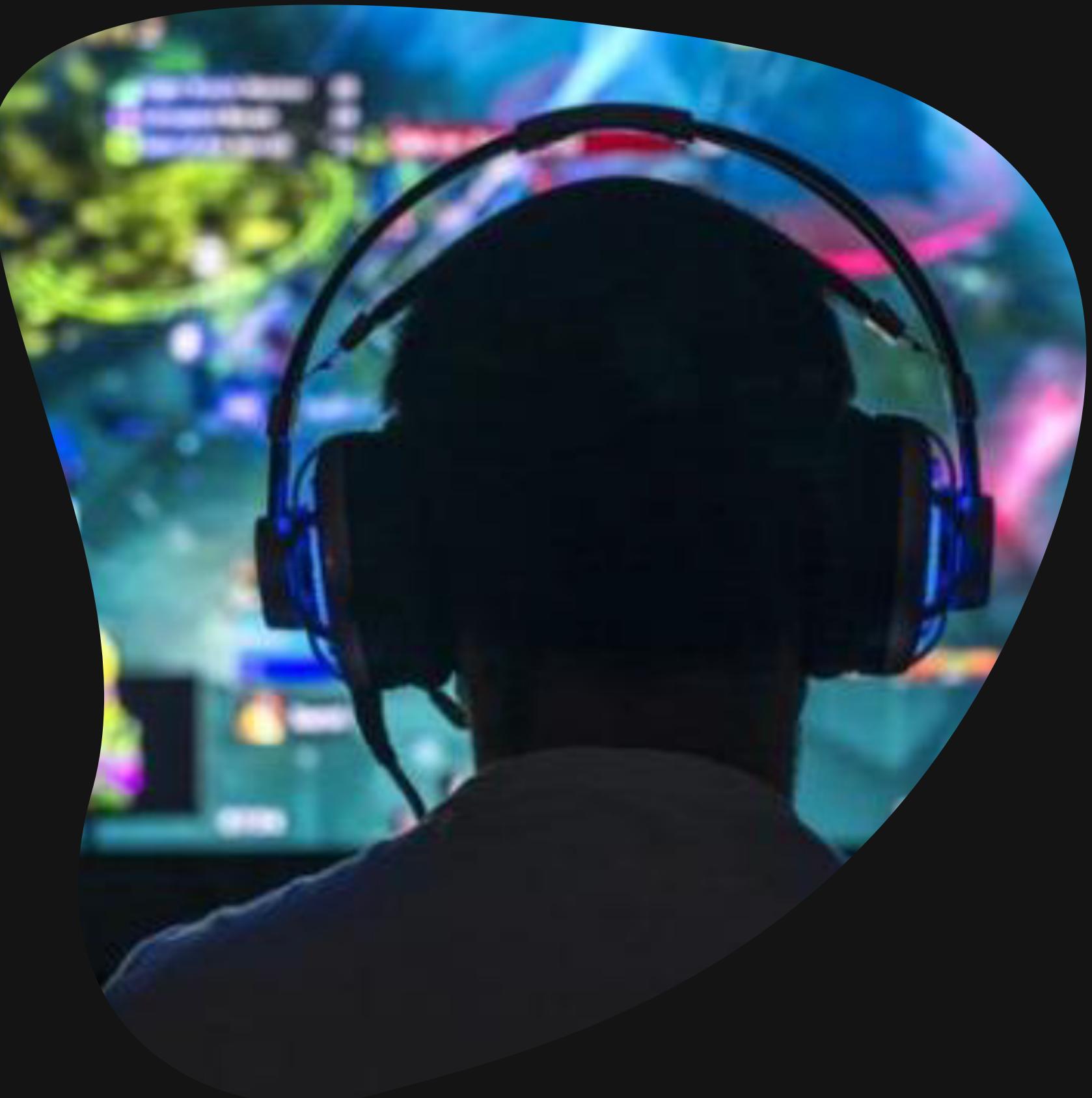




# Videjuegos Testing

CONCEPTOS BÁSICOS

**Un tester de videjuegos se encarga de controlar que un juego nuevo no salga a la venta sin haber encontrado antes todos los errores de programación, traducción, doblaje o diseño, que pueden ser muchos ya que la complejidad de un videojuego es realmente monstruosa.**



# ¿Cómo debemos probar los juegos?

Para ello, debes jugar y jugar con el mismo producto durante horas seguidas, ya que tu objetivo no es solamente pasar de nivel, sino encontrar todas(y realmente tienen que ser todas) las posibles jugadas para cada nivel.

