



*Centres universitaris adscrits a la*



## **Grau en Disseny i Producció de Videojocs**

### **Disseny de nivells de jocs d'acció i aventura: la sobresimplificació de les dinàmiques clàssiques del gènere**

**Víctor Rodríguez Sentinella**  
**Tutor: Daniel Rissech**





## **Abstract**

This project addresses the growing incorporation of role-playing game methodologies into current action-adventure games, thereby blurring the distinctive characteristics of the latter genre. By analyzing popular action-adventure games from the turn of the millennium and today, the project aims to develop a model for future action-adventure games that evokes the classic genre. The study involves the development of an analytical tool that leads to the creation of a decalogue. Ultimately, the project culminates in the design of a mission for an action-adventure game that honors its roots, creating a detailed mission document, a flowchart in a top-down perspective, and a *blockout* map.

## **Resum**

Aquest projecte aborda la incorporació creixent de metodologies de videojocs de rol als jocs d'acció-aventura actuals difuminant així les característiques distintives d'aquest últim gènere. Analitzant jocs populars d'acció-aventura del canvi de mil·lenni i actuals, el projecte té com a objectiu desenvolupar un model per a futurs jocs d'acció-aventura que evoquin el gènere clàssic. L'estudi implica el desenvolupament d'una eina analítica que dona lloc a la creació d'un decàleg. Finalment, el projecte culmina en el disseny d'una missió d'un joc acció-aventura que honri les seves arrels creant un document detallat de la missió, el diagrama de flux en perspectiva de planta i un mapa en format *blockout*.

## **Resumen**

El presente proyecto aborda la creciente incorporación de metodologías de videojuegos de rol a los juegos de acción-aventura actuales difuminando así las características distintivas de este último género. Analizando juegos populares de acción-aventura del cambio de milenio y actuales, el proyecto tiene como objetivo desarrollar un modelo para futuros juegos de acción-aventura que evoque el género clásico. El estudio implica el desarrollo de una herramienta analítica que da lugar a la creación de un decálogo. Finalmente, el proyecto culmina en el diseño de una misión de un juego acción-aventura que honre sus raíces creando un documento detallado de la misión, su diagrama de flujo en perspectiva de planta y un mapa en formato *blockout*.

# Índex

1.	Introducció .....	1
2.	Objectius.....	3
2.1	Objectius primaris.....	3
2.2	Objectius secundaris .....	3
3.	Referents .....	5
3.1	<i>Tomb Raider</i> .....	6
3.1.1	Història i narrativa .....	6
3.1.2	Món.....	7
3.1.3	Mecàniques.....	8
3.1.4	Puzles .....	9
3.1.5	Inventari i equipament.....	10
3.1.6	Àudio.....	11
3.1.7	Conclusió .....	12
3.2	<i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> .....	12
3.2.1	Història i narrativa .....	12
3.2.2	Món.....	13
3.2.3	Mecàniques.....	14
3.2.4	Puzles .....	15
3.2.5	Inventari i equipament.....	16
3.2.6	Àudio.....	17
3.2.7	Conclusió .....	18
3.3	<i>Prince of Persia: The Sands of Time</i> .....	18
3.3.1	Història i narrativa .....	18
3.3.2	Món.....	19
3.3.3	Mecàniques.....	20

3.3.4	Puzles .....	21
3.3.5	Inventari i equipament .....	22
3.3.6	Àudio .....	23
3.3.7	Conclusió .....	24
3.4	<i>Assassin's Creed</i> .....	24
3.4.1	Història i narrativa .....	24
3.4.2	Món.....	25
3.4.3	Mecàniques .....	26
3.4.4	Equipament i inventari .....	28
3.4.5	Àudio .....	29
3.4.6	Conclusió .....	29
4.	Marc teòric .....	31
4.1	Gèneres .....	31
4.1.1	Classificació de gèneres en altres indústries.....	31
4.1.2	Classificació popular de gèneres cinematogràfics .....	33
4.1.3	Introducció a la teoria dels gèneres en els videojocs.....	35
4.1.4	Classificació popular de gèneres de videojocs .....	36
4.1.5	La problemàtica de la classificació de gèneres en videojocs.....	39
4.1.6	Imitació i Evolució .....	42
4.1.7	<i>A Multi-Dimensional Typology of Games</i> .....	44
4.2	Gènere d'acció-aventura .....	47
4.2.1	Gènere d'acció i gènere d'aventura .....	48
4.2.2	Hibridació entre dos gèneres clàssics .....	48
4.2.3	Una frontera difosa .....	50
4.3	Gènere RPG .....	50
4.3.1	Origen dels videojocs de rol .....	50
4.3.2	Introducció als videojocs de rol.....	51

4.3.3	La dualitat jugador-personatge .....	52
4.3.4	Subgèneres dels RPGs individuals.....	53
4.3.5	Conclusions .....	54
4.4	Aspectes clau en el disseny d'una missió .....	55
4.4.1	Objectius.....	55
4.4.2	Narrativa i context.....	56
4.4.3	<i>Pacing i flow</i> .....	57
4.4.4	Dificultat i progressió.....	58
4.4.5	<i>Player guidance</i> .....	59
5.	Disseny metodològic i cronograma .....	67
5.1	Metodologia.....	67
5.2	Cronograma .....	69
6.	Desenvolupament.....	71
6.1	Eina d'anàlisi .....	71
6.1.1	Introducció .....	71
6.1.2	Preguntes inicials.....	73
6.1.3	Resultats globals.....	76
6.1.4	Categories .....	85
6.2	Aspectes més rellevants dels referents inicials .....	89
6.3	Decàleg.....	92
6.4	Disseny de la missió.....	93
6.4.1	Document de disseny de la missió.....	94
6.4.2	Seqüència del flux de la missió.....	94
6.4.3	<i>Blockout</i> .....	100
6.5	Aspectes clau aplicats a la missió .....	101
6.5.1	Objectius.....	101

6.5.2	Narrativa i context.....	101
6.5.3	<i>Pacing i flow</i> .....	102
6.5.4	Dificultat i progressió .....	103
6.5.5	<i>Player guidance</i> .....	104
7	Conclusions .....	107
7.1	Objectius .....	107
7.2	Complicacions.....	108
7.3	Possibles millores o ampliacions.....	109
8.	Bibliografia .....	111
9.	Ludografia .....	119
10.	Annexos .....	121





## Índex de figures

Figura 3-1. Lara Croft en una cova a Tomb Raider. Font: Core Design, 1996 .....	7
Figura 3-2. Lara Croft saltant unes plataformes a Tomb Raider. Font: Core Design, 1996 .....	8
Figura 3-3. Lara Croft nadant a Tomb Raider. Font: Core Design, 1996.....	9
Figura 3-4. Lara Croft a l'interior d'un temple a Tomb Raider. Font: Core Design, 1996 .....	10
Figura 3-5. Inventari de Lara Croft a Tomb Raider. Font: Core Design, 1996 .....	11
Figura 3-6. Link en una cinemàtica a The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Font: Nintendo EAD, 1998.....	13
Figura 3-7. Link al Pla d'Hyrule a The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Font: Nintendo EAD, 1998.....	14
Figura 3-8. Link cavalpant a sobre d'Epona a The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Font: Nintendo EAD, 1998 .....	15
Figura 3-9. Link a l'interior d'una masmorra a The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Font: Nintendo EAD, 1998 .....	16
Figura 3-10. Inventari de Link a The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Font: Nintendo EAD, 1998.....	17
Figura 3-11. El Príncep recorrent l'exterior del palau a Prince of Persia: Sands of Time. Font: Ubisoft Montreal, 2003 .....	19
Figura 3-12. El Príncep penjat d'un camí derruït a Prince of Persia: Sands of Time. Font: Ubisoft Montreal, 2003 .....	20
Figura 3-13. El Príncep balancejant-se en una barra a l'interior del palau a Prince of Persia: Sands of Time. Font: Ubisoft Montreal, 2003 .....	21

Figura 3-14. El Príncep en una cinemàtica d'un puzle a Prince of Persia: Sands of Time. Font: Ubisoft Montreal, 2003 .....	22
Figura 3-15. El Príncep matant a un enemic amb la daga del temps a Prince of Persia: Sands of Time. Font: Ubisoft Montreal, 2003 .....	23
Figura 3-16. Altaïr Ibn-La'Ahad pujat en una talaia a Assassin's Creed. Font: Ubisoft Montreal, 2007.....	25
Figura 3-17. Altaïr Ibn-La'Ahad muntat a cavall a Assassin's Creed. Font: Ubisoft Montreal, 2007.....	26
Figura 3-18. Altaïr Ibn-La'Ahad escalant la façana d'un edifici a Assassin's Creed. Font: Ubisoft Montreal, 2007 .....	27
Figura 3-19. Inventari d'Altaïr Ibn-La'Ahad a Assassin's Creed. Font: Ubisoft Montreal, 2007.....	28
Figura 4-1. Estructura en Tres Actes, primerament analitzada per Aristòtil.....	58
Figura 4-2. Masmorra a The Elder Scrolls V: Skyrim. Font: Bethesda Game Studios, 2011 .....	60
Figura 4-3. Paisatge a Shadow of the Colossus. Font: Team Ico, Sony Interactive Entertainment, 2005 .....	61
Figura 4-4. Composició de formes i el que expressen.....	62
Figura 4-5. Recopilació de tècniques de <i>player guidance</i> al videojoc Uncharted 4: A Thief's End. Font: Elaboració pròpia.....	63
Figura 6-1. Paleta de colors utilitzada en el disseny del mapa de la missió. Font: Elaboració pròpia.....	96
Figura 6-2. Variants del jugador i NPCs. Font: Elaboració pròpia .....	97
Figura 6-3. Variants de les portes i finestres. Font: Elaboració pròpia .....	98

Figura 6-4. Disseny de les plantes de l'edifici de la missió. Font: Elaboració pròpia .....	99
Figura 6-5. Gràfic del <i> pacing </i> de la missió. Font: Elaboració pròpia .....	103



## Índex de taules

Taula 4-1: Classificació de gèneres cinematogràfics. Font: IMDb.....	34
Taula 4-2: Classificació de gèneres cinematogràfics. Font: Netflix .....	35
Taula 4-3: Classificació de gèneres bàsics de videojocs. Font: Moby Games .....	36
Taula 4-4: Classificació d'apartats extra de gèneres de videojocs. Font: Moby Games.....	37
Taula 4-5: Classificació de gèneres d'acció de videojocs. Font: Steam .....	38
Taula 4-6: Classificació de gèneres d'aventura de videojocs. Font: Steam .....	38
Taula 4-7: Classificació de gèneres d'esports i carreres de videojocs. Font: Steam .....	38
Taula 4-8: Classificació de gèneres d'estratègia de videojocs. Font: Steam.....	38
Taula 4-9: Classificació de gèneres de rol de videojocs. Font: Steam .....	39
Taula 4-10: Classificació de gèneres de simulació de videojocs. Font: Steam ....	39
Taula 5-1: Cronograma inicial del projecte. Font: Elaboració pròpia .....	69
Taula 6-1: Llista dels jocs analitzats. Font: Elaboració pròpia .....	72
Taula 6-2: Llistat de categories i subapartats de l'eina d'anàlisi. Font: Elaboració pròpia .....	74
Taula 6-3: Mètode de puntuació dels subapartats (taula del joc <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> ). Font: Elaboració pròpia.....	75
Taula 6-4: Aspectes rellevants dels referents inicials. Font: Elaboració pròpia ....	90



## Índex de gràfics

Gràfic 6-1: Puntuació obtinguda per joc en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia .....	76
Gràfic 6-2: Sumatori de la puntuació obtinguda per joc en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia .....	77
Gràfic 6-3: Puntuació obtinguda per la saga Tomb Raider en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia.....	78
Gràfic 6-4: Sumatori de la puntuació obtinguda per la saga Tomb Raider en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia .....	79
Gràfic 6-5: Puntuació obtinguda per la saga The Legend of Zelda en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia.....	80
Gràfic 6-6: Sumatori de la puntuació obtinguda per la saga The Legend of Zelda en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia.....	81
Gràfic 6-7: Puntuació obtinguda per la saga Assassin's Creed en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia.....	82
Gràfic 6-8: Sumatori de la puntuació obtinguda per la saga Assassin's Creed en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia .....	83
Gràfic 6-9: Puntuació obtinguda pel joc Prince of Persia: Sands of Time en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia .....	84
Gràfic 6-10: Puntuació obtinguda pel joc The Witcher 3: Wild Hunt en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia.....	85





## Glossari de termes

3D	Modelatge en tres dimensions
Agile	Metodologia de desenvolupament flexible i iteratiu
Arcade	Màquina recreativa de jocs electrònics
Asset	Element artístic usat en un videojoc
<i>Blockout</i>	Esbós inicial d'escenaris amb formes geomètriques.
<i>Boss</i>	Enemic final
<i>Breadcrumbs</i>	Pistes visuals per a guiar al jugador
<i>Feedback</i>	Retroalimentació dels usuaris
<i>Flow</i>	Estat de fluïdesa
<i>Frame</i>	Captura dins una successió d'imatges en moviment
<i>Framing</i>	Emmarcar elements importants usant l'entorn visual
FMV	Seqüències de vídeo pregravades dins d'un joc
Game Proposal	Proposta general de joc
<i>Gameplay</i>	Jugabilitat
<i>Grinding</i>	Tècnica repetitiva d'obtenir recursos
<i>Hack and Slash</i>	Joc de combat directe i frenètic
HUD	Interfície d'usuari en pantalla
IA	Intel·ligència artificial
<i>Landmark</i>	Punt de referència important que ajuda a l'orientació
<i>Leading/Guiding Lines</i>	Línies visuals que guien al jugador
<i>Lore</i>	Rerefons d'un joc
Matamarcians	Joc de disparar clàssic
Metroidvania	Joc d'exploració amb progressió no lineal
NPC	Personatge no jugable
<i>Pacing</i>	Ritme de joc
PC	Ordinador personal
<i>Pinching</i>	<i>Framing</i> on l'espai s'estreta
<i>Playtesting</i>	Proves de joc per a millorar-lo.
<i>Plugin</i>	Mòdul que aporta funcionalitats noves a un programa
<i>Review</i>	Avaluació crítica i detalla d'un producte o servei
Roguelike	Joc amb generació aleatòria i mort permanent.

RPG	Joc de rol
RTC	Seqüències de vídeo renderitzades per el motor de joc
<i>Scripted sequences</i>	Seqüències predefinides en el joc
<i>Set</i>	Conjunt d'elements
<i>Setting</i>	Ambientació del joc
Shooters	Jocs de disparar
<i>Sprint</i>	Període curt de desenvolupament intensiu
<i>Target</i>	Objectiu a aconseguir
UI	Interfície d'usuari
UX	Experiència de l'usuari
<i>Weenie</i>	Punt de referència menys rellevant que un <i>landmark</i>

# 1. Introducció

En els últims anys s'ha popularitzat molt un gènere en concret, els jocs de rol o RPG, de món obert. Segons *SteamDB*, una pàgina no oficial que conté informació estadística sobre la plataforma de videojocs *Steam*, actualment quatre dels quinze jocs més jugats a la plataforma són RPGs o variants del mateix. I entre els jocs que han assolit els pics més alts de jugadors simultanis, trobem set RPGs entre els deu primers.

Aquest fet està provocant que les característiques distintives d'altres gèneres es vagin perdent, entre ells, els del gènere d'acció i aventura. És per això, que la principal problemàtica a resoldre és la irrupció de metodologies pròpies d'altres gèneres com els RPGs en detriment de l'estil de joc clàssic dels gèneres d'acció i aventura. Aquestes metodologies, com el llarg temps de joc, la repetició de missions secundàries, el sistema de personalització i progrés dels personatges, la complexitat d'opcions així com l'amplitud del món obert i l'exploració extensa defineixen el que s'entén per un joc de rol modern.

El present projecte vol ser un model per a què propers jocs que vulguin tornar al gènere d'acció i aventura tinguin un exemple a seguir mitjançant l'estudi i el disseny d'una missió que evoqui a l'essència del gènere d'acció i aventura clàssic del canvi de mil·lenni però amb els avenços actuals. Seguint la filosofia d'Andy Nealen en el seu article *Towards Minimalist Game Design* (2011), l'objectiu no és només eliminar els elements innecessaris, sinó destacar i perfeccionar els necessaris.

Per tal de comprendre l'essència bàsica del gènere d'acció i aventura, excloent elements d'altres gèneres, resulta essencial enfocar-se primerament en un estudi de classificació detallada dels gèneres i els seus atributs particulars. Aquest anàlisi implica explorar l'origen dels gèneres de videojocs i la seva evolució a partir d'altres indústries creatives com el cinema o la literatura.

La classificació de gèneres al món dels videojocs presenta unes característiques distintives que els diferencien de les convencions observades en les altres indústries mencionades prèviament. Aquests gèneres sovint es basen en aspectes narratius estables al llarg del temps. L'evolució ràpida i constant dels videojocs

dificulta una classificació estricta basada únicament en els aspectes mecànics. Aquest tret únic ha transformat progressivament la naturalesa dels videojocs al llarg dels anys i ha donat lloc a gèneres híbrids o mixtos que han posat contra les cordes les classificacions més estrictes. Tot i això, la comparació entre els gèneres d'altres indústries creatives i la seva relació amb les classificacions específiques dels videojocs, revela una interconnexió complexa i dinàmica que influeix en la forma en que percebem i etiquetem aquestes experiències interactives.

En aquest context de fusions i adaptacions, el projecte s'endinsa en l'exploració de la influència de metodologies d'altres gèneres, com els RPG, en jocs d'acció i aventura. L'objectiu és analitzar diferents jocs i desenvolupar una eina d'anàlisi per tal de confeccionar una guia, reflectida en un decàleg, que sintetitza els elements clau per a dissenyar una missió i un disseny de nivells que recordi als jocs d'acció i aventura més clàssics però amb estratègies de disseny i tecnologia modernes.

Amb aquest decàleg, es realitza una component pràctica fora del comú, amb el principal motiu de diferenciar-se dels projectes convencionals i, al mateix temps, ser capaç de proporcionar una visió global de tot el flux de la missió sense la necessitat de programar les mecàniques. Aquesta consta de tres parts, una escrita on s'expliquen tots els aspectes rellevants de la missió. La part central, que consisteix en una seqüència del flux de la missió en format de mapa en vista zenital. I, per últim, el mapa de la missió en format de *blockout* en 3D

## 2. Objectius

### 2.1 Objectius primaris

- Desenvolupar una eina d'anàlisi que compari jocs d'acció i aventura en tres dimensions del canvi de mil·lenni amb jocs d'acció i aventura actuals mitjançant taules i gràfiques. Analitzar els punts més rellevants en el que respecte a la contaminació de metodologies del gènere RPG en la jugabilitat, narrativa i disseny del gènere d'acció i aventura actual.
- Escriure un decàleg que sintetitzi els resultats obtinguts a partir de l'eina d'anàlisi.
- Dissenyar una missió d'un prototip d'un videojoc d'acció i aventura en tres dimensions inspirat en els jocs del canvi de mil·lenni del mateix gènere que compleixi tots els punts que es mencionen un cop acabat el decàleg

### 2.2 Objectius secundaris

- Analitzar diferents jocs per tal de desenvolupar correctament l'eina d'anàlisi.
- Estudiar el *setting* en el que es desenvolupa el joc i la missió.
- Desenvolupar la part pràctica del projecte: redactar tots els punts rellevants de la missió en format de text, dissenyar el flux de la missió en perspectiva de planta i dissenyar el mapa de la missió en format de *blockout* en tres dimensions.
- Escriure un Game Proposal que resumeixi el joc en el que la missió té lloc.
- Sotmetre a diversos usuaris a un *playtesting* un cop acabada la primera versió de la missió.



### 3. Referents

En el procés de recerca se seleccionen i analitzen diversos videojocs que ofereixen diferents perspectives i serveixen com a font de referència per al present projecte. D'aquests, s'extreuen elements i mecàniques inspiradores i s'identifiquen altres de les que defugir. La selecció es basa en jocs destacats d'entre la última dècada del segle XX i la primera del segle XXI que reuneixen quatre trets essencials: gènere d'acció i aventura, jugabilitat individual, món en tres dimensions i perspectiva en tercera persona.

Aquestes característiques han estat seleccionades amb un propòsit deliberat, ja que representen els elements que molts dels videojocs més aclamats de l'època comparteixen. Respon també a la necessitat d'establir un marc d'anàlisi que permeti una avaluació acotada i rigorosa. Concentrar-se en jocs que exhibeixen aquestes característiques proporciona una base sòlida per a comparar i contrastar els títols més influents de la darrera dècada del segle XX i la primera segle XXI.

Els jocs seleccionats es destaquen com a exemples excel·lents del gènere d'acció i aventura, mantenint-se dins del seu camp sense rebre contaminació d'altres gèneres. Tot i el transcurs del temps, continuen sent referents tant dins de les seves respectives sagues com en la indústria del videojoc en conjunt.

L'elecció de l'època es deu a la intenció de dissenyar una missió per a un joc actual que reflecteixi les qualitats d'aquella època, però amb tecnologia contemporània. Els jocs anteriors no disposaven de la tridimensionalitat crucial per a l'acció i aventura, ni les característiques tècniques per a dissenyar certes mecàniques, mentre que els actuals fusionen gèneres, desvirtuant-se de les característiques essencials i convertint-se en jocs híbrids.

Els jocs, que s'ordenen per data de publicació, són: *Tomb Raider* (Core Design, 1996), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), *Prince of Persia: Sands of Time* (Ubisoft, 2003) i *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007).

Per tal d'analitzar-los es tenen en compte la història i narrativa, el/la protagonista, el disseny del mapa i l'exploració del mateix, les mecàniques, els puzles, si hi ha, l'inventari i l'equipament i finalment l'àudio i l'atmosfera.

### **3.1 Tomb Raider**

Llençat al 1996, marca l'inici de la que serà una de les franquícies d'acció i aventura més icòniques a la història dels videojocs. Desenvolupat per *Core Design*, el joc té per protagonista a l'arqueòloga britànica Lara Croft. Dona, forta i independent, amb una gran passió per l'aventura, que va en la recerca de relíquies sagrades i místiques recorrent escenaris exòtics i antigues tombes mentre resol enigmes i s'enfronta a desafiaments mortals.

#### **3.1.1 Història i narrativa**

Lara Croft és contractada per Natla, una empresària, per a localitzar un artefacte antic conegut com a Scion, dividit en tres fragments. L'aventura comença al Perú, on Lara, després d'un atac de llops, es veu obligada a endinsar-se en una cova i enfrontar diversos desafiaments de supervivència.

La narrativa, que culmina amb la destrucció dels darrers vestigis de l'Atlàntida, està estructurada de manera que tres quartes parts del joc se centren en la recerca de l'Scion i la resta en els esdeveniments a l'Atlàntida. Tot i la limitada presència de diàlegs durant la recerca, la història és molt ben rebuda tant per la crítica com pels jugadors per la seva capacitat per a transportar el jugador a llocs exòtics a la recerca de civilitzacions perdudes.





Figura 3-1. Lara Croft en una cova a Tomb Raider. Font: Core Design, 1996

### 3.1.2 Món

La vista en tercera persona i els gràfics tridimensionals, revolucionaris a l'època, ofereixen una experiència única d'exploració i acció. Tot i la simplicitat de la narrativa i les limitacions tecnològiques de la dècada dels '90, que es pot sentir bàsica comparada amb els estàndards actuals, *Tomb Raider* conté la intriga necessària per a mantenir al jugador completament submergit en la trama. L'exploració d'antigues tombes plenes de secrets es converteix en una experiència fascinant on la intriga es barreja amb el perill, creant una atmosfera única.

Destaca pel seu innovador enfoc en tres dimensions i el seu enginyós disseny de nivells, que estableix un precedent per al que en un futur es basaran els puzles i enigmes ambientals. Aconsegueix integrar, de manera fluida, la narrativa i la trama amb els desafiaments amb els que la protagonista s'enfronta.



Figura 3-2. Lara Croft saltant unes plataformes a Tomb Raider. Font: Core Design, 1996

La sensació d'endinsar-se a terres desconegudes es veu potenciada per l'absència d'indicadors o ajudes, cosa que requereix del jugador un enginy considerable i ofereix una gran llibertat d'exploració. Aquest enfocament en l'exploració i la resolució de puzles complexos ha estat un element central en l'èxit i la perdurabilitat del joc a la memòria col·lectiva dels jugadors. *Tomb Raider*, en la seva essència, és un joc d'exploració i descobriment, aconseguint capturar la fascinació per allò antic i allò desconegut a través de nivells molt ben dissenyats.

### 3.1.3 Mecàniques

Encara que els moviments de Lara es redueixen principalment a caminar, córrer, saltar i agafar-se, les seves accions són fluides i variades, permetent interactuar amb l'entorn de manera dinàmica. També s'afegeixen a la llista accions com nedar, bussejar o rodar, tot i això, moviments que poden resultar lògics com esprintar o ajupir-se, no s'implementen.



Figura 3-3. Lara Croft nadant a Tomb Raider. Font: Core Design, 1996

Un dels aspectes més distintius del joc és la precisió necessària per calcular els salts entre cornises, detall que afegeix un desafiament únic a l'aventura. Sergio Díaz escriu el 2022 a la seva *review* a *Videojuguistas* “era un verdadero suplicio, un reto descomunal a la habilidad y a la paciencia, pero también extrañamente emocionante”. A més, Lara compta amb diferents tipus de salts, des de cap endavant fins cap enrere i laterals, que es combinen amb l'habilitat de disparar les pistoles mentre es mou, essencial per a enfrontar-se als enemics i sobreviure.

Tot i les limitacions tecnològiques de l'època, el joc ofereix una experiència de moviment satisfactòria i desafiant.

### 3.1.4 Puzles

Els puzles són una part fonamental de l'experiència de joc, integrant-se en els amplis o, a vegades, claustrofòbics entorns que Lara Croft explora. Aquests desafiaments requereixen tant habilitat mental com destresa física, ja que impliquen resoldre endevinalles i utilitzar les habilitats de la protagonista, com ara saltar, escalar i manipular objectes de l'entorn.



Figura 3-4. Lara Croft a l'interior d'un temple a Tomb Raider. Font: Core Design, 1996

La complexitat i varietat dels puzles és notable però gairebé sempre es parla de puzles ambientals. Alguns impliquen la cerca de claus o artefactes per obrir portes, mentre que altres requereixen l'activació d'interruptors o la manipulació d'elements de l'entorn, com ara blocs mòbils o trampes mortals. Aquests puzles estan integrats en la progressió del joc, cosa que afegeix tensió i desafiament, ja que sovint es troben en moments crítics de la història o enmig de l'exploració de nivells.

### 3.1.5 Inventari i equipament

Lara Croft compta amb una motxilla on pot guardar objectes que recollirà durant la seva aventura, com ara farmacioles petites i grans, diferents tipus de munició, objectes per a resoldre puzles i claus. El sistema d'inventari és accessible mitjançant un menú de pausa que permet gestionar ítems i armes de manera intuïtiva, facilitant la ràpida selecció i ús dels elements necessaris.

L'arqueòloga comença la seva aventura amb pistoles bessones, les armes bàsiques amb munició infinita. A mesura que l'aventura progressa i es torna més desafiament, Lara obté accés a armes més poderoses, com l'escopeta, ideal per a combats a curta distància i amb un alt mal, les Magnums, que són més potents que les pistoles bessones, i les Uzis, armes automàtiques amb una alta cadència de foc, perfectes per a situacions de combat intens.



Figura 3-5. Inventari de Lara Croft a Tomb Raider. Font: Core Design, 1996

L'inventari inclou ítems per a la supervivència i la progressió en el joc. Les farmacioles petites i grans restauren la seva salut, mentre que les claus i artefactes són essencials per desbloquejar noves àrees i activar mecanismes.

El combat destaca pel sistema d'apuntat automàtic, que permet a Lara Croft fixar els seus enemics mentre es mou. Aquesta innovadora mecànica facilita la combinació d'acció i exploració, establint un estàndard en els jocs d'aventures.

### 3.1.6 Àudio

El sistema d'àudio i l'atmosfera juguen un paper rellevant evocant sensacions d'aventura, misteri, exploració i acció i provocant una forta immersió del jugador i un plus de realisme, sempre, clar, tenint en compte les limitacions tecnològiques de l'època.

La música a *Tomb Raider* és un aspecte notable que contribueix significativament a l'experiència de joc. Encara que gran part del temps el joc manca de música, aquesta apareix estratègicament durant enfrontaments o moments de perill, alertant el jugador de manera efectiva. La icònica melodia angelical composta per Nathan McCree es destaca, creant una atmosfera envolupant cada vegada que s'exploren noves zones.

El disseny sonor del joc també és excel·lent. Els sons ambientals, com ara el soroll d'una cataracta, els animals i els trets, estan representats amb notable fidelitat. Tot i que les veus dels personatges estan en anglès, això no afecta significativament la jugabilitat, ja que les missions són clares al llarg del desenvolupament del joc.

