

Informe de Testing Manual de UNDERTALE YELLOW - SPANISH VER. [PRIMERA ZONA]



Detalles Generales

- **Nombre del Juego:** UNDERTALE YELLOW
- **Créditos:** TEAMUYT - TEAM GOLDEN BANANA
- **Versión:** 1.1.1
- **Fecha de las Pruebas:** 11/2/24-14/2/24
- **Sistema Operativo:** WINDOWS 10
- **Tester:** PEDRO BURGOS

Contacto del Tester:

- **LinkedIn:** [Pedro Burgos](#)
- **Página Web:** [Garfield3679](#)
- **GitHub:** [pic556](#)

Resumen de la Prueba en GENERAL.

Se realizara un testeo sobre la primera zona del videojuego UNDERTALE YELLOW(aunque se hara un revision de la muerte el test tendra un vision pacifista-neutral)

Prueba 01. MOVIMIENTO

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.

Objetivo de la Prueba

- Analizar la interacción entre los teclados (flecha arriba, abajo, izquierda y derecha) y la interpretación del jugador.

Pasos de Reproducción

1. Tocar el botón UP y analizar el movimiento.
2. Tocar el botón DOWN y analizar el movimiento.
3. Tocar el botón LEFT y analizar el movimiento.
4. Tocar el botón RIGHT y analizar el movimiento.
5. Realizar combinaciones de estos botones y corroborar los movimientos.
6. Interactuar con las barreras.
7. Tocar el botón X junto con los de flechas y ver la interacción.

Resultados

- La interacción de los botones debe corresponder a lo que se muestra al jugador en pantalla.

- La interacción con las barreras no debe permitir movimiento de manera lógica.
- El botón X modifica la velocidad, acelerando y esperando una diferencia racional en comparación con caminar sin pulsarlo.

Comentarios Adicionales

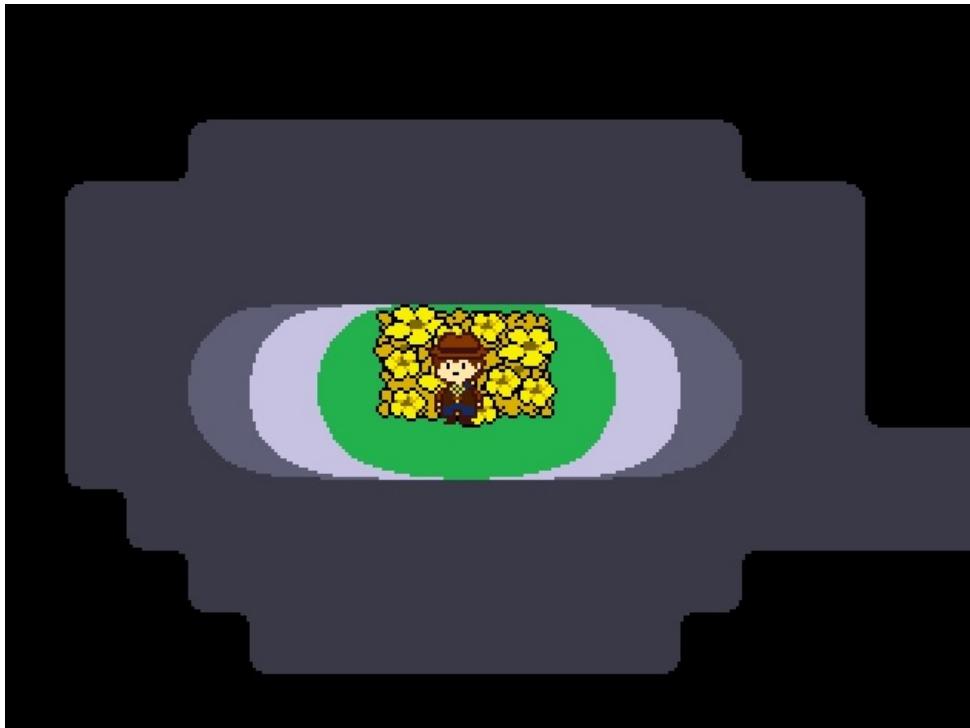
- Funciona correctamente.

Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 01
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

- Ninguna



Prueba 02. MENU

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Tocar el botón C.

Objetivo de la Prueba

- Analizar comportamiento del Menú.

Pasos de Reproducción

1. Subir y bajar con las flechitas por medio de las opciones que presenta el Menú y verificar.
2. Ingresar objetos seleccionando objetos más accionar del botón Z.
3. Con el objeto a interactuar, verificar funcionamiento de USAR5 INFO Y TIRAR.
4. Acceder devuelta al menú e ingresar a ESTADO, corroborarla información.
5. Acceder devuelta al menú e intentar ingresar a CORREO.

Resultados

- Que funcionen correctamente el movimiento dentro del menú incluido el sonido
- Los eventos USAR, INFO Y TIRAR arrojen información racional.
- Se pueda retroceder de esas opciones con X.
- Revisión del estado con información racional.
- El correo no se pueda ingresar hasta activar su evento.

Comentarios Adicionales

- El correo no se podrá ingresar hasta activar eventos a lo largo de la historia del juego.

Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 02
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

- Cuando se termine de interactuar con los objetos no debería cerrarse el menú sino porque si se necesita interactuar varias veces, este mismo
- podrá volverse tedioso al abrir y cerrarlo.



Prueba 03. PELEA + EVENTO DE INTRODUCCION A TORIEL

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Ingresar por la "puerta" de la primera locación.

Objetivo de la Prueba

- Interacción con el menú básico de combate (solo primer movimiento).
- Visualización del evento de introducción a Toriel.
- Cambio de musica en la ambientacion y efectos de interaccion.

Pasos de Reproducción

1. Retroceder y volver a ingresar para reproducir el evento de la puerta.
2. Ir hacia adelante hasta que se active el evento de batalla.
3. Accionar el botón ATACAR.
4. Interactuar con TORIEL y verificar que sea entendible su aparición.
5. Reiniciar.
6. Realizar paso 1 y 2 pero en vez de accionar se utilizará ACTUAR (con sus 3 variantes que implicarán un reinicio en cada uno luego de interactuar con TORIEL).
7. Realizar paso 1 y 2 pero en OBJETOS, luego repetir el ciclo.
8. Realizar paso 1 y 2 pero con PERDONAR e interactuar con Toriel.

Resultados

- El evento de la puerta debe reproducirse adecuadamente.
- Cambios de musica y musicalización en efectos.
- El enemigo sea FROGGY.
- Las interacciones con los eventos de batalla sean de solo un turno para nosotros y no impliquen muerte para ningún personaje.
- Las interacciones den respuestas lógicas sea cual sea cada una.
- No afecte nuestros valores de LV y tampoco el inventario.
- La aparición de TORIEL en la batalla y su evento de introducción.

Comentarios Adicionales

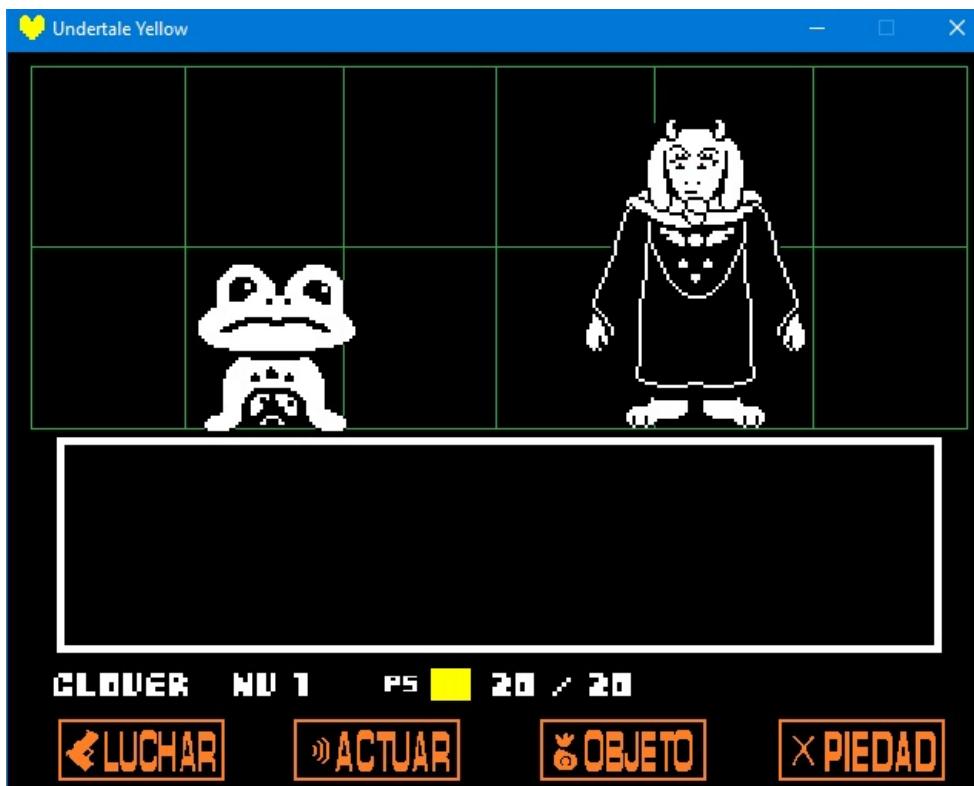
- Funciona correctamente.

Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 03
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

- Al realizar pruebas recursivas, me di cuenta de que el juego no tiene un menú propio de reinicio, simplemente se cierra cuando se acciona "ESC". En resumen, haría falta un menú más interactivo para este tipo de actividades.



Prueba 04. Evento de TORIEL y Despedida.

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Ingresar por la "puerta" de la primera locación.
- Haber realizado la primera batalla.
- Interacción introductoria de TORIEL.

Objetivo de la Prueba

- Revisión de la sincronización de movimientos con TORIEL.

- Cruzamiento antes diferentes puertas de la zona.
- Interacción con "puzzles".
- Ver razonamiento en los diálogos de TORIEL.
- Accionar evento de despedida.

Pasos de Reproducción

1. Ingresar a la primera puerta.
2. Moverse hacia adelante o diferentes direcciones verificando movimientos de TORIEL.
3. Ingresar siguiente puerta.
4. Interactuar con diálogos.
5. Interactuar con puzzles y objetos.
6. Ingresar a la siguiente habitación y repetir pasos 4 y 5.

Resultados

- Los eventos de las diferentes puertas deben realizarse correctamente.
- Eventos de interacción con objetos y puzzles.
- Al finalizar las acciones de puzzle y diálogo, accionar evento de despedida (derrumbe).

Comentarios Adicionales

- No se podrá retroceder luego de ingresar a la última habitación antes de la despedida.

Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 04
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas



Prueba 05. TORIEL NOS RESCATA

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Ingresar por la "puerta" de la primera locación.

- Haber realizado la primera batalla.
- Interacción introductoria de TORIEL.
- Finalizar el evento de despedida con TORIEL.

Objetivo de la Prueba

- Revisar el evento de "TORIEL NOS RESCATA".

Pasos de Reproducción

1. Esperar alrededor de 4 a 5 minutos sin presionar ninguna tecla.
2. Establecer diálogo con TORIEL.
3. Caminar hacia la cuerda y accionarla eligiendo "sí".

Resultados

- TORIEL nos llama primero.
- Aparece una cuerda con opciones de subida.
- Si se sube, el juego se reiniciará.

Comentarios Adicionales

- El juego debe reiniciarse por una cuestión de LORE, no a un bug.
- Si elegimos no, se seguirá el juego normalmente establecido en la ruta común.

Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 05
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** BAJA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

- Se debería esperar máximo 3 minutos.
- Se debería esperar máximo 3 minutos.



Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Ir hacia adelante y cruzar las diferentes puertas.

Objetivo de la Prueba

- Revisión de la introducción de FLOWEY LA FLOR.

Pasos de Reproducción

1. Interactuar con la flor.
2. En el evento de batalla, esquivar sus ataques y decir que entendiste.
3. Hablar con la flor.
4. Poder guardar.

Resultados

- Se activa el evento para conocer a FLOWEY.
- No morir en la batalla o destruir a nuestro oponente.
- Poder guardar oficialmente nuestra partida por primera vez.

Comentarios Adicionales

- Dependiendo de la opción que elijas o cuantas veces hayas pasado por esa flor en medio de los test recursivos, se cambian los diálogos o se saltea la toma de decisiones que no afecta al jugador.

Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 06
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

- No debería acortarse la toma de decisiones solo por revisar la cantidad de reinicios, ya que el jugador va a querer revisar todo reiteradamente debido a la naturaleza de estos juegos.



Prueba 07. Pelea con FLIER

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Ir hacia adelante.

Objetivo de la Prueba

- Revisar las posibles acciones de atacar, actuar, objeto y perdonar con FLIER.
- Revisar efectos de la batalla dentro y pos.

Pasos de Reproducción

1. Ataco al personaje con la opción atacar las veces que se necesite.
2. Si se necesita más de un turno, ver cómo es la interacción con sus ataques.
3. Al haber ganado el combate, reinicio el juego.
4. Utilizar actuar.
5. Utilizar descripción.
6. Utilizar criticar.
7. Utilizar elogiar.
8. Utilizar reconfortar.
9. Utilizar perdonar.
10. Al haber ganado el combate, reinicio el juego.
11. Utilizar huir.

