





ID	Summary	Description	Actual / Expected results	STR	Attachment	Severity	Priority
1	Опрокидывание танка на нос при торможении под уклон	При выстреле под наклоном, танк опрокидывается, но продолжает движение, реагируя на управление пользователя	<p>AR:</p> <p>При выстреле из танка, одновременно с торможением на наклонной поверхности происходит опрокидывание танка на нос, после чего танк продолжает движение, реагируя на команды пользователя.</p> <p>ER:</p> <p>При выстреле из танка происходит естественное отклонение танка в сторону, противоположную направлению выстрела, соответствующее естественной силе отдачи, после чего танк, продолжает движение на гусеницах, реагируя на команды пользователя</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Запустить игру 2. Войти в бой на карте "х" 3. после перечечения жд путей, под наклоном произвести выстрел при одновременном резком торможении 		Значительная	Высокая
2.	Проезд сквозь неразрушаемое препятствие и "взлет" танка	При проезде через бетонный блиндаж под упором другим танком происходит кратковременное застревание танка и последующий стремительный "вылет" танка в небо	<p>AR:</p> <p>При движении через бетонный блиндаж, с упором более массивного танка сзади происходит кратковременное "затравление" танка внутри блиндажа, с последующим стремительным вылетом его "катапультированием" в сторону</p> <p>ER:</p> <p>При подъезде танка к бетонному блиндажу, происходит касание танка поверхности блиндажа и его остановка, что соответствует упорудвижуейся техники в нерушимую стену. Пользователь имеет возможность развернуть машину и направить ее в любую другую сторону</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Запустить игру 2. Войти в бой на карте "х" 3. На холме найти блиндаж, возле окопа 4. Произвести "толкание" испытуемого танка более крупным танком на удалении от блиндажа в 3 корпуса танка 5. При столкновении испытуемого танка с блиндажом продолжать "толкание" 		Критическая	Высокая
3	Проезд танка на большой скорости сквозь скалу	При наборе высокой скорости танком (например, при движении с горы) происходит проезд танка сквозь скалу	<p>AR:</p> <p>При наборе высокой скорости танком происходит сквозной проезд через каменную скалу</p> <p>ER:</p> <p>При наезде танком на скалу происходит опрокидывание танка или его детонация (в зависимости от скорости и угла столкновения)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Запустить игру 2. Войти в бой на карте "х" 3. Заехать на холм, в квадрате "f1" 4. Разогнаться под горку в направлении скалы в квадрате "f2" 6. Провести наезд на скалу с зажатой клавишей "вперед". 		Значительная	Низкая
4	Самопроизвольный взлет танка на мост после падения в реку	При боковом падении танка с моста, происходит его "прыжок" обратно на мост	<p>AR:</p> <p>При соскальзывании левой гусеницы танка с моста, происходит падение танка в реку, с прохождением частей танка сквозь мост, а затем, прыжок танка обратно на мост</p> <p>ER:</p> <p>При соскальзывании гусеницы с моста происходит застревание танка на "на брюхе" или опрокидывание танка в реку (в зависимости от скорости и направления движения)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Запустить игру 2. Войти в бой на карте "х" 3. Заехать на мост к вадрате "a2" в сторону севера 4. Подъехать к левому краю моста на малой скорости и допустить соскальзывание левой гусеницы 		Значительная	Низкая