



講演内容

- Q-Games、PixelJunkの紹介
- Q-Gamesの開発スタイルの紹介
- Q-Gamesのアジャイル開発の試み
 - Shooter2以前
 - Shooter2以降
- 今後の課題と試み

有限会社キュー・ゲームス

設立：2001年9月

本社所在地：京都市中京区西洞院町612番地アルテ御池3F



代表取締役：

ディラン・カスバート

Dylan Cuthbert

1972年生まれ イギリス出身
プログラマー

開発経歴：



『X』

ゲームボーイ (1992)



『Starfox』

スーパーファミコン (1993)



『お風呂に浮くアヒルちゃん』

PlayStation2 の技術デモ (1999)



『ピコザル2001』

PlayStation2 (2001)

開発チーム

(2010年8月末時点)

社員総数：37人

プログラマー：16人

デザイナー：10人

プランナー：7人

外国人率：約40%

『DIGIDRIVE (デジドライブ)』

DSiウェア (2009/11)

『リフレクトミサイル』

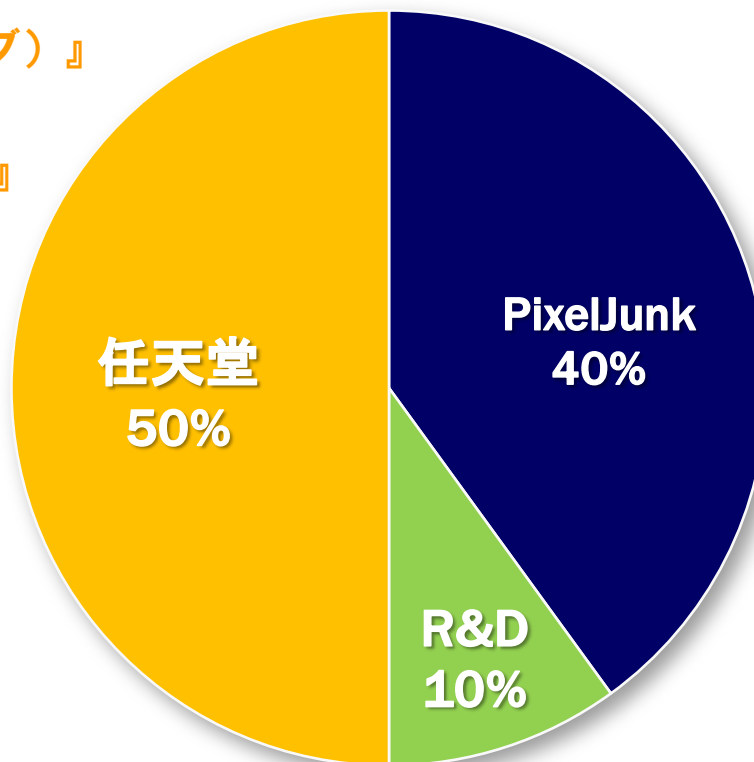
DSiウェア (2010/1)

『スターシップ
ディフェンダー』

DSiウェア (2010/2)

『X-RETURNS』

DSiウェア (2010/6)



『PixelJunk シリーズ』

PlayStation 3 (2007～)

『PSP用 技術デモ』

PSP (2004)

『PS3 メニューグラフィック』
『PS3 ミュージックビジュアルライザー』

PlayStation 3 (2005)

『PS3 地球ビジュアルライザー』

PlayStation 3 (2007)

PIXEL JUNK

2007年



(2007/9)



(2007/12)

2008年

Monsters Encore

(2008/4)



PIXEL JUNK

(2008/7)

2009年

Monsters Deluxe

(2009/11)

Eden Encore

(2009/4)



(2009/12)

2010年



(2010/7)



(開発中)

PixelJunk™シリーズの特徴

- ラインナップに富んだ本格的なカジュアルゲーム
 - フルHD（1080p）& 2D表現でのスタイリッシュ性
 - PS3の処理能力、最新技術を活かした実験的な試み
-
- 少人数、短期間での開発
 - 外部アーティストとのコラボレーション
-
- ワールドワイドでのダウンロード配信
 - 安価な価格設定
 - 自社パブリッシュ