Resultados

- Al ganar por ataque, sume EXP y dinero.
- Al ganar por perdonar, sume dinero.
- Al huir de la partida, no se consiga nada.
- Música en la batalla y/o efectos.
- Los ataques lastimen y lo de nuestro enemigo también.
- Respuesta visual de los sentimientos/estado de nuestro enemigo debido a la lógica del videojuego.
- Respuesta en acciones y diálogos.

Comentarios Adicionales

- El personaje puede ser muy débil y morir fácilmente por medio de un golpe, así que tener cuidado ya que puede arruinar toda una partida.

Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 07
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

- Darle más puntos de HP o de DF a FLIER, debido a que este, al ser el primer enemigo y morir de un solo golpe, puede ser molesto para un jugador que busca ver las diferentes mecánicas que hay.



* Huele como auto nuevo con
un ligero toque de spray
corporal.

CLOVER ND 1 PS  17 / 20

 LUCHAR

 ACTUAR

 OBJETO

 PIEDAD

Undertale Yellow



* Descripción * Reconfortar
* Elogiar  * Criticar

CLOVER ND 1 PS  05 / 20

 LUCHAR

 ACTUAR

 OBJETO

 PIEDAD

Undertale Yellow



 * Perdonar
* Huir

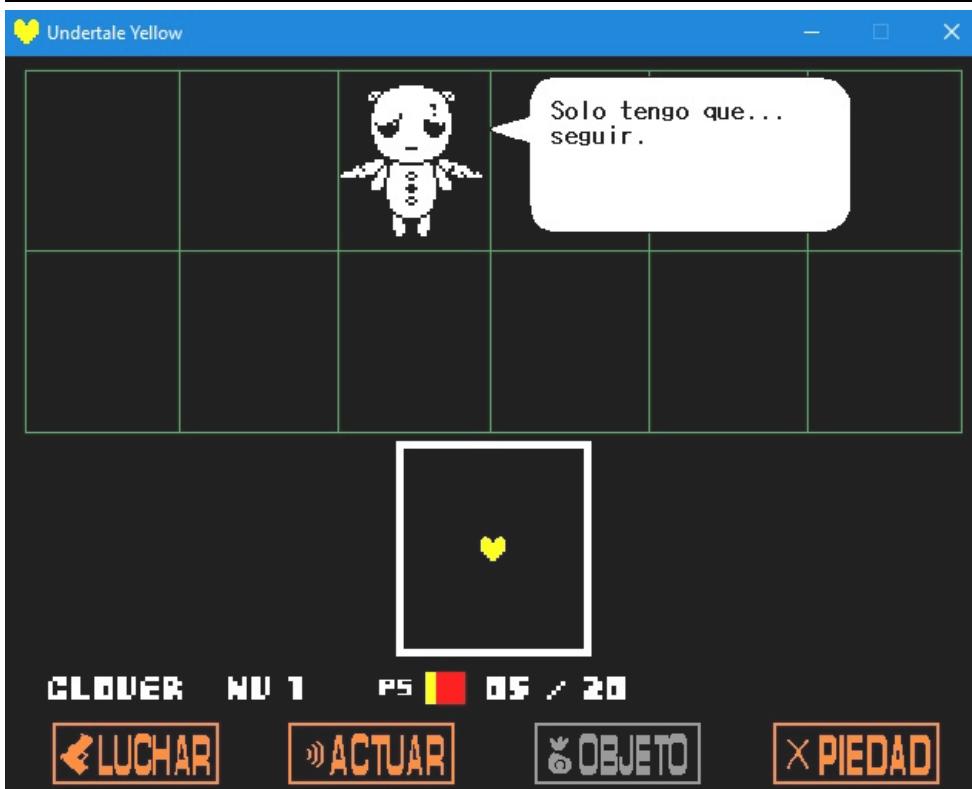
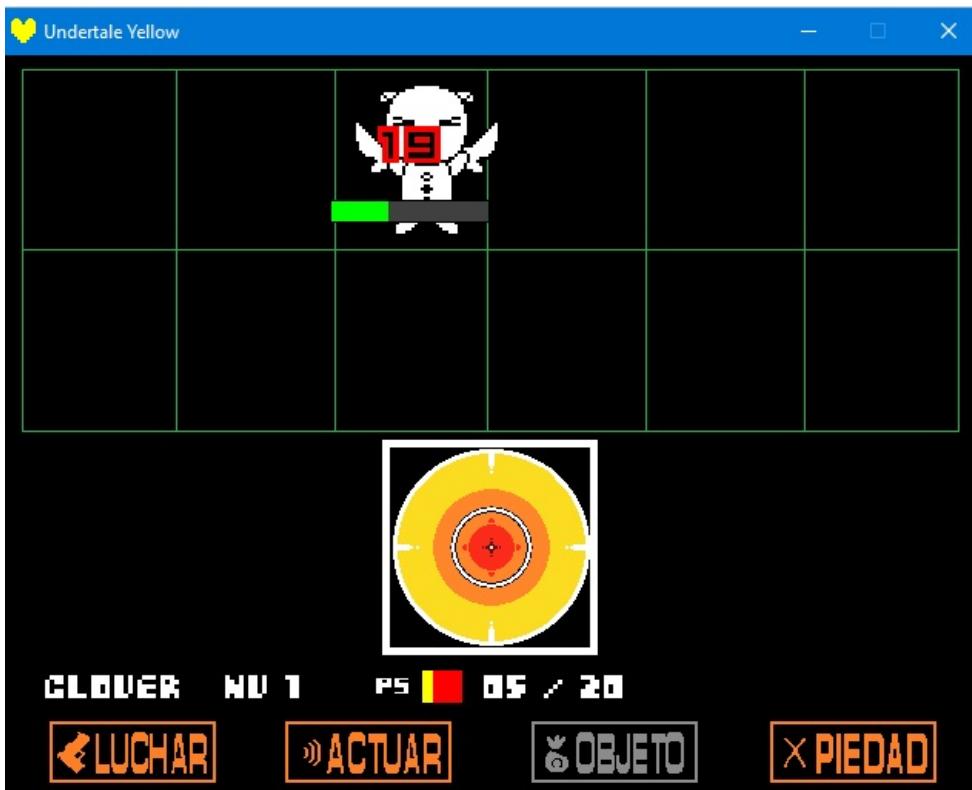
CLOVER ND 1 PS  05 / 20

 LUCHAR

 ACTUAR

 OBJETO

 PIEDAD





Prueba 08. PUZZLES en las ruinas + Introducción a VAMPIRO

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Ir hacia adelante.

Objetivo de la Prueba

- Analizar y accionar los diferentes puzzles en
- Conocer a nuestro próximo "amigo". las ruinas.

Pasos de Reproducción

1. Accionar el puzzle de 3 palancas.
2. Elijo la de la izquierda, luego derecha y por último centro.
3. Avanzo y leo el cartel.
4. Interactúo con los cuadrados rosas.
5. Voy a la palanca.
6. Interactúo nuevamente con los cuadrados rosas hasta tener todos del mismo color.
7. Avanzo e interactúo con
8. Sigo adelante.los objetos alrededor.

Resultados

- El puzzle se modifica acorde al accionar de la interacción.
- Los objetos res
- Accionar el evento del vampiro.ponden ante la interacción.

Comentarios Adicionales

- El puzzle de la caja rosada es algo inentendible.

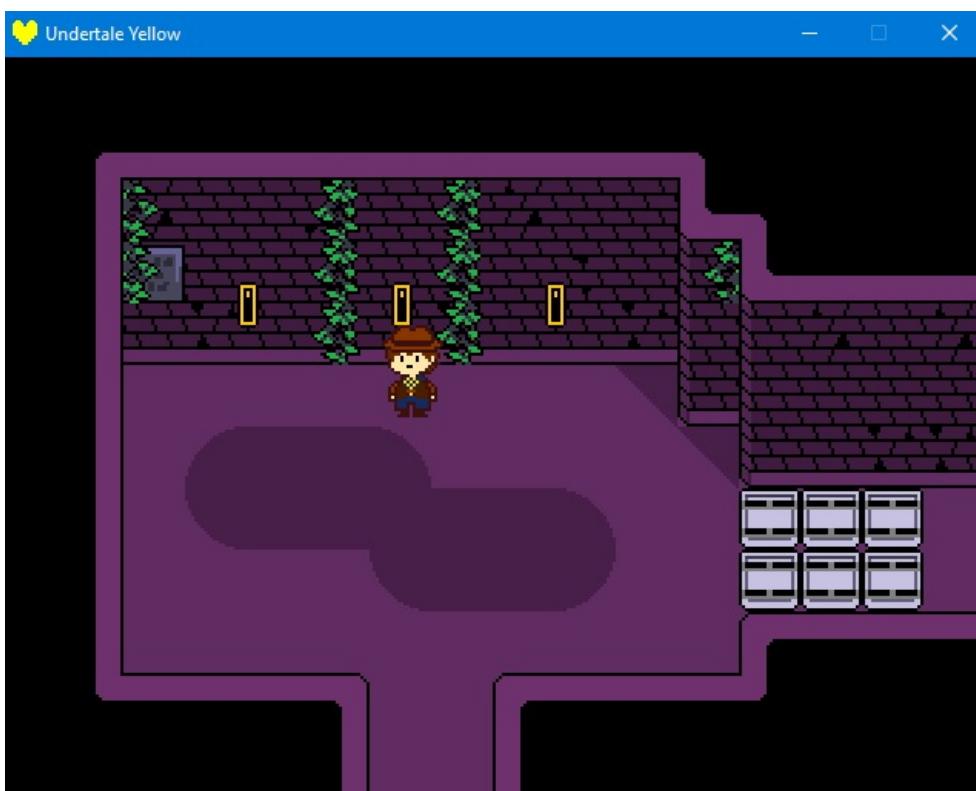
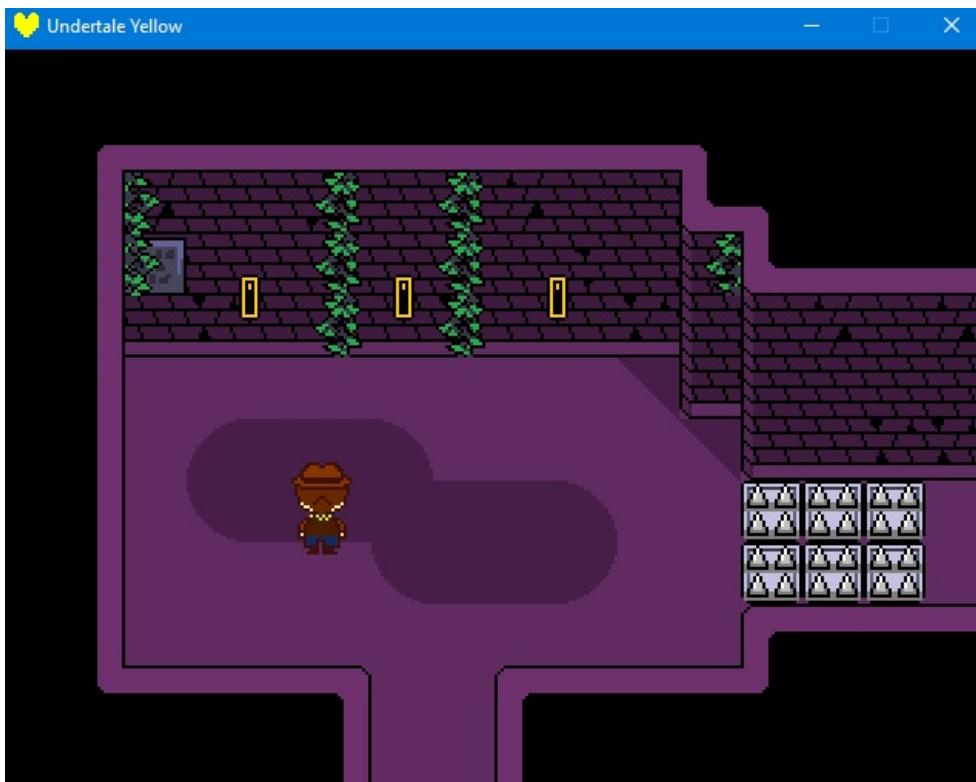
Gestión de Incidentes

