

tendencia

“MI OBJETIVO ES QUE LOS VIDEOJUEGOS SEAN PARTE IMPORTANTE DE LA ECONOMÍA DEL PAÍS”



Daniel Winkler (38) es el CEO y lead designer de "Iguanabee", una desarrolladora chilena independiente de videojuegos que, por más de 10 años, ha buscado expandir la presencia nacional dentro de la industria a nivel global. Una consigna que, por su nivel de ambición, les ha implicado tanto el ganar reconocimiento y lograr hitos pioneros para Chile, como también el tener que lidiar con varios contratiempos y deslices de un mundo más complicado de lo que uno pensaría.

Por Vicente Iturriaga.
Fotos Daniel Winkler – Iguanabee

Hace 12 años, Daniel Winkler, de entonces 26, dio un paso que, hasta ese entonces, nunca supo cuándo iba a suceder, como tampoco sabía a dónde lo iría a llevar esa apuesta: volverse el fundador y CEO de su propia desarrolladora de videojuegos.

EL CAMINO A SEGUIR

Oriundo de Frutillar, Winkler demostró desde pequeño un marcado interés por el mundo de los videojuegos, dentro de un entorno donde, en esos tiempos, el acceso a este tipo de tecnologías era mucho más limitado de lo que es hoy en día.

"Yo cuando chico siempre fui fanático. En ese entonces, era más difícil poder costear un computador o consola, más aún viviendo en el sur. Entonces iba por un lado a la casa de un primo a jugar, e iba también a la casa de mi padrino, que tenía computador,

a jugar. (...) Ya con el tiempo empecé a trabajar durante los veranos para juntar algunas monedas, y así comprar juegos que después podía intercambiar con amigos, como solía hacerse mucho en ese entonces", relata el informático.

Luego, en un tono más nostálgico, explica cómo se inspiró en su infancia viendo el remake en live action de los 101 Dálmatas (1996), cuando en una escena particular se muestra que uno de los personajes principales es un diseñador de videojuegos.

"¡Oh! Se puede vivir de esto', me dije cuando la vi por primera vez. Desde ese entonces, esa idea se volvió un camino a seguir", agrega Daniel.

Winkler migró eventualmente a Valparaíso, donde procedió a estudiar Informática en la Universidad Técnica Federico Santa María, tiempo en el cual se dedicó junto a otro compañero gamer a buscar formas en que

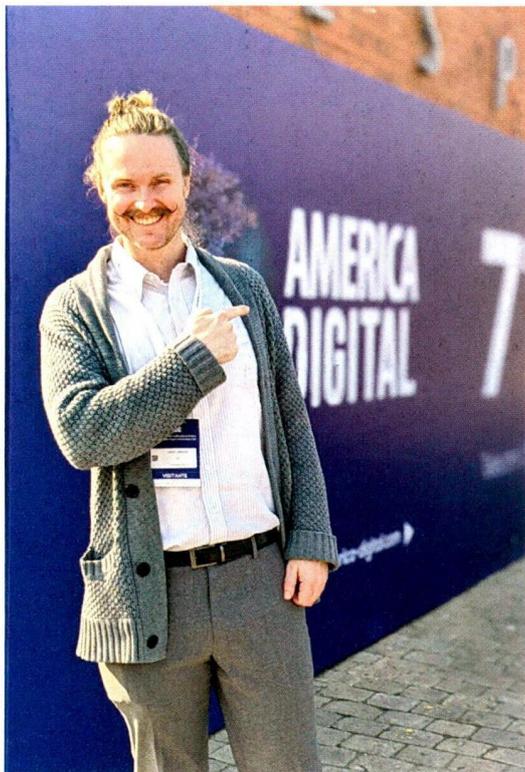
la institución los pudiese ayudar a aprender sobre el desarrollo de videojuegos.

Esta cruzada desembocaría eventualmente en la creación de "USM Games" (Universidad Santa María Games), que fue el primer game lab oficial en existir en Chile (un espacio dedicado al desarrollo de videojuegos, donde los participantes pueden intercambiar conocimientos y trabajar en conjunto).

CREAR ALGO PROPIO

A pesar del hito de "USM Games", el equipo ya se encontraba pronto a dar fin a su carrera universitaria en 2007, y con ello surgió la necesidad de aplicar lo aprendido a través del desarrollo de sus propios juegos. "Queríamos hacer nuestras propias cosas, juegos más específicos, y de repente surgió una oportunidad para poder hacerlo", explica Daniel.

"PlayStation estaba buscando implementar



un plan de incubación para fomentar el desarrollo de los videojuegos en Latinoamérica, cosa que no se había visto antes. Formar parte de ese plan implicaba que ellos harían entrega de un 'kit de desarrollo', que básicamente consiste en un equipo de alta tecnología que permite que los desarrolladores puedan ir armando el juego a medida que lo juegan, de forma que puedan analizar todos los problemas de programación que se presenten durante su curso", cuenta Winkler.

"Eran carísimos. Sólo las grandes empresas podían costear ese tipo de equipos, y si bien ellos tenían la intención de acercar estas herramientas a nuestro continente de manera gratuita, ciertamente había que partir por tener un nombre y una propuesta concreta a presentarles", agrega.

Fue así como Winkler y sus compañeros se determinaron a abrir la empresa "Mazorca Studios", donde operó como CEO y cofundador, con el propósito de empezar a hacerse un nombre tal en la industria, de forma que pudiesen optar a formar parte del proyecto de la gran firma de videojuegos.

