

Treball de Recerca

MAGARI

the game

part V

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 through, 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

Pròleg.....	04
Capítol 1: Mae.....	06
Capítol 2: A.J.....	09
Capítol 3: Elizabeth.....	11
Capítol 4: Iván.....	13
Final bo: Sonder.....	15
Final dolent: Oblivion.....	16

PRÒLEG		
ESCENA	QUÈ ES VEU	QUÈ PASSA
ESCENA 1 (intro)	- Pantalla inicial. - Background 1.	Logo d'inici per introduir l'app, el joc i un primer decorat.
ESCENA 2 (tutorial)	- Background 1. • Iván.	Introducció als controls del joc. Introducció dels personatges principals.
ESCENA 3	- Background 2.	El jugador està a casa seva, preparant-se per l'escola.
ESCENA 4	- Background 1.	Camí del jugador cap a la parada de bus.
ESCENA 5	- Background 3. • Mae.	Viatge en bus. OPCIONS a. Distància amb la Mae. b. Amistat amb la Mae. c. Neutralitat.
ESCENA 6	- Background 4. • Mae. • Iván.	L'Iván els veu i es sorpren. OPCIONS a. La Mae està molesta i no s'acomiada. b. La Mae s'acomiada de manera amable. c. La Mae s'acomiada. L'Iván i el jugador conversen i acorden veure's després de classes.
ESCENA 7	- Background 5.	El jugador baixa les escales direcció a la cantina.
ESCENA 8	- Background 6. • Mae.	OPCIONS a. Seure amb la Mae (amistat amb ella). b. Seure sol (neutre).
ESCENA 9	- Background 7.	Seu amb l'A.J. a classe de

	• A.J.	matemàtiques. OPCIONS (irrelevant) a. M'agraden les matemàtiques. b. No m'agraden les matemàtiques. Demana ajut a l'A.J.
ESCENA 10	- Background 5.	Camí cap a la porta per trobar-se amb l'Iván.
ESCENA 11	- Background 8.	El jugador espera l'Iván.
ESCENA 12	- Background 9. • Iván. • Mae.	El jugador busca l'Iván i el troba discutint amb la Mae. La Mae vol agredir l'Iván. OPCIONS a. Intervenir (bona relació amb els dos). b. Intervenir (no tan bona relació amb la Mae). c. No intervenir.
Final obert		

CAPÍTOL 1: MAE		
ESCENA	QUÈ ES VEU	QUÈ PASSA
ESCENA 1 (resum)	- Background 9. • Iván. • Mae.	El jugador busca l'Iván i el troba discutint amb la Mae. La Mae vol agredir l'Iván. OPCIONS a. Intervenir (bona relació amb els dos). b. Intervenir (no tan bona relació amb la Mae). c. No intervenir.
ESCENA 2 (continuació)	- Background 9. • Iván. • Mae.	OPCIONS a. La baralla es frena 1. Si té bona relació amb la Mae, l'amistat es manté. 2. Si no té bona relació amb la Mae, l'amistat baixa. b. La baralla es frena 1. Si té bona relació amb la Mae, l'amistat es manté. 2. Si no té bona relació amb la Mae, l'amistat baixa i s'enfada. c. La baralla no es resol. L'Iván cau al terra. baixa l'amistat amb tots dos.
ESCENA 3	- Background 2.	El jugador desperta a la seva habitació i pensa sobre la baralla.
ESCENA 4	- Background 3.	El jugador va en bus i segueix pensant què fer. OPCIONS a. No fer res. b. Mirar que parlin.

		c. Parlar-ho amb ells.
ESCENA 5	- Background 10. • Iván. • Nicolás.	L'Iván està parlant amb un noi. El jugador enfila cap a classe.
ESCENA 6	- Background 4. • Mae. • Gregori.	Xerrada amb la Mae. Parlen sobre l'A.J., i es coneix que no li agrada que el diguin pel seu nom. Segueixen les classes.
ESCENA 7	- Background 8. • Iván.	El jugador parla amb l'Iván al pati. L'Iván li diu d'esmorzar a la cantina.
ESCENA 8	- Background 6. • Iván. • Daehyun. • Nicolás.	OPCIONES (irrelevant) a. Croissant i cacaolat. b. Suc de taronja i entrepà. c. Poma i plàtan. L'Iván i el jugador fan broma amb el Daehyun. El Nicolás els mira de lluny amb mala cara. Si a l'escena 4 ha elegit la a, no diu res de la baralla. Si ha elegit b, l'Iván no parla gaire del tema. Si ha elegit c, convenç l'Iván perquè parlin.
ESCENA 9	- Background 11. • Mae.	OPCIONES (decisiva) a. No dir res. No aconsegueix el final bo. Aquí s'acaba el capítol. b. Dir alguna cosa. No aconsegueix el final dolent.
ESCENA 10	- Background 10.	El jugador i la Mae van a

