

## GLOBAL GAME JAM EN MONTEVIDEO

# TODOS PUEDEN HACER VIDEOJUEGOS

Mientras la producción nacional de videojuegos alcanza éxitos notables, los resultados montevideanos de la última edición del Global Game Jam revelan que el campo continúa siendo enormemente atractivo para los jóvenes creativos de este país.

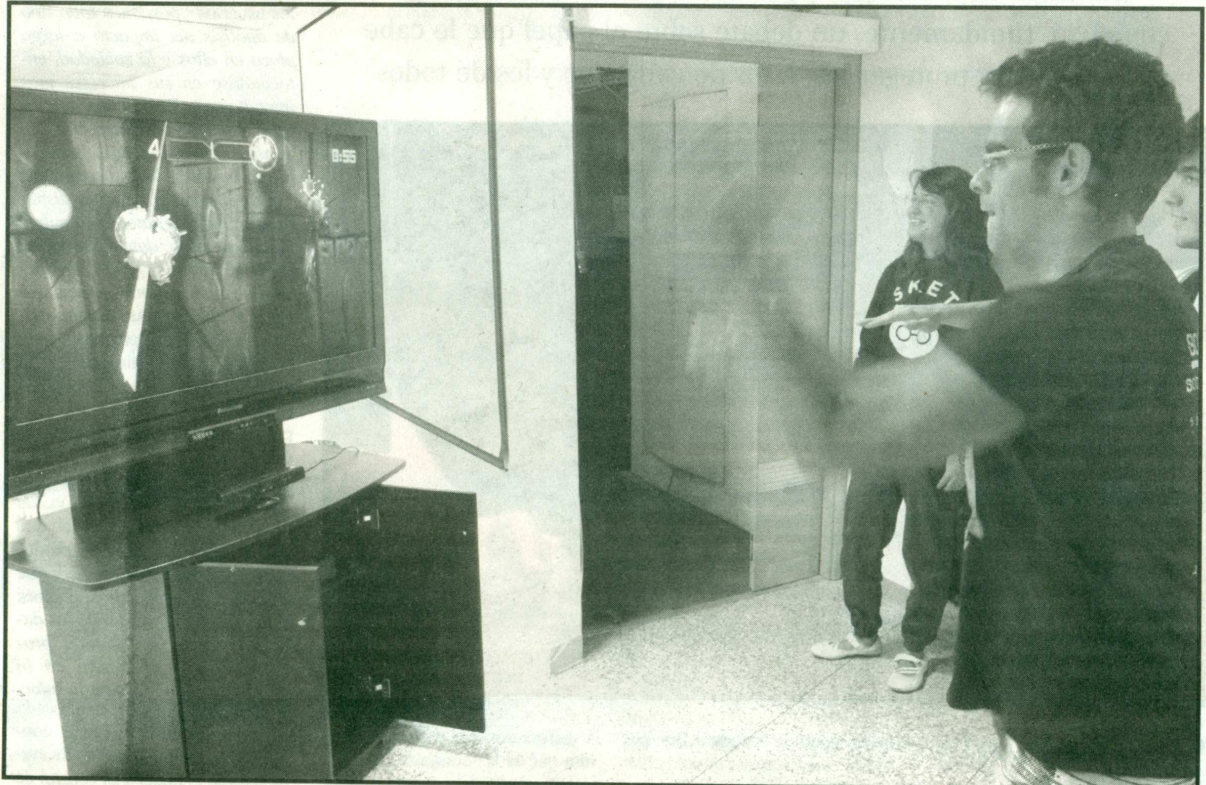
DIEGO FARAONE

URUGUAY SE HA vuelto asunto serio en lo que concierne al desarrollo de videojuegos: el fenómeno del brillante—en cualquier sentido— juego en línea Kingdom Rush, creado por el estudio uruguayo independiente Ironhide, acabó por colocarnos al tope de las grandes ligas. Según informó la CNN en junio del año pasado, fue descargado más de 125 millones de veces; de una “jugabilidad” insuperable y un desarrollo adictivo, cuenta con elementos técnicos que poco tienen que envidiarles a los principales exponentes del juego “casual”\* mundial.

