江湖路之
游戏测试
陈卫俊(落叶夏日)
51testing
www.51testing.com
51testing软件测试沙龙十期

目录

江湖路

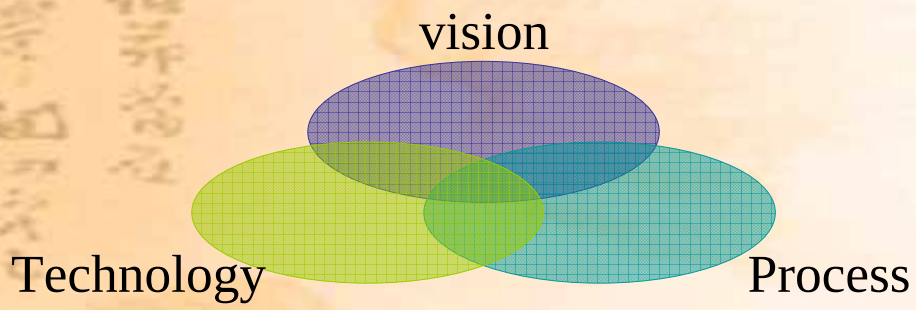
- 软件测试与游戏测试区别
- 单机、单\多服务器网络版
- 配制管理对测试影响

51testing
www.51testing.com

软件测试与游戏测试区别

51testing
