

GRAVITON

GRAVITON

Title, target & platform (Jan & Alexandre)	3
• Goals.....	3
• User Skills.....	3
Literate summary (Dimitri)	3
Gameplay summary (Javi)	4
• Main mechanics.....	4
• Main dynamics.....	4
• Main Aesthetics.....	4
Worldbuilding / Lore (Alexandre)	4
• Graviton.....	4
• Gravatat.....	5
• Forat Negre.....	5
• Lore.....	5
Narrative / Game Story (Dimitri)	5
Core Game Pillars (Alexandre)	7
Core Game Diagram (Alexandre)	8
USP (Unique Selling Points) (Alexandre)	8
• Gravatat.....	8
• Relativitat General.....	8
• Emocions.....	8
• Cosmos.....	8
• Plataforma reflexiva.....	8
Controls (Dimitri)	9
1. PC (microsoft).....	9
1.1. Input 1.....	9
1.2. Input 2.....	9
2. Nintendo Switch.....	9
Camera (Dimitri)	10
Game feel (Alexandre)	10
• Cinematics:.....	10
• Animations:.....	10
• Music and sounds:.....	11
• Particles and effects:.....	11
Direcció artística	11
• Paleta de colors i mons.....	11
• Disseny de personatges.....	13
Flowchart (Javi)	14
• Menu:.....	14
• Gameplay / Core game loop / Meta loop:.....	15
Game Progression (Jan)	16
• Challenge.....	16
• Item & Powerups.....	16
• Losing/Victory condition.....	16
• Learning curve.....	16

GRAVITON

Technical Design Document (Rubén)	17
1.1. Software.....	17
Punts clau de l'engine:.....	17
• Multiplataforma:.....	17
• Sistema de Físiques:.....	17
• Referent a la indústria:.....	17
• Sistema d'eines:.....	17
• Art i Entorns (Adobe Photoshop):.....	17
• Animació (Adobe Animate):.....	18
• Música i so (FL Studio i Adobe Audition):.....	18
• Gestió de versions (GitHub):.....	18
• Programació (Visual Studio Code):.....	18
• Canals de comunicació (Discord):.....	18
1.2. Plataformes objectiu.....	18
1.3. Reptes i riscos tècnics.....	19
• Sistema de gravetat variable:.....	19
• Optimització d'animacions:.....	19
• Distorsió espai-temps:.....	19
1.4. Estàndards de codi i control de versions.....	19
• Estil de codi:.....	19
• Política de ramificació:.....	19
Marketing & Funding (Rubén)	20
1. Públic objectiu.....	20
2. Anàlisi de Mercat i Competidors.....	20
Valor Únic de Venda:.....	21
3. Estratègia de Promoció.....	21
• Xarxes Socials:.....	21
• Dev Journal:.....	21
• Trailers:.....	22
• Esdeveniments de la indústria:.....	22
4. Plataformes i monetització.....	22
• Plataformes de llançament:.....	22
5. Localització.....	22
• Idiomes objectiu:.....	22
• Reptes de traducció i cultura.....	22
References & Competitors (Alexandre)	23
References.....	23
Competitors.....	23

GRAVITON

Title, target & platform (Jan & Alexandre)

Títol: Graviton

Studio: Jesuïtes Legends

Target: Joves entre 12 i 18 anys

Plataformes: Microsoft/Mac/Nintendo Switch 1 & 2

- **Goals**

L'objectiu principal de Graviton és oferir una experiència de plataformes 2D contemplativa i emocional, on el jugador explori un univers còsmic que reflecteix l'estat intern del protagonista

- **User Skills**

Graviton està dissenyat per ser accessible a un públic ampli, amb una dificultat baixa i una corba d'aprenentatge progressiva. Les habilitats que el jugador desenvolupa al llarg del joc són principalment cognitives i perceptives, més que tècniques.

Literate summary (Dimitri)

El Dr. Iras León, un astronauta i expert en la Relativitat General, ha quedat encallat en un racó de l'univers després d'un accident durant una missió d'observació estel·lar. Sense cap tipus de contacte amb la Terra i amb la seva nau parcialment destruïda, viatja per diversos planetes buscant el camí de retorn.

Cada planeta, on la gravetat es comporta de manera diferent, representa un estat emocional que Iras anirà experimentant durant el llarg del camí a casa: solitud, por, memòria, esperança i acceptació.

El joc combina exploració i plataformes 2D amb una narrativa contemplativa, on la mecànica de gravetat reflecteix els canvis interns del protagonista. No hi ha puntuació ni combat; només el viatge intern d'un home enfrontant la immensitat del cosmos... i de la seva pròpia ment.

GRAVITON

Gameplay summary (Javi)

- **Main mechanics**

Graviton es basa en plataformes i exploració 2D amb desplaçament lateral, on la mecànica central és la gravetat variable. Cada planeta té lleis físiques pròpies que afecten el moviment, els salts i la inèrcia del personatge.

El jugador interactua amb l'entorn, sense combat ni puntuació, i sense una interfície visible, utilitzant el món mateix com a mitjà de comunicació.

