

Treball de fi de grau

Títol

Autor/a

Tutor/a

Grau

Data

Full Resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Autor/a:

Tutor/a:

Any:

Titulació:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

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

Català:

Castellà:

Anglès

Compromís d'obra original*

L'ESTUDIANT QUE PRESENTA AQUEST TREBALL DECLARA QUE:

1. Aquest treball és original i no està plagiat, en part o totalment
2. Les fonts han estat convenientment citades i referenciades
3. Aquest treball no s'ha presentat prèviament a aquesta Universitat o d'altres

I perquè així consti, afegeix a aquesta plana el seu nom i cognoms i la signatura:

***Aquest full s'ha d'imprimir i lliurar una còpia en mà al tutor abans la presentació oral**

Resum del treball de final de Grau

"STRANGER THAN FICTION" és un projecte que pretén explicar com s'elaboraria un videojoc de tipus *open world* (món obert) i *d'acció en tercera persona*. El principal objectiu era el d'imaginar i crear un món virtual amb uns personatges sòlids i una trama rodona. Els grans esforços doncs, han anat en aquesta direcció, en la de plantejar aquest món i aquestes premisses, així com analitzar la situació actual del mercat per a comprendre millor quines serien les metodologies a seguir.

La història del videojoc es basa en una parella de joves que arriben a un poble de muntanya estatunidenc anomenat Noah's Hope per la mort d'un familiar. Fugint d'un passat tèrbol, decideixen quedar-se a viure al poble, sense adonar-se que Noah's Hope no és un lloc normal i innocent, i que darrere de la calma s'hi troba una conspiració amagada que farà perillar les seves vides.

"STRANGER THAN FICTION" se situa als Estats Units dels anys 70, amb l'amenaça comunista com a teló de fons. El videojoc intenta fer un homenatge paròdic del context històric d'aquesta època i, sobretot, de la seva cultura audiovisual. És un intent de portar tot allò que el cinema ens va deixar i que és tant present en el nostre imaginari col·lectiu. Així doncs, la seva estètica, la història, els personatges, i inclús l'estil de joc, es volen basar en aquest imaginari de l'època, molt popular en el cinema i la televisió però gens tractat en un altre mitjà narratiu contemporani com és el dels videojocs. L'objectiu final és, també, aprendre tant com sigui possible sobre el funcionament intern de la indústria i formar-nos per a poder posar en pràctica tot el que es planteja durant la elaboració d'aquest treball.

STRANGER THAN FICTION

PLA DE NEGOCI DEL VIDEOJOC

Índex del projecte

1. Què és?	5
2. Marc i context actual	6
2.1. Concepte de videojoc	6
2.2. Tipologia dels videojocs	9
2.2.1. Gèneres i tipus actuals	9
2.2.2. Jugabilitat i mecàniques referents	15
2.2.3. Duracions dels jocs actuals	22
2.3. Situació del mercat dels videojocs	24
2.3.1. Classificació PEGI	28
2.4. Plataformes	29
2.5. Antecedents i referents	37
2.6. Tractaments visuals i sons	39
3. El projecte: Stranger Than Fiction	42
3.1. Resum executiu	43
3.1.1. En situació	43
3.1.2. Gènere i tipologia	43
3.1.3. Espai dins el mercat	44
3.1.3.1. <i>Target</i>	44
3.1.3.2. Necessitat a cobrir	44
3.1.3.3. Competència i referents	45
3.1.4. Història i personatges	46
3.1.4.1. Història	46
3.1.4.2. Personatges	47
3.1.5. Jugabilitat i mecàniques	47
3.1.5.1. Controls	47
3.1.5.1.1. Teclat i ratolí	48
3.1.5.1.2. Controlador de consola	48
3.1.5.2. Mecàniques	49
3.1.5.3. Duració	49
3.1.6. Realització	50

3.2. El món del joc	51
3.2.1. Els protagonistes.....	52
3.2.1.1. Allen Miller.....	52
3.2.1.2. Mia Adams.....	53
3.2.1.3. Miles Thorne	54
3.2.2. El comtat: Rosemary County.....	55
3.2.2.1. Breu història	55
3.2.2.2. Geografia.....	55
3.2.2.3. La vall de Newhope	57
3.2.2.3.1. Poblacions i zones urbanes.....	58
3.2.2.3.2. Topografia	60
3.2.2.4. Els habitants de Rosemary County.....	61
3.2.2.5. El pla original.....	69
3.2.2.5.1. El producte.....	70
3.2.2.5.2. Els estímuls	70
3.2.2.5.3. El control de la població.....	71
3.2.2.5.4. Els mecanismes de seguretat	72
3.2.2.5.5. La solució final.....	73
3.2.2.6. Modificacions del pla.....	73
3.2.2.6.1. Els incidents de 1951.....	73
3.2.2.6.2. El pla del Pare Lawrence.....	74
3.2.3. La trama principal	75
3.2.3.1. Pròleg	75
3.2.3.2. Capítol 1: Una nova esperança.....	76
3.2.3.3. Capítol 2: Enterrant vells fantasmes.....	79
3.2.3.4. Capítol 3: En aquest poble passen coses estranyes.....	81
3.2.3.5. Capítol 4: McConally Soups Inc.	84
3.2.3.6. Capítol 5: La nit dels pollastres vivents.....	87
3.2.3.7. Capítol 6: El Chupacabras.....	88
3.2.3.8. Capítol 7: El gran cop.....	93
3.2.3.9. Capítol 8: Els bojós	97
3.2.3.10. Capítol 9: Sense sortida	99
3.2.3.11. Capítol 10: Retorn al passat.....	100
3.2.3.12. Capítol 11: La gran evasió.....	101
3.2.3.13. Capítol 12: Diluvi	103
3.2.4. Les trames secundàries.....	104

3.2.4.1. Els MOTW	104
3.2.4.2. Missions secundàries	106
4. Procés productiu	108
4.1. Tractament de la narració.....	109
4.2. Tractament ideològic.....	111
4.3. Tractament de mecàniques de joc.....	113
4.3.1. Protagonistes	113
4.3.2. El mapa: Rosemary County.....	115
4.3.2.1. Esdeveniments del mapa.....	116
4.3.2.2. Accions del jugador	117
4.3.2.3. Sub-mapes.....	119
4.3.3. Sistemes i funcionament.....	120
4.4. Tractament visual: estètica i art del joc.....	122
4.5. Tractament sonor	130
4.6. Tractament tècnic.....	133
4.6.1. <i>Engine</i> i motor del videojoc.....	133
4.7. Costos de producció	134
4.7.1. Consideracions legals.....	135
4.8. Distribució ideada	135
5. Conclusions.....	136
6. Bibliografia.....	139

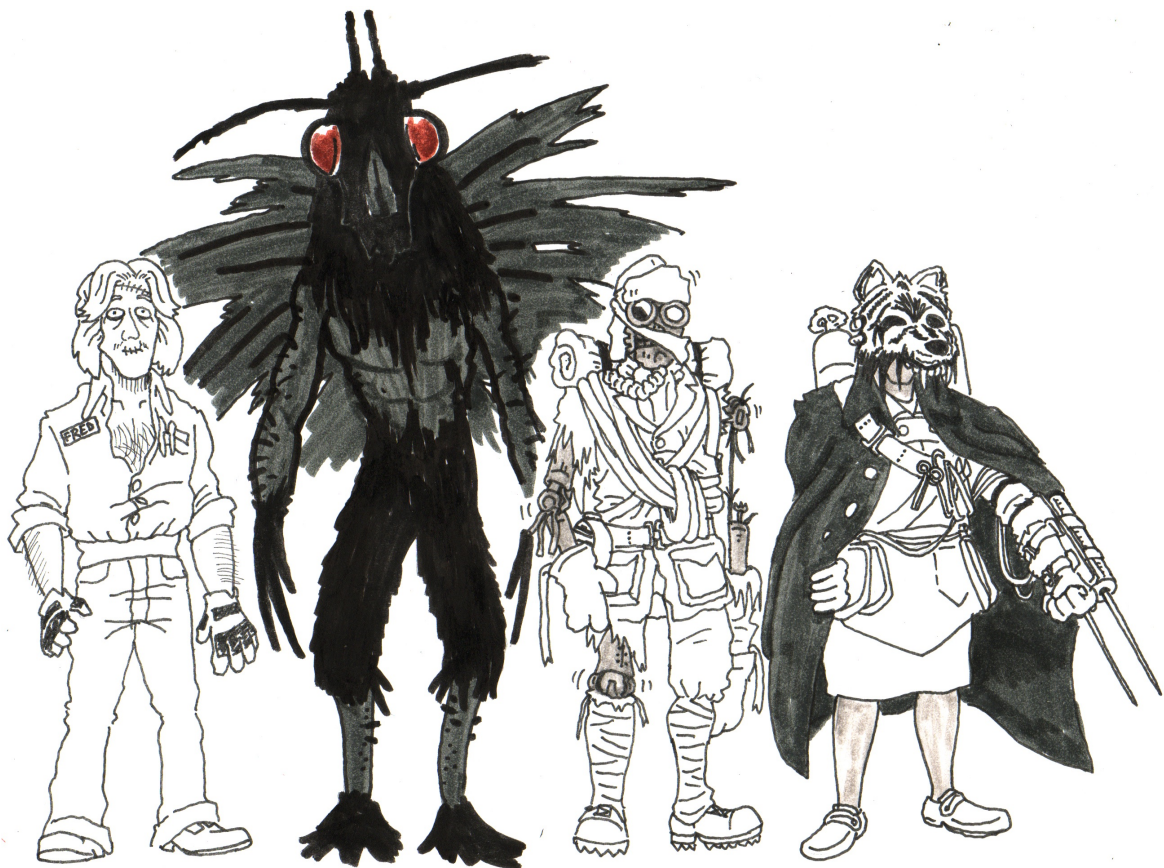
1. Què és?

"STRANGER THAN FICTION" és un videojoc que busca fer experimentar les emocions i les sensacions del cinema de terror més emblemàtic emmarcades en la paradigmàtica cultura pop dels anys 70, amb el valor afegit de ser una experiència interactiva, viva i totalment immersiva.

Amb el format videojoc **"STRANGER THAN FICTION"** aconseguirà arribar a un públic molt més ampli i que gaudirà i s'endinsarà més profundament en aquest univers imaginari. Un univers que s'ha creat ajuntant i donant forma a tots els elements clàssics del horror cinematogràfic en un món fantàstic obert i en canvi constant.

Des de l'òptica d'una jove i prometedora parella de nord-americans en busca d'un lloc on començar una nova vida, el jugador podrà viure en les seves carns les pors d'aquella societat consumista i extremadament desconfiada en un dels moments més durs de la guerra freda.

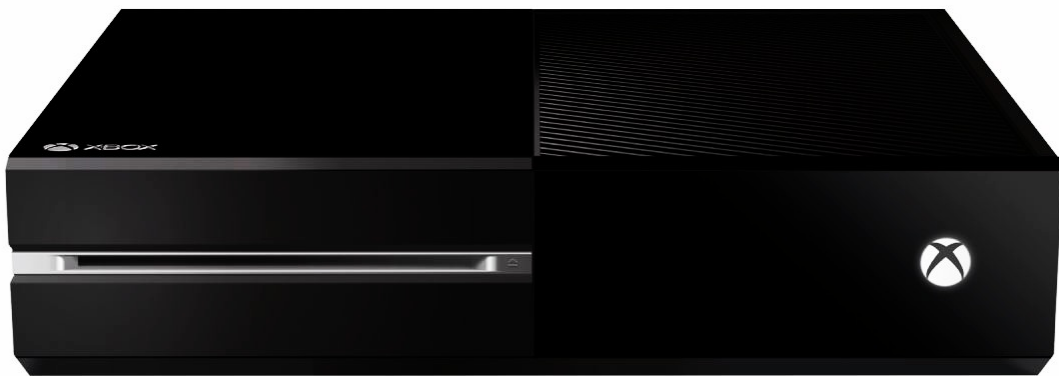
Per a entendre, però, què és el que ofereix **"STRANGER THAN FICTION"** i on s'emmarca, és precís posar en situació el context actual i la situació del mercat, així com els possibles referents i els previsibles competidors.



2. Marc i context actual

2.1. Concepte de videojoc

En una indústria tan complexa com la del món dels videojocs resulta vital ser coneixedor d'allò que el propi terme significa. Segons el *Diccionario de la Real Academia Española*, el videojoc és “un dispositiu electrònic que permet, mitjançant els comandaments apropiats, simular jocs a les pantalles d'un televisor o d'un ordinador”. Aquesta definició no s'ajusta a la naturalesa veritable del videojoc, doncs dona una idea inexacta d'allò que realment significa. És aquest un dels principals motius pels quals trobem necessari determinar quina seria la definició més adequada per aquest concepte.



Reflexió 1: Segons la RAE, això es un videojoc?

Però abans de parlar de videojocs s'hauria de definir què és el que es considera un joc. Johan Huizinga, autor seminal en la matèria, identifica les característiques essencials del joc en el seu llibre *Homo Ludens*:

“El joc és una activitat que es desenvolupa dintre de certs límits de temps i espai, en ordre visible, d'acord amb les normes lliurement acceptades, i fora de l'esfera de necessitat o utilitat material. El sentiment de joc és d'èxtasi i entusiasme, i és sagrat o festiu d'acord amb l'ocasió. Un sentiment d'exaltació i tensió acompanya l'acció.” (Huizinga: 1955, 132)

Aquesta definició deixa constància de tres aspectes fonamentals del joc, com són la regulació de les seves normes, la seva exclusió de la vida “material” (tot i la seva necessitat),

i finalment el seu tarannà festiu a la vegada que competitiu. Les idees de Huizinga sobre la naturalesa del joc van ser adoptades per Caillois (2001: 71-99), el qual categoritzava quatre formes de jugar diferents: *agon*, o forma competitiva; *alea*, basat en l'aleatorietat, les eleccions i l'atzar; *mimicry*, jocs basats en la simulació i la teatralitat; i *ilinx*, basat en una jugabilitat física. Quant més complex sigui un joc, més s'entrecreuen aquests quatre factors.

Caillois també parla de dos conceptes diferents depenent de la complexitat normativa del joc. Per una banda, els jocs amb unes regles complexes són anomenats *ludus*, i es componen d'un conjunt de normes establertes que s'han de seguir per la finalització del propi joc; d'altra banda, el terme *paidea* es refereix als jocs menys estructurats i més espontanis. Frasca (2001: 13-14) va interpretar aquest dos conceptes des del punt de vista reglamentari del joc, manifestant un conflicte entre *ludus* i *paidea*, entre el seguiment de les normes i el rebuig per aquestes.

L'espontaneïtat i recreació de la normativa que proposen Caillois i Frasca al referir-se a *paidea* s'ajusta a la proposta de **"STRANGER THAN FICTION"** en el sentit que el jugador no està obligat a seguir les instruccions al peu de la lletra, sent capaç de crear el seu propi espai de joc (o *sandbox*). La idea de *ludus* és més restrictiva i no permet tenir la llibertat suficient com per recrear una experiència jugabilística completa.

Tot i la dificultat palesa a l'hora de definir què és un joc, el qual podríem resumir per la definició de Huizinga com *"una activitat recreativa sotmesa a unes normes i en el qual es pot guanyar o perdre"*, aquesta base ens pot ajudar per fer el mateix exercici amb el concepte de videojoc. Tornant a Frasca (2001: 4), ell defineix el videojoc com *"qualsevol forma d'entreteniment basat en software¹ de computadora, que fa ús tant de text com d'imatges en qualsevol plataforma de hardware², sigui un ordinador o una videoconsola, i en el qual un o més jugadors s'ubiquen en un mateix entorn, sigui en el mateix emplaçament físic o a través de la xarxa"*.

Com a definició ens és útil per tenir un punt de partida, però és encara insuficient per captar tota la varietat d'aspectes i característiques que fixen el significat d'un videojoc. Altres aspectes a tenir en compte són els citats per Fabricatore (2000: 3) quan diu que *"els aspectes definitoris del videojoc són la seva naturalesa interactiva i l'objectiu del jugador envers un obstacle o oposició"*. En aquesta mateixa línia, Rouse (2001: 2-19) afegeix l'exercici que ha de realitzar el jugador per tal de conèixer el funcionament de la interfície, de manera que un cop s'hagi fet aquest aprenentatge pugui superar els obstacles que es plantegin davant seu.

¹ Programari d'un sistema informàtic necessari per la realització de tasques específiques.

² Parts físiques d'un sistema informàtic.

Una definició més global és la que estableix Juul (2005: 6-7), que d'una forma transigent afirma que un videojoc ha de tenir com a mínim un dels següents punts:

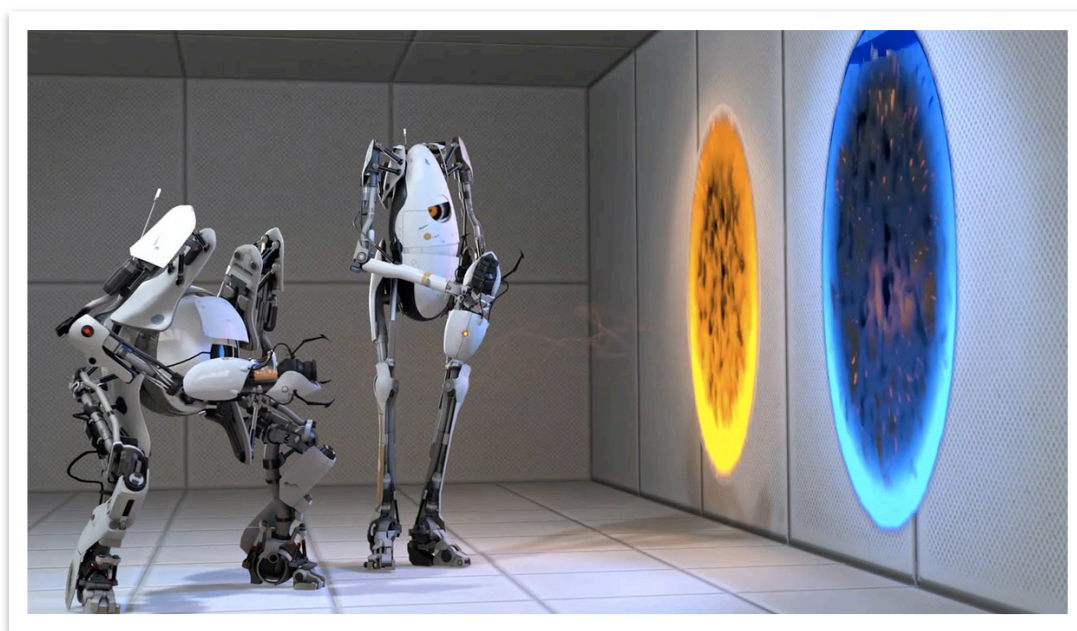
- ✚ Un sistema formal basat en regles
- ✚ Resultats variables i quantificables
- ✚ A cada resultat se li assigna un valor
- ✚ El jugador ha de fer un esforç per tal d'influir en el resultat
- ✚ El jugador se sent atret pel resultat
- ✚ Les conseqüències de l'activitat són opcionals i negociables

Si bé aquest punts admeten certa flexibilitat i la possibilitat d'adequació a plataformes tals com *tablets* o *smartphones* sense ser excloent, encara sembla una definició massa genèrica. Els autors Wolf i Perron (2003: 14-15) tracten de distingir les característiques d'un videojoc de forma més específica, comptant amb quatre elements fonamentals que constitueixen la seva naturalesa. El primer d'aquests elements són els gràfics, la pantalla visual presentada al jugador. El segon és la interfície, que descriu el *hardware* o els gràfics en pantalla (a l'estil de menú o botons, conegut dintre de la indústria com a *HUD*³) que el jugador ha de fer servir per jugar al joc. La interfície facilita la inclusió del tercer element, l'activitat del jugador tant física com mental. L'últim dels elements és el logaritme, el *software* que controla els gràfics, el so i la jugabilitat.

A més dels estudis seminals de Huizinga envers el joc, els components de jugabilitat de Caillois, la dicotomia en la flexibilitat del reglament (entre *ludus* i *paideia*) que esmenta Frasca o els diferents aspectes formals que citen Juul o Wolf i Perron respecte a la naturalesa del videojoc, no podem deixar d'esmentar altres estudis acadèmics, com són les teories *narratològiques* i les *ludològiques*, ambdues teories diferenciades per l'enfoc que se li dona al videojoc en si mateix. Per una banda està el punt de vista narratològic d'autors com Laurel (1991), que conceben el videojoc com el mitjà on es desenvolupa una determinada narrativa i on el jugador, de forma semblant al teatre, executa un rol determinat. Per contra, ludologistes com Eskelinen (2001) no focalitzen el videojoc des de la vessant narrativa, sinó des de la dels jugadors, les regles del joc i els objectius d'aquests.

Malgrat tot, aquestes dues teories estan tan contraposades com entrelaçades. Alguns jocs actuals deixen de banda l'aspecte lúdic per basar tot el seu pes en la narració, passant a ser "experiències interactives" en les que el jugador només gaudeix de la història sense haver de fer cap esforç de jugabilitat.

³ Sigles de *Heads-Up Display*.



Reflexió 2: Aquí quan es juga?

Arribats a aquest punt, es pot dir que hi ha tantes definicions possibles com a videojocs existeixen al mercat. La varietat de les seves característiques és gairebé infinita, així com ho són les seves diferents propostes jugables, tant en forma com en contingut. Per aquest motiu, potser sigui més apropiat establir una classificació tipològica per acabar de concretar els aspectes que defineixen un videojoc segons el seu gènere.

2.2. Tipologia dels videojocs

2.2.1. Gèneres i tipus actuals:

Els videojocs es divideixen en diferents gèneres mitjançant una classificació basada en la jugabilitat, més enllà dels elements visuals o narratius en comú que puguin tenir. Degut a la hibridació i l'evolució constant a la que es veuen sotmesos els videojocs, cada vegada resulta més difícil establir un consens respecte a la seva tipologia. Els límits entre un gènere i un altre poden arribar a ser molt difusos, però tot i així la indústria tracta sempre d'acotar el terreny el màxim possible per orientar als consumidors. La següent proposta de classificació parteix d'una intenció orientativa genèrica, sense tenir en compte catalogacions massa especialitzades⁴:

⁴ THORNTON, M. (2011). *Making Great Games: An Insider's Guide to Designing and Developing the World's Greatest Video Games*. Oxford: Elsevier.

Acció: És un videojoc que emfatitza les habilitats físiques del jugador, posant a prova la seva coordinació, destresa i velocitat. Es tracta d'un gènere contenidor, que engloba diferents variants com són els jocs *arcade*, els *beat 'em up*, els jocs de lluita i els plataformes.

- ✦ **Arcade:** Simples, amb controls intuïtius i nivells curts, els jocs *arcade* són els típics que es poden trobar a les màquines recreatives. L'objectiu del jugador és fer quants més punts, millor. El factor comú sol ser l'absència de narrativa o progressió dramàtica i el fet de basar-se en les puntuacions dels jugadors. Exemples: *The Club*, *Wet*.
- ✦ **Beat 'em up:** Contracció de l'expressió anglesa *beat them up*, que literalment significa "pega'ls". Són jocs de baralla on el jugador s'ha d'enfrontar a un gran nombre d'enemics de forma progressiva. Els *beat 'em up* han ressorgit amb els anomenats *hack and slash*, jocs de la mateixa naturalesa però molt més elaborats. Exemples: *Double Dragon*, *God of War*.
- ✦ **Lluita:** Són els jocs de combat entre el jugador i un altre oponent. A diferència dels *beat 'em ups*, els enfrontaments es produeixen de forma individual i amb combinacions de botons molt més complexes. Exemples: *Street Fighter*, *Mortal Kombat*.
- ✦ **Plataformes:** Un dels gèneres més cèlebres des de sempre. Els plataformes són aquells jocs que comporten saltar de superfície en superfície, esquivant enemics, recollint objectes i evitant les caigudes. Basen el seu funcionament en la idea d'haver de realitzar una sèrie d'accions físiques i motores concretes per tal d'assolir els nivells superiors. La seva denominació de plataformes es deu a la existència en els seus orígens de plataformes reals a les que els jugadors havien d'accedir. Exemples: *Super Mario Bros*, *Donkey Kong*.



Reflexió 3: L'important és arribar a dalt

Acció-Aventura: Es tracta d'un gènere híbrid que agrupa elements de diferents tipus de videojocs. Essencialment es barregen aspectes de la jugabilitat dels jocs d'acció amb la narrativa dels jocs d'aventura. A la resolució de puzles se li afegeix el component d'habilitat del jugador, per tal de de ser un repte tant físic com mental.

- ✚ **Open World:** Coneguts erròniament com a *sandbox*⁵, els jocs de món obert es caracteritzen per la seva no-linealitat o *free roaming* (lliure itinerància). El jugador es pot moure lliurement sense cap barrera artificial, interactuant amb el seu entorn. Exemples: *Grand Theft Auto*, *Shenmue*. La jugabilitat no-lineal del món obert suposa avantatges com ara la renúncia a les pantalles de càrrega o als murs invisibles que delimiten l'espai on es juga. Tampoc hi ha restriccions de temps ni requeriments necessaris per tal d'avançar d'un punt a un altre, i es pot fer gairebé qualsevol cosa en el moment que es vulgui dintre de l'escenari. El crític de videojocs Ben Croshaw va exposar la naturalesa dels jocs de món obert de la següent manera: *"Un open world dolent és aquell on el jugador va desinteressadament d'una missió principal a una altra com si es tractés d'estacions de la xarxa de metro; però un bon joc et fa pensar 'Bé, vaig a fer la missió principal però... Oh, col·leccionables! Oh, un encontre aleatori! Oh, un objecte destructible!"*⁶. Amb aquesta apreciació Croshaw vol posar de manifest que la gràcia del joc resideix en les possibilitats d'interacció amb l'entorn més enllà de l'objectiu principal.

D'altra banda, per crear la sensació de realisme en aquest entorn jugable s'incorporen rutines de comportament pels PNJ (*Personatges No-Jugadors*), que tindran accions concretes depenent de l'hora del dia. També s'afegeix un cicle dia-nit i canvis climatològics per tal de crear una realitat simulada, a més dels citats encontres aleatoris que permeten evitar la sensació de jugar en un entorn preestablert que determina l'experiència del jugador. Els jocs de món obert permeten la confluència de diferents conceptes, actuant com un contenidor que arreplega diversos gèneres i que per tant dilueix la puresa dels mateixos. Representant els aspectes tipològics que assenyalàvem al principi, **"STRANGER THAN FICTION"** també es podria catalogar com a *survival horror*, un subgènere adscrit a les *Third-Person Action-Adventures* que se centra en les convencions clàssiques de les històries de terror.

⁵ El *sandbox* o "sorra" és més un mode de joc que un gènere en si. Molts jocs de món obert són anomenats així sense tenir en compte que el que converteix un joc en *sandbox* és la possibilitat de modificar el joc per part del jugador. La metàfora no podia ser més clara: és com un "sorra" d'un parc infantil on el nen que juga és amo i senyor d'aquell espai i imposa les regles de la seva pròpia imaginació.

⁶ CROSHAW, B (2011). *Infamous 2 Review*: <https://www.youtube.com/watch?v=oaWZnjve5cl> (Últim accés: 21/05/2014)



Reflexió 4: Una selfie de món obert al GTA V

- ✦ **Survival Horror:** Subgènere que utilitza recursos propis del gènere de terror. Dona més importància a l'atmosfera i la reconstrucció de la trama que a la pròpia acció, provocant en el jugador una sensació de vulnerabilitat. Exemples: *Resident Evil*, *Silent Hill*.

Aventura gràfica: La seva dinàmica consisteix en resoldre diferents trencaclosques, interactuant amb personatges i objectes. Les més exitoses van ser les d'interfície *point-and-click* (assenyala i clica). Exemples: *Day of the Tentacle*, *The Monkey Island*.

Educatius: Són jocs expressament creats amb un propòsit educacional. Estan dissenyats per fer aprendre al jugador una disciplina concreta, posar a prova la seva intel·ligència o expandir conceptes. Exemples: *EcoQuest*, *Where in the World is Carmen Sandiego?*

Estratègia: Aquests videojocs requereixen d'un pensament i una planificació acurada per tal de vèncer al teu oponent. L'estratègia, la tàctica i la logística són els punts essencials d'aquest gènere, on podem trobar dos tipus diferents de joc depenent de la concepció que tinguin del temps: els *Real-Time Strategy* i els *Turn-Based Strategy*.

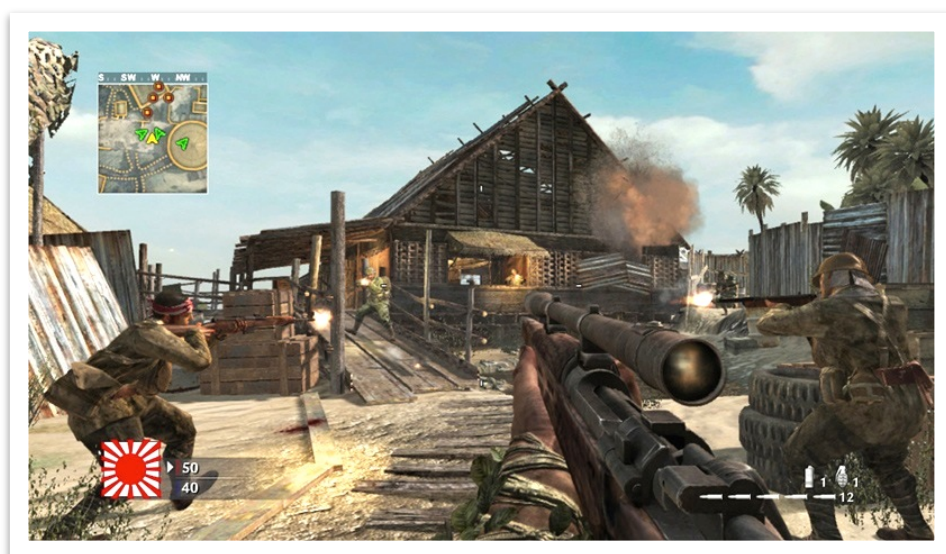
- ✦ **RTS:** Els *Real-Time Strategy games* (jocs d'estratègia en temps real) són dinàmics i ràpids. El jugador ha de recol·lectar recursos, construir edificacions, reclutar unitats i finalment lluitar contra els seus oponents. Exemples: *Warcraft*, *Age of Empires*.
- ✦ **TBS:** Els *Turn-Based Strategy games* (jocs basats en torns) són jocs més pausats que els RTS. El flux de temps es divideix en torns on el jugador analitza les possibilitats de les seves accions, com si d'una partida d'escacs es tractés. Exemples: *Heroes of Might and Magic*, *Civilization*.

Puzle: Posen a prova la capacitat mental del jugador mitjançant la resolució de problemes lògics. Moltes vegades es tracta de reptes conceptuals, però la varietat de puzles i trencaclosques és quasi infinita. Exemples: *Tetris*, *Bomberman*.

RPG: Els RPG o *Role-Playing Games* són la versió electrònica dels jocs de rol de tauler, tot i que en realitat la terminologia no és del tot correcta (a la majoria dels videojocs s'adopta un paper interpretatiu, no només a aquests en concret). Són jocs basats en l'evolució d'un personatge o d'un grup de personatges, amb altes dosis d'exploració i de combat. Exemples: *The Elder Scrolls*, *Baldur's Gate*.

Shooter: Bàsicament, els *shooters* són els jocs de trets. Alguns són de caire realista (*tactic shooter*), altres són coneguts com a "*shooters sobre rails*" (quan el jugador només pot avançar en una única direcció), però tots tenen com a denominador comú el fet de disparar a tort i a dret.

- ✚ **FPS:** Els *First-Person Shooter* es caracteritzen per la seva vista subjectiva, de manera que el jugador experimenta l'acció des de la perspectiva del personatge que controla. Tot i que hi ha grans excepcions com la saga *Bioshock*, els *First-Person Shooters* solen ser criticats per les seves mancances en les trames i narracions, doncs es sol anteposar molt més la espectacularitat i els efectes visuals que una narració ben treballada. Tot i així, això no és una regla i hi ha molts casos en què s'intenta oferir un màxim exercici narratiu al jugador, portant-lo a mons molt elaborats i fent participar al jugador d'esdeveniments espectaculars com la decadència d'una ciutat submergida construïda durant el furor dels anys 50. Exemples: *Call of Duty*, *Half Life*.



Exemple 1: Interfície en primera persona

- + **TPS:** En aquest cas, en els *Third-Person Shooter* la vista del jugador és en tercera persona, mostrant el cos sencer del personatge que està utilitzant o l'escorç del mateix. Exemples: *Max Payne*, *Gears of War*.



Exemple 2: Interfície en tercera persona

- + **Shoot 'em up:** Són jocs de trets com bé diu el seu nom ("dispara'ls"), però que actualment estan en desús. Normalment estan protagonitzats per naus espacials, tot i que hi ha diferents tipus de personatges i perspectives (*scroll* lateral o vertical). La mecànica és senzilla, es tracta de disparar a tots els enemics que surten compulsivament a la pantalla sense que et toquin a tu. Exemples: *Contra*, *R-Type*.



Exemple 3: Shoot 'em up

Simulació: Els jocs de simulació estan dissenyats per recrear de forma fidedigna aspectes de la vida real. Tot i haver diferents tipus de jocs de simulació, els més representatius són els de conducció, els esportius, els de construcció o *management* i els musicals.

- ✦ **Conducció:** Els jocs de conducció són, en essència, jocs de curses i competició. La majoria dels jocs actuals mostren de forma versemblant la física dels cotxes, tot i que també hi ha exemples de jocs més *arcade*. Exemples: *Gran Turismo*, *Burnout*.
- ✦ **Esportius:** Simuladors de futbol, bàsquet, tennis, futbol americà, golf, hoquei gel, beisbol, ciclisme... la llista de simuladors d'esports és veritablement extensa. Exemples: *FIFA*, *NHL*.
- ✦ **Management:** Els videojocs de construcció (o *management*) són aquells on el jugador gestiona un projecte concret, des de un parc d'atraccions a una ciutat sencera. Aquest tipus de joc es basa en la capacitat de gestió i administració del jugador. Exemples: *SimCity*, *Theme Hospital*.
- ✦ **Musical:** Mitjançant perifèrics en forma d'instruments i micròfons, els simuladors musicals tracten de recrear karaokes, bandes de música o pistes de ball. Exemples: *Singstar*, *Dance Dance Revolution*.

2.2.2. Jugabilitats i mecàniques referents:

Malgrat la gran diferenciació que s'ha vist que presenten els gèneres descrits, el mercat dels videojocs de gran elaboració està optant cada cop més per la diversificació de les mecàniques. S'inclouen nous sistemes que traspassen els gèneres i tipologies, i alguns d'aquests semblen estar cada cop més arrelats en la població de jugadors, ja que comencen a aparèixer en multitud de jocs. Per a **"STRANGER THAN FICTION"** hem escollit una sèrie de sistemes que últimament han agafat molta popularitat i que pel seu caire resulten d'allò més interessants de cara a la elaboració del nostre projecte.

- ✦ **Stealth:** *Stealth* és, en la seva traducció literal de l'anglès, sigil o cautela. Per tant, els sistemes de *stealth* comporten la necessitat per al jugador d'actuar cautelosament i d'amagatotis per tal de no ser vist pels enemics controlats per la màquina o altres jugadors. Si bé l'opció d'amagar-se existeix a pràcticament tots els jocs d'acció, el *stealth* es caracteritza per un desenvolupament molt més treballat en aquesta direcció. Estableix rutines i patrulles per a la intel·ligència artificial, crea camps de visió tant oculars com sonors per als enemics i dissenya els nivells del videojoc

plantejant al jugador un repte. L'obliga a combinar les seves habilitats per acabar amb els enemics i poder creuar aquell nivell sense ser vist ni sentit.

El més clar exemple de jocs basats en aquest sistema és la saga *Splinter Cell*, seguida per sagues de gran èxit com *Assassin's Creed* o l'adaptació de Rocksteady del mític *Batman*. A continuació es mostra un exemple d'un altre joc, *Sniper Elite*, on el jugador controla un franc tirador americà.



Sistema 1: Infiltrar-se sense ser vist

- ✚ **Sistemes de Caça:** Des del pas del 2D al 3D han existit videojocs de caça o basats en un sistema de cacera, és a dir, que el jugador s'ha d'amagar i identificar les rutines de les seves preses per a caçar-les sense que aquestes puguin fugir. Amb aquesta descripció però, tot queda un pèl difús, ja que en el fons el sistema de *stealth* també es basa en una premissa similar. Així doncs, entendrem com a sistemes de caça aquells que involucren animals i/o bèsties de fantasia que un cop vençudes poden ser escorxades en busca de productes com carn, pells i demés. Els sistemes de caça, a més, incorporen un factor de localització; és a dir, les preses només apareixen en determinats llocs o climes del mapa, seguint unes rutines concretes com si d'animals reals es tractés. Tot i que hi ha molts exemples, ens quedarem amb el del *Red Dead Redemption*, on el jugador és transportat a un estat fictici dels EUA amb un clima i rutines de la fauna establerts.



Sistema 2: Per caçar i no ser caçat, se n'ha de saber

- ✚ **El Mode Detectiu:** En alguns casos els jocs basats en l'*stealth* han seguit una progressió lògica dins el desenvolupament del sistema i han arribat a un punt comú i necessari. Aquest punt és la millora i potenciació de la interfície del jugador per a que aquest pugui mantenir un control més eficaç sobre els seus enemics i moviments, així com l'entorn que el rodeja en una situació de tensió. Fruit de la unió d'aquest sistema de *stealth* avançat i de les maneres que han emprat els videojocs per a mostrar objectes rellevants⁷ durant tota la seva trajectòria, deduïm que neix aquest sistema. Donada la gran varietat de jocs que han utilitzat un sistema semblant o parts d'ell, resulta difícil establir-ne un origen exacte. El mode detectiu és una visió que el jugador pot activar en qualsevol moment i que modifica la seva percepció del món que l'envolta. Els colors solen canviar i els objectes o mecanismes rellevants canvien a un color que destaca; els enemics també prenen relleu. Més enllà d'això depèn de cada joc com aplicar aquest sistema. Ens basem en tres exemples:

⁷ Per exemple, des del primer *Call of Duty* i durant tota la saga, els objectes importants que s'han d'emprar en determinats moments com explosius o motors a sabotejar, apareixen en daurat i amb una lleugera transparència.



Joc 1: Saga *Batman Arkham* (Mode Detectiu)

En el primer cas, el del Batman, és el Mode Detectiu més avançat. Permet veure els enemics, el seu estat d'alerta i funcions vitals, així com els objectes rellevants que el jugador pot emprar per a les seves tàctiques. En determinades situacions, és possible veure fins i tot el camp de visió dels enemics, cosa que facilita escollir amagatalls i moure's en aquests moments de tensió.



Joc 2: *Assassin's Creed* (Visió de l'Àliga)

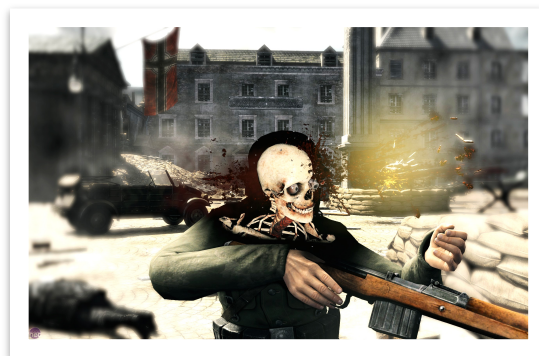
En el segon ens fixem en la saga dels Assassins. El mode en aquest cas s'anomena la "Visió de l'Àliga" i permet distingir entre civils, objectius i enemics en general. També posa en relleu certs continguts com antigues pintades que no són visibles a la vista normal. Aquest mode, però, difumina la visió i enfosqueix el món, fent que sigui només útil per a localitzar objectius i tenir controlada la posició dels hostils.



Joc 3: *Tomb Raider* (Visió de la Supervivent)

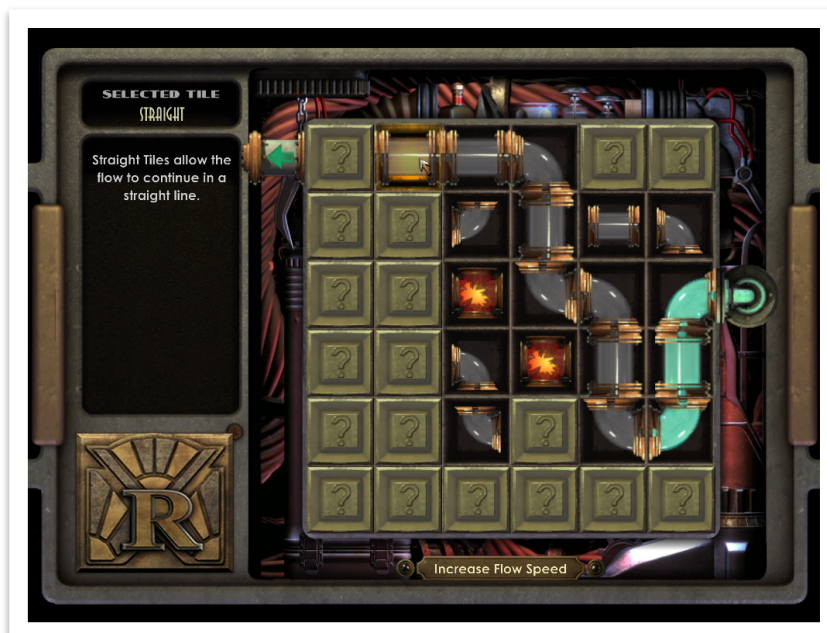
Per últim està la Visió de la Supervivent, del videojoc *Tomb Raider*, que simplement serveix per a localitzar els objectes clau i la munició, així com els enemics. Es tracta, doncs, d'un ús més simple i quasi una petita ajuda al jugador, com quan en aquells jocs educatius dels noranta clicaves el botó de "dóna'm una pista".

