

ゲームテストシラバスを読み込んでみた

～モバイルゲーム運営者が語るゲームテストのリアル～

ASTER ゲームテスト研究会

本日の流れ

- ・ 登壇者紹介
- ・ JSTQB ゲームテストシラバスの紹介
- ・ パネルディスカッション

登壇者紹介

登壇者紹介



小林 依光
(こばやし よりみつ)

株式会社タイミー
QA Enabling グループ



堀米 賢
(ほりごめ さとし)

トヨタファイナンス株式会社
イノベーション開発部
インハウス開発グループ 主幹



山本 久仁朗
(やまもと くにお)

エイターリンク株式会社
技術部 SWチーム
QAリード



河内 奈美
(かわうち なみ)

株式会社ELEMENTS
開発部 QA

登壇者紹介



田中 翔
(たなか しょう)

KLab株式会社
品質管理部 品質管理グループ
グループリーダー



小林 祐子
(こばやし ゆうこ)

KLab株式会社
品質管理部 品質管理グループ



福田 圭佑
(ふくだ けいすけ)

株式会社WFS
CPS部 QAグループ
シニアマネージャー



勅使川原 大輔
(てしがわら だいすけ)

株式会社WFS
CPS部 QAグループ

執筆した本の紹介

ゼロからはじめるゲームテスト -壁抜けしたら無限ガチャで最強モードな件？

著者：『ゼロからはじめるゲームテスト』制作委員会

作画：桃井 涼太

発行元：オーム社

テストプレイだけじゃない！複雑化したゲームテストを楽しく 学べる超入門書

- ・ゲームテストに関する一般的な知識
 - ・事例に沿った不具合およびテスト観点の説明
- など、ゲームテスト未経験の方でもわかりやすく解説

新人～若手のテストエンジニア、ゲームテストに興味がある方、
ゲーム好きの方におすすめ！



ゲームテスト研究会の活動について



今までの発表

- 2016年
JaSST 東京：「テスト設計；ゲームテストの世界」
- 2017年
JaSST 東京：「續：テスト設計；ゲームテストの世界」
JaSST 九州：「ゼロから始める“テスト設計”の書(ゲームテストの世界)」
- 2018年
JaSST 東京：「三銃士モデルではじめる、テスト分析ワークショップ」
- 2019年
JaSST 東京：「三銃士モデルを適応してみた！ -Next Generation 次世代の挑戦-」
- 2021年
JaSST 東京：「ゲームテストにおけるユーザー感情という「想いは不滅」」
- 2022年
JaSST 東京：「ゲーム業界に転生してゲームテスト大百科を作ってみた」
- 2023年
JaSST 東京：「『ゼロからはじめるゲームテスト』その執筆はLvゼロからはじまった」