- **Main dynamics**

El jugador ha d'adaptar-se constantment a les noves regles físiques per poder pasar cada planeta. Aquesta adaptació genera un ritme pausat i contemplatiu que afavoreix l'exploració i l'observació de l'entorn.

La relació entre jugabilitat i emoció és directa: la sensació de control i llibertat canvia segons l'estat emocional que representa cada planeta, tot reforçant la narrativa a través del moviment i les interaccions amb els habitants del món.

- **Main Aesthetics**

Cada planeta utilitza una paleta de colors i una ambientació visual pròpies per representar una emoció concreta. Els paisatges amplis i acollidors, i l'absència gairebé total d'interfície reforcen la sensació d'immensitat i de soledat del cosmos.

Worldbuilding / Lore (Alexandre)

- **Graviton**

L'univers de Graviton no és només un espai físic, també és un reflex de l'estat intern de qui el travessa. Després de l'accident, el Dr.Iras queda atrapat en una regió remota del cosmos, lluny de casa seva. Aquesta regió és coneguda com el Cinturó de Graviton, un conjunt de planetes sotmesos a anomalies gravitacionals.

Aquestes anomalies no només alteren l'espai i el temps, sinó que també reaccionen a l'estat emocional dels éssers vius que hi habiten.

GRAVITON

- **Gravetat**

Cada planeta presenta lleis físiques pròpies que simbolitzen una emoció concreta del viatge vital d'Iras:

- **Solitud:** gravetat feble i espais immensos que separen el personatge de tot allò que l'envolta.
- **Por:** gravetat imprevisible i opressiva, que limita el moviment i genera sensació de pèrdua de control.
- **Memòria:** alteracions temporals i repeticions d'espais que evoquen records fragmentats.
- **Esperança:** gravetat més flexible i dinàmica, que permet salts més llargs i moviments fluidos.
- **Acceptació:** equilibri entre totes les forces, on el moviment esdevé natural.

- **Forat Negre**

Al centre del Cinturó de Graviton es troba un forat negre, del qual es diu que és tant un final com un començament. No és una entitat maligna, sinó un punt de convergència on totes les emocions, records i decisions col·lapsen.

Arribar-hi no implica destrucció, sinó acceptació. Només quan Iras ha recorregut tots els planetes i ha afrontat les seves emocions, està preparat per travessar-lo i tornar a casa transformat.

- **Lore**

El lore de Graviton no es presenta de manera explícita ni didàctica. Es descobreix a través de:

- L'exploració dels entorns
- Les mecàniques de gravetat
- Els diàlegs breus amb els habitants
- Les sensacions que transmet el moviment

L'objectiu no és explicar-ho tot, sinó fer sentir.

Narrative / Game Story (Dimitri)

En el transcurs d'aquesta aventura per l'espai ens trobem que el Dr. Iras León pateix un accident amb la seva nau que el deixa molt lluny de casa i haurà de buscar la millor manera per trobar una sortida

GRAVITON

d'aquest embolíc. Durant aquest viatge, haurà de superar diferents planetes on a cadascun se li presentaran reptes únics i en els que haurà d'intentar solucionar de la millor manera per tal de poder avançar i crear la seva pròpia història.

Durant el transcurs de la història, Iras descobrirà i coneixerà alguns dels habitants que viuen en cadascun dels diferents planetes, on li ensenyen els llocs més emblemàtics i únics de cada planeta, els seus paisatges i les seves costums.

Cada planeta que trepitjarà Iras es veurà submergit en una barreja de sensacions en les que no entendrà ben bé per què li passen en ell, és per aquest mateix motiu que haurà de buscar respostes de les quals l'ajudaran a trobar un camí més sòlid per la seva vida quotidiana al planeta terra.

- **Reflexió del desenvolupament del joc i del personatge.**

Iras és un personatge del que no tothom vol estar al costat d'ell, ja que normalment vol fer les coses a la seva manera i sense ajuda. És per aquest motiu en que el viatge interespacial li ensenyarà a evolucionar com a persona, una de les coses que es trobarà és que s'haurà d'enfrontar a les seves pitjors pors i manies de la seva vida adulta.

Durant el viatge per l'espai coneixerà gent i llocs que l'ensenyaran a canviar i evolucionar cap a la persona que sempre ha volgut ser, però que mai ha pogut aconseguir ser degut a les seves pors internes.

Characters / Enemies / NPCs / Hazards (Dimitri)

Com a personatge principal trobem al dr. Iras León, un doctor fet a la seva manera i de vegades bastant destraler i solitari, no destaca en cap habilitat en especial, però destaca notablement en el camp de l'astronomia.

Durant el recorregut dels nivells trobem diferents extraterrestres que no presenten cap habilitat, però sempre tenen algun problema en que el doctor Iras León els haurà d'ajudar o aconsellar.

Tipus de extraterrestres:

1. **(Solitud) Alon:** Alon, un extraterrestre petit i menut que es troba sol en el planeta de la solitud, ningú vol ser el seu amic i per això aprofita cada oportunitat per poder conèixer gent nova i fer noves amistats.

