Treball de Fi de Grau

Títol

The Break: Document de Disseny de Videojoc

Autoria

Júlia Miquel Gerona

Professorat tutor

Gina Plana Espinet

Grau

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

Tipus de TFG

Projecte	X
Recerca	

Data

1 de juny de 2023	X
28 de juliol de 2023	

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	The Break: Document de Disseny de Videojoc
Castellà:	The Break: Documento de Diseño de Videojuego
Anglès:	The Break: Game Design Document

Autoria:	Júlia Miquel Gerona
Professorat tutor:	Gina Plana Espinet

Curs:	2022/23	Grau:	Comunicació Audiovisual	X
			Periodisme	
			Publicitat i Relacions Públiques	
			Comunicació Interactiva	
			Comunicació de les Organitzacions	

Paraules clau (mínim 3)

Català:	Videojoc, ddj, disseny, art conceptual, terror, terror social, projecte, narrativa
Castellà:	Videojuego, ddj, diseño, arte conceptual, terror, terror social, proyecto, narrativa
Anglès:	Videogame, gdd, design, concept art, horror, social thriller, project, narrative

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

Català:	Document de Disseny de Videojoc (DDJ) de The Break. Es tracta d'un videojoc de terror en primera persona 3D sobre una noia que s'ha d'enfrontar a unes ombres cada vegada que va en metro. També s'ha fet una anàlisi del sector i públic objectiu, una recerca sobre el tema i gènere i propostes per l'apartat artístic.
Castellà:	Documento de Diseño de Videojuego (DDJ) de The Break. Se trata de un videojuego en primera persona 3D sobre una chica que se enfrenta a unas sombras cada vez que va en metro. También se ha realizado un análisis del sector y público objetivo, un estudio sobre el tema y género y propuestas para el apartado artístico.
Anglès:	Game Design Document (GDD) of The Break. It's a 3D first person video game about a girl who encounters shadows every time she takes the subway. The document also contains a target audience and video game sector analysis, a research on the themes and genre and artwork ideas.

THE BREAK

DOCUMENT DE DISSENY DE VIDEOJOC

NOM: JÚLIA MIQUEL GERONA

TUTORA: GINA PLANA ESPINET

CURS: 2022-2023

GRAU: COMUNICACIÓ AUDIOVISUAL

UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

ÍNDEX

1. Introducció 5

1.1. Presentació 5

1.2. Objectius 5

1.3. Justificació 6

2. Marc conceptual 9

2.1. Definició temàtica 9

2.2. El videojoc de terror 10

3. Referents 13

3.1. Referents temàtics 13

3.2. Referents de gènere 15

3.3. Referents estètics 16

3.3.1. Art 16

3.3.2. Disseny gràfic 20

3.3.3. Música i So 22

4. Anàlisi del mercat 24

4.1.1. DAFO 24

4.1.2. Anàlisi de la competència 26

5. Tecnologia 29

5.1. Motor de desenvolupament 29

5.2. Plataformes 30

6. Target 31

6.1. PEGI 31

6.2. IARC 32

7. Disseny del videojoc 34
7.1. Fitxa tècnica 34
7.2. One Page 34
7.3. Objectiu del videojoc 36
7.4. Guió 36
7.4.1. Logline 36
7.4.2. Storyline 36
7.4.3. Tagline 37
7.4.4. Sinopsis 38
7.4.5. Personatges 43
7.4.6. Escenari i època 47
7.4.7. Conflicte intern 49
7.5. Disseny de videojoc 50
7.5.1. Mecàniques de joc 50
7.5.2. Càmera 53
7.5.3. Controls 54
7.5.4. Nivells 56
7.5.5. Sistema de guardat 60
7.6. Art conceptual 61
7.6.1. Moodboard 61
7.6.2. Personatges 63
7.6.3. Escenari 69
7.6.4. Objectes 72
7.7. Interfície d'usuari (UI) 74
7.7.1. Títol 75
7.7.2. Mapa de menús 79
7.7.3. Pantalles 81
7.8. Disseny sonor 87
7.8.1. So 87
7.8.2. Música 89

8. Conclusions 90

9. Llistat de referències 92

10. Annexos 96

10.1. Portada 96

10.2. One Page 97

10.3. Controls 98

10.4. Nivells 99

10.5. Art 100

10.6. Disseny Gràfic 102

I. INTRODUCCIÓ

I.1. PRESENTACIÓ

Aquest és un Document de Disseny de Videojoc (DDJ), una guia per a una futura producció de l'obra i un punt de referència per a totes les decisions que s'hagin de prendre. Més enllà dels apartats sobre el videojoc, també s'ha fet una recerca sobre el tema i gènere, una anàlisi del sector i públic objectiu i propostes per l'apartat artístic i gràfic.

The Break és un videojoc de terror en primera persona 3D ambientat en l'actualitat sobre una noia que s'ha d'enfrontar a unes ombres enemigues cada vegada que viatja en metro. En un inici, l'origen del terror sembla que són aquests éssers sobrenaturals, però aquestes figures representen l'estrès i les pors que carrega la protagonista.

I.2. OBJECTIUS

L'objectiu principal d'aquest treball és dissenyar un videojoc de terror social anomenat *The Break*. Avui en dia es duen a terme moltes situacions de dominació o marginalitat, i per això considero que aquest és un videojoc necessari. Els videojocs són un mitjà ideal per poder parlar d'aquest tema perquè tenen la capacitat de fer que cada jugador sigui el protagonista de la seva pròpia història i viure de primera mà aquestes experiències. Poder explorar aquests factors únics del mitjà i compartir els sentiments d'angoixa, pànic i lluita que involucren aquesta experiència és una forma de conscienciar a la gent que mai l'ha patit i representar a les víctimes.

Abans de començar es farà una recerca sobre el tema i interpretacions artístiques (tant en videojocs com en altres mitjans) per aconseguir la millor

adaptació possible i tenir-ho clar des del principi. A més a més, una anàlisi del sector i especificació del públic objectiu.

Per la realització del disseny del videojoc es realitzarà un DDJ (Document de Disseny de Joc). Els apartats varien segons el producte i l'equip al darrere del treball. La intenció per a *The Break* és centrar-se sobretot en els aspectes audiovisuals per posar en pràctica tot el que s'ha après durant la carrera: One Page, guió, càmera, escenari, art conceptual, música i so. Tot i això, és impossible dissenyar un videojoc sense tenir en compte el disseny de nivells i mecàniques de joc, apartats molt importants que s'analitzarà amb detall els diferents referents que el vulguin utilitzar. Per acabar, també es tindrà cura del disseny gràfic i la coherència en les tipografies, colors i composició perquè l'aspecte visual de les interfícies transmeti l'estètica del videojoc.

1.3. MOTIVACIÓ

A partir de tercer de carrera que vaig començar a pensar seriosament en què consistiria el meu Treball de Fi de Grau. Venia amb l'impuls d'haver cursat l'optativa d'Animació Audiovisual i volia reflectir en el meu TFG com les meves capacitats de dibuix es poden fer servir en el sector audiovisual. Tenia dues temàtiques molt clares: o un curt d'animació o fer l'art conceptual d'algun projecte. Per una altra banda, sabia que segurament acabaria fent-lo en solitari, els horaris amb altres companys en el quart any serien molt diversos i així podria treballar al meu ritme. Així que la decisió només depenia de mi.

Vaig repassar tots els meus interessos i idees passades per a projectes, fins que em vaig adonar que un petit paràgraf que havia escrit feia anys era perfecte. No volia una història enciclopèdica, buscava una experiència curta per poder explorar-la en profunditat i que no es quedés a mitges.

La idea provenia de la sensació de pànic i angoixa que sentia quan havia d'anar a llocs de la meva ciutat a prop d'on vivia la meva exparella o on sabia

que ell hi anava sovint. És una sensació que et roba la seguretat i puc entendre com en casos més extrems et pot impedir que surtis de casa teva. Això em passava contades vegades, però, quan era obligatori portar mascareta al transport públic, em saltaven les alarmes sempre que qualsevol noi se li assemblés. El meu refugi era distreure'm llegint, xatejant o mirant les xarxes socials en el mòbil. Després d'escriure sobre el tema, que més endavant seria el que inspiraria a *The Break*, vaig poder començar a passar pàgina. A poc a poc, mantenia millor la calma sempre que em creuava amb algú que s'assemblés, fins que ja no era un embolic de nervis. Més endavant, compartiria amb uns amics aquestes experiències i com a ells els passava exactament el mateix amb altres persones que els angoixava trobar-se. Tant nois com noies, cadascú patia en secret. Aquesta va ser la llavor de *The Break*, però no li veia potencial com a un curt d'animació, sinó com a videojoc.

Girant la vista enrere, que el meu Treball de Fi de Grau tingués relació amb els videojocs tenia tot el sentit del món. El meu Treball de Recerca de batxillerat, *L'Art dels Videojocs*, se sumava al debat (avui en dia espero que ja no hi hagi dubtes) de si el sector es podia considerar art o no. El TFG exploraria el que en el passat, com a part pràctica, es va quedar a mitges: crear un videojoc. En el TDR, amb el meu company, vam escriure una història de decisions que, segons el teu camí, canviaven el final de la història i els personatges, juntament amb alguns dibuixos per part meva. Aquella història no estava malament, però la vam fer sabent que no seríem capaços de realitzar-la fora de les pàgines. Amb *The Break* no volia això, volia que tot el temps que li dediqués servís perquè acabés sent un videojoc real. He après una mica de programació pel meu compte, tot i això, encara estic molt lluny de tenir les capacitats i coneixements necessaris per a la creació d'un videojoc final, però tinc contactes de confiança que en saben i m'han donat la seva paraula. Si només han de programar, no hi ha cap problema. Jo hauré de fer tota la resta: el disseny, la història i l'art. És per això que no és un projecte molt ambiciós, vull que es faci realitat, per això ha d'entrar dintre de les meves capacitats.

Tot i això, és un repte. El que he après al grau és molt útil, però hauré de fer una recerca i aprenentatge extra. Gràcies a la diversitat de les disciplines explorades al llarg de la carrera, m'ha permès identificar el potencial del sector i com t'obren a tota menta de futurs. Els videojocs és una altra branca audiovisual amb característiques úniques i no em sembla malament posar a prova els meus coneixements dissenyant-ne un.

2. MARC CONCEPTUAL

2.1. DEFINICIÓ TEMÀTICA

The Break és un videojoc de terror que parla de passar pàgina i fer front als monstres que trobem en la societat i en el nostre cap. Això es representa en una petita història de com una jove ha d'agafar el metro cada dia, però confon alguns dels passatgers amb la seva exparella i aquesta ansietat li dificulta continuar amb la seva vida.

El títol de l'obra fa referència a diferents coses. La primera seria que cada vegada que supera un dels enemics coberts amb una ombra, aquesta "s'esquerda". També, com cap al final de la història el seu mòbil, l'objecte que l'acompanya i li dona més seguretat, cau a terra, es trenca la pantalla i no funciona. Però un dels factors més importants per a la història és que el que va originar tota aquesta experiència estressant per a la protagonista va ser una ruptura amb la seva exparella. A l'inici del videojoc, la protagonista no l'ha superada, patint cada dia aquell "*break up"* asfixiant. És en el final de la història, quan el mòbil no funciona, que aconsegueix derrotar al monstre final pel seu compte, esmicolant-lo en mil trossos com a les ombres anteriorment, i per fi pot passar pàgina, trencant amb el cicle de patiment.

Aquestes ombres i monstre que s'acaben de mencionar són els enemics i obstacles que s'ha d'enfrontar la protagonista. Les persones que ella pot confondre amb la seva exparella les veu com a ombres, mentre que la seva exparella real és representada com a "el monstre". Aquests són els principals desencadenants del terror en el videojoc, però també se li sumarà l'ambientació i les mecàniques de videojoc per fer sentir al jugador el més vulnerable possible.

El videojoc transcorre en l'actualitat i, més enllà de l'aspecte de vagó del metro i el mòbil, els passatgers porten mascareta i hi ha mesures anticontagi. Aquest context no és gens agradable, però com aquest empitjorava molt el fet que no

es pogués reconèixer i distingir a cada persona en la vida real, aplicar-lo al videojoc és una decisió interessant per augmentar l'angoixa.

S'ha de tenir molt clar que quan apareixen monstres en una pel·lícula no la fa directament de terror. Això ho trobem sobretot en les històries de fantasia o ciència-ficció. La diferència erradica en què els monstres d'aquells gèneres forment part d'aquell món, mentre que en les històries de terror, els monstres són éssers sobrenaturals que posen en perill el món quotidià. En un món extraordinari, un monstre és un ésser ordinari, però en un món ordinari, un monstre és un ésser extraordinari[1]. En el cas de *The Break* tenim l'escenari familiar dels vagons del metro que són envaïts per forces malignes: les ombres i el monstre.

2.2. EL VIDEOJOC DE TERROR

El terror ha format part dels videojocs des dels seus inicis, des de l'aventura gràfica de *Mystery House* (1980) fins a *Dead Space* (2023). És un terror diferent, on la mort no és una cosa que li passi a una altra persona, és una cosa que t'afecta directament com a jugador[2].

La clau del terror en els videojocs és la immersió. Els éssers humans tenim mecanismes de supervivència que estan estructurats de manera que recompensen la vigilància i la persistència d'estímuls que provoquen por i ansietat, els videojocs de terror fomentin aquestes conductes seran molt més eficients en la immersió i en transmetre por[3]. Encara que com a jugadors no correm cap perill, salten les alarmes en el nostre cervell perquè és preferible un fals positiu a un fals negatiu[4]. Aquestes característiques de disseny també les

[1] Carrol, N. (2005). La naturaleza del terror. *Filosofía del terror o paradojas del corazón*
[2] Perron, B. (2009). Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play
[3] Clasen, M., & Kjeldgaard-Christiansen, J. (2016). A Consilient Approach to Horror Video Games: Challenges and Opportunities
[4] Clasen, M., & Kjeldgaard-Christiansen, J. (2016). A Consilient Approach to Horror Video Games: Challenges and Opportunities

trobem en el cinema de terror i altres formats, però als videojocs s'ha de sumar el factor de la interacció. El jugador és el que fa avançar la història, un moviment inconscient del ratolí pot marcar la diferència entre la vida i la mort de l'avatar. Tot això incita al jugador a formar part de la narrativa i a invertir les seves emocions en la pantalla, el que fa que augmenti encara més la immersió[5].

En la definició temàtica s'ha mencionat el fet que en les històries de terror amb monstres consisteixen en la intrusió de la força maligna en el món ordinari. Per poder derrotar-lo o sobreviure, les històries necessitaran que els protagonistes tinguin alguna mena de recursos útils contra ells o descobrir les seves debilitats (els vampirs són dèbils a la llum del sol i els zombis es moren amb un disparo al cap). En altres mitjans és més complicat justificar alguna habilitat sobrenatural del protagonista per poder derrotar a la força maligna, però en els videojocs es poden crear noves mecàniques i reescriure les normes del món molt més fàcilment dintre de la ficció sense suspendre la incredibilitat[6]. En el cas de *The Break*, apareixen diferents mecàniques, algunes més "ordinàries" com amagar-se o dissimular, i d'altres més de sobrenaturals com poder esquerdar les ombres enemigues mitjançant la càmera del mòbil. Si adaptessin la mateixa història al cine, molts espectadors no entendrien com pot superar als enemics o perquè la protagonista no demana ajuda a algun passatger del vagó. En els videojocs s'escriuen noves normes de la realitat i el que es pot arribar a fer o no.

La creació de tensió i terror és molt comú en els videojocs perquè, a diferència d'altres mitjans no-interactius, els jugadors tenen coses a "perdre". Pot ser perdre el progrés i haver de repetir-ho tot una altra vegada, perdre objectes o recursos que sense ells es dificultarà molt més la resta de l'experiència o fins i tot arribar a perdre una partida sencera. Això passa en *Senua's Sacrifice*

[5] Clasen, M., & Kjeldgaard-Christiansen, J. (2016). A Consilient Approach to Horror Video Games: Challenges and Opportunities
[6] Perron, B. (2009). Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play

(2017), aquest videojoc de terror t'avisa que és possible que s'esborri tota la teva partida quan moris, és per això que la tensió i la por en els moments en els quals estiguis a punt de morir arriben a intensificar-se moltíssim perquè t'estàs jugant tot el teu recorregut. A més a més, no és tant la idea que t'esborrin la partida, sinó que no saps en quina de les morts pot passar. Fent del *Game Over* una sentència molt més real i personal. *The Break* no té l'objectiu de ser un gran repte per als jugadors, però si volem aprofitar aquesta tensió, l'haurem de tenir en compte en el disseny.

Amb el moviment també es pot transmetre tota mena d'emocions. Restringir-lo o donar molta llibertat comunica al jugador dues idees molt diferents i cada videojoc ha de tenir en compte quines són les seves necessitats i objectius. Per a videojocs d'acció o aventura, normalment és millor que el personatge tingui un gran ventall d'habilitats per moure's a través del mapa. Hi ha videojocs d'exploració com *Hollow Knight* (2017) on comences la partida amb uns moviments bàsics (atacar, moure's i saltar) i com més avances més mecàniques tens disponibles (doble salt, escalar les parets, esprint...). D'aquesta manera el jugador sent que ara és més poderós. En canvi, en un videojoc de terror, si ets capaç de saltar, ja hi ha una part de la immersió i credibilitat que es perd (depenent del context). Imagina't que mentre et persegueix un monstre en una casa abandonada pot anar fent salts mentre corres i pujant als mobles i taules. El jugador potser es diverteix més, però això destrossa l'atmosfera del videojoc. És per això que molts videojocs de terror es limiten a només deixar-te moure per l'espai i també poder moure la càmera com *Outlast* (2013) o *Amnesia* (2010). Però en *The Break* es vol arribar més enllà i jugat amb les limitacions.

Amb això, podem veure que el terror en els videojocs arriba més enllà que adaptar el que es fa en altres mitjans, té el potencial suficient per arribar a explorar noves fronteres mai vistes.

3. REFERENTS

3.1. REFERENTS TEMÀTICS

Per poder entendre *The Break* hem de parlar del terror social. Aquest és un subgènere del terror que fa referència a les obres que fusionen aspectes del gènere de terror amb aspectes de la dimensió social[7]. Els aspectes de la dimensió social normalment tenen a veure amb actes de dominació o marginalitat[8]. Un referent contemporani d'aquest gènere seria la pel·lícula *Get Out* (2017)[9] i la seva representació del racisme. Des de petits comentaris que moltes persones no pensaria fer que són racistes fins a la violència extrema i tortura. Aquesta pel·lícula va popularitzar molt l'etiqueta del gènere i va inspirar a noves obres cinematogràfiques. Un altre exemple seria *Parasyte* (2019), en aquest cas se centra més en un missatge crític del capitalisme tardà[10].

Aquest TFG, els aspectes socials que vol explorar i fusionar amb el terror són la violència de gènere i com la figura de l'assetjador persegueix a la protagonista. Aquest tema recorda molt a la pel·lícula *El hombre invisible* (2020), una adaptació de la novel·la de H. G. Wells que es converteix en un thriller de terror. Una dona, després de fugir d'una relació tòxica, sent que la seva exparella, presumptament morta, l'està assetjant com un fantasma i ningú la creu. Aquesta obra encaixa a la perfecció amb el cinema social i el que moltes víctimes viuen internament cada dia. Com l'existència d'una persona et roba la seguretat d'anar a cap lloc i que les persones que estimes no et creguin ni comparteixin aquest terror[11].

Altres exemples cinematogràfics on s'exploren els traumes des de l'àmbit paranormal són les obres de l'escriptora i directora australiana Jennifer Kent[12].

[7] Yelovich, I. (2021). El terror social.
[8] Yelovich, I. (2021). El terror social.
[9] Yelovich, I. (2021). El terror social.
[10] Benitez, C. (2021). Thriller social: ¿cine de terror con sentido o explotación del trauma?
[11] Ocaña, J. (2020). Terror social de género.
[12] Heras Martínez, Clara

El curtmetratge *Monster* (2005) i el film *The Babadook* (2014) parlen de la culpa i frustració de no sentir-se una bona mare, manifestant aquests sentiments amb un monstre i altres elements paranormals. No saps exactament si els monstres existeixen o si tot és una invenció de la mare i el fill en cada obra audiovisual. En l'episodi *The Murmuring* (2022) del *Gabinete de curiosidades de Guillermo del Toro* (2022) passa una cosa semblant. Els fenòmens paranormals només els veu la protagonista i nosaltres com a espectadors vivim en l'ambigüitat de no saber si és real o no. Però al final ens queda molt clar que aquests fenòmens són una manifestació directa del dolor i trauma d'ella i com aquests elements de terror l'empenten a evolucionar i canviar. Aquests referents són molt importants per a *The Break* perquè en aquesta història tampoc sabrem exactament si les ombres i el monstre són reals o no. A més a més, que, en general, aquestes històries arriben a la conclusió que es pot conviure amb els teus monstres i has de dominar-los, un final molt semblant al del videojoc.

Per acabar, una altra característica de molts dels referents per a *The Break* és l'aïllament. L'ésser humà és social per naturalesa i l'isolament involuntari pot provocar ansietat i ens fa sentir vulnerables[13]. Però si a aquesta situació li sumem un escenari fosc, impredictible i amb monstres, això pot derivar en un malson perfectament orquestrat per transmetre terror. Aquest factor el trobem en les pel·lícules mencionades en aquest apartat: *The Invisible Man* (2020) a poc a poc va aïllant a la protagonista dels seus éssers estimats; *Monster* (2005) i *The Babadook* (2014) transcorren en la seva gran majoria en la casa familiar sense contacte amb l'exterior i a *The Murmuring* (2022) la parella protagonista es queda a dormir en una casa encantada durant uns dies en una illa aïllada de la societat. A *The Break*, la protagonista, encara que estigui envoltada de passatgers desconeguts, està sola i atrapada en un entorn violent per a ella. Si aquest element de vulnerabilitat li sumem les característiques que exploten els videojocs de terror per atemorir, tenim una fórmula per a la por.

[13] Clasen, M., & Kjeldgaard-Christiansen, J. (2016). A Consilient Approach to Horror Video Games: Challenges and Opportunities

3.2. REFERENTS DE GÈNERE

Depenent del videojoc, podem trobar-nos amb diferents tipus de càmera: primera persona, tercera persona, tràveling lateral... cada una d'aquestes es poden trobar en diferents videojocs de terror i tenen les seves pròpies funcions. Però la més comuna en videojocs de terror com *Outlast* (2013) o *Fears to Fathom* (2023), la que fomenta més la immersió i la que s'utilitzarà en *The Break,* és la perspectiva en primera persona. Com que no es pot veure que hi ha al voltant fins que no ens movem la càmera expressament en cada direcció, els jugadors experimenten molta vulnerabilitat amb aquesta falta d'informació. A més a més, en fugir del perill, no podem veure el que ens persegueix en tot moment. També se suma que no acabes de veure quin és l'aspecte del teu avatar i, per tant, pots projectar la teva imatge en el/la protagonista.

Figura 1. Outlast

Font: (2013). *Outlast* [videojoc]. Red Barrels.