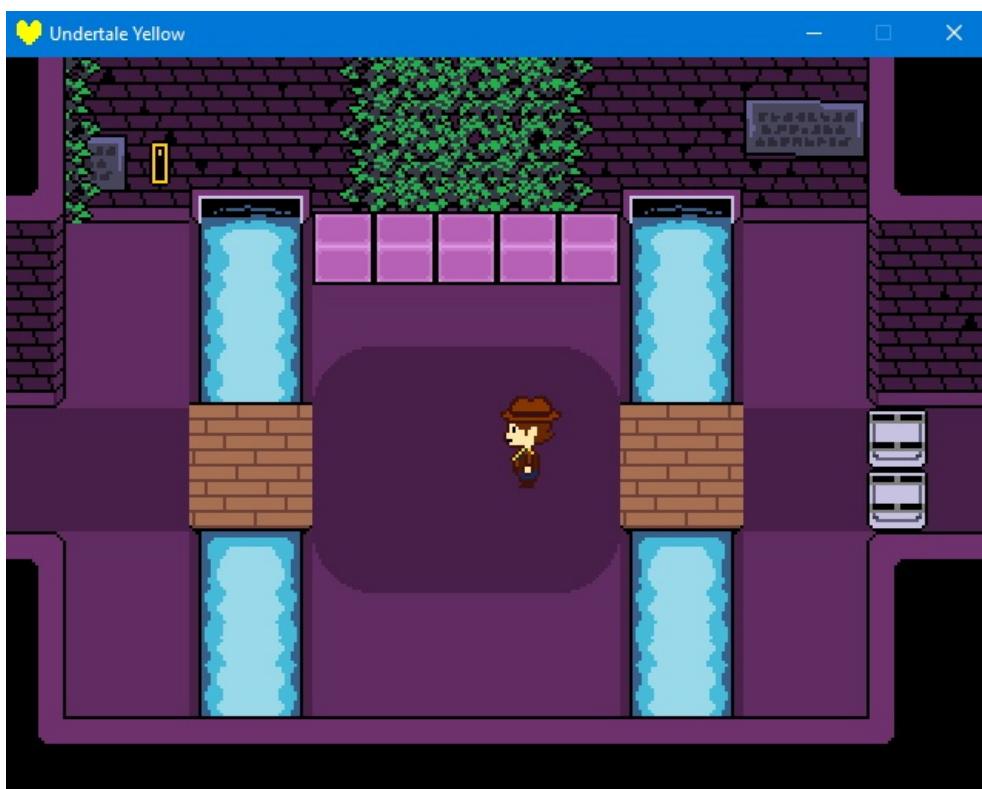
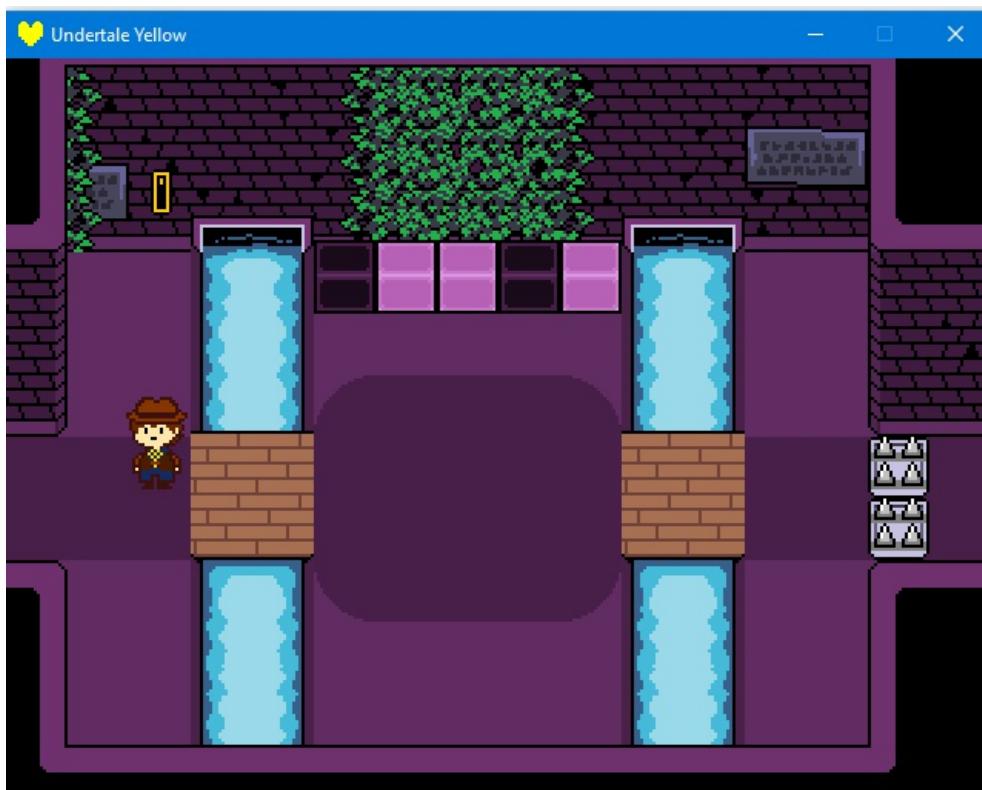
- **ID del Incidente:** 08
- **Descripción:** -

- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** MEDIA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

- El puzzle de las cajas rosadas podría ser mucho más entendible; actualmente se siente más aleatorio que lógico.







Prueba 09. Pelear con PENILLA

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Terminar puzzle y evento de conocer a VAMPIRO.
- Seguir adelante.

Objetivo de la Prueba

- Revisar las posibles acciones de atacar, actuar, objeto y perdonar con PENILLA.
- Revisar efectos de la batalla dentro y pos.

Pasos de Reproducción

1. Atacar al personaje con la opción "atacar" las veces que se necesite.
2. Si se necesita más de un turno, ver cómo es la interacción con sus ataques.
3. Al haber ganado el combate, reiniciar el juego.
4. Utilizar "actuar".
5. Utilizar "descripción".
6. Utilizar "elogiar".
7. Utilizar "distráer".
8. Utilizar "perdonar".
9. Al haber ganado el combate, reiniciar el juego.
10. Utilizar "huir".

Resultados

- Al ganar por ataque, suma EXP y dinero.
- Al ganar por perdonar, suma dinero.
- Al huir de la partida, no se consigue nada.
- Música en la batalla y/o efectos.
- Los ataques lastiman y los de nuestro enemigo también.
- Respuesta visual de los sentimientos/estado de nuestro enemigo debido a la lógica del videojuego.
- Respuesta en acciones y diálogos.

Comentarios Adicionales

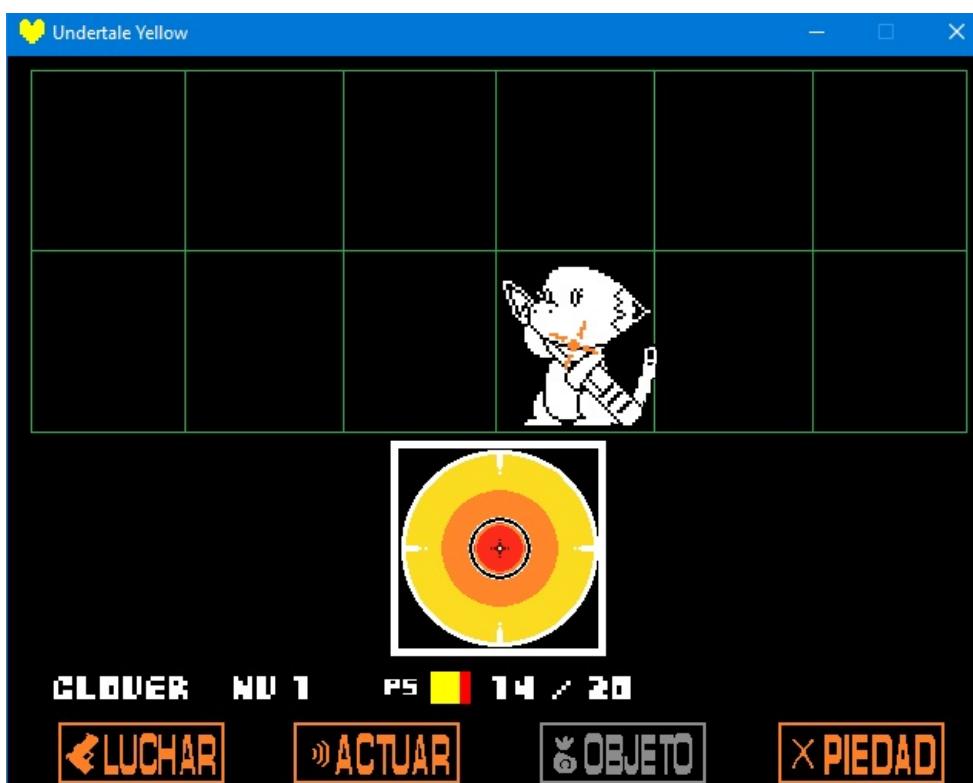
-

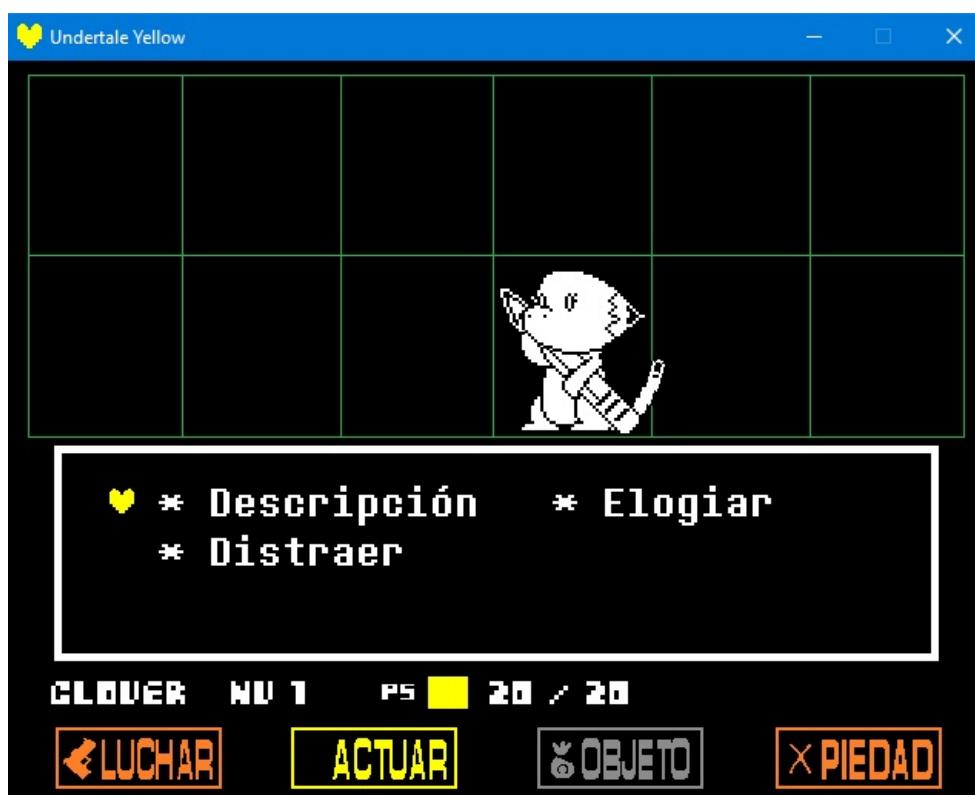
Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 09
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

- Agregar más acciones en "actuar" debido a que FLIER, que es nuestro primer combate en serio, tiene más, tendría más sentido si fuera al revés.





Prueba 10. PELEA DUO (PENILLA + FLIER)

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Terminar puzzle y evento de conocer a VAMPIRO.
- Seguir adelante.

Objetivo de la Prueba

- Revisar las posibles acciones de atacar, actuar, objeto y perdonar con este duo.
- Revisar efectos de la batalla dentro y pos.

Pasos de Reproducción

1. Elegir un personaje e implementar:
 - A. Atacar al personaje con la opción ATACAR las veces que se necesite.
 - B. Si se necesita más de un turno, ver cómo es la interacción con sus ataques.
 - C. Al haber ganado el combate, seguir con el personaje siguiente, repetir ciclo y reiniciar juego.
2. Elegir un personaje e implementar:
 - A. Hacer acciones de ACTUAR con el personaje las veces necesaria para perdonar.
 - B. Repetir lo mismo con otro personaje y reiniciar juego.
3. Elegir la opción HUIR.

Resultados

1. Al ganar por ataque, suma EXP y dinero.
2. Al ganar por perdonar, suma dinero.
3. Al huir de la partida, no se consigue nada.
4. Música en la batalla y/o efectos.
5. Los ataques lastiman y los de nuestro enemigo también.
6. Respuesta visual de los sentimientos/estado de nuestro enemigo debido a la lógica del videojuego.
7. Respuesta en acciones y diálogos.

