

# Test Lineage 2 Essence

Dominika Miłeczka

## 1. Wstęp

Głównym celem testowania gry Lineage 2 Essence jest znalezienie błędów w rozgrywce, w celu ich skorygowania, a także ocena procesu instalacji oraz fabuły. W przygotowanym dokumencie zostały zebrane kluczowe informacje dotyczące powyższych celów.

## 2. Zakres testów

Testy wykonane podczas rozgrywki nie obejmują testów automatycznych

## 3. Kryteria zaliczenia/niezaliczenia testów

Błędy uniemożliwiają prawidłową rozgrywkę,  
gra nie włącza/wyłącza się prawidłowo,  
występują problemy przerywające rozgrywkę,

## 4. Środowisko testowe

system Windows 10 home 64 bit

karta graficzna GeForce GTX 950M

procesor Intel Core i5-6300HQ 2,30 GHz

Ram 8,00 GB

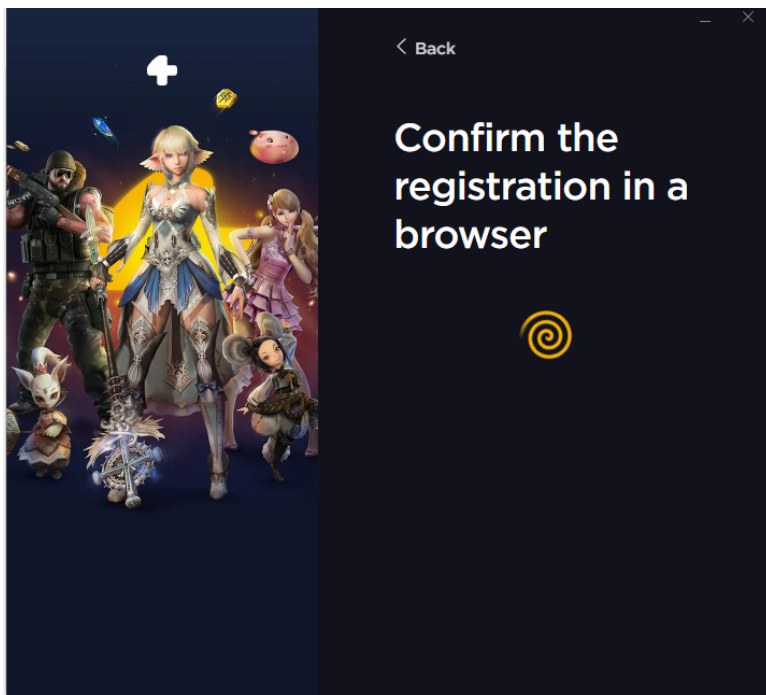
## 5. Raport z testów

### 1. Opisz jak przebiegła instalacja i rejestracja (co byś zmienił/a)

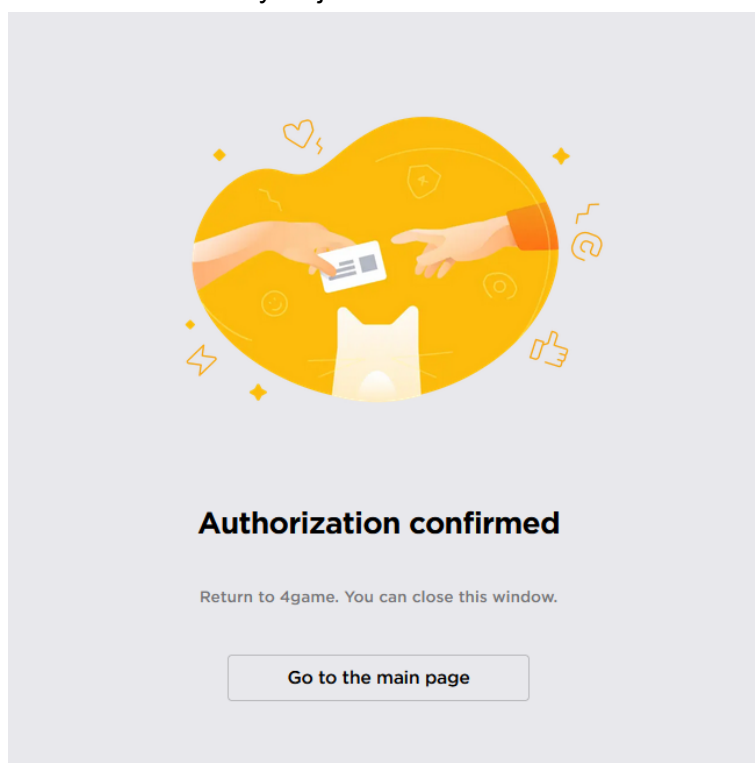
Instalacja aplikacji pośredniczącej '4games' zajęła mniej niż minutę.

