

Galería 05-03-2015

EN ESTOS DÍAS, UNOS 30 DISEÑADORES URUGUAYOS DE EMPRESAS NACIONALES DE VIDEOJUEGOS REPRESENTAN AL PAÍS EN LA GAME DEVELOPERS CONFERENCE, LA REUNIÓN MÁS GRANDE DEL MUNDO PARA DESARROLLADORES Y EMPRESAS AFINES A LA INDUSTRIA QUE SE HACE ANUALMENTE EN EEUU

CUANDO JUGAR ES UN TRABAJO SERIO



Catapultada desde principios de este siglo por pioneros como Gonzalo Frasca —doctor en Videojuegos por la Universidad de Copenhague y creador de productos para Disney, Pixar, Cartoon Network y Warner Bros—, Batoví Games Studio o Trojan Chicken (creadores de juegos para el Plan Ceibal), la producción nacional de videojuegos es una industria que crece en alcance y fuerza de trabajo.

También crece la cantidad de personas que quieren capacitarse para ingresar a esta industria.

Para ellos, la oferta universitaria en Uruguay incluye desde hace cinco años la Universidad ORT — que lleva adelante la licenciatura en Animación y Videojuegos— y desde este año la Universidad Católica, que inauguró la licenciatura en Artes Visuales, que ofrece especialización en Animación para quienes quieren dedicarse al área. También está A+ Escuela de Artes Visuales (a.edu.uy), del creador de Batoví Fernando Sansberro, que ofrece la carrera de Desarrollo de Videojuegos.



En este contexto, no es extraño que año a año aumente la cantidad de uruguayos que asisten a la Game Developers Conference (GDC), la reunión más grande del mundo para desarrolladores y empresas afines a la industria de los videojuegos, que se realiza anualmente en San Francisco (EEUU), con un promedio de 24.000 visitantes durante su semana de duración: El encuentro se hace en el Moscone Center, el centro de convenciones y complejo más grande de San Francisco, ubicado en el barrio South of Market (SoMa). El encuentro empezó este lunes 2 y el valor de las entradas va de 300 a 1.500 dólares

En Uruguay el mayor encuentro del rubro es el Premio Anual de Videojuegos, que organizan en conjunto la incubadora de empresas Ingenio del Latu, la Universidad ORT y Antel. El premio mayor de este concurso son pasajes, entradas y alojamiento para el encuentro de San Francisco. Galería conversó sobre el tema con los responsables de las jóvenes empresas ganadoras de las últimas cuatro ediciones del Concurso Nacional de Videojuegos en la categoría Entretenimiento: Ironhide, Kalio Pomeño y Pincer, y el vencedor del último año en la categoría Educativa, Gonzalo Díaz.

EL REINO EN APUROS. "El Concurso Nacional era y sigue siendo una oportunidad fundamental para que los desarrolladores urugua-

yo podamos recibir feedback sobre nuestros proyectos", reconoció Juan Amorín, uno de los integrantes de Ironhide Game Studio, grupo de 19 hombres de entre 25 y 50 años que crearon el juego Kingdom Rush. Con este producto ganaron en 2011 el Concurso Nacional, en la categoría Entretenimiento.