### **3.1.7 Conclusió**

Aquest títol no només estableix les bases per a futurs jocs de la sèrie, sinó que també deixa una empremta indeleble a la indústria dels videojocs, convertint-se en un referent de l'era daurada dels videojocs. Encara avui en dia, els crítics col·loquen al *Tomb Raider* del 1996. L'any 2024, a la plataforma *GameRant*, Melody MacReady escriu una classificació dels millors jocs de la saga, col·locant-lo en primera posició indiscutible. A *Metacritic* és valorat com el joc millor puntuat de la franquícia, amb un 91 sobre 100.

## **3.2 The Legend of Zelda: Ocarina of Time**

Desenvolupat per *Nintendo* i llançat al 1998 per a la consola *Nintendo 64*, està considerat una obra mestra en la història dels videojocs. La seva narrativa magistral, disseny del món, exploració, desafiadors puzzles i captivadora atmosfera auditiva es combinen per oferir una experiència que continua sent reverenciada a la indústria. En aquest cas, *Metacritic* li dona una puntuació de 99 sobre 100, basada en 22 ressenyes d'experts.

### **3.2.1 Història i narrativa**

El viatge èpic de Link, el seu protagonista, dins el regne d'Hyrule es destaca per una narrativa rica i captivadora. El joc aconsegueix equilibrar moments èpics, com les batalles contra els enemics i el gran antagonista Ganondorf, amb moments molt emotius, creant un llaç emocional sòlid amb els jugadors.

Link es presenta com un jove heroi que es convertirà en un personatge icònic i estimat per tota la comunitat. La seva profunditat es revela al llarg del joc, ja que els jugadors el guien des de la joventut fins a la maduresa, podent intercanviar entre les dues èpoques. Aquest desenvolupament del personatge contribueix encara més a enfortir la connexió emocional única amb l'audiència.



Figura 3-6. Link en una cinemàtica a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Font: Nintendo EAD, 1998

Degut a la tecnologia de l'època, les cinemàtiques resulten gràficament pobres si es comparen amb els videojocs actuals. Tot i no haver seqüències FMV (Full Motion Video) ja que són directament renderitzades pel motor de joc, l'ús de les diferents tècniques cinematogràfiques aconseguen crear moments realment poderosos. Com menciona l'usuari Esque en una ressenya al fòrum *RPGFan*, "It's like having a tremendous director and a moderate cinematographer. Even if the picture isn't the most beautiful it could be, a great director can make it beautiful."

### 3.2.2 Món

El disseny del mapa d'Hyrule a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* és un èxit monumental a la indústria dels videojocs. L'estructura interconnectada de les regions a partir d'un eix central, el Pla d'Hyrule, proporciona una sensació simultània d'unitat i diversitat. L'exploració esdevé una experiència única a mesura que Link explora els vasts paisatges, escala turons, s'enfronta a monstres, recol·lecta i utilitza objectes i desbloqueja noves àrees i secrets, tot dins un món que es percep vibrant i real.



Figura 3-7. Link al Pla d'Hyrule a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Font: Nintendo EAD, 1998

Les masmorres, meticulosament dissenyades, representen un veritable desafiament. La clàssica fórmula de Zelda; trobar interruptors, derrotar enemics, obtenir eines i vèncer el *boss* s'adapta perfectament a l'entorn tridimensional, amb puzles espacials que desafien el jugador, llevat que ja estigui familiaritzat amb jocs com el prèviament mencionat *Tomb Raider* (Core Design, 1996). Des dels temples intricats fins als desafiaments temporals, el joc presenta puzles enginyosos que requereixen l'astúcia i habilitat del jugador, aconseguint així una participació activa.

### 3.2.3 Mecàniques

Una de les mecàniques més destacades és la capacitat de viatjar en el temps, permetent als jugadors alternar entre la infantesa i l'adultesa de Link. Aquest canvi temporal afecta tant el món com els puzles, afegint una capa addicional de complexitat.

El joc inclou un minijoc de pesca completament funcional amb un comportament realista dels peixos, Peer Scheider comenta "This mini-game is so good, any other company would have released it as a game of its own.". Link té la capacitat de muntar a cavall, mecànica addictiva per als jugadors que es trobaran galopant i saltant tanques només per diversió.





Figura 3-8. Link cavalpant a sobre d'Epona a The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Font: Nintendo EAD, 1998

A *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* no existeix un botó de salt manual. En canvi, s'introdueix una funció de salt automàtic on Link salta en l'últim moment possible en córrer cap a una vora. Tot i que pot semblar molest a la teoria, a la pràctica aquesta característica funciona molt bé per a aquest tipus de joc.

La funció del botó, en aquest cas, la "A" de la Nintendo 64, és sensible al context, simplificant la interacció del jugador. Depenent de la situació, el botó es pot fer servir per a escalar, baixar, saltar, llegir senyals, obrir, llençar, empènyer, capbussar-se, examinar, parlar i gatejar. Aquesta característica facilita una navegació intuïtiva i eficient, encara que ocasionalment pot causar accions no desitjades, però el 99% del temps funciona perfectament.

### 3.2.4 Puzles

A part del combat, gran part de la jugabilitat se centra en resoldre puzles, que són una part important del joc, proporcionant varietat i desafiament a l'experiència de joc. Tot i la complicació d'alguns puzles, ofereixen gran varietat, cosa que requereix que els jugadors pensin estratègicament per a resoldre'ls. Alberto Lloret, periodista de *HobbyConsolas*, l'any 2018 escriu "«Zelda 64» está plagado de sorpresas, de puzzles, de detalles que hacen que el juego resulte una experiencia única y apasionante.".

Com comenta Peer Schneider a la seva *review* a *IGN*, comparat amb altres títols, fins i tot una sola masmorra a *Zelda 64* té més puzzles que tots els nivells de molts altres jocs combinats. Això ressalta la riquesa i la profunditat dels desafiaments que ofereix el joc.



Figura 3-9. Link a l'interior d'una masmorra a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Font: Nintendo EAD, 1998

Alguns crítics coincideixen en què que aquests puzzles de vegades són massa difícils i estan dissenyats per a fer negoci amb la venda de guies d'estratègia; "These puzzles are there to sell the strategy guides, plain and simple. I don't like it and I can't ignore it. The booming business of strategy guides is actually interfering with game play and I think it's a bad trend.", *review* de l'usuari Esque l'any 1998 a la plataforma *RPGFan*. També comenta que tot i que és acceptable tenir secrets ocults, és important que els elements necessaris per a completar el joc no siguin massa difícils de trobar.

### 3.2.5 Inventari i equipament

A *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Link compta amb un inventari que inclou una varietat d'objectes per a la progressió i supervivència del jugador, com ara fletxes, bombes, pocions per a restaurar la salut o ítems per a resoldre puzzles i desbloquejar noves àrees. A mesura que avança l'aventura, el jugador obté accés a nous ítems com el boomerang o el ganxo, cadascun d'ells amb els seus propis usos estratègics tant en combat com en la resolució de puzzles.



Figura 3-10. Inventari de Link a The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Font: Nintendo EAD, 1998

El combat destaca pel seu sistema de fixació d'objectius, conegut com a *Z-targeting*, que permet a Link enfocar automàticament els seus enemics mentre es mou. Aquesta mecànica innovadora facilita la combinació d'acció i exploració, permetent al jugador centrar-se en altres aspectes i no tant en la punteria en combat. A part, el joc inclou la possibilitat d'utilitzar la primera persona en certs moments, com ara quan el jugador utilitza el tiraxines o l'arx.

### 3.2.6 Àudio

La música, composta per Kōji Kondō, és una simfonia que encapsula a la perfecció l'essència del joc i la converteix en tota una icona. Tant la banda sonora com les cançons de l'instrument de vent s'ajusten meravellosament a cada àrea i les noves composicions són excel·lents. No obstant, la qualitat del so i la manca de varietat instrumental l'afecten negativament.

D'altra banda, els efectes de so són excel·lents. La música i els efectes canvien de to segons la ubicació, amb música més intensa al apropar-se a un perill, ecos a grans coves o sons distorsionats sota l'aigua. El joc empra un so envoltant complet, submergint el jugador al món d'Hyrule. Els sorolls ambientals, com el cant dels ocells, el murmuri de l'aigua o els grills enriqueixen l'experiència. L'ocarina, un

element central de la història, afegeix una dimensió única, i permet als jugadors interactuar musicalment amb el món, un fet sense precedents a la indústria d'aquella època. Tot això unit als efectes de so contribueixen a crear atmosfera immersiva.

### **3.2.7 Conclusió**

*The Legend of Zelda: Ocarina of Time* no és només un joc, és una obra mestra que ha transcendit el temps. Suposa una revolució a tots nivells, representant un salt gegant per a la indústria i fonamentant les bases de les aventures d'acció en tres dimensions. La seva combinació de narrativa emocional, disseny de mapa, exploració captivadora i mecànica revolucionària el consagra com un dels títols més influents a la història dels videojocs. Peer Schneider, Chief Content Officer d'*IGN Entertainment* i un dels fundadors de la corporació, el qualifica com "The biggest game of the decade" amb una puntuació de 10 sobre 10.

## **3.3 Prince of Persia: The Sands of Time**

Llençat al 2003 i desenvolupat per *Ubisoft*, fusiona acció, narrativa, plataformes i una mecànica innovadora en una experiència única. La història segueix al Príncep, que, després d'alliberar accidentalment les Arenes del Temps, s'embarca en una missió per a intentar revertir els desastrosos esdeveniments que estan per venir.

### **3.3.1 Història i narrativa**

La narrativa de *Prince of Persia: The Sands of Time* es desenvolupa amb el Príncep narrant els esdeveniments retrospectivament a través d'una veu en off. Aquesta tècnica afegeix profunditat a la història, creant una connexió emocional entre els personatges i el jugador. La trama, plena d'emoció i misteri, motiva el jugador a descobrir els secrets de les Arenes del Temps. El Príncep, el nostre protagonista, és un personatge complex que combina agilitat i destresa en el combat amb moments de vulnerabilitat i d'autoconeixement.



Figura 3-11. El Príncep recorrent l'exterior del palau a Prince of Persia: Sands of Time. Font: Ubisoft Montreal, 2003

La història comença a la Pèrsia medieval, després que el Príncep i el rei hagin derrotat el Maharaja i saquejat el seu palau. En prendre una daga misteriosa, el Príncep desferma accidentalment les Arenes del Temps, una força maligna que transforma els habitants del regne en éssers demoníacs. La missió del Príncep és corregir i revertir el seu error. Al llarg de l'aventura, tant el Príncep com el jugador experimenten un creixement personal profund i autodescobriment.

### 3.3.2 Món

Les estructures del palau, els passadissos i els paisatges exteriors es destaquen pel seu disseny de nivells i varietat visual. A mesura que el Príncep explora aquests entorns, descobreix secrets ocults en un disseny que combina hàbilment la linealitat amb la llibertat de moviment. El món del joc és detallat i vibrant, dominat per un enorme palau que s'estén a totes direccions i amb una àmplia gamma d'ubicacions.



Figura 3-12. El Príncep penjat d'un camí derruït a Prince of Persia: Sands of Time.  
Font: Ubisoft Montreal, 2003

Des de caveres gelades subterrànies i masmorres inundades, fins a patis plens de vegetació i plataformes elevades que desafien el jugador, cada àrea està elaborada amb geometria realista, il·luminació ambiental i objectes interactius animats. Els edificis que exploten i els ponts que s'ensorren són només alguns dels elements dinàmics que enriqueixen l'experiència. A diferència d'altres jocs de d'aventura i plataformes que depenen de salts precisos i un coneixement previ de les trampes, l'exploració del Príncep és més fluida i natural.

### 3.3.3 Mecàniques

El Príncep és extremadament àgil i pot fer una àmplia varietat d'acrobàcies. Pot córrer per les parets, saltar d'una paret a una altra, i balancejar-se a barres i pals. Pot enfilem-se escales, lliscar per cornises, i saltar entre pilars. Citant a *Greg Kasavin* a la seva *review* a la plataforma *GameSpot*, "Com un Spider-Man de l'Orient Mitjà, pot desafiar la gravetat fins a cert punt.". El Príncep pot córrer horitzontalment per superfícies verticals, balancejar-se de cordes o barres horitzontals, i mantenir l'equilibri en cornises estretes. L'execució d'aquestes acrobàcies és simple i intuïtiva, permetent una navegació fluida pels entorns del

joc sense risc de caigudes accidentals, ja que el Príncep automàticament s'agafa a les vores.



Figura 3-13. El Príncep balancejant-se en una barra a l'interior del palau a Prince of Persia: Sands of Time. Font: Ubisoft Montreal, 2003

La Daga del Temps permet al Príncep manipular el temps de diverses maneres. Pot rebobinar el temps uns segons, cosa que és útil per corregir errors com caigudes o decisions equivocades en combat. També pot alentir o congelar els enemics, donant-li un avantatge estratègic en situacions difícils. Les fonts de sorra disperses pel joc ofereixen visions del futur, proporcionant pistes sobre com superar els propers desafiaments.

### 3.3.4 Puzles

Els puzles són una part fonamental del joc, típics dels jocs d'acció i aventura. Aquests puzles són principalment ambientals i solen implicar portar el Príncep d'un punt A a un punt B, que de vegades pot ser des del terra fins al cim d'un palau. Els desafiaments inclouen empènyer caixes sobre plaques de pressió, utilitzar màquines misterioses, i accionar interruptors i palanques.

El que fa que els puzles siguin més interessants és la presència de Farah, la contrapart femenina del Príncep, que assisteix automàticament en alguns, fent que

semblin més una tasca cooperativa. Farah, més prima que el Príncep, pot lliscar per esquerdes a les parets per aconseguir llocs inaccessibles per a ell. Sovint, tots dos personatges han de trobar maneres d'obrir-se el pas mútuament, cosa que afegeix una capa addicional de col·laboració i estratègia.



Figura 3-14. El Príncep en una cinemàtica d'un puzzle a Prince of Persia: Sands of Time. Font: Ubisoft Montreal, 2003

De vegades intensos, són sempre lògics i poden ser entesos i resolts de manera raonable, cosa que és refrescant en un gènere on la lògica sovint es passa per alt. Aquests desafiaments ambientals i elegants creixen en mida i complexitat a mesura que avança el joc, recordant al jugador la importància del pensament lògic i la cooperació per a superar els obstacles.

### 3.3.5 Inventari i equipament

L'inventari i l'equipament del Príncep són elements clau que s'integren de manera efectiva en la jugabilitat i l'estratègia del jugador. Al llarg del joc, el Príncep pot utilitzar un total de tres espases diferents. Cada actualització d'espasa augmenta l'efectivitat en combat del Príncep, facilitant la derrota d'enemics i el progrés en el joc.

A més de les espases, el Príncep té la Daga del Temps, una eina crucial que li permet controlar el temps. Aquesta habilitat és essencial no sols en combat, sinó



també en la resolució de puzzles i desafiaments ambientals, afegint una capa addicional de profunditat i estratègia.



Figura 3-15. El Príncep matant a un enemic amb la daga del temps a Prince of Persia: Sands of Time. Font: Ubisoft Montreal, 2003

A diferència d'altres jocs on s'utilitzen farmacioles, benes o menjar per a recuperar salut, a *Prince of Persia: The Sands of Time* el Príncep recupera la seva salut bevent aigua de fonts específiques disperses pels nivells. Aquest enfocament únic a la recuperació de salut fomenta l'exploració i la planificació durant les batalles i la navegació per l'entorn.

### 3.3.6 Àudio

L'apartat d'àudio i atmosfera contribueix a una experiència envoltant i emocionant, encara que no sigui un dels punts més destacats del joc. La combinació d'elements visuals i sons crea una intensa atmosfera que transporta el jugador a la mística Pèrsia.

Els sons ambientals, des dels passos del príncep fins al vent que bufa a l'aire lliure, són completament creïbles i contribueixen a la immersió al joc. Des del xoc d'espases fins al cruixir d'una paret o el so profund del temps rebobinant-se, l'àudio és clar i nítid, cosa que afegeix realisme a l'experiència.

*A Prince of Persia: The Sands of Time* la música no desentona del tot i s'intenta actualitzar per a encaixar millor a l'època en què surt el joc. En una ressenya a el 2018, Matt Casamassina comenta "Ubisoft has added in occasional guitar riffs and modern drumbeats to give the old-style soundtrack an updated edge and this too works very well."

Tot i que l'excel·lència de la banda sonora i les melodies en el joc influenciades pel Pròxim Orient, l'únic moment on es pot gaudir és durant les batalles. Tot i això, en general, l'apartat d'àudio complementa de manera excel·lent l'experiència.

### **3.3.7 Conclusió**

*Prince of Persia: The Sands of Time* captura l'essència del joc original. La narrativa i disseny captivador, junt amb la música, creen una atmosfera envoltant. Tot i que lineal, la narrativa ben executada i la progressió equilibrada fan del joc una experiència fidel i revitalitzada. En aquest cas, *Metacritic* li atorga una puntuació de 92 sobre 100 basada en la opinió de 44 experts.

## **3.4 Assassin's Creed**

Desenvolupat el 2007, el primer joc del que es convertiria en la saga més venuda d'Ubisoft és una fita a la indústria dels videojocs, fusionant la història real i fictícia amb la jugabilitat. Encara que no és considerat un dels millors jocs de la franquícia, estableix les bases per a futurs títols en introduir els jugadors en un viatge a través d'èpoques històriques amb una trama intrigant i un enfocament innovador a la narrativa. Basant-se en les ressenyes de 77 crítics, *Metacritic* li dona una puntuació de 81 sobre 100.

### **3.4.1 Història i narrativa**

El protagonista d'*Assassin's Creed* és Altair Ibn-L'Ahad, un membre dels Hashshashin (o Assassins), un grup real que va realitzar assassinats políticament motivats entre els segles XI i XIII. Ambientat a l'Orient Mitjà durant la tercera croada, el joc està profundament arrelat en fets històrics.

A mesura que els jugadors segueixen la travessia d'Altair, se submergeixen en un món de conspiracions i enfrontaments entre els Templers i els Assassins durant

l'Edat Mitjana. Altair experimenta una transformació notable al llarg del joc, evolucionant d'un assassí arrogant a un líder astut i introspectiu. Aquesta trama de redempció i autoconeixement, enriquida amb elements històrics, ofereix una experiència única que desafia les expectatives convencionals.



Figura 3-16. Altair Ibn-La'Ahad pujat en una talaia a Assassin's Creed. Font: Ubisoft Montreal, 2007

La història que uneix tot això es desenvolupa en dues línies narratives. La primera transcorre a la Palestina de les Croades, sent una memòria estreta de Desmond, un bàrman modern, usant una màquina anomenada Animus. Les memòries no són pròpies de Desmond, sinó d'Altair, emmagatzemades al codi genètic del subjecte. Seguim a Altair mentre assassina nou figures públiques. A mesura que es revela el vincle comú entre aquests homes, també es descobreix la veritable identitat dels raptors de Desmond.

### 3.4.2 Món

El mapa es presenta en un format de món obert amb limitacions ofereix entorns expansius i detallats que capturen l'essència de ciutats històriques com Acre, Damasc i Jerusalem, elevant el concepte d'un món viu a un altre nivell. Tot i la

repetició en algunes missions, els puzles i les estratègies afegeixen una capa addicional a l'experiència.

*Assassin's Creed* presenta un vast món de joc lliurement explorable que inclou tres ciutats plenes de vida i precisió històrica: Damasc, Acre i Jerusalem, així com el poble fortificat controlat pels Assassins, Masyaf. Tots aquests llocs estan connectats pel Regne, una vasta extensió de naturalesa plena de secrets que es pot explorar a cavall.



Figura 3-17. Altair Ibn-La'Ahad muntat a cavall a *Assassin's Creed*. Font: Ubisoft Montreal, 2007

El joc presenta un dels mons més únics fins al moment: perfectament reproduït, visualment impactant i viu amb racons plens de detalls subtils. L'arquitectura sembla completament natural i les ciutats són autèntiques obres d'art, cosa que millora l'experiència d'escalar i explorar els entorns.

### 3.4.3 Mecàniques

La destresa d'Altair es manifesta en la seva habilitat per a escalar murs, fer salts imponents des de les altures de les torres i enfrontar-se a multitud d'enemics amb molta fluïdesa en els moviments i les animacions. Hilary Goldstein a la seva

ressenya a IGN (2012) comenta “Getting vertical is, without question, the best part of Assassin's Creed.”. Les activitats com córrer per les teulades o enfilarse edificis se simplifica en activar el perfil alt i mantenir pressionat el botó corresponent. Una sàvia elecció per part d'Ubisoft, considerant la rapidesa amb què es desenvolupa l'acció i la dificultat d'alinear adequadament la direcció de salt d'Altair.



Figura 3-18. Altair Ibn-La'Ahad escalant la façana d'un edifici a Assassin's Creed.  
Font: Ubisoft Montreal, 2007

Al combat, Altair té a la seva disposició diverses tàctiques. Encara que la seva espasa és la seva principal eina en el combat cos a cos, l'ús de la força bruta poques vegades és l'estratègia més efectiva en les situacions que enfronta. El jugador pot esperar els seus enemics aprofitant el sigil i realitzar assassinats ràpids o llençar ganivets per a eliminar els seus oponents a distància.

A més de les seves habilitats de combat, Altair es pot camuflar entre la multitud així com buscar refugi en grups d'erudits, que actuen com a amagatalls mòbils. Tot i que la interacció amb aquests grups pot semblar una mica artificial, ja que comencen a moure's sobtadament quan el jugador s'hi uneix, aquesta tàctica compleix el seu propòsit de proporcionar una manera d'escapar de l'atenció no desitjada.

Finalment, la Vista d'Àliga emergeix com una eina clau per a les missions. Aquesta habilitat especial permet identificar enemics, objectius i altres elements importants a l'entorn. En activar aquesta vista, allò rellevant es ressalta, facilitant la navegació, la planificació d'assassinats i l'evasió de perills.

#### 3.4.4 Equipament i inventari

Durant el transcurs de la història, Altair utilitza exclusivament quatre espases, sense que el jugador tingui la capacitat de decidir quina utilitzar, ja que la història atorgarà les armes automàticament. A més de les espases, Altair compta amb la fulla oculta, *hidden blade* en anglès, una arma distintiva dels Assassins dins del context de la història. La fulla oculta és un dispositiu muntat al canell que es desplega ràpidament per realitzar atacs sigil·losos i letals a curta distància, sovint utilitzada per a eliminar els objectius amb discreció. Així mateix, el protagonista té la capacitat de llençar ganivets a distància limitats, que s'aconsegueixen a base de recórrer al robatori als personatges NPCs. També es poden emprar els punys en combats o en situacions que requereixen un enfocament més discret.



Figura 3-19. Inventari d'Altair Ibn-La'Ahad a Assassin's Creed. Font: Ubisoft Montreal, 2007

### 3.4.5 Àudio

Pel que fa a l'aspecte auditiu i l'atmosfera del joc, *Assassin's Creed* ofereix una experiència notable. Des del murmuri del vent a dalt d'un temple fins a l'enrenou dels concorreguts carrers, els jugadors són transportats a la vibrant vida de les ciutats històriques del joc. Els sons ambient, com les converses entre els NPC, afegeixen profunditat a l'experiència, submergint encara més els jugadors al món del joc.

Tot i que els efectes de so i la música compleixen la seva funció, la repetició de certs sons, com els comentaris dels NPCs, pot resultar monòtona amb el temps. No obstant, l'atenció al detall en la creació de l'atmosfera auditiva és notable i contribueix significativament a la immersió del jugador al món del joc.

### 3.4.6 Conclusió

Entrellaçant la història real amb la fictícia, *Assassin's Creed* aconsegueix captar l'interès dels jugadors en una saga que ofereix una combinació única d'història i jugabilitat al sector. Tot i això, un dels principals aspectes que impedeix que es converteixi en un títol a l'alçada dels anteriors és la repetició de missions i la presència de missions avorrides. Una història poc atractiva, elements de jugabilitat repetitius i una intel·ligència artificial deficient contribueixen al declivi d'un dels jocs més prometedors d'aquella època. Hilary Goldstein (2012) comenta "Assassin's Creed could have been one of the great games of this generation. Instead, it turned into just another action title."





## 4. Marc teòric

### 4.1 Gèneres

#### 4.1.1 Classificació de gèneres en altres indústries

Els gèneres dels videojocs han estat forjats a partir d'un conjunt de gèneres provinents de diferents àrees creatives. En fusionar influències de la literatura, el cinema, la televisió i altres maneres d'expressió artística, s'han creat la seva pròpia essència creativa. Aquesta diversitat d'influències no només ha modelat la manera com s'expliquen les històries en els jocs, sinó que també ha deixat la seva empremta a l'estètica i les mecàniques de joc. Els desenvolupadors han pres el millor de cada racó creatiu per a fusionar-lo i crear experiències interactives úniques que superen cada cop més les expectatives.

En el seu estudi *What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide* (2011), David A. Clearwater explica que l'anàlisi del gènere en literatura, televisió, especialment en estudis cinematogràfics, es pot dividir en tres enfocaments principals, consideracions formals i estètiques, context industrial i discursiu, i significat social i pràctica cultural.

Les consideracions formals i estètiques se centren en aspectes com l'estructura narrativa, temes, to, caracterització, il·luminació, iconografia, imatges visuals i simbolisme. Encara que es va destacar l'enfocament a la iconografia al cinema, va ser criticat per estar limitat a convencions visuals, però va establir les bases per a anàlisis posteriors.

El segon enfocament considera el context industrial i discursiu a la producció cultural. Per exemple, la indústria cinematogràfica busca fórmules genèriques per a assolir audiències i beneficis, cosa que porta a l'estandardització però també a l'experimentació. Els contextos econòmics i polítics influeixen en l'aparició i la persistència dels gèneres.

El tercer enfocament reconeix que els gèneres estan impregnats de significats socials i arrelats a la pràctica cultural. Això inclou aspectes com ara considerar

audiències, rituals socials, participació dels fans, valors col·lectius i formació ideològica.

Aquests enfocaments estan interconnectats; per exemple, la ideologia pot ser rellevant tant pel context industrial com pels significats socials. Comprendre completament un gènere requereix analitzar-ne el context econòmic i polític juntament amb la circulació de significats entre productors, text i audiència.

Aquestes categories són flexibles i es poden superposar, encara que proporcionen orientació per a diverses investigacions. Reconeixent l'amplitud de l'anàlisi de gènere, destaca la importància de la col·laboració i l'acumulació de coneixement en aquest camp multidimensional.

Al llibre *Film/Genre* (1999), Rick Altman planteja la connexió entre els estudis de gèneres cinematogràfics i les seves arrels en la tradició literària. Assenyala com, malgrat que els crítics de gèneres cinematogràfics poques vegades citen figures literàries com Horaci o Hugo, sí que recorren a teòrics literaris com Aristòtil, entre d'altres, per fonamentar els seus estudis. Altman destaca que moltes afirmacions sobre gèneres cinematogràfics deriven de la llarga tradició de crítica de gèneres literaris.

Tot i això, també ressalta les diferències entre la crítica de gèneres cinematogràfics i els seus predecessors literaris. A partir de finals dels anys seixanta, els estudis sobre gèneres cinematogràfics van començar a créixer, desenvolupant el seu propi espai intel·lectual (Altman, 1999). A diferència de la base inicial en teòrics literaris que es veia en obres anteriors, els estudis més recents s'han centrat en teòrics cinematogràfics de les darreres dues dècades, establint un camp a part de l'estudi de gèneres literaris i generant els seus propis mètodes.

En el mateix llibre, Altman parla sobre dos paradigmes que els crítics solen emprar per a explicar les seves variacions al llarg del temps. Primer, descriu la metàfora dels gèneres com a éssers vius que travessen etapes de desenvolupament similars a les de la vida humana. Destaca com, crítics com Jane Feuer (1982) i John Cawelti (1976), descriuen cicles vitals predictibles en gèneres com el western i el musical, des d'una fase inicial de descobriment fins a una etapa de reflexió i declivi. Aquesta

perspectiva antropomòrfica considera que els gèneres es desenvolupen, adquireixen autoconsciència i finalment s'autodestruïen reflectint la naturalesa orgànica i cíclica.

El segon model es basa en l'evolució biològica, destacant la comparació dels gèneres amb l'evolució d'espècies, on s'observen mutacions i canvis predictibles. Crítics com Brian Taves (1993) i Thomas Schatz (1981) expliquen l'evolució de gèneres com ara el musical i les aventures a través de cicles d'experimentació, classicisme i reflexió. Aquesta segon punt de vista emfatitza la predicibilitat i descriu el desenvolupament dels gèneres com un procés lineal i controlat, limitant la llibertat de canvis.

