



# EAT the Fascists

Game Design Document.

Disseny de Jocs I.

Made by MiBombo Studios.

Martí Borniquel, Emma Calvo, Marc Collado & Frida Sofia Valladares.

Curs 2025-26.

 TechnoCampus

Centre d'Innovació i Recerca en TIC

 Universitat  
Pompeu Fabra  
Barcelona

## **INDEX:**

- 1. Project Description.**
  - 2. Characters.**
  - 3. Story.**
    - 3.1. Theme.
  - 4. Story Progression.**
  - 5. Gameplay.**
    - 5.1. Goals.
    - 5.2. User skills.
    - 5.3. Game Mechanics.
    - 5.4. Items & Powerups.
    - 5.5. Progression & Challenge.
    - 5.6. Losing.
  - 6. Art Style.**
  - 7. Music & Sound.**
  - 8. Technical Design Document.**
  - 9. Planning.**
  - 10. Market & Funding.**
    - 10.1. Demographics.
    - 10.2. Platforms & Monetization.
    - 10.3. Localization.
  - 11. QA & Playtesting.**
-

## 1. Project Description. (Martí)

### Liberated Summary:

Durant els últims anys, en un món on els animals i els humans són considerats iguals, els humans han començat a divulgar un discurs de superioritat respecte als animals, fins al punt en què els països liderats per partits polítics humans comencen a patir retallades massives respecte als drets dels animals, com ara prohibint el dret a habitatge, provocant l'expulsió de moltíssimes famílies.

Ets un jove os rentador que ha hagut d'abandonar la seva llar a causa d'un abús policial en què van detenir a l'últim membre de la teva família. Hauràs d'unir forces amb els altres afectats que se situen als afores de la ciutat per tal de defensar els teus drets, recuperar la ciutat, i amb sort, tornar a veure a la teva mare.

### Gameplay Summary:

A l'inici d'aquest RPG lineal el jugador controlarà en **Chipi**, un os rentador. Haurà de reclutar 3 animals d'entre els grups de guerrillers repartits pels afores (cada animal té les seves habilitats i diàlegs), formant així l'equip que l'acompanyarà en la història. L'objectiu després de formar l'equip és conquerir els punts protegits pels humans planejant l'entrada estudiant prèviament la zona, ja que hi ha diferents formes d'assaltar cada punt, fins a arribar on es troba el dictador en última instància. Cada pas de la missió que surti com s'ha plantejat atorgar experiència, amb què es podran millorar i desbloquejar les habilitats de cada integrant del grup.

### Core Game Pillars:

- **PUNT CLAU:** Diferents formes de completar un nivell. Característiques principals del joc.
- **DIÀLEGS I MECÀNIQUES CANVIANTS:** Capacitat d'elecció de personatges de l'equip. Equips propis i personalitzats. Varietat de diàleg segons personatge escollit.
- **ESTRATEGIA:** Capacitat d'elecció de pla de conquesta de punts.
- **NARRATIVA:** Narrativa emocional amb un component polític i empàtic.

### Keywords:

- Equips.
- Estratègia.
- Revolució.
- Animals.
- Cop d'estat.

## 2. Characters. (Marc)

**Os Rentador/Chipi:** Picar, Honda. Mascle. **PROTAGONISTA.**

- **Physical description:**

Os rentador que acaba de passar l'adolescència, de complexió equilibrada, amb una expressió que indica que està passant per un moment traumàtic. Té un pelatge típic d'os rentador. Porta una armilla texana verd caqui i una cadena penjada al coll que li va regalar la seva mare.

- **Psychological description:**

Sap molt bé captar a les persones i es força desconfiat, tot i això, estima als altres i és solidari, encara que després de l'arrest de la seva mare la ira i la ràbia fan que només pugui pensar en venjança.

- **Background:**

En Chipi és un os rentador que era força tranquil i despreocupat abans de l'onada feixista. Li agraden els videojocs i llegir, la seva història preferida era la de David i Goliat, li agrada tant que es va comprar una onda per aprendre a utilitzar-la i ser com David. La seva situació familiar és complicada atès que viu únicament amb la seva mare, a causa que el pare els va abandonar per un treball amb millor sou, és per això que normalment desconfia de la gent. Normalment en Chipi sempre ha sigut d'evitar problemes i no ficar-se en cap lloc perillós per defensar els seus principis, li agrada la comoditat, però des que se'n van emportar a la seva mare només pensa a tornar a buscar-la i fer el que sigui per acabar amb els seus repressors, els humans.

- **Goals:**
  - Buscar a la seva mare.
  - Acabar amb la injustícia.
  - Acabar amb els humans.

**Guineu/Ashton:** Grapple, backstab. Mascle. *GRAPPLER*.

- **Physical description:**

Una guineu de complexió prima. Té un pelatge vermellós cobert per fulles i brutícia. Té benes en una part de la cua i a la cama dreta. Els seus ulls són vius i plens de passió. En un d'ells té una cicatriu que li travessa la cella. Porta una petita armilla i gorro militar.

- **Psychological description:**

És increïblement intel·ligent, però ho amaga amb una façana còmica i irònica, encara que realment estigui destruït per dins. La repressió de la ciutat ho ha convertit en algú que rarament abaixa la guàrdia i desconfia de tots.

- **Background:**

Vivia amb la seva família en una humil ciutat. Era fill d'una família treballadora. Tot va canviar quan el govern va començar a prohibir l'accés a certs barris i serveis. La seva família va ser atacada durant un control rutinari de la policia. El seu pare va morir, i la seva mare va desaparèixer en detenció. La guineu va escapar pels terrats, i des de llavors no ha confiat en ningú que porti uniforme. Arran d'escapar i amagar-se va descobrir el seu do en el sigil i infiltració.

- **Goals:**
  - Venjar a la seva família.
  - Buscar a la seva mare.
  - Ajudar a uns altres com ell.

**Esquirol/Rocco:** Artificier, Bombes de Bellota. Mascle. *ENGINEER*.

- **Physical description:**

Un esquirol petit, amb el pelatge marró clar i zones lleugerament socarrimades. La seva cua, molt espessa, té la punta cremada en forma desigual. Porta un cinturó ple de bosses i recipients, tots ells amb símbols o gravats caòtics pintats amb grafiti. Les seves mans estan plenes de petites cremades, cicatrius i molts colors, sovint desprèn una lleu olor de pólvora i fusta cremada.

- **Psychological description:**

La repressió i la pèrdua de la seva família el van marcar profundament. Ara Rocco és imprevisible, parla sol mentre prepara bombes,riu en moments estranys i, de tant en tant, es queda completament immòbil com si estigués sentint veus. Tot i això, no és perillós per als seus companys

- **Background:**

Va créixer en un antic barri obrer d'Astern ple de tallers artesanals. Allí Rocco creava joguines mecàniques i aparells casolans. Quan el govern va començar a aplicar discriminacions, el seu barri va ser un dels primers a patir tancaments i desallotjaments. Durant un operatiu especialment violent, va intentar ajudar a la seva família amb una trampa als policies amb els seus explosius, però, alguna cosa va sortir malament i la seva família va quedar atrapada enmig d'un incendi juntament amb els policies, cap d'ells va sobreviure, però ell va aconseguir escapar, amb la càrrega d'haver matat als seus pares. Aquest esdeveniment el va trencar per dins. Les explosions van esdevenir la seva manera d'afrontar el trauma. Finalment, va trobar als integrants de la revolució i es va unir a ells.

- **Goals:**
  - Utilitzar les seves bombes per protegir als que estima
  - Crear la bomba perfecta per parar la repressió
  - Tornar al seu taller per última vegada

**Mofeta/Stunky:** Químic. Mascle. *ENGINEYER*.

- **Physical description:**

Una mofeta de mitjana edat amb un pelatge estarrufat, ple de taques i zones sense pelatge. La seva cua apelfada, ara absent, va ser tallada per ell mateix perquè no interferís en els experiments del seu laboratori. Porta amb si les seves ulleres sense cristall i la seva bata de laboratori impecable.

- **Psychological description:**

Stunky és tranquil, reflexiu i parla poc. És intel·ligent i pràctic, capaç d'improvisar una arma útil amb qualsevol objecte del voltant. Els gasos que fabrica solen servir per confondre, dormir o dispersar humans. Stunky viu amb por de fer mal mortal a algú, inclús a enemics. Prefereix mantenir-se al marge de la batalla i el conflicte, però quan és inevitable, posa tot de la seva part per ajudar als seus aliats.

- **Background:**

Stunky va passar la major part de la seva vida treballant en una gran fàbrica química d'Astern. La seva especialitat era la gestió, estabilització i dispersió de gasos industrials. Amb el temps, els seus supervisors humans van començar a utilitzar els seus descobriments per a projectes dubtosos, que posteriorment descobriria que era en contra dels animals quan va començar el feixisme. El punt de no retorn va arribar quan els humans van utilitzar un agent de dispersió. Aquella nit va fugir de la fàbrica amb el que va poder carregar. Ara, Stunky viu amb una contradicció constant, sap que les seves creacions estan en mans del règim, però també que només ell pot tornar-les en contra seva. Per això col·labora amb la resistència des de la rereguarda, construint granades de gas atordidor, filtres improvisats i armes químiques per donar avantatge als rebels.

- **Goals:**
  - Arrabassar al règim les seves creacions.
  - Usar els seus nous descobriments per al bé i el benefici de la rebel·lió.

**Rata/ Pixie:** Hacker/Inhibició de dispositius. Femella. *ENGINEYER*.

- **Physical description:**

Una rata menuda, de pell pàl·lida i ulls enormes sempre cansats. Té el pelatge curt i gris i porta unes ulleres rodones. Sempre porta dessuadores amb caputxa i uns auriculars que gairebé mai es treu.

- **Psychological description:**

Introvertida fins al límit. Parla poc i ràpid, i evita el contacte visual. Té una ment brillant, però li costa confiar en els altres. Amb els seus amics és sorprenentment afectuosa. Té episodis d'aïllament extrem, però també una curiositat immensa i una necessitat profunda de sentir-se útil.

- **Background:**

Des de molt petita, la Rata demostrava un talent excepcional per la informàtica. Va ser reclutada com a analista de ciberseguretat i treballava des de casa per una agència estatal encarregada de vigilar xarxes i comunicacions. Un dia va descobrir documents interns que demostraven que el govern utilitzava els seus programes per detectar, rastrejar i silenciar animals dissidents. En intentar denunciar-ho, va ser acusada de traïció i assetjada digitalment pel mateix sistema que ella havia ajudat a construir. Com a conseqüència, es va recloure durant mesos, convençuda que l'estaven observant. Amb el temps va aconseguir alterar les xarxes per esborrar-se de totes les bases de dades, i finalment la resistència la va trobar. Ara utilitza les mateixes eines amb les quals havia estat explotada per protegir els rebels i sabotejar el govern des de l'ombra.

