

Treball de Fi de Grau

Títol

Sorority Rush: Procés de Desenvolupament d'una Aventura Gràfica

Autoria

Alexandra Teixidó Castellana

Professorat tutor

Alba Torrents González

Grau

Comunicació Audiovisual	
Periodisme	
Publicitat i Relacions Públiques	
Comunicació Interactiva	X
Comunicació de les Organitzacions	

Tipus de TFG

Projecte	X
Recerca	

Data

Del 10 al 13 de juny de 2025	X
De l'1 al 2 de setembre de 2025	

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	Sorority Rush: Procés de Desenvolupament d'una Aventura Gràfica			
Castellà:	Sorority Rush: Proceso de Desarrollo de una Aventura Gráfica			
Anglès:	Sorority Rush: A Graphic Adventure Developement Process			
Autoria:		Alexandra Teixidó Castellana		
Professorat tutor:		Alba Torrents González		
Curs:	2024/25	Grau:	Comunicació Audiovisual	
			Periodisme	
			Publicitat i Relacions Públiques	
			Comunicació Interactiva	X
			Comunicació de les Organitzacions	

Paraules clau (mínim 3)

Català:	Videojoc, desenvolupament, joc d'aventures, aventura gràfica, germandat, feminisme
Castellà:	Videojuego, desarrollo, juego de aventuras, aventura gráfica, hermandad, feminismo
Anglès:	Videogame, developement, adventure game, graphic adventure, sorority, feminism

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:	Aquest projecte detalla el procés de desenvolupament de la demo del videojoc <i>Sorority Rush</i> : Una aventura gràfica “point-and-click” amb tocs tant de comèdia com de terror. La seva història tracta el concepte de les germandats nord-americanes i la performativitat que va lligada a formar-ne part.
Castellà:	Este proyecto detalla el proceso de desarrollo de la demo del videojuego <i>Sorority Rush</i> : Una aventura gráfica “point-and-click” con toques tanto de comedia como de terror. Su historia trata el concepto de las hermandades norteamericanas y la performatividad vinculada a formar parte de una.
Anglès:	This project describes the development process of the video game demo for <i>Sorority Rush</i> : A point-and-click graphic adventure with touches of both comedy and horror. Its story deals with the concept of North American sororities and the performativity linked to joining one.

SORORITY RUSH:

Procés de Desenvolupament
d'una Aventura Gràfica

Alexandra Teixidó Castellana

Grau en Comunicació Interactiva

Curs 2024/2025

UAB

TAULA DE CONTINGUTS

1. INTRODUCCIÓ.....	4
2. OBJECTIU.....	5
3. MOTIVACIÓ.....	6
3.1. EXPERIÈNCIA PERSONAL.....	6
3.2. GREEK LIFE.....	7
3.2.1. ORIGEN.....	7
3.2.2. ACTUALITAT.....	8
3.3. ESTEREOTIPS.....	9
3.3.1. PERFIL.....	9
3.3.2. COMPORTAMENT.....	10
3.3.3. SUBVERSIÓ.....	11
3.4. OBRES RELACIONADES.....	13
4. DESENVOLUPAMENT.....	14
4.1. PLANTEJAMENT.....	14
4.1.1. GÈNERE.....	14
4.1.2. PÚBLIC OBJECTIU.....	14
4.1.3. MECÀNQUES.....	14
4.1.4. PROGRAMARI.....	15
4.1.5. OBJECTIU DEL JUGADOR.....	15
4.1.6. HISTÒRIA.....	16
4.1.7. PUZZLES.....	17
4.1.8. ESTÈTICA.....	18
4.1.9. DIÀLEGS.....	19
4.1.10. ANTECEDENTS.....	20
4.2. ESQUEMA D'ACCIONS.....	23
4.3. PROGRAMACIÓ.....	25
4.3.1. LLENGUATGE.....	25
4.3.2. ESCENARIS.....	26
4.3.3. DIFICULTATS.....	27
4.4. RECURSOS GRÀFICS.....	29
4.4.1. HABITACIONS.....	29
4.4.2. PERSONATGES.....	32
● Brooke: La protagonista.....	32
● NPCs.....	33
4.4.3. ANIMACIONS.....	35
4.4.4. OBJECTES D'INVENTARI.....	36

4.4.5. MENÚS (GUIs).....	37
4.5. TRADUCCIONS.....	38
4.6. MÚSICA I SO.....	39
5. TESTING.....	40
5.1. PREPARACIÓ.....	40
5.1.1. DOCUMENT.....	40
5.1.2. SUBJECTES.....	41
• Gènere.....	41
• Edat.....	41
• Experiència prèvia.....	41
• Nivell d'Anglès.....	41
5.2. RESPOSTES.....	42
• Durada.....	42
• NPS.....	43
• Comentaris a destacar.....	43
5.3. NOVES IMPLEMENTACIONS.....	44
5.3.1. MECÀNIQUES.....	44
5.3.2. OBJECTIU I HISTÒRIA.....	45
5.3.3. PERSONATGES.....	45
5.3.4. PUZZLES.....	45
5.3.5. ESTÈTICA.....	46
5.3.6. DIÀLEGS.....	47
5.3.7. ALTRES.....	47
6. RESULTAT.....	48
7. FUTUR.....	49
7.1. PUBLICACIÓ.....	49
7.1.1. ESTRUCTURA.....	49
7.1.2. MILLORES.....	50
7.1.3. POSSIBLE SAGA.....	51
7.2. FINANÇAMENT.....	52
7.2.1. RECAPTACIÓ DE FONS.....	52
7.2.2. CONTACTE AMB EMPRESES.....	52
8. CONCLUSIÓ.....	53
9. REFERÈNCIES.....	54
10. ANNEXOS.....	59
10.1. ANNEX 1. Model de qüestionari en blanc.....	59
10.2. ANNEX 2. Respostes dels subjectes 1 al 10.....	64

1. INTRODUCCIÓ

A l'hora de pensar un tema per a realitzar el meu Treball de Fi de Grau, tenia molt clar que volia desenvolupar un videojoc des de zero. Sempre m'ha apassionat jugar-hi, tant sola com amb amics, en consola o en ordinador. Tenint en compte la importància dels videojocs no només a la meua vida personal, sinó també dins els meus estudis; elaborar un videojoc em semblava la via més adequada per a plasmar tots els coneixements que he adquirit durant els darrers 4 anys al grau de Comunicació Interactiva.

Per qüestions de temps, aquest treball es limitarà a documentar el desenvolupament d'un petit fragment del joc, concretament un primer nivell o *demo*. Tot i així, aquest primer capítol hauria de funcionar com una mostra representativa del que es desenvoluparà més endavant.

Per tant, aquest document recull tot el procés d'elaboració d'un videojoc: La meua motivació per a fer-lo, les primeres idees, el desenvolupament pràctic i, finalment, la fase de testeig amb la implementació del *feedback* rebut.

El videojoc, com ja haureu pogut llegir en el títol, s'anomena *Sorority Rush*.



Figura 1. Logotip de Sorority Rush

2. OBJECTIU

L'objectiu principal d'aquest projecte és la elaboració del primer nivell d'un videojoc del gènere d'aventura gràfica. El treball pretén documentar el procés de desenvolupament de la seva *demo*, un petit bocí emprat a mode de demostració de cara a desenvolupar-lo sencer.

Aquest fragment seria posteriorment inclòs al meu portafolis professional, el qual utilitzaria per a cercar una posició dins la indústria dels videojocs. En sectors més artístics i creatius, el portafolis és la carta de presentació per excel·lència, ja que permet evidenciar les capacitats del candidat de forma pràctica. Conseqüentment, amb aquesta *demo* volia aconseguir un resultat acurat i representatiu de les meves habilitats com a desenvolupadora, programadora, guionista i dissenyadora.

Per una altra banda, m'interessava elaborar un videojoc amb una temàtica que fos alhora quelcom educativa o reivindicativa, i que també respongués a un interès personal. Per això, la seva història gira en torn al món de les germanats nord-americanes, un escenari que em permet tractar temes socials i de gènere des d'una perspectiva crítica i a la vegada humorística.

Sorority Rush podria considerar-se un joc amb una mirada feminista, tot i que no es busca que aquest sigui el seu focus principal. L'objectiu era crear un videojoc entretingut i de qualitat que, paral·lelament, incorporés una mirada intrínsecament feminista com a part del seu relat i disseny. Amb aquest enfocament, pretenia reivindicar la figura de la *sorority girl* o noia de germandat tan caricaturitzada en la ficció.

Així doncs, a mode de resum, *Sorority Rush* busca subvertir els estereotips associats a la figura de la *sorority girl* mitjançant el seu disseny estètic i narratiu.

3. MOTIVACIÓ

Però, per què *Sorority Rush*? Per què desenvolupar un joc amb una temàtica tan concreta i aliena a la nostra cultura com les germandats americanes? Tant la idea inicial com la meua motivació per a desenvolupar *Sorority Rush* està basada en diferents factors que esmentaré detalladament en aquesta secció.

3.1. EXPERIÈNCIA PERSONAL

La idea del joc va sorgir arrel d'una experiència personal durant el meu 3r curs d'universitat. En aquella època, vaig estudiar un semestre als Estats Units d'Amèrica, on vaig tenir l'oportunitat de visitar una casa de germandat durant la *Rush Season*: un període d'una o dues setmanes a principis de cada semestre en què les germandats ofereixen *tours* de les seves cases i activitats per a reclutar-ne nous membres.

Juntament amb una amiga que volia visitar la casa d'una germandat, vaig poder atendre un *tour* de primera mà. Recordo aquell dia com quelcom sortit d'una típica pel·lícula nord-americana: la casa era enorme, les noies anaven vestides iguals i somreien a totes hores. L'ambient era summament positiu i totes es mostraven entusiasmades, amb una gran rialla constant. Només tenien coses bones a dir tant de la casa i les seves "germanes" com de les activitats que realitzaven al llarg del curs.

En sortir, em feia mal la cara de tant forçar un somriure. Em sentia implícitament obligada a mantenir-lo tota l'estona. Fins i tot recordo la mirada desaprovadora d'una noia en una instància en que vaig deixar de somriure, tot i que podria haver estat només percepció meua.

Malgrat sabent que les noies eren només això -noies- hi havia alguna cosa que em causava un neguit intern quan interactuava amb elles. Estaven dispersades per la casa de forma ordenada algunes assegudes, altres dempeus, com si hagués estat tot assajat. Com si fos tot una gran actuació. Em preguntava si eren d'aquella manera només davant de la gent externa a la germandat, però entre elles actuaven com persones normals.

Després d'aquell dia, vaig quedar fascinada per l'univers de les germandats i tot el que aquestes comporten.

3.2. GREEK LIFE

Havent viscut aquesta experiència prèvia, vaig creure necessari informar-me degudament sobre l'univers de les germandats nord-americanes abans de basar-hi un joc. Volia saber si la meua vivència havia estat un fet puntual, o si aquella era realment la normalitat que envoltava les germandats.

3.2.1. ORIGEN

Greek Life és el terme general emprat per a referir-se al concepte de germandats i fraternitats nord-americanes. Se les anomena així no per tenir cap mena de relació amb la cultura grega, sinó perquè els noms d'aquests col·lectius consten de conjunts de lletres gregues. De fet, les germandats i fraternitats van originar-se als mateixos Estats Units.

Ens remuntem a l'any 1775, al College of William & Mary de Williamsburg, Virginia, amb la fundació de la primera fraternitat: *Phi Beta Kappa* (Anson & Marchesani, 1991, Secció The Founding of the North-American Fraternity and Sorority System). Tot i que en aquella universitat ja s'havien fundat diversos grups socials, *Phi Beta Kappa* consta com la primera fraternitat en seguir els estàndards de la *Greek Life* actual. Originalment, els estudiants masculins establien aquestes "societats secretes" per a socialitzar i construir una comunitat entre ells. Més endavant, les fraternitats van desfer-se de l'aspecte secret per a convertir-se en organitzacions d'honor dins les mateixes universitats.

La primera germandat en adoptar la paraula *sorority* va ser *Gamma Phi Beta* l'any 1874 (Anson & Marchesani, 1991, Secció mostrant seccions de Gamma Phi Beta). No obstant, ja existien altres organitzacions socials femenines -o "fraternitats per a dones", com se les anomenava llavors- fundades tan aviat com el 1851 (*Wesleyan College Archives & Special Collections*, 2022, Secció Sororities). Aquestes organitzacions tenien un gran valor per a les dones, ja que simbolitzaven la seva capacitat d'independència envers els homes en un entorn predominantment masculí com ho era la universitat. A més a més, oferien un entorn segur on poder ser elles mateixes dins el món universitari. Aquests factors, en habilitar la individualitat de la dona, solien dificultar la creació i manteniment de les germandats perquè les institucions solien desaprovar-ne la seva existència.

Amb el temps, la *Greek Life* es va anar popularitzant arreu del país fins a convertir-se en una part extremadament predominant de la vida universitària nord-americana.

3.2.2. ACTUALITAT

El funcionament de les germandats i fraternitats ha anat evolucionant amb el pas del temps. Tot i això, segueixen tenint l'objectiu principal de crear un entorn de comunitat entre estudiants universitaris. Una dissertació elaborada per Garry Butler (2021), detalla com els motius principals pels que les universitàries decideixen unir-se a una germandat són per a fer amigues, conèixer gent i participar en activitats universitàries, tots aspectes socials.

Per una altra banda, participar en la *Greek Life* també pot obrir moltes portes professionals per als estudiants. Per això, les oportunitats laborals i la obtenció de contactes són factors extremadament atractius a l'hora d'unir-se a una germandat. Durant el curs, les germandats organitzen events, fires i altres activitats dissenyades per a fer contactes.

Tal vegada el procés de selecció seria una de les parts que més ha canviat envers la *Greek Life* original. Mentre que abans es seleccionaven persones amb interessos similars per a formar els grups socials, avui dia s'ha de superar un elaborat procés de selecció durant la *Rush Season*. A l'article online *What to Expect During Sorority Recruitment* (s.d.) de greekgear s'explica detalladament el seu funcionament.

Primer de tot, es realitzen una sèrie d'activitats per a que les noies interessades en unir-se es familiaritzin amb la germandat i, alhora, per a que les actuals germanes coneguin a les possibles candidates. Durant aquests esdeveniments, és important tant allò que es diu com la imatge projectada, ja que les germanes avaluen a les candidates per a seleccionar quines mereixen unir-se a la germandat. Existeixen guies de vestimenta, cursets online i fins i tot "recruitment coaches" que preparen a les candidates de cara a la *Rush Season*. L'article (*What to Expect During Sorority Recruitment*, s.d.) també assenyala que el nivell d'exigència no és igual en totes les germandats arreu del país. En estats del sud, generalment més conservadors, tenen criteris encara més absurds i exagerats.

Després d'aquesta recerca, vaig ser conscient que la meva visita a aquella *Sorority House* d'Estats Units queia totalment dins l'estàndard habitual d'una *Rush Season*. Fins i tot vaig entendre la desaprovació cap a la elecció de calçat de la meva amiga per part d'una de les germanes: Els crocs no s'adequaven al codi de vestimenta requerit per al *tour*. L'univers de les germandats té tant a oferir a nivell crític i narratiu que em semblava una oportunitat perduda no fer-ne un videojoc al respecte.

3.3. ESTEREOTIPS

A part d'estar interessada en la idea de les germandats en si, també m'intriguen els estereotips i rols de gènere vinculats a ser-ne membre. En aquest treball, tenint en compte que *Sorority Rush* és un videojoc basat en les germandats femenines, em basaré en els estereotips de la dona.

3.3.1. PERFIL

El perfil clàssic i privilegiat d'una membre de germandat nord-americana consta d'una noia blanca, guapa, prima i femenina. També son considerades superfícials, ja que es preocupen molt per la seva imatge. En el vídeo *Inside Greek Life: The Cult-Like Secrets of Sororities & Fraternities*, Isabella Lanter (2023) assenyala que, segons la seva experiència personal, aquest era el perfil predominant que havia observat en les germandats més populars.



Figura 2. Fotografia mostrant el perfil estereotípic de les *sorority girls* (s.d.)

Desgraciadament, les germandats no són entorns massa inclusius. En un article de Business Insider (Jacobs, 2013), s'esmenta que l'any 2003 a la Universitat d'Alabama, una estudiant racialitzada va ser admesa per primera vegada dins d'una germandat. A més a més, l'any 2013 encara no se'n havia admès cap altra. En el mateix article, també es comenta que algunes membres solen intervenir dins la decisió específicament per a excloure a estudiants racialitzades. Aquests fets ens demostren com les germandats busquen una imatge concreta, basant-se fins i tot en la discriminació racial de les possibles candidates per aconseguir-la.

