

CAFÉ &  
NEGOCIOS

## Emprendedores

MP  
MEDICINA  
PERSONALIZADAÚnico, como vos  
Call Center 2711 1000 \* / www.mp.com.uy

A fuerza de talento y desparpajo, Frasca ha logrado hacerse un lugar en el exigente mundo de los videojuegos. M. ZUBI LAGA

## EL SUEÑO DEL PIBE

POR CECILIA AMORÍN  
camorin@observador.com.uy

El currículum de Gonzalo Frasca es extenso, pero más ricas aun son sus anécdotas y su desenfado. A los 12 años vendía videojuegos y promocionaba sus productos con avisos en las carteleras de los supermercados. "Desde chico me gustaba hacer estas cosas, pero formalmente emprendí con Powerful Robot Games, que en 2012 cumple 10 años", contó orgulloso.

Su empresa de desarrollo de videojuegos fue la primera en Uruguay. Asegura que empezar con el proyecto no fue difícil. "Cuando arrancamos era algo inconsciente. Empezamos con Sofía Battezzore, mi socia, en el medio de la crisis de 2002. Al inicio uno no sabe mucho en qué baile se está metiendo, va aprendiendo de a poquito. Lo compli-

En **Powerful Robot Games** Gonzalo Frasca mezcla negocios y diversión, además de romper esquemas

cado es seguir adelante cuando hay problemas. Cuando uno está en un emprendimiento el tema no es tomar las decisiones correctas o incorrectas: la cuestión es elegir entre decisiones horribles y espantosas. Lo otro es relativamente fácil, con un poco de formación y de sentido común se hace", dijo.

Para Frasca, la creación de Powerful Robot Games fue seguir un impulso. Simplemente quería crear videojuegos y deseaba hacerlo desde Uruguay. La única manera que encontró fue fundar su propia empresa, porque en el mercado no existía ninguna pese a algunos antecedentes en los 80.

"Yo quería vivir en Uruguay y podía irme a trabajar a otros lugares, como ya lo había hecho", expresó. Estaba trabajando en Estados Unidos para Cartoon Network cuando en el 2002 sus ganas de volver fueron irrefrenables. "Mi jefe me dijo que estaba loco, por la crisis que atravesaban Argentina y Uruguay. Hice el mejor trato de mi vida, me pagó el sueldo por seis meses porque creía que iba a volver, aunque le aseguré lo contrario", recordó.

Los ejecutivos de Cartoon siguieron confiando en el talento del diseñador de videojuegos y a los seis meses les propuso montar una empresa que siguiera

trabajando con ellos, y así fue. La firma empezó en un cuarto, lleno de humedad, de una casa que un tío de Frasca no podía alquilar debido a la crisis. "Éramos solo Sofía y yo, hacíamos los gráficos y programábamos", contó. De a poco fueron contratando personal y freelancers.

#### El negocio de Scooby Doo

Trabajaron muchos años exclusivamente con Cartoon Network a riesgo de caer si ellos tambaleaban. Hoy, con 12 empleados, son una boutique de videojuegos y hace casi 10 años que viven del proyecto. "Diversificar la cartera de clientes fue más fácil de lo que imaginamos, porque habíamos hecho un portfolio muy fuerte con Cartoon Network", dijo.

EEUU representa el 90% de sus clientes y el resto es Europa, por lo que la baja del dólar hace que cada día sea un desafío.

“ Se puede trabajar y vivir de esas cosas que tus padres te dicen que no son serias”

Continúa en pág. siguiente



Gonzalo Frasca es un apasionado de los videojuegos y los dibujos animados. M. CERCHIARI

## Mucho más que un juego

Viene de la pág. anterior

Pero la crisis en Estados Unidos no resultó un obstáculo mayor; por el contrario, sirvió para disseminar su producto. "Varios de nuestros clientes echaron gente, y en ese momento pensamos que se nos venía todo abajo, pero esos empleados consiguieron trabajo en otros lugares y comenzaron a recomendarnos, lo que nos amplió la cantidad de clientes", dijo.

Actualmente, entre sus clientes se cuentan la BBC, Warner Brothers, Disney y, hace un tiempo, Lucasfilm, abarcando casi todo el mercado de animación infantil.

Su producto estrella –y exclusivo, subraya Frasca–, son los juegos episódicos, basados en series, "Lo hicimos con Scooby Doo. Mirabas un capítulo en la televisión y después on line

podías jugar con algo basado en lo que acababas de ver", explicó. Se trata de proyectos que implican generar un juego todas las semanas a lo largo de un año al menos.

Este año la empresa lanzará un juego propio y esto es algo

que enorgullece al fundador de Powerful Robot. "Pero también me divierte mucho, aunque me cueste hacerlo entender, sacar juegos de Linterna Verde, por ejemplo, una historieta que yo leía hace 30 años, o de Scooby Doo. Para mí es poder jugar des-

### Una amplia carrera

Gonzalo Frasca es diseñador, consultor, docente de la Universidad ORT e investigador en videojuegos. Tiene un PhD en estudios de videojuegos en la Universidad IT de Copenhague y un Master en Diseño de Información del Georgia Institute of Technology.

Trabajó en publicidad y en programas infantiles para los canales 10 y 5, para el portal de Internet de CNN y para Cartoon Network. Vivió en Estados Unidos y en varios países de Europa. Esto, asegura el empresario, le permite tener perspectivas bastante distintas.

de mi cuarto con cosas que me encantaban cuando chico y que aún me fascinan", confesó.

### Suerte y otros condimentos

Junto a su socia ganó el Fondo Capital –un fondo concursable de cultura de la Intendencia de Montevideo– que le permitió apalancar su actual proyecto. "Hicimos un CD-ROM y yo salí a conseguir espónsor: iba tocando timbre a lo bestia sin saber cómo se hacían las cosas. En 10 días logré duplicar el fondo que era de unos US\$ 5 mil, no lo podía creer", rememoró Frasca.

Endeavor los identificó cuatro años después de haber empezado a funcionar. "Al principio desconfié mucho. Pero me permitió darme cuenta que ser empresario no era el cuco que yo creía, ni que era cierto eso que los empresarios son todos unos jodedores. Conocí mucha gente que quiere hacer cosas y que las lleva adelante. De esos hacen falta en Uruguay", concluyó. ●

### LAS CLAVES

■ **MUEVOS.** Powerful Robot Games lanzó un juego con el súper héroe Linterna Verde como protagonista y trabaja con Warner Brothers en productos sobre las películas que se estrenarán en el verano de Estados Unidos.

■ **PRODUCTOS.** Tradicionalmente dedicada a la generación para terceros, la empresa lanzará este año por primera vez un juego propio.