



Identity Corp PlayStation VR abre sus puertas

Sony Interactive Entertainment abrió este fin de semana las puertas de **Identity Corp PlayStation®VR** para medios y usuarios, el gran evento de realidad virtual en el que la compañía presentó sus próximos lanzamientos para **PlayStation VR** (PS VR), el dispositivo de realidad virtual de PlayStation®4. El espacio, que permaneció abierto al público general de forma gratuita durante la tarde del viernes y todo el sábado, recibió la visita de multitud de asistentes y curiosos que pudieron comprobar de primera mano la capacidad de inmersión de PS VR gracias a la variedad y calidad de los títulos disponibles.

En este sentido, Identity Corp PlayStation®VR se convirtió en la primera empresa que daba la posibilidad a los visitantes de convertirse en quien quisieran mediante la tecnología de realidad virtual de PS VR. De esta forma, los asistentes pudieron transformarse de forma virtual en un espíritu que habita un recóndito internado con **Déraciné**; en un mercenario en peligrosas misiones de asalto con **Firewall Zero Hour**; en un superviviente en el profundo y

terrorífico espacio exterior con **The Persistence**; en un simpático y adorable robot con **Astro Bot Rescue Mission**; en un soldado de élite en **Blood & Truth** o en un virtuoso compositor musical con **Track Lab**. Todos ellos videojuegos exclusivos de PS VR y que llegarán al mercado en los próximos meses.

Por su parte, Ubisoft® presentó **Transference™**, un videojuego de exploración en primera persona que lleva al usuario a una escalofriante nueva dimensión, sumergiéndole en el experimento de un científico trastornado en un emocionante *thriller* psicológico. **Transference™** es una colaboración entre SpectreVision y Ubisoft® Montreal, y su objetivo es cerrar la brecha entre las películas y los juegos. El título, que está producido por el actor estadounidense **Elijah Wood**, estará disponible para PS VR en otoño de este año.

Por otra parte, el evento contó con la presencia de **Stuart Tilley**, director de **The Persistence**, y cofundador de Firesprite, estudio responsable del título, que explicó a los medios los detalles de su desarrollo: “La realidad virtual requiere una gran cantidad de procesamiento de recursos y gracias a la potencia de PS4™ hemos podido hacer un gran trabajo tanto a nivel gráfico y técnico como jugable con **The Persistence**, un videojuego que sumerge al jugador en una aventura espacial aterradora donde el sigilo será una parte clave de la jugabilidad. La realidad virtual nos permite que el componente del sigilo sea especialmente atractivo, pues los movimientos son más intuitivos y, por ejemplo, da la posibilidad de girar la cabeza cuando estemos agazapados para mirar si hay enemigos”.

The Persistence incluirá además un innovador modo multijugador mediante el que una o varias personas puedan unirse de forma local a través de su *smartphone* o *tablet* al videojuego y tomar el control de ‘Solex’, el sistema de ingeniería de la nave, para ayudar al jugador principal abriendo o bloqueando puertas y desactivando trampas, entre otras posibilidades. El título contará tanto con edición física como digital y llegará a las tiendas españolas el próximo 25 de julio.



Proyecto de divulgación científica

Asimismo, al evento también acudió **Alejandra López-Baisson**, presidenta de la Fundación 3M, que presentó un interesante proyecto de divulgación científica mediante el uso del dispositivo de realidad virtual PS VR que está dirigido a alumnos de 1º y 2º de E.S.O. para generar vocaciones en las disciplinas STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) en institutos, colegios y hospitales.

En palabras de **Cristina Infante**, *senior platform marketing manager* de PlayStation® España y responsable de PS VR: “PS VR sigue siendo la gran apuesta de la compañía por una tecnología revolucionaria que, como hemos visto en este evento, no solo es aplicable al sector de los videojuegos, sino también a otros como la educación, con proyectos tan apasionantes como el que está llevando a cabo Fundación 3M. Además, el catálogo de títulos de PS VR crece cada año tanto en cantidad como en calidad, y estamos seguros de que tiene un prometedor futuro por delante”.

“Con el modelo de educación actual, era necesario buscar nuevas fórmulas de enseñanza utilizando las nuevas tecnologías. Por ello, desde la Fundación 3M hemos puesto en marcha este proyecto de divulgación científica para niños de 12

y 13 años que, mediante el uso de las gafas de realidad virtual PS VR, permite generar de una forma novedosas y divertidas vocaciones en las disciplinas STEM”, explicó Alejandra López-Baisson, presidenta de la Fundación 3M.

