****

**Project SI**

**Game Function Test Report**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Author** | WeTest | Write Time | 2024/07/30 |
| **Platform** | PC | Test Period | 2024/07/15-2024/07/29 |
| **Build** | QA Build | Game version | V15159515 |

Content

[**Game Function Test Report** 1](#_Toc173255795)

[1 Overview 3](#_Toc173255796)

[1.1 Target and Content 3](#_Toc173255797)

[2 Conclusion 3](#_Toc173255798)

[2.1 Test Result 3](#_Toc173255799)

[2.2 Examples of the issues 4](#_Toc173255800)

[2.3 Issue Distribution of the Severity 5](#_Toc173255801)

[2.4 Issue Distribution of the Module 6](#_Toc173255802)

[3 Test Details 6](#_Toc173255803)

[3.1 Test Cases 6](#_Toc173255804)

[3.2 Issue List 7](#_Toc173255805)

[4 Test Environment 8](#_Toc173255806)

[5 About WeTest 8](#_Toc173255807)

# Overview

## Target and Content

本次测试主要为了评估【Project SI】Pre-Alpha版本重点模块的功能表现，确保正常游戏过程中不会出现严重功能问题。

基于此目标，本轮测试中主要测试了两方面的内容：一个研发侧提供的测试用例模块，二是基于策划团队明确的重点测试模块。主要内容包括**基础动作、仿生追踪、道具、狙击枪、BACKPACK、Weapon Upgrade Station、小地图、Vending Machines、Deathzone and Safezone、Vaults等重点模块**的功能测试。

# Conclusion

## Test Result

**整体结论：**当前版本功能测试发现问题91个，其中**严重问题46**个，一般问题45个；核心玩法相关的**重点模块功能（武器、道具、人物、地图元素）等严重问题较多**，对核心玩法、体验会造成明显的影响，因此整体版本功能方面的风险评估为**高风险**。

主要问题包括：

* 武器模块：
  + 升级：武器升级后不增加任何属性的问题
  + 换弹：人物在站姿、跪姿、爬地时，部分枪械换子弹时人物姿态扭曲的问题
  + 攻击：在连发时，未压枪的情况下弹道下移（正常情况下应该上抬）的问题
  + 换弹：少量武器出现高概率的跳过换子弹的过程直接补充好了子弹的问题
* 道具模块
  + Med KIT的治疗半径与实际不符，站在治疗半径外一段距离也能受到治疗效果的问题
* 人物角色
  + 上楼梯时出现浮空状态的问题
  + 手持武器上楼梯时姿态扭曲的问题
* 地图元素
  + 贴图和碰撞体：部分石头、墙壁存在碰撞体缺失、贴图缺失、位置异常浮空的问题
  + 物体交互：部分Zip Line存在无法正常使用，或者使用后角色损失HP的问题
  + 建筑：玩家跳伞后可能会卡在特定建筑中的问题
* 背包
  + 物品数量：Credits捡到背包再扔出去后，数量发生变化
  + 物品功能：瞄准镜放入背包后无法装装到武器上
  + 其它影响：背包中的子弹放到装备栏后，会清空当前枪械内已经封装的子弹

## Examples of the issues

1. 部分枪械趴着时更换子弹比站着更换子弹时间长；
2. 装备枪械K2 Pistol时，进行切枪，人物模型出现异常；
3. 连续点击鼠标使用道具DECOY 时，只有使用道具的动画，不会实际生成诱饵；
4. 在道具MED KIT创造的治疗半径外，也会受到治疗效果；
5. 武器：Rushmore SM7、Eiger M12 [LMG\_1]偶现跳过了换子弹的过程；

## Issue Distribution of the Severity

## Issue Distribution of the Module

# Test Details

## Test Cases

The main module is as below：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Module** | **Cases** | **Passed** | **Blocked** | **Not merged in** | **Failed** | **Pass Rate** | **Block information** |
| 基础动作 | 184 | 183 | 0 | 0 | 1 | 99.4% |  |
| 仿生追踪 | 42 | 42 | 0 | 0 | 0 | 100% |  |
| 道具 | 360 | 325 | 0 | 0 | 25 | 90.2% |  |
| 狙击枪 | 172 | 172 | 0 | 0 | 0 | 100% |  |
| 背包与交互 | 103 | 83 | 0 | 0 | 20 | 80.5% |  |
| 武器升级机 | 134 | 128 | 0 | 0 | 6 | 95.5% |  |
| 雷达-小地图 | 46 | 41 | 0 | 0 | 5 | 91.1% |  |
| 自动售货机 | 323 | 319 | 0 | 0 | 3 | 98.7% |  |
| 毒圈 | 96 | 96 | 0 | 0 | 0 | 100% |  |
| 保险库 | 82 | 81 | 0 | 0 | 1 | 98.7% |  |
| Weapon Testplan V4 | 2178 | 1165 | 932 | 180 | 81 | 53.4% | 具体伤害数值，子弹具体速度等无法测试；武器配件数值过小，无明显感知，无法测试；部分枪械未合入版本 |

## Issue List

We have already uploaded all the issue to Jira. Here is part of the issue, if you need the full list please visit Jira.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO.** | **Jira ID** | **Title** | **Severity** |
| 1 | [SISTC-300](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127660070&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | [在道具POWER PACK创造的治疗半径外，护盾也会受到治疗效果](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127660070&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | Minor |
| 2 | SISTC-328 | 游戏过程中偶现服务端崩溃 | Major |
| 3 | [SISTC-324](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127805854&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | 武器：Eiger M12 [LMG\_1]升级时不消耗道具 | Major |
| 4 | [SISTC-335](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127801146&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | 武器：Rushmore SM7、Eiger M12 [LMG\_1]偶现跳过了换子弹的过程 | Major |
| 5 | [SISTC-331](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127785806&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | 武器：Fuji FU2进行瞄准时视角显示异常 | Major |
| 6 | [SISTC-314](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127736116&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | Rook SMG枪械在切枪时，人物模型出现异常，且出现加载动画 | Major |
| 7 | [SISTC-296](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127663470&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | 人物偶现移动时呈现僵直状态 | Major |
| 8 | [SISTC-308](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127683394&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | 使用连发狙击枪连续开枪，子弹落点一直下降 | Major |
| 9 | [SISTC-304](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127680164&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | 使用道具TAG JAMMER 后，生成的干扰器不会自动销毁 | Major |
| 10 | [SISTC-306](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127683646&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | [指定位置，上升的滑索无法登录地面](https://tapd.tencent.com/20426198/bugtrace/bugs/view?bug_id=1120426198127683646&url_cache_key=from_url_bug_query_list_df6b2f6c66991914a608621e3d9e2d99) | Major |

# Test Environment

Server:  Default

Build:  The QA-Build

Build ID：15159515

# About WeTest

WeTest Quality Open Platform is the official one-stop testing service platform for game developers. We are a dedicated team of experts with more than ten years of experience in quality management. We are committed to the highest quality standards of game development and product quality and have tested over 1,000 games.

WeTest integrates cutting-edge tools such as automated testing, compatibility testing, functionality testing, remote device testing, performance testing, and security testing, covering all testing stages of games throughout their entire life cycle.

Website: https://www.wetest.net

Email address: WeTest@wetest.net