

Javier Ramello, desarrollador: «El videojuego tiene la capacidad de tratar temas ambientales a través del entretenimiento»

Por: ELISENDA PALLARÉS. 11/02/2023

La empresa que dirige, Herobeat Studios, ha desarrollado 'Endling – Extinction is Forever', un videojuego en el que una familia de zorros intenta sobrevivir a un mundo devastado por la acción humana.

Javier Ramello lleva años trabajando en el sector de los de videojuegos y siempre había querido desarrollar un juego sobre cómo «la sociedad humana y sus hábitos de consumo van a impactar en el futuro del planeta». Se puso manos a la obra y, junto al también alicantino **Pablo Hernández**, fundaron la empresa [Herobeat Studios](#) en Barcelona. Tras cuatro años de trabajo, su **videojuego Endling – Extinction is Forever** es una realidad. El proyecto **recrea un mundo devastado por la acción humana** en el cual una zorra intenta mantener con vida a sus cachorros. Ha sido el primer videojuego en ganar el [Premi Ciutat de Barcelona](#) en la categoría de audiovisuales y cultura digital.

El creador afirma que su objetivo era que el juego no se perciba como una ciencia ficción. «No es algo fantástico, hemos recreado algo que puede ocurrir en el futuro. Tampoco es que queramos dar lecciones a nadie, **la idea es que experimenten ese mundo, visibilizar un problema que va a ir a peor**, y que luego cada uno saque sus conclusiones», explica. Hubiese sido más fácil dejarse llevar por la imaginación, pero sostiene que «**en el tema del clima, la realidad supera a la ficción**».

«Descubre la fuerza destructiva de la raza humana, que día tras día corrompe, contamina y explota los más preciados y valiosos recursos del entorno natural», indica la descripción del producto. Desde Herobeat Studios aseguran que su propuesta tiene detrás un arduo trabajo de documentación y se basa en estudios científicos para recrear sus escenarios. El videojuego no se localiza en un espacio concreto porque «en un tema de interés global como este, pensamos que era una buena idea que todo el mundo sienta que podría ser su casa», señala su CEO.

Los últimos zorros en la Tierra

Los animales que protagonizan este videojuego son víctimas de un entorno que no puede cambiar. Los humanos que aparecen en él también sufren en un planeta destruido. «Para nosotros era importante hacer que se percibiese de esa manera, todos los animales y personajes que aparecen en el juego son **víctimas del mundo que les estamos dejando**», afirma el desarrollador.

Decidieron que el personaje principal fuera un zorro, un animal presente en prácticamente cualquier lugar del planeta, porque es paradójico **representar un futuro en el que incluso el zorro sea un animal en peligro de extinción**. «Hoy en día el zorro es considerado como una plaga en muchos sitios. En Inglaterra, por ejemplo, llegan a las ciudades en busca de comida».

Endling – Extinction is Forever es el resultado de cuatro años y medio de trabajo con 20 personas implicadas en el proyecto. Se ha lanzado para Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, y Microsoft Windows. El Ayuntamiento de Barcelona le ha otorgado el galardón **Premi Ciutat de Barcelona** por «su calidad visual y sonora al servicio de una historia sensible y emotiva» y por el acierto de poner el cambio climático, el ecologismo e incluso los cuidados en el centro de la narrativa». «Este premio nos llena de orgullo y es una oportunidad de llegar a más público», valora Ramello.

Los creadores no erran al querer visibilizar la actual crisis de extinción: [más de un millón de especies se encuentran al borde de la desaparición](#). Ya se denomina como la sexta gran extinción masiva, y los expertos advierten que en un escenario de tasa de extinción normal se habrían necesitado un mínimo de 800 años (y un máximo de 10.000) para el elevado número de extinciones de vertebrados que

hemos visto en el último siglo.

El *boom* de los videojuegos ambientales

La industria del juego alcanza una de cada tres personas en el planeta y tiene influencia incontestable. «El videojuego tiene la capacidad de tratar temas ambientales a través del entretenimiento. Hay mucha gente a la que le importan estos temas, que disfruta aprendiendo y que tiene ganas de experimentar estas historias en este medio», cuenta Javier Ramello. El creador destaca que los videojuegos deben dejar de ser vistos como productos para niños; **cuentan historias para adultos y de interés global**. Hay infinidad de temáticas que se pueden abordar con los videojuegos. «Si decides hablar sobre los refugiados climáticos, por ejemplo, puedes tratar de explicar cómo intentan sobrevivir estas personas».

El número de videojuegos que tratan temas ambientales crece exponencialmente. El sector lleva muchos años experimentando con estas narrativas. La serie ***The Last of Us***, que emite actualmente HBO Max, se basa en un [videojuego de 2013 del mismo nombre](#) desarrollado por Naughty Dog. Esta ficción plantea que el hongo *Cordyceps* se ha adaptado al cambio climático y, por tanto, puede prosperar en el organismo humano y colonizarlo. Este caso es una distopía, pero [algunos hongos ya están prosperando en temperaturas más cálidas](#) e infectan a más personas.

Otra empresa de la capital catalana, **Piccolo Studio**, ha anunciado el lanzamiento de [After Us](#) para la próxima primavera. Este videojuego permitirá explorar distintos rincones de un mundo poshumano con la misión de darle una segunda oportunidad a la vida en la Tierra.

Otro de los trabajos que se ha centrado recientemente en el tema ambiental ha sido [Terra Nil](#), un juego en el que la misión es reconstruir un ecosistema y convertir un páramo en un paraíso con flora y fauna diversa. Su diseñador es Sam Alfred, residente de Ciudad del Cabo, que ha sufrido la escasez de agua en esta ciudad sudafricana. Alfred ha explicado en una [entrevista para The Guardian](#) que el videojuego «surge como respuesta a eventos aterradores». Apodado como un ‘constructor de ciudades al revés’, **renuncia al consumismo** de clásicos del género de la construcción, como Civilization y SimCity, para jugar a favor de la restauración ambiental.

El poder del videojuego para contra historias y concienciar sobre la crisis climática es tal que el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA) lanzó en el año 2019 la iniciativa [Playing for the Planet](#). Organizan las *Green Game Jam*, una competición en la que los estudios de juego deben añadir **acciones significativas para combatir el cambio climático** a sus juegos ya existentes. Los desarrolladores que se adhieren al proyecto deben, además, asumir el compromiso de **reducir sus emisiones de dióxido de carbono (CO₂)**, el principal gas en impulsar el cambio climático.

[LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PUSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: Climatica La marea

Fecha de creación

2023/02/11