Treball de Fi de Grau

Títol

Les persones jugadores com a narradores: exploració del relat interactiu.

Autoria

Anna Esquerrà i Bayo

Professorat tutor

Luisa de Carmen Martínez García

Grau

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

Tipus de TFG

Projecte	x
Recerca	

Data

Del 26 al 29 de maig de 2026	x
24 de juliol de 2026	

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	Les persones jugadores com a narradores: exploració del relat interactiu.
Castellà:	Las personas jugadoras como narradoras: exploración del relato interactivo.
Anglès:	Gamers as Storytellers: An Exploration of Interactive Narrative.

Autoria:		Anna Esquerrà i Bayo		
Professorat tutor:		Luisa de Carmen Martínez García		
Curs:	2025/26	Grau:	Comunicació Audiovisual	
			Periodisme	
			Publicitat i Relacions Públiques	
			Comunicació Interactiva	x
			Comunicació de les Organitzacions	

Paraules clau (mínim 3)

Català:	**Narrativa, relat, interactivitat, comunicació, experiència d'usuari.**
Castellà:	**Narrativa, relato, interactividad, comunicación, experiencia del usuario.**
Anglès:	**Narrative, storytelling, interactivity, communication, user experience.**

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

Català:	Aquest Treball Final de Grau consisteix en el plantejament i conceptualització d'un prototip de videojoc narratiu basat en eleccions, centrat en l'estudi de la narrativa interactiva i la seva aplicació dins del disseny de videojocs. El projecte parteix d'una base teòrica on s'analitzen aspectes com les teories narratives, la construcció d'històries ramificades, la interactivitat i el funcionament del sector del videojoc, per tal de poder entendre com es construeixen aquest tipus d'experiències.

Castellà:	Este Trabajo Final de Grado consiste en el planteamiento y conceptualización de un prototipo de videojuego narrativo basado en elecciones, centrado en el estudio de la narrativa interactiva y su aplicación en el diseño de videojuegos. El proyecto parte de una base teórica en la que se analizan aspectos como las teorías narrativas, la construcción de historias ramificadas, la interactividad y el funcionamiento del sector del videojuego, para poder comprender cómo se construyen este tipo de experiencias.
Anglès:	This Final Project consists of the design and conceptualization of a prototype for a narrative video game based on choices, focusing on the study of interactive narrative and its application in video game design. The project is grounded in a theoretical framework that analyzes aspects such as narrative theories, the construction of branching stories, interactivity, and the functioning of the video game industry, in order to understand how these types of experiences are constructed.

1. INTRODUCCIÓ 3
1.1 JUSTIFICACIÓ 3
1.2 OBJECTIUS GENERALS I ESPECÍFICS 4
1.3 METODOLOGIA 4
1.4 ESTRUCTURA DEL PROJECTE 5
1.5 LIMITACIONS DEL TFG 5
2. INTRODUCCIÓ A LA NARRACIÓ INTERACTIVA 5
2.1 CONCEPTE DE LA NARRATIVA INTERACTIVA 6
2.2 LA NARRATIVA EN ELS VIDEOJOCS 8
2.3 ESTRUCTURA DEL RELAT EN ELS VIDEOJOCS 9
2.3.1 Estructura Lineal 10
2.3.2 Estructura cíclica 11
2.3.3 Paral·lela 11
2.3.4 Ramificada 12
2.3.4 Filada 13
2.3.5 Sense ordre 14
2.3.6 Simultània 14
2.4 DISENY CENTRAT EN L'USUARI 15
3. INDÚSTRIA DEL VIDEOJOC A CATALUNYA, ESPANYA I EUROPA 16
3.1 CATALUNYA 16
3.2 ESPAÑA 17
3.3 EUROPA 18
3.4 DAFO A PARTIR DE L'ESTUDI DEL VIDEOJOC 19
4. CONCEPTUALITZACIÓ DEL PROJECTE 21
4.1 CONCEPTE GENERAL DEL VIDEOJOC 21
4.2 TEMA, TO I VISIÓ CREATIVA 22
4.3 PÚBLIC OBJECTIU 23
5. ANÀLISIS DE REFERÈNCIES 23
5.1 MECÀNIQUES DOMINANTS 25
5.2 QUIN APRENENTATGE ES POT APLICAR AL PROTOTIP? 25
6. GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) 26
6.1 PREMISA NARRATIVA 26
6.2 WORDBUILDING ("*Safe Zone*") 27

6.2.1 Geografia i espai ... 28
6.2.2 Cultura i Societat ... 29
6.2.3 Tecnologia ... 29
6.2.4 Narrativa ambiental ... 30
6.2.5 Personatges ... 30
6.2.6 Sistemes ... 34
6.2.7 Tipus de món ... 34
6.3 MECÀNIQUES DEL VIDEOJOC ... 34
6.4 SISTEMA DE DECISIONS I CONSEQÜÈNCIES ... 36
6.5 ESTRUCTURA NARRATIVA ... 38
6.6 INTERFÍCIE I EXPERIÈNCIA D'USUARI ... 40
6.7 ESTIL VISUAL I REFERÈNCIES ... 41
6.8 SO I ATMOSFERA ... 42
6.9 REQUISITS TÈCNICS DEL PROTOTIP ... 43
6.10 FORMES DE FINANCIACIÓ ... 44
6.10.1 Pressupost aproximat ... 45
7 CONCLUSIONS ... 46
7.1 APORTACIONS DEL PROJECTE ... 46
7.2 APRENENTATGES I LIMITACIONS ... 47
7.3 LÍNIES FUTURES DE TREBALL ... 48
8. BIBLIOGRAFIA ... 49

Aquest Treball Final de Grau consisteix en el plantejament i conceptualització d'un prototip de videojoc narratiu basat en eleccions, centrat en l'estudi de la narrativa interactiva i la seva aplicació dins del disseny de videojocs. El projecte parteix d'una base teòrica on s'analitzen aspectes com les teories narratives, la construcció d'històries ramificades, la interactivitat i el funcionament del sector del videojoc, per tal de poder entendre com es construeixen aquest tipus d'experiències.

1. INTRODUCCIÓ

El context actual de la comunicació digital, els videojocs narratius s'han consolidat com a mitjà rellevant per a la creació de relats interactius. A diferència de les narratives lineals tradicionals, aquest tipus de videojocs permeten que l'usuari participi activament al desenvolupament de la història a través de decisions que modifiquen el curs del relat.

Aquest Treball de Final de Grau se situa en el àmbit del disseny interactiu i proposa una aproximació pràctica sobre la narrativa ramificada, que entén al jugador no només com a receptor, sinó com a creador de la seva pròpia narrativa.

L'objectiu principal del treball final de grau és entendre com es pot traslladar la teoria de la narrativa a una idea de videojoc coherent, explorant el paper del jugador dins la història i com les seves decisions poden influir en el desenvolupament del relat. Tot i això, el projecte es manté a nivell conceptual, sense arribar a desenvolupar un prototip jugable, plantejant-se com una base per a un possible desenvolupament futur.

1.1 JUSTIFICACIÓ

La realització d'aquest TFG es justifica per la importància creixent de la narrativa interactiva dins de la comunicació digital i del sector de l'entreteniment com poden ser ara els videojocs.

Aquest tipus de videojoc basats en decisions en què l'usuari o usuària deixa de ser un espectador passiu per convertir-se en part activa del relat. Aquest tipus d'experiències

afavoreixen una implicació emocional i una relació més personal amb la història que s'està explicant.

Des d'una perspectiva acadèmica i professional, el projecte permet aplicar i consolidar coneixements adquirits al llarg del grau en àmbits com ara el disseny interactiu, l'experiència d'usuari i la creació de narratives.

1.2 OBJECTIUS GENERALS I ESPECÍFICS

L'objectiu general d'aquest treball és dissenyar i desenvolupar conceptualment un prototip de videojoc narratiu basat en eleccions, explorant el paper del jugador com a agent actiu dins de la narració i comprenent de quina manera les seves decisions afecten el desenvolupament de la història.

De manera específica, el projecte pretén aprofundir els fonaments teòrics de la narrativa interactiva i de les estructures narratives no lineals, així com analitzar referents de videojocs narratius basats en decisions per identificar models i estratègies de disseny rellevants.

Així mateix, es proposa dissenyar una història original pensada per integrar decisions significatives, desenvolupar un prototip narratiu amb una estructura ramificada i avaluar l'experiència de l'usuari, especialment en relació amb la percepció de l'impacte de les seves eleccions dins del relat.

1.3 METODOLOGIA

El projecte es desenvoluparà en dues etapes principals. En primer lloc, es durà a terme una investigació teòrica centrada en la narrativa interactiva i el disseny de videojocs. Aquesta fase inclourà l'anàlisi d'autors, models i exemples coneguts per comprendre com funcionen les històries no lineals i com s'estructuren en els relats basats en decisions.

En la segona etapa d'aquest treball és el disseny i el desenvolupament conceptual del prototip narratiu. Aquesta fase inclourà la creació d'una història original i pròpia, sobre

el disseny d’una estructura narrativa ramificada i la definició del sistema d’interacció del jugador.

1.4 ESTRUCTURA DEL PROJECTE

El treball s'estructurarà iniciant amb una part introductòria que presenta el context del projecte, la justificació i els objectius. Tot seguit, es desenvoluparà el marc teòric i l'anàlisi d'antecedents i referents relacionats amb la narrativa interactiva.

Posteriorment, s'exposarà la metodologia i el procés de disseny i desenvolupament conceptual del prototip narratiu. I finalment, es presentaran les conclusions del projecte i les possibles línies futures de millora del desenvolupament.

1.5 LIMITACIONS DEL TFG

El projecte es limitarà en el disseny i el desenvolupament conceptual d'un prototip de videojoc narratiu de caràcter experimental, l'objectiu principal és crear una relació entre la interactivitat i el relat, i no la creació d'un producte comercial complet.

D'altra banda, el projecte es limita al desenvolupament conceptual d'un prototip pel fet que és realitzat per una única persona i realitzar un joc d’aquestes magnituds, no es viable.

2. INTRODUCCIÓ A LA NARRACIÓ INTERACTIVA

La narrativa és una part de la producció literària en què l’autor pretén presentar fets que poden ser històrics o reals, així com imaginaris o fantàstics. Es construeix a partir d’un text que relata una història des d’un punt de vista concret (Villanueva, s.d).

Generalment, la narrativa s’escriu en prosa, i per això és diferència de la poesia, que utilitza el vers, encara que també existeixen formes com la prosa poètica i els poemes en prosa.

La narració tradicional es basa en un model lineal i unidireccional, on el narrador controla el contingut i l'estructura i genera respostes emocionals al públic.

En contrast, la narració interactiva permet que els rols d'emissor i receptor siguin intercanviables i atorguen a l'usuari o usuària un paper actiu en la construcció de la història.

Aquest nou model desafia les teories narratives clàssiques, suggerint que les estructures narratives poden ser obertes i dependents de les eleccions de l'usuari (Orihuela, s.d).

2.1 CONCEPTE DE LA NARRATIVA INTERACTIVA

La narrativa interactiva representa una evolució del model clàssic de narració en redefinir les relacions entre història, estructura i acte d'enunciació. Mentre que a la tradició literària el narrador exerceix un control absolut sobre la seqüència dels esdeveniments i la recepció emocional del públic, a l'entorn interactiu aquest control es redistribueix. L'usuari o usuària deixa de ser un receptor passiu per esdevenir agent actiu dins del sistema narratiu (Laurel, 1993).

Aquest canvi implica una transformació profunda del model comunicatiu. Davant la linealitat i la unidireccionalitat tradicional, la narrativa interactiva adopta una lògica bidireccional, on les decisions de l'usuari o usuària influeixen directament en el desenvolupament de la història. La navegació ja no és només un recorregut tècnic, sinó la nova manera d'enunciar el relat (Abbe, 1990).

Tot i això, la llibertat de l'usuari o usuària no pot ser absoluta. El veritable repte de la narrativa interactiva consisteix a mantenir la coherència interna de l'univers de la ficció (les regles, personatges i lògica narrativa) sense anul·lar la capacitat d'elecció. Per aconseguir-ho, aquestes narratives es construeixen sobre estructures obertes i multilineals, amb múltiples punts d'entrada i de sortida, però sustentades en models organitzatius complexos que garanteixen sentit i consistència (Jeffrey y Maurizio, s.d). En aquest marc s'inscriuen formats com el documental interactiu, que permet la participació directa i trenca amb la linealitat tradicional mitjançant un llenguatge multimèdia que integra text, imatge, so i recursos audiovisuals, així com el *newsgame*,

que incorpora dinàmiques pròpies del joc per afavorir la reflexió, el debat i la interacció a partir de continguts d'actualitat o problemàtiques socials.

Lluny de dissoldre la narració, la interactivitat la reconfigura. La trama deixa de ser una seqüència fixa per esdevenir un espai de possibilitats. Cada recorregut és potencialment únic, cosa que intensifica la implicació emocional de l'usuari o usuària i afavoreix una experiència més personal i significativa. Aquesta evolució també ha donat pas a narratives immersives que incorporen tecnologies com la realitat virtual i el vídeo en 360 graus, que ofereixen experiències en primera persona i amplien la sensació de presència, així com la realitat augmentada, que superposa informació digital sobre l'entorn físic i enriqueix la percepció del context narratiu. Així, la narrativa interactiva no elimina els fonaments del relat clàssic, sinó que els expandeix cap a un model dinàmic on explicar i experimentar es fusionen en un mateix procés.