www.51testing.com

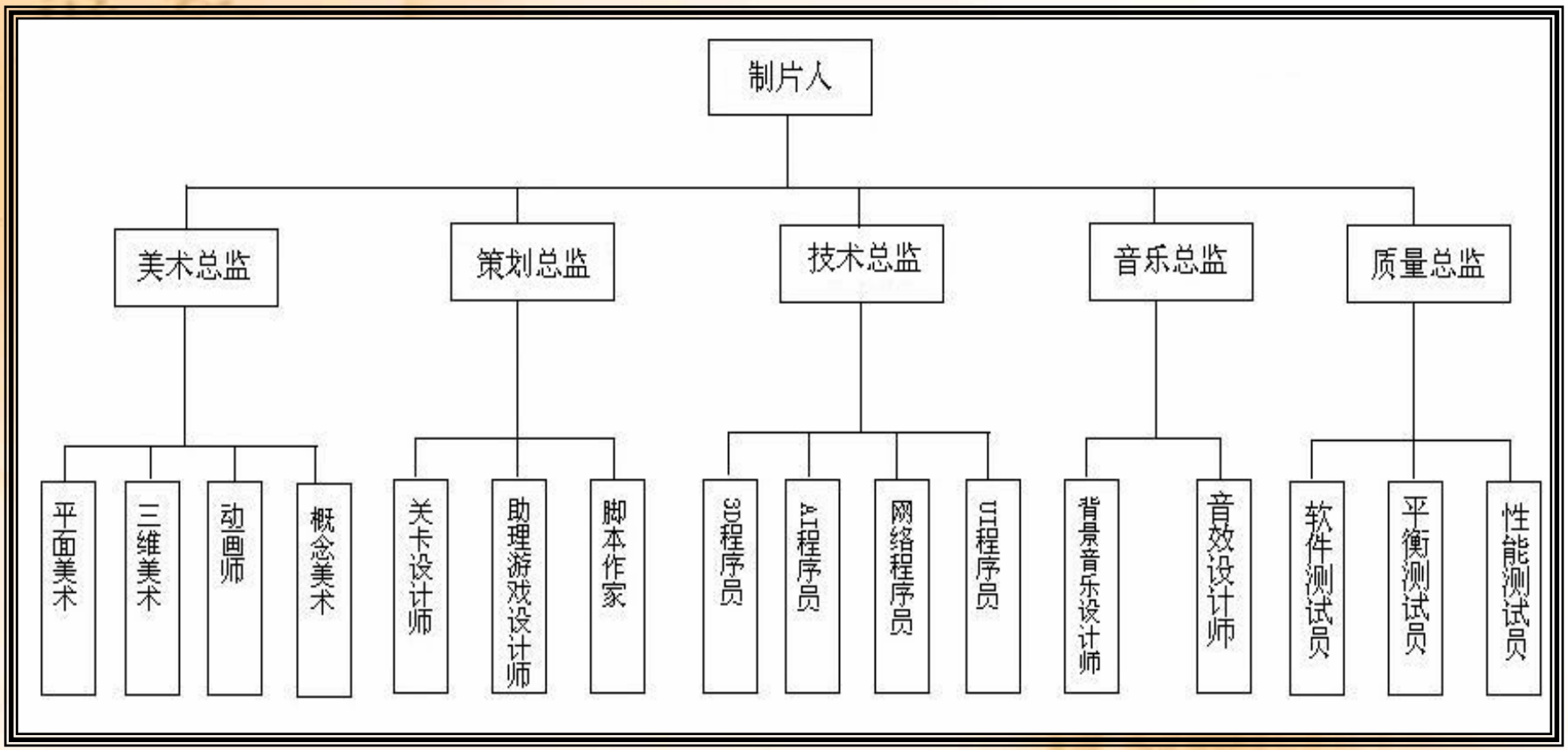
游戏三大基石



- Vision 游戏定位，风格
- Technology
- Process

www.51testing.com

游戏研发新元素



www.51testing.com

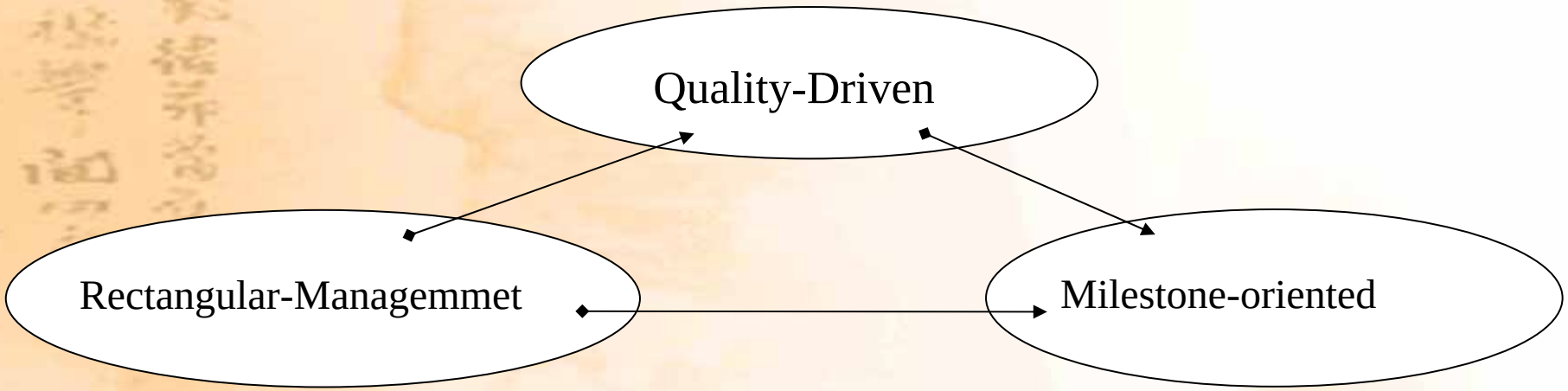
