



PlayStation Talents presenta sus próximos proyectos 'Made in Spain'

PlayStation®Talents, la iniciativa para apoyar a los estudios de desarrollo de videojuegos españoles, ha presentado esta mañana en Madrid los proyectos que verán la luz en los próximos meses en PlayStation®4. De la mano de 18 estudios de desarrollo, la compañía ha dado a conocer los títulos que durante este 2018 estarán gestándose en los distintos Games Camp (centros aceleradores de contenido) que el programa PlayStation®Talents tiene repartidos en distintas ciudades de la geografía española.

La presentación se ha llevado a cabo en la escuela Voxel, donde actualmente se imparte el Máster PlayStation®Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos, un curso enfocado a formar profesionales con los conocimientos especializados para abordar con éxito la comercialización de un videojuego.



Por parte de PlayStation®Iberia han asistido al evento: Liliana Laporte, directora general; Jorge Huguet, director de marketing; y Roberto Yeste, responsable de desarrollo local. A ellos se ha unido Shahid Ahmad, mentor del programa PlayStation®Talents y

representantes de los estudios de desarrollo que están trabajando en los diferentes PlayStation®Talents Games Camp, junto con los ganadores de la última edición de los Premios PlayStation® de España y Portugal.

Liliana Laporte ha dirigido unas palabras a los asistentes para resaltar que 'durante los últimos años hemos visto cómo esta iniciativa ha ido cogiendo fuerza, ampliando sus áreas de trabajo y llegando cada vez a más gente: a jóvenes estudiantes, a universitarios, estudios indies, estudios más consolidados... Cientos de profesionales que se han unido a la familia PlayStation® en un proyecto global y único en todo el mundo como es PlayStation®Talents.



Shahid Ahmad ha aprovechado la ocasión para recordar a los estudios presentes que 'la confianza es vital para el desarrollo de este tipo de proyectos', Para él: 'la confianza en el equipo de desarrollo y la confianza en la marca que hay detrás de un título es lo que en muchas ocasiones lleva al consumidor a comprar un videojuego'. Por eso Ahmad se alegra que 'PlayStation® siga apoyando esta iniciativa, mejorando y agrandándose año tras año'.



En este acto se han dado cita los 16 estudios que han entrado a formar parte de PlayStation®Talents Games Camp, los espacios de creación que PlayStation® pone a disposición de los estudios de desarrollo para que puedan realizar sus proyectos con el objetivo de publicarlos en PlayStation®4. Los portavoces han

presentado a los medios sus proyectos y los han mostrado con demos jugables.

Los estudios que actualmente están trabajando en las seis sedes de PlayStation®Games Camp son:

- **PlayStation® Talents Games Camp Madrid** (Factoría Cultural, Vivero de Industrias Creativas): Frost Monkey, *Massira*; Berlin By Ten, *Disembodied*; Black Chilli Goat Studio, *Tape*; y Rogue Titan Games, *Echoes VR*.
- **PlayStation® Talents Games Camp Sevilla** (La Cartuja. Espacio El Cubo): Muquo, *Andrana Project*; y Tiesoft, *Inexplicable Deaths in Damipolis*.
- **PlayStation® Talents Games Camp Valencia** (Lanzadera): Inverge Studios, *Effie*; World Domination Project, *Anyone's Diary*; Pokó Games, *Recurring Nightmare*.
- **PlayStation® Talents Games Camp Bilbao** (Beaz Bizkaia, Espacio Design Kabi): Crevice, *Waves Out*; y Main Loop,
- **PlayStation® Talents Games Camp Málaga** (Universidad de Málaga, Espacio The Green Ray): Estudio Ábrego, *Noahmund*; Kaiju Games, *Naukograd*; A Bonfire of Souls, *Wizards Tourney*; y Abramelin Games, *Injection n23*.
- **PlayStation® Talents Games Camp Las Palmas de Gran Canaria** (SPEGC, Espacio Incube): Daydream Software, *Recurring Nightmare*.



Asimismo, también han estado presentes los ganadores de las últimas ediciones de los Premios PlayStation® de España y Portugal: los españoles Melbot Studios S.L., que está trabajando en el PlayStation®Games Camp de Valencia en su juego *Melbits™ World*; y los portugueses Duckling Studios, que está trabajando en *Out of Line*. Ambos videojuegos continúan su proceso de creación a buen ritmo y verán la luz en los próximos meses en PlayStation®4.