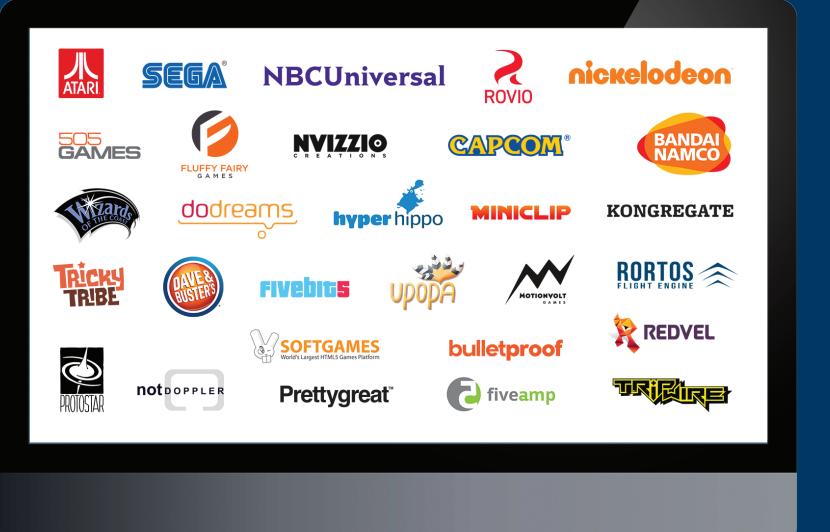


Trusted by 1,000s of Developers



More than 750,000,000 players served.

당신의 게임은
Launch 가 준비되셨나요 ?

그전에 당신의 게임은 :

- 백만 명 이상의 플레이어들에게 스케일이 가능한가요?
- Multiplayer Service를 별도의 관리 없이 운용 가능한가요?
- 몇 번의 click으로 Matchmaking, Lobby, Pubsub의 기능들을 실행 가능한가요?
- 언제든지 실시간 업데이트가 가능한가요?
- 플레이어들의 segmentation 이 가능하신가요?
- KPI를 실시간으로 분석 처리 가능한가요?
- 실시간 in-game store의 운영이 가능한가요?
- Data Warehouse를 통한 세밀하고 세분화된 분석이 가능한가요?
- Experimentation을 통해 6가지의 예를 시험할 수 있는지요?
- 플레이어에게 선물 또는 상을 내리실 수 있나요?
- Customer-Service를 위하여 플레이어 계정관리가 가능한가요?
- 위의 모든 사항을 Engineer/Programmer 들의 도움 없이 가능한가요?

More games running on PlayFab

MINECRAFT

FORZA HORIZON 4

Sea of Thieves

HALO
THE MASTER CHIEF COLLECTION

DOOM ETERNAL

MINECRAFT EARTH

WE HAPPY FEW

ASTRONEER

GEARS 5

WASTELAND 3



Microsoft Flight Simulator

ROBLOX



You Make It Fun
We'll Make It Run

저희는 다음과 같은 신념이 있습니다 "Ad facilitia per aspera".
이 말은 "어려운 일을 쉽게 만든다"라는 뜻으로, 당신은 게임을
재미있게 만드는 일에만 집중하기만 하면 됩니다. PlayFab은
다음과 같은 약속을 드리겠습니다.

보안성

여러분이 제작 관리하는 게임 플레이어와
데이터는 당신 것입니다. 또한 저희는
Multi-Layer 백업시스템으로 절저한
보안을 유지하고 있습니다.

확장성

PlayFab은 최적의 스케일과 업타임을 위해
세 개의 zone으로 되어 있습니다.
하루에 5억 번 이상의 API Call과 1.5Billion
명의 Monthly Active Users 가 있습니다.



Full Stack Live Ops
Real-time Control

궁금하신 점 있으시면 아래의 주소로 연락 부탁드립니다.
INFO@PLAYFAB.COM

Microsoft

PLAYFAB®



거의 모든 게임엔진과
게임 플랫폼 지원

Update가 완료되어 있으며 요구되는 모든 테스트를 마쳤습니다.

플랫폼



게임엔진



선택하여 사용할 수 있는 Add-Ons



당신의 게임이 톱10에 하루만 있기를 원하시나요
아니면 수년간 게임 시장에서 생존하기를
원하시나요?

효율적인 LiveOps의 전략이 없이는 눈먼 돈을 내버리는 것과
다름없으며 게임의 생명을 단축하는 것입니다.

PlayFab은 온라인 라이브 게임을 위해 개발된 파워풀한 Live
Ops 전용 실시간 툴 서비스를 제공하고 있습니다.

또한 MPS - Multiplayer Service를 통해서 온라인 다중 접속
게임의 Hosting 이 가능하며 Microsoft Azure Cloud를 통해
전 세계에 있는 Data Center를 통해 서비스가 가능합니다.



