



ソリューション概要

○お客様プロフィール

有限会社スタジオ斬 (<http://www.studio-zan.com/>) は、2004年3月に設立。以来、受託開発を中心に、コンシューマーゲーム開発の実績を積み重ねています。2008年には、初の自社タイトルとなる「OVER TURN」を Wii ウェアとして販売し、好評を博しています。さらに、2012年1月に「OVER TURN」のスマートフォン版をリリース。今回の「OVERTURN SAGA」と合わせて、マルチに展開しています。

○ソフトウェアとサービス

- ・ Windows Azure™ Platform
 - Windows Azure™
 - Microsoft® SQL Azure™
- ・ Microsoft® Visual Studio®
- ・ cloud.config for GREE (株式会社FIXER)

○メリット

- ・ ネットワークインフラ構築経験ゼロでも、ソーシャルゲーム市場に参入可能
- ・ システム設計から運用までをアウトソースし、社内の開発リソースをソーシャルゲーム開発に集中
- ・ PHP などの LAMP 環境から .NET Framework まで幅広い開発言語に対応
- ・ プログラム作成からデバッグ、デプロイまでの作業が一貫して Visual Studio 上で完結
- ・ デバッグ時の問題の切り分けが PHP などに比べて容易

○ユーザーコメント

「Windows Azure は、PHP などの LAMP 環境から .NET Framework まで幅広い開発言語に対応しているため、開発が進めやすかったです。今回の開発では、当初 PHP を使用していたのですが、途中から ASP.NET に切り替えています。理由はデバッグのしやすさです。デバッグもデプロイも一貫して Visual Studio 上で完結してしまうので、非常に便利でした。」

有限会社スタジオ斬
ディレクター
荒川 正行 氏



GREE Platform 本格参入に際し、サーバーなどのインフラ投資、構築に関するビジネス リスクを回避。ゲーム開発に注力するために cloud.config for GREE を採用

有限会社スタジオ斬は、コンシューマーゲームの開発経験を活かし、3D ロボットバトルゲーム「OVER TURN」をソーシャルゲーム化。2012年4月に GREE Platform へ本格参入しています。同社では、この作品を開発するにあたり、サービス提供基盤への投資および構築、運用にかかるリスクを回避するために、Windows Azure の導入設計・運用・保守サービスである「cloud.config for GREE」を採用。PHP などの LAMP 環境から .NET Framework まで幅広い開発言語に対応するオープンなプラットフォームで、ゲーム開発に専念することでスピーディーにサービスリリースに至っています。

■ 導入の背景とねらい

パーツを揃えて "3D" のロボットをカスタマイズする、コレクト要素の高いソーシャルゲームを開発

有限会社スタジオ斬 (以下、スタジオ斬) では、2008年に初の自社タイトルとしてリリースした 3D ロボットバトルゲーム「OVER TURN (オーバーターン)」をスマートフォンのネイティブアプリ化するなどマルチプラットフォームへ展開。2012年4月には、ソーシャルゲームにアレンジし、「OVERTURN SAGA」としてリリース。GREE Platform へ本格参入しています。

「OVERTURN SAGA」は、「HEAD」、「BODY」、「ARM-R」、「ARM-L」そして「LEG」の5種のパーツカードで1体のロボットを構成。「クエスト」をこなしながらアイテムやカードの収集を行い、ロボットをカスタマイズしながら、より強力なロボットへと育てていくゲームです。対人バトルによる設計図の奪い合いや、ボス戦での協力プレイなど、遊び方もさまざまに用意されています。また、グリー株式会社が提供する 3D ゲーム開発ツール「Unity」を使用しており、カスタマイズしたロボットが 3D 表示されることも、「OVERTURN SAGA」の特色となっています。

そのほか、武器や機能のバリエーションはもとより、回避率や命中率、機動力など各パーツごとに付与された能力値の組み合わせでバトルの有利不利が変わるなど、カード収集の要素にも徹底的にこだわっています。カードの組み合わせによるロボットのバリエーションは膨大となっており、「リリース時にここまでカード数を用意しているゲームも珍しいはず」と、スタジオ斬 ディレクター 荒川 正行 氏は言います。

「カードの総数など詳しい数字は言えませんが、5つの基本パーツのほかにエクストラパーツも2つまで追加装備できますので、多分ほとんどのユーザーが試しきれないほど、組み合わせがあると思います。カードは、バトルのほかに「ガチャ」で手に入れることができますし、強化合成もできます。この『SAGA』では、対人バトルなどは自動操縦になりますので、バトルの面白さとカード収集のおもしろさをうまくバランスさせるために、パーツごとの能力値の設定には社内でも議論を重ねました。」

コンシューマーゲーム開発の豊富な経験を有しているスタジオ斬ですが、「ソーシャルゲームの開発はコンシューマーゲームと同じ考えではできない」と、スタジオ斬 プランナー 綿引 一徳 氏は話します。「コンシューマーゲームのソフトは開発期間にどれだけできるかが重要ですが、ソーシャルゲームはサービスを開始した後に、ゲームそのものを育てていくことができます。開発側が用意したさまざまな仕掛けの中で、ユーザーがどこを一番楽しんでくれているか。その反応を見ながら、より長く、よりおもしろく遊べるゲームへと進化させていくことができるのが、ソーシャルゲームの重要なポイントだと思います。『OVERTURN SAGA』でも、友人とのバトルや協力プレイなど「ユーザー同士のつながり」を楽しんでもらう仕掛けをはじめ、さまざまな機能を継続強化していく予定です。」

