

5年後のゲーム開発現場を考える

～ゲーム会社技術開発の現場から2～

株式会社セガ CS R&D推進部
安藤 隆



■ 業務概要

- 開発環境の強化
 - ライブラリ、ツール群の開発整備
 - 開発インフラの強化
- 開発部門へのパワーサポート
 - 密着型テクニカルサポート
- 技術情報の一括管理による効率化
 - 開発機材、ライセンス技術、素材などの一括管理と共有化
- 外部メーカーとの折衝
 - 外部技術導入、導入コストの削減
- タイトル制作業務
 - モーションキャプチャスタジオ

■ 業務履歴

- 1985年 日立系列会社入社
 - 銀行システムの開発に従事
 - 紙テープ、磁気コアメモリでの業務も経験
- 1994年セガ中途入社
- SEGASATURNタイトル、1本だけ制作
 - あまり売れなかったなので、タイトル名はふせておきます...
- Dreamcast開発環境の整備
 - グラフィック開発環境「Ninja」の総責任者
- Dreamcast撤退後、紆余曲折を経て現在に至る

■ 自己紹介

- TK-80でマイコンにはまる
- PC-8001でBit-INNに入り浸る
- PC-9801でGDCにはまる
 - Graphic Display Controller Game Developers Conference
- コプロの8087にはまる
 - チップ1つで10万円...
- メインフレームコンピュータの遅さに閉口する
 - その後、裏技を覚えて悪さする
- 6809に感動する
- バーチャファイターに衝撃を受ける
 - そして転職

- 5年前から何が変わった？
 - C C++、各種スクリプト、etc...
 - マルチコア、シェーダー、物理、etc...
 - バージョン管理、デバッガー、etc...
 - 便利なツール、ミドルウェアが増えたが、、
 - 覚えることが一杯・・・

- 結局
 - 性能は上がって便利になった
 - が、本質的にはあまり変化なし
 - これからも覚えることが一杯・・・

- 5年後は...