



Videojuegos con los que te sentirás bien

Conocidos como “Wholesome Games”, estos juegos van más allá del entretenimiento: están diseñados para favorecer la salud mental, emocional o física y ser “buenos para el consumidor”

¿Los videojuegos son violentos? Desde luego, esta pregunta es muchas veces un estigma que se afirma cuando se habla del mundo “gamer”: violencia, adrenalina, competitividad... A veces si puede ser cierto, pero otras, son todo lo contrario. Y para demostrarlo, existen los Wholesome Games.

Así es como se conoce a toda una serie de videojuegos que, al margen del género, temática o plataforma; tienen en común lo siguiente: son tranquilos, relajantes, y muchas veces coloridos y animados.

Y es que estos títulos buscan, sencillamente hacer sentir bien a los jugadores y según sus creadores estimulan la creatividad, relajan la mente y ayudan a aliviar el estrés o a motivarse.

Del inglés, “wholesome”(aquello que es sano o bueno para la salud mental o física), este tipo de juegos no forma parte de una misma compañía, se trata de una comunidad, que en redes se puede encontrar como “Wholesome Games”,

dedicada a compartir los juegos que cumplen estas características.

En su mayoría, son independientes (denominados “juegos indie”), pero también hay títulos de grandes compañías que se consideran dentro de esta tendencia. Es el caso de la saga “Animal Crossing”, caracterizada por su estética colorida y jugabilidad relajante.

Su última entrega, “New Horizons” (para Nintendo Switch), está siendo todo un éxito, tanto para los amantes de los “Wholesome Games” como para todo tipo de jugadores, veteranos o nuevos.



Imagen del juego «Journey». Foto cedida

HORIZONTES DE RELAX Y BELLEZA.

Cuando “Animal Crossing: New Horizons” salió a la venta la pasada primavera, consiguió vender más de 13 millones de copias en su primer mes de vida. Una cifra que ha ido creciendo, y que le ha mantenido en el top de juegos más vendidos. En japon, de hecho, lidera el puesto con más de 5 millones de ventas, convirtiéndose en la entrega más exitosa de la saga.

Pero, ¿de qué va este popular juego? Fácil: pertenece al género de los simuladores de vida (como el famoso “Los Sims”).

El jugador tiene que construir su isla, en la que animales humanoides pasarán a ser sus vecinos y visitantes, decorarla y personalizarlo todo, desde las edificaciones hasta el terreno, la fauna y la flora, pasando por su propio avatar. Existe infinidad de artículos y posibilidades a desbloquear mediante los retos y tiempo de juego.

¿Y por qué ha triunfado este concepto? Aya, joven jugadora de “Animal Crossing”, declara a Efe que “es un juego en el que no se puede ganar ni perder, con lo cual no se genera frustración, tensión, o esa sensación de competitividad”.

Otra de las claves parece radicar en su perennidad: “Tienes que ir consiguiendo las cosas poco a poco. Para algunas vas a tener incluso que esperar, pero aún así, siempre vas a tener algo que hacer”, dice Aya, para añadir que “además van metiendo actualizaciones gratuitas con contenido nuevo o eventos temáticos por temporadas, por lo que puedes tirarte años jugando”.

“Básicamente te entretienes creando y decorando tu isla, y es muy relajante. Yo creo que, en esta época que el confinamiento ha causado y sigue causando tanto estrés, ha venido bien a mucha gente y de ahí su éxito”, argumenta la joven.

Aunque “Animal Crossing: New Horizons” se pueda jugar en solitario, Aya explica también que el juego tiene un fuerte componente social: “puedes visitar las islas de otros, y además a veces es más fácil conseguir los logros si juegas con amigos”.

Pero, ¿y al margen de “Animal Crossing”, que otros “Wholesome Games” existen? A continuación ofrecemos una pequeña lista ofrecida por expertos, con algunos de los más conocidos de los últimos años y otros más novedosos o esperados.



Un fotograma del videojuego «Gris». Foto cedida

GRIS.