Pel que fa al moviment, ja hem parlat que és molt comú que els videojocs de terror et deixin moure per l'espai i la càmera, però n'hi ha que restringeixen alguns d'aquests dos moviments bàsics per fer de la situació del jugador una de més vulnerable. *Silent Hill* (1999) i *Resident Evil* (1998) tenen càmeres fixes en segons quins moments a causa de limitacions tècniques, però es van saber adaptar i jugar amb els enquadres per amagar

Figura 2. Resident Evil

Font: (2015). *Resident Evil* (remaster HD del remake) [videojoc]. CAPCOM Co., Ltg.

enemics o aconseguir composicions més terrorífiques. Un exemple a la inversa seria el cas de *Five Nights at Freddy's* (2014), on el teu avatar no es pot moure de la seva cadira i has de repel·lir als enemics des de la teva sala de seguretat, molt sembrant a *La Ventana Indiscreta* (1954), però amb càmeres de vigilància. Però l'exemple que més ens interessa i en el qual s'inspirarà *The Break* és el moviment d'*Inscryption* (2021). En aquest videojoc, la càmera es mou amb el teclat o fletxes, d'una manera molt limitada a dreta/esquerra i s'avança cap endavant. Aquí tenim els dos moviments bàsics limitats i funcionen alhora, tot això, sumant-li la càmera en primera persona, el jugador es troba en un entorn limitat, on no es pot moure on vol i la càmera li ensenya el mínim possible amb uns escombratges que es fa impossible preveure que veuràs una vegada giris la vista.

Figura 3. Inscryption

Font: (2021). *Inscryption* [videojoc]. Daniel Mullins Games.

3.3. REFERENTS ESTÈTICS

Per tenir una visió general de l'aspecte estètic des de l'inici del treball, a continuació es comentaran els referents artístics més importants en els quals *The Break* s'inspirarà en la seva creació.

3.3.1. ART

L'aspecte visual final de *The Break* és d'un videojoc 3D en primera persona.

L'estètica pot variar molt segons si és 2D o 3D i quin tipus de càmera s'utilitzarà. S'ha de tenir molt clar quina serà la idea general abans de desenvolupar l'art conceptual. Per l'estètica d'aquest TFG hi ha dos vessants principals de referents: *low poly* i *cel-shaded*.

Figura 4. Crypt

Font: (2022). *Crypt* [videojoc]. Valefisk.

Low poly consisteix a fer que els objectes 3D tinguin formes simplificades i els mínims polígons possibles, d'aquí ve el nom. S'allunya del realisme i les textures per suggerir al jugador les formes dels objectes del seu entorn. Pel que fa al gènere de terror i el que volem transmetre, aquest estil ens ajuda a fer que el jugador tingui una suspensió de la incredulitat més ampla perquè no es busca ser realista. A més a més, el cervell del jugador "omplirà" la informació restant i, essent un videojoc de por, això contribueix al fet què s'imagini el pitjor. Alguns videojocs d'aquest estil ho combinen amb píxel art 3D com *Crypt* (2022) o *Bernband* (2014). Aquest primer ens interessa més perquè té un aspecte de terror en el *gameplay* encara que és més un videojoc de puzle. Després n'hi ha d'altres que mantenen les formes com a superfícies planes poligonals com *Superhot* (2016). D'aquest últim videojoc hem de fixar-nos a fer que quan es derrota un enemic, aquest s'esquerda com

Figura 5. Superhot

Font: (2016). *Superhot* [videojoc]. SUPERHOT Team.

si fos un ninot de vidre, molt semblant al que es vol aconseguir per a *The Break*.

Cel-shaded és l'estètica dels videojocs que semblen dibuixos sobre superfícies 3D. D'aquest vessant hem de centrar-nos que les ombres siguin completament fosques com un còmic americà thriller. Aquest estil és molt conegut per videojocs com *The wolf Among us* (2013), però en un referent anterior, *Inscryption* (2021), també trobem aquestes ombres prominents i té un enfocament més cap al terror. Un altre referent que utilitza l'estil de còmic, però amb el píxel art 3D, seria *Return Of The Obra Dinn* (2018), apostant una atmosfera més retro i misteriosa.

Figura 6. Sin City

Font: Miller, F. (1991). *Sin City: The Hard Goodbye* [còmic]. Dark Horse Comics.

Figura 7. The Wolf Among Us

Font: (2013). *The Wolf among Us* [videojoc]. Telltale.

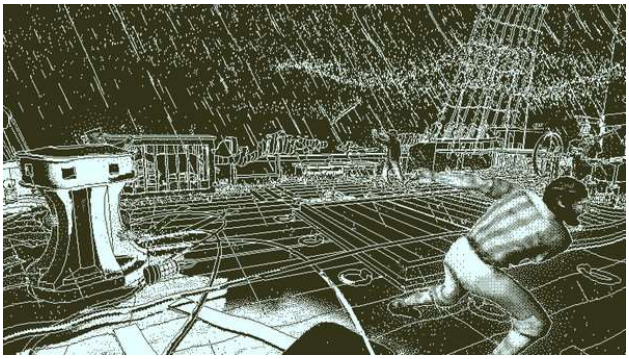


Figura 8. Return of the Obra Dinn

Font: (2018). *Return of the Obra Dinn* [videojoc]. Lucas Pope.

Pel disseny dels enemics, ombres i monstre, ens interessa que no siguin siluetes de persones completament en negre. Si tenen alguna mena de textura o característiques, els farà més destacables i únics. Com a inspiració podem analitzar el monstre de Pyramid Head de *Silent Hill 2* (2001) o Slenderman de *Slender: The Arrival* (2013). Tots dos són dos dels principals antagonistes de les seves respectives obres i comparteixen l'aspecte hominoide masculí amb característiques que els fa terrorífics. En el Pyramid Head destaca el seu enorme casc piramidal en el seu cap. El seu disseny funciona com a un botxí cruel, però la forma triangular del cap és el que més el caracteritza i, seguint la psicologia de les formes, el triangle transmet perill, risc i tensió. Per una altra banda, si mirem a Slenderman des de lluny, sembla un home alt i prim amb un vestit negre formal, però quan ens apropem veiem que la seva pell és completament blanca i no hi ha cap rastre d'un òrgan facial. A més a més, les seves proporcions no són les "correctes", té els braços massa llargs. Tot això en conjunt el fa un monstre senzill, però amb el carisma suficient per convertir-se en una llegenda d'internet.

Figura 9. Pyramid Head

Font: (2001). *Silent Hill 2* [videojoc]. Team Silent, Creature Labs (PC).

Figura 10. Slenderman

Font: (2013). *Slender: The Arrival* [videojoc]. Blue Isle Studios.

3.3.2. DISSENY GRÀFIC

No tot el que apareix a la pantalla és videojoc. Els elements gràfics són un apartat molt important perquè és el primer que l'usuari veu quan inicia el joc i l'últim quan l'apaga. La temàtica principal dels elements gràfics de *The Break* giren entorn del *break*, la ruptura. La manera més fàcil de representar això és simulant el vidre trencat de la pantalla del mòbil. No cal exagerar-ho i utilitzar-ho en tots els racons, però és un punt d'inici que envolta totes les decisions.

El referent més principal que segueix aquesta mateixa temàtica és el tractament gràfic de la sèrie *Black Mirror* (2011). Tots els capítols de la sèrie exploren algun apartar futurista de la tecnologia i el terror que l'envolta. El que els uneix és que quan acaba l'episodi, la pantalla es queda fosca i veus el teu reflex en un mirall negre. La seva estètica general de la sèrie és una tipografia senzilla i moderna que es corromp amb el trencament de la pantalla o amb un error d'ordinador.

Figura 11. Black Mirror

Font: Brooker, C. (2016). *Black Mirror* [sèrie]. House of Tomorrow.

També és interessant com es treballa la tipografia en The Invisible Man (2020). La paraula *Invisible* té les primeres lletres escrites amb una grossor i a poc a poc es van aprimant, desapareixien. És una manera molt interessant de treballar la idea de la paraula i poder transmetre-la d'una ullada.

Figura 12. El hombre invisible

Font: Whannell, L. (2020). *The Invisible Man* [cinta cinematogràfica]. Blumhouse Productions, Goalpost Pictures i NErvous Tick Pictures.

Un altre referent més proper al gènere dels videojocs és *Outlast* (2013). Les seves lletres del títol estan brutes i amb la pintura esquitxada, simulant el lloc abandonat que ha de visitar el protagonista. Tot i això, les últimes lletres del títol es desenfoquen, fent referència a l'ús de la càmera de vídeo i com el seny del protagonista va desapareixent i a poc a poc veu coses que no semblen reals.

Figura 13. Outlast

Font: (2013). *Outlast* [videojoc]. Red Barrels.

3.3.3. DISSENY SONOR

El so és un dels pilars fonamentals de qualsevol producte audiovisual. En les peces de terror, és el millor amic per involucrar encara més a l'espectador dintre de la història i poder espantar-lo. En els videojocs s'han de planificar de manera que segons quina interacció, provoca un so o música específic. Es pot tenir la certesa que en entrar en una habitació o quan hagi passat un temps concret, es poden activar algunes músiques o que si el jugador fa ús d'un objecte, aquest emeti un so. Però no es pot endevinar quan els moments de més tensió o heroisme coincidiran amb el que està fent el jugador.

A *Resident Evil Remastered* (2014) es juga amb la idea que hi ha molt poc so. Se senten els sons del teu personatge lleugerament, però generalment és un ambient de silenci. Tot i això, els pocs efectes de so que apareixen tenen la funció de cridar l'atenció del jugador. Quan apareix un zombi, quan dispares una arma, quan desbloqueges una porta... Allà és quan apareix el so. Hi ha poc so, però el so que hi ha és essencial i acompanya els moments importants on el jugador ha d'estar atent. No hi ha quasi música i és per això que destaca molt més quan sona en les batalles més rellevants. Tota l'estona estàs atent a quins sorolls sonen i quan sonen, una forma de mantenir la tensió i jugar amb el so en els moments on saps que el jugador els necessitarà per complementar les seves accions. En *The Break* no podem treballar amb el silenci continu perquè l'escenari d'un vagó de metro en moviment ens ho impedeix, però podem aprendre de la importància de cada so i a guardar-nos la música per a moments molt concrets.

Tot i això, s'ha d'evitar aclaparar al jugador i abusar dels sons per espantar. Un exemple del que no s'ha de fer és *Visage* (2020). En general, el seu tractament del so no és erroni, no està malament, però peca de desencadenar molts sons dissenyats específicament per espantar en moments on no hi ha res que realment espanti. Si es llença al jugador massa sons que han d'espantar quan no toca, acabes acostumant al fet que aquest no tingui en compte els sons i

quan hi hagi un ensurt de veritat, impacti molt menys. A més a més, tampoc és agradable jugar d'aquesta manera, encara que sigui un videojoc de terror, no és excusa per sobreestimular a l'usuari.

Per una altra banda, a *Inscryption* (2021) es té molta cura dels efectes sonors i la seva música. Els sons de les cartes, peces i mecanismes són molt agradables d'escoltar i, d'altra banda, els efectes de so de les veus i els relacionats amb els moments de terror són molt únics i aterridors. La música no és totalment constant, però on més destaca és en els moments més importants o tensos. A més a més, aquesta fusiona sons relacionats amb l'esdeveniment en qüestió (vent, cops, metall, aigua). Fa que cada peça tingui molt més de carisma i se suma al fet que el que escoltem no és el que esperaríem escoltar en la música, fent-la més inquietant. Per a *The Break* ens podem inspirar a fer ús de sons més surrealistes per les veus i interaccions amb els enemics, a més a més de tenir en compte els elements i sons de l'entorn per poder compondre les músiques.

4. ANÁLISI DEL MERCAT

Des dels anys de la Covid-19, on va haver-hi un dels creixements més extensos en el sector, la indústria s'ha ressentit una mica. Quan va acabar els confinaments, tant el mercat general com el de plataformes mòbils han generat en el 2022 un 4,3% i un 6,4% menys[14]. Tot i això, en l'any passat van aparèixer nous avenços i tendències com la crescuda dels videojocs al núvol o el desenvolupament de molts més videojocs de realitat virtual. Un tema del qual va haver-hi molt ressò van ser els metaversos i la implicació de marques i personalitats en els seus desenvolupaments, però lentament a inicis de 2023 va decaure molt l'interès i el més famós, Metaverso de Facebook, recentment acaba de cancel·lar tots els seus projectes de desenvolupament.

4.1. DAFO

Per tenir una perspectiva general del projecte en comparació amb el sector dels videojocs, s'ha dut a terme una anàlisi DAFO del treball.

DEBILITATS

La principal debilitat de *The Break* és la falta d'experiència. Aquest treball està fet per una sola persona que mai ha fet un videojoc. Més endavant, quan es vulgui crear, l'equip creixerà a la xifra total de dos membres. Aquest segon serà un estudiant de desenvolupament de videojocs amb experiència com a *lead* de programació, però pel que fa a aquest document de disseny de videojoc, és la primera vegada.

[14] El mercado de los videojuegos en 2022: un año de sube y baja. (2023)

Tenir un equip tan reduït no és tan poc comú en el sector dels videojocs *indie*, però sí que és més fàcil que s'abandoni o que s'arribi a obstacles que no es puguin superar per falta de personal.

Un altre factor més relacionat amb el videojoc en si, és que aquests serà de curta durada. Per a jugadors que tinguin una vida molt atabalada, segurament això serà una característica positiva, tot i això, si arriba a ser massa curt, pot deixar un buit i no satisfer les expectatives de l'usuari.

AMENACES

Les circumstàncies, ofertes de treball i altres projectes poden posar en perill el desenvolupament de *The Break* i que aquest no acabi mai de sortir a la llum per al consum del gran públic.

Per una altra banda, si s'acaba el desenvolupament, també és possible que el títol es perdi entre els centenars de videojocs *indie* que surten cada dia, enterrant-lo en l'oblit.

FORTALESES

Les principals fortaleses del *The Break* són la seva història i estètica. Altres videojocs de terror del seu nivell no tenen una història molt ben desenvolupada i normalment el seu aspecte consisteix en actius de llibreries gratuïtes sense cap altra mena de decisions estètiques en la renderització per fer-los destacar. *The Break* busca cridar l'atenció amb la seva proposta estètica per després comunicar una història i experiència amb la qual el jugador pugui empatitzar.

Una altra fortalesa és la quantitat d'elements i mecàniques que s'han dissenyat per transmetre el màxim de terror possible dintre de les limitacions. Ja s'han

comentat algunes anteriorment en l'apartat de referents de gènere i aquesta atenció al detall és molt important.

Tot i això, el videojoc no està pensat perquè sigui molt difícil. Així que tothom el podria 'gaudir', o 'patir', sense tenir una barrera de dificultat molt alta.

OPORTUNITATS

Des d'un inici s'ha plantejat que el prototip del videojoc surti gratuïtament a la plataforma de videojocs corresponent (itch.io). D'aquesta manera no hi ha cap excusa perquè ningú no pugui jugar al videojoc i es pot crear un cercle de fans. A més a més, això facilita que influences *gamers* juguin al videojoc i que els seus seguidors vulguin i puguin provar-lo sense cap dificultat.

4.2. ANÀLISI DE LA COMPETÈNCIA

En qualsevol sector on s'hagi de vendre un producte, aquest es mesura contra dues classes de competidors: els directes i els indirectes. Els competidors directes d'un videojoc són els que més s'assemblen al susdit, ja sigui perquè comparteixen gènere, temàtica, estil o mecàniques. Mentre que els indirectes és tota la resta de videojocs que existeixen en el mercat, més enllà de cap ressemblança[15].

En el cas de *The Break*, ens trobem amb altres videojocs *indie* d'un jugador en primera persona de supervivència i terror com *Outlast* (2013) o *Five Nights At Freddy's* (2014), dos títols que ja han estat mencionats anteriorment en els referents de gènere i és interessant analitzar-los amb una mica més de profunditat.

[15] García Requena, A. (2022). The Lost Story: Documento de Diseño de Videojuego

Per una banda, *Outlast* se centra més en la part de supervivència sigil·losa. El jugador s'ha de moure per un manicomi abandonat on el persegueixen i l'única manera que té de defensar-se és amagar-se. També hi ha una mecànica molt interessant que també apareix a *The Break*: una càmera de vídeo. L'objectiu del protagonista és documentar els horrors que es troba en la seva visita i el jugador pot veure a través d'aquesta càmera de vídeo per gravar i per veure en la foscor amb la visió nocturna. La càmera utilitza piles com a bateria que el jugador ha de subministrar al llarg de la partida.

Figura 14. Outlast

Font: Font: (2013). *Outlast* [videojoc]. Red Barrels.

Per una altra banda, a *Five Nights At Freddy's* els jugadors som els encarregats de vigilar un local de pizzeria durant la nit. Des de la nostra sala de guàrdia podem mirar les càmeres de vigilància de tot el local per saber quan els animatrònics posseïts s'apropen a nosaltres, tancar una porta a cada lateral de la sala per evitar que entrin i encendre unes llums als passadissos per repel·lir-los. Aquests tres factors gasten una energia general i com més n'estiguem fent servir alhora, s'esgotarà més de pressa. Si

Figura 15. Five Nights at Freddy's

Font: (2014). *Five Nights at Freddy's* [videojoc]. Scott Cawthon.

et quedes sense energia, Freddy, la mascota del local en persona, vindrà a fer-te una visita.

Tot i això, una competència més directa són la sèrie de videojocs de *Fears to Fathom* (2023). Aquest videojoc *indie* més modest comparteix les característiques d'un jugador en primera persona i el terror, però deixa de banda el gènere de supervivència per treballar més en l'ambientació. Cada entrega es basa en una història real o llegenda urbana i són històries amb les quals pots empatitzar. D'aquest videojoc també ens interessa que és més modern que els dos anteriors i és un nivell més proper al que es podria esperar de *The Break*.

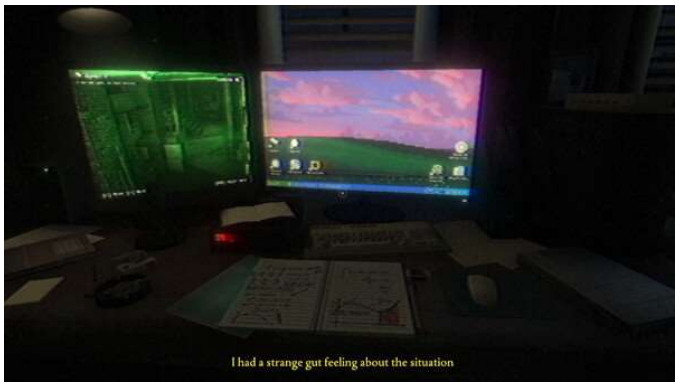


Figura 16. Fears to Fathom

Font: (2023). *Fears to Fathom* [videojoc]. Rayll.

5. TECNOLOGIA

És important tenir en compte la tecnologia que s'utilitzarà en el desenvolupament de *The Break* i les plataformes en les quals es podrà jugar. Com s'ha comentat anteriorment, en aquest treball no entrarà en detalls sobre la programació, però en el moment de la creació i el disseny d'un videojoc s'ha de conèixer aquests factors perquè d'aquests depenen moltes característiques i limitacions.

5.1. MOTOR DE DESENVOLUPAMENT

Un motor de desenvolupament és l'eina principal que es fa servir per crear un videojoc[16]. Cada un pot comptar amb diferents llenguatges de programació, motor de físiques, motor de gràfics, llibreries, compatibilitats amb altres programes i plataformes... N'hi ha de tota mena i normalment es decideix quin va millor per a segons quin projecte d'acord amb els objectius i les funcions que t'ofereix el motor.

Per al desenvolupament d'un videojoc *indie*, Unity és un dels motors de desenvolupament multiplataforma més popular. El seu llenguatge de programació principal per a videojocs és el C# o C *Sharp*, un llenguatge de programació molt senzill i fàcil d'aprendre. Amb la seva interfície intuïtiva i que el programa és gratuït per a usuaris, és perfecte per a principiants. Tot i això, també compta amb la capacitat suficient perquè els programadors experts puguin esprémer al màxim

Figura 17. Unity

[16] ¿Qué es un motor de juegos?. (2022)

les seves capacitats en projectes més professionals[17]. Serveix tant per a projectes 2D com de 3D, és compatible amb aplicacions de modelatge i animació 3D com Blender o Maya i es poden utilitzar una gran quantitat de paquets 3D i textures diferents[18].

Unity compleix amb els requisits de *The Break*. A més a més, alguns dels principals referents per aquest treball han estat desenvolupats amb aquest motor com: *Fears to Fathom* (2023), *Inscryption* (2021), *Return Of The Obra Dinn* (2018), *Superhot* (2016) i *Slenderman* (2012).

5.2. PLATAFORMES

Amb Unity es poden crear videojocs per a les plataformes macOS, Android, Windows, Linux, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Nintendo Switch i moltes més[19]. Tot i això, el desenvolupament d'un videojoc que ha de funcionar en moltes plataformes diferents és molt més llarg i costós. La programació ha d'adaptar-se a la plataforma, per tal que no apareguin errors i que es controli a la perfecció. Per a un prototip del videojoc de *The Break*, seria suficient que funcionés en els ordinadors Windows i macOS. El seu disseny des de l'inici ja s'ha plantejat per a PC i la seva jugabilitat únicament amb teclat i ratolí.

[17] Hernández, J. Domínguez y A. Cruz. (Jun 2018). Arquitectura de software para el desarrollo de videojuegos sobre el motor de juego Unity 3D
[18] Delás López, G. & Toledano Castilla, Y. (2018). Documento de Diseño de Juego de "Relamo of Books"
[19] Compatibilidad en plataformas de Unity. (2023)

6. TARGET

El públic objectiu de *The Break* és principalment un públic femení. Això no vol dir que el sector masculí dels videojocs no en gaudeixin, però en tenir una protagonista femenina i tenint en consideració els temes que tracta l'obra, es vol arribar i explorar el punt de vista femení. La franja d'edat ha de ser prou jove per ser un consumidor de videojocs, i prou adulta per entendre la història. Parlem d'una franja d'edat òptima de divuit a trenta-cinc anys, on ja és possible que s'hagin enfrontat a la situació que descriu el videojoc o hi tinguin interès. El nivell socioeconòmic del públic ha de rondar la classe mitjana, ha de tenir un ordinador o portàtil per poder jugar, però també haver hagut d'agafar el tren o el metro regularment. Molts d'aquests factors s'assemblen a la protagonista del videojoc i això pot fer que sigui un producte molt més atractiu.

Pel que fa a estil de vida i gustos, el públic objectiu ha de tenir una afinitat per als videojocs, però no cal que sigui el seu hobby principal perquè la dificultat de *The Break* no serà molt alta. El que sí que ha de tenir és un interès en el terror i en els temes feministes.

6.1. PEGI

El sistema PEGI o *Pan-European Game Information* és un sistema que classifica continguts d'entreteniment com pel·lícules o videojocs segons unes edats mínimes que es recomana que l'usuari compleixi. Està orientat principalment a pares i mares perquè els ajudi a decidir si un producte és idoni per als seus fills o no. El sistema ha estat reconegut a més de trenta-cinc països d'Europa i té el suport de la Comissió Europea[20].

Segons la seva classificació, *The Break* segurament es trobaria en el PEGI 16. Encara que la seva representació de la violència no és molt explícita, sí que

[20] Pan European Game Information. (2017)

compta amb llenguatge groller i escenes de por que poden produir terror a les persones més sensibles. Així que veuríem el títol del videojoc acompanyat del rètol taronja amb el número setze i els dos logos de llenguatge groller i por.

Figura 18. PEGI 16

Font: Pan European Game Information. (2017). *PEGI*. https://pegi.info/

Aquest sistema s'utilitza principalment en llançaments físics de videojocs i només en el territori europeu. Si amb *The Break* es vol arribar a un públic internacional, s'hauria de fer servir l'IARC.

