



iTrinegy社(英国)は、ネットワークエミュレータのリーディングカンパニーです。

iTrinegy社のテクノロジーにより、ラボやテスト環境において、衛星、モバイル、WAN、クラウド、インターネット、WiFi、LANなど、あらゆる種類の実ネットワークの複製が可能です。

NE-ONEネットワークエミュレータを使用して「FUTURE GAMES OF LONDON」でのモバイルゲームテストを加速

Future Games Of London(FGOL)-Ubisoft は、携帯電話およびタブレットユーザ向けのモバイルゲームの開発メーカです。無料でプレイできるアーケードゲームからプレミアムバーチャルリアリティ体験まで、Ubisoftスタジオは、既に世界中で6億回以上ダウンロードされているHungry Sharkブランドを含め、業界をリードする知的財産を所有しています。



Ubisoftスタジオでは、さまざまな種類のネットワークや条件でゲームをテストするプロセスが既に確立されていましたが、時間のかかる手作業で、一貫性がなく、時には推測に過ぎないこともありました。FGOLテクニカルディレクターのPeter Hodges氏は、既存の品質管理プロセスを改善できる可能性があることを認識し、代替品を検討する時期に来ていました。

問題点

FGOLは、モバイルゲームの開発者として、モバイルネットワークやWiFiネットワークの品質や可用性の変化にどれだけ対応できるかが、プレイヤーのエクスペリエンスを大きく左右することを十分に理解しています。

変動するネットワーク条件がゲームのパフォーマンスに与える影響を軽減するために、開発テスト環境で見られるネットワークエクスペリエンスとは大きく異なる、本番環境で報告されるさまざまなユーザエクスペリエンスを再現するために、さまざまな手法を採用しました。



「私たちのテストは非常にマニュアル的で、本番環境で検出した問題がどのように発生したかを推測するしかありませんでした。これには、悪いネットワークエクスペリエンスをローカルでエミュレートするために、ラボのさまざまな部分に技術者を送る必要がありました」とPeter氏は説明します。

「この方法の問題は、条件が毎日同じになることを保証できないことでした。つまり、バグの難易度により、再現性が非常に低くなる可能性がありました。この作業は非常に時間がかかり、私たちのリソースを浪費させ、より創造的な活動に費やせる時間を奪ってしまいました。

解決策

より費用対効果が高く、時間効率の良い方法でテストを実施する必要があると確信したPeter氏は、市場の調査を開始しました。「ワークフローを改善するために新鮮なアイデアを探していました」とPeter氏は説明します。「そこで、iTrinegyのNE-ONEネットワークエミュレータを含むさまざまなハードウェアおよびソフトウェアソリューションを検討しました。」

iTrinegy社によるPeter氏と品質管理チームへのオンサイトデモンストレーションは、20本の同時ネットワークリンクとネットワークシナリオビルダーを内蔵したNE-ONEモデル20が要件を満たすことができるとFGOLに確信させました。

「私たちはネットワーク上の特定のシナリオをテストするためのツールを探していましたが、ツールを使用する人、つまり品質管理のスタッフに適したツールであることを確認する必要がありました。使いやすいうーザインターフェイスが重要な要件でした。デモンストレーションは、NE-ONEのUIが品質管理チームにとって簡単に利用できるものであることを実証しました。」



iTrinegy NE-ONE
ネットワークエミュレータ

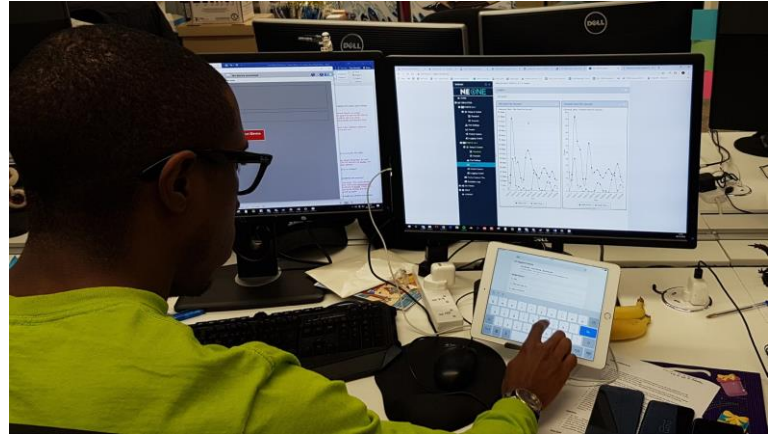
NE-ONEはその名に恥じない

Peter氏は当初、開発中の新しいゲームでNE-ONEを使用することを想定していましたが、FGOLはすぐに、すでに本番環境にあるゲームのテストに役立つことに気がきました。

