

デバッガーは人間です

2013年10月
株式会社サクセス

主な内容

- バグを見逃しやすい状況
- 開発チームとの連携に関して
- 欲しい人材

バグを見逃しやすい状況①

テキスト誤脱を見逃す

【原因】

- ・ゲーム部分をデバッグするより疲れる(特に目が疲れる)
- ・デバッガーはゲーム好きが多いので、
テキストチェックは精神的にも疲れやすい
- ・「**重いバグが残るところじゃないし・・・**」という考えが強くなってくる

【対策】

- ・作業分担が必要
- ・「細かいところに気づける人だから」と、一人に押し付けない
(でも、できればそういう人にテキストチェックはやって欲しい)

【その他】

- ・重いバグが残るようなものではないが、ユーザーの印象に残りやすい
- ・特に、キャラのセリフに誤脱があると、恥ずかしい
- ・**シナリオライターが泣いちゃう**

バグを見逃しやすい状況②

操作に慣れて、バグを見逃す

【原因】

- ・デバッグ開始時からずっとチェックしていた箇所なので、
チェックが甘くなる
- ・前作にもあった仕様の場合、今作の同じ箇所のチェックは甘くなる
- ・新規仕様の方を重点的にチェックしたい(一応、正しい)
- ・慎重にゆっくり操作すれば発生しやすいバグが、
慣れた操作では見つけられない

【対策】

- ・チェック担当箇所を変更する
(バトルをチェックしていた人がイベントをチェックする、など)

【その他】

元デバッガー・Aさんの証言

「簡単なバグを残して、動画サイトにさらされました・・・(泣)」

バグを見逃しやすい状況③

感覚が麻痺してくる

【原因】

- ・デバッグを続けていると、**わかりづらい仕様**があっても**「こういうもの」という感覚**になる

【対策】

- ・まだプレイした事がない人にプレイしてもらって、意見を聞く

【その他】

- ・新しい意見を聞くと、割と目が覚める
- ・「そういえば、あれも・・・」という感覚が、ある程度は戻ってくる

開発チームとの連携に関して①

いつの間にか仕様が変わっている

【どういう事が起こるか】

- ・古い資料でチェックを続けて、相違点を全てバグ報告
- ・仕様やデータに変更があった事が発覚する
- ・新しい資料を貰って、チェックのやり直し

【対策】

- ・メールやスカイプ等で、常に情報共有
- ・チェック済みの箇所に変更があったなら、
変更箇所だけ集中的に再チェック
(変更箇所と、その影響範囲を明確に情報共有する必要がある)

開発チームとの連携に関して②

ゲーム発売後、デバッガーが知らないイベントが追加されていた

【どういう事が起こるか】

- ・自分たちのチェック漏れがあったのではないかと、
デバッガーが不安になる
- ・チェックしていない箇所でバグが残っていないかと、
デバッガーが不安になる

【対策】

- ・デバッグチームを動かさないにしても、状況は伝えて欲しい
(できればメールなど、ログが残る形で状況を伝える)

欲しい人材

【正しい日本語で文章を書ける人】

- ・間違った日本語でバグ報告をしない(開発チームを混乱させない)
- ・バグ報告の文章中で、わかりづらい代名詞の使い方をしない
- ・テキストチェックに向いている

【人と違う遊び方で、普段からゲームをしている人】

- ・他の人では見つけられないバグを見つけれれる
- ・制限を設けたプレイ(通称・縛りプレイ)は、デバッグ現場でも行っている

【嫌がらせが好き(良い意味で)】

- ・小さなバグを発展させて、大きなバグに繋げようと常に考える
- ・画面が一瞬だけ遅くなる箇所、色々やってフリーズさせる、など

【ゲームが好きな人】

- ・ユーザー視点でゲームをする現場なので、雰囲気は大事

まとめ

【情報共有は必須】

- ・状況に変化があったら、**すぐに連絡をしましょう**

【一緒にゲームを作っているという意識が、お互いに必要】

- ・開発チームとデバッグチームの**意識の違い、温度差を無くしましょう**

【効率的にチェックする為の、デバッガーへの指示】

- ・データ等の変更はすぐに伝えて、
チェックし直しの被害を最小限に抑えましょう

【デバッガーが楽しくテストプレイできる環境作り】

- ・疲れやモチベーション低下を抑えられれば、**デバッグ効率も上がります**

最後に・・・

デバッガーは人間です

人間なので、疲れる事もあれば、ミスをする事もあります。
開発チームから必要な情報を貰えていなければ、
不満も溜まります。

これらの問題を発生させないように、お互いに連携を取り合う事が
大事です。