

Crónica de una *jam* argentina



*Fernando Nahuel Romero López**

Palabras clave: jam - espíritu creativo - proyecto - videojuego - GGJ

Eran las 6 de la tarde en el Centro Cultural de la Capital. Todos los miembros del equipo nos mirábamos las caras con terror. “Chicos, vayan apurando que ya tenemos que arrancar con las demostraciones”, nos repitió, por tercera vez, uno de los coordinadores.

Mientras tanto, el más habilidoso en programación corría contrarreloj, tratando de ultimar detalles, tarea que terminó justo antes de que nos sacaran la mesa en la que trabajábamos. Le dimos al botón de probar, todos de pie amontonados frente a la Notebook, contentos de haberlo logrado. Se nos cayó la sonrisa a todos al ver que las últimas modificaciones rápidas habían dejado a nuestro *bebé*, ¡nuestro querido proyecto!, con más errores y fallos que mis evaluaciones de matemática en la escuela secundaria.

A quien no haya asistido nunca a una *jam*, al lector ajeno al mundo de los fichines se le hará difícil imaginar la vorágine de sensaciones que se desprenden ahí. ¡Y de aromas! Con todo respeto. Es que, por el ritmo tan exigido, muchos, no tienen tiempo de ducharse y, de dormir, apenas. Es la emoción de ver el primer prototipo funcional de lo que podría ser el juego final. La adrenalina desde el primero al último día. El pánico al ver que el reloj avanza. La bronca del fanático porque se acabó la chocolatada...

* Graduado de la Tecnicatura en producción y diseño de videojuegos, UNPAZ.



¿Qué es una **Global Game Jam**? Básicamente, es una convocatoria (de carácter global, como lo dice el nombre), con sedes diseminadas por todo el mundo, en la que el objetivo es organizar el desarrollo de un videojuego mínimamente jugable, desde cero y en ¡nada más que 48 horas!

Solo es condición asistir con un equipo de trabajo y algunas ideas básicas. Mucho de la “aventura” radica en ir sin idea de nada y lanzarse a lo desconocido. Juntándose con un grupo de extraños, tan perdidos como vos, y todos juntos armar algo mágico. Ese es el punto de la **GGJ**: no hay premios, no hay dinero. Apenas un montón de fanáticos de los videojuegos, creando cualquier cosa que deseen, con el tiempo y la temática como únicas restricciones. La **GGJ** es la máxima demostración del espíritu creativo del videojuego.

Tanto docentes como alumnos de la UNPAZ asistimos a la entrega de este año, que se realizó en enero. Fuimos a la Sede de Image Campus, situada en el Centro Cultural San Martín. El ambiente en ese momento se puede describir con la palabra “comunidad”: la gente estaba con la mejor onda, emocionada y esperando que llegaran las siete de la tarde. A esa hora se daría a conocer la “temática secreta”. De inmediato habría que ponerse a idear (a improvisar) un concepto de juego.

El primer día es corto, ya que solo es la apertura inicial: el tema es dado a conocer en el mismo momento en todas las sedes del mundo (en Argentina, a las 19:00). Acto seguido, los participantes pueden permanecer en el edificio hasta las 09:00 o irse de inmediato a sus casas y seguir trabajando desde ahí.

Según la ambición del proyecto y la organización de los miembros del equipo, a algunos podrían bastarle las horas de trabajo dentro de la sede (abierta de 10:00 a 21:00). Mientras que otros pueden no descansar, literalmente, hasta tener el proyecto listo y pulido.

Hay sedes que no cierran durante el transcurso del evento, por lo que es posible trabajar en ellas las 48 horas de corrido (algo que, desde la misma organización, no recomiendan ya que resulta insalubre). Los dos días siguientes, son una mezcla de sudor, lágrimas y mucho, pero mucho café.



Teniendo pensado el concepto del juego, los participan desempeñan el rol que les corresponda: algunos dibujan en su tableta digitalizadora hasta hacerla sacar humo. Otros programan a velocidades que desafían la capacidad humana. Un estimado compañero, por ejemplo, con el ukelele en mano, grabó una canción en el baño (donde había mejor acústica, según él).

Cada uno cumple su tarea. A veces, más de una. Todos se apoyan en todos. Todos tienen un trabajo que hacer. No hay tiempo para descansar durante una **Global Game Jam**: podrás dormir en el tren de regreso a casa, el último día.

Y sí: el último día es el más duro. Ahí todo se intensifica. Si en el segundo, el ritmo ya era veloz, en el tercero no sobran los minutos.

En la fase final se une cada cosa hecha: dibujos, música, textos. El o los programadores dan los últimos toques, para ensamblar las piezas y, a menudo (como en nuestro caso) no dejan de hacer retoques hasta el instante mismo en que se muestran los proyectos.

Cuando concluye la **Jam**, los proyectos son subidos a la página de la **Global Game Jam** y expuestos a la vista de todos los participantes con una leve descripción por parte del equipo desarrollador de cómo empleó la temática en su juego.

Si quieren ver la obra maestra (dicho con toda la modestia de la que soy capaz) que desarrolló mi equipo (el grupo de UNPAZ se dividió en dos equipos), busquen *Nicky Brave* en Google y aparecerá. ¡No tiene pérdida! De más está decir, que pudimos arreglar los errores en el último instante.

En cuanto al juego del otro grupo (no puedo tener la defachatez de no mencionarlo), se llama *Lost In Transmission*.

Así, entre aplausos y poco más, terminó la **Global Game Jam**. Sin fuegos artificiales, sin trofeos de plástico, sin votos, sin nada más que el aprecio de los colegas. Porque, una vez más, se trata de eso.

La **GGJ** (aunque es cierto que, en la página, luego se hacen menciones especiales a los trabajos más impresionantes) no es una competición entre los grupos de desarrollo presentes. Se trata de una reunión de personas, amantes de este arte que es el desarrollo de videojuegos. Se trata de pensar y consolidar, de la nada, lo que básicamente son sueños. Eso es lo que es la **GGJ**: una oda al espíritu creativo de los jugadores.

