**Testowanie Gier  
Zestaw zadań nr 2**

Hanna Kamraj  
Karol Kęciński

24.03.2021 r.

**Gra: Tibia**

**Zad 1**

Obszar gry: walka z przeciwnikami.

**Historyjki użytkownika:**

- Użytkownik zamierza zaatakować potwora chcąc go zabić, żeby zdobyć punkty doświadczenia potrzebne do osiągnięcia kolejnego poziomu.

- Gracz ubiera zbroję, chcąc ograniczyć otrzymywane obrażenia od przeciwnika podczas walki.

- Gracz zabiera przedmioty z ciała pokonanego wroga, chcąc otrzymać nagrodę za walkę.

**Zad 2**

1. Atakowanie potwora

**Wymagania:**

- Gracz znajduje się w pobliżu potwora.

- Gracz posiada miecz umieszczony w slocie na broń.

- Preferujemy, aby wróg był łatwy do pokonania w porównaniu ze statystykami naszej postaci.

**Historyjka:**

Użytkownik zamierza zaatakować potwora, (np. Goblina) chcąc go zabić, żeby zdobyć punkty doświadczenia.

**Scenariusz:**

- Gracz zbliża się do potwora używając klawiszy WSAD do poruszania się.

- Potwór po zauważeniu gracza zaczyna go gonić.

- Gracz zaczyna zadawać obrażenia klikając na potwora prawym przyciskiem myszy.

- Wróg również zadaje obrażenia naszej postaci.

- Z każdym zadanym obrażeniem poziom życia gracza lub potwora obniża się o stosowną (zależną od broni) wielkość.

- Po odebraniu wystarczającej ilości życia, potwór umiera.

- Gracz zdobywa stosowną do klasy potwora ilość punktów doświadczenia.

- Jeżeli ilość zdobytych dotychczas punktów doświadczenia przekroczy ustaloną liczbę, gracz osiąga kolejny poziom.

2. Obrona

**Wymagania:**

- Gracz znajduje się w pobliżu potwora.

- Gracz posiada elementy zbroi umieszczone w stosownych slotach na zbroję.

- Preferujemy, aby wróg był łatwy do pokonania w porównaniu ze statystykami naszej postaci.

**Historyjka:**

Gracz ubiera zbroję, chcąc ograniczyć otrzymywane obrażenia w walce.

**Scenariusz:**

- Gracz zbliża się do potwora używając klawiszy WSAD do poruszania się.

- Potwór po zauważeniu gracza zaczyna go gonić.

- Gracz zaczyna otrzymywać obrażenia.

- Z każdym zadanym obrażeniem poziom życia gracza obniża się o stosowną (zależną od jakości zbroi i siły potwora) wielkość.

- Po odebraniu wystarczającej ilości życia, gracz umiera.

- Gracz traci stosowną do obecnego poziomu ilość punktów doświadczenia.

- Jeżeli ilość odebranych punktów doświadczenia przekroczy ustaloną liczbę niezbędną do posiadania danego poziomu, gracz traci poziom.

3. Gracz zabiera przedmioty z ciała wroga

**Wymagania:**

- Gracz znajduje się w pobliżu martwego potwora.

- Gracz posiada wolne miejsce w ekwipunku.

- W ciele wroga znajdują się nagrody.

**Historyjka:**

Gracz zabiera przedmioty z ciała pokonanego wroga, chcąc otrzymać nagrodę za walkę.

**Scenariusz:**

- Gracz zbliża się do ciała potwora używając klawiszy WSAD do poruszania się.

- Gracz klika lewym przyciskiem myszy na ciało potwora i przeszukuje zwłoki wroga w poszukiwaniu nagród.

- Gracz przeciąga interesujące przedmioty do swojego ekwipunku.

- Zbędne przedmioty pozostawia w zwłokach.

- Zamyka okienko pokazujące zawartość ciała potwora.