Comentarios Adicionales

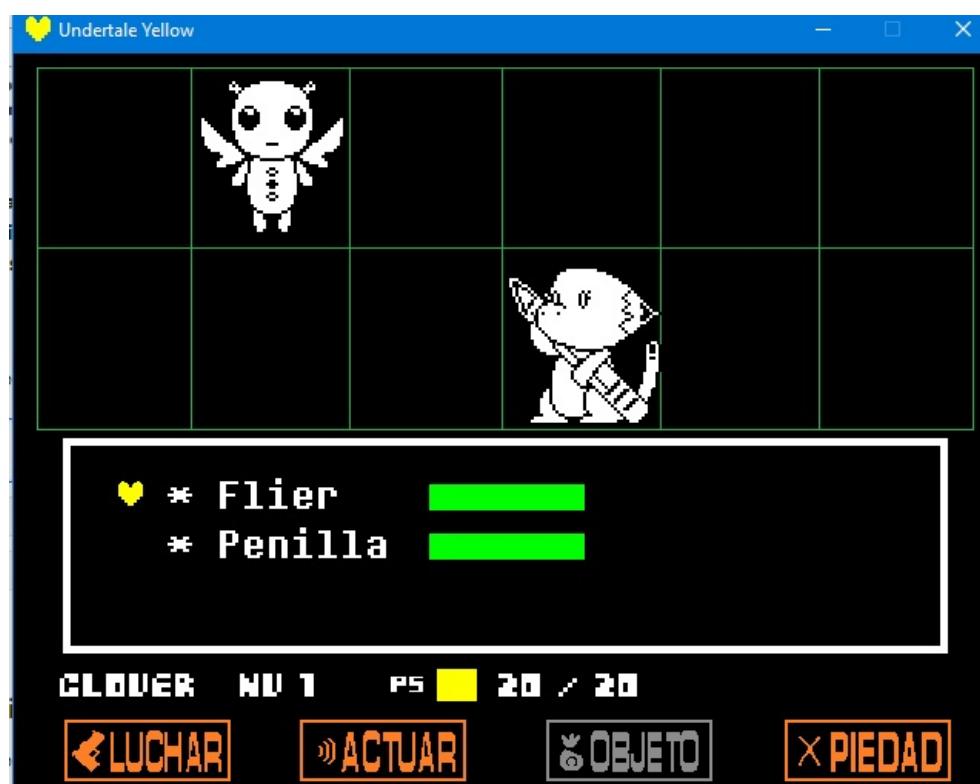
- La batalla es más difícil de lo habitual.
- Este tipo de test no se repite pero el estilo de combate con otros personajes si, así que a tener en cuenta

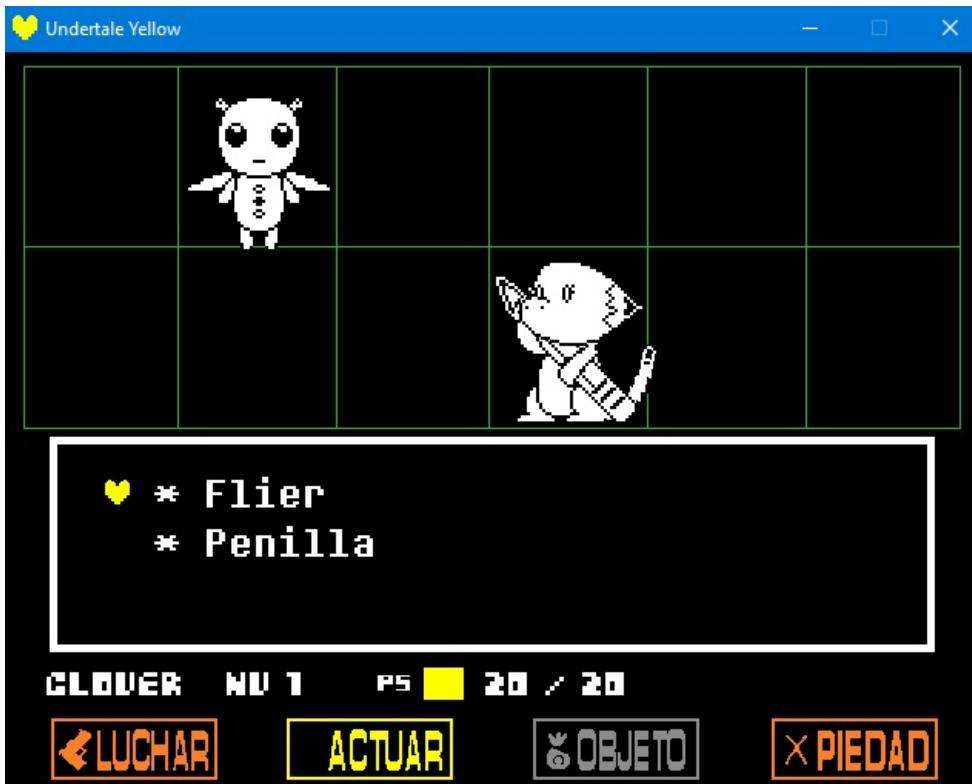
Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 10
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

- Es un combate algo duro para la primera zona del juego, lo hubiese puesto en la segunda.





Prueba 11. COMPRAR LIMONADA

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Terminar puzzle y evento de conocer a VAMPIRO.
- Seguir adelante e ingresar a la habitación a la derecha.

Objetivo de la Prueba

- Interactuar con el puesto de limonada, comprar y revisar el efecto de la limonada junto a lo que quedó del carrito.

Pasos de Reproducción

1. Hablar con el carrito.
2. Elegir no querer una limonada.
3. Volver a hablar con el carrito.
4. Elegir querer una limonada.
5. No dar propina.
6. Ingresar al menú y revisar el dinero.
7. Ingresar al menú, revisar objeto e ingresar a limonada.
8. Seleccionar "info".
9. Volver al menú, seleccionar objeto e ingresar a limonada.
10. Usar la limonada.
11. Reiniciar el juego.
12. Aplicar pasos del 1-4 y elegir dar propina.
13. Revisar dinero.
14. Aplicar paso 6 y seleccionar "tirar".
15. Reiniciar el juego y aplicar pasos del 1-4.
16. Elegir dar propina.
17. Ingresar al menú, objeto, limonadas y seleccionar "usar".

Resultados

- Se pueda ver la interacción del dinero correctamente.
- Utilizar "info", "tirar" y "usar" funcione correctamente.

Comentarios Adicionales

- Solo se puede comprar una vez.

Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 11
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** BAJA
- **Urgencia:** MEDIA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

- Debería ser posible comprar más de una vez, sino implica demasiada dificultad en la historia.

das]





Prueba 12. Pelear con SWEET CORN

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Terminar puzzle y evento de conocer a VAMPIRO.
- Seguir adelante visitar el puesto de limonada.
- Volver atrás y tomar la otra dirección.
- Seguir adelante hasta la habitación del Maíz.

Objetivo de la Prueba

- Revisar las posibles acciones de atacar, actuar, objeto y perdonar con SWEET CORN.
- Revisar efectos de la batalla dentro y fuera.

Pasos de Reproducción

1. Atacar al personaje con la opción "atacar" las veces que se necesite.
2. Si se necesita más de un turno, ver cómo es la interacción con sus ataques.
3. Al haber ganado el combate, reiniciar el juego.
4. Utilizar "actuar".
5. Utilizar "descripción".
6. Utilizar "lamer".
7. Utilizar "abrazar".
8. Utilizar "regalar".
9. Utilizar "perdonar".
10. Al haber ganado el combate, reiniciar el juego.
11. Utilizar "huir".

Resultados

- Al ganar por ataque, suma EXP y dinero.
- Al ganar por perdonar, suma dinero.
- Al huir de la partida, no se consigue nada.
- Música en la batalla y/o efectos.
- Los ataques lastiman y los de nuestro enemigo también.
- Respuesta visual de los sentimientos/estado de nuestro enemigo debido a la lógica del videojuego.
- Respuesta en acciones y diálogos.

Comentarios Adicionales

-

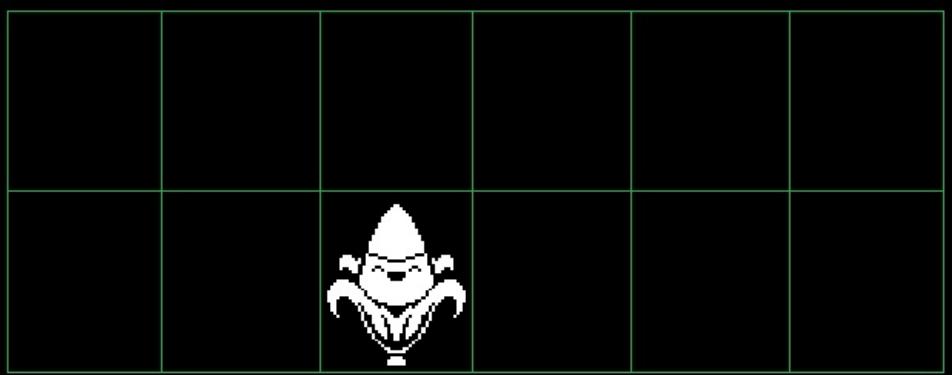
Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 12
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

-
-





♥ * Descripción * Lamer
* Abrazar * Regalar

CLOVER ND 1 PS 17 / 20

← Luchar

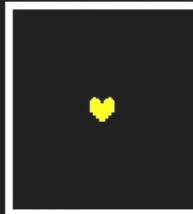
Actuar

Objeto

× Piedad



¿Por qué
no estás
feliz?



CLOVER ND 1 PS 20 / 20

← Luchar

Actuar

Objeto

× Piedad



Prueba 13. PUZZLES en las RUINAS 2 + EVENTO DE VISTA DEL VAMPIRO

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Terminar puzzle y evento de conocer a VAMPIRO.
- Seguir adelante visitar el puesto de limonada.
- Volver atrás y tomar la otra dirección.
- Seguir adelante hasta la habitación del Maíz.

Objetivo de la Prueba

- Revisar accionar de los puzzles y asegurarse de que se realice el evento de vista al vampiro.

Pasos de Reproducción

1. Seguir adelante.
2. Activar palancas.
3. Salir de la habitación del maíz.
4. Interactuar con los pinches.
5. Interactuar con el cartel.
6. Acercarse a la zona del puente.

Resultados

- Los puzzles se activan correctamente.
- Las interacciones son correctas.
- Sigue el evento del vampiro.

Comentarios Adicionales

- Los puzzles en esta área son bastante básicos.

Gestión de Incidentes

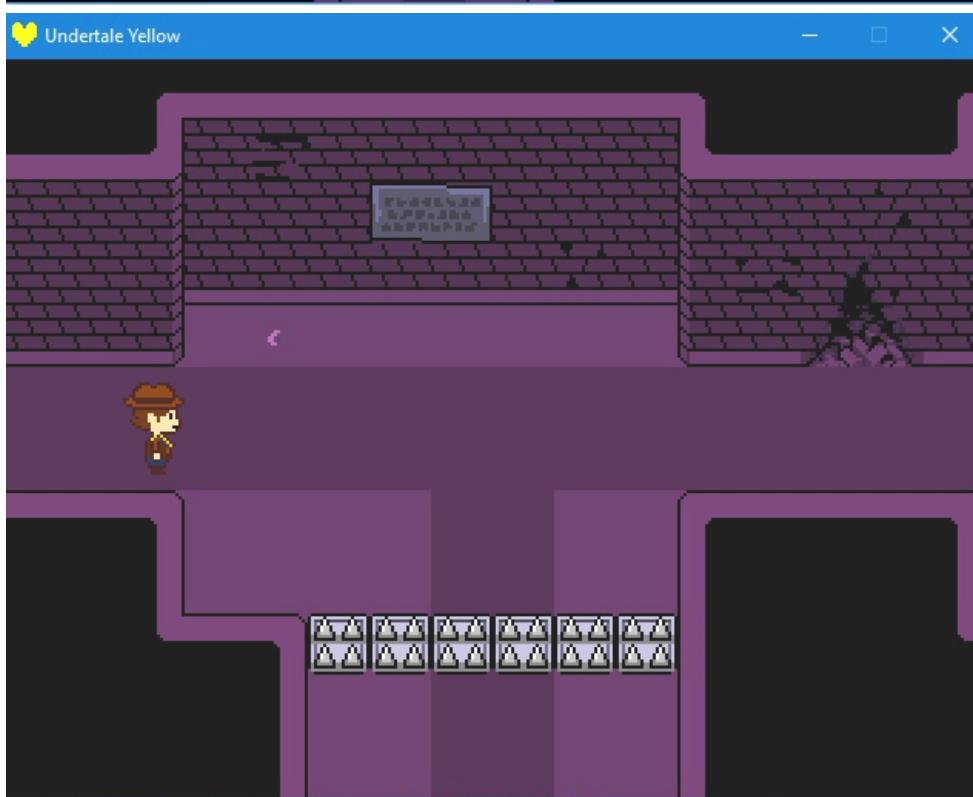
- **ID del Incidente:** 13
- **Descripción:** En las interacciones de los puzzles, sucede que hay diálogos en INGLÉS.

