

Capítulo 3

Competencias sobre creación de videojuegos y Ciber deportes en Panamá

Global Game Jam en Panamá

El Global Game Jam (GGJ) es un juego anual distribuido. GGJ fue un proyecto de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos (IGDA) de 2009 a 2012. A partir de GGJ 2013, el evento es administrado por Global Game Jam, Inc., una organización sin fines de lucro con una designación caritativa 501(c)3 del IRS con sede en San Luis Obispo, California.

El primer Global Game Jam anual se llevó a cabo del 30 de enero al 1 de febrero de 2009 con gran éxito y elogios de la crítica. Con más de 1.600 participantes en 23 países, con 307 juegos producidos en torno al tema "Mientras no tengamos unos a otros, nunca nos quedaremos sin problemas".

Las Global Game Jam o GGJ se empezaron a realizar desde el 2012, en donde un grupo de desarrolladores de videojuegos y aficionados se reunieron por primera vez y entre ellos los principales líderes de este evento hasta la actualidad de 2022 surgieron entre ellos se encuentran José Gabriel Ureña Yi, Irving Malcom y Alejandro Cadavid.

En cada sitio, el Global Game Jam se ejecuta continuamente durante 48 horas en cada zona horaria, comenzando a las 5:00 p. m. en la fecha de inicio y finalizando a las 5:00 p. m. dos días después. El cronograma recomendado incluye un breve período de planificación y creación de equipos, seguido de un tiempo de desarrollo hasta las 3:00 p. m. del último día.

Estos están diseñados para impulsar el desarrollo creativo al agregar un factor único o limitante al diseño de su juego.

Durante el pasar de los años este evento fue atrayendo más personas aficionadas a los videojuegos y promoviendo este movimiento de los videojuegos en Panamá, en donde para el 2017 ya el evento contaba con más de 20 participantes y esta cifra fue creciendo más y más al pasar de los años.

En los años de 2020 a 2022, durante la pandemia el evento fue realizado de la misma manera que años anteriores, pero con la diferencia que fue de forma virtual.

Competencias sobre creación de videojuegos y Ciber deportes en Panamá

Creaciones de GGJ en Panamá

Space Trash Inc (2012)

En el primer año de las GGJ en Panamá después de algunos meses se creó el juego **Space Trash Inc.** En donde el objetivo del juego es mantener la basura alejada del agujero negro.

Escape from Monster Town (2015)

Un pequeño equipo de Black-Ops fue enviado a un pequeño pueblo para completar una misión simple. lo que no sabían era que un monstruo abominable estaba en estado de hibernación cerca del pueblo. El jugador se convierte en el estratega en este juego de decisión vital. Señala por dónde correr a cada uno de los cuatro soldados para evitar el contacto con el monstruo y recuperar los repuestos necesarios para escapar.

Desarrollado por: Líder: Hjupter Cerrud

Programadores: Irving Malcolm Cáceres, Alfredo Lima, Jorge Selles, Gabriel Dos santos

Modelo 3D: Alejandro Espino

Sonido\Música: Fernando Fragueiro

Diseño 2D: Alejandro "Aleko" Cadavid

Escape Monster Town. (2015, 26 enero). Global Game Jam.
<https://globalgamejam.org/2015/games/escape-monster-town>

Rune Arena (2016)

Chamanes luchando unos contra otros, completando símbolos para activar hechizos. Solo multijugador en línea. Tú, como chamán, descubres hechizos mientras usas runas en combinación con tus oponentes.

Desarrollado por: Programadores: Hjupter Cerrud, José Garrido, Paulo Rodríguez, Irving Malcolm, Francisco Chong, Benigno Moreno.

Gráficos: Álvaro Mestre, Alejandro Cadavid, Alejandro Espino, Johnathan Guerra, Juan Barba, Mudam Bashken Dee Greedy.

Productor: Carlos Guevara

Audio: Alejandro Cadavid, Alejandro Espino.

Rune Arena. (2016, 4 febrero). Global Game Jam.

<https://globalgamejam.org/2016/games/rune-arena>

Shark wave (2017)

Juego multijugador donde 2 náufragos intentan sobrevivir a las olas del océano mientras un tiburón hambriento los acecha.

Desarrollado por: Hjupter Cerrud - Lider

Alvaro Mestre - Artista

Gabriel Dos Santos, Francisco Chong - Programadores

Victoria Barrios – Diseñador Grafico

Aleko Cadavid - Musica

Alejandro Espino – Asistente de arte

Shark Wave. (2017, 24 enero). Global Game Jam.
<https://globalgamejam.org/2017/games/shark-wave>

Year 1671 (2017)

¡Enfréntate a una mecha que viaja en el tiempo, Henry Morgan, mientras eliminas OLAS Y OLAS de enemigos! ¡Con mochilas propulsoras!

