

## INVESTIGACIÓN TÉLAM-VIDEOJUEGOS- HISTORIAS

### Historias de argentinos en el negocio de los videojuegos

*Categoría: Economía Caracteres: 4994 Redacción: Central*

Buenos Aires, 25 de febrero (Télam)

Mara Laudonia

Por Mara Laudonia (\*)

Se conoce el talento argentino en el rubro informático a nivel mundial, pero no tanto en el subrubro de los videojuegos. Aquí, cuatro historias de desarrolladores elegidos por la Cancillería para participar de las ferias top de San Francisco desde este lunes:

-BacusStudios nació en 2011 del hobby de dos compañeros de facultad mendocinos, Ignacio Baldini y Francos Calzabiano, cuando ambos rondaban los 25 años.

Calzabiano es parte de la primera camada de técnicos en diseño de videojuegos de la Universidad de Mendoza; Baldini, el CEO de Bacus, está terminado la carrera de Relaciones Internacionales.

Son los creadores de "Chronicles of the Solar Empires", un juego aún en desarrollo, y participan de la GameConnection 2017 con "el objetivo de encontrar un publisher que los asista en el desarrollo de otro, "Voidguard", explicó Baldini a Télam.

Voidguard es un juego para consolas que incorpora "screenshooter con elementos de RPG" (rol playinggame) y que, a través de mapas alienígenas, el jugador debe salvar a compañeros interactuando con personajes y, a la vez, contar una historia a través de los ojos de esos personajes. "Uno toma un rol y ve la historia a través del personaje", cuenta Baldini.

La pyme emplea a 7 personas.

-**Untref** Media es un estudio fundado en 2013 por la **Universidad Nacional de Tres de Febrero**. Con su equipo de 15 desarrolladores, algunos con más de 10 años de experiencia en la industria, obtuvo premios nacionales desarrollando plataformas mobile, PC, web y consolas, basado en sus propias IP originales, pero también brinda servicios para terceros (outsourcing). Juan Martin Bartomioli, el coordinador del área y profesor de la facultad, explica que los estudiantes de carreras afines a los videojuegos desarrollan allí su primer trabajo y salen de la Universidad con experiencia laboral.

"Tenemos dos modelos de negocios. Por un lado nos autofinanciamos con lo que generamos con los juegos y también hacemos trabajos por encargo, y brindamos servicios a agencias de publicidad de la Argentina o del exterior", explica a Télam.

La facultad financia algunos de los proyectos, y la facturación corre por cuenta de la Universidad. Entre los interesados en trabajar con **Untref** Media están LG, Philips, y Nintendo y Playstation. Con estos últimos dos firmaron contrato para el desarrollo de juegos para consolas.

-Blackpony es la firma de los rosarinos que crearon el juego Voxelus, una aplicación de 2014 que permite crear y utilizar experiencias de realidad virtual sin ser programador informático ni escribir una sola línea de código. El éxito del juego captó la atención de inversores extranjeros, que invirtieron 650.000 dólares, y ahora accionistas estadounidenses tienen más del 50% en el negocio.

Para financiarse, los argentinos lanzaron también su criptomoneda, denominada Voxel: los jugadores pueden comprar voxels para decorar su realidad virtual a la vez que financian el juego. Si, por otro lado, el jugador no utiliza las monedas que compró, puede cambiarlas en el mundo real por dinero en un mercado de "altcoins" (monedas virtuales alternativas al bitcoin), a través de casas de cambio especializadas en criptomonedas.

"Voxelus surgió cuando salieron los primeros prototipos de cascos de realidad virtual. Pensamos

que estaría buenísimo desarrollar una plataforma para que cualquiera pueda generar y compartir con sus amigos su propia realidad virtual, con la misma facilidad con que alguien puede subir un video a Youtube", contó a Télam el ingeniero en sistemas Martín Repetto (40), quien junto a Máximo Radice (38), administrador de empresas, están a cargo del control ejecutivo de la empresa.

Blackpony representa al equipo de Rosario Central en el videojuego de la FIFA, y "tenemos contratados a personas para jugar a la computadora, como si fueran futbolistas reales", explica, de cara a la diversidad de "negocios" que se vienen por el Mundial de 2018.

-LemonChiliGames es una unidad de negocio de la tecnológica Renxo, que desarrolla juegos nativos para los sistemas iOS (de Apple) y Android, en la jerga con monetización F2P ("free-to-play"), es decir, juegos gratis inicialmente pero con la posibilidad de vender bienes virtuales dentro de los juegos ("In-App Purchases"), explica a Télam Manuel Sarmiento, al frente de la firma.

El primer juego de Lemonchili, "Floyd'sStickerJam", acaba de ser lanzado en enero para los mercados de Canada, Irlanda y Argentina. "Si todo sale bien, en los próximos meses tendrá el lanzamiento global", agrega.

Fundada en 2005, su negocio principal es brindar valor agregado y entretenimiento para operadoras de telefonía móvil. Opera en casi todos los países de América latina, y en el último año comenzaron con la expansión a Europa, África y Asia.

"En San Francisco -promete Sarmiento- buscaremos partners para distribuir nuestros juegos en mercados alternativos a los tradicionales Apple App Store y Google Play".

(\*) del Equipo de Investigación de Télam

SIN 0142/00 mel SI

Localización

Buenos Aires

Argentina

Etiquetas

Nintendo

PlayStation

videojuegos

desarrolladores