

LIONBRIDGE (G)AMES

ゲーム  
テストの  
一部始終



ビデオ ゲーム業界が進化するにつれて、プレイヤーたちの価値観も進化しています。新作が大量に発売されるようになった現在、ゲーマーがすべてのゲームを消費するのは不可能です。ゲーマーは、ゲームの評価やレビュー、口コミを頼りに最高のゲームを探し、どのゲームをプレイするべきかを判断します。

「市場を制するのは、最も洗練されたゲームです。ゲームが最も洗練されていれば、必ず成功するというわけではありませんが、ゲームが洗練されていなければ、必ず失敗します。言語的な面、または機能的な面に関するネガティブなレビューがあれば、間違いなくゲームが台無しになってしまいます」

ーライオンブリッジゲームのデータベース マネージャー、マイケル・パーク

高予算の AAA タイトルだけでなく、AA クラスやインディーズのタイトルに対しても、バグのないゲーム体験が期待されています。徹底的な品質保証は、もはやオプションではなく、ゲームが成功するうえで欠かせない要素なのです。



ここでは、あらゆる市場においてゲームが成功するのをお手伝いするために当社が行っているゲーム テストのプロセスをご覧ください。

# ゲームテストとは何か

ゲームテストとは、ソフトウェアの品質保証 (QA) プロセスのことです。このプロセスでは、ゲームの安定性とパフォーマンスの向上を目的として、専門家が体系的な方法で不具合、すなわち「バグ」を特定・解決します。別の言葉で表現すると、開発者とメーカーがゲームを市場へ送り出す前に、品質の高さ、機能の堅牢性、適切なローカリゼーションを保証するためのプロセスです。

ゲームテストは主に3つの段階で構成されており、それらは開発期間全体を通じて行われます。



1.



機能面の品質保証  
(FQA)

2.



ローカリゼーションの品質  
保証 (LQA)

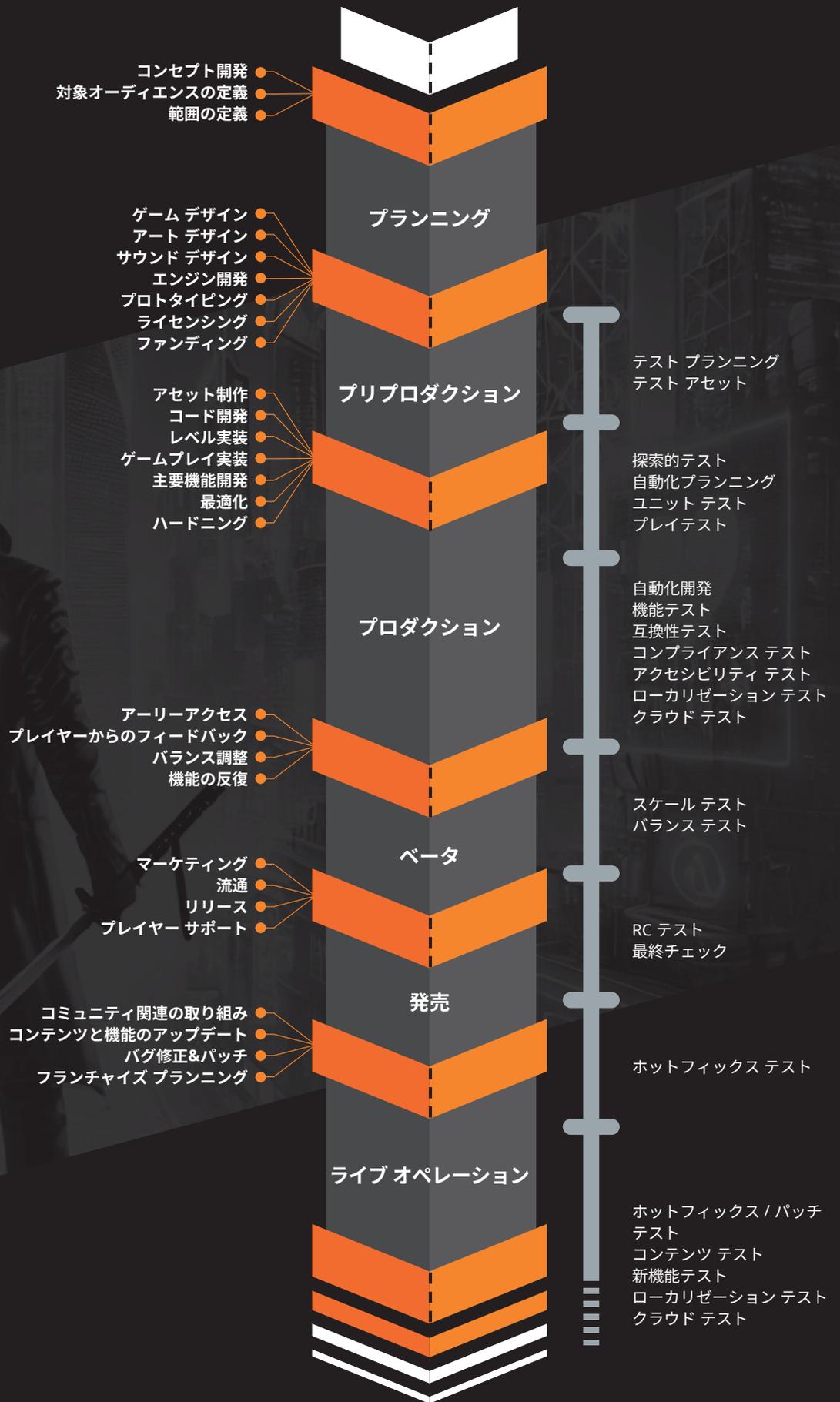
3.



