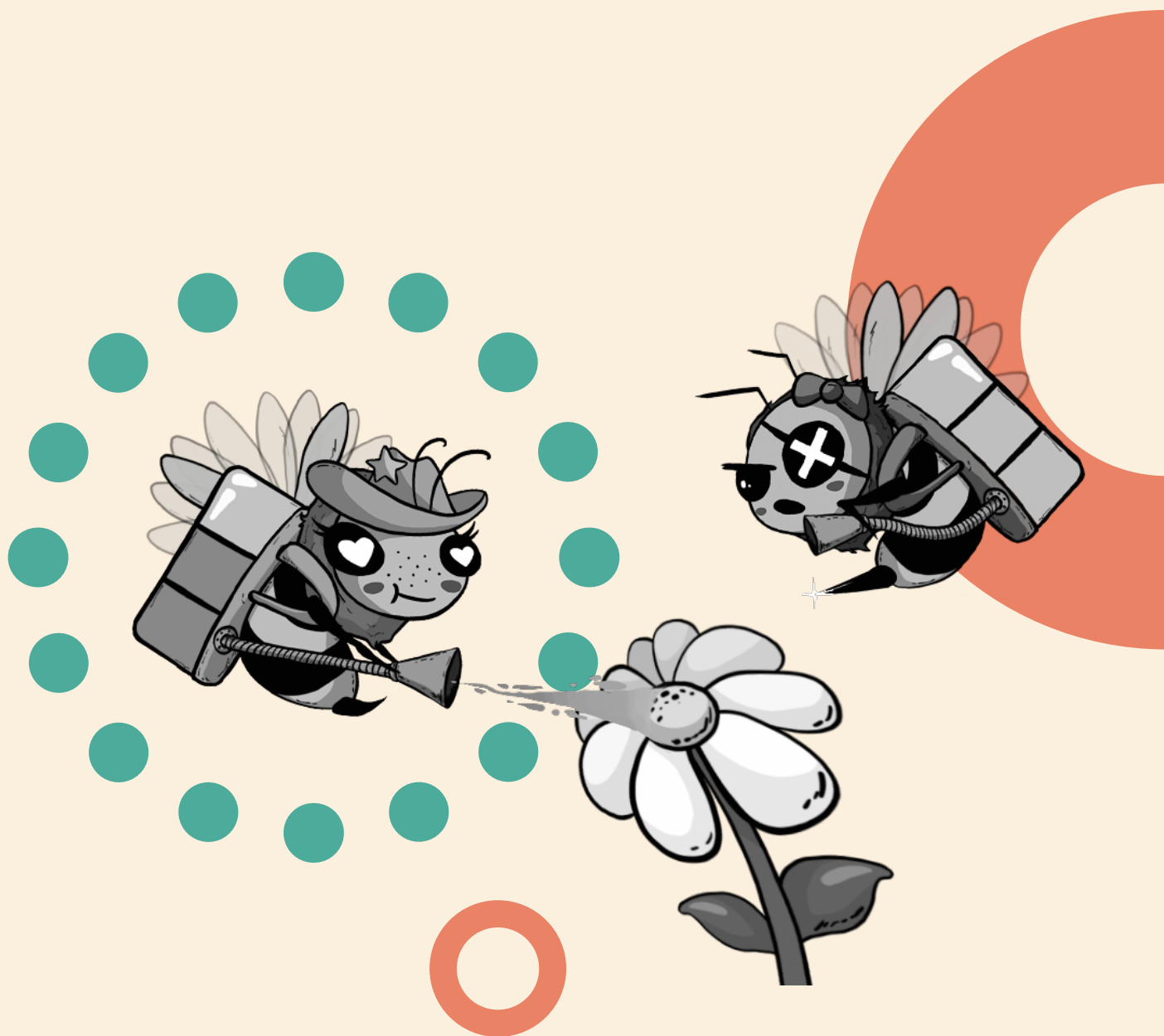
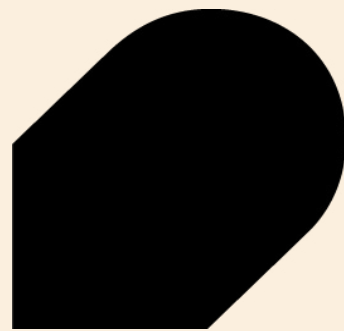


CATÀLEG

VIDEOJOCS I LLIBRES

AMB VALOR EDUCATIU I CULTURAL



© Croissant Cat Games



Generalitat
de Catalunya



© Autoria: Marta Trivi

Coordinació i disseny
@ Generalitat de Catalunya.
Departament de Cultura

Maquetació
Maat Studio

Novembre del 2025

CATÀLEGS

VIDEOJOCs **I LLIBRES**

AMB VALOR
EDUCATIU I CULTURAL

ÍNDEX

01. INTRODUCCIÓ 6

02. LLIBRES AMB VALOR EDUCATIU I CULTURAL 7

Aprender con Minecraft: Un metaverso educativo	10	Mejora tu salud jugando	25
Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos	11	Pasado interactivo	26
Console Wars: La batalla que definió a una generación	12	Pensar el juego: 25 caminos para los game studies.	27
Ensayos y errores: Arte, ciencia y filosofía en videojuegos	13	Play Like a Girl.	28
El siglo de los videojuegos	14	Portal o la ciencia del videojuego	29
Gamestar(t): Pedagogías libres en la intersección entre arte, tecnología y los videojuegos	15	¡Protesto! Videojuegos con una perspectiva de género.	30
Guia d'aplicació de bones pràctiques de gamificació	16	Puzles dramáticos: decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego.	31
Guia d'aplicació de bones pràctiques de gamificació a Catalunya 2022-2023	17	Sangre, sudor y píxeles.	32
Ideological games. Videojuegos e Ideología	18	Videojuegos y (para) traducción	33
Introduction to game analysis	19	Play Historia: Los 50 videojuegos que cambiaron el mundo	34
Jugar el malestar. Ludonarrativas más allá de la diversión.	20		
Libertad dirigida. Una gramática del análisis y del diseño de videojuegos.	21		
Localización de videojuegos.	22		
Marx juega. Una introducción al marxismo desde los videojuegos (y viceversa).	23		
Neurogamer. Cómo los videojuegos nos ayudan a comprender nuestro cerebro.	24		

03. JOCS AMB VALOR EDUCATIU I CULTURAL

36

Alba: A Wildlife Adventure	38	Pentiment	82
BeetheBest	40	Pikuniku	84
Baba is you	42	Sant Jordi ha mort	86
Blasphemous 2	44	Sol	88
Before your Eyes	46	Super Mario Maker 2	90
Chants of Sennar	48	Super Mario Odyssey	92
Despelote	50	Spillet!	94
Dicey Dungeons	52	Spiritfarer	96
Disco Elysium	54	The Fabulous Fear Machine	98
Endling – Extinction is forever	56	The Forgotten City	100
Etherborn	58	The Red String Club	102
Factorio	60	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	104
Goodbye, Volcano High	62	This War of Mine	106
Incògnit	64	Torture	108
Immortality	66	Treasures of the Aegan	110
Is This Seat Taken?	68	Unwelcome	112
It Takes Two	70	Worldless	114
Kirby i la terra oblidada	72	Your House	116
LOK	74		
Lorelei and the Laser Eyes	76		
Naiad	78		
Neva	80		

01. INTRODUCCIÓ

CATÀLEG DE VIDEOJOCS

I LLIBRES AMB VALOR

EDUCATIU I CULTURAL

La **Direcció General d'Innovació i Cultura Digital del Departament de Cultura** presenta el **Catàleg de videojocs i llibres relacionats amb valor educatiu i cultural**, elaborat amb la col·laboració de **Marta Trivi**, periodista espanyola especialitzada en la cobertura dels videojocs i el paper de la dona en aquesta indústria. Amb una mirada crítica i curada, la Marta Trivi ha seleccionat obres de creadors i estudis **catalans i internacionals**, oferint una panoràmica diversa, rica i significativa del videojoc com a forma d'expressió cultural i eina d'aprenentatge.

Aquest projecte neix de la **Taula del Videojoc, l'espai de trobada entre el sector del videojoc i la Generalitat de Catalunya** per millorar, d'entre altres àmbits, l'impacte social i en positiu del videojoc cap a la societat catalana.

En aquest marc, el Catàleg s'emmarca dins l'objectiu de **fomentar un comportament responsable i ètic en la pràctica i el consum de videojocs**, oferint recursos que ajudin a **famílies, centres educatius, biblioteques**, entre d'altres, a acompanyar infants i joves en un ús conscient,

creatiu i enriquidor.

El Catàleg inclou dues grans seccions:

- **Videojocs**, seleccionats per la seva qualitat artística, narrativa o pedagògica, capaços de promoure valors com la cooperació, la curiositat, la creativitat o el pensament crític.

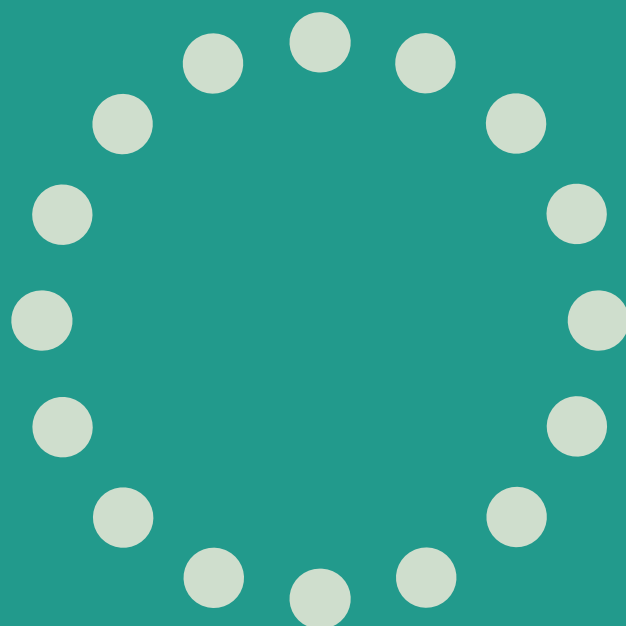
- **Llibres sobre videojocs**, que aporten eines per comprendre el valor històric, cultural i educatiu, i per reflexionar sobre el paper del videojoc en la societat contemporània.

Amb aquesta iniciativa, el Departament de Cultura vol reforçar el compromís amb el sector i **posar en valor el videojoc com una manifestació cultural de primer ordre**, coherent amb la vitalitat de l'ecosistema català, reconegut internacionalment per la seva creativitat, diversitat i capacitat d'innovació.

Aquest Catàleg és, doncs, **una eina pràctica i inspiradora** per a professionals de l'educació, bibliotecaris, famílies i creadors. Una eina facilitadora per identificar propostes constructives i enriquidores per ser fetes servir en els àmbits familiars, educatius i de lleure.

02. LLIBRES

AMB VALOR EDUCATIU
I CULTURAL



APRENDER CON MINECRAFT: UN METAVERSO EDUCATIVO



Autor: Leticia Ahumada

Editorial: Dextra

Any de publicació: 2023

Nombre de pàgines: 168

Descripció: *Aprender con Minecraft* és, en primer lloc, una guia en profunditat que ajudarà tots els interessats a entendre el joc i les dinàmiques que es produeixen dins seu. En segon lloc, és un manual pràctic pensat perquè els docents i les famílies puguin utilitzar alguns dels aspectes del títol a l'àmbit educatiu. Tot i que les estratègies i exercicis proposats per Ahumada es poden aplicar a tota mena de matèries —com la química o les matemàtiques—, el text aprofundeix especialment en les possibilitats del joc per introduir-se a la programació.

Camp del coneixement: Educació infantil.

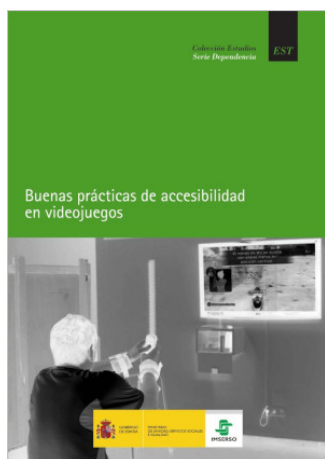
Públic recomanat: Educadors i pares.

Idioma: Castellà.

Altres: Recomanat per a professors i educadors que vulguin incorporar els videojocs a la seva proposta lectiva. No cal haver tingut cap mena de contacte previ amb *Minecraft*.

Notes sobre l'autor: Leticia Ahumada, coneguda a les xarxes socials com Nekolety, és mestra de programació i robòtica, i divulgadora especialitzada en l'ús educatiu dels videojocs. A través del seu canal de YouTube, comparteix manuals sobre com utilitzar el joc per desenvolupar les habilitats bàsiques dins del camp de la programació.

BUENAS PRÁCTICAS DE ACCESIBILIDAD EN VIDEOJUEGOS



Autors: Diversos

Coordïnats per Lucía Pérez-Castella Álvarez

Editorial: Imers

Any de publicació: 2020

Nombre de pàgines: 251

Descripció: *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos* és tant un manual pràctic per a desenvolupadors com un al·legat a favor de l'accessibilitat i la inclusió. Dividit en sis parts ben diferenciades, el llibre comença fent un diagnòstic econòmic i social sobre la importància de crear videojocs atenent qüestions com les capacitats dels jugadors, la seva edat o el seu idioma de preferència. Posteriorment, detalla una sèrie de metodologies per avaluar la capacitat del nostre títol per acollir jugadors diversos i solucions pràctiques per poder dissenyar de manera més inclusiva. La seva part final se centra a relatar experiències de jugadors amb diversitat funcional i destacar grups i associacions que fan possible el seu apropament als videojocs.

Camp del coneixement: Desenvolupament de videojocs.

Públic recomanat: Dissenyadors i productors de videojocs.

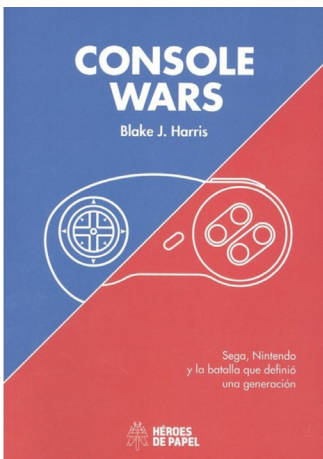
Idioma: Castellà.

Altres: Es tracta d'una publicació gratuïta en format digital que conté diagnòstics i solucions per a desenvolupadors, dissenyadors i editors de videojocs que vulguin crear títols inclusius i accessibles a tots els nivells.

Notes sobre l'autor: El llibre compta amb la col·laboració de més de 60 autors que ofereixen perspectives molt diferents: des de persones discas aficionades als videojocs fins a productors, passant per traductors i educadors socials.

CONSOLE WARS:

LA BATALLA QUE DEFINIÓ A UNA GENERACIÓN



Autor: Blake J. Harris

Editorial: Héroes de papel

Any de publicació: 2012

Nombre de pàgines: 558

Descripció: La història del videojoc com a artefacte comercial s'escriu a través dels èxits i fracassos d'un grapat d'empreses tecnològiques que actuaven entre el Japó i els Estats Units. *Console Wars* narra els esforços de l'empresari Tom Kalisnki per mantenir a flot Sega of America davant l'enorme influència de Nintendo i l'entrada de Sony com a nou competidor. També detalla com va ser el procés de creació i comercialització de la consola Mega Drive i del primer videojoc protagonitzat per Sonic.

Camp del coneixement: Història del videojoc.

Públic recomanat: Aficionats als videojocs.

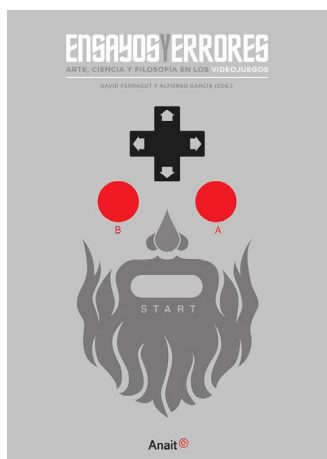
Idioma: Castellà. Traduït de l'anglès original.

Altres: *Console Wars* és un títol imprescindible per entendre el funcionament de la indústria del videojoc actualment, la relació entre els seus actors principals i, fins i tot, les dinàmiques que es continuen establint avui dia entre els aficionats més veterans. El seu estil, semblant al d'una novel·la tot i ser un text de no-ficció, el converteix en una lectura amena i divertida.

Notes sobre l'autor: L'escriptor i guionista Blake J. Harris ha treballat també com a crític i analista de cinema i videojocs a webs com IGN, The Huffington Post i The AV Club.

ENSAYOS Y ERRORES:

ARTE, CIENCIA Y FILOSOFÍA EN VIDEOJUEGOS



Autors: Diversos autors

Coordinat per David Ferragut i Alfonso García

Editorial: AnaitGames

Any de publicació: 2019

Nombre de pàgines: 318

Descripció: Diferents acadèmics dins l'àmbit dels *game studies* intenten contestar algunes de les grans preguntes del medi: des de què és un videojoc a què vol dir jugar. *Assajos i errors* destaca per la seva rigorositat, per l'amplitud de les seves idees i per la manera com els diferents articles que el componen dialoguen entre ells.

Camp del coneixement: Filosofia, estètica, música i ciència, entre altres.

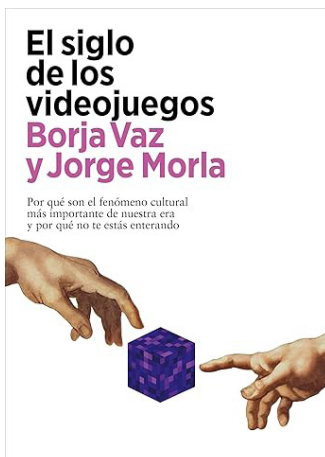
Públic recomanat: Investigadors i persones interessades en l'àmbit dels *game studies*.

Idioma: Castellà.

Altres: *Assajos i errors* serà especialment valuós per als lectors interessats en l'anàlisi cultural i els games studies. Tot i que alguns textos estan centrats en títols específics, no cal tenir un coneixement extens sobre el videojoc per poder entendre les seves tesis.

Notes sobre l'autor: El llibre està conformat per 14 articles de diferents autors que, des de diferents camps del coneixement, s'aproximen de manera lliure i audaç al videojoc.

EL SIGLO DE LOS VIDEOJUEGOS



Autor: Borja Vaz i Jorge Morla

Editorial: Arpa

Any de publicació: 2023

Nombre de pàgines: 224

Descripció: Per a Morla i Vaz els videojocs són l'únic camp artísticocreatiu que encara no ha desenvolupat tot el seu potencial. A *El siglo de los videojuegos*, els periodistes exploren les seves possibilitats, la seva influència en altres àmbits i, encara més interessant, els motius pels quals sembla que la crítica cultural els ignora.

Camp del coneixement: Periodisme i anàlisi cultural.

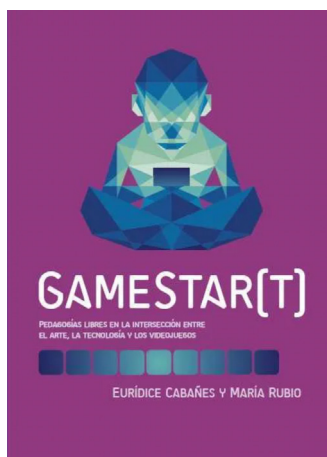
Públic recomanat: Generalista.

Idioma: Castellà.

Altres: *El siglo de los videojuegos* és un títol accessible capaç d'explicar a un públic generalista, sigui aficionat o no als videojocs, la importància social, econòmica i cultural d'aquests.

Notes sobre els autors: Vaz i Morla són periodistes especialitzats en videojocs i tecnologia que col·laboren habitualment a El País.

GAMESTAR(T): PEDAGOGÍAS LIBRES EN LA INTERSECCIÓN ENTRE ARTE, TECNOLOGÍA Y LOS VIDEOJUEGOS



Autors: Eurídice Cabañes i Maria Rubio

Editorial: Sello AG

Any de publicació: 2016

Nombre de pàgines: 166

Descripció: Després d'establir el concepte d'«educació lliure» i subratllar els principis que l'han de dirigir —antiautoritarisme, autogestió de l'aprenentatge, educació integral, entre altres—, el text detalla una sèrie de metodologies pensades per introduir els videojocs i les noves tecnologies en el procés educatiu, centrant-se en la tasca del professor com a acompanyant, la gestió de conflictes que poden derivar de l'ús dels videojocs (com la competitivitat i l'agressivitat) o l'alfabetització digital, entre altres temes.

Camp del coneixement: Pedagogia i educació.

Públic recomanat: Professors i educadors.

Idioma: Castellà.

Altres: El llibre està centrat en les experiències de l'associació ARSGAMES, grup que promou i gestiona tota mena de projectes culturals relacionats amb els videojocs i les tecnologies en la intersecció amb l'art, l'ensenyament i la participació ciutadana. Tot i que el llibre està publicat en paper, també es pot descarregar en digital de forma gratuïta.

Notes sobre l'autor: Eurídice Cabañes i María Rubio són destacades investigadores dins del camp dels *games studies* que, lluny de limitar-se a treballar dins l'àmbit acadèmic, realitzen sovint tota mena de projectes i activitats artísticoculturals dissenyades per a un públic majoritari.

GUIA D'APLICACIÓ DE BONES PRÀCTIQUES DE GAMIFICACIÓ



Autor: Joan Arnedo Moreno
i Oscar García Pañella

Editorial: DGICD

Any de publicació: 2024

Nombre de pàgines: 21

Descripció: Oferir una metodologia senzilla i estructurada per aplicar la gamificació de forma coherent i efectiva, amb passos clars, recursos i bones pràctiques per guiar els qui vulguin implementar projectes gamificats.