- ✚ **Bullet time:** Literalment, "temps de bala". Consisteix a grans trets en l'alentiment de la percepció del temps per a poder observar amb detall la trajectòria d'una bala. Aplicat als videojocs, però, aquest sistema significa una altra cosa, semblant però alhora diferent. El primer videojoc conegut en aplicar-lo és el *MDK*, del 1997. El *bullet time* dels videojocs permet alentir el temps durant la fase en què el jugador apunta i dispara, fent més fàcil agafar als enemics desprevinguts. En alguns jocs aquest sistema s'empra mitjançant el marcatge dels objectius. Quan el marcatge ha finalitzat, es realitzen tots els trets seguits. Altres jocs, però, han adaptat aquesta tècnica seguint més aviat el sentit original cinematogràfic, com l'*Sniper Elite*, que va destacar pel seu sistema de seguiment de la bala per a comprovar els danys ocasionats a través d'una visió que mostra l'esquelet i els òrgans vitals dels enemics. Més exemples serien el sistema de pistoler del *Red Dead Redemption* o el propi *bullet time* de l'adaptació al videojoc de *Matrix*.



Comparativa entre *Max Payne 3* i *Sniper Elite V2*

- ✚ **Hacking i construïbles:** Alguns jocs han proposat recentment la interacció amb màquines com portes, motors i mecanismes locomotors com a element habitual. Alguns fins i tot han introduït màquines de venda dins el propi joc: màquines que permeten comprar munició, armes, millors, menjar, etc. Alguns han anat més enllà, com el *Bioshock*, i ofereixen la possibilitat de “hackejar” aquestes màquines per a obtenir beneficis exclusius com la millora de preus o ítems gratuïts. Els sistemes de *hacking* varien segons el joc. En el fons, però, tots acaben sent una mena de mini-joc d’habilitat en què el jugador té un temps limitat per a unir unes peces, resoldre un puzzle o clicar per aturar una barra en moviment quan passa pel punt exacte. Molts cops existeix la possibilitat de fer sonar una alarma o perdre el progrés com a obstacles afegits al mini-joc.



Hacking 1: Bioshock. Aconseguir que el fluid arribi a l'altra punta del circuit

- ✦ **Conducció:** Amb la popularització dels jocs *open world*, sobretot de la mà de la saga *Grand Theft Auto*, ha sorgit la necessitat d'incorporar un sistema de conducció de vehicles com a part de qualsevol joc que tingui lloc en una ciutat. Fins i tot els que tracten altres èpoques de la humanitat, com *l'Assassin's Creed*, que ofereix la possibilitat de traslladar-se muntat a cavall. Aquest sistema es basa en la existència de vehicles que poden ser conduïts situats aleatòriament per el mapa del joc, proporcionant al jugador la possibilitat de desplaçar-se més ràpidament quan ho desitgi. Exemples en són tots els jocs de la saga *GTA*, *LA Noire*, *Mafia*, *El Padrino*, *Saints Row*...
- ✦ **Reputació:** El sistema de reputació és un procés que comptabilitza moralment les accions que va duent a terme el jugador durant la seva experiència i les decisions que pren. Aquest tipus de càlcul permet establir una mitjana d'actitud del jugador envers el bé i el mal, i adapta certs aspectes del joc al resultat obtingut. Així, per exemple, al *Fable 3*, si el jugador ha dut a terme bones accions i decisions al llarg del joc, durant el seu regnat les decoracions reials seran de colors més vius i purs, els habitants l'admiraran i tindrà opcions de conversa i d'acció en conseqüència. En altres, com el *Mass Effect*, les accions del jugador permetran certs tipus d'habilitats i fins i tot marcaran l'aparença física del personatge principal. Els sistemes de reputació solen ser representats gràficament amb una o més barres de progrés de colors diferents, marcant el punt en què es troba el jugador entre el bé i el mal.



Reputació 1: En aquest cas el jugador ha escollit el bàndol del bé



Reputació 2: Diferències d'aparença entre el bé i el mal

2.2.3. Duracions dels videojocs actuals

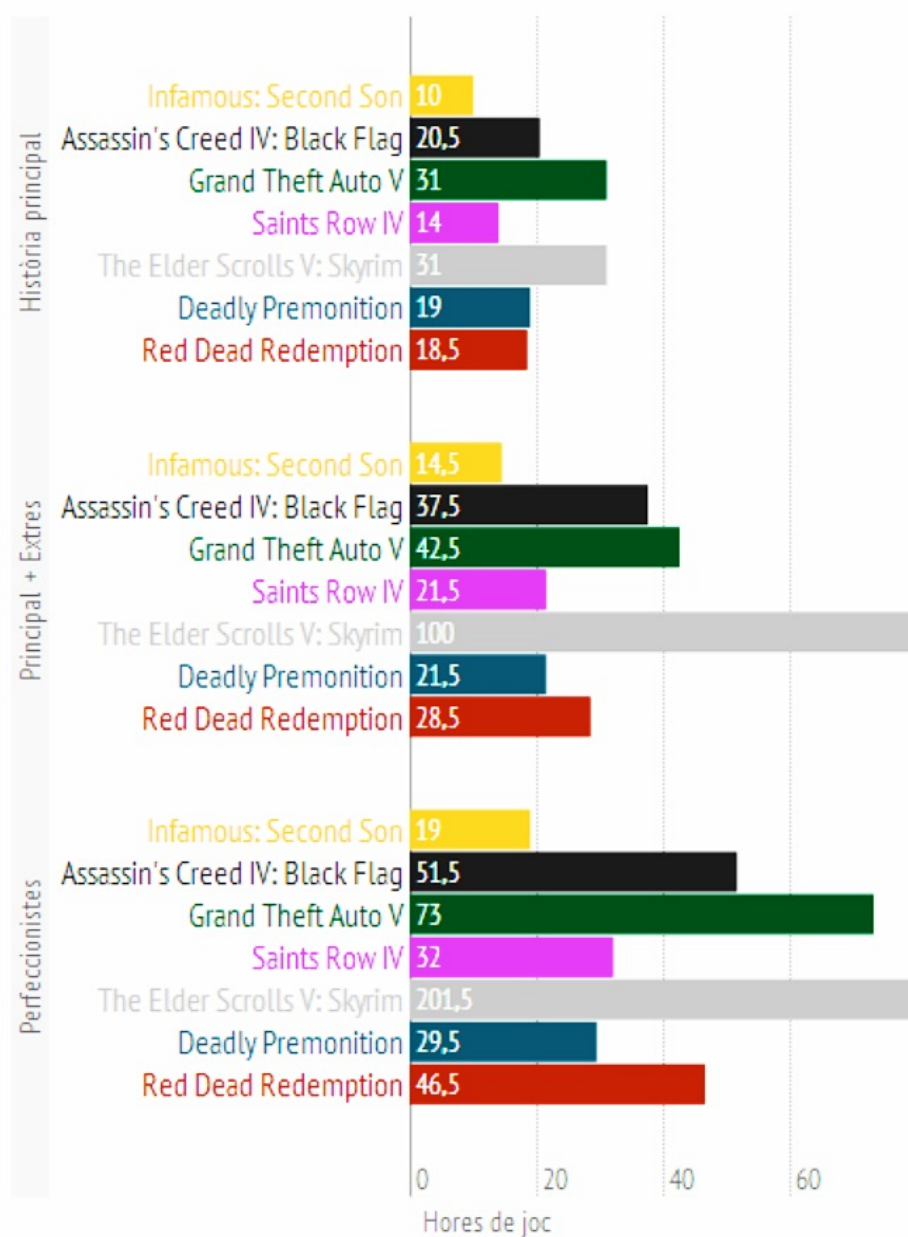
La duració d'un videojoc depèn de molts factors diferents. Primerament, depèn de la persona que hi juga. Hi ha diferents tipus de *gamers*, tant aquells que els agrada passar per un joc ràpidament i després deixar-lo de banda com els que gaudeixen cada tram de cada videojoc i l'exprimeixen al màxim (és a dir, s'ho prenen amb calma). En la duració s'ha de tenir en compte també, i pel que fa als jugadors, la seva habilitat de joc. Hi ha millors i pitjors jugadors, els últims dels quals hauran de repetir missions diversos cops per tal de poder-les completar.

Per tant, la duració d'un videojoc no és absoluta. A part del component d'habilitat i comportament humà involuntari, al estar compost per un llenguatge narratiu interactiu, el videojoc té diferents durades segons el que, un cop surtin els crèdits, el jugador hagi acabat fent. El jugador pot controlar fins a cert punt, només, l'habilitat i rapidesa amb la qual juga. No obstant, el jugador sí que controla en la seva totalitat quin component secundari decideix completar al joc. Així, el videojoc té una durada si només es juga la història principal, una altra si es juguen també les missions secundàries, i una altra si a part de tot això també es decideixen completar tots els desafiaments i objectes col·leccionables.

En aquest sentit, és difícil de determinar la duració aproximada d'un videojoc en les seves primeres fases de creació. Però per a fer-ho podem analitzar la durada de jocs d'indole i característiques similars al mateix **"STRANGER THAN FICTION"**; és a dir, dels videojocs *sandbox* o *open world*.

Duració dels videojocs *open world* (2010-2014)

Els videojocs sandbox es caracteritzen per la seva duració elevada. Vejem la durada de 7 dels videojocs sandbox més populars dels últims anys segons tres criteris diferents: història principal, història principal + extres (secundàries) i perfeccionistes (completar tots els col·leccionables i totes les fites del joc, acabar-lo al 100%).



Gràfic creat amb dades extretes de HowLongToBeat.

Abans de res, hem de tenir en compte que la majoria de videojocs dels últims anys tenen una duració de la història principal d'entre unes 6 i unes 10 hores⁸. Sabent això, podem comprovar en aquest gràfic (amb dades extretes d'enquestes fetes a jugadors de diferents videoconsoles pel web *How Long To Beat*⁹) com la majoria de videojocs *open world* es caracteritzen per una durada més llarga, inclús deixant de banda col·leccionables i missions secundàries. Això és així perquè, en un món obert, el personatge del jugador ha de viatjar manualment cap al lloc on s'activa el següent punt d'història principal i, molt possiblement, ha de millorar les seves habilitats i poders per poder fer front a aquest pròxim enfrontament. *Grand Theft Auto V* i *The Elder Scrolls V: Skyrim*, amb un pressupost multimilionari, són els que més hores de joc ofereixen, amb 31. Després ens trobem amb jocs que ofereixen una durada llarga, però amb un pressupost inferior, com són *Deadly Premonition*, *Red Dead Redemption* i *Assassin's Creed IV: Black Flag* (unes 20 hores cadascun, aproximadament). Finalment, *Infamous: Second Son* amb 10 i *Saints Row IV* amb 14 són els que duren menys, inclús contant amb pressupost de triple A¹⁰.

2.3. Situació del mercat dels videojocs

Els videojocs són un mitjà d'entreteniment, i com a tal formen part d'allò que als Estats Units es coneix com a "indústria de l'entreteniment", però que a Europa és altrament conegut com a indústries culturals o creatives. Els sociòlegs Scott Lash i John Urry, al seu llibre titulat *Economies of Sign and Space*, constaten que cadascuna de les indústries creatives té "un nucli irreductible que es basa en la monetització i mercantilització de la propietat intel·lectual". El Departament de Cultura, Mitjans i Esports britànic (DCMS) recull el testimoni, definint les indústries creatives com a "aquelles indústries que tenen el seu origen en la creativitat, habilitat i talent individuals i que tenen potencial per a la riquesa i la creació de llocs de treball mitjançant la generació i explotació de la propietat intel·lectual". A data de 2006, el DCMS classifica, a més, les indústries creatives en dotze de diferents: publicitat, arquitectura, mercat d'art i antiguitats, manualitats, disseny, moda, audiovisual (cinema, vídeo i fotografia), software (videojocs i publicacions electròniques), música i arts escèniques i visuals, indústria editorial, televisió i, finalment, ràdio.

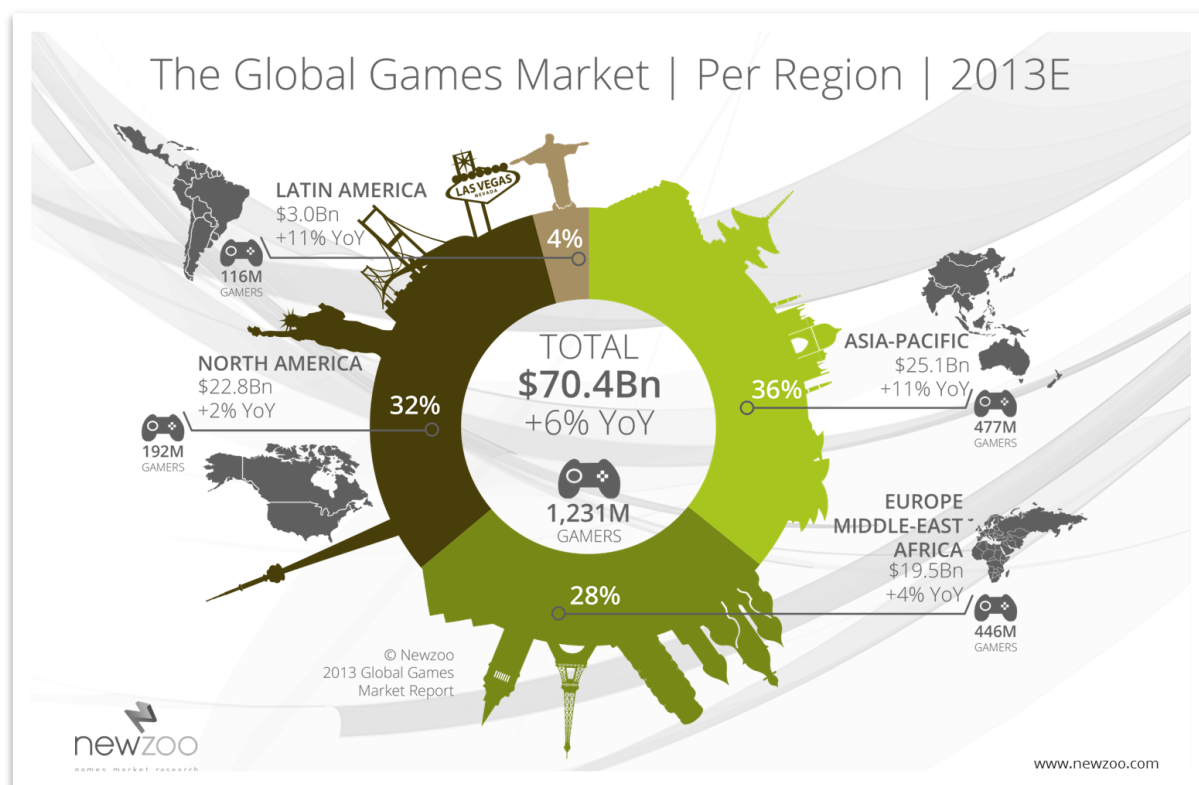
Actualment, la indústria dels videojocs ocupa la primera posició de les indústries culturals o creatives en termes de consum, molt per sobre del mercat cinematogràfic i musical. Parlem

8 SNOW, B. (2011). *Why most people don't finish videogames*: <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/08/17/finishing.videogames.snow/> (Últim accés: 26/05/2014)

9 *How Long to Beat*: <http://www.howlongtobeat.com/> (Últim accés: 26/05/2014)

10 Basat en el sistema de gradació americà. Anteriorment, AAA eren els videojocs que tenien tres virtuts: eren èxit de crítica, eren originals amb les seves mecàniques i eren èxit de vendes. Cada una de les As simbolitza una d'aquestes virtuts. Avui en dia, el terme s'utilitza popularment com a sinònim del que seria blockbuster al cinema: videojocs amb pressupostos multimilionaris.

de xifres que giren al voltant dels 55.000 milions d'euros a tot el món, repartits majoritàriament entre els mercats nord-americà (EUAU i Canadà), asiàtic (Xina, Japó i Corea del Sud) i europeu (destacant França, Regne Unit, Alemanya, Itàlia, Rússia i Espanya). També s'han de tenir en compte altres mercats com el brasiler, el mexicà o l'australià, que degut al seu volum de població són prou potents a nivell de vendes.

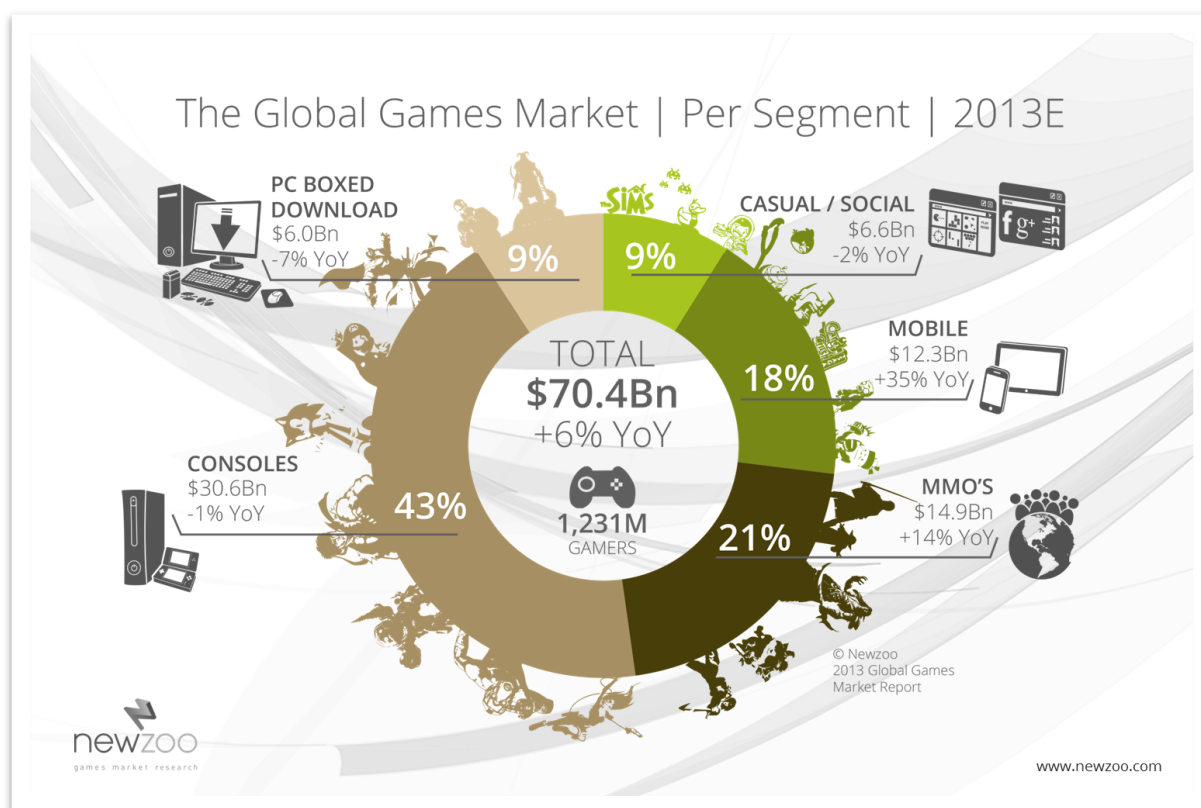


Font 1: Newzoo

Malgrat el context de crisi, la indústria dels videojocs creix exponencialment a gairebé tots els països i Espanya no és una excepció. D'aquests 19.500 milions d'euros que corresponen a Europa, Orient Mitjà i Àfrica a l'any 2013, aproximadament 762 milions¹¹ corresponen al total de vendes del mercat de videojocs a Espanya (contant tant amb software com amb hardware i accessoris). I si bé les vendes han baixat un 7,3% respecte a l'any anterior (sent, encara, la indústria cultural espanyola que més beneficis factura), aquesta informació s'ha de matisar, tenint com a primer argument el context de crisi econòmica. També s'ha de tenir en compte, d'altra banda, la falta d'un mercat molt important pels videojocs que no s'analitza habitualment i que a Espanya, com a tot el món, cada cop és més prolífic: el mercat digital. Per tant, la importància (i el creixement) de la indústria dels videojocs a Espanya, a Europa, a Estats Units i a tot el món en general, és indiscutible. Aquesta tendència es pot entendre en les millores tecnològiques de la última dècada, i en aspectes de caire social tals com l'augment de dones que juguen, els jocs enfocats a un públic *casual*,

11 AEVI (2014). Balance económico de la industria del videojuego en 2013: http://www.aevi.org.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=9&cf_id=30 (Últim accés: 26/05/2014)

els jocs socials, els MMO¹²s, l'increment de dispositius com els *smartphones* o les *tablets*, els canvis en el model de negoci (els jocs *free to play* són un bon exemple) o, altre cop, les noves plataformes de distribució digital *online*.



Font 2: Newzoo

Resulta evident la forta penetració del món dels videojocs a la nostra societat, permetent la obertura de nous segments de mercat i tendències de consum. Al mercat estatal, el 66% de les vendes són de *software* (videojocs i DLC¹³s), l'altre 34% es reparteix entre *hardware* (videoconsoles) i perifèrics (comandaments, HDD¹⁴...). El total d'unitats venudes és d'aproximadament 11 milions, gairebé la meitat dels quals són jocs de PS3, seguit de Wii (13%), 3DS (12%) i Xbox 360 (12%). Aquests percentatges són extrapolables a nivell internacional (tret de mercats més particulars com el japonès).

El mercat de jocs de PC manté unes vendes discretes en format físic, sobretot degut a dos aspectes fonamentals. Per una banda la pirateria és més acusada als ordinadors que a les videoconsoles, en part per la facilitat d'accés a aquest contingut jugable. D'altra banda, l'aparició de Steam i altres plataformes de distribució *online* permeten abaratir el preu dels jocs estalviant-se el cost de la distribució física, fet que s'aprofita per aplicar una política d'ofertes molt temptadora pel consumidor.

12 *Massive Multiplayer Online*.

13 *Downloadable Content: contingut descarregable addicional per un videojoc*.

14 *Hard Disk Drive: disc dur*.

El mercat digital *online* de videojocs compta amb diverses plataformes. En consoles, PlayStation Network, des de 2006; Xbox Live, des de 2002; i Nintendo eShop, des de 2011. Però on el mercat digital dels videojocs prima i es troba en un creixement totalment monstruós i exacerbat, és a PC. Si bé es podria pensar que la pirateria afectaria mortalment el mercat de PC, i que les seves fluixes ventes de jocs en format físic (menys d'un 5% del total de videojocs respecte la resta de plataformes) demostrarien un mercat decadent i prop de la mort, aquesta apreciació no podria ser més errònia. Origin, des de 2011; uPlay, des de 2009; GOG, des de 2008; i, finalment, Steam, des de 2003 (amb un 70% del mercat digital a PC¹⁵), mouen milions de milions de dòlars, arribant a competir amb el model tradicional físic de distribució de videojocs a consoles. Steam, segons una estimació en un article de Forbes¹⁶, estaria facturant, a data de 2011, de dos mil a tres mil milions de dòlars. Amb un creixement d'un 200% cada any (i tenint en compte l'auge del mercat digital en els últims temps), podríem estar parlant a hores d'ara d'una plataforma que ingressaria més de 10 mil milions de dòlars a l'any. Tenint en compte la resta de plataformes digitals, que representen aproximadament un 30% del mercat restant de PC, i tenint també en compte les ventes digitals per a consoles, podríem fer estimacions imaginatives, però val més concloure amb la afirmació que més precisa la situació actual del mercat dels videojocs. El mercat del videojoc està en continu creixement, i les noves plataformes de distribució digital començarien a qüestionar la hegemonia del format físic, donant vida al PC com a plataforma i suposant, sent especulatiu, gairebé un terç (segurament més) dels 70 mil milions de dòlars de hardware i software físics que es calculen a la infografia.

Pel que fa a les preferències dels consumidors, els gèneres d'acció suposen el 44% del total de vendes, molt per sobre dels jocs de caire social i familiar. Al incorporar contingut violent, la gran majoria d'ells estan tipificats sota el codi PEGI com a recomanats per majors de 18 anys. Aquest aspecte restrictiu no sembla ser un obstacle a nivell de vendes.

Tenint en compte aquest context, **"STRANGER THAN FICTION"** es posiciona en una línia avantatjosa. S'adscriu a la indústria cultural més pròspera a nivell econòmic, el seu perfil encaixa en el gènere d'acció (el més venut), s'ajusta a les condicions de la plataforma amb més vendes (PS3, sense rebutjar a ser un joc multiplataforma) i també a la més innovadora (Steam). El seu emplaçament és ideal, només cal especificar a quin *target* concret pot interessar per poder potenciar encara més el seu valor com a videojoc.

Segons la AEVI (la antiga aDeSe¹⁷) en les seves estadístiques de balanç de consum de l'any 2013¹⁸, i comprovant-ho al rànquing dels 20 jocs més venuts durant l'any 2013 a Espanya, el

15 Gamasutra (2009). *Stardock Reveals Impulse, Steam Market Share Estimates*:

http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=26158 (Últim accés: 26/05/2014)

16 CHIANG, O. (2011). *Valve and Steam Worth Millions*:

<http://www.forbes.com/sites/oliverchiang/2011/02/15/valve-and-steam-worth-billions/> (Últim accés: 26/05/2014)

17 Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software.

panorama actual dels videojocs a nivell espanyol i mundial està totalment dominat pels anomenat jocs triple A o AAA. No obstant, els videojocs AAA, com passa amb els *blockbusters* en el cinema, s'encarreguen de ser més espectaculars que innovadors en els seus continguts. En paraules del crític de videojocs del magazine britànic *New Statesman* Phil Hartup, "Els videojocs AAA tendeixen a ser conservadors en termes de disseny a causa dels costos de producció i els riscos que comporten. (...) Però no hem de queixar-nos de la falta d'originalitat dels jocs AAA, perquè els AAA no es basen en l'originalitat, això és per als jocs *indie* i els petits desenvolupadors¹⁹". Com diu Phil Hartup, l'altra banda de l'espectre la componen els jocs *indie*, que tenen molt menys pressupost però premisses interessants i efectives. Aquesta falta de pressupost, no obstant, acaba fent que aquest tipus de jocs que avui en dia sobresaturen el mercat digital acabin sent curts i simples en quant a jugabilitat (jocs com *Faster Than Light* o *The Binding of Isaac* sí que tenen un component important de rejugabilitat, però).

2.3.1 Classificació PEGI



La classificació PEGI²⁰ (*Pan European Game Information*) és la catalogació europea per edats que s'encarrega de vetllar per l'adequació dels continguts del joc a l'edat de la gent que hi juga. Aquesta classificació, que és la majoritàriament acceptada i agafada com a referència dins la Unió Europea, divideix els jocs segons l'edat objectiu a la que es dirigeixen. Apliquen, a més, un barem per distingir entre els diversos continguts a tenir en compte com la aparició de llenguatge groller, drogues o violència.

18 AEVI (2014). *Balance económico de la industria española del videojuego en 2013*: http://www.aevi.org.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=9&cf_id=30 (Últim accés: 26/05/2014)

19 HARTUP, P. (2013). *AAA games are supposed to be boring and unoriginal*: <http://www.newstatesman.com/games/2013/10/aaa-games-are-supposed-be-boring-and-unoriginal> (Últim accés: 26/05/2014)

20 Informació extreta de la web oficial de PEGI: <http://www.pegi.info> (Últim accés: 26/05/2014)



Si bé aquesta classificació pretèn ser restrictiva, no és com en el cas de productes com l'alcohol o el tabac o fins i tot segons quins productes cinematogràfics que no poden ser venuts legalment a menors de les edats estipulades. Aquesta classificació acaba sent més orientativa que efectiva, doncs gran part dels jocs que es venen són per a majors de 18 anys²¹.

2.4. Plataformes

Els videojocs, dels quals ja hem parlat, es tracten només del *software*, el programari, la part contenidora de la informació que s'haurà de descodificar i llegir per tal de poder accedir a la experiència interactiva. Aquests suports (*hardware*) que s'encarreguen de fer funcionar les dades del *software* dels videojocs es troben en moltes classes diferents, amb diferents arquitectures de programació i amb diferents potències, segons com va avançant la tecnologia. Originalment, els jocs es feien per a PC, un *hardware* ja construït i que havia de ser capaç de descodificar aquesta informació des d'un disquet o un CD.

No obstant, a mesura que va anar avançant la tecnologia, es va decidir crear màquines amb la reproducció de videojocs com a única funció: les videoconsoles. Avui en dia, per tant, trobem una gran varietat de plataformes on es reproduïxen videojocs. Algunes arriben a necessitar perifèrics extra per tal de jugar a certs jocs (ulleres de realitat virtual, càmeres de detecció de moviments, etc.). Podem dir que la tecnologia ha evolucionat fins a nivells importants, i que el mercat dels videojocs s'hi ha beneficiat enormement. Les plataformes de videojocs a data de 2014 són les següents:



²¹ AEVI (2014). Balance económico de la industria española del videojuego en 2013:

http://www.aevi.org.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=9&cf_id=30 (Últim accés: 26/05/2014)

PC: És la plataforma de videojocs primigènia, i si bé és la primera, les videoconsoles han acabat gaudint de molt més èxit que aquesta. No és fins la nova popularització del mercat digital que evita desplaçament i costos d'empaquetament respecte al format físic i que per tant és susceptible de comptar amb preus molt més baixos, que el PC ha començat a recuperar la glòria dels primers temps.

Els gèneres que predominen a PC són els *shooters* (per l'avantatge i precisió de perifèrics com el teclat i ratolí respecte dels comandaments de consola), els exclusius jocs d'estratègia (que compten amb molts menús que s'han de navegar amb rapidesa, i per tant necessiten el ratolí obligatòriament com a controlador) com la saga *Football Manager* o la saga *Total War* i, finalment, les aventures gràfiques.

En el principi dels videojocs, quan internet només es podia fer servir amb comoditat des d'un ordinador, els jocs de PC (inclús el format físic) comptaven amb una gran popularitat com a conseqüència de ser els únics que permetien jugar contra persones reals a distància, en lloc de contra IAs²². Si bé amb el temps han perdut aquest avantatge i el mercat físic de jocs de PC s'ha deteriorat fins a números irrisoris, el PC es troba vivint una segona joventut amb l'auge del mercat digital.

El mercat digital és dominat pel PC, amb plataformes com Steam, Origin, uPlay o GOG. Això, unit a la superioritat tècnica del PC (que té un *hardware* variable, i que per tant sempre podrà ser millor que qualsevol consola de qualsevol generació per un preu moderadament superior), fan del PC una plataforma molt viva, i amb molta força, si bé hi ha alguns desenvolupadors de videojocs que la volen evitar pel perjudici de la pirateria (Rockstar).

Videoconsoles de 7ª Generació (abans *current-gen*, ara *old-gen*): Comença a l'any 2006, i acaba a finals de l'any 2013. Encara es troba viva, no obstant, per l'arrancada lenta de la nova generació, i es preveu que duri encara un mínim de dos o tres anys més. El seu màxim exponent són les consoles de sobretaula (que han d'estar connectades a un televisor o una pantalla, i necessiten estar també connectades a un endoll) **PlayStation 3**, **Xbox 360** i **Nintendo Wii** i les consoles portàtils (compten amb pantalla pròpia, són molt més petites i amb gràfics més minimalistes, i funcionen amb bateria) **Nintendo DS** i **PlayStation Portable**.

Sobretaula:

- **PlayStation 3:** Propietat de Sony, és la consola de 7ª Generació que més unitats ha venut i segueix venent. Els seus exclusius es basen en videojocs



²² Intel·ligència Artificial.

d'acció i aventura (com per exemple *Uncharted*, de l'estudi Naughty Dog), *hack and slash* (saga *God of War*, saga *Devil May Cry*), videojocs experimentals de narració interactiva (*Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* de Quantic Dream) i la gran fornada d'RPGs i altres gèneres de jocs provinents del mercat nipó. En general, PS3 basa el seu èxit en les franquícies i sagues que hereta del seu domini del mercat a les generacions anteriors, amb PSX i PS2. Va en detriment de les seves competidores, no obstant, pel que fa a innovació en el sistema de joc. PlayStation Move va ser un intent infructuós de contrarestar l'èxit de Kinect (Xbox) i els comandaments de la Wii, però no va acabar sent res més que un pobre i poc utilitzat succedani del controlador de la consola de Nintendo.

- **Xbox 360:** Propietat de Microsoft, és la competidora principal de PS3, que es caracteritza per la seva ferma aposta per un servei *online premium*, de qualitat. Aquesta aposta s'entén en el gènere que hi predomina principalment: els *shooters*. Xbox 360 és el refugi



dels jugadors amants dels *shooters* i del joc *online*, motiu pel qual gairebé la totalitat dels seus títols exclusius s'emmarquen en aquest gènere (*Halo*, *Gears of War*). A més a més, Microsoft és la primera de les consoles de 7^a Generació en apostar fortament per els desenvolupadors *indie*, sent l'Xbox Live Arcade el primer sistema en comptar amb jocs com *Brothers: Tale of Two Sons*, o *Castle Crashers*. Xbox 360, a final de generació, també va comptar amb un nou controlador de joc que l'acompanyaria a la seva successora: Kinect, una càmera que detecta moviment amb precisió i el converteix en input per al videojoc.

- **Nintendo Wii:** Propietat de Nintendo. És el lloc dels jugadors casuals de consola i d'aquells que solen jugar acompanyats i/o en família. Nintendo Wii compta amb un sistema de control innovador (comandament amb *motion-tracking*) i una plèthora de sagues exclusives *first-party*²³ (*Mario*, *The Legend of Zelda*, *Donkey Kong*, *Super Smash Bros*, *Pokémon*, etcètera). Tot això ha fet que



²³ *First-party* són els videojocs d'una consola elaborats per la mateixa companyia que ha creat la consola. És a dir: el software és creat per la mateixa empresa que el hardware. Es contraposa al concepte més comú *third-party*: videojocs creats per altres empreses per a una o més videoconsols.

Nintendo Wii també sigui una de les més venudes de la última generació, amb un catàleg de videojocs molt ampli, i amb un preu inferior a les seves competidores. No obstant, en quant a gràfics es queda molt enrere.

Portàtils:

- **Nintendo DS:** Les consoles portàtils de la generació que acaba de passar, no s'entenen la una sense l'altra. Nintendo, rei en el mercat de les portàtils, guanya a Sony en aquest camp, tant en aquesta generació com en la següent. La innovació jugable d'oferir dues pantalles, la tecnologia tàctil, i l'ampli catàleg de jocs del que gaudeix Nintendo DS, a part de les produccions *first-party*, han fet que Nintendo s'imposi per un marge ampli a la PlayStation Portable. Cal recalcar que, inclús sent una empresa japonesa, el gran èxit de la Nintendo DS radica en el mercat occidental internacional, que és el que reporta majors beneficis.



- **PlayStation Portable (PSP):** Si bé no compta amb un catàleg tant ampli com la NDS, la PSP és bressol de certs títols de gran renom, com *Final Fantasy Tactics: War of the Lions*, *Final Fantasy VII: Crisis Core*, *Dissidia: Final Fantasy*, dos *spin-offs* de la saga *God of War* i tres nous títols de la saga *Metal Gear*. Això sense esmentar la gran quantitat de jocs *indie* de plataformes, puzzle i *shoot'em up*. També, com en les consoles de sobretaula, PSP compta amb molts títols primordials al mercat japonès.



Videoconsoles de 8a Generació (abans *next-gen*, ara *current-gen*): Recentment introduïda, la nova generació suposa un canvi gràfic destacable en la resolució i, sobretot, en la quantitat de *frames* per segon als quals funcionen els videojocs. De moment no introdueixen cap canvi real en la forma de fer videojocs, essent el canvi de generació simplement una millora de *hardware* i un canvi d'arquitectura de programació. Amb l'arquitectura actual, les videoconsoles de 8a generació són molt més semblants a un PC, fet que afavoreix la multiplataformitat dominant al mercat i redueix costos a l'hora de dur-la a terme. Una de les principals queixes dels jugadors és que la seva potència, a dos terços d'any d'haver sortit al mercat, no ha estat gens explotada i que el catàleg de videojocs, de moment, no és gens interessant. La 8a generació compta amb les consoles de sobretaula

PlayStation 4, Xbox One i Nintendo WiiU, i amb les consoles portàtils **Nintendo 3DS** i **PlayStation Vita**.

Sobretaula:

- **PlayStation 4:** La consola de nova generació de Sony comença l'actual era de la història dels videojocs amb un gran esclat. PS4 domina el mercat, i encara que de moment hi ha una clara manca d'exclusius (per la joventut de les noves plataformes), la forta aposta per la part més *indie* de la indústria i pel *cross-platform gaming*²⁴ estan fent que, a falta de grans catàlegs d'exclusius, PS4 sigui qui domina. També ha influït el preu, gairebé 100 euros inferior al preu d'Xbox One, i la mala publicitat que aquesta última mateixa es va crear a l'últim E3²⁵. Els únics exclusius AAA que han sortit fins ara són *Killzone: Shadow Fall*, *Knack* i, sobretot, *Infamous: Second Son*.
- **Xbox One:** En comparació amb PlayStation 4, Xbox One ho està fent bé, en aquest principi de generació. Discretament bé, però bé. La seva aposta d'exclusius continua sent la mateixa que en la generació anterior (*shooters* com *Titanfall*, i jocs d'acció com *Dead Rising 3* i *Ryse: Son of Rome*).



No obstant, Xbox One ha acusat una horrible campanya de presentació de la seva consola, en la qual es va intentar tirar massa cap al digital. S'introduïen restriccions (la consola per jugar *offline* havia de fer un *check* pel qual es necessitava internet, la segona mà estava restringida, aposta excessivament forta pel digital) que no van agradar als principals consumidors: els usuaris.



²⁴ Mètode pel qual molt jocs de PS4 es poden jugar a la PSVita i transferir les seves partides guardades oferint una experiència de joc "all-around".

²⁵ Electronic Entertainment Expo, la fira de videojocs més important del tot el món, on cada any les productores de videojocs presenten els seus nous projectes.

Microsoft es va encarregar de donar un gir de 180° als seus plans per tal de no convertir la 8a generació en una catàstrofe empresarial de bon principi, però la opinió global ja estava condicionada. Afegint a això la obstinació en vendre la consola només amb *pack* amb el dispositiu Kinect (sobre el qual també van sorgir inicialment debats de privacitat) i, per tant, a un preu superior d'uns 100 euros, davant l'escassetat d'exclusius que permetin decidir, la elecció de la massa *gamer* ha estat clara: PS4 per davant d'Xbox One. Tampoc ajuda que Xbox posés traves als desenvolupadors *indie* a l'hora de "parxejar" i arreglar els jocs que es publiquen al seu sistema Xbox Live Arcade. Altra vegada, tot i que és un assumpte que s'ha solucionat parcialment amb el temps, el mal ja està fet, i la reputació de Xbox One es recupera encara poc a poc.

- **Nintendo WiiU:** La consola de sobretaula més perjudicada per la 8a generació de videoconsoles. Amb un comandament en forma de consola portàtil, que intentava innovar altre cop respecte els seus competidors, WiiU s'ha acabat quedant no enrere, sinó a la línia de sortida.



Les productores de videojocs l'eviten, i cada cop més s'ha deixat de considerar una consola de nova generació per la precocitat de la seva sortida, i per la seva falta de potència respecte les competidores. Això, sumat altre cop a la falta d'exclusius potents de les seves sagues *first-party*, han acabat amb la majoria d'opcions de Nintendo al mercat *next-gen*. De fet, Nintendo WiiU és el motiu que la companyia hagi reportat unes pèrdues de 457 milions a l'any fiscal que acabava al març de 2014²⁶.

En definitiva, Nintendo es manté fins un cert punt per la fidelitat dels seus fans, però les noves plataformes *casual* l'han perjudicat greument (*smartphones, tablets*), doncs s'han emportat gran part d'un mercat que abans copava amb comoditat. No obstant, el mercat portàtil paradoxalment si que li reporta alegries a Nintendo.

26 Kotaku (2014). Nintendo Reports a Loss of \$457 Million, 3DS and Wii U Both Fall Short: <http://kotaku.com/nintendo-reports-a-loss-of-457-million-3ds-and-wii-u-1572841102> (Últim accés: 26/05/2014)

Portàtils:

- **Nintendo 3DS:** Nintendo 3DS torna a dominar el mercat de les consoles portàtils introduint, a les innovacions tecnològiques que ja va oferir la Nintendo DS, una nova innovació: tecnologia 3D sense ulleres. I si bé el 3D ha estat deixat de banda als últims temps (havent inclús sortit al mercat una Nintendo 2DS, amb totes les mateixes característiques de la DS però sense 3D), la gran millora de gràfics respecte a la seva precursora, l'augment de volum de les pantalles i la retrocompatibilitat, han fet des del principi de la 3DS un èxit rotund. Al catàleg anterior de DS s'afegeixen moltíssims nous títols per a la 3DS, que continuen les sagues d'èxit, i n'introdueixen alguna de nova (*Bravely Default*). En definitiva, 3DS és una consola que aprofita a la perfecció l'èxit i les virtuts de l'anterior i, sense fer grans revolucions, se sobra per copar el mercat.
- **PlayStation Vita:** La PSVita, encara sense grans títols com la seva precursora, PSP, ha tingut un èxit major per la seva contínua relació amb PS4. Des de Sony s'ha potenciat que els usuaris que tinguin una consola puguin completar la experiència amb l'altra, amb una nova tecnologia *cross-play* per la qual jocs de PS4 es poden jugar de forma portàtil a la PSVita per *streaming* de forma senzilla, i es pot canviar entre la consola de sobretaula i la portàtil mitjançant la sincronització de partides guardades.



