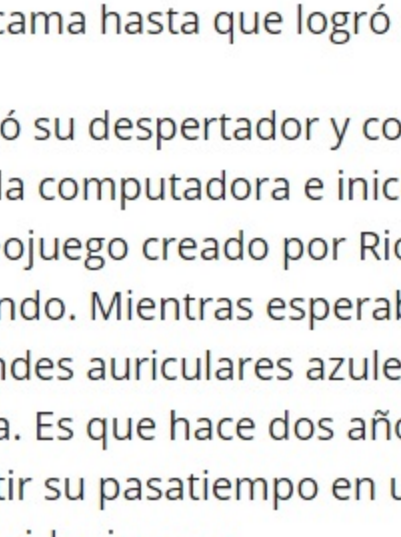




Videojuegos: cada vez más uruguayos convierten un hobby en su profesión

Jugar para ganar

8 min
 Nº1950 - 28 DE DICIEMBRE DE 2017 AL 03 DE ENERO DE 2018
 Florencia Pujadas



Estuvo más de dos horas para conciliar el sueño. Intentaba de descansar pero no podía dejar de pensar en movimientos, trucos y metas. Juan Ignacio Abdon sabía que al día siguiente tenía que competir con su equipo mexicano y tenía miedo de fallar. Para calmar su ansiedad, se levantó y vino hasta el dormitorio de uno de los cuatro compañeros con los que vive hace dos años. Todos estaban acostados. Volvió a su cuarto y dio vueltas en la cama hasta que logró dormir.

A las 10 de la mañana sonó su despertador y corrió al comedor. Se sirvió un vaso de agua, prendió la computadora e inició sesión para jugar a League of Legends, el videojuego creado por Riot Games que está entre los más populares del mundo. Mientras esperaba que cargara una nueva partida, se colocó sus grandes auriculares azules y revisó WhatsApp para ver cómo estaba su familia. Es que hace dos años el joven uruguayo se mudó a Chile para convertir su pasatiempo en una profesión: se convirtió en jugador profesional de videojuegos.

Abdon, que en el mundo virtual se hace llamar Manta Raya, es uno de los dos uruguayos que forman parte del equipo de League of Legends en Chile (el otro es Jorge Pera) y compite en representación de América del Sur en torneos mundiales. Pero su pasión por los videojuegos comenzó por diversión. "Empecé a jugar con amigos en los ratos libres que tenía mientras iba al liceo en 2010", cuenta el uruguayo, hoy de 23 años. "Solía jugar en ligas individuales y *amateur*, pero enseguida comencé a subir mi nivel", recuerda. Siempre compitió en League of Legends, un juego en equipos formados por cinco personas. Al principio no conocía a sus compañeros y se acostumbró a estar en grupos con desconocidos.



Mauricio Reyes, Santiago Martínez y Rodolfo Pinto, integrantes de Dank Memers, equipo ganador en la final de la Copa Movistar del videojuego League of Legends disputada en mayo en Montevideo

