



A Tale of Paper, Mejor Juego en la V Edición de los Premios PlayStation

El título, desarrollado por el estudio Open House Games, será publicado por SIE España en 2019 para PlayStation 4

Sony España celebró ayer noche la gala de entrega de la **V Edición de los Premios PlayStation**, los galardones propios de la compañía que ya se han convertido en referencia nacional de apoyo al desarrollo español e impulso a proyectos independientes, originales y de calidad. La última cita del año en el sector, conducida por el ilusionista **Jorge Luengo** desde el madrileño cine Callao, contó con la presencia de destacadas personalidades, que hicieron las labores de entregadores de los premios junto a **Liliana Laporte**, directora general de SIE Iberia y **Jorge Huguet**, director de Marketing de la compañía, que desvelaron el

nombre del proyecto acreedor del Premio al Mejor Juego de 2018.



A Tale of Paper, del estudio de desarrollo Open House Games, fue elegido el mejor título del año por un jurado cualificado de PlayStation® y otros profesionales del sector, que valoraron, en palabras de Liliana Laporte, “su innovación, creatividad, talento y una historia preciosa, que conforman un videojuego diferente y muy conmovedor. Estoy segura de que llegará al corazón de todos los jugadores”. En este sentido, ***A Tale of Paper*** se trata de una emotiva aventura en la que controlaremos a Paperboy, un pequeño muñeco de origami que ha cobrado vida misteriosamente y cuya misión será cumplir el sueño de su creador, que el jugador irá descubriendo a medida que avance en una historia llena de puzzles, desafíos y peligros. El equipo detrás del juego, con sede en Barcelona, está formado por Pau Tarés (programador y game designer), Sergi Martínez (artista 2D/3D) y Raúl Roldán (animador 3D).

El equipo ganador dispondrá de un espacio físico propio para desarrollar el proyecto durante 10 meses en una de las sedes que PlayStation® Talents Games Camp tiene en España, además de recibir 10.000 € en metálico para financiar el proyecto, kits de desarrollo de PS4™, asesoramiento por parte del personal de PlayStation® España y una campaña de promoción y marketing en medios propios valorada en 200.000 €.



Ganadores y entregadores

En total, fueron 13 los proyectos finalistas nominados en las siete categorías de esta edición los que lucharon por llevarse la gloria en un evento lleno de magia,

diversión y sorpresas.

El mentor de PlayStation®Talents, **Shahid Ahmad**, inició la entrega de premios con un motivador discurso y entregó el primer galardón de la noche al 'Juego Más Innovador' que recayó en **Desolatum**, del estudio Superlumen, un título de terror en realidad virtual en el que el usuario se despertará en un sanatorio abandonado del que deberá escapar, en una aventura de tintes *lovecraftianos* y una fantástica ambientación gracias al uso de escenarios y vídeos 360°.

Los conocidos actores de doblaje **Claudio Serrano** y **Mario García**, encargados de doblar a los personajes de Batman y Spider-Man en la ficción respectivamente, entregaron el premio al 'Mejor Juego Competitivo Online' a **Aces of the Multiverse**, de Aguacate Studio una original mezcla de fútbol, rugby y béisbol, con elementos de los *brawlers* de lucha. Dos equipos alienígenas se enfrentarán en este juego en unos partidos emocionantes, donde no faltan los 'power-ups' y las trampas. Además, por medio de una app para móvil quedan registradas las calorías que el usuario quema y sus avances, premiándole con dinero *in-game*, experiencia para mejorar a su equipo o *skin* exclusivas.



El jurado decidió que el Premio al 'Mejor Uso de Plataformas de PlayStation®' fuese para **Windfolk**, de Fractall Fall, cuyos integrantes recogieron el galardón de manos de dos de los miembros de Melbot Studios, equipo ganador de la cuarta edición de los Premios PlayStation® con *Melbits World*, un divertido título de puzzles 3D colaborativo en el cual no se controla a los personajes, sino el escenario. **Windfolk** es un videojuego protagonizado por Esen, una cazarrecompensas en medio de una guerra sin cuartel. Este juego de acción en tercera persona transcurre en un mundo abierto de islas flotantes, donde los jugadores combatirán a la facción enemiga con armas como fusiles de rayos, lanzallamas o granadas. El título combina así la exploración con el combate más frenético, tanto en tierra como en el aire.

El Premio al 'Mejor Arte' fue para ***Twogether: Project Indigos***, del estudio Flaming Llama Games, entregado de la mano de **Carlos Sainz**, piloto de Fórmula 1, que actualmente es la imagen de *Gran Turismo®* y de la campaña conjunta de seguridad vial entre PlayStation® y *Ponle Freno*. En este videojuego, el usuario controlará simultáneamente a Rafi y Sam, sus jóvenes protagonistas, cada uno dotado de sus propios poderes. La pequeña Rafi usa la telequinesis para mover objetos a su alrededor, mientras que Sam tiene la capacidad de teletransportarse. El objetivo es escapar de las instalaciones de Hexacells, para lo cual habrá que usar sus poderes de forma combinada.



Por su parte, ***Childhood***, de Kalpa Games, recibió el galardón a 'Mejor Juego Infantil' de manos de **Roberto Yeste**, Head of Communications de PlayStation® Iberia. ***Childhood*** es la historia de Kayra, una niña huérfana de 13 años que vive en una ciudad del sudeste asiático, en la que lucha por cuidar de su hermana Nia y de Yeru, otro niño huérfano. Nuestro objetivo será salir adelante después de que un tifón nos deje sin hogar. El juego es una aventura en tercera persona que ofrece una mezcla de supervivencia, sigilo y gestión de recursos.

En cuanto al Premio al 'Mejor Juego para la Prensa', éste recayó en ***Khion 1: No Return***, de Tenjet Games, título en el que encarnaremos a Jonesy, una técnica de mantenimiento que trata de escapar de una base científica. Los criófagos, monstruos surgidos de oscuros experimentos, nos darán caza en todo momento; pero el mayor enemigo es el frío, por el que tendremos que "craftear" y buscar recursos para mantener la temperatura corporal a toda costa. El galardón fue entregado por los reconocidos periodistas del sector **Daniel Acal** y **Borja Abadía**, director y redactor jefe de la revista Playmanía.

Más de 600 proyectos presentados desde el inicio de los Premios

Desde que se pusieron en marcha los **Premios PlayStation** hace cinco años, han

concurrido a los mismos más de 600 proyectos. De entre todos ellos, un jurado cualificado de PlayStation® y destacadas personalidades y periodistas de la industria de los videojuegos en España han ido seleccionando los mejores trabajos año tras año para premiar aquellos videojuegos más innovadores, creativos y de calidad con el objetivo principal de hacer posible su publicación en PS4™ gracias al apoyo y colaboración de PlayStation® España y su programa PlayStation®Talents.