A part d'això, hi ha hagut *ports*²⁷ interessants de jocs de PS3 per a PSVita (*Borderlands 2*), adaptacions de sagues populars de PlayStation (*Uncharted: Golden Abyss*, *Little Big Planet: PS Vita*) i s'ha aprofitat, sobretot, la nova política de PS4 en jocs *indie*, oferint una nova opció de compra (*cross-buy*) que fa que, pel mateix preu, es tinguin les versions d'un mateix joc per a PS3, PS4 i PSVita. En resum, PSVita es basa en PS4, dit de forma directa, i és capaç de beure del seu èxit (de moment).



Plataformes mòbils: L'aparició dels *smartphones* a finals de la dècada anterior ha fet trontollar en gran part el mercat dels videojocs, sobretot en aquelles consoles que es

27

basaven en els jocs casuals i socials com ho fan les de Nintendo. La facilitat de transport (avui en dia tothom porta el mòbil sempre, i per tant és més fàcil jugar-hi allí que no portar un segon dispositiu exclusivament per a videojocs), l'auge del mercat digital i el gran component social dels jocs, ha fet que jugar en plataformes mòbils sigui molt popular en la societat actual. A més, *targets* que històricament no han jugat a videojocs, han començat a jugar, tot i ser aquests *casual*. Noies jugant habitualment a *Candy Crush Saga*, grups molt diversos de persones jugant contra amics a *Apalabrados* o *Atriviate...* Els *smartphones* han introduït a molta més gent al mercat dels videojocs, siguin aquests conscients del fet o no.



Trobem dos plataformes principals de joc mòbil: Android i iOS. Si bé comparteixen gran part del mercat i no hi trobem grans diferències pel que fa als jocs principals (més jugats), Android destaca per la massificació de publicació de continguts, i per tant la reducció de la qualitat general d'aquests. iOS, per altra banda, és més car que Android, però és més restrictiu pel que fa a la qualitat dels continguts. Per tant, iOS és el sistema preferit pels desenvolupadors d'aplicacions i videojocs mòbils,

donat que genera més ingressos i és sinònim de qualitat i prestigi.

Així, trobem continguts exclusius per a iOS creats per grans companyies del mercat de videojocs tradicional, com Square Enix (saga *Chaos Rings*, ports de la saga *Final Fantasy*) o inclús ports de jocs de videoconsoles de sobretaula de 7a generació (*XCOM: Enemy Unknown*). S'ha de destacar també que les plataformes mòbils són un gran aparador on els desenvolupadors *indie* es poden vendre, i anar creixent i evolucionant a partir d'aquest primer pas.



Social Gaming: Jocs de xarxes socials com Facebook van estretament lligats a aquest *target* casual de jocs mòbils. Molts inclouen i es financen, com els jocs mòbils, amb microtransaccions, per a evitar esperes o comprar millores digitals per al joc. *Farmville* o *The Sims Social* en són el clar exemple.

MMOs: Les sigles signifiquen *Massive Multiplayer Online*, i per a cada tipus de joc contenen les sigles del seu altre gènere (MMORPG, MMOFPS). Són la gran expressió del videojoc *online*, i es consideren una plataforma pel seu propi pes, a causa de la seva naturalesa enterament *online*. El més popular avui en dia és *World of Warcraft*, però al 2014 s'ha introduït un canvi de perspectiva en aquests tipus de videojocs que es basen en mons persistents dintre dels quals tots els jugadors interactuen entre ells.



Captura de pantalla del World of Warcraft, el MMO més popular de la última dècada

Amb la proliferació del mercat digital, les noves consoles de sobretaula de 8a generació són capaces de suportar MMOs habitualment (s'havia fet amb anterioritat, però per motius tecnològics de penetració d'internet, en consoles anterior serà molt més difícil). D'aquesta forma, ens trobem amb que MMORPGs com *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* es poden jugar, amb els mateixos servidors, a PS3, PS4 i PC, en lloc de només a PC com havia estat sempre. Per tant, avui en dia els MMOs no formen part d'una consola, formen part d'Internet.

2.5. Antecedents i referents

El productor, dissenyador i director de videojocs a l'empresa Bethesda, Todd Howard, explicava que *"els jugadors fan el que ells volen fer, no el que el dissenyador vol que facin"*. Aquesta va ser la màxima premissa que van fer servir els pioners dels *open worlds*²⁸: per una banda *Ultima I: The First Age of Darkness*, un RPG (*Role Playing-Game*) que va aparèixer l'any 1981; d'altra banda el clàssic de simulació espacial *Elite*, de l'any 1984. Els dos són exemples prou diferents de la cerca de versemblança en els món oberts, volent repercutir directament en l'experiència individual de cada jugador.

El següent pas el va donar l'any 89 un videojoc amb estatus de culte, el *Midwinter*. *Midwinter* barrejava elements de simulació, RPG i estratègia, però la veritable millora va ser el fet de reproduir un món obert amb gràfics 3D poligonals; és a dir, representant de forma aproximada la figura d'un objecte fent servir polígons a cadascuna de les seves superfícies. Als 90 va fer acte d'aparició una de les sagues més populars i que van apostar més fort pels móns oberts, *The Elder Scrolls*, un *action RPG* en primera persona (els coneguts com a

²⁸ SEFTON, J. (2008). *The roots of open-world games*: <http://www.gamesradar.com/the-roots-of-open-world-games/> (Últim accés: 13/05/201)

dungeons crawls o jocs de masmorres) que combinava la jugabilitat dels jocs d'acció amb vista subjectiva amb la interfície dels jocs de rol.

Però el canvi més transcendent per la indústria es va produir amb el concepte FREE (*Full Reactive Eyes Environment*) que va instaurar el videojoc *Shenmue*, al 1999. El joc es basava en aspectes com la interactivitat amb l'entorn, la llibertat per part del jugador i la simulació d'aspectes quotidians de la vida real. *Shenmue* abandera el terme *open city*, que més endavant adoptarien jocs com *GTA III*, *Just Cause*, *Yakuza*, *Saints Row*, *Assassin's Creed* i tants altres. La immersió del jugador s'aconseguia de manera quasi total, en part gràcies als ja avançats gràfics en 3D.

A l'actualitat, són molts els jocs que han agafat aquest model de món obert com un aspecte indispensable per la seva aventura, en primer lloc per la durabilitat que suposa jugar en un espai ample, però també per aquesta sensació que desperta en el jugador de tenir tot un món per explorar i la versemblança que això li dóna a la pròpia història. Tanta és la intenció de poder donar a l'usuari aquesta experiència immersiva que a vegades els videojocs actuals amaguen la seva linealitat. Per exemple, el *reboot* de *Tomb Raider* dona una falsa sensació de llibertat al jugador, que en realitat passa d'un nivell (ample, això sí) a un altre sense poder escollir més decisions.

Fallout, *Batman*, *Fable*, *Far Cry*, *Red Dead Redemption* són altres dels referents pel que fa als mons oberts, però cap dels que hem esmentat s'adequa a l'etiqueta del *survival horror*, fet diferenciador entre **"STRANGER THAN FICTION"** i la resta d'ofertes actuals. L'únic videojoc que comparteix aquesta categoria és el joc de culte *Deadly Premonition*, un *Third Person Action-Adventure* que narra una història de terror en món obert.

El cas de *Deadly Premonition* es tracta d'un de curiós: des de l'inici va patir problemes de desenvolupament (el projecte va ser cancel·lat diferents vegades), quan va sortir al mercat ho va fer directament a preu reduït i va tenir crítiques desiguals per part de la crítica especialitzada. Però, tot i així, amb el temps s'ha convertit en un joc de culte possiblement per la particularitat de la seva proposta. **"STRANGER THAN FICTION"** vol seguir aquesta línia temàtica, però millorant tots els altres aspectes que faltaven per polir al *Deadly Premonition* i que donaven una pàtina de joc menor.



Deadly Premonition: - Déu meu, un sandvitx de ciment!

2.6. Tractaments visuals i sonors

2.6.1. Referents visuals: els Horror Films dels anys 70

Després de l'optimisme nord-americà de la dècada dels 60 (acompanyat per l'arribada de l'home a la lluna i les revolucions culturals), els EEUU van viure una època molt fosca de la seva història. La Guerra del Vietnam, el *Cas Watergate* i la crisi del petroli van minvar la moral de la societat estatunidenca. Tots aquests elements van propiciar el naixement d'un nou tipus de cinema fantàstic més visceral, explícit i inquietant, que s'allunyava del distanciament que oferien monstres clàssics com els vampirs d'Europa de l'Est per crear un nou terror més proper, que parlés dels aspectes més tradicionals de la societat nord-americana.

D'aquesta manera, els vells castells transsilvans van ser substituïts per bucòlics poblets de l'Amèrica profunda, plens de gent que en aparença poden semblar innocents però que en el fons amaguen un monstre aterridor. La tradició es veu com una amenaça, un perill per al progrés. També hi ha una accentuació de la violència i del sexe com a resposta del fracàs de l'alliberament pacifista dels hippies. Tots aquests sentiments van ser recollits per una sèrie de directors de cinema que van plasmar les inquietuds de l'època en la seva filmografia.

Es tracta de directors com George Romero (*The Crazies*), Tobe Hooper (*La Matanza de Texas*), Wes Craven (*La Última Casa a la Izquierda*), John Carpenter (*La Noche de Halloween*) o Brian de Palma (*Carrie*). Tots ells són els referents de l'anomenat *American Gothic*²⁹, una forma de terror molt més propera i de la que **"STRANGER THAN FICTION"** vol beure directament.

29 NAVARRO, A (2007). *American Gothic: el cine de terror USA (1968-1980)*. San Sebastián: Donostia Kultura.



Fotograma de *The Crazies* (George Romero, 1973), referent visual clar del projecte

El cinema de terror dels anys 70 es caracteritza per la seva cruesa, per tractar d'ensenyar en lloc de suggerir. Són cintes carregades d'una violència exagerada, quasi primitiva, amb la que es vol mostrar tota la sang que abans no es permetia a causa de la censura. És una època en la que sorgeixen una gran varietat de subgèneres com l'*splatter* (*The Wizard of Gore*), on es mostra violència explícita; l'*slasher* (*Viernes 13*), basat en assassins en sèrie; el *cinema mondo* (*Holocausto Canibal*), amb format de fals documental sensacionalista; o el *rape and revenge* (*La Última Casa a la Izquierda*), en el que el denominador comú és la venjança.

La majoria d'aquests subgèneres entren dintre de la categoria dels films d'explotació, pel·lícules que tracten sobre un tema molt concret (canibalisme, tortura, etcètera). Eren cintes que es projectaven als *grindhouse*, cinemes que programaven exclusivament aquests tipus de continguts de baix pressupost. També eren populars els *drive-ins*, típics auto-cinemes americans.

Visualment, les pel·lícules de terror d'aquella època tenien les seves marques identificatives. Les imatges es veien granulades, com si s'hagués aplicat un filtre que embrutís la pantalla. Tot i l'ús freqüent de la foscor, els colors que predominen en aquest gènere a banda del negre són el blau, el vermell i el blanc, curiosament els colors de la bandera dels EEUU. El blau representa la obscuritat, el blanc la puresa susceptible de ser tacada i el vermell reflexa la sang. Gran part d'aquests films mostren una atmosfera opressiva, fosca, un terror nocturn que juga amb elements com la pluja o la boira.

Però el cinema de terror també rep influències d'altres gèneres. El *giallo*, un subgènere italià que tracta sobre temàtiques detectivesques donant més prioritat a la forma que al

contingut, n'és un d'ells. Els films de gènere tampoc rebutgen els tocs d'humor, però ho fan més com un alleujament còmic puntual que com a símptoma d'hibridació entre el cinema terror i el gènere de comèdia.

Així doncs, **"STRANGER THAN FICTION"** tracta de captar tota l'essència d'aquest terror dels anys 70, exagerant i parodiant-la. Els monstres clàssics de la Universal com Dràcula, l'Home Llop, Frankenstein o La Mòmia són cosa del passat; els nous monstres estan entre nosaltres, fins i tot dintre de la família. Pot ser la teva mare (*Vinieron de dentro de...*), el teu pare (*El Resplandor*), el teu germà (*La Noche de Halloween*), la teva germana (*El Rostro de la Muerte*), el teu fill (*La Profecía*), la teva filla (*El Exorcista*)... Possiblement des de *La Noche de los Muertos Vivientes* s'ha creat un altre tipus de monstre diferent, més humà.

2.6.2. Referents sonors:

La dècada dels 70 va suposar per a la música una època molt important, sobretot tenint en compte l'aparició del sintetitzadors electrònics³⁰. Els teclats Moog permetien la creació de diferents sons aplicant una sèrie de filtres que només deixaven passar determinades freqüències. D'aquesta manera es podia generar qualsevol so amb un sol aparell, abaratint els costos de producció musical.

Aquest avenç va ser aprofitat per la indústria cinematogràfica, sobretot per la cintes de terror de baix pressupost. Tenien al seu abast tot un món de noves possibilitats, els sintetitzadors permetien la recreació de sorolls antinaturals com els que apareixen a *La Matanza de Texas*. El propi John Carpenter va compondre les bandes sonores de *La Noche de Halloween* o *La Niebla*, amb una qualitat de so *lo-fi* que encaixava a la perfecció amb els seus films.

Algunes de les bandes sonores de referència dintre del gènere són les de *El Día de los Muertos* (composada per John Harrison), *El Exorcista* (obra de Mike Oldfield) o les composicions dels films italians *El Pájaro de las Plumas de Cristal*, *La Corta Noche de las Muñecas de Cristal* o *Una Lagartija con Piel de Mujer*. Aquest ús dels sintetitzadors en el gènere *giallo* es deu en gran part al revolucionari Giorgio Moroder.

La música ha de donar sensació opressiva, d'asfíxia, que aconsegueixi crear una atmosfera típica del cinema de terror del 70. En aquest sentit és vital la utilització d'elements de sorpresa, de sons que puguin agafar desprevinguda a la persona que els està sentint. No cal que aquests sons representin la realitat, també es pot jugar amb els elements sobrenaturals que es puguin tractar durant a la història.

30 GREEN, D. (2013). *The Synthesizer: Modernist and Technological Transformations in Film Sound and Contemporary Music*: http://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1669&context=cmc_theses (Últim accés: 29/05/2014)

3. EL PROYECTO:

STRANGER THAN FICTION

3.1 Resum executiu

3.1.1. En situació

"STRANGER THAN FICTION" és un projecte de videojoc de tipus *open world* (món obert) i d'acció en tercera persona. El videojoc seria pensat amb un sistema de controls de videoconsola, però l'objectiu seria fer-lo multiplataforma i distribuir-lo tant per a les consoles Xbox (Microsoft) i PlayStation (Sony) tant físicament com digitalment, i per a PC digitalment, per a les diferents plataformes online que hi ha (Steam, Origin, uPlay, GOG).

La història del videojoc es basa en una parella de joves que arriben a un poble de muntanya estatunidenc anomenat Noah's Hope per la mort d'un familiar. Fugint d'un passat tèrbol, decideixen quedar-se a viure al poble, sense adonar-se que Noah's Hope no és un lloc normal i innocent, i que darrere de la calma s'hi troba una conspiració amagada que farà perillar les seves vides.

"STRANGER THAN FICTION" se situa als Estats Units dels anys 70, amb l'amenaça comunista com a teló de fons. El videojoc intenta fer un homenatge paròdic del context històric d'aquesta època i, sobretot, de la seva cultura audiovisual. Així doncs, la seva estètica, la història, els personatges, i inclús l'estil de joc, es volen basar en aquest imaginari de l'època, molt popular en el cinema i la televisió però gens tractat en un altre mitjà narratiu contemporani com és el dels videojocs.

3.1.2. Gènere i Tipologia

"STRANGER THAN FICTION" s'emmarca dintre del gènere d'Acció en Tercera Persona, també conegut com a *Third Person Action-Adventure*, un estil que requereix de la combinació de les habilitats físiques pròpies dels jocs d'acció per resoldre puzles més propis dels jocs d'aventura. En incloure elements d'investigació i exploració a la jugabilitat podem parlar més exactament d'una aventura d'acció en món obert, el que avui en dia es coneix equivocadament com a *sandbox*. **"STRANGER THAN FICTION"** encaixa com a *Third Person Action-Adventure* (per la mecànica de joc i el seu punt de vista en tercera persona), com a món obert (per la seva naturalesa) i com a *survival horror* (per la seva temàtica).

3.1.3. Espai dins el Mercat

3.1.3.1. Target

"STRANGER THAN FICTION" és un joc essencialment de terror que, per tant, compta amb elements de violència, paraules malsonants, drogues, etc. Segons la classificació PEGI, i pels continguts que acabem d'esmentar, **"STRANGER THAN FICTION"** es classificaria com a PEGI 18, és a dir, per a majors de 18 anys. Resulta també comprensible etiquetar el videojoc també, amb la classificació de violència, por i molt probablement llenguatge groller, doncs les drogues i el sexe no tenen presència en la narració ni s'ofereix al jugador la possibilitat de realitzar accions discriminatòries ni activitats que comportin un risc de ludopatia com els sistemes *arcade* o d'apostes en pòquer i demés.

Sabent això, l'edat del *target* fixat per a **"STRANGER THAN FICTION"** és de homes i dones de més de 18 anys³¹. Dintre d'aquesta amplíssima franja de jugadors, ens volem centrar en el perfil de jugador que és amant del gènere de terror i troba a faltar una experiència narrativa interessant i immersiva. També ens dirigim no obstant a aquell tipus de jugador més *hardcore*, que és capaç de jugar a multitud de jocs diferents i apreciar la qualitat de l'experiència de cadascun (encara que després evidentment tingui preferències).

El *target* de **"STRANGER THAN FICTION"**, del producte en si, depèn molt del tipus de videojoc que es vol fer. La història plantejada és madura, amb moltes referències a un context concret i amb un gènere molt determinat, però és alhora oberta i interessant i està pensada per a aconseguir la immersió en tots els perfils de jugador. **"STRANGER THAN FICTION"** a més, ofereix la possibilitat a aquell públic més especialitzat de gaudir dels elements clàssics i les referències al gènere que s'explota. Es tracta, per tant, de crear una gran experiència narrativa interactiva més enllà de només entretenir, capaç de convèncer i encantar al jugador mitjà i més *mainstream* alhora que augmentar la experiència d'aquell *target* que ho sàpiga apreciar.

3.1.3.2. Necessitat a cobrir

El projecte pretén ocupar el lloc entre els dos tipus de molt dispars que representen els dos pols del mercat dels videojocs (entre projectes conservadors de gran pressupost i projectes independents de baixa jugabilitat), el buit important just enmig del mercat: videojocs que tinguin un pressupost decent, però que intentin innovar i no dirigir-se a les masses *casual*. Aquest és el forat que intenta omplir **"STRANGER THAN FICTION"**.

31 Aquest *target* surt d'analitzar les estadístiques proporcionades per AEVI (Asociación Española de Videojuegos) sobre consum de videojocs a Espanya i el perfil dels seus consumidors. Segons aquest estudi, el 45,3% dels jugadors de videojocs a Espanya s'encabeixen en la franja d'edat de 7 a 34 anys.

"STRANGER THAN FICTION" vol ésser, a més, una nova *rara avis* tractant una temàtica escassament vista³² en el món dels videojocs: el terror de l'Amèrica dels anys 70. Hi ha bastants jocs que tracten la Guerra Freda, però es tracta de jocs bèl·lics. **"STRANGER THAN FICTION"** no és un joc sobre guerra, la Guerra Freda serveix com a teló de fons per a la trama que succeeix al poble de Noah's Hope. **"STRANGER THAN FICTION"** és un homenatge i una paròdia de la cultura americana del terror dels anys 70. A la forma de ser americana de l'època, a les actituds i estereotips que hi predominaven. Això no hi ha cap altre joc que ho faci directament tret del *House of the Dead: Overkill*³³.

El principal al·licient per al jugador és una gran i profunda i la implementació dels diferents elements que componen la jugabilitat per tal de crear una completa experiència narrativa: la possibilitat d'alternar l'ús de personatges jugables entre diferents protagonistes, col·leccionables que amplien i aprofundeixen la trama, caceres de monstres que es diferencien entre elles i es relacionen amb la història principal, una interfície de joc que mostra la degradació mental dels personatges i finalment missions secundàries amb sentit, que no tracten de fer de encàrrecs per tothom anant del punt A al punt B. El sentit i la raó de ser del videojoc no és altre que la voluntat d'oferir la experiència *open world* completa i adequada a una trama intricada en aquest context d'un poble del nord dels Estats Units dels 70.

3.1.3.3. Competència i referents

Pel que fa a la competència, de jocs que ofereixin una premissa temàtica, narrativa i jugable similar a la de **"STRANGER THAN FICTION"** no n'hi ha cap (tret del videojoc que es pren com a referent directe, del qual en parlarem més endavant). En quant a temàtica, els pocs jocs que la comparteixen o bé són de mecàniques completament diferents i d'abast i pressupost molt menor (*House of the Dead: Overkill*, com ja hem dit) o bé tenen un plantejament completament diferent (*Call of Duty: Black Ops* per exemple tracta la Guerra Freda, però no té cap altre punt de semblança amb el joc). I en quant a mecàniques i tipus de joc, passa exactament el cas contrari: els jocs *open world* d'acció d'avui en dia (*Grand Theft Auto V*, *Assassin's Creed IV*, *Watch Dogs*, *Far Cry 3*), són de temàtiques molt diferents i a més es dirigeixen cap al *target* oposat (més *mainstream*) al de **"STRANGER THAN FICTION"**.

32 Trobem molts jocs que representen nombrosos capítols de la història d'Estats Units, com per exemple la saga *Total War*, que entre el *Medieval II Total War* i el *Empire Total War* tracten des del descobriment d'Amèrica fins la Guerra de la Independència dels Estats Units, o l'*Assassin's Creed III*, que narra la Revolució Americana. Tot això sense comptar amb la gran quantitat de jocs que mostren explícit o implícitament el paper dels Estats Units a les dues Guerres Mundials.

33 Videojoc del 2009 de Sega que parodia el cinema grindhouse, però de forma molt senzilla i amb una mecànica de *First-Person Shooter* lineal i sobre rails.

No obstant, pel que fa a la competència en un sentit més general, en podem trobar en la nova fornada de videojocs de terror i *survival horror* que sembla haver-se instaurat en el mercat³⁴. Títols com *Outlast*, *Daylight* i *The Forest* compten amb mons oberts i amplis i es basen en l'exploració, si bé la narrativa va més encaminada cap al patiment del jugador a través dels ulls i la perspectiva del protagonista que no en contar una història (per això són en primera persona a diferència de **"STRANGER THAN FICTION"** que és en tercera). D'altra banda, podem considerar jocs com *The Last of Us* i *The Evil Within* com a competència narrativa, però s'ha de tenir en compte també que es tracta de jocs no *open world* i amb linealitat marcada (tot i comptar amb escenaris amplis). Per tant, si bé compten amb narratives semblants, es tracta de videojocs completament diferents en essència.

El referent principal de **"STRANGER THAN FICTION"** és un videojoc del 2010 anomenat *Deadly Premonition*, que comparteix gran part dels elements abans esmentats: és una *Third-Person Action Adventure*, compta amb terror i en concret amb el *survival horror* com a gènere, i l'acció passa en un món obert. A més, la seva història se centra també en un poble on succeeixen esdeveniments estranys que acaben sent la font del *survival horror*. Ara bé, el protagonista a *Deadly Premonition* és un detectiu que arriba al poble a investigar, i els protagonistes de **"STRANGER THAN FICTION"** són persones normals que per casualitats de la vida es posen a viure al poble, i simplement es veuen abocades a aquests esdeveniments turbulents. *Deadly Premonition* va ser crucificat per la crítica i bastants usuaris, a causa dels múltiples errors en la majoria d'aspectes del joc: gràfics desfasats, música sovint asincrònica, controls ortopèdics, monstres ridículs, poca quantitat de contingut extra entre missions principals, etc. Però com sol passar en alguns casos, més endavant es va convertir en un joc de culte. *Deadly Premonition* seria als videojocs el que el cinema de sèrie B és al cinema. I resulta, al cap i la fi, un referent interessant a seguir. Si bé **"STRANGER THAN FICTION"** i aquest tenen moltes diferències fàcilment apreciables, **"STRANGER THAN FICTION"** aspira a portar la premissa del *Deadly Premonition* al "següent nivell", i aconseguir fer bé el que aquest no va poder.

3.1.4. Història i personatges

3.1.4.1. Història

A **"STRANGER THAN FICTION"**, una fugitiva parella de joves (Allen Miller i Mia Adams) arriba a un poble americà en auge dels anys 70, Noah's Hope, per a instal·lar-se i poder criar el seu futur fill. Però tot comença a anar malament des de bon principi. Aviat es troben sense diners i amb l'única herència útil, la casa del tiet-avi d'Allen, Robert Miller, clavada enmig d'un poble que cada cop sembla més estrany i perillós: Mia creu que algú els ha estat

34 OTERO, C. (2014). *El resurgir del miedo*: <http://www.meristation.com/pc/reportaje/el-resurgir-del-miedo/1972685/58> (Últim accés: 26/05/2014)

entrant a casa d'amagat. Però no només això: Noah's Hope sembla ser un poble de pel·lícula de por, on tots els terrors dels que es parlen a les llegendes semblen estar cobrant vida. I darrera de tot això, una sinistra conspiració que Allen i Mia hauran d'investigar si volen sortir vius del comtat de Rosemary. Amb l'ajuda de Miles Thorne, l'arquitecte del poble i fill de l'ex-alcalde del poble, la lluita per la supervivència comença amb el so d'una ràdio de fons.

3.1.4.2. Personatges

- ✦ **Allen Miller:** Jove mecànic, adobat pel seu passat com a ajudant de la màfia. S'adapta ràpidament a les situacions (és capaç d'arreglar qualsevol mecanisme), i és capaç de prendre decisions difícils que altres no serien capaços ni de plantejar-se: fugir a Noah's Hope deixant-ho tot enrere és una d'elles. És protector amb Mia tant per ella com pel fill que està esperant. Dispara molt bé.
- ✦ **Mia Adams:** La parella d'Allen, liberal i bohèmia fins a cert punt, és amant de la música i de la creativitat. Té una oïda perfecta, i això li serveix per a sortir-se'n de moltes situacions difícils: de vegades, escoltar és millor que actuar. Amb la seva habilitat innata, Mia està molt en sincronia amb l'entorn on viu, atorgant-li una capacitat de percepció superior a la d'un humà normal (pot notar la presència de persones, i es fixa molt en els petits detalls).
- ✦ **Miles Thorne:** Fill de l'ex-alcalde del poble, i arquitecte que va ajudar a construir gran part de Noah's Hope ja fa dècades. Té uns quaranta anys, però en el seu cap el temps ha passat molt més lentament que a la realitat. Viu amb el record de l'agressió al seu pare, i per això sospita de tothom que tingui a veure amb el poble. Per aquest mateix motiu confia en Allen i Mia: són tan aliens al poble com ell.

3.1.5. Jugabilitat i Mecàniques

3.1.5.1. Controls

"STRANGER THAN FICTION" és un videojoc que es podrà jugar tant a PC com a videoconsoles de sobretaula. Per tant, fa falta determinar els seus controls tant per a la jugabilitat clàssica a PC (teclat i ratolí) com per a la jugabilitat amb controlador. Els controls han estat escollits per a facilitar al màxim la experiència del jugador, així com s'han basat en la clàssica funcionalitat que se'ls sol donar en la majoria de videojocs d'estil *open world*. És molt important que els controls resultin intuïtius o al contrari poden allunyar al jugador de la experiència immersiva que es pretén oferir.

3.1.5.1.1. Teclat i ratolí



Ratolí

Clic esquerre → Disparar

Clic dret → Apuntar

Roda central → Canviar d'arma

Clic central → Obrir roda d'armes

Moure el ratolí → Moure la càmera

Teclat

W, A, S, D → Moure el personatge Shift → Córrer E → Usar objecte, parlar a algú

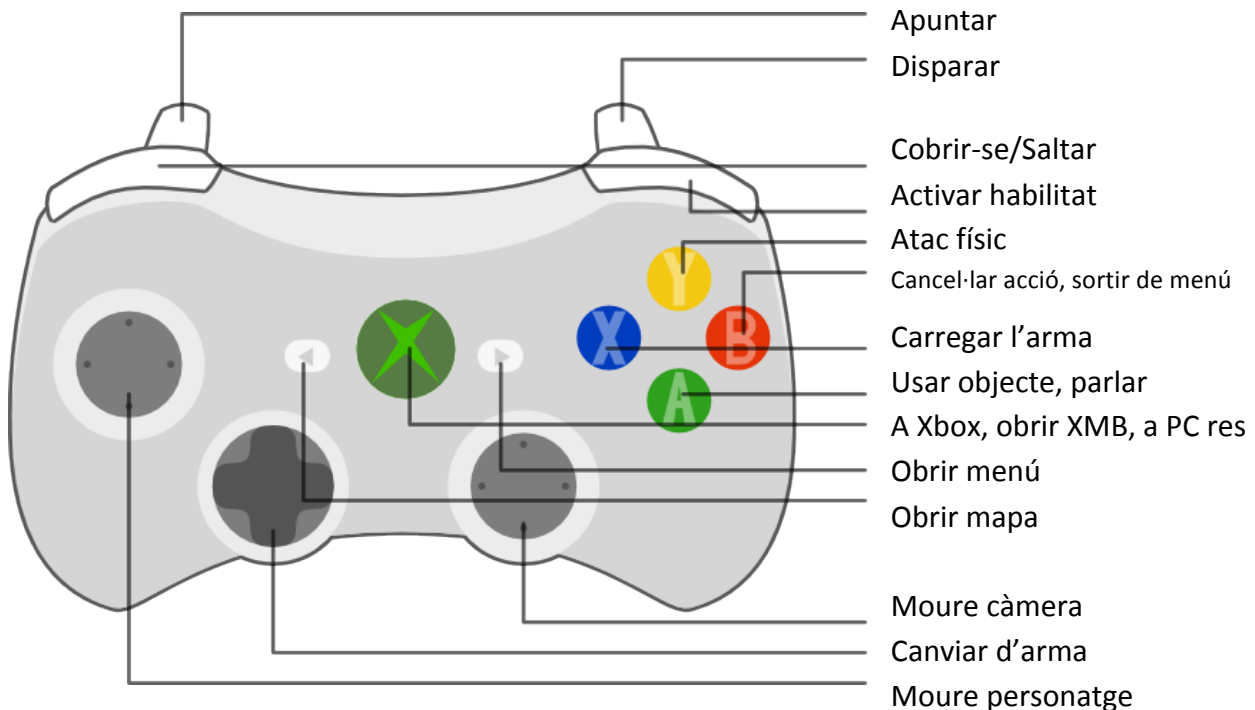
Ctrl → Ajupir-se Espai → Cobrir-se o saltar (per sobre de cobertura)

V → Atac físic (amb arma o sense) R → Recarregar arma Tab. → Habilitat de personatge

ESC → Obrir menú Enter → Seleccionar opció

I → Obrir inventari M → Obrir mapa J → Obrir menú d'objectius

3.1.5.1.2. Controlador de consola



3.1.5.2. Mecàniques

El jugador s'aventura en un poble de muntanya al nord dels Estats Units dels 70: Noah's Hope. El poble sembla un paratge en auge, ple d'esperança, i el lloc ideal per a iniciar una nova vida. Però les aparences enganyen, i poc a poc, i amb esdeveniments cada cop més estranys, es descobrirà que sota l'aparença de normalitat dels habitants del poble s'hi amaga una ombra creixent. Sota el fred de les altures nevades, les línies entre amics i enemics són cada cop més difuses i les tenebres esperen el moment idoni per atacar. Com interactua el jugador amb aquest món fantàstic? Amb les següents mecàniques:

Característiques clau:

- ✚ Tres personatges jugables i intercanviables, cadascun amb les seves característiques i estil de joc propis.
- ✚ Un entorn obert (*open world*) immersiu, que situarà al jugador al misteriós i inquietant poble estatunidenc de Noah's Hope, un retrat paròdic de l'Amèrica dels anys 70. Un món ple de coves per explorar, paratges verges que descobrir i naturalesa que dominar.
- ✚ Una història principal intrigant, profunda i completa, en la qual els protagonistes hauran d'investigar la conspiració que s'amaga darrera de la normalitat fictícia del poble, i descobrir el seu passat.
- ✚ Caceres d'éssers icònics del cinema de terror (*Monster of the Week*), com el Chupacabra, el Monstre del Pantà, el Ieti, i molts més.
- ✚ Una gran varietat de missions secundàries relacionades amb la història principal, que complementen la experiència i permetran conèixer al jugador molt més sobre Noah's Hope.
- ✚ Col·leccionables de tota mena que ajudaran a comprendre millor la cultura nord-americana dels setanta i per als més perfeccionistes que vulguin trobar referents i homenatges als clàssics de llavors.

3.1.5.3. Duració

Així doncs, **"STRANGER THAN FICTION"** tindria una durada d'unes 20 hores (durada llarga essent un videojoc d'acció sense nivells de personatge), tenint en compte el seu pressupost planificat i l'escaleta plantejada. Després s'hauria de calcular la durada amb les missions secundàries, que podria anar-se'n perfectament cap a les 40 o 50 hores (sumant

les secundàries normals i les *Monster of the Week*). Finalment, afegint a tot això els objectes col·leccionables i els diferents finals possibles al videojoc, podem calcular unes 65 hores de joc en total per completar-lo en la seva totalitat.

3.1.6. Realització

Però com s'arriba a **"STRANGER THAN FICTION"**? Com es produeix i com es tradueix la idea de base que s'ha plantejat en un videojoc madur i de qualitat? A continuació detallarem tot aquell món virtual de Noah's Hope, les trames i subtrames que l'afecten, els personatges que hi apareixen i tot allò que pugui ser necessari per a comprendre la complexitat d'aquesta societat imaginària i el mal que s'amaga al seu darrere. Així, plantejarem primer tot allò que s'ha creat i s'ha imaginat, tot aquell món possible i probable que forma part del principi del procés productiu de qualsevol projecte audiovisual: el plantejament.

3.2. El Món del Joc:

**STRANGER
THAN
FICTION**

3.2.1. Els Protagonistes

3.2.1.1. ALLEN MILLER

Nascut en una gran urbanització del nord dels Estats Units, Allen és fill d'una família treballadora de la classe més baixa. El seu pare és un mecànic extorsionat constantment per les màfies locals i la seva mare era una cambrera que va morir en donar a llum. Passa llargues temporades amb familiars llunyans i més propers, com el seu tiet-avi, que l'acull durant un estiu a Noah's Hope per que l'ajudi amb les seves tasques.

Allen, malgrat la difícil vida que li toca, se les empesca per obtenir els seus propis diners des que pot començar a treballar i s'independitza ràpidament gràcies a la seva habilitat com a mecànic. És contractat en un taller de prestigi i treballa guanyant un sou bastant digne però amb la màfia molt a prop. Veu en primera persona com actua i com funciona per dins. Fantasieja amb la idea de robar a la màfia els seus diners i possessions més preuades quan menys s'ho esperin. Als 27 anys, Allen ja és un home amb una vida prou estable, però un romanç fortuït acaba canviant-li tots els plans. Es veu de cop amb la responsabilitat de cuidar una dona i un fill, repudiats per la seva família, amb el seu sou i l'estatus quo de 1970.

Així, aprofita tot el temps que duia esperant i accepta l'encàrrec de contraban de cotxes de luxe que li ofereix la màfia. Durant un dels encàrrecs, en el que Allen acudeix a un intercanvi realitzar en un dels locals de més luxe de la ciutat, les coses surten malament. El so de les armes fa emmudir durant uns segons el local, per acabar al cap d'uns instants cedint el protagonisme a la cridòria i a al caos més absolut. Una discussió ha provocat un tiroteig entre els participants en l'intercanvi, acabant amb la mort de tots ells. Sense gaires opcions, Allen fugí amb els diners de l'intercanvi i un cotxe de primera classe sense matricular. Després de retocar-lo al seu taller i pensar en el que acaba de succeir, agafa a la seva parella, Mia, i marxa cap al poble d'un dels seus familiars, el tiet-avi Robert Miller, que havia mort recentment. Allà, espera començar una nova vida.



3.2.1.2. MIA ADAMS

Nascuda en el si d'una família de classe mitjana molt conservadora, filla de comptables de llarga trajectòria, Mia trenca la continuïtat del seu llegat familiar. Des de ben petita descarta les matemàtiques i s'apassiona per la música. Vol ser professora de música o tenir una tenda d'instruments, a vegades s'escapa per veure els assajos de la orquestra local i es sent atreta també per les noves músiques dels 60.

Conforme va creixent s'adona del seu gran talent musical i capacitat auditiva. Té la oïda absoluta, capaç de detectar les notes musicals que formen cadascun dels sons que formen part del nostre dia a dia, així com sentir converses en la distància i formar una imatge sonora de l'espai que la rodeja, sense haver de mirar ni emprar la visió. El seu talent creix amb cada dia que passa, convertint-se quasi en una mena de súper-poder. Mia molts cops juga amb la seva habilitat i prova coses noves per a entretenir-se. Tot i això, no és aliena als canvis socials i a la cultura del moment. Acudeix a amagades a concerts i festes on escolta els ritmes que poblen la seva ciutat natal i els Estats Units, la música està canviant.

Durant una de les seves escapades a una festa coneix a Allen i les coses se'ls escapen de les mans. És el Novembre de 1969, i la gira dels Rolling Stones arriba a la ciutat. Sexe, drogues i *rock & roll* seria la expressió més adequada per a definir el que va succeir en aquelles dates. Mia intenta primer amagar l'embaràs als seus pares, però de seguida se'n adonen. Tampoc dona temps a gaire mes, doncs estan ella d'un mes, Allen apareix una nit muntat en un estrany cotxe de luxe i li promet una escapada per a viure una vida junts en el poble de la seva família. Allen li explica que acaba d'heretar una casa del seu tiet-avi i una fortuna prou gran com per a viure modestament durant uns quants anys, el suficient per establir-se i trobar una feina. Repudiada pels seus pares i sense lloc més on anar, Mia accepta.



3.2.1.3. MILES THORNE

Miles va néixer a la gran ciutat, lluny del seu pare, que sempre havia estat molt implicat en els temes de l'exèrcit. Des de ben petit es va dedicar a dibuixar i imaginar, es solia quedar a casa a muntar castells i fortaleses perquè li van diagnosticar osteoporosis. Ell era completament normal, però si feia grans exercicis físics o esforços motors se'n ressentia de seguida. La seva mare va ser molt protectora i el van vigilar sempre molt. Jove, intel·ligent i molt prometedor Miles Thorne va marxar cap al MIT a estudiar arquitectura i es va graduar amb honors als pocs anys. Va fundar llavors un petit bufet d'arquitectes a la ciutat i de seguida va començar a rebre moltes comandes. El seu pare va adonar-se de l'èxit de Miles i va veure-hi una oportunitat d'or.

Un dia dos agents de la policia militar dels EUA es van presentar a l'oficina de Thorne i li van oferir participar en el pla d'urbanització d'una vall verge del nord del país. Thorne va acceptar i es va posar a treballar de seguida, el 1945 viatjava a la futura Noah's Hope amb centenars de planells per omplir. Al cap de poc més de tres mesos començaven les obres. L'any 1949, Noah's Hope estava acabat i llest per a funcionar com un poble normal, modern i completament funcional a més d'atractiu. Però Miles no va quedar satisfet, havia fet construir alguns equipaments que no aconseguia entendre, i multitud de instal·lacions secretes i passadissos amagats que l'intrigaven. Per suposat, els plànols van ser destruïts i ni tan sols el propi Miles sabia ben bé com accedir a aquests misteriosos edificis i cavitats. El 1951 van començar a passar coses estranyes al poble i el seu pare, el llavors alcalde, va ser apallissat fins al llindar de la mort.

Miles no estava disposat a deixar el que havia passat i que el temps ho acabés esborrant, i va passar anys investigant sobre el que podia estar passant en aquella comunitat. Va ser quan començava a comprendre-ho tot, quan el misteri de Noah's Hope començava a aclarir-se que van arribar dos nouvinguts al poble, per a canviar-ho tot.



3.2.2. EL COMPTAT: ROSEMARY COUNTY

3.2.2.1. BREU HISTÒRIA:

Des de la colonització dels territoris del nord dels Estats Units, la vall de Newhope va anar passant entre diferents zones administratives fins a l'establiment d'una colònia industrial després de la guerra de secessió. Amb el temps, es va anar definint el comptat sense acabar de tenir una estructura pròpia. A finals del segle XIX, la vall de Newhope es va convertir en el comptat abandonat de Rosemary, amb la fàbrica ja en desús i només unes desenes d'habitants.

Velles llegendes parlen de malediccions i misteris que envolten la vall i la vella seu de la indústria tèxtil que en un temps va ser el motor de la regió. La natura domina tot el territori, i el clima fred sumat a la agresta geografia converteixen Rosemary's County en un paradís natural abandonat, on la vegetació es mescla amb les restes de allò que tal vegada hi havia habitat.

Tot canvia l'any 1945, quan el govern federal ordena la repoblació de la zona en perspectiva dels temps que estan per venir i del *baby boom* posterior a la Segona Guerra Mundial. Milers de emigrants es traslladen a la zona per a construir-hi allà una comunitat ideal nord-americana. El poble s'anomena en conseqüència, Noah's Hope (La Esperança de Noé). Arquitectes i empresaris es desplacen a la zona i construeixen en poc menys de 3 anys un nucli urbà perfectament funcional i una gran fàbrica de sopes que sustenta econòmicament la zona, de bones a primeres, el pla de repoblació sembla haver funcionat.

