

ユーザ事例

株式会社バンダイナムコゲームス

アーケードゲームのオンライン化をアジア地域で推進 オンライン対応ゲーム機をインターネットで接続

「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」というビジョンを掲げ、世界中の人々に楽しい時間と感動を提供し続けている株式会社バンダイナムコゲームス。ここでは2011年10月から、アジア地域におけるアーケードゲームのオンライン化が本格化しています。店舗へのネットワーク機器展開はネットマークスが担当。フットワークの軽さときめ細かい提案力、グローバル規模のサポート力が高く評価されています。アジア地域を中心にオンライン対応ゲーム機をネットワークに接続し、ネットワーク経由で収集されたデータをコンテンツ開発にフィードバックすることも計画されています。

楽しみ広げるゲームのオンライン化 国内だけでなくアジア地域へも拡大

急速な勢いでオンライン化が進むアーケードゲームの世界。オンライン化は不特定の相手との対戦やスコアランキングの配信を可能にし、ゲームの楽しみ方をさらに拡大する要因になっている。しかしそのためには、ゲームセンター等のアミューズメント施設にネットワーク機器を設置し、データセンターと接続しなければならない。特に世界展開を前提とした場合には、国内に比べて高いハードルを超える必要がある。ネットワーク環境や商慣行、使用言語の違いをクリアしなければならないからだ。

この課題に対応するため、ネットマークスの技術力とサポート力を活用しているのが、株式会社バンダイナムコゲームスである。同社はバンダイナムコの経営統合に伴い、2006年に発足したアミューズメント企業。「鉄拳」や「太鼓の達人」「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE」など、数多くのヒットゲームを展開している。2012年4月には同社開発スタジオを「バンダイナムコスタジオ」として分社化。開発スピードをさらに高めている。

バンダイナムコゲームスがアーケードゲームのオンライン化を本格化したのは2004年。「まずは国内先行で進められていきました」と振り返るのは、株式会社バンダイナムコスタジオ 第2開発本部 システム部 システム2課 課長の大勝 徹氏である。その後、アジア市場のポテンシャルに着目。2007年には韓国でのオンライン化にも着手しているという。「当社の主力ゲームの中には韓国で非常に人気が高いものがあるのですが、まずはこの機種種の展開からスタートしました。その結果かなりの手応えが感じられたのです」

韓国での手応えを受け、展開エリアをアジア地域全体へと拡大することに決定。アジア地域でのオンライン化は、今

後さらに重要な意味を持っていくと説明する。

「グループ会社が運営するアミューズメント施設以外に、社外の店舗と契約してゲーム機を設置するケースも非常に多いです」と大勝氏。

「そのためどこにどのゲーム機が置かれていて、そしてどの程度使われているのかなどゲーム機の利用状況に関する情報を、きちんと把握する必要があります。これを実現するには、ネットワークで接続して認証管理を徹底する必要があります」

フットワークと提案力を評価し パートナーにネットマークスを選定

アジア地域全体へのネットワーク展開で課題になったのが、多様な環境におけるネットワーク機器の設置と設定を、いかに効率的かつ確実に行うかということだった。対象となる店舗数が多いことに加え、機器の設置場所は店舗によって千差万別であり、どのような回線でインターネットに接続されているかも異なっている。また国によっては、ネットワークインフラの品質が日本に比べて低いケースもある。もちろん使われている言語も異なるため、店舗とのコミュニケーションをどのように行うかという問題もあった。

このような困難な条件に対応するため、バンダイナムコゲームスがパートナーに選んだのがネットマークスだった。その理由について「決め手はフットワークの軽さと提案の正確さです」と大勝氏は説明する。「各国毎の見積を依頼した時、ネットマークスはわずか1週間で詳細なコスト計算に基づく見積を提出してくれました。またヘルプデスクの提案も同時に行ってくれたのですが、この費用も国や展開規模によってきめ細かく設定されていました」

