

# Treball de Recerca

**MAGARI**

**the game**

**part VI**

## 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

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Conclusions.....             | 04 |
| Les nostres valoracions..... | 11 |
| Glossari.....                | 13 |
| Webgrafia.....               | 16 |

## Conclusions

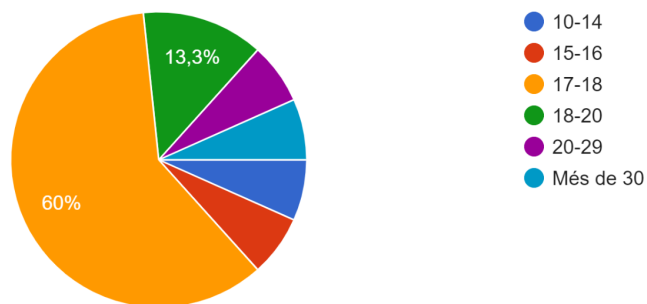
Enquesta d'opinió després de jugar el joc: <https://forms.gle/8cbhgefZHEJRwLAQ7>

Hem rebut un total de 15 respostes.

### 1. Quina és la teva edat?

Quina és la teva edat?

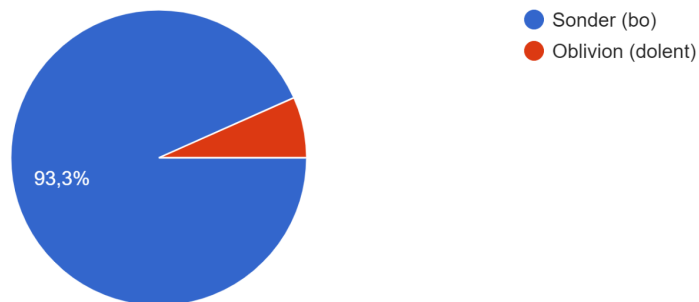
15 respuestas



### 2. Quin final has aconseguit?

Quin final has aconseguit?

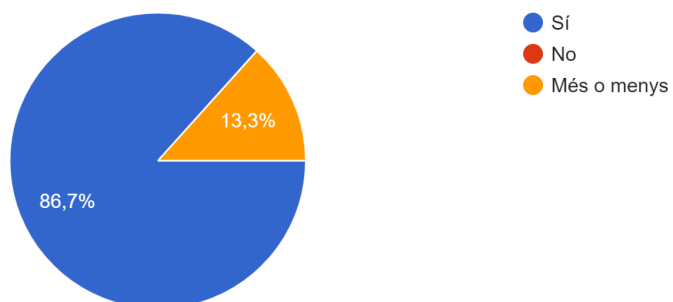
15 respuestas



### 3. T'ha agradat el joc (en general)?

T'ha agradat el joc (en general)?

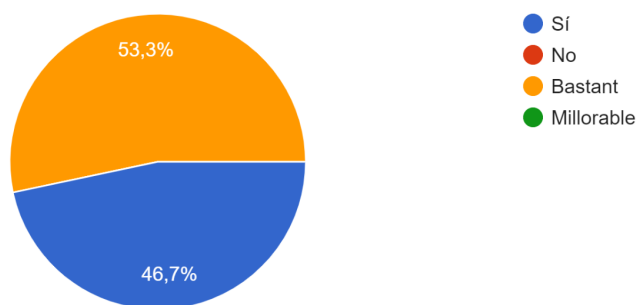
15 respuestas



4. La part visual t'ha agradat? (fons, personatges...)

La part visual t'ha agradat? (fons, personatges...)

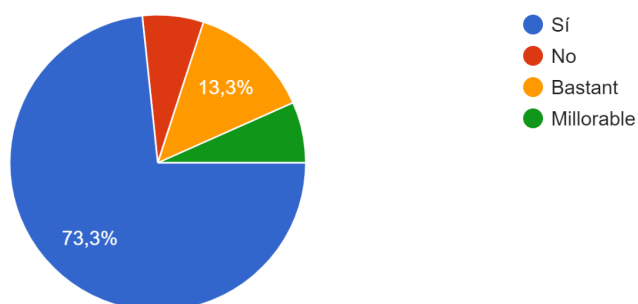
15 respuestas



5. La trama t'ha semblat entretinguda?

La trama t'ha semblat entretinguda?

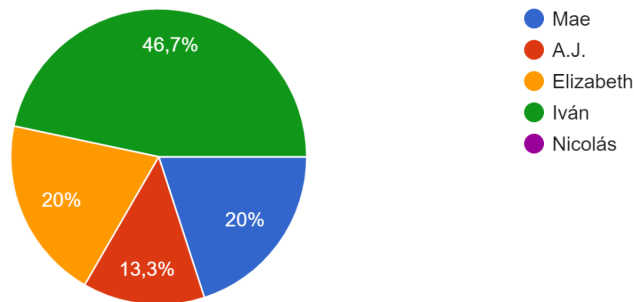
15 respuestas



6. Amb quin personatge t'hi has identificat més?

Amb quin personatge t'hi has identificat més?