- **Estado:** ABIERTO
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** BAJA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

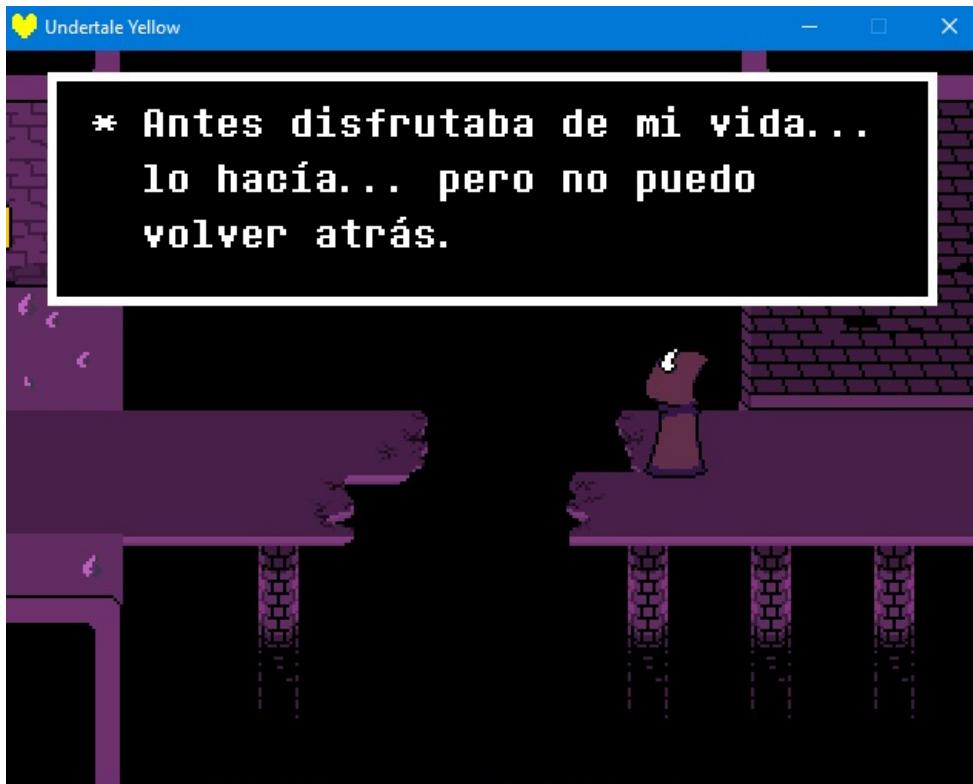
Mejoras Propuestas

- Mejorar la complejidad de los puzzles en esta zona.









Prueba 14. Pelear con RORRIN

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Terminar puzzle y evento de conocer a VAMPIRO.
- Seguir adelante visitar el puesto de limonada.
- Volver atrás y tomar la otra dirección.
- Seguir adelante hasta la habitación del Maíz.
- Terminar evento Vista de Vampiro y seguir bajando.
- Entrar a la siguiente sección.

Objetivo de la Prueba

- Revisar las posibles acciones de atacar, actuar, objeto y perdonar con RORRIN.
- Revisar efectos de la batalla dentro y fuera.

Pasos de Reproducción

1. Atacar al personaje con la opción "atacar" las veces que se necesite.
2. Si se necesita más de un turno, ver cómo es la interacción con sus ataques.
3. Al haber ganado el combate, reiniciar el juego.
4. Utilizar "actuar".
5. Utilizar "descripción".
6. Utilizar "ajustar".
7. Utilizar "criticar".
8. Utilizar "sonreír".
9. Utilizar "perdonar".
10. Al haber ganado el combate, reiniciar el juego.
11. Utilizar "huir".

Resultados

- Al ganar por ataque, suma EXP y dinero.
- Al ganar por perdonar, suma dinero.
- Al huir de la partida, no se consigue nada.
- Música en la batalla y/o efectos.

- Los ataques lastiman y los de nuestro enemigo también.
- Respuesta visual de los sentimientos/estado de nuestro enemigo debido a la lógica del videojuego.
- Respuesta en acciones y diálogos.

Comentarios Adicionales

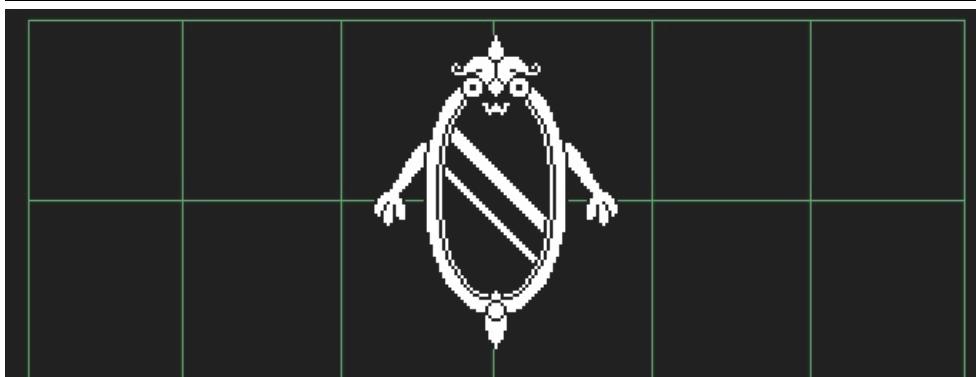
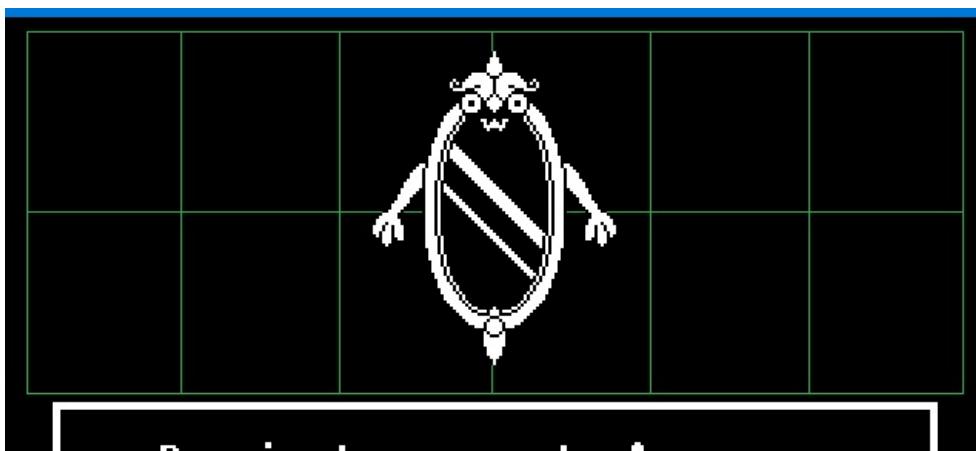
- Su grito es muy extraño.

4estión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 12
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

-



Prueba 15. AMBIENTACION OSCURA Y Pelea con DECIBAT

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Terminar puzzle y evento de conocer a VAMPIRO.
- Seguir adelante visitar el puesto de limonada.
- Volver atrás y tomar la otra dirección.
- Seguir adelante hasta la habitación del Maíz.
- Terminar evento Vista de Vampiro y seguir bajando.
- Entrar a la siguiente sección.

Objetivo de la Prueba

- Revisar efectos de ambientación.
- Revisar las posibles acciones de atacar, actuar, objeto y perdonar con DECIBAT.
- Revisar efectos de la batalla dentro y fuera.

Pasos de Reproducción

1. Caminar por el sendero hasta oscurecerse completamente.
2. Atacar al personaje con la opción "atacar" las veces que se necesite.
3. Si se necesita más de un turno, ver cómo es la interacción con sus ataques.
4. Al haber ganado el combate, reiniciar el juego.
5. Utilizar "actuar".
6. Utilizar "descripción".
7. Utilizar "mirar".
8. Utilizar "hablar".
9. Utilizar "espantar".
10. Utilizar "perdonar".
11. Al haber ganado el combate, reiniciar el juego.

Resultados

- Eventos funcionen como corresponde.
- Al ganar por ataque, suma EXP y dinero.
- Al ganar por perdonar, suma dinero.
- Al huir de la partida, no se consigue nada.
- Música en la batalla y/o efectos.
- Los ataques lastiman y los de nuestro enemigo también.
- Respuesta visual de los sentimientos/estado de nuestro enemigo debido a la lógica del videojuego.
- Respuesta en acciones y diálogos.

Comentarios Adicionales

-

Gestión de Incidentes

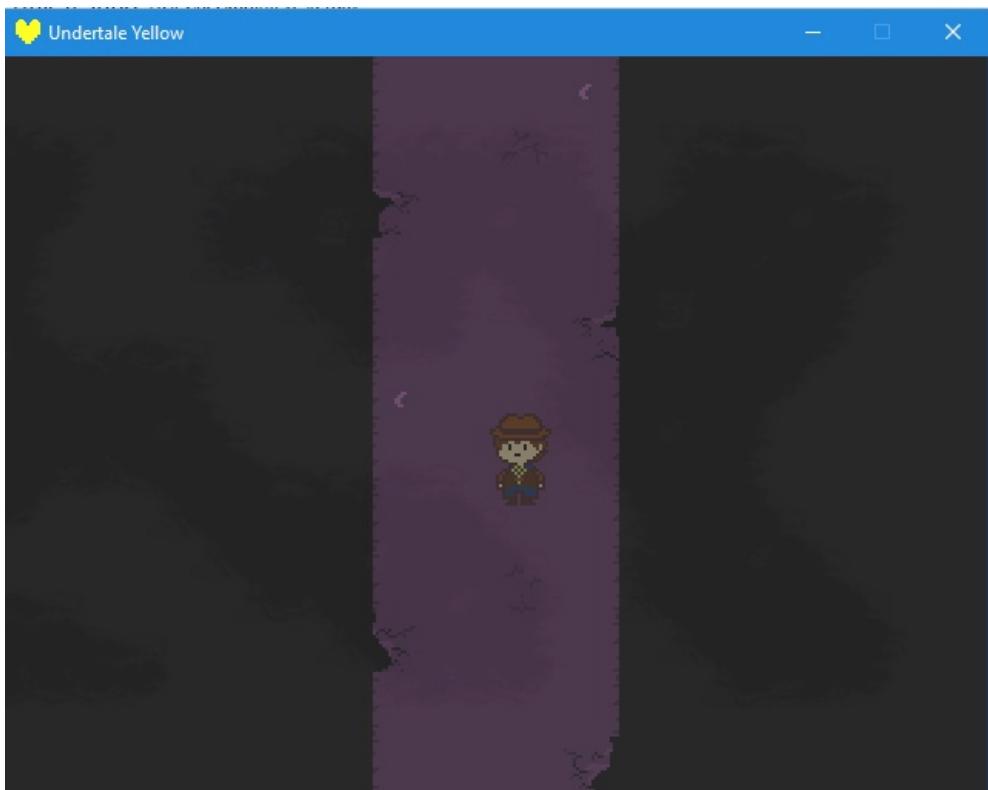
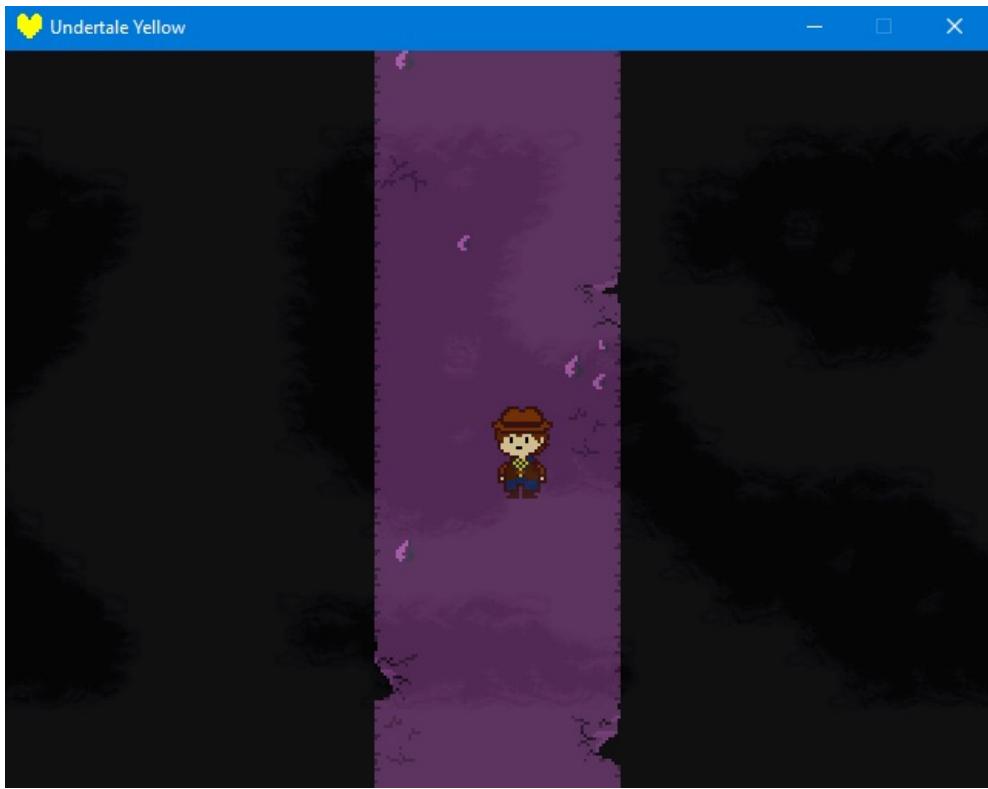
- **ID del Incidente:** 15
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

