

Aprovecha el universo de Ready Player One

La exitosa novela de ciencia ficción, *Ready Player One*, de Ernest Cline, adaptada para la pantalla grande por Steven Spielberg, tiene lugar en un futuro distópico en el que los personajes interactúan en un **entorno virtual** con un mundo de cultura pop del pasado. Con el desarrollo acelerado de la realidad virtual (RV), estos dos mundos se encuentran en la realidad actual con la ayuda de Sansar Studios y HTC Vive, y podrías aprovecharlo para seguir **llevando tu marca, producto o servicio a la mente del usuario**.



“Creo que *Ready Player One* se convirtió en una lectura obligatoria para aquellos que trabajaban en productos de realidad virtual”, señaló Ryan Hoopingarner, director ejecutivo de Mercadotecnia de Realidad Virtual en HTC.

Durante la filmación de esta película se utilizaron los **lentes de realidad virtual HTC Vive**, y con ello ayudar a Spielberg, a su equipo y al reparto, a entender cómo interactuarían los personajes en las escenas con lo virtual.

Dado a que OASIS, la tierra virtual de esta historia, sirve como sociedad en el mundo de *Ready Player One*, **hizo sentido para Intel asociarse con Sansar** –la extensión de realidad virtual de Linden Labs que creó la plataforma innovadora Second Life– para implementar un entorno envolvente en el mundo real.

“Cuando vimos cómo funcionaba el espacio como el lugar de reunión de los *gunters* (cazadores de huevos de Pascua) en el libro y la película, nos dimos cuenta que construir el taller de Aech en la plataforma Sansar lo haría cobrar vida de una forma muy convincente”, manifestó Lisa Watts, directora de Mercadotecnia de Realidad Virtual de Intel.

Para generar emoción por la película, Sansar creó una **experiencia de realidad virtual** explorando el taller virtual, que servía de lugar de reunión, de Aech, el mejor amigo de Wade.

Un mundo realista

Aun cuando la ambientación de la película está repleta de colores deslumbrantes y de increíbles escenarios de imágenes generadas por computadora (CGI, por sus siglas en inglés), el Taller de Aech es el que proporciona un trampolín social y un paraíso de *nerds* comprensible.

Lleno de elementos nostálgicos como la cápsula espacial EVA de la película *2001: Una Odisea del Espacio*, el robot del *Gigante de Hierro*, e incluso el automóvil del papá de Cameron en *Todo en un Día*– este lugar de reunión de **realidad virtual conecta el OASIS con el mundo real**.

El equipo de Sansar estudió en los cuadros renderizados de la película terminada para iluminación,

pistas sobre el diseño real del espacio y el ambiente general, para mapear una experiencia de realidad virtual a escala de sala, que fuera fiel a la película, y además permitió que los usuarios exploraran el entorno. No descartan que se puedan **vender espacios a futuro para el marketing de las empresas** de la actualidad que conecten con el pasado, lo cual es una gran oportunidad en un mundo que será muy visitado con la VR.

“Nadie va a adoptar una **nueva tecnología** sólo por el bien de la misma, pero si entienden cómo la realidad virtual los puede ayudar a valorar las cosas que ya aprecian en la vida, es ahí donde impacta ese punto de conversión”, dijo Hoopingarner.