Q-Gamesのこだわり

オリジナリティ

クリエイティビティ

柔軟性

チャレンジ精神

Quality

自律性

責任感

自発的なモチベーション

Q-Gamesの開発スタイル

実際にプレイして判断する

- 良いところを見つけて残す、またはさらに伸ばす
 - 悪いところを見つけて除外する、または改善する
- これをひたすら繰り返す！

問題点？

- 当初の仕様や計画通りに進みにくい
 - 現実から得た結果への適応のほうが重要！
- ムダな実装物が多くなる
 - ムダではない。必要なプロセス！

アジャイル開発の試み

イテレーション

- 実装物による検証の繰り返し

スクラムミーティング

- 始業時にチームメンバー全員が立ったまま短時間で行う
- その日行うメインタスクを簡潔に発表しあう
- 各自の自発性とチーム内での情報共有を図るのが目的

Mantisによるタスク管理

- Webベースのバグ管理システム
- スタッフの作業タスク管理に利用
- 各自が自律的、動的にタスク管理するのが目的

Mantisの特徴

- 無料（オープンソース）
- 処理が速い
- 検索条件が多様
- セキュリティが高い
（外部からのアクセスも可能）
- ロードマップが定義しやすい
（ミニマイルストーン）
- 親子関係など様々な
関連性が付けやすい
- カスタマイズしやすい

Mantis公式サイト

<http://www.mantisbt.org/>



Q-Games流カスタマイズについて
技術的なご質問はこちらまで
contact@q-games.com

Shooter2 以前での課題点

- マイルストーン式なので最終チェックまでのスパンが長い
- タスクの割り振りが外部依存になりがち
- タスクが多すぎて精神的プレッシャーが大きくなる
- 管理側がスペックの実装漏れに気付きにくい



そこで...

Shooter2 以降での試みとして
「スプリント」を導入

スプリントの導入意図

- 2週間分のタスクだけに集中できるので
タスク過多による精神的プレッシャーが減る
→ クリエイティビティのアップが期待できる
- 2週間ごとに必ず成果をチェックするので
イテレーションが迅速になる
→ 開発の軌道修正がしやすくなる