Los movimientos, las combinaciones de teclas o botones (incluso si van contra la lógica del juego), todo debe pasar por el control de calidad que hará que el videojuego no se cuelgue ni dé un mensaje de error en el momento más inoportuno.

# TIPOS DE PRUEBA

1) Pruebas relacionadas con la experiencia de juego (playtesting)

- ¿Cuál es el objetivo del juego?
- Aspectos lúdicos, es decir, la eficiencia del juego.

2) Pruebas de funcionalidad (functionality testing o FQA)

- Se corrigen los fallos de funcionamiento que alteran la experiencia de juego.
- Errores de representación de los elementos gráficos o de sonido.
- Problemas de conectividad y de progreso en el juego.

3) Pruebas de localización (localization testing o LQA)

- Fase en la que se revisan y corrigen los aspectos lingüísticos que pueden afectar a la experiencia del juego.
- Se revisa la gramática, se tiene en cuenta que lo que se ha traducido concuerde con lo que aparece en pantalla.

## PRUEBAS FUNCIONALES

Son las que intentan averiguar que el software funcione como estaba previsto, y que lo haga así en todos los dispositivos, y no sólo en alguno de ellos. Además, rastrear errores para descubrir debilidades del software / juego.

## PRUEBAS DE RENDIMIENTO

Son las que pretenden asegurar que el software, en este caso el juego, es capaz de soportar grandes cargas de datos, picos de usuarios en simultáneo y el estrés que podría provocar el éxito del juego

## PRUEBAS DE USABILIDAD

Estas pruebas son las que intentan garantizar que la experiencia de los usuarios sea positiva, que no habrá contratiempos, obstáculos, ni nada que pueda generar sensaciones negativas.

## PRUEBAS DE SEGURIDAD

Evalúan la seguridad del juego, lo seguros que se encuentran los datos e información personal de los usuarios, y así descartar que queden en vulnerabilidad frente a ataques externos.

## PRUEBAS DE COMPATIBILIDAD

Son las que analizan la compatibilidad de las aplicaciones en entornos informáticos cuyas características difieren por completo, para que nadie se quede sin acceso.

# Factores a tener en cuenta



- Es muy complicado que un solo traductor se haga cargo de todo, puesto que se trabaja con grandes volúmenes y los plazos de entrega suelen ser bastante cortos.
- Esto le da más importancia aún a la fase de revisión o testeo para que se mantengan la coherencia y la cohesión.
- Hay otro problema bastante recurrente que hace que el testing sea indispensable para garantizar la calidad del producto: la mayoría de las veces el videojuego se localiza a ciegas, es decir, se trabaja sin imágenes de referencia, aunque a veces se facilitan capturas de pantalla.
- Además, este testeo no solo se lleva a cabo en ordenadores: también en otras plataformas. se realiza una comprobación completa de las aplicaciones de diferentes dispositivos, como móviles o tabletas.

# Llevar a cabo una real preparación para la localización de un videojuego:

- Si el contenido del juego será traducido a varios idiomas, es indispensable contar dentro del equipo con un guionista de excelente nivel de inglés, por ser éste uno de los idiomas más utilizados en diferentes regiones y dado que originalmente el material fuente pudiera estar desarrollado en dicho idioma.
- Realizar comprobación de gramática, comprobación de coherencia de términos, comentarios adecuados, identificar posibles malentendidos, bromas y/o modismos que no aplicarían en otros idiomas.
- Revisar longitudes de diálogos, especialmente los de la pantalla, a fin de identificar que no excedan las longitudes máximas posibles, ya que en algunos idiomas se requiere de más palabras para traducir lo mismo.

# Evaluar el adecuado de doblaje y grabación de audio.

- El tester tiene una labor importante también en este proceso de probar los doblajes efectuados por los actores, ya que debe detectar gran cantidad de inconsistencias y errores ocasionados por la dificultad que esta tarea conlleva, desde problemas por entonaciones inadecuadas ante expresiones de júbilo, enojo o cualquier otra emoción que sin tener el contexto completo pueden pasar desapercibidas.
- Si implica tantos costos, tiempo, esfuerzo ¿por qué invertir en “localizar un videojuego”? Por la sencilla razón de que las organizaciones dedicadas al desarrollo de éstos, vislumbraron que es una importante estrategia para incrementar la cantidad de copias de videojuegos vendidas en cada región/país. El realizar versiones especialmente adaptadas para cada territorio (tal como se haría para el caso de los doblajes en las películas), se traduciría en mayores ingresos que definitivamente retornarían la inversión en el corto plazo.