15 respuestas



## 7. Per què?

*“Perquè tot i ser agradable, no té gaire interès en relacionar-se i només el coneixen de veritat un parell de persones properes”*

*“Vaig tenir aquesta experiència a l'ESO, i en comptes d'una parella, era amb un amic, si no feia el que el demanava s'enfadava, i jo li donava de tot, afecte, regals, etcètera... però jo no rebia res a canvi, només queixes i intentava apartar-me d'altres amics...”*

*“Per la seva manera d'actuar”*

*“Vibracions”*

*“Encara que compartim nom i sexualitat, certament puc identificar-me amb la seva personalitat i, a més, la seva història amb Nicolás té cert caire amb les meves vivències passades (sentiments, dependència amb algú, falsa correspondència...) crec que es una persona que vol afrontar els seus problemes i a vegades li costa gestionar el seu temps i les seves emocions”*

*“M'he indentificat més amb AJ perquè és un personatge introvertit i tímid i era el més semblant a la meva personalitat”*

*“Perquè tant la seva seva actitud m'ha recordat a mi”*

*“Crec que tenim trets en comú”*

*“Puc identificar-me amb la seva historia ja que he passat per coses molt similars Jo també vaig tenir una nòvia amb la que sentia que ella no aportava gaire.”*

*“m'he sentit identificada amb l'ivan pel fet que és una persona depenent i que és deixa controlar pels demés, i no fa res al respecte per la por al que pugui passar.”*

*“Es compadeix fàcilment de la gent (li fa "pena") per x situacions que els envolten. No es deixa anar ni explica com se sent gairebé mai.*

*Posa a tothom davant seu però s'oblida d'ell mateix.*

*Sent que dona més del que rep.*

*No se n'adona que no l'estan valorant i que val més del que es pensa fins que li diuen/li fan veure.”*

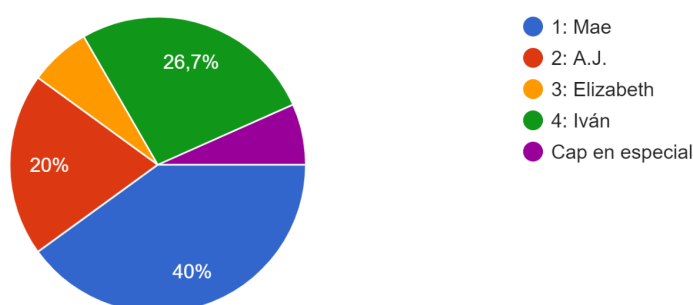
*“No ho tinc clar.”*

*“Ivan, perquè les seves intencions són bones i ningú l'entén”*

## 8. Quin capítol ha estat el teu preferit?

Quin capítol ha estat el teu preferit?

15 respuestas



## 9. Què opines del final que t'ha tocat?

*“Que la reflexió es molt maca”*

*“La veritat no sabia què dir...”*

*“És el que jo hagués fet”*

*“\_”*

*“M'ha agradat molt i he de reconèixer que té una bona crítica. A més, crec que representa molt bé els problemes del jove mentre troba una bona solució per cadascun d'ells.”*

*“molt xulo ejfje”*

*“M'ha agradat ja que ha sigut un final bastant optimistic per la situació en la que estaven els personatges”*

*“Ha sigut un final feliç, la veritat que m'ha agradat ja que he intentat ajudar a tots els que he pogut”*

*“Ha estat bonic i m'ha agradat molt”*

*“M'ha fet reflexionar en la necessitat per socialitzar en les persones i com es sa tallar una relació que no es benefical per los persones involucrades”*

*“Està bé. Però és molt de cop i volta.”*

*“Està bé i m'alegro que els personatges hagin acabat bé.”*

*“És una molt bona reflexió i un punt de vista bo.”*

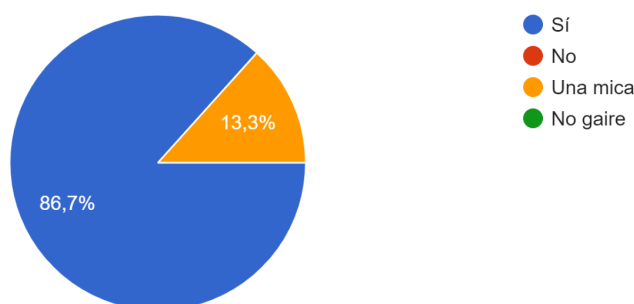
*“Curiós.”*

*“Que té a veure amb les opcions que he escollit”*

#### 10. Creus que el joc t'ha fet pensar?

Creus que el joc t'ha fet pensar?

