



@inf\_cultura | informacion.cultura@epi.es  
**NUEVO DISCO Foo Fighters, en busca del alma musical estadounidense**  
 La banda de rock publica mañana *Sonic Highways* ▶33



**LA 1 DE TVE**  
**Vuelve José Mota**

Realizará el especial de humor en Nochevieja ▶42

# Cultura & Sociedad

ESPECTÁCULOS | CIENCIA | ARTE | TENDENCIAS | GENTE | TELEVISIÓN

## Realidad virtual, a bajo coste

► La alicantina Devilish Games se alía con la tecnología Google Cardboard para crear el primer videojuego con sello español donde el teléfono móvil se convierte en unas gafas 3D con la ayuda de un soporte de cartón de apenas 3 euros

JUANJO PAYÁ

■ Hace unos meses, lo recordarán, Facebook adquirió la compañía de realidad virtual Oculus Rift por 2.000 millones de dólares; Microsoft, por su parte, sigue invirtiendo millones de dólares en unas lentes tecnológicas que produzcan un efecto similar en su última y potente máquina, Xbox One; y, por supuesto, la japonesa Sony tampoco se aleja de este atractivo mercado, en el que ya cuenta con sus propias gafas de realidad virtual, «Morpheus», que se aplican a su videoconsola Playstation 4. Pero... ¿Y qué hay de otros grandes como Google?

Pues el todopoderoso buscador ha asestado un golpe de muerte, revolucionario, cuando presentó su sistema Cardboard. Un simple dispositivo con el que demostró que, para alcanzar la experiencia virtual y del 3D, basta con un soporte de cartón de apenas unos euros de coste que, adaptado al teléfono móvil, convierte a éste en la herramienta perfecta para disfrutar de la realidad virtual. En resumidas cuentas, es el nuevo 3D pero a bajo coste.

La empresa alicantina Devilish Games estuvo atenta a todos estos movimientos que alteraban constantemente el panorama tecnológico. Porque el universo de los videojuegos cambia, muta y se transforma a la velocidad de la luz. Y, a la vista de la novedad presentada por Google, echaron una ojeada a las aplicaciones y plataformas disponibles, que para su sorpresa no había ninguna o solo unas pocas y mal desarrolladas.

Es, por este motivo, que rápidamente se pusieron manos a la obra y comenzaron a trabajar con Google Cardboard y el método con que nuestro teléfono móvil se pudiera convertir en unas gafas 3D (y sin apenas desembolso económico, claro está).

Así nació el primer videojuego con sello español creado expresamente para Google Cardbo-



**El problema principal del juego fue el método de control, que se centra sobre todo en la voz del usuario**

ard, que el equipo alicantino de Devilish Games ha denominado *Virtual Kaiju 3D*, y que ha originado numerosas referencias en críticas y blogs especializados, destacando lo original y apropiado de la propuesta.

«Nos gusta innovar, experimentar, y cuando vimos aquello (Google Cardboard), teníamos claro que queríamos probar y así surgió la idea», señala el alicantino David Ferriz, de Devilish Games, sobre su *Virtual Kaiju 3D*, «un juego muy sencillo pero que va genial» y que nace «a partir de lo poco que vimos, porque sí que es verdad que se pueden encontrar demos, pero un juego como tal no».

Kaiju es una palabra japonesa que quiere decir bestia enorme (el Kaiju más famoso es God-

zilla). Por lo que *Virtual Kaiju 3D* es, básicamente, un simulador de Kaiju, Godzilla, en el que el jugador se va moviendo con ayuda de las gafas 3D (cuyo papel ejerce el teléfono móvil, junto al soporte de Google Cardboard).

«El principal problema del juego fue, obviamente, resolver cómo se puede interactuar con él. Algo que es difícil, porque al tener el teléfono móvil como gafas no puedes tocar la pantalla y, por tanto, no se pueden utilizar las manos. De este modo, lo que nos planteamos fue hacer un dinosaurio o monstruo que destruyera una ciudad en la que, con el uso de la voz del usuario, que capta el teléfono a través de su micrófono, podemos realizar acciones. Así, por ejemplo, en *Virtual Kaiju 3D*, si das un grito el monstruo lanzará fuego. Por eso pensamos que una de las cosas más divertida del videojuego es su método de control», explica David Ferriz.

**La realidad virtual y el 3D en el móvil son lo nuevo de la alicantina Devilish Games.**

INFORMACIÓN

Devilish Games está satisfecha por los comentarios y críticas recibidas, aunque tenían claro desde el principio que *Virtual Kaiju 3D* se presentaba como un reto para el equipo, no como un gran proyecto. «Hemos querido demostrar que somos capaces de realizar esta nueva tecnología, y que si hay alguna empresa o cliente interesado, podemos desarrollarla sin problemas. Es algo por tanto que podemos aplicar, ahora y en un futuro, aunque tampoco sabemos si el futuro va a ir realmente por aquí ya que, el mundo de los videojuegos, da vueltas constantemente», afirma.

