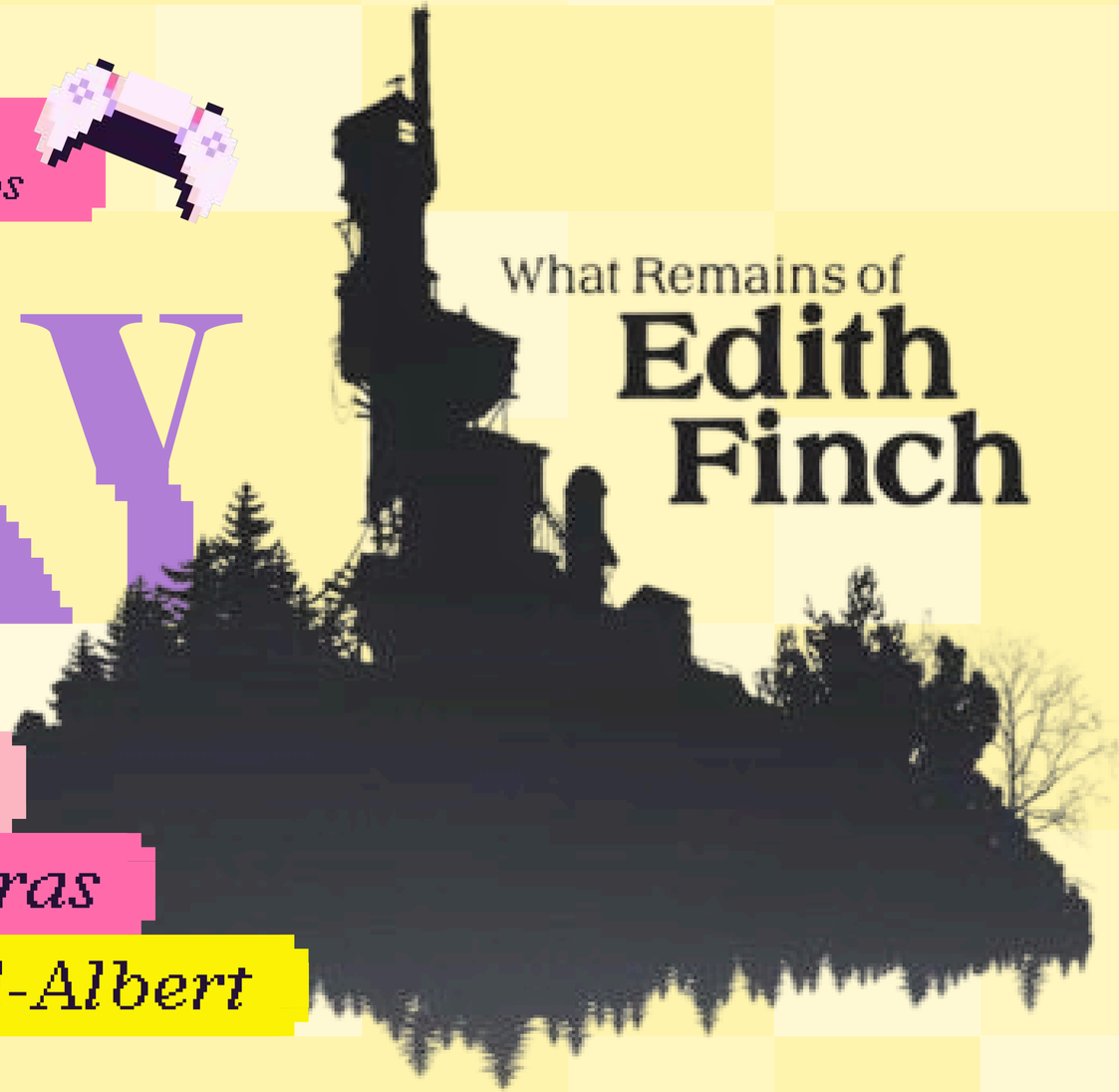
LETS PLAY

ALICANTE

El Club de Videojuegos



11 de marzo 2026

19 horas

IAC Juan Gil-Albert

Coordinadora

Me flipa el pixelart

Soy gestora cultural desde las asociaciones Imajoven y Comunicaaaacción

Desarrolladora de apps gamificadas con WordPress desde Ouiplay

Flavia Bernárdez Rodríguez

FLABERNARDEZ.COM
@FLABERNARDEZ

(en rrss como instagram, youtube y bluesky)

