

[Teradici導入事例]

ファイアースプライトゲームス

ファイアースプライトのチームメンバーは自宅のデバイスからTeradiciのCloud Access Softwareを使って驚異的なゲームを作り出します。



リヴァプールを拠点とするファイアースプライトでは、2012年に設立された当初は5人のチームメンバーで最先端ハードウェア用のゲームを作っていました。それが今では130人以上のチームになり、PCや家庭用ゲーム機向けのゲーム開発をしています。ファイアースプライトのPC用、プレイステーション用ゲームの中でもトップの売り上げを誇るのが、"The Persistence", "Airforce Special Ops: Nightfall",そして"The Playroom"です。2020年には、ファイアースプライトはイギリス北部で「最も急成長したビジネスベスト10」の1つに選出されています。

「TeradiciのCloud Access Softwareを使うと、僅か40Mbpsの家庭用インターネット回線でも、アーティストはオフィスのワークステーションで稼働するMaya, ZBrush, Unreal Engineをストレスなく使えます。そして、Wacomタブレットも使うことが可能です。しかしながら、Microsoft Remote Desktopを検証したときは、アーティストはZBrushを使うのに100Mbpsの回線が必要でしたし、100MbpsであってもUnreal EngineとWacomタブレットは使い物になりませんでした。」

クリス・マッキャン氏

ファイアースプライトゲーム社 シニアサポートエンジニア

課題

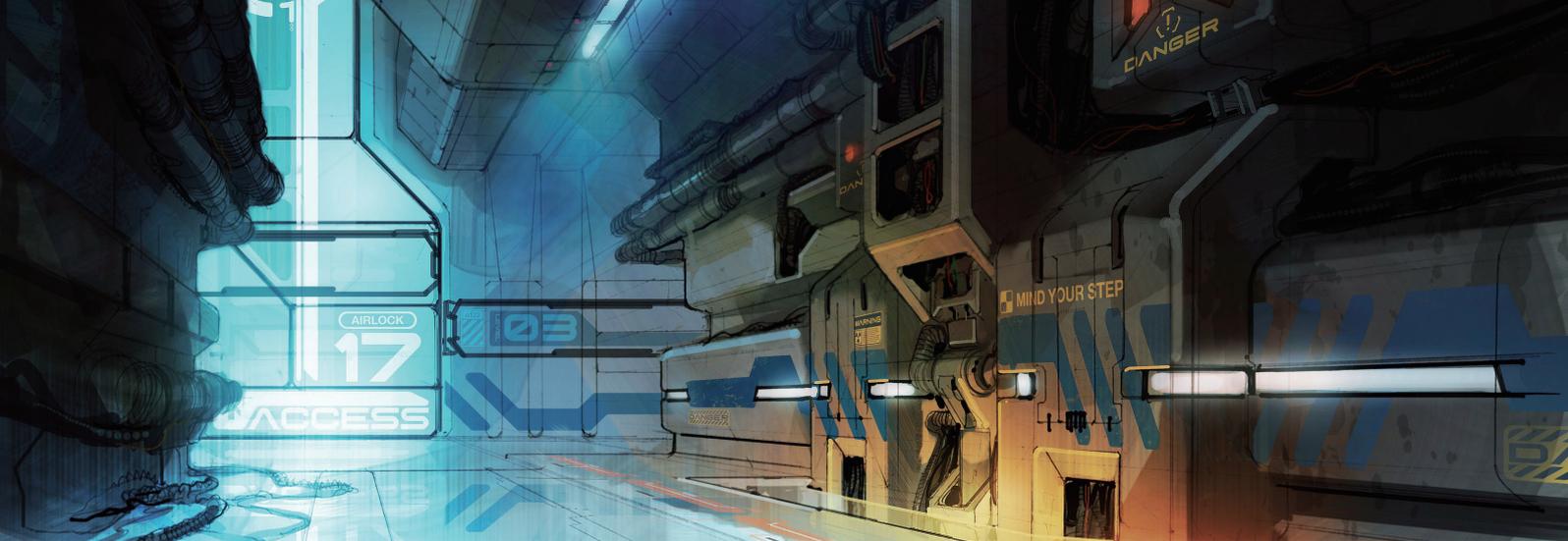
- ・プログラマー、デザイナー、アーティスト、テスターが自宅からストレスなく仕事できること。
- ・知的財産を守ること。
- ・遠隔地のフリーランサーにワークステーションを送る際のコスト、遅延、セキュリティリスクを避けること。