何を目指したか？

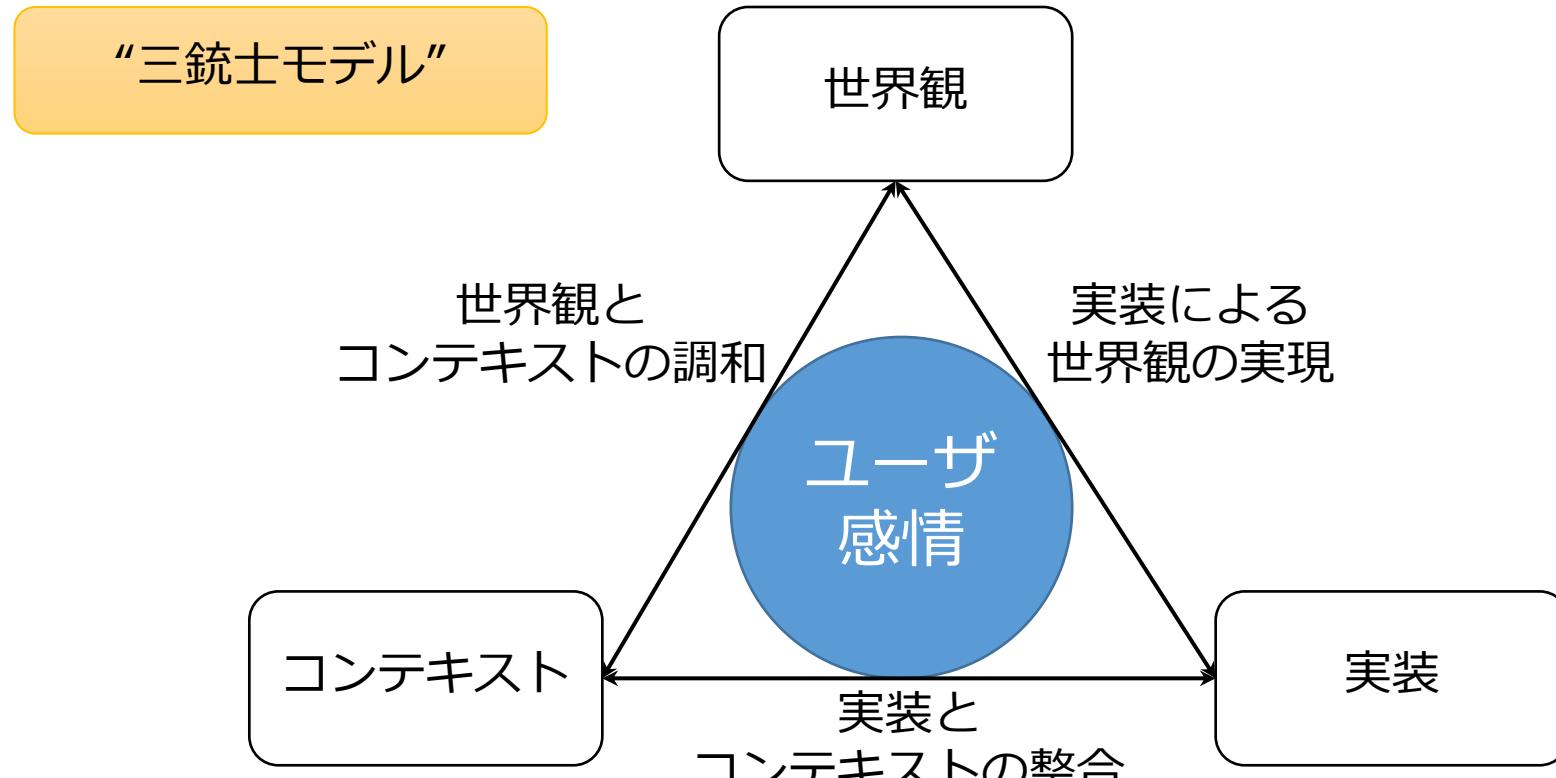
“ゲームテストをする人が
楽ができるようにしたい”

「2015年04月06日 研究会議事録」から抜粋

ゲームテストの現状から、より「**難しく**」「**責任重大**」にな
ってきているが、その複雑さと厳しい条件下（期間・工数・
テストベースの少なさ）でのテストが要求されていることは
少なくない。

そのため、**テスト設計・実施**が**ベテラン・熟練テスター主導**
によるOJTでの**人依存**な業務実施・人材育成になっていた。
大規模・複雑化している案件に対応するためには、**テスト設
計方法を確立し、抜け漏れがなく効率的なテスト実施**と**より
効果的な人材育成を促進**したい。

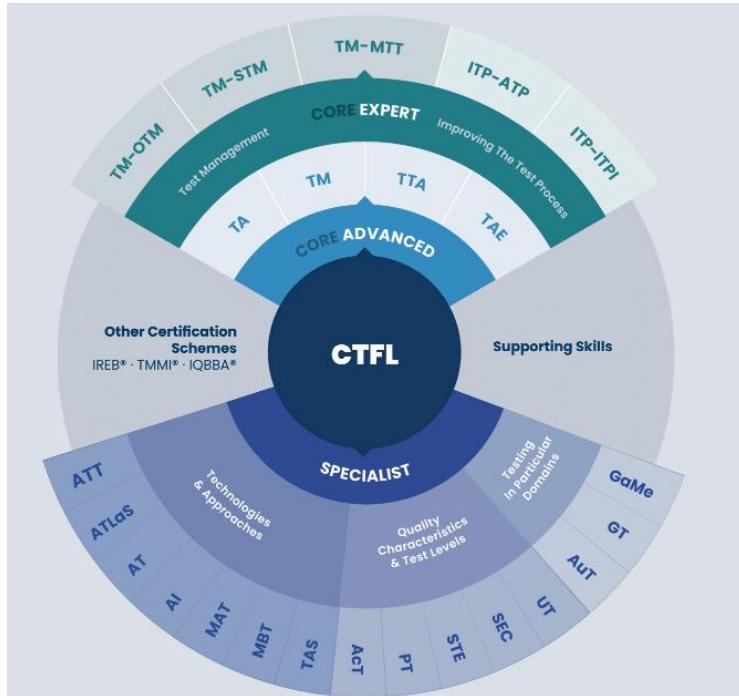
ゲームテストのためのテスト観点モデル



JSTQB ゲームテストシラバスの紹介

シラバスの構成

- ISTQBのシラバスは4つのカテゴリが存在
 - Core Foundation
 - Core Advanced
 - Specialist
 - Agile
- ゲームテストシラバスはSpecialistに該当



