

Nuevo Valve Index, el visor de realidad virtual para Steam

El Valve Index es el nuevo visor de realidad virtual de Valve, el primero que desarrolla en solitario pensado para la plataforma de Steam.

Se acerca una gran guerra en el campo de la realidad virtual. Estamos en un momento crítico para esta tecnología, y los principales bandos ya están preparando sus mejores armas. Oculus disparó primero, con la presentación del Rift S y el nuevo Quest; el primero, un visor tradicional para ser usado con los últimos juegos para ordenador, y el segundo, un dispositivo todo-en-uno.



Pero Oculus no está sola, y hoy su gran rival acaba de mostrar sus cartas: Valve. Sí, la misma desarrolladora de Half-Life y que hoy en día es más famosa por ser la propietaria de Steam, la tienda online de videojuegos más popular. Valve ya lleva unos años apostando por la realidad virtual; por ejemplo,

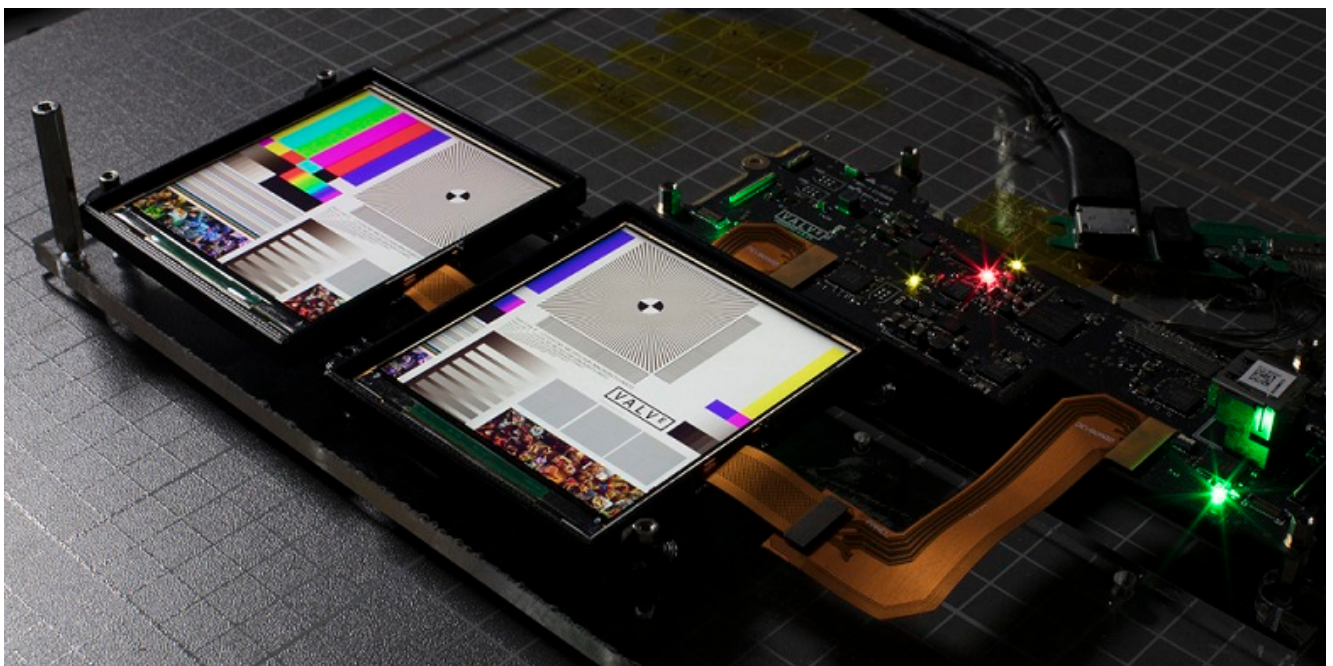
asociándose con HTC para soportar el Vive.

Valve Index, el visor de realidad virtual de Valve

Pero esto es diferente. El Valve Index es un dispositivo de realidad virtual producido por Valve, y no por HTC. Es una apuesta completa por la realidad virtual cuyas consecuencias también notaremos en Steam y en los próximos juegos de Valve.

El Index está diseñado para ser usado con nuestro ordenador, y es compatible con todos los juegos de SteamVR; aunque en algunos casos, puede que sea necesaria una actualización para soportar los nuevos mandos. El hardware ha sido mejorado respecto al Vive, aunque se acerca más a lo que estaba disponible en el Vive Pro.

Por ejemplo, el Index tiene dos pantallas de 1440 x 1600 píxeles cada una, desarrolladas especialmente para Valve. Esa es la misma resolución del Vive Pro, pero con subpíxeles de rango completo RGB; lo que se debería traducir en una gran reducción del “efecto puerta”, que se nota a veces en este tipo de dispositivos.



Además, Index apuesta por una frecuencia de respuesta de 120 Hz, además de incluir un modo experimental de 144 Hz; si nuestro ordenador es capaz de llegar a esa tasa de frames por segundo, conseguiremos una experiencia más realista y fácil para nuestra vista. Valve no ha publicado datos sobre el campo de visión, afirmando sólo que será unos 20 grados mayor que el Vive para “la mayoría de usuarios”.

El Index también incluye sonido integrado, en forma de unos auriculares que no se pegan a la oreja, sino que se mantienen a cierta distancia; esto permite seguir conversaciones y conseguir una sensación de amplitud diferente a la de los auriculares cerrados.

Mandos que detectan toda la mano



Otro detalle en el que Index puede marcar la diferencia es en los mandos. Llama la atención que, para conseguir una mayor naturalidad, Valve ha trabajado en un diseño de correa que nos permite abrir la mano y soltar el mando sin miedo a que se caiga ni se mueva de la mano. Es por lo tanto diferente a la típica correa de la muñeca de la mayoría de mandos.

Los mandos incluyen sensores que registran el movimiento de no

solo el pulgar y el índice, sino **también de los otros tres dedos**. También es capaz de detectar la fuerza con la que apretamos el mando. Esto permite realizar más gestos en nuestros juegos y aplicaciones, algo a lo que también ayuda un pequeño touchpad colocado junto con los botones frontales y el joystick.

Curiosamente, Valve no ha dicho adiós a los sensores externos. Tendremos que seguir instalándolos en la sala que vayamos a usar para rastrear nuestra localización. Aunque el Index tiene cámaras, se usan para poder ver con el dispositivo puesto, no para seguir los movimientos.

El Valve Index se presenta como una alternativa muy seria para disfrutar de la realidad virtual, especialmente para los más entusiastas. Técnicamente, puede ser el dispositivo más avanzado del mercado en muchos aspectos; aunque eso traiga consigo un precio.

Más caro, pero con una plataforma y juegos muy atractivos

El paquete completo del Valve Index, con todo lo necesario, costará 1.079 €; podemos comprar las partes por separado por 799 € si ya tenemos los sensores del Vive Pro. A ese precio hay que sumarle un ordenador de juegos potente; los requisitos mínimos hablan de una GTX 1070 de Nvidia o una RX 480 de AMD, pero eso es sólo el mínimo; para una buena experiencia con los últimos juegos, necesitaremos mucho más.

A su favor, Valve tiene su plataforma SteamVR, con muchos juegos ya disponibles; además de algunas aplicaciones como Firefox. Y eso es sólo el principio. Valve ha prometido que en los próximos meses **presentará un nuevo juego de realidad virtual**; se rumorea que puede ser el esperadísimo Half-Life 3 o un juego relacionado con la saga.

El Valve Index estará disponible para reservar desde el 1 de mayo, y será lanzado en junio.

Fuente: omicrono.