6.2. IARC

Cada regió o país té els seus propis estàndards i lleis sobre quina mena de contingut és la correcta per a segons quina edat. És per això que l'IARC o *International Age Rating Coalition* es va crear, per estalviar temps als desenvolupadors que llencen un producte arreu del món. Mitjançant un qüestionari, l'IARC et comunica en quines franges d'edat es categoritza el contingut en tot el món[21].

Per poder tenir les dades del teu videojoc o app, primer s'ha de penjar en alguna de les plataformes de compravenda de videojocs. La mateixa plataforma per defecte et farà omplir el qüestionari i poc després es rep la

[21] International Age Rating Coalition. (2023)

llicència i les franges d'edats apareixeran en cada mercat de cada regió sense cap cost addicional[22].

[22] Pan European Game Information. (2017)

7. DISSENY DEL VIDEOJOC

7.1. FITXA TÈCNICA

Títol	The Break
Gènere	Terror, Suspens
Subgènere	*Survival/Stealth Horror, Psychological Horror*
Target	PEGI 16
Plataforma	Microsoft Windows, mac/OS, Linux
Plataforma de distribució	Itch.io
Motor	Unity
Característiques	Un jugador Primera persona Teclat i ratolí
Etiquetes	Terror, Free to Play, Primera persona, Terror psicológico, Supervivencia/ Terror, 3D, Indie, Un jugador, Ambiental, Sigilo, Oscuros, Simulador de caminar, Cortos, Trenes, Casual, Low poly

Taula 1: Fitxa tècnica de *The Break*

7.2. ONE PAGE

Un *One page* és una manera de resumir un projecte o producte en una sola fulla per transmetre la idea més fàcilment[23]. Pot ser més o menys complert i per a *The Break* es tenia l'objectiu de comunicar la idea principal i l'estètica del videojoc amb una sola mirada.

Figura 19. One Page de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

[23] Delás López, G. & Toledano Castilla, Y. (2018). Documento de Diseño de Juego de "Relamo of Books"

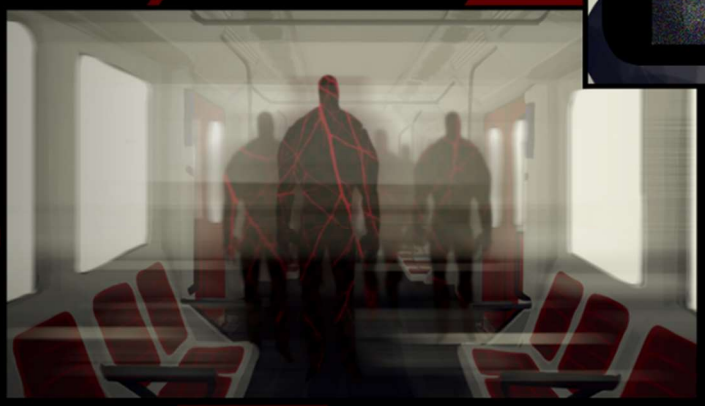
THE BREAK

LA RUPTURA ET PERSEGUEIX CADA DIA

THE BREAK ÉS UN VIDEOJOC DE TERROR EN PRIMERA PERSONA 3D EN QUE QUAL EL JUGADOR HA DE SOBREVIURE A TOTS ELS VIATGES EN METRO SENSE QUE LES OMBRES L'ATRAPIN.

SOBREVIU EN UN ESPAI LIMITAT SENSE QUE ET VEGIN.

DESEMMASCARA LES OMBRES AMB L'AJUDA DEL MÒBIL.



MANTÉ LA BATERIA CARREGADA ABANS D'ARRIBAR A LA PRÒXIMA PARADA.

PRÒXIMAMENT EN

T'ESPERA UNA HISTÒRIA PLENA D'ANGOIXA I SUPERACIÓ, T'ATREVEIXES?

7.3. OBJECTIU DEL VIDEOJOC

L'objectiu del videojoc és sobreviure a tots els viatges en metro sense que les ombres t'atrapin.

Cada nivell té una estructura molt semblant: travessar el vagó amb ombres fins al punt de càrrega abans que la bateria del mòbil s'acabi per després arribar a les portes del vagó amb un compte enrere. Més tard s'afegeix a cada nivell alguna característica que modifica la dificultat: el monstre vigilant, les notificacions, el moviment del metro...

L'últim nivell és especial, és una lluita a contrarellotge on els enemics no paren d'aparèixer contínuament fins al final.

7.4. GUIÓ

7.4.1. LOGLINE

L'Anna veu unes ombres que la persegueixen cada vegada que ha d'agafar el metro; si vol continuar amb la seu dia a dia, haurà d'enfrontar-s'hi amb l'ajuda del seu mòbil.

7.4.2. STORYLINE

L'Anna acaba de sortir d'una relació tòxica. Ella intenta continuar amb el seu dia a dia viatjant en metro, però quan veu a una persona que s'assembla al seu ex se li apareixen com si fos una ombra monstruosa. Si vol arribar a passar pàgina, haurà d'enfrontar-se a les ombres que l'esperen en cada vagó. Al final, deixarà de dependre del seu mòbil com a refugi i podrà plantar cara a la seva por.

7.4.3. TAGLINE

Hi ha dos eslògans que funcionen molt bé per raons diferents i es poden utilitzar segons la situació. Aquests són:

La ruptura et persegueix cada dia.

La ruptura te persigue cada día.

The breakup haunts you every day.

El primer és perfecte si el llegim amb el títol perquè té una relació directa amb aquest i és una pinzellada als temes de la història. Tot i això, és una mica arriscat perquè es pot malinterpretar que és una història romàntica i no tant en el gènere de terror.

La foscor és un passatger més.

La oscuridad solo es un pasajero más.

Darkness is just another passenger.

En el segon no hi ha cap dubte del gènere i transmet una imatge visual interessant. On falla és que no quadra a la perfecció amb el títol, però pel seu compte és capaç de resumir l'experiència de joc sense cap problema.

7.4.4. SINOPSIS

CAPÍTOL I

L'Anna rep un missatge de la seva amiga Laura al mòbil. El missatge fa referència al fet que no s'avanci molt en el llibre que estan llegint alhora. L'Anna diu que no creu que llegeixi molt, no té molta bateria pel trajecte, però la Laura l'anima a fer que carregui el mòbil al vagó del metro. L'Anna no té moltes ganes de moure's pel vagó, prefereix quedar-se en un racó segur, tot i això, la Laura li recorda que es trobarà molt més segura amb el mòbil carregat. L'Anna no sembla molt convençuda, però s'acomiada de la Laura dient que el metro ja arriba a l'andana.

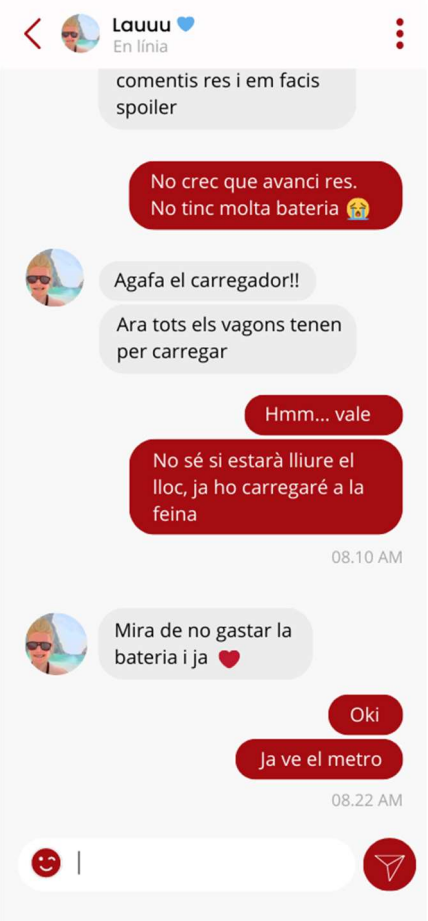


Figura 20. Xat Laura cap. 1

Font: Elaboració pròpia

L'Anna entra en una punta del vagó del metro. Està bastant ple de passatgers, tanmateix, l'Anna és incapaç de veure'ls clarament, les seves cares es desdibuixen amb la seva mirada. Es fa lloc entre els passatgers i quan està còmode treu el mòbil: avís de bateria baixa. Al seu voltant no hi ha cap punt de càrrega, així que només pot avançar seguint les indicacions en les finestres i parets del metro. Les persones amb les quals es creua tenen una aura més hostil en comparació a quan havia entrat al principi, l'ambient ha canviat després de l'avís del mòbil. Però entre la gent hi ha una figura ombrívola que destaca per sobre de la resta. L'Anna la mira i l'ombra es gira cap a ella, esborronant la seva visió. Ella aparta la mirada ràpidament abans que sigui massa tard fingint que consultava el mòbil. És impossible passar pel seu costat sense desmaiar-

se, així que obre la càmera del mòbil i es mou en un altre lloc més estratègic des d'on vigilar l'ombra.

Veure les coses a través de la càmera sembla que empitjora les coses, restringeix la visió i és més lent. Però L'ombra té uns punts febles ocults que només es detecten quan s'utilitza la càmera. Quan l'Anna en troba algun i fa una fotografia, la foscor que envolta la figura s'esquerda i, a poc a poc, desapareix. L'Anna ja pot passar pel seu costat, resulta que era un noi alt amb ulleres normal i corrent, i arribar al punt de càrrega. Mentre carrega, els passatgers del vagó es mouen i canvien de lloc, queda poc per arribar a la següent parada, la seva parada. Però en el seu camí cap a les portes han aparegut noves ombres.

Aquesta vegada pot fer sevir la càmera sense la pressió de la bateria, però sí que ha d'arribar a les portes en un temps determinat o perdrà la seva parada. Quan es mou en diferents llocs estratègics ho ha de fer amb molt més de compte per no col·locar-se al costat d'una ombra i també ha de vigilar que quan busqui els punts febles d'una, no hi hagi una altra mirant-la. Al final arriba a les portes i baixa del metro.

L'Anna obre la seva galeria de fotos del mòbil. Apareixen les fotografies que ha fet a les ombres del metro, totes d'homes que comparteixen un grapat de característiques: ulleres, cabell clar, una mica de barba, espatlles grans, edat jove... L'Anna esborra les fotografies.

CAPÍTOL 2

L'Anna rep un missatge al mòbil. És un flashback, la interfície és antiquada i la data de la conversa que apareix abans de cap missatge és de fa quatre anys. El nom de la persona amb la qual xateja és *amic toni*, aquest li pregunta si va en metro aquesta tarda a la quedada. L'Anna diu que sí, i l'*amic toni* li diu que té ganes de veure-la. Ella respon "jajaja", ell continua preguntant: "Et rius de mi?". L'Anna diu que sí i ell acaba la conversació amb una emoticona.

L'Anna està asseguda a una punta del vagó del metro. El metro s'atura i ella alça la mirada del mòbil, s'obren les portes i entren molts passatgers. Entre totes les persones, una figura molt més sinistre a la de les ombres habituals puja al tren, és un monstre. La percepció de l'Anna es trastoca, apareixen altres ombres i el vagó es torna amenaçador, però aquell monstre és diferent de la resta, es passeja pel vagó i és molt més perillós.

Figura 21. Xat Amic toni cap. 2

Font: Elaboració pròpia

Encara que l'Anna es vulgui refugiar en el mòbil, a la llarga la bateria comença a perillar. Mirar el monstre a través de la càmera no sembla que tingui el mateix efecte que amb les ombres, no pot trobar cap punt feble, així que ha de fer-se camí entre les ombres mentre vigila que el monstre que es mou no la detecti. Ha de buscar el punt de càrrega, carregar i després sortir del vagó abans que es tanquin les portes.

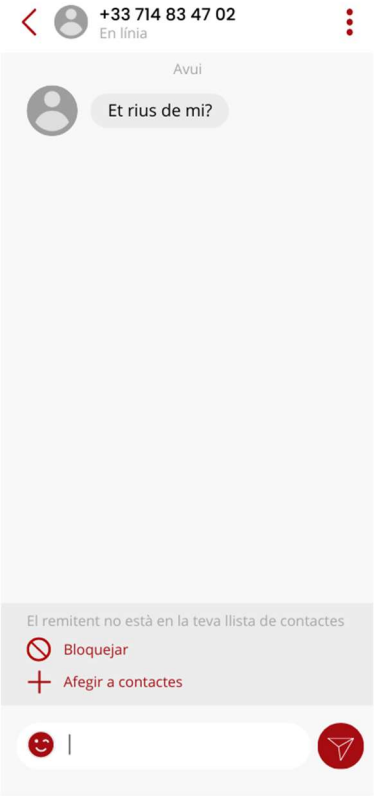


Figura 22. Xat ? cap. 2

Font: Elaboració pròpia

Quan passa per les ombres sense transformar no sembla que la coneguin de res, però qualsevol contacte amb el monstre seria la seva fi. Finalment, arriba a les portes i baixa del vagó.

L'Anna rep un missatge al mòbil. Aquest és la interfície actual, com la de la Laura, però la persona que li parla és un número que l'Anna no té agregat. Només ha enviat un missatge: "Et rius de mi?".

L'Anna mira el missatge i seguidament bloqueja el número.

CAPÍTOL 3

L'Anna està parlant amb l'Àlex, un company de la feina, pel xat del mòbil. Aquest li comenta que hi ha problemes amb les xarxes socials del compte de l'empresa i li demanin que vagi a l'oficina per treballar-ho amb l'equip de comunicació.

L'Anna entra al metro. El mòbil no para de sonar amb notificacions de les xarxes del compte de l'empresa. Aquesta està rebent el mateix missatge des de diferents usuaris: "Per què m'obligues a fer aquestes coses?". Les notificacions apareixen a la part superior del mòbil sense parar. Quan obre la càmera del mòbil per buscar els punts febles de les ombres, ocupen un espai molt apreciat de la pantalla, i, si ha de dissimular quan les ombres la miren, no para de veure totes aquestes notificacions i missatges. A més a més, les notificacions fan soroll i criden l'atenció de les ombres. Ha de fer el seu recorregut cap a la zona de càrrega, la bateria del mòbil no durarà molt amb tantes notificacions, i sortir del metro.

Figura 23. Xat Alex cap. 3

Font: Elaboració pròpia

Més tard, en la xarxa social on rebia tots aquells missatges, l'Anna està navegant des del seu compte personal privat. Hi ha una nova publicació de la Laura. És una fotografia on surten dues tasses i una pila de llibres. A la descripció hi diu: *Sessió de te i llibres d'emergència*, amb diferents emoticones de cors. L'Anna li comenta en la publicació que l'estima molt i que no sap que faria sense ella en dies com aquests.

CAPÍTOL 4

L'Anna rep un últim missatge de la Laura en el mòbil. L'Anna ha estat enviant missatges, però no sabem què ha dit perquè els ha esborrat, l'últim missatge és de la Laura que diu: "Tu tens tot el dret d'agafar el metro sense tenir por".

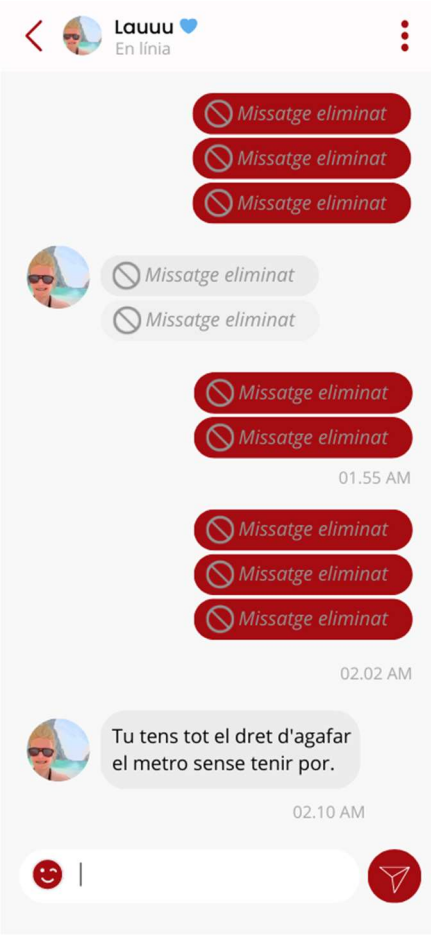


Figura 24. Xat Laura cap. 4

Font: Elaboració pròpia

L'Anna es troba dempeus en mig del vagó del metro. Està tot ple de persones, ombres i passatgers, però arriben a una parada i baixen la gran majoria, quedant només les ombres. Abans que es tanquin les portes, una última figura entra en la punta del vagó: el monstre.

L'Anna ha de sobreviure el viatge fins a l'última parada. La bateria no és un problema, està carregada al cent per cent, però rep missatges de tots els seus contactes i de les xarxes socials, on li diuen coses com: "Ets l'única amb la qual podria estar tota la vida", "Puc enfadar-me amb tu, però no puc odiar-te", "Estic obsessionat amb tu", "No puc perdre't", "Tens molta sort de tenir-me a mi", "Ens necessitem l'un a l'altre", "Ets la meva puta"... Només hi ha ombres en el vagó, no pot dissimular entre els passatgers i el perillós s'apropa a ella a poc a poc. A més a més, el metro agafa corbes cada dos per tres i és molt més difícil utilitzar la càmera per trobar els punts febles de les ombres que s'apropen a ella amb el moviment.

Cada vegada que fa una fotografia a una ombra, apareix una imatge en la seva pantalla d'un home alt, ros, amb ulleres, unes grans espatlles i una mica de

barba que s’apropa cada vegada més. Una vegada les esquerda, les ombres desapareixen, però tornen a aparèixer pocs segons després. Tot sembla inútil, però ha de continuar i sobreviure fins a la parada següent i baixar. A poc a poc el monstre s’apropa, l'atmosfera és molt més opressiva i en un dels moviments bruscos del metro, el mòbil de l'Anna cau a terra i es trenca.

L'Anna s'agenolla a recollir-lo, la pantalla està espatllada i no s'encén. Sense el mòbil, la seva percepció es descontrola i tot s'enfosqueix. El perillós està al seu davant i alça una mà per agafar-la, però l'Anna li torna la mirada. Per no apartar la mirada ha de fer el mateix esforç que quan buscava els punts febles de les ombres amb càmera del mòbil, però aquesta vegada no hi cap pantalla on refugiar-se, ha de mirar al monstre fixament sense fallar per no desmaiar-se. Lentament, es va aixecant, per molt que el que ella vegi sigui horripilant. Quan es posa dempeus, els punts febles esquincen l’ombra fins que no hi queda res.

El metro arriba a la seva parada i s'obren les portes, el seu entorn ha tornat a la normalitat, el vagó està buit. L’Anna baixa del metro.

7.4.5. PERSONATGES

ANNA SÁNCHEZ

L’Anna té vint-i-set anys i és community manager d’una empresa de videojocs. Cada dia ha d’agafar el tren per anar a treballar o fer altres viatges quotidians, però aquests viatges són un patiment perquè pot trobar-se a la seva exparella en qualsevol moment. Quan puja a un vagó de metro, recorda sentiments dolorosos de la seva relació i ruptura, té pànic

Figura 25. Icona Anna

Font: Elaboració pròpia

de trobar-se amb ell i quedar-se atrapada en un vagó de metro. Normalment, és capaç de fer el viatge distraient-se amb el mòbil, llegint i parlant amb la seva amiga, però quan la bateria del mòbil perilla, ha d'arriscar-se i sortir de la seva zona de confort. En alçar el cap de la pantalla, els passatgers del seu voltant que li recordin a l'ex es transformen en ombres, i, mitjançant fotografies que els hi fa d'amagat, trobarà discordances que les diferenciarà del seu ex i deixarà de veure'ls com a ombres. L'Anna ha anat sobrevivint en el transport públic d'aquesta manera per un temps, tanmateix, aquesta no és una manera de viure i quan coincideix amb el seu ex no hi ha una altra solució que amagar-se i baixar en la pròxima parada. Al final, haurà de ser capaç d'enfrontar els seus monstres mirant-los a la cara sense gens de por.

OMBRES

Les ombres són els principals enemics i obstacles en la vida de l'Anna quan va en metro. Són passatgers que no la coneixen de res, però tenen característiques físiques que recorden l'exparella de l'Anna. És per això que, quan dirigeixen la seva mirada cap a ella, l'Anna entra en pànic perquè veu reflectit al monstre en ells. Les ombres no la perseguiran ni atacaran, encara que no veuran amb bons ulls que els intentin fer fotografies d'amagat.

Figura 26. Ombres

Font: Elaboració pròpia

MONSTRE

El monstre és la manifestació de l'exparella de l'Anna i tot l'horror que representa. Aquest enemic és actiu, buscarà a l'Anna en el vagó de tren i la perseguirà. En la seva primera aparició és invencible, l'únic que pot fer l'Anna és fugir i refugiar-se en el mòbil, però quan ella està més preparada i no té una altra opció, pot veure a través de la seva cuirassa i derrotar-lo.

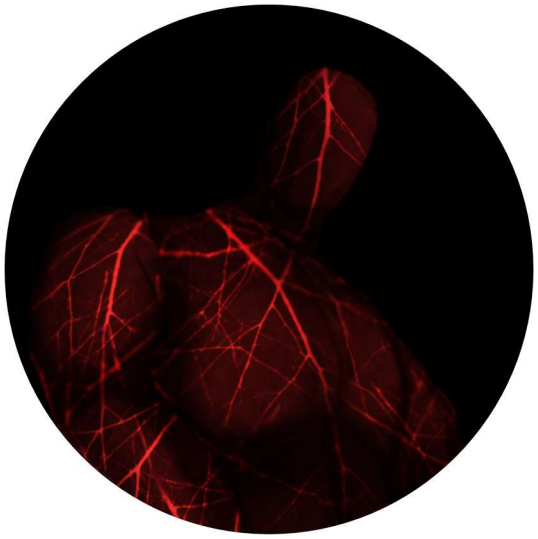


Figura 27. Monstre

Font: Elaboració pròpia

LAURA

La Laura és la millor amiga de l'Anna. Sap sobre la seva antiga relació tòxica i li dona tot el suport que pot quan ella ho necessita. Serem testimonis de la seva relació mitjançant en els interludis entre capítol i capítol on es veu el xat entre les dues o les xarxes socials on comparteixen les seves quedades i aficions. Les dues tenen una afició pels llibres fins al punt que es llegeixen un llibre alhora. La seva fotografia de perfil és una foto d'ella en un paisatge de platja, mostrant que li agrada viatjar, quedar i sortir.

Figura 28.Icona Laura

Font: Elaboració pròpia

"AMIC TONI"

L'"Amic Toni" és com l'Anna tenia agregat en un inici al contacte de la seva exparella. En la conversa que tenen ja es veu com ell comença a obsessionar-se amb ella mentre que l'Anna ni tan sols s'havia preocupat d'agregar-lo amb el seu nom. En la seva fotografia de perfil és el protagonista d'una sèrie d'animació, això ens diu que no li agrada ensenyar la seva cara i prefereix mostrar una fantasia de poder.

Figura 29. Icona Amic toni

Font: Elaboració pròpia

ÀLEX

L'Àlex és el company de xarxes de l'Anna en l'empresa de videojocs on treballa. Quan tenen el sabotatge de bots a les xarxes, demana ajuda a l'Anna. Li parla de manera respectuosa, però es veu que està molt estressat i la pressiona perquè arribi com més aviat millor. En la seva fotografia de perfil es pot veure la fotografia d'un gat, la seva mascota, això ens diu que és una persona introvertida i amigable.

