



Una aventura ciberpunk sobre el precio de la felicidad

Cócteles, alfarería y ciberpunk. Puede parecer un combinado raro y, sin embargo, son los tres ingredientes clave de la original experiencia narrativa que propone el videojuego valenciano *The Red Strings Club*. Desarrollado por Deconstructeam y distribuido por Devolver Digital, esta aventura gráfica debuta hoy en consolas con su lanzamiento exclusivo para la Nintendo eShop de Nintendo Switch, tras el éxito de crítica cosechado con su versión para PC. Un juego diferente, único, que sigue completando un catálogo de indies envidiable en la consola híbrida de Nintendo.

Si aún no has oído hablar del juego, empieza por plantearte las siguientes cuestiones: ¿La felicidad tiene un precio? Si un ser humano cambia radicalmente sus emociones, ¿sigue siendo la misma persona? ¿Sufrimos una manipulación consciente por parte de las megacorporaciones que nos aseguran una (falsa) felicidad siempre que estemos dispuestos a pagar un alto precio por ella?

De nuevo, Nintendo Switch nos propone reflexionar sobre la naturaleza humana y el futuro no tan lejano que nos espera. Marcadamente ciberpunk en su estética y

mensaje subyacente, *The Red Strings Club* es una historia de tres personajes cuyas diferentes habilidades se transmiten a través de tres formas diferentes de jugar, y todas ellas tienen que ver con la manipulación y el engaño como punto de partida de la búsqueda de una falsa felicidad.

Donovan es un barman capaz de leer los sentimientos de sus clientes, y aprovecha esta capacidad para preparar cócteles que potencien ciertos estados de ánimo como la ira, la melancolía o la efusividad, un don ideal para sacar jugo a su otro trabajo, el tráfico de información. Por su parte, Akara crea implantes neuronales con alfarería, algo que sus clientes buscan para suprimir todo tipo de emociones y poder encaminarse al éxito. Por último, Brandeis se centra en el engaño telefónico aprovechando su habilidad para imitar voces. Y los tres personajes tienen un objetivo común: acabar con la “súper corporación” que defiende un estatus quo en el que solo una fina línea separa la sensación de felicidad del más crudo lavado de cerebro.

Para construir la historia, según el director creativo del juego, Jordi de Paco, Deconstructeam metió en la coctelera “una mezcla de situaciones personales y experiencias con el mundo actual, marcadas por el odio que abunda en internet y las opiniones extremadamente polarizadas que se ven hoy en día”. El resultado es “un mundo ciberpunk en el que las corporaciones proponen una solución a todos estos problemas actuales, pero que te lleva a cuestionarte también todas las implicaciones morales de estas soluciones”.

Aunque hay numerosas inspiraciones que han llevado al estudio Deconstructeam a crear algo como *The Red Strings Club* -series como “Mr. Robot”, anime como “Psycho Pass”, las aventuras de “Philip Marlowe” o toda la obra de William Gibson en cuanto a ciberpunk se refiere—sorprendentemente, la mayor inspiración del juego es española y con más ciencia que ficción. En concreto, la disertación sobre la neurona espejo que Eduard Punset expone en su libro “El viaje a la vida”.

Deconstructeam nace de la pasión de **Jordi de Paco** por los videojuegos, y tras crear numerosos proyectos como programador sin ánimo de lucro, comienza a colaborar con la artista **Marina González** para hacer esas creaciones más atractivas. Del mismo modo, **Paula Ruiz** se unió a la causa para hacer que todo comenzase a sonar adecuadamente, y así, director creativo, directora de arte y diseñadora de sonido, son los tres miembros que conforman Deconstructeam. En

poco tiempo llevan más de 30 juegos creados por amor al arte, y dos producciones comerciales (primero *Gods Will Be Watching* y ahora este *The Red Strings Club*) que ya se han convertido en grandes éxitos.

A pesar de ser un estudio que únicamente desarrolla videojuegos para PC, otro desarrollador de renombre, Emeric Thoa (autor del videojuego indie *Furi*), [se enamoró de *The Red Strings Club* y se ofreció para crear la versión para Nintendo Switch](#), adaptando el control de ratón a los Joy-Con y la pantalla táctil de la consola híbrida de Nintendo, con el fin de que más gente pueda disfrutar de la narrativa del juego con mayor comodidad.