Comenta però que aquests dos enfocaments tendeixen a limitar la llibertat dels gèneres, apuntant a què segueixen rutes predefinides, com si es tractés d'un tren que es desplaça però només sobre una via de tren prèviament disposada (Altman, 1999). Suggerix que encara que és útil per a definir els gèneres al llarg del temps, dificulta entendre la seva veritable dinàmica i evolució.

#### **4.1.2 Classificació popular de gèneres cinematogràfics**

Steven Neale planteja que, al cinema, les convencions genèriques estan en constant evolució, cosa que permet que cada pel·lícula tingui la seva combinació única, sense esgotar totes les convencions disponibles en el seu gènere.

...the repertoire of generic conventions available at any one point in time is always in play rather than simply being re-played, even in the most repetitive of films, genres, and cycles... [Consequently], any generic repertoire always exceeds, and thus can never be exhausted by, any single film. Neale, p. 219

(2000)

Tot i aquesta constant evolució i la combinació única que cada pel·lícula pot presentar dins del seu gènere, hi ha una classificació popular no acadèmica que s'ha arrelat al món del cinema.

En plataformes com *IMDb*, un dels llocs més prominents per a informació sobre pel·lícules, aquesta classificació ha adquirit rellevància en organitzar i presentar pel·lícules sota una àmplia gamma de gèneres reconeguts pel públic general. Malgrat Steven Neale destaca la fluïdesa de les convencions genèriques al cinema, la classificació popular de gèneres cinematogràfics s'ha convertit en una referència comuna que els espectadors utilitzen per a navegar a través de les preferències i tendències en la indústria del cinema.

La classificació que fa *IMDb* és la següent:

Acció	Comèdia	Família	Notícies
Adult	Concurs	Fantasia	Reality-TV
Animació	Crim	Guerra	Romanç
Aventura	Curt	Història	Talk-Show
Biografia	Documental	Misteri	Terror
Ciència-Ficció	Drama	Musical	Thriller
Cinema Negre	Esport	Música	Western

Taula 4-1: Classificació de gèneres cinematogràfics. Font: IMDb

A més, *IMDb* defineix unes pautes sobre gèneres objectius i subjectius. Dins dels primers es troben gèneres com animació; referint-se a la tècnica utilitzada o biogràfic; on el focus està sobre els fets reals d'una persona. Dins dels segons trobaríem gèneres com acció, drama, comèdia, etc.

Per altra banda, plataformes com *MovieNet* i *CondensedMovies* també ofereixen classificacions de gèneres cinematogràfics. Tot i que segueixen una estructura similar a *IMDb*, cadascuna aporta la seva pròpia perspectiva i selecció de gèneres. *MovieNet*, per exemple, s'enfoca a categoritzar pel·lícules segons gèneres tradicionals i afegeix elements específics. Per la seva banda, *CondensedMovies* opta per una classificació més condensada i focalitzada, oferint una selecció reduïda de gèneres que se centren en els aspectes essencials de la trama i l'estil. Tot i això, a grans trets, la classificació d'aquestes dues últimes és molt similar a la de *IMDb*.

Aquestes plataformes han esdevingut punts de referència per als cinèfils i entusiastes del cinema, ja que proporcionen eines útils per a explorar pel·lícules segons les preferències de gènere. Cadascuna presenta el seu propi enfocament en la classificació de gèneres, cosa que permet als usuaris trobar pel·lícules de manera més específica i d'acord amb els seus interessos cinematogràfics.

Segons *OnlineDasher*, una pàgina web que sintetitza informació estadística d'altres plataformes com *Leichtman Research*, *Statista*, *Insider Intelligence*, *Netflix* és actualment el servei de *streaming* més popular globalment amb més de 230 milions de subscriptors. Ofereix gran varietat de pel·lícules i sèries conjuntament dividides amb els següents gèneres:

Acció	Curt	Fantàstic	Per a tota la família
Anime	Drama	Hollywood	Policíaca
Britànica	Documental	Independent	Premiat
Clàssic	Espanyola	Infantil	Reality i entrevista
Ciència ficció	Estatunidenc	Juvenil	Romàntica
Ciència i natura	Europea	Monòleg d'humor	Terror
Comèdia	Estrangera	Música i musical	Thriller

Taula 4-2: Classificació de gèneres cinematogràfics. Font: Netflix

### 4.1.3 Introducció a la teoria dels gèneres en els videojocs

En l'àmbit dels videojocs, l'estudi del gènere ha de considerar la naturalesa interactiva i el context a l'era de la informació. L'anàlisi abasta des de la mecànica del joc fins a la influència econòmica, social i cultural en la producció i la recepció dels videojocs.

L'estudi del gènere, encara que divers i complex, és essencial per comprendre l'estètica, l'economia, la societat i la cultura dels videojocs, cosa que contribuirà al desenvolupament continu de la teoria del gènere en aquest mitjà interactiu en constant evolució.

David A. Clearwater (2011) comenta que diversos teòrics com James Newman, Aki Jarvinen, Chris Crawford, Mark J. Wolf, Zach Whalen, Geoff King i Tanya Krzywinska han dut a terme estudis per comprendre i classificar els gèneres dels videojocs.

Es destaca que per categoritzar-los s'ha transcendit més enllà de les mecàniques del joc. Altres factors inclouen la influència de les plataformes, les maneres de joc, la maquinària o l'entorn físic on es juguen.

Se suggereix la integració de teories i metodologies que provenen d'altres camps d'estudi com el cinema o la televisió per a enriquir la comprensió dels gèneres dels videojocs. Es reconeixen similituds entre les dues indústries, però també se subratllen les diferències i característiques úniques.

#### 4.1.4 Classificació popular de gèneres de videojocs

En entorns no acadèmics, com a comunitats de fans o revistes de la indústria, sovint hi ha una classificació més o menys uniforme pel que fa als gèneres de videojocs. *Moby Games*, un lloc web amb arxius i història per a la comunitat, ofereix un enfocament organitzatiu del gènere amb una llista bàsica sobre els gèneres principals i una altra de més extensa i complexa detallada en etiquetes, modificadors i temes.

La llista de gèneres bàsics que ofereix és la següent:

Acció	Conducció	Estratègia	Puzzle
Atzar	Edició especial	Expansió	Rol (RPG)
Aventura	Educatiu	Inactiu	Simulació
Compilació	Esports		

Taula 4-3: Classificació de gèneres bàsics de videojocs. Font: Moby Games

S'ha de tenir en compte que aquesta classificació inclou gèneres com "Compilació", "Edició especial" o "Expansió" que no es refereixen al *gameplay* del propi joc, sinó a característiques concretes fora del *gameplay*.

A part d'aquesta classificació de gèneres bàsics, *MobyGames* ofereix altres classificacions que inclouen els següents apartats:

Perspectiva	Gameplay	Temes de vehicles	Expansió
Presentació visual	Interfície / Control	Setting	Edició especial
Estil artístic	Temes d'esports	Temes de narrativa	Altres atributs
Pacing	Categories educacionals		

Taula 4-4: Classificació d'apartats extra de gèneres de videojocs. Font: Moby Games

David A. Clearwater (2011) coincideix amb Zach Whalen en expressar que les classificacions comunes i no acadèmiques haurien d'incorporar-se als estudis acadèmics sobre els gèneres dels videojocs. Això no implica que cada gènere s'hagi de categoritzar en classificacions preexistents ni que s'hagi de definir inicialment mitjançant el seu ús comú. S'emfatitza considerar que els gèneres són, en part, construccions socials, i cal tenir en compte l'ús i les aplicacions quotidianes de les etiquetes de gènere.

El debat sobre si el gènere és inherent o una construcció social s'entrellaça amb la visió del gènere com una eina adaptable. No només es fa servir per classificar, sinó també per entendre millor les obres individuals dins d'un gènere i el seu context social, i és una eina conceptual per comprendre patrons, ideologies, història i la conducta humana en expressions creatives.

Es discuteix com els subgèneres poden desviar-se significativament de les seves característiques definitòries, emfatitzant certes mecàniques o temes, cosa que porta a la hibridació.

*Steam*, la plataforma de venda de videojocs en línia més popular, com afirma *ecommerceDB*, una base de dades operada per *Statista* dedicada especialment al comerç electrònic, segueix una classificació de videojocs segons el seu gènere primerament ordenada en sis grans apartats.

## Gèneres d'acció:

Acció	Hack and Slash	Matamarcians	Trets en primera persona
Arcade i ritme	Lluita i Arts Marcials	Plataformes i corredors	Trets en tercera persona

Taula 4-5: Classificació de gèneres d'acció de videojocs. Font: Steam

## Gèneres d'aventura:

Aventura	Casuals	Novel·les visuals	Puzles
Bona trama	Metroidvania	Objectes ocults	Rol d'aventures

Taula 4-6: Classificació de gèneres d'aventura de videojocs. Font: Steam

## Gèneres d'esports i carreres:

Carreres	Esports i carreres	Pesca i caça	Simulador esportiu
Esports d'equip	Esports de grup	Simulador de carreres	Tots els esports

Taula 4-7: Classificació de gèneres d'esports i carreres de videojocs. Font: Steam

## Gèneres d'estratègia:

Cartes i taula	Defensa de torres	Estratègia en temps real	Gran estratègia i 4X
Ciutats i assentaments	Estratègia	Estratègia per torns	Militars

Taula 4-8: Classificació de gèneres d'estratègia de videojocs. Font: Steam



Gèneres de rol:

En equip	Roguelike	Rol d'acció	Rol estratègic
Per torns	Rol	Rol d'aventures	Rol japonès

Taula 4-9: Classificació de gèneres de rol de videojocs. Font: Steam

Gèneres de simulació:

Aficions i treballs	Cites	De vida i immersiu	Sandbox i de física
Agricultura i fabricació	Construcció i automatització	Espai i vol	Simulació

Taula 4-10: Classificació de gèneres de simulació de videojocs. Font: Steam

#### 4.1.5 La problemàtica de la classificació de gèneres en videojocs

Els experts en jocs comenten que l'essència dels videojocs es troba principalment en la manera com es juguen i en la interacció amb els personatges, més que en elements narratius. Aquesta discussió ha portat certs dubtes en comparar els videojocs amb altres formes d'entreteniment com ara el cinema o la literatura. Mark Wolf, reconegut pel seu coneixement en gèneres de videojocs, assenyala les dificultats per aplicar teories de gènere tradicionals, especialment les provinents del cinema, als videojocs. Això és degut a la participació activa dels jugadors, força diferent de l'audiència passiva al cinema. Ell emfatitza la separació entre la història, el rerefons i l'entorn dels jocs, d'una banda, i la jugabilitat, de l'altra, sostenint que tenen una connexió limitada i plantejant si són realment elements crucials en aquest mitjà d'entreteniment. Per a il·lustrar això, compara dos jocs de l'Atari 2600, *Combat* (Atari, 1977) i *Outlaw* (Atari, 1976), tots dos jocs amb una sola pantalla i obstacles on els jugadors han de maniobrar i disparar-se entre si, un ambientat a l'oest amb vaquers i un altre amb tancs.

Wolf (2002) rebutja la idea de separar la narrativa, l'entorn, la història, els personatges, etc., del *gameplay* i emfatitza que no diu que els primers siguin més importants. Ell destaca que tots aquests elements es combinen per a crear una experiència integral a cada joc. Ell adverteix que aïllar la jugabilitat d'altres

aspectes, com ara la narrativa o l'entorn, podria simplificar massa l'essència mateixa del videojoc.

A més, fa esment del joc *JFK Reloaded* (Traffic Games, 2004), que cerca simular l'assassinat del president John F. Kennedy, subratllant la importància de considerar el context social i històric en alguns videojocs.

Espen Aarseth (2004) comenta que, a vegades, separar elements narratius del *gameplay* en si, no altera el que és fonamental del joc. Suggereix que els jocs no són fonamentalment textuais, citant l'exemple dels escacs, on el text només es troba a les regles del joc. Comenta que, com ha assenyalat el teòric danès i dissenyador de jocs Jesper Juul, els jocs són eminentment adaptables a diferents temes: es poden jugar escacs amb pedres al fang o amb peces que semblin la família Simpson en lloc de reis o reines, seria el mateix joc. A més, Aarseth destaca que hi ha jocs on, fins i tot si canvies l'entorn, el joc continua sent essencialment el mateix sense canvis significatius.

D'altra banda, hi ha teòrics com Markku Eskelinen que estan fermament convençuts que els elements narratius són mers complements al *gameplay* real. Eskelinen (2001) sosté que les cinemàtiques són mers adorns per als videojocs i que dedicar esforços a aquest tipus de màrqueting és una pèrdua de temps i energia. Ell expressa que no és sorprenent que els mecanismes dels videojocs avancin lentament, ja que s'entretenen més amb elements narratius, dramàtics o cinematogràfics.

Els jocs dels que s'ha fet esment prèviament són molt més antics i diferents dels jocs més moderns, cosa que dificulta assignar fàcilment característiques com a tema o història.

Dos jocs més recents, *Gun* (Neversoft, 2005) i *America's Army: True Soldiers* (Red Storm, 2007), encara que tots dos es consideren *shooters*, mostren diferències substancials en ambientació, enfocament i *gameplay*. Considerar aquestes diferències com a mers "adorns sense importància" com Eskelinen comentava i descartar-les del tot podria deixar de banda detalls importants sobre el disseny i la

producció d'aquests videojocs, i com aquests detalls afecten a l'acceptació del públic i estan relacionats amb les diferències en la jugabilitat dels dos títols.

Espen Aarseth (2004) i altres teòrics assenyalen que els videojocs no constitueixen un únic mitjà, sinó diversos mitjans diferents, cosa que invalida una perspectiva tradicional centrada en el medi. Això porta a una "ceguesa mediàtica", on la incapacitat de reconèixer les diferències específiques entre els mitjans genera una teoria mediàtica suposadament neutral però que en realitat no ho és. Adverteix sobre la idea d'identificar una essència comuna dels videojocs, ja que allò que comparteixen pot ser menys interessant que les seves diferències.

Així com a l'estudi del cinema, intentar categoritzar tots els jocs sota un mateix gènere pot resultar problemàtic. S'hauria d'apostar per teories més específiques i per estudis intermedis que considerin característiques particulars de certs tipus de jocs. Emfatitzant la importància del gènere com a eina per abordar la diversitat sense caure en la sobreespecificació o la generalització excessiva. No obstant això, es reconeix que la investigació sobre gèneres als videojocs ha estat limitada, possiblement per la manca d'importància que se li ha aportat fins als últims anys.

Hi ha un debat sobre la naturalesa canviant del concepte de gènere en els videojocs, dividit entre criteris de jugabilitat i tema o narrativa. Mentre alguns gèneres se centren en la manera de jugar, altres consideren més importants aspectes temàtics o narratius. Classificar els videojocs per gèneres pot ser molt complex degut a la diversitat i la imprecisió a les taxonomies existents. Alguns termes de gènere apareixen com a subcategories en múltiples gèneres, de vegades en nivells diferents, cosa que complica la comparació entre ells. Aquesta discrepància genera desacords sobre com categoritzar els jocs i quins criteris haurien de tenir prioritat.

La majoria de les classificacions s'inclinen cap a gèneres interactius o reconeixen la combinació de gèneres que abasten allò interactiu, narratiu, temàtic i social. També es destaca la dificultat per a establir criteris concrets per a definir els gèneres, atès que les opinions varien notablement entre diverses fonts i existeix una manca de consens entre revistes especialitzades sobre la classificació d'un mateix joc.

Tot i que el *gameplay* és un factor essencial, la complexitat del gènere va més enllà d'aquest aspecte, considerant elements com la destresa del jugador, l'estructura de progressió i el punt de vista del joc, entre d'altres. S'ha d'emfatitzar la necessitat de repensar i analitzar de manera crítica la categorització de gèneres als videojocs, ja que les classificacions actuals no aconsegueixen abastar la complexitat i diversitat presents en aquest àmbit.

#### **4.1.6 Imitació i Evolució**

Com va destacar Robert Warshow en el seu anàlisi cinematogràfic, en el món del cinema “la variació és imprescindible per a evitar que el tipus es converteixi en una cosa estèril; no volem veure la mateixa pel·lícula una vegada i una altra, només la mateixa forma” (1974, p. 147).

A la indústria dels videojocs es porta a terme un fenomen semblant, el sorgiment d'un gènere sol arrencar amb la imitació d'un joc amb èxit que marca pautes per a noves possibilitats. Aquesta imitació condueix a una onada de jocs semblants fins que, amb el temps, es formula i accepta un nom per al gènere. Per això, un gènere sempre és un fenomen que passa després dels fets. Encara que alguns jocs que imiten altres puguin no tenir innovació, altres almenys intenten presentar canvis. En aquests casos, els creadors del joc opten per la revisió en lloc de simplement replicar allò existent.

Aquestes revisions es poden dividir en progressives o revolucionàries i s'evidencien en el desenvolupament del gènere dels *shooters*.

La manera com entenem actualment el gènere i la innovació en els videojocs, provinent de disciplines estètiques, no és suficient per abordar de manera adequada aquest problema. Els videojocs són tant objectes culturals i estètics com funcionals i tecnològics, cosa que fa que la seva evolució sigui més complexa i difícil de categoritzar.

De vegades, sorgeix un videojoc que s'afirma canvia radicalment el seu gènere, portant-lo a noves dimensions o evolucionant-lo, traçant un rumb inèdit per a aquesta categoria. Un cas il·lustratiu és la valoració d'*Halo* (Bungie Studios, 2001),

que declara la fi del gènere de trets en primera persona, o *FPS*, tal com es coneixia, i el sorgiment d'un completament nou.

"Halo doesn't lack innovativeness. Rather, its innovativeness lies in its ability to mix. [...] Halo is not so much about "combat evolved" as the subtitle suggests, but about "genre evolved". (Järvinen, 2002)

Aquesta noció que els gèneres evolucionen com a espècies biològiques és comú a la comunitat de jugadors. La innovació en els gèneres de videojocs es percep com l'exploració de nous territoris o la millora de mecàniques existents per portar un gènere establert a una fase totalment nova, com ara assumir el lideratge del gènere. Järvinen comenta que la innovació d'Halo no rau en noves mecàniques, sinó en la seva habilitat per fusionar mecàniques ja existents.

"Video game genre study differs markedly from literary or film genre study due to the direct and active participation of the audience" (Wolf, 2002, p. 114).

La cita de Mark Wolf ressalta la notable diferència en estudiar els gèneres dels videojocs en comparació dels gèneres literaris o cinematogràfics. La participació activa del públic als videojocs marca una distinció, en contraposició al compromís més passiu que es troba a la literatura o el cinema. En els videojocs, els jugadors influeixen directament en l'experiència a través de les seves accions i eleccions, modelant l'evolució i la percepció dels gèneres dins aquest mitjà interactiu.

A l'article *Video Game Genre, Evolution and Innovation* (2009), Dominic Arsenault qüestiona la pertinència d'aplicar el terme "gènere" si el seu ús no té fonaments comuns amb el cinema o la literatura, plantejant la tradició com una barrera per transformar la manera en que classifiquem els videojocs. Cook (2005, p. 1) dona suport a aquesta postura en argumentar que "l'ús històric a la indústria del joc ens deixa poc marge per triar".

L'autor continua assenyalant que no és problemàtic tenir diferents enfocaments per classificar els jocs en gèneres, ja que la mateixa noció de gènere genera controvèrsia.

Conclou destacant que, si es considera útil la utilització de gèneres per a classificar els videojocs, cal acceptar que aquests estan constantment canviant, adaptant-se i

reinventant-se. A més, esmenta que la teoria de gèneres a la literatura i al cinema ha estat reemplaçada per models alternatius que emfatitzen l'experimentació, la variació i la innovació, rebutjant la idea d'evolució com un procés unidireccional de millora constant. Així mateix, subratlla que una obra no ha de superar necessàriament l'anterior per ser considerada innovadora. Si es considera que els videojocs segueixen un patró similar, certs jocs podrien ser vistos com a experiments igualment valuosos en lloc de seguir una evolució lineal entre ells, utilitzant exemples com *Halo* (Bungie Studios, 2001), *Half-Life* (Valve Corporation, 1998) i *Doom* (Id Software, 1993).

#### **4.1.7 A Multi-Dimensional Typology of Games**

Més enllà de classificacions populars, hi ha un altre tipus de propostes de classificació que es basen en diferents aspectes. Aquest és el cas de *A Multi-Dimensional Typology of Games*, un estudi dels autors Espen Aarseth, Solveig Marie Smedstad i Lise Sunnanå.

A l'article, es presenta una tipologia multidimensional per classificar els jocs. Explora i proposa una tipologia que va més enllà de les categories tradicionals, considerant aspectes múltiples i complexos que abasten des de la narrativa fins a la interactivitat i experiència del jugador. A més, ofereix un enfocament que cerca comprendre la diversitat dels jocs, reconeixent-ne la complexitat i la necessitat d'un sistema de classificació que reflecteixi aquesta varietat.

L'article assenyala que els jocs són un gènere d'expressió molt ric i divers, però han estat poc estudiats des d'una perspectiva humanista i estètica. Proposa una tipologia multidimensional per classificar jocs basada en el moviment espacial, abastant esports físics, jocs de taula i jocs d'ordinador. Aquesta classificació se centra en cinc aspectes: Espai, Temps, Estructura del Jugador, Control i Regles. Reconeix la dificultat d'una classificació definitiva i en destaca la distinció entre marques de jocs i jocs reals jugats en aquestes plataformes.

Pel que fa al mètode, es basa en treballs anteriors com el d'Aarseth (1997) i s'inspira en Ziegfield (1989). Per construir les categories dimensionals i els seus valors,

comparen dos jocs similars, com *Morrowind* (Bethesda Softworks, 2002) i *Diablo* (Blizzard, 1997) per descriure'n les diferències principals. Després, apliquen aquest principi a altres jocs. Si hi ha jocs que no encaixen a cap categoria, s'introdueix un tercer valor, o si no és possible, la dimensió es descarta per ser arbitrària. Aquest procés es repeteix fins a obtenir una llista adequada de categories i valors, que es converteix en la tipologia final.

## **Espai**

L'espai és una categoria fonamental als jocs. Encara que la majoria utilitza la representació espacial d'alguna manera, la distinció típica entre jocs 2D i 3D sembla més històrica que funcional, ja que no considera adequadament els jocs de taula o certs jocs d'ordinador. En aquest context, s'aborden tres subcategories:

- **Perspectiva**
  - Omnipresent: permeten al jugador veure tot el camp lliurement.
  - Vagant: segueixen la perspectiva de l'avatar del jugador.
- **Topografia**
  - Geomètrica: permeten al jugador llibertat de moviment contínua.
  - Topològica: només permeten al jugador moviment entre posicions discretes i no superposades.
- **Entorn**
  - Dinàmic: l'entorn és alterat al llarg del joc.
  - Estàtic: l'entorn es manté estàtic.

## **Temps**

El temps és difícil de definir i descriure en els jocs d'ordinador, ja que aquests solen estar dominats per l'espai i estructurats espacialment. L'ús del temps varia d'un joc a un altre i fins i tot dins del mateix joc. Com que les estructures relacionades amb el temps tendeixen a variar molt dins del mateix joc, són gairebé inútils per classificar els jocs. Tot i això, es proposen tres dimensions que són prou generals per ser distintives.

- Ritme
  - Temps real: l'acció en el joc avança de manera continuada i en temps real.
  - Per tornos: els jugadors actuen per tornos, alternant entre les seves accions.
- Representació
  - Mimètica: imita accions del món real.
  - Arbitrària: no reflecteix accions reals i és inventada o abstracta.
- Teleologia
  - Finita: el joc té un objectiu clar i definit per guanyar.
  - Infinita: el joc pot continuar indefinidament sense un estat final clar de victòria.

### **Estructura del jugador**

En tots els jocs hi participa un actor, però els autors creuen que enfocar-se només en la distinció entre un sol jugador i multijugador és simplificar massa la categorització. Al seu lloc proposen sis dimensions.

- Estructura del jugador
  - Un sol jugador
  - Dos jugadors
  - Múltiples jugadors
  - Un sol equip
  - Dos equips
  - Múltiples equips

### **Control**

- Mutabilitat
  - Estàtica: el joc no té canvis notables en la força del jugador.
  - Powerups: el joc ofereix millores temporals que poden ser obtingudes i després perdudes.
  - Experiència-leveling: el joc ofereix canvis o millores permanents, enfortint el jugador al llarg del temps.



- Capacitat de desat
  - No-desat: el joc no pot guardar les partides, típicament en jocs multijugador.
  - Desat condicional: el joc permet guardar només en certs punts específics del joc.
  - Desat il·limitat: el joc permet la possibilitat de guardar la partida en qualsevol moment i situació del joc.

## Regles

Les regles són fonamentals en els jocs, encara que categoritzar-les és difícil per no limitar la creació de nous jocs. Tot i això, proposen una tipologia basada en tres dimensions de regles clau: topològiques, basades en el temps i basades en objectius.

- Topològiques: determinades per condicions específiques dins del món del joc, com la presència del jugador en certs llocs.
- Basades en el Temps: s'activen o es modifiquen amb el simple pas del temps dins del joc.
- Basades en Objectius: el progrés o el resultat del joc depèn d'assolir certes condicions específiques, que són afegides a les regles generals del joc.

Aquestes categories van sorgir amb una anàlisi profunda de diferents jocs. Amb aquesta classificació, es poden comparar jocs similars per veure en què es diferencien. També permet preveure o crear jocs nous en canviar certes característiques. Encara que es necessita més investigació per millorar aquestes categories, la flexibilitat del model permet ajustar-ne o afegir-ne de noves sense afectar-ne la base.

## 4.2 Gènere d'acció-aventura

El gènere d'acció-aventura ha evolucionat com una fusió entre els gèneres d'acció i aventura, integrant característiques pròpies de tots dos durant dècades. Aquest encreuament ha generat una categoria de jocs que desafien tant l'habilitat dels

jugadors per a resoldre puzles com la capacitat d'enfrontar situacions d'acció pura, tot això enriquit amb una dosi considerable de resolució d'enigmes i exploració, a més d'un enfocament intens en la narrativa, la gestió d'inventari i altres elements.

#### **4.2.1 Gènere d'acció i gènere d'aventura**

Els jocs d'acció se centren en interaccions en temps real que desafien els reflexos del jugador. En aquests jocs, l'objectiu principal és derrotar els enemics mitjançant trets o atacs directes, amb un enfocament mínim en la resolució de puzles o el desenvolupament de la història. La jugabilitat és ràpida i dinàmica, prioritzant l'acció contínua i l'habilitat física del jugador sobre l'estratègia o exploració.

Els jocs d'aventura es distingeixen pel seu enfocament a l'exploració detallada, la deducció lògica i la resolució de puzles. Aquests jocs requereixen que els jugadors recol·lectin objectes i parlin amb personatges no jugables per avançar en la narrativa. El combat no és molt comú o important i generalment es presenta en forma aïllada i sense exercir pressió significativa. Els jocs d'aventura fomenten un ritme pausat, permetent als jugadors submergir-se al món del joc i resoldre puzles ambientals i situacionals amb cura i reflexió. La presa de decisions és crucial i, de vegades, pot portar a conseqüències importants dins del joc.

L'exploració és essencial en molts jocs i sovint recompensa per ell mateix. Als jugadors els encanta descobrir noves àrees, però, citant a Andrew Rollings i Ernest Adams (2003) en el seu article *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, "(...) exploration cannot be free of challenge or it will just become "sightseeing."", cosa que pot fer que el joc perdi el seu atractiu ràpidament. Per evitar-ho, es creen obstacles que fan que els jugadors s'esforcin per avançar.

L'obstacle més simple és la "porta tancada", que pot ser qualsevol cosa que impedeixi al jugador avançar fins que compleixi amb un requisit. Això pot incloure trobar una clau, resoldre un trencaclosques o superar una prova d'habilitat.

#### **4.2.2 Hibridació entre dos gèneres clàssics**

El gènere d'acció-aventura és un híbrid que fusiona elements dels jocs d'acció i d'aventura. Aquest tipus de jocs incorpora les habilitats físiques i la rapidesa dels jocs d'acció, però també afegeix una narrativa complexa, un sistema d'inventari,

diàlegs i altres elements característics dels jocs d'aventura com es menciona a *Fundamentals of Game Design* (2006).

Es defineixen per la seva capacitat de barrejar elements d'acció amb elements d'aventura, especialment en la resolució de puzles (Rollins, A.; Morris, D., 2000). A més de requerir habilitats físiques similars a les dels jocs d'acció, també ofereixen una història envoltant, nombrosos personatges, i un sistema d'inventari i diàlegs complexos. La jugabilitat és més ràpida i variada que en els jocs d'aventura pura, integrant tant reptes físics com conceptuals. Exemples destacats de jocs d'acció-aventura inclouen les sagues de *The Legend of Zelda* (Nintendo), *God of War* (Santa Monica Studio) i *Tomb Raider* (Crystal Dynamics), que han establert estàndards en aquest gènere per la combinació d'acció intensa i narratives riques.