15 respuestas



#### 11. Creus que t'ha ajudat jugar-lo? O creus que podria ajudar algú altre?

*“Penso que algunes de les reflexions q fa el joc son molt útils i algú podria necessitar escoltar-les”*

*“El joc ajudaria molt persones que passen per aquestes mateixes situacions que els personatges”*

*“Crec que m'ha ajudat a veure com diferents versions poden ser bones”*

*“Podria ajudar a gent a reflexionar sobre els seus sentiments i com es comporten”*

*“Segurament, amb els missatges que vol enviar aquesta obra, poden ajudar a persones que es trobin en situacions semblants als personatges o coneguts. Estic segur que si fa uns anys hagués trobat aquesta història, hauria pogut endurar o trobar una solució millor a un problema semblant que vaig tenir a l'Iván.”*

*“crec que és un joc que explica moltes situacions i ensenya molts tipus de personalitats. penso que qui jugui podra entendre la realitat d'altres persones i que la teva forma de ser es construeix a partir de les teves experiències”*

*“Sí que crec que el joc podria ajudar a algú ja que presenta una varietat molt gran de situacions ens les que et pots sentir identificat. Et pot ajudar a reflexionar en la teva situació personal i en el que hauries o vols fer al respecte.”*

*“Jo crec que totes les persones haurien de jugar a aquest joc per tal de començar a pensar diferente i veure les coses de diferents perspectives”*

*“En especial no m'ha ajudat però segur que pot ajudar a algú altre”*

*“Pot ajudar a molts a reflexionar, sobretot a gent jove”*

*“Potser sí que podria ajudar a algú a repensar la relació que té amb alguna altra persona.”*

*“Sí, dona a pensar sobre com mai coneixem realment la situació dels demés, i per tant hem de ser amables amb tothom i no jutjar sense cap criteri.”*

*“Les dues coses, sí. Aporta aprenentatges mentre que et fa pensar/reflexionar sobre diferents temes.”*

*“Crec que la intenció és bona, i podria ajudar a gent, però les persones a les que hauria d'ajudar no canviaran amb un simple joc.”*

*“Sí”*

## 12. Vols afegir alguna cosa?

*“Crec que amb aquest joc, molts adolescents es veuen reflectats en si mateixos.”*

*“Hi ha algunes faltes d'ortografia i castellanismes encara que aquets errors no han dificultat la comprensió de l'obra.”*

*“Moltes gràcies per deixar-me jugar i opinar sobre el vostre TDR 💜”*

*“Tot i que l'història és molt surrealista, fa la seva funció.”*

*“No és el que acostumo a llegir/jugar i se m'ha fet llarg, tot i això, està ben treballat.”*

## Glossari

Fent un recull de totes les paraules i termes que hem utilitzat durant el projecte, aquest glossari permet entendre alguns conceptes per millorar la comprensió del treball i els àmbits d'aquest.

- **Arc argumental/narratiu:** Història que es divideix en diferents fragments o capítols mitjançant una narració episòdica.
- **Backgrounds:** La part d'una imatge, escena o disseny, que forma un escenari o apareix més lluny de l'espectador. En català, seria el fons, el paisatge, el decorat.
- **Bad Ending:** Un final que es produeix quan el jugador acaba el videojoc i acostuma a ser el pitjor final possible.
- **Briefing:** Document de comunicació on s'expliquen els objectius del projecte, la finalitat, el plaç i els mitjans. La informació varia al llarg del projecte. El briefing d'àmbit creatiu inclou els detalls concrets del disseny, estils i formats d'acabat etc.
- **Computer Graphic:** Imatges normalment en 3D que representen objectes, per exemple, un got, una planta... No és característic de les visual novels, però sí dels videojocs en general.
- **Comfort character:** Un personatge amb el qual una persona es relaciona fortament o sent que tindria un vincle especial. Solen donar suport i ser útils.
- **EP:** al món de la música significa “Extended Play”, és a dir, és més llarg que un single, però més curt que un àlbum. Normalment té entre 2 i 5 cançons i dura menys de 30 minuts.
- **Game Design Document:** Document de disseny que conté contingut molt descriptiu del videojoc. S'utilitza a la indústria dels videojocs per organitzar l'equip (dissenyadors, editors, artistes i programadors).