GRAVITON

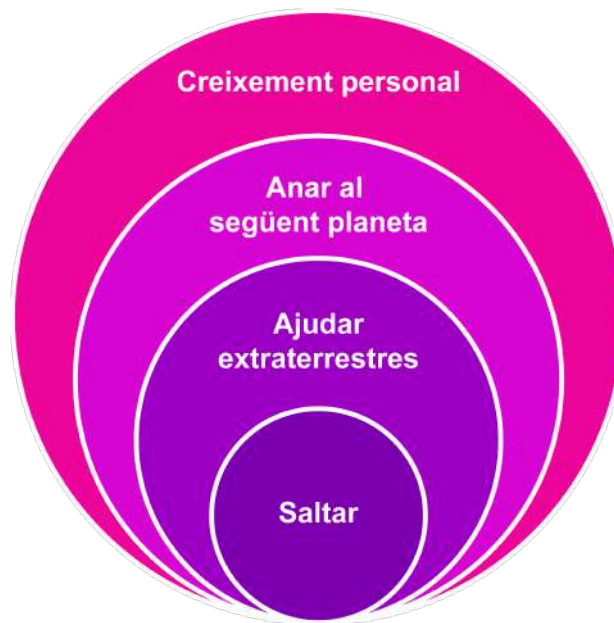
2. **(Por) Fe-aer:** Faer és un extraterrestre que a simple vista causa molta por, inquietud i nerviosisme, per allà on es deixa veure deixa els testimonis pàl·lids i sense respiració, les seves expressions facials remarquen que es depredador natural a primera vista.
3. **(Memòria) Thraigzeins:** Thraigzeins és un extraterrestre únic en la seva espècie, té una memòria sobre excel·lent i molt per sobre de qualsevol extraterrestre de la seva naturalesa, és per això que pot enrecordar-se de tot tipus d'informació excepte la seva data de naixement i quin dia es el d'avui.
4. **(Esperança) Elppis:** Elppis és un extraterrestre singular dins de la seva família, molt despistat però amb un gran cor i gran esperança per la vida en general.
5. **(Acceptació) Sew:** Sew és un respectat i admirat filòsof del seu poble, sempre s'està qüestionant molts aspectes de la vida encara que siguin petits o grans per mirar de trobar una explicació amb fonaments i criteri, i en que molts altres de la seva naturalesa no han pogut sapiguer el per que o com d'allò mateix. És per aquest motiu que sempre busca una raonada resposta a les seves preguntes després d'anys de pensaments crítics i treballats

Core Game Pillars (Alexandre)

- **Narrativa:** El principal core game pillar del joc. Volem intentar fer una narrativa interessant que atrapi al jugador y el faci reflexionar sobre sentiments humans com ara la Solitud, la Por o l'Esperança, així com intentar que es vegin reflectits en el personatge principal de la història.
- **Art:** Volem tenir un apartat artístic que sorprengui perquè serveixi de suport a la narrativa, semblant al que fa Gris. L'estètica general seria un art semirealista que sorprengui al jugador amb paisatges sobrecol·lidors.
- **Dificultat Baixa:** Com el principal punt del joc és la narrativa, no volem fer un joc molt difícil que frustri al jugador si falla un salt moltes vegades seguides.

GRAVITON

Core Game Diagram (Alexandre)



USP (Unique Selling Points) (Alexandre)

- **Gravetat**

La gravetat va variant al llarg dels diferents planetes, condicionant així el moviment del jugador.

- **Relativitat General**

Experimentació dels efectes de la Relativitat General. El temps passa més lentament quan la gravetat és més intensa.

- **Emocions**

Viatge emocional interplanetari.

- **Cosmos**

Estètica còsmica i immersiva inspirada en l'univers profund.

- **Plataforma reflexiva**

Plataforma reflexiva on el focus està en l'exploració.

GRAVITON

Controls (Dimitri)

a continuació observem els diferents inputs i controls pensats per donar una experiència còmode per gaudir del joc.

1. PC (microsoft)

1.1. Input 1



1.2. Input 2



2. Nintendo Switch



GRAVITON

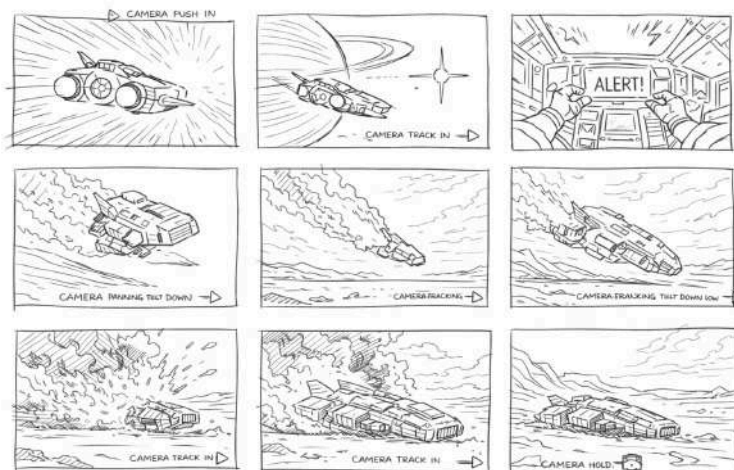
Camera (Dimitri)

La càmera que tindrem dins del videojoc serà una camera 2D side view que anirà seguint el personatge a mesura que es vagi movent per el videojoc.

