

G A M E B R Y O[®]

LIGHTSPEED[™]

The logo features the text 'G A M E B R Y O[®]' in a red, spaced-out font above 'LIGHTSPEED[™]' in a large, metallic, 3D-style font. The text is set against a dark background with a large, stylized arrow pointing to the right. The arrow is composed of multiple overlapping, semi-transparent lines in shades of blue, purple, and red, creating a sense of motion and speed. The arrow's tip is a bright, glowing white point.

- ゲーム産業の変化: 多くのスタジオが閉じ、開発者はレイオフされている – ソーシャルゲーム
- ハイクオリティゲーム制作の新しいモデル
 - より少ないリスクで
 - より少ないスタッフ数で
 - より低いオーバーヘッド & 予算で
- 多くの時間と努力を費やす前に、パブリッシャーの興味を引き、プロジェクトの価値を証明するより良い方法が必要

- 今日の内容:
 - なぜ私たちはプロトタイプの成功にさらに頼るのか
 - プロトタイプベース開発手法を多く使った4つのユースケース
 - ツールと正しいチームの姿勢がゲームアイデアのプロトタイプとテストを効率的に行うのに必要

プロトタイピング-なぜ?

- ゲームは視覚的なもの
- プロトタイピングは
 - ゲームのバーティカルスライスを提供します
 - 知ることができます
 - あなたのエンジン/技術についてもっと知る
 - その使い方、潜在的な問題点を早期に発見する...
 - あなたのゲームについてもっと知る
 - ゲーム構造を改良する、フィードバックをたくさん得る
 - チームについてもっと知る
 - 自分のチームが作れるかどうかを証明する
 - このゲームがどういうものかチーム全体の同意を得る
 - “パブリッシャーの心配を解決する手助けのため、実行する能力とテクニカルノウハウがあることを見せてください” - BRB

異なるユースケース

- **Big Red Button** で開発されているゲーム



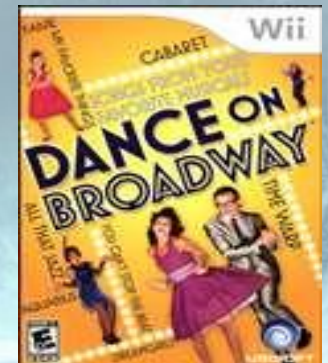
- 自己資金プロジェクト – **Kung Fu Live** –
Virtual Air Guitarで開発され、
自社出版される予定



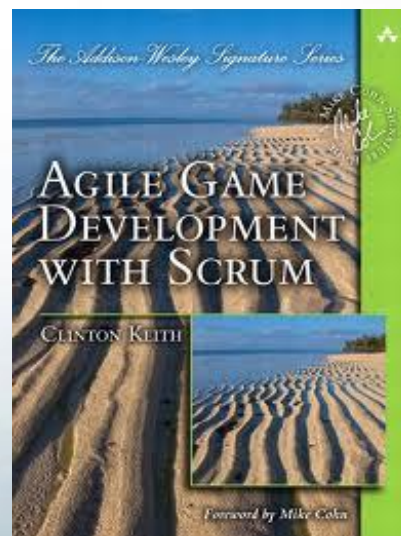
- パブリッシャー資金プロジェクト
– **Slam Bolt Scrappers** –
Fire Hoseで開発され、
Sony Online Entertainmentより販売予定



- 発売済プロジェクト – **Dance On Broadway** –
Longtail Studiosが開発し、Ubisoftが販売



- データドリブンを使ったラピッドイテレーション、ラピッドプロトタイプ開発アプローチ:
 - モデリングシステム
 - スクリプト
 - アニメーションツール
- スクラム/アジャイル開発
- 強健な自動化されたビルドシステム
- 早期にテストとマーケットリサーチにフォーカス



ゲーム開発パラダイム(続き)

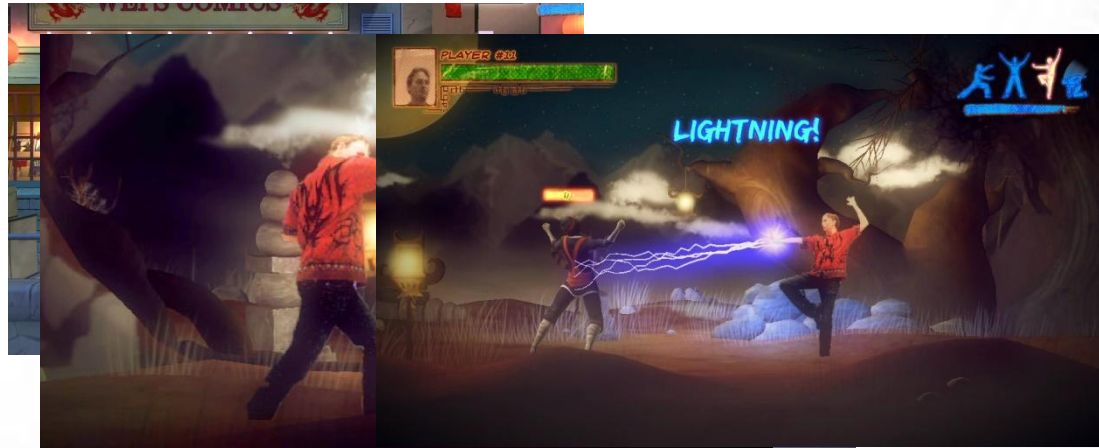
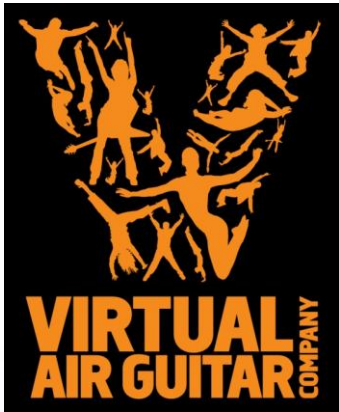
- パラレルワークフロー
 - プログラマ
 - デザイナ
 - アーティスト