こうして「ユーザーとつながっていること」で成り立っているゲームだけに「ネットワークトラブルなどが発生した場合の機会損失は甚大」と、荒川氏は続けます。



有限会社スタジオ斬
プランナー
綿引一徳氏



有限会社スタジオ斬
ディレクター
荒川 正行氏



「OVERTURN SAGA」画面イメージ

「ソーシャル ゲームを開発、提供する上で、一番大変なのはサービス提供基盤を構築し、運用管理することです。しかし、当社ではそうしたインフラを構築した経験がありません。しかも、GREE Platform 参入 1 作目となる本作の反響を見ながら、次の戦略を立てたいという思いもあります。そのため、今回の開発のために社内に専門のエンジニアを雇い、自社でデータセンターを契約し、インフラを構築、運用するのはコストの面からも、技術的な面からもリスクが高すぎました。」

この課題を解消するために、スタジオ斬が選択したのが、株式会社 FIXER (以下、FIXER) が提供する「cloud.config for GREE」でした。このサービスでは、Web コンサルティングファームとしてサイト構築やマーケティング戦略、技術支援を行ってきた FIXER が、マイクロソフトのパブリック クラウド サービス Windows Azure Platform の導入設計から運用、保守までトータルにサポートします。綿引 氏も、荒川 氏も「このサービスがなければ、『OVERTURN SAGA』のリリースはなかった」と声を揃えます。

Windows Azure Platform のメリット

定額料金で、納得のいくまでサポートを享受 インフラの構築・運用リスクを排し、開発に専念

cloud.config for GREE を利用し、無事に「OVERTURN SAGA」のリリースを終えたスタジオ斬ですが、当初は「インスタンスを増やすことが、どのような効果に結び付くのかも分からなかった」と綿引 氏は振り返ります。

「cloud.config for GREE の担当者に弊社からゲームの仕様を伝えて、Windows Azure の設計案を出してもらうことから始まりました。『3D で動かして、こういう遊び方になる』と伝えたら、『それではインスタンスを増やしましょう』というような話になるのですが、なかなか意味が理解しきれず (笑)。しかし、非常に親密に相談に乗ってもらい、次々に新しい提案をいただくことができました。他社のサービスについても少し調べたのですが、あそこまで細かく対応してもらえるサービスはありませんでした。」

プロジェクト開始後は、cloud.config for GREE からスタジオ斬のほぼ専任となる担当者が配置され、親密なコミュニケーションを行いながら、開発が進行。それこそ「朝でも夜でも、必要な時にはいつでもメッセージのやり取りをしていた」と荒川 氏は振り返ります。

「相当な量の課題を解決していただきましたが、すべてパッケージ料金で対

応いただけたこともありがたかったです。すべてが初めての経験になりますので、質問したいこと、相談したいことがものすごく多い。そんな条件下で、「対応できるのはここまで。後は追加費用が…」となれば、厳しかったです。自分たちで解決するのが当然だと言われればそれまでですが、当社の最優先課題は『ユーザーがお金を払ってでも遊んでくれるよう、ゲーム性を練り上げること』ですから。今回、cloud.config for GREE を利用することで、インフラの設計、構築から運用までを専門家に託すことができたのは、ゲーム開発に注力したい当社としては非常にメリットが大きかったと思います。」

さらに荒川 氏は、Windows Azure Platform を活用することで、開発自体もスムーズに進められたと続けます。

「Windows Azure は、PHP などの LAMP 環境から .NET Framework まで幅広い開発言語に対応しているため、開発が進めやすかったです。今回の開発では、当初 PHP を使用していたのですが、途中から ASP.NET に切り替えています。理由はデバッグのしやすさです。コンシューマー ゲームの開発では、エラーが発生した時にプログラムを追うことができますが、PHP による開発では、データベースや Web サーバーからエラーコードが返ってくるだけです。そのため、デバッグにかかる手間が多かったのですが、FIXER 様からノウハウを聞きながら ASP.NET に切り替えて、Visual Studio を使い始めたところ、デバッグもデプロイも一貫して Visual Studio 上で完結してしまうので、非常に便利でした。」

今後の展望

充実のサポートと、安心感のある運用で ゲームの継続的なアップデートに注力

最後に、綿引 氏は次のように話します。

「『OVERTURN SAGA』をリリースした後の運用と、ゲームの継続的なアップデートが、一番の勝負になると思います。当然、カードの種類も増やしていきますし、そのほかさまざまなアップデートを行っていく予定です。いずれにしても、Windows Azure での開発のしやすさ、そして cloud.config for GREE に運用を任せることのできる安心感がプラス材料になっています。今回、GREE Platform への参入を行ったのも、グリーの方々の手厚いサポートがあったからこそです。当社が本格的にソーシャル ゲームに取り組んでいく上で、この上ない体制ができたのではないかと思います。」

導入についてのお問い合わせ

本ケーススタディは、インターネット上でも参照できます。<http://www.microsoft.com/ja-jp/casestudies/>
本ケーススタディに記載された情報は製作当時 (2012 年 4 月) のものであり、閲覧される時点では、変更されている可能性があることをご了承ください。
本ケーススタディは、情報提供のみを目的としています。Microsoft は、明示的または暗示的を問わず、本書にいかなる保証も与えるものではありません。

- 製品に関するお問い合わせは次のインフォメーションをご利用ください。
- インターネット ホームページ <http://www.microsoft.com/ja-jp/>
- マイクロソフト カスタマー インフォメーションセンター 0120-41-6755 (9:30 ~ 12:00、13:00 ~ 19:00 土日祝日、弊社指定休業日を除く)
- *電話番号のおかけ間違いにご注意ください。

Microsoft、SQL Azure、Visual Studio、Windows Azure は米国 Microsoft Corporation および、またはその関連会社の商標です。
その他記載されている、会社名、製品名、ロゴ等は、各社の登録商標または商標です。

日本マイクロソフト株式会社 〒108-0075 東京都港区港南 2-16-3 品川グランドセントラルタワー