

インテルにより『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』でプロトンパックがパワーアップ

この記事は、インテル® デベロッパー・ゾーンに公開されている「[Ghostbusters: The Video Game Remastered Gets a Proton Boost with Intel](#)」の日本語参考訳です。

『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』は、大ヒットした映画と同様に、プレイヤーを楽しませてくれます。Saber Interactive は HD リマスター版を制作し、オリジナル版の発売から約 10 年後の 2019 年 10 月 4 日に Mad Dog Games から PC、PlayStation* 4、Xbox One*、Nintendo Switch* 向けに発売されました。Saber Interactive のチームは、新世代のゲーマーに画期的なタイトルを提供するという危険な任務に対して、全く怯むことはありませんでした。インテルはあらゆる不気味なステップに対応して、PC 版が ECTO-1 よりも快適に動作するようにし、インテル® Game Dev Boost プログラム通じて PC 版をプレイする世界中のゴーストバスターズの愛好家たちに紹介しました。



図 1. 『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』は Saber Interactive が制作し、2019 年 10 月に Mad Dog Games から発売 (イメージの出典: Saber Interactive)

オリジナルの『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム』は、今はなき Terminal Reality が制作し、2009 年に Sony から発売されました (途中、Vivendi Games も制作に関わっていました)。多くの人が、このタイトルはゴーストバスターズの世界を実現した優れたビデオゲームであると考えています。2 作目以降の映画の多くのオリジナルキャストによる吹替もこのタイトルの魅力の 1 つです。

Saber Interactive は、このゲームの時代を超えて受け入れられる設定と全く新しいゲーマーを魅了する可能性を強く意識していました。Saber Interactive の最高技術責任者兼共同設立者の Anton Krupkin 氏は次のように述べています。

「ゴーストバスターズの制作に取り掛かった当初、このプロジェクトを新しいコンソールに移植し、新世代のプレイヤーがゴーストバスターズ体験を楽しめるようにすることにワクワクしていました。」

オリジナルの映画公開から 35 年にあたる 2019 年を目標に、チームは『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』の制作と発売に向けて作業を開始しました。

伝説のリメイク

Saber Interactive のチームにとって、大規模なフランチャイズは初めてではありませんでした。2003 年に Ubisoft 向けに『Will Rock』を制作して以来、チームには Nintendo Switch 向けの『Halo: The Master Chief Collection』、『World War Z』、『The Witcher* 3: Wild Hunt』など、多くのタイトルの制作実績があります。



図 2. 2013 年公開の映画と同じ世界に設定されたゲームバージョンの『World War Z』は Saber Interactive が制作し、2019 年 4 月に Mad Dog Games から発売 (イメージの出典: Saber Interactive)

しかし、『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム』のリマスターには固有の課題がありました。Saber Interactive のチームは、カットされたシーンを再構築するため、アニメーターのガレージで保管されていたハードドライブを調査する必要がありました。すべてが順調であったわけではありません。リマスター版は、オリジナル版のマルチプレイヤー・モードに対応していません。これは、6 つの異なるバージョンのソースコードが見つかり、適切なバージョンを特定することができなかったためです。

Saber Interactive はこれに屈せずリメイクを推し進め、インテルは PC 版の制作に協力しました。

インテルのツールとテスト

Saber Interactive は、これまでの協業を通じてインテルと強固な関係を確立しており、『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』を含め、インテル® ハードウェア上でそれぞれのゲームのパフォーマンスを最大限に引き出せるように、PC 版のプロダクション パイプラインに多くのリソースを投入しています。

「インテルとの関係は 2005 年ごろに始まり、それ以降インテルは我々にとってかけがえのないパートナーです。基本的に、インテルは我々が必要とするものをいつも提供してくれます。」と Anton Krupkin 氏は述べています。



図 3. 『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』では、プレイヤーは独特の緑色の亡霊であるスライマーなど、見覚えのあるゴーストたちに立ち向かう
(イメージの出典: Saber Interactive)

インテルは主に 2 つの方法で Saber Interactive に協力しました。Saber Interactive の社内テスト用のハードウェア・サンプルを提供するとともに、インテルのハードウェア・ラボでゲームのテストを実施しました。社内テストは、ハードウェア環境の制御と結果の監視という観点からは理想的ですが、インテル® ハードウェアのあらゆる組み合わせを Saber Interactive でテストすることは不可能です。そこでインテルのハードウェア・ラボが協力することになりました。Anton Krupkin 氏は次のように述べています。

