

導入事例: ArenaNet 社

注: この資料は、Perforce Software 社が作成したドキュメントを東陽テクニカが日本語に翻訳したものです。

オリジナルは、<http://www.perforce.com/perforce/success/arenanet.html> をご参照ください。

この資料の中で説明されている機能のうち、日本語版 PERFORCE では未サポートの機能があります。

この使用に関してご不明な点は、東陽テクニカ技術サポート perforce@toyo.co.jp 宛にお問い合わせください。



Mr. Brett Vickers

Brett は ArenaNet 社のゲーム・コンテンツのプログラミング・チームのリーダーです。彼は会社のコード開発および資産管理インフラストラクチャの開発に貢献しています。

顧客プロフィール

ArenaNet は 2000 年に Blizzard Entertainment 開発チームの 3 人の主要メンバーによって設立されました。ArenaNet は、熱狂的なゲーム愛好家を対象として、最先端の対話型ゲーム・ネットワークを創造し、最大級の複数プレイヤー参加型オンライン・ゲームの設計と発行を行っている企業です。

2002 年 12 月、ArenaNet は世界最大のオンライン・ゲーム会社である NCsoft 社に買収されました。

ArenaNet の最初のタイトルである「Guild Wars」は、2005 年 4 月 28 日に発表され、瞬く間に世界一の売り上げを記録しました。これまでの販売数は 100 万部を超え、さらに増え続けています。Guild Wars はプレイした時間よりもプレイヤーのスキルがものを言うオンライン・ロールプレイング・ゲームです。プレイヤーはファンタジーあふれるゲーム世界を探検し、スキルを身につけ、他と異なる個性を確立し、世界中のプレイヤーと大接戦のギルド戦で競い合います。

ArenaNet は現在、Guild Wars の新しいキャンペーンである「Guild Wars Factions」（2006 年春リリース予定）を製作中です。

開発上の課題

Guild Wars は 5 年の歳月にわたって開発されました。プロジェクトの規模が非常に大きい（数百万行に及ぶコード、数百種的设计ドキュメント、数千枚の個別画像資産から構成される）ことから、開発プロセスを円滑に進めるための主な課題は、各ファイルの完全な変更履歴を継続的に記録しておくことでした。

解決策: PERFORCE により完全かつ高速に資産管理が行えます

ArenaNet は、Guild Wars のあらゆる資産を管理し保存する手段として PERFORCE SCM システムを選びました。PERFORCE では、すべての資産の再現と追跡が可能です。ユーザは PERFORCE の制御下にあるソフトウェアや資産の過去のバージョンをどれであれ再取得し、再現することができ、任意のバージョンをパッチのベースラインとして、または新規開発用に使用することができます。



Vickers 氏は、「あるファイルで問題が生じると、私たちは PERFORCE を使用してファイル履歴を辿り、だれに連絡すれば問題を修正できるかを調べます」と言っています。

また開発者も、容易にファイルの古いバージョンを呼び出したり、1つのファイルの2つのリビジョンを比較したりできます。

「何十人もの ArenaNet 社員が日常的に PERFORCE の機能を使用して、生産性、信頼性、コミュニケーションを向上させています」と Vickers 氏は語ります。「画像やコードを含む Guild Wars の膨大なデータベースであっても、ユーザは自分のローカル・ファイルを非常に短時間で PERFORCE のデータベースに同期させることができます。」

PERFORCE はプログラマとデザイナーの両方の好みに合います

PERFORCE は多くのクライアント・インタフェースを提供していますが、そのうち 2 つは Guild Wars のチーム全体で広範に使用されています。プログラマはコマンドライン・インタフェースを頻繁に使用し、ファイルの編集やチェンジリストのサブミットなどの日常業務のほか、複合処理の一括自動化などのより高度なタスクを行っています。一方、イラストレータやデザイナーは PERFORCE のタスクの大部分で P4Win グラフィカル・ユーザ・インタフェースを使用する傾向があります。

また、チームは専用の「ビルド・サーバ」を利用して、新しいバージョンの Guild Wars の実行可能ファイルや DLL をクライアントとサーバの両方について生成しています。ビルド・サーバでは PERFORCE のコマンドライン・インタフェースを使用して、現在のコードや画像のチェックアウト、新しいビルドのラベル付け、ビルド処理中に変更されたコードのチェックインなどのタスクを管理しています。

Guild Wars 開発チームは PERFORCE の強力な並行開発に頼っています

「並行開発は私たちの開発チームが有効に機能するうえで不可欠です。」と Vickers 氏は言います。

「特に同じファイルの異なるセクションで作業をすることの多い弊社のプログラマには不可欠です。」

ファイル間で衝突が発生すると、PERFORCE は迅速かつ容易にそれを解決するために必要なツールを提供します。

PERFORCE のブランチ・モデルにより複数のリリースおよび複数レベルから成る開発ラインが追跡可能です

開発チームはまた、PERFORCE のブランチ機能と反映機能を頻繁に使用しています。開発のどの時点でも、一つは開発用、一つは実稼動している Guild Wars の現在のバージョン、もう 1 つは実稼動させようとしている変更のテスト用として、複数のアクティブ・コードと画像のブランチが存在します。

Vickers 氏は説明します。「PERFORCE のおかげで、それぞれのファイルの完全な変更履歴を見失うことなく、別々のブランチにおいて開発を行うことができました。また PERFORCE により、一つのブランチ、例えばテスト用ブランチから別のブランチ、例えば本稼動ブランチへとシームレスに変更を反映させることもできたのです。」

PERFORCE の変更指向のモデルはアトミック・チェンジ・トランザクションと相まって、ソースコードの全体の履歴が追跡可能かつ理解しやすいプロセスで進化していくようにしています。

「PERFORCE は Guild Wars のリリースや進行中の開発において有益な役割を果たしました。PERFORCE は素晴らしい製品です。プログラム開発チームは、メンバーの多くが以前は SourceSafe のユーザだったのですが、SCM ソフトウェアの中ではもっとも PERFORCE を愛好しています。」と Vickers 氏は締めくくっています。

開発環境概要

企業名	ArenaNet
本社	ベルビュー(ワシントン)
業種	ゲーム開発
PERFORCE 顧客となった年	2001 年
PERFORCE ユーザ数	91
接続環境	TCP/IP 企業内 LAN
開発サイト数	1
ファイル数	54,000+
変更数	137,000+
管理者数	4
クライアント・プラットフォーム	Intel
メイン・サーバ	Intel
その他のサーバ	ビルド・サーバ、ファイル・サーバ、多数の Guild Wars ゲーム・サーバ

本文中に記載されているすべての商標または登録商標は、それぞれの所有者に帰属します。