	• Mae. • Marcos.	buscar el germà petit d'ella.
ESCENA 11	- Background 12. - Mae. - Marcos.	Van a un parc. La Mae li explica que treballa, la seva situació a casa, el que va passar amb l'Iván...
ESCENA 12	- Background 1.	Camí del jugador cap a casa. Va pensant sobre la Mae.
ESCENA 13	- Background 2.	El jugador és a casa. Pensa sobre l'Iván i el Nicolás.
<i>Final</i>		

CAPÍTOL 2: A.J.			
ESCENA	QUÈ ES VEU	QUÈ PASSA	
ESCENA 1 (resum)	- Background 2.	Si a l'escena 9 del cap 1 tria A: Ja no s'aconsegueix el final bo. El jugador no sap res sobre la Mae ni l'Iván. Torna a casa i fa els deures.	Si a l'escena 9 del cap 1 tria B: Ja no s'aconsegueix el final dolent. El jugador coneix la història de la Mae, i l'embolic entre l'Iván i el Nicolás. Busca les xarxes socials del Nicolás i veu que l'A.J. el segueix. Li preguntarà sobre el Nicolás.
ESCENA 2	- Background 11.	El jugador busca l'Iván.	
ESCENA 3	- Background 5. • Daehyun.	El jugador pregunta als de futbol per l'Iván. Li diuen que està amb el Nicolás i que no els molestin.	
ESCENA 4	- Background 4. • Mae. • A.J.	La Mae i l'A.J. estan parlant. La Mae surt. OPCIONS (decisiva) a. No interessar-se per l'A.J. Aquí s'acaba el capítol. b. Interessar-se per ell. Coneix que toca la bateria, sobre la banda, que compona, que té amistat amb la Mae i la Gabriela, i que ha perdut relació amb l'Iván i el Nicolás.	
ESCENA 5	- Background 4.	El jugador busca l'A.J. i l'Iván.	
ESCENA 6	- Background 5. • Daehyun.	El jugador pregunta als de futbol per l'Iván. Li diuen que està amb el Nicolás i que no els molestin.	
ESCENA 7 (flashback)	- Background 12. • Mae.	La Mae li diu que la seva amistat amb l'Iván es va trencar a causa del Nicolás.	
ESCENA 8	- Background 5.	El jugador vol trobar l'A.J. per preguntar-li sobre el Nicolás.	
ESCENA 9	- Background 11. • Mae.	El jugador pregunta la Mae si sap on està l'A.J., i ella li diu que a l'aula de música.	

ESCENA 10	- Background 13. • A.J. • Gabriela.	L'A.J. i la Gabriela estan tocant. Recullen tot i la Gabriela surt. El jugador convida l'A.J. a estudiar a casa seva.
ESCENA 11	- Background 1. • A.J.	El jugador coneix sobre la banda, que toca el baix i la bateria, que compona, les seves inseguretats respecte les seves cançons.
ESCENA 12	- Background 2. • A.J.	Segueixen parlant sobre els concerts a la pizzeria, com va fer amistat amb la Mae i coneix la situació amb l'Iván i el Nicolás. L'A.J. torna a casa.
ESCENA 13	- Background 15. • Elizabeth.	El jugador va a comprar alguna cosa al supermercat. Veu l'Elizabeth preocupada. OPCIONES a. S'interessa per ella. Coneix que se sentia perseguida, i creu que menteix. b. Torna a casa.
ESCENA 14	- Background 13. • A.J. • Gabriela.	El jugador i l'A.J. es fan amics. El va a veure practicar amb la Gabriela. Es coneix que l'A.J. és molt inseguir, que es ficaven amb ell i se sent vulnerable. OPCIONES (decisiva) a. No ajudar l'A.J. Aquí s'acaba el capítol. b. Ajudar l'A.J. a formar una banda nova.
Final		

