

Fecha: 30-03-2025
 Medio: El Mercurio
 Supl. : El Mercurio - Cuerpo B
 Tipo: Noticia general
 Título: **La historia tras el videojuego chileno —ambientado con paisajes nacionales— que vendió más de 30 mil copias en su lanzamiento**

Pág. : 10
 Cm2: 400,8
 VPE: \$ 5.265.033

Tiraje: 126.654
 Lectoría: 320.543
 Favorabilidad: No Definida

La historia tras el videojuego chileno —ambientado con paisajes nacionales— que vendió más de 30 mil copias en su lanzamiento

• IGNACIO FLORES DE LA MAZA

El 9 de enero quedará grabado en la historia de Samuel Uriarte (30). Ese día, el arquitecto de la Universidad Católica y fundador de DPA Studios publicó a la venta su videojuego *The Ranger in the South* ("El guardabosques del sur"). El juego, disponible para su descarga en la plataforma Steam, tiene un costo de US\$ 4 y vendió 35 mil copias en su primera semana de lanzamiento. Saque sus cuentas...

Tras este éxito, el 10 de enero Uriarte renunció a su trabajo. Antes dividía su tiempo entre sus labores profesionales en una oficina de arquitectos y el desarrollo del videojuego. "El proyecto nació como un *hobbie*, trabajaba antes o después de la pega. Son muchas aristas que abordar, fueron seis años de aprendizaje antes del lanzamiento", recuerda. Aunque obtuvo algunos apoyos en tareas específicas, Uriarte se dedicó de manera individual a este proyecto y aprendió de manera autodidacta durante ese período.

"Se puede hacer un juego gratis, pero implica mucho tiempo. Yo diseñé,



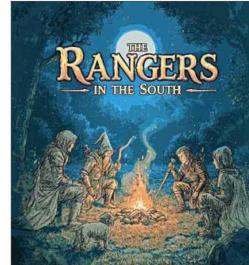
Samuel Uriarte, fundador de DPA Studios.

dibujé, hice el diseño sonoro del juego, las estrategias de marketing, tuve que aprender de informática", enumera, "los asuntos legales, financieros y tributarios también los vi yo". Durante el desarrollo no realizó ninguna inversión, exceptuando el costo de la música. El *soundtrack* fue interpretado por el músico Tomás Pesca.

El creador define *The Ranger in the South*, como un juego de roles. El usuario

utiliza un personaje con el que va explorando un mundo en el que debe enfrentar distintos desafíos y así ir consiguiendo un progreso de habilidades con el personaje.

Uno de los elementos diferenciadores, es que los escenarios están inspirados en la flora y fauna chilena. Hay desiertos, cordilleras, volcanes y bosques frondosos. "Los árboles son araucarias, arrayanes, los animales son bandurrias, pudúes, martines pescadero", cuenta Uriarte.



Portada del videojuego lanzado en enero de este año.

res", cuenta Uriarte.

La estética está inspirada en los videojuegos de los 90s. "Evoca nostalgia y resulta innovador mostrar algo que anteriormente no se había dibujado así", señala.

Estudio para desarrollar videojuegos

A la fecha, el juego ha vendido más

de 55 mil copias a través de Steam, plataforma de distribución digital de videojuegos para computador con 130 millones de usuarios al mes.

La plataforma retiene un 30% de comisión, adicionalmente, Estados Unidos se queda con otro 30% por la retención de impuestos. Descontando ese 60%, en poco más de dos meses el arquitecto UC ha recibido cerca de \$90 millones gracias a su juego.

Con las ganancias, espera financiar un estudio de desarrollo de videojuegos en Chile. Ya se encuentra conformando un equipo. Y proyecta lanzar *The Rangers In The South* en PlayStation, Xbox y Nintendo. "Para estar en consolas debo llegar a través de un *publisher*, eso tiene costos asociados, es el siguiente paso", adelanta.

La industria mundial de los videojuegos se ha vuelto un negocio muy lucrativo. Según el reporte 2024 de Newzoo, consultora especializada en el mercado *gamer*, este sector generó US\$ 187 mil millones durante el año pasado. Se proyecta que alcanzará los US\$ 213 mil millones en 2027.