No obstant, cal destacar que no tots els estats tracten de la mateixa manera a les candidates racialitzades. Com s'ha esmentat anteriorment, en estats conservadors les normes són més exagerades que en estats més generalment demòcrates. Si més no, el racisme i la discriminació segueixen formant un problema actual dins la *Greek Life* nord-americana.

3.3.2. COMPORTAMENT

Els estereotips no només condicionen el físic d'una germana, sinó també com s'espera que actuï en el seu dia a dia. En un estudi fet a grups de noies de diferents germandats (Wilson & Tollini, 2013), es van explorar els principals estereotips lligats a formar part d'una germandat, i com aquests afectaven a les seves membres. Es va elaborar la taula següent segons les respostes dels diferents grups:

Table 2

Summary of Major Results

Chapter Response to Stereotype	Partying	Promiscuity	Drugs	Hazing	Dumb	Poor Relationships	Rich
Commonly Held	Eta Gamma Nu Pi	Eta Gamma Nu Pi	Gamma	Gamma Pi	Gamma Nu Pi	Eta Gamma Nu Pi	Eta
Not true				Pi	Eta	Eta Gamma Pi	
True for certain women within every chapter	Eta Nu	Eta			Gamma Nu		Eta
True for certain chapters	Gamma Pi	Gamma Nu	Gamma	Eta Gamma		Nu	
Most damaging	Gamma Nu Pi	Eta Gamma		Gamma Pi		Eta Gamma	

Taula 1. Resultats de l'estudi de Wilson i Tollini (2013)

Segons els resultats, els estereotips més comuns i dolorosos inclouen la promiscuïtat i la festa excessiva. Aquests trets són extremadament nocius per a les dones que vulguin formar part de les germandats, ja que el simple fet de ser-ne membre podria ocasionar rebuig per part del seu entorn o problemes per a desenvolupar relacions personals. És vital separar l'estereotip de la realitat i no fer assumpcions sobre les dones per la seva participació en la *Greek Life*.

En l'estudi de Wilson i Tollini (2013), també va sorgir la paraula "tonta" per a descriure una *Sorority Girl*. Segons es va comentar en un dels grups, això no només anava lligat a la indiferència pels estudis, sinó també al ser molt femenina i centrar-se massa en la imatge. Aquesta és una creença extremadament masclista i capacitista perquè associa la femineïtat amb la estupidesa.

Arrel d'aquests estereotips negatius, sembla que algunes germandats tenen establertes certes normes de comportament. En un vídeo del seu canal de You Tube, Jordan Theresa (2023) exposa que algunes d'aquestes absurdes normes inclouen no estar a la planta baixa amb el cabell moll, no sortir de l'habitació sense estar maquillada, ben vestida o pentinada, i no portar nois dins la casa, entre d'altres. És aparent com aquestes normes van intrínsecament lligades als estereotips principals que hem observat a la *Taula 1*. És possible que les germandats busquin subvertir-los a base de regular el comportament de les seves membres.

3.3.3. SUBVERSIÓ

Estic segura que, encara que algú no conegui a fons el concepte de les germandats nord-americanes, n'haurà sentit a parlar a través del món de l'entreteniment. Les sèries i pel·lícules poden ajudar a entendre aquells entorns amb els que estem poc familiaritzats. És per això que la seva influència pot no només remarcar els estereotips, sinó a la vegada subvertir-los.

Una exemple que voldria destacar és la pel·lícula de Robert Luketic *Legally Blonde* (2001). La protagonista, Elle Woods, interpretada per Reese Witherspoon, és un personatge que se'ns presenta com el clar estereotip del perfil de noia de germandat. No només pel seu físic, el seu comportament també segueix els rols mencionats anteriorment: se la considera tonta, obsessionada amb el color rosa, preocupada per la moda...



Figura 3. Elle Woods, protagonista de *Legally Blonde* (Luketic, 2001)

A primera vista, ens semblaria que és un altre personatge que es mofa d'aquestes noies. No obstant, a mesura que avança la pel·lícula, veiem que la Elle no és com esperàvem, ja que gràcies a la seva intel·ligència i dedicació demostra ser capaç de convertir-se en una bona advocada. A més a més, la forma en què s'enfoca aquest concepte està molt ben treballada: La Elle mai deixa la seva femineïtat ni el seu interès per la imatge enrere per a demostrar que és intel·ligent.

És sovint que, sobretot en la ficció, es transmet la idea que una dona forta i avispada no pot ser també femenina. Com s'ha comentat anteriorment en referència a l'estudi de Wilson i Tollini (2013), es sol associar la femineïtat amb debilitat i estupidesa. Aquest no és el cas de *Legally Blonde*, que ens ensenya que ser una dona híper femenina i alegre no comporta ser estúpida o poc treballadora.

Aquest és un molt bon exemple del que vull transmetre amb els personatges de *Sorority Rush*. Com que la gran majoria dels seus personatges son noies de germandat, la meua intenció era subvertir les expectatives del públic, sovint guiades per aquests reconeguts estereotips.

No obstant, com que aquest projecte només desenvolupa el primer nivell del videojoc, encara no ha estat possible aprofundir més dins les personalitats "reals" dels seus personatges. Per ara, només podem percebre la seva façana externa, marcada pels trets característics de la figura de *sorority girl*. Més endavant, veurem com cada noia és un món, i moltes vegades actuen de certa manera per a adherir-se al seu rol social.

3.4. OBRES RELACIONADES

Un últim factor que em va dur a voler desenvolupar *Sorority Rush* és que hi ha pocs videojocs que tractin el tema de les germandats de forma crítica. Després de tenir la idea per al joc i de veure-ho com una opció viable per al TFG, em vaig informar sobre altres videojocs centrats en les *sororities* amb que podria tenir certa semblança.

Vaig descobrir que n'hi ha bastant poca varietat amb aquesta temàtica. La majoria de jocs basats en germandats tractaven de vestir-se, maquillar-se, etc., i no comptaven amb una història marcada. Sí que vaig trobar-ne un anomenat *Sorority Rites* (AppSir Games, 2018) que s'hi podia arribar a assemblar una mica, al comptar també amb un enfoc de terror. Si més no, es tractava d'una novel·la visual d'estètica japonesa que no tenia quasi res a veure amb el concepte de germandat nord-americana.



Figura 4. Fragment de *Sorority Rites* (AppSir Games, 2018)

També trobo necessari afegir que l'únic joc d'aventures sobre germandats que vaig trobar és *Sorority House* (FTL Games, 1994), un videojoc eròtic. L'objectiu del protagonista, membre d'una fraternitat, és infiltrar-se a una casa de germandat. Segons vaig interpretar, es mostraven imatges eròtiques de les noies de la casa, és a dir, es sexualitzava la figura de la *sorority girl*.

Això va potenciar el meu interès cap a desenvolupar un videojoc sobre les germandats i les noies que les formen en què no siguin gens sexualitzades. Un joc que tracti el concepte i el tema sense ridiculitzar a les *sororitys*, sinó al contrari, criticar la performativitat d'aquest sistema. Per això mateix, i després de veure que aquest era un mercat poc explorat, em vaig decidir del tot a començar el desenvolupament de *Sorority Rush*.

4. DESENVOLUPAMENT

La següent secció detalla tot el procés de desenvolupament del joc des de zero. Inclou el plantejament inicial, l'esquema d'accions, aspectes importants de la programació, el disseny gràfic general, informació sobre les traduccions i el so.

4.1. PLANTEJAMENT

Abans de començar a desenvolupar un videojoc, és necessari determinar una base del què es vol fer i els medis per aconseguir-ho. Els següents punts formen els aspectes més rellevants del procés de plantejament.

4.1.1. GÈNERE

Determina una forma de catalogar el joc segons les seves mecàniques i narrativa. En el cas de *Sorority Rush*, es tracta d'una aventura gràfica *point-and-click*, de comèdia i terror. El terror no és massa aparent en aquesta primera *demo*, però si el joc continués desenvolupant-se, en els següents nivells s'hi inclourien més aspectes de l'estil.

Volia fer un joc d'aventures perquè ja hi estic molt familiaritzada, ja que de petita solia jugar-hi sovint. A la vegada, em semblen relativament senzills de programar en quant a mecàniques i entorn, essent la narrativa i els *puzzles* els possibles aspectes més complicats.

4.1.2. PÚBLIC OBJECTIU

Es dirigeix principalment a joves de 18 a 35 anys, no necessàriament familiaritzats amb el món de les germandats americanes, però si interessats en l'univers de les aventures gràfiques. Tot i que aquest gènere no es tan popular avui dia, jocs d'aquest tipus solen tenir una *playerbase* molt dedicada.

4.1.3. MECÀNIQUES

Es juga principalment amb el ratolí, mentre que el teclat s'utilitza només per a pausar el joc i consultar l'inventari. El sistema de controls és senzill i intuïtiu. Amb el ratolí es poden fer dos clics: L'esquerre per a "mirar" i el dret per a "interactuar"

Gràcies a aquestes mecàniques tan simples, el joc resulta fàcil no només de programar, sinó també d'entendre per a l'usuari.

4.1.4. PROGRAMARI

Per a realitzar un *point-and-click adventure game*, vaig fer recerca de diferents programaris que em podrien servir. Un dels més reconeguts era Adventure Creator (Burton, 2019), un programari de pagament per al motor Unity (Unity Technologies, 2005). Vaig anotar-lo com a possible opció, ja que no em feia res haver de pagar per a realitzar el meu TFG, però volia buscar alternatives gratuïtes si n'hi havia.

Llavors vaig trobar Adventure Game Studio (AGS) (Versió 3.6.1; Jones, 1999), un programari de codi obert completament gratuït específicament dissenyat per a desenvolupar aventures gràfiques. Després de documentar-me a través de diversos tutorials i estudiar-me per sobre el fòrum oficial, em va convèncer i vaig decidir usar-lo.

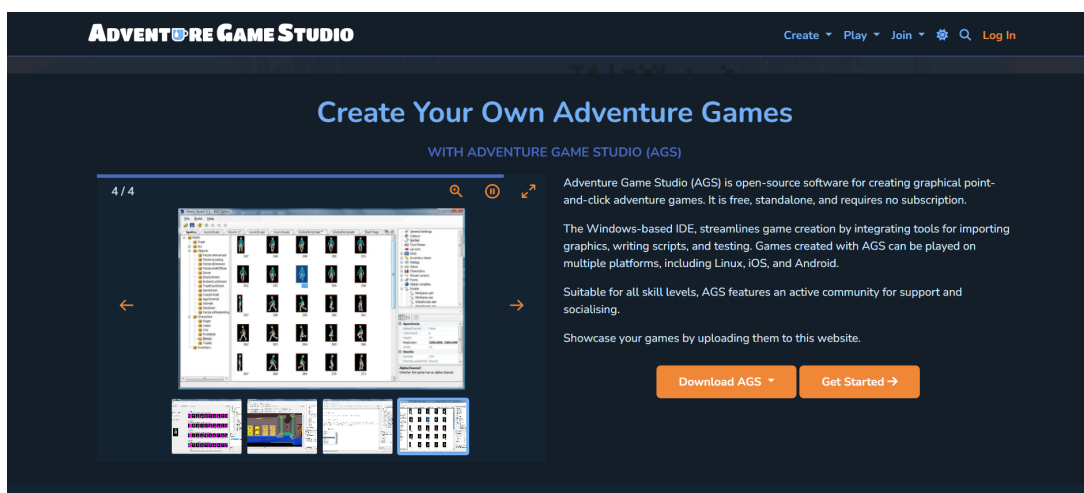


Figura 5. Pàgina web d'Adventure Game Studio (2025)

4.1.5. OBJECTIU DEL JUGADOR

En una aventura gràfica, és vital que el jugador sàpiga quin és el seu objectiu en tot moment. En el vídeo *Point and Click Puzzle Design* (Game Maker's Toolkit, 2015), s'explica com marcar objectius clars és la primera regla d'or del disseny de jocs d'aventura. Hi ha dos tipus d'objectius: a llarg termini, que seria l'objectiu final del nostre protagonista; i a curt termini, dels quals formarien part tots els passos necessaris per a assolir aquesta meta.

En el cas de *Sorority Rush*, l'objectiu a llarg termini seria obtenir la invitació, ja que la protagonista la necessita per a poder accedir a les catacumbes. No obstant, per guanyar la carta, necessita dur el maquillatge adient. El procés d'obtenir els materials necessaris per a maquillar-se adequadament formaria els objectius a curt termini.

4.1.6. HISTÒRIA

El joc està basat en la societat nord-americana actual. Tot i havent-hi elements exagerats per a afegir humor o terror segons convingui, la majoria de situacions podrien succeir durant una *Rush Season* de la vida real. Aquesta aventura té lloc un dia d'agost o setembre de 2024, a principis del primer semestre de la universitat nord-americana, anomenat *Fall Semester*.

La trama segueix a la Brooke, estudiant universitària que acompanya una amiga al *tour* d'una casa de germandat: *TauPhi*. Tot i això, ella no hi va amb l'objectiu d'aprendre res sobre la germandat o les noies que la formen. El que veritablement li interessa és accedir a les catacumbes de la ciutat, creades fa anys per alguna societat antiga. Aquests passadissos secrets, considerats d'interès històric, connecten totes les cases de germandat de la zona. Com a estudiant de quart curs d'arquitectura, la Brooke vol explorar-les per a completar la seva tesi final.

En entrar a la casa i demanar de visitar les catacumbes, la resposta que rep és que “només membres de la germandat poden accedir-hi”. Així doncs, per a poder ser elegida com a membre i guanyar accés a les catacumbes, ha de superar l'activitat del dia: Una prova de maquillatge.



Figura 6. Fragment de *Sorority Rush*

4.1.7. PUZZLES

La part més fonamental dels jocs d'aventura i el que determina que siguin considerats bons o dolents son els seus *puzzles*. Aquests han de ser el suficientment fàcils com per a que el jugador sàpiga endevinar-los, però el suficientment difícils per a proposar un repte. Com que estava bastant familiaritzada amb el gènere, ja tenia algunes idees sobre com podria incorporar els *puzzles* al joc.

Segons el mateix vídeo de YouTube de Game Maker's Toolkit (2015) mencionat anteriorment, un bon *puzzle* no s'ha de poder endevinar al moment i, un cop endevinat, la reacció del jugador mai ha de ser "I això com ho havia de saber?", sinó "Ostres, com no hi havia pensat abans".

Utilitza el concepte "*Signposting*" com a segona norma d'or de les aventures gràfiques. Consta en afegir pistes dins el joc per a donar idees al jugador sobre com seguir endavant. A *Sorority Rush*, tot i que el jugador no tingui ni idea de maquillatge, serà capaç de saber què ha de fer gràcies a diàlegs específicament dissenyats per a guiar-lo. Si parla amb la líder, per exemple, li donarà pistes útils per avançar.

En l'exemple següent, la Brooke menciona com la base de maquillatge de la Livie és de la mateixa marca que la de la Sanjana. Per tant, el jugador pot interpretar que intercanviar-les seria una opció viable.



Figura 7. Exemple de *Signposting* a *Sorority Rush*

Amb això en ment, vaig dedicar-me a plantejar els *puzzles*. Volia que la partida no resultés repetitiva, que el jugador hagués d'emprar diferents mecàniques per a completar el joc. La decisió més important que vaig prendre va ser dividir la partida en tres objectius a curt termini principals: Aconseguir una bona base de maquillatge, una bona ombra d'ulls i un pintallavis adient.

En el vídeo també es menciona com aquest format permet al jugador fer “*multitasking*” durant la partida. Si es queda encallat buscant el pintallavis, per exemple, pot seguir buscant l'ombra d'ulls. Fent això, sempre tindrà alguna cosa a fer, i, si s'encalla, segurament trobarà la resposta al *puzzle* en què s'havia encallat intentant esbrinar-ne un altre.

4.1.8. ESTÈTICA

En quant a aspectes visuals, vaig fer ús d'una paleta de colors vius. Els colors predominants són el blau fosc, representant el paper on es fan els dissenys d'arquitectura; el rosa, que fa al·lusió a la femineïtat i la germandat en general; i el blau cel, amb què es creen els elements que recorden al marbre de les estructures de l'antiga Grècia. Vaig decidir-me pel blau cel en comptes de blanc o gris clar perquè el contrast amb la resta de colors resultava més atractiu.



