

Yenilikçi Oyun Geliştirme Dünya Maratonu 2014 tamamlandı

ODTÜ'de 6. kez düzenlenen "GGJ ATOM 2014", 24-26 Ocak 2014 tarihleri arasında tüm dünya ile aynı anda yapıldı.



ODTÜ

Teknokent ve ODTÜ Enformatik Enstitüsü işbirliğiyle bu yıl altıncısı düzenlenen "Global Game Jam-GGJ ATOM 2014" (Yenilikçi Oyun Geliştirme Dünya Maratonu) 24-26 Ocak 2014 tarihleri arasında tüm dünya ile aynı anda ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi'nde gerçekleştirildi. Uluslararası komite tarafından açıklanan "We don't see things as they are, we see them as we are" (Olduğu gibi değil, olduğumuz gibi görürüz) temasına uygun yenilikçi oyunlar geliştirmek için başlayan 48 saatlik maratona 113 geliştirici katıldı. Tema 24 Ocak Cuma günü her merkezin kendi yerel saatine göre

açıklandı ve tüm dünyada geliştiriciler bu tema üzerine fikir paylaşmaya başladı. GGJ ATOM, kalabalık, eğlenceli, katılımcı ve yoğun bir geliştirme sürecini tam 27 ekip ve 32 oyunla tamamladı. ODTÜ Teknokent Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi'nin (ATOM) Microsoft, TEB ve Koç Sistem tarafından desteklenen etkinlik kapsamında geliştiriciler yarışma sonunda ortaya yenilikçi oyunlar çıktı. 48 saatin galibi "Yabıştır Kamil" oldu

Açıklanan tema ile ekiplerini kuran ve oyun geliştirmeye başlayan katılımcılar, 48 saat

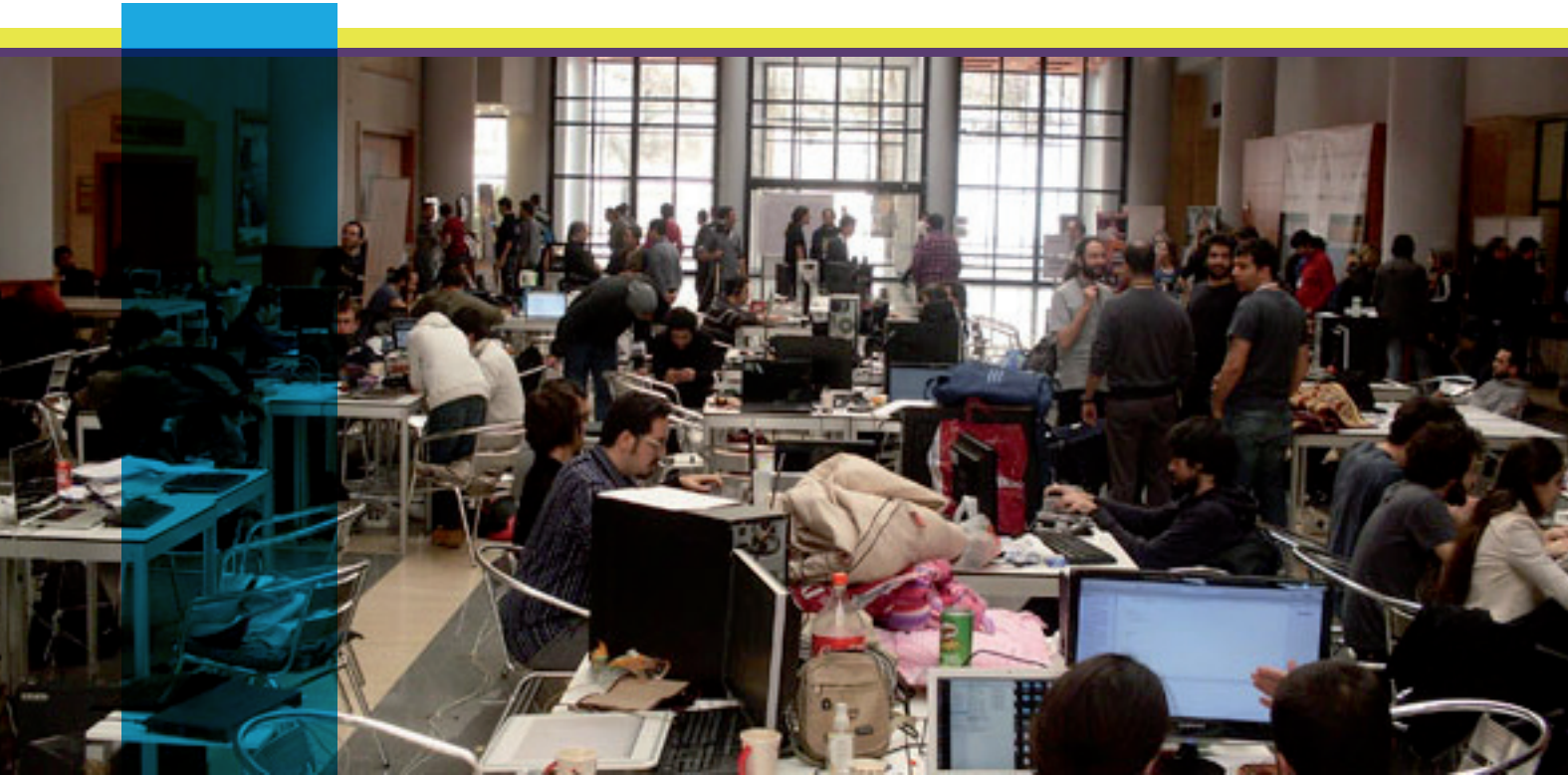
sonunda geliştirdikleri oyunları ziyaretçilere sundu. GGJ ATOM Jürisi tarafından, High Five ekibinin geliştirdiği "Yabıştır Kamil" isimli oyun, merkezin "En Beğenilen Oyunu" seçildi. Pazar günü 18:00'da gerçekleştirilen kapanış töreni ile tamamlanan 48 saatlik maceraya, oyun geliştiriciler yenilikçi oyunları ile damgasını vurdu.

Türkiye'den 388 geliştirici katıldı

Global Game Jam bu yıl tüm dünyada da rekorların yılı oldu. GGJ merkezleri bu yıl

toplam 72 farklı ülkede 488 merkezde gerçekleştirildi. 48 saat boyunca oyun geliştiren 23 bin üzerinde katılımcı, dünya genelinde oyun geliştirme alanının ilerlemesine de büyük katkıda bulunmuş oldu.

Yoğun katılımıyla bu yıl ilgi çeken Mısır, İsraill, Singapur, Tayland, Filipinler, Makedonya, Tunus ve Meksika gibi ülkelerin yanı sıra, Türkiye de toplam 6 merkez ve 388 geliştirici kaydıyla dünyada önemli bir geliştirme coğrafyası olduğunu bir kez daha kanıtladı.



Global Game Jam™

January 24-26, 2014