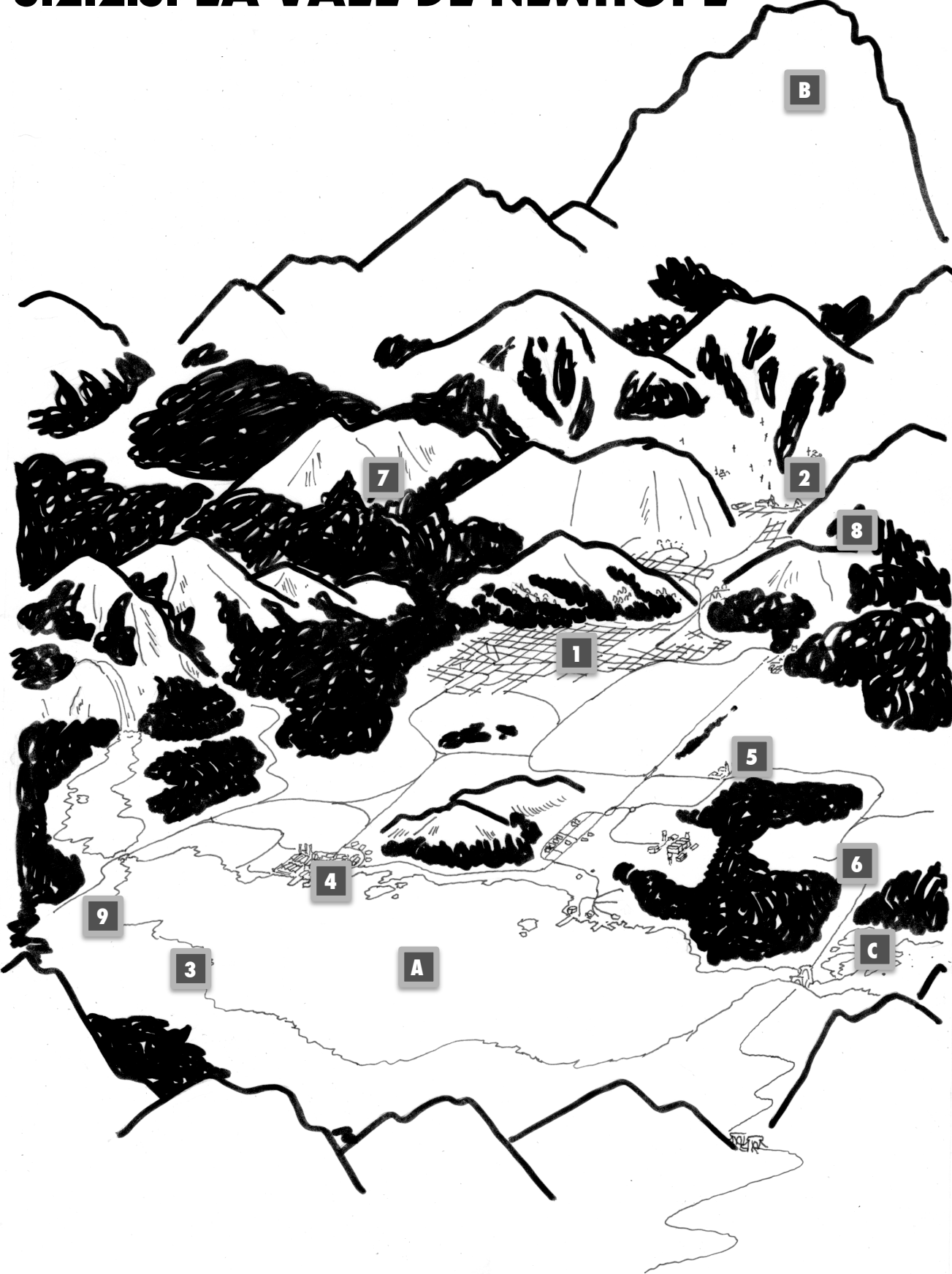
3.2.2.2. GEOGRAFIA:

La vall de Newhope ocupa una gran superfície de camps i turons, amb una densa vegetació i un enorme llac central irrigat per l'aigua que baixa de les muntanyes. El paisatge recorda als paradisiacs parcs naturals del nord dels Estats Units i el Canadà. Així doncs, la topologia irregular i la frondosa boscúria cobreixen tota la zona no habitada o urbanitzada del comptat, travessades per un antic sistema de carreteres i pistes forestals, la majoria d'elles en desús. No tot el comptat però es troba cobert de vegetació, doncs les zones centrals que separen el llac de la població de Noah's Hope estan formades per grans esplanades de camp sense conrear, són prats verges de malesa i herbes altes durant l'estiu, i planúries buides i congelades a l'hivern, tal com en els estats com Alaska o les zones properes als pols.

La major part dels arbres són sequoies i per tant els boscos tenen una alçada considerable, oferint un paisatge de somni o fins i tot, depenent de les circumstàncies, de malson. A més, com el clima és molt humit i les corrents d'aire fred i calent convergeixen en la vall, les arbredes solen estar cobertes per una densa boira que dificulta la visió i la orientació un cop dins. Les zones properes al llac solen estar negades i com més pròxima sigui la desembocadura del llac, més possibilitats hi ha de trobar-se amb sòls inestables i fangals. Just en el punt on la carretera principal entra a la vall, hi ha un pantà que provoca que aquesta s'hagi de desviar per poder seguir endavant.

El sistema de muntanyes que rodeja la vall fa pràcticament impossible la sortida del comptat a peu sense un equip especialitzat d'escalada. Només hi han tres ports de muntanya pels quals és possible l'entrada i sortida: La carretera principal del poble, que arriba a la vall a través d'un pont que creua la zona més estreta del llac; el port de muntanya del nord, que malgrat permetre la sortida de la vall només amaga un altre sistema de muntanyes gèlides darrere i els vells túnels de la colònia industrial, dels quals parlarem més endavant.

3.2.2.3. LA VALL DE NEWHOPE



3.2.2.3.1. Poblacions i zones urbanitzades:

1. Noah's Hope: El principal nucli urbà del comtat és Noah's Hope, un desproporcionadament gran poble establert en quadrícula en un altiplà als peus de les grans muntanyes de Newhope Valley. El poble està construït sobre les restes d'una antiga colònia industrial, de fet, alguns dels vells edificis continuen en peu. És el cas per exemple de l'ajuntament, que empra l'antic edifici d'oficines del director de la fàbrica. La resta del poble però és d'allò més heterogeni. Es mescla la arquitectura futurista i funcional dels anys 50 amb la arquitectura rural típica dels estats del nord i que es basa en la utilització de la fusta com a material bàsic de construcció.

El poble té una població superior als 2000 habitants i compta amb els serveis bàsics i necessaris donat el seu aïllament geogràfic: Hospital, comissaria, biblioteca... Fins i tot compta amb les seves pròpies estructures polítiques i administratives. El màxim representant de tot això és Rick Harveyson, actual alcalde del poble i president honorífic de la associació local de caça i amics de l'armament, la FTF³⁵

Rick Harveyson actua com a màxim representant polític i administratiu del comtat de Rosemary, ja que el càrrec d'alcalde de Noah's Hope s'aplica a tot el comtat. Harveyson controla el comtat sense dur a terme cap política concreta, és un neoliberal primigeni que opina que la desregulació marcarà el futur més pròxim i està a favor de les tradicions com a model de vida. Déu, pàtria i armes de foc. Sobretot aquest últim, per a ell la llibertat no existeix si no pot dormir cada nit amb el seu revòlver del 45 sota el coixí.

La seva administració és esclava de la economia de la regió, Harveyson només canvia coses o duu a terme accions si és per a afavorir la fàbrica sopera i el seu projecte estrella. La pista d'esquí "Newhope Resort"

2. Newhope Resort: Situat per sobre del nucli de Noah's Hope, però molt a prop, s'està construint un enorme *resort* esportiu per a l'ús recreatiu de la zona muntanyosa de la vall. Quan els protagonistes arriben al comtat, el procés es troba en la fase forestal, en què els obrers treballen en les vessants de les muntanyes obrint pas per a les pistes d'esquí i instal·lant les infraestructures com telecadires, teleesquí i demés.

Els hotels i bungalows encara no s'han començat a construir, si bé a la gran plaça/pàrquing de la zona ja hi estava edificat i obert al públic de fa temps el "Pearl

35 *Freedom to Fire.*

Rock Dinner Inn” un hostel molt acollidor i que espera fer negoci dels canvis que està vivint el comptat, sobretot mitjançant la explotació de la vella llegenda d’un escalador desaparegut a principis del segle XX en aquelles mateixes muntanyes.

3. Campament Crystal Haven (El Refugi de Cristall): A la vora del llac i lluny de la resta de zones urbanitzades es va construir provisionalment el 1949 un campament militar per a distribuir i controlar la mà d’obra organitzada pel pla de repoblació de la vall. En aquell campament es van allotjar militars primerament, civils esperant la finalització de les obres de les seves cases i finalment abandonat. El 1970, quan Allen i Mia arriben al comptat, Crystal Haven ja no existeix, havent estat ocultat pels elements i la vegetació, deixant únicament les restes de les infraestructures viàries que hi conduïen.

4. McConally Soups Inc: També allunyat de la població es troba el complex industrial de la McConally Soups Incorporated, una indústria dedicada a la fabricació de sopa enllaunada. Aquest és un recinte tancat i vigilat constantment per la seva importància cabdal en l’economia de la zona. Consta de la planta de fabricació i elaboració, la planta d’envasament i un centre logístic de distribució de les sopes en actual millora, doncs la sopera s’està preparant per la ampliació de les seves operacions.



Les instal·lacions estan distribuïdes de manera molt funcional i organitzada, de fet, es podria dir que es va emprar més temps en la planificació de la construcció de la fàbrica que en la resta de urbanització del comptat.

Els pàrquings de la sopera són sempre plens, i els carrers interiors del recinte estan sempre transitats per treballadors i supervisors. Molts habitants del poble hi treballen, de fet, comptant la plantilla total entre obrers, caps de secció i seguretat, la planta es troba ocupada per una mitjana de 200 persones diàriament.

5. Abadia de Newhope: Prop del primer encreuament de carreteres del comptat hi ha la església de Newhope, amb les seves instal·lacions, petita granja i cementiri del poble. En ella hi viu sol el Pare Lawrence des de 1951 i allà cuida els seus terrenys i ofici religiós.

6. Jerome's Hunting Range: En la vorera del llac més propera a l'entrada de la vall i enmig del bosc es troba la petita urbanització de Jerome's Hunting Range, una zona residencial on viuen famílies de llenyataires i caçadors.

7. Endless Spring Camp: en una gran esplanada enmig dels boscos que rodegen Noah's Hope es troba el campament ja assentat dels Hippies de la zona. El campament no són tendes improvisades sinó cabanes elaborades i infraestructura bàsica en harmonia amb la natura. Allà conviuen des de fa 6 anys una comunitat de hippies que ja comença a formar la seva pròpia escola, medicina i serveis bàsics.

8. Noah's Hill: Urbanització provisional on viuen els treballadors temporals i personal estacional que treballa en la construcció de Newhope Resort i les seves instal·lacions.

9. McConally Chicken Breeding: Instal·lacions de la granja on es crien i maten els pollastres per al seu ús en el procés productiu de la sopa. La granja és la zona més allunyada del nucli de la població on hi treballen persones.

3.2.2.3.2. Topografia:

a) Foundation Lake: El llac Foundation és el principal accident geogràfic de la vall de Newhope, format per la constant afluença de corrents naturals que descendeixen de les muntanyes i el desglaç de les temporades més càlides. Al centre consta de gran fondària i les seves aigües només són clares i cristal·lines els 2 primers metres des de la superfície. Passant aquesta frontera, una estranya capa de pols, fang i demás anul·la completament la visibilitat. Moltes llegendes hi han sobre els sers que poden habitar-lo, però cap ha estat comprovada.

b) Lonely Peak: El cim més alt de la zona, amb quasi 5000 metres d'alçada. Tot i no acostar-se ni de bon tros a les muntanyes més altes dels EUA la seva complicada i escarpada superfície fa que encara l'any 1949 no se'n conegui cap home capaç d'escalar-lo. Un famós escalador va intentar-ho a principis del segle XX, però mai va tornar i les expedicions de recerca van abandonar la busca per ser massa arriscat.

Des d'aleshores ningú ha intentat escalar-lo, no compensa la perillositat que suposa pel fet d'escalar una muntanya tant menor.

- c) **Swamp Hilary:** A la zona on el llac té la seva desembocadura es troben unes hectàrees de terreny poc consistent inundades per aigües estancades. Aquesta zona es coneix com el pantà Hilary, i també té les seves pròpies llegendes sobre bèsties i éssers que l'habiten.

3.2.2.4. Els Habitants de Rosemary County:

✚ La flor i nata:

- **Orion McConally:** És impossible comprendre l'ordre social i econòmic de la vall de Newhope sense tenir en compte a Orion McConally. Empresari eminent de les zones fluvials del nord dels estats units va ser cridat pel govern per a crear un motor econòmic per la zona de Rosemary, a més, era l'únic amb els pocs escrúpols per saber que la fàbrica amb la que es guanyaria la vida estaria emmetzint el poble amb les investigacions del pla de control mental. Dit i fet, Orion va construir del no-res una increïblement eficient fàbrica de sopes, que malgrat estar ubicada en uns territoris molt allunyats i de difícil accés és perfectament sostenible, esdevenint la sopa la base de la cadena alimentaria de tots els seus habitants. Però no tot són flors i violes en la vida d'aquest empresari d'èxit. Orion és un capitalista extrem sense cap mena d'escrúpols, disposat a qualsevol cosa per a obtenir el màxim benefici. Poc se'n sap de la seva vida personal, manté sempre un perfil baix,

en la penombra. Ningú el veu però tothom sap que és allà. Controla discretament el govern i tot i que si es presentés podria sortir elegit sense problemes prefereix tenir gent a qui controlar sense haver d'embrutar-se les mans. El que poca gent sap, és que Orion té un fill que ell no reconeix. Fruit de la única relació verdadera que Orion va tenir, i que va acabar amb la mort durant el part de la seva parella. Orion va utilitzar el seu fill per desempallegar-se dels seus rivals i alhora del fill mateix, provocant que la societat el rebutgés i l'hagués de confinar en la granja de la sopera. Així Orion viu sense



problemes ni preocupacions de la seva fàbrica de sopes, de la que és a punt d'ampliar les operacions.

- **Rick Harveyson:** L'alcalde de Noah's Hope, conservador, tradicional i fins i tot reaccionari. Malgrat la perillosa ideologia que destil·la, Harveyson té una contrapartida que el fa ser inofensiu, que és la seva predisposició a abaixar-se els pantalons davant de qualsevol que tingui una promesa de dur diners i llocs de treball a la vall de Newhope. Només canvia lleis i ordenances si és per a afavorir les empreses que es vulguin o estiguin assentades a la zona. De fet, des de la seva arribada a l'alcaldia, la vall de Newhope s'assembla cada dia més a un parc temàtic i menys a un verge parc natural entre muntanyes com va ser temps ençà.



- **Doctor Gregor Baynes:** Metge de professió, vocació i vida, Gregor Baynes és hereu del tipus de científics dels anys 40 que pensaven que no hi havia límits morals si l'objectiu era la investigació i la millora de la condició humana. Va servir en el cos de metges de l'exèrcit nord-americà a Sicília durant la Segona Guerra Mundial i va ser enviat posteriorment als camps de Mauthausen i Dachau³⁶ per a recollir i analitzar tots els resultats que els nazis havien pogut trobar en els seus macabres experiments. Baynes es va interessar per un pla de control mental molt embrionari que va trobar anotat en alguns informes. Al tornar del seu servei va oferir seguir treballant per l'exèrcit i investigar més en aquest pla. El 1949, Gregor Baynes va presentar juntament amb dos companys de batalló el pla definitiu per a crear una societat controlada i previsible per a evitar la expansió del comunisme i les revoltes socials.
- **Vincent Miles i esposa:** Si la cultura pop dels milionaris drogoaddictes pseudo-artistes i creadors de finals dels 60 fos un personatge, aquest seria Vincent Miles. Fotògraf i publicista casat amb una espectacular asiàtica participi de totes les seves bogeries, Shannon Fukuda. Un artista frustrat o un

³⁶ En el cinema de terror nord americà existeix el tòpic del metge boig alemany, un tòpic originat molt abans de la Segona Guerra Mundial per la llarga tradició dels Alemanys en la investigació i recerca mèdica però que va agafar un aire macabre al descobrir-se totes les atrocitats comeses durant i abans de la Guerra.

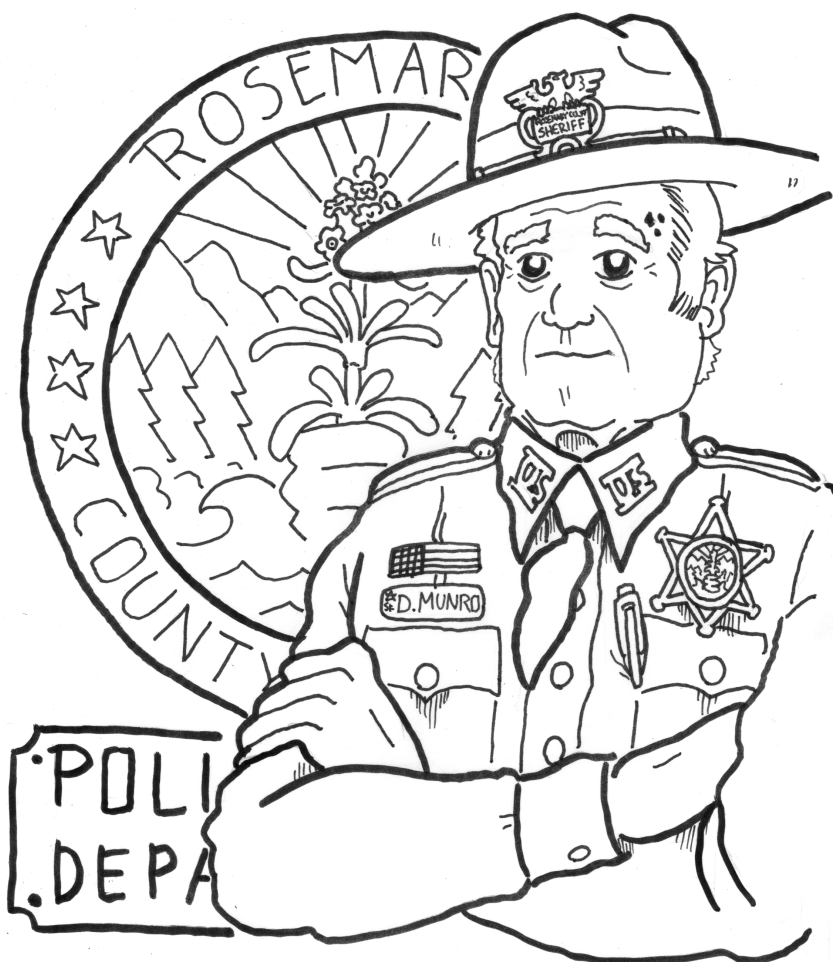
geni completament trastocat, voyeur, calculador i obsessionat amb el sexe i el dolor. Sobretot si es combinen. Vincent Miles i la seva dona són els encarregats de tot el que fa referència a la imatge i la marca del poble i la vall.

- **Coronel Vidal:** El Coronel Vidal és un home amb molta mala sort. Antic soldat de l'exèrcit Equatorià, era un cap militar de l'Equador i controlava una petita àrea rural com si fos un senyor feudal. Al ser expulsat per les forces Peruanes el 1942, va marxar a Cuba per formar part de la guàrdia de Fulgencio Batista. Les coses no anaven a ser calmades per a Vidal. Al declarar-se la revolució va haver de fugir novament i va ser acollit als EUA. Fa 15 anys que viu al poble. Des d'aleshores es dedica a xerrar amb els més vells de glories inventades, batalles en les que mai va participar i dels mals del comunisme. Sovint surt al bosc a caçar amb l'uniforme de coronel que té i uns quants amics. Té una de les hisendes més importants del poble en la que ubica un museu sobre la zona i també sobre algunes guerres i conflictes del continent sud-americà.

✚ La vella guàrdia:

O aquells que dominaven el poble durant el seu establiment l'any 1949 i fins els fets de 1951.

- **Sheriff Dwight Munro:** Dwight és un bon policia, però no s'adona de res del que passa al poble. Va sempre tard i té mala sort. No és pas un inútil, però els anys li han passat factura. Predica la igualtat davant la llei però té molt arrelades les velles costums (per ell una dona no pot ser policia, no perquè no hi tingui dret, sinó per una qüestió pràctica). Ja no sent la mateixa passió per la feina policial com en el passat, quan era jove solia donar voltes pel poble damunt la seva moto d'escolta, doncs havia sigut escolta personal del president Franklin D. Roosevelt. Confiaria la seva vida als seus homes. Es nega a creure que els problemes del poble puguin tenir una relació, per ell són simples crims ocasionals, el fantasma



dels fets de 1951 encara el persegueix.

- **Abel Thorne:** Abel Thorne va ser el primer alcalde de Noah's Hope i l'únic no electe a les urnes. La seva història comença en el seu servei a Sicília dins el cos d'enginyers de la vuitena marina dels Estats Units. Thorne era catòlic i exacerbadament nacionalista. Durant la guerra i la seva estada a Europa, en la que va coincidir amb Gregor Baynes i el tinent d'infanteria Robert Miller va desenvolupar una gran fòbia al comunisme i el secularisme, així com una fascinació pel treball dels alemanys en matèria de control mental. Al tornar de la guerra va concebre una operació secreta de control psicològic, per la qual va demanar ajuda al seus companys d'armes. Es va valer de la capacitat de planificació urbanística del seu fill, eminent arquitecte. Després dels fets de 1951 va intentar clausurar la fàbrica de sopes i eliminar totes les proves del seu fallit pla de control mental. Una nit, va ser apallissat pel fill bastard del propietari de l'empresa. Des de llavors està en estat quasi vegetal al llit, on és cuidat pel seu fill i la seva dona.
- **Pare Lawrence:** Abans de la mort del seu fill durant els fets de 1951 no havia estat mai practicant. El fort trauma que aquest succés li va causar i sent a més la pèrdua de l'últim membre de la família que ell havia format que restava viu el van dur a prendre el camí del senyor i el pastor. Va ocupar la vacant eclesiàstica del comptat i va rehabilitar amb les seves pròpies mans la abandonada abadia de la antiga colònia industrial. El ressentiment però, no el va abandonar. Veia culpabilitat de les autoritats en la mort del seu fill. Va passar molts anys investigant el misteriós pla de control mental fins a comprendre exactament el seu funcionament. Un cop totes les variables descobertes, el Pare Lawrence va engegar de nou el pla per a dur el poble a la seva pròpia destrucció.
- **Robert Miller, el tiet-avi:** Probablement la persona més detestable que Allen va conèixer al llarg de la seva vida. Robert Miller era un home solitari, malcarat i esquerp. Solia tenir la costum de quedar-se dies tancat a casa sense fer res en particular, molts especulaven sobre els traumes que va sofrir durant el seu servei militar a Sicília amb Abel Thorne i demés ciutadans. El cert, però, és que Miller era l'encarregat de supervisar el pla de control mental i passava llargues estones monitoritzant des de la sala secreta que havia instal·lat al soterrani les converses dels habitants de la vall, per comprovar el seu nivell de "patriotisme". Durant un any va portar al seu nebot Allen al poble per a que l'ajudés amb la feina del camp. Era l'any 1951 i quan les coses es van torçar, Robert va tornar a Allen amb els seus pares. Finalment, i amb el pla en desús, Robert va viure anys sense parlar amb ningú

més que els arbres o el vent. Una nit, quan es dutxava, va caure. Mai més es va tornar a aixecar. L'únic familiar viu que li quedava era Allen.

- ✦ **Rics:** Part de la població de Noah's Hope, o més aviat, de les zones properes al Newhope Resort són famílies i noms de gran poder adquisitiu³⁷. Nuclis de gent obsessionada amb la seva pròpia fama i bellesa i sumits en una espiral de drogues i depravació. Els rics solen quedar-se a les terrasses dels seus xalets i cabanes de muntanya des d'on mostren tot el seu arsenal de superficialitat i avarícia. En algunes missions secundàries o parts de la trama serà possible internar-se en la societat oculta que plana darrere la imatge dels rics, descobrint les seves perversions i baixes passions

- ✦ **Obrers:** de tota manera gran de la població de la zona són obrers i temporers contractats per a l'ampliació del poble i les seves zones de muntanya, així com, i per suposat, la construcció del complex hotelier i la pista d'esquí de Newhope Resort. Els obrers són majoritàriament immigrants, gent sense estudis i demés repudiats comandats per quatre o cinc fills ineptes de bona família. Els obrers no tenen contacte amb la gent del poble més que amb els hostes del Pearl Rock Dinner Inn. En algunes ocasions poden ajudar als protagonistes, però sovint exerciran com a personal de vigilància de determinades zones restringides.

- ✦ **Treballadors:** Els treballadors són tots aquells que formen part del personal, tant administratiu com de seguretat i mà d'obra de la sopera de McConally. Solen dur a terme una rutina bastant esclava, sortir de casa, anar a la fàbrica, tornar a casa.
 - **El Capatàs, Maurice Davis:** Maurice porta pocs anys al front de la granja de pollastres de la sopera. Molt acomplexat, sempre s'ha dubtat de la seva professionalitat. Maurice però, es guarda un últim comodí. Té la tàctica perfecte per a fer funcionar la granja de pollastres sense queixes, vagues ni problemes, 24 hores al dia i tots els dies de l'any. El seu èxit està assegurat fins que algú decideixi entrar a veure que passa realment dins la granja.

 - **Sindicalistes:** No tots els treballadors estan conformes amb el tracte que reben per part dels seus contractants. Entre aquests destaquen la parella formada per Brian Sierra i Debra Fisher. Els dos són joves i radicals i formen

37 En aquest punt es fa una clara representació de la societat real d'un poble concret, Aspen, Colorado, durant els propis anys 70. En aquella època, Aspen era un poble amb gran afluència turística i de la jet set dels famosos de la televisió i la premsa. A més, Aspen va ser escenari d'un tòrrid assassinat involucrant un famós esquiador, Spider Sabich.

part del nucli de la societat mogut per les ànsies de canvi despertades el 1968.

- **Crazy Todd, Tobias Carter:** Tobias és home adult, amb un clar problema de comunicació i socialització, quasi autista. Es lleig i malgirbat. Treballa apartat de la comunitat perquè desperta desconfiança i repulsió. Va apallissar a Abel Thorne (per ordre del seu pare, Orion McConally) fa molts anys i mai s'ha reconciliat amb el poble. Malgrat tot, té el cor pur, i és una bona persona. Es molt primitiu, sembla el dolent del poble, com el monstre, tot i això és millor que la majoria d'habitants.

✚ **Policies:** El comptat també posseeix el seu propi departament de policia, liderat per Dwight Munro. Malgrat la policia sol ser ineficaç i arriba sempre tard als problemes que hi ha, alguns membres del personal destaquen sovint. El que sempre esta en la boca de tothom és:

- **Sgt. George Rase:** Rase és un sergent jove de policia amb deliris de grandesa. Sempre s'ha mantingut al marge correcte de la llei, però sovint teja les pràctiques opressives. Té una mania quasi paranoica als estrangers, els veu culpables de tots els mals del seu estimat poble. Si creu en alguna cosa, és en l'ordre i la jerarquia, en la llibertat de dur armes i el mercat lliure. És un anticomunista fervent. El que ni tan sols ell sap és que és un dels guardians del pla de control mental que afecta al poble.

✚ **Personal Sanitari:** L'hospital que gestiona Gregor Baynes no té gaire personal sanitari, la majoria són infermeres en pràctiques i aprenents que es disposen a aprendre per a portar el centre tant bon punt Baynes es retiri.

- **Claire Dubois:** Claire és la infermera més jove i nova de l'hospital. Sempre fica el nas en tots els casos a veure que en pot aprendre i com funcionen les diferents malalties o lesions. És dolça i agradable en aparença, però en el fons ella també forma part del pla de control mental. És una dels guardians i ni ella mateixa n'és conscient.
- **Betty Stafford:** Betty ja no és la jove patinadora que solia ser, l'edat li comença a passar factura i els quaranta no es porten bé amb la seva pell fina i delicada. Betty està enamorada des de fa molts anys, quan era encara una adolescent, del doctor Baynes. Té amb ell una estranya relació d'admiració perversa que la porta a buscar en la màgia negra i les tradicions ancestrals cures per al moribund doctor. La seva bogeria la porta a adoptar la identitat

d'un ésser mític: El Chupacabras, per a obtenir la preuada base dels seus rituals: la sang

- ✦ **Administració pública:** L'alcalde Harveyson no és l'únic membre de l'administració local que es troba al poble. Alguns secretaris, advocats i funcionaris diversos operen l'ajuntament. També és possible trobar funcionaris en alguns equipaments del poble i de la zona. El més representatiu d'aquest grup de persones és:
 - **Matthew Donovan:** En Matthew és el jove més prometedor de tot el poble. Espera arribar a ser alcalde algun dia. Agradable, eficaç i molt professional, és l'encarregat de la majoria de gestions de l'ajuntament. Donovan però té un secret que ni ell coneix: és un guardià del pla de control mental.

- ✦ **Llenyataires:** La zona de Noah's Hope també compta amb un important motor econòmic, els llenyataires. La gran quantitat de bosc verge i zones per a desforestar per a la seva posterior urbanització són un gran reclam per a tota mena de famílies i clans de llenyataires, que solen viure prop de la seva zona de treball i allunyats dels nuclis urbans.
 - **Els Babillote:** Els Babillote són una família de llenyataires completa, vinguts des del sud del Canadà. D'ascendència francesa, són molt endogàmics i solen viure allunyats de la resta, formant la seva pròpia comunitat. Pare, Mare, fills, filles, avi i avia conviuen en una cabana construïda per ells mateixos i de grans dimensions, que acaba semblant pràcticament un fortí. El producte del control mental els va provocar un estrany rebuig, fent que acabessin tornant-se bojós i convertint-se en autèntics assassins caníbals.



- ✚ **FTF:** La associació *Freedom to Fire* pretèn defensar públicament i mitjançant accions de conscienciació constants el suposat dret del ciutadà nord-americà a posseir, transportar i fer ús d'armes de foc amb total llibertat. En una paròdia dels referents reals, els membres d'aquesta associació avoquen per la tornada a la llei de l'oest. Hi ha integrants entre els més il·lustres i els més humils, tots amb l'únic objectiu de mantenir ven a prop allò que més estimen: les armes.
- ✚ **Els ciutadans:** També hi ha altres ciutadans que ja sigui per les circumstàncies o per la seva transcendència dintre del que passa al comptat seran importants durant les aventures d'Allen i Mia.

- **Eyanosa Chapawee:** Eyanosa té l'aparença de tenir uns quaranta anys, tot i que realment ningú no sap quina és la edat que té realment. És nadiu americà, d'ètnia indígena. Eyanosa viu en una casa no gaire lluny del poble i esta escandalitzat per les coses que veu cada dia. Els maltractes que propina el coronel Vidal al seu personal, la desforestació, la cria en cadena dels pollastres... Ell no és pas un activista ni res que se li assembli, però tot i així es guarda la opció d'actuar quan les coses arribin massa lluny. És molt savi i coneix de bona ma la medecina tradicional del seu poble.
- **Irene Q:** Irene és una joveneta impertinent irresistiblement atractiva. Filla de bona família i consentida des de ben petita va deixar els estudis per intentar dedicar-se a ser actriu. El seu físic li va obrir algunes portes, sessions de fotos i algun que altre reportatge i ofertes per participar en un altre tipus de "pel·lícules". Va deixar la professió frustrada per no haver aconseguit l'èxit que esperava en poc temps, ara és dedica a la música i sol passejar-se amb la seva guitarra d'importació i el seu maldestre gos, Harriet.
- **Lewis Temple:** Tota societat rica i perversa necessita algú que la supleixi de substàncies narcòtiques i adulterants. Aquest és Lewis Temple. Traficant i camell del poble, però molt sensat. La vida l'ha avesat, i malgrat no és molt intel·ligent la experiència que ha obtingut l'ha dotat de la saviesa suficient com per a enfrontar-se a la vida i sortir victoriós. Lewis ha fet canviar de mans el mànec de la paella i domina ara a aquella part de la població que l'havia rebutjat i s'havia rigut d'ell. El seu bon cor l'acostarà als hippies i als protagonistes.

3.2.2.5. El Pla Original:

L'any 1949 Robert Miller, Abel Thorne i Gregor Baynes presenten davant el seu supervisor de la policia militar de la vuitena marina dels Estats Units d'Amèrica un pla: el nom en clau de la operació és *Somnus*.

Després de 4 anys de perfeccionament i proves en un fals campament scout situat a la vorera del llac de la vall de Newhope, els tres homes van ser capaços d'establir el patró químic que alterava el funcionament mental dels subjectes al rebre determinats estímuls sonors. El pla embrionari havia estat reconstruït entre les investigacions frustrades dutes a terme per científics alemanys en els camps de Dachau i Mauthausen. Així doncs Miller, Thorne i Baynes tenien en la seva mà un descobriment que els permetia controlar la ment i les emocions de tot aquell que consumís el producte químic que havien sintetitzat. El pla *Somnus* doncs, anava destinat a controlar encara més la població per a poder evitar el

creixement d'idees com el comunisme, ajudant així a mantenir la "llibertat" i "prosperitat" dels Estats Units d'Amèrica, els seus valors i les seves bases. El pla consistia en el següent:



3.2.2.5.1. El Producte: El producte químic que permetia establir el control sobre el subconscient de tot aquell que el consumís. Els seus efectes eren molt forts just després de la seva ingesta, però perdien facultats amb el pas dels dies. La duració màxima del producte en la seva eficiència segura era de una setmana. A partir del vuitè dia els nivells de control es difuminaven i creixia el risc d'una resposta adversa als estímuls oferts. Així, era necessari suplir la població del producte amb un flux periòdic de la fórmula, però no constant, que podria resultar massa perillós per a l'organisme. Es va escollir la fàbrica de Sopes d'Orion McConally, qui va acceptar personalment l'encàrrec a canvi d'una quantiosa suma a càrrec dels contribuents, per a suplir el poble de la fórmula. Aquesta acció és va acompanyar per una exitosa publicitat ideada per Vincent Miles de "una ració de sopa cada divendres!". De tota manera el punt positiu del producte per al control mental era que tenia un efecte narcòtic que generava una dependència molt lleu, així que qualsevol ciutadà que comencés a arribar al període de deteriorament del producte sentiria la lleu i sana necessitat de consumir la sopa.



3.2.2.5.2. Els estímuls: Un cop la població comença a ingerir el producte es podia començar a procedir amb el control. Per a assegurar-se del èxit en l'arrencada del nou pla, l'Alcalde Thorne i Orion McConally van oferir un gran dinar a tot el poble per a inaugurar la nova nau de la fàbrica de sopes, servint la sopa adulterada fins a l'últim habitant. Aquell dia, que després seria declarat el dia del poble, Thorne va inaugurar per sorpresa de tot el poble una sèrie de torres de

ràdio que permetien fer arribar finalment la cobertura radiofònica de l'exterior del comptat i que en un futur pròxim permetrien també, l'arribada de la televisió. Per suposat, era tot mentida, doncs la senyal de radio i televisió captada estava prèviament enregistrada i s'emetia des del propi poble. Era a través d'aquest mitjà que els estímuls eren enviats i rebuts per la població. Les ones es gravaven en peces musicals amagant freqüències que l'oïda humana no podia captar. Així es van crear diverses peces musicals amb discos de l'heroi i music nacional, Glenn Miller, cadascuna amb un missatge amagat:



- ◀ ***Tuxedo Junction:*** Entre els suaus acords de la melodia s’hi amagaven les ones electromagnètiques que provocaven una sensació de relaxació i confort a tot aquell que es trobés sota la zona d’influència d’alguna de les torres de radio. Era el primer LP de la caixa del pla *Somnus*, i estava etiquetat sota el nom “calma”. Qualsevol que fos atrapat per les seves ones oblidava qualsevol sensació negativa, de ressentiment o rebel·lió que pogués tenir com a mínim durant dotze hores.

- ◀ ***Moonlight Cocktail:*** El LP etiquetat amb les paraules “violència” i “odi”. Era un disc pensat per a despertar les més baixes passions dels ciutadans i provocar disturbis. Aquest LP es detallava com a arma per a desfer-se davant la opinió pública de individus que no responien al experiment o fins i tot per un futur ús com a eina per a la guerra psicològica. Es podia fer servir per a manipular les eleccions o provocar certes reaccions adverses de la població, per exemple, alhora de donar notícies sobre la URSS. El sentiment de rebuig i odi que despertaven en els subjectes augmentava amb l’exposició, és a dir, sentir uns breus segons provocava un sentiment desagradable, sentir la cançó dos cops provocava l’inici d’accions violentes, i a partir del tercer començaven els impulsos homicides.

- ◀ ***At Last:*** El LP etiquetat com a “Fertilitat”. Tenint en compte el risc d’una població tancada a una vall de difícil accés a envellir-se i anar-se reduint amb els anys, els investigadors van preparar un LP que accentuava els instints reproductius dels subjectes, augmentant la possibilitat de encontres sexuals entre ells. Així s’assegurava la renovació de la població cada cert nombre d’anys.

- ◀ ***When Johnny comes marching home:*** El LP anomenat “Control”. Els acords d’aquest LP activaven les respostes defensives dels guardians entrenats del pla. Si la cançó sonava sense interrupció durant 5 minuts els guardians rebien llavors l’ordre de començar amb la solució final.



3.2.2.5.3. El control de la població: En un principi el pla funcionava de manera molt manual. Robert Miller monitoritzava les converses de la població des del soterrani de casa seva i elaborava informes i expedients amb la personalitat, gustos i riscos de cada ciutadà. Cada dia feien sonar durant 30 segons el LP de la calma, just abans de les notícies del vespre. Entre el 1949 i 1951, la població va respondre a la perfecció als estímuls ordenats. Durant aquest

temps, a més, Miller va enregistrar multitud de pistes musicals amb diferents estímuls que provava localment en subjectes d'interès, per a veure els resultats obtinguts i poder crear LPs més efectius. Va gravar, a més, centenars de converses de la població sobre tots els temes que li podien semblar interessants per a la seguretat nacional. Cada dia 25 del mes enviava en una caixa classificada les noves dades obtingudes al quarter general.

Amb els dies, Miller va posar en marxa el sistema automatitzat pel qual uns mecanismes s'asseguraven que la sopa seguia arribant adulterada a la població i les ràdios seguien funcionant. Si qualsevol dels mecanismes s'alterava una transmissió ordenava a la emissora central de ràdio emetre el disc dels guardians per a la reparació del problema: Primer sonava durant 30 segons. Si el mecanisme no envia la senyal d'arreglat en 24h el disc tornava a sonar, aquest cop durant 2 min, activant l'impuls violent dels guardians. Si en 48h no rebia la senyal correcta, llavors s'emetia el disc durant 5 min, activant la solució final.



3.2.2.5.4. Els mecanismes de seguretat: Per a que el pla funcionés sense problemes i per a evitar desgràcies i catàstrofes o, com a mínim, eliminar les proves si es produïen, els investigadors van entrenar a 5 nens d'entre 4 i 6 anys durant un any en el camp de proves que tenien a la vora del llac³⁸. Els van preparar per a respondre a estímuls diferents als de la resta de la població per a dur a terme accions molt concretes, van rebre així mateix instrucció militar. Dins del pla, aquests individus van ser anomenats "els guardians", i anaven a ser col·locats estratègicament dins la estructura administrativa del futur comptat per a assegurar el correcte funcionament de la societat i els seus pilars: sanitat, govern, seguretat, infraestructures i educació.

Així, els guardians responien únicament al disc dels guardians. Si un dels mecanismes de control del procés productiu del pla s'activava, al rebre l'estímul del disc els guardians sortien a solucionar el problema, reactivar el mecanisme i buscar el responsable del succés. Però que passava si un dels guardians moria? Thorne va proposar usar un mecanisme que certificava si els guardians eren vius un cop cada setmana. Els guardians havien de introduir una clau que solien dur penjada al coll dins un mecanisme ubicat en una falsa cabana al mig del bosc. Si un dels guardians no introduïa la clau, s'activava un mecanisme semblant als instal·lats a la fàbrica de sopes i a les ràdios. La resta de guardians el buscaven i recuperaven la clau, que dipositaven a la cabana i la deixaven dins el mecanisme. Si les cinc claus eren dipositades als seus mecanismes i no retirades en una hora, significava que el pla havia estat aturat voluntàriament per aquells que el

38 *El Campament Crystal Haven.*

coneixien, per tant, els mecanismes s'activaven de manera contrària, aturant l'adulteració de la sopa, la emissió de la ràdio i demés. Al cap de dues setmanes, no quedaria cap rastre del pla en tot el comptat. Però que passava si el pla no s'aturava voluntàriament?



3.2.2.5.5. La solució final: Els investigadors van preveure el pitjor dels escenaris, on el control no es podia dur a terme i tots o alguns guardians es tornaven bojós i era impossible recuperar el comandament de la situació. Aquesta part és la única que els nazis havien deixat feta i no va ser modificada, és l'estratègia de terra cremada. Si les claus no eren introduïdes com tocava, els mecanismes activaven el disc dels guardians, que com ja hem comentat, si no es solucionava el problema en 48h s'activava la solució final. La solució final també podia ser activada posant manualment el disc dels guardians durant 5 min o pitjant el botó d'emergència dins el soterrani de la residència Miller. Si la solució final s'activava només hi havia una manera d'aturar-la. Introduir les quatre claus dels guardians abans que fos massa tard. Perquè massa tard? La solució final (segons la versió inicial del pla) durava 6h. Tan bon punt és iniciada les infraestructures del poble són destruïdes, aïllant el comptat de l'exterior. El telèfon, la llum i l'aigua perden el subministrament. Després és sumia la població en estat de bogeria i s'alertava a l'exèrcit de reserva per a que encerclés la vall. Finalment, si la solució final no era avortada, uns explosius col·locats estratègicament provocaven una inundació terrible que destruiria tota la zona.

