

Treball de Recerca

MAGARI

the game

part I

Abstract

Català

Partint d'un interès per entendre els nostres propis comportaments, vivències, reaccions i emocions, juntament amb el desig de comprendre la resta d'adolescents i joves i sentir-nos units entre tots a causa d'unes mateixes situacions, ens hem plantejat les següents preguntes: *Què és allò que ens uneix com a joves? Com poden unes causes determinades, unir-nos o distanciar-nos entre nosaltres? Què podem fer davant aquestes situacions per comprendre'ns i trobar refugi?*

Pretenem conèixer quins són els motius que més ens preocupen com a conjunt, i com aquestes situacions que vivim, si no són tractades i/o compreses correctament, causaran un impacte negatiu en aquests grup social. Volem demostrar que aquestes situacions poden ser comuns, però mai normals, i buscar, des de la nostra perspectiva de persones que també ho pateixen, alguna manera, per mínima que sigui, de poder portar millor aquests problemes.

Després de fer una pensament sobre quin mitjà volíem utilitzar per transmetre el missatge, vam fer una recerca exhaustiva de la història de la novel·la visual, algunes enquestes al públic sobre els seus enuigs, entrevistes a professionals de diversos àmbits que hem treballat, un llarg i variant procés creatiu, una creació des de 0 sobre coneixements musicals, artístics, audiovisuals... Hem pogut donar cos al nostre projecte: MAGARI.

A partir d'això, hem pogut enllaçar els nous coneixements amb la informació que hem rebut, per poder crear una història fictícia que té la finalitat de ser una situació més general, on tothom pugui sentir-se atret de certa manera, però sense ser massa específic en totes les situacions personals que se'ns han presentat.

Gràcies a tota aquesta informació podem comprovar que la hipòtesi de l'enquesta és certa, i que no hi ha prou mesures per evitar aquests tipus d'escenaris reals i preocupants.

English

Based on the interest to understand our own behaviors, experiences, reactions and emotions, along with the desire to comprehend other teens and young adults and feel united because of the same situations, we have asked ourselves the following questions: *What is it that unites us, as young people? How can certain causes unite us or distance us from each other? What can we do in these situations to understand each other and find refuge?*

We aim to find out what are the reasons that concern us the most as a whole, and how these situations we live though, if they are not treated and/or understood correctly, will cause a negative impact on these social groups. We want to show that these situations can be common, but never normal, and look, from our perspective of people who also suffer from it, to be able to deal with these problems better.

After thinking about what medium we wanted to use to convey the message, we did an extensive research about the history of the visual novel, some surveys about the public's issues, interviews with professionals from various fields that we have worked with, a long and varied creative process, a creation beginning from 0 on musical, artistic, audiovisual knowledge... We were able to give life to our project: MAGARI.

Because of this, we were able to link the new knowledge with the information we received, to create a fictional story that aims to be a more general situation, where everyone can feel attracted in a certain way, but without being too specific in all personal situations that have been presented to us.

Thanks to all this information we can verify that the hypothesis of the survey is true, and that there are not enough measures to avoid these types of real and worrying scenarios.

Índex

Idees inicials.....	04
Temàtica.....	04
Scope.....	05
GDD.....	05

Idees inicials

- Crear un EP de 4 o 5 cançons. [Cancel·lat]
- Fer una o diverses animacions. En el cas que fossin diverses, seria fer mini animacions de 15 segons amb proporcions 16:9 (mida mòbil) per tenir contingut més variat. [Cancel·lat]
- Cercar programes d'edició.
- Acompanyar-ho amb música instrumental, ambiental (tipus videojoc o similar).
- Fer un i/o diversos cartells publicitaris (format físic i digital).
- Fer un CD de la música (físic i digital). [Cancel·lat]
- Crear xarxes socials per promoure-ho (Instagram, Pinterest...).
- Crear un tràiler del joc, però també un pròleg en format vídeo.
- Fer una pàgina web amb tots els apartats.

Temàtica

La finalitat i objectiu d'aquest Treball de Recerca és crear una novel·la visual per donar visibilitat a problemes i situacions reiterades, normalitzades, o no tan comuns, que afecten a la vida diària dels adolescents, amb la finalitat de brindar suport emocional per tots aquells qui les pateixen, o viuen contextos similars. Per aquesta raó, busquem crear una trama que sigui adequada amb la realitat de molts joves, amb personatges familiars del seu entorn i amb situacions que poden ser habituals i/o realistes.