Camp del coneixement: Gamificació aplicada.

Públic recomanat: Professionals del disseny pedagògic, responsables de projectes digitals, docents, innovadors, gestors públics o privats interessats en incorporar la gamificació en els seus projectes.

Idioma: Català.

Altres: La guia està estructurada en tres etapes principals amb recursos i passos dins de cada etapa.

Notes sobre l'autor: Joan Arnedo Moreno és professor agregat dels estudis d'informàtica, multimèdia i telecomunicació de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) i doctor per la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC). Ha fet recerca en seguretat, jocs seriosos i gamificació. Forma part del grup de recerca GAME (Aprentatges, Mitjans i Entreteniment) de la UOC. També és divulgador i col·labora amb diversos mitjans, i té visibilitat en l'àmbit de l'opinió pública sobre videojocs i gamificació. Òscar García Pañella és doctor en enginyeria electrònica i té un postdoctorat en tecnologia de l'entreteniment. És soci i consultor a Cookie Box, una empresa especialitzada en gamificació i serious games. Ha rebut diversos reconeixements; per exemple, va ser inclòs a la llista de "Les 100 persones més creatives d'Espanya" de Forbes pel seu treball en gamificació, jocs seriosos i videojocs.

GUIA D'APLICACIÓ DE BONES PRÀCTIQUES DE GAMIFICACIÓ A CATALUNYA 2022-2023



Autor: Joan Arnedo Moreno
i Oscar García Pañella

Editorial: DGICD

Any de publicació: 2023

Nombre de pàgines: 21

Descripció: Analitzar les pràctiques dominants en gamificació a Catalunya, identificar bones pràctiques reeixides i compartir-les des d'una perspectiva professional i acadèmica.

Camp del coneixement: Gamificació aplicada.

Públic recomanat: Professionals i empreses de gamificació, dissenyadors de projectes motivacionals, acadèmics de l'àmbit de videojocs i gamificació, institucions interessades en implementar gamificació localment.

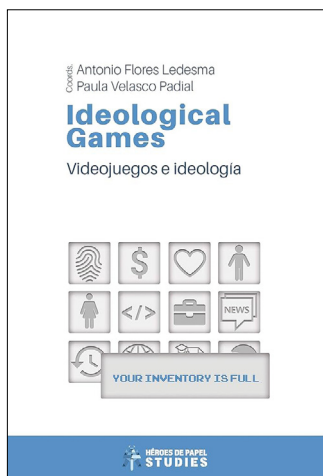
Idioma: Català.

Altres: L'informe aporta una imatge actual i localitzada de l'estat de la gamificació a Catalunya, amb pràctiques reals que serveixen de model. És un pont entre teoria i realitat professional, útil per a qui vulgui adaptar les bones pràctiques a contextos reals.

Notes sobre l'autor: Joan Arnedo Moreno és professor agregat dels estudis d'informàtica, multimèdia i telecomunicació de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) i doctor per la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC). Ha fet recerca en seguretat, jocs seriosos i gamificació. Forma part del grup de recerca GAME (Aprentatges, Mitjans i Entreteniment) de la UOC. També és divulgador i col·labora amb diversos mitjans, i té visibilitat en l'àmbit de l'opinió pública sobre videojocs i gamificació. Òscar García Pañella és doctor en enginyeria electrònica i té un postdoctorat en tecnologia de l'entreteniment. És soci i consultor a Cookie Box, una empresa especialitzada en gamificació i serious games. Ha rebut diversos reconeixements; per exemple, va ser inclòs a la llista de "Les 100 persones més creatives d'Espanya" de Forbes pel seu treball en gamificació, jocs seriosos i videojocs.

IDEOLOGICAL GAMES.

VIDEOJUEGOS E IDEOLOGÍA



Autors: Diversos. Coordinat per Antonio Flores Ledesma i Paula Velasco Padial

Editorial: Héroes de Papel

Any de publicació: 2020

Nombre de pàgines: 246

Descripció: Partint de l'enorme influència que tenen els videojocs en la societat, els autors subratllen la necessitat de deixar de banda les perspectives més individuals en l'anàlisi del medi i aportar-ne d'altres de més formals i objectives. Donada la formació filosòfica de Flores Ledesma i Velasco Padial, el text advoca especialment per un acostament que neixi als *games studies* com una manera de tancar la bretxa entre l'acadèmia i la indústria del videojoc.

Camp del coneixement: Filosofia i crítica cultural.

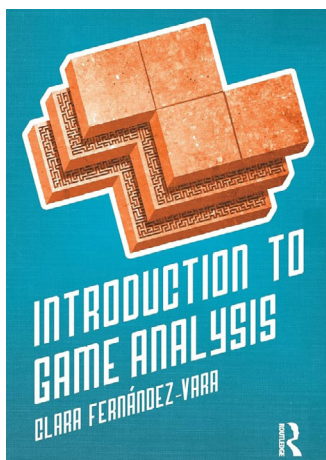
Públic recomanat: Analistes, crítics culturals i persones interessades en l'àmbit dels *game studies*.

Idioma: Castellà.

Altres: Dins l'extensa oferta d'assajos en castellà que observen els videojocs a partir de la multidisciplinarietat dels *games studies*, *Ideological Games* és la proposta més propera per als lectors no habituats a llegir textos acadèmics.

Notes sobre l'autor: Velasco Padial és docent, llicenciada en comunicació audiovisual i doctora en filosofia amb una especialitat en estètica. Flores Ledesma, també doctor en filosofia, es dedica a investigar la influència de l'estètica a la política des de la crítica ideològica marxista. Tots els autors que participen a *Ideological Games* són investigadors i especialistes a les àrees que aborden.

INTRODUCTION TO GAME ANALYSIS



Autor: Clara Fernández Vara

Editorial: Routledge

Any de publicació: 2015

Nombre de pàgines: 288

Descripció: *Introduction to Game Analysis* estableix una metodologia per a l'anàlisi de videojocs basada en la crítica cultural clàssica. Separant el procés en tres etapes: la preparació, l'anàlisi i la mateixa escriptura, anima els crítics a prestar una atenció especial al context en què es publica l'obra, a separar entre els elements formals i generals del joc i a desenvolupar un vocabulari adequat, precís i especialitzat per comunicar-se.

Camp del coneixement: Crítica cultural.

Públic recomanat: Analistes, periodistes i crítics culturals.

Idioma: Anglès (original).

Altres: Es tracta d'un text acadèmic pensat per a estudiants d'audiovisuals o periodisme, interessats a dedicar-se a la crítica cultural.

Notes sobre l'autora: Clara Fernández Vara és una de les acadèmiques espanyoles dins del camp dels *games studies* més reconegudes a escala internacional. Especialitzada en literatura i narrativa, treballa com a professora associada a la Universitat de Nova York.

JUGAR EL MALESTAR.

LUDONARRATIVAS MÁS ALLÁ DE LA DIVERSIÓN



Autor: Diversos. Coordinat per Marta Martín Núñez

Editorial: Shangrila

Any de publicació: 2020

Nombre de pàgines: 196

Descripció: Els autors dels diferents assajos prenen un problema social i polític actual i analitzen el seu tractament a través de diferents videojocs. Aquí els jocs funcionen com a suport, sent l'enfocament la manera com la cultura s'aproxima a temes com la precarietat, la penetració de les idees neoliberals a la societat, la soledat no desitjada o la crisi ecològica, entre altres.

Camp del coneixement: Política i societat.

Públic recomanat: Generalista.

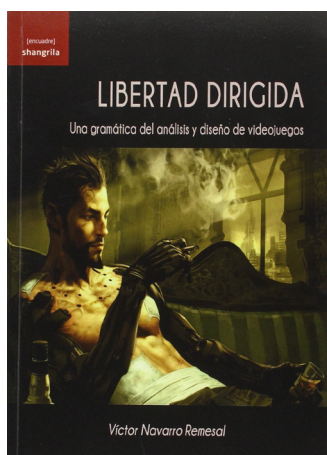
Idioma: Castellà.

Altres: És un compendi de set assaigs molt diferents que parteixen de jocs concrets per examinar problemàtiques reals específiques. És necessari tenir un coneixement mínim sobre els jocs seleccionats per poder entendre correctament les idees dels autors.

Notes sobre els autors: Els 10 autors reunits a *Jugar el malestar* provenen de l'àmbit dels *game studies* i l'anàlisi cultural. La coordinadora, Martín Núñez, és docent a la Universitat Jaume I i investigadora especialitzada en el camp de la narrativa.

LIBERTAD DIRIGIDA.

UNA GRAMÁTICA DEL ANÁLISIS Y DEL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS



Autor: Victor Navarro Remesal

Editorial: Shangrila

Any de publicació: 2016

Nombre de pàgines: 372

Descripció: Partint de la mateixa definició de videojoc, Navarro Remesal aborda el concepte de «llibertat dirigida» en tota la seva extensió; des del que és teòric fins al que és expressiu. Amb una forta base acadèmica, s'analitza en profunditat el paper del jugador, el context en què es juga, el valor dels avatars, la influència dels espais digitals i, fins i tot, el pes de les diferents mecàniques a l'hora de crear una experiència formal i emocional.

Camp del coneixement: Disseny de videojocs.

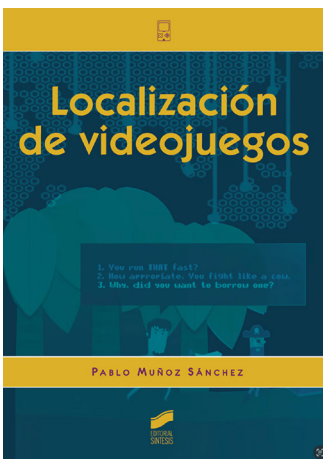
Públic recomanat: Desenvolupadors i estudiants de disseny de videojocs.

Idioma: Castellà.

Altres: *Libertad dirigida* resultarà especialment interessant als dissenyadors que vulguin disposar d'eines teòriques i un vocabulari precís per descriure les seves idees i entendre algunes de les decisions «instintives» que es prenen durant el procés de desenvolupament.

Notes sobre l'autor: En la seva faceta de doctor i investigador al camp dels game studies, Victor Navarro Remesal s'ha especialitzat en la teoria del disseny, l'ètica i la llibertat lúdica, tot i que també ha publicat diversos textos centrats en la representació i en la ludonarrativa. Com a especialista a Àsia Oriental, és responsable de diversos projectes que posen el focus al videojoc japonès.

LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS



Autor: Pablo Muñoz Sánchez

Editorial: Editorial Síntesis

Any de publicació: 2017

Nombre de pàgines: 206

Descripció: Localización de videojuegos detalla des de zero, i amb una gran quantitat d'exemples i solucions útils, el procés de traducció, adaptació, correcció i testatge de textos per a videojocs. A més d'establir aquesta base pràctica, també detalla el funcionament del sector, oferint consells perquè els futurs professionals aprenguin a llegir correctament els contractes, ajustar-ne les tarifes i presentar de manera adequada el seu perfil professional.

Camp del coneixement: Traducció i localització de videojocs.

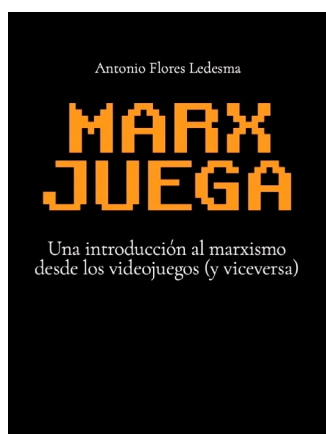
Públic recomanat: Localitzadors i estudiants en traducció i interpretació.

Idioma: Castellà.

Altres: *Localización de videojuegos* és un manual tècnic adreçat especialment a professionals de la traducció que es vulguin especialitzar en l'àmbit dels videojocs.

Notes sobre l'autor: Traductor professional, ha treballat a grans empreses del sector entre les quals destaca Nintendo. Està especialitzat en videojocs, màrqueting i tecnologia, i actualment es dedica a la formació i l'educació de localitzadors.

MARX JUEGA. UNA INTRODUCCIÓN AL MARXISMO DESDE LOS VIDEOJUEGOS (Y VICEVERSA)



Autor: Antonio Flores Ledesma

Editorial: Episkaia

Any de publicació: 2022

Nombre de pàgines: 280

Descripció: En un divertit exercici de divulgació, Flores Ledesma s'imagina com i per què haurien jugat els teòrics més importants del pensament marxista. El text aborda, d'una banda, les claus més importants en l'obra d'aquests filòsofs i, de l'altra, la manera d'aplicar aquest pensament a alguns dels títols i els gèneres més destacats de l'actualitat. Amb això, *Marx juega* explora en el seu conjunt el concepte de videojoc com a arma ideològica, creat a partir de valors capitalistes.

Camp del coneixement: Filosofia (marxisme).

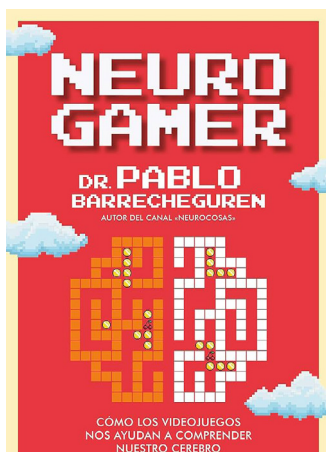
Públic recomanat: Públic generalista interessat a aprendre més sobre filosofia o videojocs.

Idioma: Castellà.

Altres: Aquest text funciona igual des del joc vídeo cap a la filosofia que des de la filosofia cap al videojoc. Per això mateix, pot servir com a porta d'entrada als videojocs als lectors amb certs coneixements filosòfics i com a manual de filosofia per a jugadors habituals.

Notes sobre l'autor: Doctor en filosofia i especialista en estètica i en pensament contemporani, Flores Ledesma està interessat en el desenvolupament de la crítica ideològica per als videojocs i la resta de mitjans artísticoculturals.

NEUROGAMER. CÓMO LOS VIDEOJUEGOS NOS AYUDAN A COMPRENDER NUESTRO CEREBRO



Autor: Pau Barrecheguren

Editorial: Paidós

Any de publicació: 2021

Nombre de pàgines: 224

Descripció: Barrecheguren aplica el mètode científic a un bon grapat d'estereotips i idees preconcebudes que, encara avui dia, continuen lligades als videojocs. Es tracta d'un text amb un clar interès divulgatiu que parteix de preguntes generals relacionades amb els efectes dels videojocs al nostre cervell per, més enllà de contestar-les, explicar el funcionament del cervell i un bon grapat de curiositats. Entre les idees que aborda l'autor hi ha la relació entre videojocs i violència, entre videojocs i addicció, i entre videojocs i empatia. També analitza les possibilitats del medi en relació amb la salut mental.

Camp del coneixement: Neurociència i investigació.

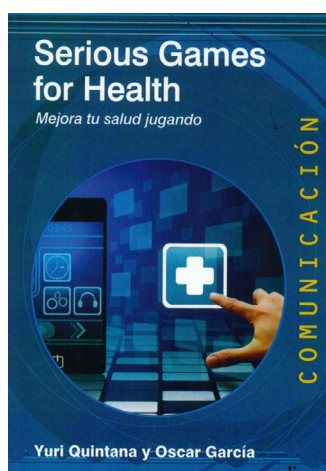
Públic recomanat: Generalista interessat en la divulgació científica. Pares.

Idioma: Castellà.

Altres: *Neurogamer* és una lectura amena i divertida, plena de curiositats i anècdotes, que s'organitza mitjançant preguntes concretes i específiques com, per exemple, «són addictius els videojocs?». Aquest format fa que el text sigui accessible i interessant per a una audiència general.

Notes sobre l'autor: A més de la seva carrera com a doctor en bioquímica i investigador amb experiència internacional, Barrecheguren té una llarga trajectòria com a divulgador i comunicador científic. El màxim exponent d'aquesta faceta es troba a *Neucosas*, un dels canals científicodivulgatius més populars de YouTube en castellà.

MEJORA TU SALUD JUGANDO



Autor: Yuri Quintana i Oscar Garcia

Editorial: Héroes de papel

Any de publicació: 2017

Nombre de pàgines: 152

Descripció: Els jocs aplicats en salut eduquen, entretenen i afavoreixen un millor accés dels usuaris al món sanitari en tots els vessants. A més, per a aquest sector suposen una oportunitat sense precedents quant a la motivació i el canvi de conducta de les persones en relació amb les seves malalties i malalties. Aquests jocs es dissenyen per promoure resultats millors en la salut dels pacients, per millorar la formació dels professionals implicats i promoure l'educació al servei de la salut. La indústria del joc aplicat a la salut està valorada en milers de milions d'euros i disposa de centenars de productes i prototips que s'han dissenyat des dels àmbits acadèmic i comercial. Aquest llibre analitza les millores al sector i ens proporciona un marc d'avaluació, disseny i estratègia que a més vol ser sostenible.

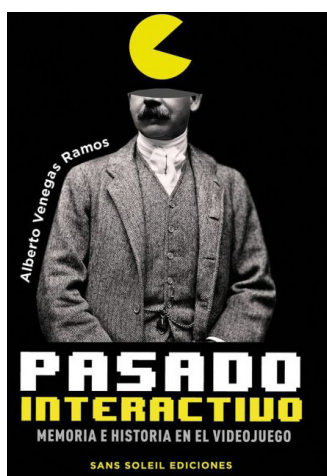
Camp del coneixement: Ciència i investigació.

Públic recomanat: Generalista.

Idioma: Castellà. Traduït de l'anglès original.

Notes sobre les autores: Yuri Quintana, és cap de la Divisió d'Informàtica Clínica del BIDMC i professor assistent de medicina a la Facultat de Medicina de Harvard. La seva recerca se centra en el desenvolupament de tecnologies i sistemes innovadors que empoderen les comunitats de professionals sanitaris, pacients i famílies. Ha desenvolupat diverses aplicacions mòbils i en línia globals guardonades que han tingut un impacte transformador en la prestació d'atenció mèdica.

PASADO INTERACTIVO



Autor: Alberto Venegas
Editorial: Sans Soleil Edicions
Any de publicació: 2021
Nombre de pàgines: 262

Descripció: Venegas analitza detalladament què és el que els videojocs fan amb el passat; des de la manera com el representen, fins a les idees polítiques i socials que reforcen en fer-ho d'aquesta manera. Per fer-ne l'anàlisi comprensible, l'autor introdueix el concepte de «retrollocs» per il·lustrar la manera com els jocs ens introdueixen en un escenari inspirat per les nostres idees del passat en lloc de pel passat en si.

Camp del coneixement: Història.

Públic recomanat: Analistes i crítics culturals. Públic generalista interessat en la història.

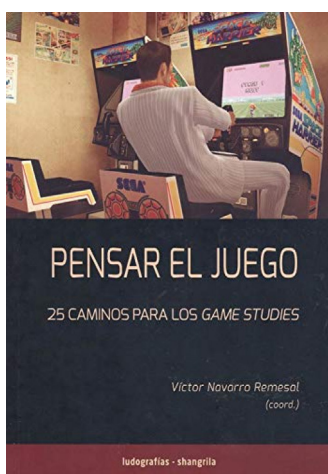
Idioma: Castellà.

Altres: *Pasado interactivo*, com la resta de l'obra de Venegas, és indispensable per entendre la manera com els videojocs —i, per extensió, la resta de mitjans audiovisuals— aborden el passat. L'historiador no només crea un bon grapat de conceptes útils per entendre la nostra relació amb el passat a una escala visual sinó que explora sovint la manera com la memòria interacciona amb la política i la ideologia.

Notes sobre l'autor: L'historiador i professor de secundària, Alberto Venegas, està especialment interessat en l'ús públic de la història i, més concretament, en l'ús de la història per part del videojoc. Més enllà dels seus llibres, compta amb publicacions en tota mena de mitjans, des de generalistes a especialitzats, en els quals realitza una tasca d'anàlisi i divulgació. Durant anys, *Presurae*, publicació de la qual era màxim responsable, va ser un referent per als lectors interessats en l'anàlisi cultural aplicada al videojoc.

PENSAR EL JUEGO:

25 CAMINOS PARA LOS GAME STUDIES



Autor: Diversos. Coordinat per Víctor Navarro Remesal

Editorial: Shangrila

Any de publicació: 2020

Nombre de pàgines: 218

Descripció: *Pensar el juego* funciona com un compendi sobre l'estat actual dels *game studies*. Cadascun dels 25 assajos que el componen es relaciona en concret amb una àrea del coneixement en la seva intersecció amb els videojocs. Així, podem apropar-nos al medi des de la sociologia, l'arquitectura, la psicologia o l'arqueologia, entre altres branques els treballs de les quals no arriben assíduament al públic majoritari.

Camp del coneixement: Game studies i tecnocultura.

Públic recomanat: Públic generalista interessat en l'àmbit dels *game studies*.

Idioma: Castellà.

Altres: La lectura del llibre es pot fer de la manera tradicional, és a dir, començant el capítol immediatament posterior al que hem acabat, o deixant-nos guiar pel joc de «*tria la teva pròpia aventura*» proposat pels autors. En la lectura gamificada, podem seguir branques del coneixement que ens interessin de forma especial o seguir línies de pensament que acaben connectant conceptes en aparença llunyans.

Notes sobre l'autor: Entre els 25 autors signants en aquest llibre, hi ha alguns dels investigadors més importants d'Espanya i Amèrica Llatina. Destaquen per dret propi, Clara Fernández Vara, una de les expertes més grans en ludonarrativa del món i Miguel Sicart, un referent internacional que en aquesta ocasió aborda el tema de l'ètica i les eleccions *in-game*.

