

目次

- 1 導入
- 2 問題点
- 3 解決策: シンプルさが鍵
- 4 適切なテスト環境
- 5 利点

NE-ONEネットワークエミュレータを使用したCD PROJEKT REDでゲームのテストがより高速で信頼性が高くなりました。



CD PROJEKT REDは、2002年にポーランドで設立されたゲーム開発スタジオです。パソコンや、ゲーム機向けのビデオゲームを開発・公開しています。スタジオの主力フランチャイズであるThe Witcherシリーズのゲームは、世界中で2,500万部以上を売り上げました

GWENT: 「The Witcher Card Game」では、ゲーマーは、目まぐるしく展開する決闘を友人に挑みまします。駆け引き、咄嗟の決断、デッキ構築が勝負の行方を左右します。ゲームは、プレイヤーが特殊能力を備えた呪文や多様なユニットを投げて手を解き放ち、巧妙なトリックを使用して対戦相手を欺くため、3つのラウンドのベストシリーズでプレイされます。

問題点

CD PROJEKT RED は優れたゲーマーエクスペリエンスを提供するために、新しいゲームGWENT (The Witcher Card Game) が複数のプラットフォーム(PC, Xbox One, PlayStation 4) にわたる様々なネットワーク条件下で適切に動作することを確認する必要がありました。



スタジオは以前、ネットワークエミュレーションソフトウェアを使用して実際のネットワークを模倣していたため、ゲームのテストプロセスにもたらされたこのタイプの技術を使用することの価値を既に認識していました。問題点は、既存のネットワークエミュレータが単一のPCでしか実行されないため、開発チームと品質保証チーム間の効果的なコラボレーションが困難でした。明らかに、代替品を見つける時になりました。

CD PROJEKT REDのネットワークプログラマーコーディネーターである Dan Latocha氏は次のように説明しています。

「開発チームと品質保証チームの両方にとって信頼性が高く、使いやすく、テストネットワーク構成をチーム間で共有できる機器を探していました。」

「開発チームと品質保証チームは、どちらも選定プロセスに関与していました。ネットワーク問題のワークフローを改善するのに役立つソリューションを見つけることが重要でした。アイデアは、品質保証チームがテストネットワークシナリオを準備し、ゲームブレーキングされたものを開発者に渡すというものでした。また、特に品質保証チームにとって、セットアップが簡単で、正確で信頼性の高いものである必要がありました。彼らは与えられた結果を信頼できなければいけなかったからです。」

解決策: シンプルさが鍵

CD PROJEKT RED は、エミュレータ市場を調査し、潜在的な候補製品のリストを作成し、代替品を探し始めました。一連の話し合いとプレゼンテーションの後、スタジオは、iTrinegyのNE-ONEモデル20が推奨ソリューションになると判断しました。



NE-ONE Network Emulator は、CD PROJEKT REDが求めている使いやすさを提供していました。

CD PROJEKT RED の技術品質保証アナリストであるMarcin Pieprzowski氏は、次のように説明しています。

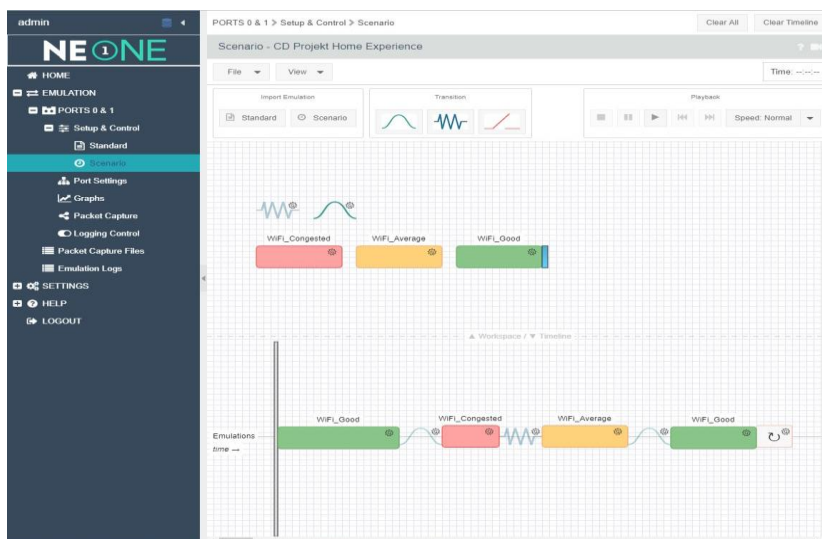
「競合他社よりNE-ONEを選定した理由は、その使いやすさでした。特に品質保証チームは、事前に準備された「標準」の例から複雑なシナリオを構築してプロセスをはるかに高速で親しみやすいものにするビジュアルシナリオエディターを使用することも気に入っています。NE-ONEのネットワークシナリオビルダーは、ネットワークエミュレータが提供する最高の機能の一つであり、技術に精通していないテスターにとって使いやすくなっています。私たちが評価した他のソリューションでは、設定の再利用性はほとんどありませんでした。」

適切なテスト環境の作成

CD PROJEKT RED は、サーバールームにNE-ONEをセットアップすることに決めましたが、マシンの使用に実際課題は見つかりませんでした。次に、NE-ONEエミュレータを介してトラフィックをルーティングするための特別なラボVLANを作成しました。ネットワークで作業する人は誰でもマネージドスイッチを持っており、必要なネットワーク状態を体験する必要がある場合は、NE-ONEを介してトラフィックを直接ルーティングできます。これはPCとコンソールの両方でうまく機能し、品質保証チームはこのプロセスが非常に簡単であると考えています。

利点

開発チームにとって最良なことは、品質保証チームによって準備されたネットワークシナリオを簡単にロードし、毎回同じ条件で再現できることです。品質保証チームにとって、最も重要な機能は、ネットワークシナリオビルダーです。またNE-ONEが品質保証テストの信頼性を高めることも気に入っています。



品質保証チームは、ネットワークシナリオビルダーを使用して複雑な環境を構築する点が気に入っています。

NE-ONEネットワークエミュレータを使用する主な利点は何か品質保証チームに尋ねたとき、テスト結果の信頼性であると答えました。その他の利点として、品質保証チームとネットワークチーム間のワークフローの改善が含まれます。

目に見える最大の利点は、おそらくCD PROJEKT REDが、以前は不可能だったPCと同じ方法でコンソールをテストできることです。

Dan Latocha氏は次のように要約しています。

「NE-ONEは時間とお金を節約します。テストはより早く、信頼できるものになりました。マシンは実際のシナリオを複製します。その結果多くの問題が発見され、修正されます。当てずっぽうが少なく、コンソールに関しては壁から引っ張られて破壊されるケーブルが少なくなります。品質保証チームはそれをとても好んでいます。この機器は多くの用途に使用されています。」