3.2.2.6. Modificacions del pla

3.2.2.6.1. Els incidents de 1951

Després de quasi tres anys de funcionament impecable el pla de control mental va començar a fallar. Els efectes secundaris del producte que permetia la manipulació de les emocions van començar a provocar atacs i estranys símptomes entre la població. El pitjor cas va ser el del fill del Pare Lawrence, un dels guardians, que va perdre completament la cordura. Veia terribles visions i es va tornar molt agressiu, psicopàtic. Va atacar diverses persones i va anar a pitjor, fins al punt de semblar completament posseït per el diable. La gent va començar a recloure's a les cases i a emmalaltir. Va ser un moment terrible per al poble.

Finalment, els tres investigadors van acordar desmuntar el pla i acabar amb les restes fallides del experiment, sacrificant al fill del Pare Lawrence fingint un exorcisme fallit. El

escàndol i la por d'aquells dies encara persegueixen molts ciutadans de la vall de Newhope, que intenten esborrar aquest fatídic episodi de les seves memòries.

3.2.2.6.2. El pla del Pare Lawrence

El Pare Lawrence mai va acceptar la mort del seu fill. El seu retir espiritual no el va ajudar a esborrar la ira i l'odi que omplien el seu cor. Sabia que el seu fill no havia mort per culpa del diable, sabia que no havia estat posseït, que el que li havia passat era cosa de mans humanes.

Com el pla de control mental havia estat desactivat després dels incidents de 1951, el pastor va poder anar accedint poc a poc a informació sobre el que havia estat passant. Va dedicar-se durant molts anys a reunir tot allò que feia referència al misteriós pla, i va arribar a començar a colar-se a casa de Robert Miller i a pispar expedients al doctor Baynes. Dia rere dia anava comprenent que havia passat i aprenia més sobre com funcionava aquell malèvol pla de control mental. Així, al cap dels anys, el Pare Lawrence havia reunit suficient informació com per a reactivar el pla, guanyar-se la confiança dels militars i dels organitzadors i preparar la seva venjança. Va recuperar les claus, els LPs, va reactivar els mecanismes... Dos anys abans que Allen Miller tornés al poble, el Pare Lawrence estava preparat per a reactivar el pla.

Conforme anava veient les possibilitats d'allò que controlava, i un cop Robert Miller va morir, deixant-li via lliure per actuar sense oposició, el Pare Lawrence va preparar el final per al poble, volia veure com aquella gent opulenta i falsa que tant mal havia causat desapareixia, juntament amb els representants de l'exèrcit que provava armes amb el seu propi poble, sota les fosques aigües que caurien de les muntanyes. El diluvi. Justícia poètica.

3.2.3. LA TRAMA PRINCIPAL:

Però que passa realment durant la estada dels nostres protagonistes a la malaguanyada vall de Newhope? Com afecta a la seva vida i aventura tot el que ja s'ha descrit? A continuació es detalla, a mode de guió literari, quina és la narració principal que guia a Allen i Mia al tràgic desenllaç de Noah's Hope. O, potser... a la seva salvació.

3.2.3.1. PRÒLEG

PRÒLEG - INT - NIT - LOCAL DE LA MÀFIA

ALLEN MILLER és mecànic però treballa com a xofer d'una família mafiosa. Aquella nit porta a un capo de la màfia a un local nocturn d'alta categoria per tal de realitzar un intercanvi. Durant la negociació Allen va al lavabo. Les coses surten malament, i tot acaba en un tiroteig. Quan Allen surt es troba a tots els mafiosos morts, estesos a terra sobre bassals de sang. Allen aprofita el pànic entre els clients i personal del local per agafar llavors el maletí del seu cap amb els diners de la negociació i es dirigeix cap a la porta del darrera. Mentre va cap a la sortida del carreró, veu passar mafiosos en direcció a l'entrada del recinte. S'amaga d'ells i roba un cotxe de la família rival. Allen, un cop al cotxe, dubta si retornar el maletí o endur-se'l i fugir. Se l'emporta i condueix cap al seu taller mecànic. Un cop allà, de matinada, i amb tot tancat, remodela i canvia el cotxe per tal de passar desapercbut. Mentre espera a que se sequi la pintura i que arribi el matí, Allen s'asseu a la seva taula del taller i revisa el correu, que feia un parell de dies que no revisava. Entre les moltes cartes de propaganda troba una carta notificant la defunció del seu tiet-avi ROBERT MILLER, familiar que li ha deixat la seva casa en herència al poble de Noah's Hope, al comtat de Rosemary. En sortir el sol, Allen recull a MIA ADAMS, la seva novia embarassada, i junts marxen de la ciutat cap a Noah's Hope.

PRÒLEG - EXT - TARDA - CARRETERA I ESGLÈSIA

Allen i Mia van en cotxe per una carretera sinuosa a ple sol. Arriben a l'església de les afores del poble. El PARE LAWRENCE els convida a passar. Allen mira al maleter els diners que duu amagats. Entren i el cura els prepara un plat de sopa McConally per dinar. Abans de sortir al jardí, els explica breument que ell no era sacerdot, però al perdre el seu fill i la seva dona va decidir dedicar-se a l'ofici religiós. Allen i Mia, acompanyats únicament pel pastor, enterren al tiet-avi, el qual no ha vingut ningú a vetllar. Després de l'enterrament, el sacerdot els dóna les claus de la casa del difunt i s'ofereix a posar pots de sopa al maleter. Els joves busquen la casa al mapa del poble i es dirigeixen cap allà.

PRÒLEG - EXT - VESPRE - CARRETERA NOAH'S HOPE

Allen i Mia parlen sobre la infància d'ell, sobre el poble i sobre la sort que han tingut d'heretar la casa i els diners per poder començar una nova vida, Allen enganya a Mia sobre la procedència dels diners de la màfia. Mentre condueixen es troben amb un camí tallat que sembla portar cap a una gran fàbrica. El camí està precintat i custodiat per la policia. Segueixen el seu camí sense saber que deixen enrere el lloc on han trobat morta a DEBRA FISHER.

PRÒLEG - EXT - VESPRE - RESIDÈNCIA MILLER

Arriben a la casa, una llar antiga i en molt mal estat, amb algunes habitacions inundades. A fora de la residència Miller hi ha una mena de garatge que Allen no aconsegueix obrir. Mentrestant, Mia sent un soroll a la part de dalt de la casa, com si algú hi hagués entrat. Mia puja a les golfes per comprovar què ha estat el que ha escoltat. Per la seva banda, Allen amaga els diners a la caixa forta del tiet-avi. Recorda que la combinació és un passatge de la Bíblia que sempre li repetia el seu tiet-avi. Un cop fet això, Allen es dedica a tractar d'arreglar els desperfectes de la casa. A les golfes, Mia descobreix gotes de sang al terra a més d'una zona circular sense pols, com si hi haguessin tret alguna cosa d'allà. Mia no li comenta res a Allen per no preocupar-lo. La nit arriba i la parella decideix anar dormir. Allen s'adorm de seguida. No pas la Mia, que no ho aconsegueix per un constant soroll de degoteig.

3.2.3.2. CAPÍTOL 1: UNA NOVA ESPERANÇA

CAPÍTOL 1 - INT - DIA - RESIDÈNCIA MILLER

La parella es desperta al matí i comença a esmorzar alguna cosa. Tenen una suau discussió de parella entre la prioritat d'arreglar la porta del garatge o la inundació de la planta baixa.

Enmig de la discussió sona el timbre de la porta. S'aixequen a obrir, i mentre això passa, el nouvingut torna a trucar el timbre, que es desprèn de la paret i cau. En obrir apareix davant seu el Sheriff del poble, DWIGHT MUNRO. Sense esperar que el convidin ni res, entra a la casa i comença a parlar sense parar. Els hi diu que han de firmar les escriptures a l'ajuntament i que poden visitar el mercat, entre altres coses. Finalment, el Sheriff s'acomiada i marxa, deixant a la parella decidir què faran.

CAPÍTOL 1 - EXT - DIA - MERCAT

La parella arriba llavors al mercat de la plaça de l'ajuntament. Mia busca algun mètode per a treure l'aigua de la habitació inundada. Allen busca peces per a arreglar el sistema elèctric de la porta del garatge. Per la zona volta un gos jove i realment maldestre, HARRIET, que

sembla molestar a tothom menys a Allen, amb qui sembla entendre's perfectament. En una de les paradetes, Allen coneix a un arquitecte, MILES THORNE, que li dóna una possible solució per arreglar la porta del garatge. Es cauen bé i l'arquitecte s'ofereix a ajudar-los en altres qüestions. També indica la ubicació de la seva oficina. L'arquitecte Miles li dóna una solució per al seu problema amb les fuites d'aigua, donant a entendre a Allen que coneix molt bé casa seva.

Per la seva banda, Mia, amb l'excusa de trobar una solució per a la inundació, aprofita per veure si pot trobar entre la gent del mercat la persona que va entrar a casa seva la nit anterior. Mentre va comprant coses necessàries per a la casa, està atenta als detalls corporals dels interlocutors, intentant trobar una ferida o una marca que coincideixi amb la sang trobada a les golfes.

Troba diverses persones susceptibles de ser l'intrús. Finalment, s'acaba fixant en una dona que té un cop a la cella, SHANNON FUKUDA. Parla amb ella, però l'únic que n'extreu és que ha estat un accident domèstic, sense importància. Les incoherències de la versió de la dona fan sospitar a Mia que és ella qui va entrar a la casa. Llavors Allen, amb tot el que s'havia proposat aconseguir, va a buscar a Mia entre la multitud i es dirigeixen cap a l'ajuntament situat a la mateixa plaça.

CAPÍTOL 1 - INT - DIA - AJUNTAMENT

Ràpidament la parella va realitzant els tràmits requerits, sota l'atenta supervisió de MATTHEW DONOVAN, un jove molt eficaç i perfeccionista que sembla molt motivat per la seva feina d'ajudant de l'ajuntament. Firmen els papers i omplen formularis de l'herència. Mia, fent servir el seu talent d'oïda absoluta, escolta una conversa entre dos policies sobre com ha mort una sindicalista a la fàbrica la nit anterior. Els policies expliquen que a Debra Fisher li han donat una pallissa i l'han llençat al llac. Un dels agents, GEORGE RASE, relaciona indirectament el succés amb l'arribada d'Allen i Mia.

Un cop signats els papers, apareix l'actual alcalde del poble, RICK HARVEYSON, que en un acte de superficialitat institucional convida a la parella a la gala privada que se celebra aquella mateixa nit a la sala d'actes de l'ajuntament.

CAPÍTOL 1 - EXT - DIA - RESIDÈNCIA MILLER

La parella se'n torna a casa i veuen com uns operaris de l'ajuntament s'emporten la caixa forta on Allen ha amagat els diners robats. Un advocat sense escrúpols, SAMUEL L. PRICE, li explica que el que estan fent només es basa en la legalitat, doncs el seu tiet-avi Robert va firmar una clàusula per la qual, en la seva mort, la caixa ha de ser tornada a l'Ajuntament. Allen aconsegueix desbloquejar la porta del garatge amb les indicacions de l'arquitecte i amb el seu instint natural per a la mecànica. Mia, per la seva banda, talla el

subministrament d'aigua a l'habitació inundada amb la vàlvula que els ha venut l'arquitecte. Només faltaria treure l'aigua que s'ha acumulat. Plens de suor i esgotats pel dia, la parella es dona una dutxa, es posa la roba més elegant que tenen i tornen a l'ajuntament per assistir a la gala.

CAPÍTOL 1 - INT - NIT - AJUNTAMENT (SALA D'ACTES)

A la gala, la gent de classe benestant parla amb la parella per intentar "integrar-los" en la comunitat rica del poble. Com són els nouvinguts i són una parella jove, els tracten com a micos de fira. Allen tracta de parlar amb l'alcalde, però tothom està conversant amb ell, així que decideix buscar la caixa forta pel seu compte. Allen troba la sala on està guardada la caixa, però no pot accedir a ella. Mentrestant, Shannon Fukuda s'apropa a Mia i la convida a prendre el te a casa seva. Allen torna a la festa.

A meitat de la gala, el director de la fàbrica sopera, ORION MCCONALLY, fa un discurs on parla de la pista d'esquí, de la prosperitat que està portant i portarà al poble. Quan Allen s'apropa per fi a l'alcalde, el nuvi de la sindicalista morta (BRIAN SIERRA) irromp a la gala violentament i es dirigeix cap a l'home de Shannon, VINCENT MILES, amb clara intenció de matar-lo. Llavors, Allen actua instintivament amb uns reflexos i una força desconegudes fins llavors, salvant a Vincent i enfrontant-se a Brian Sierra, cada cop més violentament. Quan té agafat del coll a Brian, Allen torna en si, adonant-se de les seves accions i quedant desconcertat. Aquest fet l'aprofita Brian per clavar-li un mastegot i tornar a atacar a Vincent Miles. Quan sembla que res podrà evitar l'assassinat, un home gran amb una arma (membre de la FTF, l'Associació del Rifle local) dispara a Brian a la cama, incapacitant-lo. El sergent George Rase i un altre policia entren i s'enduen a Brian Sierra empresonat en un furgó policial.

La gala continua, acaba, i en sortir d'aquesta Allen camina una mica i es mareja per la contusió que li ha provocat abans el sindicalista. El sheriff Munro i el doctor GREGOR BAYNES, metge en cap de l'hospital del poble, aconsellen a la parella que Allen passi per l'hospital per fer-li algunes proves que descartin danys interns, ja que els cops al cap sempre són perillosos. La parella accepta, i el Sheriff els porta amb el cotxe.

CAPÍTOL 1 - INT - NIT - HOSPITAL

Una infermera (CLAIRE DUBOIS) que es troba de guàrdia aquella nit li fa a Allen les proves necessàries i li explica que s'haurà de quedar en observació, dormint a l'hospital, per si passés res. Mia es queda asseguda a la butaca al costat d'Allen, no volent deixar-lo sol. Al cap d'una estona, però, incòmoda i sentint una música estranya, es desperta, i no pot tornar a conciliar el son. Mia i Claire es troben i es posen a parlar, guanyant-se la seva confiança poc a poc. Intimen el suficient com per a poder considerar-se amigues. Llavors Mia li explica que, encara que són nouvinguts al poble, Allen ja hi havia viscut de petit, i que la casa on

estan vivint és herència del seu recentment difunt avi. Claire li comenta que li ha estranyat buscar l'expedient mèdic d'Allen i no haver-lo trobat per cap banda. Suposa que, segurament, al ser de fa tant de temps, s'haurà traspaperat.

CAPÍTOL 1 - EXT - NIT - RESIDÈNCIA MILLER

Al tornar cap a casa troben el pis inundat, degut a que una canonada ha estat boicotejada. El Sheriff, que els ha acompanyat, els porta cap al Pearl Rock Dinner Inn, un hostel prop de les pistes d'esquí on es podran allotjar per passar la nit.

CAPÍTOL 1 - INT - NIT - PEARL ROCK DINER INN

Arriben cansats al Pearl Rock Dinner Inn i la propietària, una amable dona gran anomenada ARLEEN VENISON, els dóna la clau d'una habitació del segon pis. Pugen i se'n van a dormir ràpid, ja que és de matinada.

3.2.3.3. CAPÍTOL 2: ENTERRANT VELS FANTASMES

CAPÍTOL 2 - INT - DIA - DORMITORIS DEL PEARL ROCK DINER INN

De bon matí, mentre Allen i Mia s'estan vestint, els sorprèn donant cops a la porta ISAIAH VENISON, el marit malcarat d'Arleen. Els hi diu que han de baixar ràpid a recepció perquè tenen una trucada de telèfon. Mentre Allen i Mia baixen, Isaiah aprofita per agafar unes coses amagades a l'habitació de la parella.

CAPÍTOL 2 - INT - DIA - PLANTA BAIXA DEL PEARL ROCK DINER INN

Un cop al telèfon, els de l'assegurança li expliquen a Allen que la obra per arreglar els desperfectes que ha causat la fuga d'aigua a la casa trigarà un mínim de tres dies perquè no poden aconseguir abans una bomba d'aigua. Arleen els dóna una mica de menjar per esmorzar i mentre mengen els explica la història del Diner Inn i la del famós fantasma d'un escalador que s'apareix per les nits, al qual hi ha dedicat un petit altar a l'entrada de l'hotel.

CAPÍTOL 2 - INT - TARDA - PLANTA BAIXA DEL PEARL ROCK DINER INN

Arribada la tarda, Allen i Mia passen per la zona per conèixer-la millor i socialitzar amb els altres residents i turistes. En anar cap al bar del hotel a prendre una copa, coneixen a LEWIS TEMPLE, un motorista que visita habitualment el poble i, segons els explica, té allí els seus negocis. Al bar escolten a Arleen comentar que s'ha espatllat l'escalfador de l'aigua, i Allen intervé per ajudar. Allen es dirigeix cap a la sala de manteniment per arreglar-lo i deixa a Mia sola durant una estona. Un cop allà arregla l'escalfador i es troba amb l'estructura principal d'una antiga bomba d'aigua. L'agafa i veu que trobant la resta de peces pot arribar a muntar una de nova. Sabent que així podran tornar a casa abans, i sense tenir res més a

fer, la parella tracta de recopilar les peces que falten (mànega, turbina, motor i combustible). Un cop aconseguit tot construeixen la bomba, truquen als de l'assegurança per avisar-los que tenen una bomba d'aigua i que ja poden venir a arreglar la fuita. Després d'això, com ja és tard, marxen a dormir.

CAPÍTOL 2 - INT - NIT - DORMITORIS I PLANTA BAIXA DEL PEARL ROCK DINER INN

Allen es desperta per la nit a causa d'un soroll de passes de botes de muntanya que retronen per l'hostal. Baixa a la recepció i, entre la penombra, la porta s'obre sola i comença a entrar un vent glacial. A fora, enmig de la neu, Allen distingeix clarament la figura fantasmal de l'escalador de la llegenda del hotel, amb un piolet a la mà. De sobte, comença a sortir gent de les seves corresponents habitacions per veure de què es tracta tot el rebombori. Allen torna a mirar cap a fora, però el fantasma ha desaparegut entre la neu. Els residents es mostren estranyats, veuen les petjades, la neu i el gel que han cobert el terra de la sala i comencen a teoritzar que el causant ha estat el fantasma de l'hotel. Isaiah Venison arriba, els fa callar a tots i els fa tornar a les seves habitacions. Allen, però, s'amaga, i un cop ha marxat tothom comença a investigar. Segueix el rastre de gel per dintre de la casa, puja al primer pis i arriba fins un lloc del passadís on hi ha un degoteig del sostre. Allen s'ajuda d'un moble per pujar i obre un fals sostre per on hi havia la gotera. Allí troba un túnel amagat (una mena de fals pis) entre el sostre del primer pis i el terra del segon.

CAPÍTOL 2 - INT - NIT - ALTELL DEL PEARL ROCK DINER INN

Allen entra al túnel i, caminant fins a l'altra banda de l'hotel acaba arribant a una escala de mà. Puja, i troba un altell on sembla viure algú. Hi ha objectes d'utilitatge (maniquins, perruques, etc.) entre els quals Allen descobreix la disfressa del fantasma. En aquest moment, Allen rep un cop al cap i queda inconscient.

CAPÍTOL 2 - INT - DIA - PLANTA BAIXA DEL PEARL ROCK DINER INN

Mia, al costat d'Arleen, desperta a Allen, espantada. Allen veu que es troba estirat al terra, enmig de la recepció de l'hotel, i es troba desconcertat. Recuperant el sentit, Allen els explica que ha descobert que el fantasma és un muntatge i que hi ha una persona que es disfressa d'ell. Arleen els diu que tot això no té sentit, ja que el fantasma ja s'apareix des de fa 30 anys, data en la que Arleen recorda que es va construir la torre de ràdio de la muntanya. Allen i Mia decideixen parar una trampa al "fantasma" per enxampar-lo in fraganti.

CAPÍTOL 2 - INT - VESPRE - ALTELL DEL PEARL ROCK DINER INN

Poc abans de caure la nit la parella s'amaga a l'altell entre els maniquins. Quan el "fantasma" arriba, els dos surten del seu amagatall i el redueixen. L'home els acaba revelant que és un actor, CONRAD WEBSTER, que es fa passar pel fantasma per ordre d'Isaiah Venison per tal d'atreure turistes al Pearl Rock. Un cop Allen i Mia ja van a sortir del altell convençuts per la explicació, Allen se n'adona que li falta fer una pregunta: si l'actor no es trobava a l'hotel el dia anterior, qui el va deixar inconscient?

De sobte un piolet es clava a la porta a centímetres de l'orella d'Allen. Allen, Mia i l'actor retrocedeixen cap a la finestra, que s'obre i deixa entrar una tempesta de neu i vent glacial. La porta de l'altell s'obre grinyolant, i deixa veure la figura del fantasma, aquest cop real. Els tres decideixen sortir per la finestra, baixant per una canonada que dona a la part de baix de l'hotel. Conrad Webster fuig camí al poble, esparverat, mentre Mia i Allen es dirigeixen muntanya endins per fugir del fantasma, que els està perseguint.

CAPÍTOL 2 - EXT - VESPRE - CAMÍ MUNTANYÓS A LA TORRE DE RÀDIO

Mentre es troben fugint, pensen que la possible resposta i escapatòria la poden trobar a la torre de ràdio dels voltants, i s'hi dirigeixen. Pel camí els apareixen multitud d'autòmats amb piolets als quals Allen haurà de fer front amb un piolet que pren a un d'aquests. Un cop arriben a la torre de ràdio, Allen s'enfronta al fantasma mentre Mia puja la torre per inutilitzar-la. Mia arriba a dalt de tot i desactiva el repetidor. A partir de llavors el fantasma comença a perdre forces fins que, quan Allen està a punt d'acabar amb ell, el fantasma es queda petrificat, cau i es fa bocins. La tempesta remet, i les coses semblen tornar a la normalitat. Allen i Mia tornen a l'hotel i van a dormir.

3.2.3.4. CAPÍTOL 3: EN AQUEST POBLE PASSEN COSES ESTRANYES

CAPÍTOL 3 - INT - DIA - RESIDÈNCIA MILLER

Un parell de dies després, la casa ja està rehabilitada. Després d'acomiar els treballadors de l'asseguradora, Allen es dirigeix cap al soterrani i troba una cisalla que el permetrà obrir la sala de l'ajuntament on està guardada la seva caixa forta. A sobre la taula es troba una nota deixada per Mia que diu que ha anat a casa de Shannon Fukuda a beure el te.

CAPÍTOL 3 - EXT - DIA - POBLE

Allen va cap al poble i es dirigeix a l'ajuntament amb la cisalla per intentar recuperar la caixa forta. No obstant, un policia vigilant està custodiant l'accés, degut a l'atac de Brian Sierra, el sindicalista, a la gala. De sobte, una noia joveneta i de bon veure, IRENE Q, la propietària de Harriet el gos, s'apropa a Allen. La noia li demana ajuda per trobar a Harriet, que sembla que ha desaparegut, oferint-li a canvi l'accés a l'ajuntament, doncs el seu pare és un dels qui hi treballa. Allen accepta, i li pregunta on és l'últim lloc en què va veure el gos. Aquest lloc és prop del bosc.

CAPÍTOL 3 - EXT - DIA - BOSC

Allen investiga pel bosc dels voltants del poble, i troba sang al terra. A més, també troba empremtes de botes, i segueix aquests rastres fins que arriba a una clariana on troba a Harriet capturat per un caçador. El caçador està preparant una soga per penjar-lo, i quan veu que Allen és allà, deixa a Harriet penjat de l'arbre pel coll i fuig corrent. Allen, amb la cisalla, talla la soga i salva a Harriet. Ambdós tracten de perseguir-lo, però malauradament el caçador fuig.

CAPÍTOL 3 - INT - DIA - XALET DE SHANNON FUKUDA I VINCENT MILES

Mentre això passa Mia s'infiltra al xalet de Shannon Fukuda en creure que pot ser qui havia entrat a la seva casa el primer dia. Mia es troba amb una sala plena de cintes de súper 8. En aquestes es veu com Vincent Miles grava com un voyeur a Debra Fisher, mentre es canvia de roba en un lloc que sembla ser un vestuari. Mia lliga caps, i comprèn que Brian Sierra era la parella sentimental de Debra, i que va voler matar a Vincent Miles perquè l'assetjava sexualment. La recopilació de cintes és llarga, ordenada per dates. Mia veu que falta, no obstant, la cinta del dia de la mort de Debra: el mateix dia que ella va arribar al poble amb Allen. Només veure això, una mà agafa a Mia per darrera i l'adorm amb cloroform.

CAPÍTOL 3 - EXT/INT - DIA - AJUNTAMENT

Allen retorna a Harriet a Irene Q, i la noia, molt agraïda, l'ajuda a entrar a l'ajuntament per una porta d'emergència. Allen i Irene arriben sigil·losament fins la porta, que obren amb la cisalla tallant el forrellat de la porta. Per desgràcia, a dintre ja no hi és la caixa forta. Buscant entre la resta d'objectes i documents que hi ha a la sala la possible nova localització de la caixa, Allen es troba amb un arxivador que conté informes mèdics de participants en un campament d'estiu entre els quals troba el seu nom. Els documents es troben signats per ABEL THORNE, cognom que Allen recorda i associa a la persona que el va ajudar en el seu primer dia a Noah's Hope: l'arquitecte Miles Thorne.

CAPÍTOL 3 - EXT/INT - TARDA - POBLE, CASA DE MILES THORNE

Allen va a veure a l'arquitecte Miles Thorne, i li explica que ha trobat uns documents importants signats per un tal Abel Thorne i vol saber qui és aquesta persona per preguntar-li l'origen d'aquests. Miles decideix presentar-li el seu pare, que diu que es troba al pis de dalt. Allen descobreix llavors que Abel Thorne es troba en estat vegetatiu, segons Miles, per una pallissa rebuda fa molts anys a mans d'un boig que anomenen Crazy Todd. Com a conseqüència de la incapacitat del seu pare, Miles s'ofereix a ajudar a Allen a revisar els documents i treure'n l'entrellat. N'extreuen poques conclusions, però tot indica que Allen, de petit, va formar part d'un campament d'estiu fet al poble a l'altra banda del llac: el campament Crystal Haven. No obstant, Allen no ho recorda.

CAPÍTOL 3 - INT - TARDA - CASA DE SHANNON FUKUDA I VINCENT MILES

Mia es desperta narcotitzada i lligada a una cadira d'una habitació de la casa de Vincent Miles. Es deslliga i tracta d'escapar. No obstant, els efectes de la droga s'accentuen, i degut a això la casa es converteix en una mena de laberint macabre, en el qual Vincent Miles vol exercir de sàdic mestre de cerimònies. Vincent la guia per diferents parts de la seva casa sometent-la a tot tipus de tortures psicològiques, gravant-ho tot. Mia acabarà arribant a una gran sala de projeccions, on l'espera Vincent Miles. En una confrontació final, Mia cala foc a les llaunes de pel·lícula. A causa de la inflamabilitat del cel·luloide, tota la casa acaba prenent foc i Mia haurà d'escapar per salvar la seva vida. Tant Vincent com Shannon persegueixen a Mia en el seu camí de fugida cap a la sortida de la casa. Shannon és atrapada per una biga que cau del sostre, acabant amb la seva vida. Quan Vincent Miles està a apunt d'atrapar a Mia, un cop aquesta ja ha sortit de la casa, se senten dos trets, i Vincent para en sec. Aquest cau abatut, perdent-se entre les flames. Mia, encara consternada i en shock per la situació, sembla distingir una figura armada entre les flames, però no perd temps i fuig corrent pel bosc, sense rumb. Acaba arribant a una comuna hippy establerta enmig del bosc.

CAPÍTOL 3 - INT/EXT - TARDA/VESPRE - POBLE

La conversa entre Allen i Miles es veu interrompuda quan, per la finestra, es veu un infern de flames provinent de la muntanya, de la zona de residències de la gent benestant. Decideixen anar a ajudar a apagar-lo. Un cop arriben es posen a treballar junts amb més voluntaris, i aconsegueixen apagar-lo. Irene Q, que els veu, comença a sentir-se atreta per Allen. Allen torna a casa, acompanyat d'Irene i, veient que Mia encara no ha tornat, s'espera al porxo de la casa a que torni. Durant llargues hores, Allen espera i Irene l'observa, intentant captar la seva atenció.

CAPÍTOL 3 - EXT - ALBA - RESIDÈNCIA MILLER

Mia arriba finalment, junt amb Lewis Temple en la seva moto. Allen es mostra estranyat i gelós. La parella entra cap a casa i Lewis i Irene marxen pels seus respectius camins. Allen i Mia discuteixen, però acaben obrint-se i posant en comú tot allò viscut a excepció del robatori dels diners. Dedueixen que la caixa forta forma part d'un estrany pla que es duu a terme al poble i que té alguna cosa a veure amb les torres de radio. Tot indica que el màxim culpable és un repudiat, "Crazy" Todd, que treballa a la granja de pollastres i que va donar una pallissa al pare de l'arquitecte, Abel Thorne. Dedueixen que si segueixen investigant sobre la identitat del misteriós Todd, podran treure l'entrellat del que està passant en aquest estrany poble.

3.2.3.5. CAPÍTOL 4: McConally Soups Inc

CAPÍTOL 4 - INT - MIGDIA - RESIDÈNCIA MILLER

Allen i Mia es desperten. Allen torna a mirar la paret on han organitzat tota la informació que tenen, i veu com la fàbrica de sopes està assenyalada com a pròxim objectiu. La parella decideix anar a la fàbrica de sopa i acceptar el tour que Orion McConally els havia ofert a la gala.

CAPÍTOL 4 - INT - TARDA - FÀBRICA DE SOPA

En arribar, McConally els rep amb els braços oberts, i mana a un home fort, reservat i poc amigable, MAURICE DAVIES, que els faci el tour com a capatàs que és. Mentre fan el recorregut, una de les màquines s'espantia i Allen l'arregla. En veure els talents naturals d'Allen, Orion McConally, que ho ha vist tot, li ofereix feina a la fàbrica com a supervisor de manteniment. Allen accepta el treball per motius econòmics i perquè és la millor manera d'arribar a "Crazy" Todd. Quan Mia va a marxar cap a casa, a l'entrada de la fàbrica apareix Lewis Temple per parlar amb ella.

CAPÍTOL 4 - EXT - TARDA - COMUNA HIPPIE

Lewis s'emporta a Mia en la moto fins a la comuna hippy. Les persones que van cuidar-la després de l'incendi a casa de Vincent Miles, ara necessiten la seva ajuda per salvar la vida d'una dels seus membres, HEATHER GREEN. A més, Heather Green està relacionada amb Brian Sierra i Debra Fisher, amics de la comunitat hippy, el cas dels quals ells volen aclarir. Heather ha caigut malalta a causa d'una estranya malaltia, i com els hippies tenen prohibit apropar-se a la zona de l'hospital, necessiten a Mia per a fer-los d'enllaç.

CAPÍTOL 4 - INT - TARDA - HOSPITAL

Lewis Temple porta a Mia cap a l'hospital. Allà, Mia li explica la situació a Claire Dubois, i les dues tornen cap a la comuna hippy en una ambulància.

CAPÍTOL 4 - EXT - TARDA - COMUNA HIPPIE

Claire tracta a Heather Green, però desconeix la malaltia que l'afecta. Claire vol endur-se a Heather a l'hospital per fer-li més proves, però els hippies s'hi neguen. No podent fer res més per ella en aquestes circumstàncies, Claire Dubois recomana que vagin a visitar el naturista i especialista en remeis naturals EYANOSA CHAPAWEE.

CAPÍTOL 4 - EXT - TARDA - CABANA D'EYANOSA CHAPAWEE

El nadiu americà Eyanosa Chapawee, només sabent els símptomes de Heather ja sap quina és la malaltia que té. Explica a Mia que el remei es troba a una zona allunyada del pantà, es tracta d'una estranya flor que només creix allà. Malauradament Eyanosa recomana no anar-hi sol, perquè es diu que habita una criatura misteriosa i molt perillosa. Tot i així, veient la determinació de Mia li regala un arc, una arma amb la qual hauria de ser capaç de defensar-se dels perills del pantà, i li ensenya com fer-lo servir.

CAPÍTOL 4 - INT - TARDA - FÀBRICA DE SOPA

Allen ha de realitzar les tasques encomanades a la fàbrica, revisant màquines i arreglant aquelles que estan espatllades. També ha d'encarregar-se d'exterminar una plaga d'insectes i de fer tasques relacionades amb els sindicats de la fàbrica, per tal de mantenir l'ordre en tot moment. Durant la seva jornada de feina, Allen també busca algunes pistes que li permetin arribar fins a "Crazy" Todd.

CAPÍTOL 4 - EXT - VESPRE - PANTÀ

Mia va cap al pantà, lamentant-se per que s'estigui fent de nit just en aquell moment. Confiant en què el monstre del pantà es tractarà només d'una llegenda sense importància, pensa de vorejar el pantà per agafar la flor que creix a l'altra banda d'aquest. Quan comença a creuar-lo, no obstant, sent un fort soroll, i veu com des de les profunditats de l'aigua pantanosa comença a aparèixer un ésser monstruós. Mia, amb l'ajuda del seu nou arc i fletxes, sotmet a dures penes al monstre del pantà i agafa la flor que servirà per curar a la hippy. El tràngol però, no ha acabat. En obtenir la flor Mia descobreix el cos ja putrefacte de Brian Sierra, mig cobert per el fang.

CAPÍTOL 4 - EXT - VESPRE - CABANA D'EYANOSA CHAPAWEE

Mia torna amb la flor a la cabana d'Eyanosa, que es mostra sorprès però accepta preparar amb ella el remei que s'haurà d'aplicar al cos de Heather per curar-la. Amb el remei, Mia ja pot tornar a la comuna hippy.

CAPÍTOL 4 - EXT - VESPRE - COMUNA HIPPIE

Mia torna, i junt amb els hippies i Lewis acaben curant a Heather. La noia parla amb Mia, i li explica que Vincent Miles proposava gravar vídeos a gairebé totes les noies joves del poble. Heather mateixa es va veure obligada a gravar-ne un, però quan va saber que Debra Fisher també havia estat temptada pels diners de Vincent Miles, va tractar d'allunyar-la d'aquell home. Tot i així, va arribar massa tard per Debra. Heather coneix la ubicació on es gravaven la majoria de les cintes de Vincent Miles: es tracta del vestuari de la fàbrica de sopes. Segurament, si la cinta de l'assassinat de Debra no estava amb la resta de cintes, encara serà allà. És la manera de relacionar la mort de Debra amb Vincent Miles.

CAPÍTOL 4 - INT - NIT - FÀBRICA DE SOPA

Mia es dirigeix cap a la fàbrica de sopa, a la qual necessita entrar, i informa a Allen dels seus avanços. Allen, per la seva part, busca algun lloc per on Mia pugui entrar sense cridar massa l'atenció. Acaba trobant una finestra per on sembla possible accedir des de fora, deixa una roba de treball perquè Mia passi desapercebuda i se'n torna a treballar.

Mentre Mia busca la càmera amagada, troba la cinta de l'assassinat de Debra, però aquesta està trencada. Mia la repara amb cinta adhesiva. Per la seva banda, Allen acaba la feina que havia de fer. Amb la confiança de Orion guanyada i la cinta completada, Allen demana poder veure a "Crazy" Todd per parlar amb ell. Orion, però, només li promet accés a les instal·lacions on treballa Todd, una granja de pollastres situada a l'altre banda del llac.

CAPÍTOL 4 - INT/EXT - NIT - COMISSARIA

Amb la cinta al seu poder, Allen i Mia decideixen entregar-li a la policia. Un cop a comissaria, George Rase es queda amb la cinta i promet portar a terme una investigació. Aquesta visita a comissaria permet a Allen descobrir la ubicació de la seva caixa forta. Quan la parella surt, ANGELA ROSS, la veïna tafanera del poble els informa de que ha vist al tiet-avi d'Allen caminant pels voltants del poble. Incredul, van fins al cementiri i certifiquen que, en efecte, la tomba de Robert Miller ha estat buidada.

3.2.3.6. CAPÍTOL 5: LA NIT DELS POLLASTRES VIVENTS

CAPÍTOL 5 - EXT/INT - TARDA - GRANJA DE POLLASTRES

Allen i Mia es troben a casa, parlant sobre la impossibilitat de que el tiet-avi d'Allen hagi desaparegut, i que sens dubte algú l'ha hagut de desenterrar. Sense poder seguir cap pista al respecte, es dirigeixen a la granja de pollastres, a la qual ja poden accedir, per tal de buscar a "Crazy" Todd. Desgraciadament, tots els treballadors d'allà van amb màscares per motius sanitaris i no poden saber qui és. Per poder indagar en la identitat de "Crazy" Todd la parella roba una llista de treballadors de la granja. Aquesta llista compta amb el nom i número de sèrie de cadascun dels treballadors, però ells no saben el nom real de "Crazy" Todd.

CAPÍTOL 5 - INT - TARDA - ARXIU DE L'AJUNTAMENT

Allen i Mia van a l'arxiu de l'ajuntament (ja obert a l'accés del públic) per buscar el nom de la persona que va apallissar a Abel Thorne, i així poder contrastar la informació amb la de la llista. Es posen a buscar amb l'ajuda de Matthew Donovan, l'ajudant de l'ajuntament i la persona que millor coneix els arxius. En una conversa molt distesa amb Allen i Mia, Matthew els comenta que algun dia vol arribar a ser el millor: a ser l'alcalde de Noah's Hope. Quan van a preguntar-li que si aspira a tant, per què no ha pensat en deixar el poble, Donovan troba el diari del dia en què Abel Thorne va patir la pallissa. A la notícia del diari troben les inicials T.C. A la llista veuen finalment que el nom de "Crazy" Todd és Tobias Carter, a més d'esbrinar el seu número de sèrie corresponent.

CAPÍTOL 5 - EXT/INT - VESPRE - GRANJA DE POLLASTRES

Allen i Mia es colen per la nit a l'edifici de la granja, i entre els molts treballadors, troben a Tobias. Li demanen explicacions sobre diferents temes: per què va apallissar al pare de Miles Thorne i si era ell el de la casa en flames i el que va entrar a casa seva. Tobias "Crazy" Todd ho nega tot, excepte la pallissa a Miles Thorne. Els acaba revelant que és el fill "bastard" de Orion McConally, el propietari de la fàbrica sopera i possiblement la persona més influent de tot el poble, que es volia treure a Abel Thorne de sobre per tal de substituir-lo per una de les seves titelles: Rick Harveyson.

Després de parlar amb Todd, investiguen la granja. A dintre troben una sèrie de pistes que indiquen que el capatàs està creant un exèrcit de treballadors lobotomitzats. El que el capatàs Maurice Davis està portant a terme és una sèrie de trepanacions al cap d'aquestes persones per tal de suprimir la seva voluntat i sotmetre'ls.

Maurice els descobreix i envia als treballadors “zombies” a atacar a la parella. Mia s’amaga, mentre Allen s’enfronta a ells tracta de desactivar la torre de ràdio d’aquella zona, que els controla. Finalment Allen és atrapat pel capatàs, que se l’emportarà cap al cementiri on té la intenció d’enterrar-lo viu.

Mia surt del seu amagatall i veu que Allen ha estat segrestat. Per arribar a temps per salvar-lo, no té altra opció que agafar el cotxe i seguir el rastre de les rodes del vehicle del capatàs. No obstant, Mia ho haurà de fer sense saber conduir.

CAPÍTOL 5 - EXT - NIT - CEMENTIRI

Mia arriba al cementiri, i s’enfronta al capatàs. Aquest acaba caient a un forat obert i Mia, amb el seu talent auditiu, troba el lloc on està enterrat Allen, i aconsegueix treure’l a temps per evitar que s’asfixii.

Quan es resol la situació, la policia arriba i el Sheriff els diu que hauran d’anar a prestar declaració a la comissaria aquella mateixa nit, perquè al dia següent el poble espera l’arribada d’uns inversos importants i s’ha d’evitar interferir en les negociacions. Quan la policia va a treure el capatàs del forat on estava, Maurice ja no hi és. Ha aconseguit fugir. Quan Allen ja ha acabat de prestar declaració, Mia pregunta al Sheriff si ha vist ja la cinta de Vincent Miles i aquest contesta que ell no ha rebut res. En aquest mateix moment, Allen es queda petrificat en veure que la caixa que li han expropiat està ara custodiada a la comissaria.

3.2.3.7. CAPÍTOL 6: EL CHUPACABRAS

CAPÍTOL 6 – INT – DIA - RESIDÈNCIA MILLER

Sona el timbre de la casa i Allen, que es troba arreglant un mecanisme, obre la porta. Davant seu es troben l’alcalde Rick Harveyson i un grup d’homes armats que semblen formar part de la FTF (entre ells qui va disparar a Brian Sierra a la gala). L’alcalde Harveyson els presenta i, amb actitud parental, diu a Allen que, donat que recentment ha passat per un fort tràngol i que Maurice ha escapat i pot anar a per ells en qualsevol moment, és necessari que aprengui a disparar ajudat per professionals. Amb una mica de reticència, Allen i Mia accepten.