Figura 8. Paleta de colors principal de *Sorority Rush*

Amb aquesta gamma de colors, volia que a primera vista semblés un joc “inofensiu”, sobre noies maquillant-se i passant-ho bé; quan en realitat conté un important element de terror. En aquesta primera part no és massa aparent, només s’obté una sensació d’incomoditat quan, per exemple, les noies somriuen o es mostren excessivament alegres. En els següents nivells del joc, a les catacumbes, es notaria més l’aire terrorífic: Els colors seran més apagats i els escenaris lúgubres. Aquest contrast hauria de provocar alguna reacció en el jugador, que fins aleshores hauria estat acostumat als colors vius.

A més a més, vaig decidir fer el joc en *pixel-art* per a que recordés més als jocs de *point-and-click* antics i també perquè, personalment, em resultava més senzill dibuixar les animacions i recursos gràfics en general emprant aquest estil visual.

4.1.9. DIÀLEGS

Els diàlegs entre els personatges estan basats en la forma de parlar de l'estat de Califòrnia, amb expressions típiques de la zona com *"You're good"* (No passa res, està bé), o *"Hella"* (molt). Vaig basar la parla en Califòrnia perquè és l'estat que vaig visitar durant el meu programa d'intercanvi. Em va semblar més fàcil crear diàlegs realistes basant-me en vocabulari que ja coneixia.

Per una altra banda, hi ha una gran diferència entre la forma de parlar de les germanes i els altres personatges. La protagonista i la seva amiga, per exemple, parlen com dues persones "normals" entre elles, però les germanes són extremadament positives i alegres tota l'estona, utilitzant paraules carinyoses com ara *"Sweetie"* o *"Honey"* per a referir-se als altres. Això pot incomodar una mica al jugador, qui pensarà que totes aquelles noies són molt estranyes en comparació a les de fora de la germandat.



Figura 9. Exemple de d'ús de paraula carinyosa dins d'un diàleg

L'única germana diferent a la resta seria la Livie, la noia desagradable de la base de maquillatge. El seu comportament es justifica dins el joc, ja que és l'única a la que la líder mai expulsaria degut a que és la que treu les millors notes. Això va lligat a la necessitat d'actuar de certa manera mencionada en l'apartat dels rols de gènere. A través de la seva forma de parlar, podem entendre com funciona la germandat.

4.1.10. ANTECEDENTS

No podria haver desenvolupat *Sorority Rush* sense haver-me basat en molts altres jocs que admiro. Com he mencionat anteriorment, vaig créixer jugant aventures gràfiques, principalment les sagues de *Monkey Island* i *Indiana Jones* (Lucasfilm Games, 1990-2022, 1989-1992). Crec que la semblança entre aquests jocs i *Sorority Rush* és aparent, sobretot en el seu sentit de l'humor. És un humor que descriuria com a “casual”, on sembla que els personatges s'estiguin vacil·lant cada vegada que parlen. M'agrada com sorprenen al jugador amb les bestieses que diuen els seus personatges.



Figura 10. Fragment d'*Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (Lucasfilm Games, 1992)

Un altre exemple d'aquest tipus d'humor és el reconegut RPG *Undertale* (Toby Fox, 2015), un joc que aconsegueix ser estúpid un moment i extremadament seriós al següent; un gran referent per a mi en general. Té un humor absurd que resulta molt entretingut.



Figura 11. Fragment d'*Undertale* (Toby Fox, 2015)

Per al tipus de terror que buscava, m'he basat molt en jocs com *Sally Face* (Portable Moose, 2016) i *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013), ambdós jocs d'aventura. Un altre gran referent ha estat *Doki Doki Literature Club (DDLC)* (Team Salvato, 2017), una novel·la visual. He emprat aquests jocs com a referència per al tipus de sensació que volia evocar en el jugador. *Sally Face* i *The Last Door* tenen estètica típica de jocs de terror gràcies als seus aspectes visuals i temes que tracten.



Figura 12. Fragment de *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013)

En el cas de *DDLC*, però, sembla una novel·la visual romàntica i adorable sobre escollir una noia amb qui sortir. No obstant, a mesura que s'avança en la partida, comencen a passar coses estranyes i te'n adones que res és el que sembla. Poc a poc, es mostren escenes terrorífiques: canvis de música, "glitches" i fins i tot el suïcidi d'un personatge.

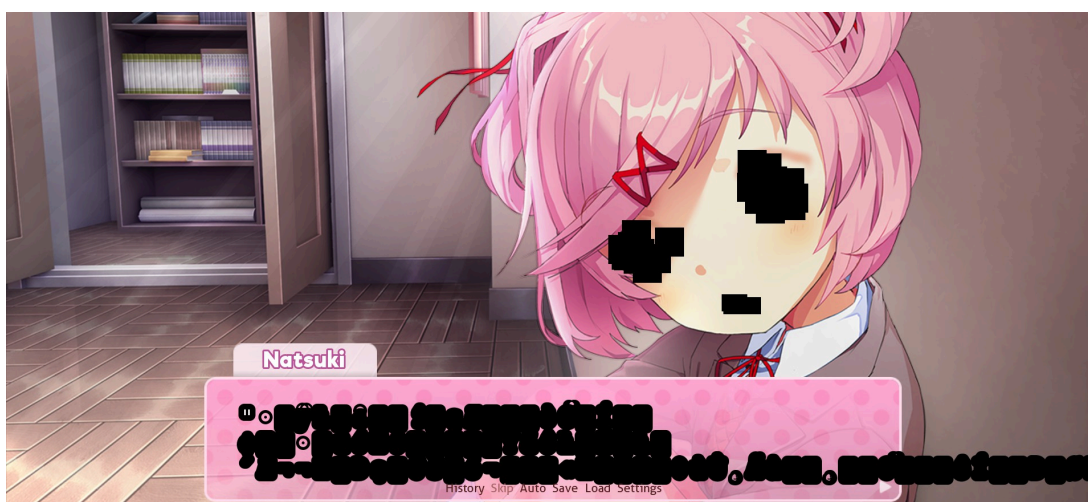


Figura 13. Fragment de *DDLC* (Team Salvato, 2017)

Tot i que *Sorority Rush* no arriba a aquest nivell de terror -encara-, m'atrau molt la idea que mirat superficialment sembli un joc inofensiu, però que el jugador pugui notar una sensació d'incomoditat o "mal rotllo" al jugar.



Figura 14. Exemple d'escena inquietant de *Sorority Rush*

En quant a l'estructura general, un joc que també es divideix en tres objectius a curt termini durant gran part la partida és *Day of the Tentacle* (Lucasfilm Games, 1993), en què els protagonistes han de complir els seus respectius objectius en la època en què es troben. De fet, he inclòs una petita referència a aquest joc dins de *Sorority Rush*, espero que a algú li faci gràcia veure-la.

A *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990) també s'observa un cas similar, ja que al primer capítol el protagonista ha de superar tres proves. He volgut basar-me bastant en aquest primer nivell perquè em sembla una gran forma d'introduir les mecàniques i aire del joc abans d'endinsar-se del tot en la història.



Figura 15. Fragment de *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990)

4.2. ESQUEMA D'ACCIONS

Després de determinar tots els punts anteriors, era el moment de realitzar l'esquema d'accions. Un esquema d'accions mostra la ruta que ha de seguir el jugador per arribar a l'objectiu final, una eina comunament utilitzada per al desenvolupament de videojocs. En el cas d'una aventura gràfica, l'esquema ha de mostrar quan i on el jugador pot agafar un objecte, usar-lo, rebre'n un altre... fins que completa el seu objectiu, és a dir, arriba al final del nivell.

Com que no n'havia fet mai cap, vaig aprendre a fer un bon esquema gràcies a un vídeo del canal The Point & Click Devlog (2020). A partir del minut 6:26, fa una molt bona i detallada explicació sobre què s'ha d'incloure en l'esquema.

Aquest era un pas vital per al procés de desenvolupament, ja que un cop fet l'esquema sabia exactament quins objectes i habitacions hi hauria al joc, i, per tant, també el nombre de personatges i les seves animacions. En general, era necessari fer-lo abans de començar a programar per a no trobar-me sorpreses més endavant. Hagués estat una pèrdua de temps dissenyar un personatge que al final no apareixeria dins el joc, per exemple.

Seguint els consells del vídeo, vaig elaborar l'esquema d'accions de *Sorority Rush* tenint en compte les idees prèviament plantejades. Per a fer-lo, vaig emprar el programari online *draw.io* (<https://app.diagrams.net/>)

En l'esquema, es poden distingir clarament els diferents objectius a curt termini mencionats anteriorment, les tres branques independents que el jugador pot seguir.

Podeu consultar l'esquema amb més detall visitant el següent enllaç:

<https://drive.google.com/file/d/1znThcWmb79wRv55djVmJo0Kz48bewYM5/view?usp=sharing>

4.3. PROGRAMACIÓ

Segons vaig determinar durant el plantejament, per a la programació de *Sorority Rush* utilitzaria Adventure Game Studio (AGS), programari gratuït específicament dissenyat per a fer jocs d'aventura.

4.3.1. LLENGUATGE

Com que no havia treballat amb aquest programari en cap assignatura, vaig dependre de la seva pàgina oficial i de diversos tutorials per a aprendre el seu llenguatge. El que més em va ajudar va ser un llistat de vídeos del canal de YouTube densming (2008-2010). Estaven en anglès i eren bastant antics, pel que algunes funcions que ensenyava havien variat o s'havien actualitzat. Tot i això, em van ser de gran utilitat per a entendre què podia fer amb el programari. Per una altra banda, vaig complementar la informació amb una altra sèrie de vídeos similar, aquest cop en castellà, del canal TheMontyDrake (2017-2018).

AGS utilitza un llenguatge de programació similar a C, el qual no havia treballat a la carrera, però em va semblar molt fàcil i intuïtiu de treballar-hi. La programació en si no em va semblar gens complicada, es basava principalment en usar elements com “if” i “else”, a la vegada que altres funcions predeterminades del programari. La imatge següent n'és un exemple, en aquest cas, és el codi que s'aplica quan es fa clic esquerre al personatge Sanjana:

```
580 function cSanjana_Look()
581 {
582     if (cSanjana.Room == 4) {
583         if (WIN == true)
584         {
585             cBrooke.Say("She's got a lot of stuff to pick up");
586         }
587         else if (cSanjana.View == 4){
588             cBrooke.Say("She looks focused on that eyeshadow");
589         }
590         else{
591             cBrooke.Say("Can't let her beat me at this makeup thing...");
592         }
593     }
594     else if (cSanjana.Room == 3) {
595         cBrooke.Say("She seems unbothered by what just happened...");
596         cBrooke.Say("...Can't relate");
597     }
598     else if (cSanjana.Room == 2) {
599         cBrooke.Say("Can't believe she dressed up like THAT for nothing");
600     }
601     else if (cSanjana.Room == 1) {
602         player.Say ("What on Earth is she wearing?");
603     }
604 }
```

Figura 17. Fragment de codi del GlobalScript de *Sorority Rush*

4.3.2. ESCENARIS

A AGS, cada escena està formada de diverses parts, les més importants essent: *Walkable areas*, les zones per les que el jugador podrà caminar; *Walk-behinds*, zones que es mostraran per sobre del jugador; *Objects*, elements interactuables que es poden veure i amagar; i *Hotspots*, àrees amb què es pot interactuar en general. També cal mencionar altres elements com els *Edges*, que determinen a partir de quina zona de l'habitació passarà segons quina opció; o els *GUIs* (*Graphical User Interface*), com ara l'inventari, el quadre de diàlegs o el menú principal.

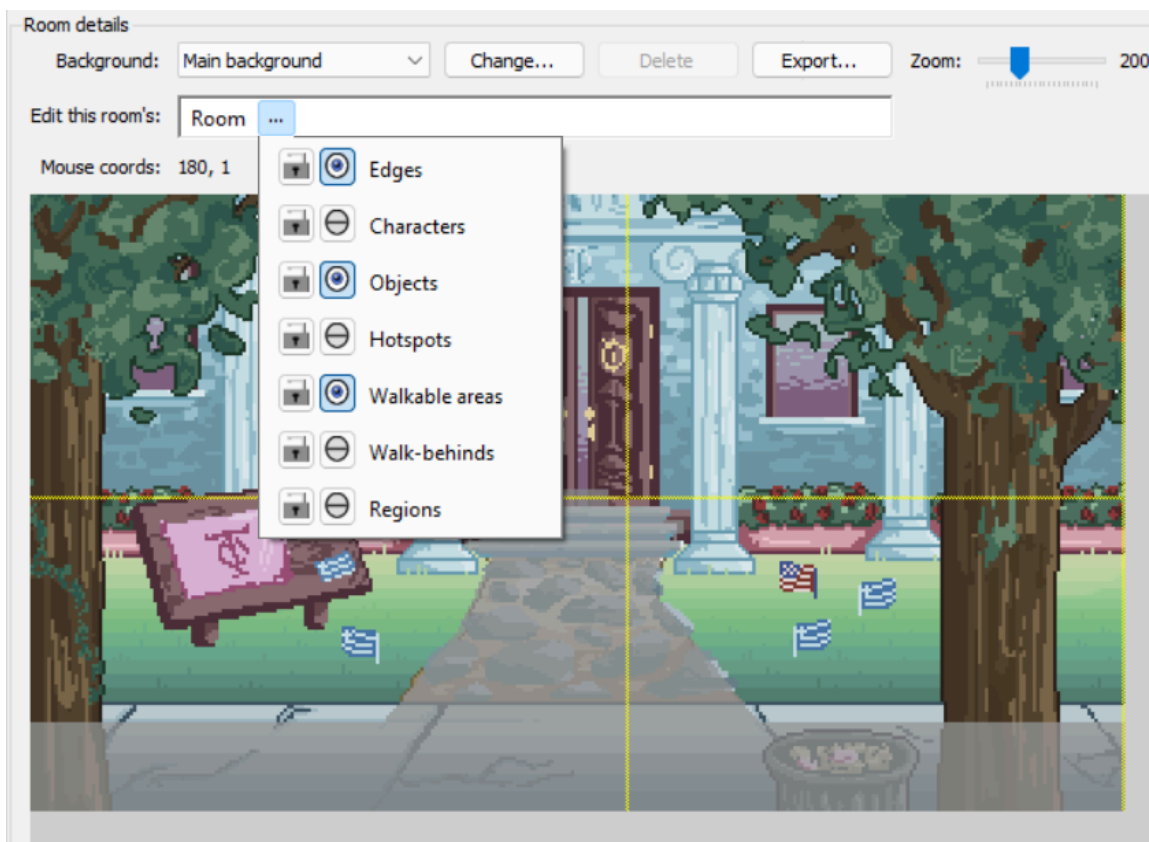


Figura 18. Panell d'edició d'escenaris d'AGS

Cada element dins d'AGS té un nom concret amb el que referir-se dins l'*script*. Seguint el consell dels tutorials de densming, vaig anomenar cada element com a lletra + nom. Per exemple, un *object* que és un llibre seria *oBook*, i un *hotspot* que és una finestra, *hWindow*. Això m'ha ajudat a tenir l'*script* ben ordenat i trobar fàcilment els elements dins el codi.

4.3.3. DIFICULTATS

El més difícil en referent a la programació va ser assegurar-me que no sorgís cap error, com ara que es poguessin realitzar certes accions si no es complien segons quins criteris. És a dir, si la protagonista no havia mirat un llibre, no en podia conèixer el contingut.

Havia d'assegurar-me que totes les interaccions possibles estaven programades per a no causar cap mena de confusió en el jugador. Aquest procés va ser molt cansat perquè vaig realitzar moltes proves per a comprovar que tot estigués en ordre.

Una altra dificultat va ser haver-me d'imaginar molt el producte final, ja que durant el procés inicial de programació el joc no contenia pràcticament cap recurs gràfic. Les habitacions eren esquemes amb l'objectiu de guiar-me sobre on col·locar les entrades, sortides, *hotspots*... A més a més, al no haver-hi animacions, els personatges levitaven per l'espai en comptes de caminar. Això feia el procés de programació quelcom estrany.

Vaig haver de confiar en la evolució del projecte, ja que tenia plantejat elaborar els dibuixos més detalladament quan la programació hagués estat gairebé completa, així sabia exactament les característiques exactes que havien de tenir els dibuixos.

