

Capítulo 2

Pioneros del desarrollo de videojuegos en Panamá Entrevistas

Irving Malcolm:

“De 2006 a 2008 estudié en Argentina una carrera de desarrollo de juegos y trabajé 3 años allá, en parte en juegos, pero también como programador web. Yo como en 3er año en la UTP ya sabía que mi pasión estaba en el desarrollo de juegos, cuando un amigo llevó un libro de Game Design (Diseño de videojuegos) a clases, igual ya yo había sentido que esa era mi pasión cuando jugué Final Fantasy y Megaman 2 por allá en los años 1990, pero para esa época me parecía imposible estudiar eso en Panamá o acá en América siquiera, me gustaba porque combinaba las ciencias con el arte, cosas que ambas me gustaban, pensé que iba a tener que vivir allá para poder trabajar de lo que me gustaba, por suerte encontré que había ofertas de trabajo remoto y vi la luz, poder volver a mi patria y hacer videojuegos”.

God Mode

“Después en el 2012 vi que estaban en CVtraining haciendo global game jam, que yo no conocía ese evento acá en Panamá, yo dije: no puede ser, porque pensé que era como el único que hacía juegos en Panamá. Y bueno, un profe de arte venezolano llamado “Hernán Valdes” él sabía algo y en esa vuelta ayudó para hacer el primer evento en Panamá ahí conocí a “Aleko” que hasta el sol de hoy se motiva a organizar el evento”.

Ese fue el primer Game Jam

Irving Malcolm ha sido el líder del GAME JAM durante todo este tiempo, en estos últimos 10 años él ha sido el que ha ayudado a formar a más chicos y a más gente que le interesa esto, les ha enseñado distintas técnicas entre las que encontramos: programación, estrategias de ventas, arte, ¿Cómo publicitar tu juego?, canales donde puedes mostrar lo que haces, estrategias. Podemos tener un muy buen juego, pero no sirve de nada si no sabes cómo venderlo

CEO de MULTITOOLS que está en Ciudad del saber, Aldo Alain:

“Bueno, yo siempre he sido como, algo así me gusta hacer las cosas, no porque sea tan duro, sino que a mí me gusta hacer las cosas, tenía un abuelo que tenía muchas cajas de herramientas entonces eso me llevó a pensar, oye yo puedo hacer muchas cosas, cuando veía algo o me llamaba la atención, yo me instruía, yo veía, siempre emprendía en ese algo, así que siempre he sido una persona muy emprendedora y nata y obviamente en la línea de los videojuegos, siempre me ha gustado emprender. La mayoría del tiempo tenía un trabajo para pagar las cuentas, pero siempre invaluablemente hacía algo más”.

CEO de MULTITOOLS que está en Ciudad del saber, Rita Ríos Arce:

“Bueno, Aldo me habla de esto de los Videojuegos, él no dibuja y yo soy hotelera realmente, pero he dibujado toda la vida desde los 2 años ya que mi padre es arquitecto y cuando Aldo me habla de esto yo bueno yo no dibujo no soy diseñadora no dibujo en computadoras y me da unos cursos y a partir de ahí yo empiezo a aprender y me empiezo pues a educar en línea y en cursos presenciales también y ahí es donde yo realmente entro a esto. Soy la parte de diseño y hago todo lo que es texturizado también animó y actualmente una de las embajadoras de “Women in Games” internacional que es una asociación que nace en Inglaterra y que me contactan y por la experiencia que tengo ya en 10 años que voy a cumplir este año con Multitools, ellos me contactan y soy una de las mayores”.

LA IDEA

Aldo Alain:

“Yo soy programador, no sé dibujar, no lo sé hacer, no pretendo aprender, me han echado cheques para atrás porque no sé escribir mi nombre bien 2 veces, pero ella es dibujante y así nace la idea, yo programo, tú dibujas, eres la parte de datos y yo la parte lógica de la programación y así arrancó un complemento de ambos talentos”.

“Multitools estudios comenzó hace de años como una broma realmente, hicimos un nuevo juego político, esta llamada ‘Carrera Presidencial’ y fue el primer videojuego que se hizo viral en panamá, entonces bueno, hecho por panameños entonces a partir de ahí Rita y yo nos

dimos cuenta de que había mucho potencial en esto de los juegos del entretenimiento y fuimos evolucionando, hicimos juegos para teléfonos, fuimos los primeros panameños que tuvieron una consola de desarrollo de PlayStation, fuimos los primeros en lanzar en Steam (Plataforma online de distribución de videojuegos) e hicimos varias cosas y fuimos evolucionando como como un estudio de videojuegos y ahora hacemos videojuegos y experiencias interactivas”.

