

№	Описание проверки	ОР	Окружение 1 Oculus quest 2	ID баг репорт
	<b>Игровая механика</b>			
1.1	Вызвать из инвентаря	Оружие вызывается из инвенторя в руку		
1.2	Перезарядка оружия на уровне груди	Перезарядка совершена		
1.3	Перезарядка оружия на уровне головы	Перезарядка совершена		
1.4	Перезарядка когда игрок сидит	Перезарядка совершена		
1.5	Оружие в левой руке, затвор открывается правой рукой при тяге на себя кнопкой триггер	Затвор открывается		
1.6	Оружие в првой руке, затвор открывается левой рукой при тяге на себя кнопкой триггер	Затвор открывается		
1.7	Звук открывающегося затвора	Звук воспроизводится		
1.8	Зарядить оружие патронами в количестве 8 штук	8 штук влезает		
1.9	Зарядить оружие патронами в количестве 9 штук	Влезает только 8 штук, лишний патрон остается в инвентаре		
1.10	Зарядить оружие патронами в количестве 7 штук	7 штук влезает		
1.11	Оружие в левой руке, затвор закрывается правой рукой при тяге от себя кнопкой триггер	Затвор закрывается		
1.12	Оружие в првой руке, затвор закрывается левой рукой при тяге от себя кнопкой триггер	Затвор закрывается		
1.13	Звук открывающегося затвора	Звук воспроизводится		
1.14	Оружие в одной руке, нажать триггер кнопку на контроллере	Производится выстрел		
1.15	Звук перезарядки синхронизирован с анимацией	Звук воспроизводится		
1.16	Звук засовывания патронов синхронизирован с анимацией	Звук воспроизводится		
1.17	Звук полного магазина синхронизирован с анимацией	Звук воспроизводится		
1.18	Звук стрельбы при выстреле оружием	Звук присутствует		
1.19	Звук стрельбы синхронизирован с анимацией	Звук присутствует		
1.20	Вспышка при выстреле из оружия	Анимация вспышки присутствует		
1.21	Вибрация контроллера синхронизированна с выстрелом	Вибрация во время выстрела		
1.22	Точность выстрела зависит от выравнивания прицела	Точность повышается при выравнивании прицела		
1.23	Точка хвата для прицеливания второй руки по середине ствола	Свободная рука держит ствол		
1.24	При не попадании в объект, враг не убит	Враг не убит		
1.25	При попадании в поверхности и неживые объекты остается след выстрела	Черная точка в месте попадания пули		
1.26	При выстреле в воздух, пуля исчезает	Пуля не возвращается назад		
1.27	При попадании в голову, урон 100%	Враг убит/переход в сферу		
1.28	При попадании в тело, руки урон 50%	Враг теряет 50% жизни		
1.29	При попадании в ноги урон 25%	Враг теряет 25% жизни		
1.30	При не попадании в объект, враг не убит	Враг не убит		
1.31	Магазин оружия полон на 100%, то совершает выстрелы	Оружие выстреливает		
1.32	Магазин оружия полон на 50%, то совершает выстрелы	Оружие выстреливает		

