

ag;)e  
days

Кунг-фу геймера

или

как мы тестируем игры?

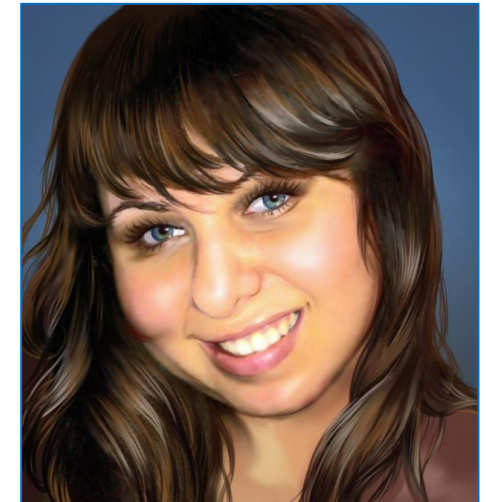


Рина Ужевко

Компания Королевство



- QA lead @ Директор отдела мониторинга по совместительству в компании Королевство
  - Тестирую методы порабощения человечества путем вовлечения их в выдуманные миры более 4 лет
- Организовываю встречи клуба MSTC
- Участвую в конференциях SQA Days #11,12,13 ; FunConfetQA (осень 2013)
- Состою в программном комитете SQA Days #14, 15
- Пишу статьи для Tester's Life
- В свободное время веду блог Bugs@Feature

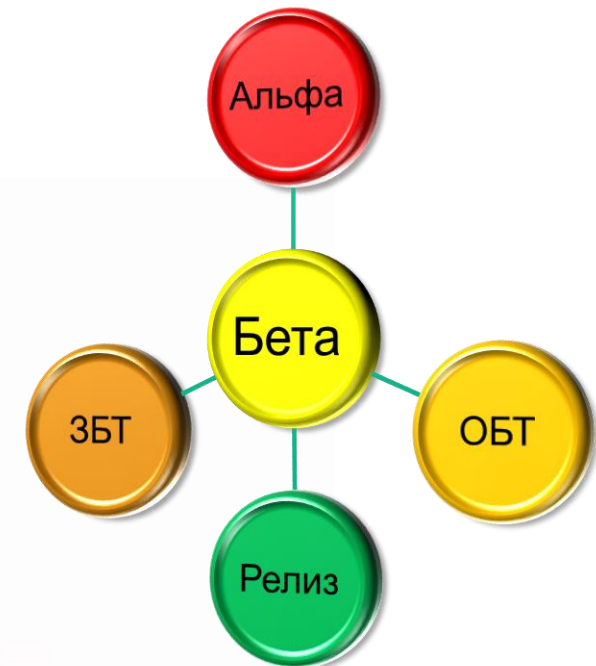
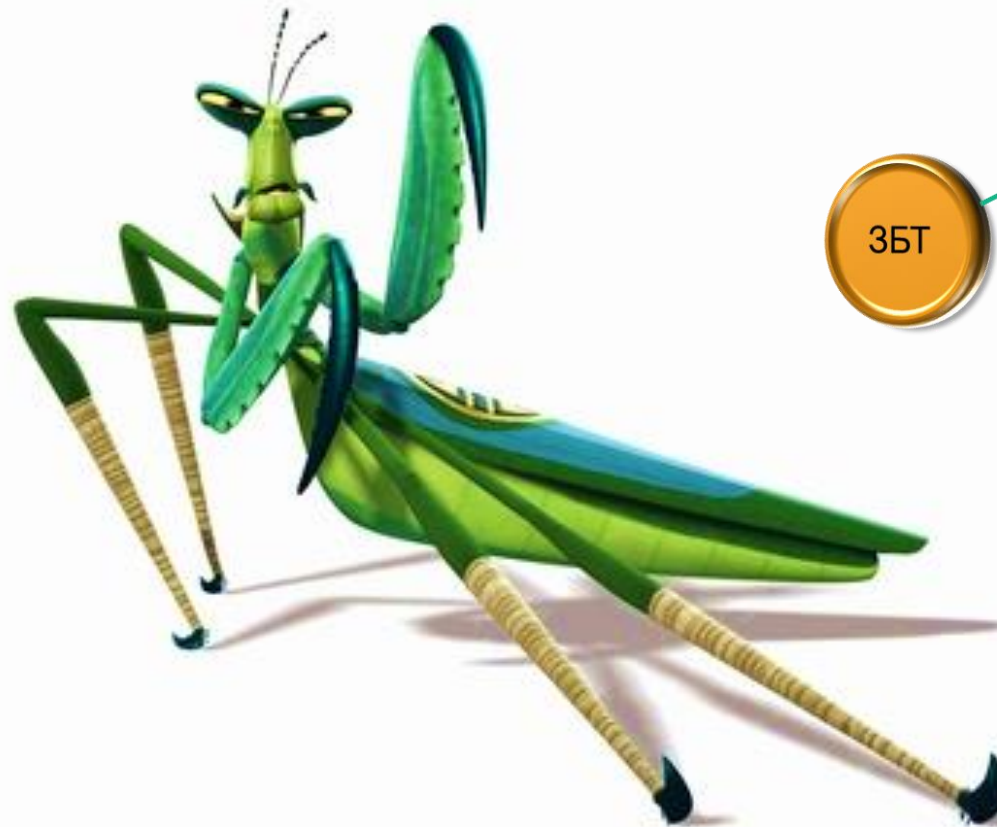


- Создание игр
- Особенности игр
- Тестирование баланса
- Знакомимся - Лепрекон
- Подведем итоги





