

20.05.2018



To LEAVE

► Empezar

Prefacio

Tabla de Contenidos

Opciones

TO LEAVE SE JUGARÁ EN VARIAS PLATAFORMAS

Texto: Redacción Séptimo Día Foto: William Orellana

EL PRIMER VIDEOJUEGO ECUATORIANO QUE VENDE SONY PARA PLAY STATION 4 TAMBIÉN ESTARÁ EN PC PARA FINES DE ESTE MES. LOS CREADORES ALISTAN UN DISCO CON MÚSICA INÉDITA

Jorge Blacio (foto) y Estéfano Palacios eran dos colegas quinceañeros que mientras jugaban Nintendo soñaban en grande: Querían dedicarse al desarrollo y comercialización internacional de videojuegos. Trece años después, los politécnicos empiezan a ver cumplido su anhelo con *To Leave*, el primer videojuego ecuatoriano para Play Station 4-, que está en venta desde el pasado 24 de abril a través de la plataforma *online* de Sony.

La meta de ambos es que el juego llegue a la mayor cantidad de personas por medio de las plataformas existentes. "Queremos sacar *To Leave* para PC, específicamente para el método de distribución de *Steam*, que es una de las que tiene la mayor cantidad de jugadores. Lo ideal sería tenerlo para Windows, MAC y Linux. Nuestro objetivo es que esté listo a finales de este mes y ya pasando por procesos de publicación", expresa Jorge, quien gerencia Freaky Creations la empresa que crearon junto con Estéfano para la comercialización del juego.

Señala que el resultado de las ventas por parte de Sony se conocerá a finales de junio. "Su base de jugadores es de millones de personas y con *Steam* son cientos de mi-

llones", afirma.

También prevén, para fines de este mes, sacar a la venta la música inédita del juego como un producto individual. "A mucha gente le ha gustado y a través de nuestras redes sociales (Freaky Creations) nos piden el disco. Apenas esté listo lo distribuiremos digitalmente".

To Leave es un juego para mayores de 17 años. Su historia fantástica gira en torno a Harm, un personaje que mediante una puerta mágica, recorre varios mundos enfrentándose a múltiples obstáculos durante todo su viaje. "El jugador debe tener cierta habilidad motriz y mental para poderlo concluir", detalla Jorge.

Jorge y Estéfano esperan que el éxito de *To Leave* alimente futuros proyectos de su compañía y sirva para ayudar a otros. "A nosotros se nos hizo muy complicado conseguir fondos porque somos un país donde no existe el desarrollo de la industria de videojuegos y es difícil que un inversionista confíe en esto". Destaca el apoyo que les brindó la Espol a través de su Centro de Tecnologías de Información (CTI) y la confianza de Telconet que apostó todo a ganador por el emprendimiento.

"Llegar hasta aquí fue muy difícil. Estuvimos un año sin dinero buscando quien pueda financiarnos". Por eso Jorge desea apoyar nuevos emprendimientos, "darles un capital semilla y ayudarlos con el contacto porque tenemos lo más importante, el aval de Sony".