Els jocs d'acció-aventura es caracteritzen per una jugabilitat dinàmica i frenètica, a diferència dels jocs d'aventura pura. El jugador sol encarnar un únic protagonista, enfrontant-se a desafiaments que combinen tant l'acció ràpida com l'exploració detallada de l'entorn. Aquesta fusió d'elements proporciona una experiència de joc versàtil que es pot classificar en diversos subgèneres, com l'acció-aventura en primera i tercera persona, jocs de plataformes, sigil i supervivència. En aquests jocs, la narrativa es desenvolupa a través de l'acció mateixa, en lloc de ser merament narrada, cosa que afegeix un nivell addicional d'immersió per al jugador. A més, tot i utilitzar controls estil arcade, centrats en el moviment del personatge amb pocs comandaments d'acció, els jocs d'acció-aventura persegueixen un objectiu més enllà de la mera acció.

Es considera un dels més amplis i diversos al món dels videojocs, abastant títols que sovint podrien encaixar millor en categories més específiques. El primer joc conegut en aquest gènere és *Adventure* (Atari, 1979). Amb el temps, i amb la disminució de la popularitat dels jocs d'aventura tradicionals, l'ús del terme "acció-aventura" s'ha tornat més flexible. No és estrany que els jugadors facin servir aquest terme per a descriure el gènere narratiu d'un joc, més que la seva jugabilitat específica, cosa que de vegades provoca debat entre els aficionats més puristes dels jocs d'aventura.

### 4.2.3 Una frontera difosa

La distinció precisa entre un joc d'aventures i un d'acció és motiu d'interpretació. Hi ha nombrosos desacords a la comunitat i els mitjans sobre el que realment constitueix un joc d'acció-aventura. A l'article *A Brief - But Comprehensive - History of the Action/Adventure Genre*, Aya (2005) afirma que un joc d'acció/aventura és aquell que conté prou acció per no ser considerat un joc d'aventures, però no prou per ser considerat un joc d'acció. En alguns casos, un joc d'acció amb puzles pot ser classificat com un joc d'acció-aventura, però si aquests puzles són força simples, podrien ser classificats com a jocs d'acció. En el cas contrari, un joc d'aventures que faci ús de desafiaments físics o pressió temporal pot ser considerat també de gènere acció-aventura. Tot i que aquesta etiqueta és prominent en articles a internet i mitjans de comunicació, el terme sol ser substituït pel subgènere particular a causa del seu ampli abast.

Identificar les característiques definitòries de la combinació acció-aventura pot ser una tasca difícil, "It is a very diverse and broad genre, which is in part what might lead to initial confusion." Hannah P. Gerber (2009). Després de tot, molts jocs de trets en primera persona, per exemple, inclouen seqüències on cal trobar una solució a un trencaclosques o avançar a la trama, a més d'elements de plataformes que són comuns en aquests jocs. La línia entre els gèneres és, doncs, difosa.

## 4.3 Gènere RPG

### 4.3.1 Origen dels videojocs de rol

El terme RPG, s'utilitza tant per a jocs de taula com per a videojocs. Aquest gènere té les seves arrels en el joc de rol *Dungeons & Dragons* (TSR, Inc., 1974). Inspirat en la literatura de fantasia i en els jocs d'estratègia bèl·lica, *Dungeons & Dragons* és un joc de rol per a grups petits on cada jugador assumeix un rol específic, com guaridor, guerrer o mag, per ajudar el grup a combatre el mal sota la direcció d'un "game master" o narrador assignat.

Els jocs de rol en ordinador (CRPGs) van començar a aparèixer a la dècada de 1970 en ordinadors centrals, desenvolupant-se a partir de la popularitat dels jocs de rol de taula. Aquests adopten la naturalesa exploratòria i basada en missions

dels jocs de taula, eliminant la necessitat del prèviament mencionat “game master” per a seguir la trama. En canvi, els jugadors poden gestionar el seu propi progrés amb el personatge que trien (Will Wright, 2021).

### **4.3.2 Introducció als videojocs de rol**

El RPG, Role Playing Game o joc de rol, és un gènere de jocs amb moltes similituds amb la literatura (Hannah P. Gerber, 2009). Considerat una forma interactiva de narració, un RPG presenta una trama amb un conflicte que el jugador ha de resoldre. Per tal de solucionar-lo, aquest ha de completar múltiples missions on la narratives i les cinemàtiques l'ajuden a crear una aventura completament immersiva al mateix temps que sostenen la trama.

Generalment es regeix per un conjunt de regles on el jugador controla un personatge que navega pel món virtual. Les habilitats i estadístiques del personatge impacten com enfronta desafiaments i interaccions. Al llarg del joc, molts RPGs permeten al jugador millorar aquestes habilitats i adquirir-ne de noves (Adam Speight, 2023). No obstant això, canviar aquestes habilitats no sempre es tracta de crear el millor personatge, molts jugadors prefereixen assumir el rol i escullen desenvolupar el conjunt d'habilitats del personatge basat en com creuen que aquest es comportaria o s'hauria de comportar.

Un joc de rol constitueix un gènere de joc distintiu, proporcionant als jugadors una experiència immersiva en què participen encarnant un o diversos personatges dins una narrativa específica. Permeten als jugadors assumir el rol de personatges ficticis i operar amb cert grau de llibertat en un entorn virtual.

Sam Liberty argumenta que “...every game is a role-playing game if the player feels like they are roleplaying” (Sam Liberty, 2017). L'experiència del jugador és subjectiva i les emocions que senten són pròpies de cadascú. El contraargument és que això significaria que cada joc és un joc de rol si el jugador sent que està assumint un rol, cosa que faria que l'etiqueta de gènere fos totalment inútil per als jugadors, crítics i dissenyadors. Tot i això, és una idea emocionant que reformula un RPG com “not as a mechanical genre, or something a game designer creates, but as something a player does” (Sam Liberty, 2017).

Els escenaris de la majoria dels RPG solen ser fantàstics o immersos en mons de fantasia amb criatures com ara dracs, elfs o mags. Aquesta temàtica s'entrellaça de manera fluida amb el gènere de fantasia dirigit a un públic jove adult, com assenyala Hannah P. Gerber (2009). Tot i la popularitat contínua dels entorns de fantasia, els RPG de videojocs també han començat a fer incursions en territoris de ciència ficció on aquests elements fantàstics es fusionen amb els tradicionals per a oferir així una experiència diversa i captivadora per als jugadors.

### **4.3.3 La dualitat jugador-personatge**

En un RPG, el cor de l'experiència rau en la fusió entre el jugador i el personatge que aquest assumeix. Assumir un rol dins del joc transcendeix la simple interacció digital, és un acte d'immersió total on el jugador es converteix en el protagonista de la seva pròpia història. Aquesta dualitat entre el jugador i el personatge és el centre dels RPG que dona vida a mons i aventures fantàstiques.

El jugador assumeix el rol d'un personatge i, a través d'un avatar, completa missions. Sovint, en un RPG, se sol·licita al jugador que creï l'aparença, els trets, les fortaleses i les debilitats del seu personatge. També és comú recol·lectar punts d'experiència i utilitzar-los per a modificar el personatge durant el joc. La seva identitat i habilitats es fusionen amb la identitat i la moral del jugador per a formar allò que Gee (2003) anomena la "identitat projectiva". Aquesta identitat projectiva es converteix en la que realitza les missions i té èxit o fracassa segons les decisions i les accions preses. Tot i això, en un RPG, el personatge està en constant evolució a causa de les decisions que pren el jugador i les experiències que envolten al propi personatge.

Segons Simkins (2015), cada representació del personatge per part del jugador hauria d'incloure tres components:

- Absorció: sentir com el personatge
- Assumir un rol: encarnar el personatge
- Jugar: complir i manipular les regles i objectius de la narrativa

En molts jocs de rol, el jugador té l'opció de seleccionar entre diversos tipus de personatges a l'inici de la seva aventura, que depenen de la mitologia específica

de cada joc poden ser mags, guerrers o lladres, entre d'altres. La personalització del personatge és un element clau, que permet als jugadors no només dissenyar l'aparença del seu avatar, sinó també influir en el seu desenvolupament i habilitats al llarg del joc.

El jugador se submergeix en un món extens i detallat, ple de personatges i entorns diversos per a explorar. A diferència dels jocs més lineals centrats en la narrativa, on el jugador està guiat de manera més directa, coreografiada (Adam Speight, 2023), els jocs de rol ofereixen més llibertat per a escollir rutes i prendre decisions que afectin el curs de la història. Aquesta llibertat d'elecció no només enriqueix l'experiència del jugador, sinó que també permet una immersió i connexió més grans amb el personatge creat.

#### **4.3.4 Subgèneres dels RPGs individuals**

Atès que aquest estudi es concentra exclusivament als videojocs de jugabilitat individual, s'ha optat per a examinar detalladament una classificació de subgèneres que s'ajustin específicament a aquest tipus de component.

La definició formal dels subgèneres de RPG varia segons diferents grups i contextos. Tot i això, segons Schules et al. (2018), hi ha quatre subgèneres de RPG individuals que es consideren estables i consistents en tots els casos. Aquests subgèneres gaudeixen d'un ampli reconeixement a causa de la seva persistent presència a la premsa especialitzada i al llenguatge quotidià dels jugadors al llarg dels anys.

**RPG tàctic o d'estratègia:** S'enfoquen en el combat planificat i estratègic, amb èmfasi en la planificació de batalles i oportunitats limitades pel *grinding*. Els jugadors han de considerar elements de batalla que afecten els personatges, i alguns jocs usen sistemes d'avantatges i desavantatges per a influir en la interacció amb la narrativa.

**Rogue-like:** Presenten una alta dificultat i es destaquen per la generació aleatòria de nivells i ítems, el combat i la jugabilitat per torns, i la mort permanent. Els jugadors exploren masmorres generades aleatòriament, enfrontant desafiaments nous a cada intent, sense la possibilitat de guardar el progrés.

RPG d'acció: Es caracteritzen pel combat en temps real i un sistema de desenvolupament de personatges simplificat. Requereixen destresa i reflexos durant el joc, en contrast amb els RPG tàctics que emfatitzen la planificació estratègica. La simplificació en el desenvolupament de personatges els fa més accessibles per als jugadors menys familiaritzats amb RPG convencionals.

JRPG: Destaquen per la seva narrativa profunda, desenvolupament de personatges i combat per torns. Els jugadors planifiquen estratègicament les seves accions abans d'executar-les, cosa que proporciona una experiència desafiant i complexa. Atrauen jugadors a la recerca d'històries envoltants i desafiaments intel·lectuals.

### **4.3.5 Conclusions**

Considerant els elements esmentats prèviament, és factible establir una sèrie d'atributs que convergeixen en la identificació i classificació dels videojocs com a pertanyents al gènere dels RPG. Aquestes característiques ofereixen una guia per a comprendre quins aspectes són fonamentals per a designar-los com a tals.

- Generalment s'ambienten en mons de ficció d'algun gènere, com ara fantasia, ciència ficció, horror o una combinació d'aquests.
- La narrativa immersiva transporta els jugadors a històries detallades. Els RPG animen els jugadors a prendre decisions que afectin la història del joc, creant una sensació d'agència i fent-los part integral del món del joc.
- Els esdeveniments del joc solen seguir una trama preplanificada a través de l'extensa escriptura de guions del món del joc.
- No obstant, ofereixen als jugadors la llibertat per explorar un món expansiu, prendre decisions que afectin el curs de la història i triar una varietat d'opcions i rutes en el joc.
- Sovint inclouen sistemes de creació de personatges que permeten als jugadors personalitzar els seus avatars. Aquesta personalització permet als jugadors crear personatges amb trets, habilitats i antecedents únics, aprofundint la seva immersió en el joc.
- Els jugadors creen i controlen les accions d'un o més personatges en un món de joc fictici.



- A mesura que avança el joc, els jugadors milloren les habilitats i característiques dels personatges mitjançant sistemes de progressió.
- Les habilitats dels personatges i els resultats de les seves accions solen determinar-se mitjançant sistemes de regles quantitatives-probabilístiques o mitjançant els reflexos i habilitats del jugador per a introduir ordres.
- Són un terreny de joc per a la resolució de problemes on els jugadors han de planificar estratègies, avaluar riscos i prendre decisions en nom dels personatges.

## 4.4 Aspectes clau en el disseny d'una missió

Per tal de dissenyar la missió cal tenir en compte una sèrie d'aspectes que contribueixen a crear una experiència de joc immersiva i coherent. En aquest apartat, em basaré principalment en el llibre *Game Design: Secrets of the Sages* de Marc Saltzman (1999), una recopilació valuosa de "secrets" obtinguts a partir d'entrevistes amb més de 100 professionals de la indústria del videojoc. Aquests experts han proporcionat les seves perspectives individuals sobre qüestions crucials relacionades amb el disseny de jocs.

Game development can be compared to building a car. You have all these different parts that are created by talented people – programming, modeling, sound, and artwork – and at some point, everyone's hard work on a car comes together, and the tires hit the road. With a game, everyone's work is held together by the levels that use all of that, and they'd better be exceptional or the game falters. (Cliff Bleszinski a *Game Design: Secrets of the Sages*, 1999)

### 4.4.1 Objectius

Els jugadors han de comprendre què han de fer i com es relaciona això amb el món del joc. Tenir objectius clars proporciona un sentit de propòsit, mantenint els jugadors compromesos i motivats per a avançar. Al llibre de Marc Saltzman, *Game Design: Secrets of the Sages*, Tim Willits comenta que cada joc té una missió o objectiu principal. El joc està compost per molts nivells individuals, i cada nivell, alhora, ha de tenir una missió principal. A més a més, cada mapa ha de tenir una raó d'existir. És crucial que el dissenyador no oblidï això, ja que tot ha de tenir un propòsit dins de l'esquema general del joc.

És vital que els objectius siguin específics i ben definits, ja que això ajuda els jugadors a entendre el seu paper en el joc i com cada tasca contribueix a l'objectiu final. Quan els objectius estan alineats amb la narrativa i els personatges, els jugadors se senten més immersos i connectats amb la història. A més, cada nivell i mapa ha de justificar la seva existència, integrant-se perfectament a la narrativa global per mantenir una coherència que enriqueixi l'experiència de joc.

Al mateix llibre, Marc Laidlaw, coordinador d'equip de disseny de nivells a *Va/ve* comenta "Everything in the level should somehow contribute to that goal – even detours, diversions, and distractions should figure into the overall scheme, thematically."

Cada tasca i objectiu ha de tenir un propòsit clar i discernible. Incloure missions que reforcin la trama principal i desenvolupin el món del joc és essencial, no només per a crear una experiència envoltant i mantenir l'interès dels jugadors, sinó també per a garantir que cada element del joc aportï al desenvolupament general de la història i de l'univers del joc.

#### **4.4.2 Narrativa i context**

Una narrativa ben elaborada amb personatges interessants, girs a la trama i decisions significatives pot atraure els jugadors al món del joc i fer que s'involucrin emocionalment en el desenllaç. La narració immersiva afegeix profunditat i ressonància a les missions, fent que cada aventura se senti important i connectada amb un tot més gran. Aspectes com la història del món, la cultura, el *lore* i l'entorn són fonamentals per a crear un escenari convincent.

Abans de començar a construir el teu món, s'ha de prendre un moment per a determinar l'abast de la història. Això és essencial per a no perdre's en els detalls i mantenir una visió clara del món que s'està creant. Un cop determinat, es pot començar a desenvolupar la història de fons.

La manca d'una història de fons sòlida, resultarà en la dificultat de donar significat als diferents aspectes de la missió i farà que els jugadors explorin un món buit i superficial. Com a jugador, no només segueixes la perspectiva d'algú, et

submergeixes en el seu món i, per tant, esperes que es vegi i actuï com el món real que explores cada dia.

Un dissenyador ha de fer que el nivell es vegi com el jugador espera. "If the designer calls a map a warehouse, then there better be some crates lying around, because players will be looking for them." comenta Marc Saltzman.

Per a generar una sensació ambiental convincent, és útil construir el mapa de tal manera que doni la impressió que el món s'estén més enllà del que el jugador pot tocar. Si tot això és plasmat als nivells pels dissenyadors, els jugadors sentiran que estan involucrats en alguna cosa "més gran". Al seu llibre, Marc Saltzman cita a Tim Willits escrivint "Create fake facades that can be viewed through windows but unreachable on foot. Have boxes come out of walls and vanish through other walls on the other side of the room. Create architecture that sweeps out past the playing area".

#### **4.4.3 Pacing i flow**

El desenvolupament del flux de joc fluid i coherent és un aspecte fonamental del disseny de nivells. Els nivells han d'estar dissenyats de manera que guiïn el jugador a través del joc. La fluïdesa del joc garanteix que els jugadors mai no s'avorreixen ni es perdin i que sempre estiguin involucrats en el joc.

El ritme és l'ordre i el ritme ideal dels esdeveniments d'un nivell. Un bon disseny d'un nivell comença amb una intensitat baixa, com una escena introductòria o un desplaçament. Això estableix el to i dona temps a exposar els fets que seguiran. Fins i tot els *shooters* més intensos comencen en habitacions tranquil·les on els jugadors poden provar els seus controls i escalfar abans d'entrar en combat.

Per a mantenir els jugadors immersos en l'acció i l'aventura, és essencial intercalar períodes d'alta intensitat amb moments de tranquil·litat. Un exemple simple de ritme en un joc seria "an exciting, action packed sequence such as a vehicle chase being followed by some downtime, such as a puzzle or exploration sequence, before ramping up into a combat sequence." (Michael Barclay, 2016). Aquests períodes de baixa intensitat actuen com a recompenses i permeten que els moments d'alta

intensitat es destaquin encara més, evitant que els jugadors se sentin sobrecarregats i mantenint-los compromesos amb l'experiència del joc.

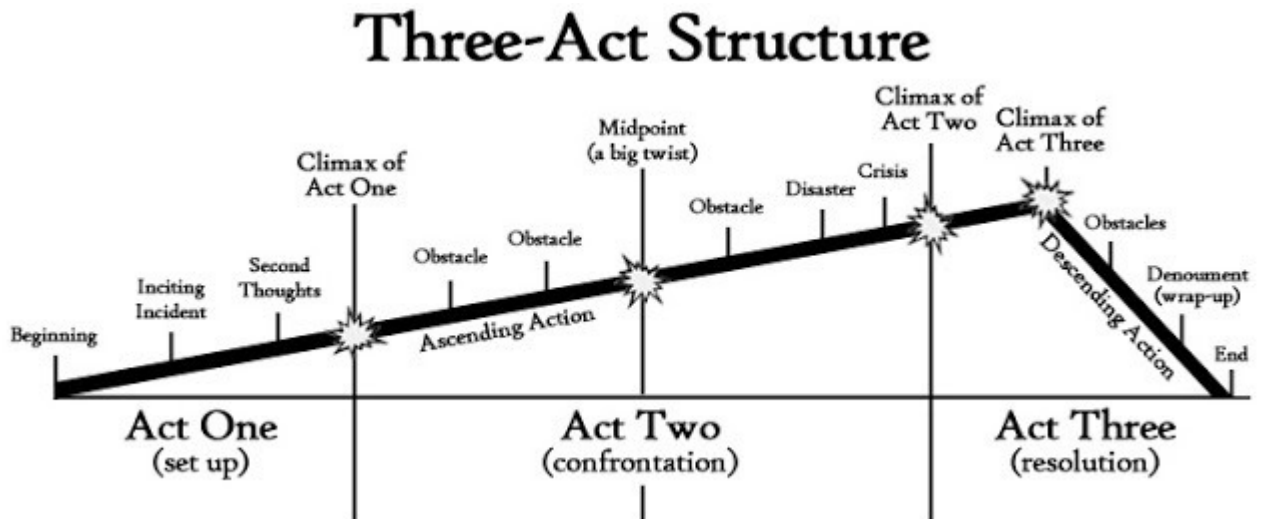


Figura 4-1. Estructura en Tres Actes, primerament analitzada per Aristòtil

Les teories narratives tradicionals, com el Viatge de l'Herói de Joseph Campbell o altres teories narratives clàssiques com l'Estructura en Tres Actes, l'Estructura de Cinc Actes de Gustav Freytag i la Poètica d'Aristòtil, conclouen amb una acció de caiguda o desenllaç ha de sentir-se com el resultat inevitable del clímax, o en cas contrari, treu impacte al clímax.

#### 4.4.4 Dificultat i progressió

Marc Saltzman comenta a *Game Design: Secrets of the Sages* (1999) que mai podem forçar al jugador a aprendre a base de morir. Sempre li hem de donar la oportunitat de trobar la solució a un puzzle sense fer-li una estirada d'orelles. Seguint aquesta filosofia, ho exemplifica amb el següent comentari:

"If you want to have slicing blades pop up from the floor of your Incan temple, make sure that you put some blood splashes and body parts around the exact spot that the blades spring forth, so that the attentive player will not be killed"

(Mark Saltzman, 1999)

Afegir elements de sorpresa pot millorar significativament l'atractiu d'una missió. No obstant això, és crucial mantenir un equilibri delicat entre un desafiament que sigui

satisfactori i un que resulti frustrant. Un bon disseny ha de motivar el jugador a superar-se sense arribar a desesperar-ho combinant en igual mesura obstacles i recompenses.

Hugues Ricour, en el seu article *The 4 Essential Elements of Level Design in Video Games* (2023) comenta que un component essencial en el disseny de nivells és crear obstacles desafiadors. Aquests poden presentar-se de diverses formes, des de barreres físiques com murs o trampes, fins a desafiaments abstractes com a trencaclosques complexos. La clau perquè els obstacles siguin efectius rau en el fet que representin un repte significatiu sense ser tan difícils que frustrin els jugadors i els portin a abandonar. A més, han de ser motivadors i requerir una combinació de reflexió i estratègia per superar-los.

És crucial que els jugadors sentin una sensació de progrés, ja sigui guanyant punts d'experiència, desbloquejant noves habilitats, obtenint objectes valuosos o avançant en la història principal. L'equilibri és un element essencial en el disseny de nivells. Han de ser prou difícils per representar un desafiament, però no tan complicats com per frustrar els jugadors i fer-los abandonar. Trobar aquest equilibri és fonamental per a mantenir els jugadors interessats i motivats al llarg de tot el joc.

#### **4.4.5 Player guidance**

##### ***Framing***

La tècnica del *framing* s'utilitza per a manipular la posició i el comportament del jugador durant el joc, assegurant que vegi elements importants en moments clau que el dissenyador vol. El seu propòsit principal és evitar que el jugador es confongui o perdi detalls crucials. Pot involucrar l'ús del *pinching*, on el jugador és dirigit a través d'àrees estretes cap a l'objectiu específic desitjat.



Figura 4-2. Masmorra a The Elder Scrolls V: Skyrim. Font: Bethesda Game Studios, 2011

### ***Leading/Guiding lines***

Les *leading* o *guiding lines* són una tècnica utilitzada en el disseny de nivells per a dirigir l'atenció i els moviments del jugador cap a punts específics de l'entorn. Aquestes línies, que poden ser elements visuals naturals o artificials dins del joc, com ara camins, rius, parets, tanques, llums, ombres o la disposició d'objectes i estructures a l'entorn, tenen l'origen en principis de composició utilitzats també en obres de art, màrqueting o arquitectura a la vida real. Al món del màrqueting, per exemple, les línies de direcció s'utilitzen per a guiar la mirada de l'espectador cap a àrees específiques d'una pantalla, pàgina, foto, pòster o cartell publicitari.

A la indústria del videojoc, les *leading lines* ajuden a generar una transició fluida en el moviment del jugador, guiant-lo de manera intuïtiva a través de l'escenari sense necessitat d'instruccions explícites. Ajuden també a millorar la immersió i el realisme en integrar-se orgànicament a l'entorn del joc, fent que el món virtual sembli més natural i menys artificial.



Figura 4-3. Paisatge a Shadow of the Colossus. Font: Team Ico, Sony Interactive Entertainment, 2005

### Formes i Composició

Les formes, quan es fan servir de manera consistent en un nivell, poden ajudar el jugador a determinar psicològicament cap on anar, què evitar i quins elements al seu voltant poden ser interactius.

Els cercles i ovals habitualment són utilitzats per a representar zones segures o inofensives. Aquestes formes orgàniques, en no tenir vores dures, evoquen sentiments de calidesa, accessibilitat i comoditat, oferint més sensació de seguretat.

D'altra banda, els quadrats i els rectangles s'utilitzen principalment per a representar trets com la fortalesa o la utilitat. Es poden fer servir per a limitar un espai, resultant molt útils per a crear una sensació de contenció i per a emmarcar certes parts de l'escena, permetent controlar el que el jugador veu.

Les figures triangulars i punxegudes són les formes oposades al cercle i, per tant, tendeixen a expressar perill i inseguretat. Amb la forma més agressiva, també són útils per a accentuar elements importants. Al tenir un àpex i una base, es pot

col·locar l'element que es vol destacar a la part superior, i la resta a la base, evitant sobrecarregar aquesta última perquè la forma funcioni correctament.



Figura 4-4. Composició de formes i el que expressen

### **Espai negatiu**

L'espai negatiu és una tècnica de disseny que es fa servir per aïllar l'objectiu principal en una composició, assegurant que sigui l'únic element rellevant a l'escena. El concepte bàsic darrere de l'espai negatiu és eliminar tots els elements innecessaris de l'entorn, portant aquesta idea a l'extrem per a centrar completament l'atenció del jugador a l'objectiu desitjat.

L'espai negatiu no serveix només per a enfocar l'atenció del jugador, sinó que també es pot utilitzar per a transmetre emocions i estats d'ànim específics. Un entorn clar pot evocar una sensació de calma i claredat, mentre que un espai negatiu que aïlla un objectiu en un entorn fosc o buit pot crear una atmosfera de misteri o tensió.

### ***Breadcrumbs***

La tècnica de les molles de pa es basa en relacionar certs elements per a crear guies o senders que el jugador pugui identificar i seguir al món del joc. Són especialment útils en nivells lineals on el jugador pot identificar fàcilment aquestes pistes, facilitant així la creació d'un camí orgànic i efectiu cap a l'objectiu desitjat.



Les molles de pa es fan servir per a dirigir el jugador cap a un punt específic en una àrea propera. Aquestes poden prendre la forma de pedres o flors col·locades al camí. Tot i que no es limiten al camp visual, també es poden utilitzar diversos elements com ara senyals auditives. La clau per a la seva efectivitat rau en la selecció acurada d'elements de l'entorn que siguin fàcilment identificables pel jugador.

### **Landmarks**

Els *landmarks*, o punts de referència, són elements destacats dins l'entorn d'un joc que tenen dues finalitats principals. En primer lloc serveixen per a orientar els jugadors i guiar-los cap a la destinació final. En segon lloc, ajuden als jugadors a trobar la seva posició relativa sense necessitat d'un mapa, proporcionant-los una idea aproximada d'on es troben al nivell.

Aquests elements solen destacar en el paisatge al ser elements ser grans i únics. Tot i que també poden ser o petits *weenies* que ajuden el jugador a identificar la seva ubicació actual en relació amb els *landmarks* més grans.

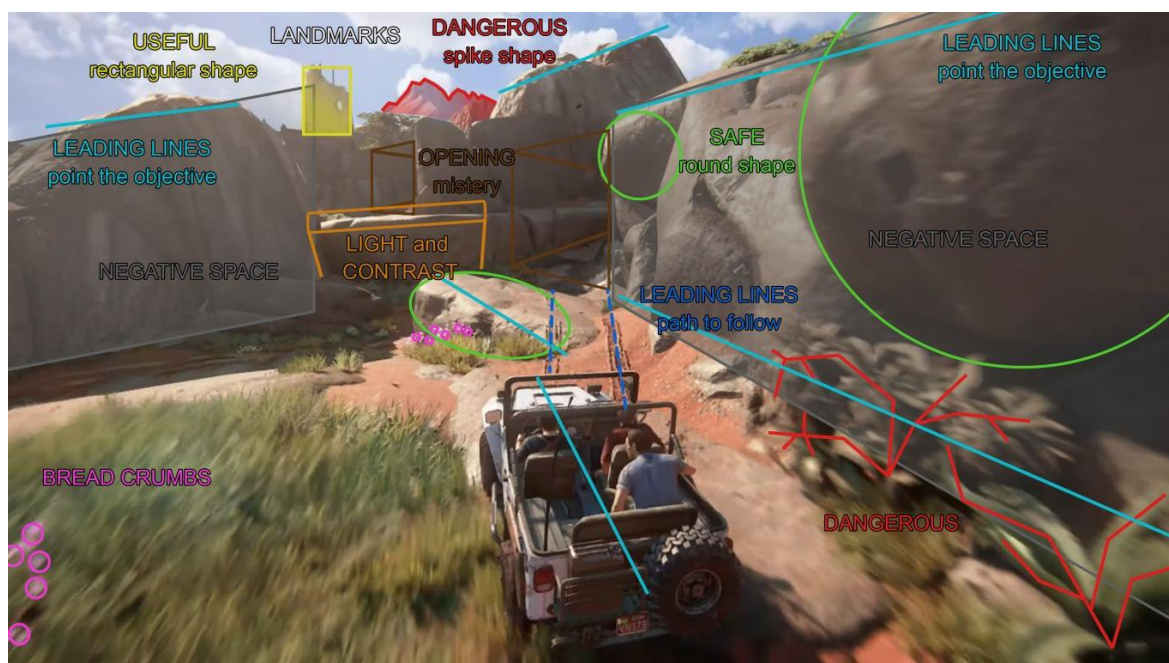


Figura 4-5. Recopilació de tècniques de *player guidance* al videojoc Uncharted 4: A Thief's End. Font: Elaboració pròpia

## **Color**

En el disseny d'un joc, la consistència en l'ús del color i els patrons és crucial. Per exemple, a un nivell específic, totes les portes poden seguir un tema consistent; les portes negres i grises solen estar tancades, mentre que les de colors brillants solen estar obertes. Aquesta coherència en l'ús del color pot ajudar a guiar i assistir el jugador al llarg del joc.