1.33	Магазин оружия пустой, то оружие не выстреливает	Происходят щелчки пустого выстрела		
1.34	Заполнив магазин, видим последнюю пулю в ряду	Пуля видна в открытом магазине		
1.35	Убрать в кобуру, если там есть место, кнопкой Грип баттон	Оружие в кобуре		
1.36	Убрать в кобуру, если там нет места, кнопкой Грип баттон	Оружие остается в руке		
1.37	Гильзы вылетают при выстреле	Вылетает		
1.38	Оружие перемещается в пространстве вместе с рукой игрока	При перемещении руки в пространстве, оружие перенимает положение кисти в пространстве		
1.39	Оружие положить на любую поверхность в пространстве игры нажав кнопку Грип баттонс	Оружие остается на поверхности		
1.40	Не сливается/смешивается с текстурой других поверхностей	Модель оружия не сливается/смешивается с поверхностями, лежит на этой поверхности		
1.41	Поднять с поверхности нажав кнопку Триггер	Оружие в руке игрока		
1.42	Переложить из одной руки в другую, если вторая рука свободна	Оружие перемещается из руки в руку		
1.43	Тряска/отдача оружия при стрельбе	При выстреле отдача оружия		
1.44	При смерти игрока с оружие остается в руках	Игрок мертв с оружием в руках		
1.45	При смерти персонажа оружие не исчезает/не отбрасывается из рук персонажа	Игрок мертв с оружием в руках		
1.46	При поднесении Оружия, оно упирается в стену/твердый предмет/пол и т.д.	Оружие не проваливается в препятствие		
1.47	Оружие проходит насквозь тектуры растений	Оружие спокойно перемещается в растениях		
1.48	Оружие упирается в "тело" игрока	Оружие не проваливается в "тело" игрока при прикосновении		
1.49	Автоматическая пауза игры, при нажати на кнопку питания, шлем уходит в спящий режим.	Шлем выключен, игра на паузе.		
1.50	Игра сохраняется, при нажати на кнопку питания более 5 секунд, шлем выключается принудительно.	Игра сохранилась		
1.51	Игра сохраняется, при принудительном выключении шлума из-за отсутствия заряда батареи.	Игра сохранилась		
1.52	При возвращении в игру, после спящего режима торможения игры нет	Игра восстановилась, без потерь в качестве		
1.53	При сбросе оружия, оно не сохраняется у персонажа	Оружие отсутствует		
	<b>Графика и производительность</b>			
1.54	FPS 60 кадров при вызове оружия, заряд шлема 100%	FPS стабильно 60 кадров		
1.55	FPS 60 кадров при ходьбе с оружием, заряд шлема 100%	FPS стабильно 60 кадров		
1.56	FPS 60 кадров при стрельбе оружием, заряд шлема 100%	FPS стабильно 60 кадров		
1.57	При долгом использовании оружия FPS не проседает	FPS стабильно 60 кадров		
1.58	FPS 60 кадров при вызове оружия, заряд шлема 50%	FPS стабильно 60 кадров		
1.59	FPS 60 кадров при ходьбе с оружием, заряд шлема 50%	FPS стабильно 60 кадров		
1.60	FPS 60 кадров при стрельбе оружием, заряд шлема 50%	FPS стабильно 60 кадров		
1.61	FPS 60 кадров при вызове оружия, заряд шлема 25%	FPS стабильно 60 кадров		
1.62	FPS 60 кадров при ходьбе с оружием, заряд шлема 25%	FPS стабильно 60 кадров		
1.63	FPS 60 кадров при стрельбе оружием, заряд шлема 25%	FPS стабильно 60 кадров		

1.64	FPS 50 кадров при вызове оружия, заряд шлема 10%	FPS стабильно 50 кадров		
1.65	FPS 50 кадров при ходьбе с оружием, заряд шлема 10%	FPS стабильно 50 кадров		
1.66	FPS 50 кадров при стрельбе оружием, заряд шлема 10%	FPS стабильно 50 кадров		
	<b>Технические художники</b>			
1.67	Тень от оружия на поверхностях при попадании света на оружие	Тень присутствует		
1.68	Тень от выстрела на поверхностях при попадании света на оружие	Тень присутствует		
1.69	Свет при выстреле из оружия освещает пространство вокруг	Освещение присутствует		
1.70	Вспышка при выстреле из оружия в виде пламени	Анимация вспышки присутствует		
1.71	Анимация "рассыпания" врага и переход в "сферу" при попадании в него	Анимация присутствует		
1.72	Анимация разрыва "сферы" при попадании в нее	Анимация присутствует		
1.73	При выстреле пуля видна	Анимация присутствует		
1.74	Пропадание пули при попадании в объект	Пуля не видна игроку		
1.75	Детализация и качество модели соответствует 3D макету	Соответствует		
1.76	Трейл при выстреле, для обозначения направления выстрела	Анимация присутствует		
	<b>Локализация</b>			
1.77	При смене языка, название оружия остается "Lebel M1886"	Название не меняется		