El club en el IAC Juan Gil-Albert

Lugar:

Instituto Alicantino de Cultura

Juan Gil-Albert

C/SAN FERNANDO 44, ALICANTE

Periodicidad:

Bimensual

Estructura de la sesión:

Ponencia con

- FICHA TÉCNICA
- ANTECEDENTES
- EL ESTUDIO
- SINOPSIS
- LA JUGABILIDAD

Debate moderado

EL JUEGO

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Ficha técnico

Estudio
GIANT SPARROW

Editora
ANNAPURNA

Fecha de lanzamiento
25 DE ABRIL 2017

Género
WALKING SIMULATOR, AVENTURA NARRATIVA

Punto de vista
PRIMERA PERSONA

Motor
UNREAL ENGINE

Plataformas
PS4, PS5, WINDOWS, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, SWITCH, IOS

Ficha completa

Antecedentes

Otros
"Walking simulators"
narrativos antes del
Edith Finch

(2012)

(2013)

(2016)

Giant Sparrow (estudio)

Santa Mónica, California (USA)

Dirigida por Ian Dallas, Game Designer

Solo dos juegos

Perdidos, último tuit en 2021 y última noticia en su web de 2024, aunque ponen que ampliarán su equipo en mid-2026 para su próximo juego

Sinopsis

La última de las Finch visita la casa de su infancia para encontrar respuestas a las extrañas muertes de su familia

Lo jugabilidad

Aventura en Primera Persona, lineal, 3D

Saltos al pasado por medio de portales

No hay tutorial

Mecánicas distintas basadas en la intuición y movimiento del ratón (y el mando)

