



## VIDEOJCS

### Gamelab 2015

La setmana passada va tenir lloc a Barcelona la trobada anual de videojocs Gamelab. No en diré congrés ni fira, perquè no es cap d'aquestes dues coses. No és un esdeveniment per a masses. És una oportunitat única per a persones interessades de manera professional en aquest món.

Tan sols cal veure el públic assistent. Programadors, dissenyadors, emprenedors, davant l'oportunitat d'escoltar xerrades on els màxims creadors de l'univers del videojoc detallen les seves experiències i projecten les seves inquietuds.

Sembla un somni fet realitat, però compte, que ser un bon creador de videojocs no implica necessàriament ser un bon comunicador... En tot cas, escoltar el polonès Konrad Tomaszkiewicz explicant com encaixar missions principals i secundàries, i altres activitats mil·limetrades en un món tan obert i immens com el de *The Witcher 3: Wild Hunt* no té preu. I comprovar en viu el gran sentit de l'humor de Goichi Suda, conegut per



ser el Robert Rodriguez del videojoc, explicant els perquè de creacions seves com *No more heroes*, *Lollipop Chainsaw* o *Killer 7*, seria el més semblant al karma digital si no fos perquè la seva presència va restar eclipsada per Toru Iwatani... Que què? Que qui és aquest senyor? El pare del Pac-Man! El responsable que a Tòquio el 1982 es quedessin sense monedes de 100 iens perquè tothom les emprava a la primera recreativa que va incorporar la dona al món del videojoc.

I sense moure'ns del Japó, Shinji Mikami, el creador del gènere "survi-

val horror" i autor de la nissaga *Resident Evil*, també va acostar-se al Gamelab per recollir un premi honorífic.

Posats a parlar de premis, *Mind: Path to Talamus*, del català Carlos Coronado -Mind Dev Team, lloat fins a l'infinit en aquestes pàgines- es va endur sis "Pulgas", el guardó batejat en honor del primer videojoc espanyol famós.

Richard Marks, investigador del Magic Lab de Sony va explicar al públic els avenços amb la realitat virtual i el Project Morpheus. Va anunciar que aviat la realitat virtual tindrà el mateix poder social que els mòbils. El que no sabem és quan Marks considera que serà "aviat"...

Finalment, desenvolupadors com Tom Jubert -recordeu *The Talos Principle?*-, Steve Gaynor -*Gone Home*- o Rami Ismail -*Ridiculous Fishing* o *Luftrausers*- ens van parlar de l'escena independent i de com cal aprendre dels errors, i així evitar de repetir una vegada i una altra el mateix joc...



#### ▶ Final Fantasy XIV online. The complete experience

[www.finalfantasyxiv.com](http://www.finalfantasyxiv.com). Preu: 54,95 euros. PS4, PS3, Win

Quan *FFXIV: A Realm Reborn* va aparèixer per a ordinadors, el joc estava una mica verd, encara. Però arran de la seva adaptació a consoles i després de l'expansió Heavensward, tot sembla funcionar a la perfecció. Es tracta d'un rol en línia multijugador massiu amb

més de quatre milions de jugadors. Tenim un conflicte mil·lenari: els cavallers d'Ishgard contra els dracs de Dravania. Ja podeu imaginar que vosaltres esteu al costat de la llum, i que caldrà superar moltes masmorres, batalles i assalts.

#### ▶ Harvest Moon y el Valle Perdido

[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es). Preu: 39,95 euros. 3DS

Primer lliurament en tres dimensions d'aquest senzill joc de rol en el qual hem de gestionar una granja.

Tindrem llibertat total: podem crear un model poc respectuós amb el medi ambient però força rendible, o aixecar una granja amiga del medi ambient que basa

la seva economia en l'intercanvi. A mesura que creixi la nostra explotació, el seu èxit atraurà nous veïns i augmentarem els intercanvis de productes. També interactuarem amb aquests veïns... i fins i tot podrem casar-nos. Real com la vida mateixa.

