Testfall

# TF Nivåbalans 2

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

## Testas i:

## [Testrapport 15](../Testrapporter/Testrapport%2015.docx)

## 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

Rutt 1:

1. Spelaren tar sig till en av nivåns första checkpoints.
   1. Spelaren triggar slimespawnern i rum 1 varpå slime spawnar.
   2. Spelaren väljer den övre vägen och besegrar slimes.
2. Spelaren tar sig vidare till nästa checkpoint genom rum 2 & 3.
   1. Spelaren triggar skelettspawnern i rum 2 och besegrar skelettet.
   2. Spelaren tar sig igenom rum 3 efter att ha triggat slime- & skelettspawners och besegrat monstren.
3. Spelaren tar sig till den sista checkpointen.
   1. Spelaren slår sig igenom gatloppet med krukor och monster.
4. Spelaren slåss mot andra bossen & hans minions.
5. Spelaren letar reda på målpunkten och avancerar till nivå 3.

Rutt 2:

1. Spelaren tar sig till en av nivåns första checkpoints.
   1. Spelaren triggar slimespawnern i rum 1 varpå slime spawnar.
   2. Spelaren väljer den undre vägen och besegrar slimes.
2. Spelaren tar sig vidare till nästa checkpoint genom rum 2 & 3.
   1. Spelaren triggar skelettspawnern i rum 2 och besegrar skelettet.
   2. Spelaren tar sig igenom rum 3 efter att ha triggat slime- & skelettspawners och besegrat monstren.
3. Spelaren tar sig till den sista checkpointen.
   1. Spelaren tar sig igenom näst sista rummet och besegrar de spawnande monstern.
4. Spelaren slåss mot andra bossen & hans minions.
5. Spelaren letar reda på målpunkten och avancerar till nivå 3.