- **Gamma cromàtica:** Agrupació de colors en funció de les seves característiques i variacions.
- **Good Ending:** Un final que es produeix quan el jugador acaba el videojoc i acostuma a ser el millor final possible.
- **Manhwa:** terme coreà utilitzat per denominar les tires còmiques i historietes.
- **Novel·la visual:** gènere de videojoc interactiu, centrat en explicar una història. Té una narració similar a la d'una novel·la.
- **Opening:** Apertura. Denominació que se li dona a les introduccions i músiques inicials d'una sèrie.
- **Pròleg:** Introducció a una obra que acostuma a ressenyar-ne els mèrits, el valor, o també a situar-la enmig d'un context i d'unes circumstàncies determinades.
- **Proporcions 16:9:** És un format en relació amb l'aspecte, és a dir, es tracta d'una proporció concreta de mida d'imatge. Correspon amb un rectangle, la mateixa proporció que tenen les pantalles dels telèfons.
- **Scope:** Un document escrit que s'utilitza com a base per a les decisions del projecte a continuació. Delimita tots els recursos i les característiques durant la gestió i desenvolupament del projecte.
- **Sprites:** Diferents dissenys de personatges, que ajuden a entendre les variacions del personatge, per exemple, canviant diverses sprites d'un mateix personatge, li pots donar diferents expressions, canvis de roba... perquè s'adhereixi al que està succeint al joc.
- **Tràiler:** Successió d'algunes escenes d'un film triades especialment per tal de contribuir a la seva promoció.

## Webgrafia

### **XARXES I ENLLAÇOS DEL TDR**

#### **MAGARI. MAGARI THE GAME | WIX.**

<https://magarithhegame.wixsite.com/magari>

- Pàgina web del TdR.

#### **MAGARI. MAGARI THE GAME | INSTAGRAM.**

<https://www.instagram.com/magarithegame/>

- Compte d'Instagram del TdR.

#### **MAGARI. MAGARI THE GAME | PINTEREST.**

[https://www.pinterest.es/magarithegame/\\_saved/](https://www.pinterest.es/magarithegame/_saved/)

- Compte de Pinterest del TdR.

#### **MAGARI. MAGARI THE GAME | SOUNDCLOUD.**

[https://soundcloud.com/user-191970736?utm\\_source=clipboard&utm\\_medium=text&utm\\_campaign=social\\_sharing](https://soundcloud.com/user-191970736?utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing)

- Compte de Soundcloud del TdR.

#### **MAGARI. MAGARI THE GAME | GDD.**

<https://app.nuclino.com/MAGARI/Game-Design-Document/Vista-general-996bc0da-ce76-4863-b570-f34d6fcd96d7>

- En addició a aquest propi document (que ja és un GDD/Briefing), Game Design Document creat amb Nocino.

## **SCOPE**

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Easy Paint Tool SAI. SYSTEMAX.**

<https://www.systemax.jp/en/sai/>

- Web oficial del programa de dibuix “Paint Tool SAI”. Utilitzat per coses concretes com el logo.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Ibis Paint.**

<https://ibispaint.com/?lang=es>

- Web oficial del programa de dibuix “Ibis Paint”. Tots els dissenys s’han fet amb aquesta app.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Kocho.**

<https://www.kocho.io/es/>

- Web oficial de l'app “Kocho”. Utilitzada per programar tota la novel·la visual.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **BandLab.**

<https://www.bandlab.com/>

- Web oficial del programa de mescla i música “BandLab”. Utilitzat per tota la part musical del projecte.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **CapCut.**

<https://www.capcut.com>

- Web oficial de l'app d'edició de vídeos “CapCut”. Utilitzat per editar els vídeos i fragments audiovisuals.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Picsart.**

<https://picsart.com>

- Web oficial del programa d'edició d'imatges "Picsart". Utilitzat per editar imatges, cartells, fotos...

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Canva.**

<https://canva.com>

- Web oficial de l'app d'edició d'imatges "Canva". Utilitzat per la creació dels posts d'Instagram i editar algunes imatges.

## **GDD**

(Consultat el 24 de juliol de 2022). **Documento de diseño de videojuegos. Wikipedia (castellà).**

[https://es.wikipedia.org/wiki/Documento\\_de\\_dise%C3%B1o\\_de\\_videojuegos](https://es.wikipedia.org/wiki/Documento_de_dise%C3%B1o_de_videojuegos)

- Definició de GDD (Game Design Document).

(Consultat el 30 d'agost de 2022). **How to Write a Game Design Document (GDD). Nuclino.**

<https://www.nuclino.com/articles/write-game-design-document>

- Com escriure i crear un GDD correctament.

Lars Martinson. (Consultat el 30 d'agost de 2022). **Visual Novel Design Doc. Lars Martinson Cartoonist.**

<http://larsmartinson.com/vn-design-doc-blog-entry/>

- Exemple de GDD de novel·la visual i definicions.

