



Red Helmet, acción total en 360 grados gracias a la «hiperrealidad virtual»

El estudio creativo Red Helmet ha presentado hoy en Madrid su última experiencia de «hiperrealidad virtual», en la que un equipo de jugadores trata de sobrevivir en un mundo apocalíptico e infestado de criaturas mutantes mientras se desplaza libremente en el mundo real.

La propuesta, que se inserta en la categoría de los videojuegos de disparos en primera persona, es una experiencia que mezcla la realidad de lo físico con la de lo virtual, ha explicado a Efe el director gerente de Red Helmet, Álvaro Gámiz, puesto que «el jugador disfruta de total libertad de movimientos dentro de un escenario acondicionado» para acoger los combates virtuales.

Este estudio independiente ubicado en Barcelona es pionero en España en el desarrollo de experiencias de realidad virtual(RV) para su disfrute en una sala propia, vacía en el mundo real pero poblada y devastada por criaturas mutantes

en el virtual.

Armado con un rifle de asalto futurista y equipado con «la última tecnología en sensores de movimiento y gafas de RV», cada jugador abandona el plano real una vez que se coloca el casco en la cabeza y debe coordinarse con sus compañeros para progresar en la aventura.

Una vez que el pelotón ha sido debidamente equipado, comienza su recorrido por un mundo paralelo e inhóspito que ha sido tomado por licántropos gigantes, monstruos de cuatro ojos o lobos del tamaño de un coche, sin contar con las criaturas voladoras que amenazan constantemente al grupo.

La acción se desarrolla en un entorno libre de obstáculos físicos, ya que se ejecuta sin cables que entorpezcan la misión del comando en misión de rescate.

Gámiz ha detallado que «los jugadores controlan sus avatares con sus movimientos físicos reales» y, de hecho, para moverse y sobrevivir en Red Helmet, hay que caminar de verdad y reaccionar con rapidez ante sus peligros.

La fusión entre las sensaciones reales y las percibidas a través del equipo de RV crea una atmósfera de juego frenética y entretenida.

Gámiz ha confirmado que las experiencias de este tipo constituyen «una rama del entretenimiento que a nivel profesional está en auge» y que se extenderán progresivamente a otros campos, aunque de momento el sector «doméstico es otra batalla».

«Un punto a favor de estas experiencias inmersivas es que cualquiera puede acercarse a ellas», ha añadido, aunque tal vez la mejor forma de iniciarse sea «saliendo con tus amigos para pasar un buen rato».

Vivir una experiencia plenamente envolvente de Red Helmet requiere el desplazamiento de los jugadores a un centro expresamente acondicionado, ya que es preciso abastecerse con una mochila localizadora, unas gafas de RV y unos auriculares, el equipo necesario para sumergirse en este plano alternativo.

El único espacio en España donde hasta ahora se puede probar la experiencia está en Barcelona, si bien sus responsables ya han anunciado la próxima apertura de un centro similar en Madrid.