



O estúdio Game Studio 78 foi o grande vencedor da cerimónia de entrega dos Prémios PlayStation® com o jogo VRock. Além do Prémio PlayStation® para Melhor Jogo em 2016, o título de realidade virtual recebeu ainda o Prémio PlayStation® Para Jogo Mais Inovador.

VRock é a proposta do Game Studio 78 para o sistema realidade virtual da PlayStation®, o PlayStation®VR. É um jogo intenso e inovador que permite que qualquer um se transforme numa estrela de rock e atue perante milhares de fãs.

Ao vencer o Prémio PlayStation® para Melhor Jogo, o estúdio será apoiado pela PlayStation® para desenvolver o título para a PS4® e para o PlayStation®VR. Rogério Ribeiro, CEO e produtor no Game Studio 78, admite que a equipa está ansiosa por começar a trabalhar no título que irá chegar ao PlayStation®VR.

“Estamos muito entusiasmados com este prémio. Decidimos arriscar com um jogo para a realidade virtual e estamos ansiosos por lançar VRock para a PS4® e para o PlayStation®VR. Obrigado a todos os que nos apoiaram e à PlayStation® por acreditar em nós e por apoiar o crescimento da indústria dos videojogos em Portugal”, afirmou Rogério Ribeiro.

Os criadores de VRock terão acesso a um espaço físico, em Lisboa, para trabalhar durante 10 meses, receber kits de desenvolvimento PS4®, um prémio monetário no valor de 10.000 € e uma campanha promocional nos canais próprios da PlayStation® no valor de 50.000 €. O videojogo será então publicado para a PS4® na PlayStation®Store.

Durante a cerimónia, conduzida pelo grupo de comédia de improviso Os Improváveis, cinco

estúdios subiram ao palco para receber os prémios das categorias secundárias.

Nas categorias secundárias, os vencedores são:

- Prémio PlayStation® para Melhor Arte: Hell Keeper, do estúdio Badaguedes
- Prémio PlayStation® para Jogo Mais Inovador: VRock, do Game Studio 78;
- Prémio PlayStation® para Melhor Utilização das Plataformas PlayStation®: Gateway, do SpellCaster Studios
- Prémio PlayStation® para Melhor Jogo Infantil: An Aztec Tale, do estúdio Cake Collective
- Prémio PlayStation® da Imprensa: Shutix, do Indot Game Studio

A entrega dos Prémios PlayStation® decorreu num ambiente muito animado, numa tarde onde não faltaram surpresas e boa disposição. Os Improváveis arrancaram muitos sorrisos na abertura da cerimónia, dando depois lugar em palco a Sandra Páscoa, PR Manager da PlayStation Iberia, e a Roberto Yeste, Responsável de Desenvolvimento Local da PlayStation Iberia, que anunciaram o Prémio PlayStation® da Imprensa.

O Prémio PlayStation® para Melhor Jogo Infantil foi entregue pela doutora Ana Amélia Carvalho, Professora Catedrática de Ciências da Educação na Universidade de Coimbra, cuja investigação é baseada na criação de videojogos para auxiliar os jovens a estudarem as matérias escolares.

VRock é o Melhor Jogo da 2ª edição dos Prémios PlayStation® em Portugal

Escrito por Perplera

Quinta, 19 Janeiro 2017 21:48 -

O evento ficou ainda marcado pela presença de vários apoiantes de jovens empresários, como foi o caso da Dr^a Isabel Neves, presidente do Business Angels Club de Lisboa e membro do painel do programa televisivo Shark Tank, que subiu ao palco para entregar o Prémio PlayStation® para Jogo Mais Inovador e deixou umas palavras de incentivo ao empreendedorismo jovem.

Depois de um mais momento de comédia que arrancou gargalhadas ao público, foi revelado o Prémio PlayStation® para Melhor Utilização das Plataformas PlayStation®, entregue pelo estúdio Fun Punch Games, o vencedor da 1ª edição dos Prémios PlayStation® em Portugal. Os criadores de Strikers Edge desejaram o mesmo sucesso que o seu título tem tido em alguns dos maiores eventos de tecnologia e entretenimento do mundo. Strikers Edge é atualmente um dos nomeados para Melhor Jogo Indie da feira PAX South, nos Estados Unidos da América.

