

Reporte de Tester de Videojuego - Segunda Revisión

Fecha: 26 de Octubre de 2025

Versión del Juego: Build Revisada / Post-Debug

Plataforma: PC

Entorno: Nivel Principal / Gameplay General

Tester: Alan Gabriel Puente Gutierrez 21854

Nuevos Hallazgos y Observaciones

Esta sección recopila los nuevos puntos observados tras la revisión del prototipo corregido.

ID	Descripción / Observación	Recomendación
N-001	No explica los controles.	Agregar una pantalla o sección de tutorial al inicio o en el menú principal donde se muestren los controles básicos (moverse, saltar, atacar, agacharse, etc.).
N-002	Tiene un botón aparte para agacharse y golpear.	Unificar o simplificar las acciones del jugador. Evaluar si ambas acciones pueden integrarse en un solo comando o si deben mantenerse separadas con una justificación jugable.
N-003	La barra de vida no coincide con el porcentaje.	Revisar la lógica que actualiza el valor visual de la barra para que corresponda con el valor numérico del porcentaje real.
N-004	El sprite del fantasma camina cuando está volando.	Ajustar las animaciones del sprite para que el fantasma mantenga una animación de vuelo flotante y no de caminata mientras está suspendido en el aire.

N-005	El ácido tiene la hitbox (área de impacto) muy grande.	Reducir el tamaño de la hitbox del ácido para que el daño solo ocurra al contacto visible con el área verde o animación del ácido.
N-006	La barra de vida muestra brillos cuando pasa de 100 a 75.	Corregir el efecto visual de transición de la barra de vida. Posiblemente eliminar el 'efecto brillo' o ajustar su activación a eventos específicos.
N-007	La hitbox del personaje es extremadamente enorme.	Reducir el tamaño de la hitbox del jugador para que coincida más con el tamaño real del sprite, evitando daños injustos o colisiones erróneas.
N-008	El sonido está demasiado alto, incluso en escenas sin mucha acción o música ambiental.	Agregar una barra de control de volumen (Slider) en el menú de Ajustes, permitiendo al jugador modificar el volumen general, la música y los efectos de sonido de forma independiente.