短期間で多数の拠点にネットワーク機器を展開するには、導入プロセスの標準化と省力化も不可欠になる。ここでも



株式会社バンダイナムコスタジオ
第2開発本部 システム部
システム2課
課長
大勝 徹氏



株式会社バンダイナムコスタジオ
第2開発本部 システム部
システム2課
課長補佐
大場 友喜緒氏



アーケードゲームやコンシューマーゲーム等の、コンテンツの企画・開発・販売を手掛けるアミューズメント企業。2005年のバンダイナムコの経営統合をうけ2006年に発足、2012年4月には製品開発を担っていた同社開発スタジオの機能を「バンダイナムコスタジオ」として分社化し、商品開発のスピードをさらに高めています。「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」をビジョンに掲げ、長い歴史で培ってきた発想力と技術力で、豊富な知的財産を多様な形で展開。「遊び」を追求する精神と熱意、こだわりを脈々と継承しながら、世界中の人々に楽しい時間と感動を提供し続けています。

案件概要

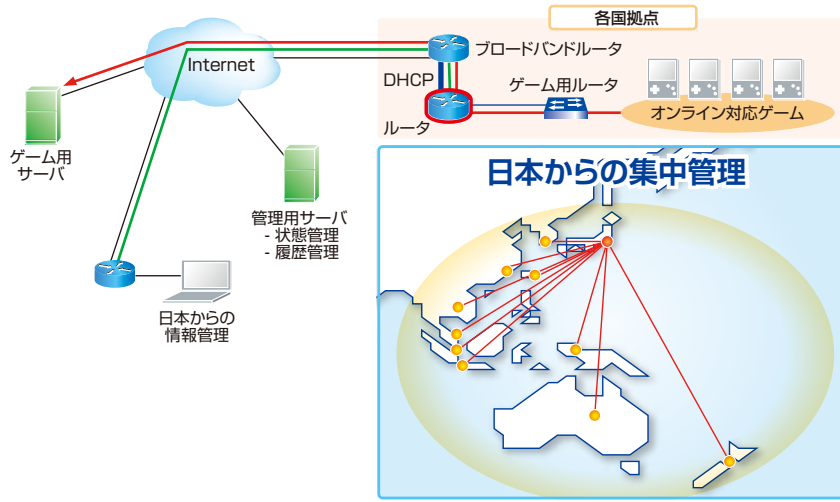
- アジア・オセアニア地域に導入するオンライン対応ゲーム機の基板認証を徹底したい

課題及び要望

- 海外現地での機器調達方法及び構築、保守などのように実施できるか不明。
- 現地側で発生する費用を含め、日本側で一括契約したい。
- システム導入及びプロジェクト管理を日本側で実施したい。
- 導入後の運用サポート及びカスタマーサポート

ソリューション

- 各拠点にルータを設置し、インターネットVPNを構築
- ネットマークス海外現地法人グループ及びパートナーを利用することによりワンストップでのプロジェクト体制を構築。
- 機器購入・導入・運用保守の日本側による一括契約。
- 日本側でのプロジェクト管理
- 共通の運用サポートツールの作成及び運用トレーニングを実施
- 導入後、日本側への月例レポートサービスを提供



ネットマークスは、優れた企画力を発揮したという。

まず専用のWebサイトを用意し、機器導入時に必要な設定を自動化。これによって現地での作業を最小限に抑えている。導入プロセスも以下に示すようにルーチン化している。

- (1)店舗からネットワーク機器導入のオーダーを受け取る。
- (2)ネットワーク機器導入に必要な確認項目のチェックリストを、バンダイナムコゲームスが店舗に送る。(3)バンダイナムコゲームスが店舗からチェックリストを回収し、ネットマークスに転送する。(4)ネットマークスの現地スタッフがチェックリストの内容を電話で店舗に確認し、合わせて設置作業日を決める。(5)ネットマークスの現地スタッフが店舗への設置と設定を行い、接続を確認する。

