BR-1: игра периодически вылетает сразу после запуска

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: не требуется

Шаги:

1. Двойным кликом открыть файл с игрой

2. При вылете игры повторить шаг 1

Ожидаемый результат: игра запускается без вылетов

Фактический результат: периодически игра вылетает сразу после запуска

BR-2: перед выходом игра не запрашивает подтверждение

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: запущен файл игры

Шаги:

1. Дождаться окончания предстартовых титров либо нажать кнопку space

2. В главном меню выбрать "exit.kkrieger" и нажать Enter

Ожидаемый результат: открывается меню подтверждения выбора с кнопками действия "Yes" и "No"

Фактический результат: файл закрывается сразу после выбора "exit.kkrieger" игры закрывается

BR-3: при приближении к любому мобу игрок застревает возле него

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. При помощи кнопок движения приблизиться вплотную к любому из вражеских мобов

2. Передвинуться в любую сторону от моба

Ожидаемый результат: игрок не застревает в хитбоксах мобов

Фактический результат: при приближении к любому мобу игрок застревает возле него

BR-4: игрок проходит сквозь текстуры корней в локации М1

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Пройти до конца по коридору в стартовой локации

2. Повернуть налево и подойти вплотную к корню

3. Развернуться и подойти вплотную к другому корню напротив

Ожидаемый результат: игрок не может двигаться сквозь текстуры объектов локаций

Фактический результат: игрок может проходить сквозь текстуры корней в локации М1

BR-5: игрок периодически застревает на всех парапетах

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Нажатием сочетания клавиш М+номер локации переместиться в любую локацию, где есть лестницы или вымостки с парапетами (М2, М3, М4, М8, М9)

2. Запрыгнуть на любой парапет

3. Попытаться спрыгнуть с него

Ожидаемый результат: игрок не застревает в геометрии объектов

Фактический результат: игрок периодически застревает на парапетах лестниц или вымостков

BR-6: игрок застревает у четвертых колонн в локации М3

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Переместиться в локацию М3

2. Подойти вплотную к правой или левой четвертой по счету от ворот колонн в зале

3. Отойти в любую сторону от колонны

Ожидаемый результат: игрок не застревает в геометрии объектов

Фактический результат: игрок, приблизившись вплотную, застревает в геометрии четвертых колонн в локации М3

BR-7: игрок проваливается сквозь текстуры вблизи последних по счету колонн в локации М3

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Переместиться в локацию 3

2. Подойти вплотную к любой из последних по счету (правой или левой) колонн в зале

Ожидаемый результат: игрок не проваливается сквозь текстуры объектов и не застревает в их геометрии

Фактический результат: игрок сначала проваливается сквозь текстуры последних колонн, затем оказывается у края третьей правой лестницы и застревает в текстурах

BR-8: у мобов-пауков не работает стрельба

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Переместиться в любую локацию, где присутствуют мобы-пауки (М3, М7, М8)

2. Подойти к мобу-пауку дождаться, когда любой из них начнет стрелять по игроку

Ожидаемый результат: мобы-пауки могут стрелять в игрока, нанося ему урон

Фактический результат: мобы-пауки стреляя в игрока, не наносят ему урон и после нескольких выстрелов начинают стрелять «под себя»

BR-9: моб-минотавр практически полностью сломан (знаю, что так заголовки писать нельзя, но, думаю, внутри студии разработчики меня поймут)

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Переместиться на любую локацию, где присутствует моб-минотавр

2. Подойти к мобу-минотвару и дождаться, когда он начнет стрелять в игрока

3. Понаблюдать за мобом

Ожидаемый результат: все мобы свободно передвигаются по локациям, не застревают в геометрии объектов, не застывают на месте и наносят урон игроку

Фактический результат: моб-минотавр стрельбой не наносит урон игроку, после нескольких выстрелов по игроку начинает стрелять "под себя", периодически застревает в геометрии и стенах локации, периодически ходит по воздуху, топчется на одном месте, полностью застывает

BR-10: игровой персонаж «едет» при отсутствии движений

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Не совершая никаких действий и движений понаблюдать за игровым персонажем

Ожидаемый результат: игровой персонаж неподвижен при отсутствии действий

Фактический результат: игровой персонаж медленно «едет» по диагонали в рандомном направлении

BR-11: гранатомет из локации М8 при стрельбе по мобам наносит урон игроку

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Переместиться в локацию М8
2. Подобрать гранатомет
3. Подобрать к нему боеприпасы слева и справа от вымостка
4. Посмотреть количество ХР в левом нижнем углу экрана
5. Выстрелить в любого моба
6. Посмотреть количество ХР в левом нижнем углу экрана

Ожидаемый результат: гранатомет наносит урон только мобам

Фактический результат: гранатомет из локации М8 при стрельбе по мобам наносит урон как им, так и игроку

BR-12: все мобы проходят сквозь или застревают в тех же объектах, что и игрок

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. В локации М1 зайти за любоой из корней и дождаться, когда мобы подойдут к ним
2. В локации М3 зайти за любую из четвертых по счету колонн (правую или левую) и дождаться, когда мобы подойдут к ним

Ожидаемый результат: ни мобы, ни игрок не застревают в геометриях объектов и не проходят сквозь них

Фактический результат: мобы, также как и игрок, застревают и проходят сквозь геометрию некоторых объектов

BR-13: игрок может пройти сквозь центральную колонну в локации М9

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Переместиться в локацию М9
2. Подойти вплотную к центральной вращающейся колонне

Ожидаемый результат: игрок не может проходить сквозь объекты в локациях

Фактический результат: игрок может пройти сквозь колонну в центре локации М9

BR-14: при перезапуске игры у игрока не сохраняются боеприпасы

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Собрать по локации все боеприпасы. Посмотреть на их количество в нижнем левом углу экрана
2. Нажать кнопку Esc
3. Выбрать restart и нажать Enter
4. После перезапуска игры посмотреть на количество боеприпасов

Ожидаемый результат: после перезапуска игры сохраняется то количество боеприпасов, которое было до перезапуска

Фактический результат: после перезапуска количество боеприпасов откатывается до 100 ед

BR-15: при получении игроком урона края экрана не краснеют

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Ничего не делая, дождаться, когда мобы нанесут урон игровому персонажу
2. Посмотреть на края экрана

Ожидаемый результат: при получении игроком урона края экрана краснеют

Фактический результат: края экрана не краснеют

BR-16: после смерти у игрока не отнимают оружие

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Подобрать любое оружие на любой из локаций
2. Ничего не делая, дождаться, когда мобы убьют игрового персонажа
3. После респауна посмотреть на наличие оружия у игрока в арсенале нажатием цифр 1-5 на клавиатуре

Ожидаемый результат: после смерти у игрока отбирают все оружие

Фактический результат: после смерти у игрока остается все подобранное ранее оружие

BR-17: после смерти игрок появляется в точке респауна той локации, которой был убит

Окружение: Windows 7 (32-bit)

Предусловие: открыт файл с игрой, запущен игровой процесс через главное меню

Шаги:

1. Переместиться в любую локацию, кроме М1
2. Дождаться, когда мобы убьют игрового персонажа

Ожидаемый результат: после смерти игрок возрождается в самом начале игры

Фактический результат: после смерти игрок возрождается в ближайшей точке респауа той локации, в которой был убит