# ERRORES MÁS COMÚNES DURANTE EL TESTING

- Bajo rendimiento.
- Glitches.
- Errores de instalación.
- Errores de plataforma.
- Errores de estándares.
- Malas traducciones.
- Manejo incorrecto de sesiones.
- Errores de adaptación cultural.
- Baja calidad en los textos.
- Errores de terminología del juego.
- Manejo incorrecto de personajes y musicalización.
- Problemas físicos en las consolas o hardware requerido.
- Errores de concordancia en voces de personajes.
- Reflejo inadecuado de expresiones según el contexto del diálogo.
- Manejo inadecuado de teclas, botones, limitaciones para manipular zonas de la pantalla.
- Errores de usabilidad en general.

# TIPOS DE DISPOSITIVOS PARA VIDEJUEGOS

PC/LAPTOP: WINDOWS /  
LINUX / MAC

CONSOLAS: PS / XBOX /  
NES / SEGA / WII

MOBILE: ANDROID / IOS /  
TABLETS



# TIPOS DE JUEGOS - #1 Battle Royale

## BATTLE ROYALE

Videojuegos que combinan los elementos de un videojuego de supervivencia con la jugabilidad de un último jugador en pie.



Fortnite / Apex Legends /  
Call of Duty Warzone / ...

# TIPOS DE JUEGOS - #2 FPS



## FIRST PERSON SHOOTERS

Es un género de videojuegos que simula el uso de armas de fuego desde una perspectiva de primera persona.

Counter-Strike / Valorant /  
Halo / Battlefield /...

# TIPOS DE JUEGOS - #3 Sandbox



## SANDBOX O MUNDO ABIERTO

caracterizado por dar al jugador un alto grado de libertad para ser creativo a la hora de completar tareas hacia un objetivo dentro del juego, o simplemente para jugar sin restricciones.

Assassin's creed / The  
witcher / GTA / Minecraft /...

# TIPOS DE JUEGOS - #4 Lucha



## FIGHTING

Se basan en manejar un luchador o un grupo de luchadores, ya sea dando golpes, usando poderes mágicos o armas (incluyendo las de fuego), arrojando objetos o ejecutando proyecciones. Son juegos de uno contra uno o enfrentamiento individual.

Mortal Kombat / Super Smash Bros / Street Fighter /...

# TIPOS DE JUEGOS - #5 Estrategia



## ESTRATEGIA

Juegos en los que el factor de la inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego.

StarCraft / Age of Empires /  
Total War / ...

# TIPOS DE JUEGOS - #6 Gestión o City builder

## GESTIÓN O CITY BUILDER

Donde los jugadores construyen, expanden o gestionan comunidades ficticias o proyectos con recursos limitados. Se diferencian de los videojuegos de estrategia en que el objetivo del jugador no es derrotar un enemigo, sino construir o llevar a cabo algo.



City Skylines / SimCity /  
Trópico / ...

# TIPOS DE JUEGOS - #7 Simulación

## SIMULACIÓN

Son aquellos juegos donde se intentan recrear situaciones de la vida real. Una de sus funciones es dar una experiencia real de algo que no está sucediendo

Los Sims / Flight Simulator / Train Simulator / ...



# TIPOS DE JUEGOS - #8 Deportes



## DEPORTES

Juegos que simulan el campo de deportes tradicionales. No solo se centran en el deporte en cuestión, sino también en la estrategia y gestión.

FIFA / NBA Live / Tennis  
Championships / ...

# TIPOS DE JUEGOS - #9 RPG

## ROLE PLAYING GAME



Los juegos de ROL son aquellos donde el jugador controla las acciones de un personaje (o miembros de un grupo) inmerso en algún detallado mundo. Unos de los principales atractivos son los bienes virtuales que se poseen (en especial armas y efectos de guerra encantados o mágicos), el detalle en las estadísticas que arroja la aventura y los reconocimientos al tiempo invertido en el videojuego (niveles de las habilidades alcanzados, que define la respetabilidad del jugador ante los otros aficionados).

League of Legends / Fallout / The Elder Scrolls/...

