

LIONBRIDGE (G)AMES

游戏测试
全面解析



电子游戏行业不断发展，玩家的标准也在不断演变。游戏新作如潮水般涌现，玩家们不可能一一上手体验，只会优中选优，通过评分、评价和口碑选出要玩的游戏。

“精雕细琢的游戏往往能赢得市场。精益求精的游戏不一定会大火，但如果粗制滥造，则一定会一败涂地：语言或功能方面的差评绝对会毁掉一款游戏。”

— Michael Burke, Lionbridge Games 数据库经理

玩家不仅期待在制作费用充足的 3A 级游戏中获得没有缺陷的游戏体验，对 2A 和独立游戏同样寄予厚望。因此，深入细致的质量保证不再是锦上添花，而是收获成功的关键所在。



随我们一起踏上游戏测试流程之旅，见证我们如何助力游戏在全球市场绽放光彩。

什么是游戏测试?

游戏测试是一种软件质量保证 (QA) 流程, 由专家有条理地发现和解决电子游戏中的缺陷 (也叫做 bug), 从而提高游戏的稳定性和性能。换句话说, 开发商和发行商利用这一流程, 确保发行到市场上的游戏质量上乘, 功能可靠, 译文恰当。

游戏测试包含三个主要阶段, 贯穿游戏的整个开发生命周期:



1.



功能质量保证 (FQA)

2.



本地化质量保证 (LQA)

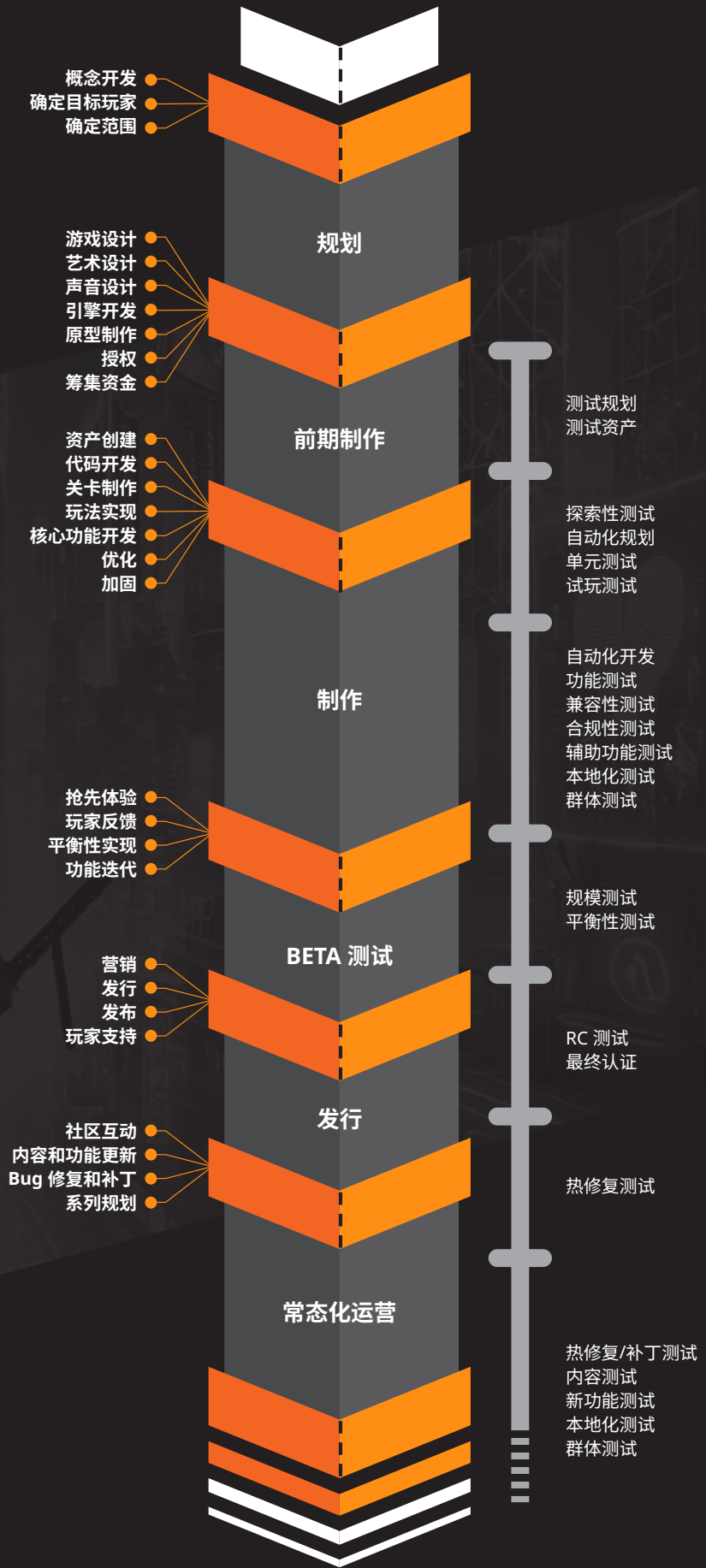
* 也称为语言质量保证

3.



