Testrapport

# Testfall: [TF Nivåbalans 2](file:///C:\Users\Emil\Documents\GitHub\Ronnie-The-Horseless-Headsman\Dokumentation\Testfall\Nivåbalans%202.docx)

## Systemversion: Project Ronnie – 2014-05-17

## Testmiljö

Testet utförs i Unity’s Play-läge där man spelar spelet i dess aktuella stadie. I Play-läget kan man när som helst pausa och analysera spelmiljön eller ändra på de publika variabler som finns tillgängliga från källkoden.

## Tester – ”pass & fails”

Se länken ovan för beskrivning av testerna.

Rutt 1:

1. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass med synpunkt.
2. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass.
3. Pass.
   1. Pass med synpunkt.
4. Pass.

Rutt 2:

1. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass.
2. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass.
3. Pass.
   1. Pass.
4. Pass.
5. Pass.

## Förbättringspunkter

* Vid den delen av spelet man var i vid de anmärkta punkterna så kändes det som att det blev alldeles för många fiender med väldigt lite utrymme att röra sig åt.
* Gatloppet med krukorna bör omstruktureras så att spelaren blir mer ledd genom mitten av rummet.

## Analys

Banan fungerar bra och som tilltänkt. De ovan nämnda förbättringspunkterna skall åtgärdas för att banan inte ska kännas så kaotisk som den gör nu. Något som även bör justeras en aning är checkpointen innan bossrummet. Då bossen inte despawnar kan denne enkelt ut ur bossrummet och börja attackera spelaren.