



難易度: Three red magnifying glass icons arranged horizontally.

太田さんが語る！ テクニカルトークス スーパーハードモード

トーカー: 太田 健一郎 (スクウェア・エニックス)

聞き手: 池田 暁 (**ASTER**) 水野 昇幸 (**JaSST Hokkaido** 実行委員)



2021/7/9



セッションの企画概要とご注意

最初にセッションについてアブストラクトご注意を再確認します。



セッションの概要

- ゲーム開発者としても一人のエンジニアとしてもスーパーでスペシャリストである太田さんに、基調講演で語りきれなかった内容、さらに深い技術、その技術が必要なゲーム業界特有の課題や背景等について、フリー&リミットブレイクに語っていただきます。
- なお、本議論の相方として、**2019年のJaSST北海道基調講演者**であり熱心なゲームファンとしても知られる池田さんにもご参加いただき、話を盛り上げていただきます。
- ゲームやゲーム業界特有の問題課題、技術の深い内容を時間切れまで語り尽くす、超絶濃い(マニアックな)内容となる予定です。
- セッションの行く先は登壇者もわかりません。出たとこ勝負。濃い話に興味がある方はお楽しみに！



おことわり(重要)

● **SNS、録画などは禁止**とします。

- 何かを解説＆紹介するセッションではなく、太田さんを中心に自由に話します
 - ゲーム業界、ハードウェア特有の課題についての細かい解説はありません
 - 議論内に出てくる各技術や技術用語に対する初級者向けの説明等はありません
※その分、技術に飢えている方向けとしては濃い話になる想定です。
 - 話題にのぼるゲームについても細かい解説はありません
 - 総じてマニアックな話になる＆座談会的な進行になることが想定されますので、事前に覚悟完了ください



参加注意の方

- 「おことわり(重要)」記載のように、以下のような方についていけない、期待にそぐわない、お楽しみいただけない可能性があります。
- **該当する方は他セッション参加を強くお勧めします。**
 - 技術用語に詳しくない方、業界に入って期間が短く、知識や経験が少ない方
※ただし、理解できなくても技術の濃い話を聞くのが好きな方は楽しめる可能性があります
 - 技術以外のマネジメント要素などを期待されている方
 - ゲームやゲーム業界への興味が比較的薄い方
 - 会社から「全セッション分担して見てくるように」的になんとなく割り当てられた方



要するに

- おおまかな進行はあるものの
- **太田さんのありがたいお話をみんなで聞きます**
 - 聞き手がほぼしゃべら(れ)ないという展開も想定されます(たぶんそうなる)
- **深夜ラジオを聞くという感覚**でいるとよいでしょう



登壇者の立ち位置

- 太田 健一郎 (スクウェア・エニックス)
 - トーカー。話したいことを存分にしゃべくり倒す。
- 池田 暁 (**ASTER**)
 - 聞き手。必要に応じてツッコミなど。
- 水野 昇幸 (**JaSST Hokkaido** 実行委員)
 - セッションオーナー。セッション全体のコントロール。



自己紹介:

太田 健一郎(スクウェア・エニックス)

- ゲームとの出会い、かかわり
 - 初めての自動化
 - **FF2**の定規による熟練度上げ
 - プログラミングを始めた動機
 - **DQ**や**FF**, 英雄伝説のようなゲームが作ってみたい
 - 大学での学科選択
 - ゲームの作り方を学ぶ学部がある！！【大いなる勘違い】
- **My Best favorite Game**を挙げるなら。。。
 - ナンバリング・タイトルではありませんが、**FINAL FANTASY IV: THE AFTER YEAR** -月の帰還-

自己紹介:

水野 昇幸 (JaSST Hokkaido)



- 立ち位置: セッションオーナー
 - 太田さんとの基調講演の議論が楽しすぎて企画
 - 本セッションでは単なるタイムキーパー(できる自信はない)
 - 元々組込みのマルチスレッドとかの並行処理(不具合)と戦っていたソルジャー
 - テストは趣味で論文書いたりする程度
- ゲーム
 - スクエニ**RPG**大好き(**DQ**、**FF**、ロマサガ、クロノトリガー、オクトパストラベラー)
 - なんだかんだで月**XX**時間はゲームしてる



それではトークスタートです！

自己紹介: 池田 暁 (ASTER)



- ゲームとの出会い、かかわり
 - 幼少時にウィザードリィにハマリ、**PC・AC・CS**問わずプレイしまくり。
 - あるとき最先端のテクノロジーを安価に体験できるものと気が付き、ゲームをエンジニアリングとして捉えるようになる。(結果情報技術者になろうと決めた)
 - 以降、某ゲームメーカーにてデバッガーのバイトしたり、ミュージックプログラマやったり、某社で講演するなど。
- これまでに特に印象深かったゲーム
 - ウィザードリィ、ウルティマ、**YsII (PC-88)**、アウトルン、グラディウス、バーチャレーシング、シルフィード、グランディア、**etc...**
 - スクウェアエニックス社ならば、ジーザス、アンジェラス、ブラスティアー、**FF III (FC)**、**FF IV (SFC)**、七ツ風の島物語、**etc...**
- **My Best favorite Game**を挙げるなら。。。
 - 英雄伝説III 白き魔女 (**PC-9801**版)、日本**Falcom**、**1994**年



前提を合わせておきます

- ゲームといってもドメインがあります
 - PC
 - アーケード
 - **コンシューマ(コンソール)**
 - モバイル(携帯・スマーとフォン)
 - その他



前半テーマ： 「ゲームのテストあれこれ」

基調講演に引き続き、
FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE 等を例に
ゲームのテストあれこれについて
太田さんの経験や考えを自由にお話しいただきます！

13時50分まで



©Akira Ikeda © JaSST Hokkaido

13

2021/7/9



後半テーマ： 「太田さんが考える 企業におけるテストエンジニア像」

企業におけるテストエンジニアとして
太田さんがこれまでに取り組んできたスキルアップや
テストエンジニアとしての姿勢、考え方など
自由に語っていただきます！

14時10分まで



最後にひとこと