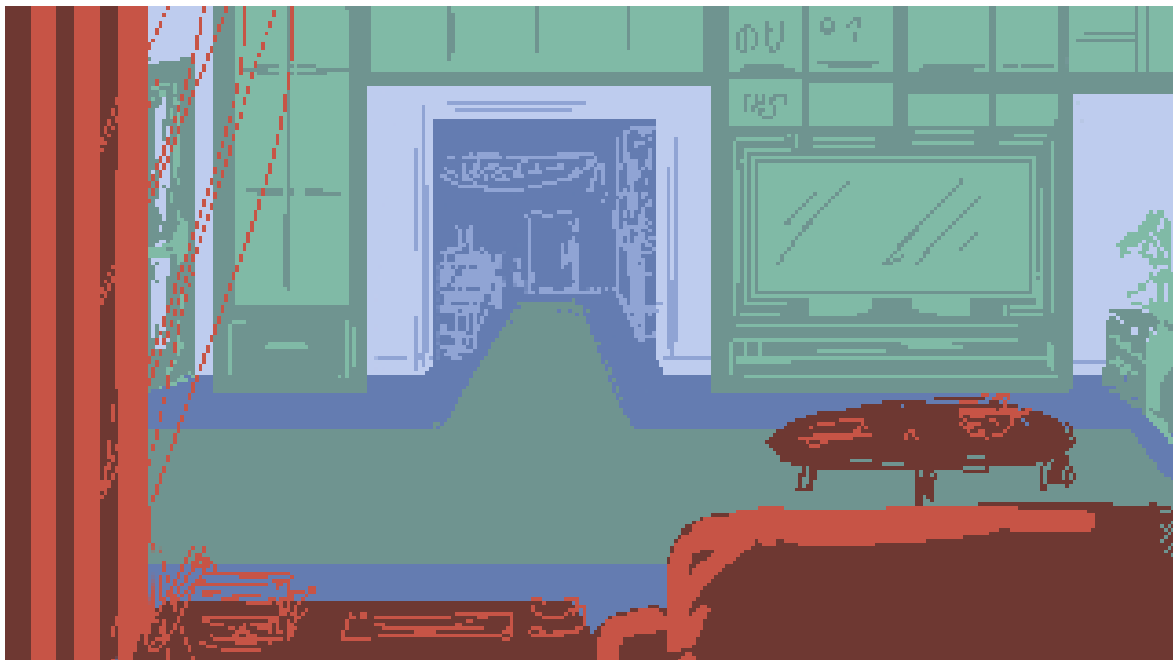


Figura 19. Aspecte del fons provisional de la *TVRoom* durant la etapa de programació

Per una altra banda i desafortunadament, en aquesta *demo* no es pot desar ni carregar una partida, és a dir, s'ha de jugar de cop i si es tanca la pestanya del joc es perd tot progrés. No sé exactament perquè, però les funcions preestablertes per a desar i carregar partides a AGS no van funcionar. Vaig dedicar moltes hores a intentar trobar la manera de solucionar-ho, però després d'estar-hi molta estona i no trobar resposta, vaig desistir.

Tot i això, si que he inclòs els botons de menú per a desar i carregar partides. Si més no, quan s'intenta fer l'acció, apareix una pestanya que indica que no està disponible.

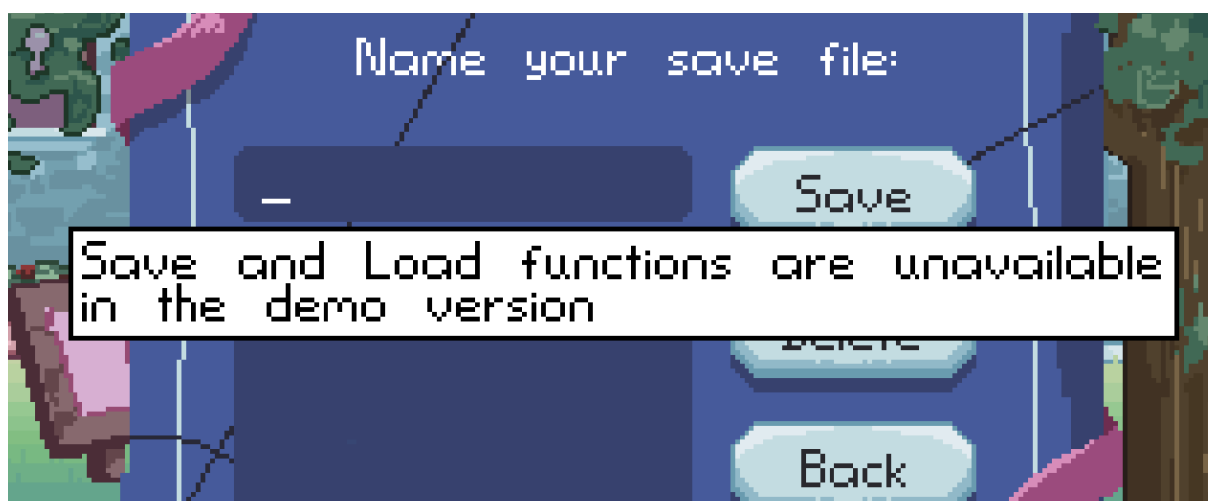


Figura 20. Missatge a l'intentar guardar o carregar la partida

L'última dificultat a destacar seria que, a l'hora de programar la caixa de diàlegs, em vaig trobar el problema que no cabien més de 3 opcions a la barra. A més a més, AGS no incloua l'opció de fer *scroll* entre diverses opcions. Podia haver adaptat el joc per a que cada diàleg tingués com a màxim 3 opcions, però creia que limitava molt la jugabilitat.

Per aquesta raó, vaig buscar-ne alternatives. Vaig trobar un *script* de diàlegs avançats dissenyat per a AGS (monkey0506, 2016). El vaig descarregar i, després d'entendre el seu funcionament, vaig aconseguir una caixa de diàlegs que podia contenir més de 3 opcions podent fer-hi *scroll*.

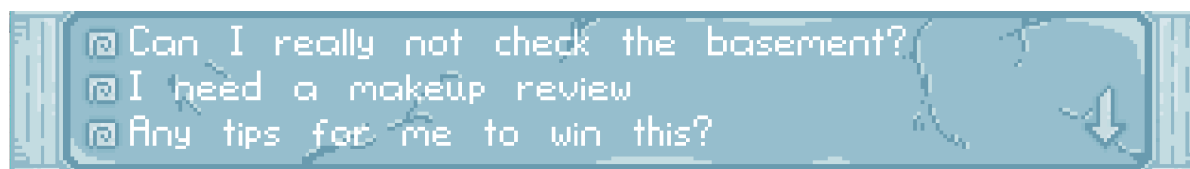


Figura 21. Quadre de diàlegs amb fletxa per a visualitzar més opcions

4.4. RECURSOS GRÀFICS

Tan bon punt vaig tenir les parts fonamentals d'interacció establertes al joc, vaig començar a polir els recursos gràfics. Com he mencionat en la secció anterior, no ho vaig fer abans perquè em volia assegurar que podia implementar segons quines mecàniques. Ara que sabia exactament com aniria el joc, on serien els objectes i per on es mouria el jugador, podia començar a detallar les il·lustracions.

Una de les parts més importants en el procés de desenvolupament d'un videojoc és l'art. Capta l'atenció dels jugadors, fa més agradable l'experiència... Per aquesta primera *demo*, jo mateixa he fet tots els escenaris, animacions i disseny gràfic en general. He utilitzat l'aplicació de pagament Procreate (Versió 5.3.15; Savage Interactive, 2011) per a l'iPad, amb la que ja estava familiaritzada.

4.4.1. HABITACIONS

A l'hora de dissenyar les habitacions o *rooms*, vaig tenir en compte l'estètica establerta, així com totes les accions que hi tindrien lloc. És vital saber tot el que hi passarà abans de començar a dissenyar-les.

Segons explica Hernan Lopez en un video del canal de YouTube GameDaily Connect (2017), s'ha d'evitar afegir elements decoratius que puguin solucionar un *puzzle*. El jugador podria intentar agafar-ho i frustrar-se al veure que no es pot. Per això, recomana obviar aquests tipus d'objectes, o afegir alguna mena de *feedback* vàlid per a que el jugador entengui perquè no és viable utilitzar aquell objecte.



Figura 22. Feedback per a justificar la impossibilitat d'usar una base de maquillatge a *Sorority Rush*

Una altra decisió important va ser establir les dimensions de la pantalla per al joc. Gràcies a una conversació al fòrum d'AGS (Snarky, 2017) on usuaris comentaven les resolucions més comuns i òptimes per a desenvolupar una aventura gràfica, vaig poder assabentar-me de les diferents opcions de les que disposava i comparar-les.

Dubtava entre 320x200 px, amb *ratio* de 16:10, resolució utilitzada per les aventures gràfiques clàssiques i per tant la més popular; o 320x180 px, amb *ratio* de 16:9, que estava començant a utilitzar-se cada vegada més degut a la seva capacitat d'emplenar completament la pantalla dels ordinadors més moderns.



Figures 23 i 24. Comparació de joc amb resolució 320x200, *Blackwell Epiphany* (Wadjet Eye Games, 2014); i resolució 320x180, *Future Flashback* (Myths Untold, s.d.)

Com que la resolució hauria de ser constant d'un nivell a un altre, em va semblar important determinar en aquest procés del desenvolupament la més òptima també de cara al futur del joc. Així doncs, després de rumiar-ho, em vaig decidir per 320x180 px.

Amb aquestes dimensions, em semblava que tot quedaria més junt a la pantalla, menys alt. La major altitud de la pantalla en la resolució 320x200 px donaria una sensació més oberta, i el que busco amb *Sorority Rush* és una sensació d'estar tancat. Això em serà més útil de cara als següents nivells en els que es visitin les catacumbes.

De moment, aquesta primera *demo* consta de 8 habitacions diferents, una de les quals és el menú principal. Podeu observar-les a la *Taula 2*.



Taula 2. Habitacions de Sorority Rush

4.4.2. PERSONATGES

Una de les meves parts preferides del procés de desenvolupament del joc ha estat dissenyar-ne els seus personatges. Tant els meus coneixements previs com el contingut de l'assignatura optativa de 4t "Disseny i modelatge de personatges" em van ajudar a dissenyar personatges que representessin bé a *Sorority Rush*.

- **Brooke: La protagonista**

La Brooke és la protagonista de la història, una noia baixeta amb cara d'estar una mica avorrida. És el personatge més important perquè l'usuari l'haurà de veure en tot moment. M'havia d'assegurar que el disseny de la Brooke fos agradable per aquesta raó.

Volia que el seu disseny quedés molt fora de lloc comparat amb el de les altres noies. Com es pot veure, ella vesteix de color verd, marró i negre, una combinació estranya però que visualment es veu interessant. Volia que la protagonista contrastés moltíssim amb les noies de la germandat, però sense haver de ser una noia masculina. La Brooke té característiques clàssicament femenines: cabell llarg, faldilla... però comparada amb la híper femineïtat de les noies de la germandat, ens sembla que no es tan femenina com podria ser. Aquest era l'efecte que buscava amb el seu disseny.

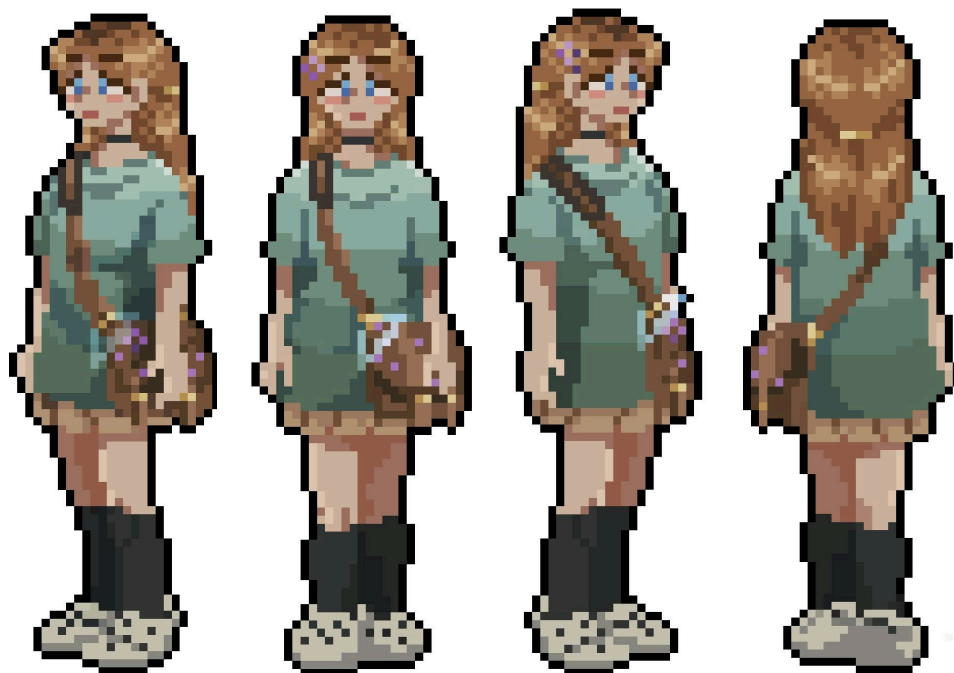


Figura 25. Disseny de la Brooke

També cal destacar que el disseny de l'inventari està basat en la seva bossa. A més a més, el punter del ratolí té forma de cartabó, que porta penjat de la mateixa bossa. Em semblava adient incloure aquest element al seu disseny per a relacionar-la més amb l'arquitectura.

- NPCs

Els *NPCs* o personatges no jugables (*non-playable characters* en anglès) són els responsables de complementar l'atmosfera del joc. La majoria són membres de la germandat, i n'hi ha uns quants més que són noies que han vingut a fer l'activitat. Els més rellevants serien la Sanjana, l'amiga amb que la Brooke ha anat a veure la casa; i la Katie, la líder de la germandat.



Figura 26. Dissenys de la Sanjana i la Katie respectivament

En el cas de la Sanjana, gràcies als diàlegs sabem que està interessada en unir-se a la germandat. Per això, decideix vestir-se com les seves membres tot i no ser un requeriment. No obstant, podem entendre perquè la Katie diu que mai la confondria per una germana. Ens podem fixar en que el seu cinturó penja del costat contrari a la resta de germanes, i no duu sabates rosa, sinó blanques. Aquests petits detalls ens diuen molt sobre com és la Sanjana i també de la importància dels detalls en la vestimenta per a les noies de *TauPhi*.

D'altra banda, la Katie es mostra amb una postura oberta i segura de sí mateixa, ja que és la persona amb més influència dins la germandat. Volia que el seu disseny fos agradable a la vista, que la gent pogués entendre perquè aquesta noia té la posició que té. A més a més, havia de donar un aire quelcom inquietant, volia que incomodés al jugador i causés la sensació de terror que buscava. Ho vaig aconseguir incloent el seu somriure exagerat i que, quan somrigui, en comptes de mirar als altres personatges mirés directament al jugador.



Figura 27. Somriure de la Katie

Com es pot observar en els dissenys generals dels personatges, m'he pres la llibertat artística de dibuixar-los de diferents ètnies, fet que, com s'ha esmentat en el marc teòric, no s'ajusta a la realitat. Tot i sabent que les germandats nord-americanes solen ser predominades per noies blanques i primes, prefereixo mostrar un entorn més divers en el joc ja que, de totes maneres, es tracta de ficció.

La diversitat en els videojocs és important per a mi, i crec que no fa mal a ningú que hi hagi persones amb aspectes diferents dins l'univers de *Sorority Rush*.



Figura 28. Exemples d'NPCs de *Sorority Rush*

4.4.3. ANIMACIONS

Els únics elements animats d'aquesta *demo* són els personatges. Més endavant, es podrien afegir també animacions a l'entorn i objectes, però no ho trobava necessari en el cas d'aquest primer nivell.

Sense cap mena de dubte, el personatge amb més animacions és la Brooke perquè ha de poder moure's per l'espai, agafar objectes, somriure, parlar, usar el mòbil, sorprendre's... Em vaig assegurar que les seves animacions fossin agradables, igual que el seu disseny. El jugador passarà hores mirant-la, fa falta que no hi hagi cap error, ja que seria fàcilment detectable.



Figura 29. Sprites d'algunes animacions de la Brooke

Altres personatges també compten amb diferents animacions, però no tantes com la protagonista. Vaig intentar reduir el nombre d'animacions el màxim possible perquè, personalment, trobo que em costen bastant de fer i volia assegurar-me de poder completar el joc a temps.



