**Ошибки найденные в игре (см. приложения-записи экрана)**

1. Застревание монстров друг в друге (наползание текстур монстров друг на друга и монстры теряют возможность двигаться)
2. Монстры с дальней атакой (при потере игрока из поля видимости и его возврата в поле зрения) прекращают точно целиться и начинают стрелять «под себя» и отступать от игрока.
3. Монстры могут не пройти через раскрывающуюся дверь и становяncz «бессмертными», тем самым блокируя какую-либо возможность проходить игру.
4. Свободный заход в текстуры, находящиеся не под углом 90 градусов от пола, и которые не являются колонами в начале игры.
5. Наличие невидимых стен перед обычными нарисованными стенами.
6. Монстры могут хватать и не отпускать игрока до самой смерти последнего.
7. Проблема с зависающими снарядами на 3 секунды при стрельбе в стены из энергетического оружия.
8. Отсутствие видимой анимации атаки монстров на ближней дистанции (существует невидимая сфера радиусом 1 метр вокруг монстра, внутри которой у игрока уменьшается здоровье).
9. Возможность убить своего персонажа кнопкой K (отнимает по 10хп).
10. Возможность отключить гравитацию (кнопкой Y).
11. Есть вероятность застрять в закрывающейся двери «навечно», единственный обходной путь – рестарт игры/уровня
12. При рестарте игры с начала, игрок появляется с последним оружием (из предыдущего прохождения), даже если он его еще не находил.
13. Текст, появляющийся после завершения 1 главы, не помещается на экране.
14. Выход из игры через Alt+f4 некорректный (зависает курсор и не пропадает музыка игры, «лечится» через диспетчер задач).
15. Мигающие текстуры фонарей на колонах на уровне пола.
16. Проблемы с мигающим светом при проходе сквозь двери.