CAPÍTOL 6 – EXT/INT – DIA – MANSIÓ VIDAL

Allen, Mia i el grup arriben amb cotxe a una gran mansió una mica apartada de la resta del poble, que l’alcalde explica que és propietat del coronel JUAN ANTONIO VIDAL, un veterà de l’exèrcit peruà, cubà i nord-americà. La mansió és tan gran que té un museu adjunt que conté relíquies dels americans nadius que vivien a la zona abans de que es fundés el poble.

El coronel Vidal els rep, i junts van cap al museu. El grup entra al museu i surt per darrera d'aquest cap a un camp de tir.

Allà els espera el sergent George Rase, amb el seu revòlver apunt. George Rase és qui ensenyarà a Allen a disparar. Rase li mostra desganat a Allen com carregar l'arma (tot i que Allen ja en sap), i tot seguit apunta cap a l'objectiu que es troba a molts metres de distància. Mostra la posició a adoptar, com respirar i controlar les pulsacions, i acaba disparant sonorament.

Mia, apartada de l'acció, amb el so de l'arma té una revelació. L'ha identificat: el so de la pistola de George Rase és el mateix que va sentir diversos cops a la casa en flames de Vincent Miles i Shannon Fukuda; és el mateix so que el de l'arma que els va matar. Mia s'excusa, dient que no es troba bé i que s'esperarà fora de la casa, i torna a entrar al museu per sortir de la mansió.

Allen carrega l'arma, i apunta a l'objectiu seguint les indicacions de George Rase. Encerta tots els trets, i els membres de la FTF es queden sorpresos, i diuen que allunyan els objectius a veure fins on és capaç d'encertar.

CAPÍTOL 6 – INT- DIA – MUSEU VIDAL

Mia entra consternada, i es posa a mirar les relíquies del museu, mentre pensa en George Rase i la seva arma. Al cap de poc temps, Rase entra també i Mia s'amaga, sobresaltada. Rase es dirigeix empipat cap a la sortida, però de cop, es para en sec. Pel walkie-talkie comença a sonar música, igual que a la ràdio del museu. Rase canvia totalment d'actitud, i es mostra impassible, fred, inexpressiu. Rase surt del museu i Mia, estranyada, el segueix.

CAPÍTOL 6 – EXT – DIA – POBLE I BOSC

Mia segueix a Rase pel poble, procurant que aquest no el vegi. Rase s'acaba endinsant al bosc, poc a poc, però sense titubejos. Al final arriba a una clariana, on es troba un cotxe abandonat. Rase s'hi apropa, obre la porta i en treu de dins a Maurice, el capatàs, que hi estava dormint. De cop, i sense gairebé donar-li temps per a reaccionar, treu el seu revòlver i li engega un tret al cap. Mia, horroritzada, comença a fugir en silenci, però corrent, altre cop cap al poble.

CAPÍTOL 6 – EXT – DIA – MANSIÓ VIDAL

El coronel Vidal està patint una sèrie d'atacs al bestiar del seu ranxo, assalts que segons ell són deguts a una criatura mítica: el Chupacabras. En vista de la punteria que Allen demostra tenir, el coronel Vidal decideix contractar-lo com a vigilant nocturn. Haurà d'estar per les nits i investigar quin és l'origen d'aquests atacs. Mia torna cap a la Mansió Vidal per

retrobar-se amb Allen. Mia li comenta que no es troba massa bé, que vol anar cap a casa. Allen i Mia se'n tornen.

CAPÍTOL 6 – EXT – TARDA – RESIDÈNCIA MILLER

Un cop a la casa, Mia es troba estirada al llit, amb nàusees i havent vomitat. El timbre sona i Allen obre la porta. És Miles Thorne, l'arquitecte, que li comunica a Allen que, un cop tenen l'accés a la granja de pollastres, ja poden accedir al campament Crystal Haven, per tal de recopilar més informació respecte a l'origen d'Allen. Allen i Miles marxen cap allà.

CAPÍTOL 6 - EXT - TARDA - CAMPAMENT CRYSTAL HAVEN

De camí al campament, Allen li revela a Miles la informació que va extreure a "Crazy" Todd, que reconeixia l'autoria de la pallissa al seu pare, però que revelava que havia estat encomanada pel seu pare, Orion McConally, l'autèntic cervell del complot polític. Miles en pren nota.

En arribar, el campament està completament derruït, i només queden en peu els fonaments d'alguns d'edificis. Allen i Miles volten per la zona, estimulants la memòria i els records oblidats d'Allen sobre la seva estada de petit al campament. Entre altres coses i successos Allen recorda vivament la imatge d'un doctor que vacunava a determinats nens de Crystal Haven.

CAPÍTOL 6 – EXT – NIT – MANSIÓ VIDAL

Allen surt de casa, deixant a Mia dormint. Ha d'anar a la mansió de Vidal per complir amb la seva feina de vigilant. Un cop feta la seva ronda, Allen explora la zona per tal d'investigar la causa de les mutilacions. No troba a ningú, però sí que acaba trobant un pou tapat. En aquell moment, comença a ploure, i Allen renega de la seva sort. No obstant, encuriós, Allen obre la tapa del pou, i veu que hi ha escales per accedir-hi. Un cop a dintre veu que el pou dóna accés a un entramat de túnels miners que semblen connectar tot el poble i els seus voltants.

Allen s'endinsa dintre els túnels, intentant comprovar fins on arriben. No obstant, aviat se n'adona de que no està sol, i que algú l'està seguint. Cada cop nota la presència més propera, i quan sembla que aquesta ja està a escassos mil·límetres Allen fuig corrent. Quan ha aconseguit tornar a dalt, veu que el bestiar ha estat atacat i que hi ha una vaca morta al terra, amb dues marques al coll.

Allen, nerviós pel que pot suposar que descobreixin el seu fracàs en el primer dia de feina, tracta d'amagar el cos. No obstant, com pesa més d'una tona, Allen haurà de tallar-lo a trossos per tal d'amagar-lo. Allen agafa una destrat de la granja, i comença a escorxar la

vaca, decidint tirar els trossos al fons del pou. La pluja aconsegueix que la sang del cadàver de la vaca no deixi cap mena de rastre, filtrant-se pel pou. Allen torna cap a casa i se'n va a dormir.

CAPÍTOL 6 – INT – DIA – RESIDÈNCIA MILLER/TÚNELS

Allen es desperta amb els crits de Mia. Aquesta apareix sortint de la dutxa plena de sang per tot el seu cos. Investigant i seguint el recorregut de les canonades per la casa, troben una falsa paret que acaben derrocant amb un mall de ferro. Veuen que la falsa paret dóna als túnels que Allen va trobar la nit anterior, i que la sang ha arribat per allà. Així doncs, quan Allen va llençar la vaca pel pou, es van filtrar les restes a la seva xarxa d'aigües.

Allen i Mia s'endinsen als túnels per saber què connecta amb la seva casa, i amb l'esperança que una de les entrades connecti amb la comissaria per tal de recuperar la caixa forta. Troben que moltes parts dels túnels són inaccessibles pel lloc on han entrat, destacant el que sembla un edifici abandonat. Sense poder explorar cap lloc més, la parella torna cap a casa. Reben la trucada del coronel Vidal, avisant que ha fet un recompte del bestiar i troba a faltar una vaca. Vidal necessita que Allen segueixi vigilant la seva finca durant la nit.

CAPÍTOL 6 – EXT – NIT – MANSIÓ VIDAL

Allen arriba al ranxo de Vidal per la nit, disposat a fer la ronda de vigilància. Allí, però, ja hi és Eyanosa Chapawee, que li diu que també ha estat contractat pel coronel. Allen i Eyanosa tenen una conversa sobre com l'últim va ajudar a Mia, i Allen dedueix que pot confiar en ell. Per tant, Allen li explica la existència del túnel inferior des del punt on és possible que surti el Chupacabras. Eyanosa diu, no obstant, que és millor no rondar de nit per un lloc tancat on és possible que hi hagi un monstre: no seria intel·ligent. La nit transcorre amb tranquil·litat.

CAPÍTOL 6 - EXT - MIGDIA/TARDA - POBLE

Allen i Mia es troben al poble comprant queviures quan els sorprèn Eyanosa, que avisa a Allen de diversos atacs a bestiar als voltants del poble. Els tres investiguen els diferents casos i descobreixen que a cadascun dels llocs on han passat els atacs hi ha un altre accés a la xarxa de túnels. Sigui el que sigui el que està atacant el bestiar ho fa des d'allà dins, i no poden accedir-hi perquè els accessos estan tapats amb portes que només es poden obrir des de dintre dels túnels. A més, tenint en compte on s'han succeït tots els atacs, l'epicentre sembla ser l'edifici abandonat que Mia i Allen van veure en la seva última incursió, però al qual no van poder accedir.

CAPÍTOL 6 – EXT – NIT – MANSIÓ VIDAL

Quan Allen va a la nit altre cop a vigilar el ranxo, es troba amb que gran part del bestiar del coronel Vidal està mort. El coronel està visiblement enfadat, i ha convocat als membres de la FTF per realitzar una batuda de caça per tot el bosc. L'objectiu és el Chupacabras, però mataran a qualsevol animal vivent que pugui ser el causant dels atacs. Eyanosa i Allen s'afegeixen a la partida de caça obligats per Vidal, el seu cap.

CAPÍTOL 6 – EXT – NIT – BOSC

El temps comença a canviar, i una densa boira cau sobre el bosc de sequoies on es troben els membres de la batuda. La visibilitat es redueix i el vent bufa en contra, aixecant pols i fulles que dificulten encara més la visió. De mica en mica els integrants de la batuda van desapareixent entre crits, Eyanosa també desapareix. Allen, Vidal i els homes que queden es dispersen per tot el bosc fugint d'un enemic invisible. El pànic s'apodera dels homes i la situació es torna insostenible. Mentre fuig, Allen ensopega amb el cap del cadàver del coronel Vidal, que ha estat assassinat. Més espantat que mai, i amb la bèstia perseguint-lo, Allen fuig corrent pel bosc, fins que, en amagar-se a sota d'un arbre d'aspecte particular, cau per un forat que hi ha a sota. A rodolons i trencant una fusta protectora es troba altre cop als túnels.

CAPÍTOL 6 – INT – NIT – TÚNELS

Caminant per trobar la sortida, Allen veu es troba en la part dels túnels a la qual abans no podia arribar. Eventualment Allen acaba arribant a l'edifici abandonat. Creient que allà trobarà la explicació al misteri del Chupacabras, Allen accedeix a l'edifici, que en entrar comprèn que es tracta del soterrani de l'hospital. Enmig de la sala veu una banyera tapada per cortines blanques i de la qual emana una quantitat ingent de sang. Allen aparta les cortines de la banyera i a dintre s'hi troba amb Gregor Baynes, el doctor del poble, amb aspecte malalt i demacrat. Allen mira millor la cara de Gregor Baynes, i reconeix en aquesta el doctor de les memòries que ha reviscut al campament Crystal Haven: el doctor que el va tractar de petit. Baynes obre els ulls, vidriosos, i mussita, entre xiuxiuejos: "No podeu permetre que es pari la fàbrica de sopes". Visiblement consternat, i sense comprendre-ho tot encara, Allen s'adona de mica en mica de què està passant realment: el Chupacabras és una persona que està subministrant-li sang al doctor Baynes per mantenir-lo amb vida.

En aquell moment, per la porta del soterrani de l'hospital, apareix la figura monstruosa del Chupacabras, i Allen s'amaga per a no ser descobert. Amb compte que el Chupacabras no el vegi, tracta de sortir sense fer soroll per la porta, però és descobert. Llavors emprèn una fugida frenètica pels túnels, en direcció cap a casa. Quan està a punt d'arribar, el Chupacabras el droga amb una injecció al coll d'imprevist, i se l'emporta.

CAPÍTOL 6 - INT - NIT - RESIDÈNCIA MILLER/ TÚNELS

Mia, alerta a la porta d'accés als túnels, escolta tot el rebombori en la llunyania, i li sembla sentir la veu d'Allen. S'arma de valor i s'endinsa als túnels amb una llanterna i el seu arc. Al cap d'una estona, i buscant pel terra, troba tirat el penjoll que Allen sempre duu penjat al coll. Deduint que li ha passat alguna cosa dolenta, Mia segueix endavant amb la intenció de salvar-lo. Mia arriba a una zona central on escolta a Allen, que està encara drogat i mig estabornit. No obstant, no pot accedir-hi doncs el Chupacabras ha tancat la porta d'accés. El Chupacabras intentarà acabar amb la vida d'Allen, però Mia, amb la seva oïda superior donarà indicacions sobre la ubicació del Chupacabras en tot moment per tal que Allen pugui enfrontar-s'hi inclús enmig de la penombra.

Quan acaben amb el Chupacabras, Allen i Mia descobreixen que es tracta d'una de les infermeres de l'hospital, que tractava de prolongar la vida del doctor Baynes a base de sang recentment extreta.

CAPÍTOL 6 - EXT - DIA - POBLE

A la plaça de l'Ajuntament, l'alcalde es troba fent un discurs davant de tots els habitants de Noah's Hope. Allen i Mia l'estan escoltant. L'alcalde parla sobre la troballa dels cossos de la infermera, del doctor Baynes i del coronel Vidal enmig del bosc. L'alcalde Harveyson adverteix que fins que no es trobi una explicació a aquests fets s'instaurarà un toc de queda. Mentre succeeix el discurs Mia i Allen recorden la seva conversa als túnels després d'acabar amb la infermera: si els túnels recorren tot el poble, poden connectar amb la comissaria, i per tant poden utilitzar-los per a recuperar la caixa forta. Els dos tenen clar que han d'agafar els diners i fugir del poble: Noah's Hope no és un lloc segur.

3.2.3.8. CAPÍTOL 7: EL GRAN COP

CAPÍTOL 7 - INT - DIA - RESIDÈNCIA MILLER

Allen, Mia i Miles estan units traçant un pla per colar-se a la comissaria i recuperar la caixa forta. El pla consisteix en obrir un forat a l'accés dels túnels que dona a parar a sota de la comissaria, obrir la caixa forta, agafar el seu contingut i fugir. No obstant, Allen ha de trobar primer el lloc de la comissaria per on colar-se, i per això fan servir un mapa de l'edifici que aconseguix Miles. Allen aprofitarà que ha de declarar a comissaria com a testimoni directe dels assassinats de Vidal, el doctor Baynes i la seva assistenta BETTY STAFFORD a mans del Chupacabras per reconèixer el terreny.

CAPÍTOL 7 - INT - TARDA - COMISSARIA

Allen pensa que la millor opció és fer un forat a una zona que doni als túnels. Li venen al cap els lavabos. Mentre parla amb el sheriff Munro (que li diu que George Rase es troba patrullant) Allen s'excusa per anar al lavabo. Un cop allà, Allen aprofitarà per destrossar una latrina i així poder aprofitar-ho a posteriori com a possible accés. En sortir del lavabo, Allen comunica al sheriff Munro que tenen un lavabo trencat, i que ell pot arreglar-lo. El sheriff es mostra encantat, així que Allen, agafant les eines del seu cotxe, es tanca al lavabo i es posa a tallar l'aigua i a extreure la cisterna per tal de deixar un forat al terra. Allen surt del lavabo i el deixa precintat, dient-li al sheriff que sembla que li portarà prou feina i que seguirà demà.

CAPÍTOL 7 - INT - NIT - TÚNELS/COMISSARIA

Miles, Allen i Mia van pels túnels fins a la zona on troba la comissaria. Amb llanternes i amb l'ajuda de l'oïda perfecta de Mia aconsegueixen trobar el petit orifici del lavabo espatllat de la comissaria per on provaran d'entrar. Allen i Miles s'empesquen un sistema d'elevació amb una vagoneta minera i dos gats hidràulics, pel qual Allen podrà pujar, fer més gran l'orifici i finalment colar-se a la comissaria. A la comissaria està fent la ronda George Rase, de qui Allen s'haurà d'amagar i vigilar que no el vegi. Allen es dirigeix cap a la zona on està la caixa forta, obre la porta amb un rossinyol i per fi es troba davant del seu objectiu. No obstant, en anar a obrir-la amb la combinació que Allen sap, la caixa forta no s'obre. Està bloquejada, segurament perquè l'han tractat d'obrir molts cops sense la combinació correcta. Per tant, Allen no podrà treure-hi res, i hauran de pensar en un altre pla. De tornada cap a casa pels túnels, Allen, Mia i Miles fan balanç de l'operació i busquen solucions. Llavors Mia té la idea de substituir la caixa forta per una altra igual, i extreure de la comissaria la d'Allen. No obstant, per fer-ho, hauran d'encarregar-se de Rase.

CAPÍTOL 7 - EXT/INT - DIA - POBLE

Allen ha de preparar el robatori de la caixa forta. Per fer-ho, ha d'aconseguir una nova caixa forta. A la ferreteria del poble li comuniquen que ja no en fan d'aquest model perquè és un model obsolet que no es pot comprar. El ferreter BOB COLLINS li diu a Allen, no obstant això, que recorda haver venut un parell de caixes del mateix model als propietaris del Pearl Rock Diner Inn.

CAPÍTOL 7 - INT - DIA - PEARL ROCK DINER INN

Allen arriba al Pearl Rock Diner Inn decidit a preguntar a Arleen Venison per les caixes fortes. Mentre està parlant amb ella, se li apropen dos homes bessons vestits amb esmòquing, que es presenten com a germans FERRARA. De forma subtil, fan referència al cotxe d'Allen preguntant-li com s'ha pogut permetre tenir un cotxe tant luxós, i Allen sospita que poden tenir alguna cosa a veure amb la màfia de la qual va escapar. En aquells

moments, Arleen arriba després de mirar si encara tenien les dues caixes fortes, però li diu que una l'estan fent servir i que l'altra la va vendre el seu marit a KURT JOINER, propietari d'una mena de museu d'antiguitats.

CAPÍTOL 7 - EXT/INT - DIA - POBLE

Allen farà una visita a KURT JOINER, propietari d'aquesta mena de museu d'antiguitats que sembla més una deixalleria. Allà trobarà la caixa forta, però Kurt no li voldrà vendre. Només estarà disposat a desfer-se d'ella si Allen l'ajuda a aconseguir una antiguitat que forma part de la col·lecció privada del difunt coronel Vidal.

Després d'aconseguir la relíquia antiga, Allen tindrà finalment la caixa i ja estarà preparat per a fer l'intercanvi a la nit.

CAPÍTOL 7 - INT- TARDA - RESIDÈNCIA MILLER

Allen, Mia i Miles tornen a estar planificant el robatori. Recordant les paraules de Gregor Baynes, decideixen que la forma de provocar una commoció d'impacte al poble i així evitar la presència de George Rase a la comissaria, és espatllant les màquines de la fàbrica sopera. El pla és el següent: Mia s'encarrega de boicotejar les màquines infiltrant-se a la fàbrica. Mentre això passa, Allen i Miles s'introduiran i intercanviaran les caixes fortes.

CAPÍTOL 7 - INT - TARDA - COMISSARIA

Allen, amb l'excusa de reparar la latrina, aprofitarà per fer el forat més ample per tal de que pugui passar la caixa forta. En acabar, Allen dirà al sheriff que les reparacions s'han complicat però que es veu capaç de finalitzar-les el dia següent.

CAPÍTOL 7 - INT - NIT - TÚNELS/COMISSARIA

Mia executa el seu pla boicotejant les màquines, fet que farà que Rase abandoni el lloc i es dirigeixi cap a la fàbrica de sopes per veure què ha passat. Mentre això passa, Allen i Miles pugen la caixa forta amb l'ajuda de la vagoneta i els gats hidràulics, i Allen s'encarrega d'arrossegar-la amb una catifa per tal de no fer soroll i no deixar rastre. Fa l'intercanvi amb èxit, i s'enduen la caixa forta cap a casa. Cansats per l'esforç, els tres decideixen anar a dormir i es citen pel matí per a una última reunió abans que la parella marxi del poble.

CAPÍTOL 7 - INT- DIA - RESIDÈNCIA MILLER

Mia, amb la seva habilitat de l'oïda troba la nova combinació i obre la caixa forta. Un cop tenen els diners, Allen li ofereix una part a Miles per la ajuda proporcionada, però Miles la declina: els diners no li fan falta, i ja l'han ajudat d'una altra forma. La jove parella agafa els diners, els posa a una bossa, agafen el cotxe i marxen decidits a deixar enrere el poble.

CAPÍTOL 7 - EXT - TARDA - CARRETERA DE SORTIDA DEL POBLE

A la carretera, Allen i Mia veuen que el temps és boirós, i sembla que hi haurà una nevada imminent. Tracten de fugir en cotxe amb els diners, però els bessons Ferrara, dels quals Allen ja havia sospitat al Pearl Rock Diner Inn, provoquen un accident que els fa fora de la carretera i els deixa estabornits. Quan estan a punt de ser assassinats pels bessons Ferrara, que confirmen a Allen que són membres de la màfia a qui Allen va robar els diners, irromp en l'escena des del bosc un grup de llenyataires. Els bessons intenten dissimular parlant amb ells, i dient-los que han tingut un accident. De sobte, però, un dels llenyataires decapita a un dels bessons (Vito) amb la destrat que portava. Davant de la incredulitat d'Allen, Mia, i l'altre bessó, Ludovico, els llenyataires comencen a devorar el cadàver de Vito. Morts de por Allen, Mia i Ludovico hauran de fugir bosc endins.

CAPÍTOL 7 - EXT - TARDA - BOSC/CABANA BABILLOTE

Allen i Mia hauran d'ajuntar forces amb Ludovico per tal de sobreviure a l'atac dels llenyataires bojós, algunes vegades amagant-se i d'altres combatent directament amb ells. Finalment, arriben a una cabana on decideixen atrinxerar-se. Un cop parapetats dintre de la cabana, descobreixen que és propietat dels llenyataires, que semblen ser tots la mateixa família: la família Babillote. El grup aguanta l'assetjament de la família caníbal fins que arriba el patriarca Babillote amb una serra mecànica. El patriarca tira avall la porta amb la serra mecànica i acaba ràpidament amb la vida de Ludovico. Allen i Mia fugen per la porta de darrera, i discerneixen a la distància la torre de ràdio. Arriben allà, la desactiven, i creuen que el perill ja ha passat i que el patriarca Babillote tornarà a la normalitat. No obstant, no és així, i el patriarca continua essent un assassí caníbal que segueix intentant acabar amb les seves vides. Completament embogit els ataca, i Allen i Mia li hauran de fer front. Acabant a dures penes amb ell, Allen i Mia busquen un lloc a recer on poder passar la nit evitant la tempesta de neu.

CAPÍTOL 7 - EXT - DIA - CARRETERA

A l'endemà, tot està cobert de neu, emmascarant els rastres de la refrega. Allen i Mia refan el camí que havien seguit i tornen al seu cotxe, totalment destrossat. Poden recuperar els diners del maleter, i es dirigeixen cap a la carretera, on es troba el cotxe dels bessons mafiosos. L'agafen, i es dirigeixen cap a la sortida del poble.

De camí cap allà veuen que a la carretera hi ha una petita filera de cotxes fent caravana. L'únic punt de sortida, el pont, sembla que s'ha esfondrat. Sense poder marxar del poble, la parella tornarà cap a casa seva.

3.2.3.9. CAPÍTOL 8: ELS BOJOS

CAPÍTOL 8 - INT - DIA - FÀBRICA DE SOPES

Miles Thorne camina amb una escopeta a la mà per dintre de la fàbrica de sopes de camí al despatx d'Orion McConally, i sota la curiosa mirada dels treballadors. Un encarregat li intenta impedir el pas, però s'aparta quan Miles mostra l'escopeta. Miles entra al despatx i tanca la porta. Orion McConally està tenint una conversa de negocis per telèfon, molt alegrement, però quan Miles entra, penja immediatament. Miles li demana que li expliqui pas per pas per què van donar la pallissa al seu pare. Orion ho nega tot, fins que Miles l'apunta amb l'escopeta i l'obliga a parlar, no abans d'haver soltat impropis i amenaces cap a l'arquitecte. Orion segueix intentant fer-se l'innocent i el dur, i Miles se n'acaba cansant. De sobte, deixa caure l'escopeta, i li dona una pallissa brutal a McConally. McConally revela per què li van donar una pallissa a Abel Thorne: l'exèrcit va proposar a Noah's Hope com a lloc per desenvolupar un experiment militar secret a canvi de la construcció d'un negoci que donaria prosperitat al poble: la fàbrica de sopes. Abel Thorne, l'alcalde, va acceptar en un principi, però en veure la dimensió i la perillositat que comportava (i amb la mort d'un nen, JOSHUA LAWRENCE, fill del Pare Lawrence) es va fer enrere, i va voler cancel·lar el pla, tancant la fàbrica. Per tant, feia falta un nou alcalde que accedís a, si el pla era cancel·lat, mantenir viva la sopera. McConally va manar a "Crazy" Todd apallissar a Abel Thorne i es va nomenar a Rick Harveyson com a nou alcalde titella. Miles Thorne dubta de la veracitat de les seves paraules i li demana proves sobre aquest teòric pla. McConally el remet a la residència Miller, doncs Robert Miller era un dels implicats, i allà guardava la informació.

CAPÍTOL 8 - EXT - DIA - RESIDÈNCIA MILLER

Allen i Mia arriben al poble, on són testimonis de l'arribada d'un grup militar. Sembla ser que supervisaran la fàbrica de sopes per tal de que la gent segueixi tenint provisions al poble (fins que s'arregli el pont). De tornada a la residència Miller es troben la porta de casa oberta. Miles Thorne està dintre, al soterrani, on ha trobat una habitació secreta. Miles els explica tota la informació que ha extret a McConally: el poble forma part d'un complex experiment militar, i Robert Miller i Abel Thorne estaven implicats. També reconeix que va ser ell qui es va infiltrar a dintre de la residència Miller quan Allen i Mia van arribar al poble, cercant el motiu pel qual el seu pare repetia de tant en tant el nom de Robert Miller.

Dintre de l'habitació secreta troben més informació sobre l'experiment que s'està portant a terme. L'experiment neix a arrel de la Guerra Freda, per combatre els perills del comunisme i crear la societat americana perfecta. Per tal d'aconseguir-ho, l'experiment proposa la utilització d'agents biològics de control mental amagats a la famosa Sopa McConally, que es fa a fàbrica sopera del poble. A banda d'això, feia falta un mètode de control d'aquesta gent per tal de fer-lo funcionar a gran escala a voluntat de l'exèrcit, i aquest no és altre que les

ones de ràdio. Les ones de ràdio donen diferents ordres emetent des de diferents repetidors, per això quan les torres de ràdio eren desactivades cessaven la majoria dels successos estranys. A més, troben informació sobre els vinils que activen i desactiven els impulsos més primaris de les persones. Dedueixen que algú està emetent amb el disc que torna agressiva a la gent, i que necessitaran el disc apaivagador per a tranquil·litzar a la població. No obstant, no troben aquest vinil enlloc.

Mia recorda que a l'altell hi havia rastres que indicaven la desaparició d'una caixa on podrien haver estat els vinils. Tenint en compte que Miles no ha agafat la caixa, i que ja havia desaparegut quan Mia i Allen van arribar, dedueixen que la única persona que ha entrat abans que ells i que ha estat capaç d'agafar la caixa és el Pare Lawrence, que és qui va trobar el cadàver de Robert Miller.

CAPÍTOL 8 - INT - TARDA - ESGLÈSIA

Els tres van a l'església i es troben amb el Pare Lawrence, que admet haver agafat la caixa portant-la a l'emissora de ràdio local per amenitzar amb música la vida de la gent del poble. Miles Thorne, com a coneixedor del poble, guia a Mia i Allen cap a la torre de ràdio.

CAPÍTOL 8 - INT - TARDA - EMISSORA DE RÀDIO

Allen, Mia i Miles arriben a l'emissora de ràdio. Un cop a l'emissora de ràdio, els tres busquen el vinil apaivagador. Troben la caixa de discos, treuen el vinil (que és l'únic que en queda) i l'intercanvien a la jukebox. La jukebox, programada per a reproduir els vinils cada cert temps i anar intercanviant-los, deixarà de enviar senyals nocives a la població.

En aquest moment fa acte d'aparició el sergent George Rase, que dispara per l'esquena a Miles Thorne. Per fortuna, Mia el sent a temps, i li dona temps de reaccionar per evitar que la bala el mati, tot i que el fereix. Allen ataca a Rase, li treu la pistola i comencen a lluitar a cops de puny. Després del combat Allen recupera la pistola de Rase i li dispara, matant-lo. Allen agafa del cos de Rase una clau que aquest protegia i que sembla ser important.

CAPÍTOL 8 - EXT - VESPRE - POBLE

En tornar al poble, Miles se'n torna a casa seva. Mia i Allen van passejar pels camps celebrant la calma de la qual creuen que disposen, després d'acabar amb els mals del poble i el seu causant, George Rase. Just quan Mia i Allen van a donar-se un petó, feliços per primer cop després de molt temps, se sent un gran esclat i tot queda en la penombra. Se n'han anat totes les llums del poble. Mia i Allen arriben fins al poble, on veuen com l'exèrcit americà està empresonant a tota la població de Noah's Hope. Sembla que alguns habitants s'han tornat bojós i estan atacant als militars, mentre altres opten per fugir.

Els soldats troben a Mia, i se l'enduen. Allen, sol contra desenes de soldats, no pot fer res més que veure-la marxar. Llavors pensa en demanar ajuda a Miles Thorne per intentar salvar-la a ella i la resta de gent del poble.

3.2.3.10. CAPÍTOL 9: SENSE SORTIDA

CAPÍTOL 9 - EXT - NIT - BOSC

Allen i Miles Thorne escapen del poble, tractant de fugir momentàniament de l'exèrcit i dels habitants embogits de Noah's Hope. Els dos arriben a la conclusió de que el pla ha sortit malament, el poble s'ha descontrolat i l'exèrcit ha hagut d'intervenir per eliminar les proves dels seus actes. També dedueixen que han hagut de rebre una senyal d'alguna mena, possiblement de George Rase, per assegurar que el pla es dugui a terme correctament o es readreci si es desviés en algun moment.

Allen li mostra a Miles Thorne la clau que va agafar del coll de Rase. Observant detalladament, veuen un logotip que ja van trobar-se a l'emissora de ràdio: el logotip de "Jerome's Hunting Range". Thorne recorda una construcció en una zona profunda del bosc amb aquest nom, un lloc que des de sempre ha esdevingut un misteri per ell ja que no apareixia als mapes de la zona. Decideixen anar cap allà, evitant les incursions dels grups militars que els busquen.

CAPÍTOL 9 - EXT - NIT - JEROME'S HUNTING RANGE

Quan Allen i Miles arriben a la zona troben una cabana, el Jerome's Hunting Range, custodiat per un grup de soldats de l'exèrcit. Entre els dos elaboren una estratègia per tal d'eliminar els militars i entrar a la cabana, acabant amb la vida de tots ells. Miles i Allen es sorprenen a ells mateixos de la efectivitat de la seva col·laboració, i comenten que fan molt bon equip.

CAPÍTOL 9 - INT - NIT - JEROME'S HUNTING RANGE

Allen i Miles entren al Jerome's Hunting Range. Allà troben un panell de control amb unes ranures i certs mecanismes que poden ser activats amb algun tipus de clau. Una de les claus ja està inserida, i sembla que la de Rase també encaixa en una de les ranures. Falten per inserir tres claus més per activar l'aparell.

A la cabana també troben informació sobre un sistema de protecció del pla i el funcionament de les claus. El pla necessitava mesures de contingència, gent que s'encarregués del seu compliment i vetllés per tal que la població no s'esgarriés. Per tant, es van escollir cinc persones, cinc guardians, que serien els qui protegirien el pla, i cadascú

d'ells duria una clau que, en ser introduïda en les ranures d'aquella cabana, tindria efectes diferents donades certes condicions.

Miles troba uns documents amb l'expedient de cada guardià. El primer de tots ells és Joshua Lawrence, fill del Pare Lawrence, que apareix com a difunt en els últims informes de l'expedient. Miles entèn llavors que el Pare Lawrence els ha enganyat i que ell és qui ha reactivat el pla amb la mort de Robert Miller. El següent expedient revela la identitat del segon guardià: Allen Miller. En estat de shock en veure aquelles paraules a l'informe, Miles no se n'adona que ha començat a sonar la ràdio. En girar-se cap a Allen, té un revòlver apuntant-lo al front, i amb el soroll d'una bala, s'acaba tot.

3.2.3.11. CAPÍTOL 10: RETORN AL PASSAT

CAPÍTOL 10 - EXT/INT - TARDA - PASSAT POBLE NOAH'S HOPE

Miles Thorne, abans que la bala li perfori el cervell, veu passar la seva vida per davant dels seus ulls. Primerament, recorda el moment en què arriba al poble al seu pare, havent estat contractat just després d'haver-se graduat per tal de tenir un paper fonamental en la construcció d'un nou paradís americà: Noah's Hope. Després veu com el seu pare, temps després d'haver-se assentat al poble, marxa de casa en moltes ocasions sense especificar concretament on va o què va a fer, dient simplement que es tracta de feina.

CAPÍTOL 10 - EXT - VESPRE/NIT - PASSAT POBLE NOAH'S HOPE

Finalment, Miles Thorne es troba a la plaça del poble, havent d'acudir al rescat de diferents persones i diversos casos ja que determinada gent sembla estar tornant-se boja, i provocant el caos al poble. Un cop solucionats aquests problemes, Miles Thorne escolta pels veïns que el seu pare ha anat a casa de la família Lawrence i, determinat a descobrir d'una vegada per totes què està passant al poble, s'hi dirigeix.

Arriba a la porta de la casa, i hi entra. Estan Robert Miller, Abel Thorne i el doctor Gregor Baynes, i una persona que sembla ser un gran càrrec militar. Miles es pregunta què està fent aquesta gent allà, però aviat sent crits i conjurs, com si algú estès fent un exorcisme. Efectivament, acaba sortint l'anterior cura del poble dient que no ha estat capaç d'aconseguir-ho, i que no hi ha solució. Llavors, entra el doctor Gregor Baynes a la sala, amb el senyor Lawrence (que encara no és cura) histèric, preguntant que què pensen fer-li al seu fill. Robert Miller el tranquil·litza dient-li que és necessari, que el dimoni ha posseït al seu fill i no hi ha res més que puguin fer. Miles, encara sense entendre què està passant, mira al seu pare com demanant-li una explicació. Abel Thorne abaixa el cap, consternat.

CAPÍTOL 10 - EXT - VESPRE - PASSAT POBLE NOAH'S HOPE

Miles es troba cridant de ràbia sota la pluja, agafant el cos mig mort d'Abel Thorne, ple de blaus, bonys i sanguinolent. En molt mal estat i davant les súpliques del seu fill, Abel Thorne encara pot articular algunes paraules abans de desmaiar-se: "Vaig jugar a ser déu, i ho he acabat pagant".

CAPÍTOL 10 - EXT - NIT - JEROME'S HUNTING RANGE

El temps torna al present, en el moment en el que la bala travessa el cap de Miles Thorne. Allen reacciona, s'adona del que ha fet i s'espanta de sí mateix. Sense immutar-se, Allen introdueix la clau de Rase al mecanisme, surt de la cabanya i emprèn el camí cap a l'església, a les afores del poble.

3.2.3.12. CAPÍTOL 11: LA GRAN EVASIÓ

CAPÍTOL 11 - EXT - NIT - CAMP DE CONCENTRACIÓ MILITAR

Mia és emportada a una mena de camp de concentració on els militars estan arreplegant als habitants del poble. En aquest camp de concentració, a l'estil nazi, la majoria de la població de Noah's Hope es troba reclosa amb incertesa, sense saber què els vol fer l'exèrcit. Mia, com la resta del gent del poble, intenta sobreviure amb racions escasses i en males condicions sanitàries. Claire Dubois és obligada pels militars a ser la infermera del campament, i va fent i ajudant-los com pot. En una de les seves passejades pel campament, Mia és cridada per Eyanosa Chapawee, que es troba fora i s'ha aconseguit salvar de ser capturat. Eyanosa li dóna menjar per a ella i per a la gent.

Mia, amb la seva oïda perfecta, escolta una conversa entre els soldats, parlant del pla militar i dient que hauran d'eliminar tota la població i arrasar tot el poble (mitjançant una inundació a gran escala a detonant una presa a dalt de les pistes d'esquí). Sense tenir notícies d'Allen, Mia decideix que la única opció que té de sortir viva d'aquell lloc és traçant un pla de fugida, però no ho pot fer sola. Per aquest motiu forma un petit grup amb el que intentaran executar un pla d'escapament, amb l'ajuda d'Eyanosa Chapawee, que servirà com a distracció des de l'exterior. Per tal d'escapar, Mia planteja fer un forat al terra que comuniqui amb els túnels que recorren el poble amb la col·laboració de tots.

CAPÍTOL 11 - INT - ALBA - ESGLÈSIA

El Pare Lawrence es troba resant de genolls a l'església, davant de la creu amb Jesús crucificat. De sobte, s'obre la porta, i entra Allen. El Pare Lawrence li diu que l'estava esperant. S'aixeca i es gira cap a ell. Lawrence confessa que ha manipulat els vinils per tal d'embogir a la població, obligar a l'exèrcit a intervenir i que així s'esborrin de l'existència

tots aquells implicats amb l'experiment que va matar el seu fill i li va destrossar la vida. Allen li demana la clau que li pertoca a ell com a guardià, la que ha deduït que Lawrence va agafar de casa de Robert Miller juntament amb els vinils. Lawrence li explica tots els detalls del pla de destrucció del poble: fan falta les cinc claus de cadascun dels guardians per a parar el pla, bé salvant el poble, o bé destruint-lo. Quan Lawrence està a punt de desvelar qui són la resta de guardians, cau abatut amb un precís tret al cap.

A la porta de l'església, quan Allen hi mira, encara fumeja el rifle de Matthew Donovan, l'ajudant de l'ajuntament. Donovan assassina a Lawrence per tal d'emportar-se les claus i desactivar el pla abans no sigui massa tard. Donovan tracta de convèncer a Allen de que li doni les claus, que ell també és un guardià. Allen es negarà, al·legant que és "especial", que no és com ells. Donovan i Allen, per tant, hauran de lluitar. Donovan, amb la seva típica seguretat, promet a Allen dir-li el nom de l'últim guardià si és capaç de guanyar-lo, demostrant que confia molt en les seves possibilitats. Allen en surt vencedor. Així doncs, abans de morir i complint la seva promesa, Donovan li donarà a Allen la seva clau, i després que Allen agafi la clau del cos del Pare Lawrence, li dirà el nom de l'últim guardià.

CAPÍTOL 11 - EXT - DIA - CAMP DE CONCENTRACIÓ MILITAR

Mia i la resta dels empresonats fan torns per excavar el forat que els portarà cap al sistema de túnels. Amb l'ajuda de les eines que Dubois els hi va portar prèviament, un gran grup aconsegueix fugir abans de que els guàrdies se n'assabentin, després de la distracció perpetrada per Eyanosa, que comença a incendiar el camp de concentració amb fletxes de foc.

CAPÍTOL 11 - INT - DIA - TÚNELS

Els fugitius, liderats per Mia, marxen pels túnels cap a l'altra banda de la muntanya, el més lluny i alt possible per escapar de la destrucció a la que es veurà sotmesa Noah's Hope. Mia, que es queda la última vigilant que tothom hagi sortit sa i estalvi, va a dirigir-se per la mateixa ruta dels túnels que la gent ha fet servir per escapar però, inesperadament, el seu pas es veu interromput per una gran explosió. Una granada ha explotat poca distància davant d'ella, derrocant la paret i evitant que Mia pugui seguir aquell camí. Darrere seu, Claire Dubois llança una altra granada, i Mia l'ha d'esquivar. No volent fer mal a la seva única amiga a Noah's Hope, Mia intenta evitar atacar-la, però haurà de fer-ho per conservar la seva vida. Mia i Claire lluiten, acabant arribant a una zona central dels túnels, on Mia aprofita diferents elements com les vagonetes com a cobertura i per atacar a Claire. Esquivant els bisturís que Claire li llença, i utilitzant l'entorn per preparar trampes, Mia acabarà aconseguint debilitar a Claire, fins que amb el pal de canvi de vies de la vagoneta, que cau trencat, l'acabarà d'estabornir. Quan Mia està convençuda que ja s'ha acabat tot, i que Claire ha quedat inconscient, Claire s'aixeca, i va a clavar-li un últim bisturí al cor.

De sobte, però, rep un tret que li ho impedeix, i el seu cos cau al terra sense vida. Ha arribat Allen, que li diu a Mia que Eyanosa li havia contat el pla que tenien entre mans. Mia abraça a Allen, molt trastornada per la mort de Claire, però lluny de trobar seguretat, es troba més contrariada quan Allen l'aparta i es dirigeix cap al cos de Claire, buscant alguna cosa. Allen agafa la clau, i li conta a Mia tot el pla dels guardians (que ell n'és un), i que ja les ha obtingut totes. Allen promet a Mia que acabarà amb tot això, que no vol fer-li mal, i marxa. Mia haurà de prendre una decisió: fugir amb la resta de gent del poble o seguir les passes d'Allen.

3.2.3.13. CAPÍTOL 12: DILUVI

CAPÍTOL 12 - INT - DIA - TÚNELS

Mia veu a Allen marxar, i no sap que fer, si seguir-lo o abandonar el poble ara que pot en direcció a la muntanya, seguint el rastre de la resta de la població. Indecisa, Mia contempla les seves opcions.

a) Pot marxar, i així assegurar-se la salvació, però segurament no tornarà a veure a Allen i no sap què passarà amb ell i la presa. **[FINAL]**

b) O pot seguir les passes d'Allen, i anar cap al Jerome's Hunting Range per tal d'ajudar-lo a parar la destrucció del poble.