网络游戏组织

江湖路

- 软件测试人员
- 游戏性测试人员
- 服务器测试人员

51testing
www.51testing.com

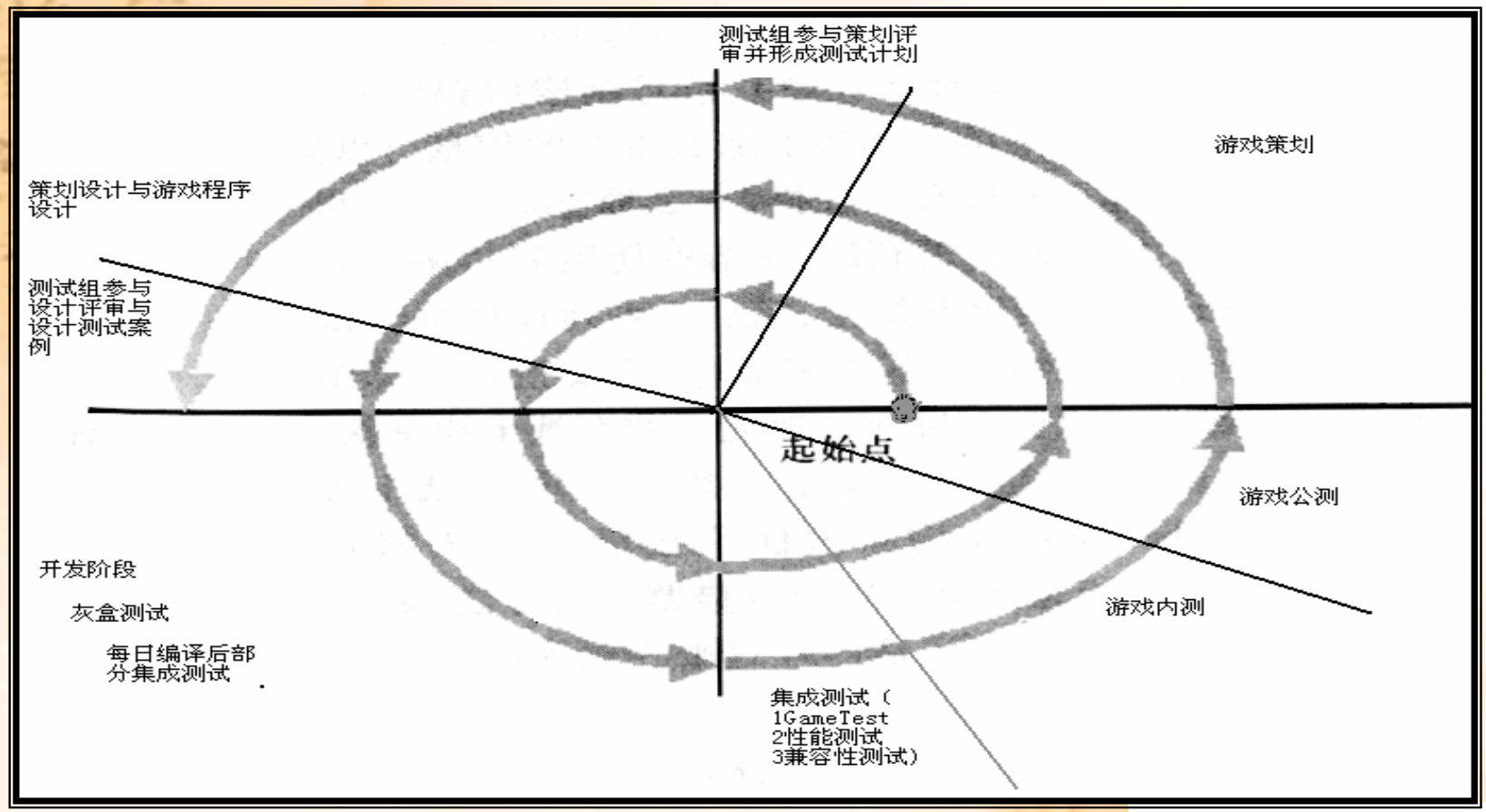
QMR质量管理



- 质量驱动（Quality-driven）
- 里程碑式的进度控制（Milestone-oriented）
- 矩阵管理（Rectangular-management）