Azure PlayFab

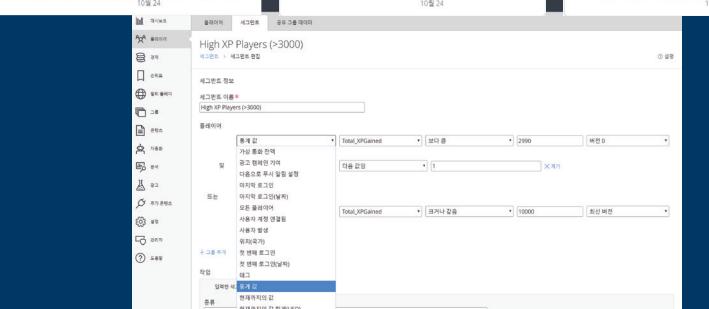
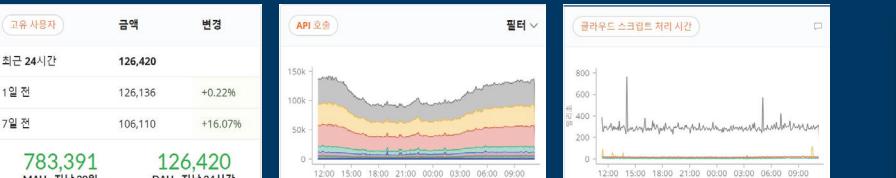
Azure PlayFab은 빠른 시간 안에 효율적이고 확장 가능한, 테스트가 완료된 Web Service API 들을 자유롭게 사용할 수 있는 SaaS/PaaS입니다. 매출로 이어지는 게임 플레이어 관리, 분석 그리고 온라인 다중 접속게임 운용과 전체 게임 개발의 Backend 운용 체제를 제공하는 Azure Gaming의 Service입니다.



멀티플레이어 서버 서비스

Build and run a real-time multiplayer game

- Entity & Group
- Azure Server/ VM
- 멀티플레이어 관리
- 리더보드
- 채팅(Party)
- Matchmaking
- Lobby
- 토너먼트
- PubSub



실시간 분석 기능

Understand your players to build a better game.

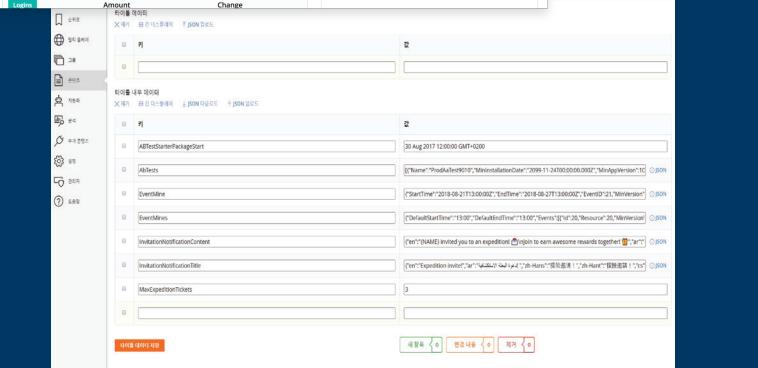
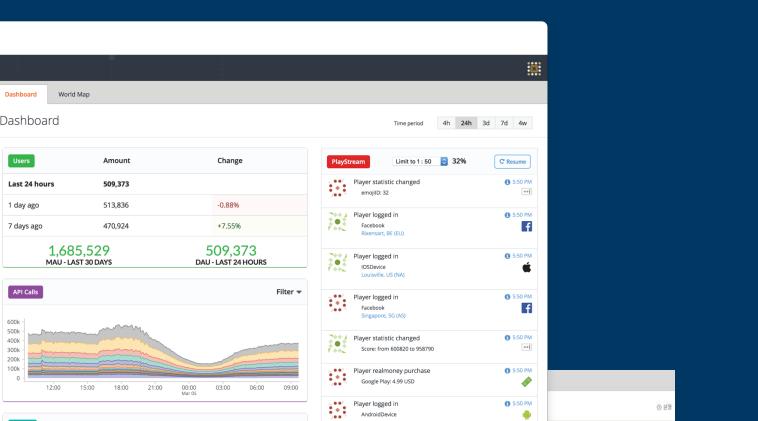
- 실시간 데이터 파이프라인
- 대시보드
- A/B 테스트
- Experiment
- 보고서
- Azure Data Explore and more



Live Ops

Host events, run experiments, and reward your players.

- 메시지 서비스 기능
- 컨텐트 업데이트
- 게임 내 이벤트
- 게임 내 프로모션
- 실시간 분할
- 커머스
- Custom 로직
- 플레이어 관리 and much More



고정되고 한정된 기반 시스템으로 부터의 자유

빠른 시간에 효율적이고 확장이 가능한 테스트가 완료된 Web Service API 들을 자유롭게 사용하실 수 있습니다.

