



# La aventura mitológica «God of War» triunfa en los BAFTA

«God of War», una superproducción de aventuras basada en los héroes de la mitología antigua, se alzó este jueves como mejor videojuego del año en los premios que entrega la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión (BAFTA).

El sector de los videojuegos, la rama más joven de las industrias creativas, mostró músculo y madurez en una ceremonia en Londres en la que cobraron protagonismo títulos que han apostado por historias diferentes y protagonistas diversos.

El triunfador de la noche, «God of War», ha sido alabado tanto por su cuidado aspecto visual como por la profundidad de sus personajes, construidos en torno a una trama que explora las relaciones entre padre e hijo.

Con un presupuesto estimado de decenas de millones de dólares, la creación de Santa Monica Studio es la octava entrega de una veterana saga. En diciembre, ya se hizo con el premio al mejor juego del año en los Game Awards que se entregan en Los Ángeles (Estados Unidos), considerados los Óscar del sector.

Los BAFTA, que se celebraron por primera vez en 2004, continúan teniendo una importancia simbólica, dado que fueron unos de los primeros galardones que reconocían a los creadores en la industria del videojuego.

Además del reconocimiento al mejor título del año, «God of War» recibió además otros tres premios: mejor sonido, mejor música y mejor narrativa.

«Crear algo es realmente difícil, como todos sabemos. Involucra fallos diarios y dudas constantes. Durante el proceso sientes que lo que estás haciendo quizás no es tan fantástico, que no es tan bueno», reflexionó en la ceremonia Cory Barlog, director creativo del proyecto.

«Pero cuando logramos llegar al final, con independencia del resultado, de cómo lo reciba el público, todos en esta sala conocemos la victoria que sentimos por haber completado algo, por haber aportado algo a esta industria maravillosa», afirmó.

Atrajo asimismo la atención en la gala «Florence», un título protagonizado por una mujer joven que habla sobre el crecimiento personal a través de las relaciones de pareja. Conquistó el premio al mejor juego para móviles.

«Espero que el hecho de haber ganado este galardón inspire a otros creadores a narrar sus historias personales en este formato maravilloso», afirmó sobre el escenario el director del equipo de diseño de «Florence», Ken Wong.

«Lo que amo de mi trabajo es hacer videojuegos para una audiencia amplia, dirigidos a gente que no necesariamente se identifican como 'gamers'», agregó.

Brilló asimismo en Londres «Return of the Obra Dinn», un título a medio camino entre el puzzle y el juego de detectives, situado a principios del siglo XIX, en el que el protagonista debe descubrir qué ha sucedido en un misterioso barco de la East India Company en el que toda la tripulación ha muerto o desaparecido.

Con un característico diseño monocromático que simula la estética de un ordenador antiguo, el juego cautivó al jurado y se llevó los premios al mejor logro artístico y mejor diseño.

«Mi concepto original no tenía nada que ver con el barco. Lo que quería era hacer un juego de un solo bit en 3D. Quedé muy satisfecho con el resultado final. Estoy muy contento con el estilo visual y con el modo en el que he podido usar la

iluminación y las escenas», explicó Lucas Pope, responsable principal del proyecto.

El universo onírico de «Gris», el primer título del estudio independiente español Nomada Studio, estuvo representado en la gala de los BAFTA con tres nominaciones, a las categorías de mejor música, mejor debutante y mejor logro artístico.

La plataforma de juguetes y juegos de construcción Nintendo Labo ganó por su parte los galardones a mejor innovación y mejor juego familiar, mientras que «A Way Out» fue reconocido como mejor título multijugador.