



Soul of Beethoven

TecnoCampus Mataró
Doble titulació en Enginyeria Informàtica
i Disseny i Producció de Videojocs
Disseny de Jocs I

Rigat i Almansa, Carles

Desembre de 2020

 **TecnoCampus**

Centres universitaris adscrits a la



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona

Títol i resum

Soul of Beethoven

Salva la humanitat mantenint viva la flama de Beethoven. La vida és dura, però la màgia de la música del compositor llegendari permet als humans superar qualsevol dificultat. Posa't a la pell d'un exitós director d'orquestra que busca recuperar l'essència perduda dels grans clàssics.

Plataforma

Nintendo Switch

Es dissenya un títol a la mida de la consola, fent ús dels seus *Joy-Con*, amb un control de moviment de qualitat i una vibració d'alta definició que oferirà una experiència musical *beethoveniana* mai abans vista.

Gènere

Laberints - Musical - Novel·la Visual

Se segueix la història d'un director d'orquestra que viatja pel món.

Ahora, se superen laberints amb controls de moviment al ritme dels èxits de Beethoven.



Nínxol

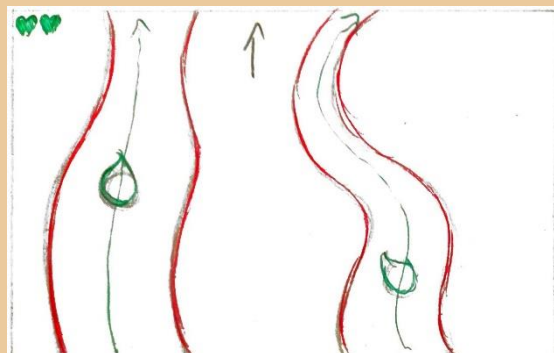
Els nínxols principals són el de la música clàssica i el dels controls de moviment.

Es treballa fora de l'abast d'un videojoc seriós que, al tractar sobre la música clàssica, podria tenir un nínxol reduït i allunyat dels videojocs. S'enfoca el contingut a un

producte de cultura general i educacional, i les mecàniques a partides divertides per a infants i contra l'estrès d'adults.

Mecàniques principals

Moviment entre passadissos



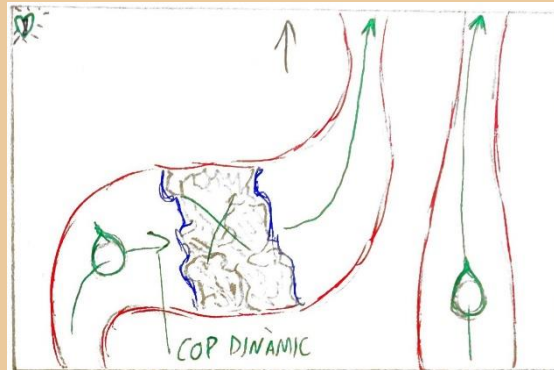
El jugador condueix dues "parts d'ànima" amb els *Joy-Con* a través de passadissos.

La càmera dinàmica avança mentre el jugador ha d'anar esquivant obstacles a l'estil dels jocs *bullet hell* de naus. Es procura no exigir massa precisió, tant per les característiques del comandament, per la possibilitat d'obtenir un públic infantil i per mantenir l'atenció en la música de Beethoven i els escenaris de fons inspirats en Bonn (ciutat natal de Beethoven) o el *Theater an der Wien* (teatre històric de Viena).

És a dir, es cerca una experiència immersiva i, en la certa mesura, relaxant. Per tant, es rebutja un *gameplay* estressant i frenètic en general. Bo i això, es busca un disseny de nivells al tempo de les peces musicals, amb moments més tranquils i moments cúspide.



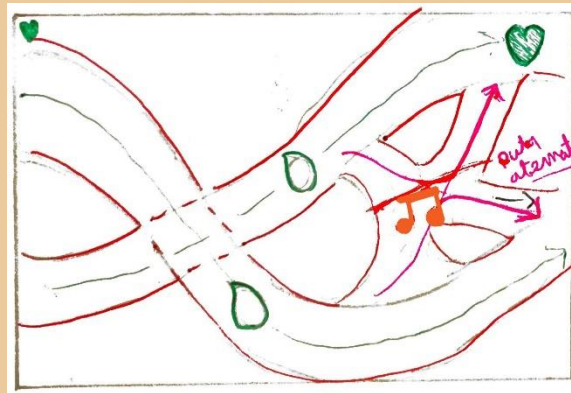
Cop dinàmic contra barreres



S'utilitza les característiques dels *Joy-Con* per a trencar barreres fent una sacsejada.

