

LIONBRIDGE (G)AMES

LOS
ENTRESIJOS
DE LAS
PRUEBAS
DE JUEGOS



A medida que la industria de los videojuegos sigue evolucionando, también lo hacen los estándares de los jugadores. Con el enorme volumen de nuevos lanzamientos, a los jugadores les resulta imposible consumirlo todo. Recurren a las puntuaciones, las críticas y el boca a boca en busca de lo mejor para decidir a qué juegan.

«El juego más pulido triunfa en el mercado. Tener el juego más pulido no supone el éxito instantáneo, pero sí se da justo lo contrario: las críticas negativas desde un punto de vista lingüístico o funcional hunden un juego por completo.»

— Michael Burke, gestor de bases de datos en Lionbridge Games

Se espera una experiencia impecable no solo en títulos triple A de alto presupuesto, sino también en los doble A y los indie. Un control de calidad completo ya no es opcional, sino que es crucial para el éxito de un videojuego.



Acompañenos a través del proceso de pruebas de videojuegos para saber cómo ayudamos a que prosperen en todos los mercados.

¿QUÉ ES EL TESTEO DE VIDEOJUEGOS?

Las pruebas o testeo de videojuegos son un proceso de control de calidad (CC) del software en el que los expertos identifican y resuelven metódicamente los defectos o «bugs» de un videojuego para mejorar su estabilidad y rendimiento. En otras palabras, es la forma en que los desarrolladores y distribuidores se aseguran de que sus juegos tengan una gran calidad, sean funcionalmente sólidos y estén adecuadamente localizados antes de salir al mercado.

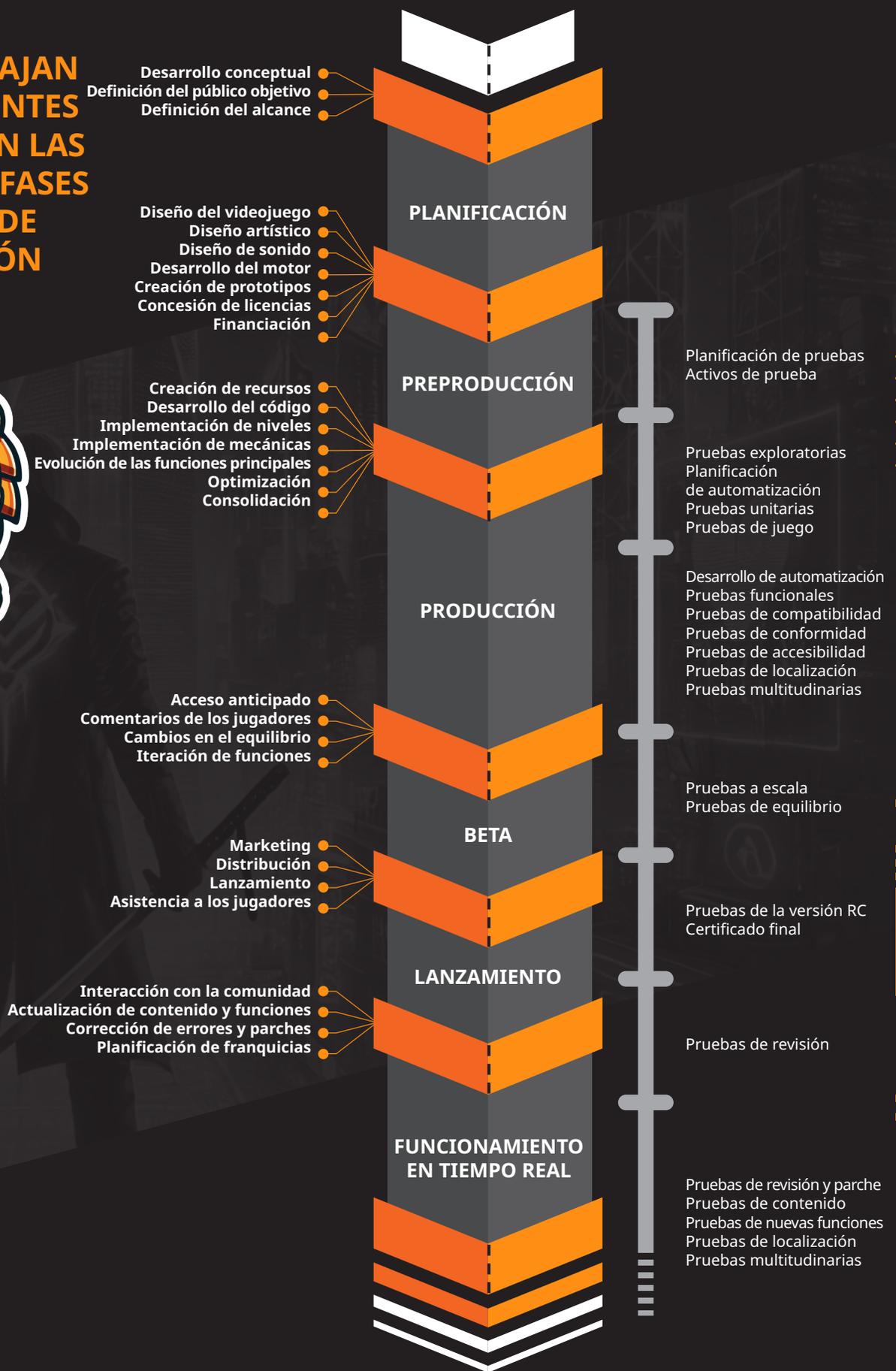
Las pruebas de juegos constan de tres fases principales, que abarcan todo el ciclo de vida del desarrollo:



1.  Control de calidad funcional (FQA)
2.  Control de calidad de localización (LQA)
3.  Pruebas multitudinarias

*también denominado control de calidad lingüística

CÓMO ENCAJAN LAS DIFERENTES PRUEBAS EN LAS DISTINTAS FASES DEL CICLO DE PRODUCCIÓN



CONTROL DE CALIDAD FUNCIONAL (FQA)

FQA es el proceso en el que se garantiza que una aplicación o sistema de software funciona correctamente de acuerdo con los requisitos específicos y las expectativas del usuario. Consiste en probar los aspectos funcionales del software para verificar que cumple la funcionalidad prevista y rinde como se espera en diversas condiciones. Es la fase más sólida del proceso de pruebas y representa la mayor parte del trabajo de pruebas de un título determinado.



Los testers de FQA buscan fallos en un juego, su interfaz de usuario y sus gráficos. Se incluye lo siguiente:



Mecánicas de juego: ¿Funciona el juego según lo previsto? ¿Pueden los jugadores quedarse atrapados o salirse de los límites? ¿Funcionan correctamente los motores de IA y física? ¿Cómo interactúa el jugador con otras entidades?



Integridad de los recursos del juego: ¿La calidad de audio es nítida y clara? ¿Están comprimidos los activos visuales? ¿Hay activos que se solapan o recortan cuando no deberían?



Facilidad de uso: ¿Son legibles el texto y los gráficos? ¿Es intuitiva la estructura del menú? ¿Puede el jugador acceder con eficacia a cada elemento del menú? ¿Es accesible el juego para jugadores con discapacidades visuales o auditivas?



Seguridad: ¿Está el software a salvo de amenazas externas? ¿Están protegidos los datos de los jugadores frente a filtraciones? ¿Se han establecido las limitaciones de acceso a sistemas no controlados y los algoritmos de cifrado adecuados?



Facilidad de uso general: ¿Es aceptable el tiempo de carga? ¿Es ágil el diseño? ¿Cómo afecta la resolución de pantalla a la jugabilidad?

Además de las pruebas funcionales generales, los testers de FQA también se aseguran de que los juegos sean compatibles con distintos dispositivos, funcionen bien en diferentes sistemas y cumplan los requisitos para su distribución en plataformas oficiales.



Además de las pruebas funcionales generales, los testers de FQA también se aseguran de que los juegos sean compatibles con distintos dispositivos, funcionen bien en diferentes sistemas y cumplan los requisitos para su distribución en plataformas oficiales.



PRUEBAS DE COMPATIBILIDAD

En el caso de los juegos multiplataforma (que son la mayoría), los testers instalan y ejecutan el juego en todas las plataformas previstas para comprobar que funciona según lo previsto con distintas configuraciones de hardware y software.



PRUEBAS DE RENDIMIENTO

El rendimiento de los videojuegos depende de varios factores, como la memoria de la CPU, la capacidad de procesamiento de la GPU, la RAM y la conectividad a internet. Los testers comprueban el tiempo de carga máxima, el tiempo de respuesta del servidor, la longevidad, las pérdidas de memoria, el tiempo de descarga, el rendimiento y mucho más para optimizar la velocidad del juego y ofrecer recomendaciones mínimas de hardware y software a los jugadores.



PRUEBAS DE CERTIFICACIÓN

Plataformas como Steam, Nintendo eShop y PlayStation Store tienen requisitos estrictos que determinan si un juego es apto para su venta allí. Los expertos testers de FQA conocen a fondo estas normas y normativas y realizan pruebas adicionales para ayudar a los estudios a publicar sus productos en las plataformas deseadas.



PRUEBAS MÓVILES

Los juegos para móviles también deben someterse a pruebas de consumo de batería y conectividad a la red. Como los dispositivos móviles suelen estar desconectados de la fuente de alimentación, los testers miden el consumo de batería durante largas horas para optimizar el tiempo de juego. También miden el tiempo de respuesta, la pérdida de paquetes y la duplicación de datos en diferentes tipos de red (Wi-Fi, 5G, LTE, etc.) para comprender la experiencia del jugador en redes poco fiables.

CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN (LQA)

LQA es el proceso de adaptación de contenidos digitales a regiones o idiomas específicos. Incluye no solo la traducción de idiomas, sino también la adaptación cultural y el ajuste técnico para cumplir los requisitos locales. El objetivo es garantizar que las versiones localizadas de un juego sean de alta calidad y ofrezcan una experiencia de usuario fluida.