CAPÍTOL 3: ELIZABETH			
ESCENA	QUÈ ES VEU	QUÈ PASSA	
ESCENA 1	- Background 11. • Olga. • Elizabeth. • Iván.	Estan a classe. L'Elizabeth està distreta, trista. L'Iván no sap què li passa a la seva germana. OPCIONS A. Vol preguntar a l'Elizabeth. B. Fa parlar a l'Iván, però no sap res. C. No pregunta a cap.	
ESCENA 2 (IVÁN POV)	- Background 11.	L'Iván es preocupa per la seva germana.	
ESCENA 3 (IVÁN POV) [FLASHBACK]	- Background 1. • Nicolás.	El Nicolás li passa droga a l'Iván perquè li guardi.	
ESCENA 4 (IVÁN POV) [FLASHBACK]	- Background 16. • Elizabeth.	Els germans discuteixen. L'Iván puja a la seva habitació.	
ESCENA 5 (IVÁN POV) [FLASHBACK]	- Background 17. • Elizabeth.	L'Elizabeth li pren la cocaïna.	
ESCENA 6 (IVÁN POV) [FLASHBACK]	- Background 10. • Nicolás.	L'Iván explica el Nicolás el que ha passat. /Coincideix amb l'escena 5 del capítol de la Mae.	
ESCENA 7	- Background 6. • Nicolás. • Elizabeth.	El Nicolás s'apropa a l'Elizabeth i surten de la cantina. OPCIONS (decisiva) a. El jugador no els segueix. Aquí s'acaba el capítol. b. El jugador els segueix.	
ESCENA 8	- Background 9. • Nicolás. • Elizabeth.	El jugador escolta que el Nicolás li està fent xantatge a l'Elizabeth. OPCIONS (decisiva)	
		a. Avisar l'Iván.	b. Parlar amb l'Elizabeth. c. Deixar-ho estar. Aquí s'acaba el capítol.
ESCENA 9	- Background 18. • Iván.	Com el jugador no pot parlar amb l'Iván, vol dir-ho al Daehyun.	

	• Nicolás. • Daehyun.	
ESCENA 10	- Background 8. • Daehyun.	El Daehyun diu al jugador que s'imagina alguna cosa, i que ha vist el que ha passat. OPCIONES (decisiva) a. Parlen del que ha passat i volen ajudar tots dos l'Elizabeth. Continua a l'escena 12. b. No parlen i ho deixen córrer. Aquí s'acaba el capítol.
ESCENA 11	- Background 5. • Daehyun.	El jugador segueix l'Elizabeth. El Daehyun li diu que s'espera abans d'entrar. Continua a l'escena 12.
ESCENA 12	- Background 19. • Elizabeth. • Daehyun.	L'Elizabeth està plorant. La volen consolar, i ella demana ajuda.
ESCENA 13	- Background 19. • Elizabeth. • Daehyun.	L'Elizabeth explica la seva història i el problema que té amb el xantatge del Nicolás.
ESCENA 14 [FLASHBACK]	- Background 10. • Nicolás. • Elizabeth.	Xantatge del Nicolás cap a l'Elizabeth. Amenaça amb ensenyar el vídeo.
ESCENA 15	- Background 19. • Elizabeth. • Daehyun. • Jade.	Es coneix que l'Elizabeth ha consumit cocaïna a causa de l'estrès de la situació. Apareix el Jade, que ha escoltat tot. Diu que té una solució.
Final		