Vio la luz en 2018, por parte de un estudio español de juegos indie (Nomada Studio), y se considera, a día de hoy, como uno de los títulos independientes más galardonados de la historia. Actualmente, está disponible para la mayoría de plataformas: Nintendo Switch, PC, Playstation 4, Android e iOS.

El videojuego, de aventuras y plataformas, mete al jugador en la piel de una joven llamada Gris, que recoge luces y estrellas para restaurar así el color del mundo que va recorriendo. Una historia llena de poesía y metáforas sobre la lucha contra la ansiedad y el encuentro con uno mismo.

POKÉMON.

El éxito histórico de la saga Pokémon, para las videoconsolas de sobremesa y/o portátiles de Nintendo y, en algunos casos, para teléfonos inteligentes y/o tablets, es de sobra conocido. Y, a pesar de su faceta competitiva y de rol, está considerado un “Wholesome Game” debido a sus posibilidades de exploración, coleccionismo y crianza.

De hecho, fueron muchos los que recorrieron maravillados los paisajes de la entrega “Espada y Escudo”, y disfrutaron de las criaturas. Pero, si hay un título “Wholesome” pensado para el disfrute, es “Pokémon Mundo Misterioso”.

Su más reciente entrega, titulada “Equipo de Rescate DX”, presenta unos gráficos coloridos y entrañables que ayudan a relajarse y disfrutar del juego.



png

WHEN THE PAST WAS AROUND.

Este título de “Point and click”, es decir, género basado en clicar sobre el entorno, personajes y objetos con el ratón del ordenador para ir resolviendo puzzles y descubriendo la historia del juego, llegará a lo largo de 2020 disponible para PC.

A través de esa sencilla mecánica, los jugadores podrán vivir el romance entre Edda, una joven de 20 años, y su misterioso amante, “The Owl”. Todo, en un universo conformado por habitaciones separadas de recuerdos y tiempo, y reflexionando sobre el amor, y todo lo que conlleva: felicidad, tristeza, pérdidas y aceptación.

KIND WORDS.

Su nombre completo es “Kind Words (lo fi chill beats to write to)”, y es un videojuego de ordenador (a través de la plataforma Steam) que vio la luz en septiembre de 2019, de la mano de la desarrolladora “Popcannibal”.

Su objetivo es bien sencillo: la empatía. Porque en “Kind Words” no hay apenas mecánicas, más allá de desbloquear algunos coleccionables y la música que, junto con los gráficos, invita a relajarse.

Se trata, básicamente, de leer las cartas anónimas de otros jugadores y responderlas, siempre con palabras de ánimo y aliento; enviar las cartas propias para recibir contestación y consuelo, o lanzar al aire cartas con frases motivadoras.

La idea es crear de este modo una gigantesca red de apoyo. ¡Ya han logrado que se envíe más de un millón de cartas!.

JOURNEY.

Cuando salió en 2012, se convirtió en el juego del estudio “Thatgamecompany” que más rápido se vendió en Playstation Network en Estados Unidos. A día de hoy, este videojuego de aventuras está disponible en Playstation 3 y 4, ordenadores, y dispositivos iOS.

