

# Blackwell: Rise of the Gangs

Públic objectiu: PEGI 18 / AO  
Plataformes: PC / PS5 / Xbox Series X



Carles Navarro Nadal  
Gisela Vidal García  
Aran Puente Llamas  
Nil Puente Llamas

<b>Índex.....</b>	<b>1</b>
Resum literari.....	2
Plataformes.....	2
Públic objectiu.....	2
<b>Personatges.....</b>	<b>3</b>
Protagonistes.....	3
Elroy Blackwell.....	3
Antagonistes.....	3
John Grimshaw.....	3
Arthur Hensley.....	4
Altres personatges.....	5
Ada Blackwell.....	5
<b>Història.....</b>	<b>12</b>
Temàtica.....	12
Gèneres.....	12
Localització.....	12
Progressió de la història.....	12
Progressió i desafiaments.....	13
Perdre.....	13
<b>Estil artístic.....</b>	<b>14</b>
Moodboards.....	15
Món.....	15
Armes.....	15
Personatges.....	16
Concept art.....	17
UI Mockup.....	18
Menu Mockup.....	19
<b>Música i so.....</b>	<b>19</b>
Visió general i objectius.....	19
Referents.....	19
<b>Document tècnic de disseny.....</b>	<b>19</b>
<b>Planificació.....</b>	<b>20</b>
Plataformes i monetització.....	21
Localització.....	21
<b>QA i playtesting.....</b>	<b>21</b>

### **Resum literari (Nil)**

*Blackwell: Rise of the Gangs* és un títol ambientat en Birmingham el 1919, aquest joc d'acció en món obert et posa en la pell d'un soldat que torna de participar en la Primera Guerra Mundial i troba la seva família destrossada pels deutes, la corrupció i les bandes rivals.

Per ajudar-los formaràs la teva pròpia banda amb la qual t'endinsaràs en el món criminal Britànic del segle XX, començant amb petites operacions de contrabanda de whisky fins a construir el teu imperi criminal.

El joc combina combat brutal (armes de foc i melé), gestió de recursos, presa de decisions en negociacions, i un sistema de reconeixement dinàmic que afecta les relacions amb altres bandes a més la policia.

La vestimenta de l'època, els escenaris urbans decadents i les missions d'influència i conquesta defineixen un gameplay on cada acció té conseqüències.

### **Plataformes (Nil)**

Publicat per a PlayStation 5, Xbox Series X i per a ordinador (Microsoft Windows).

El joc es pot jugar amb el suport per al DirectX Raytracing (DXR) que inclou un mapatge de textures d'alta qualitat amb suport màxim per a una resolució de 8K.

### **Públic objectiu (Nil)**

El joc té com a públic objectiu els adults, això és degut a les mecàniques de combat, l'estraperlo i els robatoris són elements centrals del joc. Tot i no haver-hi nuditat, al llarg del joc es mencionen actes de caràcter sexual és per això que el joc està classificat com a PEGI18 i només es pot vendre a un públic major de divuit anys.

### **Construcció del món (Nil)**

*Blackwell: Rise of the Gangs* se situa a Birmingham, 1919, una ciutat marcada per la postguerra i la industrialització on els habitants lluiten per sobreviure. Les fàbriques funcionen tant de dia com de nit, els barris obrers estan plens de misèria pels carrers i es nota un grau elevat de tensió social.

La ciutat es divideix en diferents barris, cada barri té la seva pròpia identitat i el seu propi valor estratègic. Hi ha una part més portuària amb molls per al contraban, una altra part més industrial on hi ha grans fàbriques i magatzems, una part alta més adinerada de la ciutat la qual està més vigilada i una part més baixa de suburbis on la policia gairebé no s'atreveix a entrar. A més als afores de la ciutat hi ha camps oberts, zones rurals i s'hi pot trobar un antic hipòdrom.

En el món trobem bandes rivals, aquestes són diferents segons el territori on estem, cada banda té un estil i territori determinat, aquests sovint van acompanyats d'una especialització en un tipus de negoci. Al llarg del mapa hi ha diverses comissaries de policia. La policia pot ser corrupta i capaç de col·laborar amb qui més pagui. Visualment, trobarem una estètica industrial i de decadència urbana on les vestimentes, els vehicles i les armes reforcen l'autenticitat històrica.

## **Personatges (Gisela)**

### **Protagonistes**

#### Elroy Blackwell

#### **Descripció física**

De complexió mitjana, atlètic i fort, és un home jove que aparenta més edat de la que té. Destaca a primera vista sobretot pels seus ulls blaus profunds i per portar sempre un rellotge de butxaca platejat. Porta una mica de barba, però sempre ben tallada i cuidada, i li agrada deixar-se els cabells un pèl llarg.

Prefereix portar roba simple, pràctica i poc exuberant, tot i que a vegades per certes ocasions és obligat per l'Ada i la seva mare a posar-se un vestit i unes bones sabates.

#### **Descripció psicològica**

És un home amb un aire misteriós que aparenta ser dur i perillós, però la gent que l'acaba coneixent veritablement sap que sota la màscara tenaç, és en realitat una persona sensible, empàtica i amable. Li agraden els misteris i és bo enganyant a la gent, ja que sap llegir les persones fàcilment.

No es considera un líder ideal, perquè sempre prefereix fer les coses per ell mateix, però no nega que a vegades l'ajuda és convenient.

#### **Vida i entorns familiars**

Encara que gairebé tothom considera l'Elroy com a un home que va aparèixer de cop i volta a Birmingham sense passat, uns pocs del seu voltant saben que el seu veritable nom és Elroy Beecham.

La família Beecham, de classe alta, provenia del sud d'Anglaterra i eren experts comerciants farmacèutics. Elroy va créixer entre les finances i els números de l'empresa del seu pare, i ràpidament va aprendre com funcionava l'economia.

Tenia una vida feliç dins la seva família, fins que va arribar la Primera Guerra Mundial i tot va canviar. Llavors, juntament amb la seva mare, busca esbrinar els culpables i es veu en l'obligació d'entrar en el món criminal per així sobreviure.

#### **Objectius**

En perdre tot, busca tant venjança com recuperar la riquesa perduda de la seva família.

#### **Què és el que l'atura?**

Té debilitat per la seva banda, la seva família i pels animals, encara que per la seguretat d'ells, es mostra sempre impassible davant una situació de risc tot i que per dins, senti tot el contrari.

### **Antagonistes**

#### John Grimshaw

#### **Descripció física**

És un home alt, de mitjana edat i de complexió prima. Té un aire d'elegància, i projecta a tota persona una presència impotent.

Prefereix que tot allò que porta amb ell sigui pràctic, i per tant opta per roba de colors foscos i objectes que li realment li siguin útils. Tot i això, sempre portant una aparença neta i cuidada, fet que reflecteix la seva obsessió pel control i l'ordre.

#### **Descripció psicològica**

Té una personalitat calculadora i freda, és pacient i un expert manipulador quan escau. Es guia per la seva idea de control ideal com a moral principal i considera que els mitjans justifiquen els fins si aquests són útils per mantenir el poder.

Prefereix deixar el treball brut a tercers, com la policia, les bandes rivals o la premsa per afectar els seus adversaris, sovint mantinguen-se a les ombres i observant el seu entorn.

#### **Vida i entorns familiars**

Originari de Digbeth, Birmingham, va créixer com a germà gran en una família obrera molt pobre. Davant la mort del seu pare, un treballador industrial, va haver d'assumir el paper de cap de família i treballar per portar-la endavant. En veure que el treball honest era insuficient per alimentar-los tots, decideix recórrer al robatori i l'estafa per sobreviure. Més endavant, s'adona compte que és molt hàbil i amb el temps es fa un lloc en el mercat negre d'Anglaterra.

Un cop comença la Primera Guerra Mundial, Grimshaw evita la lleva gràcies a la seva influència política i social ja ben establerta al país, i veu en aquest esdeveniment una oportunitat d'aprofitar-se de l'empobriment generat en la ciutadania un cop acabada la guerra.

#### **Objectius**

Vol aconseguir el control total de Birmingham a nivell econòmic, polític i criminal. Busca també eliminar qualsevol banda que no es sotmeti sota el seu control i li agrada mantenir un sistema de falsa estabilitat basat en la por i la dependència que li permet guanyar control dins de la societat criminal de la ciutat.

#### **Què és el que l'atura?**

Qualsevol grup criminal amb objectius individuals i que actuï de forma independent.

També té debilitats, les quals estan lligades amb la seva dependència de tercers perquè li facin la feina i el caràcter immutable de la lleialtat que pot estar present en certs vincles de bandes enemigues.

És un enemic que pot ser derrotat per vies polítiques, eliminat físicament, perdre poder dins la seva banda o acabar dins d'una aliança forçada.

#### Arthur Hensley "The One Eye-Man"

#### **Descripció física**

És un veterà de complexió robusta i sempre porta a sobre una expressió seriosa. La major part dels cops porta l'uniforme policial de l'època, amb la gorra reglamentària. Duu una barba espessa i cuidada, però marcada per l'edat.

### **Descripció psicològica**

Intel·ligent i determinat, té un sentit de la llei fort, però això el fa previsible en certes situacions. Detesta la corrupció i veu la por i la reputació com a eines essencials per mantenir-la sota control.

### **Vida i entorns familiars**

Prové d'una família de classe mitjana originària de Bristol, amb antecedents familiars policials que es remuntaven a diverses generacions.

El pare, inspector de policia; la mare, mestra. Per això, va créixer sota educació estricta basada en el deure i la disciplina.

Ingressa a les files angleses per la Primera Guerra Mundial amb cinquanta anys, i després de quedar-se cec d'un ull permanentment durant la Segona Batalla de Ypres (1915) a causa dels gasos tòxics empleats, es retira. Un cop acabada la guerra, a causa de la falta de personal i prenent en compte la seva reputació i saviesa, se'l torna a reclutar al cos policial i és enviat a Birmingham on s'instal·la. Ràpidament, guanya el respecte del cos, i es fa un lloc dins dels càrrecs més alts.

### **Objectius**

Té tres objectius clars: Mantenir la llei a Birmingham, combatre la delinqüència i desmantellar bandes criminals.

### **Què és el que l'atura?**

La seva rigidesa moral i l'estricta observança dels procediments legals, sumades a la desconfiança d'aliances informals, en limiten l'eficàcia.

Sempre representarà una amenaça constant per al jugador, tot i que se'l "neutralitzi" temporalment per enfrontaments, desviacions polítiques o corrupció al cos policial.

### **Altres personatges (NPCs)**

#### Ada Blackwell

### **Descripció física**

Dona de trenta anys, amb cabells foscos i llarg, encara que sempre el porta recollit en una trena. És bastant alta, prima i té moltes pigues a la pell.

Li agrada trencar les normes socials vestint pantalons i jaqueta, fet que porta molta gent a confondre-la amb un home.

### **Descripció psicològica**

Li agraden molt els jocs de taula, i sovint se la troba amb un cigarret a la mà. Té un do per esbrinar quan algú menteix i adapta la seva forma d'expressió segons la persona a qui es dirigeixi.

Odia que li faltin el respecte i no dubta a plantar cara.

És forta físicament, però per culpa de la seva finesa corporal, prefereix aprofitar la seva velocitat i lleugeresa per

### **Vida i entorns familiars**

No se sap gaire del seu passat, només que en quedar orfe de jove, i abans de la guerra es troba amb l'Elroy quan aquest voltava pels carrers i l'Ada intentava robar una llesca de pa. El robatori va resultar

fallit, i abans de ser atrapada per la policia, el Harry la va ajudar a escapar i des de llavors es va decidir a seguir-lo, ja que de totes formes no tenia a ningú més.

### **Objectius**

No té uns objectius definits, però li agrada guanyar diners i entretenir-se amb els afers perillosos de la banda, perquè sinó s'avorreix.

En el fons, però, també es queda al costat d'en Harry per assegurar-se que estigui bé.

### **Què és el que l'atura?**

La seva gran debilitat és l'Elroy. El considera el seu germà gran, i per tant l'única família veritable que té. També té força debilitat pels de la seva banda, i saber que es troben en perill o malferits la fa embogir.

Amaga un gran detall del seu passat, perquè ha buscat la seva vida un penjoll de maragdes que la seva mare li va regalar de petita. Després de quedar orfe, el va haver de vendre per menjar, i mai més l'ha tornat a trobar. Pel fet que es tracta d'un objecte que representa a la seva mare, i l'únic que hereta de la seva família, esdevindria una gran debilitat secreta, que en el moment de veure-la, la portaria a arriscar-ho tot per recuperar-la.

## **Dinàmica del joc**

### **Objectius (Nil)**

Durant el transcurs del Joc el jugador té diferents objectius:

El primer gran objectiu és protegir la teva família i recuperar una vida que la guerra i la corrupció han destruït. Per aquest motiu el jugador s'endinsa en el món criminal començant amb petites operacions de contrabanda que li permeten aconseguir els recursos necessaris per sobreviure.

Segons el jugador avança, el jugador va descobrint nous objectius com formar la seva pròpia banda. Començarà a descobrir nous negocis il·legals, cadascun controlat per diferents bandes rivals. Aquestes bandes dominen territoris concrets, amb les seves normes, i qualsevol intent d'entrar-hi podrà provocar conflictes. El jugador s'haurà d'enfrontar a aquests conflictes, lluitant contra enemics però també establint aliances amb altres grups per guanyar poder, expandir el seu territori i assegurar la supervivència tant de la banda com de la seva família.

### **User Skills(Aran)**

El jugador ha de combinar l'habilitat, estratègia i observació per avançar en el joc. Controlar bé el personatge és essencial, ha d'apuntar amb precisió, gestionar el retrocés de les armes, moure's eficientment entre cobertures i saber com atacar a curta distància.

També és important el sigil, cal comprendre els moviments dels enemics, apropar-se sense que et vegin i triar rutes segures per infiltrar-se o eliminar objectius silenciosament, sense ser detectat. A part l'orientació dins del món del joc és clau, és necessari reconèixer punts de referència, llegir el mapa i recordar carrers i zones perilloses per poder planificar moviments i conduir amb més seguretat durant les persecucions.

El jugador ha de prendre decisions estratègiques, com triar aliats, assignar territoris, gestionar el risc i adaptar-se a situacions inesperades en combat. A més, cal fer un ús intel·ligent dels recursos, controlar la munició, escollir les armes adequades i administrar diners i millores.

Finalment, la conducció és la manera més eficient de desplaçar-te en el joc i cal controlar el vehicle amb precisió per evadir la policia i anticipar obstacles per arribar al destí sense accidents.

## **Mecàniques del joc (Aran)**

### 1. Mecàniques de Moviment i Exploració

- Desplaçament lliure: El jugador pot caminar, córrer, ajupir-se i cobrir-se en entorns urbans oberts.
- Cobertura: Possibilitat d'utilitzar objectes de l'entorn per protegir-se dels tirs de l'enemics.
- Escalada i salt: Capacitat limitada per escalar certs obstacles i saltar petites barreres.
- Vehicles: Conducció de cotxes i motocicletes i cavalls amb físiques realistes i danys visuals, possibilitat de robar vehicles/cavalls.
- Mapa i navegació: Sistema de GPS/marcadors de missió, minimapa dinàmic amb alertes d'enemics i ubicacions d'interès.

### 2. Mecàniques de Combat

- Combat armat: Trets en tercera persona amb punteria lliure (o bé amb punteria assistida).
- Cobertura tàctica i sistema de punteria des de darrere d'obstacles o dins de vehicles/cavalls.
- Varietat d'armes: Pistoles, rifles, escopetes, armes de foc pesades i explosius.
- Combat cos a cos: Colps bàsics, combos i tombs.
- Possibilitat d'executar atacs silenciosos o letals en sigil
- Sigil: El jugador pot evitar enemics utilitzant el sigil, eliminant de manera silenciosa i evitant ser detectat.

### 3. Mecàniques de Món Obert

- Missions principals: Progressió narrativa lineal basada en eliminar objectius clau i prendre el control del territori.
- Missions secundàries i activitats: Recollir objectes de valor.
- Robatoris, extorsions i protecció de territoris.
- Interaccions amb personatges secundaris que afecten la reputació i els recursos.
- Control de territoris:
- Prendre i administrar negocis il·legals per generar ingressos.
- Escollir aliats i subordinats per expandir el control territorial.

### 4. Mecàniques de Progressió

- Sistema de reputació i moralitat: Les decisions del jugador afecten la relació amb aliats i enemics.
- Possibilitat de reclutar o perdre membres del clan segons les decisions.
- Millores i recursos: Els diners obtinguts de negocis il·legals es poden invertir en armes, vehicles i millores del territori.

- Personalització de vehicles/cavalls i armes: Permet modificar aspectes com pintura, millores de rendiment i altres ajustos visuals o funcionals.

#### 5. Mecàniques d'Interacció

- Diàlegs i decisions: Opcions de diàleg que poden canviar el desenvolupament de certes missions i les relacions amb els personatges.
- Interacció amb l'entorn: Destrucció parcial d'objectes, obrir portes, recollir ítems i utilitzar equipament disponible.

#### 6. Mecàniques d'IA

- Enemics: Patrulles i guàrdies que reaccionen al entorn
- Estratègies de combat segons l'entorn.
- Aliats: Membres del clan controlats per IA que poden seguir ordres, donar suport en combat o protegir negocis.

#### 7. Mecàniques Especials

Execució: Animacions especials en eliminar objectius importants.

Sistema de danys: Vehicles i personatges amb danys visuals i afecten el rendiment en combat.

Esdeveniments dinàmics: Interaccions aleatòries en el món obert que generen oportunitats de combat o col·leccionables.

#### Items & PowerUps (Aran)

En el joc, la compra d'armes i vehicles depèn dels diners disponibles i de la quantitat de territori que controla el jugador. A mesura que augmenta el domini de territoris i recursos, es poden adquirir armes més potents i vehicles més ràpids o resistents. Aquesta mecànica combina la gestió econòmica amb la progressió dins del joc, animant el jugador a conquerir més zones i planificar bé com invertir els recursos per afrontar missions més difícils.

Id_Arma	Nom	tipus	Dany	cadència	precisió	capacitat_carregador	temps_recàrrega
1	Colt M1911	Pistola	60	30	80	7	3
2	Escopeta de corredera	Escopeta	90	10	60	5	4
3	Bat de beisbol	Arma Blanca	45		70		
4	Granada	Explosiu	120	1	50		
5	Thompson M1921	Subfusell	65	90	70	20	3

A continuació, es mostra la taula de vehicles amb les seves característiques, que segueix les mateixes regles.

Id_vehicle	Nom	Tipus	Velocitat_max	Acceleració	Maneig	Capacitat	durabilitat
1	Cavall de carrera	Cavall	60	50	85	1	60
2	Cavall de policia	Cavall	45	35	80	2	90
3	Ford model T	Cotxe	50	40	55	4	70
4	Carro Cobert	Carro	30	20	65	2	80
5	Camión de repartiment	Camión	40	20	50	2	90

#### Core Game Pilars (Nil)

El pilar principal del joc és l'ascens criminal i la construcció de l'Imperi, aquest funciona com a motor del joc, ja que el gameplay girarà al voltant de reclutar, d'expandir i de dominar. A més és el que dona sentit a la progressió, la narrativa i la interacció amb el món. Un pilar del joc que reforça aquest pilar

principal és l'administració i formació de la banda, aquesta comença amb aliats improvisats i acaba sent una organització organitzada com cada membre té un rol específic.

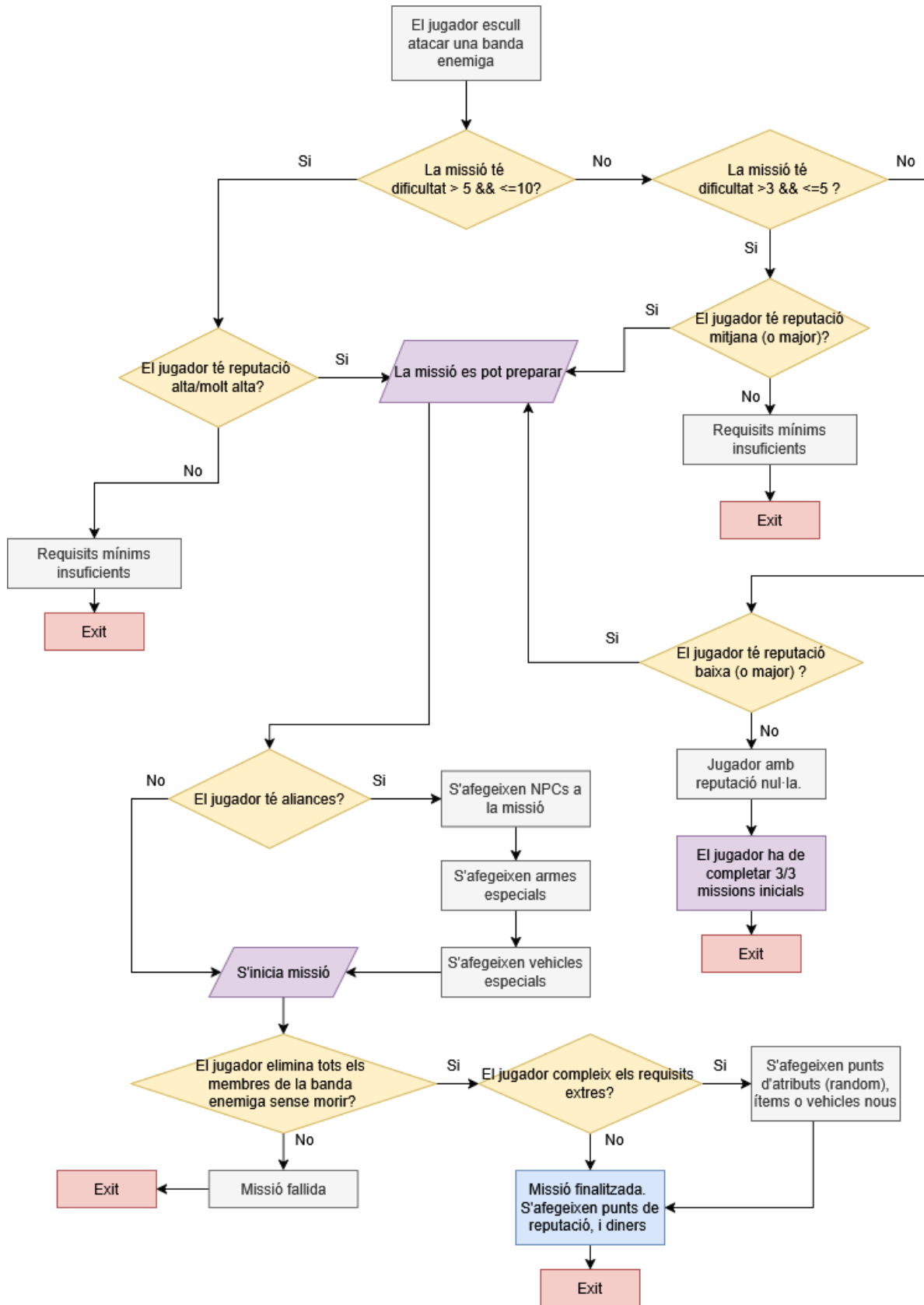
Un altre pilar del joc és el combat, degut al món hostil en el qual viu el protagonista, el combat està present en la vida del protagonista des de l'inici. També tenim el sistema de reputació i reacció de món com apilar del joc això és pel fet que cada acció té conseqüències, això augmenta el nivell d'immersió i dona sentit al sistema de presa de decisions.

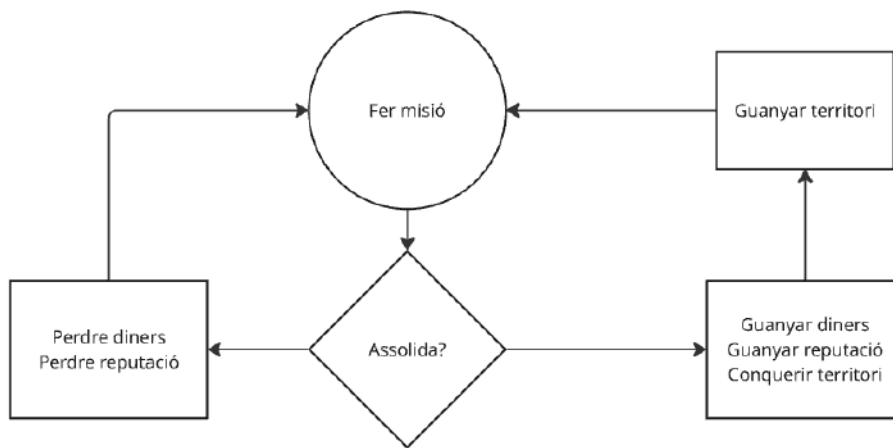
Finalment, com a pilar tindriem el món obert perquè l'estètica d'època juntament amb el panorama de tensió social del moment ens ajuda a situar-nos en context i a donar autenticitat al camí del jugador.

### **USP (Unique selling points) (Nil)**

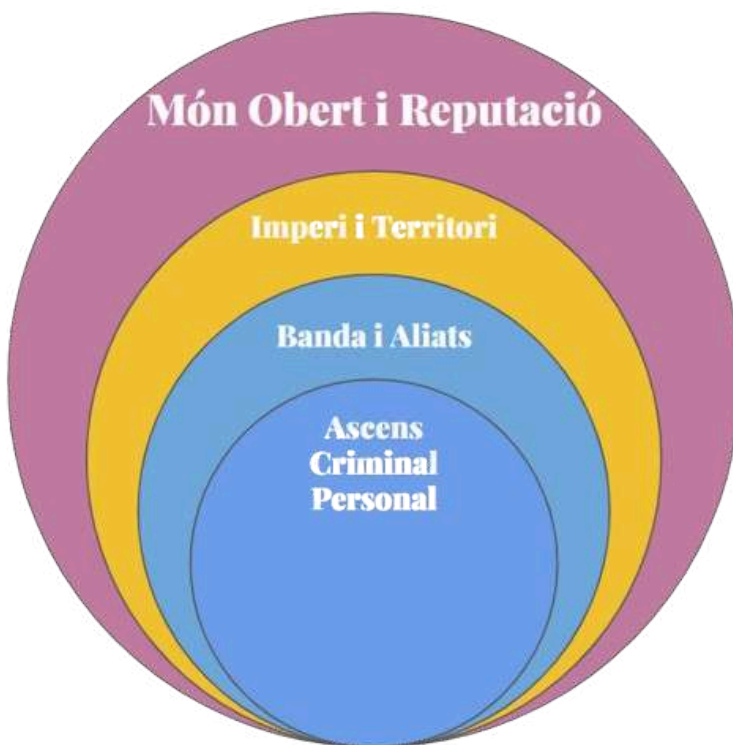
- Món obert establert en l'Anglaterra del s.XX, ón el jugador podrà investigar carrerons, locals "aparentment" tancats i altres llocs amagats al ciutadà general
- Sistema de reconeixement dinàmic que afecta a la interacció amb altres bandes
- Combats brutals tant amb armes de foc com a melé
- Sistema de control de la economia i les bandes
- Personalitza la base de la teva banda, la teva pròpia vestimenta i els teus vehicles i propietats de la zona.
- Sistema de presa de decisions en negociacions tant amb bandes com amb policia

Game Flow (flowcharts)





*\*Primer Flowchart fet per Gisela, segon fet per Aran*  
**Core Diagram (Nil)**



## **Història**

### **Temàtica (Gisela)**

#### Gèneres

Es tracta d'un joc RPG (ja que juguem amb un personatge que ens representarà) principalment basat en l'acció i l'aventura, perquè se centra en l'exploració, la interacció en situacions claus de conflicte i el combat. També es permet al jugador a explorar lliurement Birmingham, i interactuar tant amb els personatges secundaris, com amb els NPCs, i per això es tractarà d'un joc de món obert.

Interactuarem amb altres bandes així que es tracta d'un joc amb guerra de bandes, basat en contextos reals del passat (Crim històrics) per al que parlem d'un joc de Crim i gàngsters.

#### Localització

La història principal prèn lloc a Birmingham, en l'Anglaterra del segle XX, concretament en el període de la Post Guerra (1919 aproximadament).

També, degut al passat dels personatges (sobretot del principal), que es mostraran per flashbacks, ens trobarem a principis del segle XX, més concretament, entre el 1905 i el 1914 (abans de la Primera Guerra Mundial (1914-1918) i dins de l'època Eduardiana (1901-1910)).

### **Progressió de la història (Nil / Gisela)**

Hi ha fins a sis camins de progressió diferents a *Blackwell: Rise of the Gangs*.

Aquests són: el personatge, la banda, l'imperi, les armes, els vehicles i la reputació.

Per part del personatge, començem amb un personatge traumatitzat tant per la mort del seu pare, com la desaparició de la seva família, i finalment, per la Primera Guerra Mundial.

A mesura que anem progressant, el personatge anirà tenint flashbacks que a mesura que avancem el joc, seran més recurrents fins que arribem un punt en la història, en què desapareixeran completament (ja que serveixen com a "finestra" perquè el jugador vagi aprenent més del passat del personatge).

El nostre personatge comença amb uns atributs de força, punteria i sigil determinats que aniran millorant a mesura que practica aquestes disciplines de combat.

Pel que fa a la banda, també progressarà al llarg de la història començant inicialment en solitari a fer determinades missions de contraban i petits robatoris a transeünts determinats i evolucionarà a fer aliances per fer grans operacions de contraban, robatoris planificats i t'ajudaran a conquerir territoris rivals i seran la mà d'obra dels teus negocis produint beneficis passius.

Per part de l'imperi, el personatge en tornar de la guerra (és a dir, a l'inici del joc), es troba sense gaires recursos, i és forçat a viure amb la seva mare en una casa petita en un dels barris més pobres de la ciutat. Veient que la seva mare es troba malalta i mal alimentada, el portarà a delinquir i a llarg termini adquirir propietats, negocis i aliances fins a tenir un imperi extens en tota la ciutat.

En el sector de les armes, el personatge comença amb armes a melé com navalles, ganivets, bats i les "razor blades" cosides a la gorra també tindrà un revòlver Webley Mk VI però aquest ha quedat inservible en la guerra conforme avança en la història el jugador podrà arreglar el revòlver i desbloquejar armes com un fusell Lee-Enfield SMLE, escopetes de canó curt i per últim un subfusell Thompson.

En el sector dels vehicles el jugador inicialment es desplaçarà a peu o a cavall però aquest primer cavall serà lent i no té gaire resistència, a mesura que el jugador va avançant pot optar a desplaçar-se amb un cavall més ràpid i resistent fins a finalment comprar un cotxe o una motocicleta els quals el jugador podrà modificar.

Finalment, la reputació del jugador també forma part del progrés del joc inicialment el jugador comença amb un nivell baix de reputació per tant serà atacat per bandes rivals i tindrà menys marge de negociació i aquest al anar expandint-se i guanyant força anirà creixent i serà el que permet aconseguir més marge de negociació, noves aliances...

### **Progressió i desafiaments (Gisela /Nil )**

La progressió a *Blackwell: Rise of the Gangs* està dissenyada per reflectir l'ascens gradual del protagonista dins del món criminal de Birmingham, combinant l'evolució del personatge, ed la banda, de l'imperi i ed la reputació. Els desafiaments augmenten de manera progressiva i orgànica, adaptant-se a les decisions del jugador i al seu estil de joc.

Els desafiaments escalen de manera progressiva i dinàmica: els enemics són nombrosos, millor armats i més coordinats, mentre que la gestió econòmica i de la reputació esdevé cada vegada més exigent. Les decisions del jugador tenen conseqüències reals, com la pèrdua de diner, territori o reputació en cas de fracàs.

### **Perdre (Gisela/Aran)**

*Blackwell: Rise of the Gangs* està pensat perquè fallar tingui un impacte real amb conseqüències, però sense bloquejar mai el progrés del jugador. Quan el personatge queda ferit, rendeix pitjor en combat i pot usar primers auxilis per continuar, però per curar completament les ferides greus ha d'anar al metge. Curar-se completament fa que sigui més difícil tornar a morir, però també té un cost econòmic, així que el jugador ha de decidir si invertir en seguretat o en altres aspectes del seu imperi.

Si el jugador mor, torna a jugar perquè hi ha vides infinites, però la mort implica perdre diners i reputació, cosa que complica la progressió i les relacions amb altres bandes. Dins del món lliure, el jugador pot morir i reapareix a prop de l'última zona on es trobava, fet que evita la frustració i permet continuar jugant de forma contínua.

El sistema de finalització de joc es produeix en iniciar una missió i durant tot el procés de completar-la. Dins de les missions, un cop el jugador mor, ha de tornar a començar des del principi, o bé pot escollir abandonar la missió per recollir recursos dins del mapa o fer missions de nivell inferior abans. No existeix un reinici del joc completament, i el joc guarda el progrés del jugador de forma contínua.

La partida només es pot guardar en qualsevol establiment del jugador. A més, el joc ofereix alta rejugabilitat, amb diferents finals i maneres de jugar segons les decisions i l'estratègia del jugador. *Blackwell: Rise of the Gangs* finalitza la seva història un cop el jugador completa totes les missions

principals i, un cop acabades, pot continuar jugant, completant missions secundàries i explorant el mapa de forma lliure.

### **Estil artístic (Gisela)**

Per a Blackwell: Rise of the Gangs, havíem pensat en què seria un joc en tercera persona, amb visuals en 3D i amb un estil realista, però amb la diferència que l'estil artístic estaria marcat amb línies de dibuix, com si els personatges fossin dibuixats a mà, però aquests tenint visuals en 3D.

Seria un estil semblant al joc The Walking Dead.



*\*The Walking Dead: Episode 2 - You will need to leave behind Clem for a while.*

Hem agafat informació dels moviments artístics de l'època, i durant els inicis del segle XX, a Europa es va estendre el moviment *Art Nouveau*, un estil que utilitzava la natura i les línies orgàniques per representar l'art.

Aquest estil el volem mostrar de forma puntual en certs aspectes de la UI general del joc i dins del joc mateix (en establiments, pósters, pantalles de recàrregues, etc.).

## Moodboards

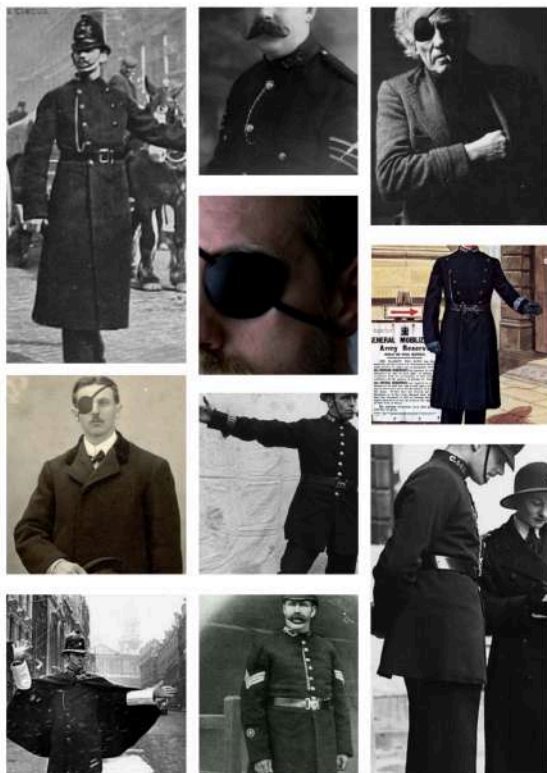
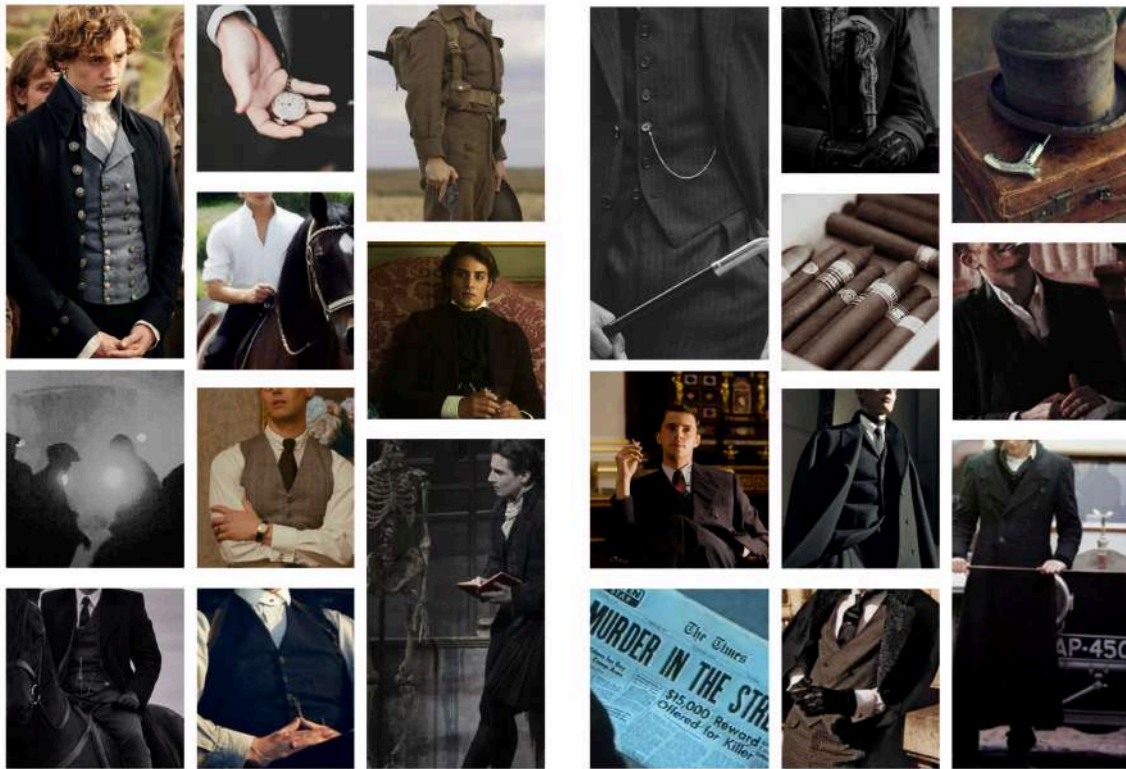
### Món (Nil)



### Armes (Nil)



Personatges (Gisela)



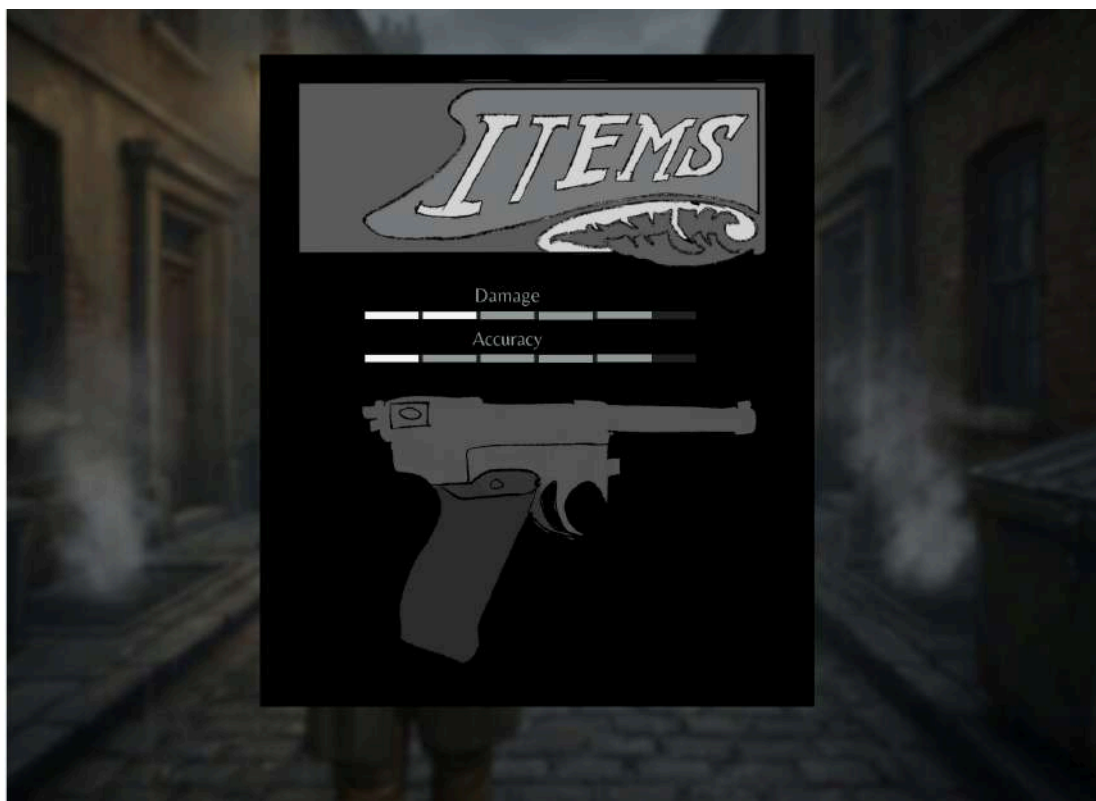
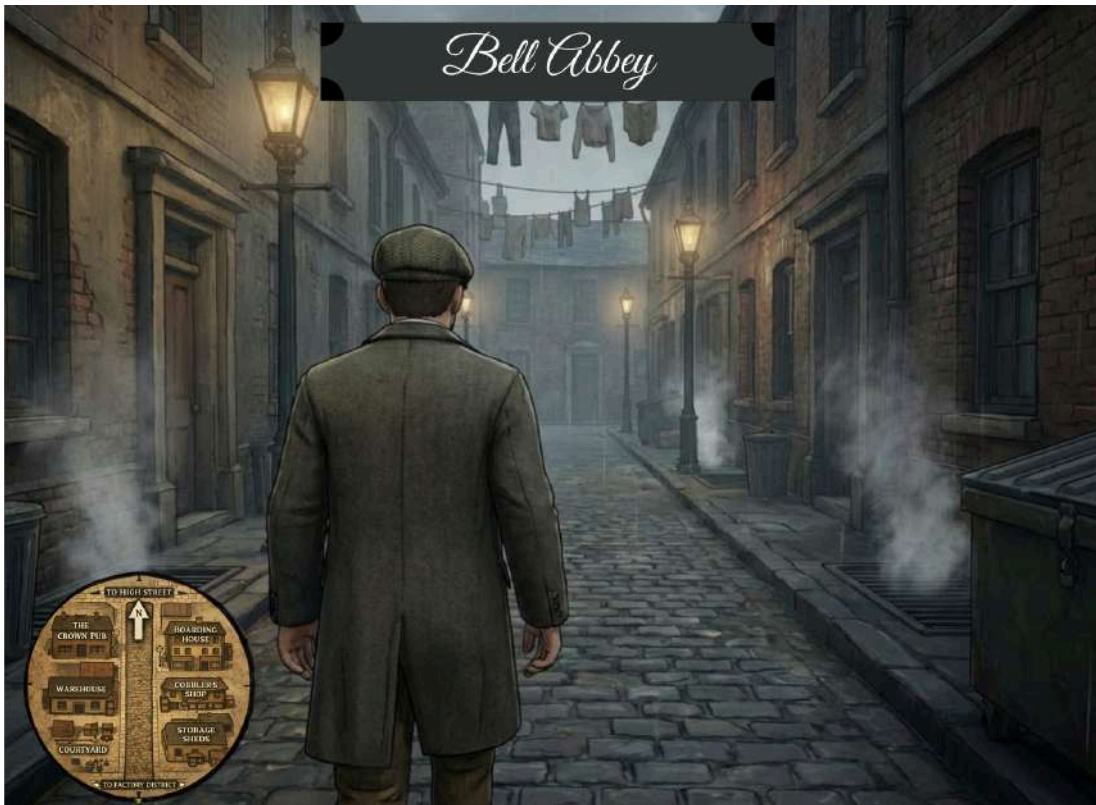
*\*en ordre, d'adalt abaix, esquerra a dreta: Elroy Blackwell, John Grimshaw, Arthur Hensley*

**Concept art (Gisela)**



*\* Realitzat en Clip Studio Paint, Elroy Blackwell*

UI Mockup (Gisela)



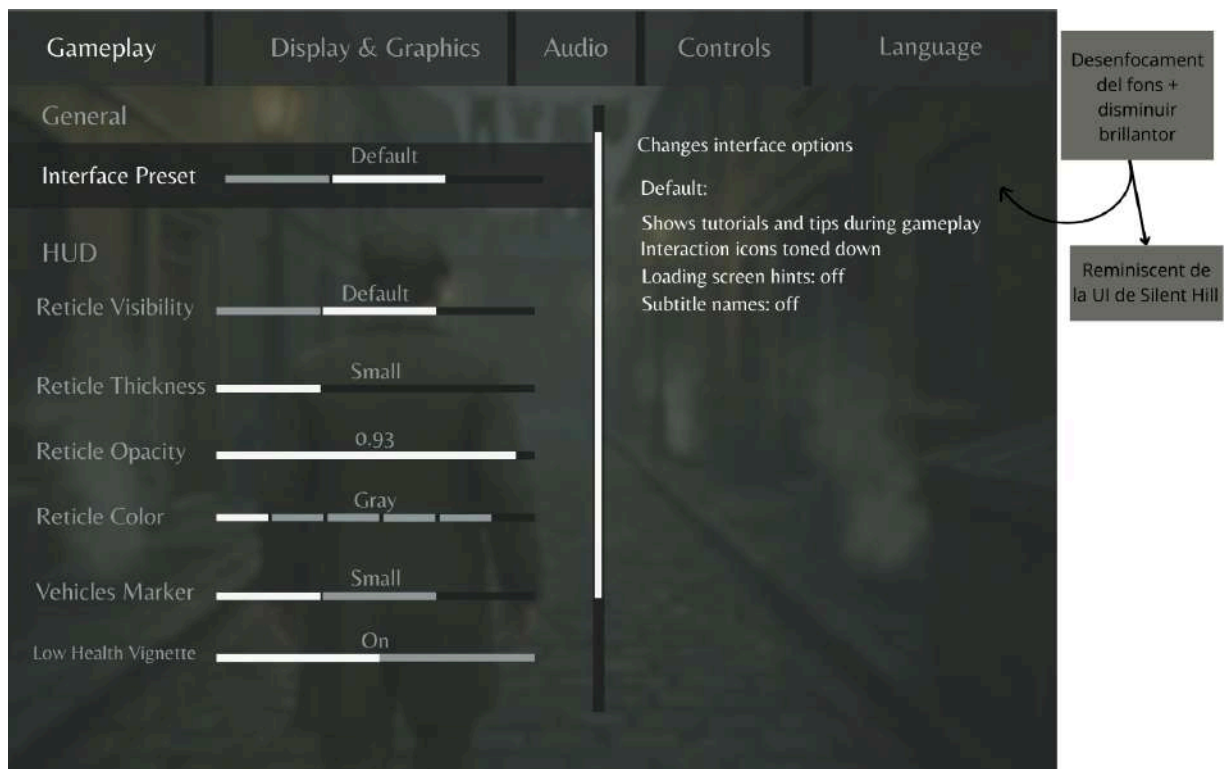
Per la UI, havíem pensat a mostrar les ubicacions (segons on es trobi el personatge) de forma en què apareix el nom del carrer, ciutat o establiment en un bàner en la part superior del joc. Es mostraria

de forma ràpida 3 segons per després desaparèixer. També volem un mapa petit, semblant a un mapa de paper, perquè el jugador el pugui guiar pel joc.

Aquest estil de UI és molt semblant al de Red Dead Redemption 2, ja que ens agradava el que és senzill, ràpid d'obrir i entendre, i coherent amb l'estètica del joc que era.

En el nostre cas per les armes, voldríem que tingués el títol de cada arma en un estil *Art Nouveau*, típic de l'època, i amb detalls decoratius, però sempre sense perdre la facilitat d'entendre com moure's pel menú.

### Menu Mockup (Gisela)



\*Imatge In-Game i mapa creats per IA, menús i taula de ítems creats amb Canvas i Clip Studio Paint

## Música i so

### Visió general i objectius (Carles)

En Blackwell: Rise of the Gangs voldríem que la música estigues inspirada en els estils dels principis del segle XX, amb una banda sonora atmosfèrica que acompanyi l'acció i s'adapta dinàmicament a les situacions del joc.

Durant l'exploració predominen melodies fosques i melancòliques, mentre que ne combats i persecucions la música esdevé més intensa i rítmica.

Amb el nostre disseny de so busquem el realisme i la pròpia immersió, amb els efectes sonors coherents amb l'època per a armes, combat cos a cos, vehicles i cavalls.

Els sons ambientals de la ciutat (fàbriques, carrers, molls i veus llunyanes) aniran variant segons el barri i per poder situar al jugador. El so també tindrà un paper funcional en el sigil, ja que el soroll pot alertar els enemics o ser utilitzat de manera estratègica.

### **Referents (Gisela)**

Hem agafat de referència a Red Dead Redemption 2 per a la música.

Creiem que els creadors encarregats de la música i dels efectes especials van fer un treball excel·lent en acompanyar les escenes del joc amb música per així augmentar el significat d'aquesta.

Durant el trajecte que fa Arthur des del principi fins al final, el jugador s'immensa en cançons que barregen l'estil Country de finals del segle XIX amb la veu de cantants actuals.

Cançons com American Venom, Unshaken i especialment Crash of Worlds del *Soundtrack* complet enganxen al jugador al joc, i fan que sentin les emocions que han de sentir en aquella escena.

Per això, volem fer el mateix, perquè la música es en veritat una part importantíssima de l'experiència completa.

Volem agafar d'exemples a artistes de l'època de 1910-1920 com per exemple:

- Louis Armstrong (popular als 60, però va començar a llançar cançons al 1923)
- Vera Lynn
- Harry Lauder
- Al Jonson
- Gene Austin

I barrejar tant cançons amb només instrumental com amb lletres per a escenes més importants i amb més pes narratiu. Com a Red Dead Redemption 2, tindrien instruments més moderns, però sempre mantenint l'essència de les cançons de l'època.

