

Тестирование игр: фан или тяжелый труд?

Юля Нечаева, Innova Systems



Это я

Тестировщик

Тест-менеджер

**Руководитель отдела
тестирования**

Гладиатор 27 уровня

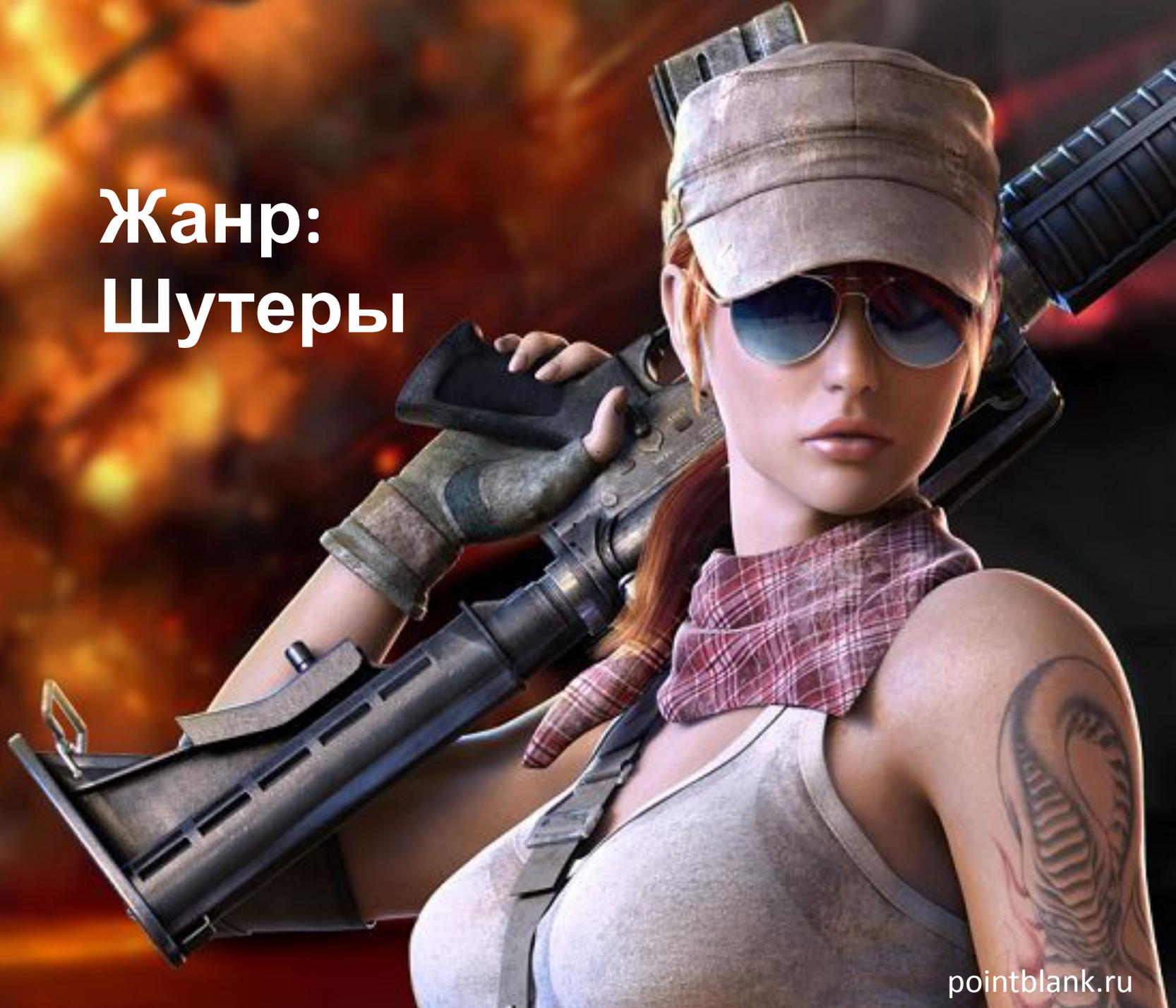
Скриншот сохранен (C:\Program
Files\4Game\Aion\Screenshot\Aion0006.jpg).



Игры: по полочкам.

