

QA - The Fifth Element

1. Prueba de funcionalidad del modo Beat Em Up:

Resultado Esperado:

- El jugador realiza combos (bien sea de un ataque, o de dos, o de tres) y usa el ataque especial.
- El jugador cambia de personaje para tener cierta ventaja contra los enemigos.
- El usuario cambia de personaje cuando tenga poca vida (entiende el IU del modo Beat Em Up).

2. Prueba de funcionalidad del modo Top Down y de la tienda:

Resultado Esperado:

- El jugador compra mejoras para “beneficiarse” en el modo Beat Em Up.
- El jugador usa los portales para hacer viajes rápidos.
- El jugador sabe la cantidad de monedas que posee, gracias al HUD del modo Top Down.
- El usuario se da cuenta de que puede dialogar con los NPC con la tecla “E”.

3. Prueba de integración del modo Top Down y el Beat Em Up:

Resultado esperado:

- El jugador se da cuenta que si está en el rango de visión de los enemigos entra en batalla.
- Comprobar si intenta esquivar el rango de visión de los enemigos.

4. Prueba de Menús:

Resultado esperado:

- El jugador sabe como acceder al juego.
- El usuario sabe como entrar al menú de configuraciones.
- Si le molesta el brillo o el sonido, hará uso de los sliders.
- El jugador entiende los controles.

Preguntas del QA:

Prueba de funcionalidad (ambos modos):

1. ¿Todas las animaciones y movimientos de los personajes funcionan correctamente, tanto en el modo Beat Em Up y en el Top Down?
2. ¿La interfaz de usuario del Beat Em Up es intuitiva y fácil de entender?
3. ¿La interfaz de usuario del modo Top Down es intuitiva y fácil de entender?
4. ¿El jugador puede regresar al modo Top Down en cualquier momento y sin errores al acabar la fase de pelea en el Beat Em Up?
5. ¿Los portales funcionan correctamente y transportan al jugador al reino correspondiente?
6. ¿La transición entre el modo Top Down y el Beat Em Up es suave y sin problemas?
7. ¿Se activa correctamente el modo Beat Em Up si un enemigo ve al jugador mientras está en el modo Top Down?
8. ¿El juego tiene problemas de visualización, en pantalla completa o al escalar la resolución de la pantalla?
9. ¿El juego es fácil de entender y jugar para todos los usuarios?

Prueba funcionalidad tienda:

1. ¿La mecánica de compra de mejoras para los personajes es clara y fácil de entender?
2. ¿El HUD de la tienda es fácil de entender?

Prueba de rendimiento:

1. ¿Los controles de los personajes principales son precisos y responden adecuadamente?
2. ¿El sonido se solapa al pasar de una escena a otra (se solapan canciones)?
3. ¿El juego tiene problemas de rendimiento con muchos personajes en pantalla?
4. ¿El juego se ejecuta sin problemas en diferentes dispositivos con Windows?
5. ¿Hay problemas de lag o retraso en la respuesta de los controles?
6. ¿El juego cuenta con algún error o bug que impida el avance del jugador?
7. ¿El juego tiene tiempos de carga prolongados que afecten la experiencia de juego?

Prueba funcionalidad de menús:

1. ¿El menú de opciones tiene todas las funcionalidades necesarias para el usuario?
2. ¿El menú de pausa funciona correctamente?

Prueba de combate:

1. ¿La inteligencia artificial de los enemigos es desafiante pero justa?
2. ¿El jugador usa la ventaja de los elementos contra sus enemigos en el modo Beat Em Up?
3. ¿El jugador abusa de algún ataque en especial, o de algún personaje?

Prueba de contenido (agrado del usuario):

1. ¿La música y los efectos de sonido son coherentes con el estilo y la temática del juego?
2. ¿El juego tiene una buena relación entre la dificultad y la progresión del jugador?
3. ¿Para ti cuál es la historia del juego?
4. ¿La calidad de audio se mantiene constante durante todo el juego?
5. ¿El juego tiene una buena variedad de enemigos, personajes y habilidades?
6. ¿El juego tiene una buena duración y no se siente demasiado corto o demasiado largo?
7. ¿El juego cuenta con algún tipo de logro o sistema de recompensa para incentivar la repetición del juego (monedas, desbloqueo de personajes)?

Datos del tester:

Edad:

Sexo: (H/M)

Experiencia como jugador:

Experiencia en juegos Beat Em Up:

Tiempo jugado:

Contador de muertes: