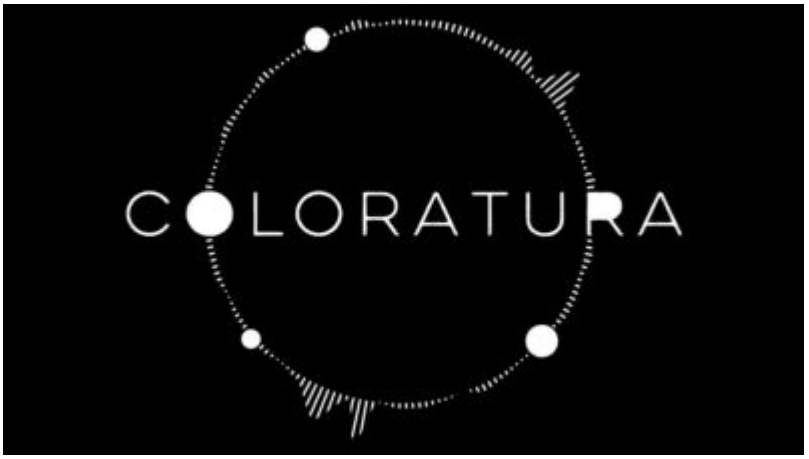
PUBLICACIÓN: Cope.es
PAÍS: ESP
TIPO: Web
AVE: €33090.17
AUDIENCIA: 6243183
AMD: 612781.00
TMU: 0.62 min
AUTOR: José Manuel F. Almazán
URL: www.cope.es
> 3 de noviembre de 2026 a las 13:05
> Versión en línea

Un programador español crea Coloratura, el videojuego para ciegos y videntes que demuestra que no hace falta ver para jugar



Rafael Carneros diseña una experiencia inclusiva para personas videntes e invidentes basada exclusivamente en la música y los sonidos 3D

La tecnología y la creatividad se han convertido en herramientas para derribar barreras. Así lo demuestra el programador puertoyanense Rafael Carneros , creador de Coloratura , un videojuego inclusivo que permite jugar tanto a personas videntes como invidentes, utilizando únicamente la música y los sonidos

La idea original nació en durante una 'game jam' de 48 horas . Carneros y un compositor de música se encontraron solos después de que el tercer miembro del equipo, el dibujante, cayera enfermo. Con recursos limitados, decidieron crear 'Museful', una demo donde el jugador debía resolver puzles guiándose por el sonido 3D , sin ver nada en pantalla. Este prototipo fue el germen del proyecto actual, con el objetivo de convertirlo en un juego completo para que "todo el mundo pueda disfrutarlo".

La experiencia de Coloratura está diseñada para ser inmersiva a través del audio . De hecho, el propio juego recomienda al empezar "tapes los ojos con una venda y que te pongas unos cascos" para disfrutarlo al completo. La mecánica simula la percepción espacial de la vida real: si un sonido, como una nevera, se escucha a la derecha, el jugador gira su personaje hasta que el audio se percibe por ambos oídos, indicando que está de frente.

Para avanzar, el usuario se mueve con el joystick hacia la fuente de sonido. La intensidad del audio aumenta con la proximidad, hasta que aparece la opción de interactuar con el objeto. Además de la guía por sonido posicionado en un entorno 3D, el juego incorpora opciones de accesibilidad como un radar y una memoria que recuerda la ubicación de cada elemento, facilitando la partida a ciegas.

Onclusive
Todos los derechos reservados
https://onclusive.com/en-gb/talk-to-us/

PUBLICACIÓN: Cope.es
PAÍS: ESP
TIPO: Web
AVE: €33090.17
AUDIENCIA: 6243183
AMD: 612781.00
TMU: 0.62 min
AUTOR: José Manuel F. Almazán
URL: www.cope.es
> 3 de noviembre de 2026 a las 13:05
> Versión en línea

La colaboración de personas invidentes ha sido fundamental en el desarrollo, especialmente la de Sergio Vera , diseñador secundario del juego. Vera, que jugaba a videojuegos antes de perder la vista en un accidente, aportó una perspectiva clave. "Nos hizo cambiar el juego bastante", admite Carneros, ya que la percepción de una persona invidente es distinta. Su ayuda fue crucial para ajustar la accesibilidad y simplificar algunos puzles.

Carneros lamenta que, por desgracia, la mayoría de los videojuegos no están adaptados para personas con dificultades visuales o psicomotrices . Señala que, si bien algunas grandes compañías intentan añadir opciones de accesibilidad, "nunca desarrollan un juego inclusivo desde cero , como hemos hecho nosotros con Coloratura

Nunca desarrollan un juego inclusivo desde cero, como hemos hecho nosotros con Coloratura"

Rafael Carneros

Para su creador, la diferencia radica en que el diseño de Coloratura está "completamente pensado para gente, tanto vidente como invidente, o incluso gente que tiene problemas en las manos". El juego salió a la venta el pasado 29 de octubre y actualmente tiene una exclusividad con PlayStation hasta marzo, cuando llegará a ordenador.

En Directo

COPE CIUDAD REAL

Onclusive Todos los derechos reservados https://onclusive.com/en-gb/talk-to-us/