クオリティと作業効率の両立を実現できる

スプリントの運用プロセス

スプリント開始日：バックログ（目標）の作成

Mantisにスプリントタスクを登録

スプリント中間：プレ・スプリントレビュー

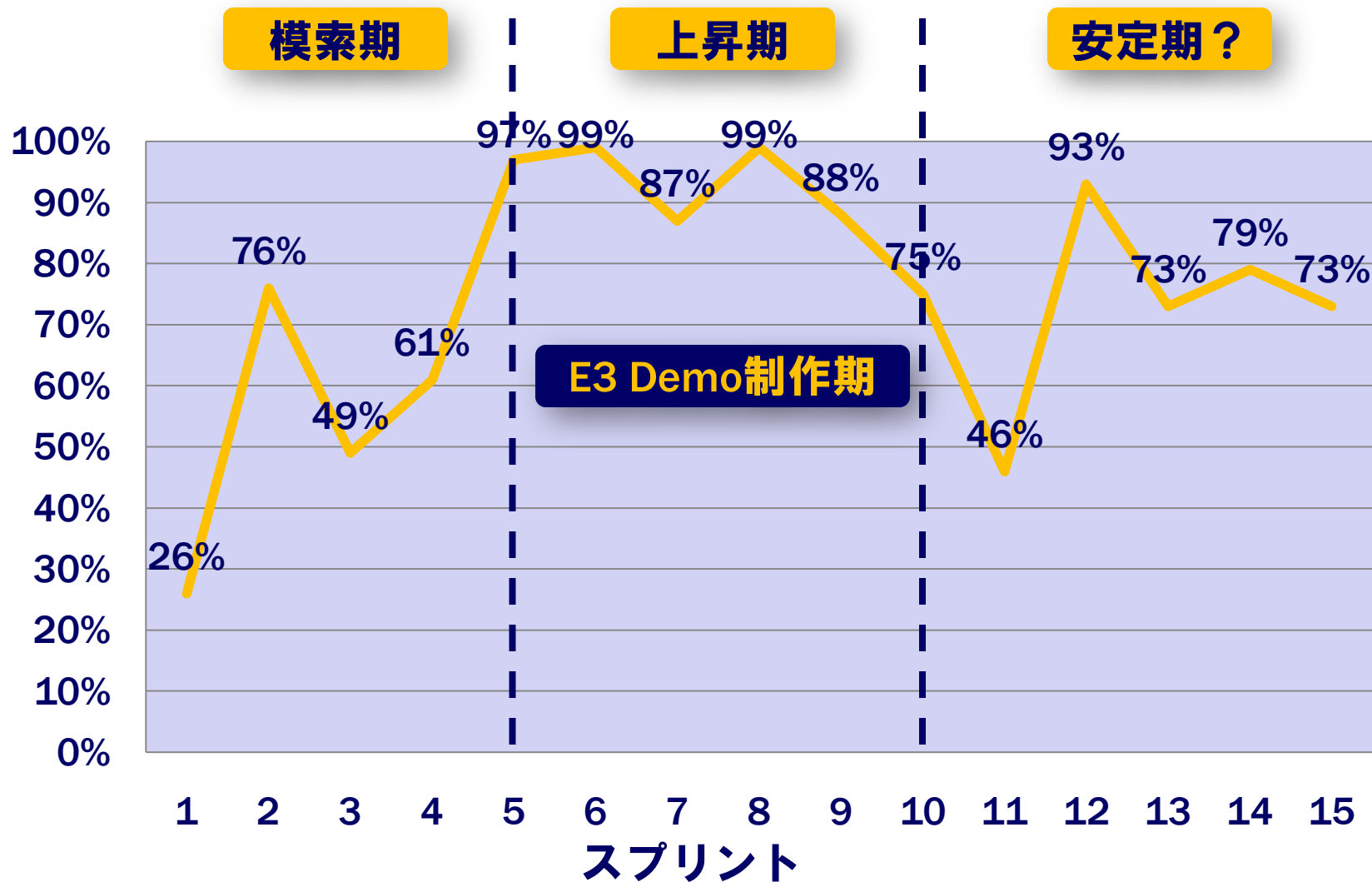
進捗確認 → 次スプリントのバックログ検討

スプリント終了日：スプリントレビュー

次スプリントのバックログ決定

2週間

Shooter2 のスプリントタスク達成率



スプリント運用での失敗点

