

# Videojuegos made in Uruguay en 48 horas

El país participó por primera vez en el Global Game Jam, uno de los eventos mundiales más importantes en esta área. El resultado fueron siete productos y un nuevo paso para el gurú uruguayo Gonzalo Frasca

**PABLO ZANOCCHI**  
especial para *El Observador*

El viernes pasado, a las cinco de la tarde, la Torre de las Telecomunicaciones de ANTEL estaba repleta de periodistas, autoridades académicas, políticas, referentes del mundo de los videojuegos y un grupo de 30 jóvenes que pondrían a Uruguay en el mapa del Global Game Jam, uno de los fines de semana más importantes para esta industria a nivel mundial.

La presidenta de ANTEL, Carolina Cosse, el decano de la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT, Eduardo Hipogrosso, y el PhD en videojuegos Gonzalo Frasca destacaron la importancia de ser una de las 244 locaciones en 48 países en donde se harían juegos. También que es indudable el crecimiento de esta industria y que cosas como esta son las que ayudan a que Uruguay se siga destacando en la creación de videojuegos.

La iniciativa de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos comenzó en 2009 y consiste en reunir a diseñadores de todo el mundo en distintos sitios, proponer un tema, armar grupos y que estos diseñen para luego compartir. No es una competencia, no se busca ver cuál es mejor ni quién termina primero; se quiere hacer, participar y disfrutar.

Luego de la exitosa edición 2011 del GGJ, donde hubo 169 locaciones en 44 países y se produjeron 1.500 juegos, la creciente industria en Uruguay y los integrantes de Uruguay Gamer (comunidad virtual local que reúne a los fanáticos de los videojuegos) decidió que ya era hora de hacer el "jam" en el país.

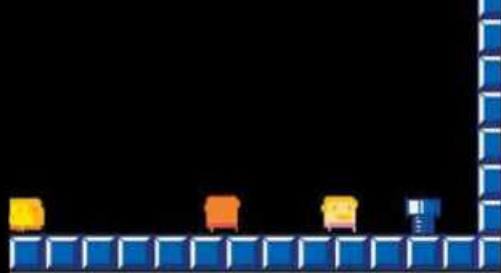
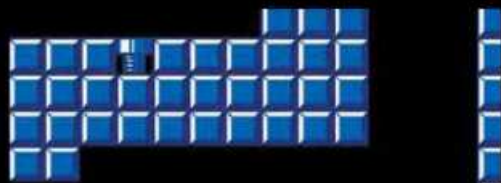
Rodrigo Fernández, ingeniero, desarrollador de juegos y coadministrador de Uruguay Gamer, de 26 años, se puso el proyecto al hombro. "En el foro comentaron que no podía ser que no estuviéramos por un año más en el GGJ, más considerando que Frasca iba a ser uno de los disertadores globales", dijo Rodrigo. Él juntó las partes. ANTEL brindó la conectividad en la sala interactiva, la Universidad ORT, que tiene su carrera en videojuegos, patrocinó y Gonzalo Frasca fue el gurú en la materia.

## Se enciende otra luz

Se fueron las cámaras y en la silenciosa enormidad de la Torre de las Telecomunicaciones, en un fin de semana de enero, quedaron los 27 hombres y las tres mujeres del GGJ uruguayo.

Fue momento para interac-

## ALGUNOS VIDEOJUEGOS URUGUAYOS



## PARA JUGARLOS

Ingresar al sitio [globalgamejam.org/og/games](http://globalgamejam.org/og/games) y buscar "Montevideo" o entrar al sitio de Uruguay Gamer ([www.uruguaygamer.com](http://www.uruguaygamer.com)), donde están disponibles.

## PARA HACERLOS

Entrar en contacto con Uruguay Gamer a través de su página web oficial, en [facebook.com/UruguayGamer](https://www.facebook.com/UruguayGamer) o por la cuenta de Twitter [@UruguayGamer](https://twitter.com/UruguayGamer).