クラウドテスト

\*言語品質保証と呼称される場合もあります

# プロダクション サイクルの各段 階における諸種 のテストの位置 づけ



## 機能面の品質保証 (FQA)

FQAとは、ソフトウェア アプリケーションやシステム機能が、一定の要件やユーザーの期待を適切に満たしていることを確認するためのプロセスです。このプロセスには、ソフトウェアが多様な環境下で想定どおりに機能し、期待したとおりの挙動を示すことを検証するための、機能面のテストが含まれます。これはテスト プロセスのなかでも屋台骨となるプロセスであり、ゲーム タイトルに関して実施されるテスト業務の大半を占めます。

FQA テスターはゲームそのものやユーザー インターフェイス、グラフィックのバグを探します。本プロセスのテスト対象



**ゲームのメカニクス**ゲームは想定どおりに機能するか?プレイヤーの行動可能範囲は適切か、それとも不適切か?AIと物理演算エンジンは適切に機能しているか?プレイヤーと他のオブジェクトはどのように相互作用しているか?



**ゲーム アセットの整合性**音声は鮮明に聞こえるか?ビジュアル アセットは圧縮されているか?アセットが不適切に重なり合っていたり、途切れていたたりしないか?



**プレイしやすさ**テキストやグラフィックは見やすいか?メニューの構造は直感的か?各メニュー項目は簡単にアクセスできるか?視覚的・聴覚的ハンディキャップのあるプレイヤーでもゲームをプレイできるか?



**セキュリティ**ソフトウェアは外部の脅威から守られているか?プレイヤーのデータはデータ侵害から守られているか?不正なシステム アクセスの制限と、暗号化アルゴリズムは適切に実装されているか?



**総合的な利便性**ロード時間は許容範囲内か?デザインはレスポンスか?画面解像度がゲームプレイに対して与える影響は?

FQA テスターは、全体的な機能テストを行うだけでなく、ゲームが多様なデバイスに対応していて異なるシステム上でも適切に実行できることや、公式プラットフォームで流通させるための要件を満たしていることなども確認します。



FQA テスターは、全体的な機能テストを行うだけでなく、ゲームが多様なデバイスに対応していて異なるシステム上でも適切に実行できることや、公式プラットフォームで流通させるための要件を満たしていることなども確認します。



#### 互換性テスト

マルチプラットフォームのゲーム (大半のタイトルがこれに該当) では、想定されるすべてのプラットフォームにゲームをインストールして起動し、さまざまなハードウェアおよびソフトウェア構成でゲームが適切に機能することを確認します。



#### パフォーマンステスト

ゲームのパフォーマンスは、CPUメモリ、GPUの処理能力、RAM、インターネット接続など、さまざまな要因の影響を受けます。テスターは、ピークロード時間、サーバーの応答時間、長期的な可用性、メモリリーク、ダウンロード時間、スループットなどを確認し、ゲーム速度を最適化して、ハードウェアやソフトウェアの最小推奨要件を提供します。



#### レーティング適合テスト

Steam、ニンテンドーeショップ、PlayStation Network Storeなどのプラットフォームは、ゲームをそのプラットフォームで公開するための要件を厳格に定めています。専門的な FQA テスターはそうした要件や規制を深く理解しており、開発スタジオが任意のプラットフォームで製品を発売するのをお手伝いするための追加のテストを行うことができます。



## モバイルテスト

モバイルゲームの場合は、バッテリー消費やネットワーク接続テストも行わなければなりません。なぜなら、大半のモバイルデバイスは電源に接続されていない状態で使用されるため、プレイ時間を最適化するためには長時間にわたるバッテリー消費を確認する必要があるからです。また、信頼性の低いネットワークにおけるプレイ体験を理解するために、さまざまな種類のネットワーク (Wi-Fi、5G、LTEなど) 上での応答時間、パケットロス、データ重複もチェックします。

# ローカリゼーションの品質保証 (LQA)

LQAは、デジタル コンテンツを特定の地域や言語に適応させるためのプロセスです。このプロセスには、単なる翻訳だけでなく、地域ごとの要件を満たすための文化的な適応やテクニカルな調整も含まれています。目的は、ローカリゼーション版の品質とシームレスなユーザー エクスペリエンスを保証することです。