模索期 **スプリントの定義が不安定**

- スプリントの目標が大きすぎたり、抽象的すぎた
- 2週間分の目標タスク以上に設定してしまった
- 目標ではなく、単なる作業タスクの箇条書きになっていた

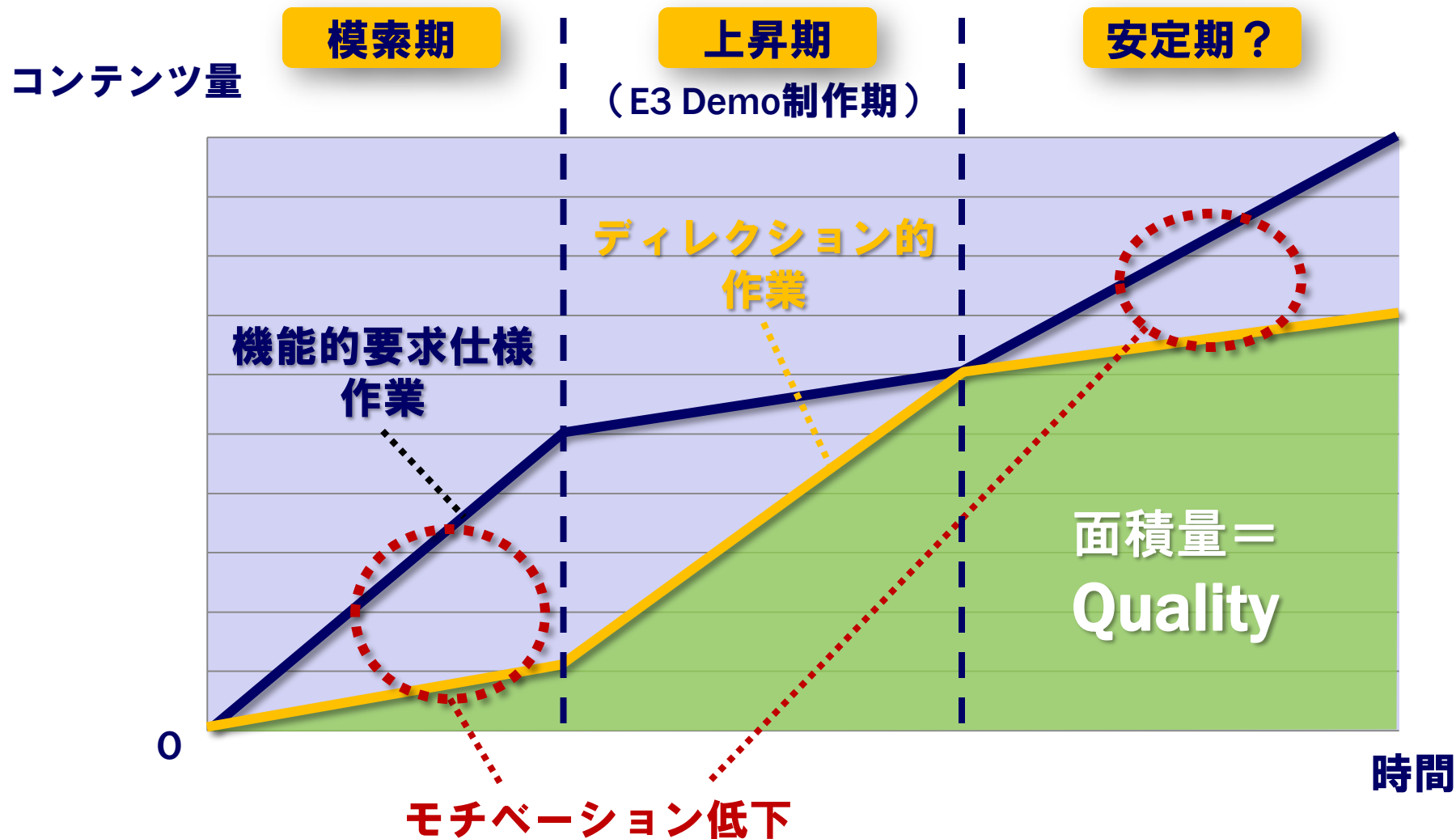
上昇期 **やることが明確でモチベーションがすごく高い**

- スプリント途中で多くの追加タスクが発生した
- デモ実装作業優先で残り作業を次のスプリントにもちこし、全体スケジュールが破綻していった