ソリューション

- ・パンデミックによるロックダウンの前にオフィスのワークステーションにTeradiciのCloud Access Softwareをインストールした。
- ・オフィスのワークステーションにリモートアクセスするために、新規雇用者に対して、各自のWindowsまたはMacデバイスにTeradiciのソフトウェアクライアントをインストールするよう指示した。
- ・管理職に対して、彼らがオフィスに戻った時にはPCoIPが使えるシンクライアントを提供する予定。

結果

- ・パンデミックによるロックダウン期間中の従業員が、ストレスなくワークステーションにリモートアクセスすることができた。
- ・セキュリティが強固になった。つまり、紛失または盗難されたデバイスからコンテンツが読まれたり、コピーしたりすることができなくなった。
- ・開発時間が短縮できた。500GBのゲームのイニシャルシンクが、100Mbpsでの接続時より、5時間以上も速くなった。
- ・在宅勤務をサポートすることで、トップレベルの人材獲得で優位に立つことができた。



「ロックダウン時に採用したアーティストの1人はパフォーマンスの低い家庭用PCを使っていて、もう1人は8年前のPCを使っていました。それでも2人ともTeradiciのCloud Access Softwareをインストールしているオフィスのワークステーションにストレスなくリモートアクセスして業務をすることができました。」

クリス・マックヤン氏
ファイアースプライトゲーム社
シニアサポートエンジニア

ビデオゲームを作るには、優れた経験とAutodesk Maya, ZBrush, Adobe Substance,そしてUnreal Engineなどのグラフィックスを多用するアプリケーションが必要になります。デザイナー、開発者、アーティスト、そしてテスターは、解像度4Kのデュアルモニター、毎秒60フレームの滑らかな再生、正確なマウス操作、それから、筆圧感知とティルトを含むWacomタブレットのサポートを必要としています。

ファイアースプライトゲームでは、従業員はNVIDIA GeForce RTX 2080 SUPERを搭載したパワフルなワークステーションで、目を見張るような素晴らしい世界を構築しています。「我々はコンテンツの品質維持、クライアントの納期厳守、知的財産の保護という点に誇りを持っています。」とシニアサポートエンジニアのクリス・マックヤン氏は語ります。「セキュリティの観点から、我々は全てのコンテンツをオンプレミスで保管したいのです。」以前はリヴァプールの外にいるフリーランサーと仕事するために、ファイアースプライトは暗号化したワークステーションを彼らに送る必要がありました。

しかし、発送には時間がかかり、また、VPN越しにゲームファイルのイン/アウトをチェックするのも同様です。「500GBのゲームのイニシャルシンクにオフィスでは1時間かかりますが、100Mbpsの家庭用インターネット回線では12時間以上かかります。」とマックヤン氏は言います。

ファイアースプライトのビジネスは成長し続けており、人員数を拡大するために、地理的に離れた場所の人材を雇うのに良い方法を必要としていました。

マックヤン氏はTeradiciのCloud Access SoftwareとMicrosoftのRemote Desktopを家庭用インターネット回線の20Mbps,40Mbps,80Mbps,100Mbpsと比較しました。トライアルでは、アーティストはTeradiciのソフトウェアをインストールした後で、オフィスのワークステーションに自宅のデバイスから接続しました。「TeradiciのCloud Access Softwareを使うと、僅か40Mbpsの家庭用インターネット回線でも、アーティストはオフィスのワークステーションで稼働するMaya, ZBrush, Unreal Engineをストレスなく使えます。そして、Wacomタブレットも使うことが可能です。」とマックヤン氏は言います。「しかし、Microsoft Remote Desktopを検証したときは、アーティストはZBrushを使うのに100Mbpsの回線が必要でしたし、100MbpsであってもUnreal EngineとWacomタブレットは使い物になりませんでした。」

スタジオがパンデミックで閉鎖したとき、ITチームは従業員のワークステーションを暗号化して彼らに自宅で使わせました。しかし新しい従業員やフリーランサーにはどう対処したのでしょうか？

「オフィスを閉鎖しているときに入社してきた新人がセキュアにチームの一員となる方法をTeradiciが提供していることに気付きました。」とマックヤン氏は言います。新人はシンプルにTeradiciのクライアントソフトを自宅のPCかMacにインストールするだけでスタジオにあるワークステーションにセキュアにアクセスすることができました。「ロックダウン時に採用したアーティストの1人はパフォーマンスの低い家庭用PCを使っていて、もう1人は8年前のPCを使っていました。」とマックヤン氏は言います。

「それでも2人ともTeradiciのCloud Access Softwareをインストールしているオフィスのワークステーションにストレスなくリモートアクセスして業務をすることができました。」

