

Тестирование игры «Криегер»

Укажите 3 последних игры, в которые вы играли. Напишите какой из трех Вам больше всего понравился и почему. (Любые 3 игры кроме производства Saber Interactive)

"RiftBreaker: Prologue", "Rainbow Six Siege", "Doom 2016"

Эти игры достаточно сильно различаются в своих концепциях и сравнивать их в целом не совсем корректно, поэтому я буду учитывать лишь свой комплексный игровой опыт и впечатления от этих игр.

Если сравнивать эти игры как шутеры, то больше всего мне понравился "Doom 2016". Doom сочетает в себе высокую динамику сражений с непрерывным экшеном. Такой подход заставляет игрока постоянно перемещаться, быстро принимать решения, метко стрелять. Вместо прятков по укрытиям в дум игроку приходится постоянно находиться в гуще боя, чтобы выживать, так все необходимые ресурсы содержат сами противники. Стрельба в дум ощущается неплохо благодаря хорошим звукам, в целом неплохому импакту по противникам. Разнообразие оружия и противником превращает игру в небольшую головоломку и позволяет выработать свой стиль игры. Уровни в дум состоят из коридоров и арен. Наиболее интересный геймплей реализован именно на аренах.

В сравнении с дум "Rainbox Six Siege" является многопользовательским тактическим шутером. Его динамика значительно ниже, а время на убийство игрока очень случайное, так как попадание в голову из любого оружия моментально убивает персонажа. Мне такой подход нравится меньше. Стрельба в rainbox six достаточно приятная и реалистичная, а частичная разрушаемость уровней добавляет игре элемент песочницы и позволяет создавать уникальные ситуации.

"Riftbreaker" находится в стадии беты. Сама игра является RTS с элементами экшн-рпг, но все же имеет и шутерные механики. Данная игра в качестве шутера ближе всего к таким играм как "Crimsonland" и "Alien Shooter". Такие игры делают упор на "массовку" и постоянный экшен. Подобный подход имеет низкий порог вхождения, при этом результативность

достаточно сильно зависит от умений игрока, что добавляет игре "глубины". Также в riftbreaker присутствует некоторый арсенал оружия и система его улучшений. Однако производительность игры на сегодняшний день не позволяет с комфортом (со стабильным fps) оценить достоинства ее реализации.

Протестируйте игру, находящуюся по ссылке <http://www.ag.ru/games/kkrieger/demos#> и запишите все найденные Вами ошибки в программе.

Застревание игрока в противниках, при этом пули не срабатывают и тоже застревают.

Застревание игрока в невидимой стене от круглой двери.

Застревание игрока в последней (наивысшей) ступеньки на маленькой лестнице внутри комнаты №3 (особенно если камерой смотреть вниз).

Проход игрока насквозь двери при помощи прыжка.

Застревание противников в геометрии:

- мелкие противники застревают в лежащих на полу объектах, дверях, проваливаются сквозь маленькую лестницу внутри комнаты №3,
- крупные противники застревают в дверях, стенах,
- все противники застревают в крупных противниках.

Противники дальнего боя дальними атаками не наносят урон игроку, также их атаки не всегда ведут себя корректно (застревают в самих противниках либо летят в пол).

При переключении с оружия с "одиночной" стрельбой на "автоматическое" (например, с "гранатомета" из ячейки 4 на "винтовку" из ячейки 2) с зажатой клавишей стрельбы оружие перестает стрелять. Если же переключиться с автоматического на автоматическое не отжимая клавишу стрельбы оружие продолжит стрелять.

При старте новой игры после прохождения либо при рестарте в руках игрока остается последнее оружие, что он использовал. После смены оружия на ячейку 1, вновь оно будет недоступно. Если это было оружие из ячейки 2, что использует те же боеприпасы, что и оружие из 1ой ячейки, то игрок сможет стрелять. В противном случае у игрока не будет необходимых боеприпасов.

После использования "гранатомета" из ячейки 4 возникает проблема с пропажей звука поднятия предметов.

Оформите 1 баг из найденных Вами в игре в таком виде, который Вы посчитаете лучшим для описания проблемы и передачи её разработчикам для исправления. Дополнительным плюсом будет, если описание будет переведено на английский язык.

Дефект Коллизий дверей

1. Код: 1
2. Краткое описание: игрок проходит насквозь двери при помощи прыжка.
3. Дата составления: 23.06.2021
4. Идентификатор элемента: коллайдер двери
5. Фаза разработки: бета
6. Окружение: Windows 10 Pro, DX 9.
7. Описание дефекта: подойти максимально близко к двери и зажав клавишу вперед ("W") совершить прыжок. При многократном повторении игрок провалиться в дверь. Если повторить прыжок после застревания в двери, можно пройти насквозь дверь и оказаться в предыдущей/следующей локации.
8. *Скриншоты дефекта*



9. Ожидаемый результат: столкновение с дверью оттолкнет игрока.

Фактический результат: ошибка коллизии.

10. Серьезность: S3 - значительная.

11. Приоритет: P1 - высокий.

12. Статус: новый.

13. Автор: Алексо Алексей

14. Рекомендация: пересмотреть настройки коллизии и параметры коллайдеров двери и персонажа.

Door collision defect

1. Code: 1

2. Short description: the player goes through the doors using jump.

3. Date of compilation: 06/23/2021

4. Element ID: door collider

5. Development phase: beta

6. Environment: Windows 10 Pro, DX 9.

7. Description of the defect: come as close to the door as possible and hold forward button ("W") then use jump. With multiple repetition, the player will fall through the door. If you repeat the jump after getting stuck in the door, you can go right through the door and turn up in the previous / next location.

8. *Screenshots of the defect *

9. Expected Result: A collision with a door will push the player back.

Actual result: collision error.

10. Severity: S3 - significant.

11. Priority: P1 - high.

12. Status: new.

13. Author: Aleksei Alexo

14. Recommendation: revise the collision settings and the parameters of the door and character colliders.

Напишите один подробный тест кейс для проверки любого функционала игры по вашему выбору.*

Проверка механики стрельбы из базового оружия

Приоритет: высокий.

Исполнение: автоматическое/ручное.

Тип: функциональный.

Автор: Алексо Алексей, 23.06.2021

Описание: проверка механики стрельбы из базового оружия (ячейка 1).

Предусловие: создана сцена, на ней есть поверхность для расположения игровых объектов.

Входные данные теста:

1. Расположить на сцене персонажа игрока, выдать ему базовое оружие в ячейку 1.

2. Расположить на сцене противника на небольшом расстоянии напротив игрока.

3. Нацелить оружие игрока на противника.

4. Совершить выстрел.

5. Подождать до момента попадания, либо 1 секунду.

Ожидаемый результат: противник получил повреждения равные урону базового оружия. Если здоровье противника упало ниже 0 - противник удаляется со сцены.

Basic weapon firing mechanics check

Priority: high.

Execution: automatic / manual.

Type: functional.

Author: Aleksei Alexo, 06/23/2021

Description: checking the mechanics of firing the basic weapon (slot 1).

Precondition: a scene has been created, there is a surface on it for the further location of game objects.

Test input:

1. Place the player's character on the stage and issue a basic weapon to slot 1.
2. Place on the enemy at a short distance opposite the player.
3. Aim the player's weapon at the enemy.
4. Take a shot.
5. Wait until hit, or for 1 second.

Expected Result: The enemy received damage equal to that of the base weapon. If the enemy's health falls below 0, the enemy is removed from the scene.