

導入事例: Ubisoft 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/ubisoft.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. Nicolas Beaufils

「チームがますます拡大するにつれて、PERFORCE は全員の作業を格納するための中心的かつ不可欠なツールになったのです。」

—Ubisoft 社テクニカルアーキテクト Nicolas Beaufils 氏

顧客プロフィール

Ubisoft 社是对話型エンターテインメント製品の製作、発行、販売をワールドワイドに展開する国際企業です。開発したゲームのタイトルは 1,000 を超え、50 カ国以上で販売されています。自社の製作スタジオは、世界 11 カ国の 15 箇所にあります。

Ubisoft 社のモンリオールスタジオでは 1,600 人のスタッフを雇用しており、Ubisoft 社は 2013 年までにその数を 3,000 人以上に増員することを計画しています。これによってモンリオールスタジオは世界最大級の創作チームとなり、コンソールおよび PC 向けビデオゲームの概念および開発を支える原動力となるでしょう。製品ブランドには、Prince of Persia®、Assassin's Creed™、Rayman®、Tom Clancy's Splinter Cell®、Tom Clancy's Rainbow Six® などがあります。



開発上の課題

最初から、Ubisoft 社はすべての創作物およびゲーム開発を社内で保有することにしていまし

た。20年を経た現在、この戦略的決定のおかげで企業が成功し、次世代コンソールへ容易に移行できたと、Ubisoft 社は考えています。

Ubisoft 社では、各ゲームの開発は独自のチームを持つ個別の会社として行われます。チームの規模はゲームの規模や開発段階に従って、15人から150人以上までの範囲に及びます。各チームは、自身のツールおよびエンジンに対して責任があり、それぞれ独自の PERFORCE サーバを所有しています。

Ubisoft 社の目的は、ツールおよびゲームエンジンを共有することによって、さまざまなゲームプラットフォームをサポートし、最終版の製品データに必要となるプラットフォーム固有の変更を最小限に抑えるようにすることです。2007年5月現在、これらのプラットフォームには、Xbox 360、プレイステーション 3、任天堂 Wii、各種携帯用コンソール（PSP、ゲームボーイアドバンス、任天堂 DS）および PC が含まれます。



Ubisoft 社が直面している主な開発課題は、開発チーム間におけるツール共有を改善することであり、新しいツールとプロセスによって生産性を向上させることです。

解決策:Ubisoft 社におけるソースの管理

PERFORCE は6年間以上にわたって Ubisoft 社の主要なソース管理ツールに位置づけられ、ほとんどのゲームプロジェクトに関わるプログラマーおよびデザイナーに利用されています。モントリオールスタジオでは、1,200人以上の開発者が PERFORCE を使用してソースコードおよびグラフィックファイル、動画ファイル、モデリング、テキストチャ、サウンド、およびビデオ映像などのデジタル資産を格納しています。

デザイナーおよびモデリング担当者は PERFORCE ビジュアル・クライアント(P4V)および関連グラフィカルツールを使用して、毎日サブミットされる非常に小さい変更をも追跡しています。また、グラフィカルツール用 PERFORCE プラグイン(P4GT)によって、Photoshop や 3ds Max から簡単に PERFORCE とのやり取りを行うことができます。

「Perl、C#、および C++の簡単でフレキシブルな API によって、私たちは自社製ツールの大部分のソース管理機能を統合することが可能となり、デザイナーやモデリング担当者のワークフローが単純化されました」と Beaufils 氏は語ります。

PERFORCE チェンジリストを使用し、それらをサブミットする前にコード変更を論理的な単位にグループ化することによって、プログラマは自分たちが作業対象とするコードを容易に選択でき、個々のタスクの切り換えを容易に行うことができます。「PERFORCE チェンジリストを使うと、プログラマが自分で適切だと思ふとおりに作業を編成できるので、とても助かります。



また、PERFORCE のブランチ機構も、異なるターゲットのゲームプラットフォームにまたがって同じコードを共有するのに理想的です」と、Beaufils 氏は言います。Ubisoft 社はデジタル資産およびコードに関するレポート作成を SQL クエリを使用して簡素化するために、PERFORCE レポーティング・システム(P4Report)の機能を自社の製作ワークフローに統合しています。「P4Report によって、製作データベースと PERFORCE とを容易に連結し、進行中の作業に関する詳細なレポートを容易に作成することが可能になりました」と Beaufils 氏は加えます。

開発速度を上げるために、Ubisoft 社のチームは PERFORCE プロキシ(P4P)を利用して、最もよく使用するファイルのキャッシュを開発者に提供し、より多くのユーザが中央の PERFORCE サーバへの作業を行えるようにしています。

また、P4P は分散開発を改善します。遠隔地のスタジオからも、さまざまな PERFORCE サーバに保存された同一のコードおよびその他のデジタル資産に容易にアクセスでき、それぞれの変更がすべての Ubisoft 社のプロジェクト全体にわたり明示的に実装されます。

「PERFORCE は以前導入していた VSS よりも管理作業が少なくて済み、1,200 人のユーザに対して専任の管理者が 1 人いれば十分です」と Beaufils 氏は加えます。「PERFORCE は、バックアップ処理が簡単であり、VSS よりも安定しています。それに、他のツールと比較して拡張も容易です。」

結論

Ubisoft 社の成長に伴って、さらに多くの開発者が PERFORCE に移行するでしょう。

「PERFORCE の速さ、信頼性、および拡張性は Ubisoft 社にとって不可欠であり、1,000 人以上のユーザがそれに頼っています」と Beaufils 氏は言います。「チームがますます拡大するにつれて、PERFORCE は全員の作業を格納するための中心的かつ不可欠なツールになったのです。」

多くの自社製ツールが開発されるに伴い、Ubisoft 社は、ソース管理ツールとやり取りを行うフレキシブルな API を必要としました。Beaufils 氏は、「PERFORCE API を使用して自社製ツールと PERFORCE とを緊密に統合したことによって、生産性の面で大きな改善につながりました」と締めくくっています。

Nicolas Beaufils 氏

Beaufils 氏は Ubisoft 社のテクニカルアーキテクトです。

彼は開発のベストプラクティスを共有し、ゲームプロジェクト全体の生産性を向上させる責任を負っています。

Beaufils 氏は、Prince of Persia–Sands of Time、Prince of Persia–Warrior Within、Peter Jackson's King Kong、そして最近では Lost (仮題) に携わっています。

開発環境一覧

企業名	Ubisoft (ユービーアイソフト)
本拠地	フランス、パリ
業種	ゲーム機、PC、および携帯ゲーム機向けコンソールの開発を含むゲーム開発
PERFORCE の顧客となった年	2001 年
PERFORCE ユーザ数	2,000 人以上 (うち 1,210 人はモンリオール)
接続環境	マルチギガビットリンク
開発サイトの数	カナダ (ケベック州) モントリオールに 1 つ。 その他、フランスのパリおよびモンペリエ、中国の上海など世界中にサイトがある
ファイル数	5TB (24,070,195 個のファイル)
変更数	166,642,479 リビジョン (337GB のメタデータ)
管理者数	2 人
クライアントのプラットフォーム	Windows
メイン・サーバ	モンリオールに 3 台、うち 1 台は IBM x3655、2 台は Compaq/HP DL580

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。