El proceso de LQA suele comenzar una vez concluidas las fases iniciales de las pruebas funcionales sobre el contenido de origen (a menudo en inglés). Las pruebas funcionales garantizan que el juego o el software funcionen como se espera, mientras que las de LQA garantizan que las versiones localizadas funcionen correctamente y sean cultural y lingüísticamente adecuadas para los mercados previstos.



Los testers de LQA comprueban la precisión lingüística, la adecuación cultural y los problemas funcionales que puedan haberse presentado durante el proceso de localización.

Incluye las siguientes comprobaciones:

✓

Compatibilidad de la interfaz de usuario (longitud del texto frente al espacio disponible)

✓

Soporte de texto de izquierda a derecha y de derecha a izquierda

✓

Pantalla bidireccional

✓

Soporte de caracteres de doble byte

✓

Formato numérico (fecha y hora, divisa, dirección, unidades de medida...)

PRUEBAS MULTITUDINARIAS



Las pruebas multitudinarias son una rama única de las pruebas de videojuegos que evalúa el rendimiento y la recepción de un juego en tiempo real. Su fin es eliminar incertidumbres en el proceso de desarrollo antes de que un juego salga al mercado. Aunque no es una parte «esencial» del proceso de pruebas de un videojuego, recabar las opiniones de los jugadores y los datos del mundo real puede ayudar a los desarrolladores a validar las opciones de diseño y las mecánicas de juego para mejorar la experiencia del usuario.

Las pruebas multitudinarias incluyen lo siguiente:



Investigación de usuarios de videojuegos: Es importante saber qué piensan los jugadores de un videojuego. La investigación de usuarios y las entrevistas a jugadores proporcionan información cualitativa que ayuda a los desarrolladores a ajustar sus productos a las expectativas del público.



Pruebas de juego: Las pruebas de juego permiten a los desarrolladores ver cómo interactúan los usuarios con sus videojuegos y descubrir información valiosa sobre la facilidad de uso, el factor de diversión o la incorporación de jugadores. Uno de estos fines es garantizar que los juegos están optimizados para los mercados de destino.



Pruebas de carga del servidor: Es crucial que los servidores puedan manejar la magnitud de una base de jugadores. Este tipo de pruebas sirven para identificar las limitaciones de la infraestructura y comprender con precisión cómo funcionará un juego con cientos o miles de jugadores simultáneos.



Red nacional y conectividad: Los jugadores reales disponen de condiciones técnicas diferentes. Las pruebas en redes nacionales evalúan la accesibilidad, los tiempos de carga, la estabilidad de la red y la velocidad de descarga de un juego con distintos proveedores, en diferentes equipos y en diversos lugares del mundo.



Pruebas de equilibrio y multijugador: Tener varios jugadores introduce nuevas variables que deben evaluarse. Este tipo de pruebas —que permiten a los desarrolladores experimentar sus juegos a través de los ojos de jugadores reales— examinan el rendimiento de las salas, la búsqueda de sesión y el equilibrio del juego.



Pruebas de compatibilidad en el mundo real: Las personas reales son impredecibles, puesto que no todos los jugadores tienen el equipo definitivo. La compatibilidad con el mundo real pone a prueba cómo experimentarán un juego los usuarios utilizando su propio hardware, software y red.



10TH

ANNIVERSARY

GAMES

LIONBRIDGE

BASTA DE CONJETURAS. QUE EMPIECE LA AVENTURA.

Las pruebas de FQA, LQA y multitudinarias conforman un proceso de pruebas holístico que puede reducir los plazos de entrega, recortar los costes y ofrecer una experiencia de usuario más constante. Pueden (y deben) aprovecharse conjuntamente para minimizar los errores de un juego y mejorar su calidad.

Definir una estrategia de pruebas es crucial, pero puede resultar complicado. ¿No sabe por dónde empezar? Póngase en contacto con nuestros expertos o consulte más contenido sobre pruebas de videojuegos.

[CONTACTE CON NOSOTROS](#)

[MÁS INFORMACIÓN](#)

LIONBRIDGE 



ACERCA DE LIONBRIDGE

Lionbridge Games ofrece a cualquier público global la experiencia de juego que imagine. Nuestros expertos especializados en videojuegos están repartidos por todo el mundo y ayudarán a hacer realidad todos los aspectos de su videojuego, sin ningún riesgo. Entre nuestros servicios están el diseño narrativo, la localización de videojuegos, la grabación de voces en off, la subtítulos, el testeo mediante control de calidad y los servicios de experiencia del jugador. Lionbridge garantiza la máxima calidad y los servicios de testing más fiables para cualquier videojuego que esté desarrollando, independientemente de la plataforma.



MÁS INFORMACIÓN EN
GAMES.LIONBRIDGE.COM



LIONBRIDGE

© 2024 Lionbridge. Todos los derechos reservados.