## **Document tècnic de disseny**

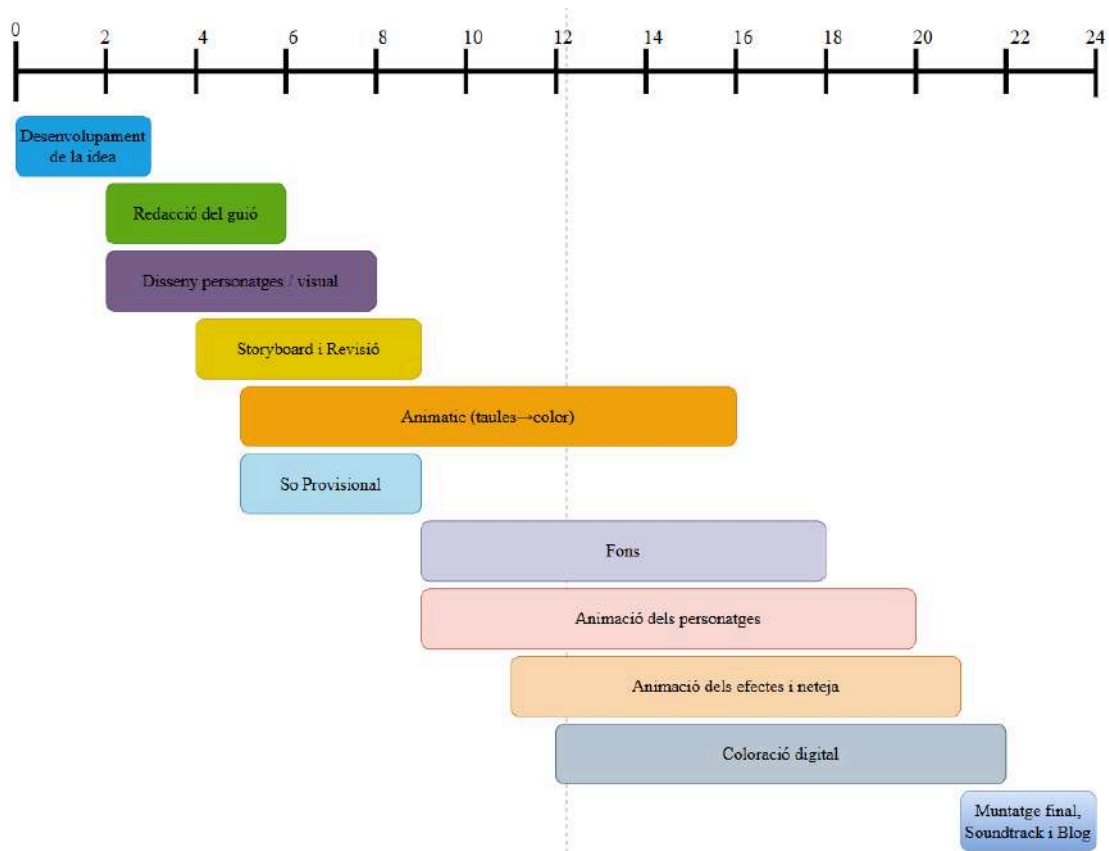
### Tech & software (Nil)

Per desenvolupar el videojoc s'utilitzarà Unity com a motor gràfic principal, que permetrà gestionar la programació, els escenaris i la lògica del joc, així com facilitar el desenvolupament multiplataforma. El projecte està pensat per a les plataformes PS5, PC i Xbox Series X.

Per a la creació dels models 3D, animacions i *assets* visuals s'utilitzarà Blender, que s'integra amb Unity i ofereix les eines necessàries per al modelatge i l'animació.

També es faràn servir altres eines per a la creació d'àudio, efectes i interfície, com ara Audacity.

## Planificació (Nil)



1. **Desenvolupament de la idea:** Definir la idea del joc i assegurar una base creativa sòlida.
2. **Redacció del guió:** Crear una narrativa coherent i emocional que guiarà el jugador a través del món
3. **Disseny de personatges / Visuals:** Definir com volem els personatges i visuals
4. **Storyboard i Revisió:** Planificar les seqüències necessàries.
5. **Animatic:** Proves de dibuix a llapis, neteja i colors finals a mesura que es van completant
6. **So Provisional:** Implementar una primera versió d'audio.
7. **Fons:** Crear els entorns definitius.
8. **Animació dels personatges:** Animar els personatges
9. **Animació dels efectes i neteja:** Afegir efectes visuals i polir l'animació.
10. **Coloració digital:** Aplicar color i llum
11. **Muntatge final, Soundtrack i Blog:** Tancar el projecte i preparar-lo per llençar-lo al públic.

## Demogràfics (Nil)

Si ens basem en el model de "Quantic Foundry" el perfil dominant seria "Immersion", ja que els agrada la fantasia de ser algú altre en un altre lloc, són jugadors que gaudeixen de la història amb trames elaborades.

També podria haver-hi el perfil de "Achievement" pel fet de voler obtenir tots els territoris i armes fent-se el més poderós.

Finalment, podria interessar al “Mastery” pel fet del repte que comporta barallar-se amb els rivals i dominar les diferents disciplines de combat així com fer decisions estratègiques d’atac.

### **Plataformes i monetització (Carles)**

El nostre joc es podrà jugar en les plataformes de nova generació com poden ser: PS5, Xbox Series X / Series S, i també amb PC.

Per la part de monetització, en el nostre videojoc rebem els ingressos a partir de la compra única, amb el seu preu fix per al joc complet, també podem incorporar continguts addicionals (DLC / expansions) on podrem afegir paquets de missions, vehicles nous, armes o vestimenta extra o nous territoris.

També podem incorporar microtransaccions opcionals com poden ser la personalització de cosmètica (vestimenta, decoració de bases, pintura de vehicles).

També Edicions especials amb el seu contingut exclusiu, banda sonora o artbook digital.

I per últim les consideracions legals amb la seva classificació PEGI 18, per la venda només per a major de 18 anys.

### **Localització(Nil)**

Al llarg del joc evitarem mostrar gore explícit o violència massa gràfica, ja que és un element sensible arreu del món. També prescindirem de restes humanes, que poden generar problemes especialment en alguns països asiàtics. A més, no hi apareixen membres de bandes menors d’edat, un tema especialment delicat a Corea i al Japó.

Tampoc no es presentaran les drogues com a positives.

### **QA i playtesting(Carles)**

Per garantir que *Blackwell: Rise of the Gangs* ofereixi una experiència estable, immersiva i equilibrada, es durà a terme un procés exhaustiu de QA i playtesting al llarg de tot el desenvolupament.

### **Objectius principals:**

#### **1.Objectiu del QA i playtesting:**

- Detectar error tècnics: glitches visuals, problemes de rendiment.
- Comprobar que totes les mecàniques funcionen correctament, incloent: combat armat i cos a cos, sigil, conducció, gestió de la banda, control de territoris i sistema de reputació.
- Assegurar que la jugabilitat és fluida i que les missions són equilibrades.
- Testar el rendiment en totes les plataformes objectiu: PlayStation 5, Xbox Series X i PC amb diferents configuracions gràfiques, incloent Raytracing DXR.

#### **2.Tipus de proves:**

- Internes: el equip de desenvolupament i testers interns recorren tota la ciutat de Birmingham, missions principal i secundàries, i comproven interaccions amb NPCs, IA enemiga i aliada.

- Externes / Beta: sessions de prova amb jugadors externs per validar dificultat, rejugabilitat i immersió narrativa, així com l'accessibilitat de les mecàniques de banda i economia.
- Automatitzades: tests per assegurar el correcte funcionament de sistemes de progressió, desbloqueig d'armes i vehicles i el comportament de IA en situacions repetitives.

## Referències

Com a referències tenim al Mafia 3, que ens ha servit com a referència la seva distribució de barris en el mapa i com reaccionen els uns amb els altres



Un altre referent és el Red Dead Redemption 2, és un joc amb un món obert que sembla molt viu, ja que reacciona amb l'entorn i a més té un gran sistema pel que fa a gestió, personalització i muntura dels cavalls.



El estil visual de The Walking Dead ens ha servit com a referència per crear el estil artístic del nostre joc



## Competidors

Com a competidors tenim el Grand Theft Auto V, aquest també es un joc de món obert on predomina l'acció i el crim a diferencia del nostre joc està ambientat en un context contemporani, amb armes i vehicles moderns i el nostre està ambientat en la postguerra i el segle XX.



Un altre competidor és L.A Noire pel tipus d'ambientació tot i que aquest és diferencia del nostre joc en que està ubicat en el Hollywood de la postguerra i el nostre està ubicat a Anglaterra



Finalment com a competidor tenim el Assassin's Creed Syndicate per l'ambientació britànica industrial i el conflicte entre bandes.Tot i que és diferencia del nostre joc en que aquest està més enfocat en el parkour i els assassins i el nostre està més centrat en el combat i el crim organitzat.