DEBATE

WHAT REMAIN3 OF EDITH FINCH

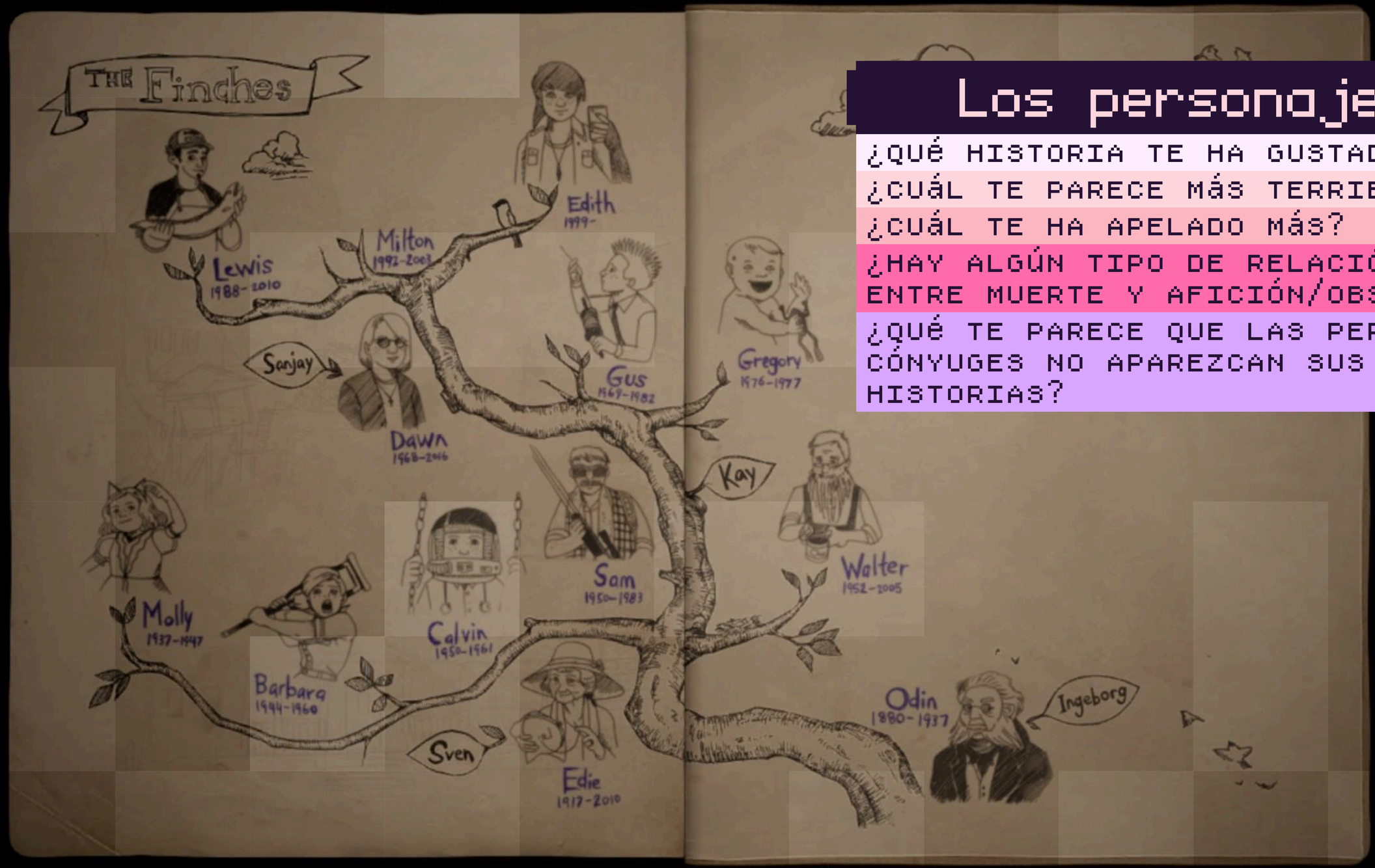
Los temas

FAMILIA y su falta de comunicación, sobreprotección y el miedo provoca la muerte

SALUD MENTAL y Alienación social

LA IMPORTANCIA DEL RELATO para superar los traumas.

¿SE TE OCURRE ALGUNO MÁS?



Los personajes

¿QUÉ HISTORIA TE HA GUSTADO MÁS?

¿CUÁL TE PARECE MÁS TERRIBLE?

¿CUÁL TE HA APELADO MÁS?

¿HAY ALGÚN TIPO DE RELACIÓN ENTRE MUERTE Y AFICIÓN/OBSESIÓN?

¿QUÉ TE PARECE QUE LAS PERSONAS CÓNYUGES NO APAREZCAN SUS HISTORIAS?

Los mecónicos

Paseo en primera persona e interactuar con los objetos y el escenario, las habitaciones

La narración y los subtítulos integrados

Mecánicas e interacción se relacionan. Máxima expresión en la historia del bebé y la del salmón

¿CUÁL TE HA PARECIDO MÁS INNOVADORA?

Estructura narrativo

Historia con una estructura circular

La casa como analogía del árbol, cimientos raíces, miembros más antiguos...

Las habitaciones como el cuerpo de cada miembro de la familia y los altares como su personalidad

¿QUÉ TE PARECE SU FINAL?