Figura 30. Icona Alex

Font: Elaboració pròpia

7.4.6. ESCENARI I ÈPOCA

La localització del videojoc se centra principalment en un vagó de metro. La idea original va sorgir a partir de viatges en tren, però el metro és una localització molt més misteriosa i pràctica per un videojoc. Entre cada andana només hi ha foscor, un pensament inquietant que t'estalvia haver de dissenyar un paisatge que el jugador hagi de veure per la finestra. L'interior del vagó serà l'ambient principal que els jugadors experimentin i variarà lleugerament. Quan no es veu cap ombra ni el monstre, el vagó és net i modern. Si apareix algun dels enemics, el metro es deteriora, es veu brut i oxidat, un espai gens agradable. A tot això se li sumen els passatgers, inundant l'espai i obstaculitzant a la protagonista.

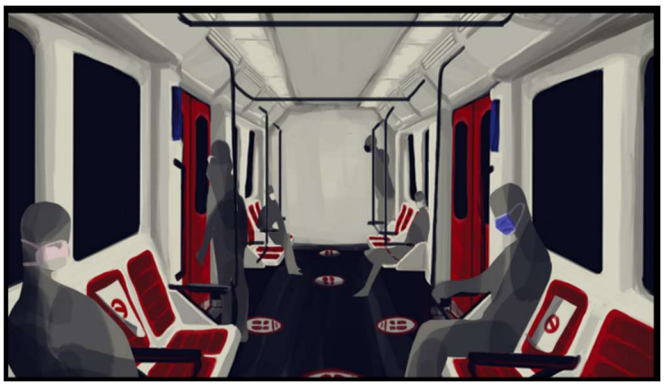


Figura 31. Escenari normal de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Figura 32. Escenari amb ombres de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Aquest metro viatja per una ciutat fictícia de caràcter europeu occidental. El nom de les parades no és rellevant per a la història, però sí que apareixeran com a detall extra per donar més personalitat a la ciutat. Aquesta conté elements característics de centres metropolitans europeus com edificis històrics, museus, carrers, parcs, places i un riu amb ponts i illes. Com a idioma

de la ciutat s'ha escollit el francès perquè és un dels idiomes més parlats a Europa. Aquest seria el resultat de les parades de la ciutat:

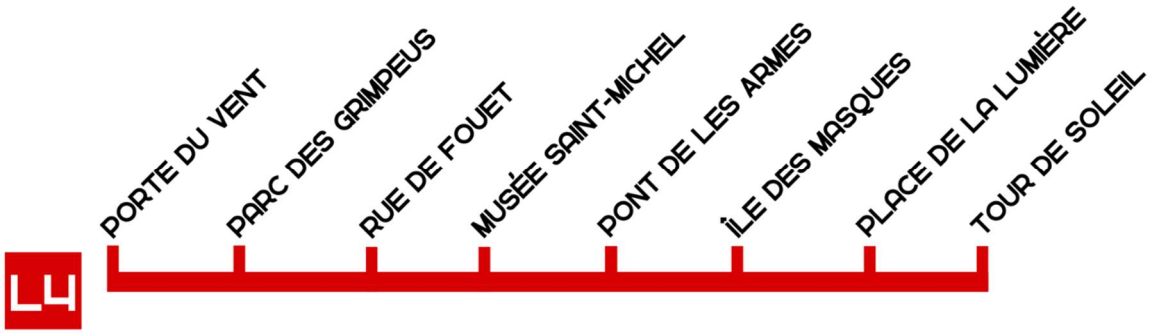


Figura 33. Línia de metro

Font: Elaboració pròpia

Com que el videojoc és de curta durada, és possible que no s'arribi a utilitzar totes les parades, però es pot jugar amb què les parades per les quals toquin viatjar siguin aleatòries en comptes de sempre anar per les de sempre.

L'Època en la qual transcorre el videojoc és l'inici de la dècada del 2020, quan la societat fa poc que ha patit el confinament d'una pandèmia. S'ha decidit que la protagonista es trobi en una situació propera en l'actualitat perquè va ser aquell context el que va originar la història. A més a més, en altres històries s'evita parlar de la covid-19 per no incomodar al públic, però en el cas d'un videojoc de terror, és un factor que juga a favor. Les mascaretes oculten els rostres dels passatgers, aliens al que pateix la protagonista. Després d'haver estat tancada a casa tant de temps, no hauria de ser una experiència alliberadora poder sortir de casa? En canvi, ha de tornar a tancar-se en un vagó, ple de gent i monstres.

Pel que fa als elements tecnològics que apareixen en la història, el mòbil principal de la protagonista és un model estàndard actual i el seu estil ho plasmarà. Per una altra banda, en el capítol 2 hi ha un flashback que veiem únicament a través del mòbil de l'Anna. Es representarà amb un canvi en la interfície per una de generacions anteriors, corresponent a mitjan dècada del 2010, amb alguna referència a l'època perquè no hi hagi dubtes.

7.4.7. CONFLICTE INTERN

Fins ara s'ha parlat de com l'Anna ha de superar a les obres i al monstre per poder continuar endavant en el seu dia a dia. Aquests enemics són una amenaça externa per a ella, però estan lligats als conflictes que ella pateix internament.

L'Anna ha d'anar a treballar cada dia, és el seu deure i responsabilitat. Malauradament, ella ha de viatjar en metro per complir amb el seu càrrec, cosa que no desitja per la seva por. Aquest conflicte entre la raó i els sentiments de l'Anna és el que mou el seu arc de persona i la història. Que sigui capaç d'aconseguir-ho o no depèn del jugador i la seva habilitat per fer front als enemics.

El telèfon mòbil també juga un paper important en aquesta equació. És l'eina i mitjà amb el qual l'Anna pot superar els seus conflictes, però la història no té com a objectiu transmetre el missatge de sempre amagar-te al darrere d'una pantalla. Després que la protagonista i el jugador s'hagi acostumat a derrotar als enemics amb el seu ús, és quan aquest desapareix del mapa i s'ha de superar l'adversitat sense dependre d'ell.

En la narrativa moderna, els conflictes interns estan connectats amb els externs i *The Break* no és una excepció. Igual que amb els referents temàtics, els elements sobrenaturals de la trama són una clara manifestació de les dificultats internes de l'Anna i fa que les seves aparicions en els vagons del metro tinguin una raó de ser i profunditat.

7.5. ELEMENTS DE VIDEOJOC

7.5.1. MECÀNIQUES DE JOC

Anteriorment, s'ha parlat d'algunes mecàniques que es volen incorporar a *The Break* i els seus referents. La base d'aquest disseny en tot moment és fer sentir al jugador vulnerable combinant unes característiques d'alguns videojocs i unes altres de noves. No hi ha acció que sobri ni que falti, totes existeixen per una raó i es vol evitar que els jugadors s'entretinguin intentant superar els obstacles de manera errònia.

ANNA

Punt de vista	El punt de vista és en primera persona. Veiem a través dels ulls de la protagonista i podem utilitzar el ratolí les tecles A-D per girar ràpidament el cap per canviar l'orientació cap a la dreta o esquerra. Quan fem servir la càmera del mòbil, aquesta s'incorpora a la nostra vista i veiem a través d'ella.
Moviment	El moviment de la protagonista està limitat a estar asseguda o dempeus quieta en un lloc específic del nivell i avançar entre aquests espais automàticament quan el jugador els mira i fa servir la tecla W per avançar. Quan sigui el moment de baixar del vagó, hem de fer el mateix davant de les portes quan arribi a la parada.

Taula 2. Mecàniques de l'Anna

MÒBIL

Obrir mòbil	Podem accedir a la càmera del mòbil arrossegant el mòbil cap amunt/prement la tecla E. La càmera del mòbil segueix el moviment del ratolí amb una mica de retard i hi ha una mica de resistència en el moviment.
Càmera de mòbil	Cada ombra té uns punts febles secrets que hem de fotografiar. Les pistes que tenim per trobar-los són que, quan ens apropem a un, la càmera tremola, es va creant una zona vermella en l'ombra i la resistència en el moviment és més forta. Una espècie de joc de fred-calent. Farem una fotografia amb un clic esquerre, si l'hem fet en un punt feble, l'ombra s'esquerda, si no, hem d'intentar-ho de nou. Quan hem desbloquejat tots els punts febles de l'ombra (de 2 a 4, depenent de la dificultat), l'ombra s'esquerda. La càmera de mòbil també permet fer zoom amb la roda del ratolí. Com més zoom, més imprecís serà el control, però així els jugadors poden trobar amb més claredat els punts febles.
Dissimular	Per dissimular hem d'utilitzar la tecla S. Quan dissimulem, abaixarem la vista i mirarem el mòbil, confonent-nos amb qualsevol altre passatger. La pantalla del mòbil està encesa tota l'estona que dissimulem.
Bateria	El mòbil és l'objecte central del videojoc. Aquest sempre es troba a la part inferior de la pantalla i ens serveix per fer servir la càmera per derrotar les ombres i amagar-nos entre la multitud. La bateria s'esgota i sense el mòbil no es pot avançar a no ser que carreguis la

	bateria en un lloc de càrrega del vagó i mantenir el clic dret en el botó de carregar.

Taula 3. Mecàniques del mòbil

ENEMICS

Ombres	Les ombres són uns passatgers del metro que es veuen com ombres tenebroses. Estar a prop d'un o creuar les mirades durant molts segons és *game over*. Que miri en la teva direcció mentre et mous o fas una fotografia és *game over*. Hauràs d'evitar-los canviant de lloc o dissimulant i esquerdar-los per poder avançar.
Monstre	El monstre és únic, només n'hi ha un. Té un aspecte semblant a les ombres, però el seu comportament és diferent. El monstre es mou per tot el vagó buscant activament a la protagonista. És impossible esquinçar la seva foscor amb la càmera de fotos, per tant, s'ha d'evitar el contacte visual, retrocedir a un lloc segur o dissimular per continuar.

Taula 4. Mecàniques del enemics

INTERLUDIS

Xats	Quan apareix un xat o algun espai on s'ha d'escriure text, en comptes de ser una cinemàtica i que el jugador esperi que passi la conversació, aquest podria escriure en el quadre de text. Dona igual quines tecles premi, s'escriurà automàticament el missatge de la conversació que toca, però així el jugador participa i té el control. En altres moments amb interfícies del mòbil (esborrar fotografies,

	bloquejar números, donar *m'agrada* a una publicació) també ho haurà de fer el jugador, el videojoc no avançarà fins que ho faci.

Taula 5. Mecàniques dels interludis

7.5.2. CÀMERA

En els referents de gènere ja s'havia justificat perquè la càmera de *The Break* és en primera persona. És molt comú en videojocs de terror i transmet molta vulnerabilitat. Tot i això, la majoria d'aquests referents es pot moure la càmera lliurement amb el ratolí o *joystick*, exceptuant *Inscryption* (2021), que es mou amb el teclat girant a una direcció.

A *The Break* es vol fer un híbrid de les dues: l'orientació del personatge la dictarà el teclat, si gira cap a la dreta o cap a l'esquerra, i, quan està mirant en una d'aquestes direccions, amb el ratolí es pot acabar de moure la càmera cap als extrems. D'aquesta manera tenim les restriccions en el moviment i la vista mentre permetem que els jugadors tinguin una mica de llibertat per poder fixar-se en els detalls que més els interessi.

Això es complementa amb les mecàniques per derrotar les ombres. Es necessita poder moure la càmera amb el ratolí per poder trobar els punts febles i fer zoom on més ens interessi.

També cal recordar que quan s'obre la càmera del mòbil, aquesta ocupa tota la pantalla, veiem a través d'ella. El seu ús fa que s'esgoti la bateria i el moviment és més lent i imprecís. D'aquesta manera es fomenta a què el jugador vagi canviant intermitentment entre el mòbil i la vista "normal" perquè no es quedi sense bateria i pugui completar el nivell.

Figura 34. Escenari vist amb el mòbil de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

7.5.3. CONTROLS

Els controls de *The Break* estan separats segons si ets en el videojoc o en alguna de les pantalles del menú. Hi ha algunes tecles que no tenen ús o canvien segons canvies de pantalla, i per això s'han recollit d'aquesta manera.

CONTROLS DEL VIDEOJOC

A continuació es troben tots els controls implicats en el *gameplay*: moviment, càmera, accions i pausa. Tot el necessari per poder utilitzar totes les mecàniques del videojoc. La raó de cada tecla es basa en els controls que es dona a cada una de manera més comuna i la inspiració directa del videojoc *Inscryption* (2021). És un control de la protagonista que necessita les dues mans del jugador, els moviments que s'han de fer amb el ratolí no es poden reproduir en el teclat i és imprescindible el seu ús. Les tecles del teclat estan molt a prop entre elles exceptuant l'ESC per accedir al menú, perquè és la tecla que la gran majoria de jugadors assignen aquesta funció i així mentre s'està jugant és difícil de prémer-la per accident, evitant que espatlli l'experiència.

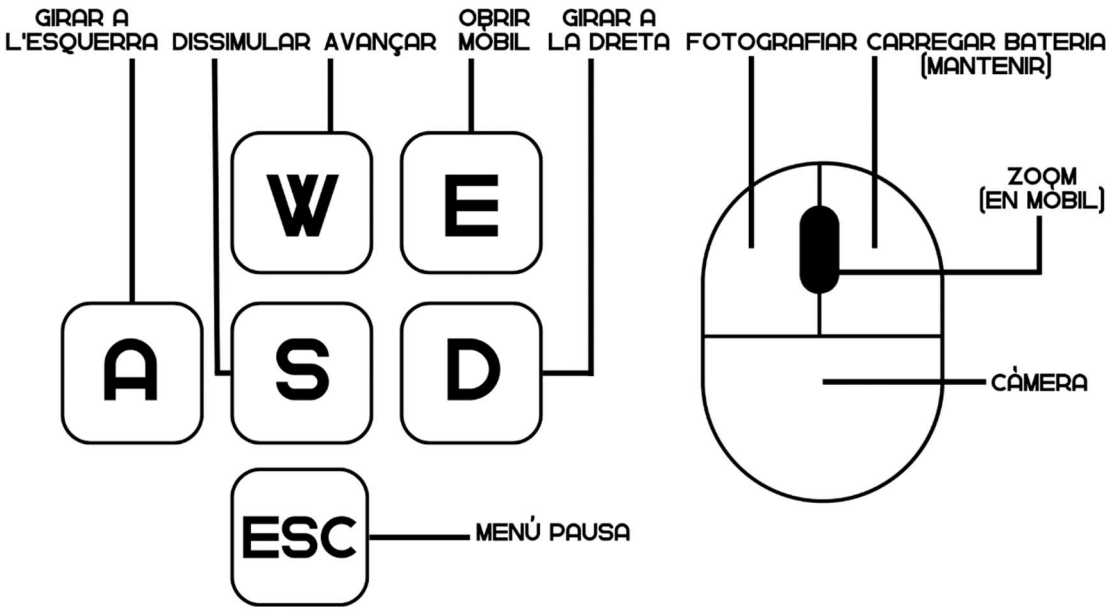


Figura 35. Controls del videojoc *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Tot i això, el control en els interludis de xats s'haurà de teclejar qualsevol tecla del teclat per omplir automàticament el requadre de text i prémer a Enter per enviar el missatge. En la resta d'interludis, s'utilitzarà el ratolí per interactuar amb la pantalla simulant un dit de la mà.

CONTROLS EN EL MENÚ

Quan els jugadors entrin en una pantalla de menú, podran moure's a través de les opcions amb W, S, Enter i ESC en el teclat o el ratolí. És molt més còmode per a l'usuari tenir les dues opcions i poder fer servir la que sigui més convenient.

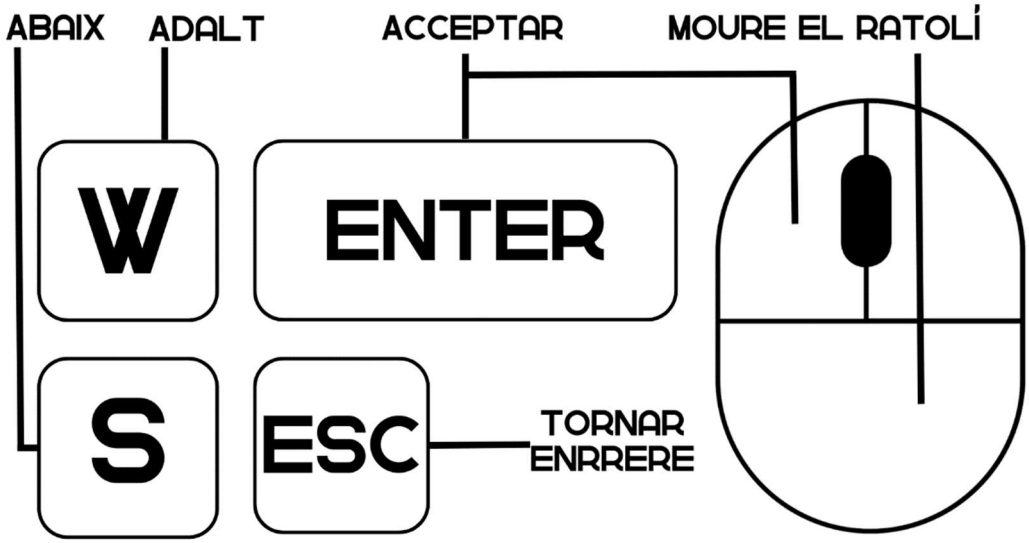


Figura 36. Controls en el menú de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

7.5.4. NIVELLS

La història de *The Break* està dividida en quatre capítols, el primer com a introducció al videojoc i la trama, el segon i tercer com a nus i el quart com a clímax final. Cada secció en el metro en cada capítol es correspon amb un nivell diferent. Aquests augmenten de dificultat progressivament i varien en alguns elements per diferenciar-los entre ells.

Per entendre el funcionament dels nivells, l'aplicació dels controls i mecàniques, les característiques generals del videojoc i com seria l'experiència del jugador, a continuació s'explicarà amb detall el primer nivell que hauran de jugar els jugadors.

CAPÍTOL I - *TUTORIAL*

Després de la conversa per xat amb la Laura, els jugadors apareixeran davant d'una de les portes del vagó del metro (porta vermella,1). El primer objectiu, que es mostrarà escrit en la pantalla, és buscar un lloc on seure i poder consultar el mòbil la resta del viatge. A continuació el videojoc mostrarà les tecles per girar tant a la dreta com a l'esquerre i la tecla per avançar perquè els jugadors mirin al seu voltant i provin de moure's. Com que la ciutat on viu l'Anna està passant per una pandèmia, el número dels seients està limitat, però no hi ha molts passatgers i els jugadors poden triar entre tres opcions. Dues a la dreta i una a l'esquerra (cercles blaus, 3). Els dos seients més propers a la porta estan ocupats (cercles grisos) perquè els jugadors en moguin tant sí com no una vegada abans de seure (2) i puguin provar el funcionament del moviment i els controls. A més a més, les posicions a les quals es mou l'Anna quan està dempeus es corresponen amb els adhesius que es trobaven al terra que respecten la distància de seguretat (cercles vermells). Només una meitat del vagó de metro està disponible perquè a la protagonista no l'interessa allunyar-se massa i tampoc volem que els jugadors es desviïn del primer objectiu.

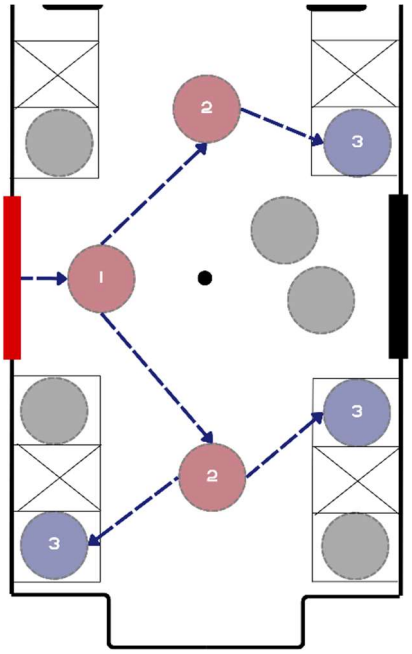


Figura 37. Esquema del nivell 1.1

Font: Elaboració pròpia

Una vegada els jugadors hagin arribat a un seient lliure, el joc els informarà que obrin el mòbil amb la tecla corresponent. Una vegada l'obrin, es desencadenarà una animació on l'Anna està a punt de posar-se a llegir, però rep una notificació de bateria baixa. Aleshores ella guardarà el mòbil i mirarà cap endavant, veient

un rètol que comunica que la zona de recàrrega es troba a l'altra banda del vagó mitjançant un logotip d'una bateria i una fletxa.

L'únic que poden fer els jugadors en aquest moment és aixecar-se (4) i dirigir-se al fons del vagó. Malauradament, una vegada s'apropen a l'altra meitat (5) del vagó, es troben amb una ombra en mig del camí. No poden mantenir la mirada cap a l'ombra si no és que miren a través de la càmera del mòbil, així que apareixerà un text que els ensenyi a fer l'acció de dissimular. Quan s'aparta la mirada cap al mòbil, es mostrarà com en aquest s'obre la càmera perquè a continuació els jugadors intentin veure a través d'ella i descobreixin que es poden derrotar trobant els seus punts febles fent-los fotografies sense que els vegin. En el moment que es faci una fotografia, l'ombra canviarà la direcció de la seva mirada, obligant els jugadors a provar diferents angles. A tot això se li afegeix que també podran veure quanta bateria els queda en el mòbil cada vegada que l'utilitzin.

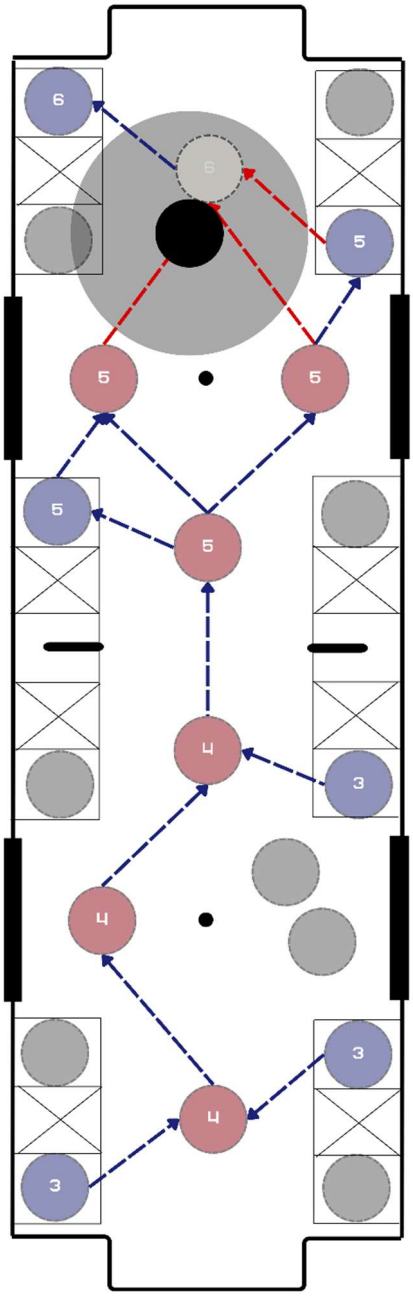


Figura 38. Esquema del nivell 1.2

Font: Elaboració pròpia

Quan hagin trobat els tres punts febles de l'ombra, aquesta es destrossarà i es desbloquejaran les rutes que acaparava l'ombra (fletxes vermelles) i es podran moure al lloc lliure on carregar el mòbil (6).

En aquest espai, el videojoc mostrarà que el jugador ha de mantenir el clic o tecla corresponent per carregar la bateria. En aquest

moment no es poden moure fins que no carregin la bateria al màxim. Mentrestant, les portes del metro s'obriran i alguns dels passatgers baixaran, uns pujaran i d'altres canviaran de lloc. El nivell es restablirà d'una manera diferent i els moviments i rutes variaran.