La cerca de noves maneres de relatar actualment s'ha consolidat com una de les principals vies d'innovació als mitjans de comunicació. En el cas dels mitjans nadius digitals, aquesta exploració no sols representa una possibilitat, sinó una exigència inherent a la seva pròpia naturalesa. No obstant això, la seva evolució no és homogènia, ja que està condicionada per decisions estratègiques orientades a experimentar amb tecnologies i plataformes que obren noves possibilitats per a la narrativa digital. L'experiència d'immersió en narratives digitals estableix un vincle intens i atractiu entre l'entorn tecnològic i l'usuari. Aquesta capacitat d'endinsar-se en universos alternatius potencia la implicació emocional i la sensació de presència dins del relat.

Tot i això, la inclinació a evadir-se cap a mons de ficció també ha estat interpretada com un possible risc, en la mesura que podria generar tensions entre la identitat real i la identitat assumida en l'espai virtual (Esnaola y Levis, 2008).

Tot i que la narrativa digital ofereix un marc controlat per experimentar desitjos, rols i situacions imaginàries, també obre un debat sobre els límits i les fronteres entre la realitat i la virtualitat, així com l'impacte que aquestes experiències poden tenir en la construcció de la subjectivitat. L'aposta per nous formats, llenguatges i productes és especialment intensa a l'entorn dels *medialabs* (Vázquez y Pérez, 2021).

2.2 LA NARRATIVA EN ELS VIDEOJOCS

El videojoc s'ha consolidat com una de les manifestacions culturals més representatives del segle XXI, en gran mesura gràcies al desenvolupament i la sofisticació de la seva dimensió narrativa. L'evolució del seu discurs, articulat a través de la programació i la interactivitat, ha impulsat la necessitat de construir un marc teòric i metodològic propi que en permeti l'anàlisi i la interpretació des d'una perspectiva acadèmica (García, 2019).

La teoria narrativa del videojoc aborda aquest mitjà com a fenomen literari i tecnològic caracteritzat per la seva naturalesa interactiva. Per això, parteix dels fonaments de la narrativa literària clàssica i els posa en relació amb els estudis específics sobre el videojoc, amb l'objectiu de definir els elements que configuren la seva estructura narrativa particular. En aquest context, la interactivitat constitueix un tret essencial, ja que permet al jugador influir directament en el desenvolupament de la història i en la configuració dels esdeveniments.

La persona jugadora deixa de ser un mer espectador i passa a integrar-se al relat com a agent actiu, arribant a convertir-se en personatge durant el desenvolupament de la història. Aquesta participació exigeix no només habilitats psicomotores -relacionades amb la coordinació i el control de l'acció-, sinó també competències narratives que li permetin interpretar el món de ficció, comprendre'n les regles i anticipar les conseqüències de les seves decisions. En aquest sentit, adquireix una rellevància especial el contracte de lectura, entès com l'acord implícit entre el joc i qui hi participa, mitjançant el qual aquest accepta les normes de l'univers narratiu i es compromet a participar activament en la seva construcció.

D'aquesta interacció emergeixen dues grans modalitats narratives: la narrativa semidefinida, en què el recorregut està parcialment estructurat encara que admet variacions i diferents itineraris, i la narrativa indefinida, on el desenvolupament del relat depèn més de les accions, estratègies i decisions del mateix jugador. Totes dues tipologies organitzen l'estil del discurs narratiu característic dels videojocs i n'evidencien l'especificitat dins l'ecosistema digital contemporani.

Així mateix, el videojoc desplega diverses estratègies discursives destinades a generar un efecte de realitat que reforci la immersió. La sincronització entre el temps

de joc i el temps narratiu contribueix a dotar de coherència l'experiència, mentre que la representació visual i sonora té un paper fonamental en la construcció de la versemblança. Els elements gràfics, l'ambientació acústica i la música no només enriqueixen l'entorn, sinó que intensifiquen la sensació de presència i afavoreixen la identificació del jugador amb l'heroi o el protagonista del relat, fent-ho més participativa i pròpia de la narrativa videolúdica (Villa y Pérez, s.d).

2.3 ESTRUCTURA DEL RELAT EN ELS VIDEOJOCS

El microrelat constitueix un element essencial en la configuració narrativa dels videojocs, ja que posa de manifest l'estructura dissenyada prèviament pels desenvolupadors i, amb això, els límits de l'autoria del jugador. Tot i que la interacció és l'eix central de l'experiència, el recorregut narratiu és condicionat per esquemes estructurals definits per endavant.

En aquest sentit, es poden identificar diverses formes d'organització del relat, ordenades des de les més simples fins a les més complexes, totes fonamentades en la interacció del jugador. Entre aquestes estructures hi ha la lineal, la cíclica, la paral·lela, ramificada i moltes més. Cadascuna amb característiques pròpies que determinen el grau de llibertat, la bifurcació i la variabilitat del relat, influint directament en l'experiència narrativa de l'usuari (Orlando, 2009).

Espen Aarseth publica el 1997 "*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature"*, una obra fonamental per comprendre les transformacions de la textualitat a l'entorn digital.

Un dels punts centrals de la seva anàlisi és la distinció entre textos lineals i no lineals. Aarseth assenyala que molts crítics confonen la indeterminació interpretativa pròpia de qualsevol text –és a dir, la possibilitat de múltiples lectures– amb la variabilitat estructural dels cybertextos. En aquests darrers, la lectura no només implica interpretar, sinó també prendre decisions que condicionen quines parts del text es tornen accessibles i quines en queden excloses. Així, el lector deixa de limitar-se a desxifrar significats i passa a configurar activament el recorregut textual.

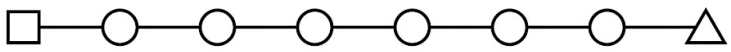
"La indeterminación de los textos lineales no debe confundirse con la variabilidad estructural de los textos no lineales, en los que el lector participa activamente en la construcción de la experiencia narrativa".

"Cada decisión del lector determina qué partes del texto serán accesibles, lo que convierte la lectura en un proceso dinámico y personalizado" (Aarseth, 1997, p. 5).

2.3.1 Estructura Lineal

L'estructura lineal es la forma més senzilla d'organització en una narrativa al videojoc, ja que els microrelats succeeixen de manera seqüencial i predeterminada, gairebé sense bifurcacions. L'avenç depèn de seguir un recorregut establert on cada acció condueix a la següent dins d'un ordre fixat prèviament.

En aquest model, els errors o decisions incorrectes solen esdevenir a un "*game over*", cosa que evidencia que el jugador s'ha d'ajustar a les accions previstes pel dissenyador per poder progressar en la història.



Il·lustració 1- Esquema de la estructura lineal de la narrativa pròpia.

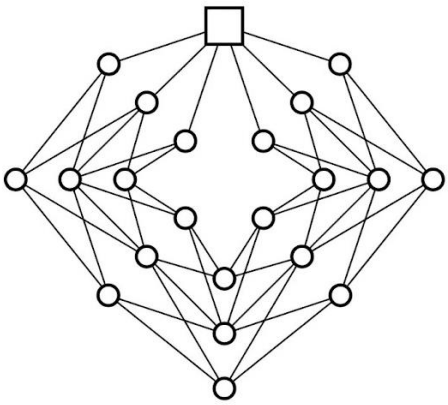
El *Super Mario Bros* (1985), *Donkey Kong Country* (1994), *Metal Slug* (1996) són alguns exemples de videojocs amb estructura lineal.

En aquesta línia tenim un segon tipus anomenat *collaret de perles* (*string of pearls* en anglès) que és un tipus d'estructura exclusiva dels videojocs. Es tracta de narracions lineals interrompudes per curts períodes de decisió del jugador, però aquestes decisions no afecten la narració ni a la forma de jugar. Videojocs com *Call of Duty*, *Quake* o *King's Quest V* (Rosales, 2020).

2.3.2 Estructura cíclica

L'estructura cíclica es fonamenta en la repetició de fases o nivells que se succeeixen amb una dificultat progressivament més gran, de manera que la superació d'un cicle dona pas a l'inici d'un altre de similar, però més exigent. No hi ha un tancament narratiu definitiu, sinó una dinàmica de reiteració que allarga l'experiència de joc.

Aquest model va ser especialment habitual als videojocs de finals de la dècada de 1970 i es pot observar en títols emblemàtics com *Space Invaders* i *Tetris*, on la mecànica principal es repeteix en cicles continus que incrementen gradualment la complexitat i el desafiament.



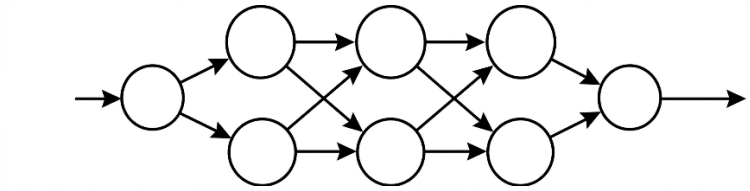
Il·lustració 2- Esquema de la estructura cíclica de la narrativa pròpia.

2.3.3 Paral·lela

La narrativa paral·lela es basa en la construcció de dues o més línies argumentals que avancen de manera independent dins un mateix univers narratiu, alternant-ne el desenvolupament fins a confluir en determinats moments clau o complementar-se temàticament. En videojocs com *Grand Theft Auto V* (2013) i *The Last of Us Part II* (2020), aquesta estructura es manifesta a través de diferents perspectives o protagonistes les històries dels quals progressen de forma autònoma, però comparteixen un conflicte comú o un mateix context narratiu.

D'aquesta manera, l'experiència no s'organitza com a única línia contínua, sinó com l'alternança entre trames diferenciades que adquireixen sentit complet quan es

consideren en conjunt. La clau no rau en la bifurcació per elecció immediata, sinó en la coexistència i la interrelació posterior d'històries que es desenvolupen en paral·lel dins del mateix marc de ficció.

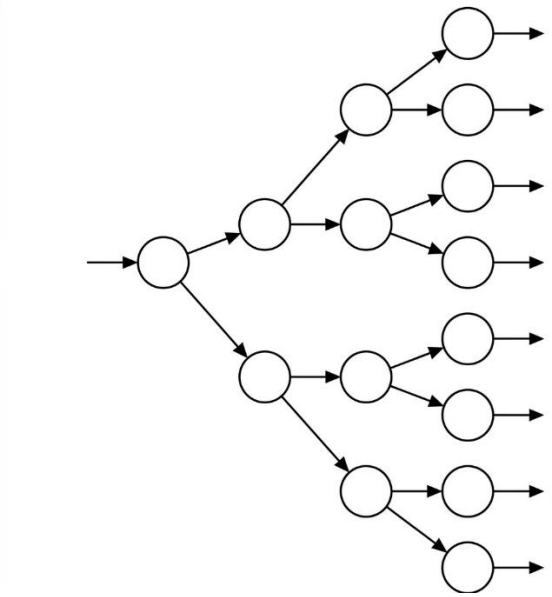


Il·lustració 3- Esquema de la estructura paral·lela de la narrativa propia

2.3.4 Ramificada

La narrativa ramificada es basa en punts de decisió on cada elecció del jugador obre un camí únic dins del relat. Com més eleccions existeixen, més gran és la complexitat, arribant a créixer exponencialment el nombre d'històries possibles. Tot i que cada camí segueix regles predeterminades, el jugador percep llibertat i experimenta incertesa, ja que desconeix les branques no escollides. Un dels seus avantatges principals és que cada recorregut és exclusiu, incentivant noves partides i l'exploració de diferents línies argumentals (Cordobal, 2017).

La narrativa ramificada es manifesta clarament en videojocs com *Life Is Strange*, *Detroit: Become Human* (2018), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) i *Until Dawn* (2015). En aquests títols, les eleccions del jugador no es limiten a modificar detalls superficials, sinó que generen conseqüències que alteren el desenvolupament de la història, les relacions entre personatges i fins i tot el desenllaç final, configurant una estructura en forma d'arbre on cada branca representa una possibilitat narrativa diferent.

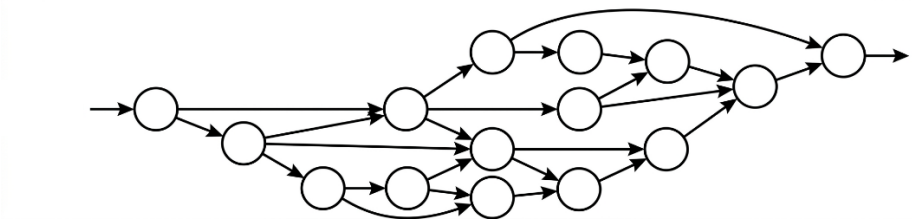


Il·lustració 4- Esquema de la estructura ramificada de la narrativa pròpia.

2.3.4 Filada

La narrativa filada es construeix a partir de fragments o episodis relativament autònoms que estan units per un fil conductor comú, ja sigui un conflicte central, un tema dominant o un objectiu global. En títols com *Red Dead Redemption 2* (2018) i *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), el relat s'articula mitjançant blocs narratius diferenciats que mantenen la coherència gràcies a un element unificador que travessa tota l'experiència.