PLAY LIKE A GIRL



Autor: Marina Amores (Blissy)

Editorial: Libros Cúpula

Any de publicació: 2023

Nombre de pàgines: 240

Descripció: Amores se submergeix en la història del videojoc des d'una perspectiva feminista per analitzar com el mitjà es va convertir en un *hobby* masculinitzat, una professió dominada pels homes i una porta d'entrada a les comunitats més misògines d'Internet. Però lluny de reivindicar les professionals femenines en un sentit abstracte, l'autora subratlla els seus noms i les seves històries, buscant inspirar totes les dones que encara han d'arribar.

Camp del coneixement: Feminisme.

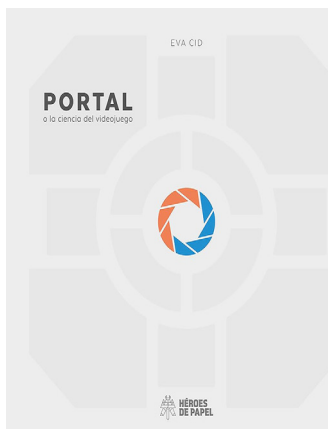
Públic recomanat: Generalista.

Idioma: Castellà.

Altres: *Play Like a Girl* ofereix una experiència de lectura amena que, gràcies a la maquetació plena d'imatges, curiositats i explicacions de suport, podrà interessar tota mena de públic.

Notes sobre l'autor: Marina Amores, coneguda en xarxes socials sota el pseudònim de Blissyy, ha treballat com a periodista i comunicadora de videojocs tant en estudis com en mitjans especialitzats. Amb vista al públic, la seva faceta de documentalista i el seu interès en la intersecció entre feminisme i videojocs l'ha convertit en tot un referent per a les dones del sector.

PORTAL O LA CIENCIA DEL VIDEOJUEGO



Autor: Eva Cid

Editorial: Héroes de papel

Any de publicació: 2016

Nombre de pàgines: 256

Descripció: Eva Cid fa un profund i rigorós exercici d'anàlisi centrat en els secrets de *Portal* i *Portal 2* que funciona com un dels màxims exponents als quals hauria d'aspirar la crítica. La primera part del text està centrada en el context històric del desenvolupament dels jocs, des del seu naixement com a projecte estudiantil fins al llançament. La segona part, la més formal, gira al voltant del disseny, passant de l'arquitectura de nivells a la narrativa i la mateixa forma dels puzles. Al final, Cid valora el llegat de la saga *Portal* com a joc d'èxit, com a eina narrativa i com una de les pedres angulars del gènere de puzles.

Camp del coneixement: Història i crítica de videojocs.

Públic recomanat: Fans de la saga *Portal*. Desenvolupadors i analistes de videojocs.

Idioma: Castellà.

Altres: *Portal o la ciencia del videojuego* és un dels pocs assajos sobre videojocs escrits en castellà que ha aconseguit ser traduït i distribuït de manera internacional.

Notes sobre l'autor: Escriptora, assagista i dissenyadora narrativa, Eva Cid ha treballat tant a la branca de creació de jocs com a la de la crítica i l'anàlisi. Actualment, és considerada una veterana del sector, que ha obert gran quantitat de portes per a altres dones professionals.

¡PROTESTO! VIDEOJUEGOS CON UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO



Autor: Diverses. Coordinades
per Marina Amores (Blissy)

Editorial: AnaitGames

Any de publicació: 2019

Nombre de pàgines: 350

Descripció: A *¡Protesto!*, una sèrie de dones professionals de la indústria del videojoc col·laboren per documentar des de dins el masclisme, els biaixos de gènere i la discriminació en diverses àrees. El text s'endinsa en els mecanismes pels quals la història dels videojocs ha esborrat les dones, la manera com les comunitats en línia s'han radicalitzat, o la manera com la publicitat ha discriminat i ridiculitzat de forma sistemàtica les jugadores. Des del desenvolupament de jocs, proposa idees per crear personatges femenins actuant, per identificar els nostres biaixos en l'art o per fer servir millor el llenguatge inclusiu.

Camp del coneixement: Feminisme, història i desenvolupament de videojocs.

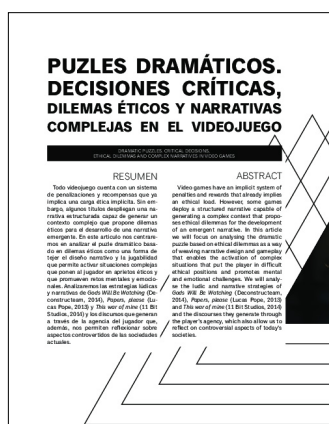
Públic recomanat: Dones o persones feministes interessades en el desenvolupament i l'anàlisi de videojocs.

Idioma: Castellà.

Altres: *¡Protesto!* va ser el primer text a oferir una visió de la indústria multidisciplinària i amb perspectiva feminista. La seva gran particularitat és que aborda des del masclisme a la comunitat, la cultura i la comunicació, fins a la forma en què es construeixen, dissenyen i presenten les obres.

Notes sobre les autores: Totes les dones que escriuen a *¡Protesto!* són professionals amb una àmplia carrera en el desenvolupament, la crítica, la comunicació i la localització de videojocs. El que diferencia aquesta proposta d'altres de similars és que en lloc d'estar signada per acadèmiques o investigadores en l'àmbit dels *games studies* ofereix una perspectiva des de dins de la indústria.

PUZZLES DRAMÀTICS: DECISIONES CRÍTICAS, DILEMAS ÉTICOS Y NARRATIVAS COMPLEJAS EN EL VIDEOJUEGO



Autor: Marta Martín Núñez

i Alberto Porta Pérez

Editorial: Universidad Jaume I Press

Any de publicació: 2022

Nombre de pàgines: 57

Descripció: Aquest breu assaig estableix una interessant base teòrica per poder desenvolupar millors puzzles narratius; per aconseguir que les decisions que posem davant del jugador no només siguin interessants a escala lúdica sinó que tinguin una càrrega expressiva capaç de commoure'ls i emocionar-los.

Camp del coneixement: Ludonarrativa.

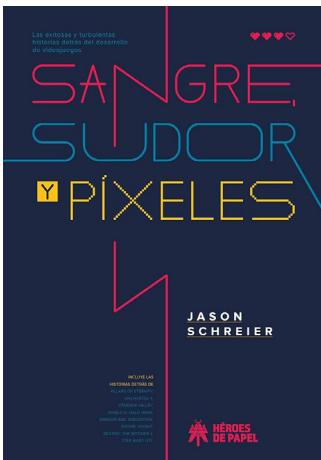
Públic recomanat: Desenvolupadors i estudiants de desenvolupament.

Idioma: Castellà.

Altres: *Puzzles dramàtics* és un assaig curt que pot ajudar els interessats en el disseny narratiu a entendre les bases de la narrativa emergent i la creació de puzzles que posin els jugadors davant de decisions complexes.

Notes sobre l'autor: Martín Núñez és professora i investigadora dins de l'àmbit audiovisual. Està especialitzada en narratives interactives i dirigeix un projecte a la Universitat Jaume I dedicat a l'anàlisi narratològica en videojocs. Porta Pérez és graduat en comunicació audiovisual i investiga, com a part de la seva tesi doctoral, el desenvolupament de dilemes ètics en videojocs.

SANGRE, SUDOR Y PÍXELES



Autor: Jason Schreier

Editorial: Héroes de papel

Any de publicació: 2020

Nombre de pàgines: 282

Descripció: A través d'entrevistes realitzades al llarg de diversos moments clau en el procés de desenvolupament, Schreier explora les alegries, les penes, les sorpreses i els contratemps als quals diversos professionals del sector independent s'enfronten durant la creació d'un joc. El text trenca amb les històries tradicionals d'autosuperació i èxit per aturar-se a les parts més humanes, curioses i creatives del procés.

Camp del coneixement: Periodisme.

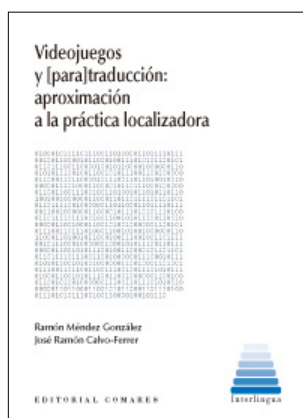
Públic recomanat: Generalista.

Idioma: Castellà. Traduït de l'anglès original.

Altres: La publicació original en anglès de *Sangre, sudor y píxeles* va ser clau per entendre el moviment de democratització del desenvolupament de videojocs i per afegir matisos al «*miracle indie*» que en aquell moment es mirava de manera acrítica.

Notes sobre les autores: El nord-americà Jason Schreier és un dels periodistes de videojocs més coneguts del món. Després d'iniciar la seva carrera a Kotaku, es va especialitzar en periodisme d'investigació, i va ser responsable de peces importantíssimes centrades en els drets i en l'explotació dels treballadors del videojoc als estudis més grans del sector. Actualment escriu per a Bloomberg, on també analitza l'actualitat de la indústria.

VIDEOJUEGOS Y (PARA) TRADUCCIÓN



Autor: Ramón Méndez Gonzalez / José Ramón Calvo-Ferrer

Editorial: Comares

Any de publicació: 2018

Nombre de pàgines: 232

Descripció: La localització de videojocs és un àmbit de gran rellevància al món professional actual, ja que està creixent pràcticament al mateix ritme que la gran indústria en què s'engloba, la qual cosa posa de manifest la necessitat de comptar amb professionals coneixedors de les complexitats de la pràctica localitzadora. Aquesta obra té com a objectiu principal ajudar els estudiants de traducció a familiaritzar-se amb les peculiaritats de la professió, així com servir de suport als professionals del sector. Des d'una perspectiva tant acadèmica com formativa, Videojocs i [per]traducció: aproximació a la pràctica localitzadora convida el lector a un viatge que repassa els aspectes més rellevants en la tasca diària dels localitzadors professionals de videojocs.

Camp del coneixement: Traducció i localització.

Públic recomanat: Generalista.

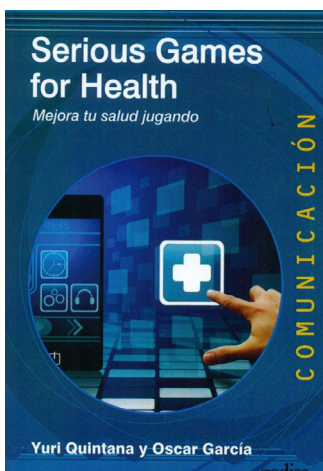
Idioma: Castellà. Traduït de l'anglès original.

Altres: *Puzles dramàtics* és un assaig curt que pot ajudar els interessats en el disseny narratiu a entendre les bases de la narrativa emergent i la creació de puzles que posin els jugadors davant de decisions complexes.

Notes sobre l'autor: José Ramón Calvo-Ferrer és doctor en Traducció i Interpretació per la Universitat d'Alacant, al Departament de Filologia Anglesa del qual imparteix docència des de l'any 2008. La seva recerca se centra en l'ús de les noves tecnologies en general i els videojocs en particular per a l'aprenentatge de llengües estrangeres i la formació de traductors i intèrprets. Ha publicat sobre videojocs, multimodalitat i ensenyament de llengües en diferents revistes especialitzades (British Journal of Educational Technology, ReCALL, Computer Assisted Language Learning, Interactive Learning Environments, International Journal of Game-Based Learning, etc.) i és professor visitant de la Universitat d'Essex.

PLAY HISTORIA:

LOS 50 VIDEOJUEGOS QUE CAMBIARON EL MUNDO



Autor: Marc Rollán

Editorial: Star-T Magazine Books

Any de publicació: 2021

Nombre de pàgines: 1008

Descripció: Els 50 videojocs que van canviar el món és l'exhaustiva recopilació en un únic volum de la història dels cinquanta títols que més han marcat el desenvolupament de la història del videojoc, aquells que per la seva transcendència han modelat la indústria i el mercat tal com el coneixem actualment.

Camp del coneixement: Història i Cultura.

Públic recomanat: Generalista.

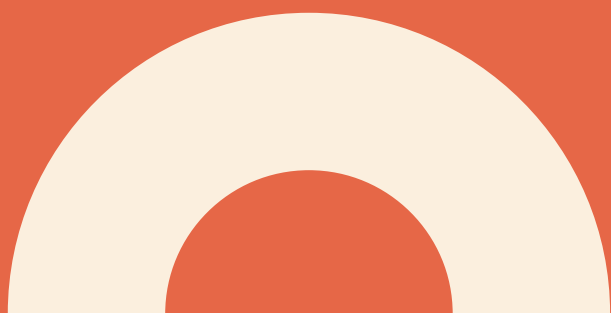
Idioma: Castellà.

Altres: No serà un compendi d'anècdotes sense més ni més, sinó un viatge per les inquietuds dels principals desenvolupadors de la història, analitzant-ne el context històric i la influència en les generacions posteriors.

Notes sobre les autores: Enginyer i desenvolupador, és un dels podcasters més veterans de l'escena espanyola, conduint i col·laborant en guardonats espais com Game Over. A més és col·laborador a les revistes Games Tribune i 3DJuegos. Play Historia és la seva primera i esperada incursió a la divulgació escrita.

03. JOCS

AMB VALOR EDUCATIU
I CULTURAL







ALBA: A WILDLIFE ADVENTURE

**Estudi:**

Ustwo games (Regne Unit).

Data de llançament:

2010.

Plataformes:

PC, mòbils i consoles.

Accessible a través de plataformes de subscripció com ara Apple Arcade.

Idiomes:

Veus en anglès amb subtítols en castellà. Interfície localitzada al castellà.

Gènere:

Aventura narrativa centrada en l'exploració.

Edat recomanada:

A partir de 3 anys.
Ideal per jugar en família.

Dinàmiques de joc:

Relaxada.





Descripció narrativa:

Alba és una nena anglesa que es troba passant l'estiu amb els avis valencians a la casa que tenen a la costa. Després de comprovar que la corrupció urbanística està posant en perill el poble i tots els seus animals, decideix formar una associació de veïns per salvar la flora i la fauna.

Descripció mecànica:

A més de moure'ns per l'entorn i prendre decisions a través del diàleg, *Alba: A Wildlife Adventure* ens permet realitzar missions de neteja en localitzacions concretes i fer fotografies dels animals que trobem mitjançant una càmera in-game amb opcions molt limitades.

Altres:

És un joc curt amb un to adorable i encantador. La representació de la flora, la fauna i els paisatges és molt fidel a la realitat.

Contextualització cultural:

Nominat al BAFTA a les categories de millor joc anglès, millor joc familiar i millor joc "més enllà de

l'entreteniment", *Alba: A Wildlife Adventure* construeix sobre la tradició de jocs íntims i acollidors que l'estudi anglès ustwo ha desenvolupat des de l'èxit de *Monument Valley*.

Manual d'ús responsable:

Gràcies a la senzillesa en les mecàniques i a la manera directa en què funcionen els controls, jugadors de qualsevol edat i experiència podran manejar sense problema la protagonista. Tot i això, més enllà de l'experiència jugable en si mateixa, *Alba: A Wildlife Adventure* és un títol ideal per discutir i treballar idees sobre la protecció del medi ambient, el valor de l'ecosistema i la nostra pròpia capacitat com a ciutadans per responsabilitzar-nos i canviar el món que ens envolta.

Convertir el joc en una experiència cooperativa o grupal és senzill, mitjançant l'organització d'activitats com concursos de fotografia *in-game* en què es destaquin aportacions valuoses per la seva raresa o valor visual.



BEETHEBEST

**Estudi:**

Croissant Cat Games
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:

Per confirmar. Demo disponible a través de Steam.

Plataformes:

PC.

Idiomes:

Interfície, veus i subtítols
disponibles en català i castellà.

Gènere:

Multijugador competitiu local
i en línia. Plataformes.

Edat recomanada:

A partir de 5 anys (requereix
habilitat amb els controls del teclat
i bon nivell de lectura). Ideal per
jugar en família.

Dinàmiques de joc:

Competitives.



Descripció narrativa:

Les abelles d'un rusc competeixen per convertir-se en les campiones de la reina mentre es preparen per al dur hivern.

Descripció mecànica:

BeeTheBest compta amb dues parts jugables molt diferenciades. A la primera, els jugadors s'han de moure ràpidament per un escenari estàtic per recopilar el pol·len de diferents flors i lliurar-lo a la reina i, a la segona, han de contestar diferents preguntes sobre les abelles presentades en format trivial.

Altres:

Es tracta d'un joc educatiu on es posa en valor la importància de les abelles dins de l'ecosistema i es detallen els mecanismes de funcionament dels ruscs.

Contextualització cultural:

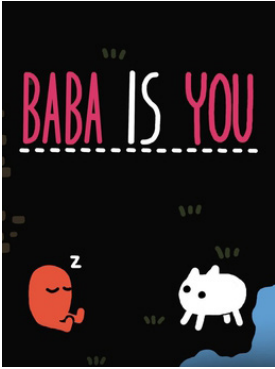
Les dues parts diferenciades en la jugabilitat de *BeeTheBest* responen a tendències actuals en el disseny i desenvolupament de jocs per a nens. D'una banda, trobem nivells de plataformes relativament irreverents i carregats d'energia, pensats per generar dinàmiques divertides entre els jugadors. De l'altra, els nivells de trivial donen al títol una profunditat educativa que,

per presentar-se intercalada a les sessions de joc, no arriba a ser aclaparadora per als més petits.

Una de les característiques més destacades del títol de *Croissant Cat* és que en ser un multijugador local capaç de generar dinàmiques diferents a cada partida és altament rejugable. Així, les preguntes que componen el trivial poden ser fàcilment assimilades en un exercici memorístic que resultarà especialment satisfactori als jugadors de menor edat.

Manual d'ús responsable:

BeeTheBest és un joc per gaudir en família i aprendre tots plegats. Gràcies a funcions com la que permet que dos jugadors utilitzin el mateix teclat o el mateix comandament, la barrera d'entrada a escala de *hardware* és mínima. Els controls són senzills —encara que una mica bruscos—, fent que l'experiència pugui ser gaudida tant per jugadors nous com experimentats. Pel que fa a les dinàmiques jugables, cal destacar que a les fases de trivial les respostes apareixen escrites en pantalla, per la qual cosa els jugadors més joves, les habilitats lectores dels quals encara no estan del tot desenvolupades, poden tenir dificultats per seguir el ritme.



BABA IS YOU



Estudi:
Hempuli Oy (Finlàndia).

Data de llançament:
2019.

Plataformes:
PC, Nintendo Switch,
plataformes mòbils.

Idiomes:
Interfície disponible
en castellà.

Gènere:
Puzles de lògica.

Edat recomanada:
A partir de 7 anys.
És necessari un nivell bàsic
d'anglès.

Dinàmiques de joc:
Relaxada i meditativa.
Per a un sol jugador.





Descripció mecànica:

L'objectiu de cada nivell és complir les condicions de victòria, siguin quines siguin aquestes. Per això haurem d'alterar les regles explícites de l'univers que ens envolta i que apareixen escrites a la pantalla. Per exemple, si trenquem la frase "Wall is Stop" podrem traspasar les parets, mentre que si creem l'enunciat "Rock is Push" podrem moure les pedres que bloquegen el nostre camí.

Altres:

Baba is you no és només un dels jocs de puzles més sorprenent dels darrers anys, sinó que és un bon recurs per ajudar-nos a pensar en el disseny de jocs d'una manera metatextual. Com que, a més de resoldre els diferents trencaclosques hem de modificar les regles que els configuren, el joc ens pot ajudar a entendre els mecanismes de funcionament més bàsics del seu desenvolupament.

Contextualització cultural:

Mentre altres jocs aposten per la immersió, intentant que oblidem el fet que estem jugant a través d'una pantalla, *Baba is you* vol que en siguem conscients. En lloc de posicionar-nos en un nivell en espera que el resolguem per avançar, el títol de *Hempuli Oy* vol que pensem en els elements individuals que el conformen; en per què es mou el nostre personatge, per què hi ha una condició de victòria i quins elements dificulten assolir-la. Controlem Baba perquè "*baba is you*" apareix escrit a la pantalla, però això és una cosa que podem canviar. Alterant les regles podem ser una bandera, fer que la victòria s'aconsegueixi tocant una porta o traspasar els barrots d'una cel·la. No juguem a portar Baba d'un lloc a l'altre, sinó a exercitar el pensament lateral.

El caràcter meta de *Baba is you* busca que no ho vegem com un videojoc sinó com un artefacte de

disseny i programació, un exercici que funciona fent conscient els jugadors del funcionament d'aquelles disciplines del desenvolupament en les que no sol pensar quan juga. En conseqüència amb aquesta filosofia, *Baba is you* redueix al mínim les disciplines més vistoses i valorades pels jugadors. Sense història i narrativa, la música i els efectes de so creen un marc poc més que anecdòtic a l'hora d'acompanyar un art pixelat intencionadament lletgista.

I, tot i això, malgrat el seu caràcter experimental, *Baba is you* és un dels grans èxits del videojoc independent actual. Premiat tant per la crítica com per diverses associacions de desenvolupadors, es va convertir en un dels jocs més comentats de l'any 2019 gràcies al seu enginy, dificultat i capacitat per fer-nos mirar més enllà.

Manual d'ús responsable:

Tot i que no està pensat com una eina educativa o didàctica, *Baba is you* compta ja amb un llarg recorregut en centres educatius, com a material de suport a classes de disseny i programació.

A escala mecànica, els puzles que trobem al joc ens permeten exercitar la lògica, cosa indispensable per a enginyers i programadors. A l'àmbit conceptual, el títol de *Hempuli Oy* ens pot ajudar a entendre com es dissenya un bon trencaclosques i quins són els elements mínims que componen un nivell.

