Testfall

# TF Nivåbalans 1

Målet med detta testfall är att kontrollera att spelets första nivå fungerar buggfritt och att de inte är för svåra att klara av.

## Testas i:

## [Testrapport](../Testrapporter/Testrapport%2014.docx) 14

## Förkrav

* Färdig nivå finns tillgänglig (inkl. Spelare, fiender etc.).

## Efterkrav

Eventuellt justera nivåns balans. Med detta menas dåligt fungerande level design, fienders spawnplatser & mängd & eventuellt buggig kod.

## Scenario med in- & utdata

1. Spelaren tar sig till nivåns första checkpoint genom rum 1 och korridor 1.
   1. Spelaren triggar slimespawnern i rum 1 varpå slime spawnar och besegras.
   2. Spelaren triggar slimespawners i korridor 1 varpå slime spawnar och besegras.
2. Spelaren tar sig vidare till nästa checkpoint genom rum 2.
   1. Spelaren triggar slimespawnern i rum 1 varpå slime spawnar och besegras.
3. Spelaren tar sig igenom korridor 2 till checkpoint 3.
   1. Spelaren slåss i korridor 2 mot de slimes som spawnar.
4. Spelaren slåss mot första bossen.
   1. Vid visst antal slag spawnar bossen slimes som spelaren dödar.
   2. Bossen dör och spawnar ett slutligt antal slimes innan den försvinner.
5. Spelaren letar reda på målpunkten och avancerar till nivå 2.