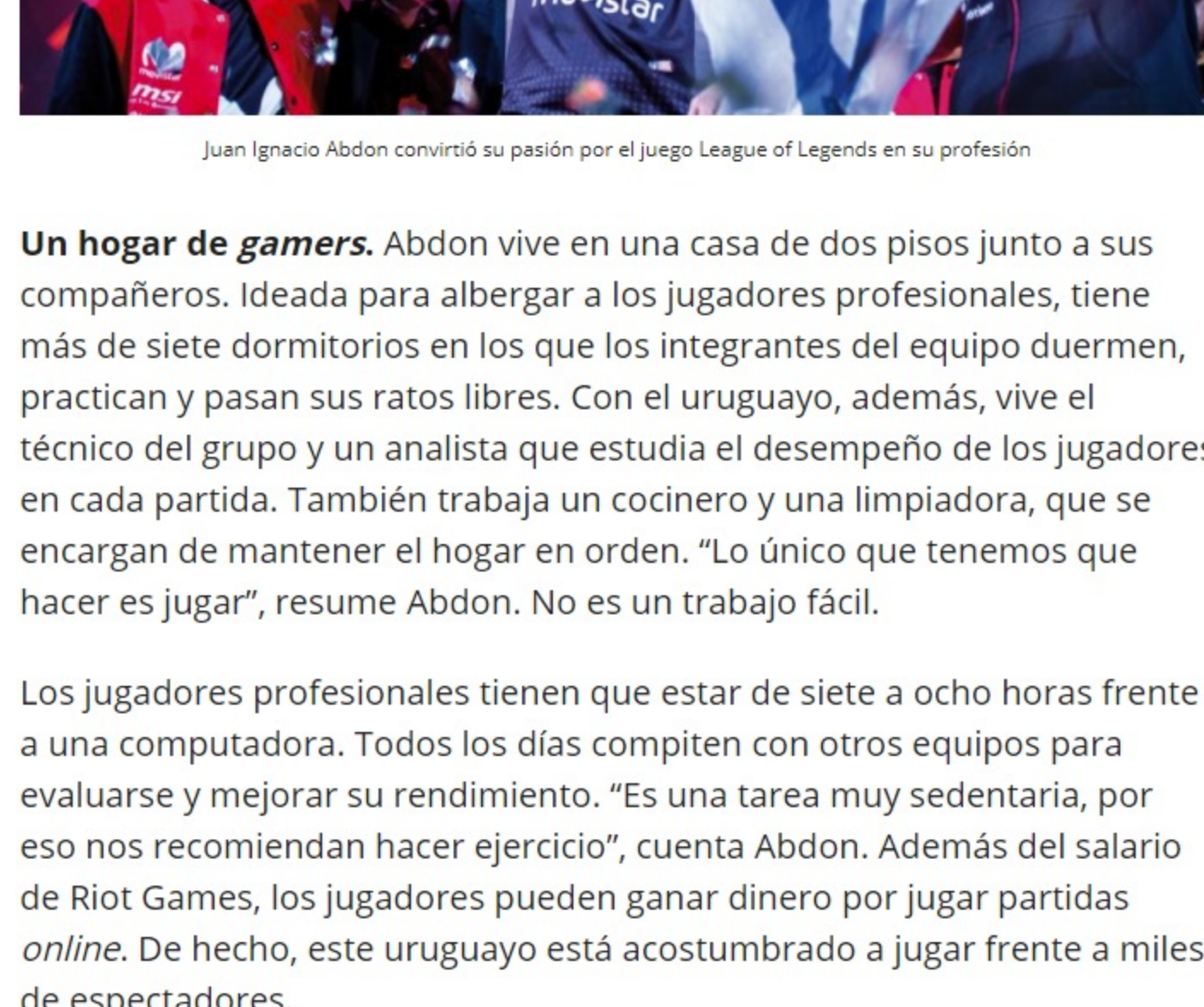
En 2013, sin embargo, surgió la oportunidad de participar en torneos presenciales en distintas partes de Latinoamérica. "Eran campeonatos amateur, pero te premiaban con plata y empecé a hacerme conocido", cuenta Abdon, quien formó un equipo con otros uruguayos para competir.

Solía reunirse con sus amigos y pasatiempo quedarse dormidos. Los juegos se renormalizan en su pasatiempo favorito y, a la vez, una forma de ganar dinero. Un año después, la empresa que creó el videojuego comenzó a organizar torneos profesionales en América Latina. "En ese momento explotó en el ranking", dice Abdon y asegura que luego de eso se transformó en el "número uno en toda la región".

Por eso, decidió abandonar el último año del liceo y armó, junto a sus amigos, la primera *gaming house* de Uruguay. En estas casas, nuevas por aquí pero populares en otras partes del mundo, viven jóvenes que acondicionan el lugar para y exclusivamente para jugar a videojuegos. "Tres uruguayos, un compañero de Perú y otro de Mar del Plata vinieron para formar un equipo regional", cuenta Abdon. Los resultados del intenso entrenamiento empezaron a notarse: el grupo ganó torneos en Argentina, Chile y Estados Unidos. "Pero el equipo duró poco. Luego de hacernos conocidos, partimos los caminos y yo me fui a otra *gaming house* en Buenos Aires", dice el uruguayo. No fue una buena experiencia.

El equipo no consiguió un buen ranking y Abdon regresó a Montevideo para terminar el liceo. "No tenía pensado seguir como *gamer*, pero enseguida me llamaron de Chile para que fuera a trabajar a otra *gaming house*". Entonces, comenzó a profesionalizarse. Para poder competir en una liga oficial de Riot Games se mudó a la casa en la que vive actualmente. Junto a Abdon hay otros cuatro extranjeros que mensualmente reciben un sueldo que está pautado y controlado por la empresa estadounidense.

"A los jugadores nos contratan los equipos que tienen que estar clasificados en la liga regional. Además de recibir dinero por cada torneo, Riot Games le paga a cada grupo", cuenta Abdon que, al mismo tiempo, recibe dinero de otros *sponsors*. "Algunas marcas interesadas en los videojuegos nos pagan por publicidad en nuestra indumentaria", explica.



Juan Ignacio Abdon convirtió su pasión por el juego League of Legends en su profesión

Un hogar de gamers. Abdon vive en una casa de dos pisos junto a sus compañeros. Ideada para albergar a los jugadores profesionales, tiene más de siete dormitorios en los que los integrantes del equipo duermen, practican y pasan sus ratos libres. Con el uruguayo, además, vive el técnico del grupo y un analista que estudia el desempeño de los jugadores en cada partida. También trabaja un cocinero y una limpiadora, que se encargan de mantener el hogar en orden. "Lo único que tenemos que hacer es jugar", resume Abdon. No es un trabajo fácil.

