

El universo «Far Cry» llega a la realidad virtual el próximo 1 de julio



EFE | El universo de la exitosa franquicia de videojuegos «Far Cry» llega a la realidad virtual con «Far Cry VR: Dive into Insanity», una experiencia que estará disponible a partir del 1 de julio en los 33 centros que la compañía Zero Latency VR tiene por todo el mundo, cinco de ellos en España.

Las reservas ya están abiertas en Madrid, Barcelona, Zaragoza, Málaga y Bilbao, las ciudades en las que esta compañía líder en la modalidad «free roam» multijugador permitirá a los seguidores de este emblemático juego de Ubisoft transportarse a la Isla de Rook y luchar por su supervivencia, informa Zero Latency en un comunicado.

Además, es la primera adaptación que se realiza de un videojuego de los denominados «triple A» (clasificación que se utiliza para los videojuegos producidos por una gran compañía y que poseen un alto presupuesto) para un sistema de entretenimiento como es la realidad virtual.

Una experiencia única y completamente inmersiva, intensa y de lo más realista,

traducida al castellano y ambientada en el mundo de «Far Cry 3», añade la nota.

La configuración de Zero Latency proporciona a un total de hasta 8 jugadores un equipo de última tecnología y un amplio espacio por el que moverse, lo que les permitirá sumergirse en la aventura para descubrir y recorrer en primera persona el vasto y colorido universo de Far Cry.

Los jugadores podrán interactuar con el entorno, luchar y avanzar por poblados, templos en ruinas, húmedas cuevas y un mundo subacuático donde todo puede pasar.

El juego cooperativo será la clave para resistir en este increíble «shooter» repleto de acción, en el que los jugadores deberán encontrar la manera de superar las pruebas a las que les somete el retorcido Vaas Montenegro, uno de los villanos más conocidos de la saga.

Esta nueva aventura logra un nivel de detalle nunca antes conseguido: la proyección y diseño de los inmensos escenarios, el sonido envolvente de los intensos y realistas tiroteos, la recreación de la fauna y de los personajes -sumado a una cuidada ambientación e historia- permite a los jugadores disfrutar de una experiencia en la que las fronteras entre la realidad y lo que ocurre dentro del juego se difuminan desde el principio.

«Siempre buscamos nuevas formas de proporcionar a nuestros jugadores el mejor entretenimiento que la industria de la RV sin cables puede ofrecer, y nuestra nueva experiencia 'Far Cry® VR: Dive into Insanity' es excepcional», señala Tim Ruse, director ejecutivo de Zero Latency VR.

«Hemos trabajado estrechamente con Ubisoft para asegurarnos de que el mundo de Far Cry se percibiera como el original para los fans y atrajera también a los nuevos jugadores» afirma también Ruse.

Por su parte, Deborah Papiernik, vicepresidenta de Nuevo Negocio de Ubisoft, ha reconoce que «la RV sin cables es la mejor forma para los jugadores y no jugadores de explorar el intenso mundo de 'Far Cry'. Estamos encantados de ofrecer un juego capaz de reunir a la gente para disfrutar de un momento inolvidable».