

19) 世嘉(SEGA)的游戏开发软件

blocked URL

作者 **Morgan Friberg**, 市场沟通经理

发表于 2010年 4月 30日

原文链接 http://blogs.atlassian.com/2010/04/game_development_software_tools_seg_20100430d/

在参加在旧金山举办的 **2010 游戏开发者大会** 期间，我们采访了一些 Atlassian 的游戏开发客户。位于旧金山的世嘉工作室(Seга Studios), 前身叫作 Secret Level, 正巧与 Atlassian 旧金山办公室在同一条大街，他们接受了我们的采访。

成立于1999年底的 Secret Level, 开发了Xbox游戏“美军之士兵崛起” (*America's Army: Rise of a Soldier*)、“最后一战之街头少年” (*Final Fight: Streetwise*)以及“卡拉OK革命” (*Karaoke Revolution*)”。在2006年的电子娱乐展之前，世嘉被说服购买Secret Level, 世嘉对他们的技术和正处于启动状态的“黄金斧野兽骑士” (*Golden Axe Beast Rider*)游戏留下了深刻印象。收购完成后，游戏开发工作室有了更大的发展，经过两年的增长和扩展，他们为PlayStation 3 和 Xbox 360发布了“钢铁侠”(*Iron Man*)和金斧(*Golden Axe*), 最近工作室推出了“钢铁侠2” (*Iron Man 2*), 并捆绑到同名电影一起进行发布。

我们非常荣幸的被邀请到旧金山世嘉工作室，与IT经理Chris Sipe、工程师 Mike Thyau, 以及技术总监 Buzzy Spain进行交谈，下面是这次采访的重点。

blocked URL
前身: Secret Level 地址: 美国加州旧金山 行业: 视频游戏 员工数量: 约80人 使用的工具: JIRA, Confluence & FishEye

情况介绍

请介绍一下你们自己

我叫Chris Sipe，是旧金山世嘉工作室的IT经理，在公司工作近三年了，工作室的前身是 Secret Level，世嘉是我们的母公司，也是我们的游戏出版商。IT部门现有3人，为工作室的80人提供支持，其中包括构建管理员，管理我们游戏产品的每日构建。

我的名字叫Buzzy Spain，是引擎和工具团队的编程工程化经理，我加入公司已经一年半,目前主要从事最新游戏的开发工作。

我的名字叫 Mike Tyau，我是旧金山世嘉工作室工程师之一，也是JIRA 缺陷和任务追踪数据库管理员之一。我来这里已经两年多，是开发团队的成员，因此全部的工程师、资深工程师、助理工程师，这些人主要帮助其他人提高跟踪任务的能力，确保每个人都能按时完成任务，我们有7个人。

能介绍一下你们的工作室么？

工作室有大概80人，我们都从事游戏开发，我们有设计团队、游戏运营团队、音效人员、工程技术人员，当然还有管理和支持团队。

游戏开发

你们为哪些游戏平台开发游戏？

我们主要为XBox 360和Playstation 3开发游戏，尽管我们也会偶尔为其他平台开发游戏，但这两种平台是我们主要开发的对象。我们主要使用C++作为游戏运行平台，还支持一些脚本语言用于游戏操作，典型的工具与数据格式采用XML和C#，没有使用Python、Java和PHP。

你的团队使用的软件开发方法是什么？

我们最近所做的事情，我认为可能是最接近Scrum的，还不是很正规，但我不能说我们今后将只局限于某一种软件开发方法。

软件开发工具对于游戏开发的重要性如何？

那是游戏开发的核心，如果没有优秀的开发工具是不可能开发出好的游戏的，这是团队具备速度、敏捷的基础，如果有了优秀的工具，如果某人修改了设计，你也会随之进行改变，如果没有工具，你将会被卡那里，你就不能重新生成数据，设计团队也不能及时调整设计的优先级、游戏角色、动画设计等等。

在游戏行业软件开发是如何发展的？

我认为游戏行业正摆脱“一群人坐在一起疯狂编码”的状态，正在逐步与其他主流商业软件开发流程接近，变得更有条理和规范，还有一个重要因素需要考虑，就是在游戏行业中，游戏开发者是艺术家而不是普通用户，需要比普通用户界面提供更强的三维和二维处理能力，因此使用的软件不能像开发银行软件的一样，游戏开发软件需要更加智能化、更新的技术，硬件配置也要更好，这样才能创造最佳的游戏展示效果。

“钢铁侠2”这个游戏开发了多长时间？

产品原型仅花费了6个月，真正的产品上市用了1年时间，在视频行业这已经很快了，其他游戏公司开发类型产品需要4年左右，这也是与电影发布进行捆绑必须的限制，在规定的周期内，我们完成了这个很棒的游戏产品。

Atlassian 工具的使用

世嘉为什么选择Atlassian 的工具软件？

我们的前任主席 Jerry Gordon，听说过JIRA和Atlassian 的其他工具，我们还调研了用于一个老项目所需的缺陷跟踪系统，在以前的公司工作时，我也使用过JIRA，但不是很深入，只作为一个普通用户执行工作流程，因此我有使用JIRA的经验。这样我建议评估JIRA和DevTrack，将他们用于同样的流程和目标，我相信不仅是JIRA的价格吸引了我们，而是JIRA的易用和简洁打动了我们，它是基于web的应用，不需要在PC系统中为了查看缺陷而安装一个应用程序，JIRA使用起来非常非常简单，JIRA还能进行定制。

