

09/10/2008

株式会社ナウプロダクション
GS制作事業部 第3開発課 課長
溝口 達洋

Postmortem

of

Little League World Series Baseball Little League® World Series 2008



What is “Little League ® World Series 2008” ?

- ◆ Publisher: Activision
- ◆ Developer: NOWPRODUCTION Co., Ltd.
- ◆ Genre: Sports, Baseball
- ◆ Platform: Nintendo Wii, (Nintendo DS)
- ◆ No.of players: 1-4
- ◆ Target: 6-12 year-old boys and their parents
- ◆ Territory: North America
- ◆ Release Date: 5th August 2008



What is “Little League ® World Series 2008” ?

せっかくなので、ムービーでも



Postmortem of Little League ® World Series 2008

事前に感じていた3つのギャップ

1. 言葉のギャップ

コミュニケーション、翻訳、etc...

2. 文化のギャップ

ライフスタイル、考え方、感じ方、etc...

3. 仕事のギャップ

取り組み方、求められるもの、進め方etc...



Postmortem of Little League ® World Series 2008

プロジェクトを終えてみて

1. 言葉のギャップ

なんとでもなる！

2. 文化のギャップ

分からんことはあるけど、なんとかなった(かな?)

3. 仕事のギャップ

なんとかはしてみた(まだまだがんばらないと)



Postmortem of Little League ® World Series 2008

01. プロジェクトの立ち上げ: **2007年10月 ~ 11月**
02. 開発スタート: **2007年12月**
03. 開発初期: **~ 1st playable(01/30/08)**
04. 開発中期: **~ Alpha(03/19/08)**
05. 開発後期: **~ Beta(04/09/08)**
06. 開発末期: **~ FQA submission(05/07/08)**
07. 開発終了: **~ RTM(06/05/08)**
08. 海外パブリッシャと仕事をして感じたこと
09. 質疑応答



Tips; Milestones of project

Milestone 重要で節目となる出来事 成果物(など)

Contract Execution	: 契約締結
1st playable	: 試作版 / 評価版
Alpha	: グラフィック除く全仕様
Beta	: グラフィック含む全仕様
Release Candidate	: リリース候補版 (調整完了版)
FQA submission (1st Party QA -)	: マスター提出
RTM (Release to Manufacturing)	: マスター承認
Ship	: 発売日
Interim Milestone	: 中間成果物



Postmortem of “LLWS” project_01

プロジェクトの立ち上げ

2007年10月～11月

- 企画書の作成 -
- プレゼンテーション -



Postmortem of “LLWS” project_01

各種商材の準備

・海外向けの企画書？

どんなフォーマットで書けば良い???

考えても分からないなら、相手から反応を引き出せるものに！

イメージが掴みやすいような具体例、ビジュアルなど

・自分たちの開発実績も大切な商材

開発タイトル(プラットフォーム、ジャンル、ネットワーク、etc...)

開発タイトルのスコア(ファミ通、Metascore、etc...)

開発者バイオス(開発者の職務経歴)



Postmortem of "LLWS" project_01

Little League World Series 2008 (wii: 2008): Reviews - Windows Internet Explorer

http://www.metacritic.com/games/platforms/wii/littleleagueworldseries2008?q=little%20league

Google

Little League World Series 2008 (wii: 2008): Reviews

CNET NETWORKS ENTERTAINMENT: GameSpot | GameFAQs | SportsGamer | Metacritic | MP3.com | TV.com

Home | About Metacritic | About Metascores | What's New | Wireless Versions | Discussion Forums | Advertising Inquiries | Contact Us | RSS

metacritic.com
We Deal With Criticism

in games Search ?
> Switch to Advanced Search

Film DVD Music Games TV

at&t gear up for school
FREE Sony Ericsson W350 ice blue phone – an AT&T exclusive. Shop now
*Signif. restrictions apply.

