



Treasure Rangers, el juego de PlayStation que visibiliza el autismo

Uno de cada 100 niños que nacen al año en España sufre Trastorno con Espectro de Autismo, una afección neurológica que salta a los videojuegos de la mano de "Treasure Rangers", desarrollado por el estudio Relevo con la ayuda del programa PlayStation Talents, y que sale mañana, martes, a la venta.

El videojuego de aventuras, avalado por la Confederación Autismo España, está protagonizado por Randy, un chico con autismo, y sus tres amigos Roxy, Erik y Lucy, que deben luchar contra unos malvados personajes que quieren hacerse con la fuente de energía especial que hay debajo del barrio en el que viven.



Para completar la misión, las habilidades de Randy tienen la misma importancia que las de sus compañeros, y ese es el aspecto clave de “Treasure Rangers”, que “enfoca la discapacidad desde la capacidad y no desde las dificultades”, como ha explicado en la presentación Amparo Rey, responsable de comunicación de Autismo España.

Inspirada en pandillas de amigos como las de “Stranger Things” o “Los Goonies”, los Treasure Rangers -nombre del grupo- obtienen superpoderes al adentrarse en las cuevas del barrio, donde se encuentra la energía especial que buscan los enemigos.

El jugador debe hacer buen uso de esas habilidades especiales de los personajes para superar las diferentes plataformas y puzzles 3D que irá encontrando mientras avanza por el subsuelo, y derrotar así a los malvados que quieren hacerse con la fuente de energía.

En concreto, las habilidades del personaje con autismo son la memoria fotográfica y la buena orientación, que ayudarán a la pandilla a abrir puertas que dan acceso a nuevos niveles.

Al igual que el resto de los personajes, Randy también contará con dificultades que deberá superar con la ayuda de sus amigos, como el excesivo ruido, que le afecta impidiéndole avanzar, o las mariposas de luz, que le llaman mucho la

atención y le dejan cautivado, lo que evita también su progresión por las cuevas.



“Treasure Rangers” no muestra textos que informen sobre el autismo, sino que lo hace de forma implícita mediante símbolos como las fichas de puzle, que representan el Trastorno del Espectro Autista (TEA), o el muñeco que Randy lleva siempre en la mano, que le ayuda a calmar el estrés.

Con estos aspectos introducidos en el personaje, los desarrolladores de Relevo quieren lograr que la gente entienda “las dificultades que puede tener una persona de estas características, y a su vez las ‘ventajas’”, como ha asegurado Jon Cortázar, director del estudio responsable.



Este título “no pretende ser un juego educativo”, según Cortázar, sino un juego que, de forma inclusiva, muestre la diversidad de las personas, no solo con Randy, sino también con personajes femeninos fuertes como Lucy y Roxy.

Para Cortázar, padre de un niño con autismo, el lanzamiento de “Treasure Rangers” supone “un hito profesional y personal”, “un granito de arena” que no llega para salvar el mundo, pero que ayudará a visibilizar el autismo desde este martes 17 de diciembre, día en el que se lanzará en PlayStation Store.