Game feel (Alexandre)

- **Cinematics:**

El joc comença amb una cinemàtica introductòria en la que se'ns presenta al protagonista i com aquest queda atrapat en el primer planeta. És una cinemàtica mitjanament llarga ja que serveix per posar en context al jugador sobre qui és el Dr. Iras León i sobre què va el videojoc. En aquesta primera cinemàtica es barrejaran la cinemàtica pre-renderitzades amb les cinemàtiques in-engine per tal d'alleugerir la transició entre la cinemàtica i el gameplay.



També hi haurà una petita cinemàtica pre renderitzada cada cop que el jugador superi un planeta i passi al següent, i una cinemàtica in-engine cada cop que es trobi amb un extraterrestre per presentar-los.

- **Animations:**

El joc presenta un estil d'animació realista, acord amb l'estil artístic d'aquest, i animacions suaus. El jugador rebrà feedback del gameplay a partir de les diferents animacions, ja siguin la de saltar, corre...

GRAVITON

- **Music and sounds:**

Cada planeta i cada acció important que passa dins el joc, volem que comuniquin accions i emocions, és per això que s'utilitza música orquestral. Com que cada planeta té una atmósfera i una ambientació diferent, volem transmetre aquesta sensació no només amb la vista sinó també amb l'oïda. És per això que cada planeta té el seu propi tema musical, per fer-los més únics i significatius.

Accions com saltar o correr, tindran un efecte de so diferent en funció del planeta en el que es trobi el personatge, donat a que l'acció no té efecte de so però sí la interacció amb el terra.

- **Particles and effects:**

Els efectes d'il·luminació i els efectes de partícules són molt visibles però breus, per tal de no saturar la pantalla. Al llarg dels nivells es juga amb la temperatura i la intensitat de la llum per donar una atmosfera més o menys hostil i també per podar feedback al jugador i marcar-li el camí principal que ha de seguir per completar el nivell.

Direcció artística

Gravitón és un joc on la narrativa juga un paper molt important, és per això que l'art també és important donat que l'art també és una manera de narrar.

L'estètica del joc gira al voltant del semi-realisme amb línia dibuixada. S'ha triat aquest estil artístic perquè és el que millor pot transmetre les diferents emocions que el propi jugador experimentarà al llarg del joc.

- **Paleta de colors i mons**

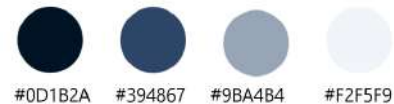
Donat que cada planeta és el reflex d'una emoció, la paleta de colors ha d'aconseguir el mateix, variant en cada planeta per tal de poder transmetre les 5 emocions en que es centre el joc.

GRAVITON

- **Solitud:** En el primer planeta es vol transmetre la sensació de solitud i la insignificança de l'ésser humà davant la immensitat del cosmos. És un món desèrtic, gairebé sense vegetació ni muntanyes. S'utilitza una paleta de blaus per expressar tranquil·litat.



- **Por:** En el segon planeta es vol transmetre la sensació de por, de no poder tornar a casa. És un planeta desèrtic, sense vegetació però amb indicis d'una civilització antiga envoltada de boira. Els colors foscos, combinats amb llamps clars, reforcen la sensació d'hostilitat



- **Memòria:** El tercer planeta vol transmetre memòria i nostàlgia per la Terra. La seva ambientació i paleta de colors evocuen el planeta natal, amb blaus que recorden l'aigua, verda per la vegetació i tons càlids que simbolitzen el record persistent.

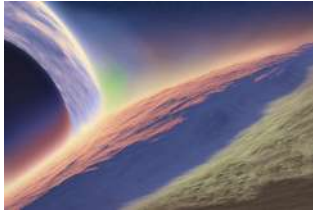


- **Esperança:** El quart planeta vol transmetre esperança i la llibertat de poder tornar a al Terra. Manté una paleta similar a la del tercer planeta, però incorpora tonalitats de rosa per reforçar aquesta sensació optimista



GRAVITON

- **Acceptació:** En el cinquè planeta es vol transmetre acceptació. L'acceptació de com era i en què s'ha convertit. Del fi del viatge, no només planetari sinó que també personal. S'ha utilitzat una paleta de colors que evoqui la calma, harmonia, inclusió i confiança.



- **Disseny de personatges**

Els personatges han de ser capaços de transmetre empatia amb el jugador i transmetre les emocions i sensacions que es volen transmetre.