Quan s'afegeixen aquest tipus de barreres, l'amplada del camí ha d'eixamplar-se per a compensar la pèrdua de control per l'acceleració.

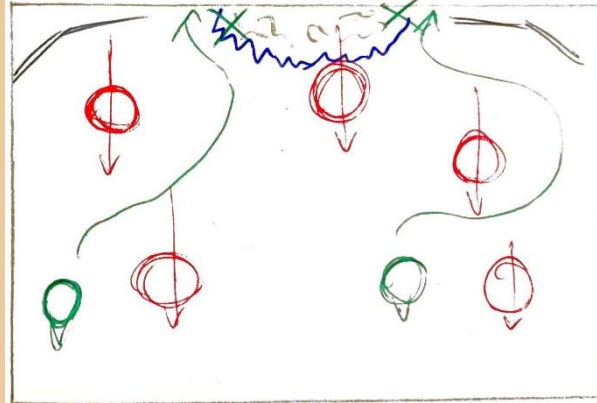
Vides i monedes



Es disposen de certes vides que es perden en xocar contra obstacles i augmenten en recol·lectar-les per l'escenari. A més, hi ha monedes en forma de notes musicals que s'acostumen a trobar en rutes alternatives de dificultat afegida.



Special challenges



En algunes zones clau dels nivells canvia la distribució i els objectes habituals. En el cas d'exemple, desapareixen els camins limitadors i comencen a caure obstacles per una zona oberta. El jugador ha d'esquivar-los i trencar la barrera final a base de sacsejades.

Controls

S'ofereixen diferents tipus de controls per a diferents tipus de jugadors:

- **Control per moviment** — El control al qual s'enfoca el joc. Utilitza els sensors de moviment dels dos *Joy-Con* per a tot el gameplay, i els botons tan sols serveixen per a navegar per menús.
- **Control clàssic** — Control amb els *joystick* i els botons per als jugadors que cerquin més precisió i evitar moure's.
- **Mode únic** — En comptes de controlar dues "parts d'ànima", el jugador tan sols en disposa d'una. Es controla per moviment o amb botons, i es manté el disseny de nivells (els dos recorreguts han d'estar anivellats).

A més, tot i que el joc estigui pensat per a un jugador, també és factible per a una partida de dos jugadors, on cadascun controla un comandament. Això, no obstant, redueix la dificultat del joc, ja que un jugador no ha d'estar pendent de dos "personatges" alhora.



Públic objectiu i client

Familiar

L'ús del moviment dels *Joy-Con* s'enfoca a un públic infantil amb qui adults poden jugar. A més, el component educatiu de les explicacions històriques de la vida de Beethoven i la inclusió de peces musicals clàssiques són punts a favor dels adults que vulguin comprar el títol per als seus infants.

Bo i això, el joc no es limita a famílies, ja que el seu contingut de cultura popular és apte per a tots els públics.

Model de negoci

Premium

Per tractar-se d'un títol de consola i un públic potencial com els infants, amb adults com a clients, es descarta qualsevol model *freemium*, amb anuncis o amb microtransaccions.

A més, es busca aconseguir una experiència tancada i no s'inverteixen esforços en un pla d'expansió amb possibles *DLC*¹ per tal de seguir el pla de jocs estacionals de curt període de desenvolupament de l'empresa.

¹ *Downloadable content*, contingut descarregable, generalment a canvi d'un nou import.



Plot-Story

Ets un exitós director d'orquestra que estima l'obra de Beethoven que busca replicar les seves peces amb fidelitat. Per a tu, no n'hi ha prou amb imitar la interpretació d'una peça: cal sentir-la amb la mateixa ànima que la sentia Beethoven.

Per tal d'assolir-ho, viatges a través de localitzacions històriques relacionades amb la vida del personatge, actues en teatres internacionals i vius amb passió la música del famós compositor.

Gems – Unique Selling Points

- Posar-se en la pell d'un director d'orquestra
- Utilitzar els *Joy-Con* com a batutes
- Viure l'obra de Beethoven de manera personal i reflexiva
- Rememorar un personatge clàssic





Concepte de protagonista, portada i ambientació estilística del joc.

Bibliografia

Autoria d'imatges utilitzades: Carles Rigat i Almansa

