

LIONBRIDGE (G)AMES

遊戲測試
全面解析



電玩遊戲產業日新月異，玩家的標準也同時不斷提高。隨著遊戲新作數量激增，玩家不可能玩遍所有遊戲，因此會著手篩選，根據評分、評論和口碑，來決定要玩哪款遊戲。

「只有最精心淬鍊的遊戲，才能贏得市場青睞。精心雕琢不一定保證成功，粗製濫造則注定失敗。從文本或遊玩體驗的角度來看，負評絕對能決定遊戲的成敗。」

— Lionbridge Games 資料庫經理 Michael Burke

無論是預算充足的 AAA 級大作，還是 AA 和獨立遊戲，玩家都想從中獲得零缺點的遊玩體驗。全方位品質保證已不再是可有可無，而是遊戲成功的關鍵。



加入我們的行列，一起體驗遊戲測試的過程，了解我們如何協助遊戲在全球各個市場大放異彩。

遊戲測試是什麼？

遊戲測試是軟體品質保證 (QA) 的流程，專家會系統性識別並解決電玩遊戲中的缺陷 (俗稱「修錯」)，藉以強化穩定性並改善效能。換句話說，開發商和發行商可藉此方式，在上市前確保遊戲的品質優良、運行穩定且譯文適切。

遊戲測試包括三個主要階段，這些階段貫穿整個開發生命週期：



1. 功能性品質保證 (FQA)



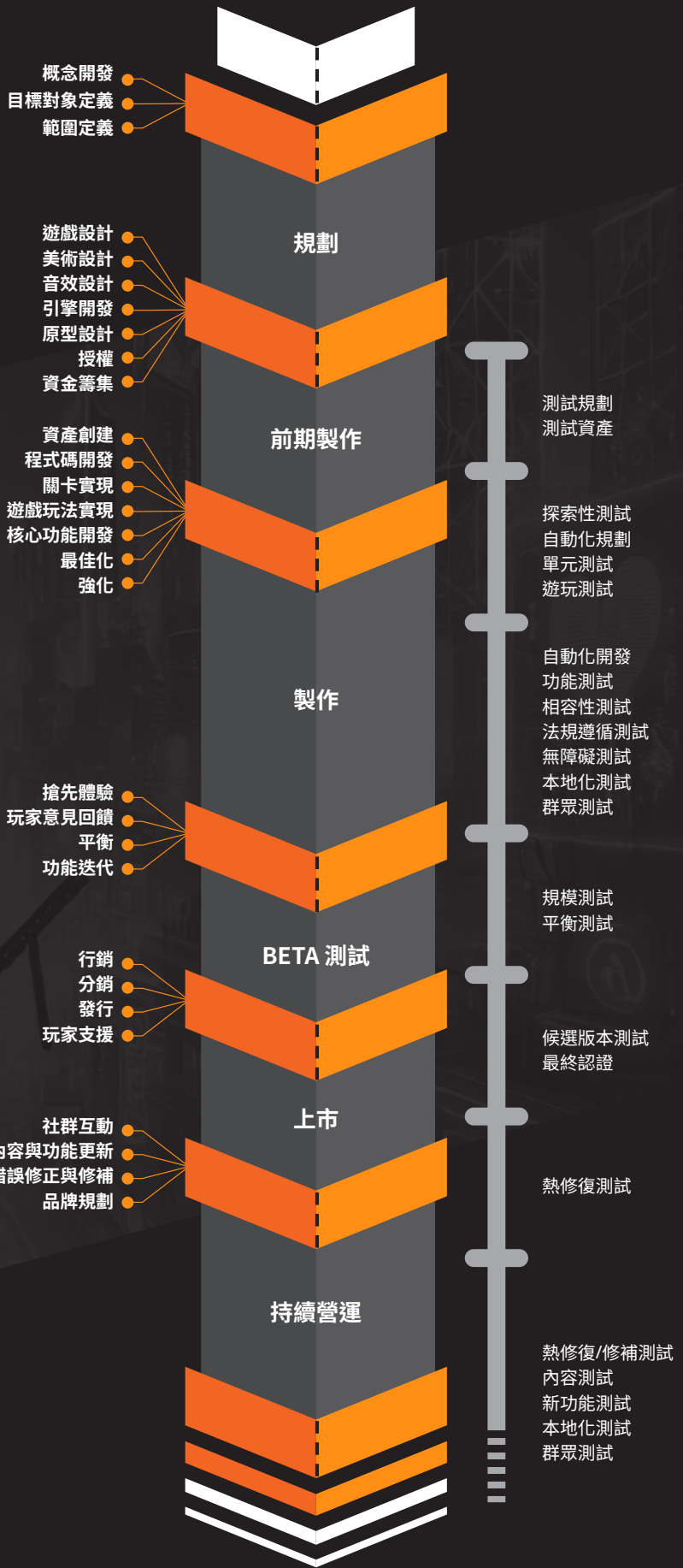
2. 本地化品質保證 (LQA)