- **Goals:**

- Protegir els rebels a distància, tallant comunicacions enemigues i proporcionant-los visió del camp de batalla amb el seu dron.
- Esborrar definitivament la seva existència del sistema, perquè el govern no pugui utilitzar-la mai més.
- Tornar a sentir-se segura i confiada, superar el seu aïllament i aprendre a relacionar-se amb altres membres de la resistència.

**Serp/Isis:** Dissolució de metalls, infiltració, sabotatge silencios. *DISRUPTOR.*

- **Physical description:**

Una serp llarga i prima, d'escates fosques amb lleugers tons verdosos. Té uns ulls grocs, penetrants, que brillen a la foscor. Porta una petita motxilla ajustada al cos amb tubs i vials. La seva llengua bífida es mou ràpidament quan està nerviosa. Els seus moviments són fluids, impecables, gairebé hipnòtics.

- **Psychological description:**

És silenciosa, analítica i molt difícil de llegir. Tot i això, quan agafa confiança parla fins i tot pels colzes. És molt pacient i pot estar hores observant un objectiu abans d'actuar. Tot i la seva fredor aparent, té un codi moral ferm i un profund sentit de la lleialtat.

- **Background:**

Treballava com a tècnica de manteniment en clavegueres i túnels industrials d'Astern. Gràcies a això, coneix totes les entrades ocultes, subpassos i conductes estrets de la ciutat. En el seu sector es manipulaven productes químics per eliminar obstruccions, i ella era una experta a formular àcids industrials d'alta potència. Quan la repressió va començar, el seu departament va ser militaritzat. Quan va veure com els seus àcids s'utilitzaven per fondre barricades d'animals i destruir espais segurs, va marxar sense mirar enrere. Ara fa servir els seus coneixements per obrir camins, desactivar portes blindades i sabotejar infraestructures del règim.

- **Goals:**

- Fer servir la seva mobilitat i habilitat en túnels per ajudar la resistència a infiltrar-se en llocs aparentment impenetrables.
- Redimir-se per haver contribuït, encara que obligada, a la maquinària repressiva.
- Crear rutes subterrànies segures perquè animals perseguits puguin escapar d'Astern.

**Goril·la/Bongo:** Bàrbar, *tank*. Mascle. *DISRUPTOR*.

- **Physical description:**

Un goril·la massiu, imponent, amb l'esquena ampla i braços com columnes. El seu pelatge és curt, irregular i fosc, té cicatrius visibles de baralles passades i les mans desgastades pel seu treball.

- **Psychological description:**

És un gegant bonàs amb un instint protector molt fort. Tot i ser ingenu, té una intuïció extraordinària per l'estructura i la física bàsica. Sovint sorprèn els altres identificant exactament on colpejar perquè una paret s'esquerdi o una torre tremoli. Quan es tracta de destrucció calculada, passa de ser un ximple adorable a un professional seriós i metòdic, recordant els anys com a obrer.

- **Background:**

Durant molts anys va treballar com a obrer de construcció en diversos projectes d'Astern. Coneixia de primera mà els fonaments, els materials i les tècniques utilitzades per aixecar edificis, ponts, fàbriques i muralles. Era el tipus de treballador que feia les feines més dures que els altres no podien o no volien fer. Amb el temps, va desenvolupar una habilitat sorprenent: només mirant una paret o colpejant el terra amb els artells podia identificar on era més fràgil. Quan el règim va començar a discriminar els animals, el van despatxar amb l'excusa de "perill potencial". Pocs dies després, va veure com policies enderrocaven una antiga nau on animals vivien provisionalment. En intentar interposar-se, van atacar-lo i el van deixar malferit.

Abandonat i profundament afectat, es va amagar en un magatzem. La resistència el va trobar, el va curar, i ell va jurar protegir-los. Ara usa el que va aprendre com a constructor per fer el contrari, buscar punts crítics i fer caure edificacions del règim amb precisió quirúrgica.

- **Goals:**

- Protegir els seus companys actuant com a escut vivent.
- Venjar-se del règim que va abusar del saber i esforç dels obrers animals.
- Trobar un nou propòsit i una comunitat que el valori pel que és.

**Cérvol/Noelle:** Suport. Femella. *HEALER*.

- **Physical description:**

Una cérvola d'expressió serena i mirada càlida, amb un pelatge suau de tons marrons clars i taques blanques a l'esquena. Porta sempre una bossa de cuir plena d'herbes, ampolletes i benes. Els seus braços estan lleugerament marcats d'anys de treball físic al camp i de cures contínues al seu pare. Es mou delicadament, però ferm quan tracta una ferida.

- **Psychological description:**

És la calma encarnada, amb una paciència gairebé infinita. Noelle és compassiva i empàtica, però no ingènua, sap que la guerra és cruel, i per això vol ajudar a tants com pugui. Té una mentalitat pràctica, parla poc però amb suavitat, i sempre busca una solució pacífica quan és possible. Té una determinació sorprenent, heretada del seu pare veterà, i una fe profunda en el fet que salvar vides és una forma de lluitar tan vàlida com qualsevol arma.

- **Background:**

Noelle va créixer en una petita masia als límits d'Astern, envoltada de camps. Tot i viure relativament lluny de la repressió urbana, mai va ser aliena al dolor. El seu pare, un veterà de la Guerra del Bosc Vermell, va tornar a casa amb cicatrius i ferides.

Durant anys, Noelle va ser tant la seva filla com la seva infermera. Va aprendre a curar ferides, tractar inflamacions, aplicar embenatges i preparar remeis d'herbes que reduïen el dolor. El seu pare li explicava històries de la guerra, de la brutalitat humana, però també de la solidaritat entre animals, dels companys que van caure i dels que sols van sobreviure perquè algú va parar-se a ajudar-los.

Tot i no haver patit la repressió directament, va entendre que no podia esperar que la guerra entrés a casa seva per actuar. El seu pare, encara que vell i cansat, la va animar a fer el pas. Ara Noelle s'ha unit a la resistència com a sanadora. Porta sempre amb ella una bossa plena d'herbes seques, ampolles d'extractes naturals, tisores, agulles, embenatges.

- **Goals:**
  - Ajudar la resistència salvant tantes vides com sigui possible, mantenint els rebels en combat i reduint les baixes.
  - Crear un refugi segur on els animals ferits puguin ser tractats lluny de la guerra.
  - Evitar que la guerra es cobri innocents, intervenint sempre que pot per reduir el sofriment evitable.

**Bernat Strumpf:** Líder del Règim Humà. Vilà. Mascle. *ANTAGONISTA*.

- **Physical description:**

Bernat Strumpf és un home de mitjana edat amb un aspecte que, tot i intentar semblar autoritari, deixa entreveure un cert descuit. Té els cabells grisos sempre mal pentinats, amb flocs rebels que li cauen al front, i unes ulleres marcades sota els ulls que delaten nits de mala són, obsessió i treball compulsivament llarg. El seu rostre mostra un home tens, consumit per les seves pròpies idees. Els ulls, freds però cansats, tenen una brillantor obsessiva.

- **Psychological description:**

Bernat Strumpf parla amb calma i autoritat, evitant els crits, no necessita aixecar la veu per imposar-se. Té una convicció absoluta que la humanitat ha cedit massa durant generacions, cosa que permet que els animals desenvolupessin intel·ligència, cultura i autonomia. Considera això un error històric que ell està destinat a corregir. Creu que el món només recuperarà l'ordre quan cada espècie torni al paper que li correspon. És un narcisista que veu els seus actes com sacrificis nobles pel bé superior.

- **Background:**

Bernat Strumpf va néixer en una família d'intel·lectuals i científics humans que defensaven que la humanitat havia comès un error irreparable generacions enrere quan va ensenyar als animals llenguatge, eines i estructures socials. Els seus avantpassats experimentaven amb els animals quan encara no existia amb aquesta convivència, però quan es va començar a formar, tots els seus experiments van ser cancel·lats i categoritzats com inhumans.

És per això que des de fa generacions, transmetien discursos sobre decadència i pèrdua de la grandesa humana als seus descendents. Va créixer envoltat de llibres sobre jerarquia natural, discursos familiars que glorificaven un passat "pur" i classes privades sobre control social, història reinterpretada i psicologia de masses.

Quan va entrar al govern d'Astern, va utilitzar tensions i crisis puntuals per presentar els animals com una amenaça silenciosa. Amb oratòria calculada i moviments estratègics, va escalar ràpidament fins a concentrar el poder en les seves mans. Per ell, el seu objectiu no és exterminar els animals, sinó revertir la seva evolució social i cultural. Vol que tornin a un estat previ: obedients, dependents, subordinats. La rebel·lió és, per ell, la prova que la seva missió històrica és més urgent que mai.

- **Goals:**
  - Revertir la intel·ligència i autonomia animal, retornant-los al seu estat previ de submissió.
  - Neutralitzar les figures clau de la resistència animal, especialment líders, científics i tecnòlegs rebels.
  - Reescriure la història perquè les futures generacions creguin que els animals mai van ser iguals als humans.

### 3. Story. (Martí)

El protagonista és en **Chipi**, un jove os rentador de classe baixa que viu únicament amb la seva mare, atès que el seu pare se'n va anar a viure a un altre país a l'altra punta del món perquè li van proposar una grandiosa plaça de treball amb un molt bon sou, i va desaparèixer posant com excusa el treball, com si justificués el fet d'abandonar a la família, bàsicament va vendre la seva família a causa d'un lloc de treball ben pagat.

En **Chipi** sempre ha ajudat a la seva mare amb totes les tasques, i sempre que ha pogut treballar en algun lloc per tal d'aportar a casa ho ha fet. És molt treballador i la seva mare també, tot i que no té un treball fix, fa qualsevol treball que se li proposi per a cuidar-la i en **Chipi**.

No suficient amb les complicacions econòmiques de la família, últimament els humans han estat divulgant un discurs feixista en el qual es degraden a tots els animals, dient que si no fos pels humans, que els van ensenyar a utilitzar i fabricar eines, no serien res avui en dia i continuarien vivint pel bosc menjant-se l'un a l'altre o menjant plantes. Per desgràcia tots els humans estan adoptant la mateixa ideologia amb complex de salvadors, i el país on viu en **Chipi** està liderat per un partit polític d'humans, que de cop i volta ha començat a fer retalls de drets bestials als animals amb l'objectiu que tornin a viure en la naturalesa o bé estiguin subordinats als humans. Volen que el món sigui com el nostre actualment.

Exemples de retallades són: Prohibició a l'entrada d'alguns establiments, prohibició d'accés a la sanitat, discriminació de sous als animals funcionaris, prohibició al dret d'habitatge... A causa d'aquests retalls molts animals han abandonat la ciutat i se n'han anat a viure a les muntanyes enmig de la natura, com en l'antiguitat. Tot i això, hi ha molts animals que s'han quedat als afores i s'han agrupat per protestar, i alguns d'ells planifiquen fer una revolta contra l'estat de forma violenta, sigui com sigui no poden permetre que els facin fora així com així. I en Chipi i la seva mare no són l'excepció en tota aquesta repressió.

Un matí com altre qualsevol, una setmana després d'aplicar la prohibició de dret a l'habitatge pels animals, un grup de policies van tombar la porta i es van emportar la mare mentre en Chipi escapava per la finestra. Ell va sentir els crits de la mare, que deien que escapés als afores i busqués a un grup d'animals amb qui estar en companyia, i és el que va fer.

En veure que hi ha grups d'animals que s'estan organitzant als afores, els humans han anat ocupant els punts clau de la ciutat i els estan protegint, tots ells estan armats, i no els farà gens de pena acabar amb qualsevol animal que se'ls posi en contra.

#### 3.1. Theme. (Martí)

Eat the fascists és un RPG d'acció amb una història seriosa que narra el pas d'una gran part de la societat cap a la distopia, amb una premissa dramàtica on la condició de vida de tots els animals (formen part de la societat) està en perill per culpa d'un governant que s'ha tornat un dictador. La història se situa en una ciutat que està força centralitzada, on en cada pas que es dona cap als afores es nota que hi ha menys recursos invertits.

## RECURSOS NARRATIUS:

- Vilà que simbolitza un moviment sencer, controla un exèrcit i abusa del seu poder per dur a terme un pla horrible. (Clar avantatge)
- Aliats dèbils i semblants al protagonista, símbol de revolució i de poble (Underdogs)
- Protagonista que ha perdut tot i lluita per una última oportunitat de recuperar el que més estima.
- Discriminació racista.

## 4. Story Progression. (Marc)

La història segueix una progressió lineal basada en la conquesta de punts clau d'Astern. El jugador comença als afores després de la detenció de la mare d'en Chipi i s'uneix a la resistència. A mesura que es recuperen zones de la ciutat, el règim es debilita. La progressió culmina amb l'assalt al centre del poder i l'enfrontament final amb el dictador.

### ● Estructura

#### Actes:

- La història es divideix en 10 actes, 1 acte per cada conquesta

#### Beats:

- A l'inici, quan s'emporten a la teva mare
- En el cinquè acte reps informació sobre el parador de la teva mare
- L'enfrontament final amb Strumf i posterior reunió amb la teva mare.

### ● Arcs de personatge

L'arc principal i el més llarg és el de Chipi, que és el protagonista, però cada personatge té un petit arc on es pot conèixer més a fons el seu rerefons i la seva evolució. Aquests petits arcs van ocorrent juntament amb la història principal, estan integrats dins la narrativa.

### ● Dimensions dels personatges

#### ○ Situacions de conflicte

Les situacions de conflicte sorgeixen de l'enfrontament entre sobreviure, venjar-se i la moral de la resistència. Els personatges han d'actuar en un entorn de repressió, on cada missió implica decidir fins a on estan disposats a arribar per recuperar la ciutat. En el cas d'en Chipi, el conflicte és lluitar entre el rancor que té cap als humans i l'objectiu de retrobar-se amb la seva mare.

#### ○ Decisions de conflicte

Les decisions de conflicte es manifesten durant la planificació i execució de les missions. El jugador ha de triar com actuar davant de cada situació: prioritzar el sigil o la força bruta, rescatar animals en perill encara que compliqui la missió, o seguir el pla original sense desviar-se. Aquestes decisions no alteren el curs lineal de la història, però sí que afecten els diàlegs, les relacions entre personatges i la percepció narrativa de la revolució.

## 5. Gameplay. (Martí)

### 5.1. Goals. (Martí)

Els objectius que perseguirà constantment el jugador de més a menys importants són:

- Acabar amb la dictadura
- Recuperar els punts clau de la ciutat
- Millorar les habilitats del seu equip

L'ordre i la relació dels objectius estan fets perquè el jugador estigui constantment perseguint algo que vol assolir de manera intrínseca (acabar amb la dictadura), mentre que va fent missions a escala més petita per sentir que el progrés és més palpable, i que les seves accions realment serveixen per assolir la causalitat final.

Mentre s'avança en el joc hi haurà 2 progressos que es poden mesurar amb un número:

#### **PUNTS CLAU CONQUERITS (PCC):**

- Mesuren el progrés amb relació a l'objectiu final.
- Mostren el punt de la història en què està situat el jugador.
- Conquerir un punt clau atorga una unitat.
- Cap recompensa per unitat.

#### **NIVELL:**

- Mesura com ha millorat el personatge respecte a l'inici de la història.
- Mostra la quantitat de masterització de les seves habilitats.
- Executar el pla com s'ha planejat prèviament atorga experiència.
- Cada X experiència se'n puja un nivell (Cada nivell, X augmenta).
- Per cada unitat es pot millorar una habilitat.

#### **CONTINGÈNCIES**

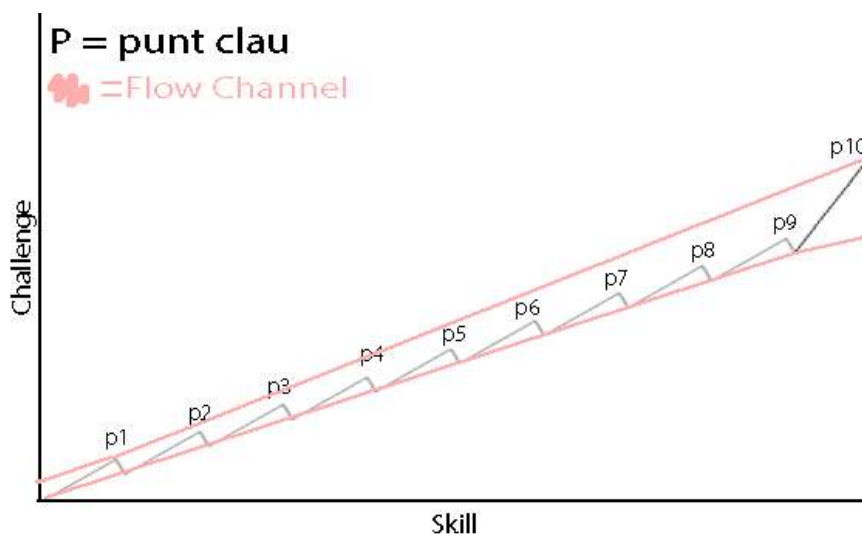
- A Eat the Fascists no volem que el jugador jugui per les recompenses sinó que tractem que la motivació sigui intrínseca en la mesura del possible; així i tot, apliquem en petita escala la teoria del comportament:

Fixed Ratio: L'única contingència present en el joc, es pot veure en:

- Arbre d'habilitats: Cada X experiència pots desbloquejar una millora/habilitat
- Missions: Cada missió es mesura amb un comptador que marca un objectiu fix

## **5.2. Game Mechanics.**

FLOW:



**PLANS DE CONQUESTA:** Per avançar en el joc s'ha de recuperar el control de diferents punts de la ciutat. Per tots ells el procés serà el mateix, analitzar, planejar i executar. Per tant, el cicle de gameplay queda dividit en 3.

- **Anализar:** Fase del gameplay en què s'ha d'investigar el punt que es vol ser conquerit (comprovar possibles entrades, veure les zones menys vigilades, analitzar la seva defensa, localitzar càmeres...). S'haurà de fer evitant ser descobert i es podrà veure en el menú de pausa les missions necessàries per poder començar a executar un pla.
- **Planejar:** Un cop recopilada tota la informació necessària, el jugador haurà d'escollir com farà l'entrada (sigil·losa, destrucció, doble entrada...), l'ordre d'habitacions o zones que ocuparà, com s'haurà de coordinar l'equip per tal d'efectuar el pla de la forma més eficaç, d'entre altres factors que variarà segons l'edificació que han de conquerir.
- **Executar:** Fase del gameplay en què es posa en pràctica el pla i tota la informació recopilada prèviament. La UI guiarà en tot moment al jugador i marcarà el que ha de fer, que s'adapta al que hagi planejat prèviament, en cas que no es compleixi el que demana la UI el joc assumirà que el jugador està improvisant i, per tant, el jugador no aconseguirà la recompensa de punts d'Exp que atorga complir el pas del pla ignorat, s'hagi fet volent o sense voler.

**COMBAT:** El combat serà cos a cos i a distància, depenent dels recursos de cada personatge. Volem que el jugador eviti al màxim el combat en igualtat de condicions, atès que els enemics van armats i millor equipats, per tant, el combat està dissenyat perquè el jugador prefereixi assolir els seus plans i així estar sempre un pas per endavant que el seu enemic. L'1vs1 és assequible, però a la que el jugador es trobi en inferioritat veurà que mentre està lidiant amb un enemic, l'altre el dispararà o l'atacarà mentre no es pugui defensar, acabant en la mort d'un dels seus personatges controlables.

#### DINÀMIQUES:

- Segons els personatges que formen l'equip es podrà interactuar amb diferents parts de l'entorn, com ara:
  - **Parets:**
    - Bongo pot detectar les parets dèbils i fer forats d'entrada de forma més sigil·losa
    - Rocco pot destruir algunes parets amb explosius de forma gens sigil·losa
  - **Mecanismes:**
    - Pixie pot hackejar alguns mecanismes per tal de facilitar l'entrada a zones vigilades
  - **Conductes de ventilació/llocs estrets**
    - Isis pot colar-se per llocs estrets i coneix molt bé el funcionament de conductes de ventilació, per tant, es consideraran com a possible ruta
  - **Panys/Tancadures:**
    - Isis pot utilitzar l'àcid per desfer les tancadures per tal d'accedir a llocs bloquejats de forma sigil·losa
  - **Objectes pesats:**
    - Bongo pot agafar objectes pesats per protegir-se a ell i als seus companys, fins i tot pot crear cobertures col·locant diversos objectes junts.

Sinergies entre personatges:

- Dron de Pixie + bomba Stunky/Rocco = Bomba Teledirigida
- Stunky + Isis = Arma d'àcid
- Noelle + Rocco = Bomba Curativa
- Dron de Pixie + Noelle = Curació a distància

- Pixie + Stunky/Rocco/Isis = Trampa explosiva/Àcid/Gas

## EXEMPLE D'ENTRADA A UN PUNT CLAU

Equip: **Chipi**, **Ashton**, **Stunky**, **Rocco**,

Objectiu del pla: Conquerir l'ajuntament i rescatar a animals capturats.

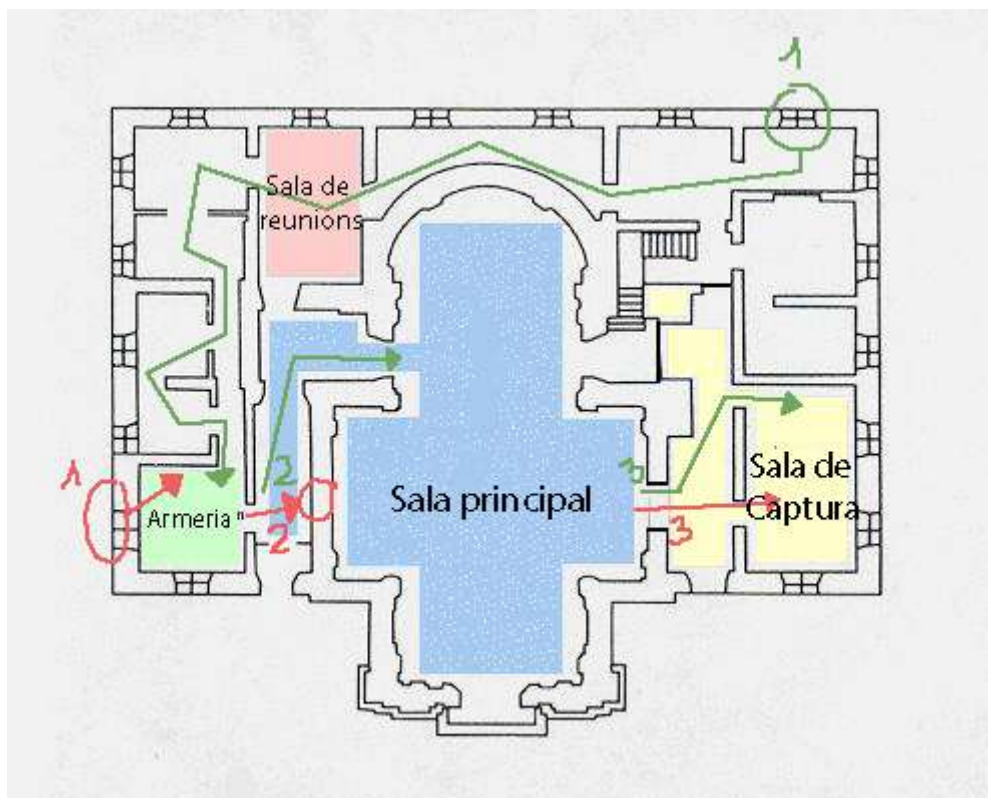
Ordre del pla: El primer i més important és prendre el control de l'armeria, atès que es veu que no tots els humans que es troben dins de l'ajuntament estan armats, i evitant que puguin accedir a l'armeria es reduiran les amenaces. Tot seguit s'hauran d'assegurar les sales que rodegen la sala principal, excepte la sala de captura que serà l'última a ser ocupada, ja que són més petites i més fàcils d'assegurar contra una gran quantitat d'enemics. Després d'assegurar les petites sales s'hauran d'eliminar tots els enemics de la sala principal per poder accedir a la sala de captura, tot seguit es rescataran als animals capturats i s'assegurarà el perímetre per prendre el control de l'ajuntament.

Execució del pla: Stunky i Rocco s'encarregaran de destruir la paret que dona a l'armeria i ompliran la sala amb explosius i bombes de gas en les entrades a l'armeria, el qual provocarà la mobilització de la majoria de qualsevol punt a la zona sud-oest. Això deixarà via lliure al Chipi i l'Ashton per entrar per la zona nord-est, rebentant una finestra un minut després de l'explosió.

L'Stunky i en Rocco hauran d'aguantar la posició a l'armeria per tal que en Chipi i l'Ashton facin neteja sigil·losament de la zona nord i agafin despistats des del nord-est als enemics centrats a entrar a l'armeria des de l'est.

Després d'assegurar les sales del voltant tornaran a obrir una paret a la sala principal per tenir millor visió i aniran avançant cobrint-se com puguin, serà el moment d'improvisar.

Al tenir assegurat tot l'ajuntament es comprovarà que no hi ha cap enemic a la sala de captura i es rescataran els animals.



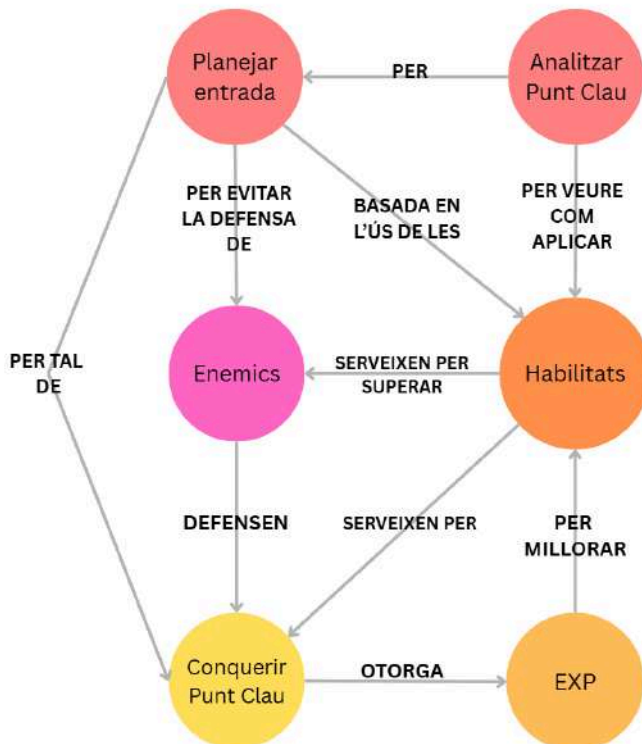
### 5.3. Items & Powerups.

- **Items:** l'únic item col·leccionable com a tal que hi haurà al joc només són els ítems de curació com ara embenatges o xeringues amb medicament. La raó d'això és perquè els elements que utilitzen els personatges no són coses que es troben en qualsevol edificació, en canvi, ítems de cura són lògics trobar-los en un lloc que s'utilitza com a base.
- **Coleccionables:** Com que només hi haurà ítems de cura pel món, és important que el jugador se senti motivat a explorar cada racó per on passa, és per això que hi haurà col·leccionables repartits per la ciutat, més específicament a prop o fins i tot a dins dels punts clau. Els col·leccionables seran objectes d'altres animals que han hagut de fugir de la ciutat o que han sigut capturats pels humans, cada col·leccionable serà diferent i es podrà inspeccionar per veure la història rere l'animal que posseïa l'objecte i com va acabar en el lloc on s'ha trobat, per tant, la recompensa d'aquests col·leccionables són petits trossos d'història extra.

Per tant, els items/col·leccionables no són la recompensa més desitjada pel jugador, sinó que ho és l'experiència, pel fet que és l'únic element en el joc que permet millorar les habilitats i que és realment "útil" a llarg termini.

### 5.4. Progression & Challenge.

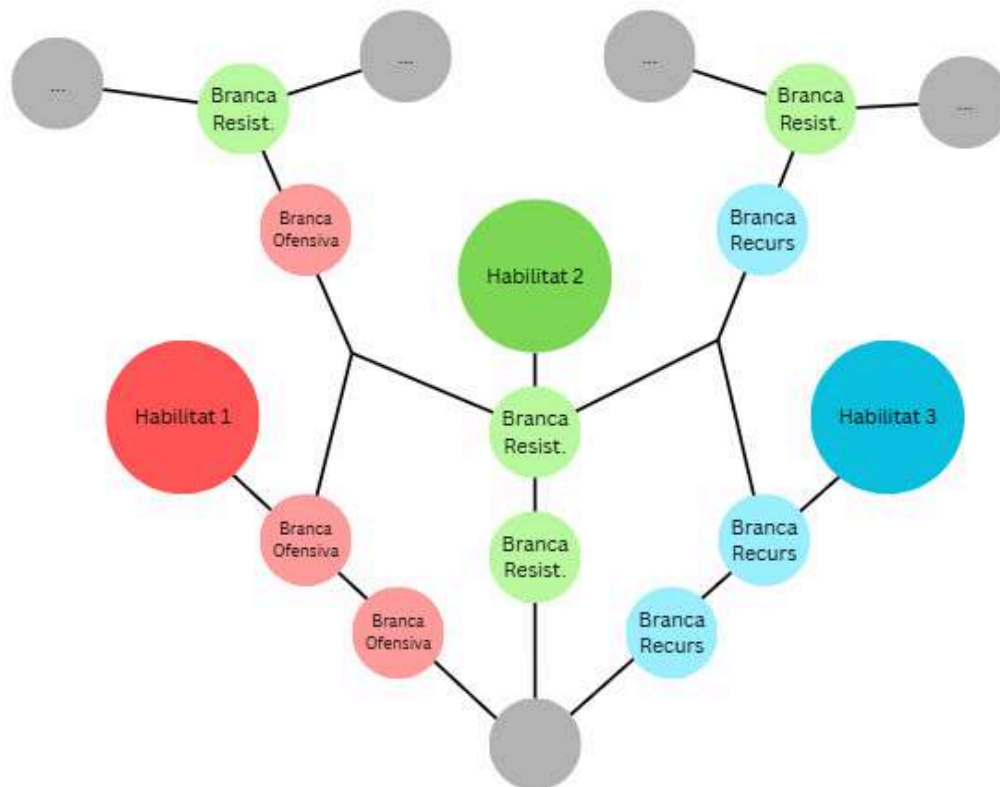
- **Gameplay Loop:**



- **Enemics:** X tipus (A = Armats amb metralleta, B = Armats amb pistola, C = Cos a Cos però amb Walkitalkie)

	A	B	C
DANY	34	25	15
CADENCIA D'ATAC	0,3 bales/s	0,5 bales/s	1-3 segons per atac
CAPACITAT CARREGADOR	30 bales	12 bales	X
TEMPS RECÀRREGA	6 segons	4 segons	X
VIDA	150	125	100
RANG DETECCIÓ	80 metres	60 metres	50 metres

- **Obstacles:**
  - **Cameres:** Quan detecten un company alerten als enemics de la zona, té un frustum per facilitar el no ser detectat.
  - **Lasers de Detecció:** Quan detecten un company al contacte, alerten als enemics de la zona, els làsers són estàtics i perfectament visibles
- **Skill Trees:** Cada personatge tindrà el seu propi Skill Tree no massa complex. Es podran desbloquejar millores petites, que bàsicament consisteixen a pujar o baixar números d'estadístiques com ara més dany, més cadència, més vida... i les millores grans, que desbloquejaran una nova habilitat del personatge:



## 5.5. Losing.

En Eat The Fascists, la mort d'un integrant de l'equip compta com perdre. Tot i que pugui semblar frustrant hi ha diferents factors per evitar-ho:

- Múltiples Checkpoints: Sempre que s'hagi complert un pas del pla no s'haurà de tornar a fer, i com cada missió es divideix en molts passos, haver de repetir un pas de la missió no és tediós.
- Capacitat de reanimar: Sempre que fereixin un company es pot reanimar en un període de X segons abans que mori del tot, tot i que sempre que estiguis reanimant un company quedaràs indefens.
- La IA és millor que tu: Sempre que un personatge de l'equip estigui controlat per la IA podrà perdre un màxim del 25% de la vida, per tant, en poques ocasions un personatge no controlat pel jugador morirà i no es podrà explotar el fet de canviar de personatge just abans de morir per evitar la mort (el que passaria si els personatges controlats per la IA no rebessin cap mena de mal).
- A la 3ra va la vençuda: En cas de morir es farà respawn a l'últim checkpoint amb la mateixa vida i objectes, però i si s'ha passat pel checkpoint amb molt poca vida i és molt complicat fer el següent pas tal com s'ha arribat a aquell checkpoint? Doncs el tercer cop que es faci respawn a un mateix checkpoint tots els personatges es posaran al màxim de vida. Així es motiva al jugador a intentar completar missions amb menys recursos però se li facilita la feina just quan pot començar a ser frustrant.

GUARDAT DE PARTIDA: El guardat serà automàtic per tant El jugador no s'haurà de preocupar de perdre el progrés en la seva partida.

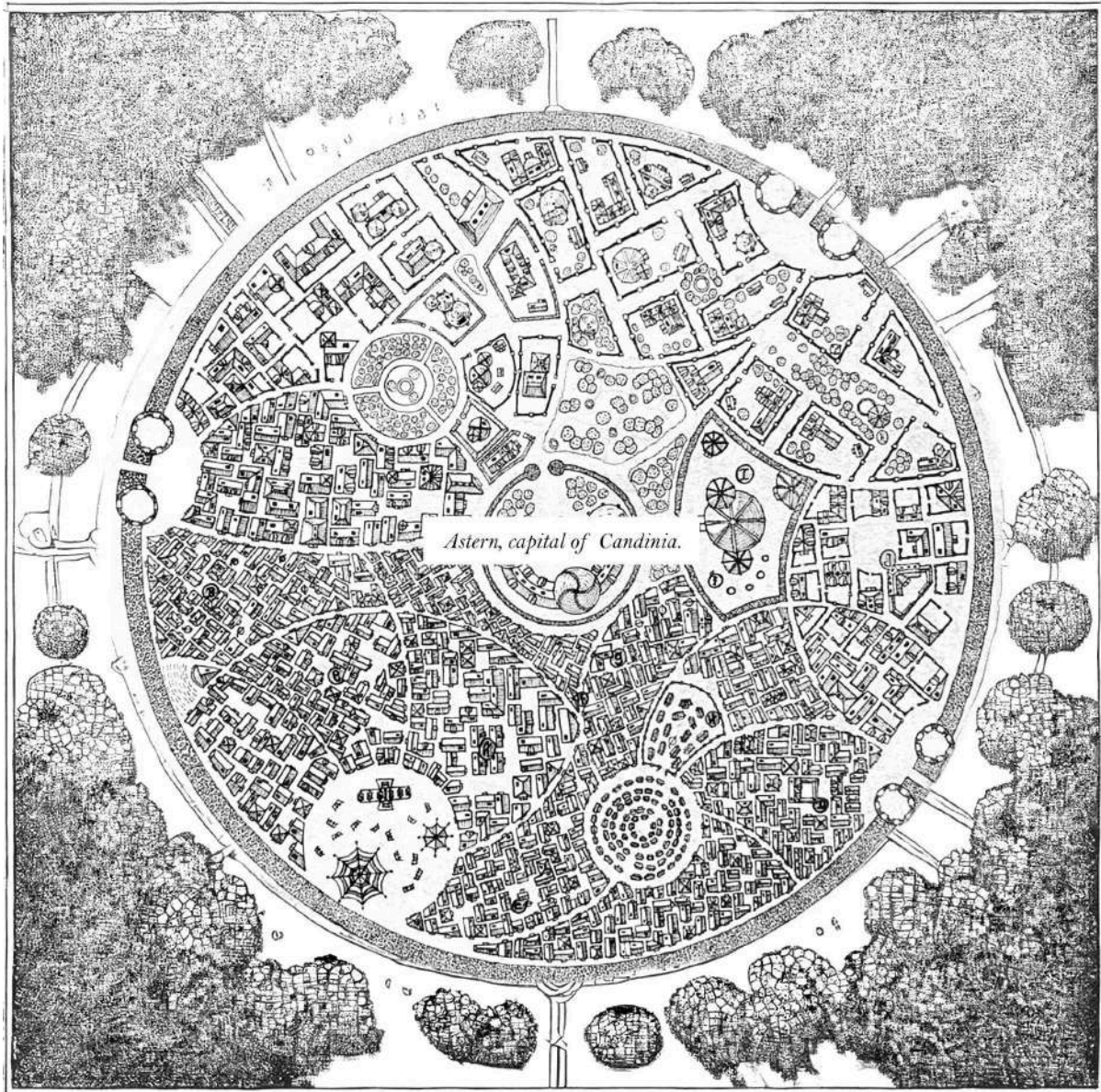
REJUGABILITAT: Atès que el joc s'ha de passar amb un equip de 4 (amb el protagonista inclò de forma obligatòria) i hi ha 6 possibles integrants a escollir, el joc es pot jugar de nou amb un equip totalment nou, per tant és altament rejugable fins la tercera partida, atès que a partir de la tercera partida hi haurà contingut que es repetirà i no serà tant rejugable, tot i així es podrà jugar amb una nova combinació d'integrants.

### **Art Style (Emma + Frida).**

**Moodboards (Emma):**



Aquí, els animals són una minoria oprimida, pràcticament marginal o exiliada. La segona regió és la perifèria/afores de la ciutat. És un entorn de bosc salvatge i precari, on els animals sobreviuen amb els pocs recursos que tenen.



Map overview.

Els tres entorns principals del joc es resumeixen en; la perifèria, la ciutat i la plaça del govern. Abans de realitzar les il·lustracions conceptuals, s'ha dut a terme una creació de moodboards específics per cada àrea. Aquests taulers tenen com a objectiu definir l'estètica de cada zona i el que vol transmetre al jugador i així garantir una coherència narrativa.

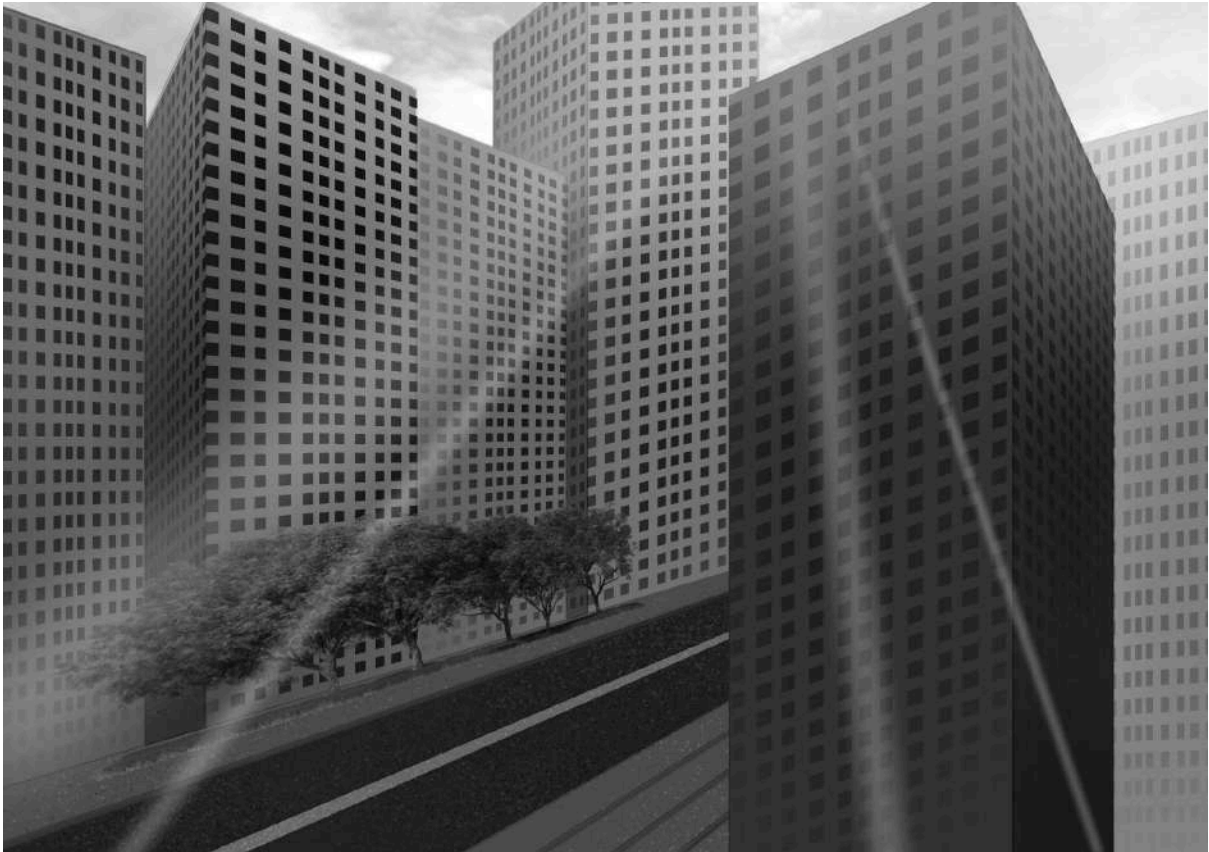


Moodboards de possibles entorns.



Entorn del campament dels animals.

L'entorn de perifèria estaria delimitat per boscos, edificis abandonats i fàbriques. Els animals exiliats formarien petites comunitats en faveles/campaments i ocuparien llocs abandonats, similar a com viuen les persones sense llar actualment. Comptarien amb pocs recursos, sense accés a higiene bàsica, menjar, aigua potable, etc.



*Entorn de la ciutat.*

La ciutat de Astern seria un entorn urbà com qualsevol altre. Una ciutat moderna: edificis alts, supermercats, hospitals, parcs, etc., amb bona qualitat de vida i recursos accessibles. La societat de Astern està majoritàriament composta per humans, a més d'una petita minoria d'animals que encara poder fer una vida en els carrers però baix el perjudici dels humans.



*Entorn del govern. Fet amb IA generativa.*

Finalment, el tercer entorn seria el govern de Astern, localitzat justament en el centre de tota la ciutat. És l'edifici més ostentós, situat en el barri més ben posicionat, econòmicament parlant. Es pot apreciar la monumentalitat de l'edifici per la seva arquitectura elaborada, aspecte modern i la plaça amb vegetació i fonts que l'envolten. Aquí la seguretat és crucial i cap animal té accés a causa del règim prohumà.

Characters (Frida):



Il·lustració de Chipi.



Il·lustració de Ashton.



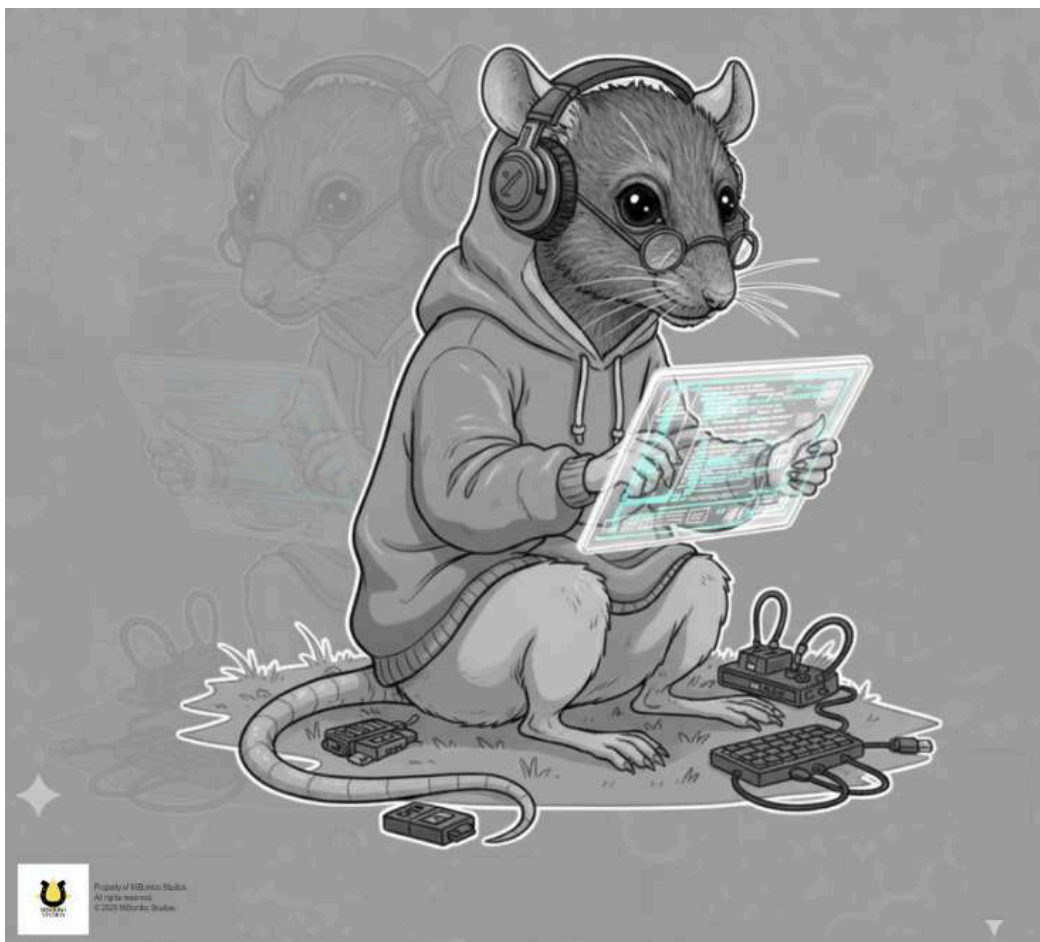
Il·lustració de Rocco.



Il·lustració de Stunky.



Il·lustració de Noelle. Fet amb IA generativa.



Il·lustració de Pixie. Fet amb IA generativa.



Il·lustració de Isis. Fet amb IA generativa.

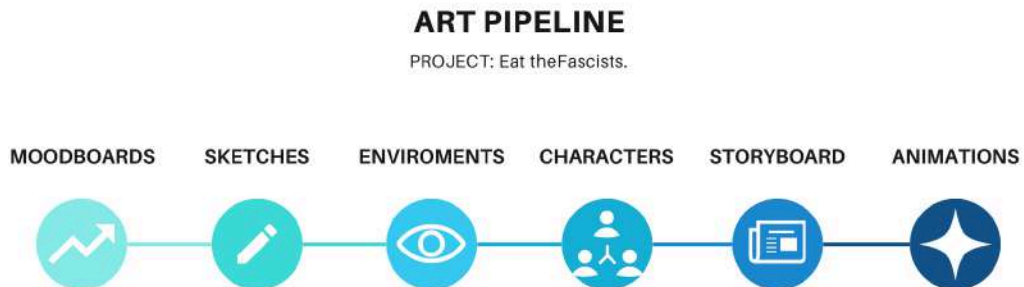


Il·lustració de Bongo. Fet amb IA generativa.



Il·lustració de Bernat. Fet amb IA generativa.

### Art pipeline (Emma):



### Animations(Frida):

Les animacions dels personatges es basaran en la locomoció i comportaments naturals en el que s'inspiren. Com a referents, es recopilarà material i es faran anàlisis d'enregistraments de vídeos, documentals i visites a centres especialitzats com zos o centres de conservació animal. El mateix aplica als humans, basant les animacions en estudis d'actors representant les escenes.

Un cop consolidada la base i l'estudi dels personatges, es procedirà a la següent fase, únicament si les lleis de benestar animal ho permeten, que seria el registre de les animacions principals mitjançant MOCAP/captura de moviment. Posteriorment, aquests registres seran tractats i adaptats a models 3D amb el seu flux de treball usual: rigging, skinning, renderitzat, etc.

Paral·lelament, caldrà adaptar i personalitzar aquestes animacions per reflectir la psicologia i personalitat de cada personatge. Tot i estar inspirat en animals reals, cadascú manifestarà una individualitat pràcticament humana, amb gestes que aportin profunditat.

Respecte a les activitats que **NO** estan permeses; es descartarà qualsevol pràctica que posi en risc el benestar dels animals salvatges involucrats. Això inclou:

- **NO** es forçarà/estressarà cap animal.
- **NO** es dependrà exclusivament de la captura de moviment. Això va lligat amb la condició anterior, es prioritza l'observació no invasiva.
- **NO** es crearan animacions massa antropomorfitzades, principalment per conservar l'essència del personatge.
- **NO** es procedirà al MOCAP dels animals sense la supervisió/aprovació d'un especialista.

Aquests límits asseguren el treball ètic, sempre respectant el benestar animal, a més d'un resultat artístic coherent amb el qual vol transmetre el videojoc.

#### **What to avoid (general):**

- Colors massa il·luminats/vius.
- Estil artístic estilitzat, com més realista millor.
- Personatges massa carregats.
- Entorns elaborats (exceptuant ciutats humanes). S'ha de reflectir l'estat marginal en el qual viuen els animals dins la societat.

#### **UI & UX (Emma):**

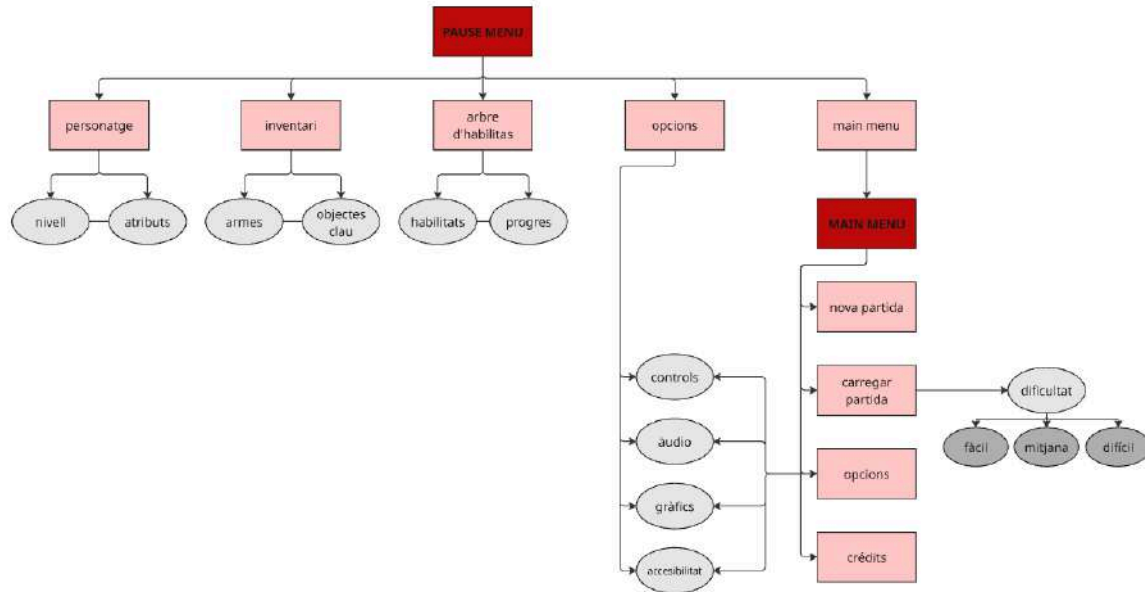
##### Study of the game

El joc tindrà una càmera en tercera persona que seguirà al personatge en tot moment. Estarà situada rere el personatge a una distància mitjana on es veu el personatge sencer i gran part de l'entorn a més, el jugador podrà girar-la amb el joystick dret o el ratolí. D'aquesta manera podràs tenir controlat en tot moment l'entorn i facilitarà l'exploració. A l'hora de tenir els combats la càmera s'allunyarà una mica del personatge per tenir més camp de visió i poder veure tant el personatge com a l'enemic, els combats seran també en tercera persona cos a cos i a distància.

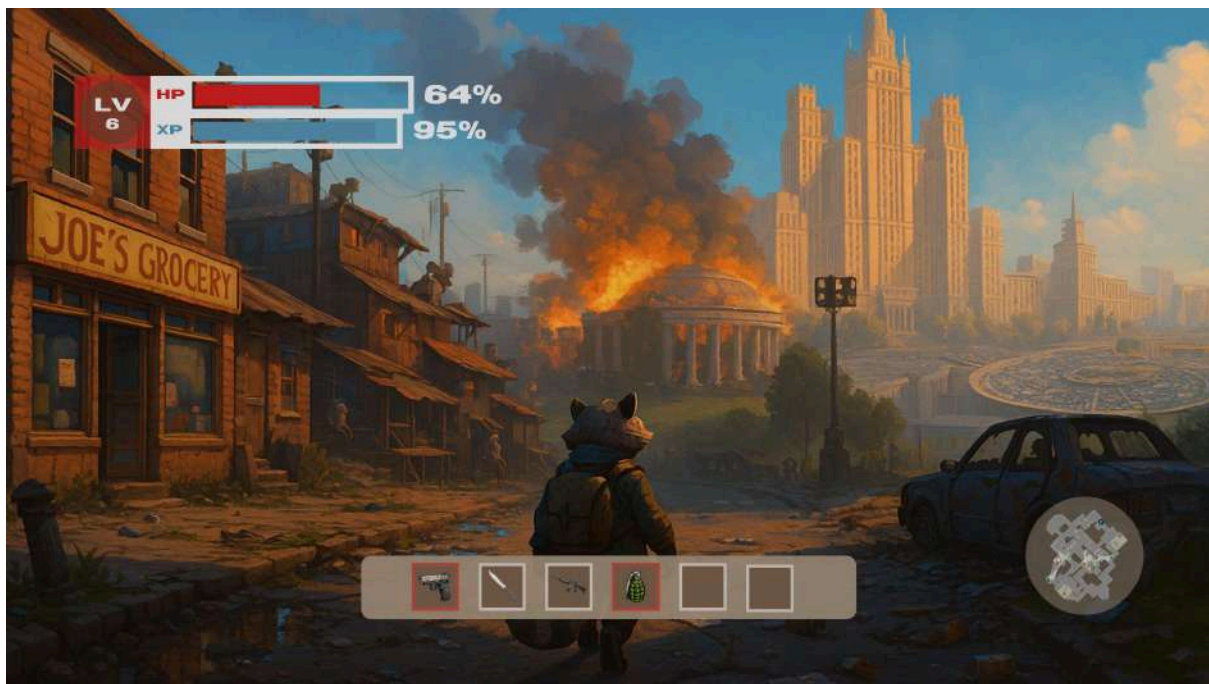
En relació amb els controls, s'utilitzaran els estàndard. Per consoles com PlayStation, amb el joystick esquerre es controlarà el moviment del personatge i amb el dret el moviment de càmera. Amb R1 i R2 es faran els atacs, amb L1 bloquejar, amb el cercle rodar i amb la X saltar. Mentre que els controls de l'ordinador amb les tecles WASD o amb les fletxes es mourà el personatge en totes les direccions, amb el ratolí es mourà la càmera, amb l'espai es podrà saltar i pel combat, click esquerre servirà per fer l'atac bàsic, click dret per bloquejar, Q / E per fer els atacs més especials de les habilitats i Ctrl / Alt per rodar i esquivar.

##### Menú

Flowchart on es veuen representades les interaccions que es poden fer dins del menú principal, al menú de pausa i a les pantalles on es poden accedir.



## HUD



El HUD serà força minimalista i entenedor. A dalt a l'esquerra es trobarà la informació relacionada amb l'estat del personatge, en quin nivell es troba, la quantitat de salut que té i la quantitat d'experiència que s'ha obtingut en funció de com de bé s'ha executat el pla. Per altra banda, a baix del personatge es trobarà l'inventari on es mostren els objectes que té disponible i quins porta equipats a sobre, si el contorn és vermell vol dir que els porta equipats. Justament, al costat es mostra el minimapa que és únicament disponible si es té a la rata Pixie en l'equip. Per una altra banda, quan hi hagi els enemics en l'escena, els hi apareixerà sobre el cap una barra de sigil que s'omple si el jugador fa molt de soroll. Pel que fa a l'estètica dels botons, tindran una paleta cromàtica basada en grisos, marrons i vermells i tindran una lleugera transparència perquè es vegin més integrats dins del joc.

## 6. Music & Sound (Emma)

La música i els efectes de so sempre tenen un paper fonamental tant al cinema com als videojocs perquè dona significat, narra una història i és l'encarregada de crear una atmosfera realista. En *Eat the Fascists* la música també és una peça clau per immersir-se del tot en la història.

A la pantalla d'inici del joc i al menú s'escoltarà el tema principal del joc, una música capaç de plasmar l'atmosfera i el sentiment principal del joc. En les escenes de més acció com pot ser a l'inici de la història quan s'emporten a la mare d'en Chipi o quan es batalla amb els enemics, hi haurà una música accelerada que generi tensió a l'espectador i el prepari per al combat. En contrast, als moments d'exploració i sobretot quan el personatge es troba als afores de la ciutat predominarà el silenci, l'únic que s'escoltarà seran els sorolls de la natura per tal de representar la desolació i l'absència d'humans. Per contra, a la ciutat hi haurà molts efectes de so relacionats amb el caos i el soroll, crits, alarmes de cotxes, sorolls de pistoles, explosions, tot acompanyat de la música d'acció.

Pel que fa als diàlegs aquests són força importants perquè un aspecte clau del joc és la narrativa. Aquests diàlegs apareixeran quan formes el teu equip, quan et comuniques amb ells i a les cutscenes.

El desenvolupament de so i música el farem a través de *FL Studio software*, ja que és un programa amb una interfície clara i fàcil d'aprendre que compti amb un ampli catàleg d'instruments, sàmlers, caixes de ritme i sintetitzadors. A més, gràcies a la seva popularitat hi ha centenars de tutorials a *Youtube* o a fòrums online perfectes per consultar qualsevol dubte o buscar inspiració.

## 7. Technical Design Document. (Emma, Martí i Frida)

El software que farem servir seria Unreal Engine per desenvolupar els gràfics del joc i Visual Studio Code (C#) per fer la programació. Pel que fa a l'estil del codi, perquè sigui un codi entenedor, tots els arxius s'hauran d'escriure de la mateixa manera i les variables han de ser clares, és a dir han d'explicar en una paraula què és el que fan, per exemple *int health* i pel que fa a les classes també hauran de ser clares, descriure l'acció que faran i començar amb majúscules.

Seguint amb el hardware target del joc, aquest seria el següent:

- **Platform:** PC
- **OS:** Windows 10 / 11
- **Processor:** i5 or high CPU
- **Memory:** 8 GB RAM
- **Graphics:** OpenGL
- **Hard Drive:** 35 GB HD space

El performance budget del nostre joc es dividiria en:

- **NPC de IA i animacions:** 4ms.
- **Món:** 6ms.
- **Combat:** 2ms.
- **UI:** 2ms.
- **Audio:** 2ms.

Per la branching policy, hi haurà una branca principal que serà la de developers, i només es farà ús de noves branques en cas que:

- S'estiguin fent diferents tasques alhora que portin molts conflictes.
- Sempre que es faci un QA test.

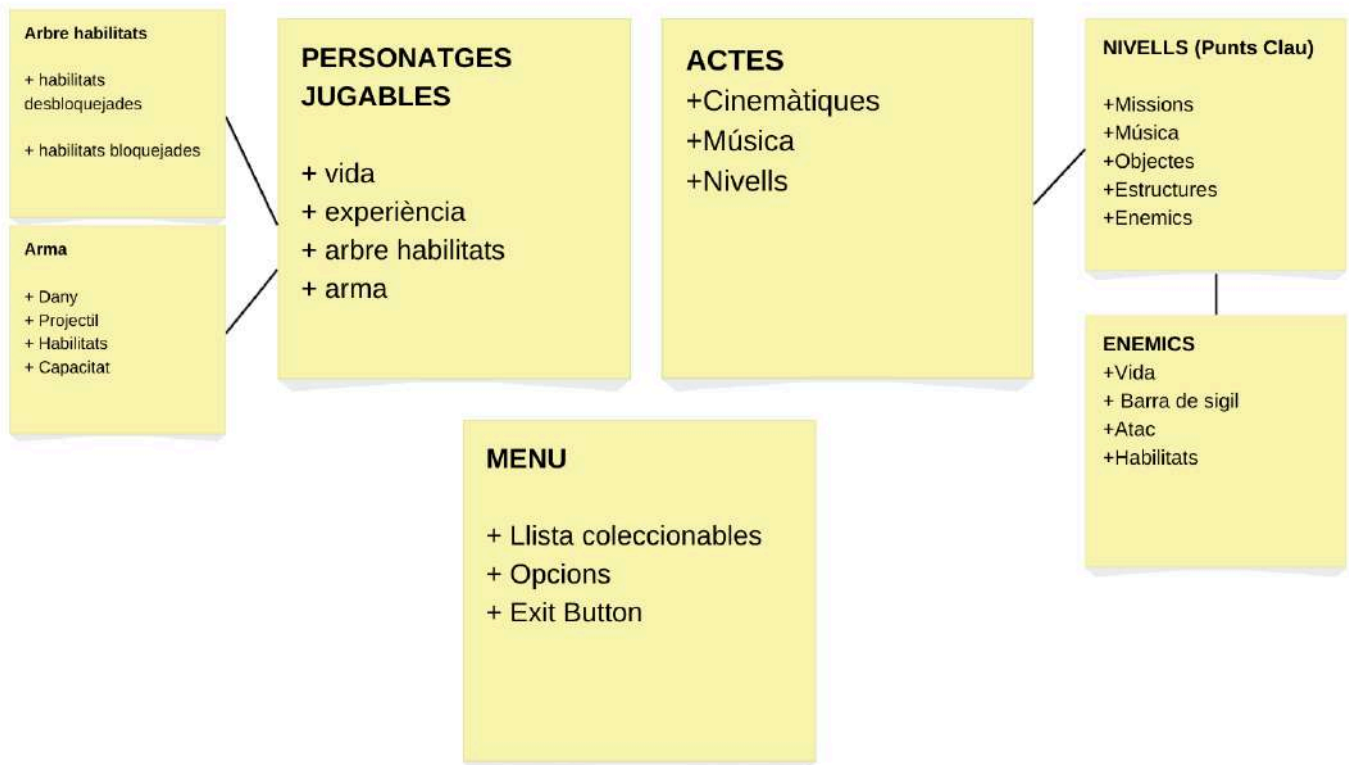
Sempre que es faci una branca nova o un push s'haurà d'avisar a l'equip per evitar errors.