CAPÍTOL 4: IVÁN		
ESCENA	QUÈ ES VEU	QUÈ PASSA
ESCENA 1	- Background 13. • Iván.	L'Iván i el jugador parlen sobre el jugador.
ESCENA 2	- Background 4. • Iván.	L'Iván i el jugador parlen sobre l'Elizabeth. OPCIONS a. Intenta ajudar l'Iván a parlar amb la seva germana. b. No fa res al respecte.
ESCENA 3	- Background 5. • Iván.	Parlen sobre la relació de l'Iván i el Nicolás.
ESCENA 4	- Background 6. • Elizabeth. • Mae. • Ivanna.	El jugador veu les noies a la cantina. OPCIONS (decisiva) a. No parla amb elles. Aquí s'acaba el capítol. b. Va només a saludar. Aquí s'acaba el capítol. c. Està amb elles. Coneix a la Ivanna. Queden a casa de l'Elizabeth.
ESCENA 5	- Background 6. • Elizabeth. • Mae. • Ivanna.	OPCIONS a. Clàssics espanyols. b. Dones escriptores. c. Res de literatura. L'Elizabeth convida el jugador a una tarda de pelis.
ESCENA 6	- Background 10.	La Mae al final no pot anar. L'Iván sembla trist, i està sol. Ha discutit amb el Daehyun.
ESCENA 7	- Background 16. • Elizabeth.	S'ensenya la casa de l'Elizabeth i l'Iván. OPCIONS (decisiva) a. Preguntar per l'Iván. b. No preguntar per cap. Aquí s'acaba el capítol. c. Preguntar per ella.
ESCENA 8	- Background 20.	El jugador puja a l'habitació de l'Iván.

ESCENA 9	- Background 17. • Iván.	OPCIONES (irrelevant) a. El jugador s'apropa. b. El jugador s'espera al lloc.
ESCENA 10 (continuació)	- Background 17. • Iván.	OPCIONES a. Esperar a que es calmi. b. Pujar-li els ànims.
ESCENA 11 (continuació)	- Background 17. • Iván.	L'Iván explica el jugador el que el turmenta. OPCIONES (irrelevant) c. No diu res. d. Diu que l'està manipulant.
ESCENA 12	- Background 2.	Resum de la tarda, i conclusió final.
Final		

FINAL BO: SONDER		
ESCENA	QUÈ ES VEU	QUÈ PASSA
ESCENA 1	- Background 2. • Daehyun. • Mae. • Jade. • A.J. • Elizabeth.	Acaben de planejar l'estratègia.
ESCENA 2	- Background 6. • Iván. • Jade. • Gabriela.	L'Iván veu el Nicolás i l'Elizabeth i els segueix junt amb el jugador. El Jade i la Gabriela surten de la cantina.
ESCENA 3	- Background 8. Iván. Nicolás. Elizabeth.	El jugador i l'Iván segueixen el Nicolás i l'Elizabeth per escoltar sobre el que parlen.
ESCENA 4	- Background 9. Elizabeth. Nicolás. Iván. Mae. A.J. Olga. Daehyun.	L'Elizabeth li vol posar fi al xantatge. L'Iván planta cara al Nicolás. Apareix la Mae i comença la baralla forta. Arriba la tutora.
ESCENA 5	- Background 21.	Espera al despatx.
ESCENA 6 [flashback]	- Background 2. Daehyun Jade Elizabeth Gabriela	S'explica com obtindran les proves.
ESCENA 7	- Background 21.	Explicació de com s'han aconseguit les proves. Truquen a la poli
ESCENA 8	- Background 8. A.J.	Explicació del final de l'A.J.
ESCENA 9	- Background 13. Mae Gabriela A.J.	Explicació del final de la Mae.

ESCENA 10	- Background 6. Elizabeth. Iván. Ivanna. Jade. A.J. Daehyun. Gabriela. Mae.	Explicació del final de l'Elizabeth, de l'Iván i del grup d'amics. Conclusió final del jugador.
ESCENA 11	- Background 2.	El jugador està a casa seva, preparant-se per l'escola.
ESCENA 12	- Background 14.	Camí del jugador cap a la parada de bus.
ESCENA 13	- Fons blanc.	Últimes aclaracions.
ESCENA 14	- Fons blanc.	Apareix escrit: Sonder [n] <i>Realització de que totes les persones tenen una vida igual de complexa i vívida que la teva.</i>
Final		

FINAL DOLENT: OBLIVION		
ESCENA	QUÈ ES VEU	QUÈ PASSA
ESCENA 1	- Background 2.	El jugador explica el final de tots els personatges.
ESCENA 2	- Background 1. • Iván.	L'Iván fa la conclusió. OPCIONS a. Acaba el joc. b. S'expliquen les situacions no resoltes.
ESCENA 3	- Fons blanc.	Últimes aclaracions.
ESCENA 4	- Fons blanc.	Apareix escrit: Oblivion [n] <i>Oblit. És l'estat de desconèixer el que succeeix al teu voltant.</i>
Final		