シラバスの構成

- ゲームテストシラバスは0-13章で構成

0章 本シラバスの紹介

1章 ゲームテストの特異性

2章 ゲームメカニクスのテスト

3章 グラフィックテスト

4章 サウンドテスト

5章 ゲームレベルテスト

6章 ゲームコントローラーのテスト

7章 ローカライゼーションテスト

8章 参考文献

9章 付録A

10章 付録B

11章 付録C

12章 付録D

13章 付録E

各章の説明

1章 ゲームテストの特異性

概要：ゲームテストに関する基本原則

説明内容（一部）

- ゲームテストが必要とされる要件
- ゲームテストとゲームプレイの違い
- ゲームテストのプロセスや作業成果物

キーワード
(一部)

テストキーワード：機能テスト、プレイテスト
ビデオゲームに特化したキーワード：コンセプト段階、マルチプラットフォーム

各章の説明

1章 ゲームテストの特異性

ゲーム特有の欠陥やリスクが存在

ゲームで頻発する欠陥（一部）

- グラフィックやアニメーションの問題
- ゲーム世界の物理法則の違反
- ゲームの人工知能の欠陥
- インターフェース要素の誤った機能

ゲームのリスク（一部）

- 不正行為による不当な利益の獲得
- プレイヤーの主観による市場での成功に対する依存
- マルチプラットフォームの課題

各章の説明

2章 ゲームメカニクスのテスト

概要：ゲームの仕組みの種類やそのテストアプローチ

説明内容（一部）

- 異なるゲームメカニクスとそのテストアプローチ
- ゲームメカニクスのテストに使用される動的および静的メソッド

キーワード
(一部)

テストキーワード：アドホックテスト、機能テスト
ビデオゲームに特化したキーワード：クライアントメカニクス、コアメカニクス

各章の説明

2章 ゲームメカニクスのテスト

ゲームの構造

コアメカニクス

- ゲームの根幹をなすもの
- ゲームに組み込まれた特定のエクスペリエンスをユーザーが得られるようにすることが目的

メタメカニクス

- メインのゲームプレイの外にあるもの
- ゲームデザイナーが望むことをプレイヤーにさせることが目的

(例：ゲームに戻る、セーブ、購入)

各章の説明

3章 グラフィックテスト

概要：ゲームのグラフィックスの原理とそのテスト

説明内容（一部）

- ・ ゲームプロダクトのグラフィックコンテンツの特徴やタイプ
- ・ 歴史的正確性の確認を含むグラフィックテストの詳細
- ・ グラフィックテストにおける関係者の責任範囲

キーワード
(一部)

テストキーワード：プレイテスト

ビデオゲームに特化したキーワード：アニメーション、コリジョン、マッピング

各章の説明

3章 グラフィックテスト

- 役割ごとに異なる責任を負い品質に貢献する

役割	責任
アーティスト	ゲームのためのさまざまなグラフィックコンテンツを作成する
3Dモデラー	ゲームオブジェクトの3Dモデルを作成する
テクスチャーアーティスト	ゲームオブジェクトのテクスチャーを作成する
アニメーションスペシャリスト	ゲームオブジェクトのアニメーションを取り扱う
テクニカルアーティスト	テクニカルテストを実施する
テスト担当者	ビデオゲームエンジンのグラフィックオブジェクトのテストを行う

各章の説明

4章 サウンドテスト

概要：サウンドコンテンツの特色とそのテスト

説明内容（一部）

- ・ ゲーム製品のサウンドコンテンツのタイプや技術
- ・ サウンドのテスト実行のベストプラクティス
- ・ サウンドテストにおける関係者の責任範囲

キーワード
(一部)

ビデオゲームに特化したキーワード：アンビエント、バイノーラル効果、スキッピング、音の不連続性、効果音、サウンドゾーン、ボリューム

各章の説明

4章 サウンドテスト

キャラクターの話し声



動作にともなう音
(足音など)



環境音や効果音

さまざまな
サウンドオブジェクト

ゲーム内のすべてのサウンドを対象にテストを実施

各章の説明

5章 ゲームレベルテスト

概要：ゲームレベルデザインの原則とそのテスト

説明内容（一部）

- レベル設計とそのテストアプローチ
- ゲームレベルのテストをサポートするツール
- ゲームレベルテストにおける関係者の責任範囲

キーワード
(一部)

テストキーワード：プレイテスト
ビデオゲームに特化したキーワード：カラーコーディング、侵入不可能領域

各章の説明

5章 ゲームレベルテスト

レベルデザインにともなう欠陥を検知



クリアするための条件が存在

- 登場人物と敵の出現ポイント
- 勝利と敗北の条件
- 特定のゲームイベントを起動するトリガー

各章の説明

6章 ゲームコントローラーのテスト

概要：ゲームに使用するコントローラーのテスト

説明内容（一部）

- ゲームコントローラーの種類や関連する欠陥
- コントローラーのテストアプローチとそのツールサポート

キーワード
(一部)