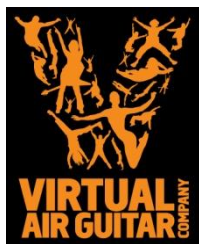
- 出来るだけ早くゲームを動かす
 - 今ある技術を利用する
 - ゲームアセットを出来るだけ早く見る
 - “コンテンツ制作者にゲームアセットのテストと繰り返し
もっと時間を与えれば、もっと高品質の製品を作れる” –
Longtail Studios

速くプロトタイプを始めるために

- サポート
- ローカライズされたドキュメント
- 自社の技術を統合できる機能
- 他の技術を統合できる機能
- クロスプラットフォーム対応 (特に開始時には)
- 単なる技術提供ではなくパートナーになれる会社を見つけるのがベスト
 - パブリッシャーの紹介を手助けできる会社
 - あなたの成功に本当に興味を持っている会社

- “プロトタイプに入れるためにすべてのアイデアからもっとも強い部分を取り出す”
- “コンセプトの確証のために出来るかぎり速くアイデアを開発し、もしダメならすぐ却下する”
- “プロトタイプでは疑問を見つけ、できるだけ早くそれに答え、その後取り組むことが必要”
- “プロトタイプは構造、見た目、要素に多くのお金を投資する前に決定させることができる”
- “ホワイトボックス”
- “独自のレベルを追加するためのカスタム編集ツール機能”
- “ラピッドイテレーション”
- “エンティティモデリング”





VAGのプロトタイプ

- “プロトタイプのためには、時間のほとんどをお客様のための価値を作るのに費やし、できるだけ構造的でスマートで拡張性が高くオールマイティなコードを作成するのに莫大な時間を費やさないでください”
- フィーチャープロトタイプ
 - “私たちは何が良くて何が悪いか見るのを繰り返し、多くの個々のフィーチャーをいくつかに分けました。そしてすべてのデザインを配置しゲームを作成しました。”

GAMEBRYO®
LIGHTSPEED™

Slam Bolt Scrapers



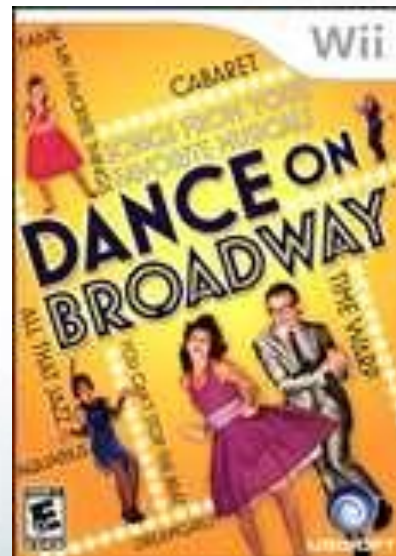
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT



- 4番目のバージョンがSOEに選ばれました
- プロトタイプのために:
 - 2つの違うPythonバージョンでスタートしました
 - 3番目はFlashでした
 - 3番目のプロトタイプの後、彼らはいいスコープとゲームプレイのアイデアが得たので、ゲームを作るために”本当のエンジン”を使う時だと決断しました。
- アドバイス:
 - アートは相手に伝わる程度のもので作る
 - 簡単に拡張できる既存のコードベースを使う
 - あなたのテストは不十分
 - 先に多くのお金を使わないようにしてください
 - ゲームのデザインドキュメントにMedia Wiki (Free)を利用
 - バグトラッキングにMantis (Free) を利用
 - ソース管理にTortis SVN (Free) を利用
 - いつでもどこでもデータドリブン開発 ☺





Dance on Broadway



イギリスですべてのプラットフォームで3位
Wiiでは1位の売り上げ本数を記録

Longtailのプロトタイプ

- “早い段階で成功していても気楽に構えてはいけない。
ターゲットプラットフォームで試す必要がある”

- “簡単なゲームのデモを非常に速く作るためにToolbenchを使った。これは私たちのプロジェクトの重役にコンセプトを納得させるのに非常に役にたった。”

- 必要な機能
 - ラピッドイテレーションをサポートしたレベルエディタ
 - LUAによるスクリプト機能
- プロジェクトのタイムラインに合うサードパーティツールの利用

Longtailのプロトタイプ(続き)

- “Wiimoteテクノロジー(加速度センサ)で正しく動き、楽しい動きを見つけるためにジェスチャーとフォームを繰り返し行った。このプロトタイプの作業はゲーム制作の原型となった。”
- サードパーティツールを拡張するインハウスツールの作成
 - Toolbenchプラグイン
 - 独自のアニメーションエディタ

- ゲームのエンティティを容易にモデル化
 - プログラム必要なし
- 既存のモデルを容易に再利用と再構築
- ラピッドイテレーションのサポート
- デモ
 - エンティティ
 - 既存のエンティティを拡張

– スクリプト

- 正しく使えば非常に強力
- スクリプト環境でデバッグ出来るのを確認してください
- デザイナがスクリプトのフルパワーを利用可能

– デモ

- プレビューと編集
 - 個々のアニメーションシーケンス
 - アニメーションシーケンスの移行
 - 複数アニメーションのミックスと調和
 - アニメーションの追加
 - ゲーム動作を模倣したキャラクターアニメーション
- ゲーム内でのアニメーション再生のプログラム情報の作成
- デモ