- Automated testing
- Unit test
- Test functional
- Usability test





Платформы:

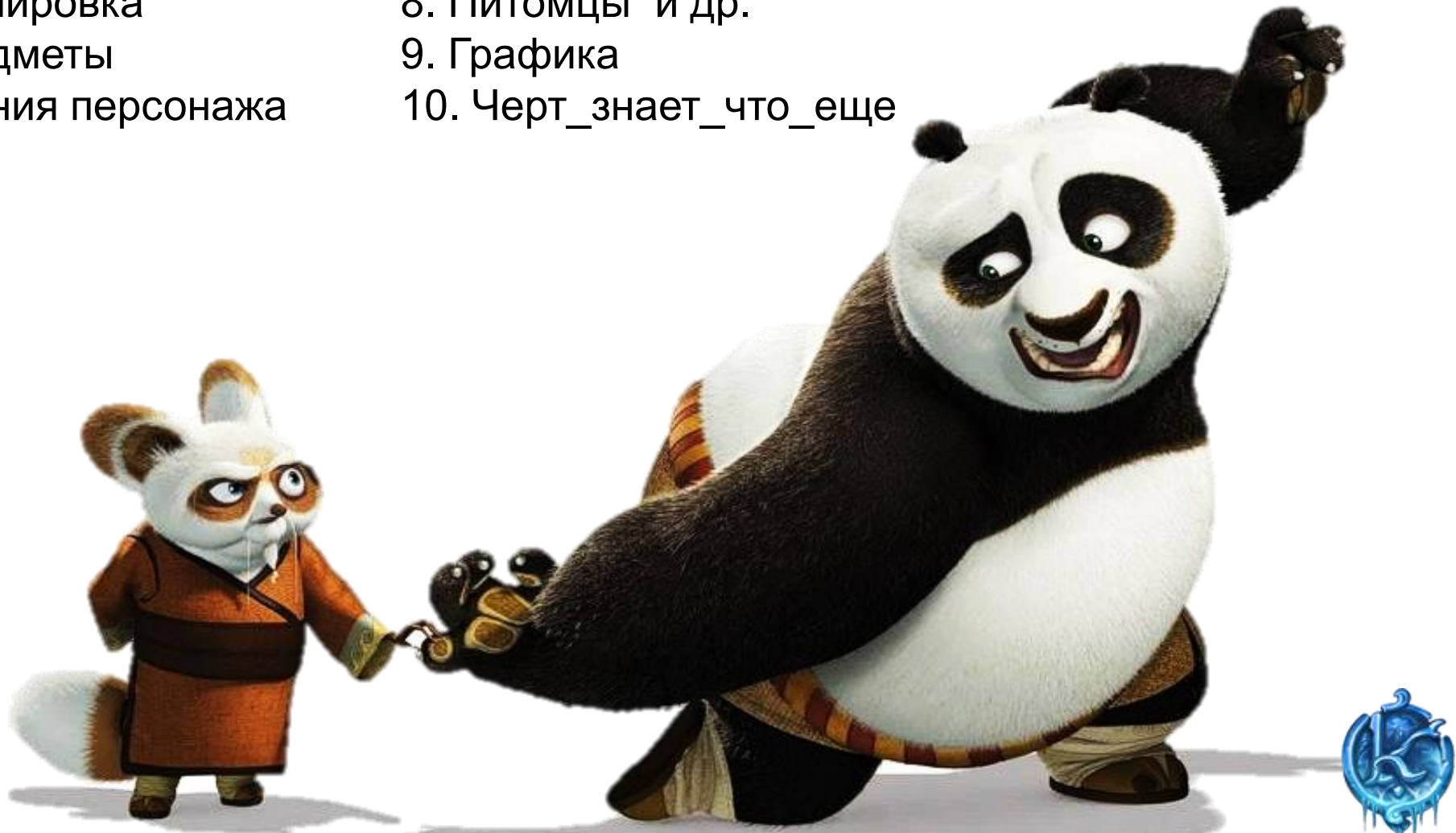
1. клиентские, 2. социальные, 3. мобильные, 4. браузерные, 5. консольные и др.

Жанры:

симуляторы, аркады, стратегии, MMORPG, RPG, головоломки и мн. др.



1. Монетизация
2. Level design
3. Экипировка
4. Предметы
5. Умения персонажа
6. Расы
7. Классы
8. Питомцы и др.
9. Графика
10. Черт\_знает\_что\_еще





- Волшебная формула
- Адский документ
- Деление на части
  - ✓ *Сроки*
  - ✓ *Критичность*
- Ищем 1000 рук
  - ✓ *Пользователи*
- Круговая зависимость
  - ✓ *Перебор параметров*
- Все счастливы











### Декоративный питомец

Сутками пьет пиво,  
Играет на волынке

- Бродит за владельцем
- Продается за 5 рубинов в магазине
- Ест сладости (15 шт. каждые 30 минут)
- Обитает в сумке (не ест сладости)
- Можно продать торговцу за 30 золотых
- Нельзя передать другому игроку



1. Не заиграться
2. Уметь отсеивать личное
3. Предлагать варианты исправления
4. Балансировать между интересами пользователей и проекта
5. Хранить в голове 100500 вещей



<https://www.dropbox.com/sh/6p4tax4jj22d9as/KsrYNMApk1>





# Вопросы?

Общаюсь  zhuchillo1

Пишу  Bugs@Feature

Follow me  RinaSkzk

Пишите  anir@kor.ru

Для интересующихся: журнал Tester's Life  
<http://www.testers-life.ru/>