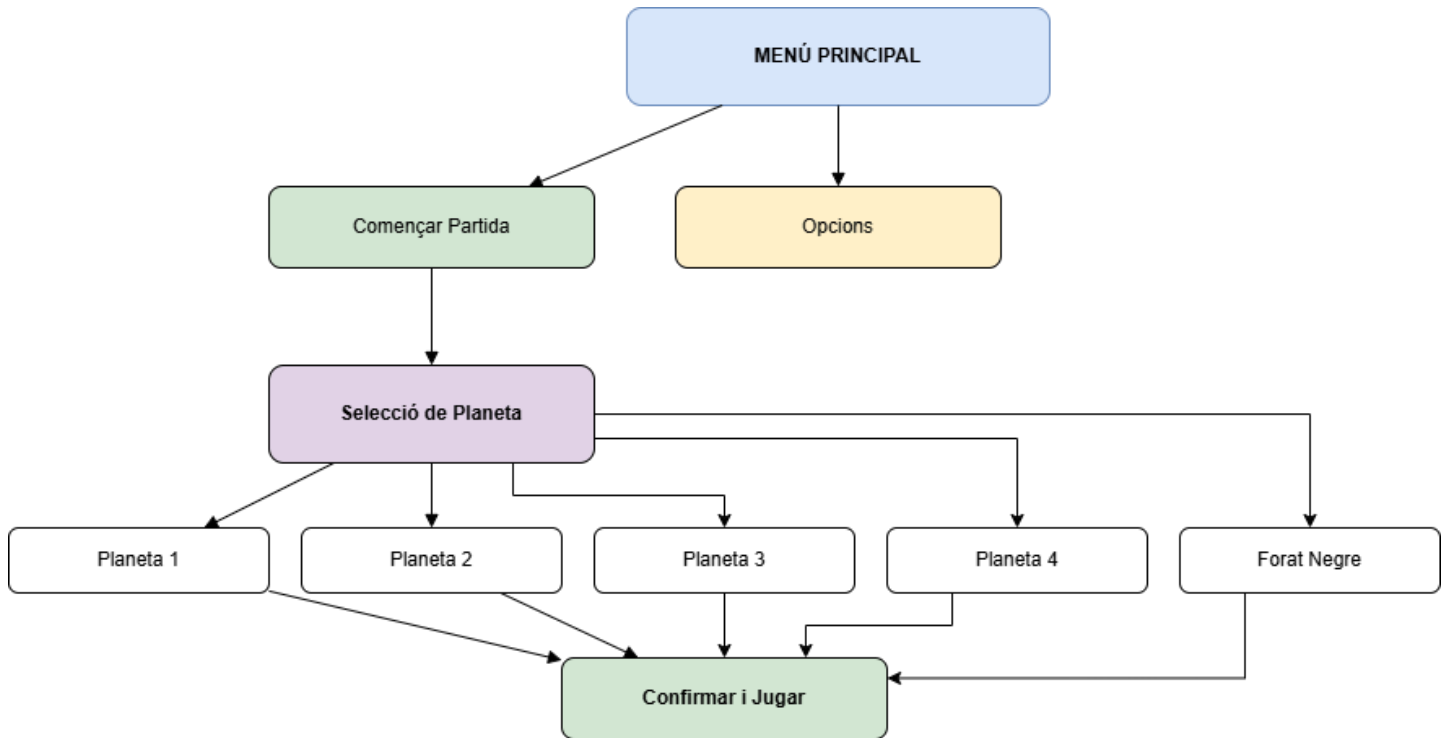
- **Dr. Iras León:** És el personatge principal, i com a tal ha de ser capaç de captar l'atenció del jugador i identificar-se amb ell.
- **Alon:** És l'extraterrestre del primer planeta, el de la solitud. El seu disseny vol reforçar la idea de solitud, és per això que s'ha triat la idea de fer un personatge petit, perquè resalti amb el paisatge desèrtic del planeta.
- **Faer:** És l'extraterrestre del segon planeta, el de por. El seu disseny ha d'expressar por i incomoditat.
- **Thraigzeins:** És l'extraterrestre del planeta de la memòria. És un extraterrestre amb una gran memòria, i el seu disseny ho ha de deixar clar, amb la presència del seu gran cervell.
- **Elppis:** És l'extraterrestre del planeta de l'esperança. És
- **Sew:** És l'extraterrestre del planeta de l'acceptació. És un gran filòsof, és per això que el seu disseny ha estat inspirat amb l'aparença de grans filòsofs com Socrates o Anaximandre de Milet.

GRAVITON

Flowchart (Javi)

