**游戏测试内容**

评审日期： 2021年6月24日

# 导言

1. 编写目的

该文档的目的是描述游戏的测试内容，编写游戏的测试用例，便于快速捕捉常见缺陷。其主要内容包括：功能测试、游戏的可玩性测试、界面测试、性能测试。

1. 测试内容
2. 功能测试

|  |  |
| --- | --- |
| 功能测试主要内容 | |
| 1 | 关卡、任务系统功能，通关/未通关 |
| 2 | 人物的自由移动和动作，可以前后左右移动，跑步，跳起，蹲下 |
| 3 | 人物的瞄准射击功能 |
| 4 | 地图的完整性、合理性 |
| 5 | 音乐项，可以正确开启或关闭音乐，音效流畅 |
| 6 | 游戏中断，暂停游戏后，返回可以正常稳定的继续游戏 |
| 7 | 退出，重启游戏可以继续上次的存档 |
| 8 | 通关后的情节，结束画面 |

1. 可玩性测试

|  |  |
| --- | --- |
| 可玩性测试主要内容 | |
| 1 | 游戏世界事件的驱动，主要指任务关卡，设置合理 |
| 2 | 游戏世界的竞争与平衡：1.技能参数的调整，如攻击的伤害值2.技能的增加、减少3.射击的作用范围4.武器的损伤5.人物的生命值6.环境对速度、人物的影响7.武器斜歪、反弹的影响 |
| 3 | 游戏世界文化蕴涵，游戏的风格与体现，风格统一，物体存在、摆放合理，符合逻辑。 |
|  |  |
|  |  |

1. 可玩性测试方式

|  |  |
| --- | --- |
| 可玩性测试方式主要内容 | |
| 1 | 内部的测试人员，对游戏有很深的认识，在内部测试时，可以对上面的点进行分析。 |
| 2 | 利用外部一定数量的玩家，对外围系统的测试，他们是普通的玩家，主要测试游戏的可玩性与易用性，发现一些外围的Bug |
| 3 |  |
| 4 |  |

1. 界面测试

|  |  |
| --- | --- |
| 界面测试主要内容 | |
| 1 | 窗口切换、移动、改变大小时是能正常运行 |
| 2 | 各种界面状态正确（如击中、被击中等） |
| 3 | 各种界面元素支持键盘操作 |
| 4 | 各种界面元素支持鼠标操作 |
| 5 | 数据项能够正常回显 |
| 6 | 对于常用功能，用户可以不用阅读手册就能使用 |
| 7 | 执行有风险的操作时，由“确认”“取消”等提示 |
| 8 | 操作顺序合理 |

1. 性能测试

|  |  |
| --- | --- |
| 性能测试主要内容 | |
| 1 | 安装、卸载测试，安装环境适应不同版本，兼容性 |
| 2 | 能够正常运行，操作流畅，界面清晰 |
| 3 | 控制直观，易上手 |
| 4 | 游戏在客户端性能的测试 |
| 5 | 游戏在服务器端性能的测试 |
| 6 |  |
| 7 |  |
| 8 |  |