「市場には、インテル製のさまざまなチップセット、ビデオカード、そしてプロセッサが出回っています。それらすべてをカバーするには、巨大なハードウェア・ラボが必要ですが、インテルにはそれがありません。『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』では、インテルのハードウェア・ラボでゲームのビルドを実行することから共同作業が始まり、それは非常にうまく動作しました。ゲームは基本的にオンボード・グラフィックス向けにビルドされました。」

インテルのチームは、このプロジェクトがハードウェアを宣伝する絶好の機会であるにとらえ、熱心に取り組みました。「我々はインテルにビルドを送り、インテルはフィードバック、最適化の提案、そしてタイムリーなドライバーの修正を提供してくれました。」と Anton Krupkin 氏は振り返っています。

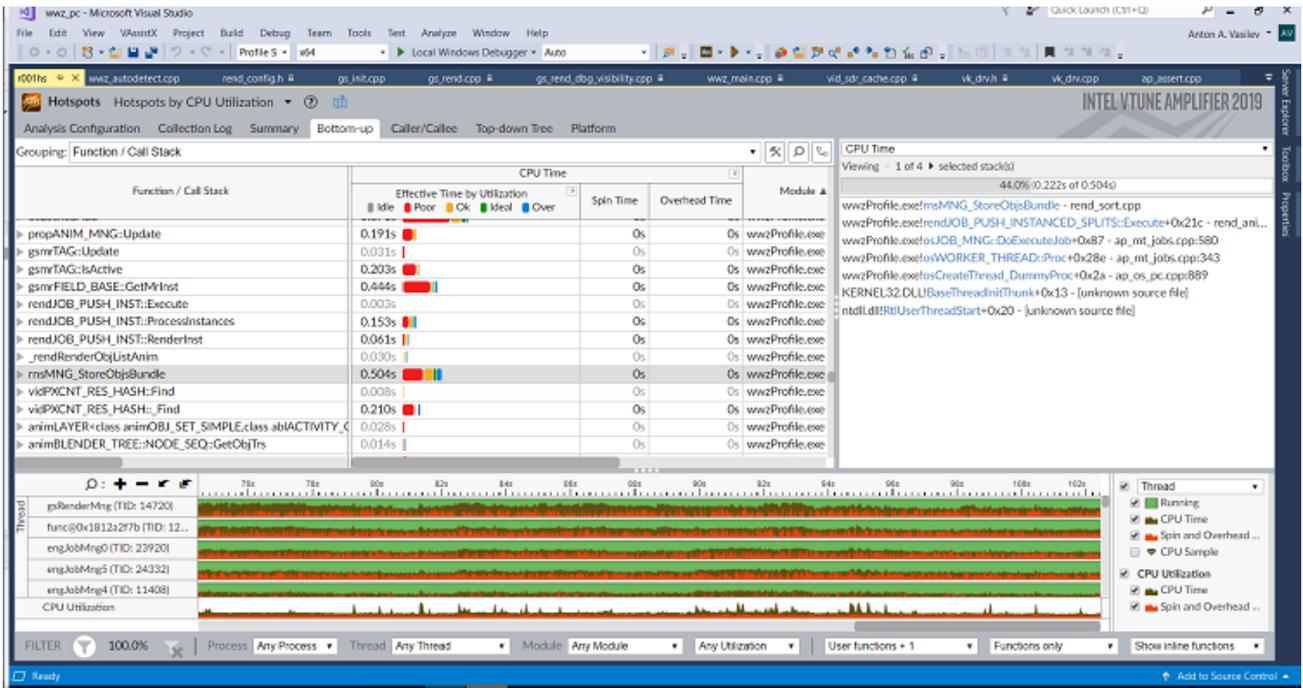


図 4. Saber Interactive は PC 版の制作に Intel® VTune™ プロファイラー (旧称: Intel® VTune™ Amplifier) を含む Intel® ソフトウェア開発ツールを使用 (イメージの出典: Saber Interactive)

Saber Interactive は、制作に 2 つの Intel® ソフトウェア開発ツールを使用しました。1 つは、Intel® VTune™ プロファイラーで、Intel® CPU 向けにゲームをプロファイルして最適化することができます。もう 1 つは、Intel® グラフィックス・パフォーマンス・アナライザーで、ゲームのパフォーマンスを向上するツール群が含まれています。「Intel® グラフィックス・パフォーマンス・アナライザーは、PC 版の制作に非常に役立つ優れたツールです。我々はいつも使用しています。」と Anton Krupkin 氏はコメントしています。