- **Menu:**

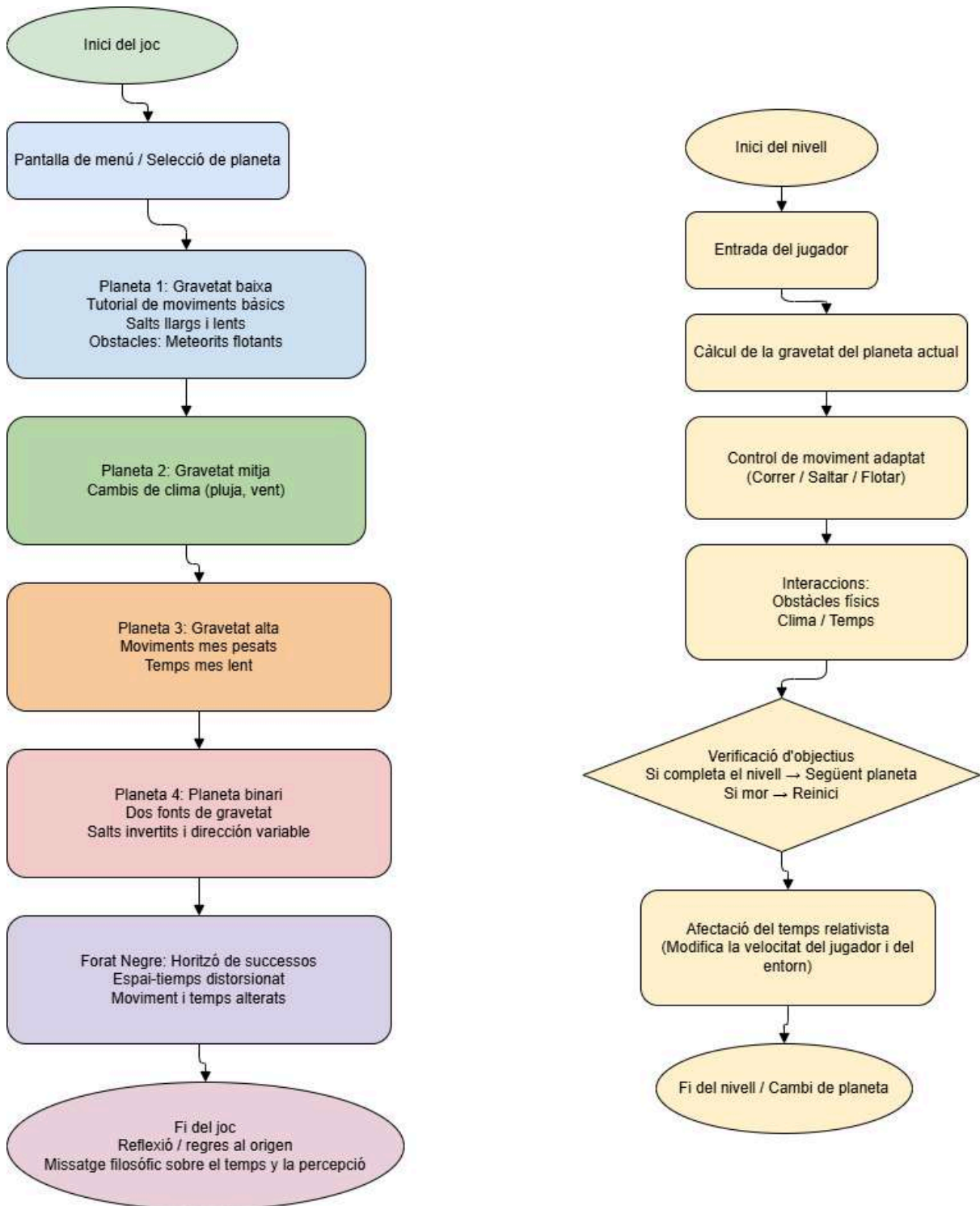
El diagrama del menú descriu el recorregut del jugador des que inicia el joc fins que entra a una partida.



GRAVITON

- **Gameplay / Core game loop / Meta loop:**

Aquest diagrama es centra en la lògica interna del joc un cop el jugador ja està dins d'una partida. Ja que cada planeta funciona de manera diferent, amb les seves pròpies regles, dificultat i progressió.



Game Progression (Jan)

- **Challenge**

Volem optar per una dificultat baixa que permeti passar-se el joc sense morir moltes vegades. El principal repte del joc és el plataformeig, i de fallar alguns salts cauràs i el personatge principal morirà, forçant-lo a tornar a començar la secció en la que mori, no a tornar a començar tot el nivell. A la majoria simplement cauràs a un forat i hauràs de sortir d'ell anant cap enrere. A més a més, a mesura que avances apareixeran circumstàncies que afectaran la trajectòria del salt o la velocitat del personatge principal.

- **Item & Powerups**

El joc no consta de cap mena de power up pel personatge principal.

En l'apartat dels ítems, els aliens dels diferents planetes et podem demanar que transportis algun ítem a un altre lloc o alien i no serveixen per a res més que per completar la missió corresponent i desbloquejar una miqueta de lore del planeta, però no hi ha cap altra mena de ítem, power up o col·leccionable de cap mena.

- **Losing/Victory condition**

La victory condition del joc és passar-se tots els nivells, quan acabes l'últim la història conclou i el joc termina. Per guanyar a cada nivell has d'arribar al final d'aquest sense morir, el que ens porta a la Losing condition. Morir per qualsevol circumstància es considera perdre, i aures de tornar a començar el nivell, no hi ha sistema de vides que et facin començar des del principi. Pots morir caient a un forat negre, xocant contra un meteorit, etc.

- **Learning curve**

Al principi de totes les fases, cap salt serà letal, sempre cauràs a un petit forat del qual és fàcil sortir per acostumar-te a la nova gravetat, velocitat o mecànica pròpia. A mesura que avances per cada nivell, la dificultat augmenta de forma gradual lentament i el risc de caure a un forat augmenta.

Technical Design Document (Rubén)

La selecció d'eines tecnològiques s'ha realitzat amb l'objectiu principal de garantir un flux de treball eficient i garantir l'assoliment de la nostra visió tant estètica com mecànica en totes les plataformes.