“Desde el punto de vista del tipo de desarrollo de trabajo que hacemos aquí esto es uno de los emprendimientos más más complicados porque hacer videojuegos es multidisciplinar. Se requieren artistas como Rita, requieres la parte técnica programación como lo hago yo, pero también requiere música requiere, story word requiere un montón de cosas en multidisciplinarios, siendo un equipo muy pequeño y precisamente por eso nos llamamos Multitools porque hacemos muchas cosas y nos vimos forzados a tener que aprender la mano o si no lo sabíamos aprenderlas y ejecutar para seguir con el sueño con el emprendimiento, y bueno nos ha ido bien en ese sentido ya que hemos conquistado a todas las curvaturas de aprendizaje y hemos vencido todos los retos técnicos para seguir evolucionando y seguir avanzando y seguir progresando dentro de este mundo del emprendimiento que de por sí no es un área fácil donde estar

Rita Ríos:

“Ahora incursionando con fotometría tenemos una tecnología que usan en videojuegos como FIFA y también películas como ‘Avengers’ podemos escanear una persona y hacerlo un avatar real como una persona real inyectarle su voz y eso puede interactuar contigo, tenemos esa tecnología que ahora mismo lo estamos trabajando y tratando de internacionalizarla y también para que personas acá en Panamá también la utilicen porque somos cosas que vienen de afuera y no todo tienes que vivir de afuera, eso se está haciendo ahora acá también estamos trabajando con sensores de movimiento y profundidad para terapias físicas para fobias y también este con robots los cuales pueden interactuar con ellos, estamos en los avatares inteligentes para atención al público, el año pasado por lo menos en china se abrió el primer banco totalmente automatizado por avatares, esto no reveló a la persona, esto es realmente darle un valor agregado a tu producto, muchos bancos cierran a ciertas horas, pero las personas están trabajando claro entonces que te atienda un avatar es de otro mundo, un avatar no es un robot si no es un asistente”.

PROYECTOS (Videojuegos) realizados:

- Carrera presidencial (Facebook)
- Nature Defender (Steam)
- Galactonaut (android)
- Hill Quest (Steam, Xbox One, Play Station)

Ruta del Emprendimiento. (2018, 17 octubre). *Conoce a los pioneros en desarrollar videos juegos en Panamá*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ejPiObtn9ZQ>

José Fernando Gracia:

A sus 24 años ha creado dos videojuegos y es profesor en la única universidad en panamá que ofrece una licenciatura en esta rama, vendió su segunda creación en tres plataformas digitales globales luego de presentar su proyecto en Japón y Nueva Zelanda. Por tres años estudió ingeniería de software orientada a videojuegos en Oceanía, una de sus invenciones salió al mercado en tres idiomas distinto.

“Me gradúo e inmediatamente empiezo a estudiar programación y busco oportunidad en el extranjero para afianzar más, desde que volví “trabajo” bueno yo represento a la compañía “Moonspout Games” que está basada aquí en panamá, estamos creando un videojuego llamado “Bug Fables” que tiene el motivo de tomar control de un equipo de exploradores insectos una abeja, un escarabajo, una polilla buscando tesoros todo lo demás, nosotros estamos usando una plataforma llamada indieGoGo que le permite a emprendedores independientes poner su producto en preventa para poder recolectar los fondos necesarios para terminar su producto ósea como un financiamiento pero apoyado obviamente por aquellas personas que deciden donar su dinero para que esto se realice”

Bug Fables es un RPG similar al aclamado Paper Mario que llegará a Nintendo Switch, PS4 y PC, es un videojuego de rol desarrollado por el estudio independiente panameño “Moonspout Games” y publicado por “Dangen Entertainment”.

Video demostrativo de Bug Fables:



Edwin Cortez:

También sabe bastante sobre creación de videojuegos aquí en Panamá usa motores de videojuegos como Unreal Engine, pero “NO” para hacer juegos, sino para hacer construcciones arquitectónicas y por medio de “VR” hace la inspección. Es un modelador 3D y aparte también se dedica a la creación de entornos gráficos para hacer inspecciones de edificios, porque con la herramienta de videojuegos se puede hacer, él enseña VR, te explica cómo usar realidad virtual para hacer mejores capacitaciones porque él utiliza las herramientas de creación de videojuegos pero no para hacer videojuegos, esto tiene otro nombre, se le llama Serious Games, capacitación, entrenamiento, inspección de arquitectura sin gasto de dinero en material por ejemplo y ahí hay muchos usos que la UTP está investigando actualmente.

Hablando de predecesores, están el equipo que lanzó el videojuego para PlayStation 4, los chicos de Bug Fables, las empresas que existen alrededor del tema de desarrollo de videojuegos y la historia de Irving Malcolm que ha creado la comunidad y está tratando de hacer que los de la comunidad, crezcan, pero para que todo esto funcione se requiere una gran cantidad de elementos tales como Universidades, llamar empresas privadas que sean posiblemente plataformas donde la gente pueda trabajar de esto, creación de Startups que también lancen sus propios juegos, implementar videojuegos ya sea para enseñar, para ayudar a entrenar, o propiamente para divertir y también demostrar que la economía naranja tiene fuerza aquí en Panamá.