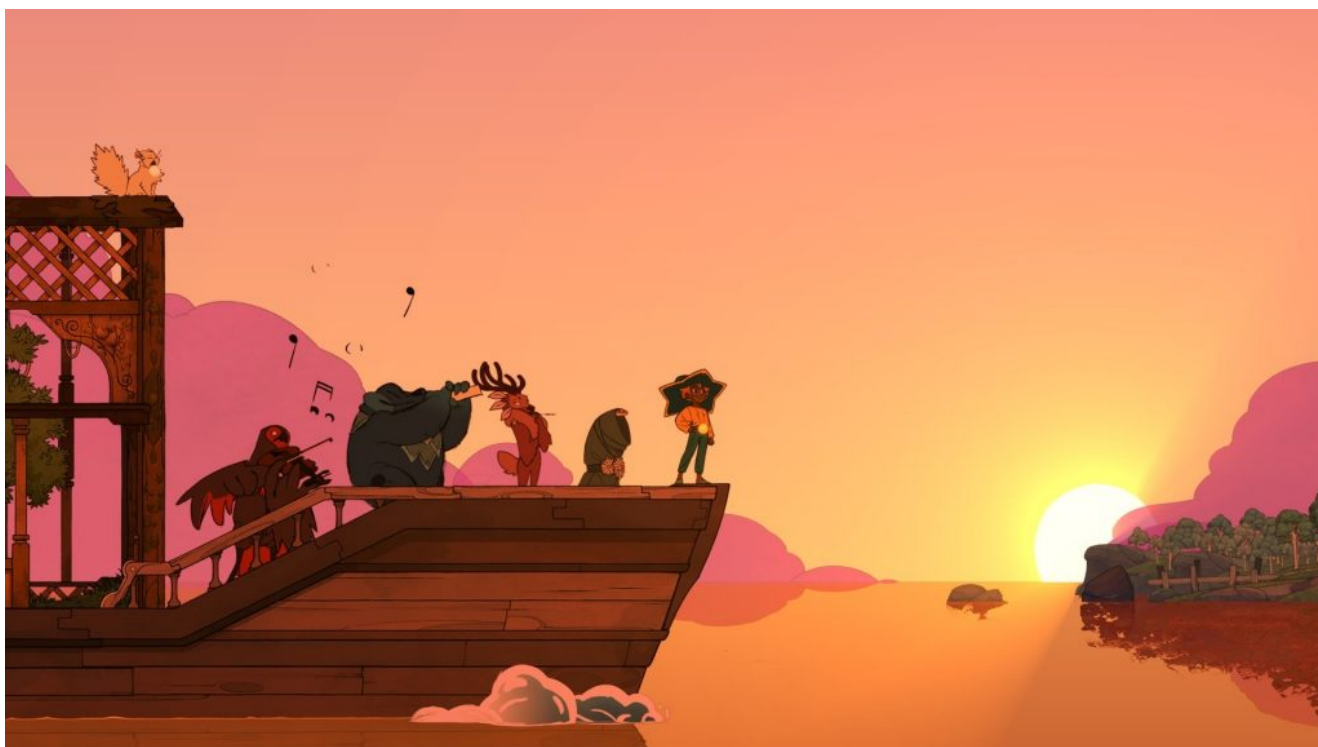
Ofreciendo una meta compartida a los jugadores para que cooperen sin competir, “Journey” les pone en la piel de un viajero que despierta en una duna del desierto y desea llegar a la elevada cima de una montaña. Todo esto, plagado de autorreflexiones sobre la esperanza, la bondad y la felicidad.

El director de arte de este videojuego, Matt Nava, fundó después “Giant Squid” y a él se le deben otros títulos “Wholesome” del mismo estilo que “Journey”, como son “Flower” y “Abzû”.

OOBLETS.

Lanzado el pasado 15 de julio para Xbox One y ordenadores, este juego de simulación de vida bebe mucho de “Animal Crossing” y “Pokémon”, así como de “Farmville”.

Y es que la mecánica es sencilla: a través de cultivos y cosechas, conseguiremos formar equipo con adorables criaturas que subirán de nivel a través de duelos... de baile.



Fotograma del juego «Spiritfarer».Foto cedida

SPIRITFARER.

Si los “Wholesome Games” buscan que el jugador se sienta bien, y benefician de alguna forma su vida o salud, ¿por qué no iba uno de ellos a intentar ayudar a que los usuarios mejoren su relación con el concepto de la muerte? Esa es la apuesta de “Spiritfarer”.

Y es que los jugadores se pondrán en la piel de Stella quien, junto a su gato, capitanea el barco que se encarga de llevar al más allá a las almas de los fallecidos, cuyos asuntos pendientes deberán ayudarles a resolver para que puedan descansar en paz.

Eso sí, el juego pretende romper con el concepto de “almas en pena” y hacer hincapié en que quienes mueren son personas y que, como tales, se comportan con naturalidad y simplemente se les quedaron cosas pendientes porque, a veces, el final llega de manera repentina.

Este curioso videojuego de plataformas estará disponible para Switch, ordenadores y Stadia, PS4 y Xbox One a lo largo de este 2020.

Por Nora Cifuentes.