1.1. Software

- El motor principal del projecte serà Unity. S'ha escollit aquesta eina ja que ens permet tractar directament els nostres reptes de producció

Punts clau de l'engine:

- **Multiplataforma:**

Permet compilar el projecte directament en les nostres plataformes objectiu (Microsoft, Mac, Nintendo Switch 2).

- **Sistema de Físiques:**

Ideal per implementar les mecàniques complexes com la gravetat variable o els salts invertits.

- **Referent a la indústria:**

És un dels motors més utilitzats a la indústria, sent també el motor usat per alguns dels nostres referents (Gris i Bionic Bay), mostrant la seva capacitat per a comptar històries en 2D.

- **Sistema d'eines:**

Disposa de sistemes de partícules i de shaders que són essencials per a plasmar l'estètica còsmica e immersiva que volem.

- **Art i Entorns (Adobe Photoshop):**

Serà l'eina principal per a la creació de tot l'art conceptual, els fons i els assets del joc.

GRAVITON

- **Animació (Adobe Animate):**

Crearem les animacions frame a frame dels personatges principals per després importar els spritesheets a Unity.

- **Música i so (FL Studio i Adobe Audition):**

Per la creació de la banda sonora, així com dels efectes de so dinàmics que reaccionen a les interaccions del jugador i a la física dels planetes.

- **Gestió de versions (GitHub):**

Utilitzat per a la gestió del codi del projecte de forma col·laborativa i el control de branques.

- **Programació (Visual Studio Code):**

Editor de codi principal per a la programació del codi en C# per Unity.

- **Canals de comunicació (Discord):**

Medi principal per a la comunicació i organització de l'equip.

1.2. Plataformes objectiu

El joc està dissenyat per ser multiplataforma, amb un enfocament en sistemes que suportin bé el gènere indie narratiu.

- PC (Windows) i Mac: Plataforma principal de desenvolupament i llançament a Steam.
- Nintendo Switch 2: Plataforma objectiu de consola. S'aprofita el maquinari millorat de la nova consola per executar el joc a 1080p/60fps. Gràcies a la millora de hardware respecte a la generació anterior, podrem utilitzar textures d'alta resolució i efectes de partícules complexos sense haver de reduir la qualitat visual.



1.3. Reptes i riscos tècnics

S'han identificat els següents riscos derivats de les mecàniques úniques del joc:

- **Sistema de gravetat variable:**
 - El joc requereix canvis de gravetat constants, gestió de dues fonts de gravetat simultànies i salts invertits.
 - Implementació d'un controlador de gravetat a Unity que sobreescriu la física estàndard i aplica forces vectorials dinàmiques al personatge segons la zona.
- **Optimització d'animacions:**
 - L'ús d'animació tradicional frame a frame genera una gran quantitat de textures que poden saturar la memòria, especialment a consoles com la Switch 2.
 - Utilitzarem un atlas de sprites per optimitzar la gestió de fitxers i garantir un moviment fluid.
- **Distorsió espai-temps:**
 - El nivell final i les mecàniques de relativitat requereixen efectes visuals de distorsió i canvis de velocitat en temps real.
 - Utilitzarem el Shader Graph de Unity per crear materials que simulin la lent gravitacional sense impactar excessivament en el frame rate.

1.4. Estàndards de codi i control de versions

Per a mantenir l'ordre a GitHub i tenir un estil de programació unificat:

- **Estil de codi:**

Es seguirà l'estàndard de C#; camelCase per variables i PascalCase per mètodes i classes.
- **Política de ramificació:**
 - **main:** Versió estable i jugable.
 - **develop:** Integració de noves funcionalitats.
 - **feature/nom_mecànica:** Branca individual per a cada mecànica.

GRAVITON

Marketing & Funding (Rubén)

1. Públic objectiu

Per definir qui jugarà a Graviton, utilitzem el model Gamer Motivation de Quantic Foundry. Al tenir el joc una dificultat relativament baixa, no hi ha combat ni puntuació i es centra en el viatge emocional, el nostre públic objectiu s'allunya de les motivacions d'Acció o Competició.

Immersion "Once Upon a Time"	Creativity "What If?"
Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression. Customization.
Story Elaborate plots. Interesting characters.	Discovery Explore, Tinker, Experiment.

El perfil de jugador de Graviton busca principalment:

- **Immersiò:** Busquen fantasia i història. Això encaixa perfectament amb la narrativa del Dr.Iras i el seu viatge pels planetes emocionals.
- **Creativitat i Descobriment:** Motivats per l'exploració de mons desconeguts i el disseny artístic.L'art semirealista i els paisatges sobrecol·lidors són un pilar fonamental del joc.

Perfil del comprador:

- **Edat:** Entre 16-45 anys (públic habitual de jocs indie narratius).
- **Plataforma habitual:** PC, Nintendo Switch.
- **Interessos:** Art visual, narrativa contemplativa, salut mental i astronomia.
- **Jocs preferits:** Gris, Journey, Celeste, Neva.