Games

Games Homepage
Best of 2007 | 2006 | 2005
Advanced Search

Sony Playstation
PS3 | PS2 | PS One | PSP

Microsoft Xbox
Xbox 360 | Xbox

Nintendo
Wii | DS | GBA | Cube | N64

Other Platforms
PC | N-Gage | Dreamcast

How Metascores Are Calculated
Discuss Games In Our Forums

Printer-Friendly Version | Email This Page To A Friend | Discuss This In Our Forums

Little League World Series 2008

WII

Critics: **69** Mixed or average reviews
metascore out of 100
Users: **7.7** out of 10

based on 5 reviews
Read critic reviews
How did we calculate this?

based on 4 votes
Read user comments
Rate this game

WANTED:
Last seen:
Escaping from Cubicleland
Recognizable Traits:
Is own boss
Free from the 9-5
REWARDS OFFERED
Visit the

Little League World Series is the first officially licensed Little League video game to hit next-generation consoles. Bat, pitch and field your way from local sandlot slugger to Little League World Series Champion. Featuring eight U.S. and eight international teams, extraordinarily deep character customization, World Series Mode, and various skill based challenges, Little League World Series offers an exciting, authentic baseball experience. Motion-sensing controls on Wii make it accessible for Little League players and parents, while the DS version gives players the freedom to get on the diamond

ページが表示されました

インターネット 100%



Postmortem of “LLWS” project_01

Little League World Series 2008 (wii: 2008): Reviews - Windows Internet Explorer

http://www.metacritic.com/games/platforms/wii/littleleagueworldseries2008?q=little%20league

Google

Little League World Series 2008 (wii: 2008): Reviews

Bratz Girlz Really Rock
 Brothers in Arms: Double Time
 Cabela's Trophy Bucks
 67 Castle of Shikigami III
 65 Chronicles of Narnia: Prince Caspian, The
 52 Cocoto Fishing Master
 Cocoto Kart Racer
 Crash Bandicoot: Mind over Mutant
 56 Critter Round-Up
 de Blob
 71 Death Jr.: Root of Evil
 50 Deca Sports
 Dokapon Kingdom
 72 Dr. Mario Online Rx
 44 Emergency Heroes
 48 Family Table Tennis
 Ferrari Challenge Trofeo Pirelli
 77 Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon
 Ghostbusters: The Video Game
 Groovin' Blocks
 73 Guitar Hero: Aerosmith
 70 Gyrostarr
 Harvest Moon: Tree of Tranquility
 64 Helix
 Hell's Kitchen
 Igor The Game
 45 Incredible Hulk, The
 Jeep Thrills
 Kawasaki Snowmobiles
 32 King of Clubs
 71 Kung Fu Panda
 LEGO Batman
 78 LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
 Line Rider 2: Unbound
 69 Little League World Series 2008

What The Critics Said

All critic scores are converted to a 100-point scale. If a critic does not indicate a score, we assign a score based on the general impression given by the text of the review. [Learn more...](#)

83 GameShark

If the game only had a little more depth and online play, it would be easy to recommend this without question. As it is, it's right up there with Power Pros as one of the more enjoyable Wii experiences you can have in a baseball game.

[Read Full Review](#)

78 GameFocus

Little League World Series Baseball 2008 achieved something that only a small bunch of Wii games has done: put a smile on my face.

[Read Full Review](#)

72 IGN

Little League World Series 2008 is too expensive for what it is – sitting at the current max price of \$50 on Wii – and offers only Wii-mote solo mode, which means hardcore baseball fans are going to be put off at the lack of fielder control, swing aiming, and the lack of general depth of the game.

[Read Full Review](#)

66 Cheat Code Central

It's a fairly simple game in terms of control, but there is some depth to it and plenty of replayability.