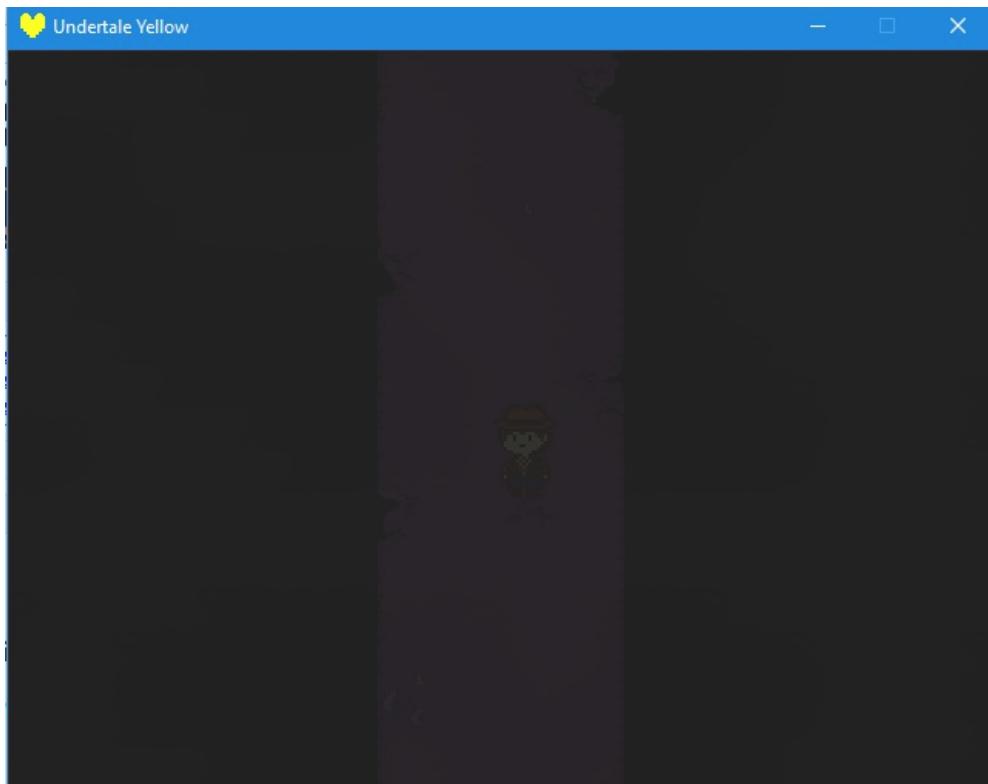
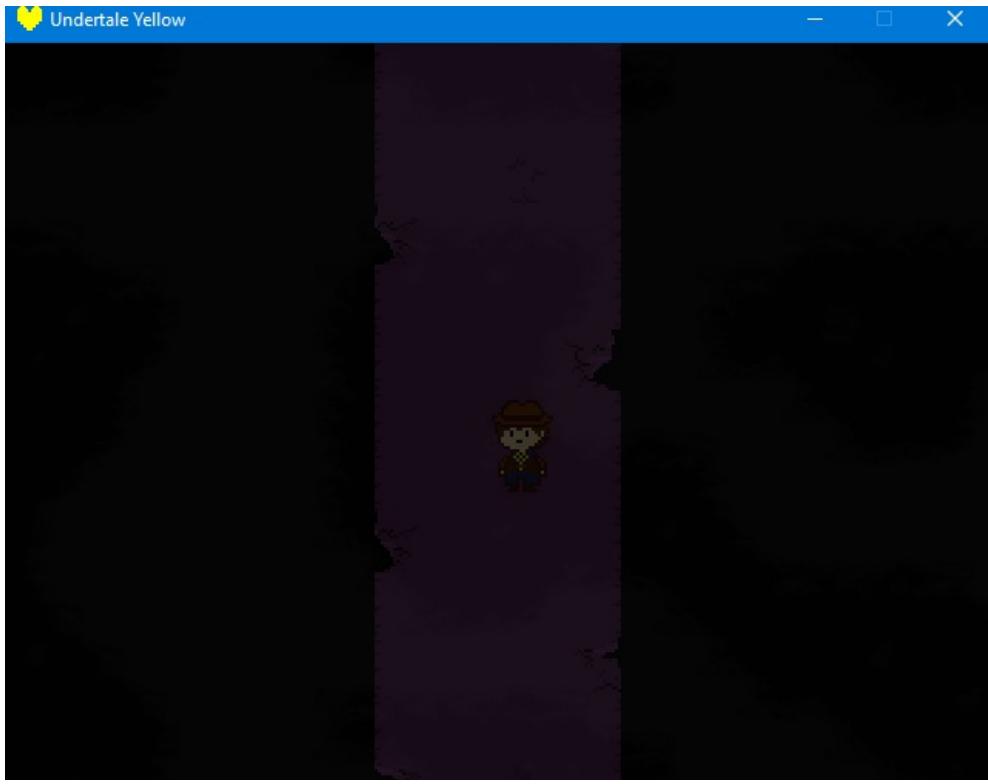
Mejoras Propuestas

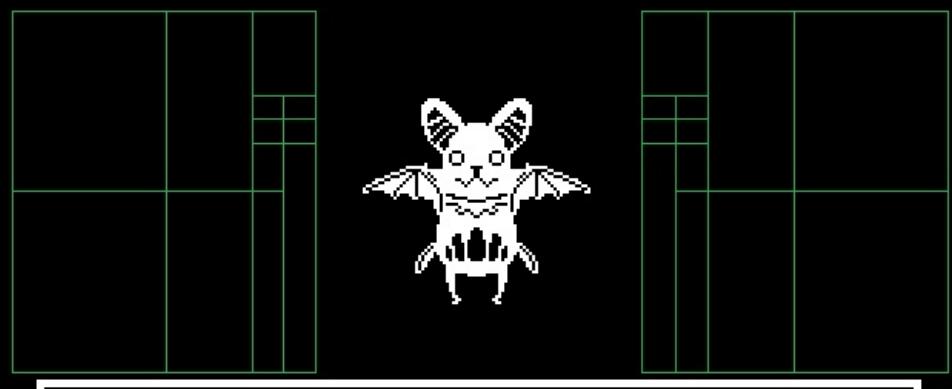
- *Responsable**: PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

-







* Decibat hace su presencia
conocida.

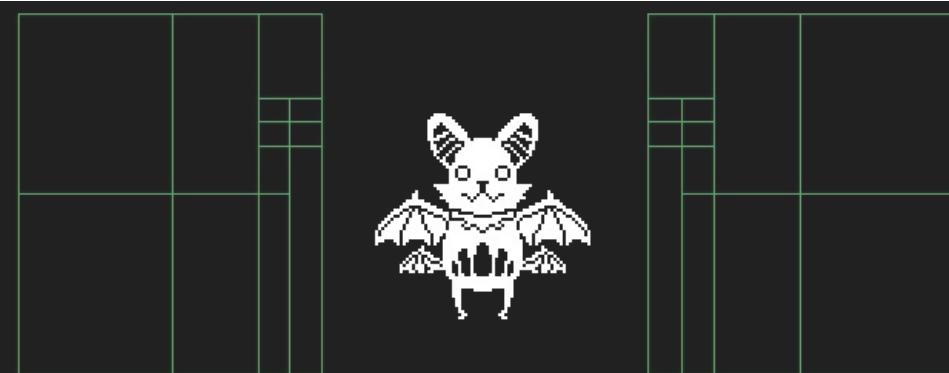
CLOVER ND 1 PS ■ 20 / 20

♥ LUCHAR

ACTUAR

OBJETO

PIEDAD



* Descripción * Hablar
♥ * Mirar * Espantar

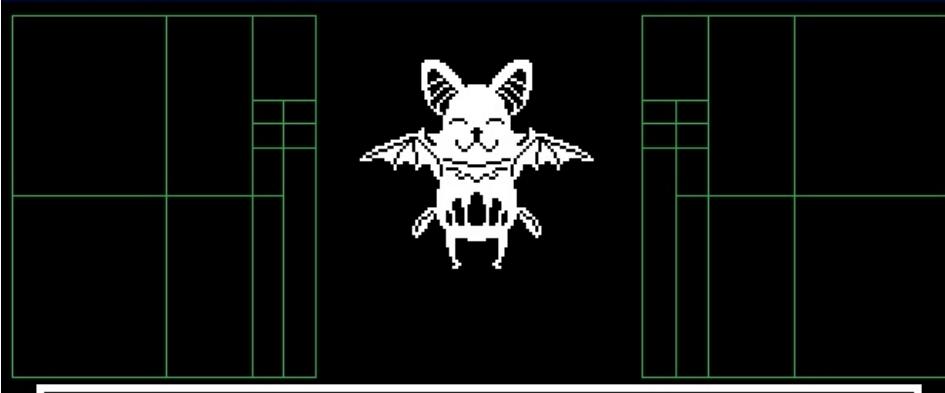
CLOVER ND 1 PS ■ 16 / 20

LUCHAR

ACTUAR

OBJETO

PIEDAD



* Decibat está disfrutando el silencio.

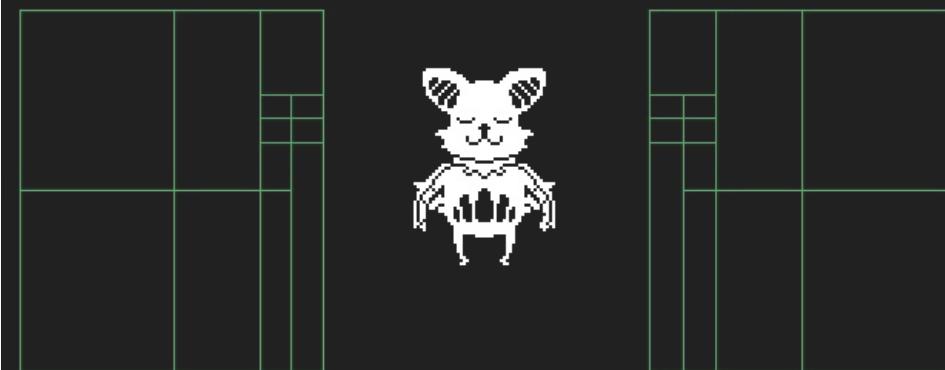
CLOVER NIV 1 PS 16 / 20

← Luchar

♥ Actuar

OBJETO

✖ PIEDAD



* Decibat está listo para dormir.

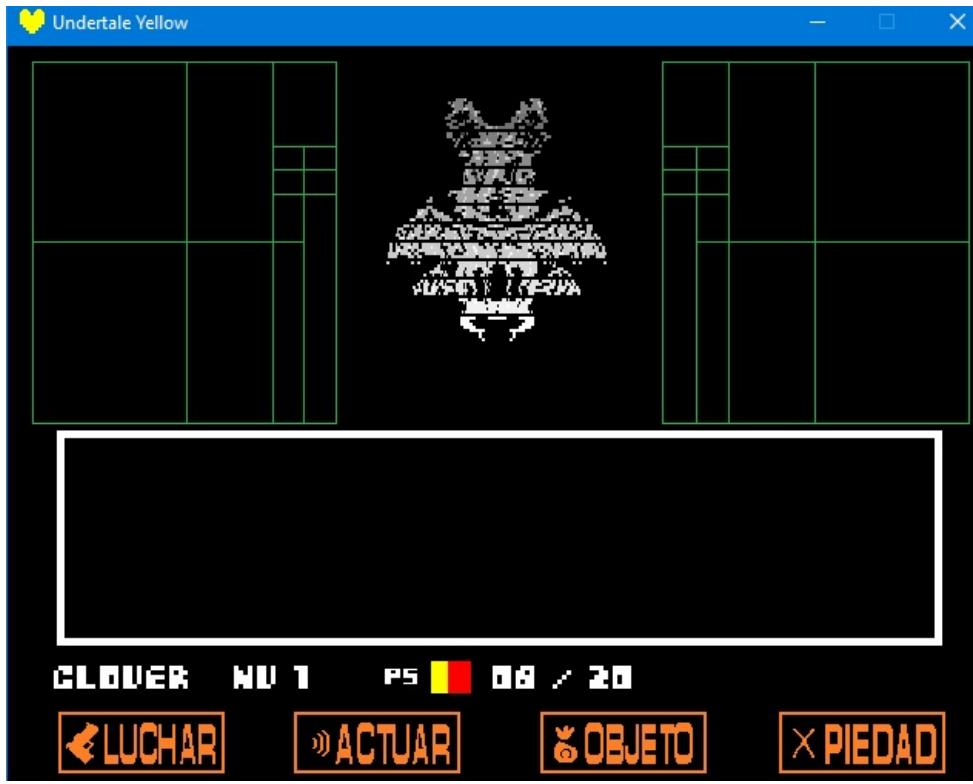
CLOVER NIV 1 PS 08 / 20

← Luchar

♥ Actuar

OBJETO

✖ PIEDAD



Prueba 16. Introducción correcta a DALV + PELEA con DALV

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Terminar puzzle y evento de conocer a VAMPIRO.
- Seguir adelante visitar el puesto de limonada.
- Volver atrás y tomar la otra dirección.
- Seguir adelante hasta la habitación del Maíz.
- Terminar evento Vista de Vampiro y seguir bajando.
- Entrar a la siguiente sección.
- Vencer a DECIBAT.

Objetivo de la Prueba

- Revisar evento de introducción.
- Revisar las posibles acciones de atacar, actuar, objeto y perdonar con DALV.
- Revisar efectos de la batalla dentro y fuera.

