

DIANA GONZÁLEZ

**E**stéfano Palacios y Jorge Blacio estudiaron juntos en el colegio Nuevo Mundo y siempre quisieron hacer videojuegos. Después de un poco más de 10 años han hecho su sueño realidad: *To Leave* es su primera creación y es el primer videojuego hecho en Ecuador para PlayStation.

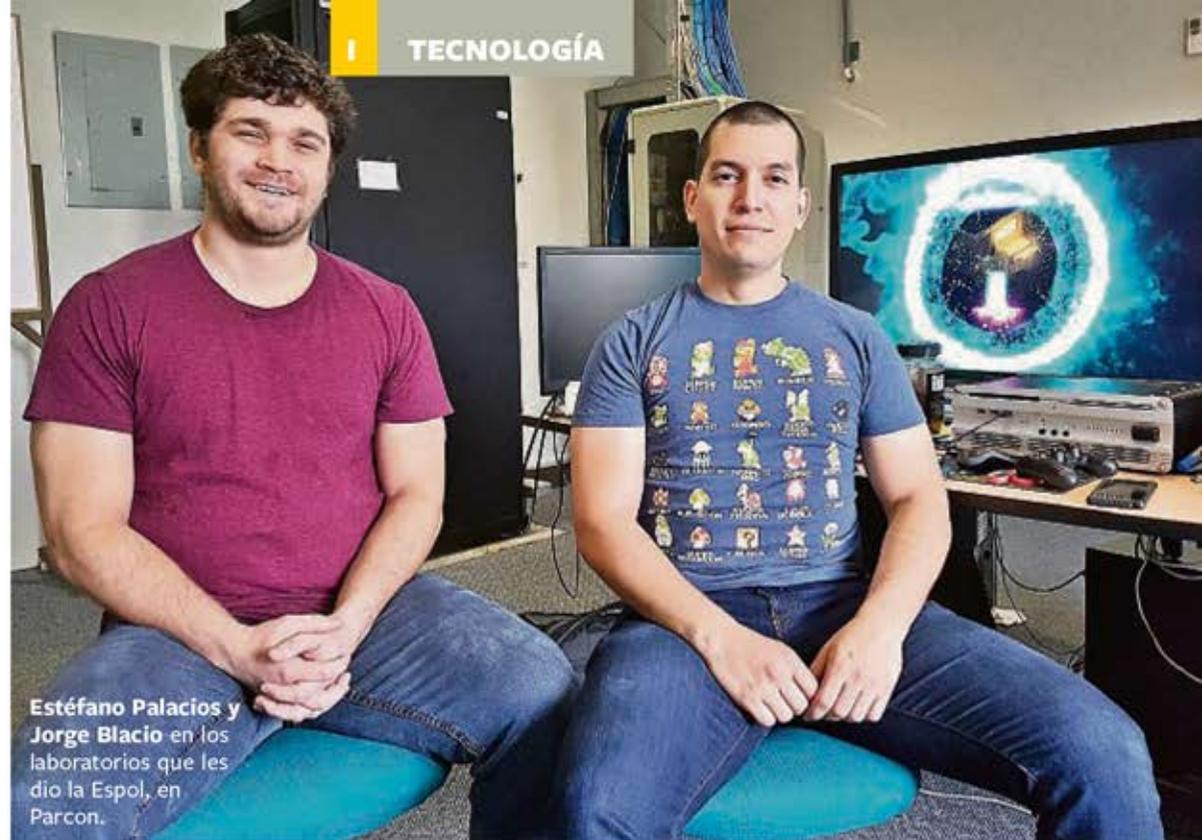
Junto con un equipo de 10 personas han trabajado en este proyecto por más de seis años. Los primeros prototipos nacieron en la Espol en el 2012, cuando estudiaban y laboraban “por la camiseta”, orientados en hacer un juego de primera clase de Ecuador para el mundo.

Sony, dueña del sistema PlayStation, realizó programas de incubación en la universidad y a los encargados les gustó la idea del grupo. Recibieron *packs* de desarrollo y comenzó el trabajo bajo el nombre de Freaky Creations.

¿Deportes, guerras? La historia no va por ahí. Estéfano, el diseñador del juego y creador de la idea original, quiso hacer una historia sobre la condición humana, con mucho potencial narrativo, símbolos, sin patrones reutilizados como la mayoría que existen, explica.

Harm, el protagonista de *To Leave*, es un joven maniaco depresivo que no siente deseos de vivir, pero no quiere abandonar al resto de la humanidad. Desde su lúgubre cuarto, en donde tiene una puerta voladora, usará una antigua tecnología para reunir almas del submundo, abrir un portal al cielo y enviarlas hacia allá.

Según sus desarrolladores, *To Leave* —que es para un jugador— comienza con un nivel fácil, para que cualquiera pueda intentarlo, y se vuelve “increíblemente difícil, pero de una manera satisfactoria (...), hay un gran trabajo



Estéfano Palacios y Jorge Blacio en los laboratorios que les dio la Espol, en Parcon.

# Ecuador debuta en PlayStation

**To Leave es el primer juego creado por guayaquileños para la videoconsola de Sony.**

mental”, señala Estéfano.

PlayStation entrega ‘trofeos virtuales’ a quienes terminan un juego. Los creadores creen que la paciencia y la garra que hay que tener para finalizar *To Leave* hará sentirse orgullosos a los que lo logren.

Las dificultades para crear *To Leave* no fueron pocas. Aunque nació como algo pequeño, para que ellos pudieran manejarlo, en el desarrollo del software creció en dificultad. “Fue un comienzo muy próspero, pensábamos que leyendo mucho (programación) no tendríamos problemas (...) se convirtió en un pequeño infierno (...), pero el juego es un logro en sí mismo, es un referente para los

que quieran hacer algo así en Ecuador”, confiesa Jorge. Estéfano insiste en que quiere hacer videojuegos “el resto de su vida”.

La inversión en un juego de video es de alto riesgo y ese fue otro problema. Les aconsejaron salir del país “a Silicon Valley o a una incubadora” a buscar dinero, pero decidieron quedarse porque estaban inmersos en la programación. Luego del apoyo de Sony, Freaky Creations consiguió “ángeles guardianes”, como los bautizaron: El CTI Espol dispuso un laboratorio para ellos con máquinas adecuadas, además les proporcionaban alimentación; luego la compañía local Inventum (de Espol) los financió por tres

años, y finalmente consiguieron la ayuda de Telconet.

Con esto lograron un grupo consolidado ‘in house’ y no tercerizar el trabajo. Además de Estéfano y Jorge, trabajaron 3 programadores más (Pedro Lucas, Javier Ron y Gustavo Tototy), 4 artistas (Ámbar Troya, Juan Pérez, Danny Camino y Emmanuel Ayala); 2 compositores y un productor musical. Juntos lograron un excelente videojuego en 2d para mayores de 17 años, que ya se puede preordenar en PlayStation Store (\$ 20) y se lanza oficialmente este martes 24.

**Link preorder:** [store.playstation.com/en-us/product/UP2152-CUSA01241\\_00-FLGU72FWMU5JVG3D](https://store.playstation.com/en-us/product/UP2152-CUSA01241_00-FLGU72FWMU5JVG3D)