L'estructura no depèn tant de decisions excloents ni de línies paral·leles clarament separades, sinó de la cohesió temàtica que connecta cada episodi amb el conjunt, generant continuïtat a través del sentit més que no pas de l'ordre estrictament lineal.



Il·lustració 5- Esquema de la estructura filada de la narrativa pròpia.

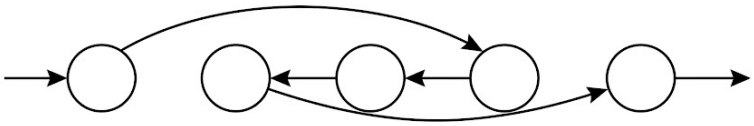
2.3.5 Sense ordre

La narrativa sense relació d'ordre permet recórrer els esdeveniments a l'ordre que esculli el jugador, però exigeix haver passat per tots ells per assolir el final. A diferència de la narrativa lineal, el desenllaç no s'activa fins que no s'han completat totes les etapes intermèdies, encara que aquestes puguin experimentar-se sense una seqüència fixa.

Cada esdeveniment funciona de manera independent en el seu desenvolupament, però l'inici i el final romanen constants. Només en concloure l'experiència es comprèn com aquests fragments, que semblaven aïllats, s'integren en tot coherent, revelant la lògica global de l'argument.

En videojocs com *Dark Souls* (2011) i *Her Story* (2015), la informació apareix fragmentada i dispersa, sense un desenvolupament lineal explícit que guiï de manera directa la comprensió de la història.

El sentit narratiu emergeix a partir de la interpretació i la reorganització mental dels elements oferts. L'estructura no estableix un abans i un després evidents, sinó que delega al jugador la tasca d'articular la coherència del conjunt.



Il·lustració 6- Esquema de la estructura sense ordre de la narrativa.

2.3.6 Simultània

La narrativa simultània mostra esdeveniments que tenen lloc al mateix temps dins del món de ficció, permetent seguir diverses accions o perspectives de manera paral·lela. A diferència de la narrativa lineal, el desenvolupament no depèn d'una seqüència única: diversos personatges o situacions evolucionen de manera concurrent, i la seva interacció construeix una comprensió més completa del conflicte central.

En videojocs com *Heavy Rain* (2010) i *Resident Evil 2* (2019), la mateixa franja temporal acull múltiples històries que es creuen o influeixen mútuament, oferint al

jugador una visió polifònica dels esdeveniments. L'èmfasi no està en l'ordre temporal estrictament, sinó en la relació entre les accions simultànies, que revela la complexitat del món narratiu i la interconnexió entre personatges i situacions.

2.4 DISENY CENTRAT EN L'USUARI

El disseny centrat en l'usuari (DCU) és un enfocament que busca comprendre les característiques, necessitats i expectatives de l'usuari per crear interfícies més efectives i satisfactòries. El seu objectiu principal és millorar l'experiència de l'usuari (UX), entesa com la vivència global que tenen les persones en interactuar amb un producte, incloent-hi sensacions, valoracions i la percepció d'utilitat, facilitat i plaer, fomentant així la fidelitat i la satisfacció de l'usuari.

Els videojocs busquen crear experiències que s'adaptin a les necessitats, expectatives i habilitats dels jugadors. No es tracta només de l'estètica o la mecànica, sinó com els usuaris interactuen amb el joc, perceben la seva fluïdesa i gaudeixen de l'experiència. Aplicar el DCU permet millorar la usabilitat d'interfícies, la comprensió de les mecàniques i la satisfacció general, tot fomentant una experiència més immersiva i gratificant (Orlando, 2009).

El DCU té les seves arrels en el disseny industrial i l'ergonomia, amb pioners com Henry Dreyfuss, que el 1955 va establir les bases del disseny enfocat a la comoditat, eficiència i seguretat de l'usuari. Amb el temps, aquest enfocament va evolucionar cap a la interacció humà-ordinador, prioritzant la comprensió de com els usuaris perceben, interpreten i utilitzen les interfícies digitals (Galeano, 2008).

Per avaluar la usabilitat d'un disseny, els tests amb usuaris proporcionen informació directa i qualitativa sobre obstacles, dificultats i àrees de millora, revelant com els usuaris reals interactuen amb el producte. D'altra banda, els mètodes d'avaluació heurística permeten experts analitzar la interfície sense necessitat d'involucrar directament els usuaris. Aquest mètode va ser formalitzat per Jakob Nielsen i Rolf Molich a la dècada de 1990, i consisteix a revisar el disseny segons principis d'usabilitat reconeguts, com la visibilitat de l'estat del sistema, la consistència i la prevenció d'errors (Garreta, s.d).

3. INDÚSTRIA DEL VIDEOJOC A CATALUNYA, ESPANYA I EUROPA

En aquest apartat es presentaran diferents dades i estudis sobre la indústria del videojoc a Catalunya, Espanya i Europa, amb l'objectiu d'analitzar la situació actual del sector i la seva evolució en els darrers anys. La informació recollida prové de diverses fonts i organismes especialitzats, com la Generalitat de Catalunya, l'AEVI o Video Games Europe, que ofereixen dades sobre facturació, ocupació, perfil dels jugadors, tendències de consum i innovació tecnològica.

A través d'aquestes dades es podrà observar com la indústria del videojoc s'ha consolidat com un sector en creixement constant, tant a nivell nacional com internacional, i com Catalunya s'ha posicionat com un dels principals centres de desenvolupament i inversió dins d'Espanya i Europa.

3.1 CATALUNYA

D'acord amb la informació publicada per la Generalitat de Catalunya en l'apartat "*Accions – Agència per al coneixement de les empreses*", hi ha un estudi sobre la indústria del videojoc a Catalunya que es va publicar al desembre del 2025:

El sector dels videojocs manté un creixement constant a escala mundial, amb una facturació prevista de 188.800 milions de dòlars el 2025. Aquest creixement està fortament impulsat pels dispositius mòbils, que representen més de la meitat del mercat, així com per l'auge del consum digital després de la pandèmia. La regió d'Àsia-Pacífic lidera els ingressos globals, mentre que la inversió estrangera ha generat centenars de projectes, milers de milions d'euros i una important creació de llocs de treball en els darrers anys.

Alhora, el nombre de jugadors continua augmentant i ja supera els 3.500 milions arreu del món. Tot i aquest creixement, els usuaris són cada cop més exigents i selectius amb els continguts que consumeixen. En aquest context, els eSports han guanyat una gran rellevància, especialment en regions com Àsia i l'Orient Mitjà, on el consum d'aquest tipus de contingut és molt elevat.

Pel que fa a les tendències, el sector evoluciona cap a videojocs més curts i amb una major participació dels usuaris, així com cap a una gestió més activa de les comunitats.

També es detecten oportunitats per als estudis independents i de mida mitjana, mentre que els models gratuïts amb compres internes afronten nous reptes. A nivell tecnològic, la intel·ligència artificial generativa, la realitat augmentada i virtual, el cloud gaming o la ciberseguretat seran claus en el futur de la indústria.

En aquest escenari global, Catalunya es consolida com el principal motor del sector a Espanya. Concentra una part molt significativa de les empreses, professionals i facturació, i destaca per un ecosistema innovador i atractiu per a inversors i empreses. A més, s'ha posicionat com una de les principals destinacions d'inversió internacional en videojocs, liderant projectes a Europa i situant-se entre les regions més destacades del món, fet que reforça el seu paper com a hub estratègic dins la indústria.

3.2 ESPAÑA

Les dades publicades per la "*Asociación Española de Videojuegos (AEVI)*" indiquen que l'any 2024, va representar una etapa de transició per a la indústria dels videojocs a Espanya, marcada per un procés de transformació del model productiu. Durant aquest període, es van produir tancaments d'alguns estudis de desenvolupament rellevants, però al mateix temps van sorgir nous projectes amb força, reflectint un sector en constant evolució i adaptació.

En paral·lel, el sector ha reforçat la seva presència internacional mitjançant la col·laboració amb entitats i organitzacions europees. Aquestes aliances han contribuït a millorar el posicionament d'Espanya dins la indústria global, destacant la importància de disposar d'una regulació harmonitzada a nivell europeu i d'un entorn fiscal competitiu que permeti competir en igualtat de condicions amb altres països.

Pel que fa a l'activitat econòmica, la facturació del sector a Espanya va créixer un 3% el 2024, superant els 2.400 milions d'euros. Aquest increment, tot i ser més moderat que en anys anteriors, consolida la indústria com un sector estable i en expansió. El creixement ha estat impulsat principalment per la venda digital, que ha augmentat de manera significativa.

Finalment, també s'observen canvis importants en el perfil dels jugadors. Per primera vegada, el nombre de dones jugadores ha superat lleugerament el dels homes, i s'ha

produït un augment notable en la participació de persones adultes, especialment entre els majors de 65 anys. Aquestes dades reflecteixen una ampliació i diversificació del públic dels videojocs, que es consoliden com una forma d'oci transversal a totes les edats.

3.3 EUROPA

Segons l'informe "*All About Video Games – European Key Facts 2024"* de la pàgina web Videogames Europe reflecteix que la indústria del videojoc a Europa continua consolidant-se i creixent de manera sostinguda. La facturació en els principals mercats europeus ha augmentat un 4% respecte al 2023, arribant als 26.800 milions d'euros, destacant la solidesa econòmica del sector. A més, més de la meitat de la població europea d'entre 6 i 64 anys juga a videojocs, amb un perfil cada cop més divers: el 45% dels jugadors són dones i el 75% són adults, amb una edat mitjana de 31 anys. L'ocupació també ha crescut un 1,8%, amb més de 116.000 professionals, tot i que les dones representen aproximadament un quart de la força laboral.

Pel que fa als hàbits de joc, els jugadors europeus utilitzen una gran varietat de dispositius. Els smartphones i les tauletes són els més populars (71%), seguits de les consoles (59%) i els ordinadors (43%). El temps de joc setmanal es manté estable, al voltant de 9 hores de mitjana. En termes d'ingressos, el mercat continua orientant-se clarament cap al digital, que representa el 90% del total, mentre que els formats físics van perdent pes. Els mòbils lideren la facturació per dispositiu (44%), seguits de les consoles (38%) i el PC (15%), amb un augment progressiu del joc en streaming.

Eines com GameTrack i Games Sales Data són fonamentals per entendre el sector del videojoc a Europa, ja que permeten analitzar amb detall tant el comportament dels jugadors com les vendes dels jocs.

En conjunt, les dades aportades per aquestes plataformes confirmen que la indústria europea del videojoc està en ple creixement i cada cop està més digitalitzada, amb un públic divers i un mercat que combina rendiment econòmic, innovació tecnològica i varietat de dispositius. Aquesta informació és clau per a editors, inversors i

desenvolupadors que volen prendre decisions estratègiques dins d'un sector altament competitiu i en constant evolució.

3.4 DAFO A PARTIR DE L'ESTUDI DEL VIDEOJOC

A partir de la informació que hem obtingut de l'estudi de la indústria del videojoc, s'ha realitzat un esquema DAFO traient els punts més interessants del estudi:

Debilitats (D)

- Dependència creixent del mercat digital i dels dispositius mòbils, que poden generar vulnerabilitat davant canvis tecnològics o de consum.
- Alguns estudis de desenvolupament rellevants han tancat a Espanya, mostrant fragilitat d'algunes empreses davant la competència i la transformació del sector.
- La presència femenina en la força laboral europea encara és limitada (24,9%), tot i que el perfil de jugador és més divers.
- Reptes per als models gratuïts amb compres internes, especialment per als nous actors del sector.

Amenaces (A)

- La competència global és intensa, amb regions com Àsia-Pacífic liderant ingressos i amb elevada concentració d'inversió.
- Els usuaris i usuàries són cada cop més exigents i selectius, especialment en continguts digitals i eSports.
- Risc de desfasament tecnològic si no s'adopten innovacions com la intel·ligència artificial generativa, la realitat augmentada i virtual, el cloud gaming i la ciberseguretat.

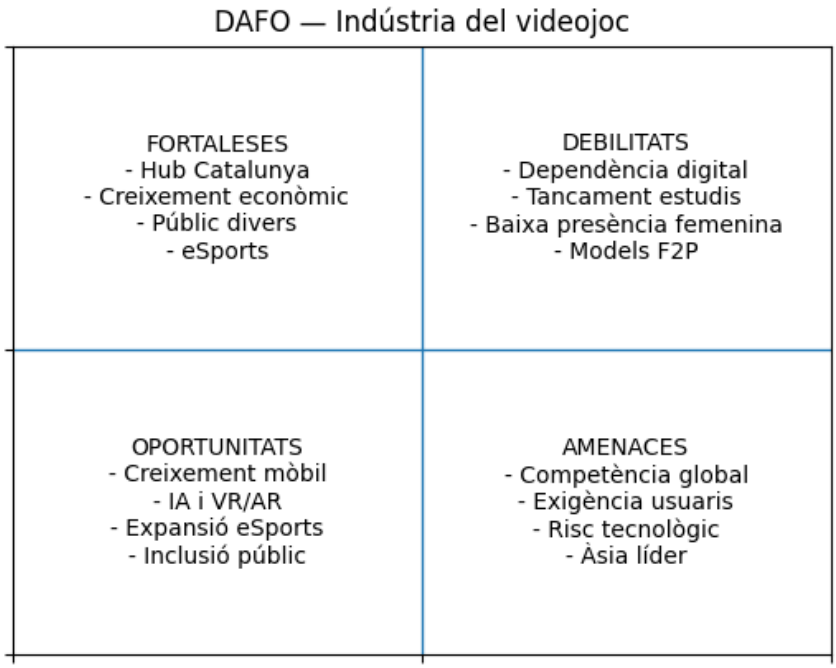
Fortaleses (F)

- Catalunya és un hub estratègic i motor del sector a Espanya, concentrant gran part d'empreses, professionals i facturació.
- Creixement econòmic sostingut a nivell global i europeu, amb facturació estable i en expansió (Espanya: 2.400 M€; Europa: 26.800 M€).