El color es fa servir per transmetre emocions, establir atmosferes i destacar elements importants dins del joc. Cada color té associacions emocionals específiques que poden influir en la percepció i resposta emocional dels jugadors. Per exemple, els colors càlids com el vermell i el taronja solen associar-se amb la passió i la intensitat, mentre que els colors freds com el blau i el verd transmeten calma i tranquil·litat. En triar la paleta de colors d'un joc, s'ha de considerar el to i l'estat d'ànim que volen crear.

D'altra banda, el contrast fa referència a la diferència en la lluminositat i el color entre els elements dins del joc. Un bon contrast pot millorar la llegibilitat i la visibilitat dels elements importants, així com dirigir l'atenció del jugador cap a àrees específiques del joc.

## **Llum i Contrast**

Als humans, instintivament no ens agrada estar a la foscor, sempre buscarem la llum. La llum és una eina poderosa per a guiar el jugador cap a un lloc específic atraient directament l'atenció del jugador. Els contrastos a la il·luminació també poden mostrar al jugador llocs interessants per a explorar. Ambdós són elements essencials en el disseny visual d'un joc, donat que exerceixen un paper crucial en la creació d'atmosferes, ressaltant elements importants i guiant l'atenció del jugador.

## **Moviment**

En un entorn principalment estàtic, el moviment és un recurs molt efectiu per a captar ràpidament l'atenció del jugador. Quan alguna cosa es mou a l'entorn, el jugador dirigeix la seva atenció cap a aquest moviment. Les animacions poden ser

tan simples com llums que parpellegen, ocells que alcen el vol o fulles caient d'un arbre.

## **Àudio**

Els efectes de so, com ara passos i trets, ajuden a crear una experiència auditiva realista i proporcionen pistes importants sobre el que està succeint en el joc. A més, la música de fons estableix el to emocional d'una escena i pot guiar el jugador cap a àrees importants del joc.

Les veus dels personatges i els efectes de so ambientals ajuden a crear una experiència immersiva per al jugador. A més, el disseny espacial del so permet al jugador percebre la ubicació i la direcció dels sons dins del joc sense necessitat de veure d'on provenen, cosa que pot ser crucial per a la jugabilitat.

El so també es pot utilitzar de manera creativa per informar el jugador sobre canvis en l'estat del joc, com ara canvis en la música quan el jugador arriba a certes àrees del mapa o quan s'acosta un enemic.



## 5. Disseny metodològic i cronograma

### 5.1 Metodologia

Per tal de poder afrontar els objectius d'aquest projecte, es duu a terme les següents etapes:

#### 1. Marc teòric

Es duu a terme una síntesi dels estudis teòrics previs a la realització del projecte. Aquesta etapa crucial implica una exploració dels treballs acadèmics així com de qualsevol altre recurs pertinent amb el principal propòsit de comprendre a fons el tema a tractar. L'objectiu és doble, per una banda obtenir una panoràmica general de les investigacions, projectes i teories prèvies dins l'estudi dels gèneres de videojocs i, per altra banda, establir una base teòrica sòlida que serveix de ciment per a un correcte enfocament de les metodologies a aplicar al treball.

#### 2. Anàlisi de referents

El punt de partida és seleccionar jocs d'acció i aventura en tres dimensions del canvi de mil·lenni per tal d'analitzar-los segons la seva història i narrativa, protagonista, disseny del mapa, exploració del mateix, puzles i estratègia i finalment àudio i l'atmosfera.

Els jocs triats són els següents:

- *Tomb Raider* (Core Design, 1996)
- *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998)
- *Prince of Persia: Sands of Time* (Ubisoft, 2003)
- *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007).

Més endavant es trien jocs més moderns que tenen com a gènere, entre d'altres, acció i aventura.

### 3. Desenvolupament d'una eina d'anàlisi

A partir dels jocs d'acció i aventura en tres dimensions del canvi de mil·lenni mencionats prèviament i els jocs d'acció i aventura moderns es duu a terme una eina d'anàlisi que els compara. S'utilitza un procés inspirat per Francine Rotzetter en la seva secció del llibre *Games and Rules: Game Mechanics for the »Magic Circle«, Nonverbal Guidance Systems. Seamless Player-leading in Open-world Games* (2018).

Agafant com a referència *A Multi dimensional Typology of Games* (2003), *Facet analysis of video game genres* (2014) i *Definitions of "role-playing games"* (2018), es defineixen uns apartats inicials a comparar:

- Personalització del personatge
- Sistema de nivells i experiència
- Arbre d'habilitats
- Equipament i inventari
- Ramificació de la història
- Diàlegs interactius
- Món obert i exploració
- Combat

Mitjançant taules i gràfiques es tracten els punts més rellevants de la irrupció de metodologies pròpies del gènere RPG en la jugabilitat, narrativa i disseny dels primers jocs.

### 4. Confecció d'un decàleg

Prenent els resultats de l'eina d'anàlisi es redacta un decàleg que sintetitza els elements a tenir en compte per a dissenyar una missió d'un joc d'acció i aventura en tres dimensions actual inspirat en els del canvi de mil·lenni.

### 5. Confecció d'un Game Proposal

Per tal de presentar una proposta per al desenvolupament de la missió, es redacta un Game Proposal tenint en compte tots els punts anteriors.

## 6. Disseny del nivell

Al mateix temps que es redacta el Game Proposal, es dissenya la missió del joc. Aquesta component pràctica es divideix en tres apartats. Una part escrita on s'expliquen tots els aspectes rellevants de la missió. La part central, que consisteix en una seqüència del flux de la missió en format de mapa en vista zenital. I, per últim, el mapa de la missió en format de *blockout* en 3D.

Per a aquest darrer punt s'utilitzarà la metodologia *Agile*, basada en petites iteracions anomenades *sprints* i pensada per a adaptar-se als canvis.

Durant tot el treball s'està en constant cerca de documentació bibliogràfica que recolzi i garanteixi una base sòlida i ben fonamentada per al desenvolupament del projecte.

## 5.2 Cronograma

Nom de la tasca	Gener	Febrer	Març	Abril	Maig	Juny
Marc Teòric						
Anàlisi de Referents						
Desenvolupament d'una eina d'anàlisi						
Confecció d'un decàleg						
Confecció d'un Game Proposal						
Redacció de la memòria intermèdia						
Disseny del nivell						
Redacció de la memòria final						

Taula 5-1: Cronograma inicial del projecte. Font: Elaboració pròpia





## 6. Desenvolupament

### 6.1 Eina d'anàlisi

#### 6.1.1 Introducció

A partir d'un estudi comparatiu de jocs del gènere acció i aventura, s'examinen una mostra d'onze títols, desenvolupats entre 1996 i 2020. L'anàlisi profunditza en les característiques que distingeixen elements propis dels jocs de rol amb aquells més característics de l'acció i l'aventura. En la mesura que és possible, se seleccionen jocs de la mateixa saga per a explorar com les mecàniques de joc han anat evolucionant al llarg del temps. D'aquesta manera es pot veure si algunes sagues s'han desplaçat cap al gènere més RPG dels videojocs i com diferents jocs d'una mateixa saga aborden aquests aspectes clau.

Degut a les iteracions que se n'han anat fent, la classificació final es veu lleugerament modificada en referència al plantejament previ. Així doncs, es basa en set categories fonamentals:

- Personatge
- Nivell i experiència
- Habilitats
- Equipament i inventari
- Història i diàlegs
- Món i exploració
- Combat

Per a cada categoria s'estableixen una sèrie de subapartats que, mitjançant una escala de l'1 al 5, permeten puntuar cada joc dins del subapartat corresponent, tenint en compte elements més propis dels jocs RPG. Els valors més alts indiquen una major presència d'elements associats als jocs de rol mentre que com més baix sigui, menys rellevància pren aquell subapartat en el joc en qüestió.

Posteriorment, aquesta informació es visualitza mitjançant gràfics radials on els extrems representen cadascuna de les categories, permetent així una comparació

visual entre els diferents títols. D'aquesta manera, si l'àrea d'un joc és més gran que la d'un altre, es pot dir que el primer conté més elements RPG que el segon.

És important assenyalar que tots els jocs analitzats en aquest estudi són de naturalesa tridimensional, cosa que afegeix una dimensió addicional a l'experiència del jugador i pot influir en la percepció de certs elements del joc, com la immersió i l'exploració de l'entorn.

En la taula 6-1 es mostren els jocs seleccionats, l'any de la seva publicació i el motiu de la tria dels mateixos.

<b>Joc</b>	<b>Any</b>	<b>Motiu de la tria</b>
Tomb Raider	1996	Referència
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	1998	Referència
Prince of Persia: Sands of Time	2003	Referència
The Legend of Zelda: Twilight Princess	2006	Valoració i evolució
Assassin's Creed	2007	Referència
Tomb Raider: Underworld	2008	Evolució
The Witcher 3: Wild Hunt	2015	Valoració, RPG
Rise of the Tomb Raider	2015	Valoració, evolució
Assassin's Creed Origins	2017	Valoració, evolució i distanciament
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	2017	Valoració, precedent i evolució
Assassin's Creed Valhalla	2020	Valoració, evolució a RPG

Taula 6-1: Llista dels jocs analitzats. Font: Elaboració pròpia

### 6.1.2 Preguntes inicials

Per tal d'una correcta anàlisi, totes set categories s'han dividit en cinc subapartats, cadascun d'ells referit a un aspecte concret de la categoria en qüestió.

<b>Personatge</b>	Personalització física del personatge
	Personalització de les habilitats del personatge
	Impacte de les opcions de personalització sobre la jugabilitat
	Aventura col·lectiva
	Profunditat del personatge
<b>Nivells i experiència</b>	Importància del nivell del personatge
	Dificultat de pujar el nivell el personatge
	Dificultat de la corba d'aprenentatge
	Balanceig dels enemics respecte al personatge principal
	Zones identificades per nivell
<b>Habilitats</b>	Importància de les habilitats en la jugabilitat
	Impacte de l'adquisició de noves habilitats en la dificultat del joc
	Impacte de l'adquisició de noves habilitats en l'estratègia i la jugabilitat
	Varietat d'habilitats
	Importància de les habilitats màgiques
<b>Equipament i inventari</b>	Impacte de l'equipament en les habilitats del personatge
	Impacte de l'equipament en la jugabilitat

	Impacte de l'inventari en la jugabilitat
	Importància de gestionar el pes o la capacitat de l'inventari
	Varietat d'equipament
<b>Història i Diàlegs</b>	Profunditat en la història principal
	Impacte de les decisions del jugador en la història
	Temps total de joc
	Diàlegs
	Descobriments del lore
<b>Món obert i Exploració</b>	Llibertat del jugador per a explorar el mapa
	Mida del mapa
	Repetició de missions secundàries
	Importància del comerç dins el joc en la jugabilitat
	Desplaçament ràpid
<b>Combat</b>	Importància del combat en la jugabilitat
	Varietat d'enemics
	Varietat de moviments d'atac i defensa
	Sistema numèric de salut i mal
	Velocitat dels moviments d'atac i defensa

Taula 6-2: Llistat de categories i subapartats de l'eina d'anàlisi. Font: Elaboració pròpia

Els subapartats han estat avaluats seguint una escala de puntuació que abasta des d'una afirmació associada a la puntuació més baixa fins a una relacionada amb la màxima puntuació possible. Per exemple, si un joc té característiques que van més enllà del que s'associa amb un punt però no arriba al nivell corresponent a cinc punts, se li assignarà una puntuació intermèdia, com ara tres punts.

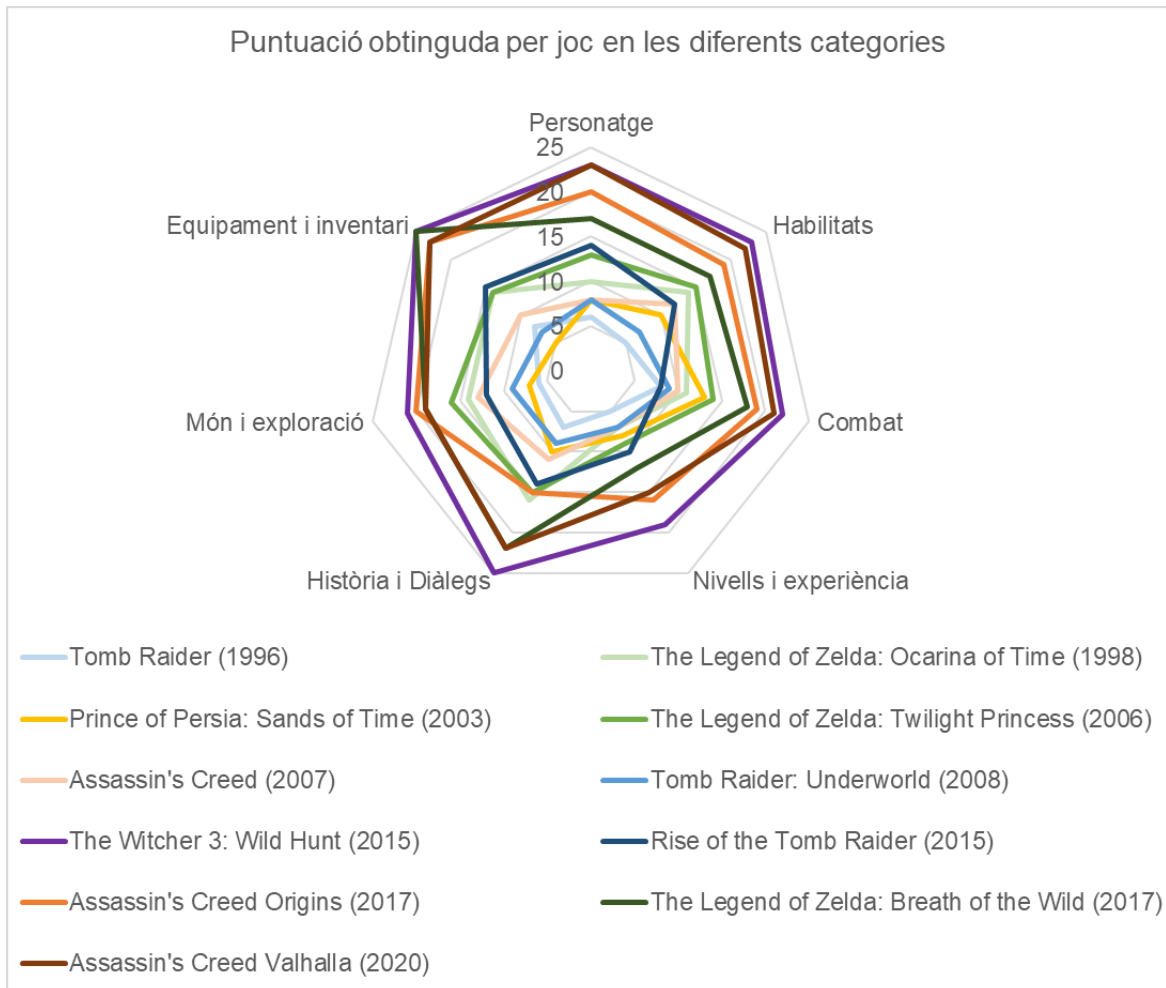
A la taula 6-3 es pot veure l'escala de puntuació dels subapartats d'una de les categories.

<b>Història i Diàlegs</b>	Profunditat en la història principal	5
	Impacte de les decisions del jugador en la història	1
	Temps total de joc	2
	Diàlegs	3
	Descobriments del lore	5

Taula 6-3: Mètode de puntuació dels subapartats (taula del joc *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*). Font: Elaboració pròpia

### 6.1.3 Resultats globals

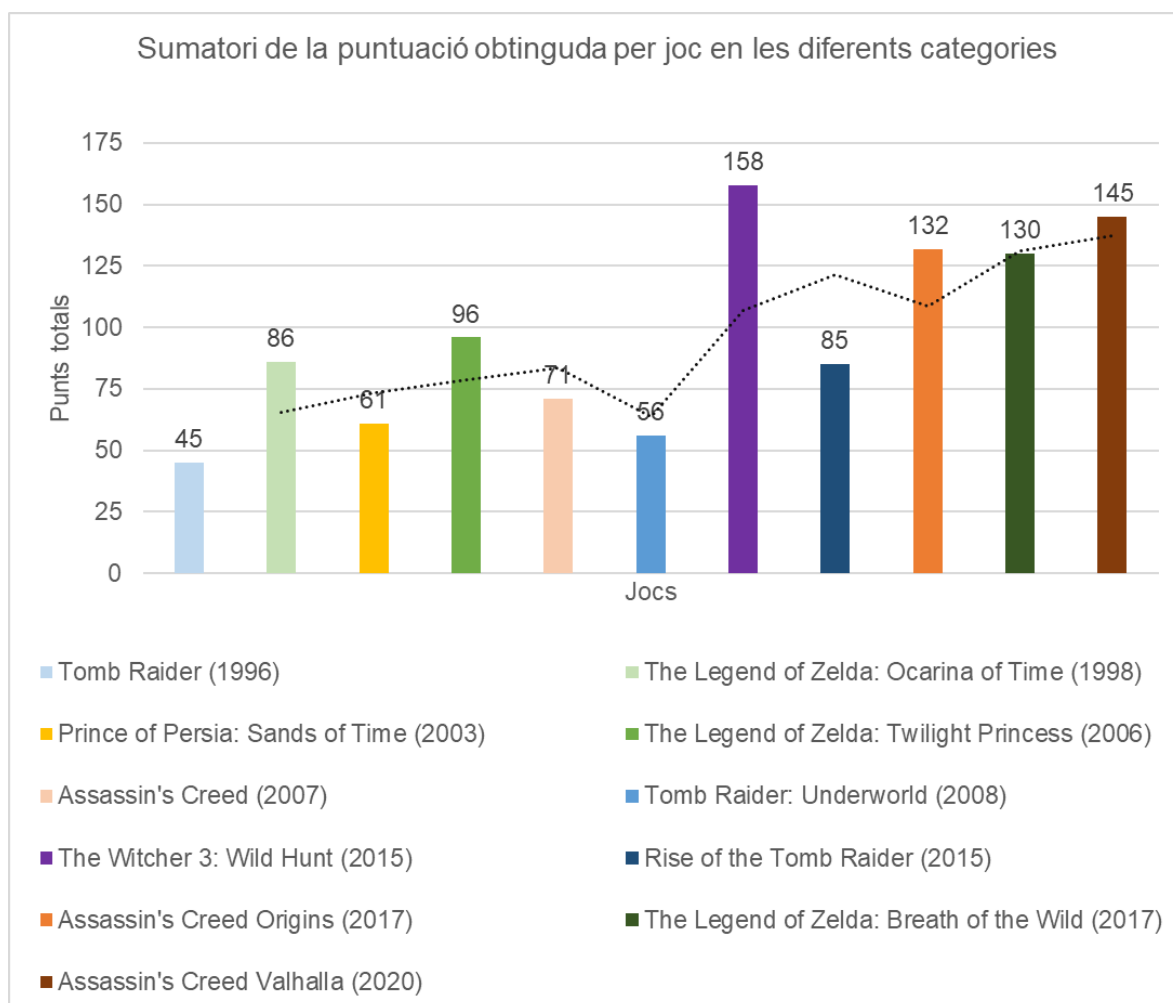
S'elabora un gràfic radial (6-1) que representa visualment les característiques clau dels onze jocs seleccionats, cadascuna de les puntes centrada en les característiques prèviament mencionades. Aquest gràfic proporciona una instantània clara de les àrees en què cada joc destaca i com es comparen entre si.



Gràfic 6-1: Puntuació obtinguda per joc en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia

S'observa una variació significativa en el rang d'àrees cobertes per als diferents jocs. Alguns mostren un abast més ampli, amb àrees que abasten una àmplia gamma d'elements RPG. Altres presenten àrees més compactes, suggerint un enfocament més centrat en l'acció i l'aventura.

A més, com reflexa al gràfic 6-2, es marca una tendència general a la “RPGització” a mesura que avança el temps en la indústria dels videojocs segons els videojocs analitzats. Els títols més recents mostren unes àrees més àmplies al gràfic radial i, en conseqüència, unes barres més grans en el diagrama de barres, cosa que indica una major complexitat i profunditat en la jugabilitat, si es compara amb jocs més antics.



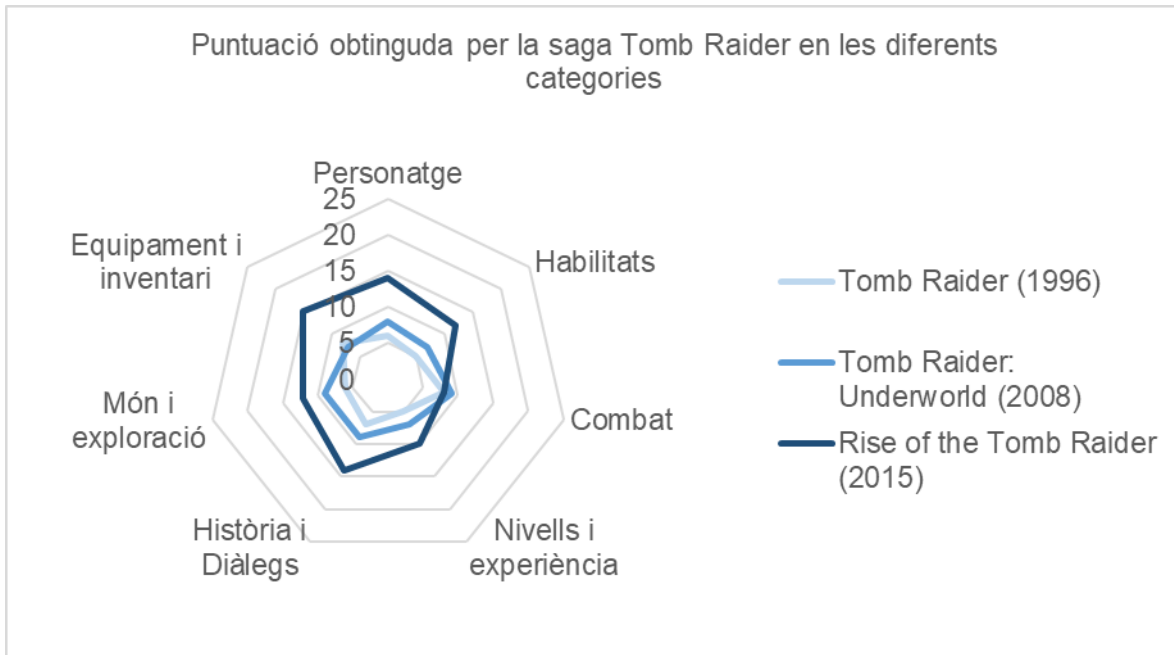
Gràfic 6-2: Sumatori de la puntuació obtinguda per joc en les diferents categories.  
Font: Elaboració pròpia

A continuació, s'analitzen tres de les sagues de la mostra, cadascuna representada per tres entregues. S'explorin les diferències tant dins de cada saga com entre els jocs de la mateixa, per tal de comprendre millor com aborden diferents aspectes del disseny de joc.

Posteriorment es comenten també els resultats dels dos jocs individuals analitzats.

### 6.1.3.1 Tomb Raider

En primer lloc, l'evolució dels jocs de Tomb Raider, reflectida a través de les puntuacions assignades a cada aspecte del gràfic radial, revela una progressió notable en termes de complexitat i profunditat en el disseny de joc en la majoria d'aspectes.



Gràfic 6-3: Puntuació obtinguda per la saga Tomb Raider en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia

Començant amb *Tomb Raider* (Core Design, 1996), el joc mostra puntuacions molt baixes en pràcticament la totalitat del gràfic, indicant un enfocament molt més limitat en elements com les habilitats, el personatge o el món.

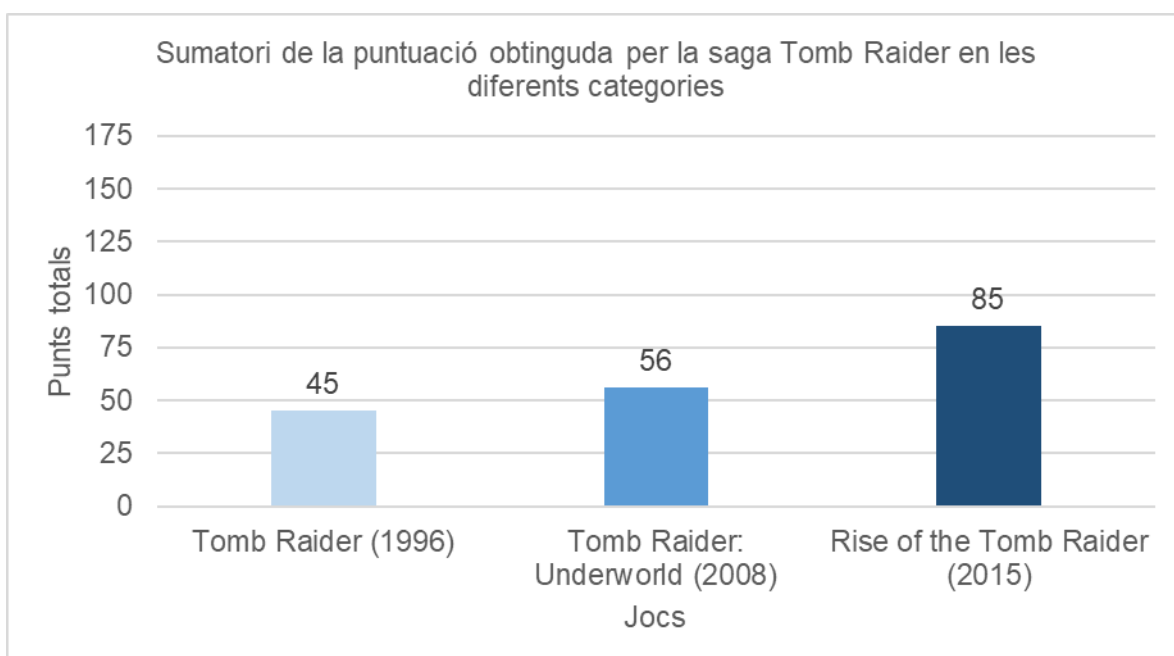
Amb *Tomb Raider: Underworld* (Crystal Dynamics, 2008), un joc de dotze anys més tard, s'observa un lleuger augment en gairebé totes les àrees avaluades, exceptuant l'equipament i l'inventari, posant èmfasi en l'exploració i el món. En la resta de categories s'observa un augment d'un o dos punts.

Finalment, amb *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) veiem un joc molt menys centrat en el combat i els nivells. Es destaca l'equipament i l'inventari, les habilitats i el personatge, reflectint el compromís dels desenvolupadors en oferir personatges més complexos i profunds.



Es pot veure com la saga ha tingut punts on ha volgut destacar diferents aspectes dels jocs i on tot s'ha dirigit a crear un millor personatge, història i exploració on l'equipament i l'inventari també ha anat prenent una paper més protagonista i la importància del combat s'ha anat minimitzant.

