

Hundred Days, el videojoc del món del vi

Un simulador de vinificació on jugar i aprendre a elaborar vi, disponible per a PC i dispositius mòbils.



Actualitzat a dia 09/09/2022: El joc està disponible gratuïtament a la **Epic Games Store** del 9 al 15 de setembre.

Yves Hohler, co-fundador de **Broken Arms Games**, és un jove de 28 anys nascut a Suïssa que va tenir una infància moguda. Els seus pares es desplaçaven de Suïssa a França, i viceversa, recollint herbes i plantes a les granjes. Era la seva feina, els agradava, era el seu estil de vida. Un dia van veure un anunci al diari d'una casa en venda a Itàlia i la van comprar. Allà tot canviaria.

Estaven a Itàlia, però no parlaven italià. Tampoc tenien ni la menor idea de com elaborar vi. Únicament tenien una casa amb terreny vinificable i alguns estris per fer-ho. Una aventura que la seva família va emprendre i que l'ha marcat per sempre. Així, avui, a més de ser de programador de videojocs, també és enòleg. Es va formar l'Oenological High School Umberto I (Alba, Itàlia). Ara ho ha volgut plasmar en un videojoc, el videojoc de la seva vida.



Yves Hohler. Foto: EUROGAMER.

El videojoc creat per **Yves Holder** es diu **Hundred Days - Winemaking simulator**, o el què és el mateix, un simulador sobre l'elaboració del vi. És molt probable que hagueu sentit a parlar (o inclús jugat) dels jocs de simulació de vida. Un exemple és el popular **The Sims**, tot i que també n'existeixen d'altres tipus basats en la gestió i la construcció de, per exemple, parcs d'atraccions, hospitals o directament ciutats. També n'hem vist de relacionats amb l'elaboració de receptes o de gestió de cuines, però encara no se n'havia vist cap sobre el món de la vinificació.

A Hundred Days tindrem el control complet d'un nou celler, haurem de triar quines vinyes i quines varietats cultivar, com cultivar-les, quan veremar-les, i haurem de seguir tot el procés d'elaboració del vi prenent les decisions que millor s'adaptin per obtenir al tipus de vi desitjat. També haurem de vendre el vi produït per permetre que la nostra empresa s'expandeixi. Com passa a la realitat, totes les opcions que es facin, des de la vinya fins al màrqueting i la venda, podran influir en el vi produït tant en la quantitat com en la qualitat. Per exemple, un vi de qualitat augmentarà la reputació de l'empresa. Potser tindrà un preu més alt, però permetrà un creixement més ràpid i constant.

Més enllà de l'enologia i el món del vi, Hundred Days té una història a seguir, narrada amb tocs d'humor i amb una curva d'aprenentatge tant del funcionament del joc en si com del funcionament real d'un celler. Per tant, es pot dir que estem davant d'un videojoc que hibrida l'entreteniment i el coneixement. Hi ha un proverbi xinès que diu: "Diga'm alguna cosa i ho oblidaré. Ensenya'm alguna cosa i la recordaré. Fes-me participar, i ho aprendré". El que proposa aquest proverbi xinès atribuït a Confuci és precisament el que aconseguim amb aquest joc: participar de la tasca vitivinícola i, en conseqüència, aprendre'n.



Captura del joc *Hundred Days*. Foto: *Gastrotalkers*.

Hundred Days ha estat desenvolupat **Broken Arms Games**, una petita companyia de videojocs que va néixer al setembre de 2013 ubicada a Itàlia. L'equip provenia d'una startup australiana anomenada ANZ Innovyz Start i els defineix l'eslogan "Play your life" (juga la teva vida), que segons comenten, reflexa la seva aproximació als problemes, especialment en trobar les millors solucions -ja siguin de disseny o estructura- i satisfer les expectatives del mercat dels videojocs.

El videojoc està disponible per a Windows a Steam, Epic Games, GOG i també a la plataforma Google Stadia i disposa de textos totalment en castellà.

També està disponible per a dispositius mòbils Android i iOS i per a la Nintendo Switch.

Un mercat en auge

El mercat de videojocs no fa més que créixer any rere any. A més, tenint en compte la pandèmia de la COVID-19, les xifres van disparar-se al 2020. Per posar-hi números, les vendes van pujar un 20% arribant a un total de 180 bilions de dòlars en ingressos, segons dades de la IDC. Per exemple a l'Amèrica del Nord, això significa que el mercat dels videojocs mou més diners que la indústria cinematogràfica i la dels esports americans junts.