



## ÚLTIMA CHAMADA PARA A GT ACADEMY 2014

**\* Evento ao vivo para apurar três dos 14 finalistas portugueses decorre no Centro Comercial Vasco da Gama, em Lisboa, a 5 de julho**

**\* PlayStation® e Nissan procuram os dois melhores pilotos virtuais para representar Portugal em Silverstone**

**Lisboa, 29 de junho de 2014** - A qualificação online no Gran Turismo®6 já terminou mas ainda é possível garantir um lugar na final nacional da Nismo PlayStation® GT Academy 2014 graças ao evento ao vivo que vai decorrer no próximo sábado, 5 de julho, no Centro Comercial Vasco da Gama, em Lisboa. Para quem não tem uma PlayStation®3 e uma cópia do Gran Turismo®6 ou não conseguiu qualificar-se online, esta é a derradeira oportunidade para chegar à final nacional, que vai realizar-se a 13 de julho no Circuito do Estoril.

Os pilotos virtuais que sonham com uma carreira profissional no mundo real do desporto automóvel poderão demonstrar a sua perícia entre as 10 e as 21 horas no próximo sábado, 5 de julho, no Vasco da Gama. Em cada participação será escolhida a melhor de três voltas e todos os participantes podem voltar a tentar a sua sorte. Os três melhores tempos do dia ganham acesso à final.

Foi num evento ao vivo semelhante ao do próximo sábado que Miguel Faísca, campeão europeu da GT Academy em 2013 que compete atualmente pela Nissan em corridas internacionais, se qualificou para a final nacional.

Os três vencedores do evento ao vivo juntar-se-ão assim aos sete finalistas já apurados online e a mais quatro candidatos provenientes do Desafio GT Academy no Facebook, uma das grandes novidades da qualificação para a edição deste ano da competição organizada pela Nissan e pela PlayStation. Os 13 melhores do Desafio GT Academy no Facebook terão de demonstrar as suas capacidades no Gran Turismo 6 num evento que vai decorrer no Circuito do Estoril a 12 de julho. Os quatro participantes com os melhores desempenhos serão apurados para a final, que decorrerá no dia seguinte.

Ao longo do dia da final no Circuito do Estoril, os 14 candidatos terão testes físicos, de condução e de media, bem como provas em simulador no Gran Turismo®6. Só os dois melhores poderão representar Portugal no GT Academy Race Camp Europeu, no Circuito de Silverstone, em Agosto. Com a vitória portuguesa no ano passado graças ao desempenho excecional de Miguel Faísca, as expectativas para a participação deste ano estão elevadas.

Este ano, o prémio para o vencedor europeu da Nismo PlayStation GT Academy será a participação com um Nissan preparado para competição nas famosas 24 Horas do Dubai, em janeiro de 2015, sendo que para enfrentar a pista nas melhores condições terá um programa de treino intensivo de três meses.

**FIM**

### **Notas adicionais:**

#### **Sobre a GT Academy 2014**

A GT Academy é uma colaboração entre a Playstation® e a Nissan que utiliza o mundo virtual do jogo Gran Turismo®6 para encontrar um piloto de competição no mundo real. Agora no seu sexto ano, a GT Academy inclui várias competições na Europa (Portugal, França, Itália, Reino Unido, Espanha, Bélgica, Países Baixos, Rússia, Suécia, Polónia e República Checa), Alemanha, EUA e um novo grupo internacional (Austrália Índia, Médio Oriente, México e Tailândia).

A ronda de qualificação da GT Academy fará parte de uma actualização gratuita do Gran Turismo®6 na PlayStation®3 (sujeito aos termos e condições). Os jogadores mais rápidos de cada país ganham acesso à respectiva final nacional. Alguns candidatos podem também ganhar acesso através de um evento ao vivo de Gran Turismo, organizado localmente, e através de um mecanismo de participação no jogo no Facebook, que culmina num evento de qualificação especial para o GT6™. As finais nacionais acrescentam ao jogo elementos de condução, aptidão física e resposta a entrevistas dos média.

Depois das finais nacionais, a acção passa para o lendário "Race Camp", em Silverstone, onde os concorrentes são postos à prova na pista, em automóveis desportivos da Nissan, sob o olhar atento de juizes e mentores de grande notoriedade. Um vencedor de cada competição será convidado a participar no Programa de Desenvolvimento de Pilotos intensivo. Podem qualificar-se para uma licença de condução desportiva internacional e competir pela Nissan nas 24 Horas do Dubai, em Janeiro de 2015, antes de eventualmente fazerem parte dos Atletas NISMO de elite da Nissan.

Os vencedores anteriores da GT Academy são hoje pilotos de corridas normais. Em 2014, Jann Mardenborough (Reino Unido, vencedor de 2011) irá participar no GP3, uma série de promoção da Formula Um, pela Arden International, equipa vencedora de campeonatos. Lucas Ordoñez (Espanha, vencedor de 2008) irá participar este ano nas 24 horas de Le Mans com o inovador Nissan ZEOD RC, juntamente com Wolfgang Reip (Bélgica, vencedor de 2012). Em 2013, Lucas ganhou o Campeonato de Pilotos Pro-Am na Blancpain Endurance Series. Os campeões de 2013 - Miguel Faísca (Europa), Stanislav Aksenov (Rússia), Nick McMillen (EUA) e Florian Strauss (Alemanha) - sagraram-se vencedores na sua competição de estreia, as exigentes 24 Horas do Dubai e competem esta temporada na Blancpain Endurance Series com a Nissan GT Academy Team RJN.