Pasos de Reproducción

1. Sigo caminando, supero puzzles básicos como los ya encontrados.
2. Interactúo con DALV.
3. Atacar al personaje con la opción "atacar" las veces que se necesite.
4. Si se necesita más de un turno, ver cómo es la interacción con sus ataques.
5. Al haber ganado el combate, reiniciar el juego.
6. Utilizar "actuar".
7. Utilizar "descripción".
8. Utilizar "apretón de mano".
9. Utilizar "hablar".
10. Utilizar "perdonar".
11. Seguir al personaje al finalizar la batalla.

Resultados

- Evento funcione como corresponde.
- Al ganar por ataque, suma EXP y dinero.

- Al ganar por perdonar, suma dinero.
- Al huir de la partida, no se consigue nada.
- Música en la batalla y/o efectos.
- Los ataques lastiman y los de nuestro enemigo también.
- Respuesta visual de los sentimientos/estado de nuestro enemigo debido a la lógica del videojuego.
- Respuesta en acciones y diálogos.

Comentarios Adicionales

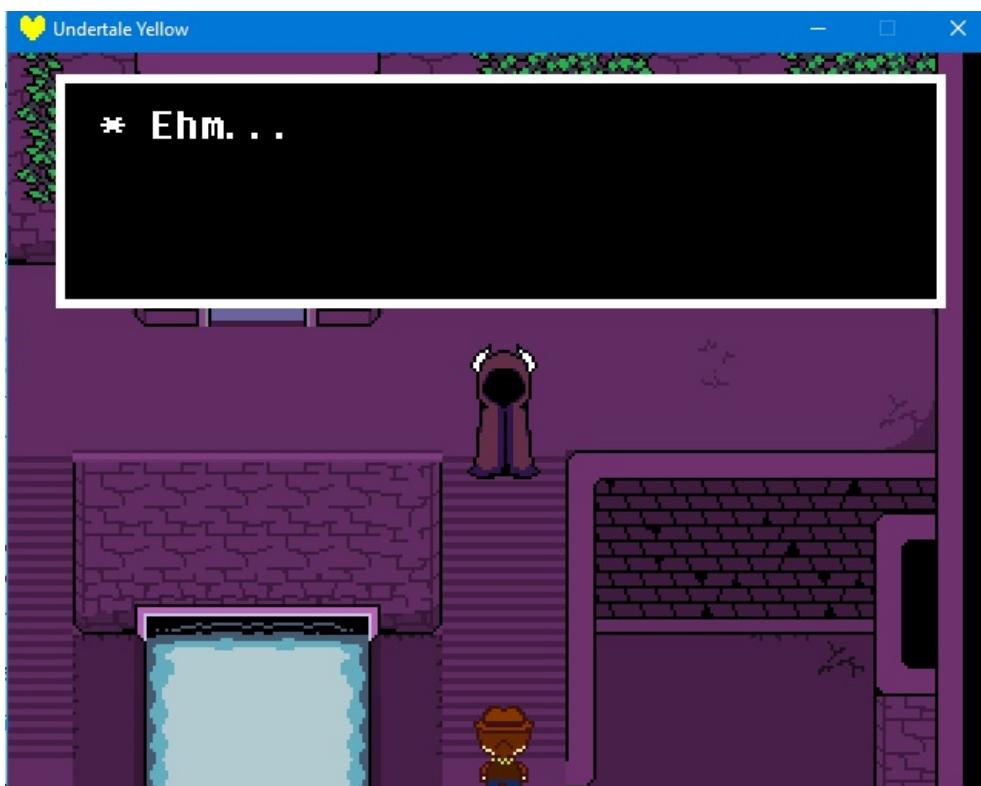
•

Gestión de Incidentes

- **ID del Incidente:** 16
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

Mejoras Propuestas

•





* Solo queda una cosa
por hacer...



* Dalv muestra su espíritu de
pelea.

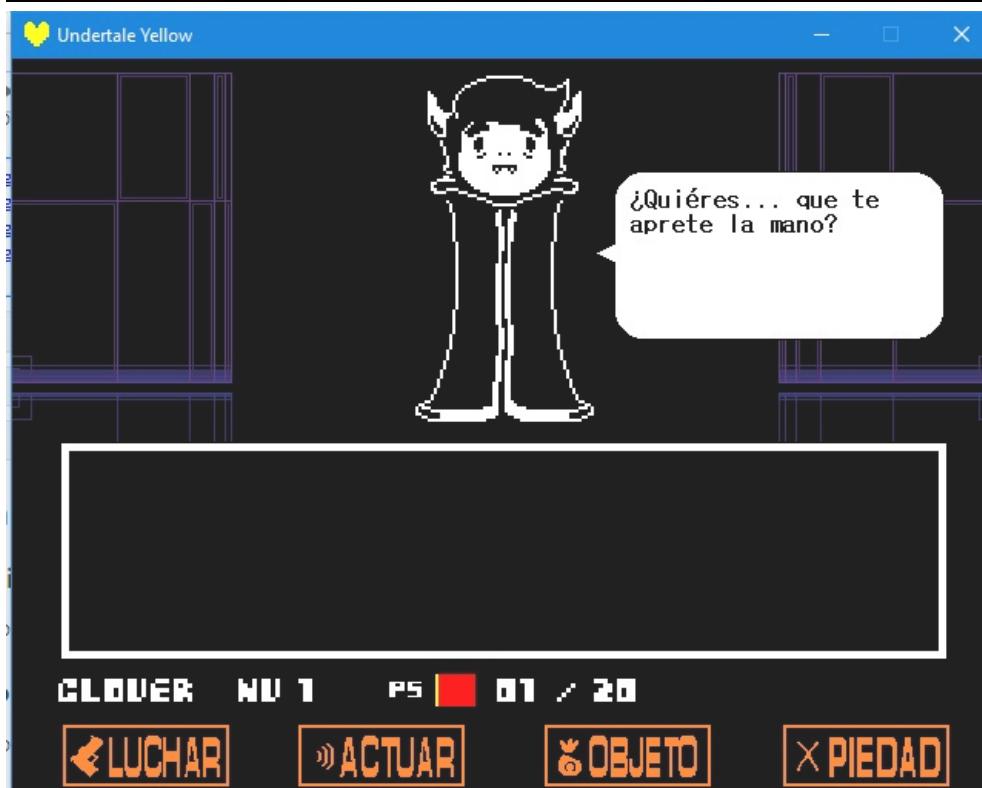
GLOVER NV 1 PS 20 / 20

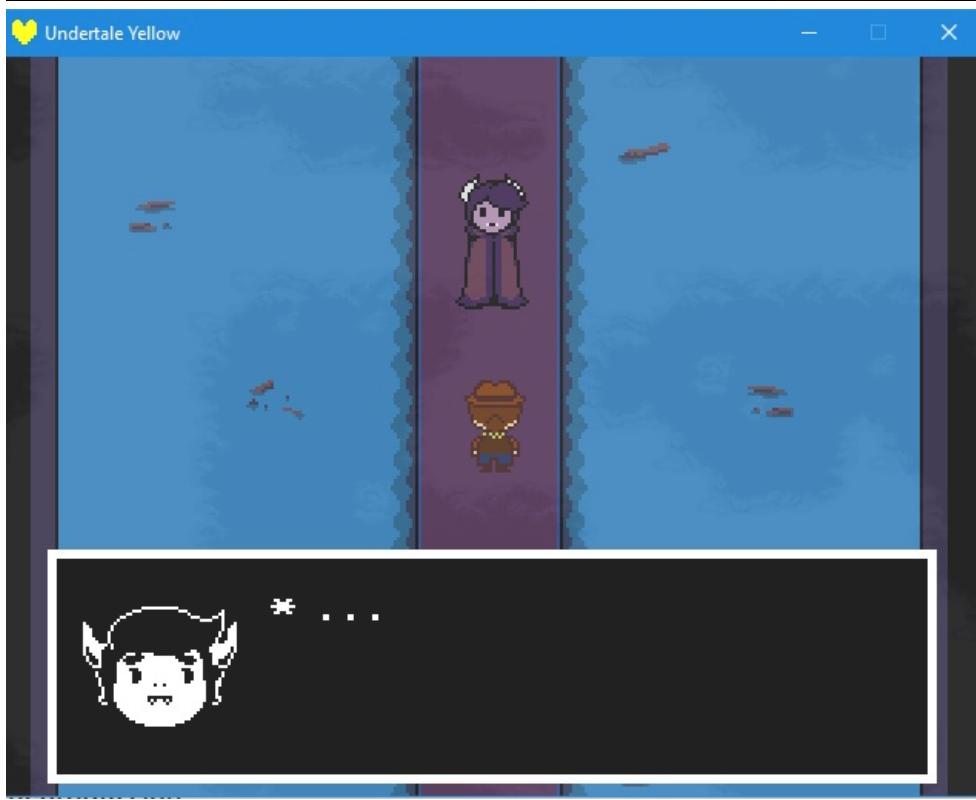
♥ Luchar

Actuar

Objeto

Piedad





In []:

Prueba 17. Conociendo la casa de DALV + abandonando las ruinas

Precondiciones

- Ingresar a la aplicación UNDERTALE YELLOW.
- Pasar la introducción y comenzar.
- Terminar el evento de Despedida a TORIEL.
- Terminar el evento de introducción a FLOWEY.
- Terminar puzzle y evento de conocer a VAMPIRO.
- Seguir adelante visitar el puesto de limonada.
- Volver atrás y tomar la otra dirección.
- Seguir adelante hasta la habitación del Maíz.
- Terminar evento Vista de Vampiro y seguir bajando.
- Entrar a la siguiente sección.

- Vencer a DECIBAT.
- Vencer a DALV.

Objetivo de la Prueba

- Revisar el espacio de la casa de DALV y todas sus interacciones.
- Funcionamiento de transición y salida de las RUINAS.

Pasos de Reproducción

1. Seguir adelante.
2. Hablar con DALV.
3. Interactuar con cada objeto y observar respuesta de DALV.
4. Ir a otra habitación y accionar de la misma forma.
5. Seguir adelante a la siguiente habitación.
6. Decir sí a irse del lugar.
7. Interacción final con DALV.
8. Abandonar las ruinas.

Resultados

- Respuestas apropiadas a la interacción con DALV.
- Funcionamiento de las animaciones.
- Funcionamiento de la transición de abandono de las ruinas.
- Funcionamiento de los efectos/música.