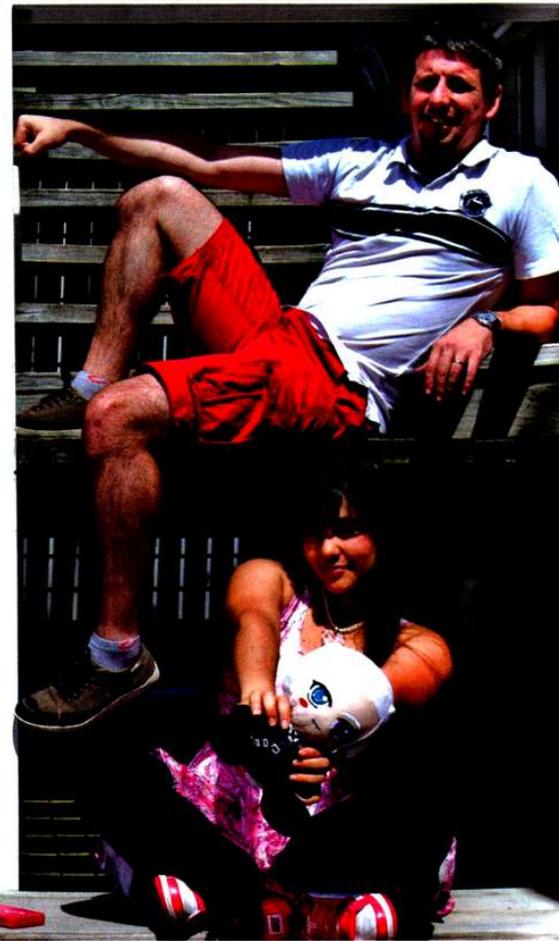
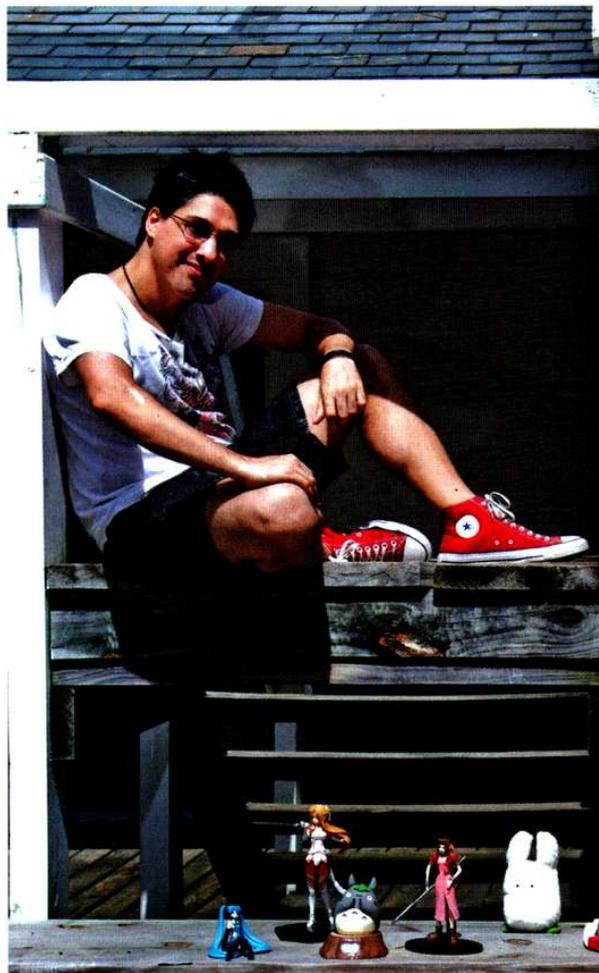
Hoy, Kingdom Rush es famoso en el mundo, aunque muchos de sus fans desconozcan su origen charrúa: cuando salió la versión pa-

ra iPad, se posicionó como el juego de estrategia más descargado del iPad App Store y aplicación número 1 para iPad en el Reino Unido; según la CNN llegó a descargarse 125 millones de veces.

Kingdom Rush es un juego de acción y estrategia en el cual los jugadores deben ir construyendo diferentes torres para frenar el avance de soldados y monstruos. Cada nivel tiene un recorrido para las unidades enemigas y el jugador

Los creadores de "Bullet Boy": Máximo Martínez, Felipe Otamendi, Sebastián González, Juan Pedro Salvo y Federico Romero (además de Jonás Mora y Álvaro Riet, ausentes en la foto). (PÁGINA OPUESTA)

Juan Manuel Pereyra, Laia Barboza y Pablo Pizzani forman Pincer, el equipo que ganó el Premio Nacional en 2014 en la categoría Entretenimiento con el juego "Fighters of Fate" (ABAJO).



debe desarrollar la mejor estrategia para detenerlas.

El juego tiene una trama clásica, con un villano —un mago malvado que intenta invadir "El Reino" enviando sus hordas de enemigos fantásticos— y el jugador tiene el rol del general que comanda las fuerzas del reino para detenerlos. "Curiosamente, nuestros fans han ido desarrollando sus propias historias y teorías respecto a la narrativa. A

veces es muy divertido leer las cosas que escriben en las redes", agregó Amorín. Kingdom Rush tiene una secuela (Frontiers) y una precuela (Origins). "Cada uno ha ido mejorando o reforzando aspectos del anterior, en especial los Heroes y los escenarios", dijo el co-creador.

Los tres juegos se pueden descargar en App Store, Google Play y Amazon AppStore, pero tam-





Sebastián Fernández, Barzilai Spinak y Leonardo Etcheverry forman Kalio (junto a Ciro Mondueri, ausente en la foto) y juntos crearon Run Circus, que en 2012 ganó el Premio Nacional de Videojuegos.



bién se puede jugar al primer Kingdom Rush en PC (comprándolo en Steam) y están también las versiones Flash del Kingdom Rush y el Kingdom Rush Frontiers, que se pueden jugar en la web.

Para desarrollar estos juegos tanto en PC como en Mac los programas que más usa esta empresa son Flash y Photoshop para el arte, y Xcode actualmente para el desarrollo de las plataformas móviles (antes usaban Flash para los juegos web y el Unity 3D para el desarrollo del juego en PC). "En el futuro planeamos enfocarnos a Unity 3D, ya que es un entorno de desarrollo que nos permitiría publicar en casi todas las plataformas móviles así como PC y consolas", manifestó Amorín.