- Públic divers i ampli, amb més de la meitat de la població europea jugant a videojocs, incloent dones i adults majors de 65 anys.
- Oportunitats en eSports i gestió de comunitats, així com consolidació del mercat digital.

Oportunitats (O)

- Creixement dels videojocs digitals i del consum en mòbils, amb un augment progressiu del joc en streaming.
- Desenvolupament de tecnologies innovadores com IA, RA, RV, cloud gaming i blockchain per a nous productes i experiències immersives.
- Expansió del mercat d'eSports a regions amb alta demanda com Àsia i Orient Mitjà.
- Col·laboració i alineació amb entitats europees per millorar regulació i entorn competitiu.
- Possibilitat de diversificar públic amb projectes inclusius, educatius o adreçats a adults i dones.



Il·lustració 7- Esquema DAFO personal sobre la indústria del videojoc.

4. CONCEPTUALITZACIÓ DEL PROJECTE

A partir de l'estudi de la narrativa i dels elements estructurals, es planteja el desenvolupament d'un projecte de videojoc que explori la presa de decisions i les seves conseqüències dins d'una història interactiva. La proposta es centra en la construcció d'una història ramificada on cada elecció del jugador o jugadora modifica la trajectòria de la trama, afectant el desenvolupament dels personatges, l'evolució del conflicte i el desenllaç final.

El projecte pretén mostrar com els principis narratius —com la presentació d'un conflicte inicial, la progressió de decisions, el clímax i la resolució— es poden integrar en un entorn interactiu que atorgui al jugador o jugadora un paper actiu i significatiu a la història.

A través de la implementació de múltiples camins i finals alternatius, es busca que l'experiència combini immersió, tensió i exploració de conseqüències, mostrant com la narrativa es pot adaptar al medi digital de manera flexible i envolupant.

Aquest enfocament vol mostrar com l'estructura ramificada potencia la participació del jugador, com les decisions generen impacte emocional i com es poden aplicar els conceptes teòrics de la narrativa per dissenyar un videojoc.

4.1 CONCEPTE GENERAL DEL VIDEOJOC

A través d'un entorn de ciència-ficció i supervivència, es busca posar a prova la capacitat de decisió en situacions límit, on cada elecció té conseqüències directes i irreversibles.

"*Safe zone*" és un videojoc narratiu ramificat que combina la supervivència, la ciència ficció i les decisions ètiques en un entorn d'alta tensió. El jugador assumeix el paper de líder d'un laboratori d'alta seguretat i s'ha d'enfrontar a la propagació d'un virus mortal, prenent decisions que poden determinar tant la vida o la mort del seu equip com el destí de la instal·lació completa. La proposta del joc gira al voltant d'explorar els límits de la responsabilitat personal davant del bé col·lectiu i experimentar la pressió de prendre decisions crítiques sota circumstàncies extremes.

El títol "*Safe zone*" fa referència al concepte central del videojoc: la recerca constant d'un espai o estat de seguretat enmig del col·lapse. En la narrativa, el jugador o jugadora ha de trobar la manera de protegir i assegurar la supervivència de la humanitat, així com la del científic clau per al desenvolupament de la cura. Tanmateix, aquesta "zona segura" no és fixa ni garantida, sinó que depèn de les decisions del jugador.

4.2 TEMA, TO I VISIÓ CREATIVA

El tema central del videojoc se centra en la supervivència dels éssers humans davant d'amenaces biològiques i de l'ètica científica i personal de les persones. Els jugadors i jugadores s'enfronten a dilemes on el sacrifici personal pot ser necessari per protegir els altres, i la responsabilitat institucional es qüestiona en cada acció. La narrativa busca que cada elecció tingui conseqüències significatives i reflecteixi els riscos en situacions on la rapidesa i la precisió determinen l'èxit o el fracàs.

El to del joc pretén ser tens i seriós, amb moments de pressió crítica que obliguen el jugador a ponderar cada acció. La història es desenvolupa amb un estil professionalment i moralment ambigu, transmetent la gravetat de les decisions científiques i humanes. Cada escenari i cada personatge està dissenyat per reforçar la sensació d'immersió, fent sentir al jugador la pressió de la situació i la importància de les eleccions.

La visió creativa del projecte és oferir una experiència on l'estratègia narrativa i els dilemes morals s'entrellacin profundament. Es busca atorgar una alta rejugabilitat, permetent que els jugadors explorin múltiples finals i comprenguin com les seves decisions impacten en el desenvolupament de la història. Per fer-ho, els escenaris, els personatges i els protocols del laboratori s'han dissenyat de la forma realista, creant un entorn convincent on les variables ocultes, com la rapidesa, l'exposició o l'estabilitat dels materials, alteren els resultats de cada acció.

4.3 PÚBLIC OBJECTIU

El joc estaria dissenyat per jugadors o jugadores més grans de 16 anys, interessats en experiències narratives, en la ciència ficció i en dilemes ètics. S'orienta a persones que gaudeixen de la tensió, la planificació estratègica i explorar les conseqüències morals de les seves decisions. "*Safe Zone*" s'adaptaria a plataformes com ordinadors, consoles i dispositius mòbils amb interfícies d'elecció narrativa, buscant oferir a cada jugador una experiència immersiva i carregada de tensió emocional.

Pel que fa al context d'ús, cal destacar que els videojocs són una de les principals formes d'oci digital tant a Espanya com a Catalunya, especialment entre el públic jove i adult jove, on el consum d'aquest tipus d'entreteniment és especialment elevat en comparació amb altres formats culturals. Això reforça la viabilitat del projecte dins d'un mercat actiu i consolidat.

En relació amb l'idioma, el videojoc es desenvoluparia principalment en català, amb l'objectiu de donar suport i visibilitat a la llengua dins del sector del videojoc i oferir una experiència més propera al públic local.

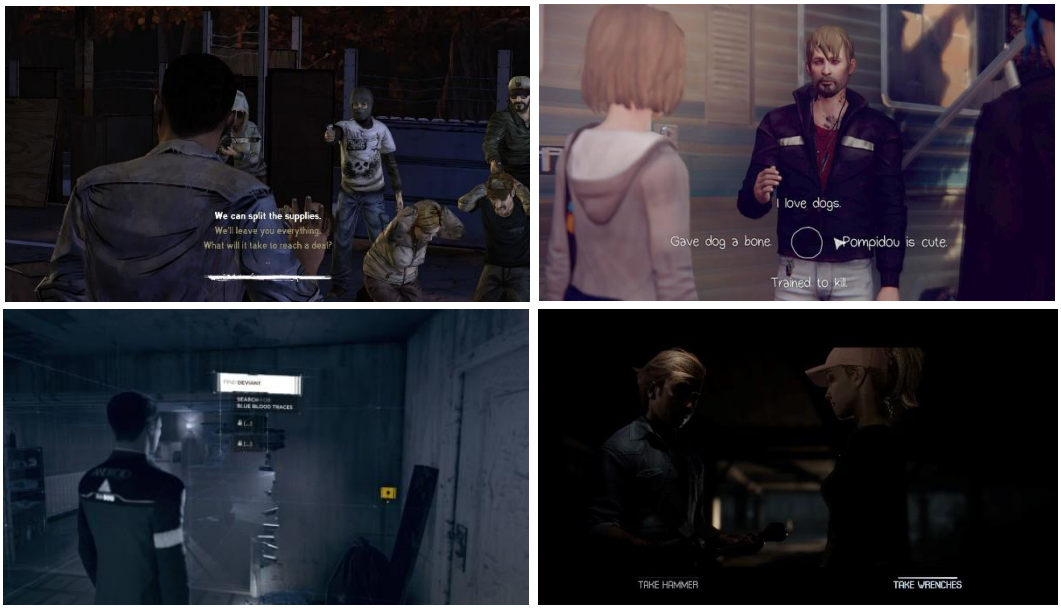
Tot i això, es planteja des del seu inici la possibilitat d'una expansió multilingüe en un futur (incloent castellà i anglès), amb la finalitat d'arribar a un públic més ampli i facilitar la seva distribució internacional sense perdre la identitat original del projecte.

5. ANÀLISIS DE REFERÈNCIES

A l'estudi dels videojocs actuals, trobem nombrosos exemples que han explorat amb èxit la narrativa ramificada, on les decisions del jugador no només afecten al desenvolupament de la història, sinó també les relacions entre personatges i els desenllaços finals. Aquests títols mostren com una estructura interactiva permet al jugador o jugadora assumir un rol actiu a la història, creant experiències més immersives i personalitzades.

En analitzar aquests jocs, és possible identificar patrons comuns i elements que fan que la narrativa ramificada funcioni de manera efectiva, servint de referència per a la construcció del meu propi prototip.

En observar de manera global, els jocs *The Walking Dead* (2012, disponible a PC, PlayStation 3, Xbox 360 i posteriorment altres plataformes), *Life is Strange* (2015, disponible a PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One i dispositius mòbils), *Detroit: Become Human* (2018, exclusiu inicialment de PlayStation 4 i posteriorment llançat a PC) i *The Quarry* (2022, disponible a PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S i PC), d'entre molts altres, aquests comparteixen diverses característiques clau que els defineixen com a referents en narrativa interactiva.



Il·lustració 8 - The Walkig dead, Life is Strange, Detroit: BecomeHuman and The Quarry. Imatges extretes de gameplays de jugadores y jugadors d'internet.

Tots ells col·loquen el jugador davant de decisions crítiques que poden tenir conseqüències immediates o ha llarg termini, afectant tant la trama principal com el destí dels personatges. La narrativa està dissenyada per generar tensió i compromís emocional, fent que cada elecció es senti significativa. A més, aquests jocs presenten múltiples finals i camins alternatius, reforçant la rejugabilitat i oferint experiències diferents segons les decisions de cada jugador. La construcció de personatges i l'ambientació estan desenvolupats amb cura perquè les accions del jugador tinguin pes dins del món del joc, integrant moralitat, ètica i risc dins la narrativa

The Walking Dead de *Telltale* es destaca per com les decisions determinen la supervivència dels personatges i les relacions interpersonals, creant una història

emocionalment intensa i ramificada. *Life is Strange* explora la influència de les decisions en el desenvolupament de la trama i en el creixement dels personatges, incloent-hi conseqüències a curt i llarg termini, mentre incorpora mecàniques narratives innovadores com la manipulació del temps. *Detroit: Become Human* duu la narrativa ramificada a un nivell més complex, on cada acció, diàleg i decisió pot obrir o tancar camins dramàtics, generant múltiples finals i una experiència molt personalitzada. Per altre banda, *The Quarry* combina narrativa i supervivència, oferint desenes de finals possibles segons com el jugador gestioni les decisions de cada personatge en situacions de risc i tensió constant.

A partir de l'anàlisi d'aquests videojocs, aquest projecte s'ha basat a desenvolupar un videojoc propi de narrativa ramificada, incorporant-ne diverses de les característiques més efectives. Igual que aquests títols, es busca que les decisions del jugador siguin significatives, que afectin tant la història com els personatges, i que hi hagi múltiples desenllaços possibles. A més, es pretén mantenir la tensió i la immersió al llarg del joc, oferint un escenari interactiu on cada acció tingui conseqüències clares i visibles, i poder fomentar la rejugabilitat mitjançant rutes alternatives i finals variats.

5.1 MECÀNIQUES DOMINANTS

En els videojocs narratius, les decisions del jugador constitueixen una de les mecàniques més fonamentals, ja que defineixen la interacció entre l'usuari o la usuària i la història. Els jugadors o jugadores s'enfronten contínuament a eleccions que afecten el desenvolupament de la trama, i és gràcies a un disseny curós de les estructures narratives que els desenvolupadors aconsegueixen que cada decisió es percebi com a significativa, atorgant al jugador un paper actiu en els esdeveniments en lloc de limitar-lo a ser un mer espectador (López, 2024).

5.2 QUIN APRENENTATGE ES POT APLICAR AL PROTOTIP?

En desenvolupar un prototip de videojoc narratiu ramificat, és important tenir en compte diversos elements essencials que faran que l'experiència sigui immersiva i significativa per al jugador. Primer, les decisions han de ser clares i rellevants, de

manera que cada elecció tingui conseqüències visibles a la història i al destí dels personatges. Això permet que el jugador senti que les seves accions importen i que participa realment en el desenvolupament de la trama, en lloc de ser un simple espectador.

