Тестирование Bifrost

Какие пункты протестированы?

Ключевые направления тестирования:

- Скорость передвижения персонажа

- Здоровье персонажа и урон NPC

- Скорость движения платформ

- Расстояние между платформами

- Точность выстрелов

- Настройки турелей. Для каждой турели индивидуально (Скорость поворота, стрельбы, расстояние обнаружения)

- Настройки молота

Кто тестировал?

Игра протестирована командой разработчиков. Отчеты собираются в свободной форме на естественном языке.

Какие баги найдены?

Уровни значимости:

Высокий - уровень невозможно пройти/ игра не запускается/ вылетает

Средний - уровень можно пройти, но не всегда

Низкий - уровень пройти труднее, чем предполагается

|  |  |
| --- | --- |
| **Описание** | **Уровень значимости** |
| Персонаж не допрыгивает до платформ | Высокий |
| Турели не достают до платформы с игроком, не мешают прохождению | Средний |
| Скорость передвижения платформ сильно усложняет прохождение уровня | Низкий |
| Молот пролетает сквозь специальную платформу | Средний |
| Молот возвращается слишком долго к игроку | Низкий |
| Неверное положение прицела | Низкий |
| Молот мешает перемещению персонажа, отталкивает его при броске | Низкий |
| Персонаж может забраться на стены уровня | Низкий |