

Bruce Straley será Premio Vanguardia este año en el Fun & Serious Game Festival de Bilbao

El trabajo del diseñador estadounidense para The Last of Us y la saga Uncharted, títulos con millones de copias vendidas en todo el mundo, ha recibido numerosos premios. Su carrera estuvo vinculada al estudio californiano Naughty Dog durante casi dos décadas

El Premio Vanguardia de esta próxima edición de Fun & Serious Game Festival reconoce el talento de uno de los más grandes del género de aventuras y acción. El estadounidense Bruce Straley, cuyo nombre está indisolublemente ligado a la saga Uncharted y a The Last of Us, recogerá el tercero de los premios honoríficos del ya veterano festival, el más grande de Europa del sector.

Durante la novena edición del festival, que este año se celebrará en el BEC bilbaíno del 6 al 9 de diciembre, el artista no solo recogerá su Titanium sino que, además, impartirá una de las VIT Talks.

Straley, licenciado en Ingeniería, comenzó su carrera en Western Technologies Inc (donde trabajó en juegos como Menacer y X-Men). Tras diversos proyectos, co-fundó Pacific Softspace Inc. (Generations Lost, Mr Bones, SEGA Channel Online), y más adelante se unió a Crystal Dynamics (Gex), antes de comenzar a trabajar para la que sería su casa durante los próximos 18 años, Naughty Dog,

En la firma fundada por Jason Rubin y Andy Gavin, el creativo desarrollaría los títulos más redondos de su currículo creativo. Si Straley comenzó a trabajar en The Kennel como artista de texturas para Crash Team Racing en 1999, pronto asumiría un rol preminente en la trilogía de Jax and Daxter. Después de trabajar como co-director artístico en la primera entrega de Uncharted, Drake's Fortune, asumió el rol de game director y co-director para tres títulos consecutivos romperían récords en cifras de ventas y llegarían al corazón de millones de fans, Uncharted 2: Among Thieves, el survival The Last of Us y Uncharted 4: A Thief's End (El desenlace del ladrón en su versión española).

La saga protagonizada por el explorador y caza-tesoros Nathan Drake estableció un nuevo paradigma en cuanto a narrativa e integración del diseño de juego, creando una aventura al estilo trepidante como una montaña rusa que el mismo Straley definió como "la superproducción gamer del verano". Plagada de desafíos, puzzles y adrenalina, granjeó a Straley fama mundial y se hizo con numerosos galardones como Juego del Año. El temerario protagonista, un mix de Indiana Jones y los héroes de aventuras de los fanzines pulp, recorría el sudeste asiático (en la segunda entrega, en busca de la piedra Cintamani) o la ciudad perdida de Libertalia en Madagascar (en la cuarta, tras las huellas del pirata Henry Avery).

Por lo que se refiere a The Last Of Us, Straley logró adentrar su diseño de juego y conceptos narrativos incluso en una esfera con mayor resonancia emocional. Este juego, en cuyo desarrollo y lanzamiento, Straley invirtió cuatro años, alcanzó enseguida el status de icono en su género, con 240 premios como Juego del Año en el de su lanzamiento (2013). La epopeya de Joel, en una América postapocalíptica plagada de zombies caníbales afectados por el hongo Codyceps, batió récords de

ventas y recibió elogios unánimes por su narrativa, la caracterización de personajes (particularmente los femeninos) y su ambientación musical y sonora. Straley también codirigió su expansión, *Left Behind*.

Straley abandonó *Naughty Dog* en septiembre de 2017 y comenzó a trabajar en una nueva experiencia de storytelling interactivo con *Chained: A Victorian Nightmare*, una propuesta basada en geolocalización que fusiona actores de teatro inmersivo con un espacio de realidad virtual, así como diversos objetos y referencias personales y profesionales.

Con 28 años de experiencia en el sector, 15 títulos en su haber y más de 150 millones de copias vendidas, Straley continúa su andadura para llevar al límite su concepto de una experiencia de juego que explora los ingredientes que la hacen emocionante, y que se desarrollan en un medio cada vez más interactivo.

Fun Serious Game Festival premia ahora la trayectoria y el talento del diseñador estadounidense. Alfonso Gómez, director del festival Fun & Serious, sostuvo: “La excelencia de Straley, su talento y capacidad creativa se han traducido en muchísimas horas de auténtica emoción para millones de jugadores. Con juegos memorables que recogen la tradición de la mejor literatura de aventuras y trasladan a un formato contemporáneo y profundamente en sintonía con el espectador contemporáneo, el espíritu de gigantes como Robert Louis Stevenson, Daniel Defoe o Cormac McCarthy. Para nosotros es un orgullo enorme que Bruce Straley haya aceptado el Premio Vanguardia de esta edición”.

Después de nueve años de historia, Fun & Serious Game Festival es ya uno de los festivales de referencia internacional para el sector y una cita ineludible en la agenda cultural de nuestro país y toda Europa. Su misión contempla la voluntad de elevar los videojuegos a la categoría de un arte como el cine o la música. Un sector, el del gaming, que según los últimos datos de AEVI (mayo, 2019) ya factura el doble que los de cine y música juntos, con una facturación record en 2018 (1530 millones de euros) y un crecimiento interanual del 12,6%.

Datos de contacto:

Fabiola García
655677781

Nota de prensa publicada en: [Bilbao](#)

Categorías: [Artes Visuales](#) [Juegos](#) [Entretenimiento](#) [Eventos](#) [Premios](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>