A Espanya, el projecte d'innovació educativa *Baba is cool*, desenvolupat per l'artista Isi Cano, utilitza l'editor de nivells del joc per ensenyar a alumnes de primària algunes bases generals dins del desenvolupament creatiu de videojocs. L'èxit d'aquest programa ha portat el seu creador a compartir la seva experiència en tota mena d'esdeveniments internacionals.



BLASPHEMOUS 2

**Estudi:**

The Game Kitchen
(Sevilla, Espanya).

Data de llançament:
2023.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Veus, subtítols i interfície
en castellà.

Gènere:

Metroidvania, *hack-n-slash*.
Terror.

Edat recomanada:

A partir de 16 anys.
Requereix una bona habilitat
amb els controls.

Dinàmiques de joc:

Single player, exigent.



Descripció narrativa:

Després de despertar en un lloc estrany, El Penitent ha de combatre de nou la maledicció coneguda com El Miracle acabant amb el pròxim Messies just abans que neixi.

Descripció mecànica:

Blasphemous 2 és un joc de plataformes no-lineal que ens permet explorar el seu univers de diferents maneres. La seva estructura es construeix mitjançant una sèrie de loops pels quals renaixem una vegada i una altra, avançant gràcies al coneixement i les habilitats que hem desenvolupat de forma prèvia. Al nucli del joc es troba el combat contra enemics de tota mena.

Altres:

Tot i que es tracta d'una segona part, es pot gaudir de manera independent. Gràcies a les seves opcions de personalització d'habilitats i arsenal d'armes tenim més capacitat per adaptar el personatge al nostre estil de joc.

Contextualització cultural:

Igual que el seu predecessor, *Blasphemous 2* utilitza un imaginari propi basat en la cultura andalusa i, en especial, en la intersecció d'aquesta amb el catolicisme. Més que prendre elements concrets i incorporar-los a la història, el que fa *The Game Kitchen* és prendre l'estructura de sentiment de la Setmana Santa sevillana —amb les seves imatges fosques i carregades de patiment, el fervor de la gent i la veneració de la tortura— per construir un univers grotesc on la culpa i la penitència són els motors de les nostres accions.

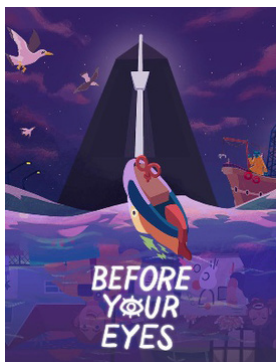
Blasphemous 2 és cultura que es comunica amb la cultura en uns termes gairebé insòlits dins del medi. Un exemple d'això el tenim a la banda sonora, un acompanyament musical basat en els sons de la Setmana Santa que, a posteriori, ha estat interpretat i utilitzat de forma sincera per bandes i agrupacions religioses.

En uns termes estrictament culturals, potser el canvi més interessant pel que fa a la primera part és que *Blasphemous 2* no ha necessitat ser doblat al castellà des de l'anglès sinó que, gràcies al seu èxit, ha estat sonoritzat directament en castellà, parant atenció als accents.

Manual d'ús responsable:

Blasphemous 2 és un joc de terror que conté imatges grotesques. No és recomanat per als jugadors més joves o impressionables. La jugabilitat està basada en el domini dels controls, en la lectura dels mapes i en la comprensió del llenguatge videolúdic, per la qual cosa aquelles persones que no tinguin experiència jugant a videojocs poden trobar frustrants les partides.

A l'hora de comentar el joc, o de fer-lo servir en un context cultural i educatiu, pot ser interessant aproximar-se des de l'art —la influència de Goya, la cultura andalusa, entre altres—, creant vincles cap a altres mitjans i expressions artísticoculturals que treguin el videojoc de la seva tendència autoreferencial.



BEFORE YOUR EYES

**Estudi:**

GoodbyeWorld Games
(Regne Unit).

Data de llançament:
2021.

Plataformes:

PC i plataformes mòbils.
Disponible en plataformes
de subscripció com Netflix.

Idiomes:

Veus en anglès amb subtítols
en castellà. Interfície localitzada
al castellà.

Gènere:

Drama experimental.

Edat recomanada:

A partir de 12 anys.
Especialment recomanat
per a edats més avançades
i jugadors no familiaritzats
amb els videojocs.

Dinàmiques de joc:

Experiència emocional
dissenyada per a un sol
jugador.



Descripció narrativa:

Asseguts a la petita barca que ens porta a l'inframón, comencem a explicar al barquer la història de la nostra vida: la relació amb els nostres pares, els inicis a la nostra carrera com a artista i, fins i tot, els secrets del primer amor. No obstant, el barquer comença a sospitar que hi ha alguna cosa rara en la nostra història.

Descripció mecànica:

Before your Eyes posa davant nostre una sèrie d'escenes quotidianes que podrem observar i explorar a través del parpelleig. En alguns escenaris la nostra mirada ens permetrà dirigir la càmera a un focus d'interès per sobre d'un altre, mentre que en altres situacions parpellejar vol dir avançar en la història ho vulguem o no.

Altres:

Per jugar cal una càmera, i per això està especialment recomanat per a plataformes mòbils. El títol té una durada molt breu, gairebé dues hores, i es pot jugar d'una tirada.

Contextualització cultural:

Before your eyes desafia la noció que les creacions artísticoculturals de caràcter experimental són, per necessitat, menys accessibles per al públic majoritari. És precisament allò que fa diferent el joc de *GoodbyeWorld Games* —el seu rebuig a fer servir els controls habituals— el que fa que qualsevol pugui acostar-se i gaudir d'una proposta que, a més, guanya en expressivitat i enginy gràcies a aquestes limitacions autoimposades.

Usar la mirada i el parpelleig per prendre decisions i fer avançar la història no és un reclam de vendes o un truc per captar l'atenció en un mercat saturat sinó una decisió conscient de disseny que parteix d'intentar

literalitzar la idea de veure la vida passar davant dels nostres ulls. És per això que el parpelleig es resignifica amb l'avanç de la història. En un primer moment, apartar la vista —parpellejar— suposa posar punt final a l'escena que estem narrant. Al final de la història, i després de l'emotiu gir que contextualitza les nostres paraules, nosaltres com a éssers actuant hem de gairebé enfrontar-nos al personatge que controlem, un protagonista que, a l'hora de la veritat, necessita deixar de mirar.

Per la seva sensibilitat a l'hora de tractar temes delicats i el seu rebuig a enquadrar-se en el calaix de sastre dels anomenats serious games, *Before your eyes* va ser premiat el 2021 amb un BAFTA al millor joc “més enllà de l'entreteniment” i va estar nominat a la categoria “*games for impact*” als Games Awards d'aquell mateix any.

Manual d'ús responsable:

Encara que a l'àmbit jugable *Before your Eyes* és accessible per a persones de totes les edats i habilitats, la sensibilitat de la seva trama —que toca idees com la mort a una edat primerenca, la malaltia i l'anhel— requereix que els jugadors més joves el gaudeixin acompanyats. El títol de *GoodbyeWorld Games* és ideal per iniciar converses al voltant de la pèrdua i el dol. Un acostament responsable amb jugadors menors ha de passar necessàriament per una conversa al voltant dels sentiments que els genera descobrir la identitat del personatge principal.

Ja que el joc es controla a través del parpelleig, aquest necessita executar-se en un dispositiu amb càmera i en un entorn ben il·luminat. Tot i la senzillesa dels controls in-game, els jugadors més inexperts o insegurs amb la tecnologia podrien necessitar ajuda amb la configuració i el calibratge previ.



CHANTS OF SENNAR



Estudi:
Rundisc (França).

Data de llançament:
2023.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Interfície en castellà.
El joc no té ni diàlegs ni textos.

Gènere:
Puzles.

Edat recomanada:
A partir de 12 anys.

Dinàmiques de joc:
Relaxada i immersiva.





Descripció narrativa:

Inspirat pel mite de la torre de Babel, *Chants of Sennar* presenta un univers en què els seus diferents pobles han quedat aïllats i són incapaços de comunicar-se entre ells. Els jugadors controlen un viatger interessat a comprendre els diferents idiomes de la regió amb l'objectiu de crear nous vincles entre la gent.

Descripció mecànica:

El títol està compost per diverses sèries de puzles de lògica interrelacionats. Cadascun dels cinc idiomes diferents es representa amb símbols i pictogrames propis que només apareixen en contextos determinats, per la qual cosa els jugadors poden associar-los a significats específics a la llibreta que el personatge utilitza dins del joc. Part del procés de desxifrar cadascun dels idiomes implica identificar els pictogrames com a substantius, adjectius o verbs, així com entendre el funcionament del plural.

Altres:

L'estructura lineal de *Chants of Sennar*, per la qual anem viatjant entre diferents regions, possibilita gaudir-ho en petites dosis a manera de capítols curts.

Contextualització cultural:

Un dels elements més destacats del títol és el seu apartat artístic que, a càrrec de Julien Moya, utilitza tècniques pròpies dins del còmic europeu i, en concret, de l'obra de François Schuiten. L'arquitectura de les diferents cultures que anem trobant té un paper protagonista i es construeix a partir dels paisatges de l'Índia, de les ciutats subsaharianes més emblemàtiques o de la intersecció entre l'art-déco francès i l'estil gòtic.

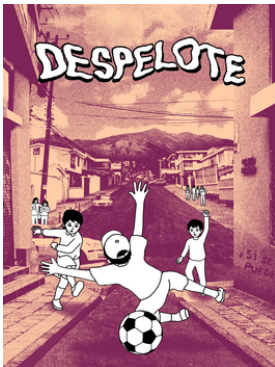
La idea darrere d'aquest enorme procés de documentació és tant transmetre al jugador la sensació d'estar fent un viatge entre cultures que han estat centenars d'anys aïllades com estimular la curiositat i el desig d'entendre-les. La presentació de cadascuna de les cinc cultures amb què ens hem d'entendre té en compte que el llenguatge no és només una eina comunicativa sinó també una expressió de la cultura, la història i la manera de viure de cada poble. En aquest sentit, desxifrar les paraules i les petites frases que usen els personatges al nostre voltant ens permet tant comprendre el que diuen com explicar quin és el significat de les accions que estan duent a terme.

Chants of Sennar va ser un dels jocs independents més destacats del 2023, aconseguint colar-se entre les obres narratives nominades en els premis literaris Hugo i Nebula. També va ser un dels jocs de l'any per al diari The New York Times.

Manual d'ús responsable:

Chants of Sennar és un bon joc per propiciar reflexions al voltant del poder de la comunicació i el valor cultural dels diferents idiomes; la manera com ens descrivim a nosaltres mateixos i al món reflecteix la manera com el mirem.

També és una eina amb la que es pot entendre de manera succinta l'estructura del llenguatge. Un exemple el tenim en els diferents mètodes de plurals que presenta el joc (pluralitzar mitjançant la repetició, pluralitzar amb terminacions especials, pluralitzar amb paraules específiques, etc.), que estan basats en idiomes concrets usats avui dia.



DESPELOTE

**Estudi:**

Julián Cordero (Perú).

Data de llançament:
2025.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Veus originals en espanyol.
Interfície localitzada al castellà.

Gènere:

Drama costumista
i experimental.

Edat recomanada:

A partir de 7 anys.
Especialment recomanat per
a jugadors d'edat avançada.

Dinàmiques de joc:

Experiència nostàlgica i molt
breu dissenyada per a un sol
jugador.





Descripció narrativa:

Aquest joc costumista localitzat a Quito està protagonitzat per un nen de vuit anys apassionat del futbol que, durant l'estiu del 2001 i mentre la selecció de l'Equador es classifica per al primer mundial, viurà una sèrie d'experiències agredolces que el faran madurar.

Descripció mecànica:

Al centre de Despelote hi ha el moviment i l'exploració d'escenaris. Accions com copejar la pilota, xutar contra les parets o llançar passades ens permeten ser testimonis de converses entre els nostres veïns o iniciar escenes específiques.

Altres:

Amb una durada de poc més d'una hora i mitja i l'ús senzill que fa dels controls, pot ser una porta d'entrada al medi per a aquells interessats que no siguin gaire hàbils. Tot i això, l'ús de la càmera en primera persona pot ser incòmode per als jugadors amb cinetosi.

Contextualització cultural:

La relació dels videojocs amb el gènere memorístic és breu, però molt interessant. La pregunta evident a l'hora de crear un títol basat en fets reals és com podem mantenir l'agència del jugador —la llibertat dirigida— quan tenim una obligació pel que fa a la veritat.

L'aproximació més habitual (la que utilitzen jocs tan reverenciats com *Dis4ia* o *Cibele*) es basa en la pròpia definició de memòries literàries per la qual els autors poden separar-se de la veritat més factual i objectiva

si amb això aconsegueixen algun tipus de veritat sensual. És per això que a *Dis4ia* no veiem mai directament els canvis físics de la nostra protagonista sinó que juguem a sentir-nos com ella quan inicia la teràpia de reemplaçament hormonal.

Despelote, però, barreja aquesta estratègia amb la de serious games com *That Dragon Cancer* per emplaçar-nos en un ambient factual on les accions del protagonista poden no ser-ho, encara que se sentin com a tals. Els carrers de Quito que recorrem amb la nostra pilota no només són idèntics als reals sinó que sonen igual. El so del joc; els cotxes, la natura i les converses, etc., estan gravats in situ per garantir una immersió que ja fa que el joc *sigui memòria* fem el que fem controlant el personatge principal.

El títol de Julián Cordero neix de les sensacions de la seva pròpia infància i, com a tal, ens connecta nostàlgicament amb un passat que mai no hem viscut. És com un llibre de Vivian Gornick on no és tan important si l'autora va dir o no certes paraules com el fet que existís el context per dir-les d'aquella manera. Tan real i tan fictici com pot ser-ho el record d'un nen.

Manual d'ús responsable:

Més enllà de generar debat sobre la seva aproximació al gènere memorístic, *Despelote* planteja la idea que l'esport, i més concretament el futbol, té una capacitat insòlita per unir la gent, funcionant com a cultura i identitat. Precisament per això, el títol pot interessar en concret jugadors grans, que puguin enfrontar la seva pròpia experiència amb la del nen protagonista.



DICEY DUNGEONS



Estudi:

Terry Cavanagh (EUA).

Data de llançament:

2019.

Plataformes:

PC i consoles.

Idiomes:

Veus en anglès amb subtítols
i interfície localitzats en català
i castellà.

Gènere:

Roguelike de gestió
i estratègia.

Edat recomanada:

A partir de 7 anys.
Ideal per jugar en família.

Dinàmiques de joc:

Exigent.



Descripció narrativa:

Diferents personatges de fantasia amb habilitats molt diferents són transformats en daus i obligats a competir en un reality show humorístic en què el premi és tornar a la normalitat.

Descripció mecànica:

Dicey Dungeons és un roguelike de gestió de daus en què ens hem d'enfrontar a nombrosos enemics activant accions de defensa i atac amb les puntuacions dels daus. El component estratègic en cadascuna de les runs prové de les millores que podem escollir, tant per als daus com per a les accions especials associades al personatge.

Altres:

Una de les millors característiques a *Dicey Dungeons* és el disseny de la seva corba de dificultat. Començar a jugar és una cosa gairebé instintiva, mentre que la seva part final aconsegueix ser un repte fins i tot per als jugadors més experimentats.

Contextualització cultural:

Segons la filosofia professional de Terry Cavanagh, un dels desenvolupadors independents més coneguts, per poder viure del desenvolupament de jocs d'una manera creativa i sense formar part d'una gran empresa, el més important és ajustar-se amb fermesa al calendari. Cavanagh afirma que perquè un joc *indie* surti rendible el desenvolupament no s'ha d'allargar

amb contingut extra, ni ha de durar més de tres anys. Potser és per això que *Dicey Dungeons* no inventa la roda, sinó que refina les característiques bàsiques d'un gènere que ha crescut en un maximalisme innecessari.

Dicey Dungeons en un roguelike sense mapes, sense arbre d'habilitats i gairebé sense objectes que ens puguin ajudar a cada *run*. Només comptem amb els daus i les característiques específiques de cada personatge per poder vèncer tots els enemics i arribar fins al final. En certa manera, és més fàcil veure el títol de Cavanagh com un "*Slay the Spire* amb daus" que com un *Dice & Fold*, un *Dice in the Dungeon* o un *Spellbound*. Tots els elements de disseny han tornat al seu estat més bàsic. Precisament per això és un joc perfecte per iniciar-se en el gènere d'estratègia.

Manual d'ús responsable:

Dicey Dungeons és un bon exercici per aprendre probabilitats. Com per realitzar atacs i moviments defensius hem d'activar amb els nostres daus una sèrie de cartes amb requisits propis, per fer una run guanyadora hem de, de forma lògica o instintiva, entendre quins són els riscos de decantar-nos per cartes més potents però exigents (per exemple, només s'activen amb un doble sis), davant de formar el nostre equip amb atacs superficials però flexibles (accepta qualsevol puntuació parella).



DISCO ELYSIUM



Estudi:
ZA/UM (Estònia).

Data de llançament:
2019.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Veus en anglès subtitulades
al castellà. Interfície
localitzada al castellà.

Gènere:
Rol. Drama i misteri.

Edat recomanada:
A partir de 16 anys.
Recomanat per a jugadors
que gaudeixin amb la lectura.

Dinàmiques de joc:
Introspectiva.





Descripció narrativa:

Ens despertem sense records en un hotel d'una ciutat que no sembla la nostra. Aviat descobrim que som un detectiu de la policia amb l'objectiu d'investigar una mort sospitosa relacionada amb la corrupció sindical de la zona. Descobrir la nostra identitat ens portarà per un camí de reflexions lligades a la història, els desitjos i els anhels de la mateixa humanitat.

Descripció mecànica:

Disco Elysium trasllada als videojocs l'experiència del rol de taula. Acompanyats per descripcions detallades i diàlegs extensos, haurem de prendre decisions constants, utilitzant tiratges de daus per treure partit de les habilitats i el coneixement del nostre personatge.

Altres:

Disco Elysium és considerat un dels millors jocs de la història gràcies a la seva profunditat narrativa i emocional. La seva ambientació i extens calat filosòfic generen una estructura de sentiments mai vista al medi.

Contextualització cultural:

En una entrevista pocs dies després de guanyar «millor narrativa» i «millor joc independent» a l'edició de 2019 dels Game Awards, Robert Kurvitz definia *Disco Elysium* com una experiència «profundament humanista». Per a ell, autor també de la novel·la original, el misteri al centre de la història no és l'assassinat que, com a policies, hem de resoldre, sinó aquell que nia al cor del protagonista. I amb això no es refereix a la qüestió de la seva identitat sinó a la de la seva huma-

nitat. No es tracta tant de descobrir què és el que li ha passat a Harry sinó què és allò en què creu. Què, entre tot el soroll, és allò que el fa veritablement humà.

L'equip de ZA/UM, protagonista de la nit en dedicar el premi a Marx i a Engels, està conformat per una sèrie de creatius en la trentena provinents de països de l'antic bloc de l'est. La tristesa i la malenconia que flueix a la superfície de *Disco Elysium* parteix d'alguna cosa en extrem personal per a ells: la certesa que tot ha fracassat. Que la humanitat ha posat en pràctica les seves millors i les seves pitjors idees i totes ens han conduït al patiment. Però aquí també hi ha el que eleva la seva història. Perquè sota la superfície de la seva narrativa batega encara l'esperança. El desig. Un anhel per alguna cosa millor que encara no brilla, però que té capacitat per fer-ho. Només hem de mirar cap endavant, deixar enrere el passat. Enfrontar-nos al futur com només ho pot fer un personatge que ha perdut la memòria.

Manual d'ús responsable:

Disco Elysium és un joc complex i adult, els temes del qual s'exploren en profunditat i s'entrellacen amb la realitat en el pla polític i filosòfic. Alhora, es tracta d'una obra sensual i commovedora a la qual és millor acostar-se des d'un pla sensible. Tenint en compte la quantitat de textos i assaigs que han sorgit al seu voltant, potser la millor aproximació parteix de gaudir-ne íntegrament a cegues i, després, contextualitzar-lo amb ajuda d'anàlisi i crítiques.



ENDLING

EXTINCTION IS FOREVER

**Estudi:**

Herobeat Studio
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:
2022.

Plataformes:

PC i plataformes mòbils.

Idiomes:

Interfície localitzada al català i al castellà. Aquest joc no té veus ni diàlegs. Localitzada al castellà.

Gènere:

Drama de plataformes.
Supervivència.

Edat recomanada:

A partir de 12 anys.

Dinàmiques de joc:

Experiència emocional
dissenyada per a un sol
jugador.





Descripció narrativa:

A causa de la degradació i la contaminació de l'entorn natural, una mare guineu, acompanyada dels seus tres petits i inquiets cadells, inicia un viatge per la supervivència a la recerca d'un hàbitat més segur i net.

Descripció mecànica:

Endling és un joc de *scroll* lateral on haurem de superar obstacles i plataformes per arribar al nostre destí mentre cacem per alimentar-nos i atenem a les limitacions de moviment dels nostres cadells.

Altres:

Endling és un joc que explora els seus temes amb honestetat i que presta una atenció especial des del disseny al viatge emocional del jugador.

Contextualització cultural:

Segons els seus creadors, *Endling* es recolza en dos pilars: la veritat i l'empatia. En el seu projecte debut, els desenvolupadors de Herobeat Studio s'aproximen al tema de la degradació ambiental i la desaparició de les espècies posant el focus en els diferents abusos a què s'enfronten els éssers vius l'hàbitat dels quals ha desaparegut.

Però el realment interessant a *Endling* és el seu tractament de la violència i la manera com diferencia entre moralitat humana i comportament animal. A l'hora de dissenyar el protagonista, una mare guineu amb tres cadells, l'equip de Herobeat ha optat per una aproximació realista abans de mostrar una idea idealitzada de la natura. Per poder mantenir-se amb vida (i per extensió, mantenir amb vida els seus fills) la protagonista necessita matar altres animals i caçar, entre altres accions encara més complexes i delicades. Tot i això, la narrativa mira totes aquestes decisions des

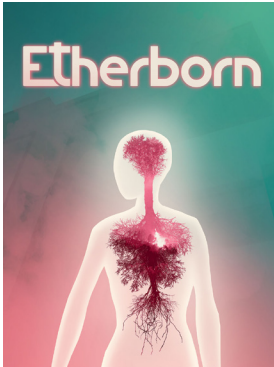
de la mirada neutra —ni sentimental, ni crítica— que podria aplicar un estudiós o un documentalista. En contrast, quan avancem pels diferents escenaris i veiem els efectes de l'abocament de residus, la tala descontrolada o la mala gestió d'escombraries, el títol es preocupa de deixar clar que tot això és producte de l'avarícia, la persecució d'un creixement sense límits i l'existència d'un sistema social i econòmic basat en l'explotació i l'extracció desmesurada dels recursos naturals.

Igual que des del punt de vista del disseny de nivells i mecàniques, és evident que l'equip català han fet un esforç enorme per la concreció i el polític. Des del costat de la narrativa i el posicionament filosòfic, s'ha fet la feina de separar-se de les "històries Disney" per acostar-se a la natura des d'un punt de vista científic i honest. Sense necessitat d'edulcorar, sense melindros, *Endling* emociona perquè posa el focus en el que és real. En l'instint de mantenir-se amb vida en un món on no pots trobar el teu lloc.

Manual d'ús responsable:

L'enfocament realista en el disseny de *Endling* fa que certes escenes violentes puguin ser desagradables i pertorbadores per a certs jugadors. És recomanable que els més joves juguin acompanyats d'un adult capaç d'ajudar-los a contextualitzar l'ús de la violència i les escenes de pèrdua i mort.

Des de l'àmbit educatiu/cultural, *Endling* pot ser una bona eina per discutir la relació entre els éssers humans i la natura, i els efectes de la degradació ambiental en els éssers vius més vulnerables. Amb jugadors joves, el títol és capaç de generar interessants debats sobre la manera com la cultura —i més concretament, el cinema d'animació— representa els animals.



ETHERBORN

**Estudi:**

Altered Matter
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:
2019.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Interfície, veus i subtítols
disponibles en català i
castellà.

Gènere:

Puzles centrats en la física
i el moviment. Plataformes.

Edat recomanada:
A partir de 12 anys.

Dinàmiques de joc:
Meditativa i fluida.





Descripció narrativa:

Etherborn utilitza una narrativa minimalista i onírica per la qual controlem un cos que ha de trobar la veu que el crida. El viatge que fem ens porta a recórrer paisatges de somni on l'única forma d'orientació implica deixar-nos portar pel nostre sentit de la gravetat.

Descripció mecànica:

Quant a la mecànica, el títol només ens exigeix moure'ns per un escenari en 3D i fer salts de petita complexitat. La dificultat es troba a entendre com funciona i canvia la gravetat en cadascun dels escenaris. Només a través de la comprensió instintiva de les físiques aconseguirem arribar al final.

Altres:

Avançar a *Etherborn* ens pot ajudar a desenvolupar una idea general sobre la manera com els cossos estan sotmesos a les diferents forces i la manera com opera, en concret, la gravetat. Encara que de cap manera pot substituir una classe de física, sí que pot resultar interessant com a material complementari, per exemple, a una explicació sobre la llei de Newton.

Contextualització cultural:

Etherborn ser una bona eina per discutir la relació entre els éssers humans i la natura, i els efectes de la degradació ambiental en els éssers vius més vulnerables. Amb jugadors joves, el títol és capaç de generar interessants debats sobre la manera com la cultura —i més concretament, el cinema d'animació— representa els animals.

Contextualització cultural:

Etherborn és un joc experimental per la seva naturalesa. El que va néixer com un projecte estudiantil ambiciós per part d'un grup de joves de la Universitat Politècnica de Catalunya va poder convertir-se en un títol comercial gràcies al circuit de festivals i al suport econòmic tant d'institucions públiques com de particulars i empreses privades. I és precisament per això, per haver comptat amb una fase prèvia en què els estudis de mercat i el benefici econòmic no eren una prioritat, per la qual cosa el joc es permet sortir del que s'esperava quant a narrativa i posar tota la seva força a la imatge i l'estimulació sensorial.

Per desgràcia, i malgrat que el joc va aconseguir fer soroll tant entre la crítica com entre el públic, guanyant diversos premis a fires importants, l'estudi català va anunciar el gener del 2020 que es veia obligat a tancar les portes: "hem fet tot el possible per continuar cap endavant, però la cosa ja no era viable", compartien a les xarxes socials. Un altre exemple més de com és de difícil dedicar-se a desenvolupar jocs fora del circuit més comercial.

Manual d'ús responsable:

El títol d'*Altered Matter* pretén generar una experiència fluida i, sobretot, meditativa. La idea central no és tant posar a prova les habilitats del jugador o la seva capacitat per resoldre trencaclosques, com situar-lo en un entorn estimulant perquè es pugui deixar portar pel moviment. Per aquest mateix motiu, els puzles són senzills més enllà que la seva resolució tingui capacitat per sorprendre'ns.



FACTORIO



Estudi:
Wube Software
(República Txeca).

Data de llançament:
2020.

Plataformes:
PC.

Idiomes:
Localització completa
en català i castellà.

Gènere:
Gestió de recursos
i automatització.

Edat recomanada:
A partir de 12 anys.

Dinàmiques de joc:
Immersiva i estratègica.



Descripció mecànica:

Factorio diferencia entre diferents etapes que solen aparèixer solapades i que es modifiquen per adequar-se a les necessitats de cada mapa. La primera etapa és l'extracció de recursos bàsics, com ara fusta, pedra o minerals, a la qual seguiran les fases de recerca i construcció. Al llarg de la nostra partida haurem d'anar construint indústries progressivament més complexes, prestant atenció a la taxa de renovació dels recursos i al nivell d'enfrontament que tenim amb els nadius de la zona. L'objectiu final és construir una megaindústria multidisciplinària i interconnectada, capaç de generar milions en beneficis.

Altres:

Tot i que els sistemes del joc, les opcions disponibles i els arbres de tecnologia són extensos i complexos, els controls són tan senzills com apuntar i *clicar*.

Contextualització cultural:

A l'assaig Marx juega, el filòsof Antonio Flores Ledesma imagina com Karl Marx hauria gaudit molt amb els simuladors econòmics. Per a Flores Ledesma, els títols basats en l'extracció de recursos, la transformació i l'automatització de sistemes se sustenten en un estrany equilibri pel qual són capaços de reflectir la naturalesa depredadora del sistema capitalista mentre que, ahora, són extremadament estimulants per a tots aquells jugadors que han crescut en la cultura neoliberal del rendiment.

«Una de les primeres coses que t'ensenyen els videojocs, no només els de simulació econòmica, sinó una mica en general, és que el fordisme és bo», escriu Flores Ledesma fent referència a l'enorme quantitat de títols que incorporen la necessitat d'optimitzar constantment el nostre equip, els nostres acompanyants o fins i tot les nostres accions perquè siguin més po-

tents generant sinergies. Perquè produeixin en cadena la major quantitat de destrucció amb el mínim esforç. En el cas de *Factorio*, el fordisme s'aborda de forma literal, i el nostre objectiu últim és crear una sèrie d'indústries hiperconnectades capaces de generar la major quantitat de diners a partir del mínim capital i matèries primeres.

Però, igual que passa amb altres simuladors com *City Skylines* o *Automachef*, reflectir amb fidelitat el funcionament del capitalisme suposa integrar també l'explotació natural i humana (cosa ja habitual que, una vegada i una altra, és absorbit pel sistema en benefici propi). A *Factorio*, els habitants nadius dels planetes que destruïm i explotem són un element disruptiu amb què podem bregar de diverses maneres que van des de la negociació fins a la violència. La idea a la qual arribem finalment és que la necessitat constant de generar capital porta associat un procés de deshumanització que ens porta a veure com a enemics els nostres semblants. No costa gens acceptar la idea que Marx seria un gran fan d'aquests jocs. Tampoc el fet que el filòsof s'horrortzaria en comprendre com de divertit i satisfactori pot ser jugar.

Manual d'ús responsable:

Factorio és un joc excel·lent, no només per parlar del funcionament del capitalisme sinó per explorar la ciència darrere de l'automatització. Tot i que la gran majoria de màquines i sistemes que el joc posa a la nostra disposició són imaginàries, per fer funcionar les nostres fàbriques hem d'aplicar un pensament idèntic al que utilitzen els enginyers en la realitat. Les partides es basen en l'experimentació i aplicar correctament el mètode d'assaig i error, per la qual cosa pot ser una experiència beneficiosa per als jugadors amb inquietuds científiques.



GOODBYE, VOLCANO HIGH



Estudi:
KO_OP (EUA).

Data de llançament:
2023.

Plataformes:
PC, PS5.

Idiomes:
Interfície i subtítols
disponibles en castellà.

Gènere:
Visual novel, musical.

Edat recomanada:
A partir de 12 anys.
Especialment recomanat
per a adolescents.

Dinàmiques de joc:
L'experiència de jugar a
Goodbye, Volcano High és
molt similar a veure una sèrie
d'animació o llegir un còmic.
A excepció de les fases
musicals, és un joc altament
accessible.



Descripció narrativa:

Protagonitzat per un grup de dinosaures antropomorfs a l'últim curs de l'institut, *Goodbye, Volcano High* barreja els elements clàssics del *coming-of-age* (els alts i baixos amb el primer amor, la responsabilitat de fer-nos càrrec del nostre futur o les tensions amb uns amics que ja no s'assemblen a nosaltres) amb una història dramàtica enquadrada instants abans de la fi del món. Perquè amb un meteorit a punt d'estavellar-se contra la terra, les decisions són tan determinants com intranscendents. Trivials però de caràcter absolutament fonamental.

Descripció mecànica:

El gruix de *Goodbye, Volcano High* es basa en la presa de decisions narratives, cosa que fem mitjançant l'elecció de línies de diàleg, escollint unes escenes específiques abans que altres (anar amb una amiga de passeig abans que quedar-nos a casa) i amb la participació en diferents minijocs. Com que el protagonista és cantant i guitarrista en una banda, també tindrem nivells d'habilitat en què haurem de prémer una seqüència predeterminada de botons per poder seguir el ritme a les cançons.

Altres:

Un dels punts forts de la novel·la visual de *KO_OP* és l'amplia i variada representació LGBTQ+ que trobem entre els personatges

Contextualització cultural:

Només aquells que van assolir l'edat adulta durant l'època de la Guerra Freda són capaços d'entendre íntegrament la Generació Z. Tenir la idea de la total aniquilació sobrevolant sobre gran part de les teves fites vitals modifica necessàriament la manera com perceps el futur; la manera com dones o treus pes al mateix fet d'estar viu.

Per al periodista Charlie Coombs, redactor a la revista *thred.*, els adolescents i joves adults actuals són nihilistes per necessitat, perquè l'ara més immediat és l'únic que pots visualitzar en una cultura de canvis constants: «Cada any tenim un nou recordatori que la terra està en flames, que la minoria de milionaris acaparen tots els diners per a si mateixos, que la desigualtat i la inevitabilitat de la guerra continuen presents i que això no canvia sigui qui sigui qui està al comandament», escriu Coombs. «Honestament, no hauria de sorprendre ningú saber que la Generació Z s'està tornant progressivament més desencantada amb els conceptes de “propòsit” i “sentit vital”».

Goodbye, Volcano High és un títol que, des de la responsabilitat i amb una vitalitat envejable, recull aquests sentiments escèptics pel que fa al futur per convertir-los en un cant per la llibertat i l'autoexpressió. Perquè si res no importa, si la fi del món està a tocar, llavors no hi ha excusa per no confessar els nostres sentiments, abraçar els nostres amics o, fins i tot, rebel·lar-nos en un escenari. Els desenvolupadors de *KO_OP* reneguen del *coming-of-age* genèric per lliurar-nos una cosa molt més particular: el retrat d'una joventut específica en una càpsula temporal adorable.

Manual d'ús responsable:

Goodbye, Volcano High aborda una gran quantitat d'angoixes adolescents de manera empàtica i oberta. Els jugadors més joves no tindran problema a identificar-se amb els seus protagonistes i, en especial, amb la manera com el joc tracta les tensions entre amics i la dificultat per comunicar-se dins del romanç.

Tot i això, el joc també pot resultar valuós per a totes aquelles persones que vulguin entendre millor el que suposa ser jove avui dia. El títol fa una feina excel·lent en traslladar el sentiment nihilista que habiten els adolescents del moment, així com en explicar la seva relació amb el gènere, la sexualitat i la identitat.



INCÒGNIT

**Estudi:**

Cubus Games
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:
2024.

Plataformes:
Plataformes mòbils.

Idiomes:
Desenvolupat originalment
en català. Interfície i subtítols
disponibles en castellà.

Gènere:

Educatiu. Trivial.

Edat recomanada:

A partir de 3 anys.
Ideal per jugar en família.

Dinàmiques de joc:

Casuals.



Descripció narrativa:

Som un espia que ha d'infiltrar-se a Catalunya i la Comunitat Valenciana. Per això, haurem d'adoptar diversos papers (des d'un veí qualsevol a un artista) creant una façana impenetrable al llarg de diferents missions.

Descripció mecànica:

Incògnit és títol que treu tot el partit del format «trivial» de preguntes i respostes. Al llarg de la nostra aventura haurem de respondre diferents qüestions sobre la cultura catalana per part d'enemics i aliats. Respondre correctament ens permetrà continuar amb la investigació sense problemes, mentre que equivocar-nos suposarà augmentar el nivell de sospita i, en darrera instància, perdre oportunitats fins a ser descoberts. La rejugabilitat ve a partir de la gran quantitat d'escenes diferents que componen el joc i de l'àrea del coneixement que estiguem explorant (podem jugar com a estudiants, com a turistes, com a artistes, etc.).

Altres:

Gràcies a les diferents missions i tres nivells de dificultat, *Incògnit* no és només altament rejugable, sinó que també s'adapta als diferents nivells de coneixement dels jugadors.

Contextualització cultural:

L'estudi català *Cubus Games* està especialitzat en «jocs amb impacte»; títols que van més enllà de l'entreteniment i tenen un interès educatiu, divulgatiu o social. Entre els seus socis col·laboradors, hi trobem institucions educatives que utilitzen els projectes per explicar la seva feina, museus, que intenten gamificar les visites i, fins i tot, iniciatives públiques desitjoses de connectar amb la població.

Manual d'ús responsable:

Incògnit és un joc d'interès per a tots aquells que estiguin interessats en la cultura, la història i les tradicions catalanes. A més, és especialment útil per practicar el català i llegir l'idioma en un context accessible i enganxat a la realitat.



IMMORTALITY

**Estudi:**

Sam Barlow/Half
Mermaid (Regne Unit).

Data de llançament:
2020.

Plataformes:

PC, consoles
i plataformes mòbils.

Idiomes:

Interfície i subtítols
disponibles en castellà.

Gènere:

Puzles, narratiu,
imatge real.

Edat recomanada:

Recomanat per
a majors de 18 anys.

Dinàmiques de joc:

Experiència immersiva
per a un sol jugador.





Descripció narrativa:

Immortality posa a la nostra disposició centenars d'escenes relacionades amb les tres pel·lícules mai estrenades en què va participar la desconeguda actriu Marissa Marcel. El nostre objectiu no és només classificar tots aquests fitxers —identificant els companys de Marissa i l'argument d'aquestes pel·lícules— sinó entendre què va passar amb la jove i per què va acabar desapareixent.

Descripció mecànica:

Les úniques accions que podem dur a terme com a jugadors són obrir els diferents arxius i reproduir-los cap endavant i cap enrere a diferents velocitats. Això és tot el que necessitem, no només per trobar els secrets que amaga el metratge sinó també per poder contestar totes les qüestions que ens van sorgint en avançar la història. La característica de disseny més complexa a l'hora d'enfrontar-nos a *Immortality* és que el joc no ens lliura missions ni valora en cap moment les nostres respostes. El plantejament i la resolució dels enigmes es produeixen en tot moment fora del joc.

Altres:

A més de ser un dels videojocs en imatge real més celebrats dins de la indústria, *Immortality* és un excel·lent exemple del potencial de les narratives fragmentades dins del videojoc.

Contextualització cultural:

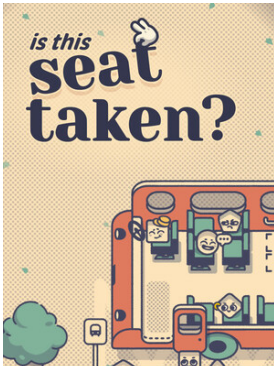
El tema principal de *Immortality* és la capacitat de l'art per connectar-nos amb una cosa transcendent; la facultat de la cultura per elevar-nos per sobre de la història, a un pla on podem ser eterns.

El títol de Sam Barlow es posa una disfressa de misteri metafísic —ens especifica que veurem clips desordenats de tres pel·lícules que es creien desaparegudes i que han estat enviades anònimament al mateix Barlow— i ens pregunta si som capaços de descobrir què li va passar a Marissa Marcel, una actriu que mai no va arribar a trobar la fama.

Però el que trobem després d'examinar els fragments, furgar als fotogrames i reproduir les escenes a la inversa és molt més gran que un assassinat o una desaparició. És un desig: el desig de ser millors, de ser més savis; de burlar la mort, no a través de la carn sinó del pensament. L'anhel de transcendir la pròpia consciència humana. *Immortality* és un misteri, però no pren la forma d'un *thriller* sinó d'una breu reflexió. Un artefacte únic que desvetlla la capacitat del videojoc per convidar-nos a reflexionar.

Manual d'ús responsable:

Immortality és un joc per a adults que inclou nus, escenes sexuals i assassinats. Els jugadors més aprensius poden consultar els avisos de contingut disponibles a la pàgina web de l'estudi.



IS THIS SEAT TAKEN?

**Estudi:**

Poti Poti Studio
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:
2025.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Localització completa
en català i castellà.

Gènere:

Puzles de lògica.

Edat recomanada:

A partir de 7 anys.

Dinàmiques de joc:

Casual. Sense límits
de temps ni puntuacions.





Descripció narrativa:

Els personatges de *Is This Seat Taken?* són formes geomètriques amb unes aficions i manies a les quals, com a jugadors, haurem de prestar especial atenció. El títol ens porta agafats de la mà del seu protagonista a diferents localitzacions on haurem de posicionar tots els personatges segons els seus criteris personals.

Descripció mecànica:

A l'inici de cada nivell/escenari tenim els personatges envoltant la localització (per exemple, si el nivell és el banquet d'un casament, tindrem les taules buides i les formes dretes). En interaccionar amb ells podrem conèixer els seus requisits i manies (no seure en una taula amb nens, no estar al costat d'algú que faci olor de colònia, estar a prop dels seus amics, etc.) després d'això haurem d'«agafar» el personatge per «arrosegat-lo» fins al seient indicat. Després de posicionar tots els personatges, podrem avançar al següent nivell.

Altres:

Nat, la protagonista, és una jove barcelonina i molts dels escenaris del joc estan localitzats o remetent a Catalunya.

Contextualització cultural:

Es coneix com a «revolució *casual*» a la manera com molts estudis i desenvolupadors —dins i fora de plataformes mòbils— s'han obert a crear experiències

accessibles, divertides i poc exigents, capaces de convèncer tant jugadors experimentats com persones que mai no han tocat un videojoc amb anterioritat.

Els títols *casual* actuals tenen una barrera d'entrada molt petita (no necessiten ordinadors o mòbils especialment potents, solen ser gratuïts o relativament barats, la corba d'aprenentatge és suau, no requereixen una gran inversió de temps, etc.), eviten per disseny la frustració (permetent que personalitzem la dificultat, eliminant les puntuacions, etc.) i, a més, s'engloben en gèneres lúdics amplament reconeixibles per l'audiència.

Is This Seat Taken? Compleix amb totes aquestes característiques, afegint a la barreja un polit *gamefe-el*, un art expressiu i minimalista, i molt d'humor en relació amb les caracteritzacions dels seus diferents personatges. La proposta de Poti Poti Studio és per a tothom. Tant se val si mai hem videojugar abans.

Manual d'ús responsable:

Is This Seat Taken? és una proposta divertida i amable, recomanada per a tota mena de jugadors que gaudeixin amb els puzles de lògica. A causa de la senzillesa dels seus controls, fins i tot els jugadors de més edat podran gaudir-lo sense cap problema i sense necessitat d'assistència.



IT TAKES TWO

**Estudi:**

Hazelight Studios (Suècia).

Data de llançament:

2021.

Plataformes:

PC i consoles.

Idiomes:

Interfície, veus i subtítols
disponibles en castellà.

Gènere:

Aventures, plataformes.

Edat recomanada:

A partir de 7 anys.
Especialment recomanat
per gaudir en família.

Dinàmiques de joc:

Cooperatiu local i en línia.





Descripció narrativa:

Cody i May són una parella a punt de divorciar-se que acaba atrapada als cossos d'uns ninots fabricats per la seva filla. Amb l'objectiu de tornar a la normalitat, hauran de travessar una sèrie de proves i treballar en equip, mentre redescobreixen passions i aficions que tenien oblidades.