Otros detalles

Embarazo de Edith

Los dos caminos para llegar a la casa

El dragón de madera en el sótano

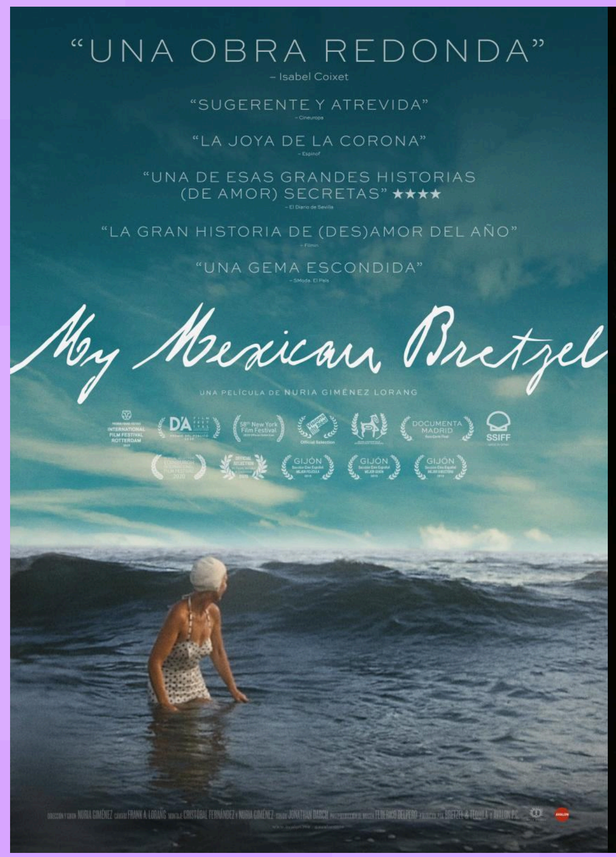
La música es de Jeff Russo, compositor de series como The Night Of o Fargo