DESAFÍO CIRCULAR. En 2012, un año después del triunfo de Kingdom Rush, los ganadores del Premio Nacional fueron los chicos de Kalio — Sebastián Fernández (37), Barzilai Spinak (42), Ciro Mondueri (39) y Leonardo Etcheverry (33)—, creadores de Run Circus, un juego de plataformas (como, por ejemplo, Mario Bros) que transcurre en un mundo circular formado por anillos.

Los cuatro son ingenieros (Barzilai especializado en computación y los demás en Electrónica) y fueron juntos a la feria californiana en 2013. Ring Run Circus está a la venta para IOS (Iphone e Ipad) y computadoras Mac, que en conjunto tienen registradas 110.000 descargas. También está disponible

para PS Vita (Sony), siendo hasta el momento la única empresa uruguaya en haber publicado en Sony. Descargar el juego tiene un costo actual de 3,99 dólares (según las promociones).

Previamente, Kalio había realizado otro videojuego, Tridefense, que presentó en 2009 y con el que también tuvo una mención en el Gran Premio Nacional. De esa época data otra de las creaciones del cuarteto, Botón.tv, un equipo con micrófono y filmadora automáticos para fiestas (sobre todo casamientos) donde los invitados se pueden grabar saludando a los novios, cumpleaños o anfitriones.

TIRANDO FRUTA. "Bullet Boy", el juego ganador del Premio Nacional en 2013, está protagonizado por un niño que vive junto a su abuelo en una ciudad en las nubes, donde la gente se transporta mediante cañones. En alguna parte de esa ciudad hay uno enorme que dispara a una tierra lejana y desconocida. Un día, Bullet Boy se despierta, se entera de que su abuelo fue a buscar ese gran cañón y decide seguir sus pasos. El juego comienza con ese intento de escapar de la ciudad y embarcarse en su aventura. "Es un juego de *timing*: hay que apretar el botón en el momento correcto pa-

ra no perder y seguir avanzando", explicaron sus creadores.

Pomelo Games, la empresa que realizó el juego, está integrada por cuatro ingenieros que se conocieron en facultad —Máximo Martínez (29), Felipe Otamendi (30), Federico Romero (29) y Jonás Mora (30)—, un ilustrador (Juan Pedro Salvo, 30), un animador y modelador 3D (Sebastián González, 29) y por Álvaro Riet, el encargado del sonido y música.

El juego ya está disponible en Uruguay y Nueva Zelanda en IOS (iPhone e iPad) como soft launch (lanzamiento de prueba), pues sus realizadores prevén esperar a ver el comportamiento de los jugadores para hacer mejoras antes del lanzamiento mundial. "Elegimos Nueva Zelanda porque ese mercado se parece mucho al norteamericano en sus comportamientos, pero en pequeña escala", explicaron.

En 2014 viajaron a San Francisco —allí obtuvieron otro premio, el segundo lugar en "The Very Big Indie Pitch", organizado por Pocket Gamer— pero este año solo viajaron Federico y Sebastián. Viajar a estos eventos les permite establecer contactos como los que realizaron con Sony, que en Latinoamérica está representada por Playstation: ellos le dieron un equipo que permite desarrollar juegos para PS, a través de su programa de incubación para desarrolladores. El voto de confianza fue grande, pues estos equipos son también los que permiten la piratería o el destrabe de equipos y juegos.

LUCHADORES DEL DESTINO. Oriundos de Punta del Este y Maldonado, los creadores del juego *Fighters of Fate* (Pablo Pizzani, Juan Manuel Pereyra y Laia Barboza Eguren) fueron elegidos como los mejores en la más reciente edición del Concurso Nacional. Como Pincer Game Studio llevan unos tres años desarrollando el juego, pues lo empezaron como “una actividad recreativa, fuera de horario de trabajo”, pero hoy están “dedicados al juego” y tienen planificado tenerlo terminado “en unos siete meses”.

Fighters of Fate es un juego de lucha con la particularidad de que se dispone de cartas con los movimientos de combate que puede realizar cada personaje. Además, cada jugador puede personalizar la apariencia y las armas de su luchador. La historia transcurre en un mundo creado por Fátima, una diosa del destino que, aburrida de conocer el final de todas las historias del universo, robó el destino de héroes y de otros mundos, y

los fragmentó en forma de cartas de tarot: al conseguir una carta, el jugador obtiene el poder descrito en ella.

