

LIONBRIDGE  GAMES

**TUTTO CIÒ
CHE C'È DA
SAPERE SUL
TESTING DI
VIDEOGIOCHI**



Il settore dei videogiochi è in continua evoluzione, così come gli standard dei giocatori. Con così tante nuove uscite, è praticamente impossibile per i gamer provare ogni singolo titolo. Per decidere a cosa giocare, quindi, cercano il meglio del meglio, leggendo le classifiche, le recensioni e ciò che dicono gli altri giocatori.

"Sul mercato vincono i videogiochi più impeccabili. Avere un prodotto ben rifinito non è sempre garanzia di successo, ma è anche vero il contrario: delle recensioni negative dal punto di vista linguistico o funzionale sono sufficienti a dettare il fallimento di un gioco."

— Michael Burke, Database Manager di Lionbridge Games

I giocatori si aspettano un'esperienza senza bug non solo dai titoli AAA con budget altissimi, ma anche dagli AA o dai videogiochi indie. Un controllo della qualità accurato è obbligatorio e determinante per il successo di un prodotto.



Viaggia con noi attraverso il processo di testing per scoprire come aiutiamo i videogiochi nella via per il successo.

COS'È IL TESTING DI VIDEOGIOCHI?

Il testing di videogiochi è un processo software di controllo della qualità (QA) in cui gli esperti identificano e risolvono metodicamente i difetti, i cosiddetti "bug", di un videogioco per migliorarne la stabilità e le prestazioni. In altre parole, è il modo in cui sviluppatori ed editori si assicurano che il proprio prodotto sia di alta qualità, solido dal punto di vista funzionale e ben localizzato, prima del lancio ufficiale sul mercato.

Il testing di videogiochi si svolge in tre fasi principali, che procedono durante tutto l'arco di sviluppo:



1.



Controllo di qualità funzionale (FQA)

2.



Controllo di qualità della localizzazione (LQA)

*a volte anche chiamato "Controllo di qualità linguistica"

3.



Crowd testing

COME I VARI TEST RIENTRANO NELLE FASI DEL CICLO DI PRODUZIONE



- Sviluppo concettuale
- Definizione del pubblico di riferimento
- Definizione degli scopi

PIANIFICAZIONE

- Design del gioco
- Design artistico
- Design sonoro
- Motore
- Prototipo
- Licenza
- Fondi

PRE-PRODUZIONE

- Creazione degli assetti
- Sviluppo del codice
- Implementazione dei livelli
- Implementazione del gameplay
- Sviluppo funzionalità di base
- Ottimizzazione
- Hardening

PRODUZIONE

- Accesso anticipato
- Feedback dei giocatori
- Bilanciamento
- Iterazioni delle funzionalità

BETA

- Marketing
- Distribuzione
- Uscita
- Supporto ai giocatori

LANCIO

- Coinvolgimento della community
- Aggiornamenti di contenuti e funzionalità
- Correzione di bug e patch
- Pianificazione del franchising

OPERAZIONE LIVE

- Pianificazione del testing
- Assetti del testing

- Testing esplorativo
- Pianificazione automatica
- Testing delle unità
- Playtest

- Sviluppo automatico
- Testing funzionale
- Testing di compatibilità
- Testing di conformità
- Testing di accessibilità
- Testing della localizzazione
- Crowd testing

- Testing di scalabilità
- Testing di bilanciamento

- Testing RC
- Conclusioni

- Testing Hotfix

- Testing Hotfix/Patch
- Testing di contenuti
- Testing di nuove funzionalità
- Testing della localizzazione
- Crowd testing

CONTROLLO DI QUALITÀ FUNZIONALE (FQA)

FQA fa riferimento al processo che garantisce che un'applicazione software o un sistema funzioni correttamente secondo specifici requisiti o secondo le aspettative degli utenti. Include il testing degli aspetti funzionali del software per verificare che risponda alle previsioni e si comporti nel modo corretto in varie condizioni. È la fase più corposa del processo di testing, che include la maggior parte dei test effettuati su un prodotto.



