

# キーワードズが提供する常時稼働型のデバッグサービス AAA バトルロイヤルタイトル

デイリービルド検証のために考案されたオーダーメイドのグローバルワークフロー

## 課題

10年ほど前まで、AAAの大作ゲームに取り組む際に機能デバッグチームが週に1~2回の頻度で新しいビルドを受け取ることは稀でした。しかし、デベロッパーがサービスとしてのゲーム（GaaS）の開発モデルを取り入れるようになるとともに、ゲーム業界が継続的な発展を遂げた結果、ますます多くの作品のライフスパンが拡大されつつあります。

「League of Legends」をはじめとするゲームは、GaaSモデルに基づいた収益化システムの有効性を示す好例といえるでしょう。すでに膨大なプレイヤー層がコスメティックアイテムやショップアイテムを積極的に購入しています。

しかし、これにはシステム全体をくまなくテストする必要があるうえ、上手く管理するには特定のコストやテスト指針が求められます。パッチ間の間隔を短く設定することはビルドの受け渡しや日々のテスト作業の効率にとって非常に重要であり、ライブモデルのサポートやプレイヤーベースの活性化にとって不可欠なのです。

## 非効率的な要素の解消

デバッグを行ううえで、アップデートされていない古いビルドを使用して検証を行っている、ワークフローや新機能へのアクセスが妨げられ、不要な遅延が発生する原因となります。

こうした中でキーワードズの機能デバッグ GaaS サポートモデルが対応する最も一般的な課題の一つが効率性の向上です。AAAのGaaSタイトルに取り組むクライアントとのパートナーシップを通じ、私たちは、従来のテストが現在クライアント内部で利用されているものではない、“非最新の”古いビルドを使用して作業が行われている点に着目しました。

ビルドの規模、処理時間の長さ、作品がマルチプラットフォームタイトルであること（合計で7プラットフォーム）が要因となり、日々のビルドの検証にかなりの労力とリソースがかかっていたのです。

キーワードズのチームは当初、最新のチェンジログから約1日遅れのビルドで検証を行っており、このアプローチは非効率的であると判断されたため、この仕組みを優先して解決しなければなりませんでした。

## 課題

GaaS（“サービスとしてのゲーム”）に取り組むペースの速い開発環境において、デバッグの遅れはたとえそれが一日であっても、プロダクトに壊滅的な影響を与えかねません。その弊害は次のような形で現れます。

01

### 遅延の増加

問題の検証を行うまでに時間がかかり、データベース内にある全ての新しい不具合の処理過程に遅延が生じる。これにより、周期的なリグレッションテストにさらなる遅れが出る結果となります。

02

### 検出不要のエラー

明日のビルドでは修正済みになっている問題など、デバッグ（QA）チームが検出する必要のないエラーに関するチケットを作成することで時間が消費されます。

03

### プレイヤーへの影響

遅れにより重要なパッチリリースが失敗する、または期待の高い新機能のリリースが遅れる。チームの士気を損なう危機的状況を招くこともあります。

キーワーズが AAA バトルロイヤルタイトルに  
常時稼働型のデバッグサービスを提供

## ソリューション

本件のクライアントと GaaS デバッグチームは北米に拠点を置くこともあり、キーワーズは全体の運営はもとより、現在のスタッフの生活に影響を与えない解決策を用いて、この課題に対処しようと考えました。

そして、チームはインドにある姉妹スタジオとの連携を通じて、ビルド検証のための新しいグローバルワークフローを考案しました。幸いキーワーズは、世界規模のインフラストラクチャとスタジオのネットワークを有しているため、クライアントのニーズに適した稼働体制を整えることができました。

このケースでは、インドチームがモンテリオールチームにとっての「深夜」または「早朝」の時間帯にわたってスモークテスト（起動テスト）を実行できるようにシフトが調整されています。

### 新しいチーム

インドを拠点とする、ビルドのスモークテスト専門チーム（7名）が編成されました。彼らはクライアントの拠点地域にとって深夜にあたる時間帯に作業を進め、米国東部標準時を基準に勤務を行う開発 & デバッグチームをサポートします。

### 研修 & 調整

スタッフはビルドの受け渡し、報告、テストケースに関するトレーニングを受け、必要な体制を整えました。

### 将来への対応性

次世代コンソールのリリース時にも、スムーズな形でデイリービルドの検証テストに新プラットフォームを追加できる合理的なプロセスが導入されました。

## 効果

以前までは、最新のビルドにアクセスできなかったため、新しいコンテンツや機能のテストを開始する、またはバグの検証に取り掛かる前の段階で遅延が増加していました。これは連鎖的な反応であり、開発スケジュールや今後のマイルストーンだけでなく、開発チームやデバッグチームそのものにも影響を及ぼしかねない問題だったといえます。

しかし、ビルド検証のための新しいグローバルワークフローを導入した結果、クライアントとモンテリオールのデバッグチームが朝オフィスに出勤する頃には、ビルドのダウンロード準備が整っているようになりました。この時点で、ビルドはテストの要件に合わせて確認および検証されており、進行を阻害する重大な問題はすべてクライアントに報告されています。

3,000

ビルドを  
現在までに検証。  
9プラットフォームで年間  
平均 1,200

400+

件の  
ビルドの健全性に  
かかわる重要な問題を  
検出（2018年から）

3,480

時間の  
古いコンテンツのテスト  
およびビルドの  
ダウンタイムにかかる遅延  
を解消

40,000

テストケースが  
スモークテストチーム  
により実施

## 私たちにご相談ください

弊社キーワーズの機能デバッグチームは、世界各地に広がるスタジオのネットワーク、皆様のニーズを満たす幅広いサービスそして豊富な経験を以って、ローカルとグローバルの両面からお客様をサポートできるよう、継続的に事業規模を拡大させています。御社がベンダー関連の問題にお困りの際や、サービス中断のリスクを最小限に抑えるためのソリューションをお探しの際は、ぜひ私たちにご相談ください。デバッグに関するご要望はございますか？弊社サイトの[「お問い合わせ」](#)よりご連絡ください。プランをご提案させていただきます。

## キーワーズについて

キーワーズは、ビデオゲーム業界および関連産業を対象に様々な専門サービスを提供するリーディングカンパニーです。アジア、オーストラリア、南北アメリカ、ヨーロッパに拠点を置き、アートアセット制作、ゲーム開発、音声制作、機能デバッグ、翻訳（ローカライズ）、言語デバッグ、カスタマーサポート、マーケティングサービスの主要分野における深く幅広い専門性を発揮します。全主要プラットフォーム、および 50ヶ国語以上の言語に対応し、世界各地のクライアントに万全なサポートをご提供いたします。