

Oda al mar en quinze nivells

Un desenvolupador català crea a bord d'un vaixell un videojoc amb rerefons ecologista inspirat en els fons marins de la Costa Brava i de Badalona

Disponible per a la Nintendo Switch, va camí de superar totes les expectatives de vendes

“Retxes de sol travessen blaus marins, ses algues tornen verdes i brillen ses estrelles, que ja s'ha fet de nit i es plàncton s'il·lumina i canten ses balenes a 30.000 quilòmetres d'aquí.” L'evocadora cançó d'Antònia Font podria ser perfectament la banda sonora de Koral, un videojoc que acaba de sortir al mercat i està ambientat a les profunditats marines. El seu creador és Carlos Coronado, un dels pocs desenvolupadors independents del país. Ha traslladat la seva passió pel submarinisme a un títol amb una experiència de joc senzilla però relaxant i captivadora alhora.

Nascut fa 27 anys a Cerdanyola del Vallès en una família treballadora, Coronado ha dedicat els seus estalvis a fer immersions arreu del món “però evitant els llocs turístics”. Les imatges, colors, textures i sensacions acumulades al medi aquàtic són la base del seu cinquè videojoc, que va crear a bord d'un vaixell davant la costa catalana. L'objectiu és resoldre una sèrie de puzles en una quinzena d'ecosistemes marins. Un vaixell enfonsat, una cova i un escull de coralls són alguns dels escenaris pels que passarà el jugador. “Estan inspirats en llocs on he anat: Filipines, Mallorca, Bali... Però els que més m'han marcat de tots són els de la Costa Brava: Tossa de Mar, Portlligat, cala Montjoi...”, explica Coronado. Un dels nivells, sobre un fons de posidònia, recrea específicament aquestes localitzacions. “La idea era mantenir el màxim realisme possible, però també m'he pres alguna llicència quan ha convingut”, admet.

Un altre nivell mostra un port contaminat al costat d'una gran ciutat, que està basat en Badalona. “Se m'ha criticat que, enmig de les deixalles i la contaminació, hi ha espais molt verds, però és que el mar és així i la natura té una força molt gran”, explica.

De fet, un dels ganxos de Koral és que també té un rerefons educatiu amb un missatge ecologista. A mesura que el jugador avança immers en una experiència visual espectacular, a banda de resoldre els reptes del joc es troba amb elements amb què pot interactuar per obtenir càpsules d'informació que explica les implicacions de realitats com ara la pesca amb dinamita, el blanquejament del corall i la mala gestió dels residus. “Tenia tan clar que volia introduir l'ecologisme com que no volia fer un joc allionador que et fes sentir malament”, explica el creador català.

Ben al contrari, Koral aconsegueix relaxar el jugador perquè ha aconseguit reproduir de manera molt fidel la física submarina i només cal accionar un únic comandament per fer-lo anar. “És el joc més personal i anticomercial que he fet”, explica. Tot i això, ja va camí de superar en un parell de mesos les expectatives de vendes per s tot un any: 15.000 exemplars. Es troba disponible per la Nintendo Switch per 12 euros.

Publicat a:

-El Punt Avui. Girona 10-06-2019, Pàgina 16

-El Punt Avui. Nacional 10-06-2019, Pàgina 16

Font del document:

<http://www.elpuntavui.cat/societat/article/5-societat/1618269-oda-al-mar-en-quinze-nivells.html>