També és fonamental planificar amb cura l'estructura de la narrativa, considerant els diferents camins que pot prendre la història i assegurant que tots mantinguin coherència en els personatges i el món del videojoc. Tot i que hi hagi múltiples finals i rutes alternatives, cadascuna ha de tenir la seva lògica i ha d'estar connectada amb les decisions prèvies, de manera que la història tingui un flux natural i convincent.

L'aprenentatge que s'extreu d'aquest enfocament és que el disseny de les decisions i el seu impacte a la narrativa és clau per aconseguir una atractiva experiència interactiva per al jugador i jugadora. En aplicar aquests principis al prototip, es busca que el jugador percebi vàries emocions en cada elecció, fomentant la immersió i la rejugabilitat. A més, planificar la història de forma estructurada garanteix que, encara que es generin diferents camins, tots siguin coherents i mantinguin l'interès del jugador o jugadora a la trama i als personatges.

6. GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

6.1 PREMISA NARRATIVA

“Safe Zone” situa el jugador a l'interior d'un laboratori d'alta seguretat on es desenvolupa un virus experimental altament contagiós. La història comença en el moment que els protocols fallen i el virus s'allibera en un dels nivells més profunds de la instal·lació, provocant una situació d'emergència que amenaça d'estendre's fora de control.

Al mig del caos, el jugador assumeix el paper de la persona responsable de gestionar la crisi, enfrontant-se a una situació límit on el temps és un factor determinant. A mesura que la tensió augmenta, la instal·lació comença a tancar-se sobre si mateixa, els sistemes de seguretat s'activen i la incertesa s'apodera de l'entorn. La presència d'altres membres de l'equip atrapats a les zones afectades afegeix una càrrega

emocional constant, convertint cada moment una lluita entre la lògica, la responsabilitat i la pressió moral.

La narrativa es desenvolupa en un ambient claustrofòbic i tens on cada acció té un impacte directe en l'evolució de la crisi. La jugadora es veu obligada a prendre decisions que afecten tant la contenció del virus com el destí de les persones implicades mentre intenta mantenir el control d'una situació que es deteriora ràpidament. La història explora temes com el sacrifici, la responsabilitat i els límits de l'ètica en contextos extrems, posant el jugador o jugadora davant de dilemes on no sempre hi ha una opció correcta (haver de triar entre deixar morir el científic, que podria trobar la cura, o mantenir el silenci i actuar com si no hagués passat res, amb el risc que el virus s'expandeixi i acabi estenent-se per tot el planeta).

Al llarg de l'experiència, el laboratori esdevé un personatge més, reaccionant als esdeveniments i reflectint l'estat de la crisi. La sensació d'urgència, l'aïllament i el pes de les decisions construeixen una narrativa intensa on el jugador no només observa els fets, sinó que els provoca i els pateix. D'aquesta manera, "Safe Zone" planteja una història on la supervivència no depèn únicament de l'acció, sinó de la capacitat de decidir sota pressió i assumir les conseqüències de cada elecció.

6.2 WORDBUILDING ("*Safe Zone*")

El worldbuilding o construcció de mons com cita la pàgina web de la *Universidad Europea Creative campus,* és el procés mitjançant el qual es dissenya un univers fictici coherent, amb les pròpies regles, història, geografia, cultures i sistemes. En el desenvolupament de videojocs (2026, Febrer), aquest concepte va molt més enllà de l'apartat visual, afecta la narrativa, el "gameplay" i la manera de com el jugador interactua amb l'entorn. Un bon worldbuilding permet que el jugador entengui el món sense necessitat d'explicacions constants.

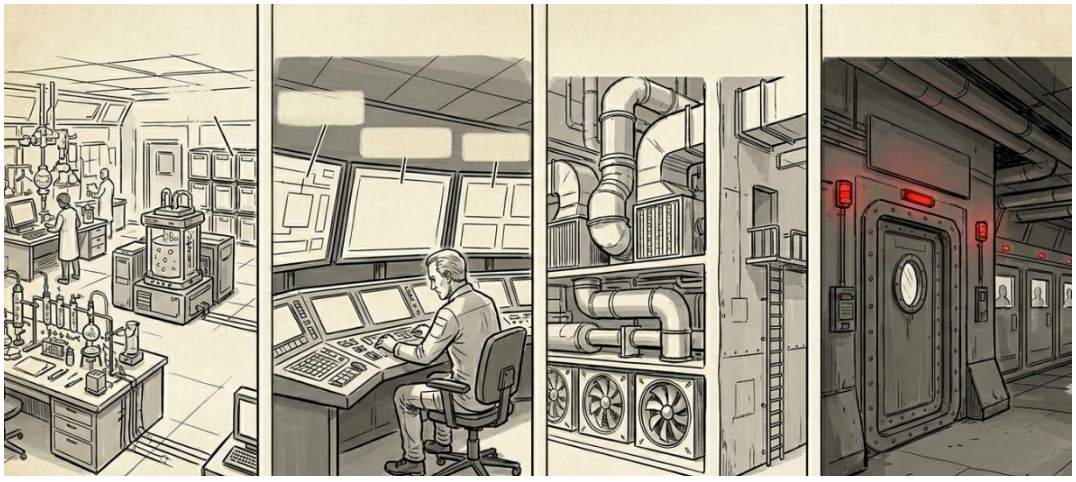
El worldbuilding de *Safe Zone* es centra en la creació d'un entorn tancat i altament controlat: un laboratori d'alta seguretat dissenyat per a la recerca d'agents biològics. Aquest món no cerca ser ampli, sinó un lloc tancat i reduït però que és creïble i

funcional dins la narrativa. Cada element està pensat per reforçar la sensació de tensió, urgència i perill, integrant l'espai amb la història i les decisions del jugador.

6.2.1 Geografia i espai

A nivell global, l'entorn del videojoc és semblant al món actual, caracteritzat per ciutats desenvolupades, centres de recerca avançats i zones industrials. En aquest escenari, on la recerca biològica ha guanyat una gran rellevància, la seguretat és primordial. Per aquest motiu, els laboratoris d'alta seguretat dissenyats per minimitzar riscos en cas d'incidents solen estar ubicats en zones aïllades o, com en aquest cas, directament sota terra. L'espai principal on es desenvolupa el joc és precisament aquesta instal·lació subterrània. Està estructurada en nivells funcionals que reflecteixen l'organització estricta del treball científic, responent a les necessitats globals de seguretat, control i contenció.

Aquest laboratori subterrani està dividit en diferents sectors amb funcions específiques, entre els quals destaquen les sales de recerca, laboratoris de proves, zones de control, sistemes de ventilació industrials i àrees de contenció d'alt risc, com ara el nivell -3 del laboratori.



Il·lustració 9 - Il·lustració dels espais amb ajuda de la IA per mantenir l'estil amb coherència.

El Nivell -3 és el punt crític on s'origina la crisi que desencadena la trama i on el jugador inicia la seva partida. Tot l'entorn està dissenyat de forma estructurada i funcional,

connectant les diferents zones mitjançant passadissos estrets, comportes de seguretat massives i rutes internes de manteniment. Aquest disseny tècnic i confinat, està pensat per reforçar constantment la sensació de tancament i de claustrofòbia, ja que no hi han espais oberts ni una escapatòria fàcil.

6.2.2 Cultura i Societat

La societat en què se situa el joc reflecteix un equilibri entre avenç tecnològic i costums tradicionals. Tot i que hi ha eines modernes i sistemes avançats, les persones segueixen depenent de processos manuals, supervisió humana i estructures organitzatives clàssiques. (No busco un entorn futurista on la tecnologia guanya mes pes que l'ésser humà).

El laboratori està jerarquitzat i organitzat en funció de rols professionals. Al cim hi ha la directiva, que pren decisions estratègiques i prioritza els objectius institucionals. Per sota, el cap d'operacions coordina les accions a temps real seguit per l'equip de recerca i els tècnics.

l'Entorn està basat en l'eficiència, la disciplina i el compliment de protocols. Les decisions es regeixen per normes estrictes, cosa que genera un conflicte constant entre l'ètica personal i la responsabilitat professional. Aquest sistema reflecteix una societat tancada on la vida individual pot quedar a càrrec del bé col·lectiu.

6.2.3 Tecnologia

La tecnologia en aquest món és avançada, però limitada. Hi ha sistemes de seguretat sofisticades, eines d'anàlisis científics i dispositius de control, però no hi ha una dependència total ni automatització extrema.

Els processos requereixen intervenció humana constant, i els sistemes, encara que eficients, no són infal·libles. No hi ha robots autònoms ni intel·ligències artificials capaces de prendre decisions per si mateixes. Això reforça la idea que la responsabilitat recau sempre en les persones que porten el laboratori, augmentant el pes de les decisions de la jugadora dins del videojoc

La tecnologia, per tant, actua com a eina i no com a solució definitiva, cosa que encaixa amb coherència amb el to realista del entorn.

6.2.4 Narrativa ambiental

La història no només es transmet mitjançant decisions, sinó també mitjançant l'entorn. Elements com portes segellades, alarmes activades, missatges en pantalles, enregistraments o zones danyades, reflecteixen el que ha passat sense necessitat d'explicar-ho directament.

El jugador interpreta l'estat del laboratori a través d'aquests detalls, percebent l'evolució de la crisi. La narrativa ambiental reforça la immersió i permet entendre el context sense recórrer únicament a diàlegs o textos explícits.

6.2.5 Personatges

Cada personatge està dissenyat per representar una perspectiva diferent davant d'una crisi extrema:

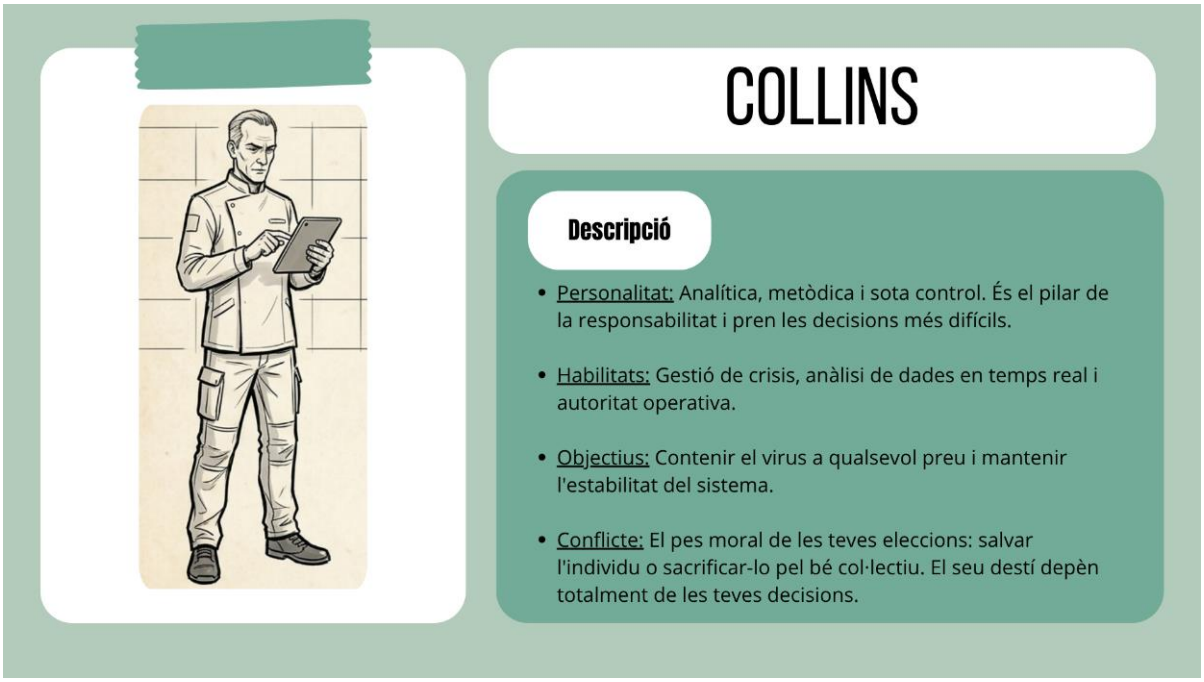
- El **jugador/ra** encarna el cap d'operacions del laboratori que es diu Collins durant tot el joc, una figura analítica, metòdica i acostumada a treballar sota pressió. La seva personalitat es construeix al voltant del control i la responsabilitat, algú que ha estat format per prendre decisions difícils sense deixar-se emportar per les emocions.
  El seu objectiu principal és contenir l'amenaça i evitar que el virus es propagui més enllà del laboratori, mantenint l'estabilitat del sistema. Tot i això, el seu conflicte intern sorgeix en enfrontar-se a situacions on a de decidir entre salvar vides individuals o prioritzar el bé col·lectiu. A mesura que avança la història, el pes de les seves decisions son més complicades i posa en dubte la capacitat de mantenir-se fred i professional.

