

CONSUMO

¿POR QUE NO HAY JUEGOS HECHOS EN EL PAIS?

Con la Argentina no se juega

Sólo uno de los entretenimientos que se venden en el mercado local fue hecho por argentinos. Los altos costos y la piratería son los impedimentos.

LEONARDO CORREA
lcorrea@inf.clarin.com.ar

Si alguien quiere disfrutar de un juego para computadoras íntegramente realizado por argentinos, hay una sola opción. El crédito local que se florea por las góndolas de las grandes cadenas se llama Retruco 3D. Es un entretenimiento realizado con personajes en tres dimensiones que recrea al más famoso juego argentino de cartas.

Retruco 3D fue hecho por siete argentinos en la Argentina. Todos ellos empleados a sueldo de una nueva empresa llamada B.J. Brokers.

El ingeniero José María del Río comanda a este grupo de desarrolladores argentinos y afirma: "En la Argentina no se producen muchos juegos porque los distribuidores están acostumbrados a trabajar con márgenes de ganancia de hasta el 200 por ciento. Nosotros nos manejamos con márgenes de hasta el 80 por ciento y sólo por eso podemos crear juegos: porque los vendemos a bajo precio".

Mientras que la mayoría de los juegos están a más de 40 pesos, el Retruco 3D cuesta 19 pesos. "En algo más de un mes, vamos a lanzar otro juego hecho en el país con una calidad superior al Riven y al Myst, a menos de 30 pesos", agrega.

Al Myst se lo conoce como la primera gran aventura gráfica realizada en 3D con dibujos que parecen reales. Allí, el protagonista es el jugador porque todo está hecho a partir de una cámara subjetiva. Si las promesas de Del Río se cumplen, este juego será el primero realizado en la Argentina con calidad internacional.

Las razones

Pero por estos días ésta es la única nueva promesa del semillero argentino frente a las miles que se dan en Europa y los Estados Unidos. Es más, los grandes distri-



buidores nacionales descartan, casi de plano, la inserción de títulos hechos por argentinos en sus catálogos.

Eduardo Goyhman, de la distribuidora Edusoft, dice que "no hay muchos juegos argentinos por los altos costos que implicaría para una empresa realizar un buen juego. Por ello, sería casi imposible competir con las grandes empresas extranjeras. Encima, hay que competir contra la piratería. Nuestra empresa compró los derechos comerciales de Duke Nukem 3D.

De ese producto vendimos unas 12 mil copias mientras que el mercado pirata vendió unas 200 mil copias".

Del Río no coincide con Goyhman. Es más, opina que "con bajos costos hasta se puede competir con los programas piratas. Si vendés un producto original a menos de 30 pesos y un pirata vale 20, la gente se queda con el original", asegura.

Pero Goyhman no se queda en lamentos. Es que, además de ser empresario, es un autorreconocido jugador empedernado

QUIERO VALE CUATRO.

Retruco 3D es el único juego argentino que se puede conseguir hoy en día. Se trata de un entretenimiento realizado con personajes en tres dimensiones, que recrea al más famoso juego de cartas argentino. Especialistas y distribuidores no se ponen de acuerdo sobre los motivos de esta escasez de juegos nacionales.

Sigue en Internet

Esta nota también se publica, completa, en Informática 2.0, en Internet: <http://www.clarin.com.ar/suplementos/informatica>. El lector digital podrá participar en el foro de discusión sobre la situación de los juegos en la Argentina. Y contestar la encuesta: los desarrolladores de juegos argentinos, ¿están a la altura del mercado mundial?

—"después del laburo jugamos en red entre nosotros"—. Por ello, fuera del horario de trabajo y de manera amateur, está desarrollando un juego en 3D. Lo está realizando junto con un grupo de gente entre la que se encuentra Pablo Zuccarino, uno de los desarrolladores de Regnum, el ya clásico que a esta altura se reconoce como el primer juego argentino para PC (ya casi no se consigue en el mercado).

En la distribuidora Microbyte coinciden con la gente de Edusoft. Alberto Goldin, quien lleva las riendas de esa empresa, dice también que el principal oponente para el desarrollo de juegos a nivel local es la piratería. Y lo explica con un ejemplo. "Uno de los juegos que más vendimos fue Copa del Mundo: Francia 98. Y las costas nos salieron bien porque llegamos al mercado con el producto veinte días antes que la industria pirata. En esos días, pudimos hacer la diferencia."

Goldin agrega que "ya no todo viene de afuera. De hecho, ahora sólo se importa el master (la versión original). Las copias, el manual y las cajas se hacen en el país. Pero desarrollar los programas acá es casi imposible. En la Argentina hay buenos dibujantes y programadores, pero los costos no ayudan. Todavía no llegamos a la etapa de producir todo en el país". □