

# Presentan hoy un videojuego "made in Conce"

Cuatro estudiantes penquistas de la **USS** realizarán una charla en el "Congreso Jóvenes Futuro 2025".

Cristian Aguayo Venegas  
 cronica@estrellaconce.cl

Un innovador videojuego nacido en Concepción brillará durante esta jornada en el Congreso Jóvenes Futuro 2025, evento que se realizará en el Salón de Honor del Congreso Nacional en Santiago, organizado por el Senado y la fundación Encuentro del Futuro.

Se trata de **Ánima**, una propuesta narrativa y visual creada por estudiant-



ÁNIMA ES EL JUEGO QUE CREARON ESTOS CUATRO ESTUDIANTES.



EL EQUIPO PENQUISTA EN EL FRONTIS DE LA SEDE DEL CONGRESO NACIONAL, EN SANTIAGO: EMILIO CAMPOS, JAVIERA BÜHRING, JOEL ARCE Y FERRÁN LARRAL (DE IZQUIERDA A DERECHA).

tes de cuarto año de Animación Digital de la Universidad San Sebastián, que serán parte del programa con la charla titulada "Videojuegos con identidad local". El proyecto ha sido reconocido tanto a nivel nacional como internacional, por su visión creativa, territorial y reflexiva.

"Para nosotros significa algo muy grande. A veces sentimos que podríamos desentonar un poco, porque en este tipo de congresos hay personas que hacen cosas impresionantes: Hablan de inclusión, medioambiente, crean proyectos masivos", señaló Javiera Bühring, directora de Arte y Animación.

"Somos un grupo que hizo su primer videojuego desde casa, con computadores que no son los mejores, usando herramientas accesibles. Pero por eso creemos que es una gran oportunidad", agregó. "Queremos demostrar a los que estarán presentes en nuestra charla que cualquiera puede hacer este tipo de cosas, que no es algo tan lejano como uno piensa", afirmó.

“**Somos un grupo que hizo su primer videojuego desde casa, con computadores que no son los mejores”.**

Javiera Bühring, estudiante de Animación Digital USS

"Ánima busca que el jugador haga una introspección sobre cómo siente y por qué siente lo que siente", señaló Emilio Campos, programador y sonidista, otro de los integrantes del equipo.

"Creamos escenarios realistas, con personajes (NPCs) que tienen emociones justificadas por lo que les ha pasado. Eso hace que el jugador también se cuestione sus propias emociones. Es una experiencia más emocional que explícita", comentó.

"Está inspirado en el lugar donde vivo, que es Penco. No porque sea algo específicamente penquista, pero sí tiene esa vibra de pueblo chico donde todos se conocen", detalló.

"Por ejemplo, hay una picada en plena plaza. Nos basamos en esos detalles cotidianos que uno encuentra en comunidades pequeñas", complementó.

Al ser consultados so-

bre cómo nació el proyecto, Javiera profundizó que "salió a partir de una convocatoria de nuestro profesor para participar en la LAG Game Jam, que es un concurso internacional donde se desarrollan videojuegos en muy poco tiempo".

"Nosotros nunca habíamos creado uno, pero somos amigos, nos encanta trabajar juntos y crear cosas. Así que dijimos: hagámoslo. Y fuimos", agregó. "Fue un trabajo bastante intenso, pero lo disfrutamos mucho. Partimos con dos días de lluvia de ideas y organización del concepto. Luego, dedicamos cinco días seguidos al desarrollo completo del juego", dijo.

"Cada día trabajamos más que el anterior y el último fue maratónico. Literalmente entregamos el juego en el último minuto. No dormimos casi nada, pero lo volveríamos a hacer sin pensarlo", cerró.

#### DOCENTE

"Este reconocimiento representa un gran respaldo al trabajo de excelencia que están desarrollando nuestros estudiantes, y pone en valor creciente a las industrias creativas, especialmente a los videojuegos, más allá del entretenimiento, vinculándolos con la ciencia y la tecnología", señaló el director de la Escuela de Animación Digital USS, Luis Tiznado.

# Podaruj

Lo hemos dicho en todos los idiomas

† María Ayuda

4

son los estudiantes que lograron crear este novedoso juego desde Concepción.