CAPÍTOL 12 (EXTRA) - INT/ EXT - CREPUSCLE - BOSC I PRESA

Mia va cap al Jerome's Hunting Range, però quan hi arriba veu el cadàver de Miles Thorne i quatre de les claus estan posades. Sembla clar que Allen s'ha trastocat i que ha activat la destrucció de la presa, sense la última clau, el poble s'acosta al desenllaç inevitable. Als papers que hi ha al Jerome's Hunting Range sobre el pla, indiquen un mecanisme alternatiu de desactivació de la presa: manualment amb uns controls que hi ha a la presa mateixa. Per tant, Mia agafa l'escopeta de dos canons de Miles Thorne i es dirigeix cap allà amb el telefèric de la pista d'esquí. En arribar-hi, Allen es troba just al costat del mecanisme de desactivació, contemplant la vista aèria de Noah's Hope. Allen està consternat. Diu que creia que era especial, que tenia control sobre si mateix a diferència de la resta de guardians. Però que en arribar al Jerome's Hunting Range ha vist que s'equivocava. És un monstre més del pla. Mia dubta què fer.

a) Mia s'enfronta a Allen i acaba guanyant-lo. Aconsegueix salvar-lo en última instància i acaba aturant la destrucció de la presa. **[FINAL]**

b) Mia s'enfronta a Allen i acaba guanyant-lo. Aconsegueix aturar la destrucció de la presa, però desgraciadament a costa de la vida d'Allen. [FINAL]

c) Mia s'enfronta a Allen i no aconsegueix derrotar-lo. No obstant, és capaç de desactivar la destrucció de la presa i salvar el poble abans de morir. Acaben arribant els militars, i un cop veuen a Allen, acaben amb la seva vida per no deixar proves. Ara hauran de perseguir tots els supervivents per evitar que l'experiment surti a la llum. Els esforços de la parella no han servit de res. [FINAL]

d) Mia s'enfronta a Allen i no aconsegueix derrotar-lo. La presa acaba explotant, i ambdós moren en la explosió. El poble acaba destruït pel torrent d'aigua, emportant-se el camp de concentració militar i tots aquells militars que encara hi quedaven. [FINAL]

3.2.4. LES TRAMES SECUNDARIES:

3.2.4.1. MOTW

Els esdeveniments i missions *monster of the week* fan referència a aquells monstres sobrenaturals i típics del cinema i la televisió de terror dels anys 70, basats en llegendes urbanes.

El terme va ser encunyat pels creadors de *The Outer Limits* (coneguda a Espanya com *Más allá del Límite*) a l'any 63, per distingir-se de la seva gran rival³⁹, *The Twilight Zone* (*La Dimensión Desconocida*), fent la promesa als seus televidents que cada setmana podrien gaudir d'una nova trama amb un monstre nou. Més endavant, però, el terme s'ha utilitzat més aviat pejorativament (encara que el terme en sí és neutre) per indicar una narrativa simple a sèries amb històries que cada capítol s'obrien i tancaven, i per tant no tenien continuïtat entre si. Per això mateix, avui en dia és una mecànica en desús, donat que avui

³⁹ Informació extreta de l'article *Monster of the Week* de TV Tropes: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MonsterOfTheWeek> (Últim accés: 17/05/2014)

en dia la producció de ficció televisiva està en molts casos al nivell de la cinematogràfica i intenta mostrar una gran trama, amb continuïtat clarament visible, en tots els seus capítols.

Tampoc és estrany, no obstant, trobar-nos amb produccions que mesclen els dos tipus de narrativa seriada, com per exemple *Supernatural*. A *Supernatural* hi ha una trama de fons de cel contra infern, i la implicació dels protagonistes i la seva família en ella, i al llarg de la temporada els personatges avancen i es mouen conforme a aquesta trama principal. No obstant, trobem molts capítols *monster of the week* que serveixen de transició o de pausa per a la trama principal. Tot i així, i com ja hem dit de la resta de sèries, a mesura que passen les temporades *Supernatural* també s'intenta desbancar d'aquesta dinàmica, intentant demostrar que la trama principal és suficient per sostenir la sèrie ella sola. En definitiva, doncs, entenem que *monster of the week* és una forma de fer ficció de vil·lans o monstres a arquetípics, i que tot i que avui en dia està en desús per la simplicitat que evoca, als anys 60 i 70 va gaudir d'una gran popularitat en el mateix tipus de produccions en què es basa **"STRANGER THAN FICTION"**.

A **"STRANGER THAN FICTION"**, el terme *monster of the week* designa els monstres de cinema de terror que Allen i Mia es poden trobar pel mapa de Noah's Hope, ja sigui aleatòriament o havent estat notificats per part d'algun habitant de la seva presència.

Aquest monstres són com els anomenats "*bosses*" o "*jefes*" dels videojocs. Són monstres molt forts que generalment compten amb una estratègia de combat per part del jugador que consisteix en explotar una debilitat expressament programada pels creadors. Aquesta debilitat pot ser atacar en el moment just que el *boss* ha acabat de fer el seu atac, atacar l'esquena o el cap del *boss* com a única forma de fer-li mal, o inclús en jocs del gènere RPG atacar a un *boss* amb màgia d'un determinat element al qual sigui dèbil.

La gràcia de la cacera de *monsters of the week* recau en la diferència d'atacs, habilitats i debilitats, i per tant d'estratègies de lluita del jugador, que trobarà en cada monstre una experiència diferent a l'anterior. A més, amb un paisatge tant variat com el de Noah's Hope, a **"STRANGER THAN FICTION"** s'intenta situar els monstres amb correspondència amb l'hàbitat que descriuen les seves llegendes (per exemple, el leti a la zona muntanyosa nevada de la pista d'esquí, el monstre del pantà que forma part de la trama principal a la llacuna del bosc, etc.). Així la tasca no es converteix en un simple mata-mata a l'estil coliseu, sinó que es converteix en una cacera real (a l'estil de la saga *Monster Hunter* o del *Final Fantasy XII*), que és el que s'intenta que sigui. Finalment, com ja hem fet referència lleugerament en aquest text, cada monstre tindrà un script diferent que li doni origen al mapa: alguns apareixen aleatòriament en trepitjar el seu territori donades certes condicions (haver completat X part de la trama principal, per exemple), alguns sortiran després de parlar amb certs NPCs que comentin la seva aparició o la seva observació, i d'altres només

apareixeran en determinats moments del dia, o amb determinats esdeveniments climatològics.

Per tant, la idea és fer del sistema de caceres de *monster of the week* un sistema de fauna monstruosa integrada en els mecanismes i la trama del joc, que sigui opcional per al jugador, però que pugui completar la experiència de la trama principal amb acció pura i dura (mesclada amb estratègia, no obstant), a l'estil de les pel·lícules de monstres clàssiques.

Exemples de *monster of the week* ideats al llarg del desenvolupament del joc són: el Mothman, el Leti, el Kraken, el Jersey Devil, el Mapaguari, el Frankenstein, el Golem, el Doppleganger, la Bruixa, la Súcubo, la Gàrgola, el Djinn, el Boogeyman (o home del sac), la Mòmia Índia, el Vampir, l'Home Invisible, el Shapeshifter (o canviaformes), l'Home Llop i la Banshee.

Les estratègies per a derrotar aquests monstres serien interessants, i amb dificultats variades i necessitant habilitats variades. Per exemple, el Doppleganger, un monstre clònic del folklore germànic, copiaria la imatge del personatge que s'hi estès enfrontant, i utilitzaria les mateixes armes i habilitats contra ell. L'Home Invisible es mimetitzaria amb el fons. El Kraken portaria la lluita a sota l'aigua, i atacaria amb tots els seus tentacles. Com veiem, les possibilitats per als *monsters of the week* són àmplies, tan àmplies com les llegendes donin de si.

3.2.4.2. Missions Secundàries

Com a missions secundàries, tant a **"STRANGER THAN FICTION"** com a la resta de jocs, entenem qualsevol missió que no sigui necessària per avançar a la trama principal. En el cas d'**"STRANGER THAN FICTION"**, les missions secundàries poden ser molt variades. Poden comptar amb elements tant d'investigació, com d'acció, com de recol·lecció d'objectes o vèncer X animals o monstres (inclús *monster of the week*) en cadascuna de les seves fases. El jugador, com a les missions principals, obtindrà una recompensa per completar aquestes missions, ja sigui una millora d'habilitat del personatge, diners, objectes, o noves armes.

L'objectiu d'aquestes missions, pel que fa al disseny del videojoc, és, a part de complementar la experiència narrativa principal, acabar de construir un món viu on cada habitant de Noah's Hope tingui un nom, característiques i preocupacions diferents. Per tant, les missions secundàries són una forma de relacionar al jugador i, per extensió, els personatges principals amb les històries de personatges que, si bé no formen part activa de la trama principal, són també ciutadans de Noah's Hope. És a dir, crear una comunitat viva, on les històries es desenvolupin alternativament (que no independentment) a la principal.

Exemples prototípics de missions secundàries poden ser:

- ✦ **L'astronauta impossible:** un objecte no identificat cau del cel, i en investigar-ho els personatges es troben amb un astronauta amnèsic. Han d'investigar qui és i com ha aparegut allà i, finalment, acabaran descobrint que les senyals electromagnètiques de les torres de ràdio han estat les grans culpables.
- ✦ **El cotxe fantasma:** durant diverses parts del joc, i anant seguint la trama principal, s'activaran les diferents parts de la missió secundària del cotxe fantasma. Es tracta d'un cotxe que no té conductor, i que vaga sol pel bosc i els terrenys inhòspits de Noah's Hope aterrint a tots els qui l'arriben a veure.
- ✦ **La bombeta infernal:** una missió diferent a les altres. Es tracta d'una missió més aviat paròdica, de com s'ha de canviar una bombeta de la casa. Una missió que aparentment resulta fàcil, es va complicant cada cop més, fins a extrems hilarants. Es basaria una mica en el to satíric del videojoc en si més que en història o en referències audiovisuals.
- ✦ **Escacs humans:** una missió on ha desaparegut gent del poble, i toca investigar-ho. Al final es tracta d'un segrest massiu per un ric maníac que utilitza als segrestats per a jugar a partides d'escacs humans, amb morts reals cada cop que es menja una peça.
- ✦ **Assassí en sèrie:** cas d'un assassí en sèrie que tindrà diverses parts, i que tindrà poc a veure amb la trama principal, encara que es pugui pensar això en un principi. Un homenatge als grans casos d'assassins en sèrie com el de Jack l'Esbudellador.

4. Procés Productiu:

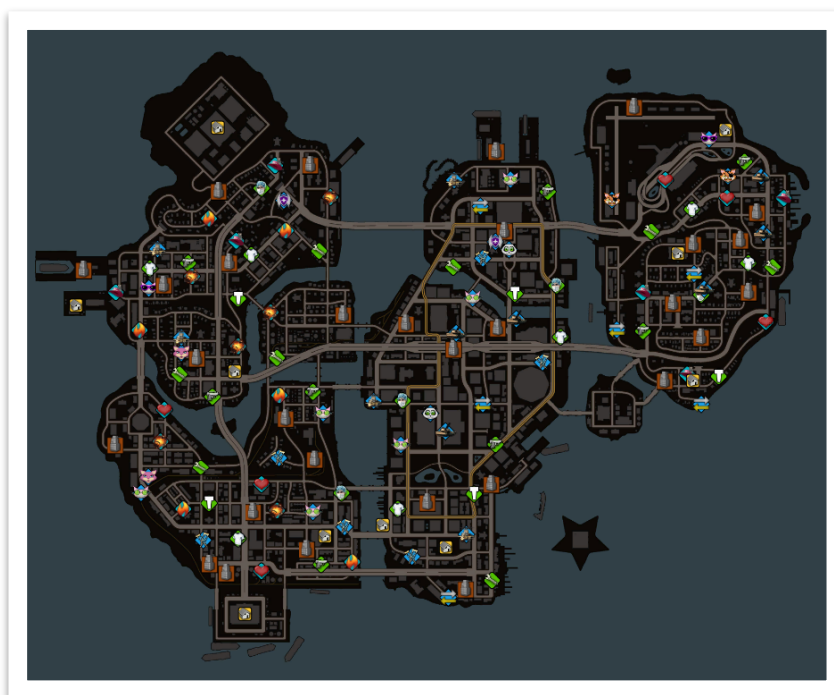
**STRANGER
THAN
FICTION**

Al llarg de tot aquest treball hem anat veient primer quin era el marc tant de mercat com referencial com dels videojocs en què s'emmarca aquest projecte com què és tot el que hi ha darrera i el que forma la trama i el món imaginari que es vol representar. El propòsit doncs, d'aquest últim apartat és el de proposar com és duria a terme aquest videojoc, és a dir, com es passa de la idea ja plantejada a un projecte real.

4.1. Tractament de la narració:

La narrativa de **"STRANGER THAN FICTION"** varia en quant a les narratives normals d'altres mitjans audiovisuals com el cinema, la televisió, o la ràdio, i també respecte a la de molts altres videojocs. Essent un videojoc *open world* ha de comptar amb una narrativa no totalment lineal, sinó una narrativa més aviat hipermèdia. Com ja hem esmentat en parlar de les missions secundàries, l'objectiu del joc al ser *open world* és crear un món viu, amb personatges que actuen i interactuen entre ells seguint diferents patrons, i creant una comunitat que sigui el més propera a la realitat possible.

Per tant, introduint diferents tipus d'esdeveniments, de missions, de llocs per on viatjar i explorar, el videojoc trenca la narrativa lineal típica d'altres gèneres com plataformes, *shooters*, etc. El jugador pot seguir una història, la trama principal, al ritme que vulgui, arribant inclús escollint diferents finals per a aquesta. I també és capaç de, en qualsevol moment, anar a un personatge secundari, un NPC, i conèixer la seva història i solucionar-li problemes. O d'anar a caçar un monstre que ha aparegut a Noah's Hope, o d'investigar un cas relacionat amb terrors típics de l'època.



Mapa del *Saints Row: The Third*. Aquí podem veure les múltiples possibilitats ofertes al jugador en forma d'icones. Cada icona representa una activitat o repte secundari que el jugador pot optar a fer a part de la trama principal.

En definitiva, la narrativa de **"STRANGER THAN FICTION"** està pensada per a oferir al jugador la possibilitat de realment sentir-se partícip de la cultura cinematogràfica americana dels 70, arribant així a un nivell de immersió en el referent cultural que no s'ha aconseguit en altres mitjans com el cinema.

La història principal en sí es podria definir com una pel·lícula de monstres i/o terror de l'època en versió extesa i mesclada amb protagonistes més realistes que no arquetípics (Allen, Mia i Miles). A més, la trama compta amb la majoria d'ingredients principals de les històries de l'època. És, per tant, a la vegada que un homenatge, la història de tres persones normals i inclús realistes que es veuen abocades a la bogeria d'un món totalment surrealista. Els personatges, des de bon principi, han de ser l'extensió del jugador al videojoc. Són tres persones que intenten descobrir què està passant al poble i per què està passant, a la vegada que hi intenten escapar (inclús Miles Thorne, que és l'arquitecte del poble, s'ho arriba a plantejar en veure la gravetat de la situació). No obstant, al final, i en veure's mesclats pel tot el que els envolta, ells mateixos acaben esdevenint caricatures (fins a cert punt), com els enemics a qui s'enfronten.

Podem dir que la violència els arrossega. Allen en fuig abandonant la màfia, però aquesta l'acaba trobant altre cop la primera nit al poble (a la gala. Mia, una noia innocent abans d'arribar a Noah's Hope, s'ha d'enfrontar progressivament a perills extrems que la fan adaptar-se a la violència i adoptar-la en el seu ésser. I finalment, Miles, que ha viscut tota la seva vida en tranquil·litat i sense atrevir-se a aprofundir en la mort del seu pare, viu una segona joventut, buscant culpables i agafant les armes quan toca. Els personatges protagonistes de **"STRANGER THAN FICTION"**, per tant, són esclaus d'aquest món d'horror i *splatter*, i és per supeditació a la trama i a la acció necessària al videojoc es veuen modelats, esdevenint una metàfora de la penetració del jugador en aquest món estrany i excessiu.

Pel que fa a la estructura de la història principal, més concretament, tenim tres motivacions principals que acompanyen al jugador al llarg de la història. La primera és recuperar la caixa forta d'Allen, que conté els diners que va robar a la màfia i que han de servir per assegurar un futur a la seva família. La segona és descobrir el misteri que s'amaga darrere de la capa de normalitat del poble i dels seus habitants. I la tercera és, un cop destapada la bogeria del poble, fugir de Noah's Hope. A partir d'aquestes tres premisses s'articulen tots els esdeveniments, que mouran als personatges cap a les situacions estrambòtiques que podem llegir als capítols de la trama escrita i que podrem veure i controlar al videojoc.

Trobem diversos punts de gir que fan variar aquestes motivacions o objectius de la parella protagonista, com ara la mort de Miles Thorne, que fa adonar-se'n a Allen de la seva condició com a guardià i, per tant, canvia la seva vida i el seu punt de vista radicalment. O el

segrest i l'escapada de Mia de la casa en flames de Vincent Miles, que l'obliguen a entrar en aquest món insegur i perillós fent-la fora del seu fals halo de seguretat.

La narrativa de **"STRANGER THAN FICTION"** és, doncs, tractada de forma estereotípica, però això no s'intenta amagar-ho en cap moment. Sí que hi ha, no obstant, un grau de serietat i complexitat que mou la història principal, que resulta el nexse d'aquest conjunt d'històries boges que, per si soles, són típicament representatives del cinema d'horror dels 70. En conclusió, **"STRANGER THAN FICTION"** és una experiència narrativa seriosa i complexa que s'aprofita i engloba el component paròdic dels seus referents.

4.2. Tractament ideològic:

"STRANGER THAN FICTION" vol ser una paròdia de la societat americana i la seva cultura en general, i la dels 70 en particular. És necessari fer notar, però, que es tractaran també certes problemàtiques que, si bé eren presents a la època en què ens emmarquem, són més pròpies de l'actualitat. A l'hora de fer-ho es portaran arquetips i estereotips a l'extrem, posant-los contra les cordes en situacions límit i fent palès les mancances i incoherències que en la gran majoria de casos aquests presenten.

L'aspecte més representatiu de la societat americana, i del món occidental en general, és el que hem de tractar en primer lloc: el capitalisme. El capitalisme, el somni nord-americà, la llibertat i la igualtat plantejades per la societat estatunidenca han estès la falsa esperança d'una societat igualitària en què qualsevol pot aconseguir allò que es proposi amb esforç i perseverança. Noah's Hope representa aquesta idea institucionalitzada del somni nord-americà del "començar de nou", un començar de nou fals. Això és així perquè, realistament i en qualsevol aspecte de la vida, no tothom té la suficient habilitat, sort i posició per estar al lloc correcte en el moment correcte i aconseguir allò que es vol. La societat capitalista nord-americana, al llarg dels anys, s'ha encarregat de vendre una utopia on a la teoria tothom és igual, però a la pràctica estableix una clara societat de classes amb clares diferències i per on és difícil escalar.

A Noah's Hope això passa i s'exagera dividint inclús el pla urbanístic de la població en tres zones residencials visiblement separades i diferents: la zona rica de xalets, mansions i finques; la zona de la classe mitjana-alta que conté el gruix del poble i les seves institucions; i finalment, els treballadors i obrers, que viuen en urbanitzacions a la perifèria apartats de la resta. Els més rics intenten guanyar-se el favor de la parella nouvinguda, considerant-los de bona família, i gent digna de mesclar-se entre ells. D'altra forma, els grups socials no solen interrelacionar-se entre si, donades les marcades diferències culturals, econòmiques i ideològiques que existeixen entre ells, i que impossibiliten una relació normal, fluida i continuada. Tanmateix, en el caràcter dels rics podrem observar la superficialitat de les

seves necessitats així com una creença de la legitimitat d'allò que posseeixen (el que es té, és perquè s'ha guanyat).

La societat americana, a més, estableix paradigmes de comportament que tot ciutadà ha de seguir per a ser l'americà ideal: ser religiós, conservador, tenir un nucli familiar tradicional, ser patriota i, en definitiva, tractar de seguir la *american way of life*. Aquests models de conducta són més una imposició que una opció, doncs qui no els segueixi és, habitualment, criticat i/o rebutjat per la seva elecció.

Com a contraposició a aquestes pautes socials, econòmiques i polítiques, es troba l'esperit revolucionari de les noves generacions: moviments contraculturals com els promoguts pels hippies, el rebuig a la naturalesa del sistema, oposició al bel·licisme exacerbada, i la demanda de llibertats negades per l'Estat al llarg de la seva història. Fruit d'aquest caràcter reivindicatiu s'assoleix un trencament de la relació intergeneracional entre pares i fills, basada en la herència d'ideologia i costums tradicionals que les noves generacions es neguen a seguir. Per remarcar aquesta oposició, les joventuts dels anys 70 porten la llibertat a l'extrem, fent de la consumició de drogues una forma de vida.

A causa d'aquesta dicotomia s'arriba a generar un model nord-americà d'allò que és bo i d'allò que és dolent (el "estar amb mi" o "estar contra mi"), que queda reflectit en actituds classistes i racistes on s'enfoquen les diferències com a un tret negatiu. El fet de ser "blanc" o ser "negre" no implica ser una millor o pitjor persona, es tracta d'una actitud maniqueïsta molt allunyada de la realitat.

Estretament relacionat amb el fervor americà pel capitalisme, trobem l'oposició per la doctrina comunista; una oposició que molts cops arriba a convertir-se en una fòbia paranoica. De fet, el pla de control mental de **"STRANGER THAN FICTION"** és una exageració de les polítiques de les administracions posteriors a la guerra com la Caça de Bruixes. Als anys 50 la geografia dels Estats Units es va omplir de refugis i urbanitzacions preparades per una suposada guerra nuclear. Es vol beure directament d'aquesta cultura de la Guerra Freda i de la obsessió per la defensa i la seguretat nacional⁴⁰.

Aquesta obsessió, aquesta cultura del terror, es tradueix en actituds i maneres de pensar sobreprotectores i maníagues que solen acompanyar-se d'una malaltissa afició per les armes de foc i a les societats prefabricades. És la necessitat de preservar els ideals nord-americans el que porta a Gregor Baynes, Robert Miller i Abel Thorne a plantejar el control mental de la població per evitar qualsevol amenaça comunista.

Per últim, no era possible entendre un retrat de la societat nord-americana sense un dels seus pilars més bàsics: la religió. A **"STRANGER THAN FICTION"** la religió és, tal i com sol passar als Estats Units de la vida real, una eina amb la qual justificar les accions que es

40 FIELD, D. (2005). *American Cold War Culture*. Edinburg: Edinburg University Press.

duen a terme: una mena de comodí d'aquells qui tenen poder per esvair tot tipus de dubtes i culpes.

4.3. Tractament de Mecàniques de joc:

La mecànica base és d'exploració i interacció amb l'entorn, emmarcada en una narrativa d'acció en tercera persona amb dos personatges controlables i intercanviables que actuen com a protagonistes. El videojoc incorpora per tant un seguit de físiques basat en moviments bàsics (saltar, córrer, ajupir-se) propi del funcionament de plataformes i un sistema de combat defensiu incorporat a un sistema avançat de sigil.

El món és un territori obert de dimensions mitjanes que representa un comptat fictici d'un hipotètic estat del nord dels Estats Units d'Amèrica. Tot i que l'exploració és lliure, aquest comptat, al que d'ara endavant hi farem referència com a "Rosemary County", es troba dividit en diverses zones, l'accés a les quals pot estar impedit en funció del progrés del jugador durant la història principal.

Així, el joc consisteix en una experiència d'interacció amb els objectes, personatges i l'entorn per part dels dos protagonistes:

4.3.1. Protagonistes:

- ✚ **Allen Miller:** Sabem que Allen és un jove mecànic de classe baixa, que ha robat una gran quantitat de diners a la màfia i ha fugit amb la noia de qui s'havia enamorat buscant una vida millor. Compta doncs, amb el talent de la mecànica i una extraordinària força. Aquesta capacitat permetrà al jugador veure peces, mecanismes etc. i muntar-los correctament per a aconseguir les seves metes. Comptarà a més amb un sistema de reflexos de combat avançat, similar al sistema "bullet time"⁴¹

EINES:

- ✚ **Revòlver:** La principal arma ofensiva d'Allen és un revòlver amb el canó retallat típic de la màfia. Es sol emprar per a distàncies curtes i perd potència amb els metres. 6 bales i una mica ortopèdic, és més un últim recurs que una eina defensiva. Les millores i el canvi d'arma faran que l'arma pugui ser més útil sobretot de cara a la caça de MOTW.

⁴¹ "Temps o efecte bala", alentiment del temps per tal d'apreciar moviments veloços.

- ✦ **Cisalla:** La eina principal d'Allen, usable per a obrir cadenats, forçar mecanismes i demés. La Cisalla pot ser millorada per augmentar la seva resistència i obrir mecanismes més segurs o tallar cadenats més gruixuts.
 - ✦ **Mall:** El Mall permet a Allen accionar mecanismes de pressió i tirar a terra parets poc resistents. Comença sent un simple mall per a clavar claus i pot ser millorat fins a una autèntica arma de deconstrucció voluntària.
 - ✦ **Tornavís:** El tornavís ajuda a Allen a desmuntar tot tipus de dispositius per a obtenir-ne peces, obrir forrellats i muntar noves millores.
- ✦ **Mia Adams:** Mia és una jove estudiant de música de classe molt benestant que fuig, embarassada, amb el noi a qui estima. Té el talent de la oïda absoluta, cosa que li permet observar el món que la rodeja fins i tot sense emprar els ulls. Així, compta amb un sistema de sigil i detecció mitjançant el so molt avançat. Mia també podrà emprar el seu talent musical per a emetre sons i notes exactes, que li permetran accomplir els seus objectius.

EINES:

- ✦ **Arc:** Silenciós i precís, un arc és l'arma escollida per Mia per a defensar-se i parar emboscades. Les millores augmenten la precisió així com algunes funcionalitats extra que permetran tant realitzar més dany com poder dur a terme noves tècniques i moviments.
- ✦ **Siurell:** El siurell permet a Mia despistar el seus enemics i crear reclams sonors per a dur-los a les seves trampes o apartar-los d'allà on dificultin el pas.
- ✦ **Sarbatana:** l'ús de verí, narcòtics i altres substàncies permet controlar als enemics i parar trampes efectivament.
- ✦ **Trampa de caça:** Les trampes de caça poden deixar fora de combat els enemics que les accionin o cridar la seva atenció per a poder distreure'ls.

- ✚ **Miles Thorne:** Miles pateix osteoporosis, per tant no pot realitzar determinades accions físiques ni entrar en combat directament. Per contra compta amb la habilitat de localitzar accessos amagats i punts febles en la geografia, així com realitzar diverses modificacions en l'entorn i les edificacions. Cal recordar que la tasca de Miles és sovint i majoritàriament el recolzament.

EINES:

- ✚ **Escopeta de dos canons:** Una arma pesada i amb només dos bales, és l'últim recurs.
- ✚ **Planells del poble:** Amb els planells Miles pot localitzar i marcar punts d'interès i accessos secrets que altres no podrien veure.

El jugador emprarà aquests protagonistes per a investigar com resoldre el misteri que plana sobre el principal nucli Urbà del comtat, el poble "Noah's Hope", i que ha convertit el comtat de Rosemary en un infern. El comtat funcionarà així:

4.3.2. El Mapa, Rosemary County:

El comtat de Rosemary és una gran vall rodejada per una gran serralada molt escarpada. A més, el comtat només disposa de 4 accessos, un dels quals és natural, pels que els habitants de la zona en poden sortir o entrar. Com l'Estat es troba hipotèticament a prop de la frontera amb el Canadà, el clima i l'ecosistema de la major part de la seva extensió és el propi de les zones subàrtiques, amb gels perpetus a gran altitud i una temperatura entre moderada i freda segons l'època de l'any. Els principals elements geogràfics que formen part del mapa són un enorme llac irrigat pels glaciars de les muntanyes que l'envolten, un altiplà on s'està construint una estació d'esquí i un complex hotelier i els boscos que poblen tota la zona no habitada del comtat. El mapa es divideix en diversos segments administratius i punts d'interès per a la correcta orientació i desplaçament del jugador, en funció del tipus de delimitació territorial el jugador podrà trobar-se amb:

- **Zones d'influència de la Ràdio:** El comtat i els seus paratges es troben dividits accidentalment per zones d'influència de diverses torres de ràdio, repartides irregularment per la superfície dels voltants. Cada zona comprèn tota la extensió de terra, aire i demés en una distància concreta a la rodona des de la base de la torre. Tot el que es trobi sota la influència d'una torre de ràdio serà considerat part de la zona d'aquella torre, i tindrà el seu propi nom, característiques i missions associades. Aquestes zones, tindran diversos estats:

- **Zona de perill:** Al principi del videojoc, totes les zones del territori es torbaran en aquest estat, que bàsicament significa que el jugador no té control sobre aquella zona, per tant és segura la aparició d'enemics i obstacles constants, en moltes ocasions quasi insuperables sense la millora de les habilitats del jugador i el seu inventari. Una zona serà de perill sempre que la torre de ràdio que la forma estigui activa.
- **Zona lliure:** Un cop desactivada la torre de ràdio, la zona passarà a ser una zona lliure, on apareixeran enemics igualment però no atacaran al jugador sense provocació prèvia, i aquest podrà explorar lliurement l'àrea sense dificultats. En el cas dels nuclis urbans però l'estatus de zona lliure passarà al de zona segura, on ni hi apareixeran enemics ni obstacles en un futur.
- **Zona en disputa:** Durant certs moments del dia o esdeveniments concrets, zones lliures poden convertir-se temporalment en una zona de perill, aquest fet passarà sobretot a causa dels esdeveniments **MOTW** (explicats a continuació) i dels perills naturals com per exemple aventurar-se en una zona de llops en plena nit. Els canvis del clima com nevades i tempestes també poden convertir zones lliures en zones en disputa.
- **Zona Letal:** Per últim, i a causa del moment de la narració en què es trobi el jugador, hi hauran zones on l'hi serà impossible accedir o sobreviure, fent que requereixi una millora en l'equip o un avanç en la història. Quan aquest pas previ es resolgui, aquestes zones esdevindran zones de perill.

4.3.2.1. Esdeveniments del mapa:

El mapa a més, comptarà amb diversos esdeveniments i successos que faran acte de presència en funció del moment del dia i del temps intern de la narració. Cal tenir en compte que el comptat disposarà del sistema progressiu de cicles dia/nit, i juntament amb els esdeveniments es pretén crear aquest món virtual viu i dotar-lo de credibilitat i immersió. Els esdeveniments més significatius que el jugador podrà trobar en funció de l'hora del dia i del lloc seran:

- **MOTW (o monstre de la setmana):** És l'element més significatiu del joc respecte a altres de caire semblant. Aquesta tipologia d'esdeveniment es basa en la premissa que el comptat és atacat constantment per diferents monstres i antagonistes clàssics del terror. Un o més malvats o engendres, ja siguin monstres o un assassí en sèrie, actuaran en alguna zona del mapa deixant pistes o simplement fent acte de presència al bell mig del camí. El jugador s'haurà d'organitzar per poder solucionar els casos i així obtenir les

recompenses. Cada cert període de temps concret, un monstre farà una aparició en una zona del mapa, esdevenint tot un repte guanyar-lo. Cada MOTW, que s'emmarquen en la lògica dels *bosses* dels videojocs, tindrà la seva pròpia trama i elements personals, així com la seva manera de derrotar-lo o resoldre el cas.

- **Clima difícil:** El Clima afectarà activament la manera com el Jugador experimenta l'entorn. A banda del diferent tipus de clima segons l'altitud de la zona on es trobi del mapa comptarà amb diversos esdeveniments climàtics com tempestes de neu, pluges torrencials o esllavissades, que seran més probables o menys en funció del moment del dia o de la climatologia que hi hagi.
- **Emissaris de la màfia:** En determinats moments, poden arribar emissaris de la màfia en busca de Allen. El jugador haurà de decidir si amagar-se o confrontar-los. En qualsevol cas, si els emissaris s'adonen de la presència d'Allen al poble poden portar problemes.

4.3.2.2. Accions del jugador:

Un cop descrit com és aquest món virtual i immersiu que representa el comptat de Rosemary, cal conèixer quin és el paper doncs, del jugador. Les accions en les que el jugador prendrà part i que per tant podrà fer són les següents:

- **Exploració:** És la part principal del videojoc, la exploració d'un gèlid comptat ple de referències al cinema de terror de finals del segle XX. En un mapa viu i que afectarà al jugador en funció del clima o l'hora del dia i la situació de perill de la zona on s'estigui movent. Aquesta és una exploració que es durà a terme principalment a peu, comptant amb l'ajuda de diferents posicions de viatge ràpid per a evitar la reiteració dels trajectes i punts de referència i interès. Així doncs el jugador emprarà el sistema de físiques propi de caminar, saltar, córrer i ajupir-se per a poder avançar pel mapa, tenint en compte que hi hauran certes zones on haurà de fer un ús de les físiques propi del sistema de plataformes, pensant com dur a terme cada salt i moviment per a accedir a zones elevades o allunyades.
- **Combat i sigil:** El combat pren importància sobretot en la distribució de les zones del mapa, doncs aquestes indicaran la presència d'enemics i la facilitat o dificultat del jugador per aconseguir els seus objectius en determinats moments. El combat serà en tercera persona igualment i està pensat per a ser un combat cos a cos relacionat amb accions físiques i sigil. Sempre que sigui possible, els protagonistes

actuaran sigil·losament evitant un conflicte obert. En cas que aquest es produeixi, tindran la opció de defensar-se. L'ús d'armes de foc estarà limitat a unes armes molt concretes i amb molt poca munició, el principal objectiu doncs, és defensar-se i fugir.

- **Mode Detectiu:** Cadascun dels protagonistes té un talent especial. Allen és coneixedor del funcionament de tot allò que sigui un mecanisme o funcioni per forces mecàniques, i Mia té oïda absoluta. Amb qualsevol dels dos, per tant, és pot fer ús quan es vulgui del mode detectiu, que en alguns jocs que incorporen aquest sistema s'hi fa referència com a vista d'àguila o visió interna. Al fer ús d'aquesta habilitat, el jugador veurà el món d'una manera completament diferent. En el cas d'Allen seran molt més clars els objectes i mecanismes de l'entorn, així com les peces que fallen o han de ser arreglades o l'ús que se'n pot fer. En el cas de Mia, aquesta visió la permet veure amb la oïda, una habilitat molt útil a l'hora d'amagar-se o entrar en llocs on s'ha d'emprar el sigil.
- **Conversa i acció:** El sistema clàssic de poder parlar amb els personatges o NPCs de l'entorn, aquests poden donar missions secundàries al jugador, informació extra etc. Alguns personatges aniran a parlar al jugador sense necessitat que aquest els vagi a buscar. També hi haurà un sistema que permetrà al jugador utilitzar o accionar els objectes clau que trobi al mapa, en busca de pistes o demés. Així com el jugador podrà buscar diferents peces per als seus objectius, el sistema d'inventari serà molt limitat, fent que no pugui acumular centenars de objectes en el seu inventari. En el cas de determinats útils o peces pesants, aquests ocuparan les mans del personatge, afegint un element més a com el jugador ha de pensar la via per assolir la seva meta.
- **Història:** Amb aquestes accions físiques concretes que ja s'han descrit, el jugador podrà per tant interactuar tant amb els personatges com amb el seu entorn. Principalment per a obtenir missions o pistes i ajudes per a resoldre-les. Què incloem en aquesta part? Totes les missions, tant secundàries com de la trama principal, que el jugador podrà completar per a seguir la narració del joc o obtenir recompenses. Les recompenses ajudaran al jugador a preparar-lo per a les missions següents i l'aniran dotant de habilitats i mecanismes que li permetran accedir a més llocs. El funcionament serà molt concret i distingirem entre les diferents tipologies de missió:
 - **Història principal:** Totes les missions que segueixen el desenvolupament dels fets de Noah's Hope i el destí dels protagonistes. Aquí el jugador haurà de descobrir com aconseguir les seves metes i recuperar les seves oportunitats per viure la vida que vol. Per a les missions principals el jugador haurà de desplaçar-se al punt del mapa on es troba el personatge o l'esdeveniment que farà que pugui seguir la narració.

- **Missions secundaries:** les hi donaran habitants del comptat o documentació que el jugador trobi per el mapa.
- **Missions secretes:** (o *Easter Eggs*), que començaran quan el jugador es trobi en algun punt concret durant determinada hora del dia dins el joc, o trobi algun objecte o element amagat.
- **Atac a la torre de Radio:** Per a alliberar zones de la influència de la ràdio i poder explorar amb tranquil·litat o permetre l'accés a punts més amagats, el jugador haurà d'atacar les posicions de la torre de radio en qüestió. Això es farà per via d'un sistema de sigil i combat en el que el jugador haurà de fer ús de totes les seves habilitats i talents per a desactivar la torre de radio. Aquestes torres estaran vigilades sempre per algun contingent hostil, ja sigui soldats de l'exèrcit, un monstre amagat o un clima molt advers i letal.
- **A la Caça del MOTW (o Monstre de la setmana):** A part de combatre els enemics i l'entorn hostil que es troba repartit pel comptat, el jugador podrà organitzar-se per caçar els MOTW, que soldran comptar amb una gran recompensa i seran molt necessaris per al jugador. El jugador però, no estarà mai obligat a desplaçar-se i deixar el que estava fent per a combatre l'enemic, però aquests esdeveniments soldran ser molt esperats pel jugador. Així, es manté l'interès del jugador però s'evita la frustració de la obligació que pogués suposar.
- **Puzles i plataforma:** A través de tot el mapa hi ha diferents punts concrets, amagatalls i demés que contindran una sèrie de puzles en els que interactuaran el model de plataformes de saltar i fer diferents moviments per accedir a zones concretes amb el model de moure mecanismes i interactuar amb l'entorn per a obrir zones noves o possibilitar els accessos.

4.3.2.3. Sub-mapes

Tot i que el mapa és *open world*, és a dir, que no hi ha pantalles de càrrega entre un punt i un altre del comptat, també hi ha llocs que no formen part físicament del mapa, sinó que són adjunts i si requereixen pantalles de càrrega. Aquests llocs seran majoritàriament els túnels, els interiors d'alguns edificis importants i tota mena de zones subterrànies i cavitats de la geografia del comptat. Aquests llocs contindrien peces separades de la trama, puzles o el popularment conegut com a masmorres, és a dir, zones especials on el jugador va expressament a acomplir una missió i objectiu, i un cop en surt és molt poc probable que hi torni a entrar.

4.3.3. Sistemes i funcionament:

- **Reputació:** En funció de les missions secundàries resoltes pel jugador i de les opcions escollides durant la trama, els personatges reaccionaran de manera més positiva o negativa. A més, en funció del nivell de reputació al arribar al desenllaç, el final serà un o altre.
- **Habilitat de Clima:** Des de l'arribada dels protagonistes al comptat, de seguida notaran els efectes negatius del clima fred de la zona. Així, conforme passin temps a la zona aniran acomodant els seus cossos a les baixes temperatures, reduint els efectes negatius que aquestes tenen sobre la mobilitat i les habilitats. Així doncs, aquesta denominada habilitat del clima representa la adaptació d'Allen i Mia al fred. Durant el joc i mitjançant la exploració i la busca de col·leccionables a més, podran obtenir elements que els ajudaran com roba d'abric millorada etc.
- **Talent personal:** O nivell d'habilitat, que marca el moment pel que fa a tècniques dominades, que té el jugador en cada moment. Així, al anar emprant objectes millorats i aprenent en habilitat, es podran realitzar unes accions i d'altres no, com més alt el nivell més accions i per tant més possibilitats d'aconseguir els objectius determinats.
- **Sang Freda:** En algunes zones o missions concretes, el jugador s'haurà d'enfrontar a la força de la imaginació i dels malsons. Si no té prou sang freda, les visions i els enemics imaginaris seran massa forts com per a fer-los front. Així, mitjançant diverses missions progressives i obtenint recompenses de MOTW i demés, els personatges aniran augmentant el seu nivell de sang freda, fent més possible i igualant més aquests tipus d'efectes. Cal dir que en cas d'assolir el màxim nivell de sang freda, que també podrà augmentar en funció dels successos de la història, el jugador no tindrà una posició de superioritat respecte a la IA, sinó una posició de iguals.

Sistema d'Inventari, Objectes i Col·leccionables:

Al llarg del videojoc el jugador podrà anar acumulant o trobant diversos objectes i elements que serviran per a propòsits molt diversos. A continuació s'explica el funcionament d'aquest sistema:

- **Inventari:** El jugador disposarà d'una motxilla imaginària on guardar les diferents pistes i elements clau que vagi trobant. L'espai a l'inventari serà limitat a cert nombre d'objectes de cada tipus i categoria, amb la possibilitat de desfer-se d'aquells que ja no hagi de fer servir. En el cas dels objectes de dimensions

considerables, com una arma, un bidó de benzina o demés, el jugador haurà d'emprar les mans del personatge, cosa que afectarà a la seva mobilitat i comportament. Per exemple, no serà fàcil saltar d'un punt a un altre portant una caixa de llaunes de sopa.