- **Markus**, l'investigador atrapat al Nivell -3, és una persona compromesa amb la seva feina, curiosa i amb un fort sentit de la responsabilitat científica. La seva personalitat combina intel·ligència i humanitat, cosa que el converteix en algú

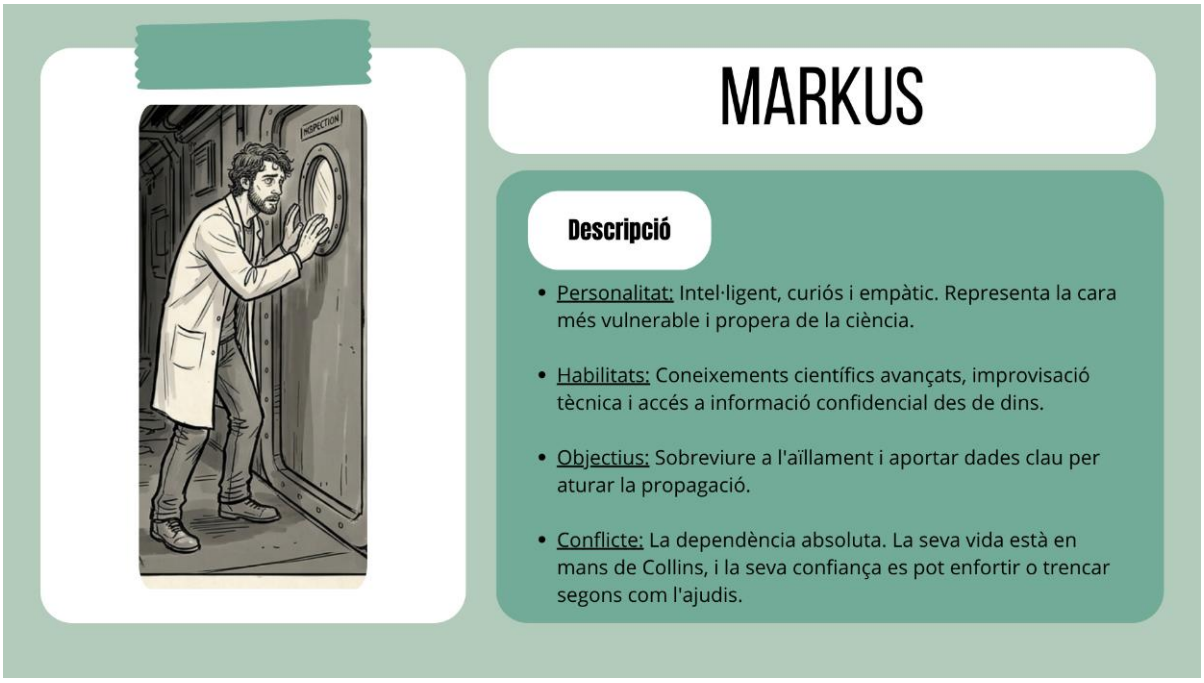
proper i fàcil d'emfatitzar. El seu objectiu és sobreviure i, si és possible, ajudar a contenir el virus des de dins aportant informació clau. Tot i això, el seu conflicte cau en la seva vulnerabilitat: està aïllat, exposat al perill i depèn completament de les decisions del jugador protagonista. A nivell emocional, també representa la confiança dipositada en les eleccions del protagonista i en els seus companys, però és una confiança que es pot trencar depenent de les eleccions preses per el jugador.

- **La directiva del laboratori** no és un personatge individual sinó una representació de la institució, representat per dones i homes. La seva "personalitat" és freda, pragmàtica i orientada a resultats, prioritzant la contenció del virus per sobre de qualsevol vida humana. El seu objectiu és clar: evitar la propagació sigui com sigui i protegir la reputació i els interessos del laboratori. El conflicte que introdueix a la narrativa és extern al jugador, ja que constantment pressiona per prendre decisions ràpides i eficaces, fins i tot quan aquestes poden resultar èticament qüestionables. Representa l'autoritat, el control i la deshumanització en situacions de crisi.

- **L'equip de recerca**, encara que més secundari, aporta profunditat al videojoc. Està format per diferents perfils, des de científics i científiques especialitzades fins a tècnics de manteniment, cadascun amb diferents nivells d'experiència i de reacció davant del perill. El seu objectiu és sobreviure i col·laborar en la gestió de la crisi, però el conflicte sorgeix de la por, la incertesa i la manca de control sobre la situació. Alguns confien en les decisions del cap d'operacions, mentre que d'altres les poden qüestionar o entrar en pànic, reforçant la sensació de caos progressiu dins del laboratori.



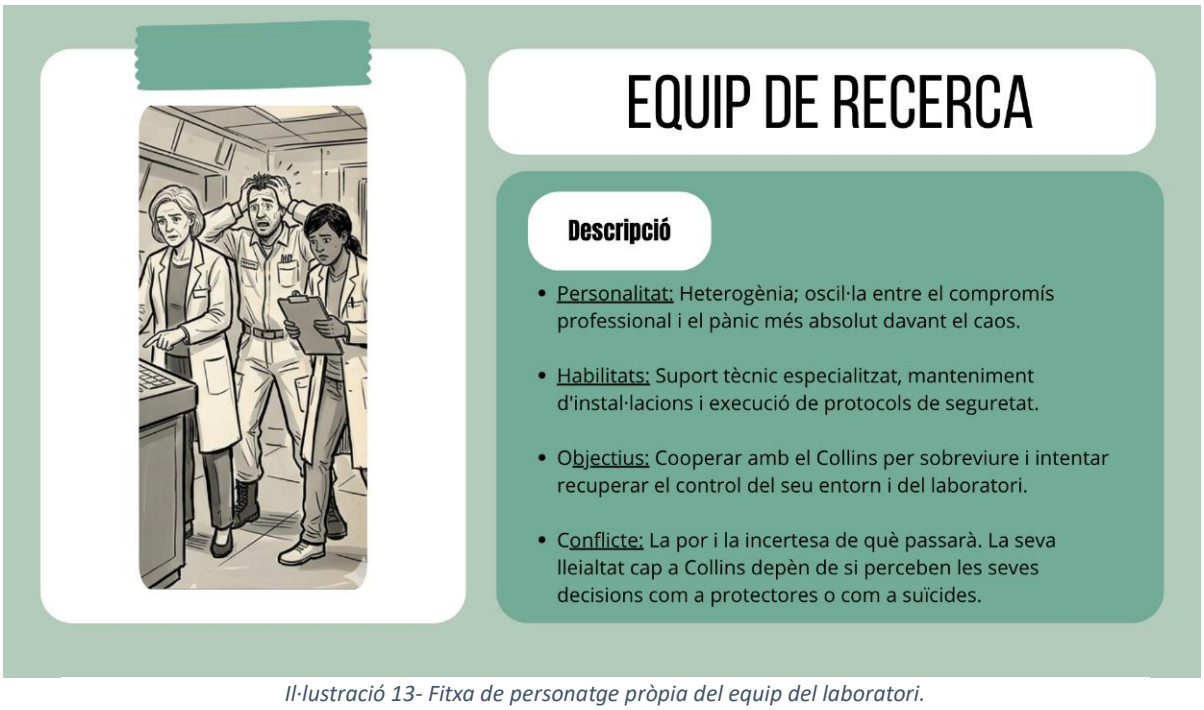
Il·lustració 10 – Fitxa de personatge pròpia del protagonista del videojoc.



Il·lustració 11 - Fitxa de personatge pròpia del científic que queda atrapat.



Il·lustració 12- Fitxa de personatge pròpia de les persones que formen la directiva.



Il·lustració 13- Fitxa de personatge pròpia del equip del laboratori.

6.2.6 Sistemes

El prototip es basa en sistemes de presa de decisions que afecten directament la narrativa. No hi ha combat tradicional, sinó com pots gestionar les situacions crítiques a través de les eleccions.

Els sistemes principals inclouen la gestió de la contenció, el control de recursos i la presa de decisions estratègiques. Variables ocultes com la propagació del virus, l'exposició o l'estabilitat de l'antídot influeixen en el desenvolupament de la història i en els possibles finals.

L'exploració no és física sinó narrativa, permetent al jugador descobrir el món a través d'informació, decisions amb les seves conseqüències pertinents.

6.2.7 Tipus de món

Tot i que el joc presenta decisions ramificades, el món en si té una estructura controlada i guiada. No és un món obert, sinó un entorn lineal on el recorregut del jugador està definit per la narrativa i les seves decisions.

Cada escenari i situació està dissenyat per acompanyar el ritme de la història, guiant el jugador a través de moments clau de tensió i opcions. Aquesta estructura permet mantenir el control sobre l'experiència, assegurant que l'impacte narratiu sigui coherent i efectiu en tot moment.

6.3 MECÀNIQUES DEL VIDEOJOC

El videojoc es basa principalment en la presa de decisions narratives on és el punt central. Tot i això, per evitar que l'experiència es limiti únicament a llegir i seleccionar opcions, s'incorporen petites interaccions amb l'entorn que aporten dinamisme sense trencar la linealitat del joc.

Les decisions continuen sent l'element principal de la jugabilitat. El jugador ha de triar entre diferents accions o diàlegs en moments clau, determinant el desenvolupament

de la història i els seus possibles desenllaços. Aquestes eleccions estan dissenyades per ser clares i significatives, mantenint el control del ritme narratiu.

Per complementar aquesta mecànica, s'hi introdueixen interaccions limitades amb l'entorn. El jugador pot observar certs objectes del laboratori, com ara documents, pantalles o registres, que aporten informació addicional sobre la situació. Aquestes accions no són obligatòries, però permeten aprofundir en el context i entendre millor les conseqüències de les decisions.

A més, s'inclouen accions simples de control, com ara obrir o tancar comportes, activar sistemes bàsics o confirmar procediments. Aquestes interaccions són puntuals i estan integrades en moments concrets de la narrativa, de manera que no generen llibertat total, sinó que reforcen la sensació de gestionar la situació.

El joc també planteja una lleugera gestió de la informació, on el jugador ha d'interpretar el que observa i decidir sobre la base d'això. Tot i que les opcions estan guiades, la informació obtinguda a través de la interacció pot influir en la percepció del jugador i en la forma de prendre decisions.

En conjunt, aquestes mecàniques són per mantenir una experiència principalment narrativa, però enriquida amb petites accions que fan al jugador més partícip.



Il·lustració 14 - Sistema de eleccions del "The Walking Dead". Imatges extretes de gameplays de jugadores y jugadors d'internet.



Il·lustració 15 - Sistema de eleccions del "Detroit: Become Human". Imatges extretes de gameplays de jugadores y jugadors d'internet.

6.4 SISTEMA DE DECISIONS I CONSEQÜÈNCIES

El sistema de decisions de "*Safe Zone*" està dissenyat per oferir una experiència narrativa ramificada on cada elecció té un impacte directe en el desenvolupament de la història i en el destí dels personatges. El jugador es veu constantment obligat a equilibrar la supervivència, l'ètica i l'eficiència, ja que no existeixen decisions completament correctes o incorrectes, sinó diferents conseqüències que afecten el curs dels esdeveniments i poden conduir a múltiples finals possibles:

BRANCA A: Segellar Nivell -3

El jugador opta per tancar el nivell -3 amb l'objectiu de contenir el virus. En aquell moment sorgeix una primera decisió important: avisar Marcos, que es troba a dins, o tallar la comunicació per actuar amb més rapidesa.

A partir d'aquí, el jugador a de decidir com gestionar el segellat. Pot reforçar els sistemes de contenció per augmentar la seguretat o confiar únicament en el tancament bàsic del nivell. També ha d'escollir quins aspectes prioritzar, com el sistema de ventilació, l'energia o els sensors de propagació, cosa que influirà directament en el resultat. Si actua amb rapidesa i pren decisions adequades, el virus queda contingut, encara que Marcos no sobreviu. En altres casos, com quan es talla la comunicació o es prioritza el protocol per sobre del que és humà, la situació es resol, però deixa dubtes ètics i pot ser encoberta per la institució.

Per contra, una gestió lenta o poc precisa permet que el virus s'estengui i obliga a activar la destrucció total del laboratori.

BRANCA B: Intentar rescat

En aquesta ruta, el jugador decideix obrir les comportes per rescatar Marcos, cosa que implica assumir un nivell de risc més alt. La primera elecció és clara: intervenir personalment o fer servir un dron.

Si decideix anar en persona, haurà de valorar el nivell de protecció que utilitza i la ruta que segueix, podent optar per un camí més segur o un de més directe. En canvi, si utilitzeu un dron, podeu supervisar les vostres accions o deixar que funcioni de manera autònoma, cosa que redueix el control sobre la situació.

Les decisions preses en determinen el resultat. Una estratègia més curosa pot permetre rescatar Marcos, encara que el jugador queda exposat al virus. Si es prioritza la rapidesa o es cometen errors, el rescat falla i la situació empitjora.

Als escenaris més negatius, una mala gestió del temps o del risc pot provocar el tancament complet del nivell, impedint qualsevol sortida.

BRANCA C: Sintetitzar la cura

El jugador decideix centrar-se en crear un antídot per controlar la situació des d'un enfocament científic. El primer pas consisteix a triar el tipus de mostra: una de més estable però lenta, o una d'inestable que accelera el procés amb més risc.