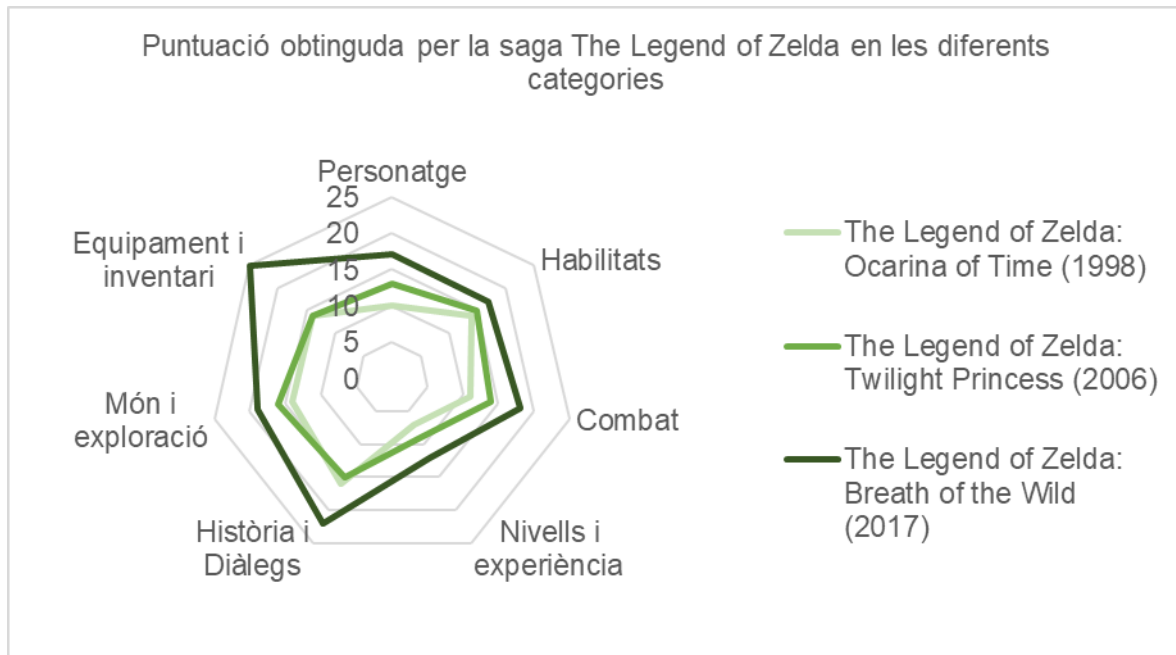
És important destacar que, si bé Tomb Raider no ha adoptat plenament les característiques d'un joc de rol, ha incorporat gradualment alguns elements més propis d'aquest gènere però sense desentendre's del gènere d'acció i aventura. Moltes d'aquestes addicions han estat resultat de l'avenç tecnològic i les possibilitats tècniques més grans disponibles al llarg dels anys, en lloc d'una transició deliberada cap al gènere RPG.



Gràfic 6-4: Sumatori de la puntuació obtinguda per la saga Tomb Raider en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia

### 6.1.3.2 The Legend of Zelda

The Legend of Zelda sempre s'ha destacat per la seva rica història i narrativa, així com per la innovació en la jugabilitat, aspectes que es reflecteixen als gràfics.



Gràfic 6-5: Puntuació obtinguda per la saga The Legend of Zelda en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia

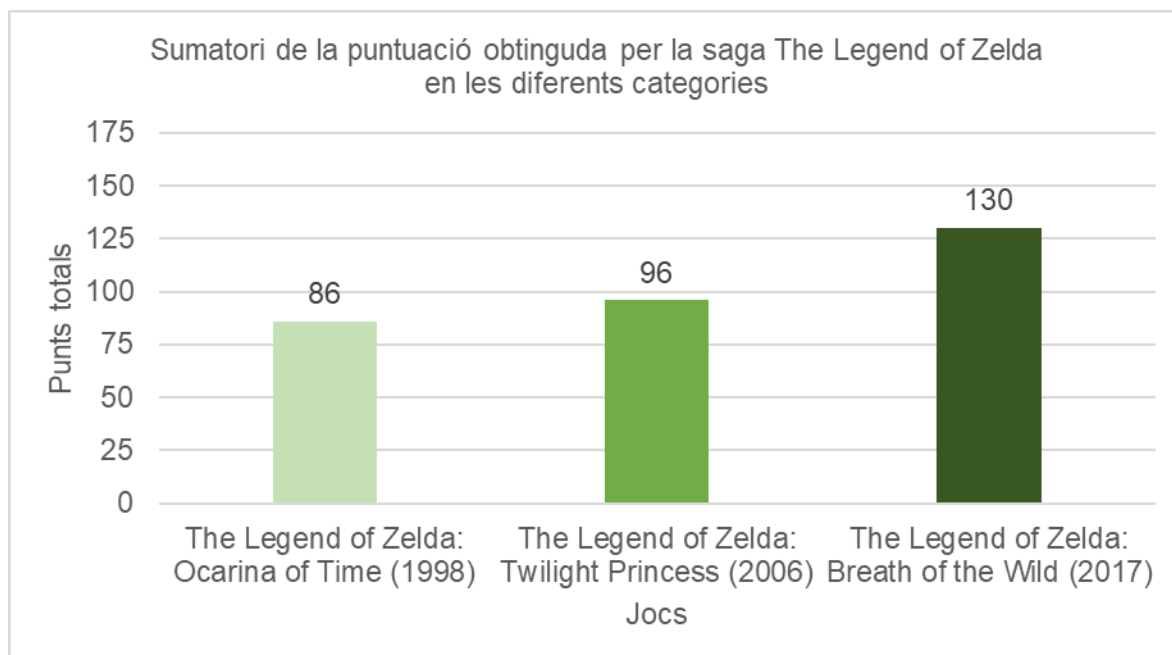
El primer joc analitzat, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), estableix un precedent per als elements més rellevants a la franquícia, incloent-hi la història, els diàlegs, les habilitats i mecàniques variades, així com l'equipament i el inventari, sent aquests últims els que arriben a les puntuacions més altes.

Amb *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006), s'observa un avenç generalitzat a totes les àrees avaluades en termes de complir amb els requisits d'un videojoc de rol, excepte en la història i els diàlegs, on el primer encara supera el segon a causa de la profunditat narrativa. No obstant això, en altres àrees, com les mecàniques de joc i la integració de l'equipament i l'inventari, aquest joc obté una puntuació superior, cosa que indica una adherència més gran a les característiques d'un RPG.

Finalment, a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), un joc aclamat per la seva innovació al món obert, es destaca especialment la integració clau de l'equipament i l'inventari amb les mecàniques i dinàmiques del joc, cosa que reforça la seva identificació com a un RPG. Altres aspectes a destacar són la inclusió de diàlegs amb múltiples respostes, la naturalesa oberta del món i la

llibertat d'exploració, tots elements que contribueixen a complir els estàndards d'un RPG contemporani.

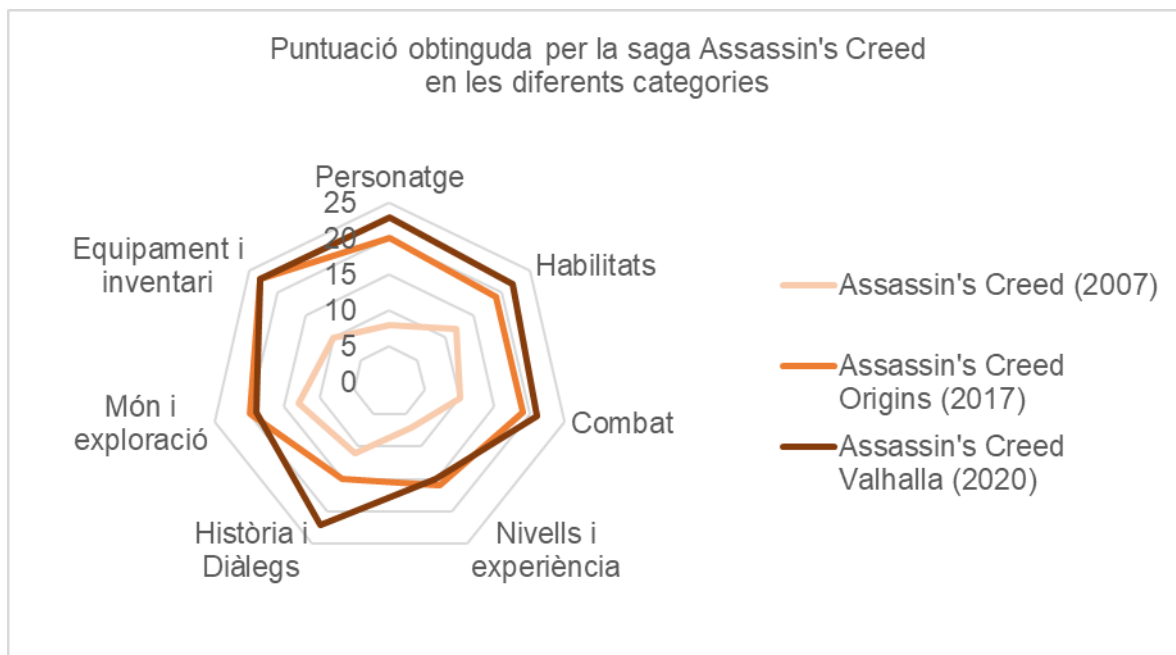
En els tres gràfics destaca la poca importància que se li ha donat sempre als nivells de personatges, enemics o equipament i la seva progressió cap a un món més obert, profund i amb gran llibertat per tal d'oferir a cada jugador l'experiència més immersiva i satisfactòria possible.



Gràfic 6-6: Sumatori de la puntuació obtinguda per la saga The Legend of Zelda en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia

### 6.1.3.3 Assassin's Creed

L'evolució de la sèrie Assassin's Creed destaca per la seva transició notable i ràpida en termes de puntuacions de les categories. En aquest sentit, es distingeix com la saga en la qual el seu gràfic es modifica de forma menys gradual, passant ràpidament d'un joc amb puntuacions molt baixes a un amb puntuacions molt altes. Aquest canvi radical es deu principalment al segon joc triat, que introdueix abruptament una gran quantitat de mecàniques pròpies dels jocs RPG. Això marca una clara divisió amb els jocs anteriors, consolidant així una nova direcció per a la sèrie.

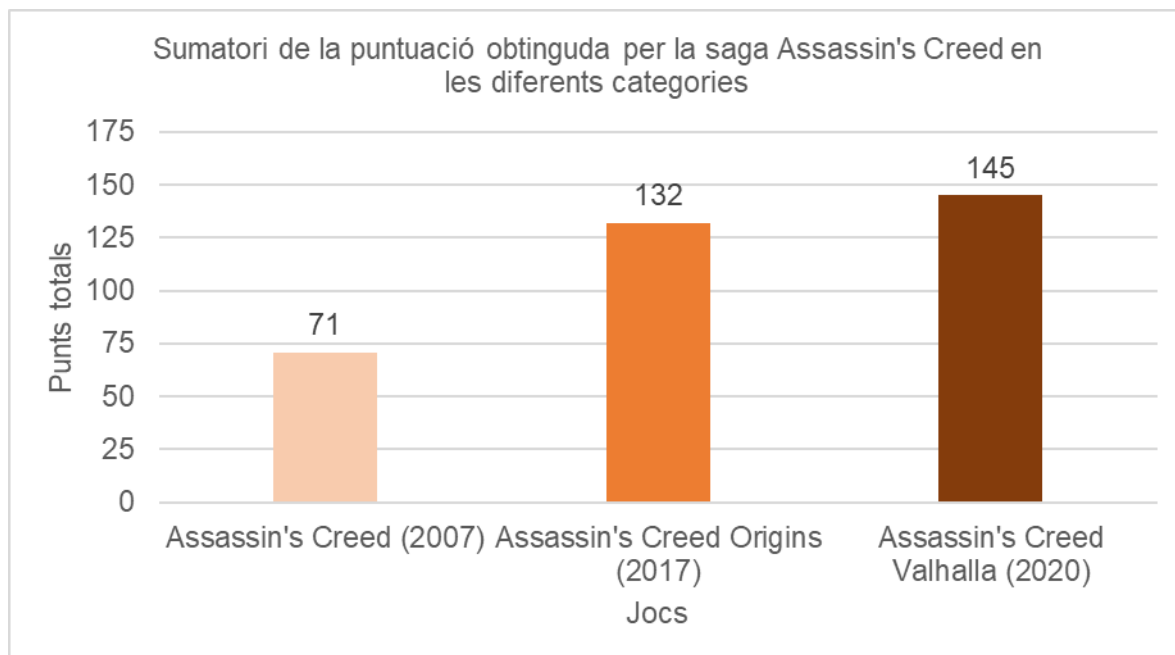


Gràfic 6-7: Puntuació obtinguda per la saga Assassin's Creed en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia

*Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), obté puntuacions mitjanes en la majoria de categories però es queda curt en categories tan essencials per els jocs de rol com és el personatge. Això suggereix un enfocament inicial més centrat en la jugabilitat bàsica i la mecànica del joc.

Amb *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017), s'observa un avanç substancial en totes les categories, amb puntuacions significativament més altes a totes les àrees. Destaquen especialment la diferència de puntuació en l'equipament i l'inventari, el desenvolupament del personatge i el combat, cosa que indica una major atenció a la profunditat i complexitat del joc en conjunt, elements típics dels jocs RPG.

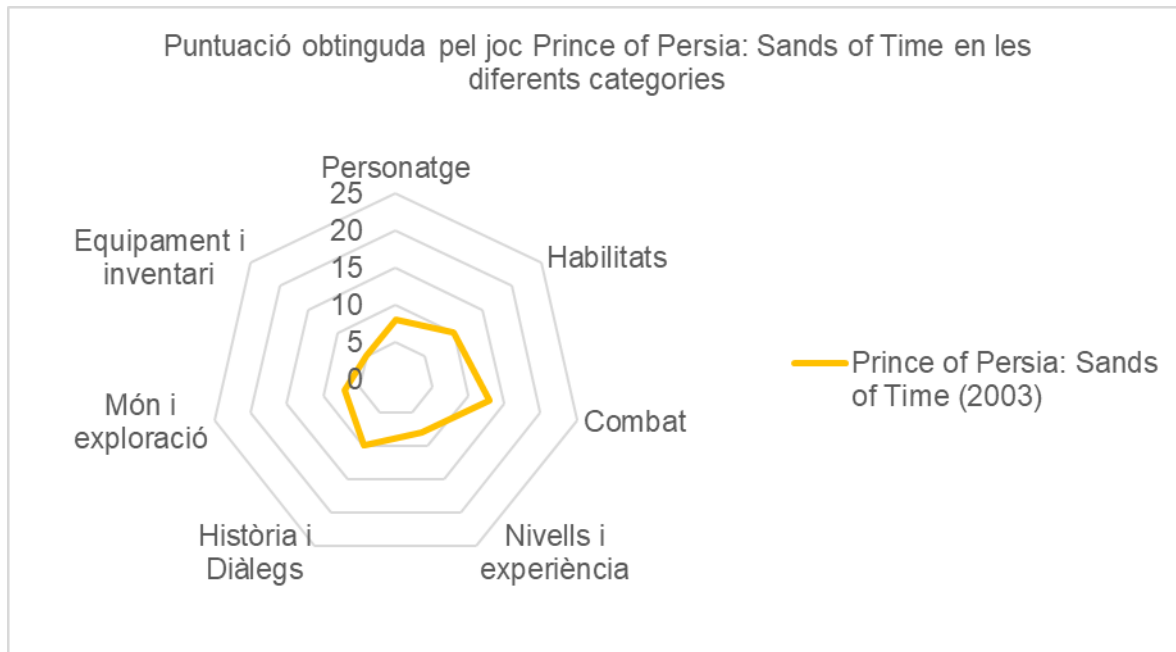
Finalment, *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020) presenta puntuacions molt altes en gairebé totes les categories. Es destaca l'augment de la puntuació en la història i els diàlegs, no per la seva profunditat, sinó per la incorporació dels diàlegs amb resposta múltiple i els múltiples finals, elements comuns en els jocs RPG. Tot això suggereix una integració més profunda de la totalitat dels elements en l'experiència general del joc, consolidant encara més la seva identitat com un joc de rol, però centrat en l'acció i l'aventura.



Gràfic 6-8: Sumatori de la puntuació obtinguda per la saga Assassin's Creed en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia

#### 6.1.3.4 Prince of Persia: Sands of Time

El joc *Prince of Persia: Sands of Time* (Ubisoft, 2003) s'endinsa en una experiència d'acció i aventura, amb especial èmfasi en el desenvolupament del protagonista i una trama envoltant. La profunditat del personatge i la connexió amb la història del joc són aspectes destacats que proporcionen una experiència immersiva. Tot i que presenta habilitats màgiques essencials per a la progressió, la manca d'un sistema d'arbre d'habilitats, personalització o inventari i equipament limita molt la complexitat. El combat, amb seqüències cinematogràfiques de càmera lenta, és una part crucial del joc, encara que no té elements típics dels jocs de rol, com ara sistemes numèrics de dany o barres de vida. L'estructura lineal dels nivells, tot i que limita l'exploració lliure, es compensa amb una narrativa ben desenvolupada i personatges interessants.



Gràfic 6-9: Puntuació obtinguda pel joc Prince of Persia: Sands of Time en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia

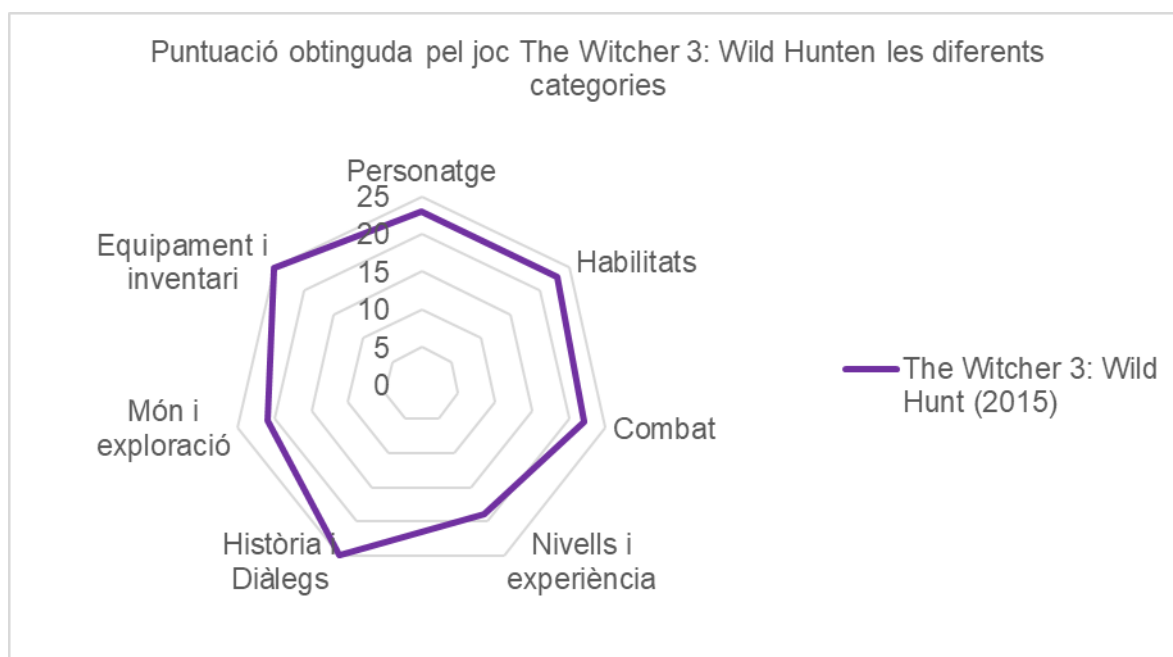
En resum, mentre que alguns aspectes com el combat i la història obtenen puntuacions més altes, altres àrees com les habilitats i l'equipament i l'inventari reben qualificacions més baixes, cosa que indica una presència pràcticament nul·la d'elements típics dels jocs de rol.

#### 6.1.3.5 The Witcher 3: Wild Hunt

En contrast amb l'anàlisi anterior, a *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015) mostra puntuacions molt elevades en tots els aspectes del gràfic, denotant la seva clara intenció de definir-se com un joc de rol.

Ofereix una experiència de rol profundament immersiva on els jugadors se submergeixen en un món ric i detallat ple d'elements característics dels RPG. Amb puntuacions molt elevades a totes les categories, aquest títol destaca per la seva història i narrativa profunda així com la gestió de l'inventari, les habilitats o el combat, per mencionar les que han obtingut major puntuació. Les habilitats del personatge estan representades abundantment a través d'un sistema de progressió flexible que permet als jugadors personalitzar el seu estil de joc d'acord amb les seves preferències. El combat presenta nombroses opcions estratègiques i una varietat d'enemics molt àmplia que requereixen diferents enfocaments per a ser

derrotats. La història i els diàlegs són especialment destacables, oferint una narrativa rica i ramificada, amb múltiples decisions i conseqüències que afecten el desenvolupament del joc i els seus múltiples finals. El vast món obert convida a l'exploració, ple de secrets per descobrir i missions secundàries que enriqueixen encara més l'experiència del jugador. A més, el joc presenta un sistema complet d'equipament i inventari, on els jugadors poden gestionar els recursos i l'equip de manera estratègica.



Gràfic 6-10: Puntuació obtinguda pel joc The Witcher 3: Wild Hunt en les diferents categories. Font: Elaboració pròpia

En resum, The Witcher 3: Wild Hunt es destaca com un exemple excel·lent d'un joc de rol, allunyant-se de l'essència bàsica del gènere d'acció i aventura, oferint una experiència immersiva i completa que satisfà als aficionats del gènere.

## 6.1.4 Categories

Seguidament es resumeixen les característiques més pròpies del gènere d'acció i aventura i les més pròpies del gènere RPG segons l'anàlisi previ.

### 6.1.4.1 Personatge

Pròpies del gènere d'acció i aventura

- Controlar només a 1 personatge, potser, en moments puntuals, un altre.

- Crear una història de jugabilitat individual, potser, en moments puntuals, rebre ajuda d'un altre personatge.
- No personalitzar l'aspecte físic del personatge,
- No personalitzar les habilitats del personatge.
- Dissenyar un personatge amb una història poc profunda que no robi protagonisme a l'acció i l'aventura del joc en conjunt.

#### Pròpies del gènere RPG

- Controlar molts personatges al llarg del joc i triar quan es controlen.
- Crear una història de jugabilitat col·lectiva i interactuar de manera constant amb altres personatges.
- Personalitzar l'aspecte físic del personatge en qualsevol moment sense restricció.
- Personalitzar les habilitats del personatge en qualsevol moment sense restricció.
- Generar un gran impacte sobre la jugabilitat per part de les personalitzacions físiques i d'habilitats.

#### **6.1.4.2 Habilitats**

##### Pròpies del gènere d'acció i aventura

- Reduir el nombre d'habilitats del personatge.
- Generar un petit impacte sobre la jugabilitat, dificultat i estratègia per part de les habilitats, és tasca del jugador saber utilitzar-les quan és necessari.
- No aprendre noves habilitats, des d'un inici el jugador ha de saber totes les habilitats que té el seu personatge.
- No incloure un arbre d'habilitats.

##### Pròpies del gènere RPG

- Dissenyar moltes habilitats del personatge.
- Generar un gran impacte sobre la jugabilitat, dificultat i estratègia per part de les habilitats.
- Aprendre noves habilitats a mesura que avança el joc.



- Desbloquejar noves habilitats amb punts d'habilitat.
- Incloure un arbre d'habilitats molt complex.

### 6.1.4.3 Combat

Pròpies del gènere d'acció i aventura

- Reduir la varietat d'enemics.
- Incloure pocs *bosses*.
- No incloure el nivell ni la barra de vida dels enemics.
- No incloure sistema numèric de salut i mal.
- Reduir la varietat de moviments d'atac i defensa.
- Fixar un enemic i atacar-lo directament.

Pròpies del gènere RPG

- Augmentar la varietat d'enemics amb mecàniques diferents.
- Incloure molts *bosses* amb diferents fases.
- Incloure el nivell i la barra de vida dels enemics.
- Incloure sistema numèric de salut i mal.
- Augmentar la varietat de moviments d'atac i defensa.
- Disparar manualment als enemics.
- Incloure una barra de resistència en el personatge i els enemics.
- Alentir o aturar el temps en certes accions en combat.

### 6.1.4.4 Nivells i experiència

Pròpies del gènere d'acció i aventura

- No incloure nivells.
- Dissenyar enemics balancejats.
- No identificar les zones del mapa per nivell ni dificultat.
- Rebaixar la corba d'aprenentatge.

Pròpies del gènere RPG

- Incloure nivells de personatge, enemics, armes, equipament i objectes.
- Augmentar la dificultat de pujar de nivell el personatge.

- Augmentar l'impacte del nivell del personatge en la jugabilitat.
- Dissenyar enemics poc balancejats.
- Identificar les zones del mapa per nivell i dificultat.
- Empinar la corba d'aprenentatge.

#### 6.1.4.5 Història i diàlegs

Pròpies del gènere d'acció i aventura

- Dissenyar una història centrada en l'acció i l'aventura.
- Reduir l'impacte de les decisions del jugador en la història.
- No incloure finals múltiples.
- Reduir el temps de joc.
- Reduir els diàlegs evitant els subtítols i els diàlegs interactius.
- Reduir el descobriment opcional del *lore* del joc per part del jugador.

Pròpies del gènere RPG

- Dissenyar una història molt profunda centrada en els personatges.
- Dissenyar finals múltiples que depenguin de les decisions del jugador.
- Augmentar el temps de joc, sobretot per a completar el joc al cent per cent.
- Dissenyar diàlegs interactius i diàlegs amb subtítols.
- Augmentar el descobriment opcional del *lore* del joc per part del jugador.

#### 6.1.4.6 Món i exploració

Pròpies del gènere d'acció i aventura

- Dissenyar un camí lineal amb zones d'exploració més obertes aprofitant la verticalitat.
- Dissenyar nivells amb puzles, mecanismes i enigmes.
- Desplaçar la càmera per a mostrar l'objectiu del nivell al començar.
- Reduir la mida del mapa.
- No incloure el minimapa i la brúixola.
- No incloure les missions secundàries.
- Utilitzar *scripted sequences*.
- Incloure col·leccionables i tresors a aconseguir a cada nivell.

- No incloure recursos.
- No incloure el comerç dins del joc.
- Reduir el desplaçament ràpid.

#### Pròpies del gènere RPG

- Dissenyar un món completament obert.
- Augmentar la mida del mapa.
- Incloure un minimapa o brúixola.
- Incloure moltes missions secundàries i repetitives.
- Incloure i fomentar la cerca de recursos.
- Incloure i fomentar el comerç dins del joc.
- Augmentar i fomentar el desplaçament ràpid.

#### **6.1.4.7 Equipament i inventari**

##### Pròpies del gènere d'acció i aventura

- Reduir la varietat d'equipament.
- Reduir l'ús de l'inventari.
- Reduir la varietat d'objectes.
- Reduir l'impacte de l'equipament i l'inventari a la jugabilitat i les habilitats del personatge.
- No incloure millores en l'equipament.

##### Pròpies del gènere RPG

- Augmentar la varietat d'equipament.
- Augmentar l'ús de l'inventari i limitar-ne la capacitat.
- Augmentar la varietat d'objectes.
- Incloure i fomentar millores en l'equipament.

## **6.2 Aspectes més rellevants dels referents inicials**

Se seleccionen els apartats més significatius de cada referent inicial, considerant-ne l'impacte en la jugabilitat i la rellevància per a l'experiència general. Un cop classificats els aspectes més rellevants de cada referent inicial i per tal de determinar quins són en general els punts més comuns, es dona una puntuació ascendent per a cada fila de

la taula. Així doncs, aquells aspectes que es troben a la darrera fila reben una puntuació d'1, mentre que els de la primera, en reben una de 7.

<b>Tomb Raider</b>	<b>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</b>	<b>Prince of Persia: Sands of Time</b>	<b>Assassin's Creed</b>
Atmosfera d'aventura	Narrativa i història èpica	Narrativa i història èpica	Exploració en món obert
Exploració en entorns tancats i oberts	Exploració en món obert	Manipulació temporal	Parkour
Plataformes	Protagonista icònic	Acrobàcies	Sigil
Puzles	Puzles	Plataformes	Combat cos a cos i a distància
Protagonista icònica	Combat cos a cos i a distància	Combat cos a cos	Història basada en fets reals
Combat a distància	Manipulació temporal	Exploració en entorns tancats i oberts	Món detallat i ric
Història amb referències reals	Mecànica musical	Puzles	Manipulació temporal

Taula 6-4: Aspectes rellevants dels referents inicials. Font: Elaboració pròpia

Vist això, la classificació queda de la següent manera:

1. Món i exploració: 21
2. Narrativa i història: 18
3. Plataformes: 15
4. Combat: 12
5. Puzles: 9
7. Protagonista icònic: 8
8. Atmosfera d'aventura: 7
9. Sigil: 5
10. Acrobàcies: 4
11. Món detallat i ric: 2

6. Manipulació temporal: 9

12. Mecànica musical: 1

A continuació, es contextualitzen i precisen alguns dels aspectes mencionats del disseny d'un videojoc de gènere acció i aventura. Aquesta consideració es fonamenta en la necessitat de destriar les característiques essencials que distingeixen aquest gènere dels elements presents en els jocs de rol.

Una de les característiques crucials d'un joc d'acció i aventura és el món i l'exploració, però per a mantenir l'essència d'aquest gènere i evitar la complexitat dels RPG és important mantenir el món com un entorn principalment lineal amb algunes zones obertes. Aquest enfocament permet que el jugador gaudeixi de l'exploració sense perdre's en la gestió d'un món obert típic dels jocs de rol. A més, combinar això amb un èmfasi a les plataformes afegeix dinamisme i desafiament al joc, permetent al jugador experimentar l'acció de manera més física i emocionant.