你们目前使用了那些Atlassian 的工具软件？

我们使用 Confluence 作为企业wiki，JIRA用于任务和缺陷追踪系统。缺陷跟踪系统在我们的母公司美国世嘉、欧洲世嘉和其他姊妹公司都广泛使用，我们使用JIRA作为缺陷跟踪系统，还有一些部门使用JIRA用于项目跟踪，我们真的需要开始使用JIRA作为一个项目管理工具，但目前还没有充分挖掘JIRA的潜力。

能估计一下有多少人在公司内部使用我们的产品么？

几乎每个人都使用Confluence，JIRA不是所有的人都使用，但是每个人都意识到Confluence是我们最重要的知识库。游戏运行团队的领导非常喜欢wiki系统，要求下属的每天的报告都发布在Confluence页面中。我不知道这种使用方式是否合理，但很大程度上取决于部门领导和他们使用的方式。作为IT管理员，我非常高兴大家能够将这些工具使用起来，FishEye 对于一些人非常有帮助，他们在查看缺陷同时就能够追踪至Perforce代码库中。

在JIRA中有多少项目和问题？

我们刚开始使用JIRA时，有3-4个项目，我们公司规模很大，有很多项目。目前，我们主要用于一个重点项目，就是“钢铁侠2”，这是我们当前的重点视频游戏。我喜欢JIRA的灵活性和易用性，非常容易的就能启动项目，我的意思是，很多人不相信我说的：“我能在5分钟内，设置好新项目，并能让你开始使用”，能够很容易的开始使用，如添加用户等操作。

你们是否对Atlassian产品做过定制？

我想我已经做了很多定制化的工作，这是因为 I 设置了JIRA的工作流，设置工作流没有花费多少时间进行学习，JIRA让工作流设置非常简单，按照步骤1、2、3去做就可以了，这并不难。我没有学过如何编程，也没学过Java和其他脚本语言，只是通过配置完成定制工作。JIRA 提供了web方式的管理工具，这让管理非常简单，我喜欢这种方式，我能够在任何其他地方就能使用JIRA，而不用局限在公司内部网中，JIRA确实非常容易使用。

在游戏开发周期中是如何使用这些工具的？

每个开发团队都有自己的方式使用Confluence和JIRA用于任务追踪，每个团队都想有针对性的去使用他们。有的使用日程表，有的使用里程碑图表，有的用于将每天要完成的任务在JIRA中进行管理，还有的仅仅是要查看每天的日程安排。因此，Confluence 和JIRA 应用范围非常广，JIRA用于管理细节，逐步开始在所有产品项目中使用，JIRA是我们的关键缺陷跟踪系统。

当我们谈到了缺陷追踪系统时，提到了Confluence，我们使用Confluence用于收集小组意见，草拟开发步骤，或者公布产品原型，用于正式游戏开发前的验证，Confluence 非常容易入门，就像设计团队中，每个人拥有自己的主页和博客，可以记录设计工作相关的信息，这是其他wiki系统所不具备的。Confluence 的优雅让每个人开始使用时就能体会到，它是知识、信息的中心，还是查找知识的门户，在这里可以快速找到“团队正在做什么？我需要在当前项目中做什么？”等信息，通过Confluence 完成这些工作非常容易。

有没有常用的非Atlassian 工具与Atlassian产品集成？

我们在产品开发中使用Microsoft Project，在我们开始使用JIRA时，还没有插件能与之集成，我们的前主席 Jerry Gordon，就编写了一个插件用于将Project 数据在导入或导出JIRA，这个插件非常重要和关键。跟踪问题可以采用笔和纸、excel 表单或其他的方式，但我认为在一个大型组织中，使用 Microsoft Project 用于交流大型的项目计划非常有用。

如果有其他游戏开发商正在考虑Atlassian 工具，你会对他们说什么？

Atlassian 产品非常容易使用，并且能够紧密的相互集成，如将Confluence作为企业wiki和JIRA作为事务追踪系统进行集成。每天早晨当我登陆JIRA后，只需要按照条件查询，如：“在日本提交的缺陷有哪些？在欧洲或者其他办事处由QA团队关闭的缺陷有哪些？有哪些缺陷提交给我们了？” ，你会马上得到这些报告，这种感觉实在太棒了。

文档，这是最初我们采用Confluence的一个原因，仅仅是想用于管理文档，制作内部应用程序的文档，这不是游戏程序的文档，仅仅是我们内部应用程序的文档，据我了解，2到3个非常关键的程序员开发了这些应用，之后他们就不再这里工作了，因此，将他们开发应用相关的信息记录成文档并保留在Confluence中就非常重要。

游戏开发者也需要获得技术资料，因此，将Confluence中的文档导出成便于分享的PDF格式提供给开发者，我们只需要关注所有的教程和文档，及时撰写和更新Confluence文档就可以了。