



f Información Cultura | @inf_cultura | informacion.cultura@epi.es

ÓBITO Fallece la modelo y empresaria María Pineda tras una larga lucha contra el cáncer

Fue expareja de Joaquín Cortés y primera dama de honor en Miss España ▶ 61



IFA Pasión por los videojuegos

Primera edición de la Alicante LAN Party ▶ 59

Cultura & Sociedad

ESPECTÁCULOS | CIENCIA | ARTE | TENDENCIAS | GENTE | TELEVISIÓN

Atracciones tecnológicas

▶ La alicantina Atlantis Virtual trabaja para nueve parques temáticos del mundo (4 en España, 4 en Europa y 1 en Emiratos Árabes), con proyectos de hasta 250.000 euros ▶ Idean un pasaje de terror innovador donde, para escapar, resulta clave cooperar en equipo

JUANJO PAYÁ

■ La empresa alicantina Atlantis Virtual, especializada en adaptar las nuevas tecnologías a sistemas de ocio y entretenimiento de todo tipo, está actualmente desarrollando proyectos para nueve parques temáticos del mundo (4 en España, 4 en Europa y 1 en Emiratos Árabes), según informa su directora de Expansión, Noelia López, en un calendario de acciones que les llevará, como mínimo, hasta el 2017.

Entre ellos, se está trabajando en un pasaje de terror innovador donde, para escapar, resulta clave cooperar en equipo resolviendo así los enigmas que surjan por el camino. «De lo que se trata es de dar miedo de verdad, a un sector adulto, y que cuando vayas a un parque temático no seas pasivo sino activo, y seas partícipe con tus reacciones e inquietudes con un grupo de 10 personas aunque no las conozcas previamente a la experiencia», añade López, quien lidera varios de estos encargos en Atlantis Virtual Reality, afincada en Algorfa, y que cuenta con varios socios fundadores.

La mayoría de estos proyectos combinan diferentes tecnologías como el 3D, hologramas, cuadros en movimiento, «vídeo mapping» sobre fachadas o paredes y efectos visuales o de sonido en atracciones diferenciadas y con su punto personal. El coste de todas ellas puede alcanzar hasta los 250.000 euros, a lo que habría que sumar el importe del esqueleto de la obra.

«Cada parque tiene su propio estilo, y nada tiene que ver una con otra. Dedicamos muchas horas para ver cómo innovar y el público no vea nada repetido. Hacemos también un estudio muy premeditado sobre cómo es el turismo en cada zona donde vamos a llevar nuestras ideas», apuntan fuentes de Atlantis Virtual, quienes reconocen que algunos de estos nuevos encargos se han producido a raíz de la buena acogida del «Horror West» que se inauguró hace unas semanas en el parque Warner de Madrid.

Uno de los principales atractivos en los espectáculos de la alicantina Atlantis Virtual es la capacidad de renovar contenidos

ESTRENO

El parque Warner de Madrid acoge con éxito su «Horror West»

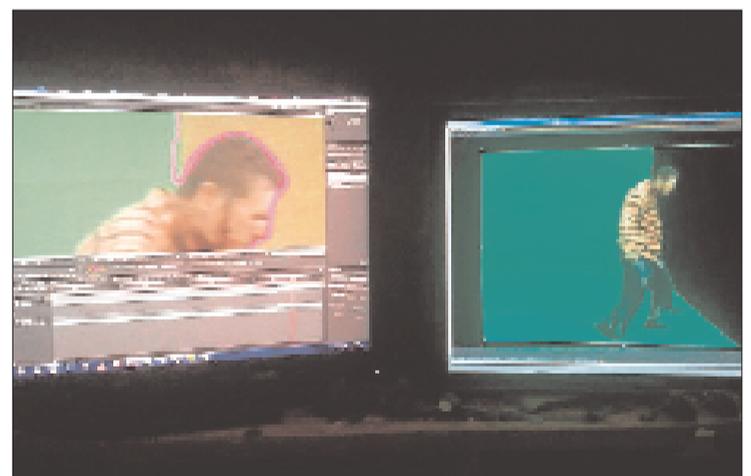
▶ El parque de atracciones Warner de Madrid, uno de los más consolidados y con mayor proyección en España, acoge desde el pasado mes de octubre la atracción «Horror West» creada por el equipo alicantino de Atlantis Virtual. Un espectáculo por el «pueblo maldito», entre hologramas, visiones terroríficas en 3D y efectos visuales y de sonido, que está teniendo muy buena aceptación, según la empresa afincada en Algorfa. «El índice de repetición ronda el 10%», señalan, una cifra importante si tenemos en cuenta que la atracción no está incluida en el precio general del parque temático, por lo que cada usuario que accede a «Horror West» tiene que abonar 4,50 euros. El montaje de la atracción, a un lado el coste de la obra civil, fue de unos 220.000 euros e intervinieron en ella un amplio equipo de informáticos, programadores y animadores.



«Horror West», de Atlantis Virtual, se encuentra en el parque Warner de Madrid. INFORMACIÓN



Escenas virtuales y de terror, de la empresa alicantina. INFORMACIÓN



Hasta 100 personas trabajan en un montaje. INFORMACIÓN

en sus atracciones con una simple red de wifi. De este modo, pueden renovar programaciones sin apenas instalaciones y personal, para dar paso a las temporadas de Halloween o de verano, por ejemplo.

Así, son capaces de ofrecer atracciones con hasta 1.000 metros de recorrido con cuatro actores, lo que ahorra enormemente el gasto de personal del

parque temático, cuando uno como la Warner puede alcanzar hasta los 1.500 contratados.

Atlantis Virtual Reality, que también está llevando a cabo nuevos conceptos de interacción y de fantasía en el caso de las atracciones para niños, ha desarrollado distintas tecnologías que han sido probadas en la pequeña pantalla por programas tan conocidos como *El Hormi-*

guero de Antena 3. En cualquier caso, según admiten, buena parte de sus esfuerzos actuales se están invirtiendo en el campo de los parques temáticos, con nueve proyectos ahora a su vez.

«Una atracción nueva como una montaña rusa cuesta como mínimo un millón de euros. Y modificarla, para renovarla, supone también un gran coste. Por eso cuando les propones a los di-

rectivos de parques temáticos una atracción diferente, con la que se pueden cambiar los contenidos fácilmente y de un año para otro, y la gente puede participar, se muestran muy interesados», señala Noelia López, quien cree que para el próximo mes de agosto, en verano, se abrirá su nuevo montaje tecnológico en un parque de atracciones internacional.