

## コミュニティエンジン、高速かつ安定した リアルタイム P2P アプリケーションをつくるためのミドルウェア 「LiquidSync」をリリース

ネットワークゲームにおいて多数の採用実績を持つ通信ミドルウェア「VCE」などを開発しているコミュニティエンジン株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役：中嶋 謙互、以下コミュニティエンジン）は、高速かつ安定した Peer to Peer（以下 P2P）アプリケーションを作るためのミドルウェア「LiquidSync」を開発し、本日より提供を開始いたします。

### ■LiquidSync とは

「LiquidSync」は、高速かつ安定した「リアルタイム P2P アプリケーション」を作るためのミドルウェアです。数百～数千といった数のクライアント同士が参加する動的に変化するメッシュ状のネットワークを、簡単に構築することができます。さらに、NAT が介在し、クライアント間での通信が簡単には成功しないネットワーク環境においても、独自の方法で通信を成功させます\*。

P2P には、サーバを経由せずにクライアント同士で直接通信することでサーバ負荷を低く抑えることができる特長があります。「LiquidSync」は、この特長を活かしたネットワークを構築するので、同一データの低負荷での大量送信や、特定のグループ内でのリアルタイムなデータ通信を特に得意としています。例えば、高いリアルタイム性が要求される多人数でのボイスチャットやオンラインゲームの座標データ共有などを、きわめて簡単に、低コストで実現できます。また、P2P アプリケーションに特有の煩雑で複雑な周辺技術、例えば接続先の選定や接続の処理などを自動的に行うため、P2P アプリケーション開発におけるさまざまなコストやリスクの軽減を実現します。動作環境は、Windows XP/Windows Vista、Linux、Solaris です。また、各種家庭用ゲーム機にも対応予定です。

なお、「LiquidSync」の機能概要および製品ドキュメントを、開発者のための情報サイト「Community Engine Plus」内の紹介ページ（<https://plus.ce-lab.net/liquidsync>）にて公開しています。

近日中に、無料でご利用いただける LiquidSync の評価版も同サイト上で公開予定です。

\*NAT 越えの問題は以下の方法で解決しています。

1. 独自の調査の結果、直接通信が可能な端末の割合が 30%になっていることがわかっています
2. 自動的に P2P ネットワーク全体から 1.のようなクライアントを発見し、それを利用して NAT を越えた通信を成功させます
3. 1.を満たすクライアントが不足している場合は、自動的にスーパーノードを利用して通信を成功させます

「LiquidSync」という名前は、液体のように流動的に形を変えながらネットワークを構成するノード同士を切れることなくつないでいる、強固でしなやかなネットワーク構造の特徴を表しています。

<ご参考>

■コミュニティエンジン株式会社について (<http://www.ce-lab.net/>)

コミュニティエンジンは、ネットワークアプリケーションの開発およびサービス提供を行う企業・団体向けに、ネットワークプログラミングの技術・ノウハウを活かしたミドルウェアやソフトウェアの開発、技術コンサルティングを提供しています。通信ミドルウェア「VCE」は、10以上の企業・団体に提供しており、20を超えるネットワークアプリケーションで採用されています。さらに2007年10月には、独立行政法人情報処理推進機構より「ソフトウェア・プロダクト・オブ・ザ・イヤー(R)2007」を受賞いたしました。コミュニティエンジンは、株式会社スクウェア・エニックスの連結子会社です。

設 立： 2000年5月

所在地： 東京都渋谷区代々木 4-31-8 スクウェア・エニックスビル 6階

代表者： 中嶋 謙互

※本広報資料の転送・引用は、ご自由にご利用ください。

※Community Engine ロゴおよび LiquidSync は、日本およびその他の国におけるコミュニティエンジン株式会社の登録商標です。

※その他、記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。