*有時也稱為語言品質保證



3. 群眾測試

在生產週期的各階段融入測試



測試規劃
測試資產

探索性測試
自動化規劃
單元測試
遊玩測試

自動化開發
功能測試
相容性測試
法規遵循測試
無障礙測試
本地化測試
群眾測試

規模測試
平衡測試

候選版本測試
最終認證

熱修復測試

熱修復/修補測試
內容測試
新功能測試
本地化測試
群眾測試

功能性品質保證 (FQA)

FQA 指的是根據指定需求和使用者期望，確保軟體應用程式或系統正確運作的過程。其中涉及測試軟體，以驗證是否能達到預期功能，且在不同條件下正常運作。這是測試過程中最主要的階段，一款遊戲大部分的測試工作都落在此階段。



FQA 測試員會在遊戲、使用者介面和圖像中尋找錯誤。其中可能包括：



遊戲機制：遊戲是否如預期運行？玩家是否可能卡住或超出邊界？人工智慧 (AI) 和物理引擎是否正常運行？玩家如何與其他實體互動？



遊戲資產完整性：音訊品質是否乾淨清晰？視覺資產是否被壓縮？任何資產是否意外重疊或被裁切？



玩家友善：文字和圖像是否清晰易懂？選單結構是否直覺？玩家能否有效存取每個選單項目？遊戲是否適合視障或聽障玩家遊玩？



安全性：軟體是否不受外部威脅？玩家資料是否受到資料洩漏的保護？是否設置了適當的系統存取限制和加密演算法？



一般可用性：載入時間是否可接受？設計是否都能即時反應？螢幕解析度對遊戲體驗的影響如何？

除了一般的功能測試之外，FQA 測試員也必須確保遊戲與不同裝置相容、在不同系統能正常運行，並符合各個官方平台的發行要求。



除了一般的功能測試之外，FQA 測試員也必須確保遊戲與不同裝置相容、在不同系統能正常運行，並符合各個官方平台的發行要求。



相容性測試

對於多平台遊戲 (大多數遊戲都是)，測試員會在所有預定發行的平台上安裝並啟動遊戲，檢查遊戲能否在各種硬體和軟體配置下如預期運行。



效能測試

遊戲效能會受到多種因素的影響，包括 CPU 記憶體、GPU 處理能力、RAM、網路連線等。測試員會檢查峰值載入時間、伺服器回應時間、長時間運行、記憶體流失、下載時間、資料傳輸量等，以實現遊戲速度最佳化，並為玩家提供最低的硬體/軟體推薦要求。



認證測試

像 Steam、Nintendo eShop 和 PlayStation Network Store 等平台皆有嚴格要求，會影響遊戲在該平台銷售的資格。專業的 FQA 測試員對這些規則和規範有深入了解，並且會進行額外測試，協助工作室在目標平台上發行產品。



行動裝置測試

手機遊戲還必須進行電池消耗和網路連線測試。由於行動裝置通常不會連接電源使用，測試員會測量長時間遊玩的電池消耗，藉以最佳化遊戲時間。測試員也會測量不同網路類型 (Wi-Fi、5G、LTE 等) 的回應時間、封包遺失和資料重複，了解不穩定網路環境下的玩家體驗。

