

## Gods Will Be Watching es capaz de sacar lo peor del jugador

El estudio valenciano Deconstructeam sorprende con un original videojuego lleno de dilemas y decisiones morales

*La Vanguardia*, Alberto García (29/07/2014)



Gods Will Be Watching se caracteriza por su apartado visual de estética pixelart

Propias

¿Hasta que punto es lícito sacrificar la vida de una persona con el objetivo de salvar la de muchas otras? Este es el tipo de preguntas que planean constantemente sobre la mente del jugador mientras intenta superar cada uno de los niveles de *Gods Will Be Watching*. Este título, la última sensación dentro de la escena independiente, supone el **debut del estudio valenciano Deconstructeam** y está dando la vuelta al mundo haciendo que muchos olviden aquello de que los videojuegos son un simple entretenimiento.

Disponibles desde hace unos días para **PC**, y con versiones para **iOS** y **Android** ya en desarrollo, *Gods Will Be Watching* no es una aventura gráfica al uso, sino un juego centrado en las **conversaciones y la negociación a través del diálogo**. Ambientado en un mundo de ciencia-ficción futurista, desde buen comienzo el jugador se ve arrastrado por una historia llena de **situaciones límite** donde hasta el más mínimo error se paga con un retorno a la pantalla de inicio.

A pesar de su estética *pixelart*, el juego logra poner al jugador contra las cuerdas en cada uno de los niveles y es capaz de transmitir la violencia de unas escenas que siempre son límite. Sin ir más lejos, los dos primeros niveles tienen lugar en medio un robo con rehenes y en un sanguinario interrogatorio. ¿Es moral o ético tomar determinada decisión si ello puede llevarnos a alcanzar un bien superior? Después de intentar solucionar un nivel una y otra vez, el jugador comprende que, en realidad, la clave del juego se encuentra muchas veces en **gestionar las situaciones con la mente fría**. Y aunque sus creadores afirman que el título puede superarse sin acabar con la vida de

nadie, subyace la sensación de estar ante un juego de gestión o incluso de matemáticas, aunque eso sí, uno muy difícil.

"Cuando un puzle es resuelto, pierde todo su atractivo", ha explicado el director del juego, **Jordi de Paco**, en una entrevista en Eurogamer. "Tenía mucho miedo a lanzar un juego así de difícil, pero tras ver las caras de felicidad de los testers al conseguir superar un desafío con el que habían sudado sangre se despejaron todas las dudas", añade.

Nacido durante una *game jam*, que son reuniones de desarrolladores en las que se reta a los participantes a crear un videojuego en un breve período de tiempo, *Gods Will Be Watching* llamó rápidamente la atención de los usuarios en su primera versión para navegador. Poco después sería la propia **Devolver Digital**, la empresa distribuidora de videojuegos *indie* de moda, la que se interesó por el proyecto y la que finalmente ha hecho posible el lanzamiento.

En el prestigioso portal The Verge, ya lo han definido como el videojuego que le gustaría jugar a **Walter White**, el frío y calculador protagonista de la serie de televisión *Breaking Bad*. Mientras tanto, los miembros del pequeño equipo de Deconstructeam todavía están asimilando el impacto emocional que su juego está causando en los jugadores. "Queremos hacer sentir muchas cosas al jugador, apretar sus tuercas morales de diferentes maneras".