(Consultat el 30 d'agost de 2022). **Game Design Document (GDD) - working doc - visual novel. Kathy Smart Game Designer.**

<https://kathysmartgamedesigner.com/game-design-documents.html>

- Guió de creació d'un GDD i un exemple extens.

api-450424679. (Consultat el 30 d'agost de 2022). **example code-game-design-document-requirements. SCRIBD.**

[https://www.scribd.com/document/519083523/example-code-game-design-document-requirements?secret\\_password=NS3iHxolLK0jTKKwjCDC#download&from\\_embed](https://www.scribd.com/document/519083523/example-code-game-design-document-requirements?secret_password=NS3iHxolLK0jTKKwjCDC#download&from_embed)

- Requisits per crear un GDD. També es pot descarregar el document.

(Consultat l'1 de setembre de 2022). **Sustancias de abuso habitual. National Institute on Drug Abuse (NIH).**

<https://nida.nih.gov/es/areas-de-investigacion/sustancias-de-abuso-habitual#cocaina>

- Conèixer quines són les drogues i substàncies més utilitzades i els seus símptomes etc, per poder descriure la situació de l'Elizabeth de la manera més adequada possible.

## **Briefing**

Nerea Boada. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **¿Qué es un briefing y cómo hacer uno? (+plantillas).** CyberClick.

<https://www.cyberclick.es/que-es/briefing>

- Definició de bríng (Briefing) i explicació de com fer un correctament depèn per a què calgui.

(Consultat el 30 d'agost de 2022). **Creative brief. Wikipedia (anglès).**

[https://en.wikipedia.org/wiki/Creative\\_brief](https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_brief)

- Definició de briefing d'empresa, ha sigut adequat a l'àmbit del nostre projecte.

(Consultat el 20 de juliol de 2022). **Todos los significados de MAGARI en italiano.** LearnAmo.

<https://learnamo.com/es/magari-italiano/>

- Significat principal de Magari, i tots els usos que es poden donar a la paraula.

## **MARC TEÒRIC**

(Tot i haver-ne buscat, a la xarxa de biblioteques de la província de Barcelona no consta cap llibre sobre novel·les visuals, per això els llibres i diaris emprats són de manera digital).

(Consultat el 12 d'agost de 2022). **Novela visual. Wikipedia (castellà).**

[https://es.wikipedia.org/wiki/Novela\\_visual](https://es.wikipedia.org/wiki/Novela_visual)

- Definició de novel·la visual. Sub-categories de novel·la visual. Exemples de novel·les visuals. Història i evolució de la novel·la visual.

(Consultat el 12 d'agost de 2022). **Novela visual. Gamer Dic.**

<https://www.gamerdic.es/termino/novela-visual>

- Definició de novel·la visual.

(Consultat el 12 d'agost de 2022). **Aventura conversacional. Wikipedia (castellà).**

[https://es.wikipedia.org/wiki/Aventura\\_conversacional](https://es.wikipedia.org/wiki/Aventura_conversacional)

- Definició d'aventura conversacional i exemples.

(Consultat el 12 d'agost de 2022). **Aventura gràfica. Viquipèdia (català).**

[https://ca.wikipedia.org/wiki/Aventura\\_gr%C3%A0fica](https://ca.wikipedia.org/wiki/Aventura_gr%C3%A0fica)

- Definició d'aventura gràfica.

(Consultat el 12 d'agost de 2022). **Definició de Videoaventura. sensAgent.**

<http://diccionario.sensagent.com/Videoaventura/es-es/>

- Exemples de Videoaventura.

(Consultat el 12 d'agost de 2022). **¿Juego? ¿Libro? ¿O ambos? 4 novelas visuales que deben tocarse. gocrazyx.info Enciclopedia PC.**

<https://gocrazyx.info/juego-de-azar/27857-juego-libro-o-ambos-4-novelas-visuales-que-deben.html>

- Definició de la novel·la visual lineal. Exemples de novel·la visual famosos. (Emprant pocs recursos d'aquest enllaç ja que la pàgina té errades i informació no gaire exacta. Suposadament no és l'enllaç original - l'idioma no era espanyol-, per això hi ha tants errors de concordança i és difícil d'entendre).

(Consultat el 12 d'agost de 2022). **Choose Your Own Adventure**. Wikipedia (anglès).

[https://en.wikipedia.org/wiki/Choose\\_Your\\_Own\\_Adventure](https://en.wikipedia.org/wiki/Choose_Your_Own_Adventure)

- Explicació sobre els llibres, que han estat comparats amb les novel·les visuals. Possible precedent d'aquestes.

(Consultat el 12 d'agost de 2022). **Visual Novel**. TV Tropes.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VisualNovel>

- Tots els exemples de novel·la visual.