Sus creadores son amigos desde los 16 años (actualmente rondan los treinta) y se complementan en las tareas. Pizzani es el director creativo y *game designer*, comenzó sus estudios de informática con 12 años, luego cursó un año de Analista Programador en ORT Maldonado y finalmente se recibió de Diseñador Gráfico. Aprendió sobre la industria de los videojuegos de forma autodidacta y en 2009 ingresó a una empresa de juegos online española con sede en Punta del Este.

Pereyra, el director de programación de Pincer, vio marcada su infancia cuando a los ocho años se encontró casi por casualidad frente a una TK90, y decidió aprender programación. Terminó el curso de Analista Programador a los 15 y empezó Facultad de Ingeniería en Montevideo; no la terminó, pero sí



finalizó la carrera de Tecnólogo en Informática.

Encargada de la música y los sonidos —Laia Barboza Eguren es Dj profesional de música electrónica— y además responsable de la administración y las redes sociales de Pincer, ella es una de las pocas Evas en el mundo del videojuego. “Supongo que eso deriva de que en general, en las ciencias, predo-

“*Kindom Rush*”, de Ironhide Game Studio, fue el ganador de la 6ª edición del Premio Nacional de Videojuegos.





Gonzalo Díaz ganó en 2014 el Premio Nacional de Videojuegos en la categoría Educativa con "Escape en el espacio"

minan los hombres", aventuró Sebastián, uno de los integrantes de Kalio. "Y también debe influir que tradicionalmente los videojuegos se orientaron a hombres, jóvenes y blancos", aventuró otro miembro de Kalio.

APRENDER JUGANDO. El de San Francisco no es el único gran evento mundial: a mediados de abril se realizará en Nueva York Games for Change (G4C), enfocado en los juegos que buscan generar conciencia humanitaria y educativa. Allí estará el uruguayo Gonzalo Díaz (34), que con su juego "Escape en el espacio" también ganó en 2014 el Premio Nacional de Videojuegos, pero en la categoría Educación. El desafío de su juego es reparar una

nave aplicando principios de física y química que figuran en el programa de tercero y cuarto de primaria.

A diferencia de los juegos de plataformas (aquellos en los que se va corriendo o saltando obstáculos), esta es una aventura gráfica, donde se avanza solucionando desafíos.

Díaz no es ingeniero, sino que cursó sexto de liceo con orientación humanística y confiesa que "sufrió con la matemática". "Es un mito eso de asociar matemática con este tipo de cosas, porque hoy hay herramientas que nos permiten trabajar sin tener conocimientos tan elevados de números", explicó. En su caso adquirió conceptos básicos de programación

en una academia de computación, luego aprendió modelado 3D por su cuenta, y trabajó por un año en el canal de TV de El Chuy haciendo animaciones para publicidades y editando videos.

Fue hace cinco años, cuando un nuevo programa, el 3D RAD, que permite desarrollar gratuitamente juegos en tres dimensiones, lo que lo hizo regresar a los videojuegos. Hoy usa otro programa, Unity 3D.

Díaz había obtenido años atrás otra distinción en el Premio Nacional de Videojuegos, una mención especial en la categoría 3D por el juego Crashing Boxes, cuyo desafío es colocar cajas de igual color juntas para lograr que desaparezcan. Al igual que en el Tetris, la consigna es hacerlo antes de que

la pantalla se llene hasta arriba. Este juego está disponible en Google Play y se puede bajar gratuitamente pero ya no genera ingresos a su creador, pues se lo vendió a un operador español que quería usarlo como plataforma publicitaria. Díaz diseñó estas aplicaciones para empresas extranjeras, pero según él no es que las uruguayas no se hayan interesado en este tipo de soporte publicitario, sino que se debió a que "la mayoría de sus contactos son en el exterior". La mayoría se pueden ver en su web, www.buenaonda.mobi.

DE EXPORTACIÓN. Uruguay cuenta con algunos referentes que han sido fundamentales para que la industria de videojuegos se desarrolle. "Entre los ejemplos más claros están Powerful Robot (de Frasca, que ya cerró sus puertas) y Batoví, que generaron puestos de trabajo para muchos principiantes, de un valor formativo invaluable", dijo Amorín. "No es casualidad que los fundadores de ambos estudios estén a la cabeza de las carreras terciarias para formación de desarrolladores de videojuegos", dijo.

"Actualmente, el crecimiento de la industria se destaca por un gran esfuerzo colectivo. Es un país chico y eso facilita que seamos una comunidad de profesionales que nos apoyamos para sacar adelante los mejores juegos posibles. Las nuevas promesas son los estudios Pomelo y Pincer, con proyectos nuevos, divertidos y hechos a puro pulmón", agregó. 9

CARINA FOSSATI