I tester FQA cercano i bug del gioco, dell'interfaccia utente e della grafica. Tra cui:



Meccaniche di gioco: Il gioco funziona a dovere? Il giocatore rimane bloccato o esce dai confini del gioco? L'intelligenza artificiale e i motori funzionano correttamente? Come interagisce il giocatore con le altre entità?



Integrità degli assetti di gioco: La qualità dell'audio è ottimale? Gli assetti grafici sono compressi? Ci sono elementi che si sovrappongono o scontrano in modo imprevisto?



User-friendliness: I testi e le grafiche sono leggibili? La struttura del menu è intuitiva? Il giocatore può accedere effettivamente a ogni voce del menu? Il gioco è accessibile ai giocatori con impedimenti visivi o uditivi?



Sicurezza: Il software è appropriatamente difeso dalle minacce esterne? I dati dei giocatori sono al sicuro da possibili data breach? Sono stati messi in funzione i dovuti algoritmi di crittografia e le restrizioni per gli accessi incontrollati al sistema?



Usabilità generale: I tempi di caricamento sono accettabili? Il design risponde agli input? La risoluzione dello schermo influisce sul gameplay?

Oltre al testing funzionale generico, i tester FQA garantiscono che i giochi siano compatibili con vari dispositivi, funzionino correttamente su tutti i sistemi e rispondano ai requisiti di distribuzioni delle piattaforme ufficiali.



Oltre al testing funzionale generico, i tester FQA garantiscono che i giochi siano compatibili con vari dispositivi, funzionino correttamente su tutti i sistemi e rispondano ai requisiti di distribuzioni delle piattaforme ufficiali.



TESTING DI COMPATIBILITÀ

Per i giochi multi-piattaforma, cioè la maggior parte dei titoli, i tester installano e avviano il gioco su tutte le piattaforme previste, controllando che funzioni correttamente con le varie configurazioni hardware e software.



TESTING DELLE PRESTAZIONI

Le prestazioni di un gioco dipendono da vari fattori, tra cui la memoria CPU, la potenza del processore GPU, la RAM, la connessione internet e molto altro. I tester controllano i tempi massimi di caricamento, i tempi di risposta del server, la longevità, la perdita di memoria, i tempi di download, il rendimento e molto altro, con la finalità di ottimizzare la velocità di gioco e fornire i suggerimenti hardware/software da utilizzare.



TESTING PER LA CERTIFICAZIONE

Le piattaforme come Steam, Nintendo eShop e PlayStation Network Store hanno dei precisi requisiti per determinare se un gioco può essere messo in vendita o meno. I tester FQA più esperti conoscono alla perfezione queste regole ed effettuano test aggiuntivi per aiutare gli studi a pubblicare il proprio gioco sulle piattaforme selezionate.



TESTING PER MOBILE

I giochi per dispositivi mobili vengono sottoposti a testing per controllare l'uso della batteria e la connettività alla rete. Siccome spesso i dispositivi mobili si usano scollegati da una fonte energetica, i tester devono misurare l'uso della batteria per molte ore per ottimizzare i tempi di gioco. Inoltre, misurano i tempi di risposta, il packet loss e la duplicazione dei dati su vari tipi di reti (Wi-Fi, 5G, LTE, etc.) per capire la qualità dell'esperienza utente sulle reti poco affidabili.

CONTROLLO DI QUALITÀ DELLA LOCALIZZAZIONE (LQA)

LQA è il processo di adattamento di un contenuto digitale per specifiche regioni o lingue. Non si tratta solamente di traduzione, ma anche di adattamento culturale e regolazioni tecniche in risposta ai requisiti locali. L'obiettivo è che le versioni localizzate di un gioco mantengano la propria alta qualità e un'esperienza utente invariata.

Il processo LQA di solito inizia subito dopo le prime fasi del testing funzionale, quando i contenuti originali, spesso in inglese, sono pronti. Il testing funzionale assicura che il gioco o il software funzioni come previsto, mentre l'LQA garantisce che le versioni localizzate funzionino correttamente e siano culturalmente e linguisticamente appropriati per i mercati di riferimento.



I tester LQA controllano la precisione linguistica, l'appropriatezza culturale e tutti i problemi funzionali che potrebbero essere apparsi durante il processo di localizzazione.