(Consultat el 12 d'agost de 2022). **[VISUAL NOVELS] Nakige, el género diseñado para romperte el kokoro**. YUME. WayBackMachine.

<https://web.archive.org/web/20181205004746/https://revistayumecr.com/visual-novels-nakige-genero-disenado-romperte-kokoro/>

- Definició de Nakige i exemples.

Brian Crimmins. (Consultat el 12 d'agost de 2022). **A Brief History of Visual Novels**. ZEAL.

<https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>

- Història de la novel·la visual, diferència entre Dating Sim i Visual Novel i la imatge de l'entrevista amb Yuji Horii de Retro Gamer.

(Consultat el 12 d'agost de 2022). Cavallaro, D., (2010). **Anime and the Visual Novel. Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games**, Jefferson, Carolina del Nord, Estats Units d'Amèrica, McFarland & Company Inc. ISBN 978-0-7864-4427-4. Recuperat de:

<https://www.overdrive.com/media/1980977/anime-and-the-visual-novel>

- Ampliació de les definicions, punts, característiques...

Carlos Sanchez. (Consultat el 12 d'agost de 2022). **¿Cómo citar una Página Web?**

**Normas APA**. <https://normas-apa.org/referencias/citar-pagina-web/>

- Aprendre a citar correctament pàgines webs.

(Consultat el 12 d'agost de 2022). **Como Citar un Libro. Cite this for me.**  
[https://www.citethisforme.com/languages/es/apa/como-citar-un-libro#:~:text=Apellido%20autor%2C%20Iniciales%20nombre%20autor,S.%2C%20\(2004\).](https://www.citethisforme.com/languages/es/apa/como-citar-un-libro#:~:text=Apellido%20autor%2C%20Iniciales%20nombre%20autor,S.%2C%20(2004).)

- Aprendre a citar correctament llibres.

(Consultat el 19 d'agost de 2022). **The Portopia Serial Murder Case. Wikipedia (castellà).**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Portopia\\_Serial\\_Murder\\_Case](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Portopia_Serial_Murder_Case)

- Informació sobre el joc, propulsor de les novel·les visuals com a gènere.

(Consultat el 20 d'agost de 2022). **Sega CD: Snatcher. The Video Game Museum.**  
<http://www.vgmuseum.com/images/segacd/01/2.html>

- Imatges i panells d'exemple sobre l'aventura gràfica Snatcher.

(Consultat el 20 d'agost de 2022). **Novelas visuales > Información, Historia, Biografía y más. Wikidat.**  
<https://es.wikidat.com/info/novelas-visuales>

- Ampliació de la definició de novel·la visual. Té la mateixa informació que la Wikipèdia.

(Consultat el 20 d'agost de 2022). **¿Que son las Novelas visuales? slideshare.**  
<https://es.slideshare.net/yulimartines35/que-esnovelas-visuales>

- Estructura de les novel·les visuals, en dies i/o en capítols.

(Consultat el 20 d'agost de 2022). **Japanese Terminology. Visual Novels General Wiki | Fandom.**  
[https://visual-novels-general.fandom.com/wiki/Japanese\\_Terminology](https://visual-novels-general.fandom.com/wiki/Japanese_Terminology)

- Definició de termes com: Kamige, Kusoge, Nakige, Otomege i Utsuge.

(Consultat el 20 d'agost de 2022). **Utsuge. TV Tropes.**  
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Utsuge>

- Definició i exemples de Utsuge.

(Consultat el 20 d'agost de 2022). **¿Qué es una novela visual? [Definición]. Honey's Anime.**

<https://honeysanime.com/es/que-es-una-novela-visual-definicion/>

- Informació sobre l'anime que es basa en les novel·les visuals.

Aida Roldán Soriano. (Consultat el 20 d'agost de 2022). **ROLDAN - Preproducción novela visual: El devorador de sueños. (Treball de Final de Grau).**

<https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/111895/ROLDAN%20-%20Preproducci%C3%B3n%20novela%20visual%3A%20El%20devorador%20de%20sue%C3%B1os..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Explicació de Jorge López Pizarro sobre la diferència entre una novel·la visual i un llibre, extret de "Videojuegos y aprendizaje: La novela visual como serious game". Elements de la novel·la visual (sprite, background, CG). Inspiració de l'aventura gràfica a videojocs actuals de gran popularitat.

Jorge López Pizarro. (Consultat el 20 d'agost de 2022). **Microsoft Word - PFG Jorge Lopez. VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE: LA NOVELA VISUAL COMO SERIOUS GAME. (Treball de Final de Grau).**

<http://ddfv.ufv.es/bitstream/handle/10641/1165/pfg-jorge-lopez-pizarro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Definició de novel·la visual i explicació d'elements principals d'aquesta.