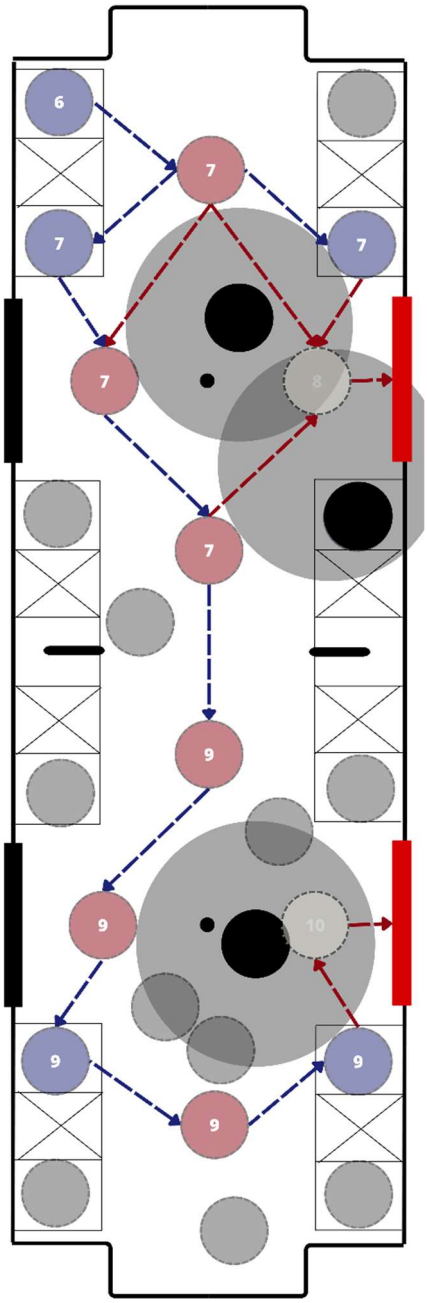


Figura 37. Esquema del nivell 1.1

Font: Elaboració pròpia

A partir d'aquest moment, les portes de la banda dreta del vagó es pintaran de color vermell i sonarà un avís de pròxima parada. S'escolta aquest i no l'anterior perquè en la següent parada és on s'ha de baixar la protagonista. Per recalcar aquesta simbologia, un text en pantalla anunciarà el següent objectiu: baixar del metro.

En la nova redistribució de passatgers, els jugadors es troben amb dues situacions diferents per apropar-se a una de les dues portes del vagó.

La primera i més propera compta amb dues ombres que la vigilen (7). És un augment en la dificultat que esprem al màxim les capacitats dels jugadors en aplicar el que acaba d'aprendre sense la limitació de la bateria. S'han de derrotar les dues ombres per arribar a la porta (8) i pot ser una mica complicat completar-ho en un límit de temps. Però no és l'únic camí.

Si es recorre tot el vagó fins al final, es pot arribar a l'altra porta per un camí més limitat on només n'hi ha una ombra (9). D'aquesta manera, es recompensa al jugador que explori

totes les possibilitats possibles de superar el nivell en arribar a un enfrontament més senzill, mentre que els que es vegin més capacitats poden provar sort amb el primer enfrontament doble. Tot i això, aquesta segona opció no és igual de fàcil que la primera vegada que els jugadors s'enfronten a una ombra perquè aquesta meitat del vagó està abarrotat i no hi ha molts angles de visió per esquinçar-la. Però també compta que els passatgers poden utilitzar-se d'amagatall de la seva mirada, creant una nova situació d'enfrontament sense augmentar massa la dificultat.

De seguida que els jugadors derrotin a les ombres i es col·loquin davant d'una de les portes (8 o 10), aquestes s'obriran i es completarà el nivell.

7.5.5. SISTEMA DE GUARDAT

El sistema de guardat funciona de manera automàtica perquè és el mètode menys intrusiu i més còmode per a un videojoc enfocat en l'experiència. Per avisar al jugador subtilment que s'està autoguardant i no surti del videojoc, apareixeria una petita animació d'una bateria de mòbil carregant-se en la cantonada esquerra inferior. D'aquesta manera s'acaba relacionant el moment de carregar el mòbil amb el punt de guardat i s'evitarà que es perdi informació de l'arxiu de guardat si el jugador s'espera al fet que acabi l'animació abans de tancar el videojoc.

Cada vegada que se supera un nivell o es carrega el mòbil en el punt de recàrrega, el joc guardaria el punt de control per si els jugadors abandonen la partida o pateixen un *game over*. Si es perd la partida a l'inici del nivell, no s'haurà de repetir l'interludi, però si es tanca el videojoc, una vegada que es torni a iniciar el nivell s'haurà de repetir. És important que els jugadors els tinguin presents mentre juguen perquè és dels pocs elements que expliquen la història de manera més literal i així és més difícil s'oblidin de la informació, a més a més de contextualitzar l'escena i no entrar a jugar de manera tan sobtada.

7.6. ART

Des del principi s'ha tingut clar que l'estil de *The Break* és 3D on els objectes i models 3D seran low poly i el tractament de les ombres cel-shaded. Això últim, s'ha decidit que les ombres totalment negre només apareixeran amb relació als enemics i la seva influència en l'entorn.

7.6.1. MOODBOARD

Un *moodboard* és una eina molt útil per poder transmetre la idea i aspecte general d'una obra audiovisual amb només un cop d'ull. Normalment, està format per fotografies i captures de fotogrames dels referents principals, però també pot comptar amb textures, objectes i formes. Perquè un *moodboard* funcioni, s'ha de poder llegir clarament, entendre una jerarquia visual i introduir la paleta de colors i estil.

La lectura del *moodboard* a continuació comença d'esquerra a dreta. La primera imatge que veiem és la de l'interior d'un vagó de tren fosc, solitari i tenebrós. Només amb aquesta imatge ja tenim l'escenari, el gènere i el punt de vista. La raó del terror és la segona imatge, un monstre hominoide vist a través d'una càmera. Aquest son els dos elements més importants de *The Break*, més fotografies complementaran la importància d'aquests amb altres exemples. La tercera imatge serveix com a referència d'estil del videojoc, ombres fosques, 3D i, una altra vegada, primera persona. A continuació, la zona de l'esquerra s'encarrega d'acabar d'especificar les característiques del monstre. És un ésser hostil, que s'amaga en la foscor i entre els passatgers, però és possible derrotar-lo esquerdant la seva superfície. Més a baix hi ha les principals inspiracions per al disseny dels enemics, *Slenderman* i *Piramyd Head*. L'altra banda del *moodboard* té com a funció especificar el context de la pandèmia, amb la multitud amb mascaretes i les marques de distància social a terra, i l'ús

del mòbil, amb una fotografia del mòbil i una altra d'un videojoc de terror que utilitza càmeres de vigilància.

Figura 40. Moodboard de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

D'un cop d'ull, també podem sostraure la paleta de colors: blanc, negre, blau fosc i diferents vermells freds. A més a més, podem veure el contrast de les imatges més "netes" del món real i la foscor i "brutícia" en els moments de terror on es distorsionarà la visió de la protagonista.

D4D2C0	090A1B	1C2276	D80002	910513

Figura 41. Paleta de colors de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

7.6.2. PERSONATGES

La majoria dels personatges que protagonitzen *The Break* no apareixen físicament en el videojoc, però sí que podem veure com expressen la seva personalitat a través de les fotografies de perfils en els xats i en les xarxes socials.

L'Anna és la protagonista i el punt de vista de la història. Perquè qualsevol jugador es pugui identificar amb ella, s'ha dissenyat de manera més plana i bàsica que la resta de personatges, amb les característiques justes i una paleta de colors limitada a una escala de grisos blavosos per no destacar molt. El que més crida l'atenció és que es tapa la cara amb el mòbil, això expressa gràficament com depèn d'ell per afrontar de cara els seus problemes i la seva baixa autoestima. A més a més, com que no es veu cap tret facial, ajuda a la immersió dels jugadors en el seu personatge.

Per una altra banda, tenim a la Laura, que mostra la seva seguretat i personalitat extravertida mostrant la seva cara amb una *selfie* de vacances. El paisatge bell i divertit d'una platja, juntament amb els colors de la seva imatge que s'aparten de la paleta del

videojoc, expressar com ella és una figura de l'exterior, va més enllà del d'aquesta experiència estressant de l'Anna. Ella és el pilar i suport d'ella, un recordatori que hi ha una vida i gent que l'estima fora de l'angoixa.

Figura 42. Totes les icones de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Per l'Alex i l'"Amic Toni" simplement són dibuixos d'un gat pel primer i un personatge fictici pel segon. Aquí si que ha estat en joc la paleta de colors del videojoc. Per l'Alex gira més entorn dels blaus, forma part de la vida diària, però no de manera violenta. En el cas de l'"Amic Toni" està dominat pels vermells i el negre, una directa relació als colors de les ombres i el monstre.

El disseny més representatiu i important entre tots els personatges és el de les ombres i el monstre. En el gènere dels videojocs de terror és normal que l'enemic principal sigui el que més cridi l'atenció de l'obra i fins i tot es converteixi en una marca. És per això que a continuació s'explicarà el procés de creació de l'aspecte dels enemics en *The Break*.

El primer pas és fer una pluja d'idees de conceptes i referents i començar a aplicar-los en dibuixos senzills o miniatures. Una manera molt efectiva de dur a terme aquest primer pas és centrar-se en la silueta. Només amb aquesta hauria de ser suficient per transmetre una primera idea i poder reconèixer al personatge entre una multitud. Es van provar diferents estils de cos, des d'uns més caricaturescs (1) a més fantàstics (3). Havia de ser intimidant i al final es va continuar treballant amb un estil de cos que no destaqués tant entre la multitud per por que no quadrés amb l'estil general (2).

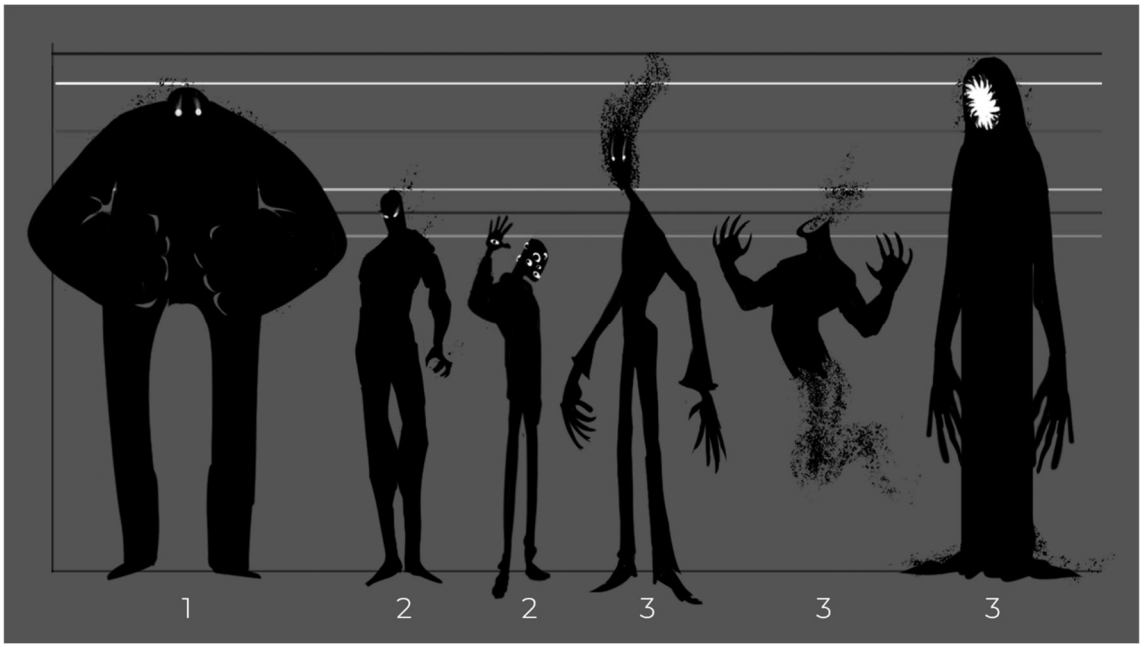


Figura 43. Art conceptual dels enemics de *The Break* 1

Font: Elaboració pròpia

A continuació, es van provar diferents propostes de característiques físiques que podria tenir la criatura. Una silueta completament en negre no és suficient, ha de transmetre una idea.

El primer amb el qual es va jugar va ser els ulls (4). En el videojoc s'ha de vigilar de no entrar en el camp de visió dels enemics i, si la mirada del jugador coincideix amb la del monstre, és un moment molt terrorífic. Des d'un únic ull, múltiples, en blanc o amb pupil·la. No era una mala idea i hi havia resultats interessants, però encara hi havia altres idees a tenir en compte. A la silueta, se li podia afegir altres parts del cos o elements (5), algun dels exemples serien boques, mans i mascaretes. Les boques i mans són parts del cos que poden ser violentes, mentre que les mascaretes juguen a utilitzar uns dels elements que també comparteixen la resta de passatges i donar-li la volta per fer-ho aterridor.

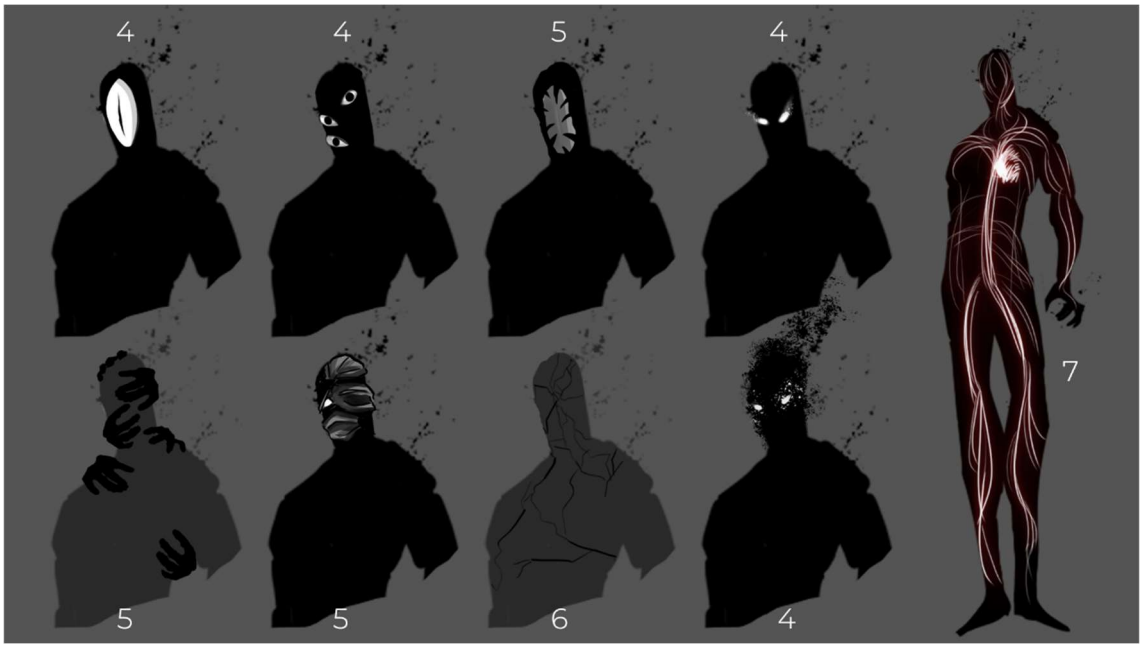


Figura 44. Art conceptual dels enemics de *The Break* 2

Font: Elaboració pròpia

Un altre aspecte que es va tenir en compte era si els enemics tindrien alguna textura de vidre o l'ombra que els envolta ja està esquerdada des d'un principi (6). Si tota la silueta era de vidre, es podien afegir elements "dintre" dels personatges, veure el seu interior. Tot i que aquest interior no seria molt agradable, aquest aspecte del vidre i esquerdes va molt en sintonia amb els temes principals de l'obra.

Com que les esquerdes en el disseny del títol de *The Break* dibuixen un mapa de metro, es va voler implementar una idea semblant en l'estil dels enemics. Esbossar un mapa per sobre de la silueta no tenia molt de sentit i modificar les esquerdes de vidre per línies de metro donaven un resultat molt antinatural sobre un cos orgànic. Al final, per poder representar el metro en l'aspecte dels enemics, es va arribar a la idea de mostrar en la silueta una representació dels vasos sanguinis (7).

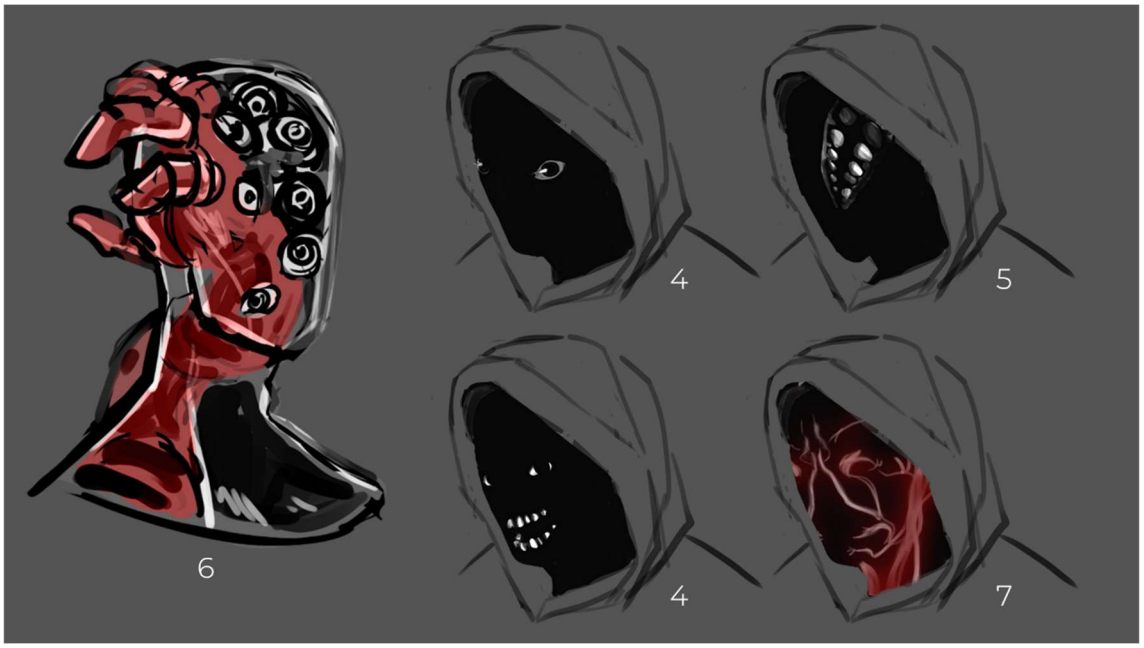


Figura 45. Art conceptual dels enemics de *The Break* 3

Font: Elaboració pròpia

La sang viatja pel nostre cos com a vies de metro pel centre urbà. Totes dues estan ocultes a simple vista i són imprescindibles per funcionament d'un organisme o una gran ciutat. La sang viatge més o menys ràpid segons els nostres sentiments i està molt relacionat amb la tensió i l'estrès. Línies de metro vermelles, seguint una mateixa ruta, transmetent els mateixos sentiments; fins que trenquem amb aquest malestar monòton i dominem els nostres temors.

A continuació hi ha una representació d'aquesta proposta on s'aplica aquestes idees. Les venes i artèries no són biològicament precises, sinó que es prefereix un enfocament que prioritzi l'estètica i, en poder variar el patró dels vasos sanguinis, caracteritzar cada enemic per separat. Aquest dibuix és el que correspondria al monstre, intimidant i vermell. Les ombres mantindrien les venes vermelles, però la resta de la superfície seria de color negre.

Figura 46. Art conceptual del monstre de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

7.6.3. ESCENARI

El principal escenari del videojoc és un cagó de metro. Per començar a visualitzar diferents moments i interaccions de la història i com afecta l'ambient, s'han dibuixat diferents propostes d'escenes.

El primer dibuix correspon a com es veu el metro quan no hi ha cap enemic ni perill. Es pot veure un ambient net i modern, hi ha poca gent a causa de la pandèmia i hi ha seients als quals no es pot accedir, marques en el terra per respectar la distància social i els passatgers van amb mascareta. Els punts més rellevants i amb els que interaccionarà el jugador, portes, seients i adhesius, estan pintats de color vermell per destacar. Els passatgers són de color gris perquè el que ens interessa és fixar-nos en l'escenari. En l'estètica final és probable que adoptin una mica de color, roba i pentinats, però també és possible que es mantinguin en escala de grisos només amb mascareta.

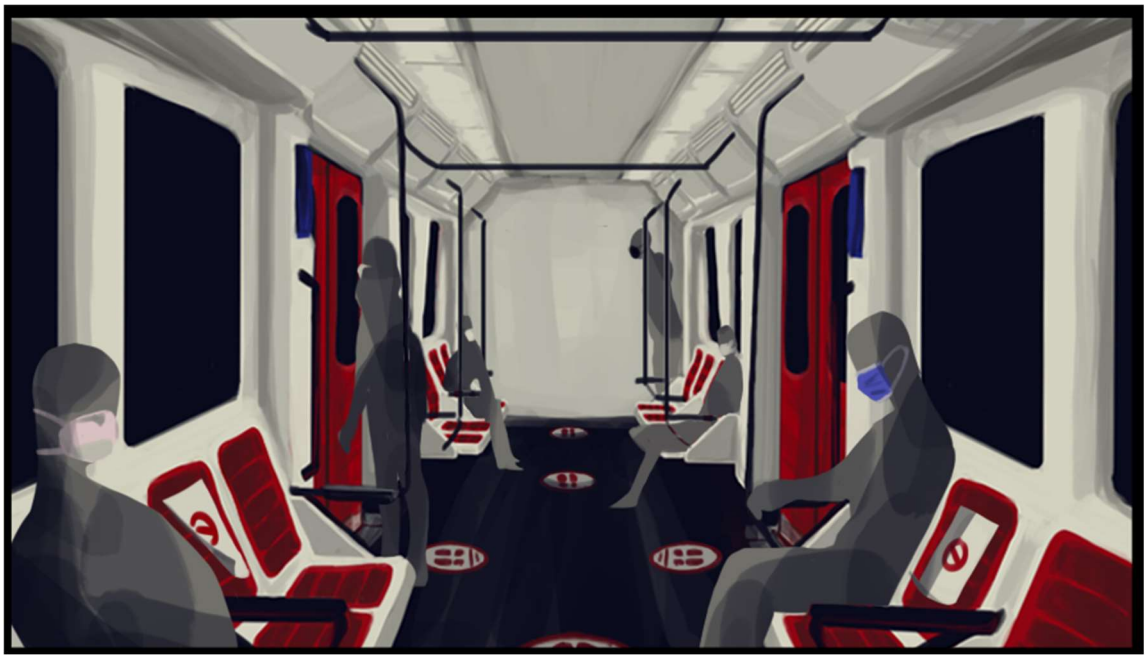


Figura 31. Escenari normal de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

En el segon dibuix veiem el mateix escenari amb ombres i des de la càmera del mòbil. Les ombres destaquen per ser siluetes de color negres amb

venes/esquerdes vermelles. Tenen una aura vermellosa al voltant i els colors del voltant han perdut una mica de saturació. A més a més, els colors més foscos que apareixien en el vagó eren blaus, no negres, fent que l'aparició de les ombres destaqui molt més. Pel que fa al mòbil, té una interfície de càmera senzilla i destaca el granulat de la imatge. Per molta llum que hi hagi en el vagó, continua sent un ambient fosc i la càmera digital perd qualitat. Si ens fixem en la part superior de la pantalla, es veu un primer esbós d'una notificació. Aquest element agafa més importància en el tercer capítol, on no deixen d'aparèixer.

