

Negocios / Emprendedores / Negocios

## Emprendedores. Desarrollaron en Córdoba el videojuego de Karate Kid y ahora van por nuevos proyectos

Pese a ser una compañía joven, Odaclick cuenta con más de 40 colaboradores, entre desarrolladores, artistas, productores y testers.

4 de noviembre de 2024, 15:54



Joaquín Aguirre

Compartir



El videojuego Karate Kid fue desarrollado por la empresa cordobesa Odaclick.

ESCUCHAR EL RESUMEN DE LA NOTA

00:00

powerbeans

00:39 1x

Ignacio Martín y David Suárez se conocieron en 2011 mientras trabajaban comc  
ira una empresa de Estados Unidos que  
desa

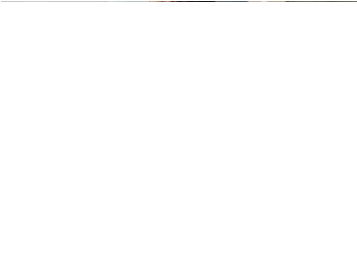
La química que tuvieron al desempeñarse juntos los llevó a crear una empresa que emplea a 40 profesionales y que este año fue elegida nada menos que para realizar el juego de Karate Kid en Estados Unidos.

La historia se remonta varios años atrás. Aunque no se recibieron, ambos pasaron por las aulas de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). Martín, por Ciencias Económicas, aunque después se pasó a Desarrollo Interactivo en La Metro, mientras que Suárez por Ingeniería en Sistemas, que después dejó para estudiar Simulaciones Virtuales y Videojuegos en IES21.



Ignacio Martín y David Suárez, de Odaclick, junto a Consuelo Escribano, de Exomindset. (Gentileza Odaclick)


“Con David nos conocimos en 2011 trabajando en la misma empresa como programadores, David en el área de *back end* y yo en la de *front end*. Como trabajábamos muy bien juntos y compartíamos las ganas de hacer videojuegos, empezamos a hacer trabajos por cuenta propia, siempre tratando de acercarnos lo más posible al objetivo de hacer juegos”, contó Martín.

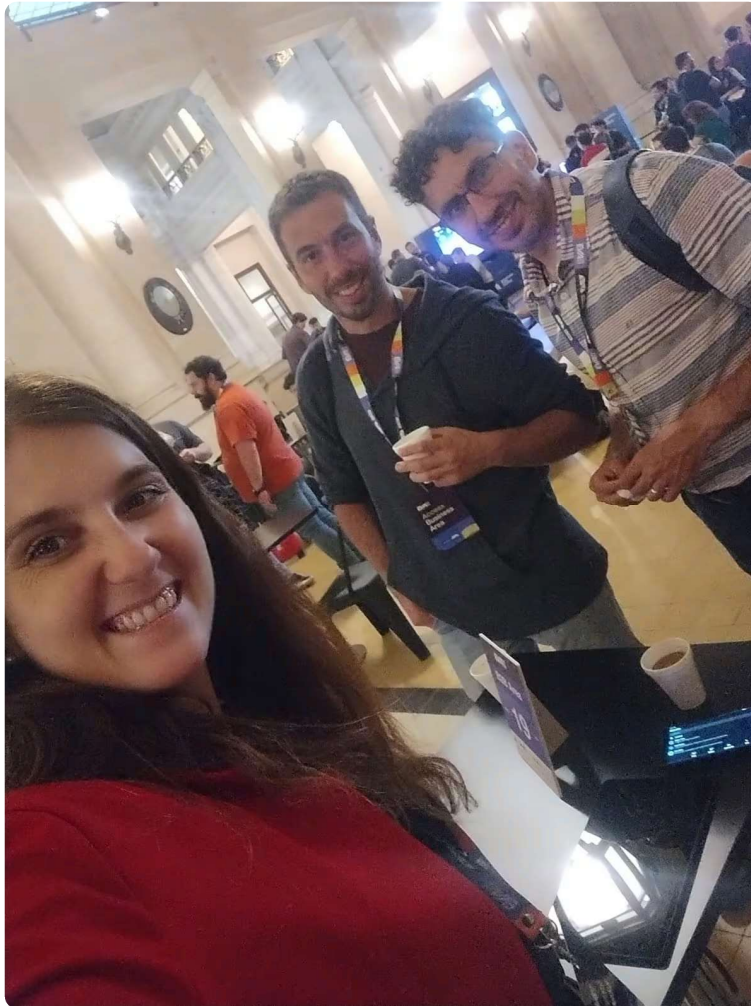


Juntos hicieron desde *e-learning* (procesos de aprendizaje online) hasta *advergames* (desarrollo de juegos para publicitar una marca o producto).