Descripció mecànica:

It Takes Two utilitza un sistema de pantalla partida pel qual cada jugador és conscient de les seves accions i les del seu acompanyant. El joc s'estructura mitjançant diferents minijocs de gèneres variats —des de shooters puzles— que només es poden superar a través de la cooperació. Tot i que els minijocs varien en la seva dificultat, un jugador menys experimentat els podrà superar sense problema actuant com a suport per al jugador amb millors habilitats.

Altres:

It Takes Two està dirigit per Josef Fares, principal creador d'experiències cooperatives dins la indústria del videojoc.

Contextualització cultural:

El que diferencia els jocs de Josef Fares de l'enorme quantitat de llançaments que es produeixen cada any és l'aposta del desenvolupador suec pel joc cooperatiu; per la creació d'experiències que, en comptes d'aïllar-nos, ens uneixen amb els altres. Per gaudir de títols com *Brothers*, *A Way Out*, *Split Fiction* o *It Takes Two* no només hem de trobar algun company d'aventures sinó que ens hem d'assegurar que aquesta altra

persona està tan còmoda com nosaltres. Que està gaudint en jugar.

Manual d'ús responsable:

It Takes Two és un títol perfecte per jugar en família i ensenyar de forma pràctica als més joves dinàmiques cooperatives en videojocs i els elements més essencials dins del llenguatge videolúdic. La majoria dels minijocs als quals ens enfrontem com May i Cody requereixen comunicació constant per part dels dos jugadors i es gaudeixen millor jugant en mode local amb pantalla partida (cosa que requereix estar al mateix espai i tenir dos controls).

A escala temàtica, el joc aborda el tema del divorci i la reconexió entre dues persones que havien oblidat com comunicar-se. El fet de si els protagonistes tornen o no a estar junts després de la seva aventura és una cosa que queda a l'aire i que pot confondre els jugadors més joves si han viscut un divorci a casa. A més d'això, en una de les escenes del primer terç del joc, els protagonistes es veuen obligats a trencar el peluix preferit de la seva filla, una elefanta anomenada Cutie. Encara que la seqüència pretén ser humorística —i es presenta obertament com a tal— també pot arribar a ser pertorbadora per a alguns jugadors.

En tots dos casos, és recomanable que els adults responsables avaluin les escenes abans de decidir si exposar o no als menors.



KIRBY I LA TERRA OBLIDADA

**Estudi:**

HAL Laboratory/Nintendo
(Japó).

Data de llançament:

2022.

Plataformes:

Nintendo Switch.

Idiomes:

Localització completa
disponible en català.

Gènere:

Exploració, plataformes.
Cooperatiu.

Edat recomanada:

A partir de 3 anys.
Especialment recomanat
per jugar en família.

Dinàmiques de joc:

Experiència dinàmica per
a un sol jugador i molt
accessible i personalitzable
jugant en mode cooperatiu.



Descripció narrativa:

Després d'arribar a un nou món deshabitat i en ruïnes, *Kirby* s'embarca en un viatge per salvar els Waddle Dees i tornar al planeta Pop. Per poder enfrontar-se a tots els monstres que es troba al seu camí, Kirby haurà d'usar amb enginy les seves habilitats per a la transformació.

Descripció mecànica:

Kirby i la terra oblidada té una estructura clàssica de joc de plataformes per la qual cal explorar un nivell ple de secrets i d'enemics amb l'objectiu d'arribar a enfrontar-nos a un cap. Seguint l'estela d'altres jocs 3D de Nintendo, aquí els nivells són relativament oberts per potenciar el descobriment. Amb *Kirby* com a personatge principal, som capaços d'«absorbir» objectes i enemics, adquirint algunes de les seves habilitats (atacs de foc, un trepant, espines que ens protegeixen, etc.).

Altres:

El mode cooperatiu de *Kirby i la terra oblidada* permet al segon jugador actuar com a acompanyament i suport del primer, per la qual cosa és un títol excel·lent perquè els més petits puguin aprendre a jugar.

Contextualització cultural:

Nintendo és considerada l'empresa que entén més bé la faceta més lúdica dels videojocs. Allunyats de les tendències de la indústria, dels darrers avenços en el camp de la narrativa i de les possibilitats en la intersecció amb els gèneres i els temes recurrents de l'audiovisual, la gran N continua embrancada a crear «joguines» polides pensades per sorprendre i divertir des d'una base tant sofisticada com senzilla.

Els jocs de Nintendo només poden ser de Nintendo. No hi ha cap altra companyia capaç d'aconseguir la màgia que els desenvolupadors japonesos invoquen remetent-se només als elements més bàsics que conformen el videojoc: un personatge, un escenari i unes regles per al seu moviment. Precisament per la seva habilitat per assolir el cim des de la senzillesa, el títol és tota una lliçó de disseny que els jugadors més experimentats podran gaudir íntegrament.

Manual d'ús responsable:

Kirby i la terra oblidada és un títol que poden gaudir sense reserves de jugadors de totes les edats, nivells d'habilitat i interès pel videojoc. L'única barrera d'entrada és l'obligació de tenir una consola de Nintendo (Nintendo Switch o Nintendo Switch 2).



LOK



Estudi:
Litibus Design (Eslovènia).

Data de llançament:
2024.

Plataformes:
PC i plataformes mòbils.

Idiomes:
Localització completa
en català i castellà.

Gènere:
Puzles de lògica.

Edat recomanada:
A partir de 7 anys.

Dinàmiques de joc:
Experiència meditativa
per a un sol jugador.



Descripció mecànica:

En un disseny quadriculat, semblant al d'una sopa de lletres, hem de cercar les paraules «màgiques» que donen vida al món. Cada cop que fem servir un requadre per formar una paraula, aquest s'enfosquirà i passarà a formar part del territori d'un petit poble que haurem de fer prosperar a través de la lectura lletrejada. Com que el títol utilitza un idioma inventat, part de la dificultat dels puzles implica descobrir i entendre com es formen les paraules que necessitem.

Altres:

LOK és l'adaptació al videojoc del conegut llibre d'endevinalles amb el mateix nom. Per la seva senzilla mecànica i suau corba de dificultat resulta una proposta interessant per als jugadors menys hàbils i aficionats als trencaclosques.

Contextualització cultural:

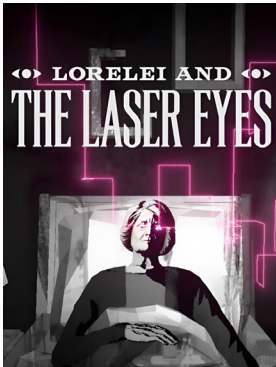
Adaptar un joc de taula (o un llibre d'endevinalles, en aquest cas) al videojoc no és tan senzill com sembla. Com és evident, el salt digital permet guanyar espectacularitat i dinamisme, afegint a l'experiència tant

rapidesa com animacions i efectes de so. Tot i això, en passar al videojoc es perd la fisicalitat: el plaer de moure fitxes, ratllar caselles o llençar els daus es dissol sense ser reemplaçat amb res.

Més enllà de *Wingspan* pocs jocs han aconseguit fer amb èxit el salt del que és físic al que és digital (i viceversa). Però *LOK* es troba entre aquestes contades excepcions que demostren que la millor estratègia no és adaptar de manera lineal sinó reimaginar les premisses i les regles. *LOK* en físic i *LOK* en digital són jocs força diferents. Tot i això, la màgia s'ha mantingut intacta.

Manual d'ús responsable:

LOK és una aposta segura per a tots els amants dels trencaclosques. Encara que els més petits puguin necessitar una mica d'ajuda a l'inici per establir la lògica del llenguatge, en uns quants minuts podran ser capaços d'avançar pel seu compte i mantenir una gran i pròspera comunitat de loks.



LORELEI AND THE LASER EYES

**Estudi:**

Simogo (Suècia).

Data de llançament:
2024.

Plataformes:

PC i consoles. Disponible a través de plataformes de subscripció.

Idiomes:**Gènere:**

Puzles, exploració. Terror.

Edat recomanada:

A partir de 16 anys.

Dinàmiques de joc:

Experiència immersiva per a un sol jugador. El joc és capaç de propiciar dinàmiques cooperatives locals.



Descripció narrativa:

Una dona arriba a una mansió decadent al mig de la nit. El seu amfitrió no sembla trobar-se enlloc, però ha deixat una sèrie de notes críptiques que haurem de resoldre. Mentre investiguem els misteris d'una casa que s'obre fins a límits impossibles, ens submergirem en un malson surrealista que ens portarà fins al centre del laberint de la nostra pròpia memòria.

Descripció mecànica:

Lorelei and the Laser Eyes utilitza una àmplia varietat de trencaclosques clàssics encadenats per sèries. Per accedir a noves parts de la mansió o obrir baguls plens de secrets haurem de resoldre sèries numèriques, trencaclosques geomètrics o endevinalles de lògica.

Altres:

Els controls a *Lorelei and the Laser Eyes* són especialment bruscs i imprecisos, per la qual cosa l'experiència pot resultar frustrant per a alguns jugadors. És aconsellable tenir disponible paper i llapis per ajudar-nos amb els puzles durant la partida.

Contextualització cultural:

Al centre de *Lorelei and the Laser Eyes* hi ha un comentari sobre l'art disfressat de *murder mystery*. De forma similar al que fa *Sam Barlow a Immortality*, *Lorelei and the Laser Eyes* presenta la seva pròpia tesi sobre què significa transcendir i la limitada capacitat de l'art per sobreposar-se a la realitat física i material.

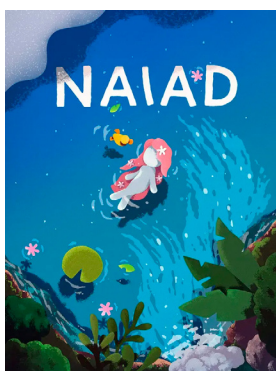
Així, a través dels seus jocs, *Barlow i Simogo* presenten un diàleg interessant en què, des d'una base similar, arriben a conclusions contraposades. Tot i això, la faceta narrativa del títol queda sempre en un segon pla davant dels puzles i del que és suggeridor del seu disseny de nivells, una mansió laberíntica que només s'obre davant del coneixement.

La reputació de *Simogo* el precedeix. L'estudi suec és conegut per la seva aclaparadora personalitat i per la manera com sempre aconsegueix endur-se al seu terreny qualsevol dels gèneres en què s'aventura. Per això, tot i que títols com *Sayonara Wild Hearts*, *Year Walk* o *The Sailor's Dream* estan lluny de ser perfectes, són considerats jocs de culte. La manera com fusionen la seva atmosfera amb una sèrie de temes amplis que es presenten de forma oberta aconsegueix el seu propòsit d'estimular sensorialment i intel·lectualment el jugador.

Manual d'ús responsable:

Encara que *Lorelei and the Laser Eyes* és un joc de puzles amb una jugabilitat relaxada i una atmosfera onírica i misteriosa, algunes escenes concretes dins de la partida intenten remetre'ns a *survivals* d'horror i poden resultar desagradables per als jugadors més aprensius.

La trama del joc conté un assassinat que apareix en pantalla i, en diverses ocasions, es fa referència al suïcidi d'un personatge.



NAIAD

**Estudi:**

HiWarp (Múrcia, Espanya).

Data de llançament:

2024.

Plataformes:

PC i consoles.

Idiomes:

Desenvolupat originalment
en castellà.

Gènere:

Casual.

Edat recomanada:

A partir de 3 anys.

Dinàmiques de joc:

Meditativa i relaxada.



Descripció narrativa:

Som una nàiade que flueix a la llera d'un riu. Durant el nostre viatge seguint el corrent fins al mar podrem interaccionar al nostre propi ritme amb els animals i la natura que ens envolta. Com a esperit protector de la natura, també ens haurem d'enfrontar als humans que busquen contaminar o explotar les aigües.

Descripció mecànica:

Naiad és un joc amb controls molt simples que impliquen moure'ns d'una banda a l'altra i prémer botons o tecles per fer moviments especials.

Altres:

Aquest és un joc sense puntuació, límit de temps o accions necessàries, més enllà de fluir amb el riu, acompanyant els animals. Per això mateix, està especialment recomanat per a jugadors novells, poc hàbils o de major edat.

Contextualització cultural:

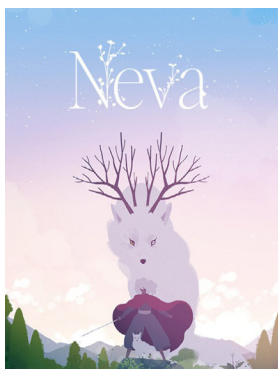
Naiad ha estat creat per un sol desenvolupador sota la filosofia dels anomenats «wholesome games» o jocs acollidors; títols que rebutgen la violència i la compe-

tició a favor de generar emocions positives al jugador. El mateix títol ja fa referència al nostre objectiu principal, «fluir» és l'única cosa que estem obligats a fer, tenint oportunitat d'interaccionar amb els animals i la natura que trobem al nostre camí.

Encara que en els últims anys el que es considera o no «wholesome» està obert a debat (alguns jugadors denuncien la mercantilització i la infantilització del moviment, així com la manera com reincideix una vegada i una altra en temes i narratives individuals carregades de positivitat tòxica), *Naiad* continua sent el millor exemple de la necessitat de l'etiqueta i de les ganes dels jugadors per títols que ens permetin «habitar» un espai digital, més que recórrer-lo a tota velocitat.

Manual d'ús responsable:

L'objectiu de *Naiad* és proporcionar una experiència relaxada. El títol de *HiWarp* és ideal per deixar-se emportar pel moviment, acompanyats de la acolorida ambientació, l'immersiu disseny sonor i la música relaxant.



NEVA



Estudi:
Nomada Studio
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:
2024.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Localització completa
al català i al castellà.

Gènere:
Plataformes i puzles.

Edat recomanada:
A partir de 12 anys.

Dinàmiques de joc:
Relaxada i emocional.





Descripció narrativa:

Alba és una jove viatgera que adopta una petita lloba a qui troba desamparada. Totes dues s'enfrontaran a tota mena de perills i enemics, mentre aprenen com comunicar-se i de quina manera poden treballar juntes.

Descripció mecànica:

Neva té una jugabilitat clàssica de joc de plataformes. Més enllà de desplaçar-nos lateralment a través de l'escenari, saltar i fer algun atac, el gruix de la part jugable està basat a entendre com comunicar-nos amb Neva per poder superar diversos obstacles.

Altres:

Neva, igual que Gris, l'anterior títol de Nomada Studio, destaca pel seu imponent apartat artístic dirigit per l'il·lustrador i aquarel·lista català Conrad Roset.

Contextualització cultural:

Neva explora dos temes de forma simultània a través de la narrativa: la maternitat i l'explotació de la natura. La primera es representa a través de la relació entre Alba i Neva i la manera com cadascuna respon a les necessitats i ensenyaments de l'altra. Al llarg de la partida veiem créixer la petita lloba i fer-se cada cop més forta i independent. Si en les primeres etapes

necessitàvem protegir-la i alimentar-la, amb el pas del temps anem descobrint que la nostra companya ja és capaç d'actuar com la nostra defensora i aliada, tornant-nos tots els esforços que hi hem dipositat.

El tema de l'explotació de la natura es toca de manera més metafòrica, però no per això menys directa. Als primers minuts del joc veiem com la foscor i la destrucció alteren el paisatge, causant la mort de múltiples éssers vius. Aquesta corrupció es relaciona molt aviat amb uns éssers emmascarats que consumeixen de manera indiscriminada tot allò que es posa davant seu, una crítica clara a l'avarícia i al consum indiscriminat de recursos naturals. El disseny dels diferents caps que trobem aprofundeixen en les diferents formes d'explotació i en la manera com els éssers humans alterem la natura buscant un benefici immediat.

Manual d'ús responsable:

Durant la introducció del joc mor una enorme lloba blanca presa de la corrupció que s'estén entre la natura. Aquesta és una de les parts més dures i emocionals de tot el títol. El joc presenta posteriorment algunes escenes que contenen patiment animal. Tot i això, aquesta representació està estilitzada i no té cap component especialment gràfic.



PENTIMENT



Estudi:
Obsidian
Entertainment (EUA).

Data de llançament:
2022.

Plataformes:
PC i consoles. Disponible
a través de plataformes de
subscripció.

Idiomes:
Interfície i subtítols
disponibles en castellà.

Gènere:
Rol. Històric.

Edat recomanada:
A partir de 16 anys.

Dinàmiques de joc:
Absorbent i profund.





Descripció narrativa:

Andreas Maler és un mestre artista que es troba fent un encàrrec en un important —encara que caduc— monestir alemany. Quan els germans i el prior acusen d'assassinat el seu mentor, el germà Pietro, Andreas accepta l'encàrrec d'investigar pel seu compte en espera de poder trobar prou pistes per aturar-ne l'execució.

Descripció mecànica:

Com a joc de rol narratiu, *Pentiment* ens convida a prendre tota mena de decisions que afecten la trama, des del passat, les habilitats i la personalitat del nostre personatge, fins a la manera com empra el seu temps. La mecànica central del títol d'Obsidian és l'exploració d'escenaris i el diàleg amb altres personatges.

Altres:

Pentiment, està escrit i dirigit per Josh Sawyer, doctor en història i medievalista. El joc destaca per la seva fidelitat històrica i per la forma com recrea el dia a dia dels habitants de Baviera a l'alta edat mitjana.

Contextualització cultural:

Pentiment

Manual d'ús responsable:

Pentiment és un dels pocs jocs que no converteix el passat en un parc d'atraccions èpic sinó que intenta mostrar el dia a dia d'una comunitat habitada per persones normals. El nivell de detall amb què es recrea la roba, la manera de treballar o fins i tot els costums gastronòmics de l'època resultaran en extrem interessants per a tots els jugadors interessats en la part més mundana del passat.

El títol té una capacitat enorme com a eina educativa en el camp de l'ètica i la història, en presentar un bon grapat de dilemes per als quals entendre el context històric és essencial a l'hora de prendre una decisió. A més, els creadors han posat a disposició del públic una sèrie de guies i partides comentades, pensades per explicar les referències més específiques i complexes per a una audiència generalista.



PIKUNIKU

**Creadors:**

Arnaud de Bock, Rémi Forcadell, Alan Zucconi i Calum Bowen (Regne Unit/França).

Data de llançament:
2019.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Localització completa en castellà.

Gènere:

Casual, exploració. Humor.

Edat recomanada:

A partir de 7 anys.
Alguns detalls de la història poden resultar complexos per als jugadors més joves.

Dinàmiques de joc:

Dinàmica.
El mode cooperatiu deixa de banda la història.



Descripció narrativa:

Piku es desperta d'una hibernació que ha durat dècades tancat a una cova. Després d'aprendre que els veïns del llogaret més proper el consideren un perillós monstre que cal mantenir apartat, decideix que el millor és ajudar-los amb el seu dia a dia per mostrar-los la seva bona disposició. Mentre recorre el món fent tota mena d'encàrrecs, comprèn que la iniciativa del poderós Mr. Sunshine, per la qual recull «escombraries» a canvi de diners, és només un estratagema per aconseguir els recursos més preats de la zona. Piku, aleshores, s'uneix a la resistència.

Descripció mecànica:

Pikuniku salta entre una àmplia varietat de mecàniques senzilles per proporcionar una experiència de joc dinàmica. Les diferents missions a què s'enfronta el personatge principal sovint tenen forma de mini-jocs, per la qual cosa podem passar de jugar (sense braços) al bàsquet a participar en una competició de ball o pescar.

Altres:

Encara *Pikuniku* funciona de manera molt diferent en mode cooperatiu en comparació amb el *single player*, totes dues experiències estan polides i són gratificants. Jugant acompanyats, el títol resulta similar a un *party game*. L'experiència en solitari és més coherent —menys frenètica— a causa de les necessitats narratives.

Contextualització cultural:

Tot i la seva presentació acolorida i encantadora, *Pikuniku* és un joc radical que posa al centre els drets de les persones, el valor dels comuns i la lluita necessària contra l'explotació i la privatització dels recursos. Tot i que els temes són centrals i explícits, la seva jugabilitat senzilla i frenètica fan que sigui una experiència divertida fins i tot per als jugadors més joves.

Manual d'ús responsable:

Pikuniku presenta una oportunitat valuosa per discutir en família o en un ambient educatiu temes com ara l'otorització, l'extracció de recursos indiscriminada o l'escassetat.

El procés d'otorització es presenta en el joc, en primer lloc, a través del mateix protagonista, que és vist pels seus semblants com un monstre que no té cabuda a la comunitat i, en segon lloc, a partir de la manera com els diferents pobles acullen els personatges desplaçats provinents d'altres llocs on regna la necessitat. El títol denuncia obertament la cobdícia sense límits i l'extracció de recursos constants lligats al sistema capitalista, i assenyala, a més, que aquest tipus de sistemes té com a resultat la desigualtat entre els habitants.



SANT JORDI HA MORT



Creadors:

Ari Martinez, Marta Aznares,
Max Alzamora, Lia Pradas i
Pilar Villanuevas (Barcelona,
Espanya).

Data de llançament:
2024.

Plataformes:
PC.

Idiomes:
Desenvolupat originalment
en català.

Gènere:

Visual novel, humor.
Educatiu.

Edat recomanada:

Per a totes les edats.
Ideal per jugar-se en un
entorn educatiu/cultural.

Dinàmiques de joc:

Relaxada.



Descripció narrativa:

El cavaller Sant Jordi ha mort sense haver completat la més perillosa de les seves missions: derrotar el drac i salvar la princesa. Per sort, la seva fidel i valenta escudera decideix continuar amb la tasca, en espera de rebre un títol que cap dona ha aconseguit abans.

Descripció mecànica:

Sant Jordi ha mort és una experiència purament narrativa en què hem d'escollir entre diverses opcions per assolir algun dels diferents finals.

