



株式会社サイバーコネクトツー

品質保証室 チーフ 八田博和

プロフィール

入社：2009年

QAチームのリーダーとして「ナルティメットストーム」シリーズ、「ASURA'S WRATH」などに携わる。

スマートフォンタイトルとして「ギルティドラゴン 罪竜と八つの呪い」、「フルボッコヒーローズ」などを担当。

デバッグ、ユーザーサポート、チューニング、外部会社の取りまとめなどQA業務を幅広く担当。

ゲームを 「早くリリースする」 ためには？

ゲームを
「早くリリースする」
ためは？

ゲームの場合 “早く” はならない!

※戦略的に発売日が決められていることが多い

ゲームを
「短期間でデバッグする」
ためには？

**社内・社外でのゲーム仕様を決める
ミーティングへの積極参加**



**仕様を早く把握することで
チェック内容を予測出来る!!**

過去バグの経験をもとに作成した
実装チェックリストを開発者と共有



開発者に依存することなく
過去バグを未然に防ぐ実装が出来る!!

まとめ

開発の一員としての意識を持ち

デバッグ開始前から

プロジェクトと関わることで

デバッグの負荷を軽減し

デバッグ期間の短縮を図る!!