[Read Full Review](#)

40 Video Game Talk

Sticking way too literally to the idea of the Little League World Series means there's hardly enough "game" here to interest any adult looking for baseball action, while the complexity of the pitching controls might be

AllBusiness

ページが表示されました

インターネット 100%



Postmortem of “LLWS” project_01

いざプレゼンテーションへ！

・初のアメリカ出張

乗り継ぎ2回、移動時間20時間以上(注:片道で)

2泊4日の通称”弾丸ツアー”(クライアントもビビってました)

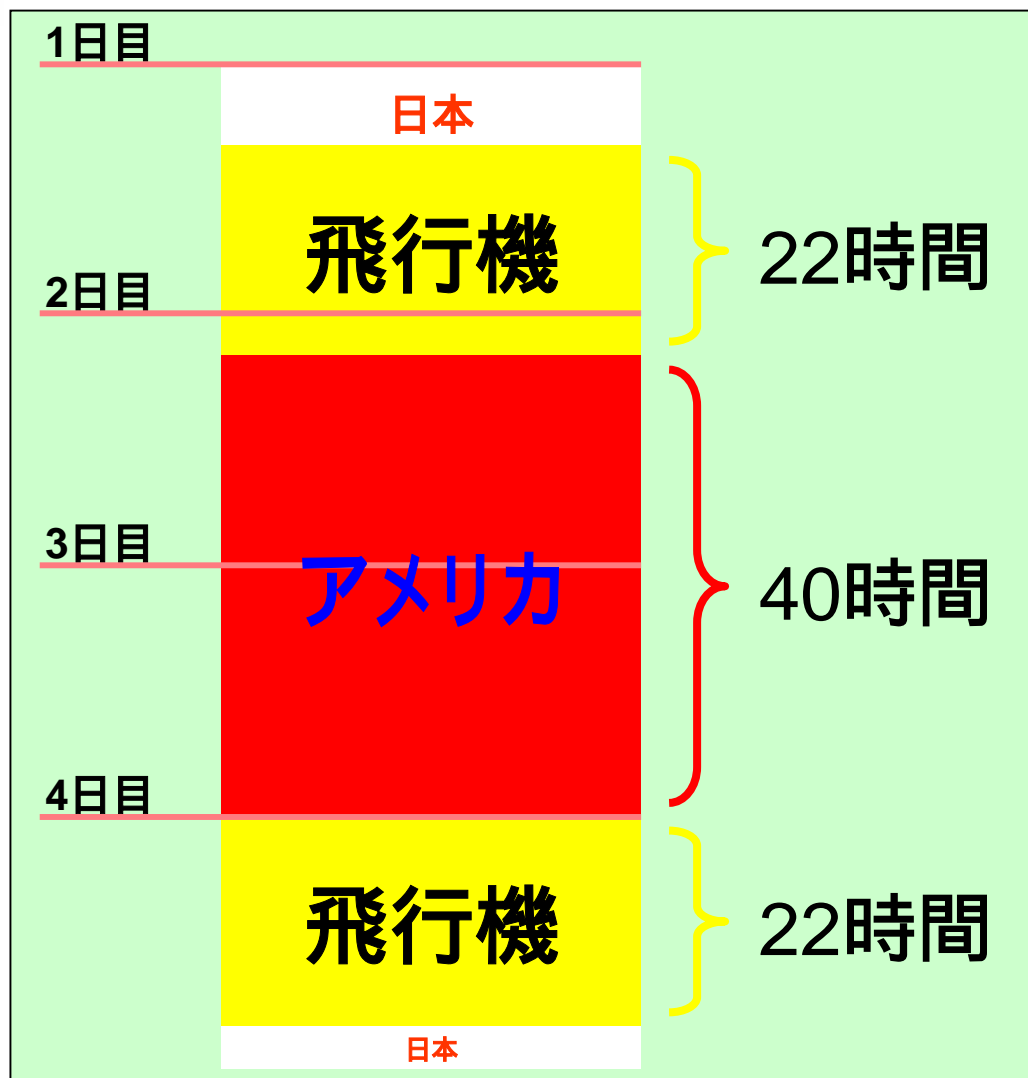
・初の現地MTG

MTGの最中に、コーラやスナックが出てきてビックリ
スタイルの違いに大いにカルチャーショックを受けた

【感想:”意外と”なんとかなるもんだ】



Postmortem of "LLWS" project_01



さすがに三半規管をやられました。。



Postmortem of “LLWS” project_02

開発スタート

2007年12月

- 詳細なゲームデザインの作成 -
- 開発チームの体制作り -



Postmortem of “LLWS” project_02

手探りでの開発スタート

- ・ どんな人に、どんな面白さを、どう伝えればいいのか？

面白いと感じるツボがどこなのか分からない

なにより、ユーザーの顔が上手くイメージできない

実際に会って話してみると、得るものが沢山あった

- ・ とりあえず、分かりやすいところからいってみよう！

ビジュアルは共通言語！

ノンライセンスのタイトルなので、イメージを固めることを優先

が、ギャップには悩まされ続けた・・・



Postmortem of "LLWS" project_02





Postmortem of "LLWS" project_02





Postmortem of “LLWS” project_02

ドキュメントベースでの開発体制へ

- ・メールベースでは混乱するだけだった

どのメールで質問されて、どのメールで返答したのか ???

誰がどのメールを見ていて、見ていないのか ???

情報共有の混乱、カオス化

- ・エクセルファイルで、質問や要望を一元化

窓口を一本化し、かつ全員が情報にアクセスできるように

最終的には、このやり方で最後まで進行

他にも、いろんな確認項目をリスト化することで混乱を最小限に



Postmortem of “LLWS” project_03

開発初期