As categorias secundárias foram concluídas com a presença do realizador português Edgar Pêra, que entregou o Prémio PlayStation® para Melhor Arte.

O melhor da tarde estava guardado para o fim. O palco recebeu Liliana Laporte, Diretora Geral da PlayStation Iberia, e Jorge Huguet, Diretor de Marketing PlayStation Iberia, que revelaram o prémio mais aguardado: o Prémio PlayStation® para Melhor Jogo do Ano 2016. O título de realidade virtual VRock recebeu o prémio mais desejado do momento e um enorme aplauso do público presente.

Além da entrega dos Prémios PlayStation®, o evento acolheu ainda a mostra de dois projetos da ETIC – Escola de Tecnologias, Inovação e Criação, que estão a ser desenvolvidos no âmbito do programa PlayStation®First. Esta iniciativa permite que os cursos de desenvolvimento de videojogos ofereçam aos estudantes a possibilidade de aprenderem a criar jogos para a consola PlayStation®4. Até ao momento, apenas era possível criar para mobile e computador. Além da ETIC, também o Instituto Politécnico de Leiria está inserido neste programa.

“Em Portugal, estamos a cumprir o objetivo de impulsionar a indústria em várias áreas. Além dos Prémios PlayStation, também arrancou em Portugal, em 2016, o programa PlayStation® First. Esta iniciativa permite aos estudantes de videojogos criarem títulos para a PlayStation®4, complementando assim a sua formação e abrindo portas para muitos estúdios”, explicou Roberto Yeste.

O balanço da 2ª edição dos Prémios PlayStation® foi muito positivo. “Esta edição dos Prémios PlayStation® mostrou que há muitos criadores em Portugal e muito talento que é preciso valorizar. Sentimos um envolvimento crescente dos estúdios com esta iniciativa, e isso vê-se pela qualidade dos projetos apresentados. Os melhores projetos deste ano estiveram presentes na Lisboa Games Week, assim como vários estúdios espanhóis apoiados pelas iniciativas do programa PlayStation®Talents”, afirmou.

“A 1ª edição foi um sucesso e o Strikers Edge é um ótimo exemplo do talento português e de quão longe é possível chegar. Hoje foi possível ver que há muito mais projetos portugueses em que vale a pena apostar e nós assumimos gradualmente um compromisso com os estúdios portugueses. Portugal é um país fundamental para a PlayStation®. Somos líderes neste mercado e este é um território onde vamos continuar a apostar. Temos um forte compromisso com o crescimento desta indústria e, com iniciativas como os Prémios PlayStation®, garantimos visibilidade para a indústria, apoiamos novos talentos, estimulamos a criatividade nacional”, elucidou Liliana Laporte.

O vencedor da edição dos Prémios PlayStation® em Espanha foi também um título de realidade virtual, o que não espanta a Diretora-Geral, que releva a importância do PlayStation VR na estratégia da empresa. “O PlayStation®VR faz parte da nossa estratégia para oferecer

VRock é o Melhor Jogo da 2ª edição dos Prémios PlayStation® em Portugal

Escrito por Perplera

Quinta, 19 Janeiro 2017 21:48 -

as melhores experiências de jogo aos utilizadores. Lançámos o PS®VR em outubro de 2016 e vamos continuar a enriquecer o nosso catálogo de jogos para poder fornecer conteúdos atrativos para os nossos jogadores. E estamos muito entusiasmados por, no futuro, termos um videojogo português e espanhol, desenvolvidos com o apoio da PlayStation®, para o nosso sistema de realidade virtual”, concluiu.

Os Prémios PlayStation® são uma iniciativa única em Portugal de apoio ao desenvolvimento de videojogos, que desafia jovens portugueses a apresentarem projetos para a PlayStation®4, o que significa que o vencedor poderá ver o seu título a chegar a mais de 50 milhões de utilizadores de todo o mundo.

A segunda edição dos Prémios PlayStation® arrancou em julho de 2016 e teve grande sucesso, recebendo mais de 50 candidaturas com grande qualidade.

Os Prémios PlayStation® estão incluídos no programa PlayStation®Talents que tem como objetivo impulsionar a indústria do desenvolvimento de videojogos em Portugal e Espanha, através de várias iniciativas destinadas a apoiar o talento nacional.