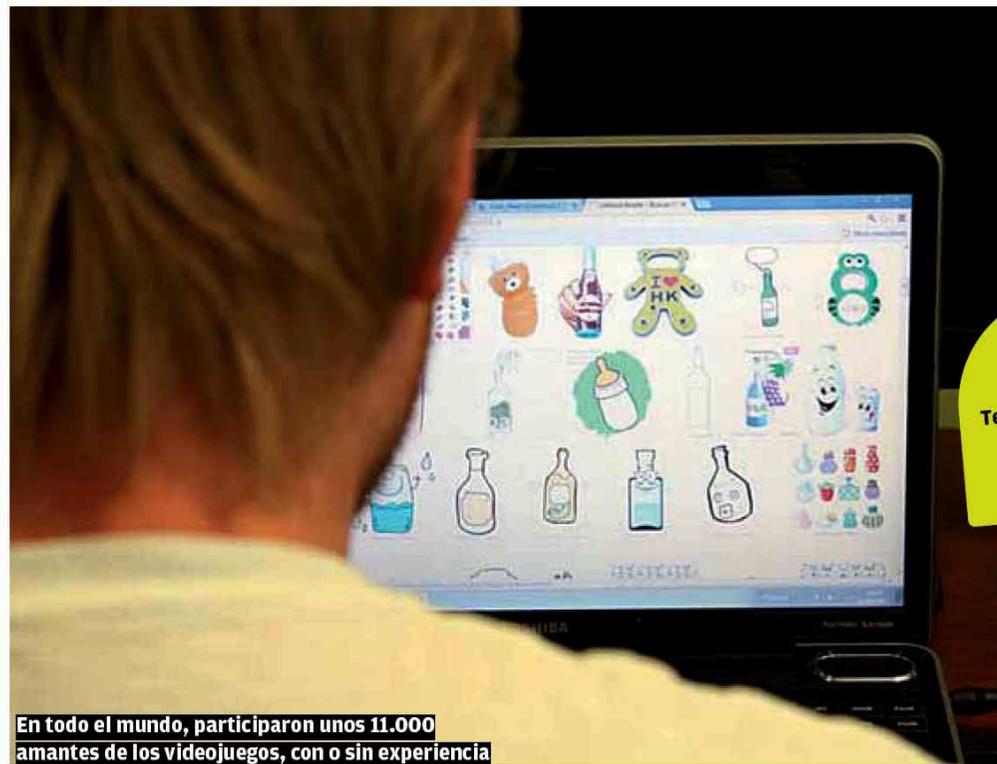


El latir del Global Game Jam

Este fin de semana se desarrolló la segunda edición en Uruguay del evento anual de videojuegos, del que resultaron ocho juegos uruguayos en apenas 48 horas

Una sesión *jam* es una reunión informal de improvisación musical. Pero en el caso del Global Game Jam (GGJ) los participantes no empuñan instrumentos ni micrófonos sino computadoras y bocetos, y el objetivo es improvisar no canciones sino videojuegos. El evento tiene lugar en enero de cada año y reúne a los amantes del sector -profesionales o no-, que luego de una breve presentación deben armar equipos y abocarse a la tarea de idear y crear un videojuego en apenas 48 horas.

Uruguay se sumó a la iniciativa en 2012 y este año tuvo lugar la segunda edición en dos sedes, una a cargo de ANTEL y la Universidad ORT, en el Complejo Torre de las Telecomunicaciones, y en A+ Escuela de Artes Visuales, ambas en Montevideo. En los 62 países donde se desarrolló el evento, cerca de 11.000 participantes comenzaron en simultáneo a las 17 horas del viernes 25 a cumplir con la consigna. Dos días y pocas horas de sueño después, los programadores, diseñadores y



En todo el mundo, participaron unos 11.000 amantes de los videojuegos, con o sin experiencia

artistas, entre otros, mostraron al mundo el resultado de una maratón de trabajo intensivo. En total, 49 uruguayos presentaron ocho videojuegos, los cuales se pueden descargar desde la web del evento.

Éxito total

El GGJ “no es un concurso” por lo que el evento cobra un nuevo sentido: lo que importa es la experiencia, señaló Gonzalo Frasca, PhD en diseño de videojuegos y catedrático del

área en la Universidad ORT Uruguay. Frasca, uno de los organizadores de la sede ORT/ANTEL, aseguró que “en 48 horas se aprende y se hace más que en años de escuela”.

Por su parte, el director de

la carrera de Desarrollo de Videojuegos de A+, Fernando Sansberro, coincidió en que la experiencia fue “excelente”, y espera que cada año se sumen nuevas sedes en el país.

En comparación con el año pasado, más jóvenes uruguayos se reservaron ese fin de semana para el GGJ, y lograron dar luz a juegos más “redondos”, que llegaron en tiempo y forma al cierre del evento. Algo notable, opinó Frasca, ya que “hacer un juego en 48 horas es como construir un satélite en una semana”.

Los latidos del corazón fueron el tema central que inspiró los juegos, por lo que “no es casualidad” que se haya recurrido “al amor, la sangre, o los dos”, dijo el experto. Así, los videojuegos made in Uruguay incluyeron ideas variadas, que fueron desde un juego rítmico con música latina, otro con un cazador de vampiros que se guía por los latidos del corazón, un laberinto en el que el espeluznante Jason busca víctimas, y uno en el que un corazón intenta llamar a su exnovia mientras su cerebro se lo impide.

Luego de un “pijama party literal” -durmieron abajo y sobre las mesas, pufs, en el suelo- el GGJ Uruguay culminó con un puñado de ideas que se hicieron tangibles, y la promesa de una edición 2014 todavía mejor. ●

SEDES
La Torre de las Telecomunicaciones y A+ Escuela de Artes Visuales fueron sede