2. Anàlisi de Mercat i Competidors

Cal conèixer la competència per saber com posicionar el joc i gestionar les expectatives. Graviton es posiciona dins del mercat dels "Indie Narrative Platformes".

Referents i Competidors:

- **Gris:** Principal referent estètic i artístic. Exponent principal del nínxol que compartim (videojoc com a art amb narrativa emocional).
- **Journey:** Referent pel que fa a l'experiència de viatge.

GRAVITON

- **Neva:** Dels mateixos creadors de Gris, aquest joc es igual d'impresionant, també es de plataformes i va sortir fa poc més d'un any.
- **Bionic Bay:** Va sortir a principis d'any y compta amb mecàniques de manipulació del temps i gravetat, i una ambientació similar a la que volem aconseguir.

Valor Únic de Venda:

A diferència dels seus competidors, Graviton vincula la mecànica de la gravetat directament amb la psicologia del personatge, oferint una narrativa que toca temes adults com l'acceptació i la solitud en un entorn de ciència-ficció.

3. Estratègia de Promoció

La nostra estratègia es basarà en tres pilars; esdeveniments, diaris de desenvolupament i xarxes socials.

- **Xarxes Socials:**

La campanya es centrarà en plataformes visuals (Instagram, TikTok, Twitter), fent èmfasi en l'art 2D dibuixat a mà i animat frame a frame. Per exemple, podem fer Timelapses del procés de dibuix, gifs de les animacions i altres imatges promocionals com posters dels planetes.



- **Dev Journal:**

Publicacions periòdiques mostrant com s'integra la teoria de la relativitat general i la gravetat en les mecàniques de joc a Unity, atraient nixols interessats en ciència i desenvolupament.

- **Trailers:**

Calendari de trailers que reveli progressivament els 5 planetes, culminant amb el forat negre.

- **Esdeveniments de la indústria:**

Presentació d'una demo jugable en fires indie i festivals.

4. Plataformes i monetització

Definició del model de negoci i la distribució.

- El joc adopta un model de monetització **Premium (Pay to play)**. L'usuari realitza un pagament únic inicial per adquirir l'experiència completa. No existeixen barreres de pagament posteriors, anuncis ni microtransaccions que interrompen la immersió narrativa.

- **Plataformes de llançament:**

- **PC:** A través de Steam. Permet executar els efectes visuals sense les limitacions de maquinari que podria tenir una consola portàtil.
- **Consola:** Nintendo Switch 2 és una plataforma objectiu clau a causa de l'afinitat del seu públic amb els jocs artístics i relaxats.

5. Localització

Atesa la forta càrrega narrativa i emocional, la localització no es limitarà a una traducció literal, sinó a una adaptació cultural per assegurar que els conceptes filosòfics i emocionals s'entenguin a qualsevol cultura.

- **Idiomes objectiu:**

Llençament inicial als següents idiomes per maximitzar l'abast als mercats clau del nostre gènere:

- **Principals:** Anglès, Castella i Català.
- **Secundaris:** Francès, Alemany, Japonès i Xinès.

- **Reptes de traducció i cultura**

- **Terminologia:** El joc tracta conceptes com la depressió, la solitud i el dol. S'elaborarà una guia per als traductors perquè utilitzin termes que siguin respectuosos i evocadors.

GRAVITON

- **Diàlegs filosòfics:** Els personatges com en Sew (Planeta 5) utilitzen un llenguatge més complex. La traducció haurà de mantenir aquest to solemne i intel·lectual sense que sigui difícil de llegir per al jugador mitjà.
- **Noms propis:** Els noms del extraterrestres tenen significats ocults (per ex. “Elppis” ve d’Elpis, esperança en grec). Es decidirà si mantenir aquests noms globals o adaptar-los perquè el joc de paraules s’entengui en cada idioma.
- **Implementació:** Utilitzarem el paquet de Unity Localization per gestionar les línies de text. Això ens permetrà:
 - Canviar l’idioma en temps real des del menú.
 - Separar el codi del text en fulls de càlcul, facilitant la feina als traductors.
 - Adaptar les fonts per suportar caràcters especials mantenint l’estètica.

References & Competitors (Alexandre)

References

- **Super Mario Galaxy:** Ens inspirem en el sistema de gravetat que tenen els planetes, hi ha varius i tots tenen la seva gravetat pròpia que interactua amb el personatge.
- **Journey:** Tot i que el joc té els seus anys, és tot un referent en el que a jocs com a viatge representa. És tota una experiència que volem intentar recrear.
- **Gris:** Agafem Gris com a referència perquè volem que Graviton tingui un apartat artístic igual d’impactant, tot i que no del mateix estil, volem que sigui igual d’impresionant.

Competitors

- **Cocoon:** El videojoc Cocoon seria un competidor directa al nostra estil de joc, ja que és relativament nou, tot i estar enfocat en puzzles.
- **Neva:** Dels mateixos creadors de Gris, aquest joc és igual d’impresionant, també és de plataformes i va sortir fa poc més d’un any.

GRAVITON

- **Bionic Bay:** Va sortir a principis d'any i compta amb mecàniques de manipulació del temps i gravetat, i una ambientació similar a la que volem aconseguir.