Testrapport

# Testfall: [TF Nivåbalans 1](file:///C:\Users\Emil\Documents\GitHub\Ronnie-The-Horseless-Headsman\Dokumentation\Testfall\Nivåbalans%201.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.

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

## Förbättringspunkter

* Nr. 3 fungerar men antalet slimes som spawnar känns lite för stort plus att triggern har för kort avstängningstid.
* Nr. 4 fungerar ibland. Bossen kan bugga och hamna i ett tillstånd där den aldrig slutar spawna slimes, samt att den ibland aldrig dör.
* En dörr i bossrummet buggar, står och vibrerar.
* När man dör fler än en gång försvinner väntetiden från det att man dött till det att man respawnar.
* Attackanimationen spelas i vissa fall upp automatiskt när man respawnar.
* Ibland när man dör så har spelaren fastnat i dödsanimationen.

## Analys

Se till att antalet slimes som spawnar känns lagom stort, samt att bossens källkod behöver justeras för att eliminera de funna buggarna. De övigt funna buggarna anser jag behöver korrigeras för att ge en mer ren och fungerande känsla utav spelet.

Den övergripande känslan av första nivån är bra, spelaren blir introducerad till de olika elementen och dess funktioner med stegvis ökande svårighetsgrad.