



VIDEOJCS

Una fàbrica de 'Marios'

Creieu-me, és més divertit dissenyar nivells que no pas jugar-hi. El creador que portem dins és molt més potent que l'usuari. I el món del videojoc n'és testimoni.

El 1983 apareixia el primer joc que consistia a dissenyar nivells: *Pinball Construction Set*, de Bill Budge. Calia configurar màquines del milió i en va vendre centenars de milers d'exemplars. De seguida van aparèixer jocs d'aquest estil, com *Adventure Construction Set* (1984), destinat al gènere aventura gràfica, o *Racing Destruction Set* (1985), per dissenyar circuits de curses "destruïbles".

Amb la irrupció del món *indie*, els nivells editats per usuaris podran ser compartits en xarxa. El 2008 apareixia el trencaclosques gràfic *Echochrome*, amb un editor de nivells en línia. I l'any següent triomfava el plataformes per a PS4 *Little Big Planet*, de Media Molecule per a Sony. Nintendo no es va quedar enrere, i aquell mateix any apareixia *WarioWare DIY* per a la portàtil DS.



▶ Super Mario Maker

<http://supermariomaker.nintendo.com>. 47,95 euros. WiiU

No sorprèn, doncs, que aparegui i triomfi un editor de nivells del plataformes més famós de la història just en el 30è aniversari del primer videojoc de la nissaga. Em refereixo, és clar, a *Super Mario Bros*.

Super Mario Maker és un editor intuïtiu que inclou tots els elements que formen part de quatre clàssics de la sèrie: *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* i *New Super Mario Bros. U*. Podrem jugar a 68 nivells predissenjats. Però el més interessant

serà fabricar nous nivells amb un editor que es controla fàcilment gràcies a la pantalla tàctil del pad de la WiiU.

Cadascun dels jocs de referència té el seu estil propi, la seva estètica i els seus *power-up* originals. Es tracta, doncs, d'anar posant-hi maons, caps amb interrogants, xampinyons, canonades, floretes... amb una mica d'encert.

Una vegada tinguem certa experiència i el menú ens hagi desbloquejat totes les opcions, podrem compartir els nostres

nivells amb tot el món, i el món sencer podrà jugar als nostres nivells.

Insisteixo. Posem que vosaltres o el vostre fill juga a videojocs. N'heu d'extreure la creativitat. No se sap mai, potser teniu un futur geni del disseny de nivells a casa. És més difícil trobar la inspiració per dissenyar un nivell interessant que no pas aprendre un llenguatge concret de programació. El talent es pot polir, però calen inclinacions innates. I qui millor que Mario per descobrir-les?



▶ OlliOlli 2: Welcome to Ollywood

www.roll7.co.uk. 12,99 euros. Win, OSX, PS4

Grandíssim, sublim i addictiu joc d'estètica 8 bits que va de *skaters*, però que en realitat és també un plataformes amb elements d'*endless runner*. Cal aguantar-se dalt del monopati i superar totes les fases. Acompanya una bona banda sonora. Tenim cinc mons (futurista,

Hollywood, *far west*, parc d'atraccions i món asteca) i cinc fases per superar en cada món. Cal molta precisió i encadenar *combos* de botons. Hi jugarem molt perquè ens retarem per superar-nos, i si som valents, optarem pel mode Pro. Compte, que enganxa.

▶ Hotline Miami 2: Wrong Number

www.hotlinemiami.com. 14,99 euros. Win, OSX, PS4, PSV, PS3

Us agrada la sang? I la violència primària? I els jocs difícils? Hotline Miami ho té tot. Gràfics bidimensionals, violència frenètica i una dificultat homèrica. Aquí es ve a morir. Moltes vegades. Som al Miami del 1980. I tu controles diversos personatges de bàndols diferents, sàdics que no tenen pietat.

La corba de dificultat no ens permet relaxar-nos. Quan creiem que podem amb un tipus d'enemic, n'apareix un altre que sembla invencible... Fins que morim deu o vint vegades i aprenem a sobreviure fins que...