「最初は慎重に始めましたが、品質管理チームはすぐにNE-ONEに注目し、『再現が難しい』バグのいくつかに対処するためにNE-ONEを使用しましたが、これはチームにとって非常に満足のいくものでした。」

「私にとってNE-ONEの際立った特徴は、チームが簡単にNE-ONEにアクセスできることです。ネットワークエンジニアリングのバックグラウンドがなくてもNE-ONEを使用できます。初期ネットワーク接続の設定に関連してiTrinegyのサポートを得ましたが、大きな問題は発生しませんでした。

NE-ONEは誰でも使えるので、その名に恥じない製品だと言えるかもしれません。」



NE-ONEネットワークエミュレータは、品質管理チームにとって使いやすいことを証明しています

シナリオのライブラリ

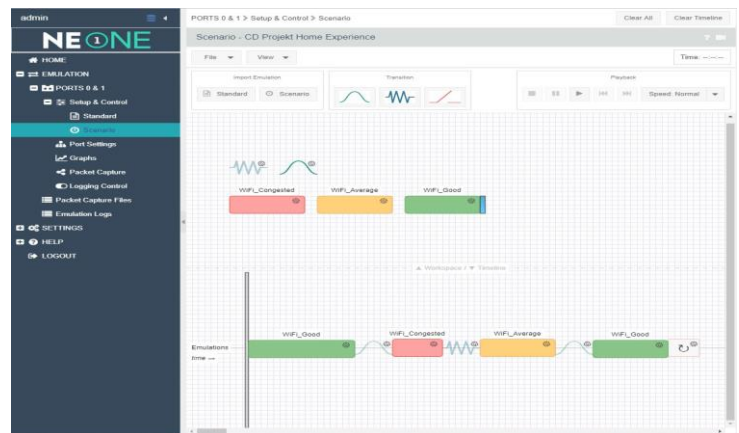
「私たちの計画は、NE-ONEを使用してネットワークシナリオのライブラリを構築することです」とPeter氏は説明します。「特定の問題をテストするときに、このライブラリを実行して適切な一致を見つけることができます。これが不可能な場合は、新しいシナリオを作成できます。特定の問題に対処する責任者が以前にテストがどのように実行されたかを正確に把握できるように、すべてがワークフローに適合しています。」

複数のデバイスとさまざまなネットワーク条件のテスト

NE-ONEモデル20で提供される20本の同時ネットワークリンクにより、品質管理チームのさまざまなメンバーが「実践」し、複数のモバイルデバイスを異なる品質のネットワークに同時にすばやく接続できるため、テストをより迅速に実行できます。

NE-ONEモデル20に標準で提供され、FGOLによって広く使用されているもう1つの機能は、ネットワークシナリオビルダーです。これにより、ユーザは一連の異なるネットワーク条件を組み合わせ、ネットワークの品質が時間の経過とともに変化するユーザエクスペリエンスをシミュレートできます。

FGOL Network GamesTesterのTroy Germain氏が、この機能がどのように役立つかを説明します。「シナリオビルダーをビデオエディターの「ドラッグアンドドロップ」方式で設計すると、タイムライン上でさまざまなネットワークエクスペリエンスを簡単にまとめることができ、提供される3つの異なる組み込みトラフィックタイプにより、現実的な現実シナリオを構築することができます。」



ネットワークシナリオビルダーの「ドラッグアンドドロップ」アプローチにより、時間の経過とともにネットワークエクスペリエンスを簡単に変更できます。

結論

NE-ONEの使用がFGOLのモバイルゲームのテストに役立つと思うかどうか尋ねたとき、Peter氏は次のように答えています。「はい。この早い段階でも、非常に明確でポジティブな答えを出すことができます。テストシナリオをリアルに作成することができるので、全体的なバグ修正サイクルを短縮し、時間を節約し、ゲームの品質を向上させることができます。これまでの進歩に満足する理由はたくさんあります。」

本ケーススタディに関してご不明な点がございましたら、下記までお問い合わせ下さい。

コーネットソリューションズ株式会社
 Cornet Solutions (TEL) 03-5817-3655 (代)
 www.cornet-solutions.co.jp