- По жанру (специфика функционального тестирования)
- По платформе (специфика нефункционального тестирования)

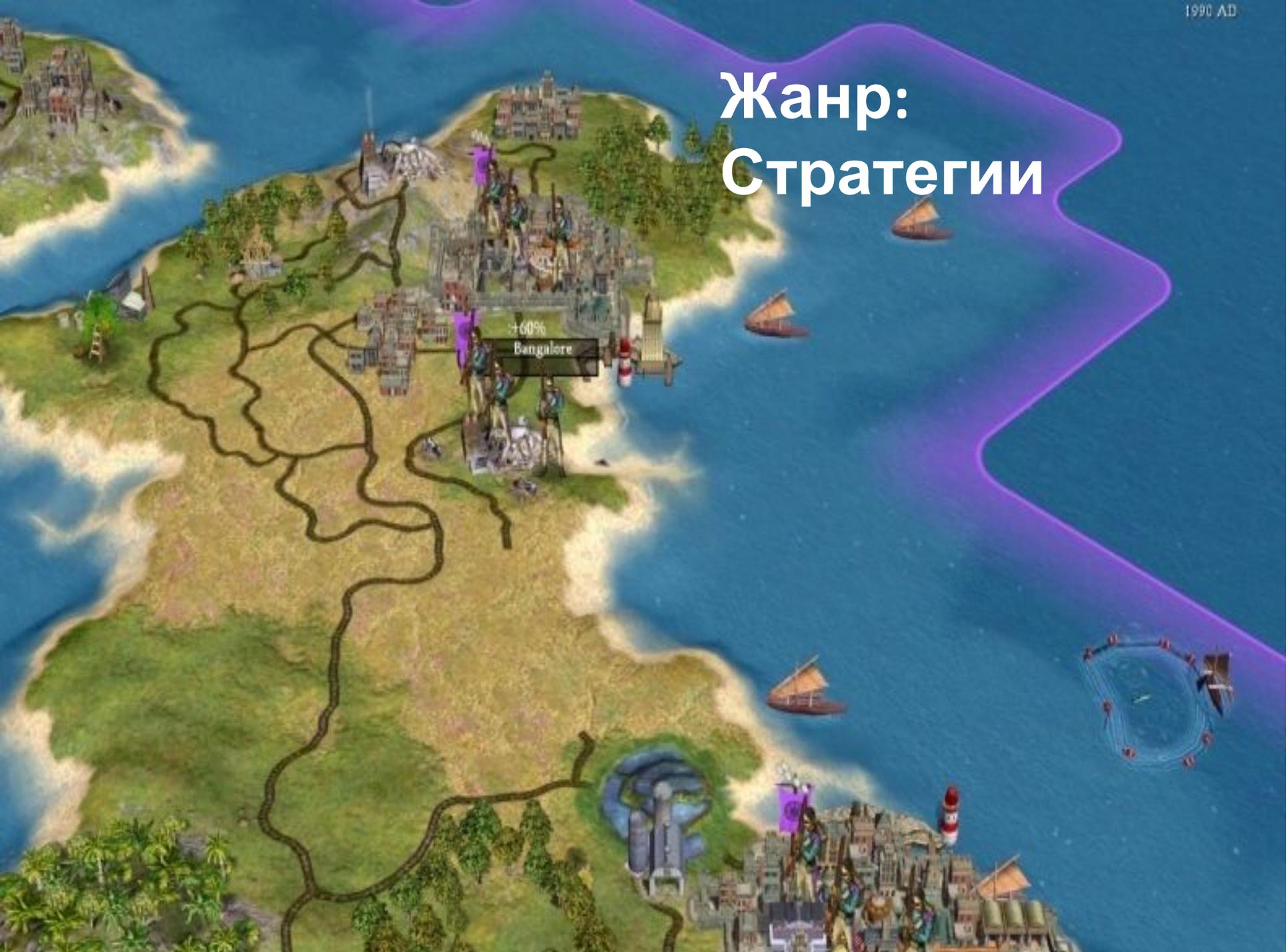
**Жанр:
Шутеры**



Жанр: Многопользовательские ролевые онлайн-игры



Жанр: Стратегии



**Жанр: Симуляторы:
авиа, гонки**



HOME

21

01:53

17

AWAY

REBOUND

Жанр:
Спортивные
е

 Options

Fstyle.ru

Жанр: Казуальные: квесты, аркады



ВРЕМЯ 02:40

 Lorien

 Компьютер1

ПРЕДМЕТ



HIGHSCORE: 127730
SCORE: 35290

Платформа: Для

- Различные конфигурации
- Использование ресурсов





Таракан

Где я? Кто я? Что произошло? (задание)

Платформа: браузер

- различные
браузеры

- аддоны

- плагины

Обычный представитель тараканьего семейства, гуру в вопросах бомжевания.

МАШЕНЬКА



Платформа: Стандартные и



 Fayadon								 1		 2		 5		 1																	
   2000																															
 +46		 +12		 +12		 +12																									
 +8		 +5		 +5		 180		 25		 5		 27		 57		 2		 3.5													
 16				 4				 2				 3				 16				 4				 25883				Month: 1, Week: 3, Day: 5			
																															

Платформа: Консоль

- все просто



Вид: Клиент-серверные

Клиент:

- конфигурации
- производительность
- работа с ресурсами

Сервер:

- производительность
- стабильность

Игра: по полочкам

Движок

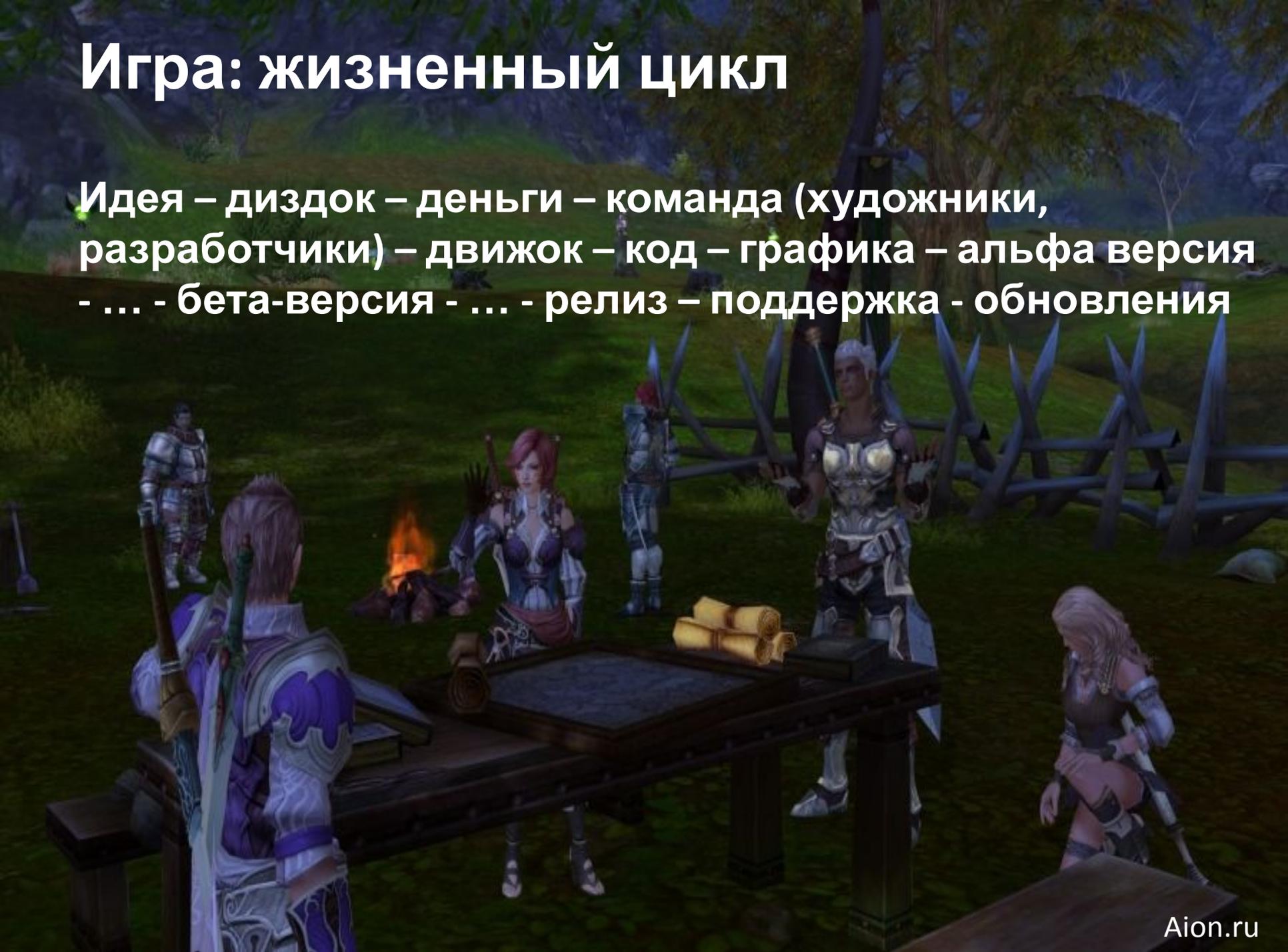
Код

**Игра: контент (что?)
геймплей (как?)**

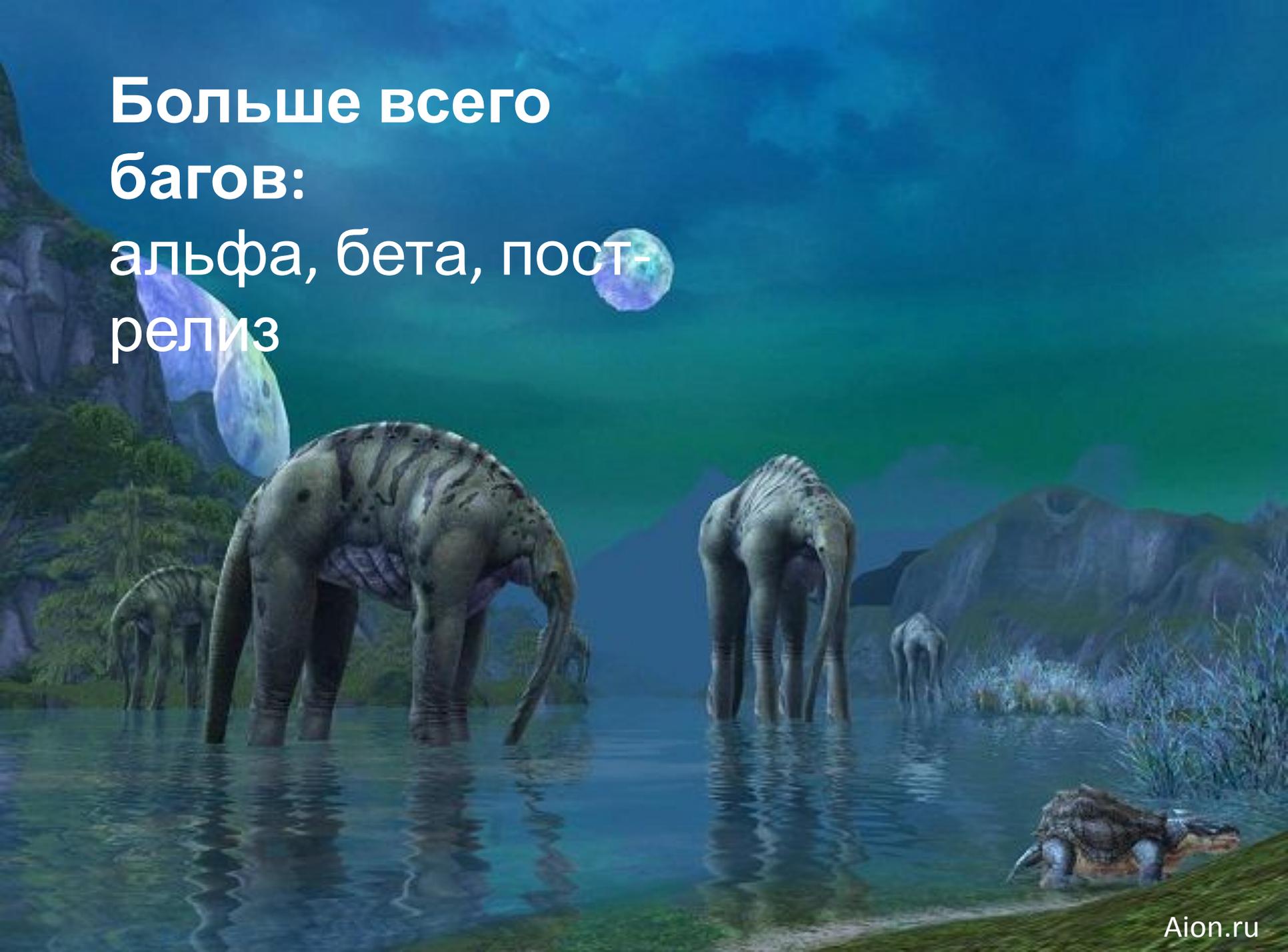


Игра: жизненный цикл

Идея – диздок – деньги – команда (художники, разработчики) – движок – код – графика – альфа версия - ... - бета-версия - ... - релиз – поддержка - обновления



