



# G2 Studios株式会社

Azure SQL DataWarehouse / PowerBI を用いた分析基盤を2か月で構築

G2 Studios株式会社はスマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営を行うゲーム会社。「アイドルリッシュセブン」など人気スマホゲームの開発を手掛けている。

同社では、ゲームの利用状況を分析し、課金対象ユーザーの年齢層やゲーム内イベントの盛り上がる時間帯などの分析結果をサービス展開やイベント企画立案に活用している。

しかし、プロジェクト毎に独自の方法で分析を行っていたため共通的な指標を持つことが困難であった。そこで、分析業務を標準化すべくBI基盤を構築した。



木の香りが漂う開放的なオフィス

## 課題 1 データ分析の事前準備

分析対象となるデータにアクセスできるのはエンジニアのみ。運営担当者はデータ分析するために都度エンジニアから対象データを提供してもらう必要があり、自身で柔軟にデータを取得することができなかった。

## 課題 2 1億件を超える大量データの収集

分析対象となるゲームで扱うデータは1テーブル1億件をゆうに超える大量データ。ゲームタイトル毎にデータを収集する作業に多くの工数がかかり、エンジニアの負担になっていた。

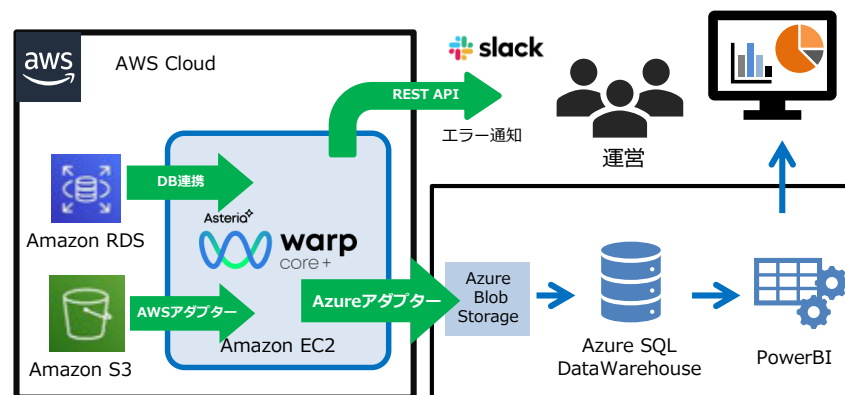
## 課題 3 プロジェクト毎に異なるデータフォーマット

プロジェクト毎にDWHに登録するデータフォーマットが異なり分析処理共通化の障壁となっていた。集計結果のみをDWHに登録するプロジェクトもあり、ログ再集計時の障害になることも。

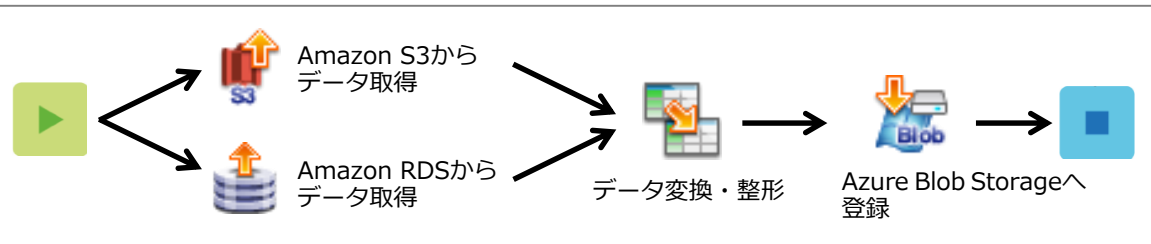
## 導入効果

- **工数を大幅削減する分析基盤**  
Amazon S3やAzure SQL DataWarehouseなどの各種システムとシームレスに連携することで分析にかかる工数を大幅削減。元データを要求に応じて加工し、DWHに取り込むことも可能なため再集計も容易に。
- **運営が柔軟にデータを分析**  
データを分析、視覚化することで今後の効果的なサービス展開や、イベントなどの企画立案に大きく貢献
- **ノン・コーディング開発によるコスト削減**  
GUIの開発環境により開発工数を削減。ドキュメント作成も一切無くし、全体の開発期間も大幅に短縮。
- **Core採用によるスモールスタートの実現**  
導入効果の大きい重要なシステムを初期費用なくサブスクリプションで利用可能。

## Coreを用いた分析基盤の概要



「分析データ収集処理」では例えばこんな処理をしています。



## お客様から一言

ASTERIA WARP Core のココがGood!



チーフエンジニア  
テクニカルマネジメント  
中西 敦之 様

ExcelやAWS、Azureなど、様々なデータ元からデータ収集できるので、BI基盤を作るには最適でした。本番運用が始まってからエラーが発生したこともなく、とても安定しています。Office 365、G Suiteなど普段利用しているサービスと簡単に連携可能なアダプターもあるので、BI基盤以外にも色々な用途で使っていこうと考えています。