Figura 34. Escenari vist amb el mòbil de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

El tercer dibuix és una representació de com es veu al monstre sense la càmera. Sabem que és el monstre perquè és més vermellós. La seva influència en el vagó provoca que els blaus siguin de color negre i els vermells perdin saturació, així el seu vermell és el més predominant. Encara no s'ha provat d'embrutar el vagó i oxidar-lo a causa dels enemics, però sí que aquesta presència fa fondre els llums, creant una zona de foscor que opaca les portes de sortida i s'apropa als jugadors.

Figura 47. Escenari amb monstre de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

El quart dibuix és una proposta per la seqüència del capítol 4. L'Anna s'ha d'enfrontar a les ombres sense parar fins que el metro arribi a la pròxima parada. Com és un moment més irreal i fantasiós, es pot jugar a canviar l'entorn de diferents maneres. En aquest cas, una llum blanca inunda el vagó a través de les nombroses finestres. Les llums estan apagades i les ombres s'estenen fins al final i semblen no tenir fi. La foscor ja no es troba a l'exterior del vagó, sinó a l'interior.

L'estil del videojoc pot variar, alterar el disseny del vagó per provar diferents disposicions dels elements i canviar el tractament de les llums. Tot i això, és molt valuós poder veure per primera vegada les idees representades de manera visual.

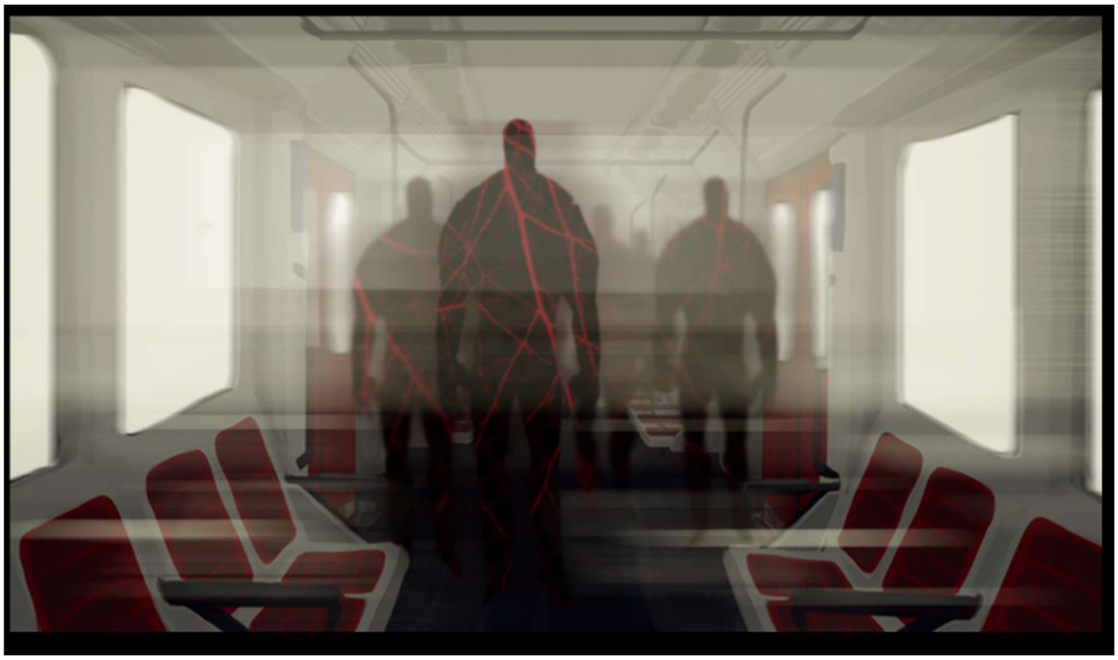


Figura 32. Escenari amb ombres de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

7.6.4. OBJECTES

L'objecte principal de *The Break* és el telèfon mòbil de l'Anna, un *smartphone* amb una carcassa negra. No hi ha cap misteri en el seu exterior, però podem donar un petit cop d'ull a com es veu una de les aplicacions més recurrents amb el pas dels nivells: el xat.

Amb aquesta proposta de pantalla de xat, podem veure la implementació de les "fotos" de perfil de cada personatge i com varien els colors i els elements entre la interfície antiga i la moderna.

La moderna es caracteritza per utilitzar formes arrodonides i simples, aprofitar molt tot l'espai en pantalla i el color vermell sòlid. Per una altra banda, l'antiga recorda a un xat de Facebook de fa quasi una dècada on predominen formes més rectangulars i amb detalls, deixar molt d'espai entre cada element i blaus amb degradat. D'aquesta manera es veu un contrast molt clar entre els elements i la manera de fer servir el color. El vermell s'usa per transmetre que

la situació actual de l'Anna és hostil i, encara que el mòbil és el seu salvavides, està contaminat de negativitat, mentre que el xat blau podem veure un ambient més tranquil i inexpert que es veu envaït pel perfil vermell de l'"Amic Toni".

Figura 20. Xat Laura cap. 1

Font: Elaboració pròpia

Figura 21. Xat Amic toni cap. 2

Font: Elaboració pròpia

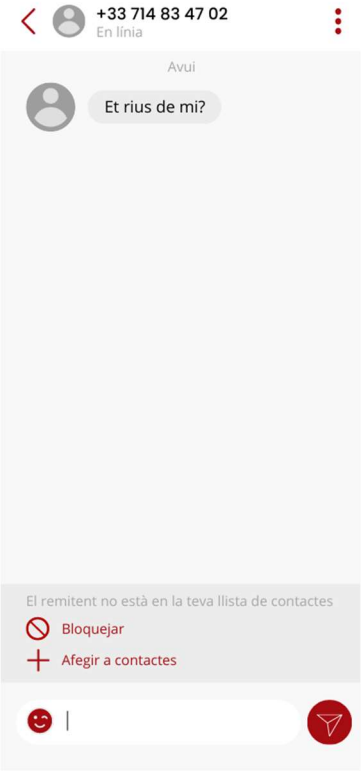


Figura 22. Xat ? cap. 2

Font: Elaboració pròpia

No tots els xats en les xarxes mostren la fotografia de perfil de la persona amb la qual parles en cada missatge, tot i això, són personatges que no veiem la seva cara físicament en el videojoc i, fer èmfasi en l'únic aspecte visual que tenim de cada un, és un recurs que ajuda al fet que els jugadors es familiaritzin amb cada un.

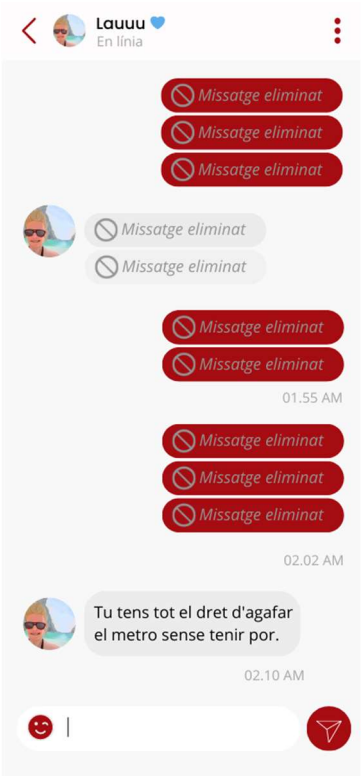


Figura 23. Xat Alex cap. 3

Font: Elaboració pròpia

Figura 24. Xat Laura cap. 4

Font: Elaboració pròpia

7.7. INTERFÍCIE D'USUARI (UI)

Les interfícies d'usuari o UI (User Interface) fa referència amb el que l'usuari interactua directament. Una aplicació està formada per moltes capes de programació i estructures, però els jugadors no arriben mai a veure tot el que hi ha al darrere, només el que els dissenyadors vulguin que vegin i que interactuïn.[24] L'UI s'encarrega de tenir uns colors, tipografia, icones, animacions i sons adequats, estètics, coherents i funcionals amb el producte. També es té en compte com ha de variar el disseny gràfic i on se situen els elements segons quines pantalles o plataformes on s'està executant l'aplicació.

[24] De Gregorio, M. (2021). Qué es UI o User Interface.

7.7.1.TÍTOL

Com hem mencionat en l'apartat de marc conceptual, l'estil de UI per a *The Break* gira entorn de la ruptura. La ruptura de la pantalla, la relació i la por.

En el moment d'escollir una tipografia, s'han buscat des de la senzillesa fins a la més carismàtica, per poder comprovar quina era l'adequada. Tot i això, sempre es buscava que hi hagués alguna lletra que es veiés partida o el contorn suggerís aquesta idea. També havia de ser moderna o de terror.

Figura 48. Tipografies per a *The Break*

Font: Elaboració pròpia

La majoria es van descartar per no concordar al cent per cent amb els sentiments que es volien transmetre, però va ser molt útil provar-ne tantes per si n'hi havia alguna que hagués funcionat perfectament.

Les tres que més van estacar van ser *Greenth*, Segment A Black i *Zuume Rough Bold*. Tenien la forma i estètica més contemporània sense ser massa futurista ni dibuixada. A continuació, per aplicar el motiu de la ruptura, es van dissenyar amb línies que trenquen amb les lletres. D'aquesta manera es pot transmetre el *break* sense dependre d'un efecte de vidre trencat.

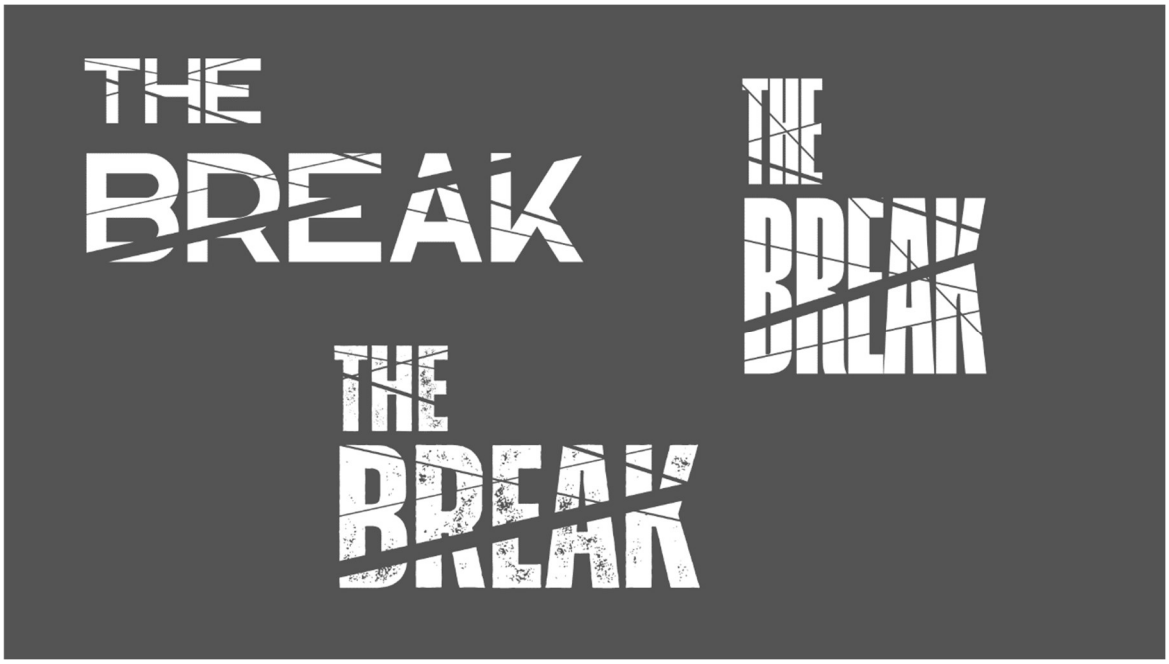


Figura 49. Tipografies finalistes per a *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Més endavant es va provar diferents elements addicionals per donar més dinamisme i estil. Un exemple seria el patró de puntets que recorden al còmic i les seves ombres fosques o el ramat tecnològic que simula un mapa del metro.

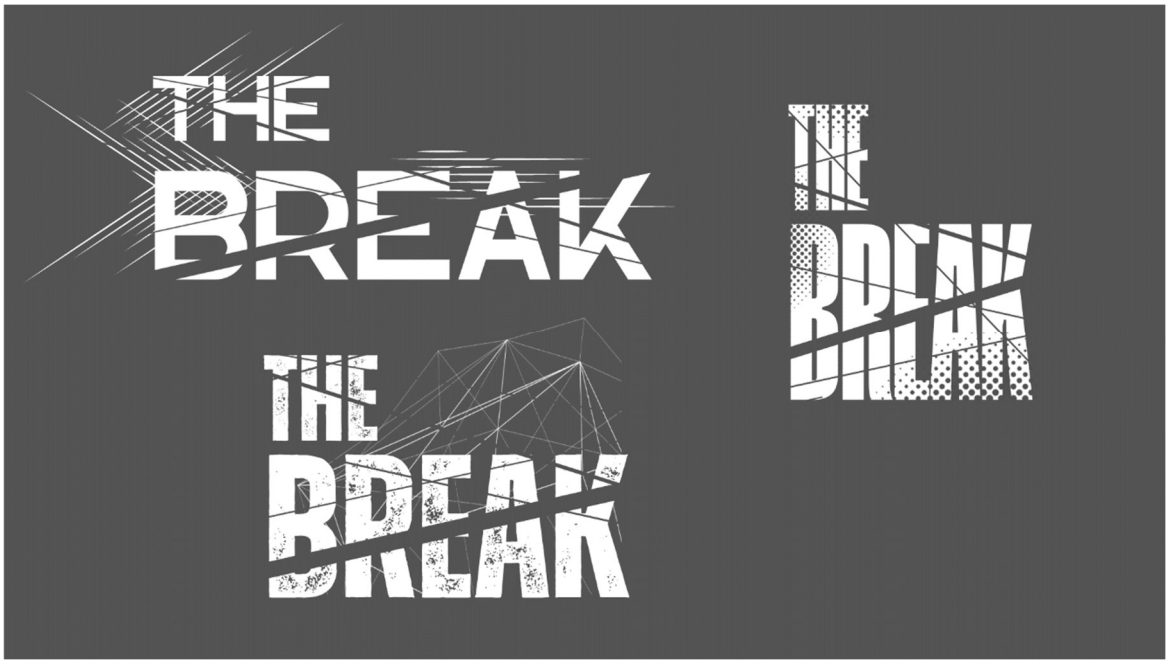


Figura 50. Tipografies amb elements de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

També es va voler jugar amb l'efecte de desenfocar les lletres. En aquest cas, aprofitant la divisió més principal en les lletres i aprofitant per torçar-les cap a baix. Així s'aconsegueix una composició més única i transmet la distorsió de la protagonista en els seus viatges en tren, a més a més de suggerir l'ús d'una càmera com a eina principal en el videojoc.

Figura 51. Tipografies amb efectes de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Al final, les línies que trenquen les lletres es van modificar per semblar un mapa de metro simplificat. En compres d'anar completament recte, les línies canvien de direcció lleugerament i compten amb cercles que marquen les parades i transbords. Tot i això, s'ha mantingut la línia principal i més gruixuda que parteix la paraula *break* per subratllar el significat de la ruptura. La tipografia final per al títol és *Greenth* perquè les altres recorden massa a les tipografies de sèries de zombis com *The Walking Dead* (2010) o *The Last Of Us* (2013) i divergeixen bastant el gènere de l'obra. A més a més, s'ha afegit un efecte 3D blau fosc-vermell per no fer les vores de les lletres tan artificials i transmetre aquest efecte d'error de les pantalles.

Figura 52. Títol de *The Break* final

Font: Elaboració pròpia

Pel que fa al color, el blanc sobre negre seria la base. Es pot jugar a què el blanc no sigui del tot blanc, que contingui la brutícia del vagó de metro, i afegir-hi els detalls en vermell per poder ressaltar els elements necessaris. També poder fer ús del blau fosc que, juntament amb el vermell, es relacionen com als colors del metro, però en menor quantitat.

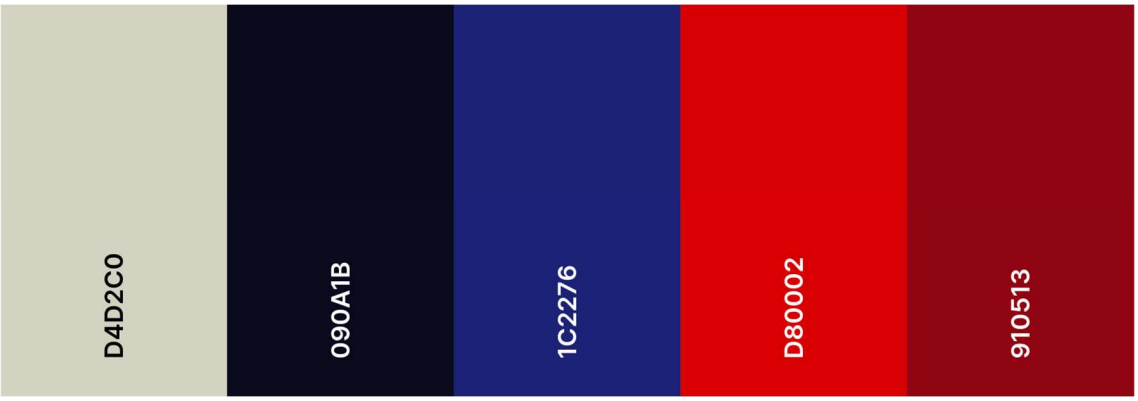


Figura 41. Paleta de colors de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

S'ha de tenir en compte que la majoria d'aquests colors funcionen millor amb lletres blanques per sobre i que compten amb diferents graus de saturació. Això ens permet un ventall molt interessant on podem jugar amb llums fredes alhora que amb vermells estridents i poder experimentar amb els colors.

7.7.2. MAPA DE MENÚS

Normalment, tots els videojocs compten amb un sistema de menús més o menys complex. Els menús per al videojoc *The Break* són bastant complets per al seu gènere i el seu flux de navegació és el següent.

Quan s'iniciï l'aplicació del videojoc, l'usuari es trobarà amb una *Pantalla d'Inici* amb el títol de l'obra amb una petita animació. Després de clicar a la pantalla o prémer Enter, apareixerà el *Menú Principal* amb els següents elements: *Continuar*, *Nova Partida*, *Opcions*, *Crèdits* i *Sortir*. Els dos primers condueixen directament al videojoc, si s'ha jugat amb anterioritat, hi haurà una partida per *Continuar* i si no o es vol tornar a començar, només s'ha d'escollir l'opció de *Nova Partida*. *Opcions* mostra diferents aspectes que es poden modificar com l'*Idioma*, el *So*, la *Sensibilitat* o *Invertir l'Eix*, però també et porta a una pantalla específica quan es vulgui modificar els *Controls*. Per poder aplicar els canvis que es facin s'hauran de confirmar, si no, en tornar endarrere, tornaran a estar

com eren per defecte. L'apartat de *Crèdits* mostra les persones implicades en el videojoc i *Sortir* tancarà l'aplicació.

Tot i això, quan s'estigui jugant, es pot accedir a un *Menú Secundari* mitjançant la tecla ESC. Aquest menú compta amb *Continuar*, *Opcions* i *Tornar al Menú Principal*. *Continuar* faria reprendre la partida i *Opcions* permetria accedir a les mateixes opcions que es poden modificar des del *Menú Principal*. També cal mencionar que aquest *Menú Secundari* pausa el joc.

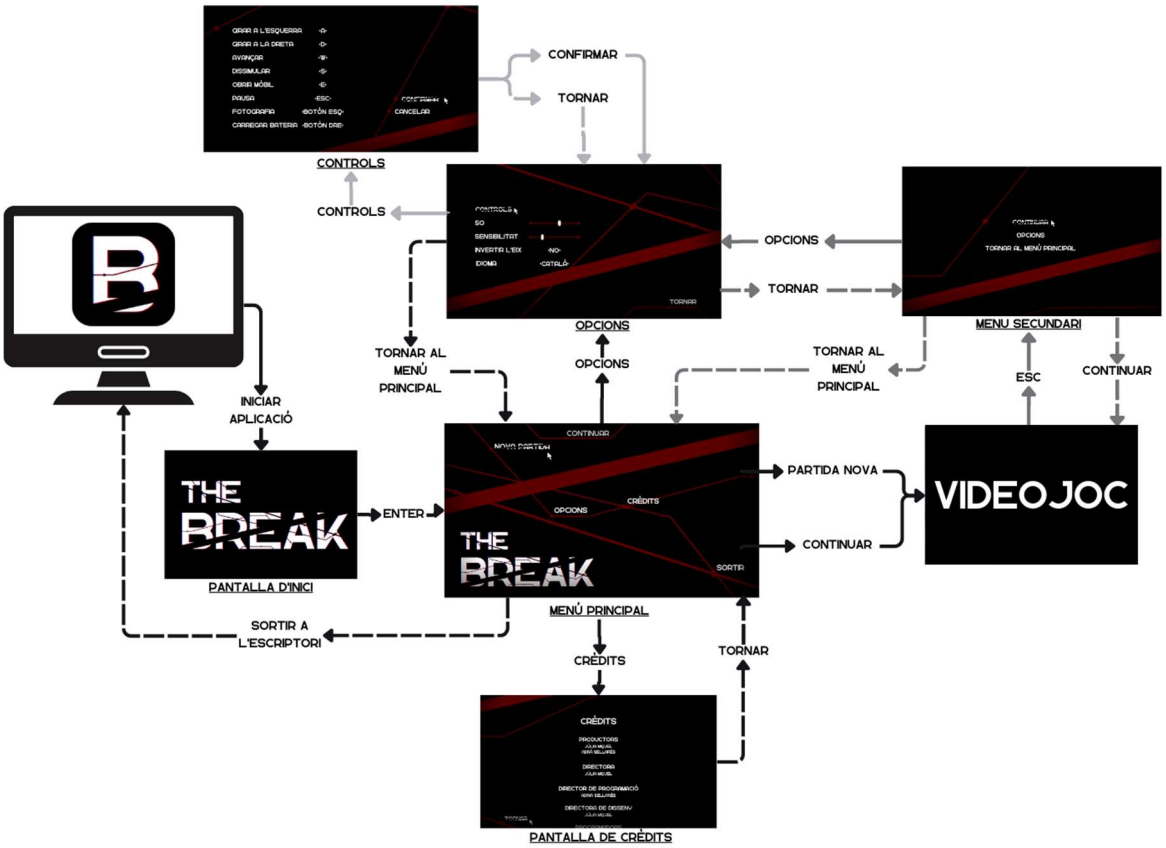


Figura 53. Mapa de menús de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

En aquest mapa de menús apareixen totes les pantalles i submenús diferents i els seus recorreguts. Les fletxes negres marquen la ruta relacionada amb el menú principal, les grises segueixen els camins la del menú secundari i les

grises clares el petit recorregut en el menú d'opcions. Per una altra banda, les fletxes sòlides marquen les opcions en les quals s'avança pels menús i les fletxes ratllades marquen quan es retrocedeix.

7.7.3. PANTALLES

A continuació es mostraran les diferents pantalles de menús de *The Break* que s'han utilitzat en el mapa de menús. Aquestes serien una proposta de com seria l'aspecte final de les interfícies, compartint tipografia, colors i elements gràfics.

La primera pantalla que veiem en iniciar el videojoc és la *Pantalla d'Inici* amb el títol. En el producte final, aquest apareixeria mitjançant una petita animació jugant amb les lletres fora de focus i com la silueta d'uns vagons de metro molt estridents passen pel davant per acabar desvetllant el títol. És una petita introducció al to i gènere del videojoc per situar als jugadors.

