

如果有一份工作是每天玩游戏,你受得了吗?

游戏测试工程师:小心精神崩溃!

一款游戏测试周期1~3个月,反复试玩并发现缺陷,写出海量报告
熬夜是家常便饭,经常紧张得失眠,有时甚至人格分裂

“

近日,一部根据1994年暴雪娱乐制作的游戏《魔兽争霸:人类与兽人》改编的电影——《魔兽》很火,很多玩家曾经沉迷在这款网游里欲罢不能,不少人甚至想一天24小时泡在里面尽情玩。

如果有一份工作让你每天玩游戏,真的受得了吗?游戏测试工程师从事的就是这样的工作,听听他的职业感受吧。

记者 王婧

”



游戏测试员。 记者 崔引 摄

“做了这一行,才知道没有想象中好玩”

李吉是85后,目前供职于鄞州区百迅软件公司,是一名游戏测试工程师。昨天,记者在鄞州南部商务区一幢大厦里见到他。

他正在电脑前一边忙着“打”游戏,一边在word文档上记录着在游戏中发现的问题。

将充值界面的描述文字改小;游戏头像中的位置超出框了;游戏结算面板位置不对;游戏大厅退出和设置按钮挨得太近,很容易按错……上面密密麻麻,记录了20多条有待修改的问题。

“我每天的工作主要是找出游戏中的‘Bug’(缺陷)。”李吉一脸疲惫地说。

李吉大学学的是计算

机专业,是一个不折不扣的游戏迷,尤其喜欢打“英雄联盟”,于是毕业后找工作,就把爱好变成了日常工作。

“做了这一行,才知道游戏测试没有想象中好玩。”李吉有些无奈地说。

李吉说,作为一个游戏测试工程师,在游戏正式上线之前,一定要深入理解产品的功能,并对其进行测试,检查软件中有没有Bug,稳定性如何,并写出相应的测试报告。简言之,游戏测试工程师在一家游戏企业中担当的是“质量管理”的角色,及时纠错,确保上线后产品的正常运作,满足用户需求。

李吉说,游戏测试检

测的面很广,涉及游戏的情节设置、技能等级、经济承受、公平性和游戏风格等各方面的测试。通常测试一款游戏的测试周期要1~3个月。

“当你反复测试一款游戏的时候,你就会不觉得那么好玩,会觉得很枯燥,”他说,首轮测试一定会发现很多问题,小则二三十个,多则超过100个,而要发现这些问题就需要反复试玩,并且撰写海量的报告。

首轮测试完成后,还需要进行第二轮、第三轮甚至第四轮测试,其间还要不停地和程序员沟通,向程序员描述清楚成因和结果,直到缺陷一一修复。

每款游戏刚上线都会紧张得失眠

比起工作的枯燥,游戏测试人员的精神压力更大。

“我们这个工作适合年轻人做,年纪大的人会吃不消。”百迅软件公司另一位游戏测试人员石头的两个眼圈乌青,他最近在测试慈溪游戏大厅(APP)的棋牌游戏,已经连续测试快一个月了,几乎每天晚上都是两三点睡觉,“压力太大了。”

“测试人员还要具有良好的沟通表达能力,沟通不当会和程序员产生矛盾,因为你指出游戏的问题,就相当于在否定他的工作,而且还需要不停地催促他们修改,一言不合就有可能翻脸。”石头说,以前其他地方就发生过程序员与产品经理的血案,他们与程序员的

关系也类似,因此每到年底,他就会在微信朋友圈发一条信息:“感谢程序员不杀之恩。”

如果测试人员没有测试出问题,上线以后结果出问题了,测试人员也需要承担相应的责任。

2014年,由于一款棋牌游戏的数值漏洞没有检测出来,结果上线以后造成了10万元的损失。“玩家篡改了游戏的信息包,多位玩家一晚上利用游戏存在的漏洞刷走10万元游戏币,相当于损失10万元人民币。”李吉现在回想起来还是心有余悸,“按理来说,这是游戏测试人员的疏漏,要承担责任,幸亏老板比较开明,当时没有追究责任。”

这件事以后,李吉每

测试一款游戏都到了锱铢必较的地步。“感觉自己得了强迫症。”李吉说,几乎每款游戏上线后的前几天,他都会出现失眠。“记得有一款“疯狂打地鼠”的游戏上线后,我几乎每时每刻包括吃饭都在盯着这款游戏,生怕出现什么问题。”这样紧张的状态持续了三天三夜,未合一眼。

即使如此,游戏出现问题也很正常。“这个世界上没有完美的人,同样也不会有完美的游戏。”不过,李吉说,游戏上线以后出现小问题并不可怕,可以不断地修复和升级,最怕的是没有用户,或者客户体验不佳,导致客户流失,“这也是要测试人员的失职,需要承担责任。”

迎合不同玩家,都快人格分裂

石头说,网络游戏测试员除了要有良好的沟通能力之外,还要对当前游戏的类型、可玩性、市场定位、玩家的口味等有相当深入的了解。有些是可以用数据分析,进行量化的,有些只能依靠平时的积累和对游戏的理解程度,毕竟游戏种类繁多,每个人的口味又存在差异,而个人的喜好不能代表游戏受欢迎与否。

“有时候你要换位思考,就算不喜欢这款游戏,也必须强迫自己去

喜欢。”石头说,测试人员必须摒弃主观意识,设身处地站在用户的立场上,然后把自己想象成不同的玩家,“首先要考虑的是用户喜欢什么,而不是自己喜欢什么,有时候角色扮演多了,都快人格分裂了。”

“如果不是真心喜欢,而来做这份工作的话,会有很大的心理落差。”李吉说,把爱好当成工作以后,随之而来的就是因为程序化和枯燥而产生的厌倦。

薪资一般,熬夜是家常便饭

做游戏测试如此辛苦,他们的薪资应该不错吧?

“我们的年薪在12万元至15万元之间,还兼职做产品经理,才能拿到这么多,单纯地做游戏测试工资会低些。”石头说。

“单纯做网络游戏测试,一个月收入在3000

元左右,而且熬夜是家常便饭,因为夜间的网络最稳定。”一位网络游戏测试人员笑着说。

记者在百度输入“游戏测试工程师”,发现相关招聘信息很多,百度招聘信息有548条关于招聘游戏测试工程师的,月薪从3000元至16000元不等。

毕竟是份工作,不光是玩游戏

尽管如此,游戏测试工程师的职业对于很多年轻人来说,还是很有吸引力的。“我们有一些玩家就想转行做游戏测试师,在他们看来,我们的工作轻松又自由,最重要的是能在第一时间玩不同的未上线游戏。”石头说。

不过,石头也提醒打算入行的年轻人,这毕竟是一份工作,而不是光是坐在那里打游戏。“日复一日的工作或许是不会有诗和远方。”

更有游戏测试人员直言不讳,这一行职业的上升空间不大。“你不可能因为测试游戏而学会编代码或者攫取其他的知识,做的工作重复性太高,在重复的检测和写报告中上升的空间很窄,要想从重复的工作中学习到新知识,无异于缘木求鱼。”这位测试人员因此提醒,如果想把游戏测试作为职业,需要三思而后行,一定要知道自己想要什么。

