



## Mark Cerny entrevista a Shawn Layden en Gamelab'18

La última edición de la feria [Gamelab Barcelona 2018](#), el Congreso Internacional de videojuegos y ocio interactivo, ha cerrado sus puertas dejándonos interesantes ponencias de figuras internacionales del más alto nivel relacionadas con el mundo de los videojuegos. Durante la jornada inaugural, el pasado miércoles 27, los asistentes pudieron presenciar un encuentro único y original donde **Mark Cerny**, arquitecto jefe en PlayStation®4 y creador de videojuegos, entrevistó a **Shawn Layden**, *Chairman* de Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios.

Durante la charla, ambos repasaron de forma distendida y cercana la historia de la compañía a través de la trayectoria de Layden: sus inicios hace 30 años como Communications Assistant de Akio Morita (co-fundador de Sony); su salto a Sony Computer Entertainment (SCE) en Japón; su etapa como presidente de SCE America y en la actualidad como máximo responsable mundial de desarrollo en SIE Worldwide Studios.

Layden y Cerny son historia viva de la compañía y ambos compartieron con la audiencia experiencias y anécdotas muy interesantes, así como consejos para muchos futuros desarrolladores ahí presentes.

**Shawn Layden**, figura clave del éxito mundial de las consolas de Sony, lidera todo el desarrollo de software propio en PlayStation® como máximo responsable

de Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios y además, supervisa trece estudios en Europa, Japón y Estados Unidos. Ha participado también en el diseño de algunos títulos como ***Horizon Zero Dawn, MLB: The Show, The Last Guardian, Uncharted, Farpoint, GT Sport y God of War***. Con más de 25 años de experiencia en la industria del videojuego, la electrónica de consumo y el entretenimiento digital, uno de los primeros cargos de Layden en PlayStation® fue dirigir el desarrollo de software internacional durante ocho años en la compañía London Studio. Anteriormente, ejerció como presidente del área de negocio de PlayStation® en América, supervisando marketing y ventas en toda la región. Entre sus trabajos anteriores cabe reseñar el de jefe de operaciones en Sony Network Entertainment International, y responsable de Marketing global, ventas y red de operaciones comerciales para PlayStation® Network. Se unió a Sony Corporation en 1987 en Tokio, donde trabajó durante varios años con su fundador y presidente, Akio Morita.

Por su parte, Mark Cerny debutó a los 17 años en Atari donde creó el exitoso arcade *Marble Madness* y durante años trabajó en SEGA supervisando la creación de *Sonic the Hedgehog 2*. Más tarde le nombraron presidente de la división de juegos de Universal Studios, donde trabajó en la producción y diseño en *Crash Bandicoot* y la serie *Spyro the Dragon* para la primera PlayStation®. En 1998, fundó Cerny Games como consultoría y desde entonces ha participado en la creación de *Jak & Daxter* y *Ratchet & Clank* para PlayStation® 2, los títulos de PlayStation®3 *Resistance: Fall of Man, Resistance II, Uncharted: El tesoro de Drake, God of War III* y *Killzone 3*, y para PlayStation® 4 *Knack, Knack 2* y *The Last Guardian*. Cerny, que tiene su lugar en el 'Hall of Fame' de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas, ha sido el diseñador de la PlayStation® 4 y la PlayStation®Vita.