

1. Опишите, пожалуйста, свой личный игровой опыт.

У меня большой игровой опыт, будет тяжело посчитать кол-во игр, которые я прошел или просто в них поиграл. Играю с самого детства и вплоть до сегодняшнего дня. Попробовал большое кол-во различных жанров, в частности: РПГ(включая ММО), шутеры, рейсинг, платформеры, инди, симуляторы, файтинги, roleplay, стратегии, tower defence и arcade. Являюсь большим фанатом игр от Bethesda, в частности серии Fallout. Fallout New Vegas моя любимейшая игра! Люблю серию The binding of Isaac, большинство игр серии TES, серию S.T.A.L.K.E.R и Metro, Rogue legacy, МК 10 и 11. Из онлайн проектов могу выделить Dota 2, CS GO и Crossout.

2. На каких игровых платформах у Вас есть игровой опыт?

В основном играл на ПК, PS, в прошлом году перешел на XBOX, также, немного щупал Nintendo Switch.

3. Кратко опишите 3 самых комплексных бага, которые Вы находили в проектах которые тестировали.

- Баг UI: очень часто некорректно отображались кнопки, таблицы и остальные UI элементы. Хорошо запомнился баг с кнопкой «Опубликовать», которая при кроссплатформенном тестировании на десктопе отображалась корректно, а на мобильном устройстве улетала за границу экрана;

- Баг локализации: в моем прошлом проекте, в хедере сайта присутствовала кнопка локализации, где можно было выбрать из 3 доступных языков: UA, RU, EN, и часто из-за машинного перевода возникали конфузы. Хорошо запомнился баг, где словосочетание “Eating out” в разделе диетологии сайта, перевелось как “Есть вне дома”;

- Баг условия границ: запомнился баг с ценой за предоставляемую услугу, где были четкие рамки от 0 до 1500 грн. При попытке кликнуть на поле ввода и вручную вписать цену ниже или выше рамок, программа возвращала граничные значения (0 и 1500), но при повышении или снижении суммы с помощью стрелок под полем для ввода, можно было проигнорировать условия и задать цену выше или ниже.

4. Опишите детально один из багов, так, как бы Вы делали это при работе на позиции Game Manual QA Engineer?

Пример: Игра крашится при попытке залутать квестовый предмет.

Summary: Picking up the “Muramasa sword” on the “Flooded caves” level leads to a crash.

Project name: The Legend of the Knight

Version: v5.105

Platform: XBOX Series

Environment: XBOX Series X / OS version: 10.0.22621.3446
(xb_ft_2302ni.230208-1530)

Severity: Blocker

Priority: High

Description

Preconditions:

1. Open "The legend of Knight" game on console
2. Press "Choose level"
3. Choose "Flooded caves" level
4. Press "Start"

Steps to reproduce:

1. Follow the story until "Ritual stone" location is reached
2. Move to the stone and pick up the "Muramasa sword" item

Actual result: the game crashes when trying to pick up the sword

Expected result: The sword should be looted and placed in first inventory slot

Attachments: Logs, Video, Screenshots

5. Как Вы представляете процесстестирования игры (напримершутераотпервого лица) ? Как будете тестировать, на что обращать внимание ?

1. Узнать требования к игре, на какую платформу и на каком движке будет идти разработка, особенности игрового процесса, физики и механик.
2. Составление тестовой стратегии
3. Составление тестового плана
4. Касаясь особенностей при тестировании шутера, то особое внимание следует уделить физике стрельбы из разных типов вооружения, также физике метательного оружия, если оно присутствует. Тестирование отдачи, звуковых эффектов при стрельбе. Важно чтобы различные типы вооружения ощущались своеобразно и различались между собой. Важно протестировать соответствие хитбоксов колижен моделям персонажей, также соответствие наносимого урона типу вооружения, из которого производят стрельбу. Протестировать физику полета пуль, настильность и смену траектории/потерю скорости полета пули/пробивную способность и наносимый урон с расстоянием. Влияние различных типов защиты на наносимый и получаемый урон, отображение

попаданий по герою / по противнику и влияние полученного урона на поведение и движения персонажей. Перечислять можно бесконечно, но по моему мнению в шутерах приоритет в тестировании должен быть сосредоточен по большей части на геймплее, стабильности фреймтайма и механикам, и уже в последнюю очередь на лвл-дизайне и сюжете.