

# Un videojuego de Oscar con sello valenciano

Cuatro creadores de la Comunitat idean el juego 'Planet 51', basado en una película de Hollywood

La Escuela Superior de Arte y Tecnología, pionera en impartir titulaciones sobre programas informáticos

E. B. VALENCIA

Una apacible ciudad americana de los años 50 poblada por seres de color verde. En ella aterriza accidentalmente con su nave espacial el capitán Chuck Baker y a partir de ahí... la aventura está servida. Desde ayer está en el mercado 'Planet 51', el videojuego basado en la película de animación del mismo nombre que se estrenará estas navidades en las pantallas de toda España.

Más de seis años de trabajo y 70 millones de euros de presupuesto han permitido crear una producción íntegramente española que ha contado con la participación de cuatro creativos de la Comunitat Valenciana.

La película en la que está basada cuenta entre sus guionistas con el creador de la saga de «Shrek» y ha aterrizado en Hollywood con todos los honores tras ser preseleccionada por la academia de cine norteamericana para competir por el Oscar a la mejor película de animación. «Aunque el videojuego aporta personajes y escenarios creados específicamente que no aparecen en el film», explica Da-

niel Argudo, uno de sus creadores.

Una comisaría con todos los detalles realizados con milimétrica precisión, «desde el cartel de «se busca», al bote con lapiceros, la máquina expendedora de refrescos o pilas interminables de informes. Es un videojuego cuidado al máximo en las pequeñas cosas para darle un realismo excepcional», destaca.

Ideado para niños mayores de siete años, cuenta con cuarenta misiones diferentes en las que los jugadores, a lomos de un «platicillo-volante», tendrán que superar diversas pruebas en escenarios de estética pop y futurista.

## Diseño minucioso

Todo se confecciona minuciosamente, hasta el punto de que las hojas de los árboles se diseñan una a una. «El relieve lo conseguimos realizando cálculos de luz. Antes las sombras se pintaban pero cuando había movimiento permanecían estáticas, lo que restaba realismo».

Además de su tarea creativa, Argudo comparte sus extensos conocimientos con sus alumnos de la Escuela Superior de Arte y Tec-

nología de Valencia (ESAT), pionera en impartir titulaciones de última generación como Seguridad Informática o New Media Arts. Entre ellas destaca la titulación en programador de videojuegos, «una formación que tal y como concebimos aquí es la única que se imparte en España», explica Gustavo Aranda, director de los estudios de videojuego en ESAT.

Los alumnos de esta disciplina estudian tres años en Valencia y después tienen la posibilidad de ampliar su formación en universidades de Reino Unido, Canadá o Japón. «Por ello damos una importancia primordial a los idiomas, tanto el inglés como al japonés», explica.

El profesorado que imparte las materias se cuenta entre los especialistas en activo más reconocidos de la industria del videojuego.



**CHUCK.** El capitán Baker aterriza en un planeta poblado por alienígenas. Los jugadores tendrán que ayudarlo a volver a la Tierra. LP