

gotoxy test

Game Testing Services by Developers.

Who We Are

We are a team of advanced game development students from Argentina, with experience in design, development, and QA. Passionate about the industry, we aim to collaborate with studios by providing value from the perspective of future game developers.

What We Offer

- Detailed and structured bug reports.
 - Functional, usability, compatibility, and other types of testing.
 - Reports with severity/priority classification.
 - Additional gameplay and design suggestions.
-

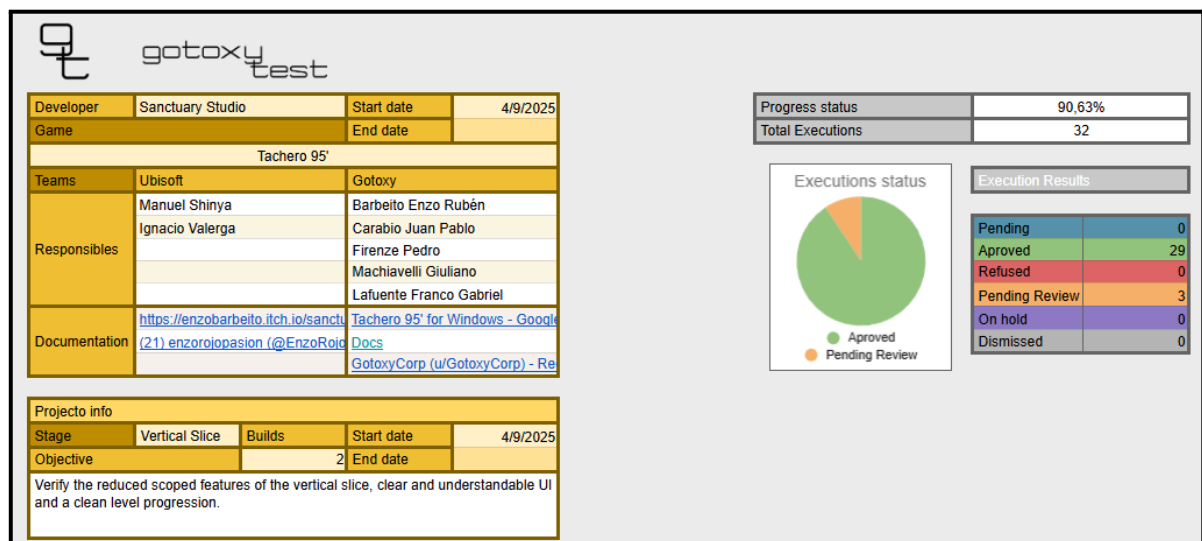
Benefits for You

- External QA with a fresh perspective.
 - Early detection of critical issues.
 - Clear reports ready for your team.
 - Possibility of mutual visibility on social media.
 - Confidentiality guaranteed.
-

How We Work

1. We receive the build or access to the game.
2. We run testing sessions.
3. We deliver a structured report.

General view of the project and its progress



Structured executions: Expected results, step by step, testing technique, actual results, bug reports, evidence, severity and priority, among others.

Rchero 95" for Windows - Build V095 (11-8-2023)															
ANÁLISIS										TESTER					
N°	Escena	Caso	Funcionalidad	Resultado Esperado	Repro	Precondición	Pasos	Carga	Tester	Ejecución	Estado	Resultado Obtenido	Datos y Observaciones	Prioridad	Señal
1.0	Menú Inicial	Botones	Controles	Se abre una lista de controles con sus teclas asignadas.	Funcionalidad	N/A	Hacer "click" sobre el botón correspondiente.		Pedro Frenze	16/2025	Aprobado	Se mostraron los controles.	N/A	N/A	N/A
1.1	Menú Inicial	Botones	Créditos	Información de créditos de autores externos.	Funcionalidad	N/A	Hacer "click" sobre el botón correspondiente.		Pedro Frenze	16/2025	Aprobado	Se mostraron los créditos.	N/A	N/A	N/A
1.2	Menú Inicial	Botones	Salir	El juego se cierra.	Funcionalidad	N/A	Hacer "click" sobre el botón correspondiente.		Pedro Frenze	16/2025	Aprobado	Se cerró el juego.	N/A	N/A	N/A
1.3	Menú Inicial	Botones	Selección de Auto	Se despliega un menú con los diferentes autos a elegir.	Funcionalidad	N/A	Hacer "click" en el menú desplegable y elegir todos los autos.		Pedro Frenze	16/2025	Aprobado	El menú se desplega.	N/A	N/A	N/A
1.4	Menú Inicial	Botones	Selección de Caja	Se puede marcar o desmarcar la casilla de "Caja automática".	Funcionalidad	N/A	Hacer "click" sobre la casilla.		Pedro Frenze	16/2025	Aprobado	La casilla se marca.	N/A	N/A	N/A
1.5	Menú Inicial	Botones	Jugar	Se inicia la escena "9 de Julio".	Funcionalidad	N/A	Hacer "click" sobre el botón correspondiente.		Pedro Frenze	16/2025	Aprobado	Se inició la escena "9 de Julio".	N/A	N/A	N/A
2.0	9 de julio	Manejo - MANUAL	Subida o bajada de cambios.	El jugador debe poder recorrer los cambios desde la sexta (6) hasta la reversa. Pasando por el punto neutro.	Funcionalidad	Haber elegido el auto en modo manual.	Presionar las teclas "2" o "Z" para subir los cambios, y las teclas "C" o "C" para bajar cambios.		Franco Lafuente	16/2025	Aprobado	El jugador puede recorrer todos los cambios			
3.1	9 de julio	Manejo - MANUAL	Aceleración	El jugador debe poder acelerar tanto para adelante como para atrás. En neutro el auto no debería moverse.	Funcionalidad	Haber elegido el auto en modo manual.	Presionar la tecla "W" o flecha hacia arriba en cualquier marcha numérica y en reversa.		Franco Lafuente	16/2025	A consultar	El auto avanza correctamente	Revisar si está bien que se pueda mover en marchas superiores a primera cuando está quieto.		
2.2	9 de julio	Manejo - AUTOMÁTICO	Aceleración	El jugador puede avanzar sin usar cambios.	Funcionalidad	Haber elegido el auto en modo automático.	Presionar la tecla "W" o flecha hacia arriba.		Franco Lafuente	16/2025	Aprobado	El auto avanza correctamente			