



Reporte de Tester de Don't Look Back

Alan Gabriel Puente Gutierrez

Fecha: 15 de Octubre de 2025

Versión del Juego: Prototipo/Debug

Plataforma: PC (Asumida)

Entorno: Nivel de Ciudad Post-Apocalíptica (2D Pixel Art)

Fallos Críticos y de Alta Prioridad (Bugs)

Esta sección detalla problemas que afectan directamente la funcionalidad y la experiencia de juego principal.

<i>ID</i>	Gravedad	Descripción	Pasos para Reproducir / Observación
<i>B-001</i>	Crítico	La función de Pantalla Completa (Fullscreen) no funciona. El juego se mantiene en modo ventana o sin bordes, lo que afecta la inmersión y puede causar problemas de rendimiento.	Intentar activar la pantalla completa mediante las opciones del juego o comandos estándar de teclado (Ej: Alt+Enter o F11).
<i>B-002</i>	Alto	El personaje se puede 'buguear' en las vigas/andamiajes y desaparecer. Al subir por ciertas vigas o estructuras verticales, el personaje asciende hasta desaparecer	Navegar hacia las vigas (Ej: cerca de los edificios colapsados) y subir hasta que el personaje quede fuera de la pantalla.

		de la vista y se pierde el control.	
B-003	Alto	El personaje desaparece del mapa. Se produce un clipping o bug que hace que el personaje se desvanezca o caiga fuera del área jugable. (Relacionado con B-002).	Sucede al interactuar con ciertas geometrías del mapa (escombros o vigas).

Problemas de Audio (Inmersión)

ID	Tipo	Descripción	Recomendación
A-001	Falta de Música	El juego no tiene música de fondo. El entorno sonoro es totalmente silencioso, lo cual debilita la atmósfera post-apocalíptica.	Implementar una pista de audio ambiental o musical de fondo adecuada para el nivel.
A-002	Falta de SFX	Ausencia de sonidos para acciones clave. No hay sonidos de salto, ataque, ni de monstruos/enemigos.	Agregar efectos de sonido (SFX) para: 1. El salto del personaje. 2. El ataque del personaje (golpe/swing). 3. Los sonidos de los enemigos (idle, ataque, muerte).

Mecánicas de Jugabilidad (Core Gameplay)

ID	Aspecto	Descripción	Recomendación
G-001	Física de Salto	El salto es muy parado, no existe el 'tic/tac'. Esto significa que la parábola del salto es demasiado vertical y rígida, careciendo de la inercia y el 'sentir' satisfactorio que se espera en un platformer.	Ajustar los parámetros de gravedad y velocidad inicial/horizontal del salto para crear un arco más suave, controlable y con más sensación de inercia.

Diseño de Niveles y Experiencia de Usuario (UX/UI)

ID	Aspecto	Descripción	Recomendación
D-001	Longitud del Mapa	El mapa actual es muy corto. Esto limita la experiencia de juego y la introducción de desafíos.	Extender el nivel actual o añadir secciones posteriores para ofrecer un recorrido más completo.
D-002	Cortes Visuales	Se aprecian 'cortes' o empalmes bruscos en el mapa. Hay costuras o transiciones poco fluidas entre los tiles o assets visuales del entorno.	Revisar la colocación de los tiles y el background para asegurar una continuidad visual limpia.
D-003	Pantalla de Muerte	Al morir, se regresa al inicio del mapa sin un Game Over	Implementar una pantalla de 'GAME OVER' estática que

	estático en el punto de la muerte. Esto puede ser frustrante.	aparezca justo en la posición donde el personaje murió. Esta pantalla debe ofrecer opciones de Reintentar (desde el inicio/último checkpoint) o Salir.
--	---	--