本地化品質保證 (LQA)

LQA 是讓數位內容適應特定區域或語言的流程。這不僅包括語言翻譯，也涉及文化適應和技術調整，以滿足當地要求。LQA 的目標是確保遊戲具有高品質的本地化版本，並提供流暢的使用者體驗。

LQA 流程通常會在來源內容 (通常是英文) 完成初步的功能測試後開始。功能測試負責確保遊戲或軟體如期運行，LQA 負責確保本地化版本正確運行，並在文化和語言上符合目標市場要求。

LQA 測試員會檢查語言準確性、文化適當性，以及本地化流程中可能有的功能性問題。

本地化品質保證包括：



使用者介面相容性
(文字長度 vs 可用
空間)



從左至右和從右至
左的文字支援



雙向顯示



全形字元支援



數字格式化 (日期/
時間、貨幣、地址、
計量單位)

群眾測試



群眾測試是遊戲測試的一個獨特分支，負責評估遊戲在「現實環境」中的表現和接受度，以消除遊戲上線前開發過程中的不確定性。群眾測試雖然不是遊戲測試過程中的「核心」部分，但收集玩家的意見回應和現實資料，可以幫助開發者驗證設計選擇和遊戲機制，進而改善使用者體驗。

群眾測試包括：



遊戲使用者研究：了解玩家對遊戲的看法至關重要。使用者研究和玩家訪談能帶來深入的高品質意見回饋，協助開發人員依照目標對象的期望來微調他們的產品。



遊玩測試：遊玩測試能讓開發人員觀察使用者如何遊戲互動，並發掘在易用性、趣味元素、玩家入門流程和更多方面的寶貴洞見，以確保遊戲能針對目標市場進行最佳化。



伺服器負載測試：伺服器必須要扛住玩家族群全部上線的壓力。這類測試有助於識別基礎設施的限制，並準確掌握數百或數千名玩家同時遊玩時的遊戲表現。



在地網路和連線能力：現實中，玩家的技術環境各不相同。在地網路測試能評估在不同提供商、不同硬體設備和全球不同區域下，遊戲的可用性、載入時間、網路穩定性和下載速度。



多人遊戲和平衡測試：多人遊戲中有更多新變數需要評估。此類型測試能讓開發人員透過真實玩家的雙眼體驗遊戲，評估大廳運作、配對情形以及遊戲平衡。



真實世界相容性測試：現實中玩家的環境是無法預測的，並非每個玩家都有頂規設備。真實世界相容性測試會評估一般使用者在使用自己的硬體、軟體和網路時，如何體驗遊戲。



10TH ANNIVERSARY GAMES LIONBRIDGE

無須猜測，直接實作測試。

FQA、LQA 和群眾測試構成了整體性的測試流程，能縮短週期時間，降低成本，提供更一致的使用者體驗。這些測試可以同時進行，也應該同時運用，才能減少遊戲中的錯誤，創造遊戲品質最大化。

決定測試策略至關重要，但這可能會有些棘手。不知道該從哪裡著手？請聯絡我們的專家，或查看我們的其他遊戲測試內容。

聯絡我們

深入了解

LIONBRIDGE 



關於 LIONBRIDGE

Lionbridge Games 忠實呈現您的展望，引領全球玩家踏入動人的遊戲世界。我們的團隊由全球各地熱愛遊戲的玩家所組成，能協助您原汁原味完整呈現遊戲的各個層面，絕不犧牲任何要素。無論是敘事設計、遊戲本地化，還是旁白錄音、字幕、品保測試以及玩家體驗等，都是我們的服務範疇。Lionbridge 用最高標準對待您開發的每款遊戲，提供最高品質的服務與最精準的測試，無論玩家身在何處，都能享受最卓越的遊戲體驗。



歡迎了解詳情，造訪
GAMES.LIONBRIDGE.COM



LIONBRIDGE

© 2024 Lionbridge. 著作權所有，並保留一切權利。

