

IPCA Global Game Jam

48h para criar um jogo

Olga Costa

Texto e foto

O desafio era complexo. Os participantes tinham 48 horas para desenvolver um videojogo. O tema, esse só o souberam no momento em que o relógio começou a contar. Assim foi mais uma edição do Global Game Jam, que juntou perto de meia centena de participantes no IPCA, entre sexta-feira e domingo. Esta é uma iniciativa que acontece a nível mundial e que, este ano, teve cerca de 40 mil participantes – são já mais de cem os países que fazem parte do Global Game Jam. Mas o que é preciso para se participar numa iniciativa destas? Pois bem, os requisitos não são muito complicados. Basta, claro está, ter alguma familiaridade com os videojogos, gostar do tema, saber trabalhar em equipa e ter algumas capacidades e imaginação para criar, num tão curto espaço de tempo, um jogo que depois viria a estar disponível para quem o quisesse jogar. A iniciativa, ao contrário de outras similares, não tem qualquer carácter competitivo. “Não havia prémios à es-



pera dos participantes, porque esta Game Jam é para que entusiastas da área, professores e estudantes se pudessem reunir num local e partilhassem experiências”, começou por explicar o professor responsável pela iniciativa, Duarte Duque. O tema, esse foi igual para todos os milhares de participantes. “O que é que a casa significa para ti”. E todos ficaram a saber a base do jogo que tinham de criar às 17h de cada país participante. “Por causa dos fusos horários e para que todos participassem nas mesmas condições, a quem já tinha sido revelado o tema, não o poderia difundir nas redes sociais, nem por nenhuma outra plataforma”, acrescen-

tou Duarte Duque. E houve diversas interpretações do tema. Se para uns a casa tem o mesmo significado que terá para a maioria – família, bem-estar –, outros houve que foram mais arrojados e apostaram na construção de um jogo “mais objetivo” e trabalharam mesmo a casa enquanto edifício. Os jogos foram depois descarregados na plataforma da Global Game Jam e estão agora disponíveis. Para receber uma Game Jam, o IPCA teve de disponibilizar aos participantes alojamento, condições de trabalho e local para refeições. A Global Game Jam surgiu em 2009 em 22 países. Hoje já envolve mais de 100.