安定期？ **やることは分かっているが、モチベーションが下がっている**

- スプリントタスク以外の作業余裕が得られなかった
- スプリントのタスクに執着しすぎた
- 自発的なモチベーションが下がった

Shooter2のクオリティグラフ



注意点・得たこと

スプリントタスクの定義を混同しない

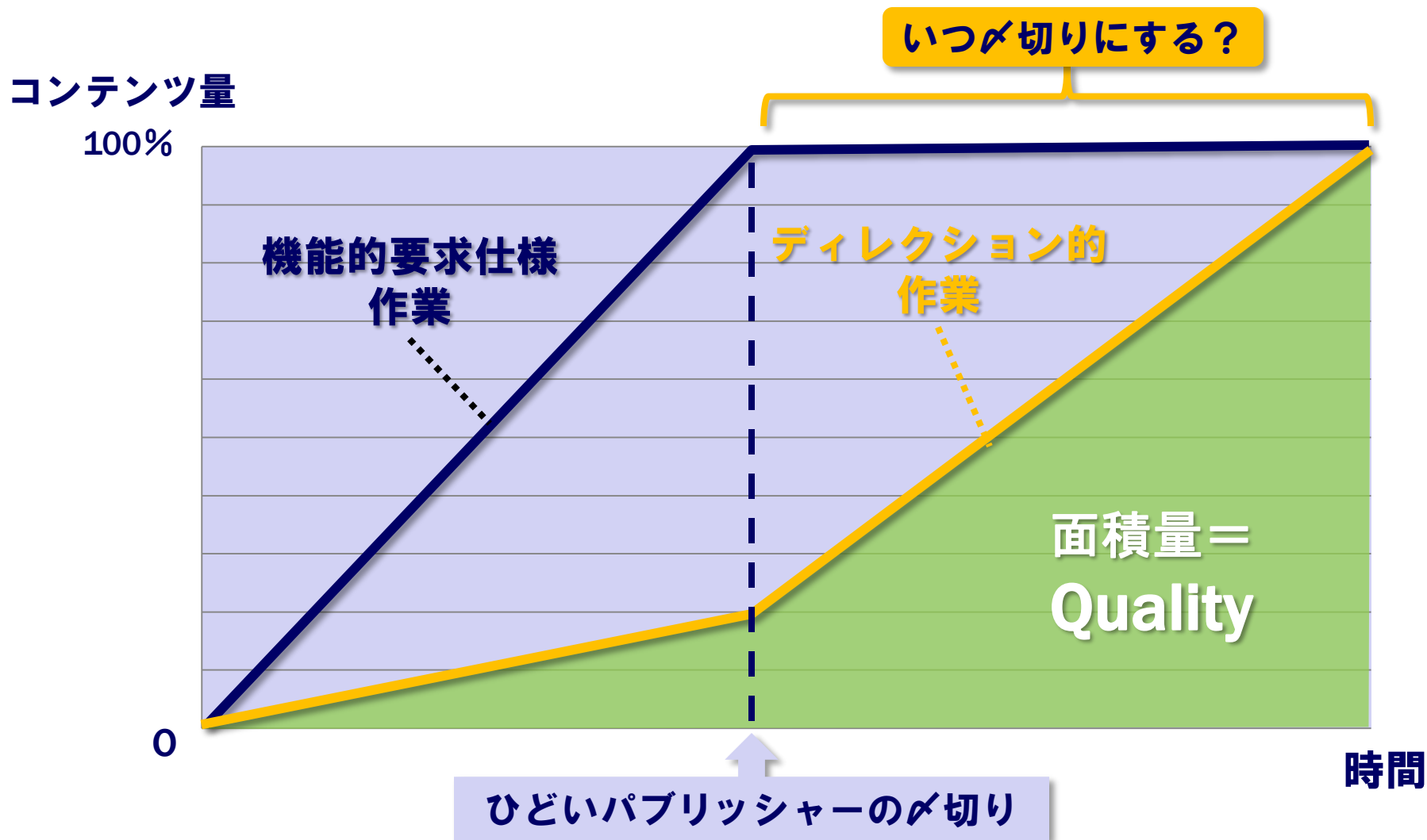
達成すべきディレクションタスク (=目的)
＜ 品質的要求仕様 ＞ = Quality