Scope

Recursos: Ordinadors portàtils, mòbils, tauleta de dibuix, tablet, llapis tàtil.

Programes: Drive compartit, document compartit (aquest), correu electrònic

- **Paint tool sai / Ibis Paint:** Programa per dibuixar tant personatges com fons.
- **Kocho:** Programa per desenvolupar el joc.
- **BandLab:** Programa per fer les mescles i creacions musicals.
- **CapCut / VivaCut:** Programes per l'edició de vídeos.
- **Picsart:** Per editar el cartell, imatges de promoció, il·lustracions etc.
- **Canva:** Per editar els posts de Instagram.

Game Design Document (GDD)

1. Gènere

Novel·la Visual.

2. Vista general

a. Descripció

Companys de classe, institut, professors, problemes... La vida dels adolescents no és gens fàcil. En un moment on la societat està alterada, els joves són els que més reben les conseqüències.

La idea principal d'aquesta novel·la visual és que el jugador tingui la màxima llibertat possible (dins d'uns paràmetres establerts) per elegir el transcurs de la història. L'elecció és fonamental perquè existeixi el joc. Tota acció té les seves conseqüències, com a la realitat, i el jugador ha d'aprendre com actuar amb els seus amics en aquesta història lineal. Podrà salvar-los a tots?

b. Tema

El tema principal és la salut mental i les relacions entre companys de classe, els problemes que tenen i com solucionar-los o afrontar-los.

c. Impacte del joc

Emocional: Busquem que el jugador intenti ser més empàtic amb els demés, i pugui comprendre les dificultats dels demés posant-se a la seva pell. La intenció és que el jugador actuï com ho faria a la realitat, i que tingui la iniciativa d'ajudar els altres, si encara no la té.

d. Història

i. Importància de la història

La història és el més important del joc, doncs és una novel·la visual.

ii. Backstory

Personatges principals:

Mae: Des de petita ha vist baralles molt sovint entre els seus pares.

La mare ve del Brasil per buscar una vida millor, i es casa amb el seu marit, un home negre espanyol, per aconseguir els papers. Ell sempre li recrimina que sense ell no seria ningú i que li deu tot.

Ha hagut de cuidar el seu germà petit Marcos, ja que els seus pares estaven massa ocupats pels diners com per cuidar dels fills. Això li ha creat una preocupació constant a ser abandonada. Es mostra forta per no semblar vulnerable cara als demés, però per dins se sent molt trista i sola. Els seus pares sempre han sigut molt irresponsables: la seva mare es va tornar alcohòlica ja que el seu marit es ficava al llit amb altres dones. La Mae intenta estar fora de casa sempre que pot, i només hi va per dormir. S'emporta el seu germà a tot arreu (menys quan treballa o està a classes) perquè no vegi la situació que hi ha a casa. Ella treballa des de fa un any a una pizzeria per poder mantenir el seu germà, i vol demanar la custòdia quan tingui els medis i els 18.

Antonio José: A partir dels 6 anys va començar a créixer molt, fins al punt en que era el doble que els seus companys. La seva alçada sempre ha sigut un gran complex, i fins al dia d'avui encara ho és. No li agrada com és perquè sempre l'han empiat amb la mida dels seus peus o la llargada dels seus braços. L'assetjament que rep, fa que sigui molt insegur i tímid.

Li agrada molt la música de tot tipus, però sobretot el heavy metal. Forma part d'una banda on ell toca la bateria, però els seus companys de vegades el molesten pel tipus de música que escolta. Ells diuen que els únics gèneres de música són el rock i el heavy metal, i que qualsevol cosa fora d'això no és "música de veritat". El tipus de bromes que li

fan a l'A.J. sobre els seus gustos, la seva personalitat reservada i la seva aparença el fan sentir incòmode, però no té el valor de dir res al respecte.

Elizabeth: En un inici, els seus pares només buscaven un fill, així que quan es van enterar que venien bessons, no tenien res preparat, i sempre han tingut menys cura i interès per ella. Per això, des de petita ha intentat ressaltar als seus ulls: fent sempre cas, sent molt responsable, sense donar problemes i estudiant molt.