Altres:

Experiència breu desenvolupada en el marc de la Sant Jordi Jam, un esdeveniment col·laboratiu de desenvolupament de videojocs, centrat en aquest cas en la cultura catalana. El tema del 2024, any en què es va presentar aquest joc, era «Llegenda i diada». El joc és gratuït i està disponible en línia.

Contextualització cultural:

En els darrers anys les *game jams* s'han convertit en els esdeveniments per a desenvolupadors independents més populars, tant a nivell local com global. Es tracta de trobades, en línia o presencials, en què s'anima els assistents a formar petits equips i a desenvolupar un videojoc complet en un període de temps

molt curt. La idea és establir vincles entre la comunitat del videojoc —els equips solen estar formats tant per desenvolupadors professionals com per *amateurs*— i crear deixant-se portar per la creativitat, sense impositcions per part de la indústria.

A Espanya, l'inqüestionable èxit de MàlagaJam —una de les convocatòries que més participants suma a tot el món— ha propiciat l'aparició de molts altres esdeveniments locals amb regles concretes i temàtiques específiques. A Catalunya, la Sant Jordi Jam és una trobada virtual pensada per celebrar tant el videojoc com la literatura i la cultura catalana. Per això mateix, a més del joc centrat en el tema proposat per l'organització, els participants han de compartir també «una rosa» en forma d'il·lustració, poema, conte curt o qualsevol altre format aliè al videojoc.

Manual d'ús responsable:

Per disponibilitat, durada, sentit de l'humor fresc i perspectiva feminista, *Sant Jordi ha mort* és una proposta ideal per treballar a l'aula. A més de presentar d'una manera amena la llegenda del patró de Catalunya, i subratllar-ne el valor historicocultural a la societat actual, el joc obre la porta a conversar sobre la manera com els rols de gènere afecten la manera com narrem les històries.



SOL



Creadors:
Nebuloid Team
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:
2024.

Plataformes:
PC.

Idiomes:
Desenvolupat originalment
en català.

Gènere:
Visual novel, simulació.
Distopia.

Edat recomanada:
A partir de 16 anys.

Dinàmiques de joc:
Immersiva i onírica.





Descripció narrativa:

El sol ha deixat de sortir als matins i ara fa fred en ple estiu: s'acosta la fi dels temps, però la vida de Pau no es pot aturar. El protagonista just ha acabat la universitat i matina cada dia per intentar trobar una feina. Amb l'apocalipsi de fons, Pau haurà de bregar amb les relacions socials, els dubtes, la manca de confiança i la creixent sensació que tot això és per a res.

Descripció mecànica:

Es tracta d'un joc purament narratiu a l'estil «escull la teva pròpia història» que destaca, malgrat la brevetat, per tenir un bon grapat de decisions amb pes dins la història.

Altres:

Sol està disponible de forma totalment gratuïta. És una experiència molt breu i cuidada desenvolupada per un grup d'alumnes de la Pompeu Fabra.

Contextualització cultural:

Sol és una experiència expressiva i polida que, igual que el joc *Goodbye, Volcano High*, barreja els codis del *coming-of-age* amb una ambientació apocalíptica. La premissa, per la qual el món està a punt d'acabar, però tots hem de continuar comportant-nos de

manera totalment normal, ens remet tant a la pandèmia de COVID-19 com a la crisi climàtica actual. Tot i això, la proposta catalana aposta pel costumisme, evitant amb això les notes nihilistes que marcaven el joc canadenc.

A *Sol* les coses sí que importen, malgrat que el món estigui a punt d'arribar a la seva fi. El sentiment que ens queda després de completar una partida no ens impulsa a «viure el moment» sinó a fer tot el possible per aferrar-nos-hi, per quedar-nos amb el bo i intentar lluitar tot el possible contra el dolent. És per aquest motiu que el joc serveix per il·lustrar aquest «malestar que ho envolta tot» i que tan bé descriuen Javier Padilla i Marta Carmona a *Malestamos: cuando estar mal es un problema colectivo*.

Manual d'ús responsable:

Es tracta d'un joc desenvolupat en català i ambientat a Barcelona que, més enllà de la temàtica apocalíptica, intenta reflectir les preocupacions i el dia a dia dels joves catalans. Per la seva accessibilitat i curta durada es pot convertir en una bona eina per tractar amb joves entre 16 i 18 anys temes relacionats amb la salut mental (depressió), la precarietat i l'angoixa vital.



SUPER MARIO MAKER 2



Creadors:
Nintendo (Japó).

Data de llançament:
2019.

Plataformes:
Nintendo Switch.

Idiomes:
Localització completa
al castellà.

Gènere:
Creació. Educatiu.

Edat recomanada:
A partir de 7 anys.

Dinàmiques de joc:
Creativa.





Descripció narrativa:

La princesa Peach necessita ajuda per reconstruir el castell. Mario i els seus amics van a ajudar-lo.

Descripció mecànica:

Aquest joc de Nintendo posa a la nostra disposició una sèrie d'eines senzilles que ens permeten crear nivells de Super Mario des de zero. A més de situar les plataformes, els enemics i els *power ups*, podem provar les nostres creacions en solitari o amb pantalla partida amb un acompanyant. Al «mode història» tenim a la nostra disposició 100 nivells originals de Nintendo que ens mostren les bases per millorar els nostres dissenys.

Altres:

Els nivells que creem a *Super Mario Maker 2* es poden posar a disposició de la comunitat perquè siguin gaudits per altres jugadors. Nosaltres també podem jugar nivells d'altres usuaris, ja sigui a la recerca d'un repte o per la inspiració per millorar.

Contextualització cultural:

Jugar a videojocs implica interioritzar, de manera conscient o inconscient, el llenguatge del medi. Per entendre de forma instintiva coses com que sempre hem de dirigir-nos cap a l'horitzó que mira el personatge, però que, moltes vegades, podem trobar sorpreses si ens aturem un moment i mirem darrere de la cataracta. Dins del llenguatge, la lectura de nivells

és una de les àrees més complexes per als jugadors primerencs. Els desenvolupadors de Nintendo, conscients d'això, sempre han treballat per crear nivells que funcionin en diverses capes: prou simples perquè qualsevol pugui arribar al final, però amb els secrets necessaris per recompensar els més experimentats.

Per als jugadors nascuts entre mitjans dels 80 i finals dels 90, Nintendo o, més concretament, els primers títols de Mario en 2D, són els absoluts referents quant a arquitectura de nivells en jocs de plataformes. És per això que la influència de Nintendo segueix tan present en el desenvolupament actual. Perquè és innegable que Mario ha educat tota una generació de creadors.

La saga *Super Mario Maker* ens permet entendre a un nivell intel·lectual allò que de nens vàrem aprendre de manera instintiva. També perquè els més joves puguin mirar enrere i aprendre les bases. Perquè entenguin bé les lletres abans d'intentar escriure les seves pròpies frases.

Manual d'ús responsable:

Super Mario Maker 2 és un joc que es pot utilitzar per ensenyar els fonaments del disseny de nivells de forma senzilla i sense preocupar-nos de qüestions tècniques. Així i tot, com tots els jocs de Nintendo, té importants barreres d'entrada. El títol només es pot executar en consoles de la companyia, en aquest cas, a Nintendo Switch i Nintendo Switch 2.



SUPER MARIO ODYSSEY



Creadors:
Nintendo (Japó).

Data de llançament:
2017.

Plataformes:
Nintendo Switch.

Idiomes:
Localització completa
en castellà.

Gènere:
Plataformes i exploració.

Edat recomanada:
A partir de 3 anys.
Ideal per jugar en família.

Dinàmiques de joc:
Dinàmica i sorprenent.
El mode cooperatiu és ideal
per introduir els més petits
en el món dels videojocs.





Descripció narrativa:

Bowser ha tornat a segrestar la princesa Peach i pensa casar-s'hi. Mario va al rescat, aquesta vegada amb la inestimable ajuda de Cappy.

Descripció mecànica:

Super Mario Odyssey és un joc de plataformes en un món obert. Podem superar cada nivell al nostre ritme, dedicant el temps que vulguem a l'exploració. A més del salt i la resta d'habilitats habituals a la saga Super Mario, aquí comptem amb les de Cappy, una gorra vermella que podem llançar per acabar amb enemics, allargar el nostre salt o, fins i tot, capturar monstres per beneficiar-nos de les seves habilitats.

Altres:

Super Mario Odyssey és considerat un dels millors jocs desenvolupats per Nintendo, sent un dels títols més ben valorats de la novena generació de consoles.

Contextualització cultural:

El llançament de Nintendo Switch el 2017 va ser un dels moments més crítics per a Nintendo. La companyia japonesa venia del fracàs històric de Wii U després d'encadenar una sèrie de consoles portàtils que, per molt populars que fossin, tenien una consideració totalment diferent de les màquines de sobretaula que llançaven les seves competidores. Switch, a més, era un concepte totalment nou: una consola híbrida de

disseny infantil que permetia jugar per igual en mode portàtil i en mode sobretaula, amb un o dos comandaments. Per assegurar-se l'èxit, o almenys unes bones xifres de sortida, la companyia va recórrer a les marques més admirades. Nintendo Switch va sortir de la mà de Link seguida molt de prop per Mario.

No hi cabia la possibilitat que *Super Mario Odyssey* fallés. No ho va fer. El plataformes en 3D construeix sobre la tradició de *Super Mario 64* i pren el millor de *Super Mario Galaxy* per convertir-se en una experiència absolutament icònica, exemple del millor del que és capaç el videojoc. Una obra mestra que, assegurada amb comoditat a la llista dels millors jocs i els més venuts de la seva generació, marcarà per sempre la història de Nintendo.

Manual d'ús responsable:

Super Mario Odyssey és un joc familiar que s'adapta sense problemes a qualsevol jugador. El seu secret és que compta amb un mode multijugador local en què els més petits o els menys hàbils poden controlar Cappy mentre que el jugador principal s'encarrega de manejar Mario. Cappy pot actuar com a assistent, ajudant el personatge principal a enfrontar-se a diferents enemics. A més, pot flotar entre plataformes i és immune a la majoria dels atacs.



SPILLET!



Creadors:
Lent (Països Baixos).

Data de llançament:
2025.

Plataformes:
PC.

Idiomes:
Localització completa
en català i castellà.

Gènere:
Casual.

Edat recomanada:
A partir de 7 anys.

Dinàmiques de joc:
Relaxada i meditativa.



Descripció narrativa:

A *Spillet!* controlem un vaixell que ha de recollir en diversos escenaris les grans quantitats d'escombraries i combustible que s'han abocat a l'oceà.

Descripció mecànica:

Més enllà de passar per sobre de les taques de combustible per «aspirar-les» i guiar les escombraries fins als contenidors amb el braç metàl·lic que tenim enganxat al vaixell, haurem de netejar l'entorn utilitzant raigs d'aigua i fer millores al nostre vaixell per anar-lo fent progressivament més eficient.

Altres:

Spillet! és un joc curt desenvolupat per una sola persona. Els controls poden resultar obtusos en alguns moments.

Contextualització cultural:

Spillet! és un joc que funciona de la mateixa manera tant a escala textual com metatextual. Mirat des de fora, és la història de Lente, una estudiant de creació de videojocs que va decidir interrompre els seus estudis i traslladar-se a una petita embarcació des d'on, usant els seus propis estalvis, podia dedicar temps

a treballar en el seu propi projecte. Després de dos anys sense ingressos, i amb el títol encara per acabar, va decidir finançar *Spillet!* mitjançant una campanya de micromecenatge que, a més de reflectir el funcionament del títol, celebrava la possibilitat de crear videojocs de manera aliena a la indústria.

Spillet! és un joc curt —té una durada de poc més d'una hora—, simple i que s'allunya conscientment de moltes convencions del videojoc independent actual. El seu objectiu no exigeix guanyar, aconseguir o resoldre alguna cosa sinó per relaxar-nos deixant el nostre entorn una mica millor del que l'hem trobat. Amb una narrativa minimalista, el títol aborda a escala textual la necessitat de salvar els nostres oceans, encara que ho fa, en un reflex del seu desenvolupament, des d'una perspectiva purament individual.

Manual d'ús responsable:

Spillet! està pensat com una experiència meditativa que busca, abans que res, que el jugador es relaxi duent a terme accions senzilles i repetitives que acaben per ordenar i embellir el seu entorn. El títol pot servir de mostra per combatre els prejudicis habituals que envolten els videojocs.



SPIRITFARER

**Creadors:**

Thunder Lotus Games
(Canadà).

Data de llançament:
2020.

Plataformes:

PC i consoles.
Disponible a través de
plataformes de subscripció.

Idiomes:

Localització completa
en castellà.

Gènere:

Gestió de recursos,
simulació. Narratiu.

Edat recomanada:

A partir de 12 anys.

Dinàmiques de joc:

Emocional i relaxada.





Descripció narrativa:

Stella és la capitana del vaixell que porta les ànimes dels que acaben de morir a l'altre món. Això no obstant, aquest no és un viatge directe. Per poder passar «a l'altra banda», les ànimes han d'acceptar la mort i solucionar qualsevol assumpte que hagi quedat pendent. Com a capitana, Stella haurà d'ajudar a tots els passatgers, sigui proporcionant-los un menjar deliciós o fent que es retrobin per última vegada amb algú important del seu passat.

Descripció mecànica:

A la seva faceta de joc narratiu, *Spiritfarer* ens permet parlar amb els passatgers per descobrir detalls de la seva història, així com preferències, gustos i manies. Dirigint el nostre vaixell cap a un lloc o altre, podem desbloquejar personatges i esdeveniments concrets. Com a joc de gestió, ens obligarà a bregar amb l'escassetat de recursos i diners, fent que hàgim de prendre decisions que afectaran l'ànim dels passatgers (des d'ampliar o no el vaixell perquè tinguin habitacions pròpies fins a cultivar o no els seus àpats preferits). Finalment, com a simulador, el títol ens permet pescar, mantenir un hort i criar animals, entre altres accions.

Altres:

Spiritfarer és un joc sobre les atencions, que té present que cada persona té unes necessitats específiques i no sempre pot o vol acceptar les nostres atencions.

Contextualització cultural:

En un text dedicat a analitzar *The Last of Us Part 2*, el crític especialitzat Víctor Martínez «chiconuclear»

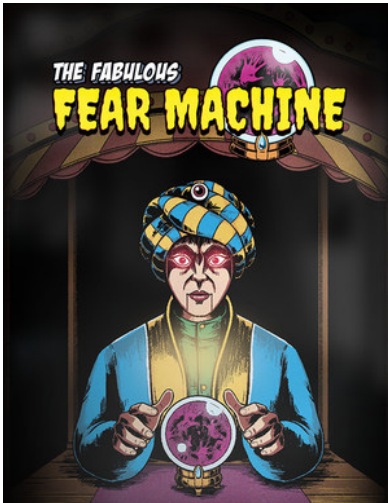
es lamentava pel fet de no tenir un botó per abraçar. Per haver d'habitar i jugar en un món de sentiments sense la possibilitat d'expressar la tendresa i l'empatia que li despertaven alguns personatges. A *Spiritfarer* sí que hi ha un botó per abraçar, però això no fa que sempre sigui l'opció més correcta. Com passa en la realitat, el joc ens obliga a entendre els personatges i a modular el nostre comportament si volem connectar-hi. Aquesta és la fortalesa del títol de *Thunder Lotus*. Si en altres simuladors establir relacions romàniques i afectives es redueix a lliurar els regals indicats en els moments més precisos i a oferir les respostes concretes als arbres de diàleg, aquí hem de conèixer les històries dels que ens envolten i descobrir la seva personalitat com a pas previ per connectar-hi i poder arribar a ells.

Com a part del nostre treball com a capitana del *Spiritfarer*, hem de cuidar les ànimes que transportem, però «cuidar» en aquest joc és una cosa plena de matisos. Amb alguns personatges, tenir cura implica donar-los prou espai perquè puguin, en solitud, acceptar la seva pròpia mort. Amb altres, cuidar necessita converses, petits favors i, amb sort, també fer abraçades. Perquè, en última instància, aquest és un joc que tracta sobre el poder de fer abraçades.

Manual d'ús responsable:

A *Spiritfarer* es tracten gran quantitat de qüestions delicades que apareixen sempre associades als temes del dol i la pèrdua.

Tot i que el tractament de tots els temes és sensible i es presenta amb els matisos necessaris, els jugadors més joves podrien necessitar un acompanyant de joc.



THE FABULOUS FEAR MACHINE



Creadors:
Fictiorama
(Madrid, Espanya).

Data de llançament:
2023.

Plataformes:
PC.

Idiomes:
Localització completa
en castellà.

Gènere:
Gestió de recursos,
conquesta de territori.

Edat recomanada:
A partir de 16 anys.

Dinàmiques de joc:
Exigent.



Descripció narrativa:

The Fabulous Fear Machine està protagonitzat per una sèrie de malvats que no dubtaran a vendre la seva ànima a la màquina de la por a canvi d'un poder en aparença il·limitat: la capacitat d'infondre por a grans grups de població amb l'objectiu de controlar-los. Cadascun dels diferents capítols explica la història d'un personatge i com la seva ambició els acaba consumint.

Descripció mecànica:

The Fabulous Fear Machine és un joc narratiu de conquesta de territoris. Utilitzant «cartes de la por» (por al desconegut, por a l'ocult, por a la decrepitud, etc.) amb característiques específiques, haurem de canviar el pensament de grans poblacions perquè els protagonistes (l'ambiciosa CEO d'una gran corporació farmacèutica, un telepredicador, un polític corrupte, entre altres) guanyin diners i influència política. Un cop conquerit el territori també haurem de mantenir la nostra influència en ell, acabant amb els agents de la informació i la contraprogramació.

Altres:

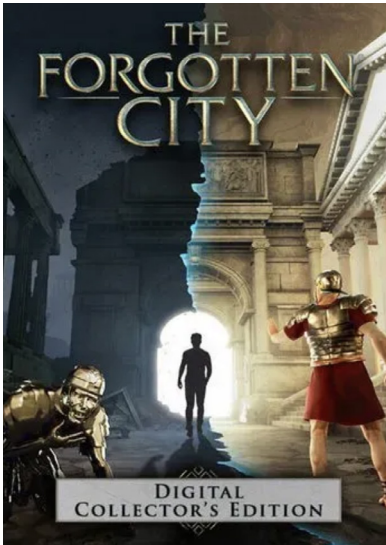
Pel seu component narratiu, *The Fabulous Fear Machine* funciona com una versió simplificada dels simuladors de conquesta del territori més clàssics.

Contextualització cultural:

Fictiorama és un petit estudi familiar establert a Madrid que està especialitzat en jocs narratius i amb certs elements experimentals. L'experiència dels germans Oliván en l'àmbit del cinema es fa evident en el tractament del storytelling i la tendència a subvertir les expectatives dels jugadors a través de les històries.

Manual d'ús responsable:

En dibuixar els dolents en última instància com a personatges tràgics, *The Fabulous Fear Machine* es permet argumentar que la por, en el sentit més abstracte, és tant una arma de control poderosa com un potent corruptor. El tema principal del títol de Fictiorama és la manera com les nostres pors, des de les irracionals a les basades en els prejudicis, poden ser utilitzades per dominar-nos i actuar contra nosaltres. Aquest és un tema tan actual que, a més, dins del joc es presenta amb ponts cap a la realitat com poden ser les fake news, els moviments antivacunes o el tractament mediàtic de la migració.



THE FORGOTTEN CITY



Creadors:
Modern Storyteller
(Austràlia).

Data de llançament:
2021.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Interfície i subtítols
disponibles en castellà.

Gènere:
Rol, misteri.

Edat recomanada:
A partir de 16 anys.

Dinàmiques de joc:
Immersiva.



Descripció narrativa:

Mentre investiguem unes misterioses ruïnes, entrem en un bucle temporal que ens envia fins a una població aïllada a l'època daurada de l'Imperi Romà. Aviat entenem que la ciutat que hem descobert ha estat maleïda pels déus i, si algun dels seus habitants comet un pecat, tots els veïns acaben convertint-se en estàtues d'or. Per descobrir com tornar al present haurem d'entendre el funcionament d'aquesta «regla daurada» i què significa cometre un pecat.

Descripció mecànica:

Per avançar a *The Forgotten City* necessitarem investigar els escenaris i parlar amb tots els personatges. Resoldre el misteri implica fer una sèrie de deduccions lògiques per a les quals necessitem recopilar la major quantitat d'informació possible. Més enllà dels interrogatoris, podrem utilitzar, sota el nostre compte i risc, altres recursos com l'enfrontament físic, el suborn, el xantatge o l'engany.

Altres:

The Forgotten City va néixer com un *mod* de *Skyrim* que es va fer particularment conegut entre els seus fans a causa de la qualitat de la seva història. Després de la seva estrena com a joc independent, la seva narrativa va ser guardonada amb el premi especial del Sindicat de Guionistes Australians.

Deixant de banda el bucle temporal, la recreació històrica de la ciutat i els costums dels seus ciutadans, destaca per la fidelitat històrica.

Contextualització cultural:

El títol de *Modern Storyteller* és considerat, juntament amb *Disco Elysium*, un dels millors exemples

de narrativa clàssica dins del videojoc. El curiós en relació amb aquest títol és que no es va desenvolupar directament com un videojoc sinó que es va crear com un *mod* per a *Skyrim*, és a dir, com una història accessòria creada per fans, que podíem descarregar de forma gratuïta per gaudir dins del joc principal. El boca-orella va fer *The Forgotten City* tan popular que el creador, Nick Pearce —un advocat sense experiència prèvia dins del videojoc— va decidir convertir el projecte en un títol independent.