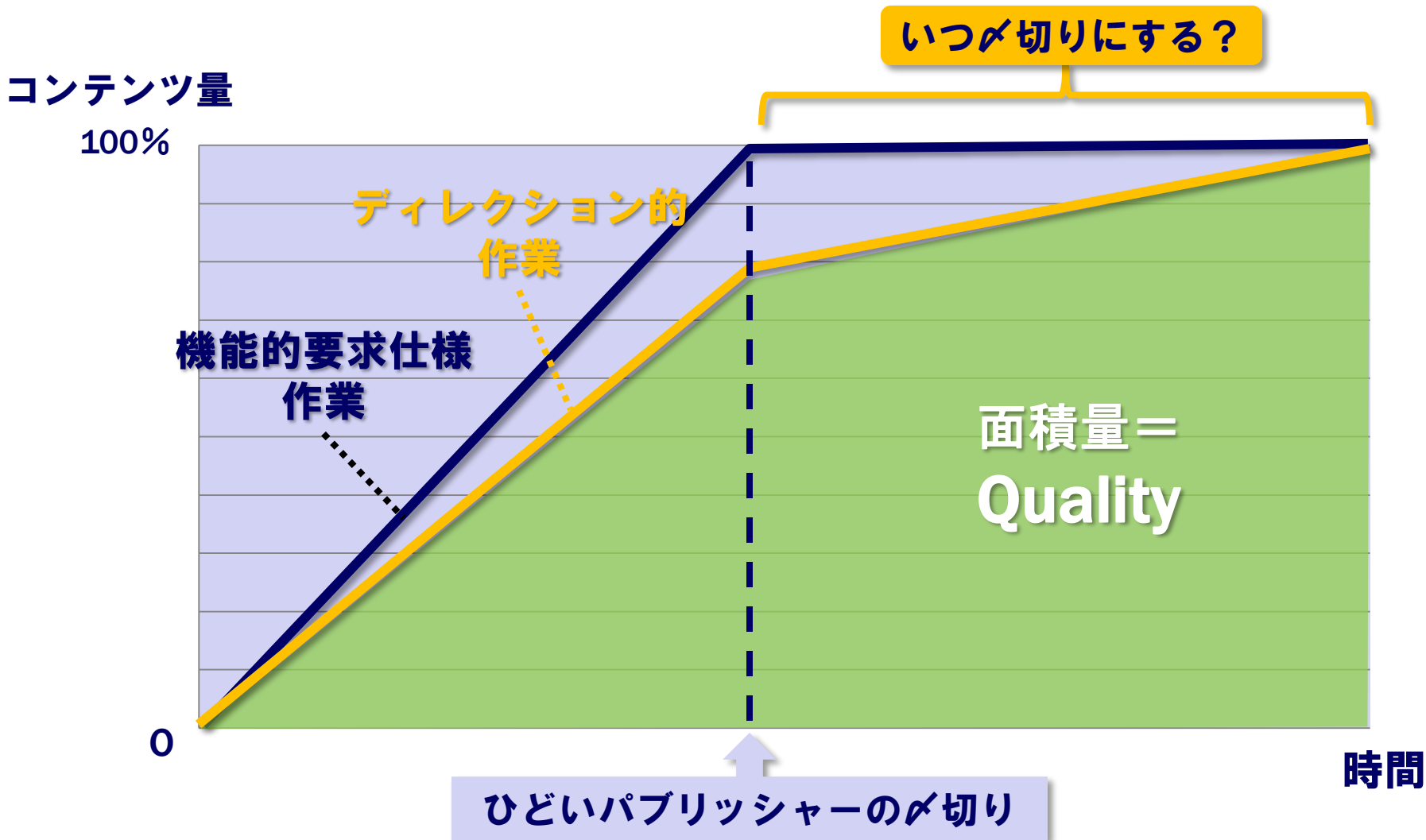
これをスプリントの目的として設定する

達成すべき作業タスク (=目標)
＜ 機能的要求仕様 ＞ = コンテンツ量

汎用的なクオリティグラフ

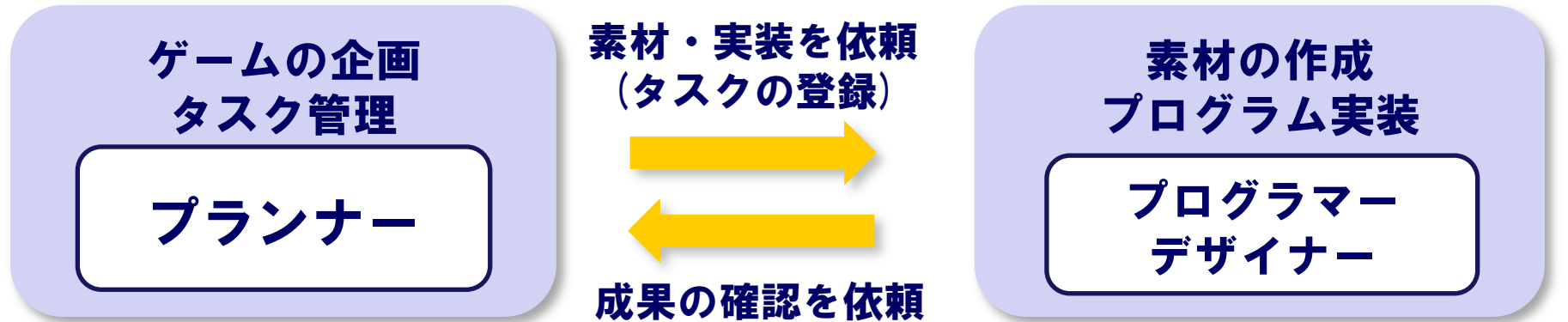


理想的なクオリティグラフ



今後の課題と試み

これまでは…



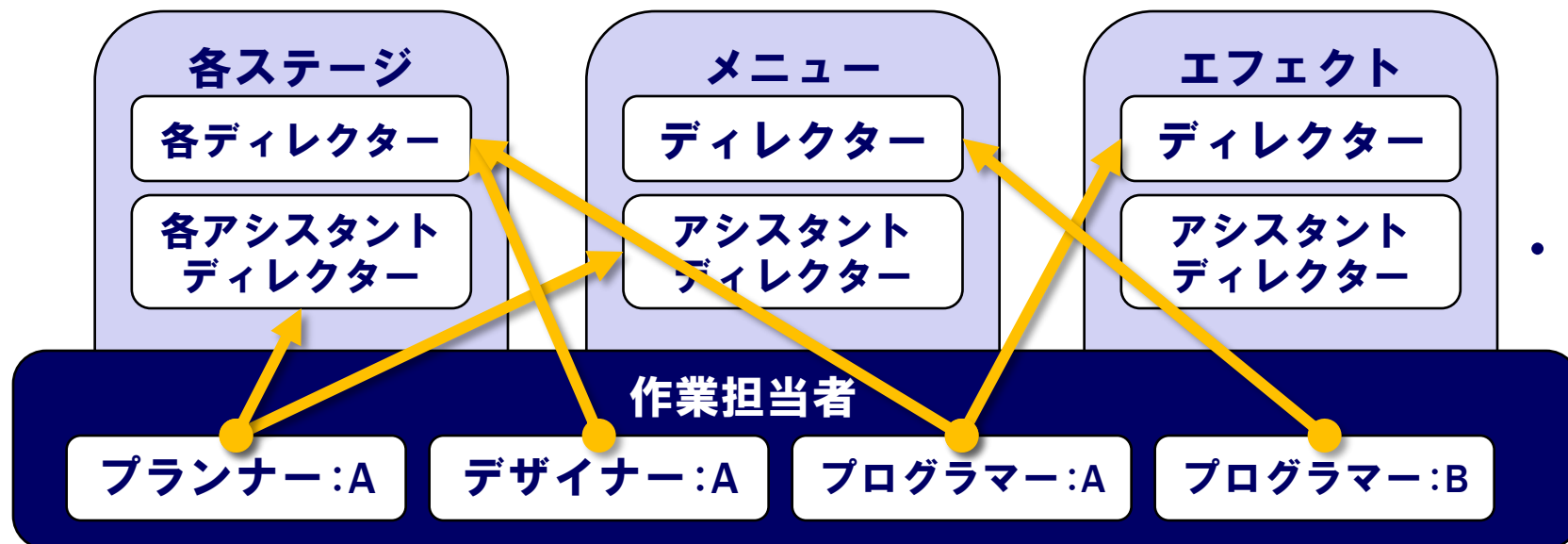
プランナー主導の場面が多い

そこで…

プログラマやデザイナーの持つ
クリエイティビティをもっと発揮させたい！

モジュール毎に責任を割り当てて作業を行う
「モジュラー・ディレクション・システム」を考案！

モジュラー・ディレクション・システムとは？



ディレクター + アシスタントディレクターは、

- 担当箇所のクオリティについて完成までの責任を持つ
- 他のスタッフからの提案・報告の管理を行う
- 職種に関係なく選ばれる

スプリントの流れ

毎日

朝ミーティング

成果報告



プレイアブルロムの
作成



報告会での提案を
タスク化

毎週 1 回の報告会

進捗状況の報告

プロジェクトディレクターが遊んで確認

毎週成果が評価される



モチベーションの維持

GIP West

Game Innovators Portal West

Game Innovators Portal West

日本のゲームを再び世界一にする！

GIPWestは関西のゲーム開発会社の交流と活性化を目的とした組織です。

日本のゲーム業界に夢を再び与え、より多くの人々がゲーム業界（ゲームクリエイター）を目指す時代を作ってゆきます。

お問い合わせ：contact@gipwest.com

【参加企業】

アクセスゲームズ
エンジンス
キュー・ゲームス
サンアート
ヘキサドライブ