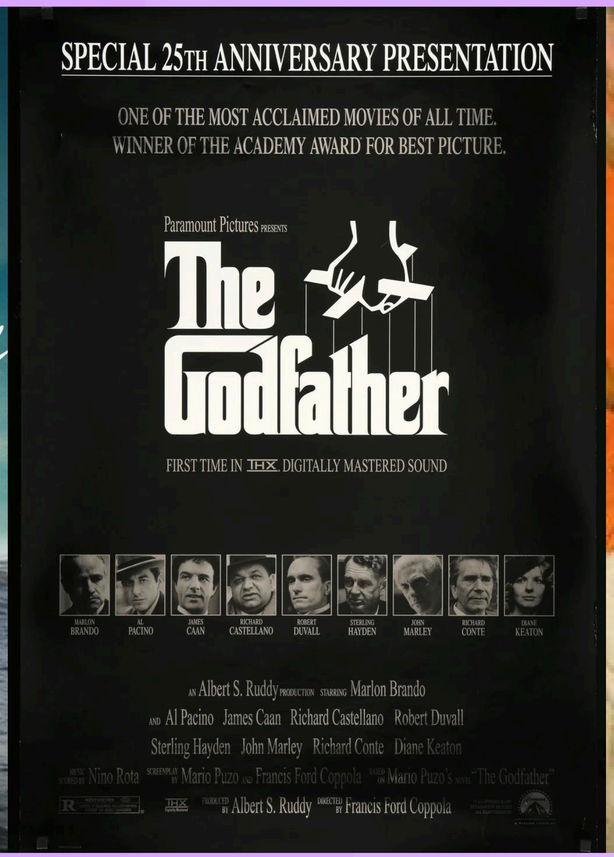
Efectos de sonido

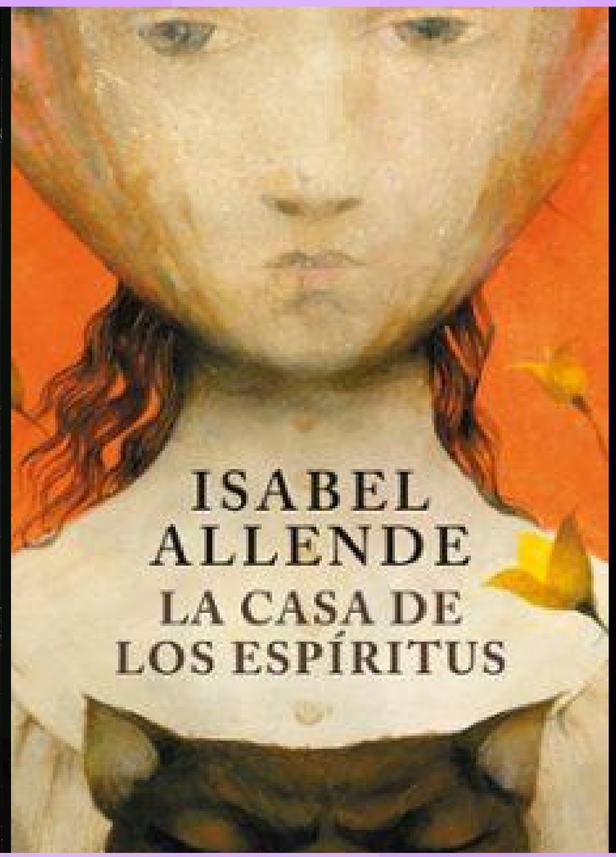
Conexión con The Unfinished Swan y Milton

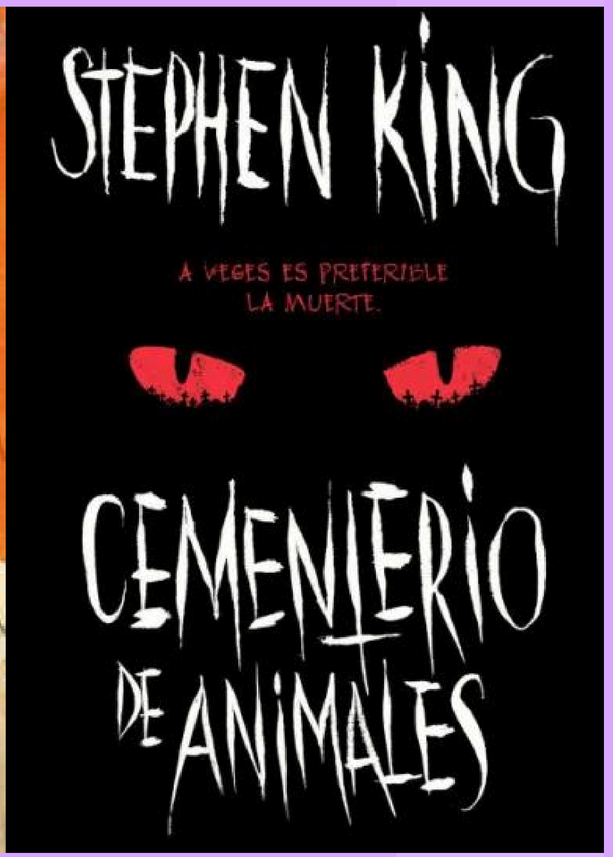
Referencios

Otras:
Novelas de José Luis Borges, Gabriel García Márquez
Al final de la escalera (1980)









Influencios

Proliferación de los Walking Simulators en primera persona

Juegos de menos presupuesto, no requieren de animaciones complejas

Es un referente de la industria indie

¿ME PODRÍAS DECIR MÁS JUEGOS U OBRAS QUE CREES QUE HA HABIDO UNA INFLUENCIA DE ESTE JUEGO?

Más información

Original Concept Doc

Charla en la GDC “Lessons from Edith Finch” de Ian Dallas

Gameplay de BaityBait

Dev&Dragons Charlas sobre videojuegos de Stega Academy

Artículo de Anait Games de Fran Pinto

Conseguir este material

ESCRÍBEME POR INSTAGRAM @FLABERNARDEZ Y TE PASO LAS DIAPOS Y EL DOC

¿CUÁL SERÁ EL...

PRÓXIMO JUEGO?

DESPELOTE

8 de abril 2026

19 horas

IAC Juan Gil-Albert

LETS PLAY

El Club de Videojuegos

ALICANTE

GRACIAS