Game over a la fuga de talento - El Mundo Castellón al Día - 16/10/2017

LA ÚLTIMA SOCIEDAD

'Meowgic'. Marina Granell, Lucía Menéndez y Araceli Cazorla crearon, en menos de 48 horas, el juego 'Meowgic'. Desarrollado a través de la plataforma Unity, es un videojuego para dispositivos móviles (una 'app') apto para uno o dos jugadores que, sirviéndose de la ayuda de un gato, lanzan a su contrincante una suerte de hechizos en forma de agua, fuego y tierra. Gana el jugador que mejor contraataque a su oponente.

Marina Granell, Lucía Menéndez y Araceli Cazorla posan con el premio a su juego.

GAME OVER A LA FUGA DE TALENTO

TRES ALUMNAS DE LA UJI TRIUNFAN EN EL II HACKATHON CASTELLÓN CON LA CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO QUE REINVENTA EL CLÁSICO 'PIEDRA, PAPEL O TIJERA'

DANI VICENTE CASTELLÓN

Nada ni nadie escapa al desenfrenado paso del tiempo y a los pasos de gigante a los que avanza la tecnología, ni si quiera los juegos. ¿Recuerdan el clásico *Piedra, Papel o Tijera*? Apuesto a que muchos de ustedes siguen recurriendo a esta técnica a la hora de aclarar quién debe desempeñar una determinada tarea. Tres estudiantes de la Universitat Jaume I (UJI) –algunas ya graduadas y otras apunto de finalizar su etapa universitaria– han dado un giro de 180 grados al clásico juego, inspirándose en el mismo para crear un innovador videojuego en formato *app* –aplicación para teléfonos móviles–.

Meowgic es la apuesta con la que Marina Granell, Lucía Menéndez y Araceli Cazorla arrasaron en la segunda edición del Hackathon Castellón –encuentro de programadores impulsado por cinco empresas tecnológicas de Castellón (entre ellas Cuatroochenta) con el apoyo de la UJI y varias instituciones locales y autonómicas–. Las tres jóvenes, alumnas del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos (que cumple seis años de vigencia en la UJI) se hicieron con el primer premio en la categoría –más bien reto– impulsada por Cuatroochenta, sobre desarrollar un juego a través de la plataforma Unity que se inspirase en el clásico Piedra, Papel o Tijera. «Teníamos que crear desde cero el juego en menos de 48 horas, en el mismo evento», explica Cazorla, una de las tres creadoras que está a punto de graduarse por la UJI.

Fuentes de la organización explican que *Meowgic* cosechó gran éxito de cara a los asistentes y que se presentó de forma muy completa por parte de las tres jóvenes.

En concreto, se trata de un videojuego para dispositivos móviles en el que uno o dos jugadores en red pueden lanzar a su contrincante hechizos vía agua, fuego o tierra –emulando la piedra, el papel o la tijera– sirviéndose de la ayuda de un gato. Como en el conocido juego infantil, vence el que haya logrado rebatir los hechizos de su contrincante.

Granell, Cazorla y Menéndez son la prueba de que el talento juvenil impera en Castellón. De hecho, una de las expertas en videojuegos es asturiana y otra de ellas procede de Córdoba. Castellón puede presumir de cobijar un significativo campo de talento juvenil que no prevé disiparse. Asimismo, Cazorla explica que cada vez se va viendo más apuesta por la industria de los videojuegos y la programación en la Comunidad Valenciana. Incluso en el propio Hackathon «esta última edición se ha abierto más al campo de los videojuegos, no sólo a los informáticos», según la joven estudiante.

Cazorla, que compartirá con sus compañeras un galardón de 500 euros, subraya que «nos enviaron la convocatoria del evento a través del correo de la UJI y, también gracias a la publicidad, decidimos dar el paso y apuntarnos. En un principio íbamos a ser cinco compañeras, pero al final nos quedamos tres». Más mérito aún si cabe, pues según destaca Cazorla «normalmente, cada grupo tiene cinco componentes y nosotras estábamos en desventaja» –el mínimo es dos integrantes por equipo–. Además, Cazorla asegura que «nos apuntamos sin saber qué tendríamos hacer, fue todo una sorpresa».

¿QUÉ DEPARA EL FUTURO?

Así las cosas, en menos de unas intensas 48 horas, las tres jóvenes se pusieron manos a la obra y, mientras que una de ellas se encargaba de la parte artística de *Meowgic*, las otras dos trabajaban en cuestiones de programación. Todo un trabajo en equipo que dio más que buenos resultados.

Las tres ganadoras vislumbran con positividad su futuro. Cazorla relata que su intención es estudiar un máster para seguir ahondando en el apasionante mundo de los videojuegos, pero también la opción de empezar a trabajar en una empresa se pasea por sus inquietas mentes. Sea cual sea próximo camino, Granell, Cazorla y Menéndez han ganado la partida a todos aquellos que piensan que la juventud de hoy en día no es capaz de emprender e innovar. *Game over* a la fuga de talentos.

CUATROOCHENTA, JUNTO A OTRAS 4 FIRMAS, IMPULSARON EL EVENTO

EN EL II HACKATHON CASTELLÓN PARTICIPARON 130 ESTUDIANTES DE LA UJI Y LA UPV

¿QUÉ PASARÁ CON 'MEOWGIC'?

Iniciativa. El videojuego para 'smartphones' ideado por Granell, Cazorla y Menéndez, por el momento, no está disponible en las distintas 'tiendas' de 'app'. «Todavía no vamos a distribuirlo, porque eso requiere tiempo y ahora tenemos otros proyectos», señala Cazorla.

Oportunidad. Sea como fuere, 'Meowgic' se perfila como una posible fuente de alegrías –y, quién sabe, quizás de ingresos– para las tres estudiantes de la UJI de cara al futuro. «No descartamos lanzarla más adelante», puntualiza la joven cordobesa estudiante en la UJI.