~ 1st playable(01/31/08)

- 仕様作成の本格化 -
- 1st playable の提出 -



Postmortem of “LLWS” project_03

やってきたドキュメント地獄

- ・ドキュメント量は、単純に2倍(実際はそれ以上)
仕様作成開始により、大量のドキュメントが飛び交う
それぞれの間に翻訳を挟むため、訳が分からなくなっていった
- ・作業の手順をルール化
書類を翻訳して提出するまでの手順のルールを決めた
ファイルサーバを利用して、フォルダで作業ステータスを分類

【翻訳の分量を単純に減らす努力も大切】



Postmortem of “LLWS” project_03

開発体制の見直し

- ・プレイングマネージャとしての限界

メール対応、電話MTG、出張などで忙殺される・・・

開発現場にすることで、余計に現場に悪影響を及ぼす状況に

- ・勇気を出して、「ごめんなさい！」

開発現場を離れ、マネジメントに専念

現場に負担が掛からないように、雑用をなるべく引き受ける

【こういった体制が取れるチーム編成を！】



Postmortem of “LLWS” project_04

開発中期

~ Alpha(03/19/08)

- 仕様の確定・開発の本格化 -
 - Alpha の提出 -



Postmortem of “LLWS” project_04

仕様確定に向けての体制

・電話MTGを定例化

毎週の電話MTGで進捗状況や疑問点をすぐに確認

その他、確認が必要なものは随時セッティング

書類だけでは分かりにくい微妙なニュアンスが伝わるという利点
話すことで縮まる心の距離(マジで)

電話MTGも基本的にはプロジェクト終了まで継続

ただし、アメリカとの時差があり、朝が早いのには参った・・・



Postmortem of “LLWS” project_04

ヘビーなドキュメント作成の存在

・ GDD (Game Design Document)

ゲームデザインをまとめたドキュメント

ゲーム内容を具体的、詳細にまとめた企画書

面白さ、遊び方、イメージが掴めるような書類

・ TDD (Technical Design Document)

デザイン、プログラミングなどの技術仕様書

各部門でのワークフローや、マネジメントの手法なども

これがあれば、プロジェクトが再現できるという書類



Postmortem of “LLWS” project_05

開発後期

~ Beta(04/09/08)

- 開発の激化 -
- 新規仕様の打ち止め宣言 -
- Beta の提出 -



Postmortem of “LLWS” project_05

いまだTDDに悪戦苦闘

- ・ Alphaの時点で第一稿として提出したが...

とりあえず、第一稿としてはOKをもらえた(一安心)

ただ、参考に見せてもらったTDDは”鈍器”並のぶ厚さ...

