

Lunes 18/03/2013. Actualizado 11:03h

## Un videojuego de zombies diseñado para ciegos

- Estudiantes de la Universidad de Granada desarrollan la aplicación
- Pretenden cederlo para que los discapacitados puedan bajárselo gratis

José A. Cano | Granada

Actualizado **lunes 18/03/2013 08:30 horas**

---

"Es un videojuego de matar 'zombies' para ciegos... bueno, en realidad lo quiero llamar audiojuego, porque es todo de oído, no se ve nada", explica Antonio Fernández, becario de investigación en la Facultad de Informática de la Universidad de Granada. "Con las vibraciones del móvil y el ruido de los zombies acercándose tienes que **defenderte a ciegos**, disparando o con una espada, que es el propio móvil como si fuese el mando de la Wii".

Antonio ha presentado su proyecto y lo está desarrollando en el marco del Concurso de Software Libre en el que participa la Universidad de Granada. En concreto, en el V 'Hackathon' de Software Libre organizado por la UGR, donde **estudiantes de informática** y otras disciplinas se unen a los proyectos que consideran más interesantes para ayudar a mejorarlos.

"Se me ocurrió la idea cuando vi que premiaban a un jugador de **'Wordl or Warcraft'** que era ciego y jugaba de oído y con las indicaciones que le daba un amigo", explica. "Quería desarrollar algo específico para invidentes. La idea es que el motor del juego, la base que permite que el móvil vibre y se escuche, esté en **software libre** y cualquiera lo pueda usar para desarrollar juegos nuevos. Yo sólo voy a registrar la parte de los zombies, pero probablemente deje que sea gratis bajarla".

Tiene que pulir los detalles: "La pantalla no muestra ninguna información, el tema es que te sirva como mando para hacer lo que en otros videojuegos, como cambiar de arma o pedir información, pero de manera táctil e intuitiva". También quiere "desarrollar dos versiones, una más sencilla, de matar zombies y ya está, y otra que sea cubriendo objetivos, como una aventura".

Aparte de como entretenimiento, cree que puede servir "para personas que se quedan ciegas por un accidente o enfermedades degenerativas", ya que "eso de que se desarrollan otros sentidos no es automático, **hay que entrenarlo**". A cada zombie "le estoy dando su propia voz, está la novia, el zombie cobarde, el zombie fotógrafo".

### V "Hackathon"

El de Antonio no es el único proyecto en desarrollo en Granada. Está el de Pablo García, otro becario de investigación de informática, que intenta aplicar algoritmos evolutivos –funciones informáticas que se seleccionan entre sí como si fuesen animales, reproduciéndose y 'sobreviviendo' las más óptimas– a las Bellas Artes. O el de Javier Asensio, profesor de informática que intenta que los códigos de programación "sean más atractivos visualmente", y ha creado uno que interactúa con los gráficos de **SuperMario Bros**.

Igualmente José Láinez, estudiante de informática, a partir de una idea de su amigo Alejandro Ávila, físico de CERN en Ginebra, está desarrollando un videojuego para aprender **física de partículas** en la que cada elemento atómico tiene unas características estilo 'Pokemon' y que está previsto que se incorpore a la web del propio CERN.

O el de Antonio Castillo y Alejandro Martín, que quieren crear una aplicación móvil, Truco, que es acrónimo de Trazados de Rutas de Compras. "Sirve tanto para los comerciantes como los compradores: tu vuelcas tus ofertas, la gente pone su **lista de la compra** y le dice a la aplicación donde está y te hace una ruta de a dónde puedes ir que sea más barato comprar cada cosa".

---

© 2013 Unidad Editorial Información General S.L.U.