

Данный документ представляет собой подборку баг-репортов, обнаруженных и оформленных мной во время анализа игровых продуктов – а именно игры Baldur's Gate 3. Цель - продемонстрировать системный подход к тестированию, внимание к деталям, и навыки формирования понятных, воспроизводимых багов.

Каждый баг оформлен по принципам, принятым в системах отслеживания - я опирался на формат репортов в Jira - и включает краткое описание, шаги воспроизведения, ожидаемое и фактическое поведение, а также возможные обходные решения.

Все эти баги были найдены мной во время игры на патче #6 еще в начале 2025 года. На сегодняшний день они могут быть исправлены. Однако я приведу 3 примера, для демонстрации.

1. Персонаж зависает в анимации.

Тип: Баг

Приоритет: -

Игра: Baldur's Gate 3

Версия: 4.1.1.4494476 от 20.01.2025

ОС/ Платформа: Windows 11/ Steam

Компонент: Анимации/ Движение

Краткое описание: персонажи остаются в анимации лазания после одновременного отталкивания с лестницы

Описание: если одновременно двумя персонажами взаимодействовать с лестницей и во время проигрывания анимации карабканья по ней столкнуть их каким-либо предметом - граната, притягивающее или отталкивающее заклинание. При этом оба персонажа упадут, но состояние не изменится, и они останутся в анимации карабканья. Дальнейшее взаимодействие с ними не дает результатов, оба «зависли» на одном месте и продолжают «карабкаться». Для исправления необходимо загрузить последнее сохранение.

Шаги для воспроизведения:

1. Зайти в игру и загрузить сохранение
2. Персонажем А взаимодействовать с лестницей
3. Персонажем Б также начать взаимодействие с лестницей
4. Убедиться, что оба персонажа находятся на лестнице
5. Бросить в них гранату или оттолкнуть заклинанием
6. Наблюдать за результатом

Ожидаемый результат: персонаж упал, анимация прекратилась, он встал и вернулся к нормальному состоянию. С ним можно продолжить взаимодействовать как обычно.

Фактический результат: персонаж «зависает» в одной анимации и не реагирует на взаимодействие с ним.

Прикрепляю также изображение к файлу:



Бар 1.

2. Исчезновение текстур уровня после кат-сцены.

Тип: Баг

Приоритет: -

Игра: Baldur's Gate 3

Версия: 4.1.1.4763283 от 04.02.2025

ОС/ Платформа: Windows 11/ Steam

Компонент: Визуальный баг/ Загрузка ассетов

Краткое описание: после выхода из кат-сцены пропадают текстуры окружения.

Описание: в конце квеста в Храме Шар, игрокам необходимо встать на платформу-лифт. После взаимодействия с платформой и ее запуска триггерится кат-сцена. После завершения кат-сцены исчезают все текстуры окружения, остаются только текстуры-заглушки и задники. Лечится перезагрузкой сохранения.

Шаги для воспроизведения:

1. Зайти в игру и загрузить сохранение
2. Всей группой встать на лифт
3. Взаимодействовать с лифтом кнопкой «Е» или нажатием на него «ЛКМ»
4. Просмотр кат-сцены и/или выбор в ней диалоговых опций
5. Завершить кат-сцену и наблюдать за результатом

Ожидаемый результат: после выхода из ролика группа находится на платформе и перемещаются на нижние этажи Храма дальше по заданию.

Фактический результат: персонажи перемещаются дальше на платформе, но текстур самого Храма и окружения больше нет.

Прикрепляю файл с изображением:



Бар 2.

3. Исчезновение волос персонажа на модели в инвентаре.

Тип: Баг

Приоритет: -

Игра: Baldur's Gate 3

Версия: 4.1.1.4763283 от 07.02.2025

ОС/ Платформа: Windows 11/ Steam

Компонент: Визуальный баг/ Загрузка ассетов

Краткое описание: при надевании шлема и переключении режима его отображения у персонажа пропадают волосы на миниатюре в инвентаре.

Описание: если надеть конкретно один специфичный шлем, с другими такой баг не проявлялся, и выбрать опцию «не отображать шлем в диалогах». Затем перезайти в инвентарь можно будет увидеть, что волосы на миниатюре персонажа не отображаются. Баг проявился и в кооп-лобби – у других игроков текстуры тоже не отображались.

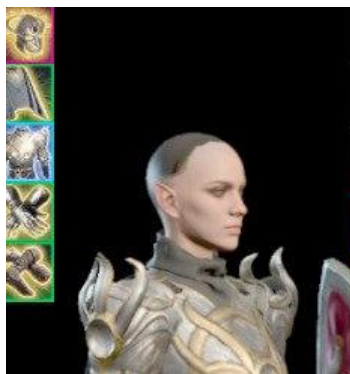
Шаги для воспроизведения:

1. Зайти в инвентарь
2. Надеть на персонажа шлем Юстициара Шар
3. Выбрать в инвентаре тип отображения шлема «не показывать в диалогах»
4. Выйти из инвентаря
5. Зайти в инвентарь
6. Наблюдать за результатом

Ожидаемый результат: миниатюра персонажа отображается корректно с полностью надетым доспехом.

Фактический результат: на голове у персонажа нет шлема и волос.

Прикрепляю файл с изображением:



Баг 3.