- ・ 最終的に、どうしたか

Beta提出までの間に、毎週定期的にバージョンアップ

提出の都度フィードバックをもらい、更に内容をブラッシュアップ

必要最低限の項目ではあったが、Betaと共になんとか無事提出

日頃から作業マニュアルを用意しておく、かなりの時間短縮に



Postmortem of “LLWS” project_05

ラストスパート体制へ

・FQA submissionへ向けてのタスクリストを準備

Beta以降のマイルストーンを見据えたタスクリスト

基本Betaで全仕様入りだが、どうしても漏れるものは明確化した調整項目も含めてタスクリスト化し、両社で共有できるように

担当者からは「ここまではいらないよ」的なことも言われたが、遅延に関してはシビアに状況確認と共有をするようにした
(自己防衛のためにも)



Postmortem of “LLWS” project_06

開発末期

~ FQA submission(05/07/08)

- デバッグ開始 -
- Master Candidate の提出 -
- FQA submission の未提出 -



Postmortem of “LLWS” project_06

はじめての海外デバッグ

- ・ Activisionの用意したバグトラッキングシステムを使用
当然、インターフェースから内容まで全て英語
各個人の役割分担と確認プロセスがキッチリ決められている
- ・ 社内では、基本日本語で運用できるように工夫
直接BTSを見なくても各自のバグ保有状況などが把握できるような
確認リストを作成して運用した
大半のバグは、タイトルや概要が分かれば対処可能



Postmortem of “LLWS” project_06

プレスリリース in U.S.

・Master Candidate提出

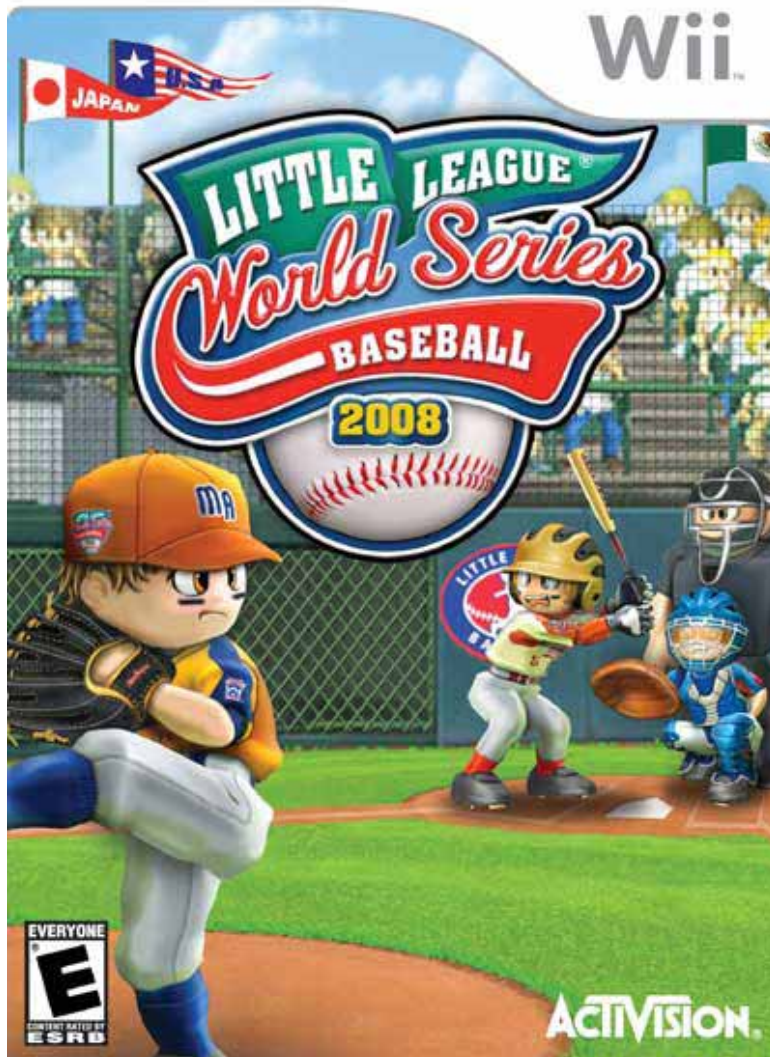
調整完了版と言いつつ、終盤の追加仕様分には未だ対応途中
Activision社内でも評判が良いとのことで、追加オーダーが増えた
スケジュールを見ながら、出来る出来ないを決定