"Para un estudio fundado por chicos universitarios que más que nada quieren subsistir no podíamos darnos grandes lujos de herramientas de desarrollo. Debíamos comenzar de otra forma, pero siempre con las metas muy claras. Y fue así como con "Mazorca Studios" vimos una oportunidad de ganar algo de dinero y comenzar a lograr reconocimiento en la industria, Realizando pequeños advergames (juegos publicitarios) para distintas marcas", señala el desarrollador.

UN NUEVO COMIENZO

Si bien "Mazorca Studios" logró desarrollar diversos juegos publicitarios para diferentes marcas, el equipo seguía sin poder lograr su cometido original. Aún faltaba el financiamiento para elaborar proyectos más grandes.

Sin embargo, un día que Winkler volvió a su alma mater para asistir a una charla sobre la innovación en la industria, su profesor lo presentó con el expositor del evento. Otro ex "sanzano" como él, que se dedicó a la inversión en innovación tecnológica.

"Nos empezamos a reunir para hablar sobre una posible inversión y le presenté este proyecto de querer hacer videojuegos. En ese entonces, él justo había leído todo el tema de Steve Jobs, sobre cómo conflúan las artes con la tecnología, y le llamó la suficiente atención como para motivarse a invertir en nosotros", comenta Winkler.

Si bien el camino parecía estar bien encauzado, la alianza vino con una contraoferta crucial por parte del nuevo inversionista: había que formar una nueva empresa y esta se tenía que gestionar desde Santiago.

Fue así como en 2011 se fundó finalmente "Iguanabee", donde llegaron a trabajar varios de los empleados de "Mazorca Studios", mientras que algunos optaron por seguir otro rumbo, enfocado más en la realidad artificial.

"Se me ocurrió el nombre "Iguanabee" por varias razones. Por un lado, quise usar a estos animales como símbolos que reforzaran las dinámicas y filosofías de la empresa. La iguana con su apariencia relajada y amigable, y la abeja con su carácter trabajador y comunitario", explica Winkler.



"Pero por el otro lado, a mí siempre me han gustado los juegos de palabras, entonces quería establecer un mensaje que apuntara a algo grande. Primero, no quise que fuera "Iguanabee Games" o "Iguanabee Studios", porque quería cimentar un nombre directo y firme, como "Apple" o "IBM", por lo que quedó en "Iguanabee" a secas. Y segundo, porque "Iguanabee" es un nombre que abre la puerta al "yo quiero ser..." (I wanna be), ya que en los videojuegos, uno puede ser cualquier cosa", agrega.

EL LEGADO DE "IGUANABEE"

En los últimos 12 años, la empresa de Daniel Winkler pudo desarrollar nueve títulos publicados por grandes publishers del mundo de los videojuegos.

Tras el éxito de los juegos "Mr. Deadline" y "Ciclania", que fueron diseñados específicamente para computadora, finalmente pudieron dar el salto a las plataformas de nueva generación cuando PlayStation los volvió parte de su proyecto de incubación en 2014. Esto llevó a que la compañía marcara el hito de ser la primera en Chile en haber sido aceptada en el programa, y posteriormente, la primera en sacar un título ("Monsterbag") publicado bajo el alero de una marca tan prestigiosa en la industria como Sony Computer Entertainment, para la entonces nueva consola portátil PlayStation Vita.

En los años siguientes, sus títulos se expandieron a más consolas, como la Nintendo Switch y la PlayStation en su cuarta y quinta generación, logros que se alcanzaron tras enfrentar diversos obstáculos, especialmente con la llegada del estallido social en 2019 y la pandemia en 2020.

"Teníamos dependencias para hacer nuestro trabajo, pero para cuando comenzamos con el juego de "G.I. Joe" se dio el estallido social y tuvimos que elaborar modalidades para trabajar desde casa

en caso de que las cosas se desatasen de nuevo, lo cual pasó con la llegada de la pandemia y, posteriormente, perdimos la oficina", explica Winkler.

Sin embargo, eso no desanimó al equipo, dado que no tan sólo lograron publicar "G.I. Joe: Operation Blackout" en 2020, sino que también pudieron lanzar "Little League World Series Baseball 2022" y "What Lies in the Multiverse" en 2022, siendo este último uno de los títulos más galardonados de la compañía, que les valió dos nominaciones a los GIGA Awards (Premios de la Industria Global de Videojuegos) a Mejor Animación 2D y Mejor Diseño de Personajes 2D, y la victoria del premio a Mejor Juego Latinoamericano en BIG Festival, el festival de videojuegos más importante de Latinoamérica.

Hoy por hoy, "Iguanabee" lanzó el videojuego "Skull Island: Rise of Kong" a mediados de octubre, mientras se encuentran desarrollando un nuevo título, llamado "The Amazing Crackpots Club", con una fecha de lanzamiento aún por determinar.

Mientras tanto, Daniel Winkler mira positivamente al futuro de los videojuegos en Chile, asegurando que "en nuestro país hay harto talento, ideas originales, a pesar de que muchos creen que hacer un juego en Chile implica que este vaya a tener una identidad nacional pronunciada, lo cual no es necesariamente así".

"Nuestras generaciones absorbieron mucho de la cultura global, que nos dejaron un bagaje muy complejo que nos permite desarrollar ciertas ideas que tal vez a otros países no se les ocurren. Ahí está el valor que apunta hacia el objetivo que siempre he querido alcanzar, que es que Chile logre que los videojuegos se vuelvan una parte importante de la economía del país. Que los publishers quieran contratar chilenos, porque 'Chile hace cosas bacanes'", consagra el desarrollador de 38 años, con un marcado tono de optimismo y una sonrisa en el rostro. ☺