Больше всего
багов:
альфа, бета, пост-
релиз



Специфика: Размеры



4 расы

5 профессий

20 000 NPC

40 000 предметов

1000 локаций

30 000 квестов

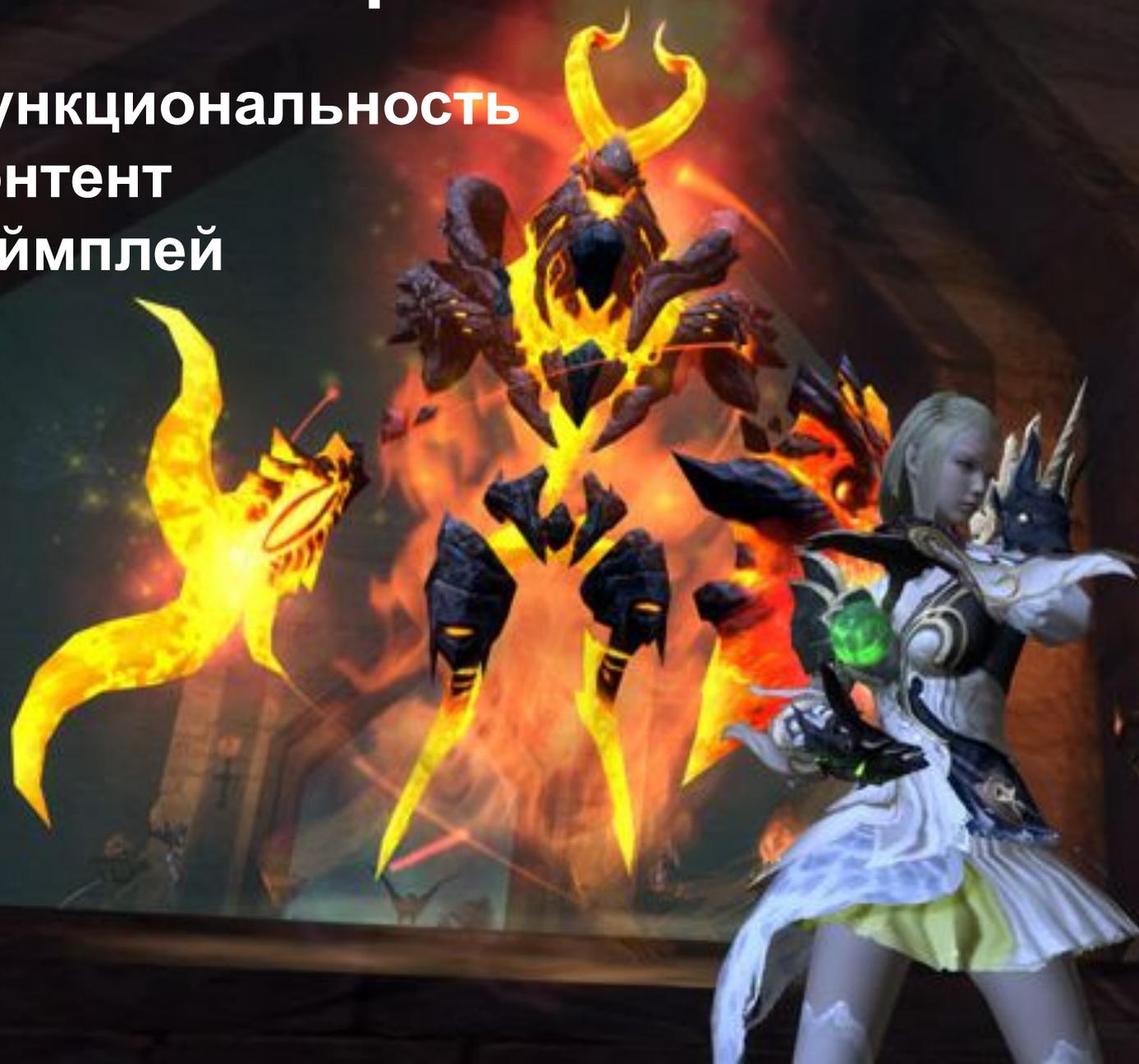
5000 умений

Что тестировать?

Функциональность

Контент

Геймплей



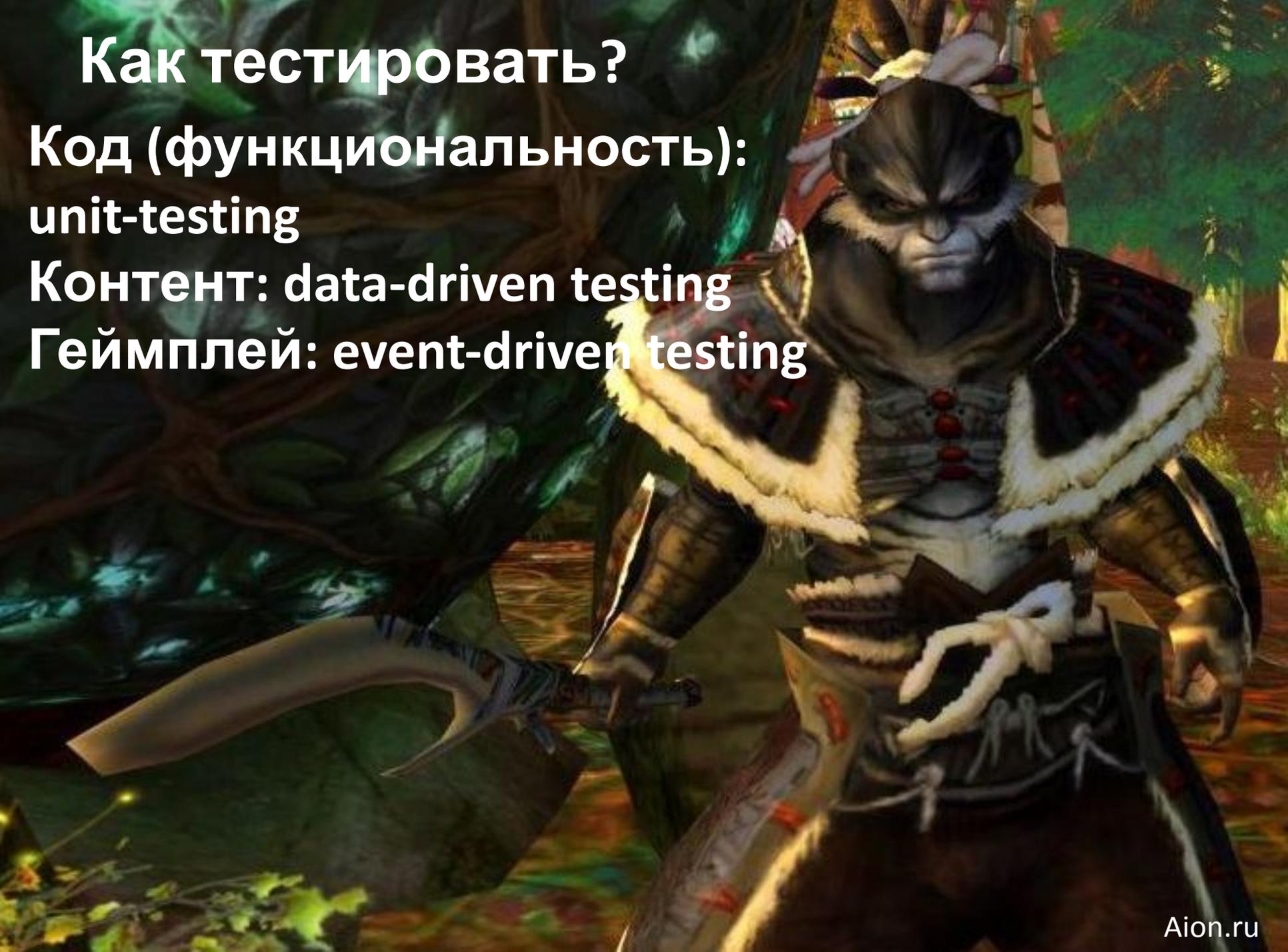
Как тестировать?