Include, tra l'altro:



Compatibilità IU (lunghezza dei testi/spazio disponibile)



Supporto testi da sinistra a destra e viceversa



Visualizzazione bidirezionale



Supporto caratteri a doppio byte



Formattazione numerica (data/ora, valuta, indirizzi, unità di misura)

CROWD TESTING



Il crowd testing è un ramo particolare del testing per videogiochi che valuta le prestazioni e l'accoglienza del gioco da parte degli utenti, con l'obiettivo di eliminare alcune incertezze durante il processo di sviluppo prima che il prodotto venga pubblicato ufficialmente. Anche se non è una parte "centrale" del processo di testing, il feedback diretto dei giocatori e i dati reali possono aiutare gli sviluppatori a validare le proprie scelte di design e le meccaniche di gioco, migliorando così l'esperienza utente finale.

Il crowd testing include:



Ricerca sugli utenti: È importante sapere cosa pensano gli utenti di un gioco. La ricerca sugli utenti e le interviste ai giocatori forniscono feedback qualitativi approfonditi per aiutare gli sviluppatori a raffinare il prodotto secondo le aspettative del pubblico.



Playtest: Il playtest permette agli sviluppatori di osservare come i giocatori interagiscono con il prodotto e ricevere importanti suggerimenti per l'usabilità, il divertimento, l'accesso degli utenti e molto altro. Tutto ciò garantisce la creazione di un gioco perfettamente ottimizzato per il target di riferimento.



Test di carico per i server: È essenziale che i server riescano a sopportare l'impatto della tua base utenti. Questo tipo di test aiuta a identificare i limiti infrastrutturali e comprendere con precisione come il gioco reagirà a centinaia o migliaia di giocatori in contemporanea.



Rete locale e connettività: I giocatori giocano su varie realtà tecniche. Il testing delle reti locali valuta l'accessibilità di un gioco, i suoi tempi di caricamento, la stabilità della rete e le velocità di download con vari provider, su hardware differenti, e in varie località del mondo.



Multiplayer e test di bilanciamento: Più giocatori significa più variabili da valutare. Questo tipo di testing controlla il comportamento nelle lobby, il matchmaking e il bilanciamento del gioco, permettendo agli sviluppatori di vedere il gioco attraverso gli occhi di chi lo ha provato.



Testing di compatibilità reale: La vita è imprevedibile e non tutti i giocatori sono forniti della migliore strumentazione. Il testing di compatibilità reale verifica come un utente tipico gioca con il proprio set hardware e software sulla sua rete.



10TH
ANNIVERSARY
GAMES
LIONBRIDGE

NON ANDARE A TENTATIVI. AFFIDATI AL TESTING.

L'FQA, LQA e il crowd testing costituiscono un processo di testing olistico che può ridurre i tempi di lavorazione, tagliare i costi superflui e garantire un'esperienza utente sempre costante. Possono e dovrebbero essere effettuati in contemporanea per minimizzare i bug e massimizzare la qualità.

Una strategia di testing ottimale è importantissima, anche se può essere complicata. Non sai da dove iniziare? Contatta i nostri esperti o leggi i nostri altri contenuti sul testing dei videogiochi.

[CONTATTI](#)

[ULTERIORI
INFORMAZIONI](#)

LIONBRIDGE 



INFORMAZIONI SU LIONBRIDGE

Lionbridge Games può offrire al tuo pubblico internazionale l'esperienza di gioco che hai sempre sognato. Il nostro team di gamer appassionati di ogni parte del mondo dà vita a ogni aspetto del tuo videogioco, senza compromessi. I nostri servizi includono design narrativo, localizzazione di videogiochi, registrazione di voci fuori campo, realizzazione di sottotitoli, testing per il controllo della qualità e servizi per l'esperienza di gioco. Lionbridge offre la massima qualità e test estremamente precisi per ogni videogioco, per qualsiasi piattaforma.



ULTERIORI INFORMAZIONI
GAMES.LIONBRIDGE.COM



LIONBRIDGE

© 2024 Lionbridge. Tutti i diritti riservati.