通常、LQAプロセスは、コンテンツの原文 (多くの場合は英語) が完成した後で行われる機能テストの初期段階から開始されます。機能テストではゲームやソフトウェアが想定どおりに機能することを確認するのに対して、LQAでは、ローカリゼーション版が適切に機能することや、任意の市場において文化的・言語的に適切であることを確認するのに対して、

LQA テスターは、言語の正確さや文化的な適切さ、ローカリゼーション プロセスで発生する可能性のある機能上の問題をチェックします。

## チェック対象の例



UIの互換性 (表示可能な範囲に対するテキストの長さ)



左横書きと右横書きのテキストのサポート



双方向表示



2 バイト文字のサポート



数字の表示形式 (日時、通貨、住所、計測単位)



# クラウド テスト



クラウド テストは、ゲーム テストのなかでも独特な分野であり、「実環境」におけるゲームのパフォーマンスと受容を評価し、ゲームを公開する前に開発プロセスにおける不正確性を排除します。ゲーム テストの「中核」をなすプロセスではありませんが、プレイヤーからのフィードバックや実稼働環境下で収集したデータを有効活用すれば、デザイン選択やゲームプレイ構造の検証に役立ち、ユーザー エクスペリエンスが向上します。

## クラウド テストの内容



**ゲーム ユーザー調査** プレイヤーがゲームについてどう思っているかを知るのは重要です。ユーザー調査やプレイヤー インタビューで得られる定性的で詳細なフィードバックは、開発者がユーザーの期待に合わせて製品を調整する際に参考になります。



**プレイテスト** プレイテストを行えば、ユーザーがゲームをどのようにプレイするかを確認し、プレイしやすさや面白さ、取っつきやすさなどに関する貴重な洞察を得ることができ、対象とする市場に応じてゲームを最適化することができます。



**サーバー負荷テスト** サーバーがすべてのプレイヤーに対応できるようにするのは、重要なことです。このテストは、インフラストラクチャの制約を特定し、多数のプレイヤーが同時に接続している状況でゲームがどのように機能するかを把握するのに役立ちます。



**国内ネットワークと接続性** 現実のプレイヤーが利用している技術は多種多様です。国内ネットワーク テストでは、ゲームのアクセス可能性、ロード時間、ネットワークの安定性、ダウンロード速度を、世界中の各地で、多様なハードウェアを使用し、さまざまなプロバイダで検証します。



**マルチプレイ テストとバランス テスト** プレイヤーの数が増加すると、検証すべき要因が新たに追加されます。このテストでは、ロビーの挙動、マッチメイキング、ゲーム バランスを確認し、実際のプレイヤーの目を通してゲームを体験する機会を開発者に提供します。



**実稼働環境下での互換性テスト** 現実の人々の行動は予測不可能であり、すべてのプレイヤーが最高級のセットアップでゲームをプレイしているわけではありません。実稼働環境下での互換性テストは、実際のハードウェア、ソフトウェア、ネットワークを使用して、典型的なユーザーのゲーム体験を確認します。

# 10<sup>TH</sup> ANNIVERSARY GAMES LIONBRIDGE

## 推測は要らない。テストで解決。

FQA、LQA、クラウド テストを通じてホリスティックなテストプロセスを実施すれば、ターンアラウンド時間とコストを削減し、より一貫性のあるユーザー エクスペリエンスを提供することができます。ゲームのバグを最小限に抑え、最大限の品質を実現することを目指すのであれば、必須のプロセスと言っても過言ではありません。

テスト戦略を練るのは重要な仕事ですが、難しい仕事でもあります。何から始めればわからないという方もいるでしょう。そういうときこそ、専門家の出番です。ぜひ、当社のゲーム テスト コンテンツをご覧ください。

[お問い合わせ](#)

[詳しく見る](#)

LIONBRIDGE  GAMES



## ライオンブリッジについて

ライオンブリッジ ゲーム部門は、お客様が思い描いたとおりのゲーム体験を世界中のプレイヤーにお届けするために、当社の優れた各種サービスを通じて開発から販売に至るすべての段階でお客様をサポートいたします。ゲームへの情熱にあふれる世界各地の専門スタッフが、妥協することなくゲームのあらゆる側面を徹底的に追求して最高のゲーム エクスペリエンスの実現をお手伝いいたします。ナラティブ デザイン、ゲーム ローカリゼーション、吹き替え収録、字幕、品質保証テスト、プレイヤー体験サービスなど、多岐にわたる包括的なサービスに加え、ライオンブリッジは、精度の高い洗練されたテストイング サービスを通じて、お客様のタイトル作品を世界のあらゆる地域やプレイヤーにお届けするための支援をご提供いたします。



詳しくはこちら

[GAMES.LIONBRIDGE.COM](https://GAMES.LIONBRIDGE.COM)



LIONBRIDGE

© 2024 Lionbridge.All Rights Reserved.