Comentarios Adicionales

•

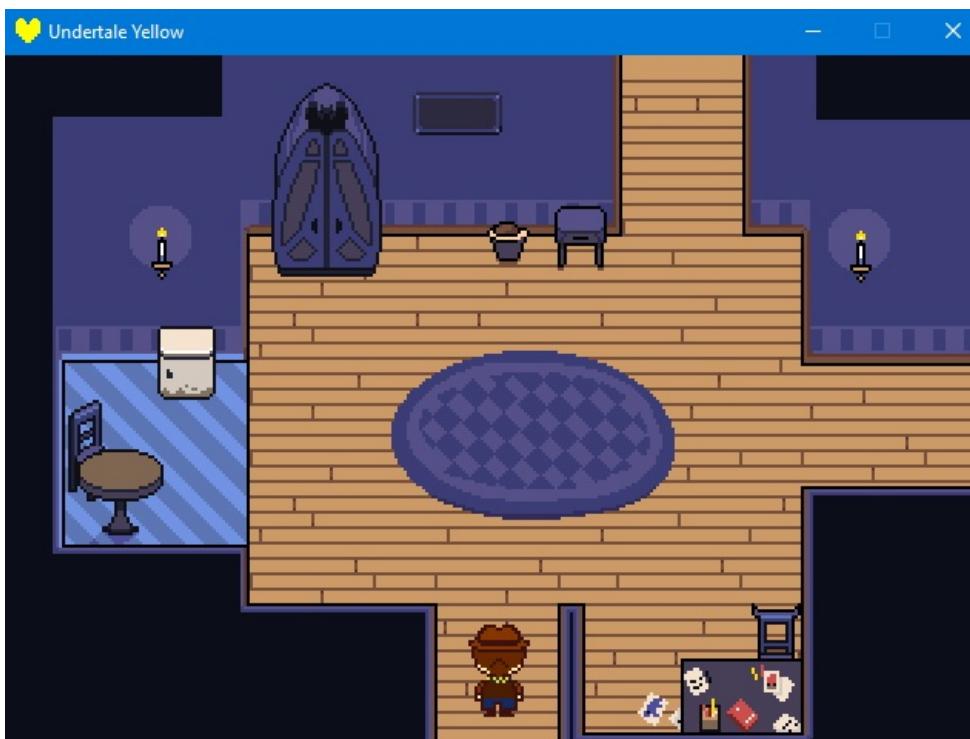
Gestión de Incidentes

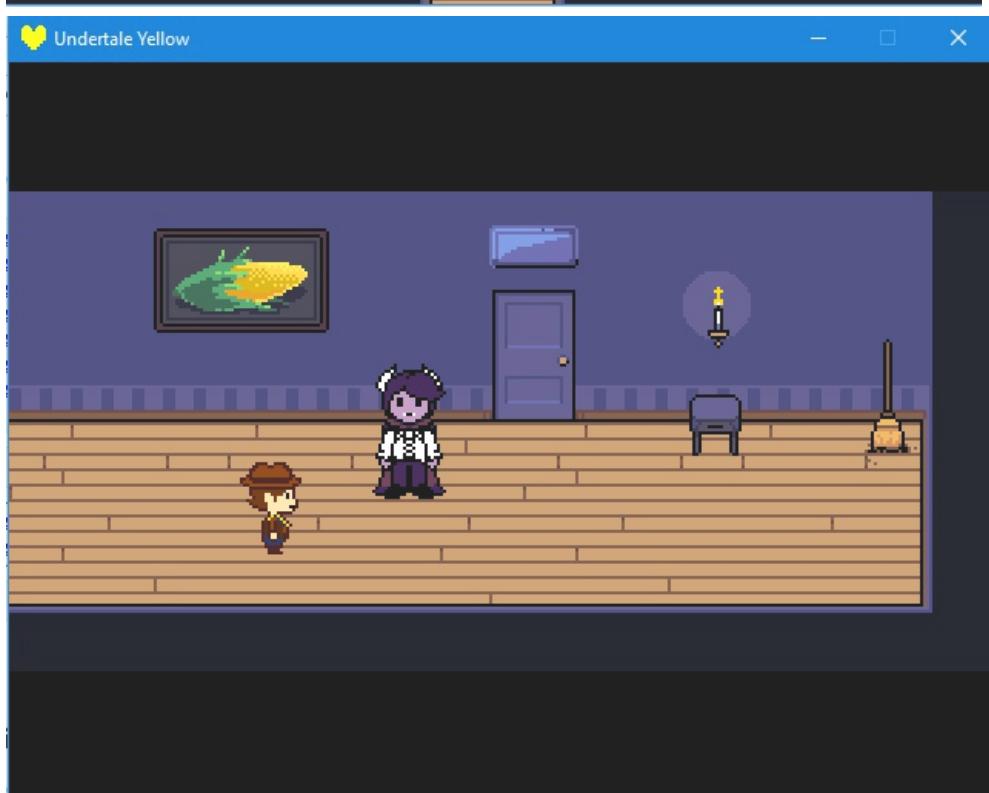
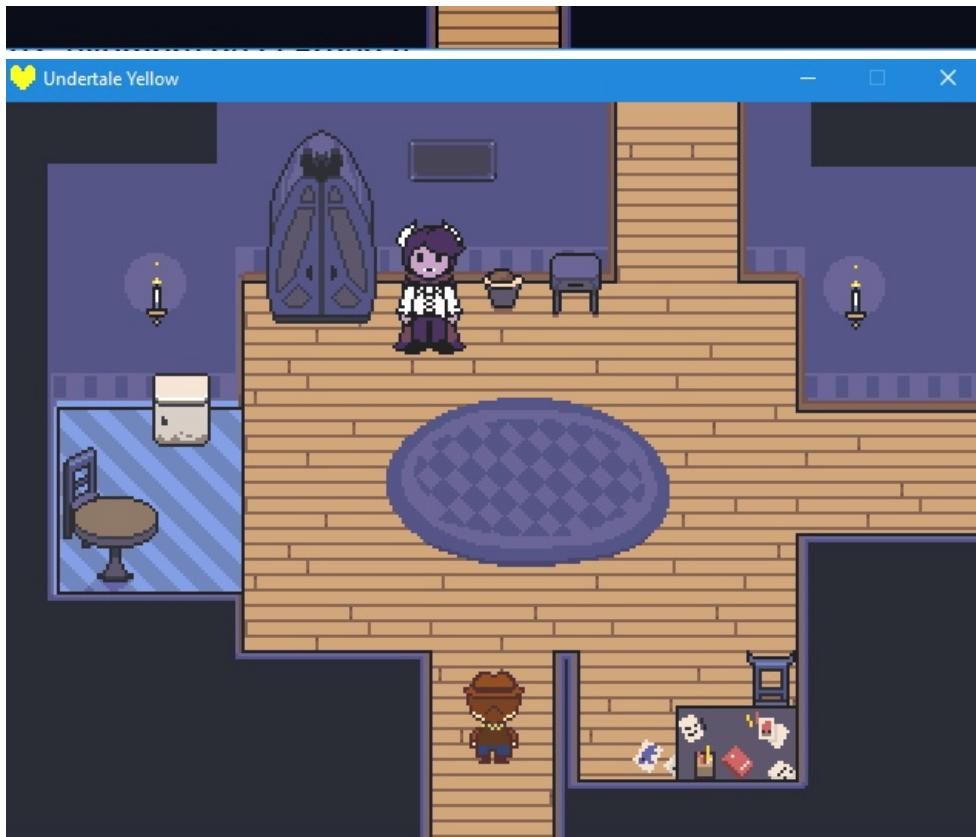
- **ID del Incidente:** 17
- **Descripción:** -
- **Estado:** PASABLE
- **Prioridad:** ALTA
- **Urgencia:** ALTA
- **Responsable:** PEDRO BURGOS

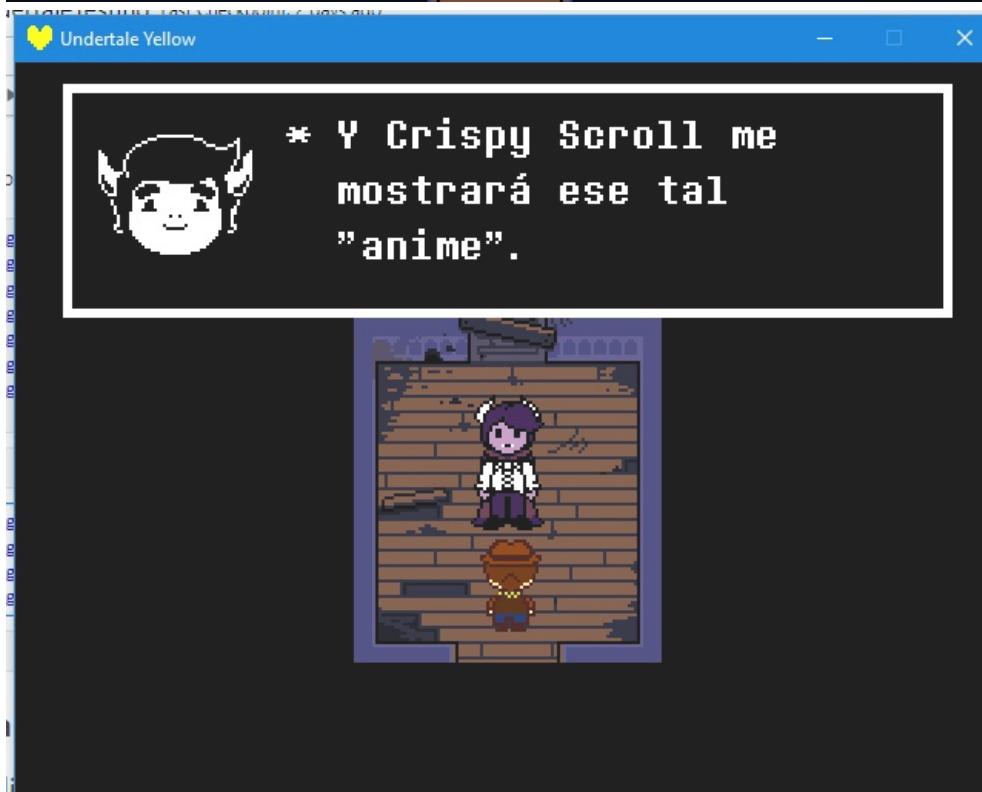
Mejoras Propuestas

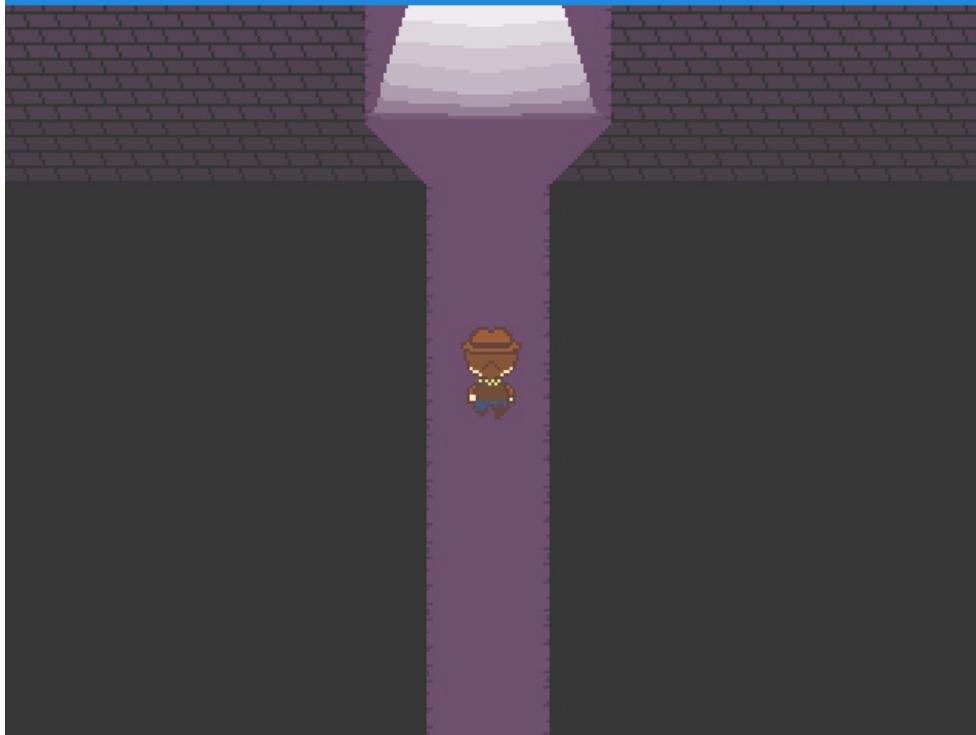
•

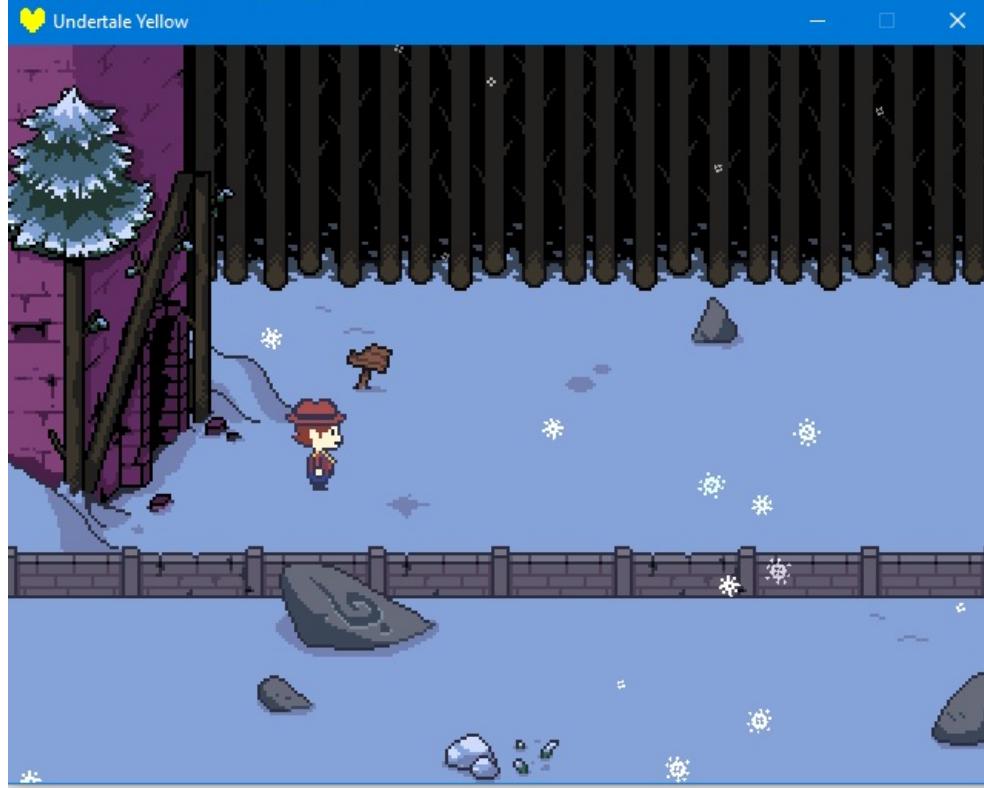
sugeridas]











Conclusiones del Testing Manual para Undertale Yellow

Aspectos Positivos:

- Narrativa y Personajes cautivadores.
- Diseño Visual y Sonoro de alta calidad.
- Variedad de Mecánicas de Juego dinámicas.

Áreas de Mejora:

- Corrección de Errores menores.
- Equilibrio de Dificultad en algunas secciones.
- Claridad en las Instrucciones podría mejorar.

Conclusión: Undertale Yellow ofrece una experiencia envolvente y emocionante, con potencial para mejorar en áreas como la corrección de errores y el equilibrio de dificultad. Con su cautivadora narrativa y diseño visual encantador, promete ser una aventura memorable para los jugadores.