Instituto Cervantes Manchester. (Consultat el 20 d'agost de 2022). **Novela Visual. 1 ¿Qué es una novela visual? YouTube.**

<https://youtu.be/mTlUq1cvvj8>

- Exemples de novel·les visuals, diferència entre novel·les cinètiques i simuladors de cites.

Les imatges han sigut extretes de:

XeNoMoRPH. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Atic Atac por fin tendrá su versión para Amstrad CPC. AUA.**

<https://auamstrad.es/videojuegos/atic-atac-version-para-amstrad/>

- Imatge de la videoaventura de 1983, Atic Atac.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Fred. Wikijuegos | Fandom.**

<https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Fred>

- Imatge de la videoaventura de 1983, Fred.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Knight Lore (1984). Insert Coin.**

<https://www.insertcoinclasicos.com/2011/07/18/knight-lore-1984/>

- Imatge de la videoaventura de 1984, Knight Lore.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Sabre Wulf. Vandal Retro.**

<https://vandal.elespanol.com/retro/sabre-wulf>

- Imatge de la videoaventura de 1984, Sabre Wulf.

**El Mundo del Spectrum.** (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Cuando RARE aún no era RARE (I). El Mundo del Spectrum.**

<https://www.elmundodelspectrum.com/cuando-rare-aun-no-era-rare-i/>

- Imatge de la videoaventura de 1984, Underwulde.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Releases of: Alien 8. Generation-MSX.**

<https://www.generation-msx.nl/software/acg/alien-8/release/901/>

- Imatge de la videoaventura de 1985, Alien 8.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Aventuras conversacionales, el género olvidado. La Taberna de Grog.**

<https://tabernadegrog.blogspot.com/2015/12/aventuras-conversacionales-el-genero.html>

- Imatge de la primera aventura conversacional, ADVENT (Adventure).

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **The Portopia Serial Murder Case. Wikipedia (anglès).**

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Portopia\\_Serial\\_Murder\\_Case](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Portopia_Serial_Murder_Case)

- Imatge de "The Portopia Serial Murder Case" (1983), considerat el pioner de les novel·les visuals.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). - - -. **Blogspot.**

[http://2.bp.blogspot.com/\\_kGAOBLrWIr4/TUgMtkSB28I/AAAAAAAAACyk/oj3PBRY70HM/s1600/DSC01599.JPG](http://2.bp.blogspot.com/_kGAOBLrWIr4/TUgMtkSB28I/AAAAAAAAACyk/oj3PBRY70HM/s1600/DSC01599.JPG)

- Imatge de l'entrevista de Retro Gamer and Yuji Horii. (Imatge extreta de l'enllaç anterior mencionat "A Brief History of Visual Novels. ZEAL").

ZoneGame Tuzodragon. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **El juego de Adventure (Atari) de 1978. YouTube.**

<https://www.youtube.com/watch?v=HAtPQ4c9coo>

- Exemple d'Adventure, com a explicació dels jocs d'aventura americans (American Adventure Games).

Ultimate History of Video Games. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Mystery House (1980) - First graphical adventure game. YouTube.**

<https://www.youtube.com/watch?v=-Ck3hxeNbtQ>

- Video de l'aventura gràfica "Mystery House", de 1980.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Kentin/Gallery. My Candy Love Wiki | Fandom.**

<https://mycandylove.fandom.com/wiki/Kentin/Gallery#Ken>

- Exemple d'sprites.

M<sup>a</sup> Jose. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Choose Your Own Adventure. La Biblioteca de Bizien.**

<http://bibliobizien.blogspot.com/2014/04/choose-your-own-adventure.html>

- Imatge de diverses portades dels llibres de "Choose your own adventure".

MERCEDEZ CLEWIS. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Add a Bit of Danganronpa to Your Conference Calls. Siliconera.**

<https://www.siliconera.com/add-a-bit-of-danganronpa-background-to-your-conference-calls/>

- Imatges de backgrounds que el compte oficial de Twitter de Danganronpa va facilitar durant el confinament perquè els fanàtics els utilitzessin a les

conferències (enllaç de Twitter:  
[https://twitter.com/dangan\\_official/status/1252175770144792576/photo/1](https://twitter.com/dangan_official/status/1252175770144792576/photo/1))

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Joe Tazuna/Gallery. Your Turn to Die Wiki | Fandom.**  
[https://yourturntodie.fandom.com/wiki/Joe\\_Tazuna/Gallery?file=Al\\_Joe\\_hand\\_touc\\_h.png#CGs](https://yourturntodie.fandom.com/wiki/Joe_Tazuna/Gallery?file=Al_Joe_hand_touc_h.png#CGs)

- Exemple de CG (Computer Graphic). **L'enllaç pot contenir spoilers del joc.**

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **Endings. Mystic Messenger Wiki | Fandom.**  
<https://mystic-messenger.fandom.com/wiki/Endings?file=Endings.jpg>

- Exemple de pantalles dels endings.

