

Publicado en *El Universo* (<http://www.eluniverso.com>)

# To Leave, un videojuego ecuatoriano lleno de metáforas

*Fecha de publicación: Jueves, 12 de Junio, 2014 - 00h00*

---

Todos hemos abandonado algo. Todos hemos dejado algo atrás. Con esa certeza vital como concepto y con una experiencia personal detrás de ello, se concibió el primer videojuego ecuatoriano que entra a las Grandes Ligas de las consolas mundialmente conocidas.

To Leave (abandonar) –que acaba de ser presentado por PlayStation en Los Ángeles como un videojuego que lo comercializará la popular consola de Sony– salió hace casi dos años de la cabeza de Estéfano Palacios, un guayaquileño de 24 años.

Desde ese momento, junto con Jorge Blacio, su compañero de aulas del Nuevo Mundo, pero también en sus sueños de producir videojuegos, se mentalizaron en que era posible sacar uno y fundaron su emprendimiento personal con un nombre divertido: Freaky Creations.

Blacio ha cumplido su sueño esta semana. Mucho tiempo deseó asistir a un E3 (la feria de videojuegos más grande del mundo), pero lo que vive dista mucho de ello. No está acá para hacer largas filas y probar los juegos, sino que ve a los gamers como él probando el suyo, en el que trabajó fuerte junto con Estéfano y diez personas más que ahora integran Freaky Creations.

La Escuela Superior Politécnica del Litoral (Espol), donde estudian, fue parte esencial del sueño y de la conexión con Sony a través del programa de incubación de desarrolladores para Latinoamérica.

Ahora, en la zona de PlayStation en el E3, To Leave se muestra en su versión de prueba en PS Vita con una historia que si se la trasladara a la literatura, podría traer reminiscencias de la poesía melancólica de Edgar Allan Poe.

“Un juego no puede ser solo algo que tenga violencia, que solamente sea matanza”, cuenta Blacio. “Tiene que ser como un excelente libro. Lo que queremos hacer con To Leave es contar la experiencia de lo que es irse, abandonar todo, dejar todo de lado para poder salir y comenzar de nuevo, crearte como persona”.

To Leave es una metáfora profunda a través del recurso de mostrar puertas. Estas son el camino para que el personaje principal, Harm, pueda huir, logre salir del hastío. Consiga escapar a la realidad no deseada de una ciudad ficticia, Candice, como otra metáfora de lo que aprisiona.

“Candice, sin Harm saberlo,” –explica Blacio– “realmente es un ente que lo que hace es engañar a sus pobladores, hacerlos sentir que están completos, que tienen una vida realizada y cuando llega el momento, los consume”.

- ¿Candice es Guayaquil? No, no podemos decir eso, porque es una mezcla de varias experiencias. Hay cosas de Guayaquil que podrás ver en Candice, pero asimismo hay ciertas cosas de San Francisco que verás en Candice. Es eso, un ser abstracto que se acopla bastante dependiendo de la persona que juega el juego.

Esa metáfora nacida de la experiencia de un guayaquileño se sigue presentando hasta hoy en el E3. Y se jugará en PlayStation 4, Vita y PC.

---

**URL de origen:** <http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/06/12/nota/3090671/leave-videojuego-ecuatoriano-lleno-metaforas>

**Fuente:**

Fernando Astudillo