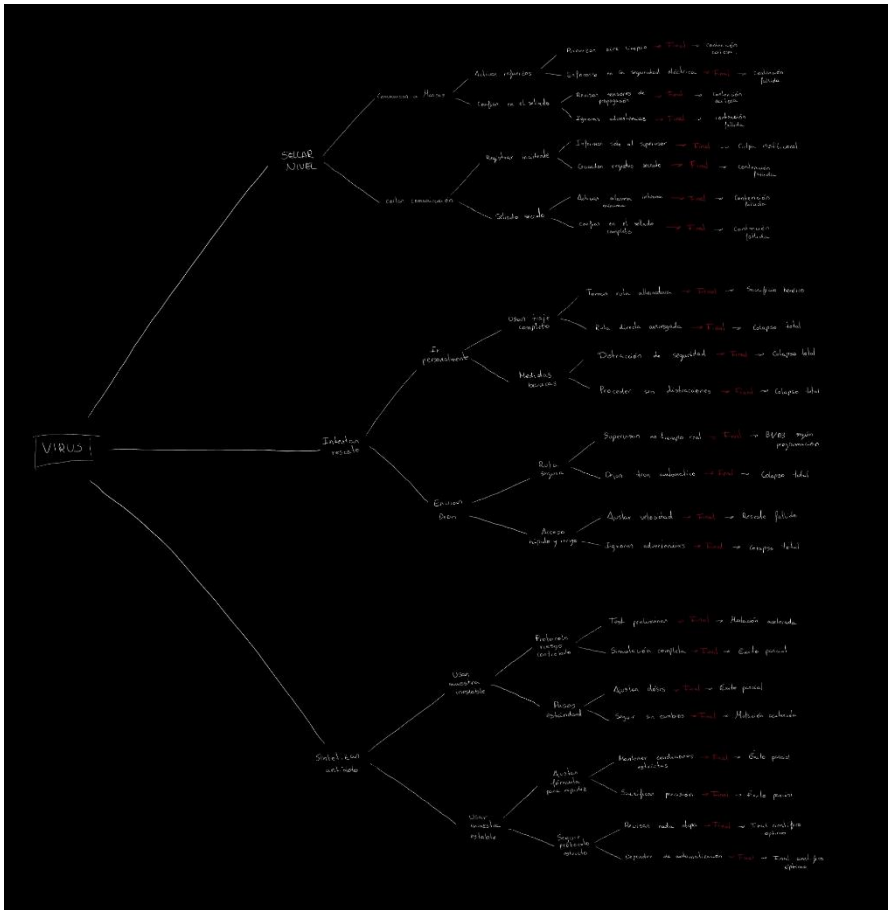
Després, heu de decidir com aplicar el procediment. Podeu seguir protocols més estrictes o utilitzar mètodes més ràpids, cosa que afecta la seguretat del resultat. També té marge per ajustar el procés, revisant cada fase o confiant en procediments més simplificats.

Si se'n prioritza la seguretat i se segueixen els passos adequats, l'antídot funciona i la situació s'estabilitza. Tot i això, assumir riscos pot provocar que el virus evolucioni i

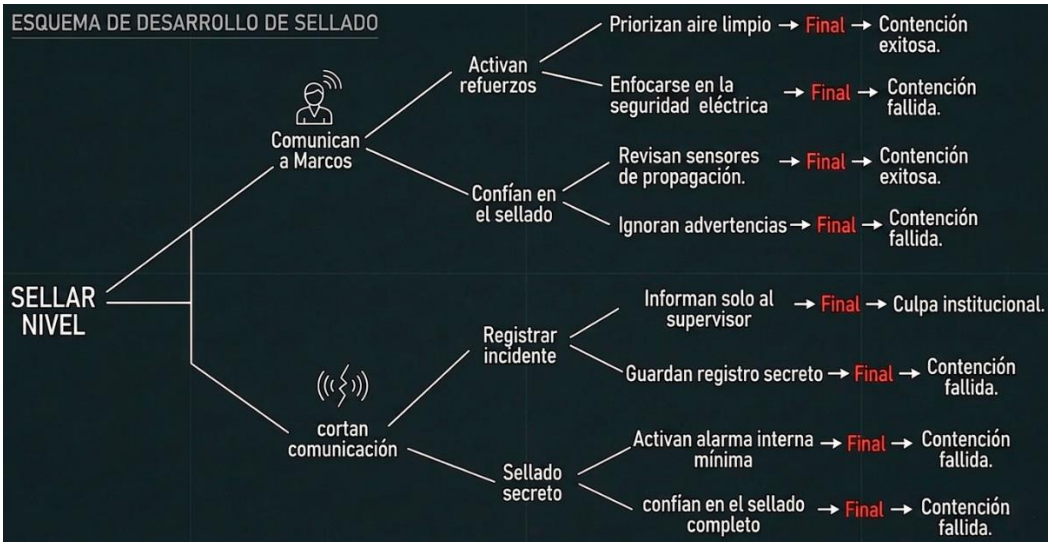
empitjori el problema. També hi ha un punt intermedi, on l'antídot funciona només parcialment, deixant la situació sense resoldre del tot.

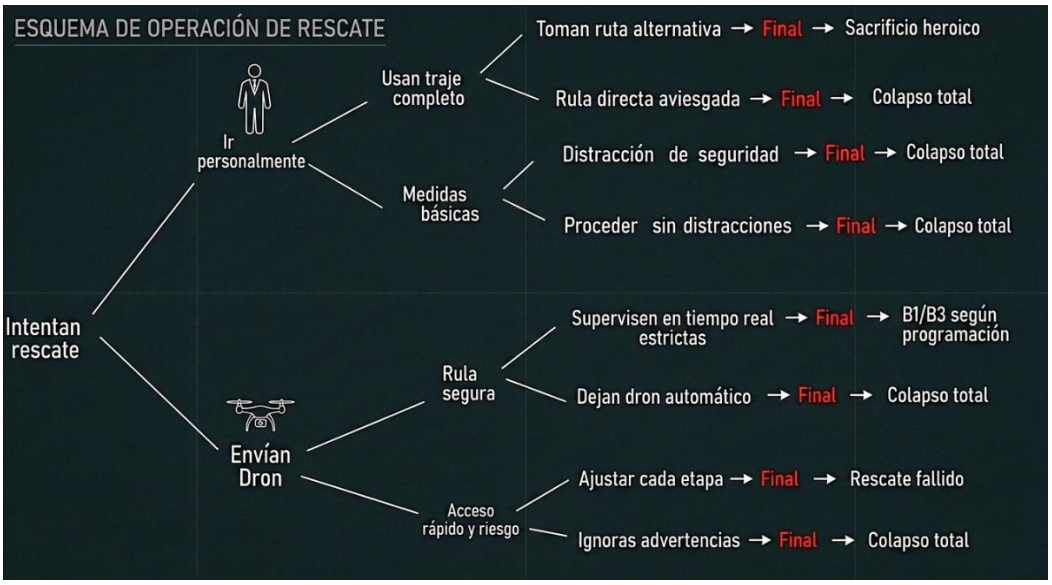
6.5 ESTRUCTURA NARRATIVA

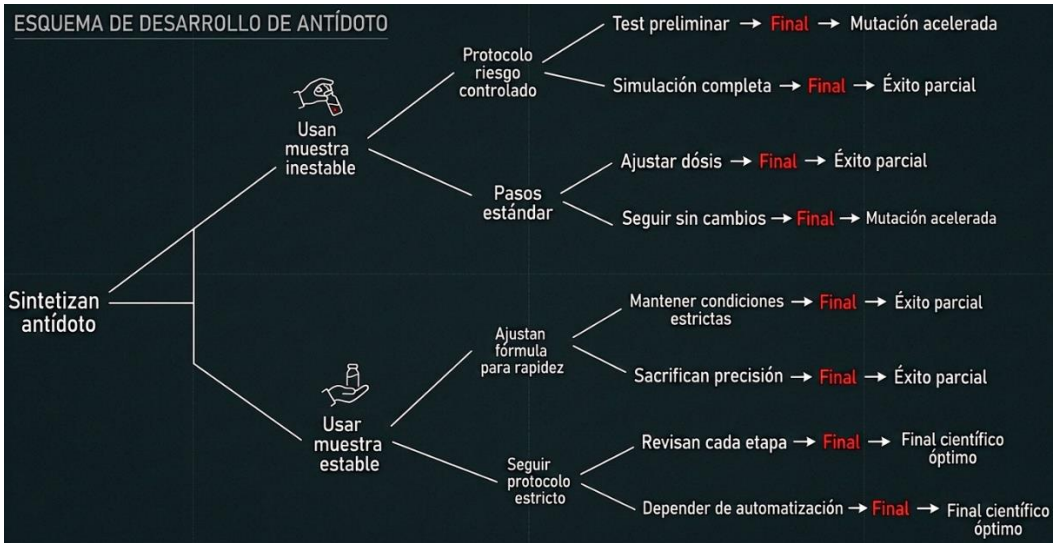
L'esquema de decisions narratiu del projecte es divideix en tres rutes: segellar nivell -3, el rescat i sintetitzar la cura. Cadascuna d'aquestes opcions es bifurca successivament fins a completar un total de 24 finals. Tot i que hi ha punts de convergència en certs desenllaços, l'experiència de l'usuari i el context narratiu són únics per a cada itinerari. Els esquemes adjunts, desenvolupats manualment, serveixen com a full de ruta per a la comprensió tècnica del flux d'esdeveniments:



Il·lustració 16 – Esquema esbós global de la narrativa del videojoc fet a mà.







Il·lustració 17 – Esquema global de la narrativa del videojoc en digital fet a partir del esquema d'esbós.

6.6 INTERFÍCIE I EXPERIÈNCIA D'USUARI

El disseny d'aquestes interfícies busca crear una experiència narrativa clara i immersiu sense complicar gaire al jugador, seguint l'estil de jocs com ara *Detroit: Become Human* o *The Walking Dead* o *Life is Srange*. D'una banda, fer servir tres opcions permet donar varietat i sensació de llibertat sense donar molta càrrega al usuari, ja que el jugador pot comparar fàcilment les alternatives i entendre què pot passar amb cada decisió.



Il·lustració 16 –Disseny d'interfície generat per IA.

A més, mostrar un petit context o conseqüència en cada opció ajuda a fer que l'elecció tingui més sentit i no sigui a l'atzar.

D'altra banda, incloure moments on el jugador pot interactuar amb l'entorn serveix perquè no tot sigui triar en un menú, sinó que també pugui explorar, informar-se i ficar-se més en situació, cosa que fa l'experiència més realista i immersiva.



Il·lustració 17 –Disseny d'interfície generat per IA.

Finalment, reduir algunes decisions a només dues opcions funciona bé quan es vol donar més pes emocional, obligant al jugador a triar entre dos camins clars, normalment amb un conflicte moral. En conjunt, aquesta barreja fa que el joc sigui fàcil d'entendre, mantingui l'interès del jugador i faci sentir que les seves decisions realment importen dins de la història.



Il·lustració 18 –Disseny d'interfície generat per IA.

6.7 ESTIL VISUAL I REFERÈNCIES



Per al meu projecte he decidit apostar per un estil visual tipus còmic, amb predomini de tons foscos i freds, ombres marcades i un delineat molt visible que defineix bé les formes i els personatges. La idea és no fer servir una gran varietat de colors, sinó treballar amb una paleta més limitada que ajudi a crear una atmosfera més seriosa i coherent amb el to narratiu del videojoc. Aquest enfocament permet centrar l'atenció del jugador en allò important, evitant distraccions visuals i reforçant l'impacte de cada escena.

Per desenvolupar aquest estil m'he basat en videojocs com *The Walking Dead* (2012) i *The Wolf Among Us* (2014) on l'acabat visual imita el còmic mitjançant l'ús de contorns marcats i una il·luminació molt contrastada. També prenc referència dels còmics de superherois, on l'ús de l'entintat i les ombres no només defineix l'estil, sinó que també ajuda a transmetre emocions i tensió a cada escena.

A nivell d'experiència, aquest tipus d'estil reforça la narrativa perquè fa que cada moment sembli una vinyeta important dins de la història, com si el jugador participés en un còmic interactiu. A més, la limitació de color i l'ús de contrastos ajuden a guiar la mirada del jugador cap als elements clau i genera més interacció dins les decisions que pots triar.

6.8 SO I ATMOSFERA

Per a aquest tipus de videojoc amb narrativa tensa, la música i el disseny de so tenen un paper clau per reforçar l'atmosfera i les emocions del jugador. La idea no és omplir-ho tot amb música constant, sinó saber quan fer-la servir i quan deixar espai al silenci o sons ambientals, ja que això augmenta molt la sensació de tensió.

També cal jugar amb els canvis d'intensitat. En moments tranquils, la música pot ser gairebé imperceptible, mentre que en decisions importants o situacions crítiques pot augmentar lleugerament el ritme de la música, afegir capes o introduir sons més aguts o repetitius que generin nerviosisme. Com més contingut i subtil sigui, millor encaixa amb el to del videojoc, ja que evita distreure el jugador i manté el focus a la narrativa hi ha les decisions.

Pel que fa al so ambient, és fonamental per crear aquesta sensació de món fred. Elements com vent, maquinària llunyana, portes metàl·liques, ecos o fins i tot silencis prolongats ajuden que el jugador senti que està en un entorn hostil. Aquests sons han d'estar ben integrats i reaccionar a allò que fa el jugador, reforçant cada acció.