(Consultat el 29 d'agost de 2022). **428: Shibuya Scramble. HOBBYCONSOLAS.**  
<https://www.hobbyconsolas.com/videojuegos/428-shibuya-scramble>

- Imatge de la portada de “428: Shibuya Scramble”.

Sean Michael Ragan. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **[2008-03-07] Choose Your Own Adventure book as directed graph.**  
[http://www.seanmichaelragan.com/html/%5B2008-03-07%5D\\_Chose\\_Your\\_Own\\_Adventure\\_book\\_as\\_directed\\_graph.shtml](http://www.seanmichaelragan.com/html/%5B2008-03-07%5D_Chose_Your_Own_Adventure_book_as_directed_graph.shtml)

- Exemple visual en forma d'arbre de les diferents opcions i històries que es creen al jugar una novel·la visual o similars, en aquest cas, és d'un llibre de “Choose Your Own Story”.

Fragments de vídeo d'animes basats en novel·les visuals que s'han mencionat:

Aaron. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **KANON 2006 OPENING (OP). YouTube.**  
[https://youtu.be/\\_qA3tXZwfrI](https://youtu.be/_qA3tXZwfrI)

- Opening de l'anime “Kanon”, basat en la novel·la visual del mateix nom.

megamanbluemoon. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Air Anime Opening-Tori No Uta. YouTube.**  
<https://youtu.be/AMI72VPAZcs>

- Opening de l'anime "Air", basat en la novel·la visual del mateix nom.

RoxFlowzX. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Trailer - Clannad [HD]. YouTube.**

<https://youtu.be/odGSQebH7tU>

- Trailer de l'anime "Clannad", basat en la novel·la visual del mateix nom.

Saiyan a. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Fate Stay Night opening 11 disillusion. YouTube.**

[https://youtu.be/Qy7Q77ZD\\_ME](https://youtu.be/Qy7Q77ZD_ME)

- Opening de l'anime "Fate Stay Night", basat en la novel·la visual del mateix nom.

Anicrad. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **TSUKIHIME Remake - Opening 2 | 4K | 60 FPS | Creditless |. YouTube.**

<https://youtu.be/OXoUPqhj-F4>

- Opening de l'anime "Tsukihime Lunar Legend", basat en la novel·la visual del mateix nom.

ball00nz. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **True Tears Opening [Anime]. YouTube.**

[https://youtu.be/q9\\_enSauFuk](https://youtu.be/q9_enSauFuk)

- Opening de l'anime "True Tears", basat en la novel·la visual del mateix nom.

Tjiesam. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Myself; Yourself opening. YouTube.**

<https://youtu.be/gBu-UhTM22k>

- Opening de l'anime "Myself; Yourself", basat en la novel·la visual del mateix nom.

hayami mikara. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Da Capo III Opening. YouTube.**

<https://youtu.be/R-E0gqZIBB4>

- Opening de l'anime "Da Capo", basat en la novel·la visual del mateix nom.

Lizzu07. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **H2O Footprints in the Sand Opening. YouTube.**

<https://youtu.be/s-yK15bvU7w>

- Opening de l'anime "H2O Footprints in the Sand", basat en la novel·la visual del mateix nom.

blastmew65. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Rumbling Hearts Opening. YouTube.**

<https://youtu.be/ZLS1-ZeL59U>

- Opening de l'anime "Rumbling Hearts", basat en la novel·la visual del mateix nom.

Infested. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Aria the Origination Opening. YouTube.**

<https://youtu.be/jwmRWhmJknc>

- Opening de l'anime "Aria", basat en la novel·la visual del mateix nom.

C K Nock. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Tsuyokiss Cool x Sweet Creditless Opening Little Non Sunao ni NarenaiHKG. YouTube.**

<https://youtu.be/MHach6yH73Q>

Opening de l'anime "Tsuyokiss", basat en la novel·la visual del mateix nom.

Pitsask. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **SHUFFLE! Opening You OP. YouTube.**

<https://youtu.be/hl42bFwKWrQ>

Opening de l'anime "Shuffle!", basat en la novel·la visual del mateix nom.

Asian Trackz. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Soul Link OP (Legendado PT-BR). YouTube.**

<https://youtu.be/GoBYhptDNU4>

Opening de l'anime "Soul Link", basat en la novel·la visual del mateix nom.

DestinyOtaku. (Consultat el 29 d'agost de 2022). **Anime School Days Opening [HD]. YouTube.**

<https://youtu.be/HIsd-568FJY>

Opening de l'anime "School Days", basat en la novel·la visual del mateix nom.