Los jugadores profesionales tienen que estar de siete a ocho horas frente a una computadora. Todos los días compiten con otros equipos para evaluarse y mejorar su rendimiento. "Es una tarea muy sedentaria, por eso nos recomiendan hacer ejercicio", cuenta Abdon. Además del salario de Riot Games, los jugadores pueden ganar dinero por jugar partidas *online*. De hecho, este uruguayo está acostumbrado a jugar frente a miles de espectadores.

Los fanáticos de los videojuegos tienen la posibilidad de entrar a sitios como Twitch.tv y ver el desempeño de los expertos en distintas partidas. Sin importar la ubicación geográfica, usuarios de todo el mundo pueden sentirse frente a una computadora y, simplemente, observar a los profesionales dentro y fuera del juego. Además, pueden unirse a chat grupales y ver la respuesta en vivo del jugador, que participa a través de una cámara web.

"Siempre contesto en las conversaciones para ayudar a otros jugadores *amateurs*", cuenta Abdon. Aunque el sitio transmite de forma simultánea los movimientos del *gamer* dentro y fuera del juego, eso a él no lo incómoda. "Estoy concentrado en la partida y me olvido que puede haber miles de personas viendo lo que estoy haciendo", cuenta el uruguayo, quien también recibe un comisión por la cantidad de visitas y emisiones diarias que realice.

ENTREVISTA A ABDEL COPPES, UNO DE LOS CREADORES DE IRON MARINES

Lo mejor del año, según Google

La industria nacional de videojuegos no deja de crecer. Y, por primera vez, un juego ideado por una empresa uruguayo fue distinguido por Google en su lista de *Lo mejor del año*: Iron Marines. La creación del equipo de Ironhide Game Studio, además, estuvo entre las principales ventas de Apple en los primeros días de su lanzamiento y llegó a las 50.000 descargas en menos de tres meses. Para el líder de programación del juego, Ariel Coppes, el reconocimiento demuestra la calidad y el nivel de los productos uruguayos.

¿Cómo surgió Iron Marines?

La idea del juego se nos ocurrió hace tres años. Con la empresa ya habíamos lanzado Kingdom Rush, donde exploramos un mundo de fantasía. Al juego le había ido muy bien, llegó a estar entre las mayores ventas de Apple, pero queríamos probar otra temática. También queríamos expandirnos y hacer un juego que se centrara en la ciencia ficción. En Iron Marines tratamos de explorar y abrir nuevos mundos.

¿Quiénes forman el equipo que creó el videojuego?

Somos once personas. En la empresa hay 28 personas, pero nos dividimos en tres grupos para crear distintos productos. En la creación de Iron Marine participan programadores, artistas y los diseñadores que se encargan de idear las razas y los personajes. También hay un productor que se asegura de que todo se haga a tiempo. Todavía seguimos trabajando en el juego.

El videojuego se renueva constantemente, pero ¿cuánto tiempo les llevó crearlo?

Iron Marine llevó alrededor de dos años y ocho meses. Aunque todavía trabajamos para sacar otra parte del juego, lo presentamos en septiembre de 2017 y por suerte nos fue muy bien.

De hecho, el juego fue recomendado por Google. ¿Si la mención fue espectacular. Aunque no hubo grandes cambios en ventas, el reconocimiento es un premio a la calidad y al trabajo del equipo. Nosotros estamos en contacto permanente con Google a través de desarrolladores que ellos mandan a Latinoamérica para promover la creación de videojuegos. Están interesados en levantar la calidad de los juegos que ofrecen y nos asesoran todo el tiempo.

¿El reconocimiento premia a la industria de videojuegos en Uruguay?

Totalmente, porque en los últimos cinco años la industria creció mucho. Gracias a fondos de inversión, del interés internacional y a los jóvenes que se la tiraron por la de ellos, mejoró la calidad y la cantidad de videojuegos que se hacen. Aparte hay un gran consumo. Nosotros, por ejemplo, arrancamos con tres personas pero en los últimos tres años tuvimos que agrandar el equipo. Hoy somos 28 que nos dividimos en distintos roles y grupos.

¿Qué planes tiene cada grupo?

Cada uno está haciendo un juego por separado. Por lo general tomamos decisiones por equipo. Los que creamos Iron Marine ahora estamos ideando un nuevo planilla. Los que participan terminan cambiando de mundo y ya anunciamos que se viene el tercer planilla. El otro grupo está trabajando en la Kingdom Rush 4 y el último en un nuevo juego.