TOURNAMENTS

- GetPlayFabIDsFromFacebookIDs
- GetPlayFabIDsFromGameCenterIDs
- AuthenticateSessionTicket
- AuthUser
- CreatePlayerStatisticDefinition
- EndSession
- GetCharacterLeaderboard
- GetCharacterStatistics
- GetCurrentGames
- GetFriendLeaderboard
- GetFriendLeaderboardAroundPlayer
- GetGameServerRegions
- GetLeaderboard
- GetLeaderboardAroundCharacter
- GetLeaderboardAroundPlayer
- GetLeaderboardForUserCharacters
- GetMatchmakerGameInfo
- GetMatchmakerGameModes
- GetPhotonAuthenticationToken
- GetPlayerStatisticDefinitions
- GetPlayerStatistics
- GetPlayerStatisticVersions
- GetServerBuildInfo
- GetServerBuildUploadUrl
- IncrementPlayerStatisticVersion
- ListServerBuilds
- Matchmake
- ModifyMatchmakerGameModes
- ModifyServerBuild
- NotifyMatchmakerPlayerLeft
- PlayerJoined

CONTENT

- GetPlayFabIDsFromFacebookIDs
- GetPlayFabIDsFromGameCenterIDs
- GetPlayFabIDsFromGenericIDs
- GetPlayFabIDsFromGoogleIDs
- GetPlayFabIDsFromKongregateIDs
- GetPlayFabIDsFromPSNAccountIDs
- GetPlayFabIDsFromSteamIDs
- GetPlayFabIDsFromTwitchIDs
- GetPublisherData
- GetSharedGroupData
- GetUserAccountInfo
- GetUserBans
- GetUserData
- GetUserInternalData
- GetUserPublisherData
- GetUserPublisherInternalData
- UpdateUserPublisherReadonlyData
- UpdateUserReadonlyData
- UpdateUserTitleDisplayName
- UserInfo

AUTOMATION

- GetPlayFabIDsFromFacebookIDs
- GetPlayFabIDsFromGameCenterIDs
- GetPlayFabIDsFromGenericIDs
- GetPlayFabIDsFromGoogleIDs
- GetPlayFabIDsFromKongregateIDs
- GetPlayFabIDsFromPSNAccountIDs
- GetPlayFabIDsFromSteamIDs
- GetPlayFabIDsFromTwitchIDs
- GetPublisherData
- GetSharedGroupData
- GetUserAccountInfo
- GetUserBans
- GetUserData
- GetUserInternalData
- GetUserPublisherData
- GetUserPublisherInternalData
- UpdateUserPublisherReadonlyData
- UpdateUserReadonlyData
- UpdateUserTitleDisplayName
- UserInfo

PLAYERS

- LoginWithAndroidDeviceID
- RedeemMatchmakerTicket
- RefreshGameServerInstanceHeartbeat
- RemoveServerBuild
- ResetCharacterStatistics
- ResetUserStatistics
- SetGameServerInstanceState
- SetGameServerInstanceState
- SetGameServerInstanceStateTags
- StartGame
- UpdateCharacterStatistics
- UpdatePlayerStatisticDefinition
- UpdatePlayerStatistics
- GetCharacterInventory
- GetPlayerTrades
- GetPurchase
- GetRandomResultTables
- GetStoreItems
- GetTradeStatus
- GetUserInventory
- GrantItemsToCharacter
- GrantItemsToUser
- GrantItemsToUsers
- IncrementLimitedEditionItemAvailability
- ListVirtualCurrencyTypes
- ModifyItemUses
- MoveItemToCharacterFromCharacter
- MoveItemToCharacterFromUser
- MoveItemToUserFromCharacter
- OpenTrade
- PayForPurchase
- PurchaseItem
- RedeemCoupon
- RefundPurchase
- RemoveVirtualCurrencyTypes
- ResolvePurchaseDispute
- RestoreIOPurchases
- RevokeInventoryItem
- SetCatalogItems
- SetStoreItems
- SetStoreSegmentOverrides
- StartPurchase
- SubtractCharacterVirtualCurrency
- SubtractUserVirtualCurrency
- UnlockContainerInstance
- UnlockContainerItem
- UpdateCatalogItems
- UpdateRandomResultTables
- UpdateStoreItems
- UpdateUserInventoryItemCustomData
- ValidateAmazonAPReceipt
- ValidateGooglePlayPurchase
- ValidateIOSReceipt
- GetGroup
- GetRole
- IsMemberOfGroup
- IsMemberOfRole
- ListBlocks
- ListGroupMembers
- ListGroupMembersByRole
- ListGroupRoles
- ListInvites
- ListJoinRequests
- ListMyInvites
- ListRoleMembers
- RemoveBlock
- RemoveGroupMembers
- RemoveRoleMembers
- UpdateGroup
- UpdateRole

REAL-TIME ANALYTICS

- GetPublishedRevision
- UpdateCloudScript
- UpdateTask

GUILDS

- AcceptInvite
- AcceptJoinRequest
- AddGroupMembers
- AddRoleMembers
- CreateBlock
- CreateGroup
- CreateInvite
- CreateJoinRequest
- CreateRole
- DeleteGroup
- DeleteInvite
- DeleteJoinRequest
- DeleteRole
- GetGroup
- GetRole
- IsMemberOfGroup
- IsMemberOfRole

MPS - Multiplayer service

- PlayFab GSDK
- C++ Integration
- C# Integration
- Java Integration
- Playfab Multiplayer Server build
- Host multiplayer games on PlayFab
- Author a game server build
- Deploy a build
- Scale game servers
- Measure player latency to Azure regions
- Request game servers