

# Cloud ChamberT, el nuevo estudio que desarrollará el próximo BioShock



*El estudio establecerá equipos en dos ubicaciones: Novato (California) y Montreal (Quebec)*

2K ha anunciado hoy la fundación de Cloud Chamber, el nuevo estudio de desarrollo de videojuegos que pertenece íntegramente al sello editorial de la empresa. Cloud Chamber cuenta con un colectivo de guionistas que aspiran a transgredir las fronteras del entretenimiento interactivo mediante experiencias únicas, amenas y cuidadas que involucren al mundo entero. El estudio establecerá equipos en dos ubicaciones: la sede de 2K en el área de la bahía de San Francisco, en Novato (California), y la que constituirá la primera oficina canadiense de un estudio de 2K, en Montreal (Quebec). 2K también ha anunciado que Cloud Chamber ha empezado a trabajar en el próximo título de la aclamada franquicia **BioShock®**, que se desarrollará durante los próximos años.

*«Cuanto más aumentamos nuestra cartera de productos, más nos inspiran las oportunidades de seguir invirtiendo en nuestra valiosa propiedad intelectual, nuestro fabuloso equipo y en su potencial colectivo a largo plazo»,* anunció David

Ismailer, presidente de 2K. «**BioShock** es una de las franquicias para consolas de última generación más queridas, valoradas y aclamadas por la crítica\*. Tenemos muchas ganas de ver qué futuro le depara a nuestro icónico shooter en primera persona con el equipo del nuevo estudio de Cloud Chamber al frente».

Kelley Gilmore, que lleva 22 años en la industria y tiene más de 40 títulos a sus espaldas, será la directora general de Cloud Chamber y la primera mujer que dirige un estudio de desarrollo en la historia de 2K. Su experiencia no solo abarca la producción ejecutiva, la dirección de marketing y las relaciones públicas, sino que también incluye casi dos décadas al servicio de otro estudio que pertenece íntegramente a 2K, Firaxis Games, donde ha trabajado en franquicias tales como *Sid Meier's Civilization*® y *XCOM*®. Gilmore estará al frente de las oficinas de Novato.

«Hemos fundado Cloud Chamber para crear mundos por descubrir, así como las historias que contienen, que transgredan las fronteras de lo posible en el medio de los videojuegos», anunció Kelley Gilmore, directora general de Cloud Chamber. «Nuestro equipo cree en la belleza y la fuerza de la diversidad, tanto en la composición del estudio como en la naturaleza de su filosofía. Somos un grupo sumamente experimentado de creadores de videojuegos, en el que se incluyen varios responsables de la creación, el desarrollo y la conocida notoriedad de *BioShock*. Es un honor formar parte de la familia de 2K y velar por esta emblemática franquicia».

Gilmore anunció que Ken Schachter sería el director general de Cloud Chamber en Montreal. Schachter, un ejecutivo con amplia experiencia en los campos de desarrollo, producción, tecnología y funciones creativas también será embajador del estudio y de 2K para dotar a la empresa de una presencia significativa en Montreal. Antes de unirse a 2K, Schachter fue director general de Zynga en Toronto, así como el fundador de Trapdoor, una empresa independiente de desarrollo y edición de juegos. También ha ocupado posiciones importantes en empresas como Gameloft, Autodesk y muchas otras.

La fundación de la nueva oficina de Cloud Chamber en Montreal ha sido posible gracias al apoyo del Gouvernement du Québec y Montreal International.

Cloud Chamber se unirá a la familia de equipos de desarrollo que pertenecen íntegramente a la compañía, entre los que se incluyen Visual Concepts, Firaxis

Games, Hangar 13, Cat Daddy Games y 2K Silicon Valley. Si te interesa enviar tu perfil profesional al nuevo estudio, encontrarás más información en el sitio web de Cloud Chamber o en 2K Careers.