

Mediterráneo - 25/01/2014

La UJI, la cuna del videojuego

30 equipos se encierran en el Espaitec para crear prototipos de juegos y captar la atención del sector

Castellón se suma a la iniciativa simultánea Global Game Jam en otras 474 ciudades de 72 países

CRISTINA GARCIA
cgarcia@epmediterraneo.com
CASTELLÓN

48 horas de videojuegos *non stop*. 30 equipos de Castellón se encierran este fin de semana en el edificio del Espaitec 2 de la UJI para crear “los máximos prototipos de videojuegos posibles”. Lo que supone, en pleno siglo XXI, un sueño para muchos adolescentes, para los integrantes de la Asociación DevenUp de la UJI es una realidad “que nos pone en el mapa mundial de la creación, junto con otras 474 ciudades de todo el mundo en 72 países, donde el año pasado se fraguaron más de 3.000 juegos”, explica David Rodríguez, uno de los promotores y estudiante de 2º curso del grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

Es la primera vez que la UJI se suma al evento internacional Global Game Jam, que en la Comunitat solo se realiza también en Gandía, y la respuesta ha sido “muy buena”, señala. “No lo pensábamos; hay programadores, diseñadores, informáticos, estudiantes y curiosos con buenas ideas, y cada uno aporta lo que sabe al equipo, que se busca siempre multidisciplinar”, explica.

‘ON LINE’ // Desde ayer a media tarde, los equipos están trabajando solo con una clave, la misma para todo el mundo: “No vemos las cosas como son, sino como nosotros somos”. En una explicación *on line* retransmitida a todos los puntos del planeta en los que se realiza simultáneamente el Jam, tres monitores instruyeron a



► Los equipos se reunieron ayer por la tarde en Espaitec para empezar a desglosar el guión del juego.

LA PRIMERA VEZ

Castellón acoge la cita por primera vez; el 2013 se hicieron 3.000 juegos

SER LOS MEJORES

Los equipos quieren ser los mejores y que las ‘majors’ les fichen

los participantes con las principales claves de un videojuego, en la que, por encima de todas las cosas, estaba el diseño, la interactividad y el sello personal. En la línea de grandes sagas de juegos como *Proevolution*, *FIFA Soccer*, *Resident evil*, *Grand thief*, *Assassins* o *Call of Duty*, los equipos plasmarán en un prototipo sus ideas.

PROTOTIPOS // “Con este lema se me ocurre algo sobre la percepción, con un juego en primera persona, con mecánicas de espejos en los que van variando las perspectivas o los personajes en los que uno puede convertirse, por ejemplo, desde juegos a simuladores, de ocio, adultos o in-

fantiles”, explica Rodríguez.

Primero, una reunión con una tormenta de ideas para el guión, y, después, el desarrollo. Los prototipos de la UJI, y el resto del mundo, se colgarán en la web www.globalgamejam.org, y es ahí “donde empieza el futuro del juego”.

“Las grandes casas están pendientes y las jornadas son caldo de cultivo para futuros proyectos; muchos de los más vistos han salido de aquí”. Esa es “la esperanza”, en una “carrera por estar entre los mejores y que te fichen”, dicen. ≡



MÁS INFORMACIÓN Y SUGERENCIAS

► www.elperiodicomediterraneo.com
► Contestado: 964214322 Buzón: 25511 CONT