Figura 54. Pantalla de títol de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Després d'una fosa a negre, apareix el *Menú Principal*. Encara que acabi d'aparèixer el títol del videojoc, aquest també farà presència en aquesta pantalla i complementarà la composició. Molt semblant als dibuixos d'un mapa de metro que ja apareixen en el títol, el menú segueix la mateixa estètica. Aquest és de color vermell fosc per recordar al disseny dels enemics i uns petits efectes de llums que recorren les línies lentament pot acabat de destacar la idea del mapa zenital. Els diferents elements del menú estan situats com al nom de les parades del metro i, quan el ratolí passa per sobre d'un o s'està seleccionant amb les tecles, a aquest se li dibuixa una línia negra que parteix la paraula d'esquerra a dreta. Aquesta línia transmet la informació visual que s'està seleccionant aquella opció, a més a més de seguir la coherència del disseny del títol. Tot i això, s'ha de tenir en compte que si és la primera vegada que sobre el videojoc, l'opció de *Continuar* no es podrà seleccionar i es mantindrà amb l'opacitat baixada per no confondre als jugadors. Més endavant, quan ja hi hagi algun arxiu guardat, serà l'opció per defecte que el videojoc marcarà perquè els jugadors puguin jugar el més ràpid possible.

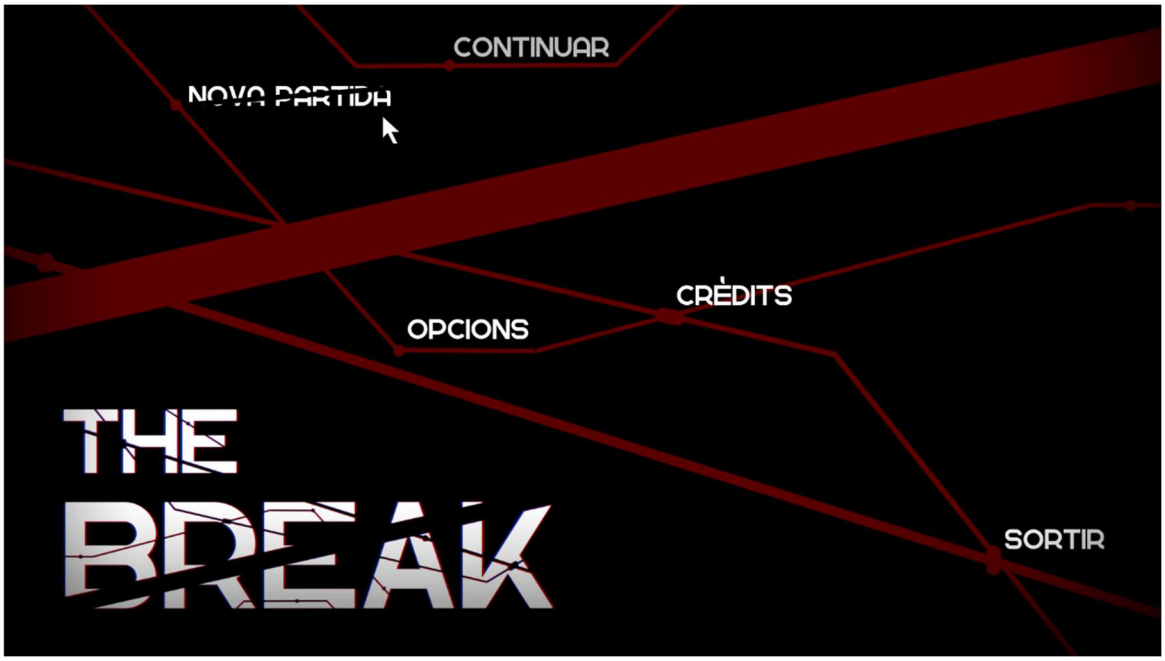


Figura 55. Menú principal de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Tant *Nova Partida* com *Continuar* ens portarien al videojoc, així que la següent pantalla és el menú d'*Opcions*. La transició a aquesta és una panoràmica cap a l'esquerra. El fons continua el dibuix del mapa, però per no atabalar-la de més línies i punts, les opcions apareixen d'una manera més comuna a l'esquerra de la pantalla. D'aquesta manera es pot llegir i trobar el contingut que es busca més fàcilment i així el *Menú Principal* serà el que més destaca per comptar amb aquell aspecte visual. Tot i això, el *Tornar* sí que manté l'estil de ser el nom d'una parada de metro. El llistat d'opcions és el següent:

- CONTROLS: Opció que ens porta a la pantalla de configuració dels controls.
- SO: Barra per modificar el volum del so general. Altres videojocs permeten modificar el volum de la música, efectes i veus per separat, però tenint en compte que el tractament i muntatge sonor és molt important per a una història de terror audiovisual, és millor que es mantingui la composició predeterminada.
- SENSIBILITAT: Barra per modificar la sensibilitat del moviment del ratolí amb relació a la càmera del videojoc. En un videojoc en primera persona, és rellevant que els jugadors puguin modificar aquesta opció al seu gust perquè als més sensibles no es maregin i els que ja s'hagin acostumat puguin jugar sense restriccions.
- INVERTIR L'EIX: Opció de Sí/No que inverteix els eixos vertical (Y) i horitzontal (X). Aquesta modificació existeix perquè no tots els jugadors comparteixen la mateixa relació entre la direcció-càmera. Per mirar cap amunt, alguns jugadors mouran el ratolí cap a dalt, però uns altres el mouran cab a baix. Si existeix aquesta opció, no s'està imposant una manera de jugar per sobre de l'altra i tothom podrà jugar de la manera que l'hi és més còmode.
- IDIOMA: Selecció del llistat d'idiomes. Els idiomes principals de *The Break* serien el Català, el Castellà i l'Anglès.

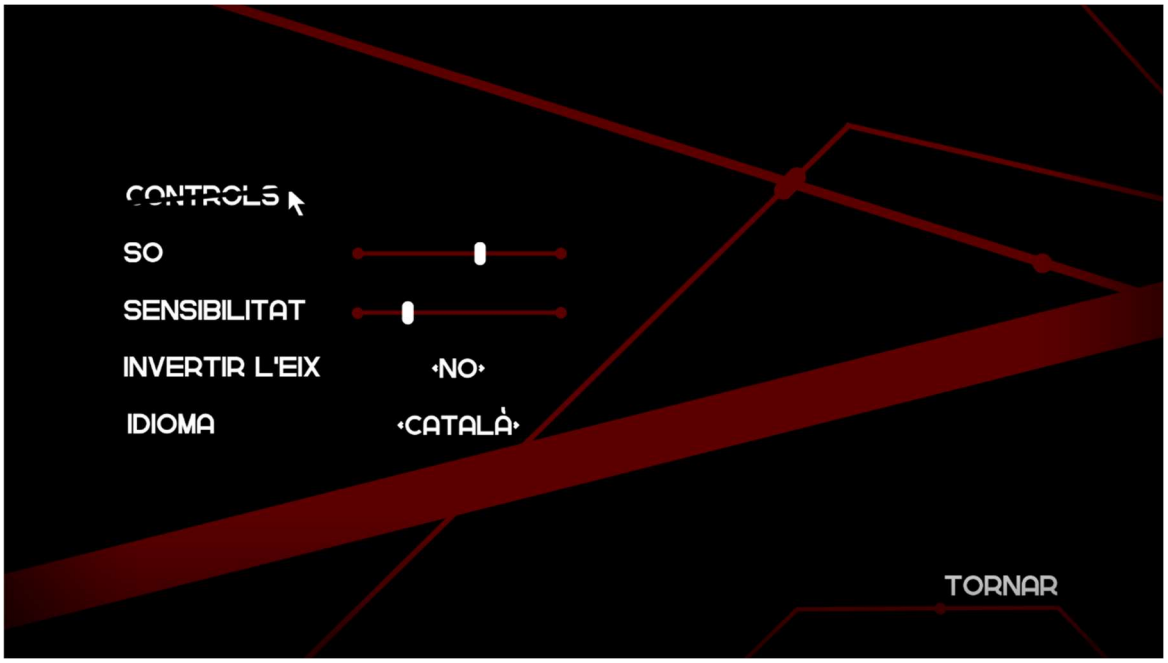


Figura 56. Pantalla d'Opcions de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

La pantalla de configuració dels *Controls* té dues funcions: ser un llistat que mostri tots els controls i que el jugador els pugui modificar. La transició a aquesta pantalla és una panoràmica més cap a l'esquerra d'opcions i continua el dibuix del mapa del metro. Igual que en *Opcions*, les nombroses configuracions estan llistades a l'esquerra, excepte *Confirmar* i *Cancel·lar* que tornen a l'estètica de parades de metro. Quan se selecciona una de les tecles dels controls, aquesta s'esborra i se substitueix per la que el jugador premi a continuació. Aquest és el mètode de modificació dels controls al gust del jugador, si després prem *Continuar* es guardaran els canvis, però si li dona a *Cancel·lar*, tornaran a la configuració original.

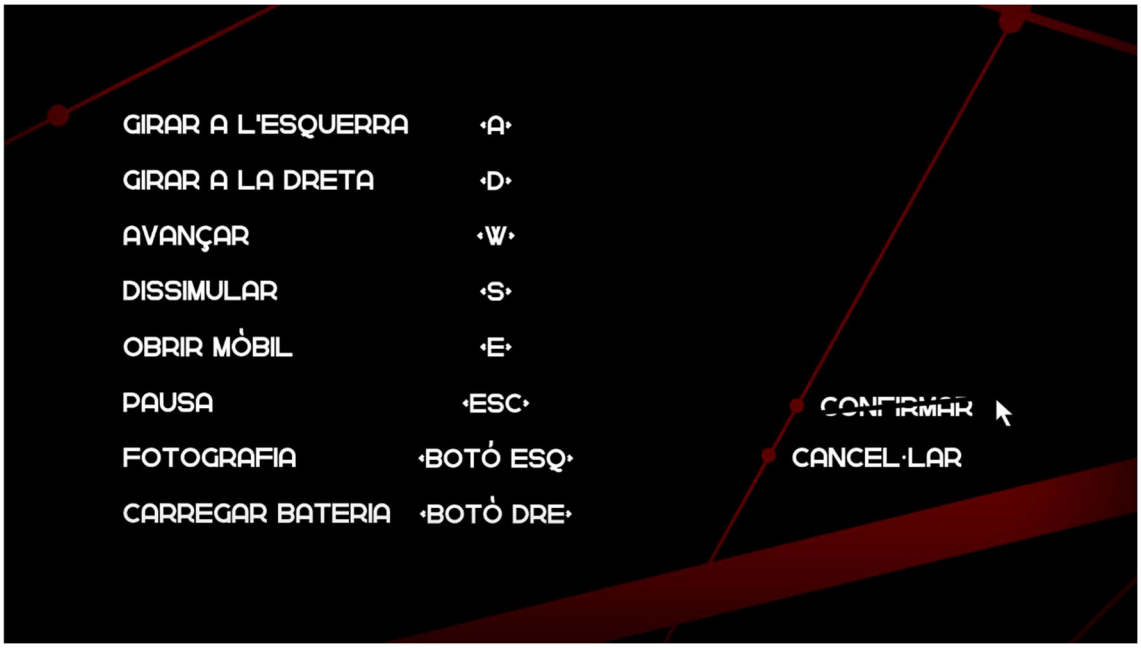


Figura 57. Pantalla de configuració dels Controls de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Retrocedint al *Menú Principal*, trobem l'apartat dels *Crèdits*. La transició a aquesta pantalla es fa mitjançant una panoràmica a la dreta i el dibuix del fons també continua el mapa. En aquest apartat començaran a aparèixer el llistat de crèdits des de la part inferior cap a la part superior. Els jugadors podran accelerar la velocitat en la qual transcorren els crèdits amb la roda del ratolí i tornar al *Menú Principal* a través de *Tornar*.

Figura 58. Pantalla Crèdits de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Per acabar, està el *Menú Secundari*. Apareixerà amb un tall en mig de la partida amb el botó ESC i posarà en pausa el joc. És un menú intermediari entre el videojoc i el *Menú Principal* o les *Opcions*. La transició a qualsevol dels dos serà a partir d'una fosa a negre, però si es continua la partida, aquesta tornarà amb un altre tall.

Figura 59. Pantalla del menú secundari de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

7.8. DISSENY SONOR

7.8.1. SO

L'ambientació d'un vagó de metro pot semblar molt senzilla, però es pot capgirar l'ús del típic soroll de les vies. La idea principal per a *The Break* és relacionar el sotragueig continu del metro amb els batecs del cor de l'Anna. Cada vegada que entra en un vagó ho té més present a causa de la tensió que pateix. Si entra en contacte amb una ombra o el monstre, ambdós sons s'acceleren i s'apuja el volum fins que s'amagui o perdi. El límit on arribi aquesta mescla marcarà el *game over*. Aquesta relació entre vies i la sang ja s'ha treballat en l'art i el disseny gràfic del videojoc, el pas més lògic era continuar amb la proposta i aplicar-la al so.

A continuació, un llistat dels principals sons del videojoc:

Origen	Significat	Efecte
Portes	Comença/acaba un nivell.	So de portes del metro amb reverberació.
Moviment	S'està movent d'un lloc a un altre.	Unes poques passes de vambes movent-se amb pressa.
Seient	Seure en un dels seients lliures del metro.	Deixar-se caure en un seient.
Mòbil	Treure el mòbil de la butxaca.	So d'una cremallera.
Notificació A	S'ha rebut un missatge.	Campana aguda.
Notificació B	Avís de bateria baixa.	Dues notes greus..
Càmera A	S'ha realitzat una fotografia.	Clic d'una càmera de fotografia analògica.
Càmera B	S'ha realitzat una fotografia en un punt clau.	Clic d'una càmera de fotografia analògica amb un efecte de vidres trencant-se.
Zoom	Zoom in o out en la càmera	So d'ungles tocant la pantalla.
Megafonia	Avís de pròxima parada, inici del contrarellotge.	Una veu distorsionada pels altaveus parlant en un idioma intel·ligible.
Carregador A	S'està carregant la bateria correctament.	Una nota greu i una altra aguda.
Carregador B	S'ha carregat tota la bateria.	Dues notes agudes.

Taula 6. Llistat dels principals sons de *The Break*

Alguns dels sons és el que esperaríem escoltar amb el que correspon cada acció, però n'hi ha d'altres que s'aprofiten d'efectes extra per relacionar-los amb altres sons i elements que els jugadors veurien en la pantalla.

També cal fer menció dels sons que apareixen en els menús per complementar que s'ha clicat en una opció, es fa ús d'alguna de les barres per modificar les opcions o hi ha un canvi entre les pantalles dels menús. És un feedback auditiu que es troba a faltar si no es té en compte.

7.8.2. MÚSICA

La música de *The Break* protagonitzarà els moments de pausa dels menús i acompanyarà el monstre. Totes dues estarien formades per una mateixa melodia o *leitmotiv* tractada de maneres diferents.

Cada vegada que el monstre entra al vagó de tren, s'apropa a l'Anna o es creuen les seves mirades, sonarà la seva melodia característica. Les ombres no tenen acompanyament musical perquè així li donem més importància a la figura del monstre i com és diferent de les ombres.

Per una altra banda, en els menús es voldria fer ús d'aquesta de forma lenta, desafinada i greu amb una base rítmica que recordi a uns batecs del cor molt llunyans. D'aquesta manera ens apartem del *gameplay* de manera auditiva, però no es trenca l'experiència de terror.

8. CONCLUSIONS

En general, s'han complert tots els objectius plantejats inicialment. Un Document de Disseny de Videojoc no arriba a tenir un punt final fins que no es desenvolupa i publica el videojoc, sempre poden haver-hi canvis i anar actualitzant els continguts. Tot i això, aquest treball és un bon punt de partida per començar la producció de *The Break*.

Pel que fa a la recerca del tema i referents, s'ha assolit una bona base i consistència entre ells. Es té una idea clara del que es vol aconseguir i d'on han sorgit algunes de les idees amb les quals es vol experimentar.

El següent pas en els apartats més centrats en el videojoc i l'experiència del jugador és programar-la i poder provar-la. Encara que s'hagi tingut uns referents molt clars, és possible que alguns dels aspectes que en paper funcionen no tinguin futur en aplicar-los a la pràctica. Al final, consisteix en un treball on es va polint cada aspecte del projecte de manera meticulosa.

Tot i això, pel que fa a l'art i disseny gràfic, s'ha obtingut resultats interessants i definitius. Alguns elements com la tipografia o l'aspecte dels enemics ha estat molt treballada i s'hi ha donat moltes voltes per assolir el disseny ideal i amb el que millor funciona en el conjunt dels temes de la història. Altres com les fotografies de perfil o els escenaris poden acabar variant, però ja hi ha hagut una primera concepció sòlida i amb arguments per facilitar el treball futur.

Pel que fa als aspectes més audiovisuals, és trist no poder arribar més enllà amb cinemàtiques i *storyboards*. Tanmateix, hi ha material i ideació suficient per poder crear un *teaser* conceptual o començar amb la mescla de l'àudio.

Al capdavall, és una feina que requereix molt de compromís i temps per dur a terme. No obstant això, no em penedeixo d'haver dedicat tantes hores i esforç. Veure com una idea d'una frase apuntada en un paper ha acabat esdevenint un projecte com aquest ha estat una experiència molt enriquidora. En originar-se

en vivències reals, era més fàcil seguir el fil i l'objectiu de la història. Poques coses surten bé a la primera, però en estar implicada personalment m'ha motivat a continuar endavant i arribar molt més lluny del que podia haver imaginat a inici del curs. També ha ajudat molt la passió i el coneixement previ en el sector dels videojocs. Sense aquesta experiència prèvia, hauria estat pràcticament impossible.

Si haig de donar un consell a algú que també vulgui dur a terme un Document de Disseny de Videojoc seria que tinguin molt clar el que volen fer amb aquest una vegada l'acabin. No és el mateix fer un DDJ del videojoc dels teus somnis que d'un que es pugui fer realitat. *The Break* s'ha dissenyat des del principi perquè després es pugui començar a desenvolupar amb recursos limitats com a un petit projecte. Es pot fer un DDJ més ambiciós, però aleshores has de ser capaç de dedicar-te a trobar els diners i poder vendre la teva idea a qui la pugui dur a terme si no vols que es quedi per sempre en el paper.

9. LLISTAT DE REFERÈNCIES

Yelovich, I. (2021). El terror social. Vindicación de un género “menor”: ecocrítica y ecofeminismo en “Bajo el agua negra” y “Las cosas que perdimos en el fuego” de Mariana Enríquez. *QVADRATA. Estudios Sobre educación, Artes Y Humanidades*, *2*(3), 143-155. Recuperado a partir de https://vocero.uach.mx/index.php/qvadrata/article/view/767

Benitez, C. (2021) Thriller social: ¿cine de terror con sentido o explotación del trauma?. *SHOCK.co* https://www.shock.co/cine-tv/thriller-social-cine-de-terror-con-sentido-o-explotacion-del-trauma

Carrol, N. (2005). La naturaleza del terror. *Filosofía del terror o paradojas del corazón* (31-43). Antonio Machado Libros, España. https://books.google.es/books?id=Ree4DwAAQBAJ&lpg=PT6&dq=genero%20terror&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false

Ocaña, J. (2020). Terror social de género. *El País*. https://elpais.com/cultura/2020/02/27/actualidad/1582804482_768877.html

Heras Martínez, C. (2021). Slasher al terror sobrenatural: domesticidad, trauma y género en el cine de terror contemporáneo dirigido por mujeres. *Investigación joven con perspectiva de género VI* (54-62). Instituto de Estudios de Género, Universidad Carlos III de Madrid. https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/33822/IJCPG_2021.pdf?sequence=3#page=54

Perron, B. (2009). Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play. *McFar-land Y Company, Inc.,Publishers Jefferson, North Carolina, and London*. https://books.google.es/books?id=pNaQLQC9XhEC&lpg=PP1&dq=Horror%20Video%20Games%3A%20Essays%20on%20the%20Fusion%20of%20Fear%20a

nd%20Play&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q=Horror%20Video%20Games:%20Essays%20on%20the%20Fusion%20of%20Fear%20and%20Play&f=false

Clasen, M., & Kjeldgaard-Christiansen, J. (2016). A Consilient Approach to Horror Video Games: Challenges and Opportunities. *Academic Quarter | Akademisk Kvarter*, (13), 137–152. https://doi.org/10.5278/ojs.academicquarter.v0i13.2717

Hernández, J. Domínguez y A. Cruz. (Jun 2018). Arquitectura de software para el desarrollo de videojuegos sobre el motor de juego Unity 3D. *Revista de I+D Tecnológico, vol. 14, n°1, pp. 54-64*. https://core.ac.uk/download/pdf/234019576.pdf

El mercado de los videojuegos en 2022: un año de sube y baja. (2023). *Technocio*. https://technocio.com/el-mercado-de-los-videojuegos-en-2022-un-ano-de-sube-y-baja/

García Requena, A. (2022). The Lost Story: Documento de Diseño de Videojuego [Treball de Fi de Grau, UAB]. Depòsit digital de documents de la UAB. https://ddd.uab.cat/record/266519

Delás López, G. & Toledano Castilla, Y. (2018). Documento de Diseño de Juego de “Relamo of Books”. [Treball de Fi de Grau, UAB]. Depòsit digital de documents de la UAB. https://ddd.uab.cat/record/196234

¿Qué es un motor de juegos?. (2022). *Universidad Europea.* https://universidadeuropea.com/blog/motor-juegos/

Compatibilidad en plataformas de Unity. (2023) *Unity.* https://unity.com/es/solutions/multiplatform

Pan European Game Information. (2017). *PEGI.* https://pegi.info/

International Age Rating Coalition. (2023). *Globalratings.* https://www.globalratings.com/

De Gregorio, M. (2021). Qué es UI o User Interface. *OpenWebinars.* https://openwebinars.net/blog/que-es-ui-o-user-interface/

Whannell, L. (2020). *The Invisible Man* [cinta cinematogràfica]. Blumhouse Productions, Goalpost Pictures i NErvous Tick Pictures.

Kent, J. (2014). *The Babadook* [cinta cinematogràfica]. Causeway Films

Kent, J. (2005). *The Monster* [curtmetratge]. MayaFilms

Kent, J. (2022). *The Murmuring* [episodi de sèrie]. Exile Entertainment, Double Dare You

(2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [videojoc]. Ninja Theory.

(2017). *Hollow* Knight [videojoc]. Team Cherry.

(2013). *Outlast* [videojoc]. Red Barrels.

(2010). *Amnesia: The Dark Descent* [videojoc]. Frictional Games.

(2015). *Resident Evil* (remaster HD del remake) [videojoc]. CAPCOM Co., Ltg.

(2021). *Inscryption* [videojoc]. Daniel Mullins Games.

(2022). *Crypt* [videojoc]. Valefisk.

(2014). *Bernbrand* [videojoc]. Tom van den Boogaart.

(2016). *Superhot* [videojoc]. SUPERHOT Team.

Miller, F. (1991). *Sin City: The Hard Goodbye* [còmic]. Dark Horse Comics.

(2013). *The Wolf among Us* [videojoc]. Telltale.

(2018). *Return of the Obra Dinn* [videojoc]. Lucas Pope

(2001). *Silent Hill 2* [videojoc]. Team Silent, Creature Labs (PC).

(2013). *Slender: The Arrival* [videojoc]. Blue Isle Studios.

Brooker, C. (2016). *Black Mirror* [sèrie]. House of Tomorrow.