Un espectáculo. Raquel es una jugadora brasileña *amateur* que se presenta en Twitch.tv (página de videojuegos) como Paracetaamor. Es nueva en la plataforma y poco se sabe sobre su desempeño en League of Legends. Sin embargo, hay más de 15.000 personas que miran su partida un lunes de diciembre a las 23 horas. Según cuenta a sus espectadores, hace dos días que intenta subir de nivel, pero no es una tarea fácil. Por momentos se traba y se pone a cantar en inglés. Aunque la música no tiene nada que ver con la partida que juega, el chat con los espectadores se llena de mensajes donde le piden que siga. Al principio algunos están asombrados, pero luego continúan la conversación y el desempeño de la joven pasa a un segundo plano.

Según el representante de la Asociación Uruguaya de Juegos, Federico Pérez, esta escena demuestra que las partidas en vivo son un espectáculo en sí mismas. "El objetivo es entretener a la audiencia", opina Pérez. A pesar de que hay fanáticos que siguen a jugadores profesionales por lo "bien que juegan", la mayoría se entretiene por la personalidad del *gamer*. "Muchos se escuchan cuando hacen un mal movimiento, se riñen en los chats grupales o escuchan los consejos de los espectadores", apunta Pérez.

En Uruguay la mayoría de los jugadores son *amateurs*. Por esta razón, la asociación crea ligas nacionales, torneos presenciales y eventos para los fanáticos. Además, promueve el patrocinio para los equipos que buscan profesionalizarse. "Hay mucho potencial que está desaprovechado en un país en el que es común juntarse a jugar a videojuegos", dice Pérez.

Hace un par de años, un grupo de amigos que se reunían a jugar al fútbol virtual creó la primera liga de videojuegos del país. Desde entonces, la Federación Uruguaya de Fútbol Virtual se convirtió en una agrupación que reúne a 6.000 personas para jugar. Por lo general, hay partidos tres veces por semana y los jugadores se miden en tres categorías, integradas por casi 50 clubes.

Al igual que en el deporte real, existe una Primera División con 16 cuadros y dos divisiones más bajas. Los equipos, además, están compuestos por 11 usuarios reales que se desempeñan en un puesto específico y que pueden ver su rendimiento en YouTube. Luego de que terminan los partidos, la federación sube los resúmenes de los partidos a YouTube.



La explosión nacional. En 2010, por el crecimiento de la industria, la Universidad ORT sumó la licenciatura en Animación y Videojuegos. Entonces, el mundo virtual recién comenzaba a ser rentable. Juan Ignacio Abdon estaba a punto de empezar a competir en torneos *amateurs* y a la empresa de videojuegos Ironhide Game Studio le faltaban meses para abrir sus oficinas. "Había un terreno fértil para futuros trabajadores", asegura el coordinador de la carrera, Alejandro Erramún. Desde la primera generación, la cantidad de estudiantes "aumentó más de 200% y hoy hay al menos 50 alumnos por grupo", asegura Erramún.

Por el avance de la tecnología y la apertura de nuevas oportunidades laborales, muchos jóvenes uruguayos comenzaron a interesarse en el mundo de los videojuegos. "De forma casi equitativa, mujeres y hombres con distintos perfiles quieren convertirse en desarrolladores o programadores", cuenta el coordinador de la carrera, que se enfoca en el diseño, el arte y la producción.

Según la experiencia, los hombres tienden a enfocarse en la programación y concepción del videojuego mientras que las mujeres se concentran en el área creativa. "Es un trabajo en el que se complementan los perfiles", explica Erramún. "La mayoría de las mujeres suelen enfocarse en el área creativa mientras que los hombres suelen dedicarse a la programación". De esa manera "se forman equipos que se complementan y mejoran los productos uruguayos", concluye.

Recomendaciones Compartir: Facebook, Twitter, Google+, LinkedIn

Regístrate sin costo, recibe notas de regalo.

Ingreso directo
 No requiere registro previo

Ingreso con tu cuenta
 No tengo. Quiero crear una

Seguiente nota
 El 2018 será el año de la educación para la Vázquez, que ya ve logros "muy importantes"

¿A quién le importan los diccionarios?

Quizás también te interese...

Un oficial formado en Suécia será nuevo comandante en jefe de la Armada, una fuerza con la moral baja y problemas presupuestales.

Cuatro profesores de Belles Artes fueron juzgados por "acoso sexual" y comportamiento inpropio y consumo de alcohol en horario de clase.

Las críticas cruzadas por el caso Bascoi y la "pesca" de dirigentes blancos entre actores agitan el fin de año del Partido Nacional.

Consulta los planes Anual Semestral Por nota

BUSQUEDA

Tu email... Suscribirse