Desarrollado por: José Fernando García y su equipo.

Year 1671. (2017, 23 enero). Global Game Jam.
<https://globalgamejam.org/2017/games/year-1671>

Más juegos de la GGJ

2017:

Games. (2017, 15 diciembre). Global Game Jam. <https://globalgamejam.org/2017/games?title=&country=PA&city=&tools=All&diversi fier=All&platforms=All>

Spread the Word (2018)

Difunde pensamientos positivos escribiendo palabras bonitas en este juego de composición tipográfica.

Desarrollado por: Diseñadores: Giancarlos Soto y David

Desarrolladores: Jose Gracia y Andres Tuñon

Voces: Katherine Gracia

Spread the Word. (Enero 28, 2018). Global Game Jam.
<https://globalgamejam.org/2018/games/spread>

Joy Blob (2018)

Un microorganismo malo y enojado está tratando de transmitir una enfermedad dentro de una célula. ¿Puede nuestro héroe transmisor de alegría detenerlo? Recoja los viales antivirus y destruya las membranas rojas para ingresar al núcleo del microorganismo malo y difundir la alegría.

Desarrollado por: Diseño del juego: Team Joy

Programadores: Irving Malcolm, Rubén Herrera, Francisco Chong

Gráficos: Francisco Chong, Alvaro Mestre, Alejandro Cadavid

Audio: Alejandro Cadavid

Joy Blob. (2018, 31 enero). Global Game Jam.
<https://globalgamejam.org/2018/games/joy-blob>

Games. (2018). Global Game Jam.
<https://globalgamejam.org/2018/games?title=&country=PA&city=&tools=All&diversifier=All&platforms=All>

Chancla Shooter (2019)

¡Tienes el control de una mamá lanzadora de chancla muy poderosa!

Desarrollado por: José Gabriel Ureña

Chancla Shooter. (2019, 28 enero). Global Game Jam.
<https://globalgamejam.org/2019/games/chancla->

yoUFOe (2020)

Tienes que reparar todas las infraestructuras que destruye el OVNI malo, ¡los humanos son tus amigos!

Desarrollado por: Alejandro Cadavid – UI y gráficos.

Raúl Arias – Modelos 3d de "Americas Bridge"

Iker Uriarte – Modelos 3D de la ciudad.

Rolando Rosales - Models UV unrap, Destruction animation, 3D terrain and energy tower model

Jacinto Moltó – Voces, música y SFX

José Ureña – Programador

yoUFOe. (2020, 3 febrero). Global Game Jam.
<https://globalgamejam.org/2020/games/youfoe-1>

Fix Space (2020)

La famosa ingeniera Samantha Maxwell explora el universo, con su I.A., el robot gigante A.D.A.M. ¿Serán capaces de sobrevivir a todos los peligros espaciales que les esperan en su viaje?

Desarrollado por: Andres Sanchez (Programmer)

Oscar Vallarino (Programmer)

Carlos Samaniego (3D Modeler, Level Designer)

Siah NG Chang (Lightning & Effects)

Vicente Prescott (UI)

Lloyd Smith (UI)

Mas juegos de la GGJ del 2020

Games. (2020, 31 enero). Global Game Jam.

<https://globalgamejam.org/2020/games?title=&country=PA&city=&tools=All&diversifier=All&platforms=All>

Fix Space. (2020, 3 febrero). Global Game Jam.

<https://globalgamejam.org/2020/games/fix-space-6>

BELS SCAPE (2021)

¿Crees tener lo necesario para entrar a la casa embrujada y derrotar la maldición de la macabra Belle Dame, antes de que reclame el alma de tu hermanito para siempre? Únete a la tétrica aventura de MABEL mientras se adentra a un mundo extraño lleno de enemigos y malas vibras que solo tú puedes romper, en este pasa mundos creados por TeamPizza.

Desarrollado por: Team Pizza

BELS SCAPE. (2021, 1 febrero). Global Game Jam.
<https://globalgamejam.org/2021/games/bels-scape-4>

Help the Lost! (2021)

Eres un buen samaritano de juguete que quiere ayudar a otros a ser libres como tú, pero arriesgándote a convertirte en un perdido. El objetivo del juego es reunir tantos como sea posible lo más rápido posible y devolverlos a la caja de objetos perdidos, pero hay un problema una vez que dejas tu caja de seguridad, comenzarás a perder energía y cada uno de los perdidos arrastrar contigo disminuirá tu velocidad, a veces es posible que tengas que dejar algo atrás.