As notícias e comentários sobre a GT Academy 2014 e os progressos de todos os pilotos da GT Academy poderão ser seguidos em várias plataformas, incluindo: [www.facebook.com/GTAcademy](http://www.facebook.com/GTAcademy) | [www.twitter.com/GTAcademy](http://www.twitter.com/GTAcademy) | [www.youtube.com/GTAcademyeurope](http://www.youtube.com/GTAcademyeurope) | [www.flickr.com/photos/GTAcademyeurope](http://www.flickr.com/photos/GTAcademyeurope).

### **Sobre o jogo Gran Turismo®**

O Gran Turismo® celebrou o seu 15.º aniversário em 2013, tendo surgido na cena internacional pela primeira vez em 1998. O jogo vencedor de vários prémios tem sido o maior dos sucessos da PlayStation® e ultrapassou, em 2013, um total de vendas mundiais de 70 milhões de unidades. Foram criadas várias edições do Gran Turismo® para a PlayStation®, o sistema de entretenimento informático PlayStation®2, a PlayStation®3 e PSP (PlayStation® Portable), e sempre foram considerados os melhores e mais autênticos simuladores de corridas alguma vez criados, graças a gráficos realistas, ao design autêntico e à tecnologia física utilizada. Desde o início do Gran Turismo, o famoso criador Kazunori Yamauchi e a Polyphony Digital Inc., no Japão, revolucionaram a categoria das corridas até atingir o patamar que lhe reconhecemos actualmente. As suas propostas oferecem ao jogador a simulação de condução mais real do mercado e um meio único para os fabricantes de automóveis mostrarem os seus produtos. O Gran Turismo®6, a última edição do jogo, foi lançado a 6 de Dezembro de 2013.

### **Sobre a Sony Computer Entertainment Europe**

A Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), com sede em Londres, é responsável pela distribuição, marketing e vendas do software e hardware do sistema de entretenimento informático PlayStation®4 (PS4®), do sistema de entretenimento portátil PlayStation®Vita (PS Vita), do sistema de entretenimento informático PlayStation®3, (PS3®), do sistema de entretenimento portátil PSP™ (PlayStation®Portable) e do PSN em 109 territórios da Europa, Médio Oriente, África e Oceânia. A SCEE revolucionou o entretenimento doméstico desde o lançamento da PlayStation®, em 1994. A PlayStation®4 redefine um jogo rico e envolvente, com gráficos poderosos e velocidade, uma personalização inteligente e capacidades sociais profundamente integradas. A PS Vita é o derradeiro sistema de entretenimento portátil que oferece uma combinação revolucionária de riqueza de jogo e conectividade social num contexto de mundo real. A PS3® é um sistema informático avançado que integra o potente Cell Broadband Engine e processadores RSX. A PSP® é um sistema de entretenimento portátil que permite aos utilizadores desfrutar de jogos 3D com vídeo de movimento total e qualidade elevada e áudio estéreo de alta-fidelidade. A SCEE também proporciona a experiência PlayStation® a sistemas operativos abertos através da PlayStation®Mobile, uma plataforma para vários dispositivos. A SCEE também desenvolve, publica, comercializa e distribui software de entretenimento para estes formatos e gere os programas de licenciamento a terceiros dos formatos nestes territórios.

Pode encontrar mais informações sobre produtos PlayStation® em <http://www.playstation.com/www.playstation.com/oblocked::http://www.playstation.com/www.playstation.com>.

PlayStation®, PS4, PS3, PS2 e PSP são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais da Sony Computer Entertainment Inc. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos proprietários.

### **Sobre a Nissan na Europa**

A Nissan tem uma das presenças mais abrangentes na Europa entre todos os fabricantes de raiz não europeia, empregando mais de 14.500 pessoas distribuídas pelas operações locais de desenho, pesquisa e desenvolvimento, fabrico, logística, vendas e marketing. No ano passado, as instalações da Nissan no Reino Unido, Espanha e Rússia produziram 695 mil veículos incluindo automóveis compactos, crossovers premiados, SUV's e veículos comerciais. A Nissan disponibiliza actualmente aos seus clientes na Europa 24 gamas de produtos diversos e inovadores e está posicionada para se tornar na marca asiática número um neste continente.

### **Sobre a NISMO**

Para aceder à história completa da NISMO, [clique aqui](#)

**Para mais informações, por favor contactar:**

António Pereira Joaquim  
Nissan Ibéria SA - Portugal  
Communication Manager  
Tm: 962062633  
[pereira-joaquim.antonio@nissan.pt](mailto:pereira-joaquim.antonio@nissan.pt)

Sandra Páscoa  
Playstation  
Product & PR Manager Portugal  
Tm: 964536140  
[sandra\\_pascoa@scee.net](mailto:sandra_pascoa@scee.net)

<http://www.newsroom.nissan-europe.com/pt/>