Тест-план игры **Twin Stones: The Journey of Bukka**

(примерный список проверок)

|  |  |
| --- | --- |
| Тестирование совместимости | * Работоспособность приложения в актуальных версиях Windows (7, 10, 11) * Стабильность и корректность отображения при разных разрешениях экрана * Управление с помощью клавиатуры и мыши в соответствии с настройками управления * Управление с помощью геймпада в соответствии с настройками управления * Работоспособность и стабильность игры на компьютере, соответствующем минимальным системным требованиям * Работоспособность игры на компьютере, соответствующем рекомендуемым системным требованиям |
| Настройки игры | * Смена разрешения экрана * Смена настроек графики * Изменение настроек звука * Изменение игровых настроек (чувствительность камеры, фиксация камеры) |
| Пользовательский интерфейс | * Имеются ли посторонние элементы интерфейса * Правильное отображение элементов интерфейса (отображаются только тогда, когда это нужно, например, счетчики монет) * Наличие синтаксических ошибок в меню и диалоговых окнах * Соответствие теста размеру диалоговых окон |
| Игровой процесс | * Механика передвижения персонажа в пространстве: ходьба, дэш, прыжок * Механика боя: нанесение/получение урона персонажем/врагами * Взаимодействие с окружением: получение урона от окружения; смерть от падения; перемещение с помощью плети; разрушение преград; разрушение специальных преград помощником Shiva; прыжки по платформам и грибам * Следование камеры за персонажем |
| Отображение моделей | * Правильные границы объектов: скал, деревьев, стен и т.д. (герой не должен проваливаться в объекты или проходить через них) * Отсутствие невидимых стен на уровнях * Отсутствие возможности «западения» камеры за текстуры объектов * Отсутствие очевидной возможности выхода в out of bounds («затекстурье») |
| Анимации | * Корректность отображения анимации персонажа: перемещение, атака, получение урона * Корректность отображения анимации врагов: перемещение, атака, получение урона * Корректность отображения анимации окружения: перемещающиеся и исчезающие платформы, объекты взаимодействия |
| Аудио | * Соответствие реплик персонажей диалоговым окнам * Соответствие звуков меню и нажатий по элементам меню (и их синхронизация) * Соответствие игровых звуков совершаемым действиям (удары, получение урона, прыжки, взаимодействия и т.д.) |
| Сохранение прогресса | * Сохранение прогресса прохождения игры * Сохранение прогресса продвижения по уровню (чекпоинты) * Сохранение прогресса сбора коллекционных предметов на уровне * Выпадение ачивментов Steam |
| Play-тестирование | Прохождение игры с точки зрения рядового игрока, двигающегося исключительно по сюжету |
| Исследовательское тестирование | Прохождение игры и интуитивное исследование основных функций игры |