Figura 30. Sprites d'algunes animacions de la Sanjana, Katie i Livie respectivament

4.4.4. OBJECTES D'INVENTARI

Existeixen un total de 16 objectes d'inventari. Aquests objectes tenen un aspecte diferent segons si es troben a l'entorn o dins l'inventari, guanyen cert detall al obtenir-se per a que el jugador pugui apreciar millor com són. L'única diferència entre el disseny dels *items* a l'inventari i en mode cursor és una lleugera ombra que els hi vaig afegir per a donar sensació de profunditat quan fossin a la seva casella d'inventari. Aquí en deixo alguns exemples:

	ENTORN	INVENTARI	CURSOR
OMBRA D'ULLS			
ESPONJA			
REVISTA			

Taula 3. Aspectes d'alguns objectes d'inventari

Em vaig assegurar que els objectes que podien ser agafats no estiguessin exageradament amagats a l'entorn, ja que volia evitar l'anomenat "*pixel hunting*" que tant odien molts jugadors d'aventures gràfiques. Se'n diu així quan els objectes són tan petits que resulta molt difícil interpretar que poden agafar-se.

4.4.5. MENÚS (GUIs)

Els GUIs, tot i no ser una part jugable del joc en si, també formen part de la experiència que tindrà l'usuari. Per tant, han de ser dissenyats correctament.

En la meua opinió, si quan estàs al menú segueixes tenint la sensació d'estar jugant, es que els GUIs han estat ben dissenyats. L'exemple més clar d'això serien els menús de *Persona 5* (Atlus, 2016). Són preciosos, amb colors i dibuixos que segueixen l'estètica del joc, però no deixen de ser simplement uns menús. El mateix passa amb GUIs com el mapa, el telèfon... tot segueix una estètica marcada, no trenca l'experiència.

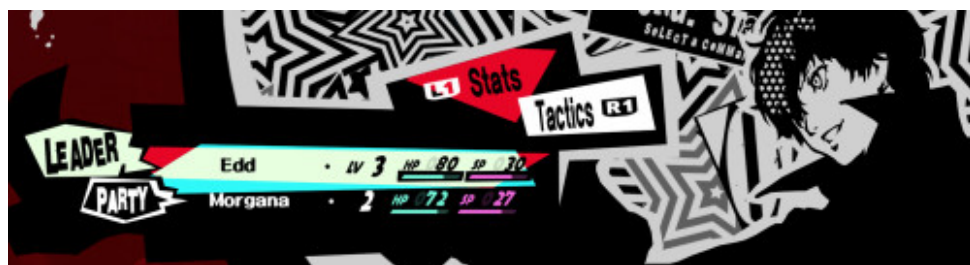


Figura 31. Exemple de GUI de *Persona 5* (Atlus, 2016)

A *Sorority Rush*, volia fer una versió “light” dels menús de *Persona 5*: En comptes de fer un quadre per a l'inventari, vaig dissenyar-lo com si fos la bossa de la Brooke; les caixes de diàlegs no són un quadre sòlid, sinó una tauleta de marbre; i el menú principal és la taula de treball de la Brooke, amb el seu material d'arquitectura i mòbil a la vista. D'aquesta manera, els menús queden unificats amb l'estètica del joc.



Figura 32. Menú principal de *Sorority Rush*

4.5. TRADUCCIONS

Un fet que pot resultar estrany sobre *Sorority Rush* podria ser la decisió de desenvolupar-lo originalment en anglès. La raó principal per aquesta decisió va ser que, al tractar-se d'un joc que té lloc als Estats Units i estar tan relacionat amb la seva societat, em semblava més adient escriure els diàlegs originals en llengua anglesa per a major realisme. Si més no, això podria dificultar-ne la comprensió, sobretot tenint en compte que no tothom parla anglès a Catalunya i Espanya. És per això que em vaig proposar de traduir-lo tant al català com al castellà un cop acabat.

Al final de tot del desenvolupament vaig poder traduir el joc als dos idiomes que em proposava. El procés de traducció és relativament senzill perquè AGS permet descarregar un arxiu que inclou tot el text del joc en l'idioma original. Llavors, un cop dins del document, s'ha d'escriure la frase en l'idioma al que es vol traduir just a sota de l'original. És un procés llarg, ja que conté absolutament tot el text del joc, però val la pena per a que pugui estar disponible en altres idiomes.

Una limitació que em vaig trobar a l'hora de traduir va ser la incorporació d'accents. Com que la tipografia utilitzada no en tenia, a l'encendre el joc qualsevol lletra contenent algun accent era omesa. Passava el mateix amb la lletra "ñ" del castellà. Al moment de traduir ja havia acabat tot el procés de desenvolupament i, per tant no em quedava massa temps per a buscar una font alternativa, implementar-la, i assegurar-me que no ocasionés cap error. Per aquesta raó vaig haver de fer les traduccions sense utilitzar accents.

Tanmateix, com que els tests també havien estat realitzats al complet, és possible que hi hagi errors d'ortografia en les versions traduïdes. Aniré corregint aquestes errades a mesura que me'n assabenti de la seva existència.

4.6. MÚSICA I SO

Desafortunadament, aquesta primera *demo* de *Sorority Rush* no conté cap mena d'arxiu d'àudio. Considero que la música no és el meu fort i, per això, no creia tenir els coneixements necessaris per a compondre una banda sonora a més de tots els altres aspectes que havia de realitzar per al joc. Per aquest motiu, vaig prioritzar altres aspectes -com ara l'art i els *puzzles*- per sobre de l'àudio.

Si més no, sí que tinc algunes idees que podrien ser útils de cara al futur. Havia pensat que la música principal fos alegre i que recordés a alguna melodia d'estil grec per a reafirmar que les germanes es basen en la cultura grega. Voldria una melodia que semblés similar a la de DDLC (Team Salvato, 2016): música alegre i bonica però que amagés certa inquietud. En els moments de terror del joc, la música podria parar en sec o distorsionar-se per a donar sensació d'incomoditat.

Per una altra banda, m'agradaria afegir efectes de so a l'obrir i tancar l'inventari, i també un so diferent al mirar o interactuar amb l'entorn. Així el jugador rebria *feedback* de que està realitzant una acció. A més a més, seria una gran inclusió poder comptar amb actors i actrius de doblatge per a portar a la vida els diferents personatges del joc. No només milloraria la immersió en la partida, sinó que els jugadors pararien atenció més fàcilment al que s'està dient.

Aquestes són només algunes anotacions referents al so del joc, si més no, admeto que és un dels apartats en que més hauria de treballar en el cas de publicar-lo més endavant.

5. TESTING

El testing del joc conforma la part final del desenvolupament. Vaig començar el procés de testing quan el joc ja estava bàsicament acabat, amb tots els recursos gràfics i programació integrats. El motiu principal per a la realització d'un test és comprovar que l'usuari actuï i pensi de la manera esperada, i també corregir errades que es podien haver passat per alt.

5.1. PREPARACIÓ

Abans de realitzar els tests, necessitava saber què volia analitzar i quins serien els perfils òptims per a obtenir els resultats més útils. Per a fer-ho, vaig elaborar un qüestionari de diverses pàgines que els diferents subjectes van emplenar durant la experiència.

5.1.1. DOCUMENT

Per començar, havia de redactar un document amb les instruccions del test. Vaig elaborar-lo a partir d'una base de qüestionari (ENICBCMED, s.d.) que seguia el format habitual de la indústria dels videojocs. Al ser un document molt extens i detallat, amb seccions per a jocs amb mecàniques específiques, vaig haver d'adaptar-lo bastant. Aquella informació em va servir com a guia a l'hora d'elaborar un qüestionari propi que m'aportés la informació necessària.

El document resultant consta de 5 pàgines que detallen les parts de la prova: Una secció per a signar un consentiment informat, preguntes personals a respondre, preguntes abans del test, apunts durant la prova a emplenar per jo mateixa i, per últim, dues pàgines de post-test, on els subjectes haurien de detallar com els ha fet sentir la experiència i aspectes tant positius com negatius del joc.

Tant el qüestionari en blanc com tots els documents amb les respostes obtingudes emplenats pels subjectes es troben adjunts als annexos d'aquest projecte.

5.1.2. SUBJECTES

Seguidament, vaig realitzar els tests a 10 persones de perfils relativament similars. Vaig elegir perfils amb algunes variacions concretes per a realitzar els tests perquè m'interessava saber si havia encertat el públic objectiu i si alguna variable, com ara el gènere o la edat, podia influenciar com es podia percebre el joc.

- *Gènere*

Dels 10 subjectes, 4 van ser homes, 5 dones i 1 una persona no-binària. Amb aquesta variació de gèneres, vaig aconseguir fer-me una idea de si el gènere del jugador podria influir en les accions realitzades, o en alguns comentaris sobre la experiència.

- *Edat*

La majoria dels subjectes eren joves d'entre 17 i 23 anys, que entraven dins el públic objectiu delimitat. Si més no, 2 dels subjectes van ser adults de més de 40 anys. Volia comprovar si la edat causava que els controls resultessin més complicats o els diàlegs més difícils d'entendre.

- *Experiència prèvia*

Gran part dels subjectes eren jugadors de videojocs habituals, estant 3 d'ells ja familiaritzats amb el gènere d'aventura gràfica. Gràcies a aquests factors, podria comprovar si un *gamer* habitual podia trobar dificultats entenent el gènere, i comparar el seu procés de joc amb el d'algú acostumat a com funciona un *point-and-click adventure game* clàssic.

- *Nivell d'Anglès*

Aquest és un factor important en el cas de *Sorority Rush*, ja que en el moment dels tests el joc només estava disponible en llengua anglesa. A l'haver de realitzar els tests a persones residents a Catalunya, havia de tenir en compte el nivell d'anglès dels subjectes. Així, si un subjecte mencionava no haver entès la història o els diàlegs, podria atribuir-se a la possibilitat de que no entengués massa l'idioma. Si més no, només un dels subjectes va necessitar ajuda per a acabar de comprendre els diàlegs durant el test.

5.2. RESPOSTES

Posteriorment a la compleció de tots els tests d'usuari, vaig procedir a emplenar una taula amb les respostes més rellevants per tal de fer-ne un anàlisi general. Els resultats principals van ser els següents:

Nº	Edat	Anglès	Gènere	Gamer	Temps	NPS	Comentaris a destacar
1	21	Alt	D	Sí	1h 10'	10	Problemes info pòster Livie
2	41	Alt	D	No	1h 40'	9	Confusió clics inventari
3	21	Alt	H	Sí	1h 15'	10	No té música
4	22	Alt	NB	Mig	1h 7'	10	Interessant ús d'objectes
5	20	Alt	D	Sí	1h	10	Millorar timer i clics inventari
6	60	Baix	H	Sí	1h 30'	8	Recorda a <i>Monkey Island</i>
7	23	Alt	D	Sí	1h 15'	9	Embolíc inicial controls
8	17	Alt	D	Sí	1h 10'	10	Afegir llistat d'objectius
9	23	Alt	H	Sí	1h	7	Fidel al gènere
10	21	Alt	D	Sí	1h	9	Menú poc cuidat

Taula 4. Sumari de respostes dels tests realitzats

● Durada

En quant al temps de joc total, els jugadors més hàbils van aconseguir acabar el nivell en 1 hora, i els que van trobar més dificultats no van tardar més de 2 hores. Així doncs, la durada aproximada d'aquesta primera *demo* de *Sorority Rush* cauria sobre la hora i mitja, adequada per al primer nivell d'una aventura gràfica

Em vaig fixar que els subjectes de més edat van tardar més en completar la partida, per tant, la edat sí que pot arribar a influir en com es percep el joc, però no en fa impossible la seva compleció.

- **NPS**

Els resultats del test NPS, inclòs a la pàgina final del qüestionari, han estat generalment positius. El test NPS o *Net Promoter Score* té l'objectiu de mesurar el nivell de satisfacció de l'usuari envers el producte al que se l'ha exposat. Avalua la probabilitat que el subjecte recomani aquell producte a algú conegut (Bunker, s.d.).



$$\text{NPS} = (\%) \text{ Promoters} - (\%) \text{ Detractors}$$

Figura 33. Guia de puntuació per al test NPS (simplesat, 2017)

Per a calcular el resultat, vaig restar el percentatge de subjectes promoters (en aquest cas 80%) i el percentatge de resultats detractors, que eren 0. Com hi havia dos subjectes passius, que no es compten, el resultat final del test NPS queda en 80.

Aquesta és considerada una bona puntuació, però és millorable. Tot i això, estic molt satisfeta amb el resultat, ja que s'ha de tenir en compte que molts subjectes van justificar la selecció d'un número baix dient que no voldrien recomanar el joc perquè encara estava en fase de desenvolupament.

- **Comentaris a destacar**

De tots els comentaris obtinguts, em sembla rellevant destacar els dels subjectes 6 i 9, ambdós familiaritzats amb el gènere d'aventura gràfica, que van mencionar com el joc els recordava a un *point-and-click* clàssic. També cal mencionar una proposta del subjecte 8: Incloure un llistat d'objectius per als jugadors més despistats. De fet, abans de realitzar els tests, ja havia pensat en incloure quelcom similar, ja que volia que la llibreta de la Brooke tingués aquesta funció. No obstant, no em va semblar necessari incloure-ho en la *demo*.

Altres comentaris importants s'expliquen amb més detall a la següent secció, on exposo els canvis aplicats al videojoc arrel d'aquests resultats.

5.3. NOVES IMPLEMENTACIONS

Realitzar aquests tests em va ajudar a conèixer la percepció dels jugadors envers *Sorority Rush*, i també a trobar bastants errors de codi, faltes d'ortografia i canvis per a millorar l'experiència de joc en general. Les següents són les principals implementacions afegides als diferents aspectes principals del videojoc.

5.3.1. MECÀNIQUES

Tot i que la majoria de subjectes van trobar les mecàniques senzilles, havent de clicar amb la dreta o l'esquerra segons es vulgui interactuar o mirar, hi ha qui va trobar-ho complicat. Més d'un subjecte va mencionar confondre's sovint entre la dreta i l'esquerra, però que els controls en si no eren difícils. El subjecte 7, per exemple, va mencionar estar confosa inicialment amb els controls, però familiaritzar-se amb ells arrel d'anar jugant.

Gràcies a una recomanació del subjecte 9 vaig implementar que, al tenir un objecte seleccionat, es pogués interactuar tant amb clic esquerre com dret. Això facilita el funcionament dels *puzzles* i la comoditat de l'usuari. També vaig incloure una pàgina amb informació sobre els controls dins el menú de pausa. Així, els jugadors podrien aprendre els controls fàcilment o recordar-los en cas d'haver-los oblidat. A més a més, en un futur, també es podria incloure la opció de personalitzar-los per a major comoditat.



Figura 34. Informació sobre els controls de *Sorority Rush*

5.3.2. OBJECTIU I HISTÒRIA

Tots els subjectes van entendre la premissa principal del joc. Sabien que havien de maquillar-se bé per a obtenir la carta i poder visitar les catacumbes. El que trobaven difícil era aconseguir els materials necessaris per aconseguir-ho, fet que ha de passar en el cas d'un joc de *point-and-click*.

No obstant, les opinions respecte a la història van variar una mica. La gran majoria dels jugadors tenien curiositat per com es desenvoluparia la trama, mencionant que “tenien ganes de veure les catacumbes”. D'altra banda, el subjecte 9 va dir que estava bé, però que tan sols amb l'exposat a la *demo* la història no cridava tant l'atenció. Vaig suposar que, al haver-ho mencionat només un dels 10 subjectes, aquest factor podria ser causa de les preferències personals de cadascú.

5.3.3. PERSONATGES

Els personatges van ser un altre aspecte considerat generalment positiu. Els que havien de fer por, feien por; els que havien de fer gràcia, feien gràcia; i els que havien de caure malament, queien malament. Un gran exemple d'això seria el personatge de la Livie, feta expressament per a ser una força negativa dins de la germandat, un gran contrast amb les altres. Molts jugadors feien comentaris negatius sobre ella, dient que “era una borde” o “molt desagradable”.

Un altre personatge a destacar és la Katie. Alguns subjectes, com el 2, van mencionar que era “molt mona”, però que els hi feia por. La Katie els hi semblava inquietant, sobretot en el moment de somriure. Per tant, els tests em van confirmar que els personatges complien els seus objectius establerts.