L'elecció d´aquest tipus de música i so es justifica perquè no només acompanya l'experiència, sinó que la construeix. Un ambient sonor minimalista i ben controlat permet transmetre tensió sense necessitat de sobrecarregar el jugador, fent que cada decisió se senti més important i cada moment més intens. A més, l'ús del silenci i de sons ambientals reforça la immersió, ja que el jugador no percep la música com una cosa externa, sinó com a part del mateix món del joc.

6.9 REQUISITS TÈCNICS DEL PROTOTIP

Per desenvolupar aquest prototip, es planteja una producció a petita escala, prioritzant eines accessibles i un equip reduït que permeti desenvolupar una demo funcional centrada en les mecàniques principals: presa de decisions, exploració de l'entorn i interfície interactiva.

Pel que fa al motor de desenvolupament, una de les opcions més adequades és Unity, ja que permet treballar fàcilment amb sistemes d"interacció, narrativa ramificada i prototips ràpids sense necessitat d"un equip molt ampli. Alternativament, també es podria utilitzar Unreal Engine si es busca un acabat visual més avançat, encara que Unity és més accessible per a projectes petits i amb menys càrrega tècnica inicial.

Per a la part visual, l'estil tipus còmic amb marcat delineat es pot treballar mitjançant programes com Adobe Photoshop o Clip Studio Paint, que permeten crear il·lustracions amb línies definides i control d'ombres. En cas d'incloure elements 3D amb estètica estilitzada, es pot recórrer a Blender, aplicant shaders tipus cel shading per mantenir coherència amb l'estil visual.

Per a la implementació de la interfície i les decisions narratives, es poden utilitzar sistemes de scripting dins del motor o eines externes com Ink, que facilita la creació

de diàlegs ramificats i decisions amb conseqüències sense necessitat de programar sistemes complexos des de zero. Això permet estructurar la narrativa de manera clara i escalable dins del prototip.

A l'apartat de so, programes com Audacity o FL Studio permeten crear i editar efectes sonors i música ambiental de forma senzilla, adaptant-los als diferents moments segons la tensió narrativa.

Pel que fa a l'equip necessari, com que es tracta d'un prototip, es pot plantejar un grup reduït d'entre dues i quatre persones. Un perfil de programador o desenvolupador s'encarregaria d'implementar mecàniques, interaccions i lògica del joc dins del motor. Un dissenyador o artista s'ocuparia de l'apartat visual, incloent-hi personatges, escenaris i interfície. També és important un perfil centrat en la narrativa i el disseny de joc, que defineixi les decisions, el flux de la història i l'experiència de l'usuari. En projectes molt petits, aquests rols es poden solapar, sent possible que una mateixa persona assumeixi diverses funcions.

A nivell tècnic, el prototip no requereix un alt rendiment, per la qual cosa es pot desenvolupar en ordinadors de gamma mitjana, sempre que permetin treballar amb el motor triat i les eines gràfiques. L'objectiu no és un producte final polit, sinó una demostració funcional que permeti validar les mecàniques principals, l'estructura narrativa i el disseny d'interfícies plantejat al projecte per a un futur fer el projecte definitiu i arribar a treure un videojoc.

6.10 FORMES DE FINANCIACIÓ

El prototip es pot finançar mitjançant convocatòries públiques de suport al sector del videojoc a Catalunya, especialment a través de l'Institut Català de les Empreses Culturals, que ofereix subvencions i aportacions econòmiques per al desenvolupament de projectes interactius. Aquests ajuts estan orientats tant a empreses com a petits estudis o desenvolupadors independents, cosa que els fa accessibles per a prototips com el plantejat en aquest treball. A més, hi ha línies específiques com les subvencions per a la incorporació del català en videojocs, que poden complementar el finançament del projecte. A nivell local, també es poden considerar ajuts de l'Ajuntament de

Barcelona enfocats a innovació digital i projectes culturals. En aquest cas, la presentació de sol·licituds es va realitzar al 2025. El període d'execució dels projectes és de com a màxim 24 mesos, i el projecte ha de començar abans del 31 de desembre de 2025 i finalitzar abans del 31 de desembre de 2027. Pel que fa al seguiment, la presentació de l'informe de seguiment s'ha de fer 12 mesos després de l'inici del projecte i, com a màxim, fins al 31 d'octubre de 2026 tal com s'estipula a la pàgina web de la *Seu electrònica de l'ajuntament de Barcelona*.

6.10.1 Pressupost aproximat

El pressupost del prototip es planteja de manera ajustada perquè es tracta d'un projecte a petita escala centrat a validar mecàniques i interfície. El cost més gran recau en l'equip de desenvolupament, especialment en els perfils de programació i art, mentre que l'ús d'eines gratuïtes com Unity o programari d'edició d'àudio redueix significativament els costos tècnics. A més, l'ús de recursos externs i llibreries permet minimitzar la inversió en contingut addicional. Aquest enfocament permet desenvolupar un prototip funcional amb una inversió moderada, prioritzant la validació de l'experiència d'usuari i el disseny narratiu per sobre d'un acabat final completament polit.

Categoria	Concepte	Cost mínim (€)	Cost mig (€)	Cost alt (€)
Equip	Programador/a	1.200€	1.800€	2.500€
	Artista	2.000€	3.500€	5.000€
	Disseny narratiu	0	500€	1.000€
Recursos d'Art	Software Adobe	0	0	120€
	Assets	50€	100€	200€
So	Música	0	100€	300€
	Efectes de so		50€	150€
Desenvolupament	Motor (Unity)	0	0	0

	Pluguins		50€	150€
Testing	Testeig		0	0
TOTAL		3.250€	6.100€	9.420€

Aquest pressupost és una estimació aproximada i orientativa, i no s'ha de considerar en cap cas una xifra definitiva. Els costos poden variar significativament en funció de diversos factors, com ara l'experiència de l'equip, el temps real de desenvolupament, l'abast final del prototip o l'ús de recursos propis i/o externs.

Cal destacar que bona part de les dades econòmiques utilitzades s'han obtingut a partir de fòrums especialitzats i pàgines web on professionals i usuaris comparteixen experiències i estimacions pressupostàries. Això es deu al fet que es tracta d'un àmbit molt variable i depenent de cada projecte, i no existeix una font única amb preus fixos o estandarditzats.

D'altra banda, els únics costos que es poden considerar més estables i previsibles són els corresponents a programes, plugins i assets propietaris d'empreses com Unity o Adobe, ja que disposen de tarifes oficials establertes que no acostumen a variar en funció del tipus de projecte.

Per tant, aquestes xifres s'han d'entendre únicament com una referència orientativa que permet aproximar la magnitud econòmica del projecte i facilitar-ne la planificació inicial.

7 CONCLUSIONS

7.1 APORTACIONS DEL PROJECTE

Des del meu punt de vista, aquest projecte m'ha permès desenvolupar una proposta completa de videojoc narratiu a partir d'una base teòrica força sòlida. No només m'he centrat en la idea del joc, sinó que he treballat tot el procés necessari per entendre com es construeix un projecte d'aquest tipus. He analitzat la indústria del videojoc, el seu context actual i la seva evolució, cosa que m'ha ajudat a situar el projecte dins un sector real. A partir d'aquí he aprofundit en teories narratives, en la construcció

d'històries i en com aquestes s'adapten al medi interactiu, cosa que ha estat clau per poder plantejar una narrativa ramificada coherent.

També he treballat aspectes de game design, analitzant referents i he arribat a jugar varis videojocs d'aquest estil per entendre com funcionen els sistemes de decisions, els finals múltiples i la implicació del jugador dins la història. Tot això m'ha permès desenvolupar el concepte de *Safe Zone*, definint el seu món, personatges, mecàniques i estructura narrativa.

En general, considero que la principal aportació del projecte ha estat la capacitat d'integrar teoria i pràctica per construir una idea de videojoc ben fonamentada, encara que es quedi a nivell de prototip.

7.2 APRENENTATGES I LIMITACIONS

A nivell personal, un dels aprenentatges més grans ha estat tot l'estudi narratiu que he hagut de fer per poder construir una història ramificada amb diferents camins i finals. He entès que no només és escriure una història, sinó pensar com s'estructura, com es divideix en decisions i com cada elecció ha de tenir coherència amb la resta del relat. Això m'ha ajudat a veure la narrativa des d'una perspectiva molt més complexa.

També he après sobre el disseny d'interfícies, les interaccions i el disseny general dun videojoc, entenent com es relacionen tots aquests elements per crear una experiència completa. M'ha servit per adonar-me que cada petita decisió de disseny té un impacte com el jugador entén i viu el joc.

Pel que fa a les limitacions, soc conscient que aquest projecte no deixa de ser un prototip conceptual. No he arribat a desenvolupar el videojoc com a tal sinó que tot queda en una idea ben plantejada i estructurada, però no implementada. Això és degut en gran part al fet que és un treball individual, cosa que limita molt l'abast en comparació amb un projecte grupal on es podrien cobrir més àrees i aprofundir més. A més, el tema del pressupost també és força aproximat, ja que no tinc molta experiència fent pressupostos reals per a aquest tipus de projectes.

D'altra banda, per poder representar millor el projecte i fer més comprensibles algunes idees, m'he donat suport a l'ús d'eines d'intel·ligència artificial per generar certes il·lustracions. No soc il·lustradora, per això aquestes imatges m'han servit com a suport visual per aclarir conceptes, especialment en el disseny d'interfícies i en la creació de personatges. Això també suposa una limitació, ja que l'apartat visual no ha estat desenvolupat de manera completament pròpia, sinó com una ajuda per comunicar millor la proposta.

7.3 LÍNIES FUTURES DE TREBALL

De cara al futur, crec que aquest projecte podria evolucionar si s'arribés a desenvolupar el prototip de manera real. A partir d'aquí, es podria crear una demo jugable que permetés provar les mecàniques i la narrativa en un entorn més pràctic. Evidentment, això ja implicaria un projecte més gran, amb més temps, més recursos i probablement més persones implicades.

També penso que, si el prototip funcionés bé, es podria presentar a algun tipus de concurs o convocatòria, encara que no fos un producte final, com una manera d'intentar escalar el projecte i veure fins on podria arribar. En un cas més ambiciós, fins i tot es podria arribar a convertir en un videojoc complet que competís amb altres títols del mateix estil, tot i que això ja implicaria un nivell de desenvolupament molt més alt.

Després d'haver fet aquest projecte, ara mateix no tinc gaire clar què faré amb ell. Probablement es quedi com un concepte i una idea desenvolupada que guardaré per si en algun moment em plantejo reprendre'l. No descarto que, si en el futur sorgeix l'oportunitat o tinc els recursos necessaris, m'animi a desenvolupar-lo i convertir-lo en una cosa més gran. Però avui el veig més com una base o punt de partida que podria aprofitar més endavant si decideixo seguir per aquest camí.

8. BIBLIOGRAFIA

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.

Abbe, D. (1990). *Narrative and the interface*.

AEVI Asociación Española de Videojuegos. (2024). *El videojuego en España*. https://aevi.org.es/el-videojuego-en-espana/

Cordobal Romero, J. A. (2017). *Curso de narrativa en videojuegos*. Editorial RA-MA.

Esnaola Horacek, G. A., & Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: Un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 9*(3), 48–68.

Galeano, (2008). Diseño centrado en el usuario. *Revista Q, 2*(4), 12.

García Hernández, J. (2019). La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, hipertexto y videojuego. *Revista Laboratorio 18*.

Garreta, D., Muriel, M., & Pera, E. (s. d.). *Introducción a la interacción persona-ordenador*.

Gencat. (2025, diciembre). *Els videojocs a Catalunya*. https://www.accio.gencat.cat/ca/serveis/banc-coneixement/cercador/BancConeixement/eic-els-videojocs-a-catalunya

Johnson, J., & Oliva, M. (s. d.). *Internet textuality: Toward interactive multilinear narrative*.

Laurel, B. (1993). *Computers as theatre* (2nd ed.). Addison-Wesley.

López González, M. (2024). *Estructuras narrativas en juegos de toma de decisiones y su integración en un dating simulator*.

Orihuela, J. L. (s. d.). *Narraciones interactivas: El futuro no lineal de los relatos en la era digital*.

Orlando, D. (2009). *Relaciones entre interfaz y narrativa en los videojuegos*. Tesis universitaria, Universidad Nacional de Colombia.

Rosales, A. (2020, 22 de julio). Tipos de narrativa en los videojuegos. *NaviGames*. https://www.navigames.es/articulos/tipos-de-narrativa-en-los-videojuegos/

Universidad Europea Creative Campus. (2026, febrero). Worldbuilding en videojuegos: cómo crear mundos que atrapan. https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/worldbuilding/

Vázquez-Herrero, J., & Pérez-Seijo, S. (2021). Narrativas interactivas e inmersivas. En R. Salaverría & M. P. Martínez-Costa (Coords.), *Medios nativos digitales en España*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Veigler Business School. (2022, febrero). *El estilo narrativo explicado con ejemplos*. https://veigler.com/estilo-narrativo/

Video Games Europe. (2025, agosto). *Video Games Europe – EGDF key facts report with 2024 industry data*. https://www.videogameseurope.eu/

Villa, M., & Pérez, E. (s. d.). *El videojuego: Un nuevo relato*.

Villanueva, D. (s. f.). *Comentario de textos narrativos: La novela* (pp. 181–201). Ediciones Júcar.