Код (функциональность):

unit-testing

Контент: data-driven testing

Геймплей: event-driven testing



Требование: все предметы, созданные из стали, дают своему персонажу дополнительные +10 очков к защите от огня

Код: класс Оружие, свойство Сталь, функция Взаимодействовать, характеристики: значение

Контент: предмет, картинка, описание, озвучка, реальные +10

Геймплей: проще драться с огненными монстрами

Пример: Булатное копье Героя

Требование: все предметы, созданные из стали, дают своему персонажу дополнительные +10 очков к защите от огня

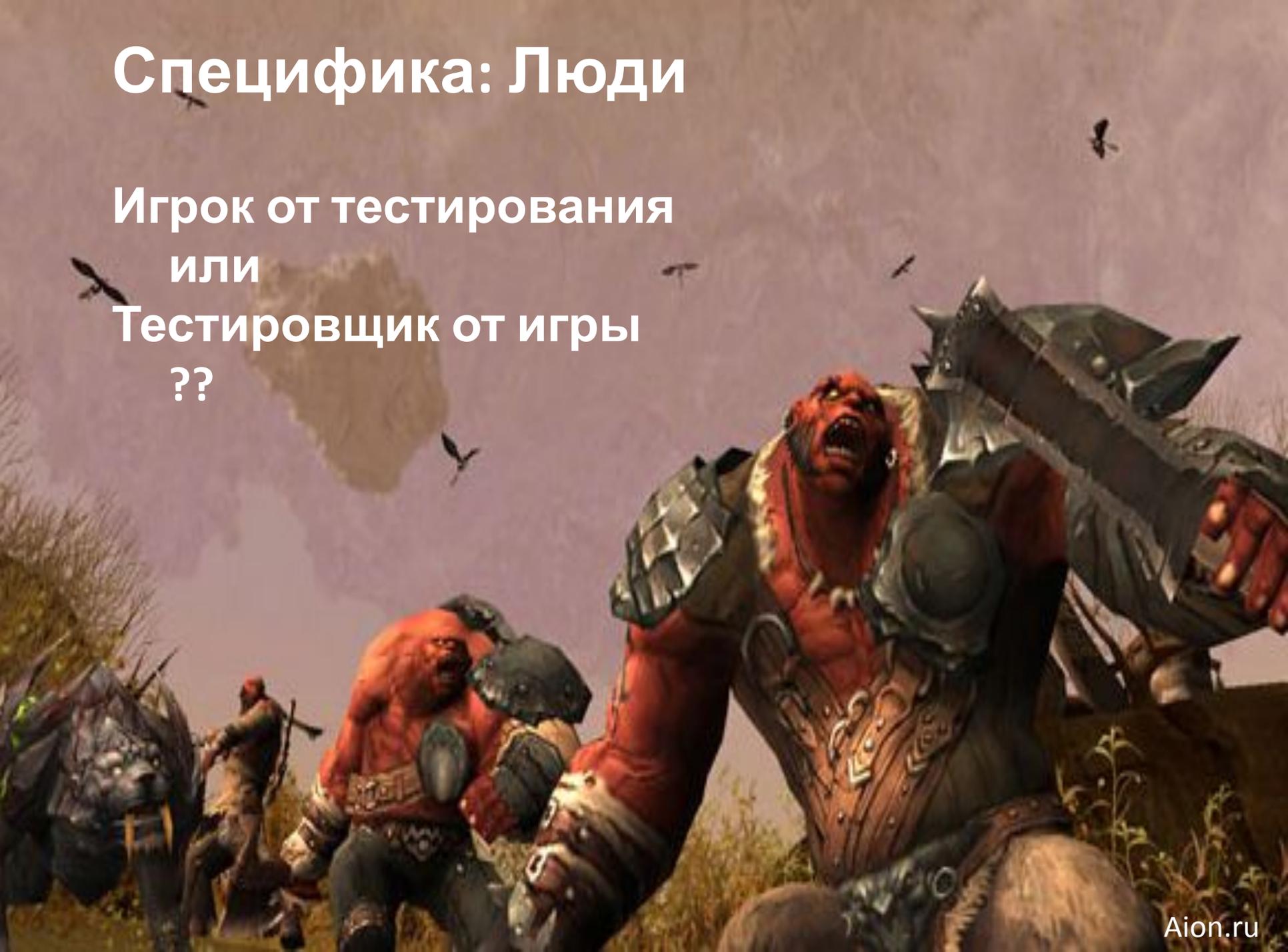
Код: вероятность ошибки N

Контент: вероятность хотя бы одной ошибки

$$1-(1-N)^5$$

Специфика: Люди

**Игрок от тестирования
или
Тестировщик от игры
??**

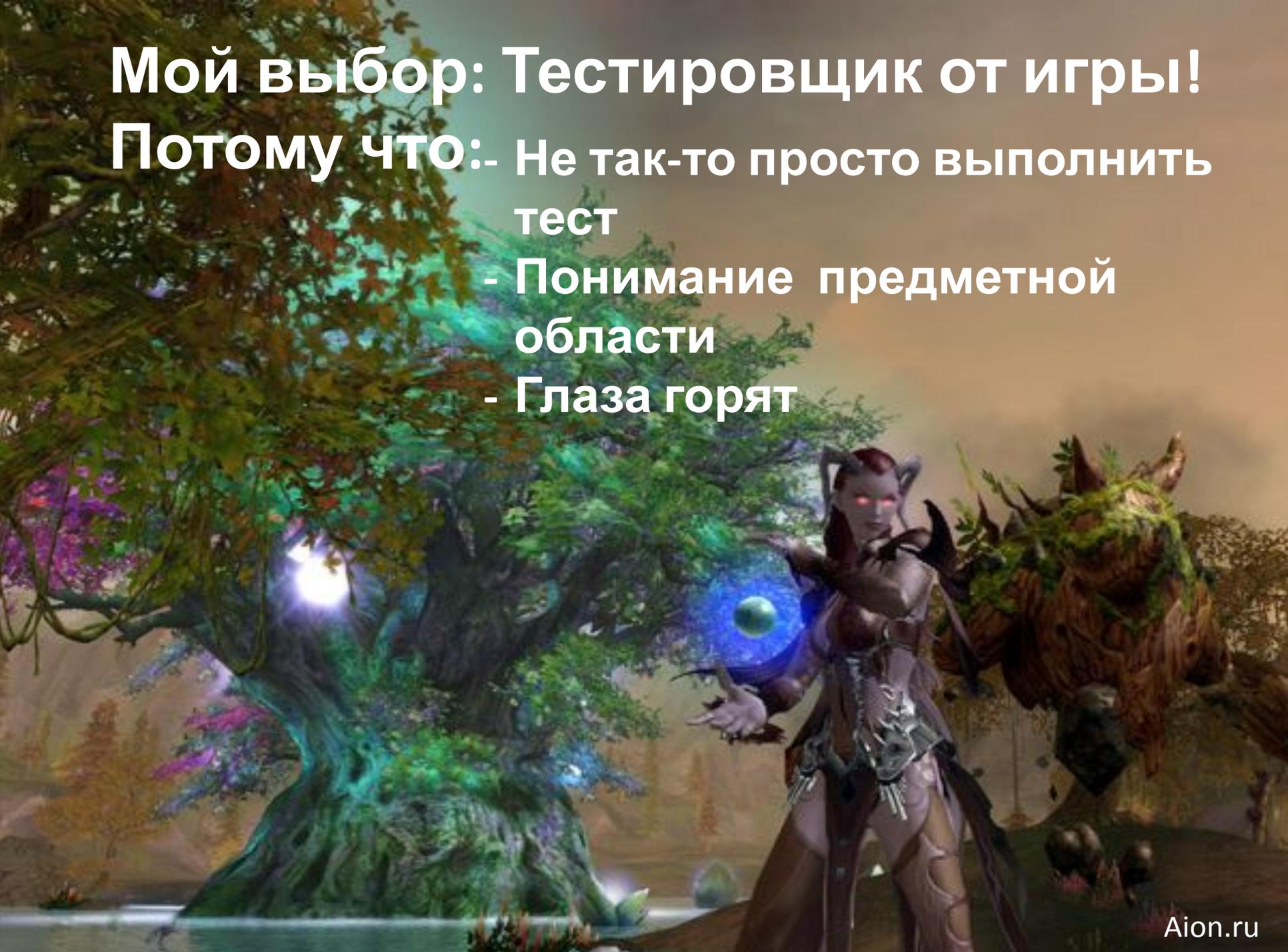


Мой выбор: Тестировщик от игры!