5.3.4. PUZZLES

Durant els primers tests realitzats, molts usuaris mencionaven la dificultat de saber exactament el que s'havia de fer per assolir l'objectiu que volien. L'exemple més clar seria el subjecte 1, qui va mencionar que era difícil interpretar que s'havia de trucar a la Livie o que el pòster donava la informació sobre el que s'havia de dir. Després de rebre aquest *feedback*, vaig implementar els canvis necessaris en forma de *signposting* addicional.



Figura 35. Nova implementació de *signposting* al mirar el pòster de la Livie

Un altre cas es donava a l'hora de mirar tutorials d'ombra d'ulls. Originalment, per a fer-ho, s'havia de combinar l'ombra d'ulls amb el mòbil -o viceversa-. No obstant, molts subjectes utilitzaven el mòbil amb la Brooke per a intentar mirar vídeos. Aquests jugadors tenien la idea correcta, però no feien l'acció adequada. A conseqüència d'això, vaig permetre que es poguessin mirar els tutorials tant utilitzant el mòbil amb l'ombra d'ulls com amb la Brooke.

Tanmateix, vaig incrementar bastant el temporitzador per a intercanviar la base de maquillatge de la Livie. Segons el subjecte 6, resultava pesat haver de repetir el *puzzle* constantment tot i sabent el que s'havia de fer. Després d'haver-lo incrementat, la resta de subjectes no es cansaven d'aquella prova durant el test perquè no l'havien de repetir excessivament, pel que va resultar ser una molt bona recomanació.

5.3.5. ESTÈTICA

Generalment, la majoria dels subjectes van trobar la estètica del joc molt agradable. Molts fins i tot van mencionar el disseny com un aspecte positiu del joc en la valoració final. També, durant la partida, els subjectes feien comentaris sobre la qualitat del disseny gràfic en general, i la nostàlgia del *pixel-art*. Així doncs, gràcies als tests, vaig tenir confirmació de que l'estètica era adequada.

Com a contrapart negativa, el subjecte 9 va admetre que, tot i que la estètica estava molt ben cuidada, tenia detalls que demostraven que era un joc *amateur*. D'això ja n'era conscient i, en cas que el joc s'acabés de desenvolupar, tenia pensat contractar altres artistes per a millorar l'apartat gràfic. També el subjecte 10 va mencionar que la pantalla del menú principal estava poc cuidada, comentari esperat ja que vaig deixar el disseny i acabat dels GUIs de menú per a després de la realització dels tests.

5.3.6. DIÀLEGS

Igual que amb la estètica, els diàlegs van rebre diversos comentaris positius. Entre ells, per part del subjecte 3, el realisme dels diàlegs; i, per part del subjecte 5, el sentit de l'humor i com d'entretinguts resultaven. Molts usuaris reien en els moments dissenyats per a riure, i reaccionaven sorpresos als moments on les noies eren maleducades.

També em sembla important recalcar que els subjectes que havien jugat prèviament a jocs d'aventures van mencionar que els diàlegs els recordaven molt als clàssics com ara *Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990-2022). Essent aquest joc una de les referències principals de *Sorority Rush*, em va alegrar rebre aquestes anotacions.

Per una altra banda, em vaig fixar que molts subjectes no s'adonaven de les fletxes a mà dreta que podien utilitzar per a veure més opcions de diàleg. Per aquest motiu, vaig fer-li un petit re-disseny al GUI per tal d'emfatitzar-les. Tanmateix, vaig editar alguns diàlegs per a que s'entengués més bé el que es deia, i vaig corregir diverses faltes d'ortografia que havia passat per alt.

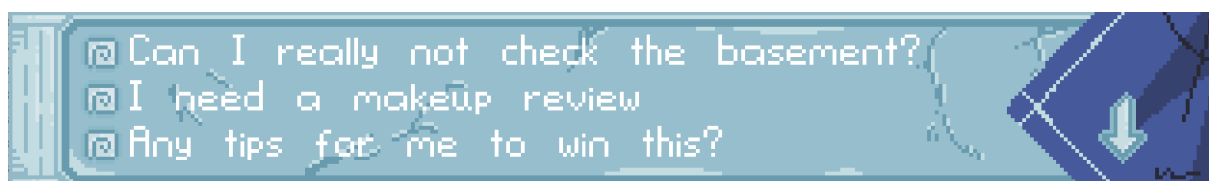


Figura 36. Nova implementació al GUI dels diàlegs

5.3.7. ALTRES

Altres conclusions a destacar del procés de testing serien la rebuda tan positiva del sentit de l'humor del joc. Els subjectes 3 i 6 van mencionar-ho durant la valoració final. Les bromes s'entenen i complien la seva funció. També van destacar la originalitat de la història i el concepte en general del joc els subjectes 2 i 4.

Per últim, cal esmentar un esperat *feedback* negatiu per part dels subjectes 3, 6 i 8. Van mencionar la manca de música i so d'aquesta *demo*. Definitivament aquest és un aspecte que hauré de tractar més a fons en el cas de completar-ne el seu desenvolupament. No obstant, em va semblar quelcom positiu que, de tots els aspectes negatius possibles, es fes menció de l'àudio perquè significava que els altres elements del joc els semblaven generalment positius.

6. RESULTAT

Després d'acabar els tests i d'implementar totes les millores pertinents, la *demo* estava acabada. El resultat és un joc que, com marcava el meu objectiu, em podrà servir com a part principal d'un portafolis que demostrï la meua capacitat de desenvolupar un joc funcional pels meus propis medis.

L'arxiu del joc final compilat es troba dins una carpeta de Google Drive a la qual es pot accedir a través d'aquest enllaç:

https://drive.google.com/drive/folders/1YiaFd0xjE7NN8GOvTrQD1yVSRI4fqDLW?usp=drive_link

Per a poder començar jugar *Sorority Rush*, si us plau, seguiu aquestes indicacions:

- Descarregueu la carpeta "*Sorority Rush (demo)*".
- Extraieu-ne els continguts on preferiu i obriu la carpeta.
- (Opcional) Com que l'idioma predeterminat del joc és l'anglès, en cas de voler jugar en català o castellà heu d'indicar-ho dins l'arxiu "*winsetup.exe*". També es poden escollir diverses opcions com ara començar el joc en pantalla completa.

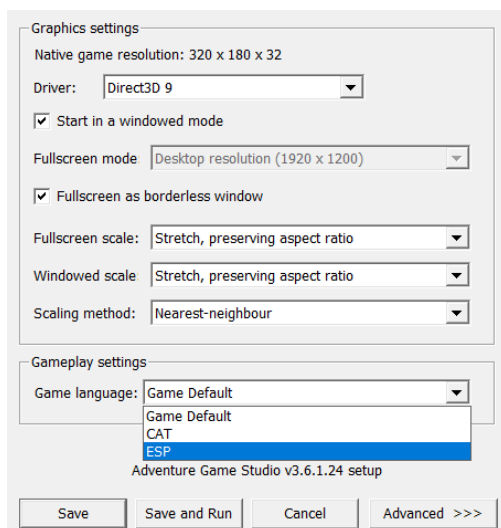


Figura 37. Pantalla per canviar l'idioma dins l'arxiu *winsetup.exe*

- Obriu l'arxiu "*Sorority Rush.exe*" i ja podreu començar a jugar!

7. FUTUR

Tot i haver considerat el que he realitzat com un “resultat final”, la veritat es que només es tracta d’una *demo* d’un joc que podria ser molt més gran. Tinc diverses idees sobre com podria evolucionar a partir d’ara, i quins mètodes podria utilitzar per a concloure el seu desenvolupament.

7.1. PUBLICACIÓ

Aquesta *demo* mostra el que acabaria essent el primer nivell dins el joc complet. Tot i que estic molt orgullosa del que he desenvolupat, he d’admetre que encara li queda molt recorregut per endavant per a ser un joc preparat per a publicar.

7.1.1. ESTRUCTURA

En quant a l’estructura del joc final, tenia pensat dividir la història en diversos capítols. Altres jocs referents per a *Sorority Rush*, com ara *Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990-2022) o *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013), també utilitzen aquest model d’estructura. Em sembla una bona manera de desenvolupar un joc. Al dividir la experiència per capítols, el jugador sabrà quan s’ha acabat una sèrie d’objectius i en començarà una altra.

A més a més, m’agradaria que alguns objectes de l’inventari poguessin passar d’un nivell al següent. Així, el jugador haurà d’estar pensant en tot moment com utilitzar aquell objecte que porta a sobre des del primer capítol, o es preguntarà si s’hauran d’usar tots els objectes que duu a l’inventari en aquell nivell.

A més a més, aquesta també podria ser una molt bona manera de publicar-lo. El videojoc *Sally Face* (Portable Moose, 2016), per exemple, consta de 5 capítols que van anar publicant-se cada 6 mesos aproximadament des de la sortida del primer. Això manté l’expectació del jugador i, a la vegada, permet als desenvolupadors aplicar el *feedback* rebut arrel d’un capítol sobre el següent.

7.1.2. MILLORES

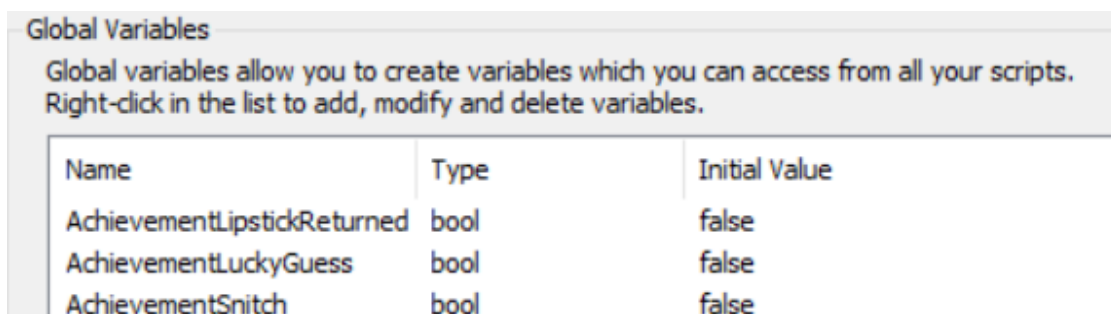
La primera millora que hauria d'afegir en cas de formar un joc complet seria canviar el programari. Adventure Game Studio m'ha servit perfectament per a crear aquesta *demo* i no li he trobat cap problema, però en el cas de seguir el desenvolupament de *Sorority Rush*, estaria bé treballar amb l'estàndard de la indústria, Unity.

A més a més, em semblaria òptim contactar amb artistes i animadors de *pixel-art* per a millorar el disseny gràfic del joc. Jo mateixa no ho he fet del tot malament, però sé que, amb l'ajuda de professionals, l'estètica tindria un acabat més adient tal com s'havia comentat dins les conclusions dels tests.

Seguint amb el tema de sol·licitar ajuda externa, també podria contactar amb programadors i guionistes familiaritzats amb el gènere d'aventures que m'aconsellessin sobre com seguir endavant amb la evolució de l'aventura de la Brooke.

Per una altra banda, un aspecte que em faria gràcia d'incloure seria una secció d'assoliments, o *achievements* en anglès. Personalment, m'encanta quan els videojocs implementen assoliments perquè et motiven a descobrir el màxim possible sobre el joc. Incloure'ls portaria els jugadors a possiblement re-jugar el nivell per a trobar els seus secrets amagats. Segons un estudi (Groening & Binnewies, 2019), afegir-los millora la motivació general i la persistència del jugador, tot i que no causa un gran impacte a nivell d'entreteniment. Si més no, és una eina útil i divertida a afegir.

De fet, ja havia pensat alguns assoliments a incloure durant la *demo*, però vaig preferir deixar-ho per a més endavant. Tanmateix, algunes de les variables que determinen aquests assoliments ja són dins del codi del joc, preparades per a ser utilitzades en un futur.



Global Variables		
Global variables allow you to create variables which you can access from all your scripts. Right-click in the list to add, modify and delete variables.		
Name	Type	Initial Value
AchievementLipstickReturned	bool	false
AchievementLuckyGuess	bool	false
AchievementSnitch	bool	false

Figura 38. Variables per a futurs assoliments de *Sorority Rush*

7.1.3. POSSIBLE SAGA

Considerant que es pugui publicar i tingui cert d'èxit, opino que *Sorority Rush* podria arribar a tenir el potencial per a formar una saga. Havia pensat en, per exemple, un joc sobre les *fraternities* o fraternitats, les contraparts masculines de les germandats. Les fraternitats també em semblen igual de curioses, i estaria bé desenvolupar una seqüela o preqüela a *Sorority Rush* anomenada *Fraternity Rush* en que s'elaborés més sobre l'univers del joc.

En general, tenia pensat no incloure-hi massa personatges de *Sorority Rush*, creant un elenc original. No obstant, es podrien fer referències a algunes de les noies del joc, o fins i tot alguna aparició sorpresa per a evocar una reacció del jugador. Un personatge que segur que apareixeria seria el noi de l'armari, ja que forma part d'una fraternitat i és l'únic personatge masculí rellevant a *Sorority Rush*.

Em semblaria interessant el desenvolupament d'aquesta contrapart masculina de *Sorority Rush* perquè també existeixen estereotips característics de la figura del noi de fraternitat dignes a investigar. En general, tot el concepte de la *Greek Life* està envoltat de performativitat i rols de gènere a partir dels quals es podrien generar diverses crítiques.

Tot i això, per ara, aquest segon joc resta com una possibilitat per a un futur llunyà, ja que de moment prefereixo centrar-me en com acabar de desenvolupar aquest primer.

7.2. FINANÇAMENT

Un factor vital per a poder tant desenvolupar el joc com a publicar-lo és un bon finançament. Existeixen diversos mètodes viables dins el món dels videojocs amb els que arribar a aquesta meta, dels quals enumeraré els dos que tinc més presents.

7.2.1. RECAPTACIÓ DE FONS

La primera via que se li pot ocórrer a qualsevol per a finançar un projecte personal és establir una recaptació de fons *online*. *Sorority Rush* no seria el primer joc *indie* en fer-ho, ja que alguns dels seus referents, com ara *Undertale* (Toby Fox, 2015), van seguir endavant gràcies a les persones que van finançar-los de forma voluntària.

La plataforma de recaptació per excel·lència és la pàgina web de Kickstarter (<https://www.kickstarter.com/>), i segurament seria la que acabaria utilitzant degut a la seva popularitat. Aquesta recaptació seria publicitada a les meves xarxes socials. Tanmateix es podria habilitar la *demo* per a ser jugada de forma gratuïta en alguna plataforma de distribució de videojocs, com ara Steam (Valve, 2003).

No obstant, aquesta via no és la més fàcil. No només hauria de confiar en que es reunirien els fons necessaris, sinó que hauria de gestionar-ho tot jo; establint una meta de recaptació que em permetés contractar els artistes i programadors necessaris, i que pogués pagar també el meu propi sou. És un procés complicat que hauria d'exercir jo mateixa, i no crec estar-ne del tot preparada.

7.2.2. CONTACTE AMB EMPRESES

Una altra opció seria contactar amb alguna empresa que estigui disposada a treballar amb mi en aquest projecte. Aquest mètode em sembla més viable de cara a un futur proper. En el cas de voler presentar el joc davant d'una empresa, ja dispo de un document descriptiu del projecte i d'una *demo* funcional que m'ajudaria a convèncer a qui fos necessari.

Si més no, també podria donar-se el cas que ningú veiés cap potencial a *Sorority Rush* i no el volguessin desenvolupar al complet. Per això, sempre em quedarà la possibilitat de realitzar la recaptació de fons i desenvolupar-lo jo mateixa.

8. CONCLUSIÓ

Com s'ha mencionat al principi d'aquest document, l'objectiu del projecte era crear una *demo* d'un videojoc que pogués incloure dins del meu portafolis professional de cara a endinsar-me en el món laboral, més específicament en la indústria dels videojocs. Personalment, crec que aquest objectiu ha estat més que assolit. He aconseguit el que em proposava: Crear un videojoc divertit capaç d'enganxar a qui l'estigui jugant, i que a la vegada serveixi com a potent crítica social.

Espero haver pogut subvertir alguns dels estereotips associats a la figura de la *sorority girl* a través de la narrativa general del videojoc. Penso haver estat capaç de mostrar-les com a víctimes del sistema en comptes de simples seguidores.

Tenint en compte que elaborar un joc del gènere d'aventures és una tasca summament difícil, ja que els jugadors s'han de mantenir concentrats durant la llargada de la partida i poden perdre interès ràpidament si els *puzzles* no estan ben estructurats, crec haver aconseguit crear un univers amb individualitat capaç de destacar envers altres obres menys cohesionades.

