

# RealmWalkeR

Juan Jose Garcia S.

## Feedback (Jugador)

Buen juego, al principio no entendía de que trataba la historia ni el juego ya que lo poco que se ve en la cinemática no explica mucho, ahí podrían agregar mas lore para entender el como y porque el personaje fue trasladado ahí, al principio las mecánicas de movimientos del personaje las sentía muy toscas, con el tiempo fui acostumbrándome pero sin terminarme de agradarme del todo, las zonas me gusto que no fueran tan repetitivas, aunque se sentían muy genéricas el ambiente, quizás si metieran mas ambientaciones como plantas, luciérnagas, esporas, efectos, etc.

Los bosses son bastantes “Faciles” al usar la invocación de congelación (Glacial Trap) para inmovilizarlos y la invocación de fuego (Flamestrike) para daño por segundo con su efecto, este ultimo es una Bound Spells bastante roto, solo con este hechizo sin mejoras se puede pasar todo el juego (Sin exagerar).

La duración de los 2 mundos son bastantes cortos, mate a todos los enemigos sin dejar vivo a alguno, morí como 3 o 4 veces al inicio, configure toda la parte visual como 3 veces y aun así me lo acabe en menos de 1 hora, podrían mejorar el mapa, agregando mas zonas con secretas, enemigos mas variados, con salas mas específicas para ese tipo de enemigos y de vez en cuando alguno que no sea de esa zona para variarlo y sea menos predecibles, bosses que invoquen aliados o con aliados ya establecidos con este.

## Feedback (QA Engineer)

Encontré varios errores, el primero y mas critico es al momento de ingresar a configuraciones y dar clic en confirmar el juego lanza una pantalla negra y no se puede hacer nada en esa parte, otro errores importante es el tema de hacer ataques, al momento de hacer ataques el personaje no los hace correctamente, se buguea y ya no los lanza, sucede mas cuando vas para adelante y solo giras la cámara para atrás y intentas lanzar el ataque, se buguea y aunque volteas el personaje este ya no lanza el ataque hasta unos segundos después.

En el momento de ingresar a la zona nevada, me dio un bajón de FPS, a mitad del mapa, antes de ingresar a una cueva llena de enemigos ya tenía un Enemigo ojo morado abajo del mapa siguiéndome, y al ingresar a la cueva, los FPS bajaron muy dramáticamente, de 50/40 a 20/10 así se quedaron hasta ingresar con el boss que se establecieron de nuevo 50/40 FPS. Cuando mate el boss de hielo este aun seguía presente con su modelo, no desapareció ni se partió o algo similar como si fuera ya derrotado, simplemente se quedó estático y ya no hizo nada.

# Reporte de Errores: RealmWalkeR (Alpha Build)

## HARDWARE:

- CPU: AMD Ryzen 5 5600G
- GPU: NVIDIA RTX 3060 12GB (Single Fan)
- RAM: 32GB DDR4 a 3200MHz (Dual Channel, XMP Activo)
- Monitor: 1080p 100Hz

## SOFTWARE & CONFIGURACIÓN:

- OS: Windows 11 Pro
- Juego: RealmWalkeR(Pantalla completa)

### BUG #01: Pantalla negra al confirmar configuraciones

- Severidad: Crítica (Blocker)
- Prioridad: Alta
- Descripción: Al intentar guardar cambios en el menú de configuración, el juego deja de renderizar imagen y se bloquea en una pantalla negra.
- Pasos para reproducir:
  1. Iniciar el juego y navegar a Configuraciones.
  2. Realizar cualquier cambio visual.
  3. Hacer clic en el botón Confirmar.
- Resultado esperado: El juego debe aplicar los cambios y regresar al menú anterior.
- Resultado actual: El sistema lanza una pantalla negra persistente que requiere el cierre forzado de la aplicación.

### BUG #02: Desincronización en la animación de ataque (Input Lag)

- Severidad: Mayor
- Prioridad: Media
- Descripción: El personaje experimenta un bloqueo en la ejecución de ataques básicos cuando se realizan movimientos de cámara opuestos a la dirección de desplazamiento.
- Pasos para reproducir:
  1. Desplazar al personaje hacia adelante (W).
  2. Girar la cámara rápidamente 180° (hacia atrás).
  3. Intentar realizar un ataque inmediatamente.
- Resultado esperado: El personaje debe atacar instantáneamente en la dirección que apunta la cámara.
- Resultado actual: El personaje se "buguea" y no ejecuta la acción hasta pasados unos segundos de latencia.

### BUG #03: Caída drástica de rendimiento en Zona Nevada

- Severidad: Mayor
- Prioridad: Media
- Descripción: Se detectó una degradación severa de FPS al entrar en la cueva de la zona nevada, bajando de 50 FPS a un rango de 10-20 FPS.
- Hallazgo Adicional (OOB): Se identificó un enemigo tipo "Ojo Morado" desplazándose fuera de los límites del mapa (Under the map) siguiendo al jugador antes de entrar a la cueva.
- Nota técnica: El rendimiento se normaliza únicamente al iniciar el encuentro con el Boss.

**BUG #04: Error de estado en Boss de Hielo (Muerte estática)**

- Severidad: Menor (Visual/Lógica)

Prioridad: Baja

- Descripción: Al derrotar al Boss de hielo, el modelo no activa su animación de muerte ni desaparece.
- Resultado observado: El modelo queda estático en la arena de combate sin interactuabilidad, rompiendo la inmersión del final del encuentro.

