

Deconstructeam

(Valencia, 2012 –)

Estudio de videojuegos

Estudio de videojuegos independiente con sede en Valencia centrado en la exploración de nuevas experiencias lúdicas y narrativas, y fundado por el programador, diseñador de juego y diseñador narrativo Jordi de Paco. El estudio está formado también por Marina González, diseñadora gráfica y artista, y Pablo Ruiz, encargado de la música y la banda sonora. Durante sus primeros dos años de vida, Deconstructeam se dedicó a probar conceptos de juegos en prototipos pequeños, que no llevasen más de un mes de desarrollo, lo que les permitió experimentar con la diversión e identificar las claves que mejor funcionan. Durante este periodo realizan trece juegos pequeños, pero es durante su participación en la Ludum Dare #26, un encuentro que tiene por objeto desarrollar un juego en setenta y dos horas a partir de un tema concreto, cuando dan con el prototipo de *Gods Will Be Watching*. El tema del encuentro era el minimalismo, y desarrollaron un videojuego de estética Pixel Art a partir de una sola pantalla basado en decisiones y dilemas éticos. El juego, un simulador de supervivencia en un entorno de ciencia ficción, tuvo muy buena aceptación, quedando en el segundo puesto como mejor videojuego y mejor ambiente, y recibió la atención de la prensa y una gran acogida por parte de los jugadores, lo que le llevó ganar también el premio a la mejor idea original en el Certamen hÓPlay de 2013. A partir de ese momento, el estudio se vuelca en el desarrollo del juego completo, que financian a través de

una campaña de *crowdfunding* respetando el espíritu del prototipo inicial, pero añadiendo una mayor complejidad ética y emocional al desarrollar nuevas situaciones de juego en siete capítulos con distintos niveles de dificultad. El jugador, encarnado en el sargento Burden, debe administrar los recursos a partir de la toma de decisiones nada fáciles, enfrentándose a puzzles dramáticos, donde no solo cuenta el resultado, sino la aproximación ética al problema. El juego trata sobre la desesperación, la perseverancia y los sacrificios, donde el propio jugador sitúa las reglas del comportamiento. *Gods Will Be Watching* se estrena definitivamente en julio de 2014 y tiene una gran acogida, ganando también el Premio al Mejor Juego Debutante en el Gamelab de ese mismo año. El juego es desarrollado por Jordi de Paco, como diseñador, diseñador narrativo y programador, Jonathan Romero, como artista principal, Jorge Plaza como responsable del concepto artístico y artista, Marina González como diseñadora gráfica y artista y Pablo Ruiz como responsable de la música y la banda sonora. El juego situó al estudio Deconstructeam como un referente en el panorama nacional en innovación en experiencias narrativas y diseño de juego, hasta tal punto que actualmente es una de las empresas del sector más prestigiosas de la Comunidad Valenciana. Con posterioridad, la empresa ha presentado un nuevo producto, *The Red Strings Club*.

Marta Martín Núñez