Tot i el seu naixement com a *mod*, el desenvolupament de *The Forgotten City* va ser especialment complex i va afectar greument la salut de Pearce, que ha confessat que va arribar a patir al·lucinacions després de treballar més de 80 hores a la setmana. *Modern Storyteller* encara no ha anunciat cap altre projecte.

Manual d'ús responsable:

The Forgotten City és un joc per a majors de 16 anys. Tot i que no hi ha res explícit quant a l'imatge, més enllà d'unes quantes escenes de violència optativa, els temes que tracta són complexos i necessiten reflexió per part del jugador.

En un context cultural, el títol pot servir per iniciar debats sobre la moral, les regles socials i la forma en què ens identifiquem amb les prohibicions i el que és prohibit. En un context educatiu, pot ser una eina útil per observar i visitar una recreació relativament fidel de l'època de l'Imperi Romà.



THE RED STRING CLUB

**Creadors:**

Deconstructeam
(València, Espanya).

Data de llançament:
2018.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Localització
completa en castellà.

Gènere:

Point & Click.
Cyberpunk.

Edat recomanada:
A partir de 16 anys.

Dinàmiques de joc:
Immersiva.



Descripció narrativa:

En un món futurista on el transhumanisme està a l'ordre del dia, tres personatges lluiten per evitar que una supercorporació llanci al mercat un nou implant amb la capacitat de suprimir «emocions negatives» com la ira, la tristesa o la malenconia.

Descripció mecànica:

Depenent del personatge que controlem a cada moment podrem gaudir de jugabilitats diferents. A la pell del bàrman haurem de servir begudes capaces d'alterar l'estat d'aquell que les consumeix per obtenir informació. Jugant com l'androide creem implants il·legals que, el darrer dels personatges, un hacker *freelance* podrà instal·lar en diversos objectius.

Altres:

The Red String Club va suposar el primer èxit internacional de *Deconstructeam*, un dels estudis espanyols més reconeguts. Més enllà de la qualitat de la seva narrativa, apartat visual i acompanyament musical, el títol destaca per la profunditat i el que és suggerent dels seus temes principals.

Contextualització cultural:

Deconstructeam és un petit estudi valencià format per tres persones i conegut especialment per la brillant narrativa dels seus jocs. El seu debut, *God's Will be Watching* és una aventura gràfica minimalista en què hem de prendre una sèrie de dures decisions morals que es presenten de forma dicotòmica. És un joc entretingut i complex, però no especialment sofisticat en relació amb la forma en què presenta els seus temes. Potser per això, per a molts seguidors de l'estudi,

The Red String Club va ser tota una sorpresa.

El títol, que també és una aventura gràfica encara que molt més ambiciosa, s'aproxima al gènere ciberpunk amb l'empatia i la sensibilitat de què han mancat altres títols més costosos. I ho fa sense oblidar-se de ser divertit. *The Red String Club* va ser un èxit de crítica i públic que va fer de *Deconstructeam* un dels estudis independents amb més projecció internacional. Però Jordi de Paco, Marina González i Paula Ruiz continua marcant el seu propi camí i treballant al seu propi ritme. Lluny d'escalar en el desenvolupament de videojoc, després del llançament de *The Red String Club* es van concentrar a crear experiències molt més curtes i senzilles en què, simplement, provaven idees que els semblaven interessants. Aquesta fase experimental va culminar amb la publicació de *Essays on Empathy*, un brillant recopilatori d'històries curtes que és, per dret propi, un dels artefactes més estranys i brillants que podem trobar a la indústria del videojoc.

Manual d'ús responsable:

El títol de *Deconstructeam* planteja interessants reflexions humanistes i existencials sobre el valor dels sentiments considerats negatius i els límits ètics del transhumanisme. Com gairebé tots els títols amb ambientació ciberpunk, conté implícita una crítica al capitalisme més ferotge i a la manera com explota l'entorn i els éssers humans. A més, el joc destaca per la seva representació LGBTQ+ i la delicadesa amb què construeix els seus personatges principals. Tot i que no és explícit ni violent, no és un joc familiar i no està recomanat per a menors de 16 anys.



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD



Creadors:
Nintendo (Japó).

Data de llançament:
2017.

Plataformes:
Nintendo Switch.

Idiomes:
Localització completa
disponible en català.

Gènere:
Exploració en un món obert.
Puzles.

Edat recomanada:
A partir de 7 anys.
Ideal per gaudir en família.

Dinàmiques de joc:
Joc lliure, no estructurat.



Descripció narrativa:

Després de despertar sense memòria en una cambra de resurrecció, Link descobreix que la princesa Zelda fa 100 anys que combat amb Ganon al castell d'Hyrule. El seu poder, però, s'està esvaint. Amb l'objectiu d'ajudar-la, Link ha d'explorar un Hyrule devastat i recuperar totes les seves habilitats de cavaller.

Descripció mecànica:

Nintendo porta la filosofia de món obert a les seves darreres conseqüències permetent-nos explorar amb llibertat i descobrir el funcionament del món que ens envolta en termes propis. A *Breath of the Wild* podem combatre contra centenars d'enemics usant desenes d'armes diferents, des d'un pal fins a una espasa llegendària. A més de pescar, cuinar, muntar a cavall, escalar i viatjar en paravela, haurem de resoldre reptes autocontinguts en els diferents temples.

Altres:

Breath of the Wild és un joc que ens permet exercitar la nostra creativitat permetent que explorem el món i enfrontem els seus problemes de moltes maneres possibles. La gran quantitat de sistemes i mecàniques disponibles pot fer que el joc resulti aclaparador per als jugadors menys experimentats.

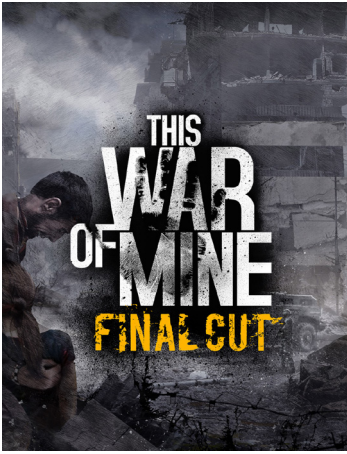
Contextualització cultural:

The Legend of Zelda: Breath of the Wild és pur joc. Un títol que podem explorar amb curiositat de nens i que té capacitat per estirar-se tant com la nostra imaginació. Tot i els anys que han passat des de la seva publicació, pocs jocs han aconseguit assolir la seva habilitat per sorprendre'ns i per permetre'ns experimentar amb llibertat.

Tot i que el joc lliure i no dirigit no és per a tothom — són molts els jugadors que se senten més segurs en partides més guiades i controlades — *Breath of the Wild* és una experiència que, si més no, cal provar. El futur amb el qual somiàvem els videojocs és ara el seu passat. Ja s'ha fet realitat.

Manual d'ús responsable:

Breath of the Wild és un joc per a tothom que no té contingut especialment delicat, violent, complex o explícit. Tot i això, els jugadors novells o poc hàbils poden sentir-se aclaparats amb la gran quantitat d'accions, opcions i possibilitats que tenim d'entrada, o perdre's davant la manca d'una narrativa lineal. El joc no compta amb mode multijugador, ni amb cap assistència per a aquest tipus de jugadors.



THIS WAR OF MINE

**Creadors:**

11-bit Studio (Polònia).

Data de llançament:

2014.

Plataformes:

PC i consoles.

Idiomes:

Interfície i subtítols
disponibles en castellà.

Gènere:

Supervivència. Bèl·lic.

Edat recomanada:

A partir de 16 anys.

Dinàmiques de joc:

Emocional. Immersiva.





Descripció narrativa:

This War of Mine mostra una faceta de la guerra inèdita en videojocs: aquí controlem un variat grup de civils en una ciutat assetjada. Davant l'escassetat de menjar, aigua i medicines, i sense possibilitat d'abandonar el nostre refugi de manera segura, haurem de prendre tota mena de decisions morals amb l'esperança de mantenir la majoria del nostre grup amb vida.

Descripció mecànica:

Com a líder del grup de civils tindrem autoritat per prendre decisions i crear un sistema de prioritats. A més de gestionar els recursos i desenvolupar estratègies per aconseguir allò que ens falti, podrem aprendre a fabricar alguns objectes bàsics, mentre negociem amb altres supervivents i cuidem aquells que ens envolten.

Altres:

En un esforç per presentar els horrors de la guerra de forma realista, el títol de *11-bit Studio* introdueix les decisions de la manera més neutral possible i no implanta cap mena de sistema moral en el joc.

Contextualització cultural:

Segons afirma François Truffaut, és absolutament impossible fer una pel·lícula antibèlica. El director, que durant anys també va treballar com a crític de cinema a la mítica revista *Cahiers du Cinéma*, sosté que la imatge cinematogràfica, amb tota la seva grandesa i espectacularitat, sempre se sobreposarà a la narrativa i, en conseqüència, a la intenció original del creador. Hi ha nombrosos exemples, entre els quals es troba l'ús de les imatges del desembarcament de Normandia a *Salvar el soldat Ryan* per part de l'exèrcit

nord-americà, semblen donar-li la raó i, tot i això, alguns analistes mantenen que el problema no és tant la imatge en si com la descontextualització que produeix la pantalla. La manera com ens fa veure la guerra com una cosa exòtica, que succeeix en unes terres llunyanes on, en realitat, no viu ningú real.

La relació dels videojocs amb la representació de la guerra encara és més complexa i recargolada, i es pot resumir amb l'anècdota que l'exèrcit nord-americà ha participat en el finançament d'un conegut *shooter* que, pel que sembla, funciona força bé com a eina d'entrenament. Però *This war of mine* és una altra cosa. Aquí la guerra és una cosa que els passa als personatges i no una cosa on ells tenen un paper actiu. Les imatges no són espectaculars i glorioses perquè només mostren la desgràcia d'haver de reaccionar a la misèria i la injustícia. És l'antibèl·licisme al qual el cinema dels 70 aspirava. Un exercici d'empatia que treu tot el profit de les possibilitats per actuar que es descobreixen en jugar.

Manual d'ús responsable:

This War of Mine reflecteix la realitat de viure com a civil enmig d'un conflicte bèl·lic. El títol pot ser usat com a eina per lluitar contra la imatge asèptica i/o èpica de la guerra que trobem amb assiduitat al cinema i als videojocs.

L'ambientació del títol i la seva intencionalitat fan que estigui ple d'escenes dures i decisions morals complexes, capaces de ferir la sensibilitat d'alguns jugadors. Entre els avisos de contingut del joc hi ha la mort infantil i la violència explícita i sexual.



TORMENTURE



Creadors:
Croxel Studios
(Sevilla, Espanya).

Data de llançament:
2024.

Plataformes:
PC.

Idiomes:
Interfície i subtítols
disponibles en català
i castellà.

Gènere:
Exploració i puzles. Terror.

Edat recomanada:
A partir de 16 anys.

Dinàmiques de joc:
Tensa i immersiva.





Descripció narrativa:

Després de provar un joc de 8 bits considerat maleït, un nen queda atrapat dins d'una laberíntica experiència en què les fronteres entre realitat i ficció es difuminen. Per poder tornar sa i estalvi a la realitat, el protagonista haurà de trobar quatre relíquies amagades entre puzles, reptes i enemics.

Descripció mecànica:

El títol alterna entre minijocs d'inspiració retro, que juguem en 2D en una interfície de televisió catòdica, i puzles en 3D que hem de resoldre en «la realitat» de l'habitació del nen.

Altres:

Tormenture va rebre el guardó a «millor idea» en l'edició del 2024 dels premis DeVuego i va ser votat com el millor joc espanyol als SYFY Games Awards d'aquell mateix any.

Contextualització cultural:

Tormenture pertany al subgènere de terror de «tecnologia obsoleta i maleïda» que a occident es va po-

pularitzar després de l'estrena el 1998 de *Ringu*; una pel·lícula japonesa sobre una cinta de vídeo que condemna a la mort tothom que en visualitza el contingut. En videojocs, el principal exponent del subgènere és *Ponny Island*, un títol experimental que ens convida a jugar en un arcade posseït pel mateix Llucifer. Aquesta versió del motiu recurrent del «videojoc retro maleït» està clarament inspirada per la nostàlgia dels anys vuitanta que podem trobar en obres com *Stranger Things*. La decisió mateixa de mostrar-ho tot a través dels ulls d'un nen, ja ens retreu a altres obres del terror clàssic com *IT* o *Poltergeist*.

El títol de *Croxel Studio* s'ha desenvolupat en el marc de la iniciativa *Billete Cohete*, un projecte d'incubació posat en marxa per l'estudi sevillà *The Game Kitchen*.

Manual d'ús responsable:

Tormenture és un joc de terror ple d'escenes tenses. No obstant això, el títol no necessita cap mena d'avís de contingut especial.



TREASURES OF THE AEGEAN



Creadors:
Undercoders
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:
2021.

Plataformes:
PC i consoles.

Idiomes:
Localització completa
en castellà.

Gènere:
Metroidvania.

Edat recomanada:
A partir de 12 anys.

Dinàmiques de joc:
Exigent.



Descripció narrativa:

En el paper de dos aventurers atrapats en un bucle temporal, cal explorar l'illa de Thera per intentar descobrir què va passar amb la civilització minoica i evitar un cataclisme en el present.

Descripció mecànica:

Gràcies a les habilitats per al parkour de Marie Taylor, un dels personatges principals, podrem avançar ràpidament per tota mena de mapes inaccessibles on una sèrie de puzles de lògica ens permetran descobrir tant tresors com informació clau per completar la nostra missió.

Altres:

Cadascun dels bucles temporals del joc té una durada d'uns 15 minuts, i per això és una bona opció per jugar si no disposem de molt de temps. El disseny de mapes pot resultar confús per als jugadors menys experimentats.

Contextualització cultural:

L'estudi independent català *Undercoders* és un dels més antics i prolífics dels que continuen desenvolupant a Espanya. Després de treballar durant anys amb èxit en el camp del desenvolupament mòbil, ara han pivotat cap a la publicació per PC i consoles gràcies a la seva associació amb *Talpa Games*, un jove i jove estudi català que va debutar el 2021 gràcies a *Mail Mole*.

Al capdavant de *Undercoders* es troba David Jaumandreu, tot un veterà a la comunitat de desenvolupadors indies espanyols i un dels més entregats a reforçar i a fer créixer el teixit industrial actual.

Manual d'ús responsable:

L'experiència que ofereix *Treasures of the Egan* és relativament exigent tant en l'àmbit del moviment com en el de la resolució de trencaclosques, per la qual cosa pot ser frustrant d'entrada per als jugadors menys experimentats.



UNWELCOME



Creadors:

White Blanket Games
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:
2022.

Plataformes:
PC.

Idiomes:
Només disponible en anglès.

Gènere:

Aventura gràfica. Terror.

Edat recomanada:

A partir de 16 anys.

Dinàmiques de joc:

Immersiva.





Descripció narrativa:

Un grup de tres joves amics posa en marxa un joc d'exploració tètric pel qual han de recórrer gairebé a les fosques una solitària mansió a la recerca de cartes amagades. No obstant això, el lloc està encantat i una presència fantasmagòrica començarà a aguar qual-sevol que s'atreveixi a travessar el llindar.

Descripció mecànica:

En primera persona, i sostenint a la mà el pot de cuques de llum que ens ajudarà a veure el camí, hem d'investigar totes i cadascuna de les habitacions a la recerca de cartes i d'aquells objectes que ens puguin servir d'ajuda per avançar. Després de començar a ser perseguits per la presència paranormal s'iniciarà una seqüència de supervivència en què ens haurem d'amagar. El títol posa a la nostra disposició tres personatges principals diferents amb habilitats diferents.

Altres:

Unwelcome és un joc breu dirigit i il·lustrat per Octavi Navarro, un dels *pixelartist* espanyols més reconeguts internacionalment. La història va a càrrec de la guionista Susanna Granell.

Contextualització cultural:

El reconegut *pixelartist* Octavi Navarro va arribar al cim dels videojocs de la nit al dia. Després d'anys treballant com a il·lustrador i artista digital sota el nom de Pixels Huh, va cridar l'atenció de Ron Gilbert, tota una llegenda del videojoc clàssic que, just en aquell moment, estava treballant en el que seria *Thimbleweed Park*. Navarro es va incorporar al projecte havent de col·laborar colze a colze amb el mític dissenyador Gary Winnick. I, clarament, va aprofitar l'oportunitat.

Després de l'èxit de *Thimbleweed Park*, Navarro s'ha dedicat a desenvolupar els seus propis projectes, títols curts, però evidentment ambiciosos que oscil·len entre el terror i la ciència-ficció i s'inspiren en les aventures gràfiques de tall més clàssic. La seva sòcia i col·laboradora habitual, Susanna Granell, s'ocupa del disseny narratiu.

Manual d'ús responsable:

Encara que té l'aparença de joc de terror, el títol no conté cap mena d'escena violenta o sangonosa, ni es recrea especialment en escenes pensades per generar tensió. Es tracta d'un *point&click* de misteri que es recolza en la seva esgarriposa ambientació.



WORLDLESS



Creadors:
Noname Studios
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:
2023.

Plataformes:
PC i consoles.
Disponible a través de
serveis de subscripció.

Idiomes:
Interfície i subtítols
disponibles en català
i castellà.

Gènere:
Plataformes, acció.

Edat recomanada:
A partir de 12 anys.

Dinàmiques de joc:
Exigent.





Descripció narrativa:

Worldless compta amb una narrativa onírica, experimental i difusa. Està localitzat en un món hiperpolaritzat on hi ha dos bàndols amb visions oposades sobre la seva existència. Controlant un personatge que busca la virtut, haurem d'avançar enfrontant-nos a tota mena d'enemics per cercar el nostre lloc al món.

Descripció mecànica:

El títol de *Noname Studios* és un joc de plataformes en 2D amb un fort èmfasi en el combat i en la millora de les habilitats. Tot i que les batalles tenen un disseny per torns, el joc ens permet realitzar diverses accions en forma de *parry* o QTE per debilitar encara més el nostre enemic.

Altres:

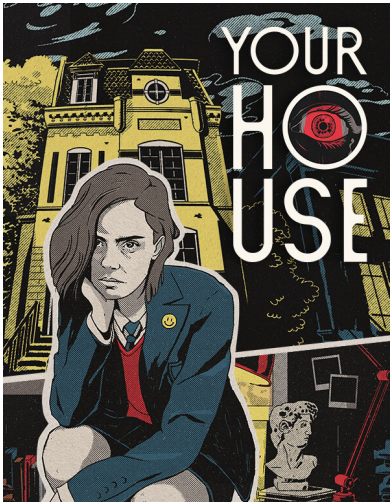
Tot i que *Worldless* és el títol debut de *Noname Studios*, els creadors que el conformen són professionals amb una àmplia experiència a l'esquena.

Contextualització cultural:

Amb *Worldless*, *Noname* intenta portar al límit les convencions del metroidvania. Amb un art minimalista i una història oberta i onírica, els desenvolupadors ens forcen a centrar-nos en l'exploració, els mapes i un combat hiperestilitzat que barreja els atacs per torns amb moments d'acció pensats per estimular els més hàbils. Així, l'acció s'entremescla amb l'estratègia i es converteix en una cosa especialment difícil de dominar.

Manual d'ús responsable:

Worldless és un joc exigent que necessita amplis coneixements dins del llenguatge del videojoc i habilitat amb els comandaments. L'experiència pot resultar frustrant per als jugadors sense experiència.



YOUR HOUSE



Creadors:
Patrones & Escondites
(Barcelona, Espanya).

Data de llançament:
2025.

Plataformes:
PC i plataformes mòbils.

Idiomes:
Localització completa
en català i castellà.

Gènere:
Puzles. Misteri.

Edat recomanada:
A partir de 16 anys.

Dinàmiques de joc:
Immersiva.



Descripció narrativa:

Debbie és una adolescent rebel que rep un missatge misteriós que la porta fins a una mansió en aparença deshabitada. Després de colar-se a l'edifici, la noia descobreix que, darrere de l'aparença d'una llar normal i corrent, s'amaga un trencaclosques intricat que amaga perillosos secrets familiars.

Descripció mecànica:

El títol intercala fragments narratius il·lustrats que fan avançar la trama amb puzles de lògica variats (numèrics, seqüencials, deductius) que ens ajuden amb l'exploració.

Altres:

L'estudi *Patrones & Escondites* està conformat per guionistes i professionals aliens al món del videojoc. Ells defineixen els seus títols com a «jocs que pots llegir, llibres que pots jugar».

Contextualització cultural:

Your House està inspirat per un article del *New York Times* titulat *Misteri a la cinquena avinguda*. Publicat el 2008, el text recull el cas real de la família Klinsky que, després de contractar l'arquitecte Eric Clough per re-

formar el luxós apartament que acaben de comprar en un dels barris més selectes de Nova York, es va veure embolicada per sorpresa en un joc misteriós que van trigar més de vuit mesos a resoldre.

Aquest és el primer títol de *Patrones & Escondites* que està disponible en català. La localització ha estat possible gràcies al *Projecte Ce Trencada*, una comunitat digital sense ànim de lucre que, amb l'objectiu de reivindicar i preservar la llengua catalana i normalitzar-ne l'ús en videojocs, col·labora amb petits estudis locals per poder oferir traduccions de qualitat als jugadors catalanoparlants.

Manual d'ús responsable:

Your House és un títol ideal per a jugadors novells o de major edat. Com que les parts en text o novel·litades són tan importants com els puzles, és un joc que interessarà de forma especial als amants de la lectura. Els trencaclosques, de disseny clàssic, es resolen en una pantalla estàtica i en primera persona, per la qual cosa els controls són especialment senzills i accessibles.