www.51testing.com

游戏测试流程



www.51testing.com

游戏性测试原则

江湖路

- 游戏风格
- 游戏任务在游戏世界的元素
- 游戏任务是否促进不同玩家群体的交流
- 游戏任务是否有粘稠度

51testing
www.51testing.com

单机、单\多服务器网络版

51testing
www.51testing.com

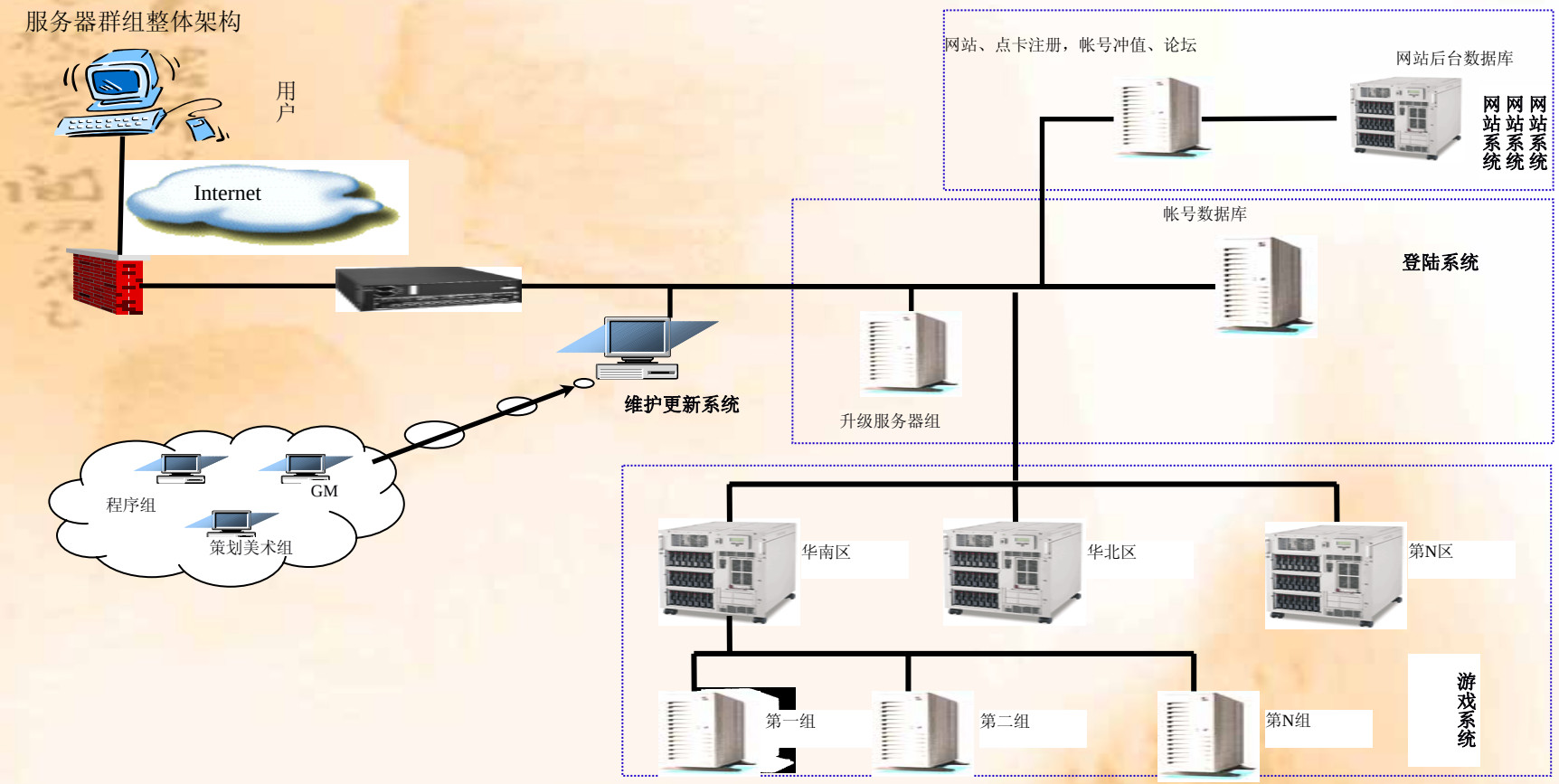
网络版与ＰＣ版的同共点

江湖路

- 客户端稳定性要求
- 客户端3D绘制效率

51testing
www.51testing.com

游戏网络层分析



www.51testing.com

网络层

江湖路

- 服务器稳定性
- 客户端大场景下网络流量、传输流量略策
- 服务器之间交互通信容错
- 统一认证服务器压力
- 数据安全与数据验证
- 同步处理频度
- 对象生死之间数据生成与管理

51testing
www.51testing.com

配制管理对测试影响

51testing
www.51testing.com

配制管理

江湖路

- 程序、角本，图片、音乐融合
- 客户端、服务端一致性
- 修改涉及到多个组织
- 同一模块下修正缺陷与新增
- 及时更新大小的控制

51testing
www.51testing.com

Q&A

www.51testing.com

51testing软件测试沙龙十期

www.51testing.com