Tanmateix, sembla que *Sorority Rush* pot aportar certa novetat dins el gènere de l'aventura gràfica -que ha vist una decaiguda en popularitat des de la seva època d'or als anys 90- gràcies a la seva naturalesa de crítica social i capacitat per a interessar al jugador. Tot i que encara li queda molt per a ser un joc preparat per llençar-se al mercat, com s'ha esmentat en la secció anterior, confio en que *Sorority Rush* té el potencial de despertar l'interès en el gènere d'aventures *point-and-click* a les noves generacions.

Abans de començar el projecte formalment, dubtava de si podria assolir tot el que em proposava. Em reconforta saber que he pogut aconseguir tot això i més! Estic molt satisfeta amb el progrés total del desenvolupament: L'evolució de les primeres idees, el disseny dels personatges i entorns, i també les reaccions dels subjectes que han pogut jugar-lo durant els tests. M'enorgulleix haver completat aquest TFG i haver obtingut un resultat tan satisfactori. Tinc moltes ganes de veure com segueix evolucionant al llarg dels següents anys.

Moltes gràcies per haver llegit aquest document amb tant de deteniment, i espero que hagueu gaudit tant com jo del procés de desenvolupament de *Sorority Rush*.

9. REFERÈNCIES

Adventure Game Studio. (2025). [Figura] Recuperada de

<https://www.adventuregamestudio.co.uk/>

Anson, J. L., & Marchesani, R. A. (1991). *Baird's Manual of American College Fraternities*.

<https://www.library.illinois.edu/slc/national-fraternity-collections/fraternity-sorority-almnac/>

AppSir Games. (2018). *Sorority Rites* [Figura]. Recuperada de

<https://img.itch.zone/aW1hZ2UvMjMxMjk3LzY0MDI3MTcucG5n/original/zFr%2Fca.png>

AppSir Games. (2018). *Sorority Rites* [Videojoc].

Atlus. (2016). *Persona 5* [Figura]. Recuperada de

<https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=72>

Atlus. (2016). *Persona 5* [Videojoc].

Bunker, A. (s.d.). *What is NPS? The ultimate guide to boosting your Net Promoter Score*.

Qualtrics.

<https://www.qualtrics.com/experience-management/customer/net-promoter-score/>

Burton, C. (2013). *Adventure Creator*. [Software]. Recuperat de <https://adventurecreator.org/>

Butler, G. (2021). *How Bad Do You Want It?: The Personal Motivation of Joining a Sorority*.

Graduate Theses and Dissertations. Recuperat de

<https://scholarworks.uark.edu/etd/4354>

densming. (2008-2010). *How to use AGS (Adventure Game Studio)* [Sèrie de videos].

YouTube. <https://youtube.com/playlist?list=PL21DB402CB4DAEAEF&feature=shared>

[Fotografia mostrant el perfil estereotípic de les *sorority girls*]. (s.d.) Recuperada el 22 de maig de 2025 de

<https://www.theodysseyonline.com/response-to-sorority-girl-stereotypes>

FTL Games. (1994). *Sorority House* [Videojoc].

GameDaily Connect. (2017, 17 novembre). *Designing a Graphic Adventure from Beginning to End: Do's and Don'ts | Hernan Lopez* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=b2HnhxGPZL4>

Game Maker's Toolkit. (2015, 12 agost). *Point and Click Puzzle Design* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=EDt6XXsRXag>

Groening, C., & Binnewies, C. (2019). "Achievement unlocked!" - The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance, Computers in Human Behavior. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.026>.

Handler, L. (1995). IN THE FRATERNAL SISTERHOOD. *Gender & Society*, 9(2), 236-255.

<https://doi.org/10.1177/089124395009002006>

Isabella Lanter. (2023, 30 juny). *Inside Greek Life: The Cult-Like Secrets of Sororities & Fraternities* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Uklmyanzbs>

Jones, C. (1999). *Adventure Game Studio*. [Software]. Recuperat de

<https://www.adventuregamestudio.co.uk/>

Lucasfilm Games. (1989-1992). *Indiana Jones* [Saga de videojocs].

Lucasfilm Games. (1990). *The Secret of Monkey Island* [Figura]. Recuperada de

<https://lparchive.org/The-Secret-of-Monkey-Island/Update%202/>

Lucasfilm Games. (1990-2022). *Monkey Island* [Saga de videojocs].

Lucasfilm Games. (1990). *The Secret of Monkey Island* [Videojoc].

Lucasfilm Games. (1992). *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* [Figura]. Recuperada de

<https://advgamer.blogspot.com/2018/01/indiana-jones-and-fate-of-atlantis-lot.html>

Lucasfilm Games. (1993). *Day of the Tentacle* [Videojoc].

Luketic, R. (2001). *Legally Blonde* [Figura]. Recuperada de

<https://culture.lacity.gov/event/legally-blonde-movies-at-hollywood-forever/>

Luketic, R. (2001). *Legally Blonde* [Pel·lícula]. Metro-Goldwyn-Mayer Distributing Corporation (MGM).

monkey0506. (2016, 27 gener). *Script Module - ScrollingDialog v3.0*. [Codi]. GitHub Gist.

<https://gist.github.com/monkey0506/a3a7d378192b38a62605#file-scrollingdialog3-as-h>

Myths Untold. (s.d.). *Future Flashback* [Figura]. Recuperada de

<https://www.adventuregamestudio.co.uk/forums/critics-lounge/resolution-and-scaling/>

Portable Moose. (2016). *Sally Face* [Videojoc].

Questionnaire Template for Game Testing. (s.d.). ENICBCMED.

<https://www.enicbcmmed.eu/sites/default/files/2024-03/Game%20Testing%20Questionnaire.pdf>

Savage Interactive. (2011). *Procreate* (5.3.15) [Aplicació]. App Store.

[https://apps.apple.com/us/app/procreate/id425073498?pt=345446&ct=procreate.com
&mt=8](https://apps.apple.com/us/app/procreate/id425073498?pt=345446&ct=procreate.com&mt=8)

simplesat. (2017). [Figura mostrant el càlcul de resultats del test NPS]. Recuperada de

<https://www.simplesat.io/understanding-feedback/what-is-net-promoter-score-nps/>

Snarky. (2017, 28 desembre). *Actually, QFG4 was made for a 3:4 aspect ratio, because the image was designed to be stretched to fill* [Comentari al fòrum online *Resolution and Scaling*]. Adventure Game Studio.

<https://www.adventuregamestudio.co.uk/forums/critics-lounge/resolution-and-scaling/>

Team Salvato. (2017). *Doki Doki Literature Club* [Figura]. Recuperada de

<https://withaterriblefate.com/2018/04/13/not-just-monika-sadistic-horror-in-doki-doki-literature-club/>

Team Salvato. (2017). *Doki Doki Literature Club* [Videojoc].

The Game Kitchen. (2013). *The Last Door* [Figura]. Recuperada de

https://store.steampowered.com/app/284390/The_Last_Door_Collectors_Edition/

The Game Kitchen. (2013). *The Last Door* [Videojoc].

TheMontyDrake. (2017-2018). *Tutorial gamedev: Aventura gráfica* [Sèrie de videos].

YouTube.

[https://youtube.com/playlist?list=PLQwanXLnnCV939JXBijur5czT0KTbx-BO&feature
=shared](https://youtube.com/playlist?list=PLQwanXLnnCV939JXBijur5czT0KTbx-BO&feature=shared)

The Point & Click Devlog. (2020, 4 juny). *Puzzle design: How to design point and click adventure game puzzles* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=xIQSA9TIS-Q>

Toby Fox. (2015). *Undertale* [Figura]. Recuperada de

https://aminoapps.com/c/undertale/page/blog/day-26-quick-behind-that-conveniently-shaped-lamp/E5RC_PuJk4RMkBerVrR65w3elg3bvMW

Toby Fox. (2015). *Undertale* [Videojoc].

Unity Technologies. (2005). *Unity*. [Motor de videojoc]. Recuperat de <https://unity.com/>

Valve. (2003). *Steam*. [Plataforma de distribució de videojocs]. Recuperada de

<https://store.steampowered.com/>

Wadjet Eye Games. (2014). *Blackwell Epiphany* [Figura]. Recuperada de

<https://www.adventuregamestudio.co.uk/forums/critics-lounge/resolution-and-scaling/>

Wesleyan College Archives & Special Collections: Sororities. (2022). LibGuides.

<https://wesleyancollege.libguides.com/archives/sororities>

What to Expect During Sorority Recruitment. (s. d.). Greek Gear.

<https://greekgear.com/blog/what-to-expect-during-sorority-recruitment/>

Wilson, B., & Tollini, C., PhD. (2013). *Sorority Members' Views of Negative Stereotypes*.

W&M ScholarWorks. <https://scholarworks.wm.edu/oracle/vol8/iss1/5>

10. ANNEXOS

10.1. ANNEX 1. Model de qüestionari en blanc

Pàgina 1 de 5

“SORORITY RUSH”: Qüestionari

INTRODUCCIÓ

Aquest document conté un qüestionari per a evaluar la teva experiència jugant la demo del videojoc en desenvolupament “SORORITY RUSH”.

DESCRIPCIÓ DE LA PROVA

La prova constarà d'una sèrie de fulls que s'hauran d'emplenar en diferents moments de l'experiència: Un consentiment informat, una fitxa amb algunes dades personals, un qüestionari abans de jugar al joc i un qüestionari després de jugar-lo. Tot i haver d'emplenar dades personals, les respostes no es publicaran lligades al teu nom.

A l'hora de jugar, se't proporcionarà un ordinador. Tingues en compte que el joc és una demo i, per tant, pot contenir errors. L'administradora no parlarà o donarà indicacions durant la durada de la prova, excepte si ocorregués algun error de programació o tinguessis algun dubte en referència a l'idioma.

Quan juguis, verbalitza tot el que sentis. Intenta dir en veu alta el que creus que has de fer o vols fer. Tot val: que opines dels personatges, entorns, mecàniques etc.

CONSENTIMENT INFORMAT

Si us plau, omple el següent formulari de consentiment per a procedir amb el qüestionari:

Jo, _____, estic d'acord amb tot l'esmentat anteriorment en aquest document i declaro participar voluntàriament a la prova.

Data: _____ Lloc: _____ Firma: _____

Administradora de la prova: Alexandra Teixidó Castellana

Nº Subjecte: _____ [A emplenar per l'administradora]

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seràn publicades.

Nº Subjecte:	Gènere:
Edat:	Nivell d'anglès:
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	
En quines plataformes sols jugar?	
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games					
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sororitys Americanes (germandats)					
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc					
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc					

Comentaris/Observacions:

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte:	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	
Objectiu	
Història	
Personatges	
Estètica	
Entorn	
Mecàniques	
Diàlegs	
Durada de la prova	
Ha acabat el nivell?	
Altres	

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte:	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passant bé jugant					
El joc m'ha semblat massa curt					
La història em resulta interessant					
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer					
Sabia el meu objectiu en tot moment					
No he entès la història					
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia					
Les mecàniques em semblaven complicades					
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment					
M'he sentit estressat/da jugant					
La estètica és agradable					
M'ha costat trobar objectes a l'entorn					
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts					
El joc m'ha semblat repetitiu					
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses					
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc					

Nº Subjecte: _____

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanessis el joc a un amic/ga?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (molt)

Comentaris / Recomanacions (opcional):

Moltes gràcies per participar!

10.2. ANNEX 2. Respostes dels subjectes 1 al 10

Pàgina 2 de 5

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seràn publicades.

Nº Subjecte: 4	Gènere: F
Edat: 24	Nivell d'anglès: A2
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	Habitualment
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	Si
En quines plataformes sols jugar?	PC / switch
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	Tdah

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games			X		
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sorority's Americanes (germandats)				X	
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc				X	
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc				X	

Comentaris/Observacions:

Cap

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte: 4	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	Craig ✓ Guy ✓ Katie mal robt ✓
Objectiu	Difficultats raó phase call + info <u>Livie</u> <u>relació poster</u>
Història	
Personatges	Katie walk right lobby
Estètica	Diversity ✓
Entorn	+ Hotspots / shirt 1 a la dreta / Corridor Poster Nbl / Brook open H room left / WA Handy room / lipstick pile no + do 1 Difficultat avien de dinar a TV
Mecàniques	plavist diàleg / Use Makeup on Brooke in lobby = mirror Handy interact walk.
Diàlegs	beta rose int. / TV room hotspots engal. / NOTE Strothir Dining / Basement dialog end / saw "indignat" fear" Actualitzat Handy dialog. Open up room direction if (key in int) → Use Notebook on docs (organization phase call).
Durada de la prova	1 h 10 min.
Ha acabat el nivell?	Sí
Altres	* Poster Livie * Docs. * Handy sudar * Makeup in lobby

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte: 1	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passant bé jugant					X
El joc m'ha semblat massa curt	X				
La història em resulta interessant					X
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer		X			
Sabia el meu objectiu en tot moment			X		
No he entès la història	X				
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia					X
Les mecàniques em semblaven complicades	X				
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment					X
M'he sentit estressat/da jugant	X				
La estètica és agradable					X
M'ha costat trobar objectes a l'entorn		X			
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts					X
El joc m'ha semblat repetitiu	X				
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses				X	
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc	X				

Nº Subjecte:

1

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

fàcil d'entendre guiant-se pels diàlegs,
estètica bonica i personatges amb personalitats
entretingudes

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

Destacar una mica la part d'aconseguir
ingo per a donar a la Lúcie. Diàlegs
una mica difícils de llegir (distingir)
en alguns moments.

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanessis el joc a un amic/a?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (molt)

Comentaris / Recomanacions (opcional):

Es que hi diu dos aspectes millorables.
La resta molt xula!

Moltes gràcies per participar!

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seràn publicades.

Nº Subjecte: 2	Gènere: DONA
Edat: 41	Nivell d'anglès: C1
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	Sovint
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	No
En quines plataformes sols jugar?	Switch/ordinador/XBox
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	No

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games	X				
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sorority's Americanes (germandats)				X	
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc			X		
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc			X		

Comentaris/Observacions:

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte: 2	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	Cross ref ^w smile funny
Objectiu	
Història	NOM Composite NOM d'Wiggins + guetes
Personatges	Intro mira up tots d'ing room
Estètica	
Entorn	if interact door M. i key al inventio → if Guy left no interacció
Mecàniques	Possiblement inc. Live time
Diàlegs	FLETA / ? intro // Mandy diu <u>face me also</u> <u>Assessment not required</u>
Durada de la prova	1h 40 min
Ha acabat el nivell?	Ha necessitat ajuda, però sí
Altres	★ <u>Mandy plan</u> ★ Guy keeps talking in room. ★ Live sit (anis) ★ Katie d'ing <u>info</u>

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte: 2	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passant bé jugant					X
El joc m'ha semblat massa curt		X			
La història em resulta interessant					X
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer		X			
Sabia el meu objectiu en tot moment		X			
No he entès la història	X				X
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia		X			
Les mecàniques em semblaven complicades				X	
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment					X
M'he sentit estressat/da jugant					X
La estètica és agradable					X
M'ha costat trobar objectes a l'entorn				X	
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts				X	
El joc m'ha semblat repetitiu		X			
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses				X	
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc		X			

Nº Subjecte: 2

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

Que es un joc fàcil i original i les
mecàniques són senyals d'aprendre.

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

En alguns moments no queda clar exactament
què has de fer o quin objecte has d'aconseguir
o com aconseguir-lo

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanessis el joc a un amic/ga?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (molt)

Comentaris / Recomanacions (opcional):

Seria interessant que se seguís desenvolupant
i hi hagués un altre nivell a les
Catacumbes

Moltes gràcies per participar!

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seràn publicades.