# VOCABULARIO

- **CINEMATICA:** Se refiere a una secuencia de vídeo a través de la cual el jugador no tiene el control a excepción de las escenas interactivas.
- **BODY BLOCK:** Acción de perseguir y bloquear el camino de otro jugador para evitar su avance.
- **COUNTER PEEKING:** Es la acción de asomarse intentando tener una vista rápida, en un ángulo o esquina sin exponerse al rival.
- **DROP / DROPEAR :** Soltar o deshacerse de objetos, o ítems, porque ya no son necesarios o bien para dejar espacio a otros objetos más valiosos.
- **CAMPEAR:** es una técnica en la que un jugador o equipo permanece estático, escondido, evitando cualquier tipo de choque mano a mano.
- **EASTER EGG:** es un mensaje oculto insertado por los programadores en páginas web, programas informáticos, contenidos audiovisuales y videojuegos. Suelen ser homenajes o referencias a películas, videojuegos o libros populares.
- **FARMEAR:** define el proceso de realizar una acción mecánica de forma muy repetitiva con el fin de conseguir dinero, puntos de experiencia u objetos.

# REPORTE DE BUGS

El tester tiene que redactar un informe en el que se registren los fallos que ha ido encontrando durante la revisión y una propuesta de mejora. Los campos que se rellenan en el informe dependen de cada empresa, pero los más comunes son los siguientes:

- **Título del fallo:** un resumen del bug para tener una idea de lo que se va a tratar.
- **ID del bug:** una serie de números únicos para referirse al fallo directamente (p. ej. «65432»).
- **Idiomas afectados:** se indican los idiomas en los que aparece el fallo. Si afecta a todos los idiomas, se suele poner «ALL».
- **Descripción del bug:** en este campo se explica el fallo detalladamente, se indica dónde se encuentra y se propone una solución al mismo.
- **Imagen:** es importante añadir una captura de pantalla o un vídeo en el que se señale el bug.
- **Nombre del tester:** hay que indicar quién ha encontrado el bug, por si fuera necesario contactar con la persona para hacerle cualquier pregunta.
- **Versión:** salen distintas versiones del producto a medida que se va modificando. Por lo tanto, es esencial señalar el número de la versión que se ha revisado y la fecha.
- **Lugar del bug:** aquí se especifica en qué parte aparece el
- **Tipo de bug:** si el fallo es lingüístico o funcional y la subcategoría (p. ej. ortografía, gramática, error de traducción, etc.).

# Algunas Tareas del tester



- Jugar el mismo nivel de un videojuego y probar cientos de combinaciones posibles para encontrar errores o bugs.
- Controlar que los bugs ya detectados hayan sido corregidos.
- Completar planillas de control para los programadores, con todos los detalles posibles sobre el bug , para que puedan corregirlo más fácilmente.
- Revisar la puntuación, gramática y errores de formato del juego, tanto en la lengua original como en las traducciones que se hagan para la venta.
- Colaborar con los departamentos de marketing y producto con sugerencias para mejorar el videojuego.

# (1/2) Características de un tester de videojuegos

- Tener amplia experiencia jugando diversos tipos de videojuegos (en distintas plataformas).
- Ser un apasionado de los videojuegos y tener habilidad (aunque no es realmente imprescindible).
- Ser muy paciente, metódico y capaz de trabajar de manera independiente sin perder la concentración.
- Sensibilidad lingüística.
- Saber más de un idioma. Lógicamente, conocimiento de inglés, la lengua predominante en esta industria, y alguna otra, que puede ser japonés o una lengua escandinava.
- Ser una persona ética.

## (2/2) Características de un tester de videojuegos

- Saber trabajar en equipo. Saber trabajar bajo presión.
- Tener gran flexibilidad horaria.
- Capacidad para resolver problemas por su cuenta.
- Tener capacidad de organización.
- Comunicarse adecuadamente con otros equipos (especialmente con los desarrolladores).
- Tener experiencia (deseable) en programación y diseño.

# Formación ideal de un Game tester



La formación ideal de un tester estará en el área de la informática, el diseño y la traducción. Con experiencia formativa especializada en videojuegos tendrás un plus frente a otros candidatos.

# CERTIFICACIONES



Existe una certificación reconocida dentro de la industria creada por ISTQB el International Software Testing Qualifications Board, con un programa progresivo de exámenes y certificados que te permite demostrar lo que ya sabes hacer a nivel de control de calidad de videojuegos. Puedes hacer un curso preparatorio de ISTQB para el primer nivel, probar suerte con el examen, y si apruebas ya podrás ponerlo en tu CV y presentarte con mejores cartas a las empresas que te interesan.

<https://www.istqb.org/certifications/certification-list>

# Gracias!