・同日に、アメリカ国内でプレスリリースがかかる

一斉に海外のゲームサイトに取り上げられ喜ぶ
が、それ以上にパッケージイメージのアメリカンテイストにびびる



Postmortem of "LLWS" project_06





Postmortem of “LLWS” project_07

開発終了 ~ RTM(06/05/08)

- デバッグ、最終調整 -
- FQA submission の提出 -
 - RTM -



Postmortem of “LLWS” project_07

Activision担当者を叩き起こす

- ・アメリカ時間の朝の4時(日本の18時)くらいに
デバッグの終盤で一刻を争う状況になったときは、Activisionの担当者の携帯に直接電話して、叩き起こしながら作業を進めた
- ・信頼関係を築けたということ
家庭に仕事を持ち込まないアメリカ人にはあり得ない対応
そんな対応をしてくれるくらい、プロジェクトに対して一丸となり、互いに尊敬と信頼を感じ合えるチームになれたことが良かった！



Postmortem of “LLWS” project_07

デバッグの終わり、そして・・・

・FQA submissionへ向けて、とにかくデバッグ

バグの量はともかく、期間の短さがやはり一番のネックに
特にテキストリストの管理、テキストバグには大いに悩まされた
音周りのチェックも耳がついてかないという問題が・・・

・ついにマスター提出へ

NOAでのチェックを経て、NCLでのチェックへ
それぞれ一発OKで、無事マスターアップ！



Postmortem of “LLWS” project_08

海外パブリッシャと仕事をして感じたこと

- 話せば分かり合える！ -
- 見せれば、もっと分かり合える！ -
- “Great!”は”Good”・・・??? -
- 出張は大切だけど、大変・・・ -



Postmortem of “LLWS” project_08

話せば分かり合える！

・論理的、かつ具体的に話をするのが重要

海外の開発者は、日本の開発者をリスペクトしている

ただし、それは面白いものを創る「クリエイター」として

「ビジネスパーソン」としては、まず信頼を勝ち得るところから

相手が納得できるように、材料をしっかりと揃えて説明する

良いことだけでなく、悪いことも

無理なものは、ハッキリ「無理！」と言うべき

(但し、「なぜ出来ないのか」は納得させないといけない)



Postmortem of “LLWS” project_08

見せれば、もっと分かり合える！

・言葉の壁は、言葉以外で越えてしまえ！

ビジュアルは共通言語です

パフォーマンスも共通言語です

実際に顔をつき合わせるのが一番早い(出張は重要)

ドキュメントだけでは、どうしても限界がある

早めにプレイアブルなものを提供できるのがベスト！

それを実現するための社内体制強化は、今後の重要課題



Postmortem of “LLWS” project_08

“Great!” は “Good” … ???

・ ストレートかつオーバーな感情表現のお国柄

MTGをしても、“Great!”は連発される

逆に、“Good”だと「あー、普通なんや」くらいの感じで

”Awesome!”が出てきたらしめたもの！

良い・悪いをはっきり表現してくれるので、やりやすかった

但し、こちらも自己主張していかないと、不安がられるので注意



Postmortem of “LLWS” project_08

出張は大切だけど、大変・・・

・海外出張は体力勝負！

飛行機での長時間の移動は、正直しんどい
自分なりのリラックス方法を見つけることが大切

・トラブルはつきものなので、備えだけはいろいろと

荷物が届かないなどもあるので、重要な書類等は機内持ち込みに
飛行機が来ない、飛ばないなどはジタバタしてもしょうがない
気持ちの備えだけはしておいて、トラブルには柔軟に対処



Postmortem of “LLWS” project_08

最後に

- ・ 為せば成る

ギャップは乗り越えられる

- ・ “Assets” はとても重要

過去の開発実績、開発経験をちゃんと資産にしておく

- ・ まず、ビジネスパーソンであれ

ビジネス上の信頼を勝ち取れるか否かがとても重要



Postmortem of “LLWS” project_09

質疑応答



Postmortem of Little League ® World Series 2008

**ご清聴、
ありがとうございました！**

**株式会社ナウプロダクション
GS制作事業部 溝口達洋**

mizoguchi@nowpro.co.jp