**201459018 송대현 게임QA**

**20190319 - BugReport**

**게임 이름: Crypt of the necrodancer**

**환경: PC**

**요약: 애니메이션의 부자연스러움, 적의 시선**

**내용: 횃불 등 환경요소의 애니메이션이 부자연스러움, 전방으로 이동하는 적이 시선이 전방으로 향한 채 후방이나 측면으로 움직이는 경우가 있음**

**심각도: 애니메이션(1단계), 적의 시선(1단계)**

**발생 빈도: 애니메이션(항상), 적의 시선(한 스테이지 당 2, 3번 꼴 적의 출현 수에 따라 빈도 증가)**

**2D 플랫폼 게임의 버그 특성: 2D 게임의 버그는 주로 시각, 청각적 버그이며 시각적 혹은 청각적 시간차이가 게임 속 캐릭터와 맞아떨어지지 않는 버그가 주를 이룬다. 플랫폼을 불문하고 음악을 연주하는 리듬 게임 또한 이런 버그가 있으며,**

**2D 게임이며 리듬 게임인 이 게임 또한 그 버그의 문제점을 가지고 있다.**

**3스테이지에 음악의 리듬이 엇박자인 부분이 있고 버그가 아닌 게임의 연출이지만, 특정 지역에서는 음악의 음이 낮아지며 음이 뭉게지는 듯한 문제도 있다. 엇박자에 대한 문제는 개인의 차이에 따라 다를 수 있어 보통 리듬 게임에서는 설정에 따라 플레이어가 노트의 속도 즉 음악의 박자를 조절할 수 있도록 만들어져 있으나, 이 게임의 문제점은 그 박자를 맞출 수 있는 설정을 지원하지 않는다는 점이다.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bugs** | **제목** | **내용** | **심각성** |
| **애니메이션 오류** | **적의 시선 방향** | **낮음(low)** |
| **애니메이션 오류** | **횃불 애니메이션** | **낮음(low)** |
| **사운드 오류** | **음질 뭉개짐** | **낮음(low)** |

**20190507 - BugReport**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **항목명** | **설명** |
| **1** | **프로젝트명** | **Crypt of nacrodancer 리플레이 버그** |
| **2** | **요약** | **리플레이 도중 캐릭터가 플레이어의 행동과 다른 행동을 하거나 제자리에 있다가 죽어버리는 현상** |
| **3** | **Version** | **V1.29** |
| **4** | **구성 요소** | **리플레이** |
| **5** | **환경** | **PC(Windows)** |
| **6** | **국가** | **대한민국** |
| **7** | **심각도** | **Low(1단계)** |
| **8** | **우선순위** | **Low(1단계)** |
| **9** | **발생빈도** | **2단계(보통)** |
| **10** | **보고자** | **송대현** |
| **11** | **담당자** |  |
| **12** | **설명** | **리플레이 재생 시 어느 구간(주로 최종 보스 전)에서 캐릭터가 플레이어가 조작한 행동과 다르게 행동한 후 사망함** |
| **13** | **사전조건** | **없음** |
| **14** | **재현순서** | **재현순서는 따로 없음(주로 최종 보스 입장 전에 발생함)** |
| **15** | **기대결과** | **리플레이가 정상적으로 재생된다.** |
| **16** | **첨부파일** | <https://www.youtube.com/watch?v=49MKo4kcv_I#action=share>  (영상의 약 23:25초에 발생) |
| **17** | **연결된 이슈** | **없음** |