

# Idean un videojuego infantil basado en el "piedra, papel y tijera" - Levante de Castelló - 06/10/2017

## Idean un videojuego infantil basado en el «piedra, papel y tijera»

► El proyecto, desarrollado por tres alumnas de la UJI, ha sido reconocida en la segunda edición de Hackathon

N. SORIANO CASTELLÓ

El grupo Honey Soft Devs, formado por tres recién graduadas en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universitat Jaume I (UJI) de Castelló, ha sido el ganador de uno de los retos planteados por Cuatroochenta en el marco de la segunda edición del Hackathon, con un videojuego infantil multijugador basado en el tradicional «piedra, papel o tijera».

Las estudiantes Marina Granel, Araceli Cazorla y Lucía Menéndez desarrollaron, según el jurado, un videojuego muy bien resuelto técnicamente, inspirado en el tradicional «piedra, papel o ti-

jera» y al que han llamado Meowgic. Hicieron una presentación muy buena en el Hackathon y fueron uno de los grupos que presentó un proyecto mejor terminado, con una aplicación prácticamente lista para subir a los markets, descargarla y jugar.

Meowgic es un videojuego para dispositivos móviles desarrollado con la plataforma Unity. La mecánica es muy sencilla: participan uno o dos jugadores en red, con un gato que lanza un hechizo al contrario. Los hechizos son agua, fuego y tierra (el equivalente a piedra, papel y tijera) y gana el que vence al hechizo contrario.

Hackathon Castelló se celebró la semana pasada y consta de encuentro de programadores impulsado por cinco empresas tecnológicas de Castelló (entre ellas Cuatroochenta) con el apoyo de



Marina Granel, Araceli Cazorla y Lucía Menéndez, ganadores de uno de los retos. LEVANTE-EMV

la universidad y las instituciones locales y autonómicas, en el que participaron más de 130 estudiantes y titulados en Ingeniería Informática, Videojuegos y Matemática Computacional de la UJI y la Politècnica de València.

El segundo Hackathon Castelló fue un hervidero de ideas y

proyectos cargados de futuro, cumpliendo con su objetivo fundacional de reforzar y visibilizar el floreciente ecosistema de innovación y tecnología que está cuajando en la ciudad. Como muestra se dio a conocer un proyecto de inteligencia artificial desarrollado por un grupo de estudiantes

de la Universitat Politècnica de València (UPV), Makers UPV Yellow, que reconoce logos y contabiliza el valor de las monedas y los billetes ha resultado ganador del premio correspondiente al reto planteado por Nayar Systems, una de las empresas castellonenses organizadoras.