Desarrollado por: Coding, Game Design, 3D Graphics: Francisco Chong

3D Graphic Artist: Rolando Rosales

Help the Lost! (2021, 1 febrero). Global Game Jam.
<https://globalgamejam.org/2021/games/help-lost-6>

Happy Sunday (2022)

Este juego se trata de un chico que quiere terminar su domingo feliz y satisfecho, para poder empezar la semana con energía y optimismo. Está en casa, buscando enfrentar la dualidad entre alegría y miseria.

Desarrollado por: Irving Malcolm, Iván González, Marcos Cruz, Anthony García y Paolo Guelfi.

Meian (2022)

Meian es un juego 2.5D, platformer donde el objetivo es llegar del punto A al punto B. Durante el trayecto te encontraras enemigos que tienen formas oscuras o de luz. Cambia la forma del protagonista para poder infligir daño a los enemigos dependiendo de sus formas.

Desarrollado por: IMCE507 - Programador

Azulas Zero – Diseñador del mapa y artista 3D

Kisami201 – Diseñador

Umbra (2022)

Esta historia tiene lugar 200 años después de una catástrofe sin precedentes que dejó a los humanos casi extintos. Los humanos intentaron enfrentarse a este nuevo enemigo; ya habían peleado guerras, pandemias y desastres naturales, pero no estaban preparados para enfrentar a este enemigo: LA MUERTE. Los vivos intentaron aferrarse a la poca esperanza que les quedaba y lucharon hasta el final, pero llegó lo inevitable y la MUERTE solo dejaba oscuridad y desesperación

a su paso. Sin embargo, una persona encontró un paraguas que irradiaba una luz que disipaba la oscuridad.

Desarrollado por: Programador-Benigno Moreno

Programador-Joseph Williams

Diseñador-Alejandro Vicente Bernal

Yin Yang Duality

Este es un juego donde tienes que esquivar obstáculos siendo un yin yang, recuerda: "No siempre tienen que estar juntos"

Desarrollado por: Dromel06 y Goldemyt

Competencias sobre creación de videojuegos y Ciber deportes en Panamá

Red Devil Studios Panamá

Red Devil Studios es una empresa de desarrollo de videojuegos panameña, con sede en la Ciudad del Saber, compuesta por desarrolladores independientes unidos para levantar la industria de los videojuegos en Panamá y tienen como objetivo hacerle renombre al país en el mercado mundial por la buena calidad y lo más importante hacer juegos divertidos.

Esta empresa cuenta con un equipo de 11 personas entre los cuales están:

- | | |
|---------------------|--|
| • José Ureña | Senior Developer |
| • Raúl Arias | 3D Modeler |
| • Azael Araúz | Staff Developer |
| • Jacinto Moltó | Audio and Voice Acting |
| • Rubén Herrera | 2D Staff Developer |
| • Alejandro Cadavid | Art - UI – UX |
| • Iker Uriarte | 3D Modeler |
| • Rolando Rosales | Animator, Staff Developer, 3D Modeler |
| • Irving Malcolm | Senior Developer |
| • Alvaro Mestre | Game Designer |
| • Francisco Chong | Senior Developer, Pixelart, 3D Modeler |

Competencias sobre creación de videojuegos y Ciber deportes en Panamá

Los E-Sports en Panamá

Los videojuegos donde sea que se encuentren siempre tienen un lado competitivo llamado E-sports en donde los gamers se enfrentan para medir su nivel en el juego al que se dedican, ya sea de manera individual o en equipos.

En 2019 Judy Meana había declarado como objetivo crear el "Hub PanamaE-Sports" para la región en donde sumaría a la Ciudad del Saber, la alcaldía de Panamá e invitando empresas privadas, sociedad civil, emprendedores y medios de comunicación a apoyar.

Y con esa visión que +Móvil decide desde inicios del 2019 crear una Liga Gamer que superara cualquier liga o evento realizado en Panamá. Topline en asociación con TVN Media, respondieron al reto de +Móvil Internet de crear algo sin precedentes y en 4 meses de desarrollo, negociaciones, investigación y diseño lanzaron en mayo 2019 la 1a edición de +Móvil Gamers League con una Liga de 8 semanas y una bolsa de \$12mil en premios (la bolsa más grande hasta el momento) y una gran final en Comic Con 2019.

A través de Judy Meana se conectó con Hiran Cañizales de LAPGL (Latin America Professional Gamers League) quien fue uno de los pioneros en Panamá de los E-Games. El equipo

de Hirán junto a La Ciudad del Saber desarrollaron una plataforma que permitiría llevar la Liga 100% online lo que nos permitió seguir adelante a pesar de Covid-19. Creamos una Liga de 10 semanas, conectando con 8 comunidades de videojuegos y manteniendo una bolsa de premios alta.