群体测试

在制作周期不同阶段应该使用的测试种类



功能质量保证 (FQA)

FQA 过程确保软件应用程序或系统根据指定的要求和用户期望正常运行，具体来说，FQA 涉及对软件的各个功能进行测试，以验证是否满足预期功能，并且在各种条件下是否能够如期运行。FQA 是测试流程中最严格的阶段，测试的工作量也最大。

FQA 测试员会认真查找游戏、用户界面和图形中的 bug。涉及的方面包括：



游戏机制： 游戏是否按预期运行？玩家是否会陷入无法继续游戏或掉出地图外的情况？AI 和物理引擎运行是否正常？玩家如何与其他实体交互？



游戏资产完整性： 音质清晰吗？视觉资产有没有经过压缩？资产存在意外重叠或穿模的情况吗？



用户友好性： 文字和图像清晰可辨吗？菜单结构直观吗？玩家是否能够有效访问菜单中的每个项目？有视力或听力障碍的玩家能不能享受到游戏的快乐？



安全性： 软件能否能够抵御外部威胁？玩家数据是否受到保护，从而避免数据泄露？是否已经实施了适当的未受控系统访问限制措施和加密算法？



一般可用性： 加载时间是否可以接受？设计能不能针对不同设备自动进行调整？屏幕分辨率对游戏有何影响？

除了进行一般的功能测试外，FQA 测试员还需要确保游戏兼容不同设备，在不同系统上表现良好，并满足各个官方平台的发行要求。



除了进行一般的功能测试外，FQA 测试员还需要确保游戏兼容不同设备，在不同系统上表现良好，并满足各个官方平台的发行要求。



兼容性测试

对于发布到多个平台的游戏（大多数游戏都会如此），测试员要在所有目标平台上安装和启动游戏，通过检查来确保游戏在各种软硬件配置下都能按预期运行。



性能测试

影响游戏性能的因素有很多，包括 CPU 内存、GPU 处理能力、RAM、网络连接情况等等。测试员会检查峰值负载时间、服务器响应时间、持久性、内存泄露、下载时间、吞吐量和其他指标，以优化游戏速度，并为玩家提供软硬件最低配置建议。



认证测试

Steam、Nintendo eShop 和 PlayStation Network Store 等平台的游戏销售要求非常严格。专业的 FQA 测试员深谙这方面的规则和法规，会进行其他测试来帮助工作室将游戏发布到目标平台。



手机测试

手机游戏必须进行耗电和网络连接测试。由于移动设备通常断开电源使用，测试员需要测量游戏长时间运行的耗电情况，以优化游戏的续航时间。他们还会衡量不同网络（Wi-Fi、5G、LTE 等）下的游戏响应时间、丢包和数据重复，从而了解玩家在网络欠佳的情况下体验如何。

本地化质量保证 (LQA)

LQA 指的是针对具体地区或语言调整数字内容的过程，LQA 不仅涉及语言翻译，还包括文化适应和技术上的调整，以满足当地的要求。目标是确保本地化版本的游戏质量上佳，并提供顺畅的用户体验。

LQA 流程通常在源内容（通常是英语）的初始功能测试完成后开始。功能测试确保游戏或软件按预期运行，LQA 则确保本地化版本运行正常，并且在文化和语言上契合目标市场。

LQA 测试员检查语言的准确性、文化适宜性以及在本本地化过程中可能引入的功能问题。

包括以下内容：



UI 兼容性 (文本长度与可用空间)



左右文字支持



双向显示



双字节字符支持



调整数字格式
(日期/时间、
货币、地址、
计量单位)

群体测试



群体测试是游戏测试的一个独特分支，目的是在“现实环境”中评估游戏的性能和玩家的接受程度，以消除开发过程中的不确定性，并在上线前对游戏进行优化。虽然这种测试不是游戏测试流程的“核心”，但收集玩家反馈和真实世界的数据可以帮助开发商验证设计方案和游戏机制，从而改善用户体验。

群体测试包括：



游戏用户研究： 了解玩家对游戏的看法非常重要。用户研究和玩家访谈能够提供深入的定性反馈，帮助开发商根据玩家期望对游戏进行调优。



试玩： 通过试玩，开发商可以了解用户如何与游戏互动，并获得易用性、趣味性、玩家引导等方面的宝贵洞察，确保您的游戏能针对目标市场得到专项优化。



服务器负载测试： 服务器必须能够承受完整规模的玩家群体。这种测试有助于发现基础设施存在的限制，并准确了解游戏在数百或数千名玩家同时在线的情况下表现如何。



当地网络和连接情况： 在现实世界中，玩家的技术环境各不相同。当地网络测试会评估游戏在不同供应商、不同硬件和全球各地的可访问性、加载时间、网络稳定性和下载速度。



多人游戏和平衡性测试： 多人游戏引入了一些必须进行评估的新变量。这种测试让开发商可以利用真人玩家的反馈数据，评估游戏的大厅行为、匹配情况和游戏平衡性。



真实环境下的兼容性测试： 真人玩家是无法预测的，因为并非人人都拥有顶级配置。真实环境下的兼容性测试会评估普通用户使用自己的硬件和网络时的游戏体验。

10TH ANNIVERSARY GAMES LIONBRIDGE

告别猜测，拥抱测试。

FQA、LQA 和群体测试组成了完整的测试流程，可以减少开发周期时间，降低成本，并提供更稳定的用户体验。这些测试方法可以并且应该结合使用，以充分减少游戏中的 bug 并尽可能提升游戏质量。

制定出色的测试策略至关重要，但可能会很棘手。不确定该从何处着手？您可以联系我们的专家或查看我们的其他游戏测试内容。

联系我们

了解详情

LIONBRIDGE  GAMES

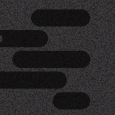


关于 LIONBRIDGE

Lionbridge Games 竭诚为您服务，让游戏之梦照进现实，为全球玩家带去快乐。我们分布于世界各地的工作人员亦是热情洋溢的游戏玩家，可以不折不扣地完美呈现您的游戏。我们的服务包括：叙事设计、游戏本地化、旁白录制、对白字幕制作、质量保证测试和玩家体验服务。Lionbridge 用精准的测试打磨您开发出的每一款游戏，让全球玩家尽享无可挑剔的至臻品质。



如需更多详情，请访问
GAMES.lionbridge.com



LIONBRIDGE

© 2024 Lionbridge.保留所有权利。