

Cromo » Tecnología

Videojuegos contra reloj

Pablo Piñeyro / @pablopineyro11 - 31/01/2015

El Global Jam Game no se trató de premios ni de dinero, sino de hacer un juego en tiempo récord por pura diversión

Me gusta 6 | Twittear 7 | +1 0 | Share | Pin it | submit



El [Global Game Jam](#), evento de carácter internacional que tiene por objetivo la creación de un juego en un plazo de 48 horas, contó con la participación de 73 jóvenes, entre ellos artistas, programadores y aficionados de entre 16 y 28 años, en su última edición celebrada en Montevideo.

El viernes 23 a la hora 17.30 se dio a conocer la consigna para todas las locaciones del mundo. Todos los participantes tuvieron que desarrollar videojuegos a partir en la frase "What do we do now?" (¿Que hacemos ahora?, en inglés). Hasta la medianoche los concursantes armaron sus ideas para, a partir de las 8 de la mañana del sábado comenzar con el desarrollo, elaborar los personajes, programar las funciones del juego y musicalizar las escenas.

Los [videojuegos creados](#) debían ser presentados y subidos a la web de Global Game Jam antes del domingo 24 a las 15 horas, por lo que muchos de los participantes decidieron no dormir para culminar a tiempo. El cansancio fue el denominador común de la jornada pero esto no minimizó la ansiedad ni opacó la creatividad del evento.

Los grupos repartidos en las dos locaciones de Montevideo (en Torre de las Telecomunicaciones y en A+ Escuela de Artes Visuales) lograron finalizar a tiempo un total de 10 videojuegos. En la sede de A+ se crearon *Dinocalypse*, sobre un mago dinosaurio que debía proteger al mundo; un juego de tablero llamado *Flame Dames*; un juego multijugador que cambiaba constantemente titulado *Life Itself*, y un shooter 2D *Pacific Offensive*.

En la Torre de las Telecomunicaciones se desarrollaron *Arcane Rage*, sobre dos magos que se batan a duelo; *Eggstinction-High Cholesterol Fun* sobre un mundo posapocalíptico dominado por huevos; un juego de pelea por un paracaídas de nombre *Free Brawlin*; una historia de terror sobre dos chicas que se cuelan en una casa en *Let's Split Up*, un juego de citas llamado *Match me*, y *Rip in Party*, sobre un stripper encontrado muerto en la casa de una abuela.

Todos los juegos, nacionales y extranjeros, pueden ser descargados desde la web del evento ([globalgamejam.org](#)).

De acuerdo a números oficiales, este año participaron 78 países, con 518 locaciones y 28.889 personas registradas que crearon 5.394 videojuegos, una cifra significativamente superior a la edición anterior (4.000 en 2014).

Para el coordinador de los grupos participantes en la Escuela de Arte, Fernando Sansberro, el evento dejó la "satisfacción y convicción" de que existe [un buen nivel entre los jóvenes](#) que eligen estudiar la carrera de diseño de videojuegos.

"El nivel de creatividad es el mismo en todos lados. Nunca pasó que un grupo no pudiera finalizar un juego. Al principio eso era un miedo, por vincular gente que no se conocía, pero ahora algunos participantes eligen repetir porque es una gran experiencia", dijo Sansberro a *Cromo*.

La primera [edición en Uruguay](#) fue en el año 2012 mediante una coproducción de ANTEL y la Universidad ORT. En el siguiente año se agregó A+.

El desafío de cumplir con el objetivo empujó a los participantes a cumplir con las pautas que marcaron al Global Game Jam, una maratón que no es por premios ni por dinero, sino por el placer de poder contarles a todos: "Yo hice un videojuego" y en tiempo récord.

Noticias Relacionadas



Comparte esta noticia

Me gusta 6 | Twittear 7 | +1 0 | Share | Pin it | submit

Comentarios

Añade un comentario...

Evee Quagliata
felicitaciones Cristian Bermúdez
Responder · Me gusta · hace 10 horas

Plug-in social de Facebook

BUSCAR

Buscar por:

NOTICIAS RECIENTES

Para ver más allá de la realidad: Microsoft acaba de lanzar los HoloLens, lentes inteligentes capaces de proyectar hologramas frente a...



Certificado por expertos: Cromo pidió a emprendedores que compartieran su mejor pique tecnológico; las respuestas te ayudarán ...



Peces gordos: La vicepresidente senior de Apple Angela Ahrendts superó al propio Tim Cook: ganó más de US\$ 73 mill...



Videojuegos contra reloj: El Global Jam Game no se trató de premios ni de dinero, sino de hacer un juego en tiempo récord por ...



VIDEO DESTACADO



SÍGUENOS EN FACEBOOK

Cromo Me gusta

A 6798 personas les gusta Cromo.

ACTIVIDAD

Entrar Inicia sesión en Facebook para ver qué están haciendo tus amigos.

"Plants vs Zombies 2", la batalla continúa
15 personas han recomendado esto.

Plug-in social de Facebook