テストキーワード：標準適合性、人間工学テスト、機能テスト

ビデオゲームに特化したキーワード：ビデオゲームコントローラー、ゲームパッド

各章の説明

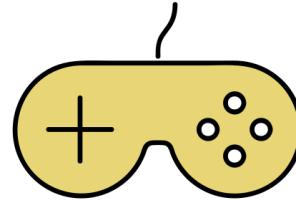
6章 ゲームコントローラーのテスト

さまざまな入力装置

- ゲームパッド
- キーボードとマウス
- レーシングホイール
- トラックボール
- タッチスクリーン

ゲーム特有の専用装置

- ジョイスティック
- レーシングゲームパッド
- リズムコントローラー
- 釣り竿コントローラー



さまざまなテストタイプが存在

- コントローラーとPC/コンソールの接続/取り外し
- コントローラーのバッテリー残量別動作
- 特定のコントローラーメーカーへのゲームサポート
- 複数のコントローラーの使用
- コントローラーの非通常な使用

各章の説明

7章 ローカライゼーションテスト

概要：ゲームのローカライゼーションの際のテスト

説明内容（一部）

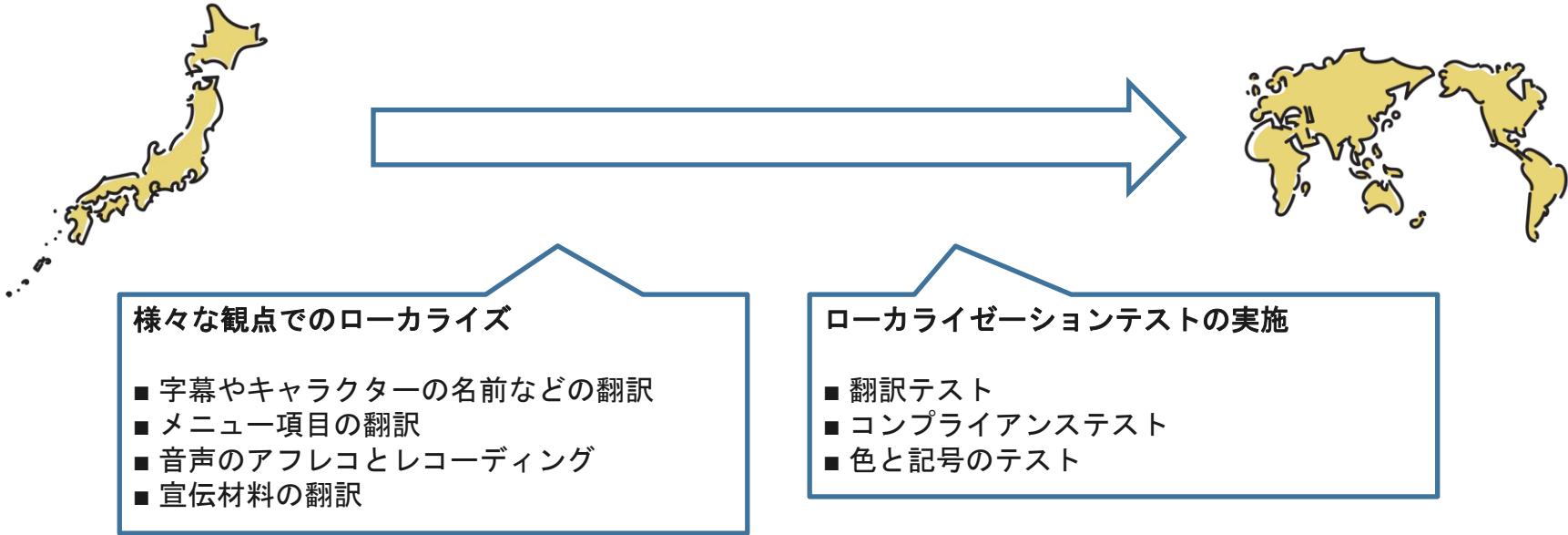
- ローカライゼーションの基本やそのリスク
- ローカライゼーションのテストへのアプローチやツールのサポート
- ローカライゼーションにおける関係者の責任範囲

キーワード
(一部)

テストキーワード：コンプライアンス、国際化、ローカライゼーション
ビデオゲームに特化したキーワード：文化適応性、歴史的正確性、ロケール

各章の説明

7章 ローカライゼーションテスト



パネルディスカッション



テーマ

Q.

ゲームテストシラバスで参考になった
ものは？

テーマ

Q.

ゲームテストシラバスを現場で
活用する上で足りない要素は？

以上で本セッションは終了となります。

ゲームテストにご興味ある方は
ぜひお声がけください。