リモートワークに関しては、ファイアースプライトは長年のパートナーであるエスケープテクノロジー社に概念実証(新たな概念やアイデアの実現可能性を示すために、簡単かつ不完全な実現化を行うこと)を依頼しました。目標は、スタジオが世界中にいるアーティストを採用して、集約されたリソースにリモートアクセスして仕事させることです。

イギリスを拠点として、ゲームとエンジニアリングサービスの専門家であるエスケープテクノロジー社は、ファイアースプライトチームと共にリモートワークツールを彼らのアーティストに紹介しました。その結果、アーティストは使い勝手の良いハードウェアやソフトウェアポータル経由で集約化されたコンピューター、ワークステーション、ストレージにセキュアにアクセスすることが可能になりました。



「Teradici Cloud Access Softwareのメリットは、データコントロールを犠牲にせずにリモートワークできることです。

我々のクライアントは、重要な知的財産の管理をスタジオに任せていますし、TeradiciのCloud Access Softwareはその信頼維持に役立っています。

アーティストがどこで仕事をしていても、コンテンツは彼らの端末やネットワークには一切現れません、何故なら、暗号化されたピクセルだけがオフィスのワークステーションからディスプレイに移動しているからです。」

クリス・マックヤン氏
ファイアースプライトゲーム社
シニアサポートエンジニア

デザイナー、開発者、アーティスト、テスターは、パンデミック時は、自宅から驚異的なゲームを生み出しています。

TeradiciのCloud Access Softwareは、色味が精確で、歪みのないイメージを提供します。再生はゲーマーが唯一ゲーム機で経験することですが、最大で毎秒60フレームで、しかも解像度が4Kになることもあります。そして開発者はコードの変化による影響をリアルタイムに観ることができます。

「例えば、ある開発者は炎の中の煙の粒子の数を変えることがあります。」とマックヤン氏は言います。「Teradici Cloud Access Softwareを使うと、開発者はUnreal Engineで変更した値が低すぎるか、高すぎるか、あるいは正しいか、すぐに確認することができます。」プレイステーション4のゲームデザイナーはプレイステーションの開発とテストキットをWindowsのワークステーションで稼働させています。

スタジオが再度オープンする時、在宅勤務を継続する従業員はTeradiciのソフトウェアクライアントが入っている個人のデバイスから、オフィスのワークステーションにアクセスする予定です。

会社では10Gbpsのネットワーク回線が、より一層快適にアプリケーションが利用できるように計画しています。ストレージ容量がテラバイトも必要のない管理職は、シンクライアントからパブリッククラウドの仮想マシンにアクセスして業務する方向です。(シンクライアントは管理が楽でPCよりも寿命が長いというメリットがあるからです。)マックヤン氏は、Teradici Access Managerを使って、ユーザー権限をワークステーションに割り当てたり、多要素認証を使ったり、USBデバイスにコンテンツをコピーできないよう制御することを考えています。

ファイアースプライトはTeradici Cloud Access Softwareを競争的アドバンテージがあるものと位置づけています。

- ・人材プールの拡張：他の都市、または他の国にいる従業員やフリーランサーを雇うことは、かつてよりも簡単になっています。もしMayaのオブジェクトビルドで最も優れた人材がアジアに住んでいる場合、ファイアースプライトはその人をワークステーションを発送するコストや労力をかけずに採用することができるし、データ流出の心配もありません。
- ・採用活動と雇用維持のアドバンテージ：ファイアースプライトの従業員の大多数は、パンデミックの規制緩和後も在宅勤務する選択肢が欲しい、と希望しています。「Teradici Cloud Access Softwareを使うと、うちの従業員は何処にいてもゲームの構築ができるし、いつでも仕事することができます。」とマックヤン氏は言います。「我々はリモートワークをサポートすると声を大にして宣伝しているので、レジュメが殺到してますよ。」
- ・ネットワーク越しのファイルのチェックイン/チェックアウトの無駄な時間が省けること：ファイルがオフィスにあるワークステーションから外に出ることは、決してないのです。

お問い合わせ先

株式会社 エルザ ジャパン

〒105-0014 東京都港区芝3丁目42番10号 三田UTビル
TEL : 03-5765-7391 FAX : 03-5765-7235

© 2020 ELSA Japan All rights reserved. ELSA (エルザ) は、テクノロジージョイント株式会社の登録商標です。その他の商品名は各社の商標または登録商標です。

© 2004-2020 Teradici Corporation. All rights reserved. Teradici and PCoIP are trademarks of Teradici Corporation and may be registered in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。
本カタログの掲載内容は2020年11月現在の情報です。