Rejestracja w serwisie może natomiast wprowadzać w błąd:

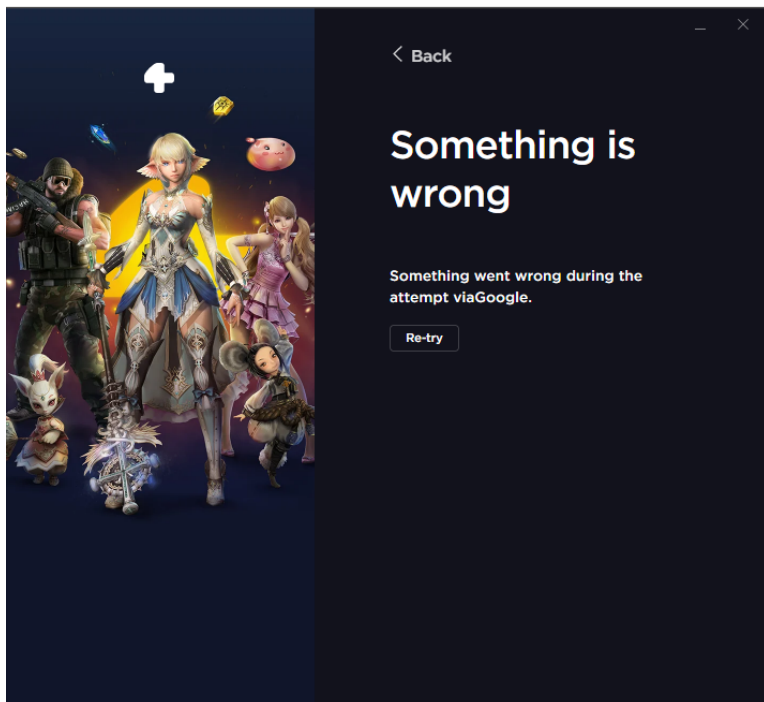
przez **panel logowania**, można wybrać przejście do aplikacji poprzez pośrednika jak Facebook czy Google, co jest możliwe także bez posiadania konta i aplikacja sugeruje nam dokończenie **rejestracji** w przeglądarce.



Po przejściu do przeglądarki i zaakceptowaniu logowania pojawia się nam pozytywne zatwierdzenie autoryzacji.



W aplikacji logowanie ani zarejestrowanie jednak nie następuje, pojawia się jedynie błąd.



*Sugerowane rozwiązania:*

zatrzymanie procesu rejestracji przez logowanie, w momencie wybrania konkretnego maila/konta facebook z nieistniejącym kontem,  
wygenerowanie powiadomienia o niewłaściwym sposobie rejestracji **lub** nieistniejącym koncie w momencie wybrania konkretnego maila/konta facebook,  
wygenerowanie powiadomienia o błędnej autoryzacji w przeglądarce

Założenie konta poprzez panel rejestracji działa bez zarzutu - przy próbie rejestracji przez formularz pojawia się walidacja przy niespełnionych warunkach odpowiedniego maila lub hasła, rejestracja przez portale pośrednie daje pozytywny efekt w postaci założenia konta.

Instalacja gry zajęła około 15 minut, gra uruchamia się w przeciągu minuty

Za pierwszym uruchomieniem dość wolno jak na dzisiejsze standardy przechodzi między wciśnięciem 'create' a ekranem wyboru postaci - ekran zacięty na około 7-10 sekund przy pierwszym uruchomieniu.

Animacje w panelu tworzenia postaci płynne, przechodzenie między płcią/kolorem włosów/fryzurą itp. płynne.

2. Jak według Ciebie wygląda fabuła gry (co byś zmienił/a)

Czas spędzony w grze; ok 30 minut.

*Ocena rozgrywki:*

**PLUS:**

Sterowanie intuicyjne, szybkie zdobywanie poziomów, duża różnorodność postaci o różnych statystykach, zadania adekwatne do poziomu, klasyczne otrzymywanie questów od postaci

#### MINUS:

Brak wyboru ubioru/pancerzy podczas tworzenia postaci, mała ilość fps (około 15-20), widoczne ścinanie podczas biegu i ataku postaci a nawet ruchu kamerą, 'płaskie' tło gry niewspółgrające z postaciami 3D, krótkie wprowadzenie do gry

#### Kwestia fabuły:

Przy pierwszym odpaleniu gry praktycznie nie zauważyłam fabuły. W oczy rzuciły mi się zadania do wykonania a nie ich kontekst. Brakuje wprowadzenia do opowieści poprzez np. krótki filmik z historią postaci, co pozwoliłoby na zaangażowanie się w fabułę, a nie tylko ślepe wykonywanie zadań i zdobywanie wyższego poziomu. Przetestowałam 2 postacie - zostało zastosowane przyjemne rozwiązanie dotyczące tego, że każda z nich ma swoją historię i co za tym idzie innych przeciwników do pokonania.

#### 3. Czy zauważyłeś/aś błędy w grze które należy wyeliminować lub coś zmienić.

Ogólny zamysł na plus. Najważniejsza rzecz: trzeba zoptymalizować grę do płynnych przejść i większej ilości klatek na sekundę. Po dłuższej chwili rozrywki zacinanie obrazu zaczęło być irytujące. Czasem postać nie chciała się poruszać kiedy przechodziłam na sterowanie klawiaturowe (sporadycznie). Jako usprawnienie można dodać szerszy asortyment w wyborze postaci dotyczący np. pancerzy, rodzaju fryzury, twarzy itp - są to kwestie kosmetyczne, mimo tego wpływają na ogólny odbiór. To samo dotyczy tła gry, budowy podłóg itp, które wydają się być płaskie w porównaniu do stworzonych postaci. Grę usprawniłoby też dodanie do mapki odległości do punktu docelowego - na mapce widnieje jedynie kierunek w którym dany punkt się znajduje i takie przejście pomiędzy punktami może trwać długo. Odległość pomogłaby nam ocenić od razu czy lepiej dokonać teleportacji, czy pokonać drogę 'pieszo'.