D'altra banda, la narrativa i la història són també fonamentals en els jocs d'acció i aventura, però per a evitar elements propis dels RPG és essencial mantenir una narrativa profunda i lineal centrada en el món, no en el protagonista i sense múltiples finals ni diàlegs interactius. Això assegura que el jugador es mantingui centrat en la trama principal i el desenvolupament del món, sense veure's aclaparat per la complexitat narrativa que sovint es troba als jocs de rol. A més, en mantenir un protagonista icònic però amb una història menys desenvolupada, se centra l'atenció al món i l'acció, evitant la tendència dels RPG a centrar-se en el desenvolupament del personatge i les decisions del jugador.

Així mateix, el combat i els puzles són elements comuns en els jocs d'acció i aventura, però per a mantenir l'equilibri adequat, és important que cap domini el joc del tot. Combinant el combat amb els puzles, es fomenta la varietat i l'estratègia sense inclinar-se gaire cap a la complexitat tàctica dels RPG. Els puzles, integrats orgànicament a la història, afegeixen profunditat i desafiament al joc sense desviar l'atenció de l'acció principal, assegurant que el jugador se submergeixi en l'experiència de l'acció i l'aventura sense distraccions narratives.

## 6.3 Decàleg

Un cop arribat a aquest punt, utilitzant l'anàlisi prèvia, es desenvolupa el decàleg.

Inicialment es descriuen vuit dels deu punts que sol tenir un decàleg. Els punts addicionals es reserven per a aquells aspectes rellevants però que no s'han tingut en compte a l'eina d'anàlisi. Això es deu a què l'eina està enfocada a la contaminació de metodologies dels jocs RPG en els jocs d'acció i aventura que han sorgit des del canvi de mil·lenni fins a l'actualitat.

Tot i que a l'anàlisi s'observa que els primers jocs d'acció i aventura amb menys elements de RPG no solen utilitzar subtítols per als diàlegs, s'ha optat per incloure aquesta característica al decàleg amb l'objectiu de promoure la inclusió, no discriminar a les persones amb discapacitat auditiva i no dependre de l'idioma dels àudios del joc.

- Dissenyar un únic protagonista sense opcions de personalització capaç d'aventurar-se sol amb una història individual mantenint un rerefons superficial per a no restar protagonisme a l'acció i l'aventura en la que ocasionalment pot rebre ajuda.
- Dissenyar un sistema d'habilitats limitat des de l'inici, sense incloure un arbre d'habilitats i on el jugador tingui accés a totes les habilitats aprenent-ne algunes noves al llarg del joc oferint flexibilitat en el seu ús per a no requerir-ne constantment.
- Dissenyar un combat senzill i directe, on es fixa un únic objectiu per a atacar, reduint la varietat de moviments d'atac i defensa i eliminant el sistema numèric de salut i mal, amb pocs enemics i sense *bosses* recurrents.
- Evitar els nivells i la progressió basada en experiència i ajustar la corba d'aprenentatge per a garantir una experiència agradable tant per a jugadors novells com per a experts abastant tots els aspectes del joc, des dels personatges o enemics fins als objectes i l'equipament.

- Dissenyar una narrativa lineal i directa, on les decisions del jugador tinguin un impacte limitat a la història, sense oferir múltiples finals i amb una reducció significativa dels diàlegs, evitant la interactivitat però amb l'ús de subtítols.
- Dissenyar un món petit i lineal amb zones d'exploració més obertes aprofitant la verticalitat, eliminant-ne el minimapa i la brúixola, sense incloure recursos ni opcions de comerç i amb un desplaçament ràpid limitat.
- Dissenyar nivells amb puzles, mecanismes i enigmes, desplaçant la càmera per a mostrar l'objectiu en començar, utilitzant *scripted sequences* per a guiar el jugador i inclouent col·leccionables a aconseguir a cada nivell.
- Reduir l'impacte de l'inventari i l'equipament a la jugabilitat minimitzant-ne el seu ús i varietat i defugint de les millores.

Amb el pas del temps i gràcies a l'avenç de noves tecnologies i enfocaments de disseny, s'han estudiat i millorat diverses facetes que es poden introduir en els jocs d'acció i aventura moderns sense perdre l'essència clàssica. Els dos apartats restants són els següents:

- Crear una experiència audiovisual envoltant que submergeixi el jugador al món del joc establint un *pacing* equilibrat que el mantingui compromès i que, sense restar-li autonomia, l'orienti de manera efectiva al llarg de l'experiència de joc.
- Implementar controls intuïtius i receptius que facilitin l'execució d'accions per part del jugador i dissenyar una intel·ligència artificial realista per als NPCs.

## 6.4 Disseny de la missió

Paràgraf que digui que després de fer tot el marc teòric i anàlisi, finalment s'ha dissenyat la missió i els seus 3 punts.

### 6.4.1 Document de disseny de la missió

S'ha elaborat un document que serveix de síntesi de tots els aspectes rellevants vinculats a la missió en qüestió. Aquest document exerceix un paper fonamental en proporcionar una guia completa i estructurada per a comprendre la missió dins del context del videojoc.

Els apartats que inclou el document són els següents:

- Breu descripció: es descriu breument la missió i els objectius del jugador.
- Context: es detalla el transfons de la missió en el que a la història representa.
- Personatges: es presenten els personatges i enemics que apareixen a la missió i el seu paper.
- Flux: es descriu el flux ideal de la missió, la seqüència òptima d'esdeveniments pensada per a obtenir una experiència satisfactòria per al jugador. Es descriuen també possibles fluxos secundaris.
- Durada: es comenta la durada aproximada de la missió si se segueix el flux definit i durada aproximada si es prenen fluxos secundaris.
- Puzles: s'expliquen els puzles presents a la missió, dissenyats per a poder-se resoldre utilitzant tant la vista o l'oïda, fomentant la immersió permetent-los utilitzar l'habilitat sensorial que el jugador prefereixi.
- *Pacing*: en un gràfic de barres es mostra el ritme, estructura i intensitat de la missió, separant-la en diversos segments i distribuint-los en el temps per a mantenir l'interès i la immersió del jugador en tot moment.
- Properes passes: es proporciona informació sobre com avança la història després de completar la missió.

### 6.4.2 Seqüència del flux de la missió

#### 6.4.2.1 Tria de l'eina de disseny

Per a realitzar el disseny del flux del mapa en perspectiva de planta es tria el programa Figma. Aquesta eina de disseny reuneix totes les característiques importants per a desenvolupar aquesta part pràctica del projecte.

En primer lloc, la seva naturalesa vectorial permet una manipulació eficient de formes i elements gràfics i garanteix la possibilitat d'escalar-los sense pèrdua de



qualitat. Seguint en la mateixa línia, Figma té la capacitat de crear components reutilitzables, cosa que facilita la gestió i la coherència visual en projectes de disseny de gran escala. La possibilitat de generar instàncies d'un mateix objecte i actualitzar-les de forma sincronitzada agilitza el procés de disseny i afavoreix la consistència en la presentació de la informació. Al tractar-se d'una de les eines de disseny de pàgines web i aplicacions més populars, inclou eines de prototipat interactiu, aspecte essencial per a poder crear el flux de la missió.

Cal destacar també que Figma es presenta com una opció accessible, en ser una eina gratuïta i basada en el núvol, cosa que facilita el seu ús a qualsevol lloc amb connexió a internet. Això també li permet gestionar un historial de canvis detallat, tenint sempre a l'abast totes les modificacions prèvies en cas de necessitar-les.

Adicionalment, la plataforma destaca per la facilitat d'aprenentatge, amb una corba de domini suau que facilita la incorporació de nous usuaris i agilitza el procés de familiarització amb les seves funcionalitats.

Finalment, la popularitat i l'ampli ús de Figma a la indústria del disseny digital garanteixen un accés a una àmplia gamma de documentació, actualitzacions constants i un sòlid suport per part de la comunitat. La disponibilitat de *plugins* i la possibilitat de compartir coneixements i experiències aporten valor afegit i contribueixen a reduir encara més la corba d'aprenentatge.

#### **6.4.2.2 Estructura bàsica del mapa**

Un cop seleccionada l'eina adequada per a fer el disseny, s'inicia el procés més creatiu. S'accedeix a Google Maps per a obtenir una vista detallada de la planta que mostri les mesures precises i la distribució exacta de l'entorn on es duu a terme la missió. Utilitzant aquesta informació com a guia, es realitzen les mesures necessàries per a capturar amb precisió les dimensions i la disposició de l'edifici i la finca.

Més tard es traça el contorn de l'edifici i del terreny, pas essencial per a establir els límits i l'estructura bàsica sobre la qual es desenvoluparà el disseny. El dibuix del contorn proporciona una base sòlida per a visualitzar l'espai i començar a conceptualitzar com s'integraran els elements i les funcionalitats desitjades a l'entorn existent.

### 6.4.2.3 Paleta de colors

El primer pas és crear una paleta de colors per a mantenir la consistència. Aquesta paleta contribueix a una estètica més agradable al mateix temps que ajuda a millorar la llegibilitat i la cohesió del disseny en el seu conjunt.

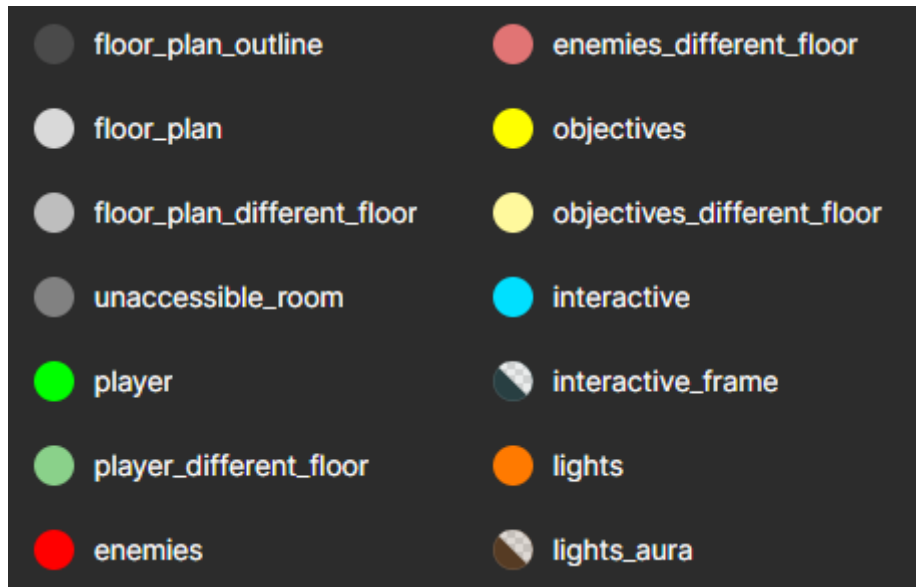


Figura 6-1. Paleta de colors utilitzada en el disseny del mapa de la missió. Font: Elaboració pròpia

Els quatre primers tons de gris s'utilitzen per a identificar les diferents zones del solar. El primer es refereix al contorn del solar i dels objectes així com les parets interior. El segon i el tercer a les plantes que estan al mateix nivell i a un nivell diferent en relació a l'usuari respectivament. L'últim s'utilitza per a les sales inaccessibles per part de l'usuari. Els primer i l'últim també s'utilitzen per als NPCs no enemics.

Els sis següents fan relació al jugador, als enemics i als objectius. En aquest últim cas s'inclouen tant l'enemic principal de la missió com els col·leccionables. Les variants més clares dels mateixos volen representar que es troben en una planta diferent a la del jugador.

Els últims quatre colors s'utilitzen per aquells elements interactius i per a les llums. Els dos blaus representen objectes interactius i els *frames* cinemàtics respectivament. Els dos taronges, els punts de llum i l'aura que generen.

#### 6.4.2.4 Creació dels components reutilitzables

A continuació es creen els diferents sets de components reutilitzables. Aquesta pràctica ofereix una flexibilitat única en permetre definir característiques específiques per a cada component, cosa que facilita canviar entre diferents variants sense esforç.

Per al jugador i els diferents enemics es creen tres estats, i per a cadascun d'ells es creen variants de la mateixa i diferent planta en relació al mapa i del temps present i el proper moviment. Els estats comuns són l'estat normal i l'estat d'alerta. Individualment el jugador té un estat extra que fa referència a quan està utilitzant l'habilitat especial. Al mateix temps, els NPCs, tant enemics com aliats tenen un estat extra per quan ja estan morts.

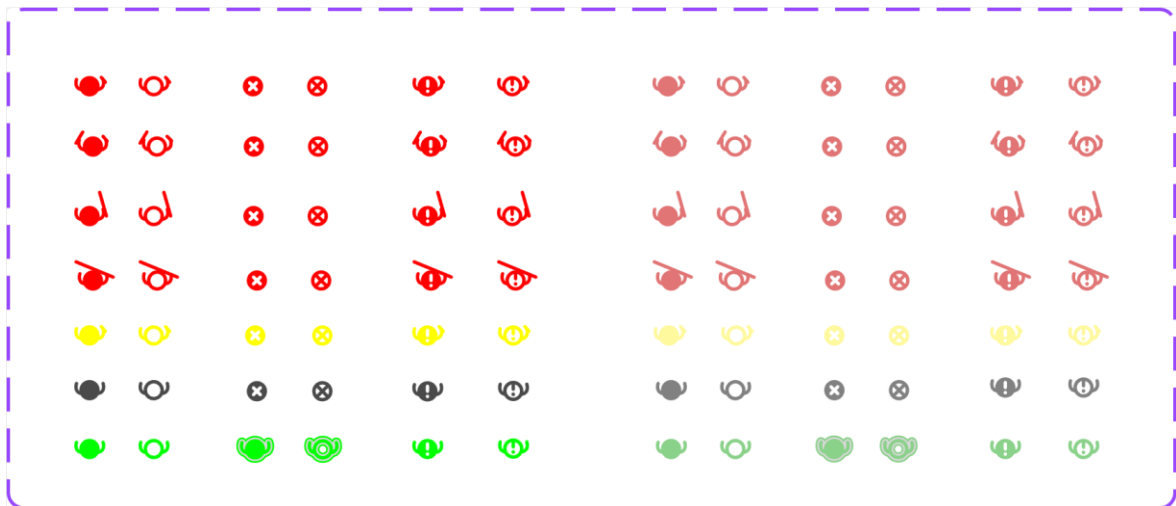


Figura 6-2. Variants del jugador i NPCs. Font: Elaboració pròpia

Per a les portes i finestres es creen dues propietats, la primera referida a la mida i la segona a l'estat.

Les portes i finestres són les següents, respectivament:

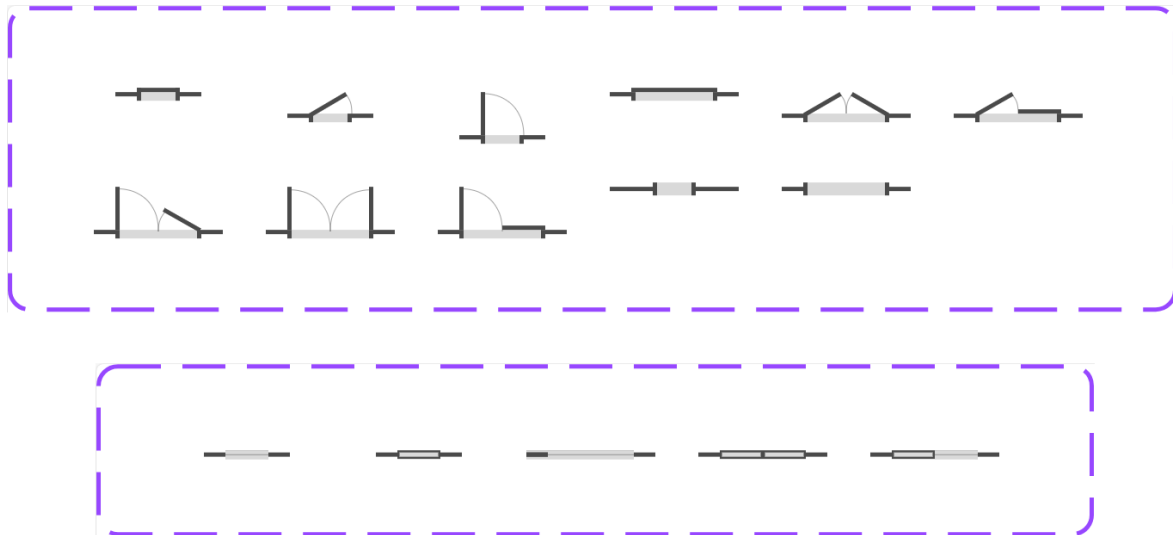


Figura 6-3. Variants de les portes i finestres. Font: Elaboració pròpia

L'avantatge de crear *sets* de components és poder definir unes característiques per a cada un dels components de cada *set* i d'aquesta manera poder canviar entre les diferents variants sense dificultat. Això permet poder modificar en qualsevol moment les característiques del jugador, els enemics, les portes o les finestres i veure l'objecte actualitzat a l'instant sense necessitat d'eliminar-ne l'actual i crear-ne un de nou, agilitzant molt el procés de disseny.

#### 6.4.2.5 Disseny de les plantes de l'edifici

Després d'haver traçat el contorn i establert l'estructura bàsica de l'edifici i la finca, el procés avança cap a l'etapa de disseny detallat de cadascuna de les plantes del solar. Aquest pas és crucial per a definir la disposició espacial i la funcionalitat de cada nivell de l'edifici. El disseny de les plantes es realitza en perspectiva de planta, cosa que permet visualitzar amb claredat la distribució d'habitacions, passadissos i àrees comunes a cada nivell.

L'edifici en qüestió consta de quatre plantes diferents: el soterrani, la planta baixa, la primera planta i la segona planta o terrat. Cadascuna d'aquestes plantes

compleix una funció específica dins del context de la missió. És important destacar que, a la segona planta o terrat, l'accés del jugador està restringit únicament a aquesta segona àrea, a diferència dels altres nivells de l'edifici, on el jugador pot explorar diferents habitacions, tot i que no totes.

Aquesta limitació s'ha implementat amb la intenció de crear un nivell més lineal i menys obert, cosa que permet un control més gran sobre la direcció en la que avança el jugador. D'aquesta manera es guia de manera més efectiva l'experiència del jugador i es garanteix que es concentri en la narrativa controlada del nivell. Tot i això, hi ha moments en que el jugador pot sortir-se del seu paper i actuar pel seu compte.

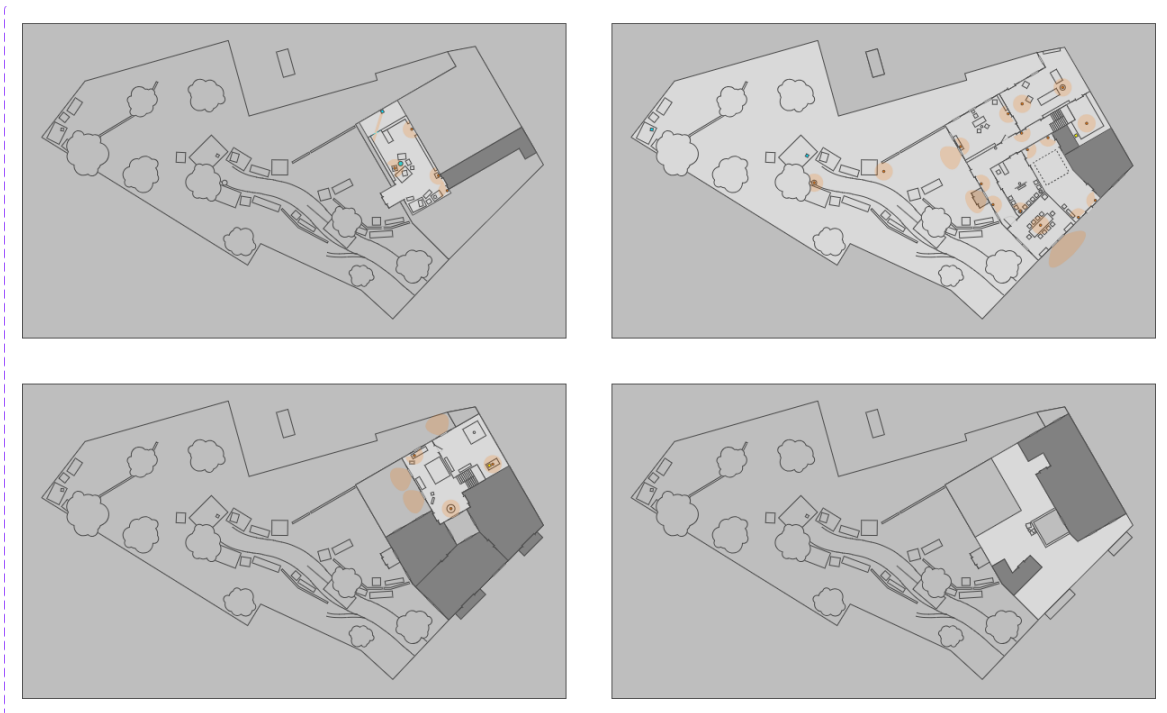


Figura 6-4. Disseny de les plantes de l'edifici de la missió. Font: Elaboració pròpia

#### 6.4.2.6 Construcció del flux final en perspectiva de planta

Un cop dissenyades totes les plantes i tots els components que es fan servir en el desenvolupament del disseny del mapa, el procés avança cap a la creació dels *frames*, peces fonamentals que donen vida i dinamisme a l'experiència interactiva.

Els *frames* se succeeixen amb una diferència temporal d'uns cinc segons. A cada *frame*, es registra la posició actual tant del jugador com dels NPCs, així com el seu

següent moviment. La missió constitueix un total de noranta-quatre *frames*. Amb l'ajuda d' indicadors visuals, com ho són les fletxes, s'aconsegueix atorgar a l'espectador una experiència i una transició fluida entre escenes i accions. És important recalcar que aquí no s'inclou la cinemàtica prèvia que té lloc fora del mapa de la missió.

El mapa, per la seva banda, constitueix una representació visual del món virtual on es desenvolupa l'acció. Aquesta representació, encara que plana en la presentació, ofereix una perspectiva tridimensional implícita: el que es veu al mapa és anàleg al que s'observaria des d'una vista de planta, com si s'estigués tallant l'entorn en diferents nivells de profunditat. Aquesta tècnica no només afegeix profunditat visual al joc, sinó que també facilita la comprensió espacial.

### **6.4.3 Blockout**

Mentre s'avança en el desenvolupament del flux de la missió, també es fa un procés paral·lel de disseny en 3D del mapa corresponent. Aquest disseny es realitza en un format de *blockout*, cosa que significa que se centra en crear una representació bàsica i esquemàtica de l'entorn del joc.

Per a dissenyar el *blockout*, es tria el programa Unity degut a la seva versatilitat, facilitat d'ús i àmplia disponibilitat de recursos a la Unity Asset Store. A més, permet una ràpida iteració, cosa crucial per al desenvolupament àgil del mapa. Per a facilitar el procés, es fa servir un projecte base que Unity proporciona, el qual inclou la implementació dels moviments del jugador en tercera persona. Així mateix, s'incorporen *assets* gratuïts de l'Asset Store per a complementar l'entorn del joc, fet que permet estalviar temps i recursos en la creació d'elements bàsics de l'escenari.

L'objectiu principal d'aquest procés és establir les proporcions generals del mapa, la disposició dels diferents elements de l'escenari i l'estructura general del nivell. Realitzar en paral·lel el flux i el *blockout* facilita la iteració i fa el disseny flexible als possibles canvis.

## **6.5 Aspectes clau aplicats a la missió**

### **6.5.1 Objectius**

Durant la missió, el jugador enfronta diversos objectius que finalment convergeixen en un de sol. A l'inici, el propòsit és parlar amb un aliat, però aviat canvia a investigar les activitats de l'antagonista i els seus esbirros. Finalment, en sentir un tret provinent de edifici, l'objectiu pren la seva forma definitiva: aturar l'antagonista.

Aquesta missió actua com a preludi a l'acció intensa que seguirà, marcant una transició d'una etapa més tranquil·la i narrativa a una fase d'acció frenètica. A més, representa l'inici de l'època daurada a la ciutat del joc, l'ascens d'un personatge històric i el començament d'un projecte que alterarà el curs de la història. El joc, basat en fets històrics reals però modificats per a més atractiu, utilitza aquesta missió per a integrar el jugador a la trama i preparar el terreny per als esdeveniments futurs.

### **6.5.2 Narrativa i context**

A l'inici de la missió, una cinemàtica introdueix al jugador a l'escenari i li proporciona pistes sobre el desenvolupament de la mateixa, submergint-lo a la trama des del principi.

El disseny del mapa segueix una estètica que s'ajusta al context de la missió, cada àrea transmet una sensació única que s'adapta a l'ambient i la narrativa. Els elements de l'entorn estan seleccionats per a submergir el jugador a l'ambientació i fer que se senti part del món del joc. Aquest nivell de detall i coherència contribueix a la immersió del jugador i enriqueix l'experiència de joc en fer que el món del joc se senti viu i creïble. Tot i que el mapa està delimitat, es crea la il·lusió que va més enllà dels límits reals, brindant una sensació d'amplitud proporcionar-li un context i una raó de ser.

Al final de la missió s'introdueix un personatge històric reconegut tant dins com fora del context del joc. Aquesta inclusió serveix per a donar un pes narratiu addicional a la missió i marca un punt d'inflexió entre dues parts diferents del joc: una de més narrativa i tranquil·la i una amb més acció. De la mateixa manera, l'aparició d'aquest

personatge clau subratlla aquest punt d'inflexió en convertir-se en un aliat important que acompanyarà el jugador al llarg de tota l'aventura.

### **6.5.3 Pacing i flow**

La missió segueix una estructura clàssica de ritme, narrativa i intensitat aplicant les teories tradicionals per a crear una experiència de joc dinàmica, equilibrada i envoltant i mantenint els jugadors compromesos en tot moment.

La missió es desenvolupa en quatre nivells d'alçada diferents per a proporcionar dinamisme i culminar al mateix nivell en què s'inicia, completant així un cicle. Aquesta estructura també serveix com una metàfora de la intensitat de la missió, on els nivells inferiors representen menys intensitat i els superiors més. La missió comença amb un nivell intermedi d'intensitat i tensió a la planta baixa. Després, la intensitat disminueix en baixar al soterrani, per posteriorment augmentar de nou quan el jugador ascendeix a la primera planta. Després d'un breu retorn a la planta baixa, la intensitat s'eleva ràpidament fins a assolir el punt màxim al terrat, on succeeix l'escena més intensa. Per acabar, la missió conclou amb una reducció gradual de la intensitat, retornant a un nivell baix a nivell de carrer.

El ritme ideal dels esdeveniments en un nivell busca assegurar que els jugadors mai no s'avorreixen ni es perdin, mantenint-los sempre involucrats en l'acció. És per això que la missió comença amb una intensitat baixa permetent als jugadors familiaritzar-se amb els controls i l'entorn abans que de l'augment gradual de la intensitat.

En concordança amb les teories de ritme, la missió segueix una progressió on després d'una seqüència d'acció intensa, els jugadors experimenten un moment de calma, com ara la resolució d'un puzzle, abans que la intensitat augmenti novament. Al seu *blog* personal, Michael Barclay (2013) parla sobre com aquesta tècnica no només evita que els jugadors se sentin sobrecarregats, sinó que també realça els moments de màxima intensitat: "Tight, narrow corridors and claustrophobic environments would help deliver that slow experience, and would really contrast against the exciting battle at the end, emphasising the action".



