

品質管理のチカラ

カプコンクオリティの番人として “攻めと守り”で、さらなる価値を



品質管理統括 統括 兼
開発管理統括 副統括

小林 周太郎 Kobayashi Shuntaro

入社以来、品質管理業務に携わり、チーム長、室長を経て、2010年に品質管理部長に。2022年より現職。カプコンの品質管理の土台をつくり、戦略的組織を構築。

一気通貫で クオリティを担保

品質管理統括のミッションは、プレイヤーに心からゲームを楽しんでもらえるように、企画段階からリリースまで一気通貫でクオリティを担保すること。タイトルをゼロから生み出す開発チームはもちろん、内製ゲームエンジン「RE ENGINE」の開発などを担う技術研究部門とも連携し、唯一無二のゲームづくり

をユーザー視点からチェックしていきます。ゲーム開発チームに寄り添いつつも、ときに辛辣に。開発中のリスクや、ゆらぎをあぶり出すリトマス紙の役割を果たせるよう努めています。

快適なプレイ体験を 提供するために

具体的には「バグチェック」「チューニング」「サブミッション業務」「お客様相談」の4つの業務を担っています。

「バグチェック」は、開発中のゲームをプレイして、プログラムの欠陥や不具合を発見し、意図した通りに動作するか検証します。多言語展開していますので文字の表記や知的財産の侵害がないかなども、ローカライズ部門や知財部門と連携して行っています。

ここ数年強化しているのが、作業の自動化です。必須である確認作業を人に代わってシステムが自動でプレイしてバグチェックできるよう、技術研究部門が各タイトルに合わせて自動化システムを構築。内製エンジンであること



から横展開が容易である点はカプコンの強みであり、大幅なコストダウンに成功しています。

これにより、自動化できない「チューニング作業」にマンパワーを集中。チューニングは、いわば剪定のような業務。ゲーム要素や展開が、唐突だったり難しすぎたりしていないか。そういった「楽しさ、わかりやすさ」に関わる部分を深く掘り下げ、ゲームに最初に触れるユーザー代表として、敬意を払い、クリエイターたちに意見を出していきます。ともすると敵対すると思われるかもしれませんが、開発チームの懐は深くチューニングの重要度は理解しており、互いの距離は非常に近く、開発メンバーとして隣でチェックしたり、スポットでチューニング依頼がきたりすることも。こうした連携がカプコンの強みになっていると感じています。

開発工程の最後の 門番として

一般的な品質管理の業務はここまではですが、ここで終わらないのがカプコン。「サブミッション業務」では、完成したマスターデータの各ハードメーカーへの提供やレーティング*の取得申請、デジタルストアへの配信設定など、開発チームと複数の販売先とを



つなぎスムーズなゲームリリースができるようにしています。発売後にはお客様相談室にてユーザーの声を集約しており、品質管理部門にタイトルへの反応がリアルタイムで集まり、定期ミーティングを通じて経営陣に報告しています。

大規模化、高度化するゲーム開発プロジェクトの一員として、品質管理の精度を高めながらコストダウンを図る。タイトルの最初のユーザー、そして品質管理の門番として、一人でも多くのお客様に正しく届けられるようこれからも努めていきたいと思っています。

※レーティング制度とは、青少年の健全な育成を目的として、性的、暴力的な表現などを含む家庭用ゲームソフトが、相応しくない年齢の青少年の手に渡らないよう、ゲームの内容や販売方法について自主規制する取り組みです。



開発チーム・技術研究開発

- プロデューサー
- ディレクター
- プランナー
- デザイナー
- プログラマー
- サウンド
- 技術研究
- エンジンプログラマー (RE ENGINE)
- サーバープログラマー

ワンチームで
最高のタイトルを
世界へ

品質管理統括

- ゲームテスター
- チューニングスタッフ
- サブミッション
- カスタマーサポート



バグチェック

開発中のゲームを実際に触って不具合を見つける。技術研究部門が開発したシステムで、バグチェックの自動化を推進中



チューニング

「楽しさ、わかりやすさ」に関わる部分を深く掘り下げ、ユーザー視点を大切に、ゲームバランスやユーザビリティを開発チームに提案



サブミッション

開発チームと複数の販売先をつなぎ、予定日にゲームをリリースできるよう、マスターデータの提出や各種申請などを行う



お客様相談室

カスタマーセンターとして、ニーズの吸い上げや集約を行い、次のチューニングに反映。お客様満足度を高める業務を担う