーザーグラフ、コミュニティなど、ゲームの特性に合わせて必要な機能を自由に選択し適用することができ、適用するとデータが連動され、「PION」の諸機能はもちろん、「LINE」を含む外部チャンネルとのシームレスな連携をサポートいたします。各機能のSDK、API、Admin、技術支援を一つのパッケージにして提供しております。

GROWTHY



「GROWTHY」は、ゲームのPLCに最適化された分析サービスを提供するアナリティクス機能です。

大容量データをリアルタイムで収集・処理・保存・分析・見える化することで、ゲームのKPIを迅速に把握し、ユーザーの行動を深く分析することができます。これにより、データに基づいた意思決定をサポートし、効率の良いマーケティングを展開できる環境を提供いたします。

FUWA



「FUWA」は、世界中にゲームサービスを安定的に提供するためにゲーム開発に向けた構築・増設・モニタリングをサポートするクラウド機能です。

世界各国のローカルファームにフロントエンドサーバーを設置し、グローバル対応することが可能です。開発会社のニーズに合わせてクラウド環境をカスタマイズできます。

AIR



「AIR」は、ゲームアプリの難読化および脆弱性に対する分析・対策を行うことができるセキュリティ機能です。

分析技術を利用してファイルの難読化、脆弱性、悪質なコードの有無に関する情報をご提供いたします。モバイル環境における悪意のある行為からアプリを安全に保護することができ、各種の脅威を総合管理・監視します。

QUATY



「QUATY」は、ゲームのリリースのために効率的なQA環境を提供する自動化テスト機能です。

グローバルにゲームを展開する前に、展開する国別の対応が必要な端末を管理でき、ゲーム開発会社が直接作成したスクリプトで自動化テストを実施できます。また、リモートコントロールをサポートしており、QA問題に素早く対応することができます。

今回の取組を通じて、様々なジャンルのゲームコンテンツの開発・運用体制のさらなる強化を図るとともに、日本、韓国、タイ、台湾を中心としたグローバル展開を加速させ、ゲーム事業の成長およびLINEプラットフォーム全体の活性化を進めてまいります。