Un dia es troba a l'habitació del seu germà una bosseta de cocaïna. Ella el qüestiona i tenen una baralla. Al final s'ho queda ella i l'amenaça amb explicar-ho als pares, ja que es preocupa per ell sincerament. No sap què fer amb allò, així que ho llença a les escombraries de casa. Seguidament la seva mare la troba i l'acusa. Tenen una baralla molt forta, però l'Elizabeth no acusa el seu germà i s'emporta ella el càstig. Després d'estar dues setmanes castigada, s'escapa a esquenes dels seus pares i assisteix a una festa on beu moltíssim alcohol. Com és el primer cop que beu, no té gaire cura de que li posen alguna cosa a la beguda.

Dos dies després, se li apropa el Nicolás i li ensenya alguns vídeos compromesos d'ella de l'altre dia. L'amenaça dient-li que l'ajudi a repartir i vendre cocaïna o denunciarà els vídeos als seus pares i l'institut. Ella accedeix, però ha de seguir actuant com abans i no aixecar sospites com sigui. La situació és massa gran i no la porta gens bé, les seves notes baixen i els seus pares estan més decepcionats d'ella, així que entra en un bucle on cada cop que no aconsegueix els resultats que ells volen, pren substàncies per sentir-se millor.

Iván: L'Iván ho ha tingut tot molt fàcil des de petit, la seva família té molts diners i les renyes se les emporta la seva germana gran. Tanta atenció l'han fet una persona molt egocèntrica i narcissista, però alhora vulnerable per l'atenció dels altres. Es troba en una relació amb el Nicolás, que sap jugar les seves cartes perquè faci el que ell vol, i el té molt controlat. L'Iván li va al darrere, i ell s'aprofita sempre que vol. La situació ha creat un Iván vulnerable sota el Nicolás, però amb els demés no ho aparenta gaire, ja que es preocupa de la seva imatge o la idea que pugui tenir la gent. Per aquesta raó, sempre vol caure bé a tothom (o quasi tothom), i es preocupa molt pel seu futur.

Personatges secundaris més rellevants:

Nicolás: És degut als seus traumes infantils que utilitza a tothom pel seu propi benefici. És un nen orfe i a la casa que viu actualment no l'han tractat bé mai, així que s'ha hagut d'espavilar des que té ús de raó. Porta un temps venent cocaïna i li va prou bé. Surt amb

l'Iván perquè li interessa sentir que té el control, i quan veu l'oportunitat decideix aprofitar-se de la seva germana també.

Daehyun: La seva família és coreana i ell és nascut a Busan, Corea del Sud. Quan tenia dos anys es van mudar a França per treball, i un any després van moure l'empresa a Espanya. Tot i això, no té gaires costums orientals fora de casa, i es sent més espanyol que coreà perquè ha viscut sempre a Espanya, però sempre s'han ficat amb ell per ser asiàtic.

És el millor amic de l'Iván i juguen junts a l'equip de futbol on és el capità. S'adona de la situació amb el Nicolás i intenta avisar l'Iván, però no l'escolta pas.

Jade: El Jade des de petit ha sentit que no era ell mateix. La separació entre coses “de nens” i les “de nenes” li trontollava, perquè a ell li agradaven les dues coses. Després de molt temps, i de rumiar-ho prou, va descobrir que no se sentia a gust amb el gènere que li havien assignat al néixer i va voler canviar-lo a l'oposat, però tampoc era com se sentia. Va buscar informació al respecte i ho va parlar amb el psicòleg, i va acabar descobrint que era no binari.

A casa els va sorprendre, però sempre l'han acceptat. I a l'institut els seus amics també s'ho van prendre molt bé i el van respectar sempre.

Tot i ser no binari, prefereix els pronoms masculins ja que no hi ha una alternativa en espanyol que li agradi, però en anglès utilitza els pronoms they/them.

3. Nivells/desenvolupament de l'entorn

El joc no consta de nivells, però sí que hi ha una evolució durant el progrés de la història. El desenvolupament de l'entorn es veu amb els canvis d'espai i l'evolució de les relacions entre personatges i jugador.

4. Jugabilitat

1 jugador.

5. Interfície de l'usuari i controls

- a. Format tècnic:** Gràfics 2D.
- b. Vista:** Càmera en primera persona.