

# 海外へのゲーム開発 アウトソース/支店の設立

Pixelstream Corporation

藤井伸宏

# トピック

- 海外へアウトソースする事の利点
- 海外へアウトソースする事の欠点
- ゲーム開発アウトソースの難しさ
- どのような作業をアウトソースするべきか
- 海外支店の設立の利点
- 海外支店の国選び
- 世界から見た海外アウトソース
- フィリピンのゲーム産業の現状

# 海外へアウトソースする事の利点

- コストの安さ
- 高い技術力

# 海外へアウトソースする事の欠点

- 言葉の壁
- 文化の違い
- 品質
- スケジュール管理

# ゲーム開発アウトソースの難しさ

- なぜゲームのアウトソースが進まないのか?
- ビジネスアプリケーションとの比較

# どのような作業を アウトソースするべきか (プログラム)

- ゲーム本体
- 移植
- ツール
- エンジン
- コンバーター

# どのような作業を アウトソースするべきか (グラフィック)

- コンセプトアート
- アニメーション
- モデリング
- 2D/GUI

# どのような作業を アウトソースするべきか (その他)

- 企画
- サウンド
- テスト/QA
- サポート



# 海外支店の設立の利点

- より密接なゲーム開発環境の確保
- 日本の技術の浸透

# 海外支店の国選び

- コスト
- 言語
- 親日/反日
- インフラ
- 税金
- ゲーム文化の浸透

- 世界から見た海外アウトソース
- 北米やヨーロッパの動き

- フィリピンのゲーム産業の現状
- **GDAP**
- フィリピン政府のゲーム産業への取り組み
- ゲーム開発者の育成

# 質疑応答