“En 2016 nos enteramos que el Gobierno Nacional daba subsidios para desarrollo de *software* a través del Fondo Fiduciario de Promoción de la Industria del Software (Fonsoft) y que ese año aceptaban proyectos de videojuegos. Aplicamos, conseguimos el subsidio y estuvimos con tres amigos más desarrollando nuestra idea”, relató.

Según Martin, se trataba de un proyecto demasiado grande para sólo cinco personas. “Teníamos mucha energía y suficiente conocimiento técnico, pero nada de comprensión de cómo funciona la industria”, explicó.

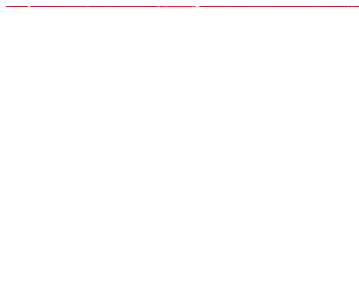




Ignacio Martín y David Suárez, de Odaclick, junto a Consuelo Escribano, de Exomindset.  
(Gentileza Odaclick)

En 2018 mostraron el proyecto de la segunda versión de aquel videojuego en la Exposición de Videojuegos Argentina (EVA). Allí los contactó Seat 7, una compañía que desarrolla juegos y que también se dedica a conectar clientes de Estados Unidos con estudios latinoamericanos.

“En 2019 conseguimos nuestro primer cliente grande, y podríamos decir que fue el verdadero comienzo del estudio. Ahí es cuando creamos la empresa formal y pasamos de ser cinco a 12 personas en menos de seis meses”, agregó Martín, que tiene 41 años al igual que su socio.



Vale apuntar que hoy en Odaclick trabajan 40 personas, entre desarrolladores, programadores, productores, artistas diseñadores y testers.

**Karate Kid con tonada cordobesa**

Desarrollar el juego de Karate Kid no es para cualquier empresa. Se precisa talento y capacidad de trabajo. Martin narró cómo llegaron a semejante hito para una compañía argentina. “A Karate Kid llegamos porque les presentamos, a través de Seat 7, una serie de documentos de cómo sería nuestra idea para el juego. Por suerte les gustó lo suficiente como para confiar en nosotros para llevarla a cabo”, indicó.

“Desarrollar este juego implicó un gran desafío por muchas razones. Era el primer juego completo (desde el concepto hasta la subida a los *stores*) que íbamos a hacer. Y además era la primera vez que trabajamos con un *licensor* tan grande como Sony, y con una IP tan importante como The Karate Kid. Fue un proyecto que requirió de mucho esfuerzo y dedicación y que en su momento llegó a tener más de 15 personas trabajando en él”, agregó.

The Karate Kid salió a la venta a finales de septiembre. El trabajo valió la pena. La productora que lo comercializa Gamemill comunicó que se trata del juego con más preventas en su historia.

Entre los desafíos que Odaclick tiene por delante está desarrollar juegos de las dimensiones de Karate Kid y también juegos propios.

“Nuestra visión para el futuro del estudio es seguir colaborando con *publishers* para llevar a cabo proyectos cada vez más ambiciosos. También queremos seguir trabajando en ideas propias para ser reconocidos no sólo por ser el estudio que hizo el juego de tal película o tal libro, si no el que con sus desarrollos colaboró para que Argentina siga figurando en el mapa mundial del desarrollo”, cerró.

### Temas Relacionados

Negocios

### Lo más comentado



Javier Milei felicitó a Donald Trump por la elección: “...



Schiaretti, con críticas al ajuste de Milei: “El equili...



El fiscal cargó contra mamá de Aralí y anali agrav...