Nº Subjecte: 3	Gènere: Home
Edat: 21	Nivell d'anglès: Alto
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	Con mucha frecuencia
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	Si
En quines plataformes sols jugar?	PC y Nintendo
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	TDAH

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games					✓
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sorority's Americanes (germandats)				✓	
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc					✓
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc					✓

Comentaris/Observacions:

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte: 3	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	
Objectiu	No poder usar foundation a live room Que entri sempre
Història	Cult vibes ✓ → Ending areafon cosetes dialògs etc.
Personatges	Confusió Brooke Mc // Live timer stuff still from Hardy
Estètica	
Entorn	Perla exterior confusió / Perla Hardy i / guy left no fase
Mecàniques	Jancar inv pulsant bossa / inv botxa / can mobil en Brooke si supera l'utro
Diàlegs	Barbie abt Live falty / Taoshi WIN dialòg.
Durada de la prova	1h 15 min
Ha acabat el nivell?	SÍ
Altres	* Live timer } !! * Live foundation } !! * Katie dialòg i WIN

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte: 3	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passant bé jugant					✓
El joc m'ha semblat massa curt	✓				
La història em resulta interessant					✓
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer	✓				✓
Sabia el meu objectiu en tot moment		✓			
No he entès la història	✓				
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia					✓
Les mecàniques em semblaven complicades	✓				
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment					✓
M'he sentit estressat/da jugant				✓	
La estètica és agradable					✓
M'ha costat trobar objectes a l'entorn			✓		
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts					✓
El joc m'ha semblat repetitiu	✓				
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses					✓
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc		✓			

Nº Subjecte: 3

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

- La estètica y los diseños
- Los diálogos suenan muy naturales
- Es gracioso
- El misterio del sótano da ganas de seguir jugando

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

- A veces puedes quedarte un poco estancado jugando
- No tiene música

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanassis el joc a un amic/ga?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (molt)

Comentaris / Recomanacions (opcional):

Me ha gustado mucho

Moltes gràcies per participar!

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seràn publicades.

Nº Subjecte: 4	Gènere: non binary
Edat: 22	Nivell d'anglès: high
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	sometimes
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	yes
En quines plataformes sols jugar?	pc
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	no

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games				X	
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sorority's Americanes (germandats)	X				
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc				X	
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc				X	

Comentaris/Observacions:

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte: 4	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	Focus
Objectiu	
Història	
Personatges	Ami brat e cipeu lipsticks descorada / twenty late night
Estètica	dialog red ✓
Entorn	→ if in number in inventory canvian documents
Mecàniques	
Diàlegs	espai d'lobby / d'introdinny Katie diu molt can toll
Durada de la prova	1h 7 min
Ha acabat el nivell?	Sí (una mica d'ajuda)
Altres	

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte: 4	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passat bé jugant					X
El joc m'ha semblat massa curt		X			
La història em resulta interessant				X	
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer			X		
Sabia el meu objectiu en tot moment		X			
No he entès la història		X			
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia		X			
Les mecàniques em semblaven complicades		X			
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment				X	
M'he sentit estressat/da jugant		X			
La estètica és agradable					X
M'ha costat trobar objectes a l'entorn				X	
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts				X	
El joc m'ha semblat repetitiu		X			
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses				X	
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc	X				

Nº Subjecte: 4

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

Very original
Really nice graphics, drawing, colors
Interesting way of using objects and inventory

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

Sometimes it feels like there are too many different objectives.
Not always easy to click on where we want to.

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanessis el joc a un amic/ga?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (molt)

Comentaris / Recomanacions (opcional):

Moltes gràcies per participar!

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seràn publicades.

Nº Subjecte: 5	Gènere: femení
Edat: 20	Nivell d'anglès: B0
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	3 cops a la setmana
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	Sí
En quines plataformes sols jugar?	Steam, Nintendo Switch
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	No

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games				✓	
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sorority's Americanes (germandats)			✓		
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc				✓	
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc				✓	

Comentaris/Observacions:

:3

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte: 5	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	Invested ✓
Objectiu	Creepy ✓ passing dialog if need wifi new no real pass
Història	
Personatges	Katie bug C2D lobby Livie ANI Mandy desc looks a mess
Estètica	Liko ✓
Entorn	Foundation desc Pass dialog repeat h TowelTV name
Mecàniques	use egshadow on Brooke problem
Diàlegs	Wendy C2D ← out interact Sanjo dining placement real pamphlet type
Durada de la prova	1h
Ha acabat el nivell?	Sí
Altres	Mandy ✓ * Livie anis → no talk while say background + miller idle * Use on Brooke ← ↑ makeup / phone * Katie ending dialog * Wifi → if need wifi true new need pass false

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte: 5	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passant bé jugant					✓
El joc m'ha semblat massa curt				✓	
La història em resulta interessant					✓
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer	✓				
Sabia el meu objectiu en tot moment			✓		
No he entès la història		✓			
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia				✓	
Les mecàniques em semblaven complicades	✓				
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment					✓
M'he sentit estressat/da jugant	✓				
La estètica és agradable					✓
M'ha costat trobar objectes a l'entorn		✓			
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts					✓
El joc m'ha semblat repetitiu	✓				
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses			✓		
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc		✓			

Nº Subjecte: 5

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

- Els texts de diferents colors
- El disseny del joc
- La temàtica i la història

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

- ~~Sortir~~ Sortir de l'inventari amb un objecte a la mà
- Que el timer del foundation sigui més explícit

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanessis el joc a un amic/ga?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (molt)

Comentaris / Recomanacions (opcional):

:3

Moltes gràcies per participar!

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seràn publicades.

Nº Subjecte: 6	Gènere: HOME
Edat: 60	Nivell d'anglès: BAIX
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	2 o 3 cops al mes
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	SI
En quines plataformes sols jugar?	Play, PC, mòbil
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	No

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games					X
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sorority's Americanes (germandats)		X			
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc				X	
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc			X		

Comentaris/Observacions:

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte: 6	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	
Objectiu	⇒ if guy seen i need pass for the room need with the other dialy altio onsk.
Història	
Personatges	
Estètica	
Entorn	Fabric no ve → if Livie not in room palla jural interact with miran de rasi // Drawen Handy room extà mel/park Quan estanca.
Mecàniques	→ Arrepleu tema usin objectes confom etc. → usin pimplhet en Handy + Katie camina.
Diàlegs	REAL TV room → Adegir preguntan rda Handy
Durada de la prova	1h 30 min.
Ha acabat el nivell?	Sí
Altres	* Livie no hauria de parlar a la habitació → No live temps x això etc. * Livie timer... (+) * Drawen Handy [Arrepleu si usen mobil amb Brake detecta trucada.

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte: 6	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passant bé jugant					X
El joc m'ha semblat massa curt		X			
La història em resulta interessant			X		
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer		X			
Sabia el meu objectiu en tot moment			X		
No he entès la història	X				
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia			X		
Les mecàniques em semblaven complicades		X			
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment				X	
M'he sentit estressat/da jugant		X			
La estètica és agradable					X
M'ha costat trobar objectes a l'entorn		X			
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts					X
El joc m'ha semblat repetitiu		X			
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses				X	
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc		X			

Nº Subjecte: 6

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

- Sentit de l'humor
- El guió de la història

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

- Manca de sò

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanessis el joc a un amic/ga?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (molt)

Comentaris / Recomanacions (opcional):

Moltes gràcies per participar!

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seran publicades.

Nº Subjecte: 7	Gènere: Femení
Edat: 23	Nivell d'anglès: C1 alt
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	Cada dia
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	Nivell usuari
En quines plataformes sols jugar?	Ordinador, Nintendo Switch, mòbil
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	No

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games				X	
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sorority's Americanes (germandats)			X		
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc				X	
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc				X	

Comentaris/Observacions:

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte: 7	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	Focus
Objectiu	Entén be. → Afegir algo al final de k ja està i cap a casa.
Història	Canvia text complet per
Personatges	Katie fitch sigue
Estètica	
Entorn	La fabric /TV gen
Mecàniques	→ if win = true i iNumber in inventory no va la int queu phone en Brake. → (estava room 2) // si haveu if = true → Afegir si mòbil + linkick disui no season) → mira totes iped
Diàlegs	No i diu intro Katie colour weirdy bottle room ↓ in diu los gen room Katie coma per de lloc
Durada de la prova	1h 15 min.
Ha acabat el nivell?	SI
Altres	* mòbil * season i mòbil * Extra dialogs if win = true

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte: 7	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passant bé jugant					X
El joc m'ha semblat massa curt		X			
La història em resulta interessant					X
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer	X				
Sabia el meu objectiu en tot moment					X
No he entès la història	X				
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia				X	
Les mecàniques em semblaven complicades	X				
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment					X
M'he sentit estressat/da jugant	X				
La estètica és agradable					X
M'ha costat trobar objectes a l'entorn	X				
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts				X	
El joc m'ha semblat repetitiu		X			
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses					X
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc		X			

Nº Subjecte: 7

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

Els diàlegs són divertits.
L'estètica pixel art és molt xula.
La parta també és molt divertida.
El joc és bastant intuitiu.

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

Al principi m'he fet un embolic amb els controls, però conforme anava jugant ja he après com funcionen.

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanessis el joc a un amic/ga?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 ⑨ 10 (molt)

Comentaris / Recomanacions (opcional):

Moltes gràcies per participar!

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seràn publicades.

Nº Subjecte: 1 8	Gènere: femení
Edat: 17	Nivell d'anglès: B2
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	Cada setmana
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	Vna mica
En quines plataformes sols jugar?	PC
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	No

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games				X	
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sororitys Americanes (germandats)		X			
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc					X
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc				X	

Comentaris/Observacions:

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte: 8	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	creepy Katie ✓
Objectiu	gràcies a desc de "lookup" usa mobil ✓
Història	
Personatges	→ mirar a civie durant diàleg
Estètica	Colours ✓
Entorn	+ hotspots TV WA Civie room → Full closet interactive + hotspots Civie → Little bag interacció nova
Mecàniques	→ fletxes dialog box (→ Si Number in inventory user ✓ Use item on Bracke no va (eta r=2) phone + Libreta dirks num in pocket)
Diàlegs	→ typo during plates tests → recordatori Pauline in room next door d'wordglat desps de preguntar dir "recomto mirar no" o algn → Nothing in your sareplan
Durada de la prova	1h 10min
Ha acabat el nivell?	Si
Altres	* WA civie * Civie Number Libreta * Closet full interact ☺ → sareplan

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte: 8	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passant bé jugant					X
El joc m'ha semblat massa curt		X			
La història em resulta interessant					X
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer			X		
Sabia el meu objectiu en tot moment			X		
No he entès la història	X				
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia					X
Les mecàniques em semblaven complicades	X				
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment					X
M'he sentit estressat/da jugant			X		
La estètica és agradable					X
M'ha costat trobar objectes a l'entorn		X			
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts					X
El joc m'ha semblat repetitiu	X				
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses					X
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc		X			

Nº Subjecte: 8

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

Molt entretingut, m'agrada com no causa i donec intriga.
El desenvolupament de la història i de l'utilització dels objectes
és molt creativa.

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

Agregar efectes sonors, i per a que fos més fàcil ~~ser~~
per a altres jugadors, passar una taula de "missions" per
a saber millor que fer.

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanessis el joc a un amic/ga?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (10) (molt)

Comentaris / Recomanacions (opcional):

Història molt creativa i entretinguda, l'estètica i els colors del
joc són molt atractius. ~~Dei~~

Moltes gràcies per participar!

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seràn publicades.

Nº Subjecte: 9	Gènere: masculí
Edat: 23	Nivell d'anglès: Professional
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	Molt sovint
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	Si
En quines plataformes sols jugar?	PC
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	No

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games				X	X
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sororitys Americanes (germandats)			X		
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc					X
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc					X

Comentaris/Observacions:

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte: 9	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	Creepy ✓
Objectiu	→ pimplet prebent
Història	
Personatges	
Estètica	Brader ✓
Entorn	→ Sonic column interact → default use inv]
Mecàniques	→ use inv des clics igual interactar
Diàlegs	→ if Guy = seen i check router digui a l'opista. → Win Sanju raro
Durada de la prova	1h
Ha acabat el nivell?	Sí
Altres	→ fallen use inv on inv unhandled ✓

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte: 9	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passant bé jugant				X	
El joc m'ha semblat massa curt	X				
La història em resulta interessant			X		
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer	X				
Sabia el meu objectiu en tot moment			X		
No he entès la història	X				
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia		X			
Les mecàniques em semblaven complicades	X				
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment					X
M'he sentit estressat/da jugant	X				
La estètica és agradable					X
M'ha costat trobar objectes a l'entorn	X				
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts			X		
El joc m'ha semblat repetitiu	X				
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses		X			
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc	X				

Nº Subjecte: 9

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

El game loop és fidel a un point and click
classic

Esteticament es bonic

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

Durant la demo la història no es engaging
pero

Faltaria millorar aspectes visuals que li donen
vibra de amateur

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanessis el joc a un amic/a?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (molt)

Comentaris / Recomanacions (opcional):

M'han agradat els puzzles ja que semblaven
trets d'un point n click de veritat pero nomes
amb la demo la història m'ha semblat poc
engaging pero té potencial per a un
joc sencer la història

Moltes gràcies per participar!

INFORMACIÓ PERSONAL

Emplena els camps amb la teva informació. Els resultats del test són anònims, i només les properes pàgines seràn publicades.

Nº Subjecte: 10	Gènere: Femení
Edat: 21 anys	Nivell d'anglès: C1-C2
PREGUNTES	
Quant de sovint jugues a videojocs?	Diàriament
Et consideres hàbil amb els ordinadors?	Si
En quines plataformes sols jugar?	Ordinador, Mòbil, Consola.
Tens algun impediment visual/cognitiu? (Dislexia, daltonisme...)	No

PRE-TEST

Emplena el següent qüestionari abans de començar a jugar. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
Tinc experiència prèvia jugant point-and-click adventure games		X		X	
Estic familiaritzat/da amb el concepte de Sororitys Americanes (germandats)					X
Crec que no tindrè dificultats per a entendre les mecàniques del joc				X	
Crec que no tindrè dificultats per a entendre l'objectiu del joc				X	

Comentaris/Observacions:

DURANT EL TEST [A emplenar per l'administradora]

Nº Subjecte: 10	OBSERVACIONS
Estat d'ànim	
Objectiu	→ Brooke pretty confused → "random lipstick" oggir text pile
Història	→ oggir intro Brooke architect
Personatges	
Estètica	
Entorn	→ hotpots intro → ued sponge → one shirt al Guy div pants → hotpot sugroom
Mecàniques	→ look o internet Brooke → clic diet o oggir al mateix objecte donet i no faran inv.
Diàlegs	→ chock aptrogs maybe → Diàlegs peetly asking Livie apareix (?) → saw by not say → note list. → Diàlegs if reading the reo pass no → cool cut og pot causan dubtes
Durada de la prova	1h
Ha acabat el nivell?	Si
Altres	* Livie politaly foundation. (poter ha procanat Livie cell)

POST-TEST

Emplena el següent qüestionari després d'haver completat la experiència de joc. Selecciona la casella que més s'adequa al que sents personalment respecte a cada frase:

Nº Subjecte: 10	Molt en desacord	Bastant en desacord	Neutral	Bastant d'acord	Molt d'acord
M'ho he passant bé jugant					8
El joc m'ha semblat massa curt	8				
La història em resulta interessant					8
En algun punt he sentit que tenia massa coses a fer	8	8			
Sabia el meu objectiu en tot moment	8				8
No he entès la història	8				
Sabia quins botons havia de clicar per a realitzar l'acció que volia					8
Les mecàniques em semblaven complicades	8				
Diferenciava perfectament quin personatge parlava en cada moment				8	8
M'he sentit estressat/da jugant	8				
La estètica és agradable					8
M'ha costat trobar objectes a l'entorn	Y				
Els diferents mètodes d'aconseguir els objectes necessaris m'han resultat entretinguts					Y
El joc m'ha semblat repetitiu	Y				
Hi tornaria a jugar per a descobrir més coses				8	8
Crec que a la majoria de persones els resultaria difícil aprendre a jugar a aquest joc	8				

Nº Subjecte: 10

Si us plau, digues 2-3 aspectes positius/destacables del joc:

La història es interessant ! Vull veure com acaba
L'estètica es molt maca , fan :)
Es "fàcil" de jugar , pero comporta certa complicació de
recordar tot i connectar punts , cosa que guay.

Si us plau, digues 2-3 aspectes negatius/millorables del joc:

Els 2-3 errors que hi ~~havia~~ hagut mentre jugaba,
La pantalla d'inici, més neta.
Al inici del joc no ubicaba la pj. principal

En un rang 1-10, quant de probable seria que recomanessis el joc a un amic/ga?

(gens) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (molt)
 ↑
 el poso perquè es probable però
 depenent de si li mola
 aquest estil de joc, si no, no

Comentaris / Recomanacions (opcional):

Moltes gràcies per participar!