Consultado por Brecha acerca de los principales hitos del videojuego nacional, Gonzalo Frasca, catedrático de videojuegos de la Universidad ORT, señala otro importante mojón uruguayo, el llamado Narco Police (1990), de Iron Byte, quizá el primer precedente destacable a partir del cual se demostró que era posible desarrollar cosas desde casa. Frasca omite—por cuestiones de implicancia— a su determinante estudio Powerful Robot—hoy lamentablemente extinto—, que diseñó, entre otro medio centenar, el juego Big Fat Awesome House Party para la Cartoon Network y que logró más de 13 millones de cuentas el primer año. Más adelante, la implementación del Plan Ceibal dio la oportunidad de conocer a otros desarrolladores uruguayos: Trojan Chicken, Plastic Dreams, Estudio Egg.

Es en este marco de eferescencia creativa que conviene aprovechar la iniciativa juvenil y dar incentivos apostando a futuro. Este fin de semana tuvo lugar la quinta edición del Global Game Jam, evento mundial que se desarrolla en 62 países simultáneamente y que reúne a estudiantes e interesados en el desarrollo de videojuegos. La intención es crear, durante 48 horas continuas, videojuegos propios; como dice Frasca, “no es un concurso, se viene a aprender y a hacer cosas”. No se pretende que en dos días de reclusión salgan videojuegos geniales, sino demostrar que es posible crear si hay organización y voluntad para ello. Como todo taller intensivo, el evento—apoyado por ANTEL y la Universidad ORT— también promueve la interacción y la agrupación de potencialidades: probablemente estos muchachos mantengan su vínculo y sigan generando cosas.

Reunidos unos 25 jóvenes—el promedio de edad debe estar



El proceso creativo / Foto Alejandro Arigón

en los veintipocos— en un salón de la Torre de las Telecomunicaciones de ANTEL, comienza la jornada. Un video explicativo cuenta un poco de qué va la iniciativa y hace especial énfasis en usar desodorante (según relatan quienes vivieron experiencias pasadas, el ambiente puede volverse irrespirable luego de unas horas). Inmediatamente se da a conocer el tema, la idea base a partir de la cual deben desarrollarse los juegos, con libertad de interpretación. El año pasado había sido la imagen del Ouroboros (la serpiente que se muerde la cola), este año fue el sonido de los latidos del corazón.

Para romper el hielo, Frasca propone un ejercicio lúdico, una competencia de pulseada de dedos entre todos los presentes. Luego de terminada, en un mismo plan de juego, cada participante debe hacerle tres preguntas a cada uno de los demás. Es así que empiezan a conocerse, se saludan y se interpelan. No pasan diez minutos y ya parece haber confianza: las parquedades ya fueron descartadas y están hablando verbosíblemente sobre zombis, rayos láser que atraviesan cosas, códigos de programación. La idea tiene resultados inmediatos.

Y se forman los grupos: cada uno de ellos debería tener al menos cinco personas; la formación ideal es que cada uno

esté compuesto por un productor—el que organiza las tareas y supervisa—, un *game designer*—quien define los parámetros de los videojuegos, lo que puede ocurrir y lo que no—, un programador, otra persona en diseño artístico, otro en sonido. No siempre se logra este grupo ideal, y en algunos casos, cuando algún rubro no queda cubierto, una persona de otro equipo—el sonidista por ejemplo— puede dar una mano a los equipos necesitados.

Luego de 48 horas de trabajo continuo los resultados son notables. Salen juegos de diferente tenor, pero en todos los casos tienen una “jugabilidad” apropiada, son coherentes y visualmente atractivos. Uno, propuesto por el grupo autodesignado los Ortobreakers, tiene como nombre Cannibal Robot From Outer Space y consiste en un robot que ingiere gente en un pub, con el objetivo de agrandar su corazón: cuando come gente con sentimientos positivos su corazón se agranda y cuando come gente enojada se achica. El problema es que la gente empieza a enojarse mucho cuando el robot se come al prójimo y el asunto tiende a complicarse. En la presentación se aclara que esto en realidad no es un juego, sino una metáfora sobre la vida.

Otro de los más creativos consiste en un vampiro que sale

a matar aldeanos, y cuanto más sangre bebe, más rápido puede moverse. Pero debe de tener cuidado con los ciclos diarios, porque de noche es inmune, pero de día puede ser asesinado por sus víctimas.

En cualquier caso, son juegos sencillos y sin mucho detalle, pero se encuentran al nivel de muchos de los que pueden verse hoy en día en línea, y

cierto es que fueron hechos en apenas un rato, por jóvenes sin demasiada experiencia. La iniciativa cumple su objetivo de demostrar que es posible, y hasta fácil. ■

\* Como dijo Gonzalo Frasca en una conferencia hace un par de años, los juegos “casuales” dominan las redes hoy por hoy: son sencillos, sus reglas se aprenden rápido, y sus partidas no insumen demasiado tiempo.