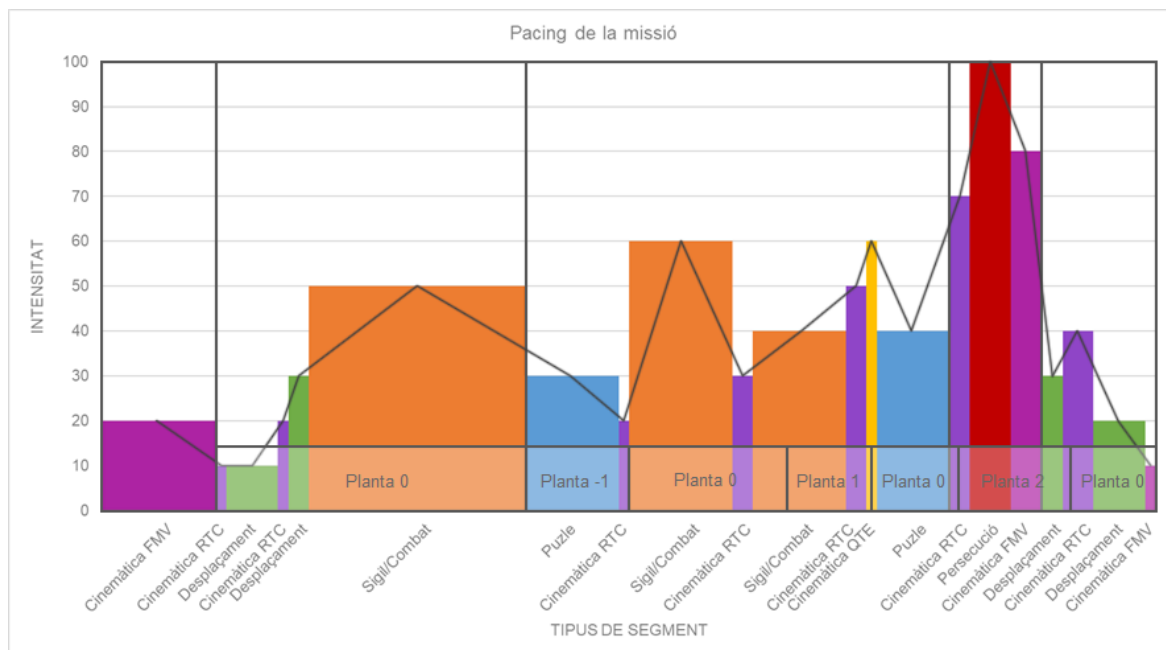


Figura 6-5. Gràfic del *pacing* de la missió. Font: Elaboració pròpia

#### 6.5.4 Dificultat i progressió

Durant la missió, es presenten dos puzles que segueixen el mateix patró de resolució. El primer és més senzill, permetent que el jugador entengui la mecànica bàsica. El segon, encara que manté el mateix patró de solució, incorpora diversos elements addicionals que augmenten la complexitat. Ambdós presenten un final tràgic si el jugador els resol incorrectament. Tot i això, també proporcionen prou temps perquè el jugador pugui intentar resoldre'ls.

El primer puzle té una durada infinita fins que el jugador decideix actuar. Quan el jugador pren acció, pot resoldre correctament o cometre un error. Aquesta mecànica elimina la pressió del temps, permetent al jugador concentrar-se a comprendre i analitzar el trencaclosques a fons abans de prendre una decisió. Això fomenta una reflexió més profunda i un enfocament més meticulós per trobar la solució correcta.

El segon, per altra banda, ofereix al jugador dues oportunitats per a resoldre'l. Si el jugador no aconsegueix trobar la solució en cap d'aquestes dues ocasions, el trencaclosques acaba i es desencadena un final tràgic, obligant el jugador a tornar-ho a intentar. Aquesta estructura està dissenyada per a motivar el jugador a pensar

ràpidament i aplicar el que ha après en el primer trencaclosques al segon. En limitar el nombre d'intents, s'incrementa la tensió i el desafiament, incentivant el jugador a utilitzar els seus coneixements i habilitats de manera més eficient. Aquest enfocament no només millora l'experiència de joc, sinó que també subratlla la importància d'aprendre dels errors i aplicar aquest aprenentatge en futures situacions.

En tots dos trencaclosques, si el jugador falla i mor a causa d'una solució incorrecta, en reparèixer, el personatge realitzarà certes accions per a orientar el jugador. Aquestes indicacions ajuden el jugador a reconsiderar el seu enfocament i millorar la seva estratègia per al proper intent, facilitant un aprenentatge continu i una progressió més fluida al joc.

Al llarg de la missió s'incorporen elements de sorpresa que afegeixen dinamisme i serveixen per a mantenir l'atenció del jugador. Per exemple, a l'inici de la missió, s'inclou un tret dissenyat per a desconcertar el jugador i proporcionar-li informació addicional sobre el context de la missió.

Un altre moment de sorpresa ocorre quan, durant un moment d'intensitat mitjana on el jugador se situa a prop de l'antagonista, la intensitat de la missió s'eleva molt durant un breu instant i després torna a un nivell inferior del que estava abans. Tot i que no representa un repte significatiu, aquest canvi sobtat ajuda a trencar la monotonia.

Tots aquests elements es dissenyen per tal de mantenir el jugador centrat i compromès amb l'experiència del joc, proporcionant una sensació de progrés i motivació sense arribar a generar frustració.

### **6.5.5 Player guidance**

El jugador inicia la seva missió en un carrer estret, limitat per dues portes tancades a l'inici i al final, impedit qualsevol sortida alternativa. Atès que la missió transcorre al capvespre, la direcció del sol fa que les parets de la façana oposada a l'edifici del despatx es trobin a les ombres, creant un espai negatiu i apartant la vista del jugador. La il·luminació és tènue i de to blavós predominant, mentre que els llums i làmpades emeten una llum ataronjada que contrasta amb l'ambient general,

il·luminant àrees específiques i atraient l'atenció del jugador cap a aquestes zones. Dins l'edifici, la il·luminació hi juga un paper encara més crucial, destacant elements importants i facilitant l'orientació del jugador.

Amb l'ajuda de tècniques de disseny com els *breadcrumbs* i les *guiding lines*, es posiciona el jugador en ubicacions estratègiques des d'on pot visualitzar elements clau. Les marques de rodes i les petjades de cavalls dels carros orienten el jugador cap a la parcel·la del despatx, mentre que els edificis i teulades apunten cap a la direcció correcta al començament de la missió.

Un cop a la parcel·la, un sender visiblement usat guia el jugador cap a la direcció correcta. Taules disposades en format de rampa ajuden també a enfocar la mirada del jugador. Així mateix, alguns arbres lleugerament inclinats orienten la vista del jugador cap a l'església i el campanar, elements importants en la missió i escenari de l'escena més intensa.

El jugador observa dos guàrdies baixant la paret de l'església amb una corda, i en aquell precís moment, una bandada d'ocells alça el vol, fent soroll i alertant el jugador sobre la presència d'enemics. Simultàniament, se sent un tret provinent de l'interior de l'edifici, utilitzant l'àudio per a augmentar la tensió i dirigir l'atenció del jugador cap a l'àrea d'interès. Dins i fora de l'edifici hi ha dos enemics que fan guàrdia d'un punt a un altre en la direcció que el jugador ha de prendre, incitant-lo a seguir-los.

Els arbres i arbustos de formes circulars indiquen al jugador que són zones segures, fora de la vista dels guàrdies. En contrast, l'entrada al soterrani, representada per una gran porta quadrada que destaca a l'entorn, l'assenyala com un element important. Plantes i elements amb formes punxegudes adverteixen el jugador de possibles perills o li suggereixen precaució si decideix agafar aquest camí. Alhora, un rastre de sang que acaba en un cos sense vida a les escales avisa al jugador que no ha d'anar per allà.

Flors disposades estratègicament marquen el camí cap als punts d'interès i assenyalen subtilment la ruta que el jugador ha de seguir. Les portes tancades, tant dins com fora de l'edifici, serveixen per a mantenir al jugador dins la història predefinida. Diferenciades per la seva tonalitat, les que no es poden obrir presenten un color més apagat, mentre que les que seran útils en algun moment estan més il·luminades.

## 7 Conclusions

### 7.1 Objectius

Amb tots els objectius plantejats al començament del treball, s'ha aconseguit avançar significativament en diverses àrees clau del projecte. S'han analitzat diferents jocs d'acció i aventura del canvi de mil·lenni. Amb aquesta investigació s'ha dissenyat una eina d'anàlisi que compara aquests amb els actuals, utilitzant taules i gràfiques per a il·lustrar els punts més rellevants sobre la influència del gènere RPG a la jugabilitat, narrativa i disseny del gènere d'acció i aventura actual. Aquesta anàlisi ha permès obtenir informació valuosa que ha estat sintetitzada en un decàleg, complint així amb un altre dels objectius establerts.

A més, s'ha dissenyat una missió per a un prototip de videojoc d'acció i aventura en tres dimensions inspirada en els jocs del canvi de mil·lenni. Aquesta missió ha estat desenvolupada d'acord amb els punts esmentats al decàleg, assegurant que compleix els criteris establerts.

S'ha estudiat el *setting* en el que es desenvolupa el joc i la missió i s'ha dut a terme la part pràctica del projecte. Això ha inclòs la redacció de tots els punts rellevants de la missió en un document de text, el disseny del flux de la missió en perspectiva de planta i el disseny del mapa de la missió en format de *blockout* en tres dimensions. A més, s'ha escrit un Game Proposal que resumeix el joc en què la missió té lloc.

Tot i això, un dels objectius, sotmetre diversos usuaris a un *playtesting* de la primera versió de la missió, no s'ha pogut complir. Això és degut a que s'ha dedicat molt més temps del previst a les tasques de recerca, investigació i anàlisi, que ha acabat ocupant més de la meitat del temps disponible, cosa que ha limitat el temps per al disseny complet de la missió. Per tant, no s'ha pogut testejar amb usuaris ni fer-ne una segona iteració. Tot i això, durant el disseny de la missió, s'han realitzat petites iteracions en les que s'han anat adaptant i millorant diversos aspectes del disseny.

## 7.2 Complicacions

Tot i comptar amb una planificació inicial definida, la realitat del desenvolupament del projecte ha presentat diverses complicacions que n'han afectat el ritme i l'estructura. Un dels principals reptes ha estat el considerable temps dedicat a l'anàlisi i la investigació, cosa que ha reduït el temps disponible per al disseny de la missió. Aquesta distribució del temps no prevista ha generat la necessitat de fer canvis quan en la missió quan l'esquema de la mateixa ja estava més avançat del que s'ha planejat inicialment, alentint així el progrés general del treball.

La planificació inicial del projecte proposava una seqüència: primer, elaborar el document de la missió, en segon lloc, dissenyar el flux de la missió i, finalment, desenvolupar el *blockout* en tres dimensions. La idea era que cada etapa del procés verificués i ajustés allò realitzat en les etapes anteriors, assegurant coherència i precisió. Posteriorment, es preveia fer un *playtesting* per a avaluar la missió i efectuar les modificacions pertinents basades en el *feedback* dels usuaris.

Tot i això, la pràctica no es va ajustar a aquesta seqüència planificada. En lloc de seguir un procés seqüencial, les tasques de disseny del document de la missió, el flux i el *blockout* es van fer gairebé simultàniament. Aquesta simultaneïtat va implicar que qualsevol modificació en una de les etapes requeria ajustaments immediats en les altres dues, alentint i complicant així el procés de desenvolupament. Aquest enfocament paral·lel, encara que necessari per les circumstàncies, va resultar en una càrrega addicional de treball i en una gestió més complexa del projecte.

No es va poder preveure adequadament la càrrega i el temps que requeriria l'anàlisi detallada. Aquesta desviació de la planificació original subratlla la importància de mantenir flexibilitat i capacitat d'adaptació als projectes, especialment en aquells de naturalesa complexa com aquest. Tot i aquests desafiaments, s'han realitzat petites iteracions durant el disseny de la missió per a ajustar i millorar contínuament, encara que no s'ha aconseguit dur a terme el *playtesting* previst, component essencial per a refinar la missió de manera més efectiva.

Una altra complicació, ja centrada en el disseny propi de la missió, ha estat escollir un lloc i una història basada en fets reals. Tot i que va proporcionar una base sòlida sobre la qual treballar, aquest enfocament també va presentar reptes i va resultar més complex del que s'esperava. L'esforç per replicar fidelment la realitat va fer que el mapa de la missió fos més petit del que s'havia planificat inicialment, limitant així l'abast i l'extensió de l'escenari dissenyat. A més, quadrar la història del joc perquè fos versemblant i intentar que s'alineés el més possible amb la realitat tampoc no ha estat una tasca fàcil. Aquest procés ha requerit un equilibri entre la narrativa del joc i els elements del món real, cosa que ha implicat adaptacions constants per a mantenir la coherència i la credibilitat dins del context del joc.

### **7.3 Possibles millores o ampliacions**

Com s'ha mencionat anteriorment, s'han aconseguit complir la majoria dels objectius inicials plantejats per a aquest projecte. No obstant això, es considera que hi ha diverses possibles ampliacions i millores que podrien fer que podrien enriquir més el treball.

Una possible millora seria fer una anàlisi més detallada d'una varietat més gran de jocs representatius de l'època i característiques estudiades. Això permetria ajustar l'eina d'anàlisi i el decàleg amb més precisió, oferint una guia més completa sobre els elements essencials que han d'integrar un joc d'acció i aventura, basats en els títols més emblemàtics del canvi de mil·lenni.

A més, atès que les limitacions de temps van obligar a escurçar la missió en comparació dels estàndards dels jocs de referència, una altra millora significativa seria estendre la durada de la missió i, en la mesura del possible, expandir també la zona de joc.

Finalment, es podria implementar la missió en un prototip jugable per a avaluar el disseny, permetent realitzar proves concretes i detallades, i facilitant ajustos i millores basades en l'experiència real de joc.





## 8. Bibliografia

- Aarseth, E. (2004). Genre trouble: Narrativism and the art of simulation. A N. W.-F. (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (p. 45 - 55). Cambridge: MIT University Press.
- Aarseth, E., Smedstad, S. M., & Sunnanå, L. (2003). A Multi dimensional Typology of Games. *DiGRA Conference.*, 2, 48-53.
- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. Londres: BFI.
- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149-176.
- Awati, R. (2023). role-playing game (RPG). Consultat el 2 / juny / 2024, a [https://www.techtarget.com/whatis/definition/role-playing-game-RPG#:~:text=A%20role%2Dplaying%20game%20\(RPG\)%20is%20a%20game%20in,fantasy%20or%20science%20fiction%20environments](https://www.techtarget.com/whatis/definition/role-playing-game-RPG#:~:text=A%20role%2Dplaying%20game%20(RPG)%20is%20a%20game%20in,fantasy%20or%20science%20fiction%20environments).
- Aya. (2005). A Brief - But Comprehensive - History of the Action/Adventure Genre . *JustAdventure*.
- Barclay, M. (2021). *Level Design*. Recollit de <http://www.mikebarclay.co.uk/category/level-design/>
- BeardBear. (7 / gener / 2022). Zelda: Twilight Princess HD - Full Game 100% Walkthrough. [Vídeo]. Recollit de <https://www.youtube.com/watch?v=gJPhioaehIY>
- BeardBear. (1 / abril / 2023). Zelda: Breath of the Wild - Full Game 100% Walkthrough. [Vídeo]. Recollit de [https://www.youtube.com/watch?v=0b0TNce\\_9tc](https://www.youtube.com/watch?v=0b0TNce_9tc)
- Beck, K., Beedle, M., van Bennekum, A., Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., . . . Thomas, D. (2001). Manifesto for Agile Software Development.
- Bramwell, T. (2006). Prince of Persia: The Sands of Time. The jewel in Ubisoft's Christmas crown. *EuroGamer*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.eurogamer.net/r-popsands-ps2>

- Buckley, D. (2023). How to Guide Players through Games – Game Design Tips. *GameDevAcademy*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://gamedevacademy.org/guide-players-game-design-tutorial/>
- Casamassina, M. (2018). Prince of Persia: The Sands of Time. *IGN*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.ign.com/articles/2003/11/07/prince-of-persia-the-sands-of-time-4>
- Cawelti, J. G. (1976). *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. University of Chicago Press.
- Clearwater, D. A. (2011). What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5(8), 29-49.
- Condensed Movies. (7 / gener / 2024). *Condensed Movies genres database*. Recollit de <https://www.robots.ox.ac.uk/~vgg/data/condensed-movies/>
- Díaz, S. (2022). Análisis Retro de TOMB RAIDER (1996) para Saturn y PlayStation (PS1, PSX). *Videojuerguistas*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://videojuerguistas.net/especial-aniversario-analisis-retro-de-tomb-raider-1996-para-saturn-y-playstation-ps1-psx/>
- Direct Avenue. (13 / decembre / 2023). *Top 5 Video Streaming Stats in 2023*. Recollit de <https://directavenue.com/blog/top-5-streaming-stats-2023/>
- Duarte, F. (27 / setembre / 2023). Video Streaming Services Stats (2023). *Exploding Topics*. Recollit de <https://explodingtopics.com/blog/video-streaming-stats>
- ELVTR Magazine. (2 / juny / 2024). *The art of writing game quests and missions*. Recollit de <https://elvtr.com/blog/the-art-of-writing-game-quests-and-missions>
- EM Welsh. (6 / decembre / 2017). *How to Create a Video Game World*. Recollit de <https://www.emwelsh.com/blog/video-game-world>
- EM Welsh. (22 / novembre / 2017). *How to Write a Good Video Game Story*. Recollit de <https://www.emwelsh.com/blog/write-good-video-game-story>

- Eskelinen, M. (juliol / 2001). The gaming situation. *Game Studies*. Recollit de <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Esque. (1998). The Legend of Zelda: Ocarina of Time. *RPGFan*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.rpgfan.com/review/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time-2/>
- Feuer, J. (1982). *The Hollywood Musical*. Indiana University Press.
- Fine, G. (2002). *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago, IL, USA, : Paperback ed.; The University of Chicago Press.
- Gaming, L. B. (24 / abril / 2020). Tomb Raider (1996) Playthrough (No Commentary). [Vídeo]. Recollit de <https://www.youtube.com/watch?v=byJ5to20C6I>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillian.
- Gerber , H. P. (2009). From the FPS to the RPG: Using Video Games to Encourage Reading YAL. *Assembly on Literature for Adolescents*, 36(3).
- Goldstein, H. (2012). Assassin's Creed Review. Does it live up to its potential or does it disappoint? Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.ign.com/articles/2007/11/13/assassins-creed-review>
- Hosch, W. L. (2009). role-playing video game. electronic game genre. *Britannica*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.britannica.com/topic/role-playing-video-game>
- IGN Staff. (2012). Tomb Raider. *IGN*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.ign.com/articles/1996/12/14/tomb-raider-5>
- IMDb. (7 / gener / 2024). *IMDb genres database*. Recollit de <https://imdb.com/>
- Järvinen, A. (juny / 2002). Halo and the anatomy of the FPS. *Game Studies*, 2(1). Recollit de <http://www.gamestudies.org/0102/jarvinen/>

Jordan. (sense data). How do you write a story using three-act structure? *NowNovel*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.nownovel.com/blog/three-act-structure/>

Kasavin, G. (2003). Prince of Persia: The Sands of Time Review. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.gamespot.com/reviews/prince-of-persia-the-sands-of-time-review/1900-6081687/>

Kid, L. (5 / juny / 2016). Tomb Raider Underworld Walkthrough : Complete Game [ HD ] . [Vídeo]. Recollit de <https://www.youtube.com/watch?v=iQ2nhul1tnU>

Koutsou-Wehling, N. (11 / gener / 2024). Video Games: Sales, Revenue, Companies, Regions & Development. *ecommerceDB*. Recollit de <https://ecommercedb.com/insights/video-games-market-ecommerce-revenue-development-and-key-market-players/4625>

Lacry. (18 / abril / 2021). The Witcher 3: Wild Hunt FULL Walkthrough Gameplay - No Commentary (PC Longplay). [Vídeo]. Recollit de [https://www.youtube.com/watch?v=cn\\_taKva-AQ](https://www.youtube.com/watch?v=cn_taKva-AQ)

Lacry. (15 / octubre / 2022). Assassin's Creed Origins Full Walkthrough Gameplay - No Commentary (PC Longplay). [Vídeo]. Recollit de [https://www.youtube.com/watch?v=1i\\_MlSdXXoc](https://www.youtube.com/watch?v=1i_MlSdXXoc)

Lacry. (20 / gener / 2023). Assassin's Creed Valhalla Full Walkthrough Gameplay - No Commentary (PC Longplay). [Vídeo]. Recollit de <https://www.youtube.com/watch?v=IM72FOVWg3M>

Lee, J., Karlova, N., Clarke, R., Thornton, K., & Perti, A. (2014). Facet analysis of video game genres. *Proceedings of the iConference 2014*, 125-139.

Liberty, S. (2017). What Are Role-Playing Games Even? How are they that? *Medium*. Consultat el 2 / juny / 2024, a [https://medium.com/@SA\\_Liberty/what-are-role-playing-games-even-how-are-they-that-50071c5552e2](https://medium.com/@SA_Liberty/what-are-role-playing-games-even-how-are-they-that-50071c5552e2)

- Lloret, A. (2018). Análisis de The Legend of Zelda Ocarina of Time para Nintendo 64. *HobbyConsolas*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-legend-zelda-ocarina-time-nintendo-64-185298>
- Luban, P. (2002). *Designing and Integrating Puzzles in Action-Adventure Games*. Gamasutra. Think Services Game Group.
- MacReady, M. (2024). Every Tomb Raider Game, Ranked. *GameRant*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://gamerant.com/best-tomb-raider-games/>
- MasterClass. (2021). How to Write Three Act Structure. *MasterClass*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.masterclass.com/articles/how-to-write-three-act-structure>
- MasterClass. (2021). RPG Guide: 6 Types of Role-Playing Games. *MasterClass*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.masterclass.com/articles/what-is-an-rpg>
- Metacritic. (2 / juny / 2024). Recollit de <https://www.metacritic.com/>
- Mohammad, Y. (21 / setembre / 2023). *10+ Streaming Service Statistics And Data (2023 Latest)*. Recollit de OnlineDasher: <https://www.onlinedasher.com/streaming-service-statistics/>
- MovieNet. (7 / gener / 2024). *MovieNet genres database*. Recollit de <https://movienet.github.io/>
- Museu d'Història de Barcelona. (2 / juny / 2024). *Carta Història de Barcelona*. Recollit de <https://www.barcelona.cat/museuhistoria/cartahistorica/index.html?lang=es#map=15/241715/5068544.37/2004//0/0/0/1>
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Routledge.
- Nealen, A., Saltsman, A., & Boxerman, E. (2011). Towards Minimalist Game Design. *Proceedings of the 6th International Conference on the Foundations of Digital Games, FDG 2011*, 38-45.

Netflix. (10 / gener / 2024). Recollit de <https://www.netflix.com>

Nuclino. (2 / juny / 2024). *Video Game Level Design. Learn how to design challenging, immersive, and engaging levels.* Recollit de <https://www.nuclino.com/articles/level-design>

Pinto, R. (sense data). TOMB RAIDER (1996) – ANÁLISIS RETRO. *ChicasGamers*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.chicagamers.com/2018/03/analisis-retro-tomb-raider.html>

RabidRetrospectGames. (9 / novembre / 2015). Rise of the Tomb Raider Full Game Walkthrough No Commentary. [Vídeo]. Recollit de [https://www.youtube.com/watch?v=x\\_Ow26-mBGo](https://www.youtube.com/watch?v=x_Ow26-mBGo)

Reparaz, M. (2007). Assassin's Creed review. Stabbing Crusaders in the neck is more fun than we ever expected. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.gamesradar.com/assassins-creed-review/3/>

Ricour, H. (2023). "The 4 Essential Elements of Level Design in Video Games". *Medium*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://huguesricour.org/the-4-essential-elements-of-level-design-in-video-games-b56fe047ffc0>

Rollings, A., & Adams, E. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.

Rollings, A., & Adams, E. (sense data). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. 2003: New Riders Publishing.

Rollins, A., & Morris, D. (2000). *Game Architecture and Design*. Coriolis Ed.

Rotzetter, F. (2018). Nonverbal Guidance Systems. Seamless Player-leading in Open-world Games. A B. Suter, M. Kocher, & R. Bauer, *Games and Rules: Game Mechanics for the »Magic Circle«* (p. 169-189). transcript Verlag.

Ruiz, F. (2023). Assassin's Creed 1 Remains an Impressive Game That Isn't Fun. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.escapistmagazine.com/assassins-creed-impressive-isnt-fun/>

Saltzman, M. (1999). *Game Design: Secrets of the Sages*. Brady Games.

Schatz, T. (1981). *Hollywood Genres : Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. McGraw-Hill Education.

Schneider, P. (2021). The Legend of Zelda: Ocarina of Time Review. *IGN*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.ign.com/articles/1998/11/26/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time-review>

Schules, D., Peterson, J., & Picard, M. (2018). Single-Player Computer Role-Playing Games. A *Role-Playing Game Studies* (p. 107–122). New York, NY, USA: Routledge.

Series, A. C. (22 / març / 2020). Assassin's Creed - Full Game Walkthrough. [Vídeo]. Recollit de <https://www.youtube.com/watch?v=GmWOH5UdJeE>

Shirako. (12 / setembre / 2020). PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME Gameplay Walkthrough FULL GAME 100% (4K 60FPS) No Commentary. [Vídeo]. Recollit de <https://www.youtube.com/watch?v=JzbEWbEzKyA>

Simkins, D. (2015). *The Arts of LARP: Design, Literacy, Learning and Community in Live-Action Role Play*. Jefferson, NC, USA: McFarland & Company, Inc.

SourceSpy91. (3 / maig / 2020). The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time - FULL GAME - No Commentary. [Vídeo]. Recollit de <https://www.youtube.com/watch?v=0aJIVLN8E68>

Speight, A. (2023). What is an RPG? The video game genre explained. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.trustedreviews.com/explainer/what-is-an-rpg-4344396>

Steam. (9 / gener / 2024). Recollit de <https://store.steampowered.com>

SteamDB. (8 / gener / 2024). *Steam Charts*. Recollit de <https://steamdb.info>

Sterbakov, H. (1996). Tomb Raider Review. *GameSpot*. Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://www.gamespot.com/reviews/tomb-raider-review/1900-2549874/>

Taves, B. (1993). *Romance of Adventure: Genre of Historical Adventure in the Movies (Studies in Popular Culture)*. University Press of Mississippi.

The Level Design Book. (2 / juny / 2024). Recollit de  
<https://book.leveldesignbook.com/process/preproduction/pacing>

Tomb Raider [Anàlisis]. (sense data). *RetroJugones*. Consultat el 2 / juny / 2024, a  
<http://www.retrojugones.com/2014/08/analisis-tombraider.html>

Wheeler, J. R. (2021). Game Level Design: 35 Ways to Guide The Player. *Medium*.  
Consultat el 2 / juny / 2024, a <https://jacobryanwheeler.medium.com/game-level-design-35-ways-to-guide-the-player-4bbc324204f4>

Wolf, M. J. (2002). The Medium of the Video Game. *University of Texas Press*.

World Of Level Design. (2023). 7 Ways to Effortlessly Guide the Player with Level  
Design As Seen in "Alan Wake". *World Of Level Design*. Consultat el 2 / juny  
/ 2024, a  
[https://www.worldofleveldesign.com/categories/level\\_design\\_tutorials/alan-wake-guide-the-player.php](https://www.worldofleveldesign.com/categories/level_design_tutorials/alan-wake-guide-the-player.php)

Zagal, J., & Deterding, S. (2018). Definitions of Role-Playing Games. *A Role-Playing  
Game Studies*.

Zagal, J., & Deterding, S. (2018). Definitions of "role-playing games". *A Role-Playing  
Game Studies* (p. 19-51). Transmedia foundations.

ZeldaFandom. (2 / juny / 2024). Consultat el 2 / juny / 2024, a  
[https://zelda.fandom.com/wiki/Items\\_in\\_Ocarina\\_of\\_Time](https://zelda.fandom.com/wiki/Items_in_Ocarina_of_Time)



## 9. Ludografia

Core Design (1996). *Tomb Raider* (PC) [Videojoc]. Crystal Dynamics

Nintendo EAD (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 64) [Videojoc]. Nintendo

Ubisoft Montreal (2003). *Prince of Persia: Sands of Time* (PC) [Videojoc]. Ubisoft

Nintendo EAD (2006). *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* (Wii U) [Videojoc]. Nintendo

Ubisoft Montreal (2007). *Assassin's Creed* (PC) [Videojoc]. Ubisoft

Crystal Dynamics (2008). *Tomb Raider: Underworld* (PS3) [Videojoc]. Crystal Dynamics

CD Projekt (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* (PC) [Videojoc]. CD Projekt

Crystal Dynamics (2015). *Rise of the Tomb Raider* (Xbox One) [Videojoc]. Crystal Dynamics

Ubisoft Montreal (2017). *Assassin's Creed Origins* (PC) [Videojoc]. Ubisoft

Nintendo EPD i Monolith Soft (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo Switch) [Videojoc]. Nintendo.

Ubisoft Montreal (2020). *Assassin's Creed Valhalla* (PC) [Videojoc]. Ubisoft

Atari (1979). *Adventure* (Atari 2600) [Videojoc]. Atari

Santa Monica Studio (2018). *God of War* [Videojoc]. Sony Interactive Entertainment

TSR, Inc. (1974). *Dungeons & Dragons* [Joc de taula]. TSR, Inc.



## 10. Annexos

Els annexos es poden trobar en els següents documents:

- Rodriguez\_Sentinella\_GameProposal\_TFG.pdf
- Rodriguez\_Sentinella\_Annexos\_DocumentDeDissenyDeLaMissió\_TFG.pdf
- Rodriguez\_Sentinella\_AnnexosTaulesGrafiques\_TFG.xlsx
- Rodriguez\_Sentinella\_Flux2D\_TFG.mp4
- Rodriguez\_Sentinella\_Blockout\_TFG.mp4