

Por Nora Cifuentes
 EFE / Reportajes

No cabe duda: 'Tsuki's Odyssey' es el nuevo videojuego viral. Y es que, en los últimos días, las imágenes y videos de un adorable conejito han inundado las redes sociales, convirtiéndose en un repentino fenómeno internacional. El título de la desarrolladora mexicana HyperBeard salió en 2021 y está disponible para teléfonos Android e iOS. Pero ha sido ahora, tres años después, cuando se ha viralizado sin previo aviso, primero en Argentina y de ahí en el resto del mundo. Si en el informe de la compañía en abril de 2024 el juego ya contaba con 9 millones de descargas, solo viendo la cantidad de publicaciones en redes sociales por parte de nuevos usuarios da a entender que estas se han incrementado en miles durante los últimos días. Probablemente, ya estén cerca de los 10 millones y, si el fenómeno perdura en el tiempo, la cifra seguirá aumentando. Algo a lo que contribuye la avalancha de contenidos en internet y los comentarios de los usuarios que aseguran que es un "generador de serotonina" muy relajante.

JUGAR DESPACIO PARA SENTIRSE MEJOR

Pero ¿qué tipo de juego es 'Tsuki's Odyssey'? Pues, a diferencia de otros títulos populares que pertenecen a géneros más frenéticos como la acción o la lucha, este videojuego está catalogado por muchos usuarios como un "wholesome game".

Del inglés, "wholesome" (aquello que es sano o bueno para la salud mental o física), este término se utiliza con juego, habitualmente coloridos y animados, que ofrecen una experiencia relajante y, muchas veces, un ritmo tranquilo.

Cuando se cumple esa última condición se emplea también el término "slow gaming", para referirse a videojuegos visualmente trabajados y con una banda sonora serena y alegre, pensados para disfrutar sin prisas.

Otro término que suele ir de la mano para estos juegos es "Cozy Games", en referencia a títulos que resultan amigables con el jugador y que tienen una estética rústica y campestre, ofreciendo una experiencia acogedora.

La saga de videojuegos más famosa dentro de esta tendencia es 'Animal Crossing', de la cual 'Tsuki's Odyssey' bebe muchísimo. Y otra de sus grandes influencias es 'Stardew Valley'. Juegos en los que la competitividad o los enemigos se ven sustituidos por la creatividad y la exploración.

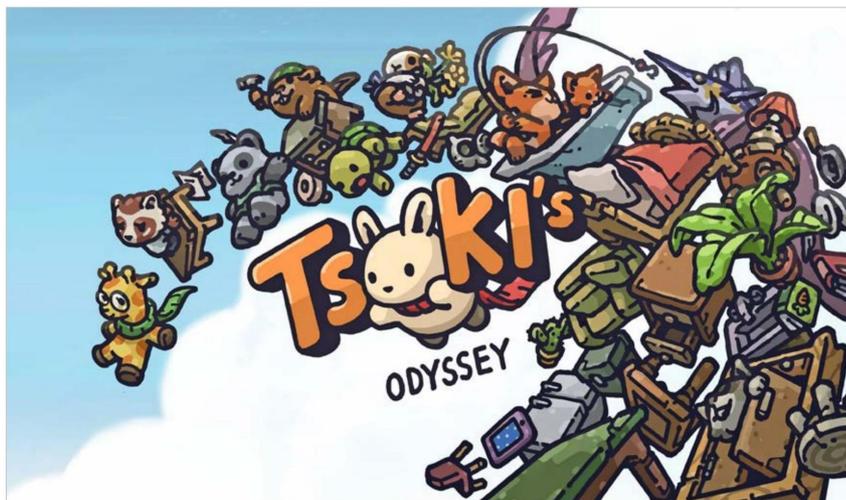
ENTRETENIMIENTO RELAJANTE Y PINTORESCO

Porque en 'La Odissea de Tsuki' encontramos justo eso: "es un juego muy 'chill'", dice a Efe Álex, que lleva jugando un par de días, en alusión a ese factor serenidad que ofrece el juego (un anglicismo que viene de "chill", que en inglés significa "enfriar" pero también "relajarse"). Y de eso trata todo: Tsuki, como se llama el adorable conejito que protagoniza el juego, se ha hartado de la agobiante vida en la ciudad y regresa a Aldea Hongo, su pueblo natal, ya que ha heredado la granja de zanahorias de su abuelo.

Estamos ante uno de esos juegos de simulador de vida. Pero Tsuki, en palabras de los desarrolladores, "no es una mascota, y actúa de manera independiente". Se trata, por tanto, de una "aventura pasiva", donde decorar, cultivar y ampliar son algunas de las metas.

Esa es la magia de este exitoso título, que combina los elementos propios de un juego "wholesome" y del "slow gaming", con una variedad de posibilidades "in game" (dentro de la partida). Por ejemplo, "puedes pescar peces y tener un huerto", explica Álex.

Este tipo de funcionamiento, habitual en el género, suele ser sencillo y asequible. En el caso de 'La Odissea de Tsuki', por ejemplo, la "moneda" con la que los jugadores pueden adquirir los objetos que necesitan son zanahorias, como el equivalente a las flores del 'Animal



'TSUKI'S ODYSSEY': EL VIDEOJUEGO LATINO CONVERTIDO EN FENÓMENO VIRAL

Crossing', y una especie de tarjetas perforadas.

UNA PEQUEÑA OBRA DE ARTE EN EL TELÉFONO

Por eso, 'Tsuki's Odyssey' es el perfecto representante de su género, ya que, según Álex, "es relajante y entretenido, tiene el factor creativo de la decoración, la parte de aventura e ir desbloqueando cosas con el paso de los días".

Quizá ese sea el factor más "adictivo" y que puede contraponerse al relax: la "necesidad" de jugar en varios momentos diarios para lograrlo todo. Sin embargo, la mayoría de los jugadores aseguran en redes sociales que no existe esa presión en lograrlo rápido propia de otros juegos para móviles, aunque sí sientan ganas de entrar al menos una vez al día.

Ya que el juego tiene, también, un factor coleccionista: por ejemplo, hay distintos peces que pueden encontrarse según la zona y horario, y algunos resultan más raros e infrecuentes. De igual modo, hay más mundos por explorar y la madriguera de Tsuki puede ampliarse y también hay que socializar con los demás aldeanos.

Además, el juego "tiene un arte muy bonito estilo 'Kawaii'", dice Álex. Un término asociado a la estética dulce y adorable que se usa habitualmente en las obras orientales, particularmente japonesas, pero que se ha extendido a occidente, y que normalmente es recurrente en los juegos de este tipo.

Criaturas como los 'Pokémon', paisajes de ensueño como los del juego 'Monument Valley' o la enorme belleza artística de 'Gris', son algunos ejemplos de cómo la estética bonita, a veces onírica o infantil, encaja también en estos videojuegos.

Y, con solo echar un vistazo a las imágenes de 'La Odissea de Tsuki', cumple a la perfección: con un estilo muy pintoresco, que recuerda casi a una acuarela, y colores pastel, vemos una aldea en miniatura con una acogedora casita y a un conejito como protagonista. Todo un "cozy game" que cabe dentro del bolsillo en el que guarden el "smartphone".

CON CASI 10 MILLONES DE DESCARGAS Y BAUTIZADO COMO "EL JUEGO DEL CONEJITO", SE HA VUELTO TENDENCIA A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES, AL PROMETER UNA EXPERIENCIA RELAJANTE Y GRATUITA.