チェックリストは英語・中国語・韓国語の3ヶ国語に対応しており、ネットワークの専門知識がなくても回答できるように工夫されている。チェックリストのやり取りは紙ベースで行われ、その後は電話でやり取りが行われる。これは一見するとアナログな方法に感じられるが、多様なアミューズメント施設を対象に確実にプロセスを進めるには、最適なアプローチなのだという。

店舗へのネットワーク機器の設置では、設置後に問題が発生するケースも少なくない。店舗側がネットワーク機器を動かしてケーブルが外れてしまったり、インターネットへのアクセス回線に問題が生じることもあるからだ。この場合もネットマークスの現地スタッフが、即座にフォローアップできる体制を整えている。

現地スタッフと緊密に連携し、スピーディに展開

実際に展開が始まったのは2011年10月。まず韓国を対象に導入を実施し、各店舗にシスコ製のブロードバンドルータを設置、データセンターとの間をインターネットVPNで接続したのである。

その後も台湾への導入をはじめ、急速な勢いで展開が進められており、近年中にアジア地域全体への導入を目指し

ているという。

株式会社バンダイナムコスタジオ 第2開発本部 システム部 システム2課 課長補佐の大場 友喜緒氏は、「ネットマークスはとにかく対応力が高い」という。同氏はネットマークスのスタッフと共に海外に出向いてプロセスの調整を行うなど、今回のプロジェクトで重要な役割を果たしているキーパーソン。海外への大規模なネットワーク展開は初めての経験になるが、ネットマークスは状況に応じた判断を迅速に下し、それを着実に実行に移す能力に長けていると指摘する。「予想外の問題が発生した場合でも、柔軟かつ迅速な対応で問題解決に導いてくれました」

グローバル連携の力も高く評価されている。特に大きかったのが、言葉のギャップをいかにして埋めるかという課題への対応だったという。「店舗の方はそれぞれの国の現地語を使い、私たちは日本語を使っていますが、このままではスムーズなコミュニケーションはできません。ネットマークスは現地スタッフやパートナーと緊密に連携することで、この問題を解消しました。日本側のスタッフだけでは対応できなかったはずです」(大場氏)

現在、順次導入を進めている段階だが、ネットワーク展開の効果はすでに見え始めているという。ネットワーク経由で様々なデータを収集することにより、プレイヤーの反応を把握できるようになったのである。例えばゲーム内でのアイテムがよく使われるのか、ゲームに登場するキャラクターのうち誰が人気があるのか等、多様な情報が得られているのだ。

「このような情報を開発チームにフィードバックすれば、ゲーム内容のアップグレードや新規開発に役立てられるはずです」と大場氏。アップグレードもゲーム機の入替ではなく、ネットワークを介したデータ配信で行えると説明する。現在は対戦やランキングを国毎に行っているが、将来は世界ランキングの提供や、国をまたいだ対戦が実現される可能性もあるという。

ゲームのオンライン化で世界中の人々に楽しい時間を

「今後はオンライン機が当たり前になり、スタンドアロン機はどんどん少なくなっていくでしょう」と大勝氏。日本で主流となっているネットワーク展開を海外においても強化することは、継続的に新しい遊びを提案し、プレイヤーの楽しみ方を拡大するためにも、必然的な流れだという。「将来はアジア地域だけではなく、他の地域への展開も視野に入れています。ネットワークで収集したデータを活用して新たなコンテンツを増やし、世界中の人々により楽しい時間を提供したいと考えています」

● 問い合わせ先



ユニアドックス株式会社

UNIDEX

<http://www.uniadex.co.jp/>

〒135-8560

東京都江東区豊洲1-1-1 Tel:03-5546-4900

※記載の会社名、製品名は、各社の商標または登録商標です。

※自治体・企業・人物名は、取材制作時のものです。