(2014). *Five Nights at Freddy's* [videojoc]. Scott Cawthon.

(2023). *Fears to Fathom* [videojoc]. Rayll.

10. ANNEXOS

10.1. PORTADA

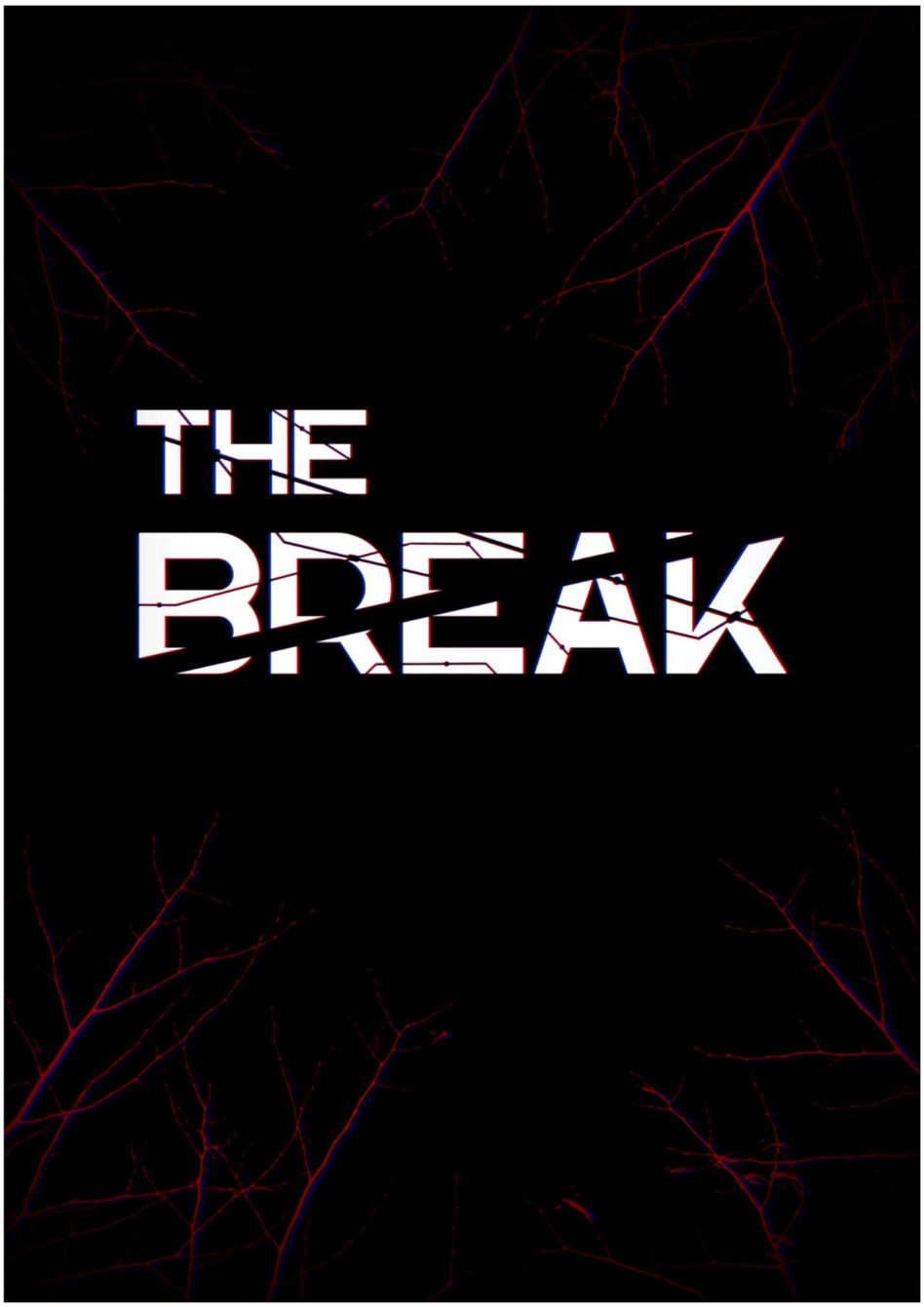


Figura 60. Portada del DDJ de *The Break* sense lletres

Font: Elaboració pròpia

10.2. ONE PAGE

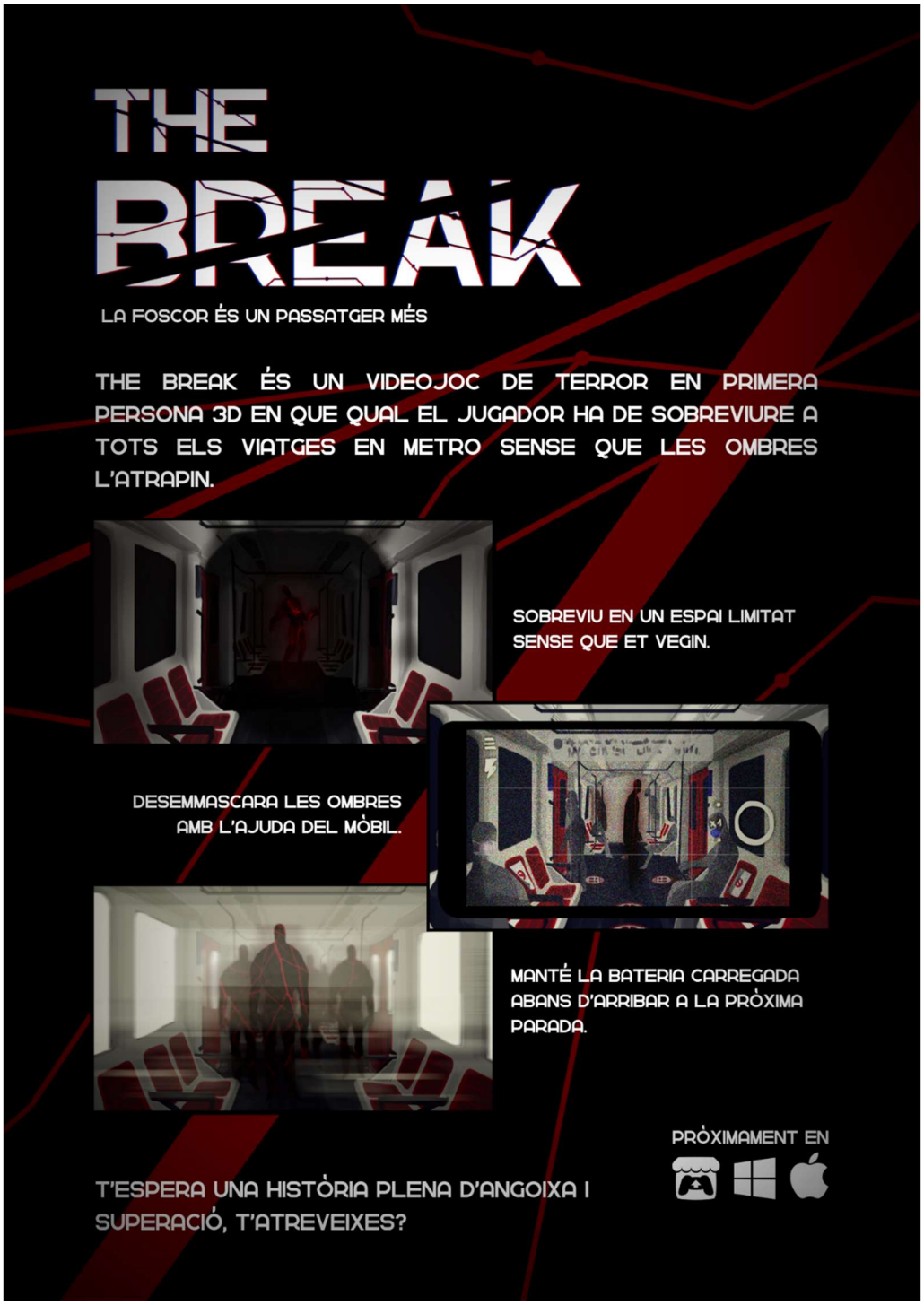


Figura 61. One Page de *The Break* amb el segon tagline

Font: Elaboració pròpia

10.3. CONTROLS

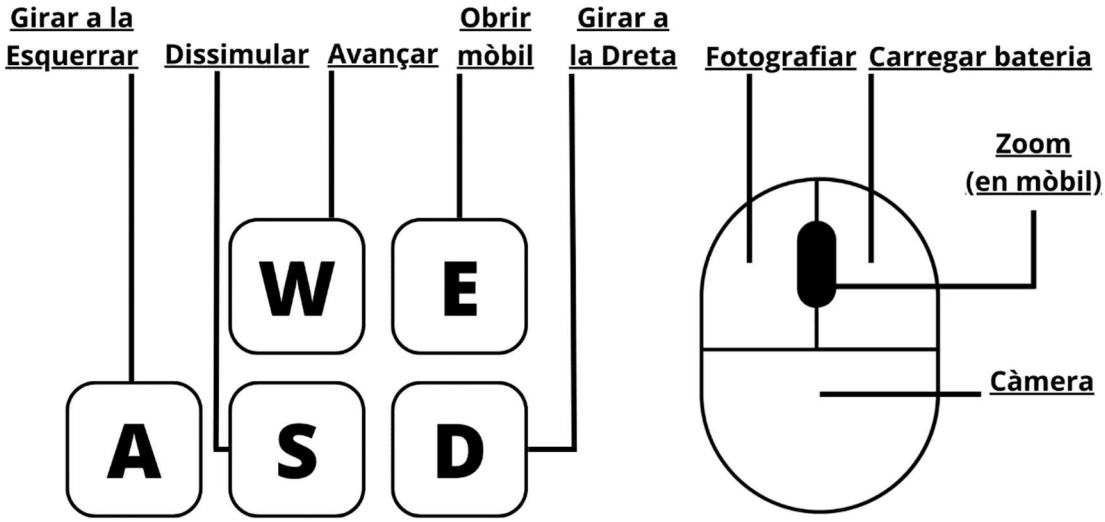


Figura 62. Esquema dels controls de T*he Break* inicials

Font: Elaboració pròpia

10.4. NIVELLS

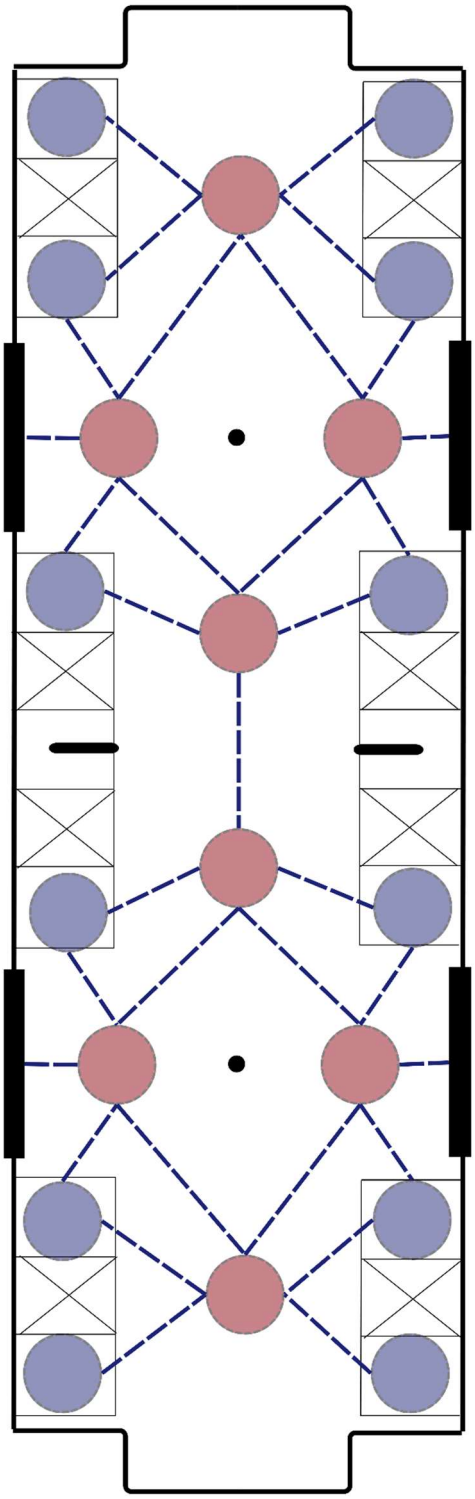


Figura 63. Base de l'esquema del nivell 1 de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

10.5. ART

Figura 64. Primer esbós de les Icones del personatges de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

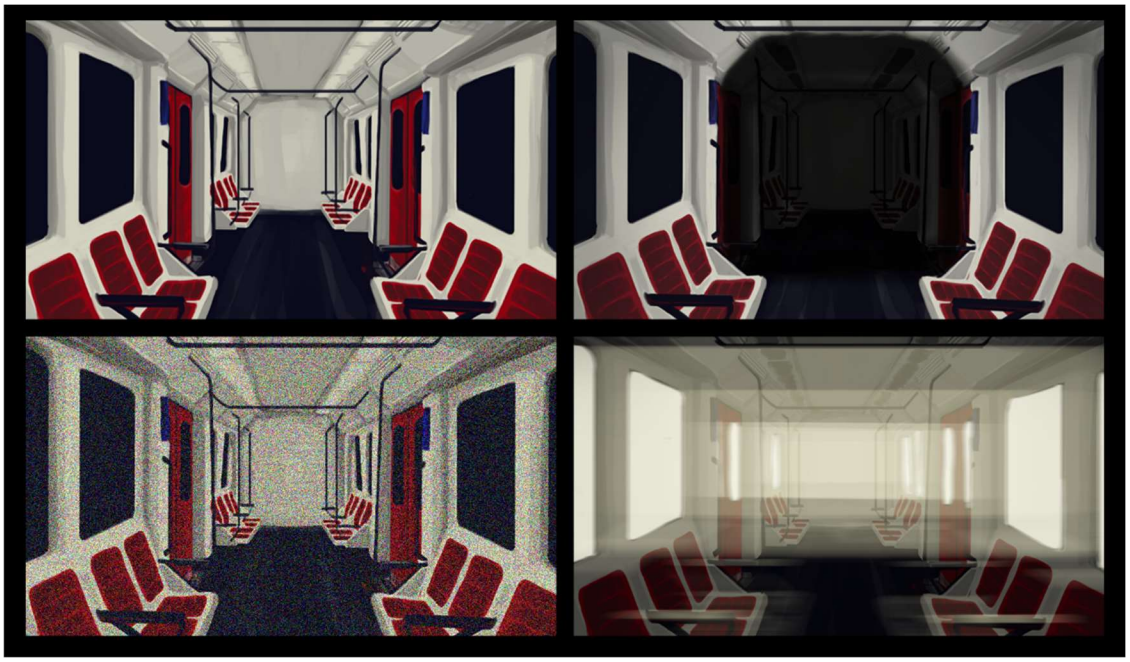


Figura 65. Escenaris buits de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

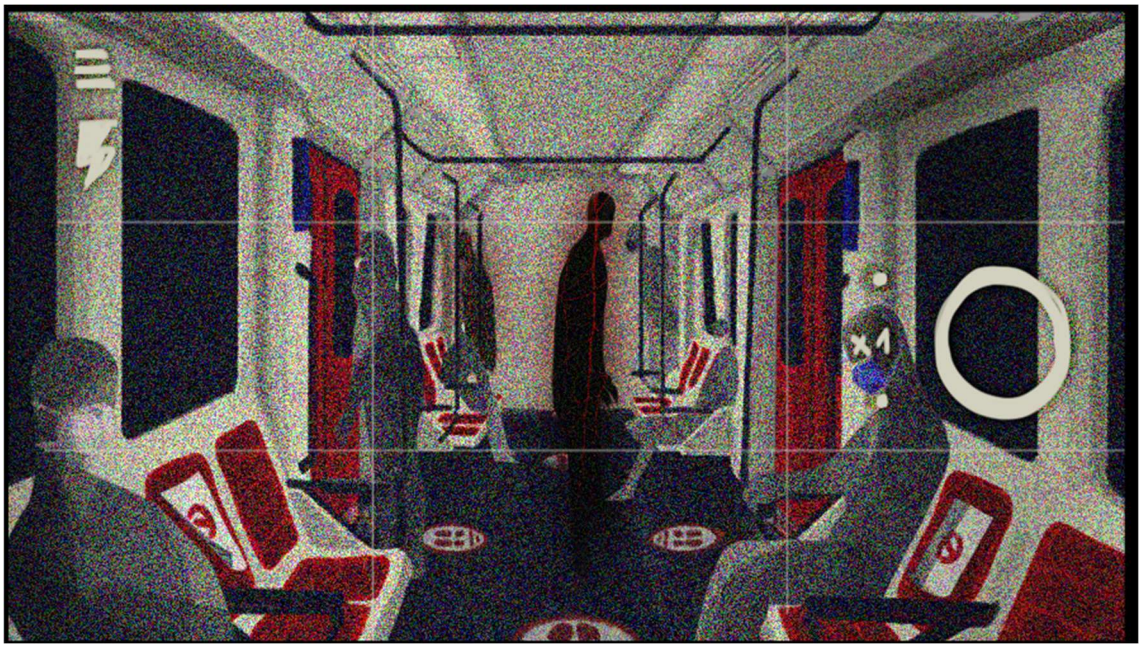


Figura 65. Primer concepte de l'escenari vist a través del mòbil de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

10.6. DISSENY

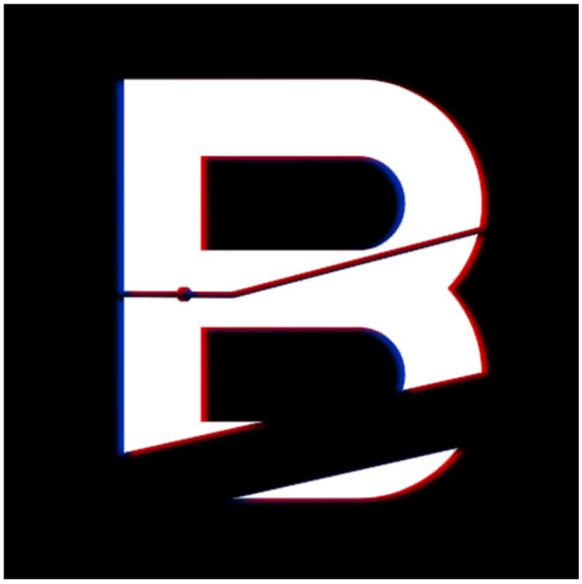


Figura 66. Icona de *The Break* que apareix en el mapa de menús

Font: Elaboració pròpia

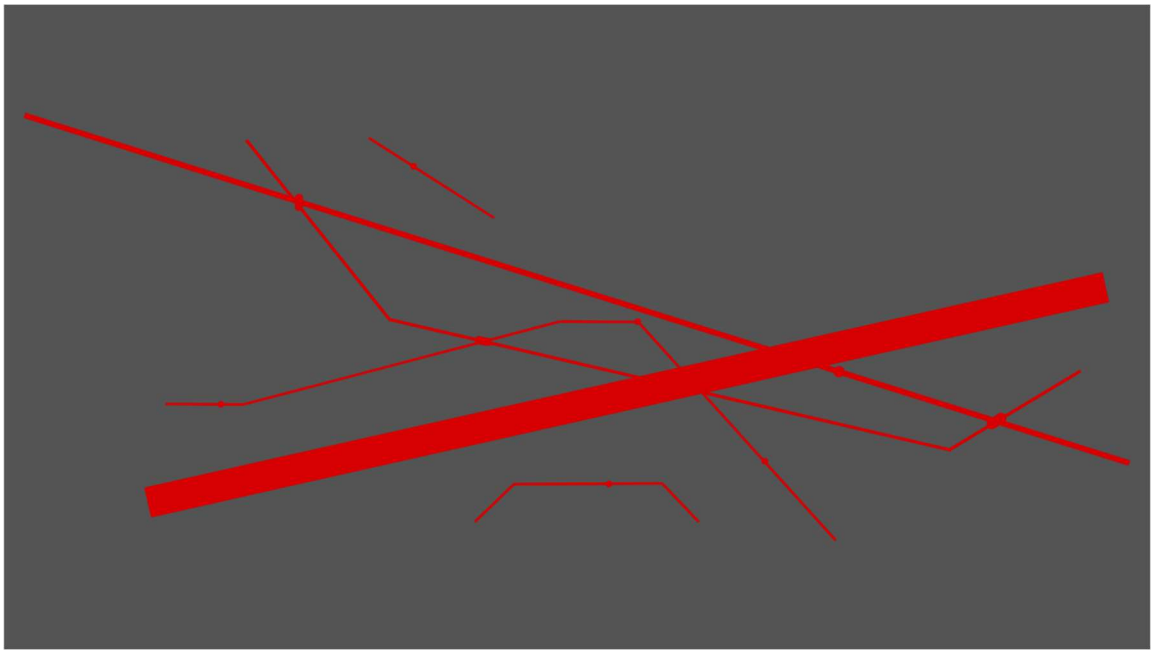


Figura 67. Dibuix de les línies de metro del títol de *The Break*

Font: Elaboració pròpia

Figura 68. Títol de *The Break* en blanc

Font: Elaboració pròpia

Figura 69. Títol de *The Break* en negre

Font: Elaboració pròpia

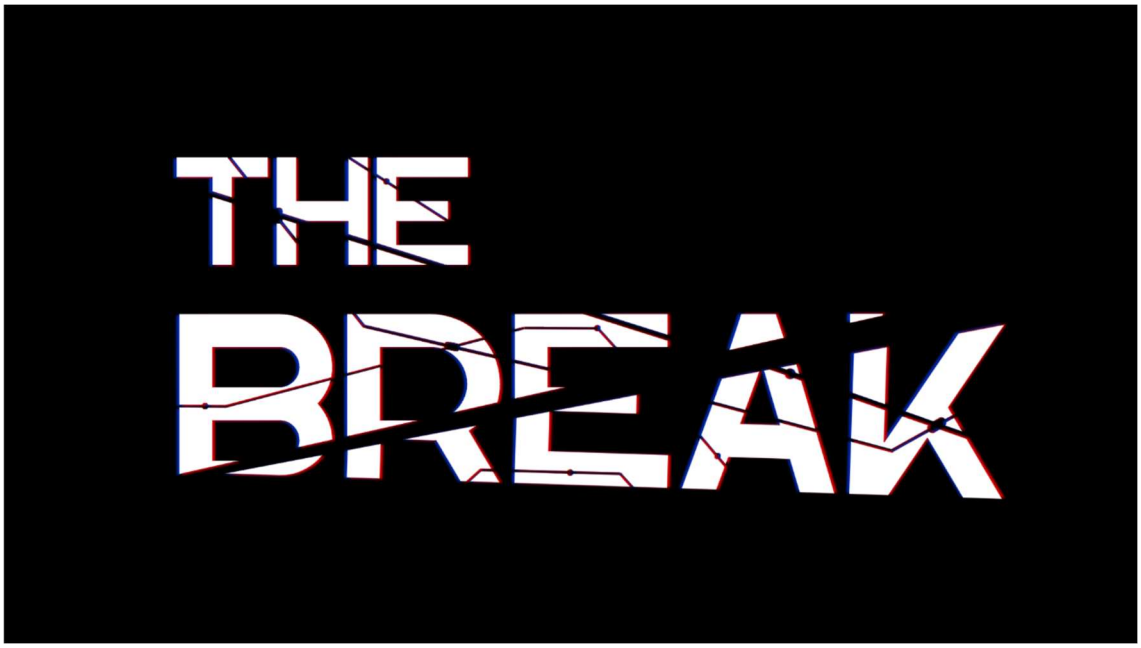


Figura 70. Títol de *The Break* torçat

Font: Elaboració pròpia