

Reporte de QA – Proyecto DONTLOOKBACK

Motor: Godot Engine

Tester: QA – Sergio Arath Flores Garza

Versión: v2.0

Fecha: 27 de Octubre de 2025

Plataforma: PC

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

Bugs Detectados

ID	DESCRIPCION/OBSERVACION	RECMENDACION
N-001	Barra de vida se queda estatica en todos los niveles	Que la barra siga la camara para saber con cuanta salud llega el personaje a mitad de nivel o final de nivel
N-002	Lo pinchos en el nivel 2 solo quitan vida una sola vez y se pueden escalar	Que quiten daño continuo o que no se puedan escalar
N-003	En el nivel 3 el accido hace lo mismo	Que quite daño continuo
N-004	El sprite del fantasma camina cuando está volando y es muy rapida la animacion de ataque .	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	La barra de vida a veces empieza en 75 y aveces en 100	Arreglar la barra de vida para que aparezca en 100 desde el inicio
N-006	En el nivel 3 los espacios son muy reducidos para hacer la animacion de saltos sin recibir daño	Ampliar la zonas de salto que esten cerca del acido para no recibir daño
N-007	Al final del nivel 3 el nivel se divide la pantalla entre gris/negro y el personaje	Delimiter el final del nivel para evitar esos cortes de pantalla

puede seguir caminando sin
recibir daño o el reinicio del
nivel

Problemas de Audio (Inmersión)

ID	TIPO	DESCRIPCIÓN	RECOMENDACIÓN
A-001	Sonido muy alto	El juego inicia con el volume muy alto	Bajar el volume y que el usaurio lo suba si asi lo desea

Mecánicas de Jugabilidad (Core Gameplay)

ID	Aspecto	Descripción	Recomendación
G-001	Física del Salto	El salto es muy vertical y rígido, sin sensación de inercia.	Ajustar gravedad y velocidad horizontal para lograr un arco más natural.
G-002	Daño del Enemigo	El enemigo baja mucha vida al momento de golpear al jugador	Reducir el daño o clasificarlo por enemigo

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

ID	Aspecto	Descripción	Recomendación
D-001	Longitud del Nivel	El nivel actual es corto, limitando la experiencia de exploración.	Ampliar el mapa o agregar nuevas secciones.
D-002	Pantalla de Muerte	Al morir, el jugador reaparece sin mensaje o animación.	Implementar una pantalla de 'GAME OVER' con opciones de reintentar o salir.
D-004	HUD Incompleto	No hay indicadores de progreso.	Incorporar un HUD con barra de porgreso y vida de los enemigos .