Per el build system, una vegada totes les fites planejades completes i després de comprovar que no hi hagi cap error dins del joc, la build seria publicada en plataformes com: *Steam* i *Epic Games* per fer-ho accessible al públic.

A mesura que es vagin implementant nous aspectes o propers dlcs, el joc s'anirà actualitzant regularment sense la necessitat de treure'l de la plataforma de compra.

**UML:**

# UML - Eat the Fascists



## 8. Planning (Marc)

○ **Industry events:**

Assistir a esdeveniments per anar donant-nos a conèixer en el públic, a més així poder aconseguir potencials inversors per al kickstarter:

Esdeveniments: BCN Game Fest, Pocket Gamer Connects Barcelona, Girotrònica.

○ **Recruiting plan:**

Inicialment, no concretarem a cap persona. Per part de l'art, ja tenim a la Frida i l'Emma. Com a dissenyador a en Martí i com a únic programador en Marc. Durant la primera etapa ens encarregarem de planificar el que s'ha de programar, i quan sigui clar, contractarem a un segon programador. D'aquesta manera ja podem assignar a aquell programador amb una feina fixa i poder estimar el temps i els recursos que necessitarà.

- **Organització interna:**

Utilitzarem la metodologia SCRUM per poder iterar sobre el projecte i poder aconseguir versions jugables, d'aquesta manera poder provar errors, jugabilitat, millores, etc. Això es complementarà amb playtesting del qual s'especificarà en el seu apartat corresponent.

<b>First month of development</b>	Concept design, game vision definition, core mechanics ideation, initial technical research
<b>Second month of development</b>	Core gameplay programming, basic art style definition
<b>Third month of development</b>	UI/UX design, player controls refinement, level design (blockout)
<b>Fourth month of development</b>	First playable prototype, core system integration, internal playtesting
<b>Fifth-Sixth month of development</b>	Content production (levels, enemies, mechanics), performance optimization, bug fixing, balancing. Internal playtesting
<b>Eight month of development</b>	Polish phase, UX improvements, final art pass, QA testing, preparation for demo release

Aquesta és la planificació fins al llançament de la primera demo. Contemplem la possibilitat que sorgeixin contratemps que no permetin la realització exacta d'aquesta planificació i que hi hagi un marge d'error.

## 9. Market & Funding (Frida).

Per assolir el finançament per poder desenvolupar *Eat the Fascists*, l'opció ideal seria obtenir una plaça en el programa d'incubació de **GameBCN**. Aquest suport impulsarà la producció del videojoc, a més de facilitar d'accés a l'estudi de mercat mitjançant el mòdul de *Business*, una vegada acabat el mòdul de *Production*, i també facilitar xarxes de contactes en esdeveniments del sector. Gràcies a aquesta acceleradora, el videojoc es podrà desenvolupar de manera eficient i sense requerir un esforç excessiu per part dels recursos de l'equip.

Un altre via de finançament seria realitzar una campanya de **Kickstarter**. Això proporcionaria un impuls econòmic al projecte i donaria suport a l'equip. És probable que aquesta opció actuï com a via complementària per donar continuïtat al projecte i consolidar el desenvolupament un cop finalitzat el període d'incubació amb **GameBCN**.

Respecte al pla de màrqueting del projecte, es construiria una comunitat base a partir de la presentació d'una demo jugable del videojoc en esdeveniments del sector. La fase inicial se centrarà a presentar-se en territori català/local, com el **BCN GameFest by IndieDev Day** i la SAGA, a la Farga de l'Hospitalet de Llobregat o la **Girotrònica**, a Girona. Permetrà rebre feedback, genera expectació i estableix un nucli de seguidors compromesos abans d'ampliar-se digitalment.

Un cop consolidada una comunitat local, el següent pas estratègic seria l'ampliació en xarxes socials, com ara **Instagram** o **X/Twitter**. Aquests canals digitals serveixen per: garantir continuïtat amb la comunitat, documentar el projecte amb regularitat: actualitzacions, notes de versió, progrés... i atreure nou públic. Complementari a les xarxes socials, es desenvoluparà una pàgina **Wiki**: recull de la informació del videojoc, història, mecàniques, curiositats, lore... i un **Dev Journal**: un blog dedicat a la documentació del desenvolupament destinat a compartir notes de l'equip, avenços tècnics, reptes superats i decisions creatives.

Com a fase final: projecció internacional. Un cop consolidada una comunitat sòlida i compromesa, estratègia evolucionaria cap a l'expansió fora dels límits locals. L'objectiu seria presentar una versió més polida, amb feedback aplicat per millorar l'experiència, en esdeveniments claus de la indústria. Es fa amb la finalitat d'establir networking amb altres estudis, *publishers* o mitjans de renom. Destaquen la **DevGAMM** de Lisboa i/o la **Gamescom** d'Alamània. Aquesta és una fase clau per donar visibilitat al projecte i buscar oportunitats d'escalar.

#### Referents:

SAGA METAL GEAR.	HITMAN.	FINAL FANTASY IX REMAKE.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema de sigil.</li> <li>• Organització d'objectius.</li> <li>• Barra de sigil per no alertar enemics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitat d'assolir missions de múltiples formes.</li> <li>• Millorar la jugabilitat de cada nivell.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control d'equips de 4 integrants.</li> <li>• Rols individuals.</li> </ul>

#### Competidors:

Informació: <https://gamalytic.com/>

COMPETIDORS.	CÒPIES VENUEDES.	MITJANA DE JUGADORS.	BENEFICIS ESTIMATS.
<b>Clair Obscur: Expedition 33.</b>	3.6M.	4.4M.	142.9M \$.
<b>007 First Light (no publicat).</b>	12.2k.	-	854.9k \$.
<b>Hawthorn (no publicat).</b>	-	-	109.3k \$ (prediccions en el primer mes).

Comparació de la competència amb *Eat the Fascists*.

	EAT THE FASCISTS.	CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33.	007 FIRST LIGHT.	HAWTHORN.
<b>CÒPIES.</b>	1.8M.	3.6M.	12.2k.	-
<b>JUGADORS.</b>	3.4M.	4.4M.	-	-
<b>BENEFICIS.</b>	47.9M \$.	142.9M \$.	854.9k \$.	109.3k \$.

### 9.1. Demographics. (Frida)

**Target audience:** Progressistes de 16 a 40.

Per determinar la demografia i motivacions de possibles compradors s'ha adoptat el model metodològic de **Quantic Foundry**. És la via més fiable a causa del seu model empíric basat en mètodes psicòmètrics i quantitat de dades acumulades, amb el suport de les respostes de jugadors reals.

La nostra audiència potencial es concentra en jugadors interessats en gèneres i experiències específiques, principalment en:

- Estrategia.
- Implicacions polítiques.
- Reptes tàctics.



'Gamer Motivation Model' de Qantic Foundry.

Segons la quadrícula de motivacions del jugador, els perfils motivacionals que s'alineen al nostre projecte són:

- **Mastery:** *Repte i estratègia.* Adient al nucli de *Eat the Fascists*, basat en creació d'equips personalitzats, planificació meticulosa abans de qualsevol moviment i decisions crucials amb conseqüències crítiques.
- **Achievement:** *Completar objectius i exercir poder.* Materialitzat en la compleció d'objectius, progressar en les campanyes i executar plans decisius per arribar al *endgame*/contingut final.
- **Immersion:** *Fantasia i història.* El jugador se sent atrapat per la narrativa i *worldbuilding* tan ric del videojoc.

Amb aquesta informació ja consolidada, *Eat the Fascists* s'orienta/s'adapta a l'arquetip de **Architect**.



**Architect:** The Architect wants planning and decision-making that leads to progression and task completion in the game. They also want games with interesting settings and stories. They strongly prefer solo gameplay, without teamwork or competition, so they have full control over their gameplay experience. And they prefer games that are slow-paced, relaxing, and serene. This is a player segment that wants to plan and build something tall and enduring. They want to build something over time and have it not be destroyed. In their popular games list, we see titles like Europa Universalis and Civilization.

'Architect' Arquetip de Qantic Foundry.

Aquest arquetip es defineix per la preferència de **jocs en solitari**: Encara que el joc implica formació d'equips, aquests personatges són NPC. **Planificació/decisions a llarg termini**: La jugabilitat premia la planificació meticulosa, la previsió de conseqüències sobre moviments crítics. Finalment, **ritme deliberat**: Experiència pausada i reflexiva, permet al jugador fer una execució sensata, contemplar la situació i fer una anàlisi. S'allunya del ritme desenfrenat/d'acció immediata.

## 9.2. Platforms & Monetization (Emma)

*Eat the Fascists* serà un joc *buy to play*, és a dir, només es paga pel joc una vegada i després es pot jugar indefinidament sense tornar a pagar i es distribuirà a un preu de 22,99€. El joc es llançarà per a PC en les plataformes *Steam* i *Epic Games* i a les consoles *PlayStation 5* i *Xbox*.

### 9.3. Localization. (Marc)

La localització de *Eat The Fascists* se centrarà inicialment en el mercat europeu, per la seva afinitat cultural amb la temàtica política i social del joc. El títol es traduirà inicialment a anglès, espanyol, i català i posteriorment, si el joc funciona, a francès, alemany i italià. La distribució digital permetrà gestionar possibles restriccions regionals, mantenint sempre el missatge del joc.

## 12. QA & Playtesting (Marc)

Cada final de mes, es realitzaria un playtest intern complet, amb tot l'equip per comprovar si el joc és divertit, que es pot millorar, etc.

- **Segon mes:**  
Micro-playests interns cada 1-2 setmanes depenent els avanços en els respectius apartats del joc.
- **Quart mes:**  
Playtest de persones no involucrades en el desenvolupament. Aquí ja es té el primer prototip. Aquí es detecta que no s'entén del joc, on es podrien perdre, frustracions, etc.

A partir del quart mes, també es realitzarà un QA intern a final de mes en conjunt del playtest per detectar possibles bugs.

- **Cinquè-sisè mes:**  
Playtest de persones no involucrades en el desenvolupament.
- **Sèptim mes:**  
Playtest de persones no involucrades en el desenvolupament setmanal. Feedback ràpid.

El gameplay dels playtests de persones no involucrades es gravarien per posteriorment veure el comportament dels jugadors i poder obtenir data.

- **Vuitè mes:**  
1-2 playtests externs grans amb públic objectiu real. Aquí ja es busca correcció d'errors i jugabilitat. Ja no es busquen noves idees per la demo.