

LIONBRIDGE (G)AMES

ALLT  
OM  
SPELTESTNING



I takt med att spelbranschen utvecklas ökar även spelarnas krav. Det släpps så många nya spel att det är helt omöjligt för spelare att prova varenda ett. De nöjer sig därför inte med något annat än det allra bästa och använder sig av betyg, recensioner och information de snappar upp från andra för att bestämma vad de ska spela.

” Det mest finslipade spelet vinner på marknaden. Även om man har det mest finslipade spelet är det ingen garanti för att man lyckas. Det omvända gäller dock - negativa recensioner gällande språk eller funktion förstör definitivt chanserna för ett spel.”

- Michael Burke, Database Manager på Lionbridge Games

En buggfri upplevelse förväntas numera inte bara av de mest påkostade spelen, utan även av spel med mindre budget samt indiespel. Grundlig kvalitetssäkring är numera ett måste och helt avgörande för ett spels framgång.



Följ med på en resa genom speltestningsprocessen och lär dig mer om hur vi hjälper spel att nå framgång på alla marknader.

# VAD ÄR SPELTESTNING?

Speltestning är en kvalitetssäkringsprocess för programvara där experter metodiskt identifierar och åtgärdar fel eller "buggar" i ett spel för att förbättra dess stabilitet och prestanda. Det är med andra ord ett sätt för utvecklare och utgivare att säkerställa att deras spel håller en hög kvalitet, fungerar som de ska och är ordentligt lokaliserade innan de lanseras på marknaden.

Speltestning består av tre huvudfaser, som omfattar hela utvecklingscykeln:



1.



**Garanterad funktionskvalitet**

2.



**Garanterad lokaliseringskvalitet**

3.



**Publiktestning**

\*kallas ibland garanterad lingvistisk kvalitet eller garanterad språklig kvalitet



# HUR OLIKA TESTER PASSAR IN I PRODUKTIONSCYKELNS OLIKA STEG





# GARANTERAD FUNKTIONSKVALITET

Garanterad funktionskvalitet avser processen att säkerställa att ett program eller ett system fungerar som det ska utifrån specificerade krav och användarnas förväntningar. Det innebär att man testar programvarans funktioner för att säkerställa att de fungerar som de ska under olika förhållanden. Detta är den mest omfattande fasen i testprocessen, som utgör huvuddelen av det testningsarbete som utförs för ett spel.



Testare av garanterad funktionskvalitet letar efter buggar i ett spel samt dess användargränssnitt och grafik. Det kan röra sig om:



**Spelmekanik:** Fungerar spelet som det ska? Kan spelare få spelet att krascha eller ta sig utanför gränserna för den delen av världen som är avsedd att vara spelbar? Fungerar AI- och fysikmotorerna som de ska? Hur interagerar spelare med andra enheter?



**Integritet hos spelresurser:** Är ljudkvaliteten klar och tydlig? Är visuella resurser komprimerade? Finns det resurser som överlappar eller klipps bort när de inte borde göra det?



**Användarvänlighet:** Är texterna och grafiken tydlig? Är menystrukturen intuitiv? Kan spelare enkelt komma åt alla menyalternativ? Är spelet tillgängligt för spelare med syn- eller hörselnedsättning?



**Säkerhet:** Är programvaran skyddad mot externa hot? Är spelardata skyddade mot dataintrång? Finns det tillräckliga begränsningar för okontrollerad systemåtkomst och krypteringsalgoritmer på plats?



**Allmän användbarhet:** Är laddningstiden rimlig? Är designen responsiv? Hur påverkar skärmapplösningen spelupplevelsen?

Förutom allmän funktionstestning säkerställer testarna av garanterad funktionskvalitet även att spelen är kompatibla med olika enheter, fungerar bra på olika system och uppfyller kraven för att kunna distribueras på officiella plattformar.



Förutom allmän funktionstestning säkerställer testarna av garanterad funktionskvalitet även att spelen är kompatibla med olika enheter, fungerar bra på olika system och uppfyller kraven för att kunna distribueras på officiella plattformar.



#### KOMPATIBILITETSTESTNING

För spel som finns på flera plattformar (vilket är de flesta) installerar och startar testarna spelet på alla avsedda plattformar och kontrollerar att spelet fungerar som det ska med olika hårdvaru- och programvarukonfigurationer.



#### PRESTANDATESTNING

Spelprestanda påverkas av flera faktorer, bland annat processorminne, hur kraftfullt grafikkortet är, RAM och internetanslutning. Testarna kontrollerar toppbelastningstid, servrarnas svarstid, livslängd, minnesläckage, nedladdningstid, dataflöde med mera för att optimera spelprestanda och ge spelarna rekommendationer om minimikrav på hårdvara och programvara.



#### CERTIFIERINGSTESTNING

Plattformar som Steam, Nintendo eShop och PlayStation Network Store har strikta krav som avgör om ett spel får säljas på plattformen i fråga. Duktiga testare av garanterad funktionskvalitet har djupa kunskaper om dessa regler och bestämmelser och utför ytterligare tester för att hjälpa studior att publicera sina produkter på önskade plattformar.