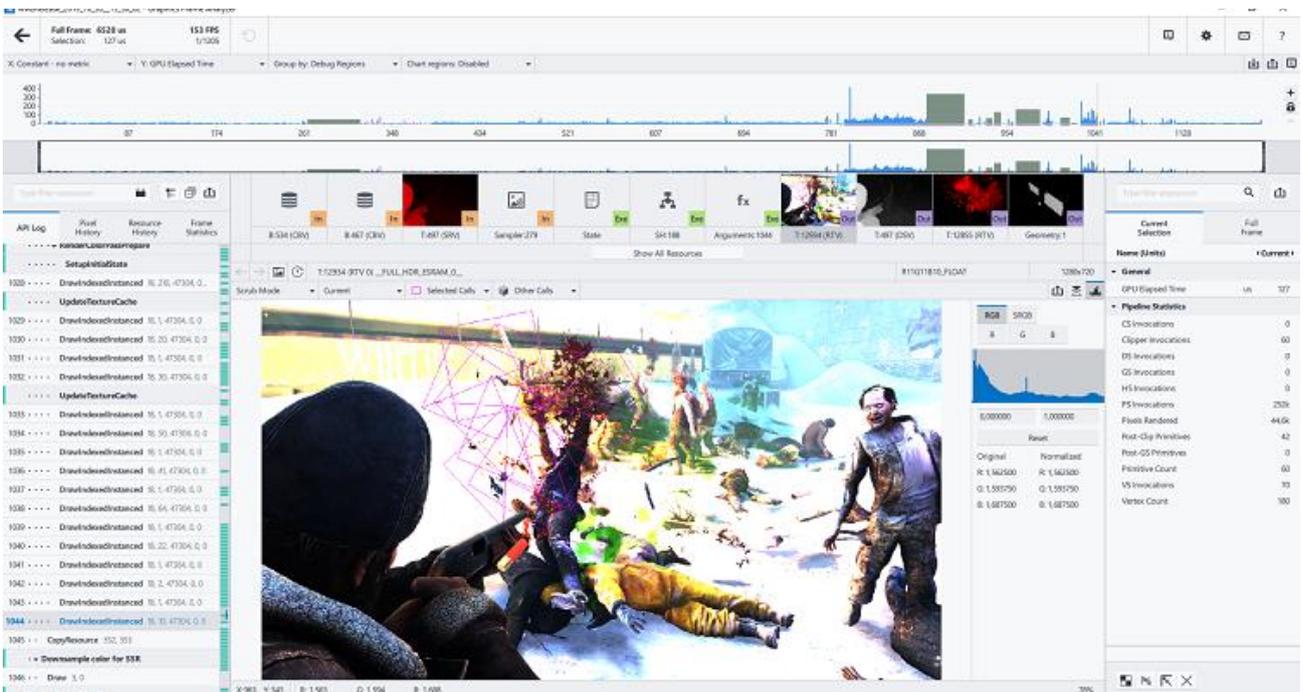


図 5. Saber Interactive のチームは、Intel® グラフィックス・パフォーマンス・アナライザーに含まれるグラフィックス・フレーム・アナライザーを使用 (イメージの出典: Saber Interactive)

インテル® Game Dev Boost プログラムの効果

インテルとのコラボレーションは、『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』の制作だけにとどまりませんでした。Saber Interactive はインテル® Game Dev Boost プログラムへの参加を決定しました。このプログラムは、膨大な数の PC ゲーマーにゲームを紹介して、マーケティング活動を支援します。

「膨大な数のゲーマーを有するインテル® Game Dev Boost プログラムにより、ユニークな幽霊退治体験ができるゴーストバスターズへの参加を非常に多くのゲームファンに呼びかけることができました。」と Anton Krupkin 氏は述べています。



図 6. 『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』では、プレイヤーは 4 人のオリジナル・チーム・メンバーとともにプロトンパックを放射
(イメージの出典: Saber Interactive)

インテル® Game Dev Boost プログラムによる『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』のマーケティング活動支援には、100 万人を超えるインテルの購読者リストへの E メール・ニュースレター、インテルのソーシャル・メディア・チャンネルを通じたアウトリーチ、主要なテクノロジー・ニュース・サイト VentureBeat* などへのスポンサー記事の掲載が含まれました。これらの取り組みはすべて PC ゲーマーに対して非常にインパクトのあるマーケティングです。」と Anton Krupkin 氏は評価しています。特に、E メール・ニュースレターは、トラフィック増加とオンラインで注目を集めるのに顕著な効果がありました。

「ニュースレターの配信後、ツイートやソーシャルメディアへの投稿が増え、Twitch* と YouTube* のストリーミングも増加しました。確実に注目を集めることができました。」と Anton Krupkin はコメントしています。

