

Una *jam* paceña internacional



*Fernando Romero López**

Palabras clave: videojuego - comunidad - *jamers* - mentor - *Celeste*

A quienes quieran conocer más en detalle la impresionante odisea que es participar de una [Global Game Jam](#), los remito a mi anterior [nota](#) en este mismo medio. Para aquellos que ya conocen dicho concepto, refresquemos la memoria emotiva, definiendo a la GGJ como una convocatoria (no competitiva) para desarrollar el prototipo de un videojuego en no más de 72 horas, apegándose a una temática que es la misma en todo el mundo.

Por primera vez en su historia la UNPAZ tuvo el gran honor de ser oficializada como sede local, gracias al gran crecimiento que tuvo la carrera de Producción y Diseño de Videojuegos.

Para ser la primera, la convocatoria 2019 de la UNPAZ fue francamente sorprendente. Los más de 59 inscriptos (contando docentes y mentores) demostraron que, en la zona, hay pasión y creatividad lista para ser puesta a prueba. Tanto es así que se rebalsó con creces el límite de inscriptos potenciales que nos habíamos impuesto.

* Graduado de la Tecnicatura en Producción y Diseño de Videojuegos de la UNPAZ.



La UNPAZ, como no podía ser de otra forma, ofreció todo su apoyo a la convocatoria, disponiendo las aulas y los laboratorios necesarios, así como refrigerios suficientes para todos. Fue muy apreciado, sobre todo, el dispenser de agua fría/caliente, considerando las condiciones de calor agotador. Condiciones que, de todos modos, no mermaron el entusiasmo de los *jamers* (como se los llama a los participantes de este tipo de encuentros).

El primero de los tres días, como es lo normal, solo se utilizó para presentar el evento (incluyendo la temática del año). Rápida y espontáneamente se generaron los grupos variopintos a través del simple proceso de “Elijo al que tengo cerca”. Así algunos resultaron equipos balanceados, mientras que otros no tuvieron la menor idea de nada, pero les sobró ganas de intentarlo todo.

La temática de 2019 fue “Hogar”. Sin esperar que el video de apertura terminase, los diseñadores empezaron a congregarse en pequeños círculos, garabateando papeles y discutiendo qué hacer, cómo hacerlo y si podrían terminar en menos de tres días.

En esta edición de la GGJ tuve la oportunidad de ser mentor. Ese papel consiste en observar a los grupos, ofreciéndoles cualquier ayuda posible. Y debo decir con orgullo que fui poco requerido, ya que el nivel de preparación de la gran mayoría (que eran estudiantes de la UNPAZ) fue bastante bueno.





El segundo día, desde bien temprano, comenzó la verdadera *jam*. Nos encontramos con los demás mentores antes de la hora, para dejar todo preparado y listo para el arranque.

El ingreso fue rápido y directo: no terminaron de acomodarse los integrantes de los equipos, que algunos ya habían puesto manos a la obra. Las ideas a desarrollar se habían decidido el día anterior o durante la noche.

La definición de los roles dentro del equipo fue un proceso algo más conflictivo. Pero, en líneas generales, no hubo mayores inconvenientes en la división de tareas. Sí es cierto que, en ciertos momentos, uno u otro quedaban libres. Por ejemplo, hubo grupos con más de un programador y un solo artista, lo que requirió una mayor exigencia a este último. De todos modos, la mayoría llegó a desarrollar bien su prototipo.

Poco a poco nos fuimos acercando al tercer día y a la hora de entrega. Esto hizo que todos aceleraran la velocidad en el trabajo, a fin de presentar el producto final lo más acabado posible (claro está, según el criterio de exigencia que cada grupo se había impuesto).

Finalmente, luego de una hora extra, que fue aceptada por unanimidad más que complaciente, llegó el momento de la presentación. Allí pudimos conocer a fondo los diferentes juegos ideados.

Cabe resaltar que, en 2019, la convocatoria de la GGJ incluyó el desarrollo de prototipos de juegos de mesa. *Familia Paz*, el único de este tipo desarrollado en la UNPAZ, quedó como testimonio de esta novedad. Pueden encontrar una explicación completa de este juego, como así también “probar” los demás desarrollos ingresando a [Global Game Jam UNPAZ](#).

Entre los videojuegos, encontrarán:

- *Homu* (que significa “hogar” en japonés). Aventura gráfica con finales alternos.
- *Memorias Nostálgicas*. Otra aventura gráfica, sobre un huérfano que recuerda su infancia.
- *Proyecto H.O.M.E*. Juego sobre dos hermanos sobreviviendo en una isla.
- *Sofia al Rescate*. En el que el desafío es rescatar animales de los cazadores que invaden sus hogares.
- *Quiero saber*. En el que el protagonista explora su propio hogar veinte años después.

- *Space Garbage*. Sigue a un perro arriba de una nave que destruye basura.
- *Nostalgia*. Rememora etapas de una vida, a través de mini juegos.
- *Réflex*. Cuenta la historia de un nórdico que regresa a su hogar.

Me gustaría explayarme sobre algunos de los proyectos, dar nombres y más datos acerca de ellos. Por ejemplo, destacar la elaboración de *Réflex* que, pese a su precariedad, fue realizado por un solo diseñador (¡que encima usó un motor 3D!).

Los invito a todos a hacer aquello para lo que fueron hechos estos proyectos: jugarlos y corroborar con ojos propios el ingenio de los productores locales.

Así pasó la edición 2019 de la GGJ que culminó con aplausos y felicitaciones para todos y todas. Con más de 47.000 participantes y 9.000 juegos presentados a lo largo y ancho del globo. Rompiendo el récord del año anterior y habiendo incluido, por primera vez, a 10 países (entre ellos, Irak y Kenia), lo que muestra el poder de unión que alcanza la comunidad del videojuego.

¿Cuál será el destino de esos proyectos? Eso dependerá de cada grupo. Históricamente, las *jam* han dado visibilidad a prototipos que, más tarde o más temprano, se convirtieron en juegos reconocidos y aclamados por la crítica y el público. Como *Celeste*, ganador de varias premiaciones en 2018, que había tenido un origen modesto un par de años atrás.

¿Quién sabe si de aquí a un tiempo alguno de los juegos descritos en esta nota no llega a competir, mano a mano, contra el desarrollo de un estudio multimillonario por el título de mejor juego del año?

Nada más me queda por decir, solo invitar, una vez más, a todo aquel interesado a estar atento a la convocatoria del año próximo (ya se sabe que la GGJ 2020 se realizará del 31/1 al 2/2). Recuerden que, como la misma *jam* viene a demostrar, no necesitan grandes herramientas o conocimientos complejos para intentarlo, solo pasión y muchas ganas de dejar que sea lo que sea.



Global Game Gallery





Fotos: María Iribarren