## FRASCA DE FIERRO

En el ambiente es conocido por haber sido el primero que demostró que en Uruguay se podía vivir del diseño y la creación de videojuegos. Es doctor en Videojuegos por la Universidad de Copenhague y máster de Diseño Informático por el Instituto Tecnológico de Georgia. Diez años atrás creó Powerful Robot, su empresa, en la que ha realizado juegos para Cartoon Network, Disney, Pixar, Lucasfilm y Warner Bros. Además, es catedrático en la Universidad ORT de Videojuegos y columnista en la página web de CNN en español. Frasca fue uno de los cinco gurús de todo el mundo que pudieron hablarle a los más de 10 mil participantes en las videoconferencias. El uruguayo estuvo a la par de las eminencias del diseño de videojuegos como Will Wright (creador de los Sims) o John Romero (cocreador de Doom).

tuar con el resto de los "jammers". Con una mayoría de desarrolladores y los equipos por ser armados, todos buscaban más a aquellos especialistas en arte, diseño gráfico y sonido.

Según Frasca, "lo ideal es que haya un programador, un dibujante, un escritor, un productor, un músico y también se puede agregar un diseñador gráfico. Depende mucho de los juegos y del foco que se quiera dar, pero esas son las formaciones tradicionales. Hay muchos estudiantes de otras disciplinas que hacen juegos y no se especializan en estas áreas".

Muchas computadoras, tabletas, celulares, mochilas, algunos sobres de dormir y tablas de dibujo rondaban por el salón. "Seguramente vamos a hacer un juego en dos dimensiones, tipo Super Mario", comentó Ruben Garat, ingeniero de 29 años, socio y colega de Ariel Coppes en su empresa de videojuegos. Este último añadió: "Si el domingo no tenemos un juego no sería un fracaso, porque lo importante para nosotros es estar en contacto con el resto de la gente. Obvio que queremos terminarlo, pero hacer el mejor juego del mundo solos, trabajando en una esquina, no sirve para nada. El objetivo es intercambiar ideas".

Otro que estaba "fichado" era Hernán González, más conocido por su nombre artístico, Cooprol. "Hacen falta colegas que se interesen en los videojuegos", dijo. "Sin dudas el sonido es una parte importante. Yo tengo experiencia haciendo música publicitaria y de repente puedo adaptarme a hacer algo rápido

para quien lo precise", agregó.

"Él forma parte de todos los equipos", acotó Andrés Montadon, un desarrollador de 27 años. "Va a tener que darle una mano a todos y no es problema, porque no es una competencia".

Para los 30 uruguayos participantes, el Global Game Jam comenzó alrededor de las 7 de la tarde, con la presentación del tema del año: una imagen representando el Ouroboros, símbolo antiguo que consiste en una serpiente que se come la cola, pie para muchas ideas.

La noche del viernes transcurrió con tranquilidad, cenaron todos juntos, ajustaron detalles y la gran mayoría de los participantes se fueron a dormir a casa. El sábado, con el reloj apretando, fue un tanto más estresante y dejó a varios sin dormir o durmiendo en el piso, en los puffs o en los sillones. Esto hizo que el domingo viera a varios apurados y con el semblante deteriorado por las horas.

Pero hubo final feliz. A las tres de la tarde, siete juegos fueron subidos a la web oficial del Global Game Jam. Los siete hechos en Uruguay, quedarán en la historia como los que se hicieron en nuestra primera participación en los jams.

Un endeble vaso de plástico con gaseosa en la cocina de ANTEL y una larga y placentera siesta fue la recompensa para los 30 guerreros que participaron en el primer Global Game Jam que tuvo lugar en Uruguay. *Boro, Concéntricos, Medusa, Ouroboros Rage Rush, Para Para Paranoic, Steamballs y Wuji-Got* son el resultado de haber reunido a 30 amantes de los videojuegos en un mismo lugar durante todo un fin de semana. ●