Saber Interactive にとってゲームをプロモーションする上で、インテル® Game Dev Boost プログラムは大きな効果をもたらしました。

「プログラムによるインパクトは明らかでした。熱狂的なゲームファンから注目されることは、常に良いことです。」と Anton Krupkin は述べています。

さらに多くのゲームを、さらに強力に

Saber Interactive は、『SnowRunner: A MudRunner Game』や多数の未発表プロジェクトを含む、多くのゲームを現在制作中です。その中には、オリジナルのゲーム・プロパティを新しいコンソールへ移植するプロジェクトも含まれます。そして、Saber Interactive のチームは、ゲーム制作とインテル® Game Dev Boost プログラムの両方において、インテルと長く有益な関係を継続していきたいと考えています。

「今後も、インテルと協力してマーケティング・キャンペーンを行っていくつもりです。過去にも成果がありましたが、『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』でも良い結果が得られました。」と Anton Krupkin 氏は語っています。



図 7. Saber Interactive は、Focus Interactive* から 2020 年に発売予定の『Snowrunner: A MudRunner Game』を現在制作中
(イメージの出典: Saber Interactive)

インテルとの協業による効果をさらに高めるため、Anton Krupkin 氏にはいくつかのアイデアがあります。

「インテルとの共同マーケティングをより緊密なものにしたいと考えています。もっと早くからマーケティングを開始し、制作プロセス全体を通して宣伝することで、リリース前にタイトルの認知度を高めることができます。これは、今後インテルと一緒にすることができる取り組みの 1 つでしょう。」

純粋にゲーム制作の観点から、Anton Krupkin 氏は、ゲーム・コミュニティに対するインテルの取り組みを支持しています。

「インテルには、ハードウェア、ソフトウェア、ドキュメント、そしてグラフィックスとパフォーマンス全般の研究を通じて、ビデオゲーム開発者のサポートを継続して欲しいと願っています。それは、我々ビデオゲーム開発者にとって必要なものです。」と Anton Krupkin 氏は結びました。

『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』は、PC、PlayStation* 4、Xbox One* および Nintendo Switch* でプレイできます。



図 8. ゴーストバスターズのプロトンビームを浴びたら、ステイパフト・マシュマロマンも笑ってはいられないだろう
(イメージの出典: Saber Interactive)

Saber Interactive について

Saber Interactive は、独自の知的財産 (IP) の制作、職務著作、および移植を手がける開発元兼発行元で、世界でも数少ない独立系の大手ゲームスタジオの 1 つです。2003 年に初めて Ubisoft 向けのプロジェクトである『Will Rock』をリリースし、その後 2007 年に Atari と共同で『TimeShift』をリリースしました。それ以来、『Halo: The Master Chief Collection』や『Quake* Champions』を含む多数の有名なゲームを制作してきました。2019 年春には、Mad Dog Games と共同で映画ライセンスに基づくタイトル『World War Z』をリリースして、現在までに 250 万以上のコピーを売り上げています。最近では、Nintendo Switch* 向けに『Witcher 3: Wild Hunt』の移植を行いました。



図 9. Saber Interactive の品質保証 (QA) チームは、ロシアのサンクト・ペテルブルグにあるオフィスで『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』の作業を実施

現在、Saber Interactive では、約 600 人の従業員が世界中のさまざまな場所で複数のゲーム・プロジェクトに取り組んでいます。メインオフィスはロシアのサンクト・ペテルブルグにあり、約 400 人の従業員がいます。また、アメリカのニュージャージー州、スペイン、ヨーロッパ各地に小さなオフィスがあります。同社の目標は、ヨーロッパとロシアの複数の都市の才能を活用し、他の傑出した独立系スタジオと協力して高品質のゲームを制作することです。現在制作中のゲームには、『SnowRunner』（『MudRunner』の続編）や多数の未発表プロジェクトがあり、オリジナルのゲーム IP を新しいコンソールへ移植するプロジェクトも手がけています。

Anton Krupkin 氏は、Saber Interactive の最高技術責任者兼共同設立者で、『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』の移植作業を含む、社内テクノロジーおよびその他の技術プロジェクトの責任者です。

[『ゴーストバスターズ: ザ・ビデオゲーム リマスタード』について \(英語\)](#)

インテル® Game Dev Boost プログラムに参加して、エキスパートによるデモ、サンプルコード、ホワイトペーパーを活用してください。また、[インテル® DevMesh \(英語\)](#) に登録してゲームを送信すると、インテル® Game Dev Boost のプロモーションを利用できます。レベルは問いませんので、ぜひ参加してゲームの可能性を最大限に引き出してください。

コンパイラーの最適化に関する詳細は、[最適化に関する注意事項](#)を参照してください。