

Hípica y motociclismo, dos experiencias más que la tecnología hace que podamos vivir desde casa

La realidad virtual necesita mejores métodos de interacción, no solo de visualización. Es un hecho que cada día que pasa hay mejores gafas, también la potencia gráfica de proceso se democratiza, e incluso inventan equipos portátiles que colgarnos a las espaldas. ¿Pero qué hay de los sistemas de control?

Pues hay cosas interesantes como mandos de control que reconocen nuestra posición en el espacio y la representan en el mundo virtual, pero creemos que también hay espacio para periféricos especiales, que nos ayuden a introducirnos a un nivel más importante en la experiencia. Futuretown no solo piensa lo mismo, ha creado un sistema modular llamado Totalmotion que va a dar mucho que hablar.

Es una startup taiwanesa que está haciendo conocida en el planeta electrónico gracias a su aparición en el Tokyo Game Show, donde se llevó el citado periférico y una serie de juegos para que la gente viera lo que se podía hacer con él. En principio no se casan con ninguna firma de cascos de realidad virtual, y eso que entre sus fundadores está Peter Chou, antes mandamás en HTC.

TotalMotion y sus cuatro módulos

La base del sistema es una superficie que tiene cierto grado de movimiento en el plano horizontal, que también gira sobre sí misma. Sobre ella se colocan diferentes módulos de generoso tamaño, tanto que podemos sentarnos sobre ellos como si de una máquina recreativa se tratara. En la siguiente imagen tenéis los tres principales, pero también hay unas botas de esquí.

Imitar la posición y el movimiento de determinados objetos y animales puede ayudarnos a mejorar la experiencia y sensaciones, pero queda claro que hay que tener bastante espacio para esto. En su relación con HTC Vive también se contempla el registro de escenarios completos, lo que ellos denominan "Room Scale Games".

Futuretown comenzó como un estudio que sacaba partido a HTC Vive, pero como podemos ver en TGS las demostraciones las hacen con Oculus Rift, no se cierran a nada

¿Cuándo se pone a la venta? Pues en la primera mitad de 2017 llegarán los primeros módulos, momento en el que los mismos y los juegos estarán a mejor nivel, prometen sus desarrolladores. Nada sobre precios, tampoco sobre su destino inicial, ya que parece interesante que este tipo de gadgets acaben en instalaciones públicos de ocio, antes que en los hogares, pero todo se andará.

Los juegos de realidad virtual que se han llevado al evento son: Ski VR, Infinity Rider: Motorcycle VR,

Wave Breaker: Surf VR y Stallion Adventures: Horse Riding VR. Como seguro tendréis curiosidad, os dejo con vídeos que nos enseñan cómo se juega a esto con Totalmotion:

La noticia Montar a caballo o en moto en realidad virtual será posible con los periféricos modulares de Futuretown fue publicada originalmente en Xataka por Kote Puerto .

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Motociclismo](#) [Juegos](#) [Entretenimiento](#) [Innovación Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>