**Потому что:- Не так-то просто выполнить
тест**

**- Понимание предметной
области**

- Глаза горят



Специфика: Приоритеты

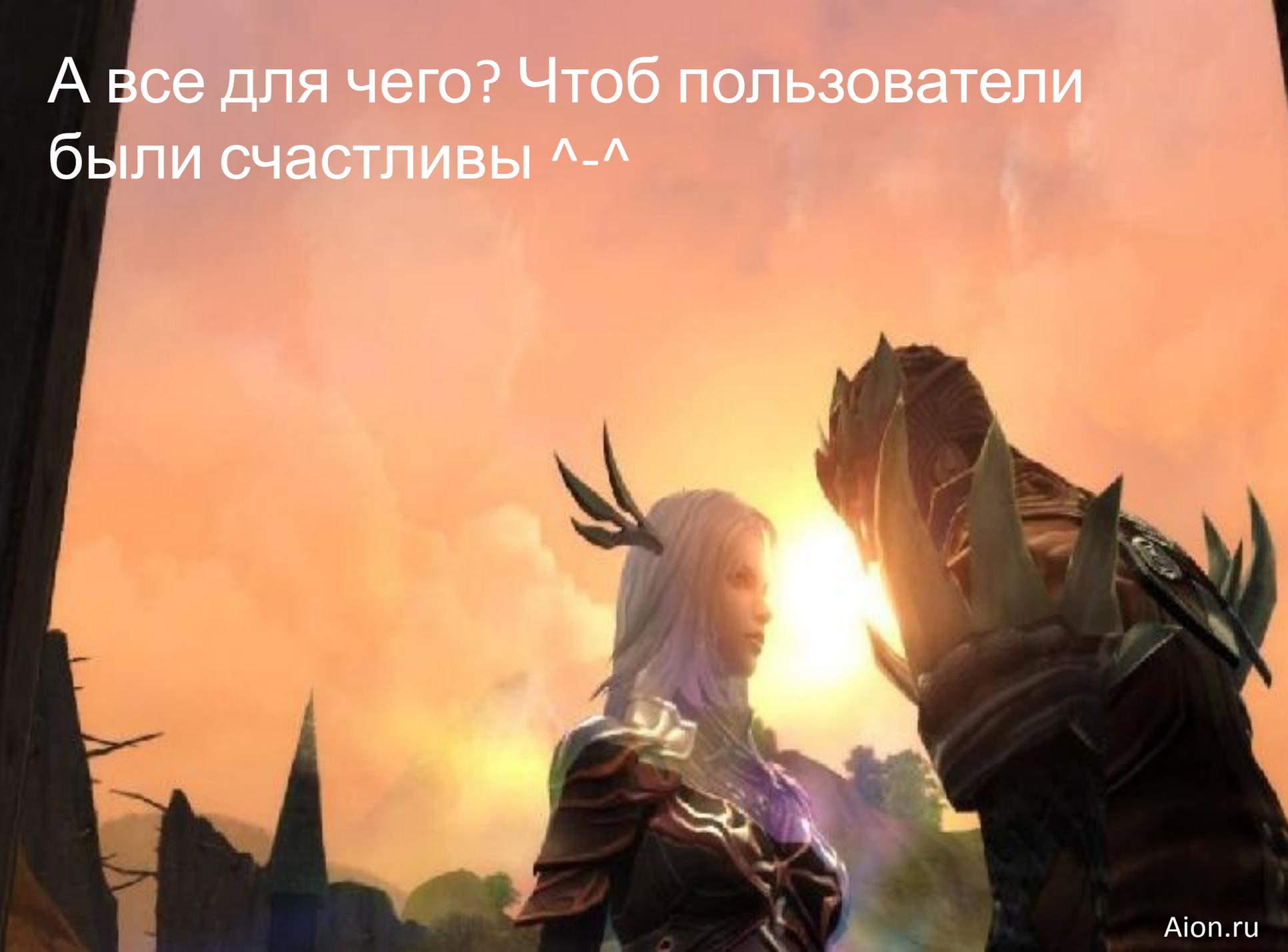
Сколько игроков увидят баг
Критичность для игры

- Основная цепочка
- Нарушение баланса
- Интерфейс

It's fun to play a game, but it's not easy.
Ask any gamer. If a game is easy, it's no fun.



А все для чего? Чтоб пользователи
были счастливы ^-^



Спасибо!

lorien-julia@yandex.ru

skype: julia.nechaeva

<http://jnechaeva.blogspot.com>

Скриншот сохранен (C:\Program
Files\4Game\Aion\Screenshot\Aion0006.jpg).