#### MOBILTESTNING

Mobilspel måste även testas med avseende på batteriförbrukning och nätverk. Eftersom mobila enheter vanligtvis är frånkopplade från sin strömkälla mäter testarna batteriförbrukningen under många timmar för att optimera speltiden. De mäter även svarstider, paketförluster och dataduplicering på olika nätverkstyper (Wi-Fi, 5G, LTE osv.) för att bättre förstå hur spelupplevelsen ser ut på otillförlitliga nätverk.

# GARANTERAD LOKALISERINGSKVALITET

Garanterad lokaliseringskvalitet innebär att man anpassar digitalt innehåll till specifika regioner eller språk. Detta omfattar inte bara språköversättning utan även kulturell anpassning och teknisk justering för att uppfylla lokala krav. Målet är att säkerställa att de lokaliserade versionerna av ett spel är av hög kvalitet och ger en smidig användarupplevelse.

Processen för garanterad lokaliseringskvalitet inleds vanligtvis efter att de första funktionstestningsstegen har slutförts för källinnehållet (som ofta är på engelska). Funktionstestning säkerställer att spelet eller programvaran fungerar som den ska, medan garanterad lokaliseringskvalitet säkerställer att de lokaliserade versionerna fungerar som de ska och är kulturellt och språkligt lämpliga för de avsedda marknaderna.



Testare av garanterad lokaliseringskvalitet kontrollerar språklig korrekthet, kulturell lämplighet och funktionella problem som kan ha uppstått under lokaliseringsprocessen.

Detta omfattar saker som:



UI-kompatibilitet  
(textlängd kontra  
tillgänglig plats)



Stöd för text från  
vänster till höger  
och från höger  
till vänster



Dubbelriktad  
visning



Stöd för tecken  
med dubbla byte



Nummerformatering  
(datum/tid, valuta,  
adress, måttenheter).



# PUBLIKTESTNING



Publiktestning är en särskild del av speltestning som utvärderar ett spels mottagande under verkliga förhållanden för att eliminera osäkerheter under utvecklingsprocessen innan ett spel släpps. Även om det inte är en av de huvudsakliga delarna av speltestningsprocessen kan feedback från spelare och data från den verkliga världen hjälpa utvecklarna att validera sina designval och spelmekaniken för att förbättra användarupplevelsen.

Publiktestning omfattar bland annat:



**Spelaranvändarundersökning:** Det är viktigt att veta vad spelarna tycker om ett spel. Användarundersökningar och spelarintervjuer ger djupgående kvalitativ feedback som hjälper utvecklarna att finjustera sina produkter så att de lever upp till målgruppens förväntningar.



**Speltestning:** Speltestning gör det möjligt för utvecklare att se hur användare interagerar med deras spel och få värdefulla insikter om användbarhet, underhållningsfaktorer, spelarintroduktion och mycket mer för att säkerställa att spelen är optimerade för målmarknaderna.



**Serverprestandatestning:** Det är viktigt att serverna kan hantera hela spelarbasen. Den här typen av testning hjälper till att identifiera begränsningar i infrastrukturen och ger bättre förståelse av hur ett spel fungerar när hundratals eller tusentals spelare spelar det samtidigt.



**Lokala nätverk och anslutning:** Spelare har olika tekniska förutsättningar. Testning av lokala nätverk utvärderar ett spels tillgänglighet, laddningstider, nätverksstabilitet och nedladdningshastigheter med olika leverantörer, med olika hårdvara och på olika platser runt om i världen.



**Multiplayer och balanstestning:** När man har flera spelare medför det nya variabler som måste utvärderas. Den här typen av testning berör lobbybeteende, matchningar och spelbalans, vilket gör det möjligt för utvecklare att se hur verkliga spelare upplever spelen.



**Testning av verklig kompatibilitet:** Verkliga människor är oförutsägbara – alla spelare har inte den perfekta konfigurationen. Tester av verklig kompatibilitet testar hur typiska användare upplever ett spel när de använder sin egen hårdvara, programvara och sitt eget nätverk.



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

SLUTA GISSA. BÖRJA TESTA.

Garanterad funktionskvalitet, garanterad lokaliseringskvalitet och publiktestning är delar av en holistisk testprocess som kan minska leveranstiderna, sänka kostnaderna och ge en jämnare användarupplevelse. De kan och bör användas tillsammans för att minimera mängden buggar i ett spel och höja spelets kvalitet så mycket som möjligt.

Det är viktigt att man har en bra testningsstrategi, men det är inte alltid så lätt. Vet du inte var du ska börja? Kontakta våra experter eller ta dig en titt på annat innehåll om speltestning som vi har skapat.

KONTAKTA OSS

LÄS MER

LIONBRIDGE 





## OM LIONBRIDGE

Lionbridge Games levererar spelupplevelsen du vill ge till en global publik. Våra passionerade globala spelare hjälper till med alla aspekter av ditt spel, utan kompromisser. Våra tjänster omfattar narrativ design, spellokalisering, röstpålägg, undertextning, kvalitetstestning och tjänster för spelupplevelse. Lionbridge erbjuder förstklassig kvalitet och noggrann testning av alla dina spel, på alla målmarknader.



LÄS MER PÅ  
[GAMES.LIONBRIDGE.COM](https://GAMES.LIONBRIDGE.COM)



# LIONBRIDGE

© 2024 Lionbridge. Med ensamrätt.