- **Objectes:**

- **Diners:** El jugador obtindrà diners com a recompensa per completar diferents missions, ja siguin principals o secundàries, i el podrà utilitzar per comprar diferents objectes i millores. Per una banda, els diners es podran fer servir per a comprar armes millors que les originals però bàsiques, havent-se d'aconseguir les millors del joc a base de crear-les o obtenir-les també com a recompensa de missions. També serviran per a comprar objectes que guareixin del fred, que facin recuperar salut, etc. D'altra banda, els diners també serviran per a comprar millores i restauracions de la residència Miller, molt malmesa per les inclemències temporals i les inundacions, i que faran d'aquesta una autèntica llar per al jugador que es dediqui a comprar-les.
- **Ferralla:** A l'estil del *Tomb Raider*, la ferralla que els personatges i especialment Allen (desmuntant objectes i recuperant peces) recullen es farà servir principalment per a millorar les armes de cadascun dels protagonistes. També servirà, no obstant això, per a arreglar cotxes (i millorar-los) i mecanismes en els quals Allen hagi de treballar, i inclús per arreglar parts mecàniques i la instal·lació elèctrica de la residència Miller.
- **Peces d'abric i supervivència:** Les peces d'abric es combinaran amb altres elements com tendes de campanya per tal d'oferir al jugador una experiència realista del fred de les muntanyes del nord d'Amèrica. El jugador haurà de tapar-se bé si no vol congelar-se de fred, i depenent de la qualitat de les peces d'abric i de l'estat de la tenda de campanya ho podrà fer millor o pitjor. Si no ho fa bé, els personatges poden arribar a morir de fred.
- **Objectes de missió:** Aquells objectes que s'han de dur a l'inventari perquè són importants per a una missió, sigui principal o secundària, i que no es poden vendre ni tirar, perquè formen part essencial d'aquesta missió i si el jugador es desfés d'ells la missió quedaria inacabada i es generaria un bug/errada del joc.
 - ✚ **Proves:** Entre els objectes de missió es destaquen les proves dels casos, com la cinta voyeur de Debra Fisher gravada per Vincent Miles, que s'hauran d'entregar a la policia.

- **Col·leccionables:**

- **Pòsters de Pel·lícules:** Al llarg del comtat de Rosemary, la senyal de televisió és molt feble, i per tant a llocs com Noah's Hope el contingut audiovisual que arriba és majoritàriament cinema. Per aquest motiu, al llarg de les immediacions de Noah's Hope és molt comú trobar pòsters de pel·lícules, que la parella protagonista podrà recollir i utilitzar per decorar la residència Miller.
- **Figuretes de MOTW:** Cada cop que Allen i Mia vencin un MOTW, obtindran una figureta representativa d'aquell MOTW, que es guardarà a la residència Miller i servirà per comprovar els MOTW que s'han derrotat i els que falten.
- **Reparacions de la residència Miller:** la casa heretada per Allen del tiet-avi Robert Miller està molt maltractada pel clima, les precipitacions i els habitants de Noah's Hope. Per tant, farà falta reparar-la amb l'ajuda de Miles Thorne, arquitecte del poble, a qui Allen i Mia hauran de pagar i aconseguir certs materials per tal de poder fer les renovacions i millores que converteixen la residència en un lloc veritablement habitable i semblant a una llar confortable.

4.4. Tractament visual: estètica i art del joc

El tractament visual representa un dels principals reptes de la elaboració de **"STRANGER THAN FICTION"**. Sens dubte l'element clau i que donarà vida a tota la narració i el món de la vall de Newhope és la il·luminació. L'objectiu base és recrear la il·luminació que caracteritza el cinema de terror, és a dir, la foscor narrativa. La foscor pren vida a **"STRANGER THAN FICTION"**, i representa tot allò que jugador pot arribar a imaginar en els seus pitjors malsons. Moltes zones del mapa es troben localitzades en les profunditats de grutes naturals, túnels abandonats de la guerra de secessió i boscos pantanosos. Per tant, el primer punt que tindrem en compte és la dificultat de la visió. Però la foscor és present només en zones molt concretes del mapa, la major part de la superfície de la vall de Newhope són grans esplanades rodejades per boscos i creuades per velles carreteres.

4.4.1. Visió general i paisatges



Fotograma 1: Pel·lícula *Fargo*, exemple del paisatge de la vall de Newhope

En funció de la estació de l'any el paisatge estarà més o menys nevat, però en general mostrarà un aspecte gèlid. En aquest fotograma de la pel·lícula *Fargo* es pot apreciar una idea visual de com serien aquestes grans esplanades i les velles carreteres que creuen el comptat. Ens dona així mateix quin seria el tractament de la imatge.

En general, i sobretot quan el jugador es trobés en zones a l'exterior, l'aparença i el color serien de fred i hivern. Tons freds i amb baixa saturació cobririen el relleu. Les carreteres que el creuen seran velles i mal asfaltades, plenes de forats i pegats de quitrà repartits per la seva superfície. També pren molta importància l'ús dels blancs i els colors apagats com grisos i blaus clars, així s'accentua l'impacte de les escenes de violència i els moments on la sang pot estar present, un element més que ens recorda a aquelles pel·lícules de terror que són la inspiració d'aquest projecte.

És important però el contraposar també la bellesa natural dels paratges, recordem que la vall de Newhope és un semblant del que podria ser el parc natural de Yellowstone, amb la sordidesa del que es viu i es narra. És el joc visual de la societat de la bellesa i la opulència contrastada amb la perversió, la violència i la mort.



Fotograma 2: En aquesta imatge promocional de *Fargo* podem veure el contrast que plantejem entre la sang i la neu

El fred ajuda a més a transmetre aquesta sensació de superioritat de l'entorn respecte a l'ésser humà, aquesta indiferència de la naturalesa davant la insignificança de les bogeries que cometen els humans.



Fotograma 3: *Render* en 3D fet per Edvinas Petrauskas, sobre un escenari de la sèrie *Breaking Bad*

4.4.2. Arquitectura

A nivell arquitectònic les estructures del comtat estan molt basades en els moviments estètics de la innovació i del modern, quasi del futurisme dels 40-50. Miles Thorne, que va ser el principal arquitecte del comtat, era seguidor de les escoles de la Bauhaus i el funcionalisme, així com gran admirador de Mies van der Rohe i Frank Lloyd Wright i el seu organicisme. També va ser molt influït alhora per un dels estils més populars als Estats Units, l'*Streamline Moderne*, així que el seu estil personal es troba a cavall entre el funcionalisme dels alemanys i la ostentació dels estils més nord-americans dels grans edificis de la dècada dels 30. Cal tenir en compte que a aquest poti-poti arquitectònic s'afegeix la cultura del fred, és a dir, l'ús de materials com la fusta i la pissarra propi de les zones d'alta muntanya. Noah's Hope, a més, denota la improvisació amb que s'ha anat ampliant la zona urbanitzada després de la construcció inicial del poble, acabant com una mena de mescla entre estils i moviments molt típic dels pobles nord-americans, pobles com Aspen, Colorado, en el qual ens hem basat profundament per a idear aquesta societat del comtat de Rosemary.

Els grans edificis, com el complex industrial de la McConnell's Soups Inc són grans obres en quant a elaboració del seu estil i característiques del disseny. El Pearl Rock Dinner Inn, les instal·lacions de la recepció del Newhope Resort etc. En són també exemples. Després cal tenir en compte que la pròpia evolució de la comunitat ha omplert la geografia amb cabanes de fusta, barracons d'obres i infraestructures d'enllumenat, telèfon i demés que trenquen completament el paradigma estètic de modernitat que es volia representar en un principi. Les estructures s'han envellit i algunes han estat abandonades o remodelades sense gaire gust. La planificació i la minuciositat dels 40-50 va deixar pas a la funcionalitat sense gust dels 60, i el ciment va prendre gran protagonisme.

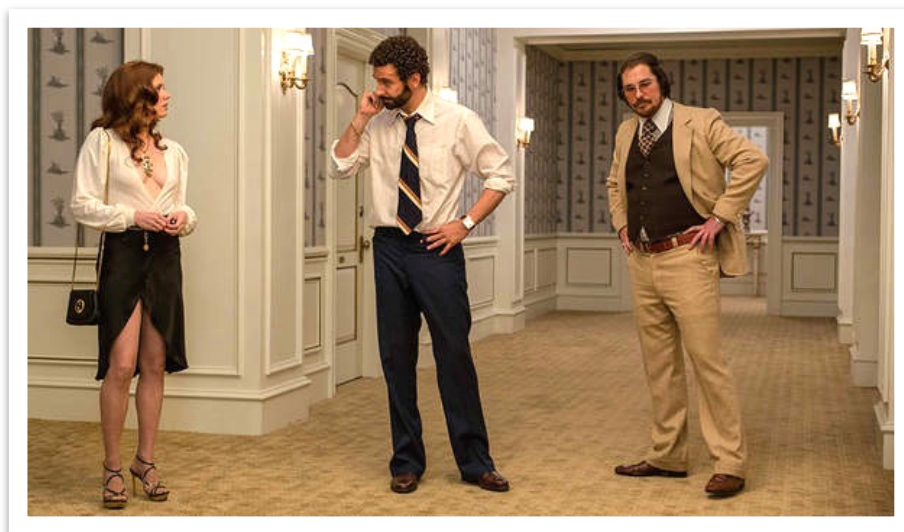


Fotograma 4: *Streamline Moderne*

Així, a la fredor del paisatge sumem aquesta mixtura arquitectònica, que vol representar l'impacte de la societat humana en la naturalesa verge. Tenim el salt que suposa estar en una comunitat aparentment molt urbanitzada i perfectament delimitada per passar en menys de unes metres a la naturalesa més salvatge i indomable, la naturalesa del fred i la alta muntanya.

4.4.3. Vestuari i aparença:

La major part de l'acció té lloc l'any 1970 i fins a principis potser de 1971, per tant la ambientació del vestuari anirà en consonància amb aquest fet. Pretenem recrear un vestuari una mica exagerat per a ser més fidels a aquest estil cinematogràfic, que desperti el subconscient del jugador i li recordi les imatges dels tòpics estètics del moment. Un tractament semblant al que es va donar per exemple a *La gran estafa americana*, on el vestuari, els pentinats i demés agafen molt protagonisme a l'hora de presentar els personatges i narrar el que els passa per dins:



Fotograma 5: Vestuari de *La gran estafa americana*

Així mateix clar precisar que aquest estilisme haurà de combinar l'excés de la roba natural i més pròpia de un clima temperat amb la necessitat dels abrics i peces de roba pròpies de l'ecosistema de la vall de Newhope, amb temperatures pròximes molts cops als graus negatius. Els ciutadans de Noah's Hope, sobretot els rics, no són gent corrent que vol passar despercebuda, són autèntics aspirants a famosos, i fan gala amb la seva roba i pentinats d'allò que volen aconseguir. Els protagonistes de fet són els que vesteixen de manera més discreta, tenint en compte que en la moda dels anys setanta, la discreció no era pas el punt de trobada. Creiem important recordar també les diferències entre la estètica imperant en una societat del consum i la fama com la de Aspen, Colorado a principis dels anys setanta amb l'imaginari dels mateixos anys que ens van deixar aquí a Espanya, amb uns mitjans i una cultura molt més censurada i tancada pel que a la moda es refereix.

La gran estafa americana ens sembla a més un gran exemple per la exageració que fa dels vestuaris per a ironitzar sobre els personatges, com si tots fossin estrelles de primera línia de Hollywood encara que fossin simples agents federals, estafadors o aspirants a alcalde.



Fotograma 6: Mostra de la varietat i exageració del vestuari de *La gran estafa americana*

De tota manera el nostre referent segueixen sent les pel·lícules dels 70 que ja hem comentat. El que ens aporta aquest exemple és la capacitat d'exagerar per a multiplicar la eficàcia amb la que els caràcters ideats per a cada personatge arriben al públic.

I com és la aparença dels personatges? L'exageració del vestuari ens podia portar a la lògica d'exagerar també les característiques físiques i facials dels individus, però com ja hem apuntat, els caràcters i el vestuari ens serveixen per mostrar això sense arribar al punt de caricatura que volem evitar. Es busquen aparences realistes, cares i físics naturals que contrastin amb les actituds i el vestuari. En resum, tornem a la base del tractament visual que volem aplicar, el contrast.

4.4.3. Els Monstres i la sang:

En aquest apartat sí que pren molta més importància l'excés. Els setanta solen ser etiquetats per el seu canvi en el cinema, oferint molta més sang, violència i postissos de

plàstic que en anys anteriors. Els monstres doncs hauran de ser creats en conseqüència. Resulta complicat donar una imatge general de com s'ha de procedir a l'hora de modelar-los i fer-ne les animacions, donada la gran varietat de criatures que han de formar tant els que apareixen a la trama principal com els MOTW i els que formaran part de la fauna del comptat. Aquí és on més falta farà emmirallar-se en les pel·lícules de gènere que mostrin cada monstre i quina és la imatge generalitzada que pot tenir el públic.

Un exemple concret: el *Mothman*. L'home arna compta amb una pel·lícula del 2002 en què apareix Richard Gere, però els relats originals són dels anys seixanta als EUA, així que el procés seria el de aprendre el que declaren els fets originals i comparar-los amb les pel·lícules. En aquest cas, moltes versions s'han fet tant per artistes anònims com novel·listes i seguidors de tot allò paranormal. Doncs bé, l'equip decideix accentuar els fet relatats, alçada, ulls, ales... Es busca crear una estètica de malson. Tot això s'ajunta amb una reinterpretació, si és l'home arna, no hauria de tenir cara d'arna? Així es dona el tractament visual als monstres, avaluant cada cas i mirant alhora d'innovar i buscar la essència primigènia del mite i el terror que desperta.



Fotograma 7: La matança de Texas (1974)

El que sí és més icònic és el tractament de la violència i la sang. La sang serà habitual en tots els conflictes en què el jugador es trobi, sobretot el fet de tacar-se. En aquest fotograma de *La matança de Texas* podem veure un exemple del que volem dir, una protagonista coberta de sang per els llocs i les penes que ha hagut de passar atrapada dins la casa d'uns bojos. Així, els nostres protagonistes es poden veure sovint tacats tenint en compte el tipus de malvats als que s'enfrontaran. El videojoc no pretén tenir un aspecte massa sanguinolent, però hi ha una clara intenció de recrear l'estil del *horror* i en alguns casos de l'*splatter*.

4.4.4. La interfície o HUD:

Els elements de la interfície que es mostren en pantalla són els necessaris i res més: un mini-mapa i els indicadors de vida i resistència al fred. Ens hem volgut basar en els *open world* més exitosos, que eliminen tot element innecessari del HUD per a evitar la distracció del jugador.



Joc 4: Exemple de la interfície del *Red Dead Redemption*

Així, només queda tenir en compte els canvis que pateix la percepció del món virtual quan els protagonistes fan ús de la seva habilitat. Mia i Allen compten amb el seu propi “Mode Detectiu”. En el cas de Mia, la seva visió es fonamenta en la oïda, en la creació d’un mapa sonor d’allò que la envolta. Per aquest cas la visió de Mia s’elaboraria eliminant tota la il·luminació de la zona i es podria veure amb claredat tot allò que és mogué i fes soroll. Seria una vista semblant a la d’un sonar d’un submarí o la Visió de Àliga de *l’Assassin’s Creed*, bastant difuminada i inestable, però molt precisa en moments de visibilitat nul·la o a través de parets.

En el cas d’Allen parlem d’una visió instintiva, quasi animal. Aquestes visions personals representen un repte més a l’hora del tractament visual. Hem pres com a referents els diversos modes detectiu que es troben en els jocs de l’actualitat i en particular aquells més populars. Així la d’Allen seria més com el cas de Batman, representant els cossos dels enemics, els seus esquelets i els seus punts febles i constants vitals. Allen també podria distingir el nivell d’alerta fàcilment i tot allò que pot emprar en els seus objectius.

4.5. Tractament sonor

El punt de partida per a començar a pensar en l'àudio d'un joc coincideix amb el procés de disseny inicial del propi joc: s'ha d'entendre com a dos conceptes indivisibles. Al començar a imaginar l'estil del joc i l'entorn on succeirà l'acció també és necessari pensar en els aspectes sonors del joc⁴².

Un joc de les característiques de **"STRANGER THAN FICTION"** comporta un disseny de so no-lineal, amb les dificultats que això suposa. A diferència del so d'una pel·lícula o d'un joc lineal on cada escena està planejada d'una determinada manera, l'àudio d'un joc de món obert "interactua" per així dir-ho amb el jugador, que és qui controla el ritme i el moment en el que es desenvolupa la narració. L'àudio s'ha d'ajustar sense importar l'ordre en el que jugador realitza el seu itinerari per tal de crear emocions en certs moments.

És a dir, la dificultat radica en què les partitures musicals no lineals han de canviar sense problemes d'intensitat i estil, tractant d'aconseguir que aquestes transicions es portin a terme de manera satisfactòria. Al mateix temps, la indeterminació de la durabilitat global d'un joc fa que l'apartat musical hagi de sobreviure a nivells constants de repetició, tractant d'aconseguir que el jugador mai es cansi amb allò que està sentint. Això s'aconsegueix amb una gran varietat de música i uns sons que permetin un major grau d'adaptabilitat.

Aquest dinamisme sonor implica una combinació de música que variï en to, ritme i volum en temps real (mitjançant filtres o efectes sonors), així com contingut d'àudio executable d'acord amb els esdeveniments definits del joc. A banda de les possibles recombinacions i variables de so que es poden aconseguir, s'han de valorar els "check points" musicals, aquells punts d'inici marcats per a determinades accions. També s'ha de tenir en compte que en el cas de **"STRANGER THAN FICTION"** s'aplica la generació d'àudio procedural⁴³ mitjançant algorismes, comportaments i models de so.

Pel que fa als efectes, primer s'ha d'especificar i classificar el número d'accions i esdeveniments que requereixen d'un so o un canvi en els seus valors. Per això és necessari tenir una col·lecció d'arxius de so amb uns paràmetres determinats (per exemple, un cop de puny pot passar a ser un cop de puny molt més fort variant el paràmetre de volum). Aquests arxius s'associaran a unes regles de quan i com s'han de reproduir, regles que el motor d'àudio interpretarà. Així, quan el jugador premi el botó per donar un cop de puny amb el personatge de Allen, el cop de puny no sonarà com si ho hagués donat Mia (sonarà més fort), i sonarà diferent si el cop de puny el dona a l'aire o a un enemic (amb la qual cosa també se sentirà la reacció de l'enemic).

⁴² Musictech.net (2013). Channel Summers Interview: <http://www.musictech.net/2013/11/channel-summers-interview/> (Últim accés: 21/06/2014)

⁴³ Contingut generat sobre la marxa mitjançant algorismes que determinen les variables.

Respecte a la música, és necessari determinar quins són els estats d'ànim i els temes que necessiten ser representats al joc, a més de la intensitat amb la que es farà. El problema resideix en la transició, el fet de compatibilitzar les diferents peces musicals que poden reproduir-se en qualsevol moment. Per aquest motiu les composicions hauran d'estar segmentades de manera que no facin canvis bruscs.

Una altra de les possibilitats per evitar errors en la transició de temes musicals és la de reorquestrar una peça concreta, a la que se li aniran afegint o traient instruments depenent de la situació on estigui el jugador. S'entèn millor si ens imaginem al nostre protagonista explorant una zona concreta i de fons sona una música ambiental amb una intensitat d'àudio molt baixa. De sobte apareixen uns enemics al nostre camí, així que en comptes de canviar de peça musical per una amb una tonalitat més bel·ligerant, s'aniran afegint capes instrumentals (percussions, per exemple) al mateix tema.

En un joc com **"STRANGER THAN FICTION"** els elements sonors poden ajudar a millorar la creativitat, ja que es pot enganyar al jugador manipulant les seves percepcions i creant situacions de perill o conflicte del no res. És una forma de jugar amb l'aspecte psicològic, fet que en un joc de terror com aquest resulta vital.

Fetes aquestes consideracions prèvies, s'ha de començar a parlar del *soundscape* que es vol plasmar en l'univers de **"STRANGER THAN FICTION"**. La idea principal és la de reflectir el so d'una pel·lícula de terror dels anys 70 de baix pressupost, amb la utilització de sintetitzadors Moog i una qualitat d'àudio sorollosa. Aquests elements són clau en la concepció dels *scores* del cinema de terror de la dècada; la versatilitat i la capacitat de reproduir qualsevol so per part del sintetitzadors (no necessàriament agradables) el convertien en l'instrument ideal per una cinta de sèrie B.

El joc tindrà composicions originals inspirades en aquest tipus de pel·lícules, que imbueixin en el jugador un sentiment d'asfíxia, horror i indefensió. El paisatge sonor beuria de bandes sonores tals como la de *La Matança de Texas*, els films *giallo* de Dario Argento o el recopilatori *Electronic Phantasmagoria*, un recull de temes electrònics de films fora del circuit comercial que fins i tot podrien ser inclosos al propi joc, si s'arribés a un acord pels seus drets d'autor amb facilitat. El fet de donar prioritat a les composicions originals no exclou poder incloure cançons d'altres artistes.

L'atmosfera opressiva no acompanyarà al jugador tota l'estona. Hi ha moments per la tensió, però també per l'acció o l'exploració. És important entendre que no tot el temps s'escoltaran sons d'ultratomba, també hi haurà composicions més relaxades, músiques amb un caire més aventurer, però sempre amb aquesta pàtina de sèrie B bruta, fosca, sorollosa i vella. Les composicions es dividiran depenent de tres factors, de l'acció que estigui realitzant el jugador, de la zona on estigui situat i de la fase del joc que estiguis duent a terme.

El primer dels factors varia segons la disposició del personatge principal, és a dir, depenent de l'acció que realitzi en aquell moment el jugador (explorant, combatent, en actitud sigil·losa o en mode detectiu). En els moments d'exploració sonarà una música determinada, així com en els moments de combat on la música tindrà un toc més agressiu. En els moments on els personatges hagin d'actuar amb sigil, la música deixarà el protagonisme al silenci per tal d'accentuar els efectes sonors i donar més tensió al moment. Pel que fa al mode detectiu, quan Mia utilitzi la seva habilitat la música passarà a un tercer pla i els efectes sonors a un primer pla, de manera que escolti amb claredat fins el més mínim detall del paisatge sonor (discriminant la música extra diegètica). Allen, per la seva banda, quan activi el seu mode detectiu s'escoltarà un efecte semblant al de l'alentiment produït per l'efecte *bullet time*.

Aquest factor també està supeditat a la zona on estigui situat en aquell moment el jugador. Cada zona tindrà la seva pròpia melodia, ja sigui el bosc, la muntanya, les zones nevades, les zones pantanoses o els túnels. A més, també dependrà de si el jugador es troba a una zona lliure, una zona de perill, una zona en disputa o una zona letal, cadascuna d'elles tindrà una composició diferent que canviarà segons el seu emplaçament.

Per últim, la música també variarà en funció al tipus de missió que esdevingui en aquell moment. Les missions principals, les secundàries i les missions aleatòries com per exemple els MOTW tindran les seves pròpies composicions per remarcar la diferència entre unes i altres. La combinació dels tres factors anteriors compondrà la banda sonora del joc, però només pel que fa a la música extra diegètica, la que acompanyarà i potenciarà determinada situació dramàtica.

Les composicions citades no seran les úniques que trobarem en el joc, també s'incorpora música amb funció diegètica amb aquelles cançons que sonaran a la ràdio (ja sigui en el cotxe o a alguna localització concreta del poble) i que tindran molt a veure amb la trama de **"STRANGER THAN FICTION"**. A la ràdio se sentiran cançons pop en la línia dels *Talking Heads (Psycho Killer)*, altres temes més *folk* (amb reminiscències a la música *country* i al *blues*), música *rock* com la de *The Doors* i per últim música *disco*, l'estil emergent en aquella època. A més, sortiran peces de *jazz* clàssic (més típic d'èpoques com els anys 40), però només quan els guardians rebin les seves ordres subliminals per ràdio.

Per acabar l'apartat sonor, s'ha d'incidir en un tema imprescindible com és el doblatge de les veus dels habitants de Noah's Hope. Tots els personatges han de tenir la seva pròpia veu, exceptuant els PNJ (Personatges No-Jugadors) que repetiran algunes frases (rutines pregravades en funció de la reputació del jugador). L'estil de doblatge tindrà un aspecte caricaturitzador (tret dels personatges principals com Allen i Mia), per tal de donar una visió distorsionada del poble.

4.6. Tractament tècnic

Ja hem plantejat quines mecàniques i quins tipus de controls i físiques requeriria **"STRANGER THAN FICTION"**, per tant el següent pas seria el d'escollir quines tecnologies, programari, scripts i sistemes de físiques s'emprarien en la elaboració del producte final. Cal tenir en compte en tot moment la principal base del joc: el mode *open world*. És a dir, totes les tecnologies escollides per a crear el videojoc haurien d'estar basades o si més no ser plenament compatibles amb aquest sistema.

Per a fer funcionar correctament un món obert i en constant canvi cal un motor i una estructura capaç de suportar la càrrega de memòria virtual i gràfica suficient. Un motor probablement basat en un sistema de portabilitat⁴⁴ del mapa o una proceduralitat que permeti al jugador avançar sense haver de carregar en tot moment tota la extensió del terreny. Tal vegada aquestes decisions tècniques no es poden prendre fins que les principals decisions sobre la producció del videojoc com el nombre d'*assets*, extensió del mapa o fins i tot quin tipus de tractament gràfic es vol donar siguin preses. No és el mateix elaborar aquest videojoc per a una consola portàtil a elaborar-lo per a una consola de sobretaula de nova generació.

Caldria a més, llargues reunions de diversos departaments i perfils professionals per a determinar com es procedeix. El nostre propòsit en aquest apartat és donar una idea estimada de com es podria desenvolupar aquesta part del procés productiu així com alguns conceptes clau que cal tenir presents.

4.6.1. Engine i motor del videojoc

Per a elaborar **"STRANGER THAN FICTION"** cal un motor potent capaç de suportar la càrrega d'un *open world*. Normalment aquest tipus de motors sol elaborar-se dins de cada empresa i cadascuna compta amb el seu propi sistema. El més important és la capacitat de mantenir funcionant perfectament i amb molt bon nivell de fotogrames per segon un mapa immens i canviant. Cal disposar també d'un sistema de físiques i de gravetat propi dels jocs d'aventura i la possibilitat d'introduir els modes i visions que ja hem comentat, com el mode detectiu.

⁴⁴ Divisió del mapa en zones estanques per a evitar la sobrecàrrega dels motors, és a dir, els interiors d'edificis, punts morts, tot allò que el jugador no pot veure si no hi va expressament està dividit en blocs que es carregaran només quan sigui necessari.

4.7. Costos de producció

Els costos de producció serien determinats en funció de la metodologia i el tractament final que es vulgui donar al projecte, doncs resulta impossible establir xifres prou significatives sense prendre abans tota una sèrie de decisions com nombre de models, *assets*, animacions, etc. Que afecten directament a el que s'acabarà produint i la forma com això es farà.

Tot i aquesta guia principal hem volgut realitzar un acostament a les perspectives de negoci analitzant dades de pressupostos de jocs amb característiques i nivell d'elaboració semblants al que es planteja en aquest projecte. Es té en compte que siguin videojocs *open world* i que presentin sistemes de físiques elaborats, rutines de personatges, missions secundaries... Cada tipus de videojoc representa un món a part en quant a la seva realització i de fet cada videojoc és un submón en si dintre d'aquest sistema de creació audiovisual.

Cal tenir en compte que, segons la informació facilitada pels departaments de màrqueting de *Koch Media*⁴⁵ (*Deep Silver*), *Ubisoft Barcelona* i *Social Point*⁴⁶, els pressupostos dels videojocs no és tanquen mai, estan sempre subjectes a canvis fins que no es delimita que anirà i que no anirà al videojoc final. Un cop al mercat, ens arriba només una part de tota la feina que s'ha fet al voltant del món virtual creat per al videojoc. Molt s'ha de descartar i gran part de les idees queden en res o es guarden per a altres projectes. A més, les empreses solen ser molt hermètiques en els seus moviments financers, els pressupostos dels videojocs són confidencials.

Però cal tenir, tot i el que s'ha comentat, una base a partir de la qual negociar i moure xifres amunt o avall per a produir un videojoc. Si ens basem en les dades analitzades dels videojocs dels quals s'han publicat els números, **"STRANGER THAN FICTION"** es mouria entre els 10 i els 30 milions de dòlars si es volgués produir a mode de producte de gran pressupost. El cost es reduiria si el projecte s'adoptés per exemple des d'una òptica més independent, o es plantegés un tractament més simple.

Per últim comentar que aquestes dades són estimacions orientatives, ja que no disposem de prou dades ni de la posició com per assentar càtedra en aquest aspecte. Hi ha molts factors que s'haurien de tenir en compte com localitzacions del contingut, control de qualitat, solució de errates i demés, per no parlar de les necessàries campanyes de màrqueting que es creguessin oportunes.

45 DEL MORAL, O. de *Koch Media (Deep Silver)* (02/06/2014): Entrevista personal.

46 KELLEY, T. de *Social Point* (04/06/2014): Entrevista personal.

4.7.1. Consideracions legals

També caldria tenir presents certs continguts legals per a **"STRANGER THAN FICTION"**:

- ✚ **Drets propis i de tercers:** El videojoc és una obra multimèdia, que estarà formada per una munió d'*assets*, models, textures, bases de dades, arxius sonors... Tots aquests arxius hauran de comptar amb les oportunes llicències i drets. Així mateix, seguint la via com s'ha plantejat el projecte la major part d'aquests continguts serien originals, a excepció d'alguns elements sonors. Aquestes pistes i melodies solen ser bandes sonores de sèrie B els drets de les quals ja han passat i són de domini públic. Caldria una anàlisi profunda del que es voldrà incloure definitivament per a poder contactar si fes falta els propietaris dels drets que s'han d'obtenir.
- ✚ **Menors:** S'ha d'incloure tota la documentació referent a les legislacions pertinents pel que fa a la protecció de menors, doncs aquest producte pretén dirigir-se a majors de 18 anys, però segueix existint la possibilitat que menors consumeixin per error aquest producte. Els riscos en aquest àmbit han d'estar delimitats per a assegurar la protecció d'aquest col·lectiu i tot el que respecta a legislació sobre consumidors, drets d'imatge, protecció de dades etc.
- ✚ **Termes d'ús i condicions:** Tot *software* requereix l'acceptació per part de l'usuari d'una llicència d'ús. El principal motiu d'aquesta obligació és la de eximir el màxim d'actors del procés productiu de totes les responsabilitats siguin possibles. El text de condicions legals s'ha d'ajustar a la legislació vigent i ha de preveure totes les situacions que poguessin requerir la defensa i certes reclamacions. La acceptació per part de l'usuari és imprescindible.

4.8. Distribució ideada

Si es seguís la idea que presenta el projecte, la distribució plantejada seria multiplataforma. Comptaria amb un disseny de joc inicial pensat per a videoconsoles que s'adaptaria per a PC, sent les plataformes de distribució per al videojoc: les consoles Xbox 360 i Xbox One (Microsoft), PlayStation 3 i PlayStation 4 (Sony) tant físicament com digitalment i PC digitalment, en les diferents plataformes *online* que hi ha (Steam, Origin, uPlay, GOG). En el cas de voler fer-ho d'una manera més independent es plantejaria, per exemple, la cerca de recursos a través de plataformes de mecenatge com *Kickstarter*. Un cop obtinguts els recursos suficients i elaborat un mínim percentatge del projecte, d'entre un 30% i un 50%, es procediria a consultar amb empreses productores i estudis la possibilitat de finançar i produir la resta del projecte tal com s'havia planejat inicialment.

5. Conclusions

Les primeres conclusions les vam començar a treure arran de les converses mantingudes amb diversos treballadors del sector. Malgrat buscàvem només la visió que tenien diferents empreses sobre el mercat, que van ser Ubisoft, Koch Media (Deep Silver) i el Social Point; ens vam trobar amb un problema important: el procediment.

Resulta que, en la major part dels casos, la indústria dels videojocs i el sistema d'estudis i productores no recolzen projectes d'individuals o tercers. Això en canvi no passa en la indústria del cinema. En el cas dels videojocs, si no hi ha pel mig un mínim percentatge ja realitzat o un renom suficientment significatiu, els projectes no tenen gaires possibilitats de ser escoltats. Aquest fet ens va fer replantejar seriosament la continuïtat del projecte, ja que si seguïem les indicacions dels propis actors del procés de producció el que s'hauria de presentar finalment era una idea mínimament elaborada. Els videojocs neixen com a idees que són de seguida repartides en equips que treballen en cada peça del projecte global. Presentar un projecte amb totes les variables delimitades i tots els aspectes establerts era, segons el punt de vista que se'ns va donar, començar la casa per la teulada.

Tot i aquestes guies el nostre objectiu ha estat el de projectar tots els elements i sistemes que poguéssim per a obtenir finalment un pla realista i sòlid. Per així elaborar aquest producte en cas d'obtenir-se els recursos. Vam voler crear, i de fet aquest ha estat el gruix del nostre treball, un món imaginari amb uns personatges i una trama rodons i ben madurats. Ens hem emmirallat en aquells videojocs que han premiat la solidesa de la història i la emoció de la narració a altres factors. Hem ajuntat després aquesta premissa amb la satisfacció personal com a jugadors que coneixíem, i havíem obtingut amb aquells videojocs que permeten la llibertat d'explorar mons que desperten la nostra imaginació. Així neix el nostre projecte, del coneixement com a jugadors d'allò que emociona i captiva i d'allò que motiva al jugador a seguir i voler més i més.

Una altra possibilitat hagués estat l'aproximació menys creativa i més econòmica a aquest tipus de producte. Buscar una necessitat de mercat molt concreta i elaborar un producte sense ànima per a satisfer un determinat públic i obtenir beneficis en conseqüència. Ens va semblar però, que després de quatre anys d'estudi sobre la comunicació i el seu entrellat, ens havíem de permetre plantejar un producte que agradés i amb el que ens sentíssim identificats. Creiem en la vessant artística del videojoc, sobretot perquè s'està demostrant que és un dels productes audiovisuals amb més possibilitats comunicatives i el ritme de creixement del seu mercat així ho demostra. Combina el llenguatge expressiu del cinema i la televisió amb la interactivitat més extrema, fins al punt en que cada cop el jugador pren més

poder en els successos de cada joc. Però no volíem oblidar el cinema. El cinema és per a nosaltres el bressol de la cultura audiovisual de cada moment, el que impregna estètica i narrativament la resta de productes com programes i publicacions. Molts cops el cinema està tant present en les nostres vides i el nostre imaginari que ens oblidem d'on hem obtingut certes imatges o bagatges. Per això volíem tornar al cinema de terror primigeni, portar al jugador a allà on ja ha estat sense saber-ho i deixar-lo veure amb claredat i nitidesa allò que vaga per la seva ment sense oferir explicació de com ha arribat allà.

Gràcies a les opinions que han compartit amb nosaltres gent del sector acabem aquest treball amb una idea molt més clara sobre com hem de procedir en el futur si volem portar **"STRANGER THAN FICTION"** a bon port.

Altres temes ens han dut a pensar i veure també que era allò que ens mancava. Tot i el que hem après al llarg de la carrera hi ha molts coneixements que són propis del sector i que ens han mancat. No coneixíem amb exactitud com funcionava el sistema tecnològic, les especificacions tècniques i tot allò que fa referència a la programació i la informàtica estrictament. És natural també, doncs en el sector hi ha equips de professionals que es dediquen únicament a això. És precís comentar que el projecte se'ns ha acabat escapant una mica de les mans. Al principi vam debatre sobre el tipus de joc que volíem fer, i vam acabar decidint-nos per un que superava de molt les nostres capacitats i coneixements. Però un repte és un repte, i al final hem acabat aprenent molt més sobre la indústria i els procediments que si no haguéssim apuntat tant amunt.

Per aquest mateix motiu però, ens ha estat impossible delimitar certs apartats del procés productiu. Punts com un pressupost prou aproximat, ja que en jocs molt semblants pel que fa a tecnologies i sistemes els pressupostos varien molt significativament. En ocasions la variació era de fins a més de 100 milions de dòlars. Aquestes xifres no s'entenen si no es té en compte les exagerades campanyes de màrqueting que es fan en determinades ocasions i els costos derivats del *testing*, les localitzacions i la distribució. Si es vulgues fer arribar la nostra idea a la realitat del mercat i posar **"STRANGER THAN FICTION"** en mans dels jugadors el que hauríem de fer és obrir els ordinadors i començar a treballar. Començar a provar els diferents *engines*, programes d'animació i modelatge. Caldrien anys de desenvolupament per a tenir un prototip mínimament presentable i llavors seria el moment de trucar a les portes de les distribuïdores buscant la ajuda que ens faltés.

I és que aquest es un dels grans problemes que ens hem trobat, totes les tasques pròpies del desenvolupament d'un videojoc requereixen un munt de temps. Són tasques feixugues i que es basen en el sistema d'assaig i error, provant constantment si el que s'està fent funciona i com. A més, al final, el que determina els perfils professionals de qui treballa produint videojocs és el *portfolio* que puguin mostrar. Els treballs que ja s'han realitzat són

la millor carta de presentació de qualsevol que vulgui dedicar-se a això. Un punt més en la nostra contra és el no tenir aquest bagatge previ.

La conclusió doncs, d'aquest treball, és que això és només un començament. Hem assolit la creació d'una base sòlida i potent per a una posterior elaboració d'un videojoc de qualitat. Hem aconseguit també comprendre molt millor com funciona la indústria d'aquest tipus de productes i quins son els diferents elements que la formen. A continuació caldrà seguir treballant per dotar-nos d'aquests coneixements tècnics que em vist ens manquen. Acabem amb una reflexió per a fer, amb un gran plantejament per resoldre. Quin és el futur d'**"STRANGER THAN FICTION"**?

6. Bibliografía

AEVI (2014). *Balance económico de la industria española del videojuego en 2013*: http://www.aevi.org.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=9&cf_id=30 (Últim accés: 26/05/2014)

CAILLOIS, R. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: Ed. University of Illinois Press.

CHIANG, O. (2011). *Valve and Steam Worth Millions*: <http://www.forbes.com/sites/oliverchiang/2011/02/15/valve-and-steam-worth-billions/> (Últim accés: 26/05/2014)

CROSHAW, B (2011). *Infamous 2 Review*: <https://www.youtube.com/watch?v=oaWZnjve5cl> (Últim accés: 21/05/2014)

DEL MORAL, O. de Koch Media (Deep Silver) (02/06/2014): Entrevista personal.

ESKELINEN, M. (2001). *Towards Computer Game Studies*: <http://siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf> (Últim accés: 05/06/2014)

FABRICATORE, C. (2000). *Learning and Videogames: an Unexploited Synergy*: <http://www.learndev.org/dl/FabricatoreAECT2000.PDF> (Últim accés: 02/06/2014)

FIELD, D. (2005). *American Cold War Culture*. Edinburg: Edinburg University Press.

FRASCA, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (Últim accés: 03/06/2014)

Gamasutra (2009). *Stardock Reveals Impulse, Steam Market Share Estimates*: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=26158 (Últim accés: 26/05/2014)

GREEN, D. (2013). *The Synthesizer: Modernist and Technological Transformations in Film Sound and Contemporary Music*: http://scholarship.claremont.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1669&context=cmc_theses (Últim accés: 29/05/2014)

HARTUP, P. (2013). *AAA games are supposed to be boring and unoriginal*: <http://www.newstatesman.com/games/2013/10/aaa-games-are-supposed-be-boring-and-unoriginal> (Últim accés: 26/05/2014)

- How Long to Beat: <http://www.howlongtobeat.com/> (Últim accés: 26/05/2014)
- HUIZINGA, J. (1955). *Homo Ludens: a Study of the play element in culture*. Boston: Ed. Beacon Press.
- JUUL, J. (2005). *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- KELLEY, T. de Social Point (04/06/2014): Entrevista personal.
- Kotaku (2014). *Nintendo Reports a Loss of \$457 Million, 3DS and Wii U Both Fall Short*: <http://kotaku.com/nintendo-reports-a-loss-of-457-million-3ds-and-wii-u-1572841102> (Últim accés: 26/05/2014)
- LASH, S. i URRY, J. (1994). *Economies of Sign and Space*. London: SAGE Publications.
- LAUREL, B. (1991). *Computers as Theatre*. Menio Park, California: Addison Wesley.
- Musictech.net (2013). Channel Summers Interview: <http://www.musictech.net/2013/11/channel-summers-interview/> (Últim accés: 21/06/2014)
- NAVARRO, A (2007). *American Gothic: el cine de terror USA (1968-1980)*. San Sebastián: Donostia Kultura.
- Newzoo (2013). *Newzoo Announces New Report: Global Games Market to Grow 6% to \$70.4bn in 2013*: <http://www.newzoo.com/press-releases/newzoo-announces-new-report-and-projects-global-games-market-to-grow-6-to-70-4bn-in-2013/> (Últim accés: 02/06/2014)
- OTERO, C. (2014). *El resurgir del miedo*: <http://www.meristation.com/pc/reportaje/el-resurgir-del-miedo/1972685/58> (Últim accés: 26/05/2014)
- PEGI, web oficial: <http://www.pegi.info> (Últim accés: 26/05/2014)
- PETERSON, M. (2013). *Computer Games and Language Learning*. Hampshire: Ed. Palgrave Macmillan.
- ROUSE, R. (2001). *Game Design Theory and Practice*. Plano, Texas: Wordware Publishing, Inc.
- SEED, D. (1999). *American Science Fiction and the Cold War*. Nova York: Ed. Routledge.
- SEFTON, J. (2008). *The roots of open-world games*: <http://www.gamesradar.com/the-roots->

[of-open-world-games/](#) (Últim accès: 13/05/201)

SNOW, B. (2011). *Why most people don't finish videogames:*

<http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/08/17/finishing.videogames.snow/>

(Últim accès: 26/05/2014)

THORNTON, M. (2011). *Making Great Games: An Insider's Guide to Designing and Developing the World's Greatest Video Games*. Oxford: Elsevier.

TV Tropes. *Monster of the Week:*

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MonsterOfTheWeek> (Últim accès:

17/05/2014)

WOLF, M i PERRON,P. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Nova York: Routledge.