

CAAD 65

REVISTA PARA AVENTUREROS

OCTUBRE 2024

INFORME

LA AVENTURA
GRÁFICA
EN FRANCIA

INFORME Y ANÁLISIS

Ramas' Call
twisted timing

INFORME

CRONELTAS™

MANSSION

INFORME

Origen de los

Juegos de Rol (II)



ANÁLISIS

THE LAST WARRIOR

INFORME

CÓMO SE HACE...
ANNIE TIMBERS

INFORME

CÓMO SE HIZO...
TRIBUS

ANÁLISIS

TACHYON DREAMS
ANTHOLOGY

¡GANA UNA KEY DE RAMAS' CALL CON TU CAAD IMPRESO!

LA DAGA OSCURA

ZX SPECTRUM 128K



EJV.G.ITCH.IO/LA-DAGA-OSCURA





SUMARIO

WACS



NOTICIAS | PÁG. 13

LA ÚLTIMA TUMBA



INFORME | PÁG. 92

ONE OF US STUDIOS



ENTREVISTA | PÁG. 18

CONSIDER THE CONSEQUENCES



COMENTARIO | PÁG. 114

EDITORIAL

5

NOTICIAS

6

MISCELÁNEA

Pasatiempos

14

Humor

16

ENTREVISTA

One Of Us Studio

18

INFORMES

Tribus

26

Origen de los juegos de rol (II)

42

Cronela's Mansion

54

Annie Timbers

66

Aventuras gráficas en Francia

76

Zelda: Link's Initiation

88

La Última Tumba

92

Rama's Call: Twisted Timing

96

COMENTARIOS

Rama's Call: Twisted Timing

104

The Last Warrior

110

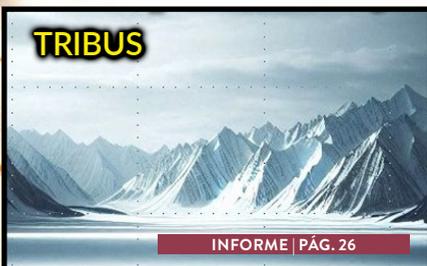
Consider The Consequences

114

Tachyon Dreams Anthology

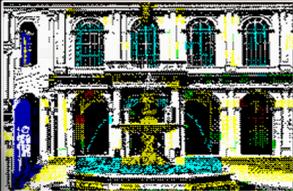
118

TRIBUS



INFORME | PÁG. 26

sequentia
SOFT



¡YA DISPONIBLE!

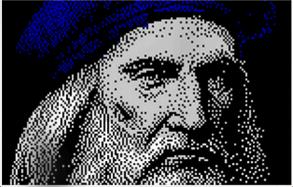


ZX SPECTRUM
128K

EDICIONES
LIMITADAS



CASSETTE
Y CD Especial



UNA
AVENTURA
LLENA DE ARTE
Y MISTERIO



sinclair
ZX Spectrum 128K

www.sequentiasoft.com
<https://sequentia-soft.itch.io>

EDITORIAL



Estimado lector y aventurero:

Te doy la bienvenida a un nuevo número del **CAAD**. Concretamente, este el decimoquinto en aparecer desde que se inició la nueva etapa del **CAAD** con el número 51 en junio del año 2020, hace algo más de cuatro años. ¡Cómo pasa el tiempo!

Me alegra decir que, aunque esta publicación es la heredera directa del modesto fanzine iniciado en 1989, el **CAAD** no ha estado nunca anclado al pasado, muy al contrario, se fue diversificando y adoptando los nuevos medios de comunicación digitales desde los años 90, y hoy ya sabes que tienes web, wiki, foro y redes sociales **CAADianas**, e incluso más, pues **CAADtv**, la plataforma desde la que el **CAAD** lanza vídeos aventureros no solo tiene cada vez más contenidos, sino que empieza a especializarse también con subsecciones que traen ecos del pasado, como «El rincón del parsero» para tratar temas concretos de programación o «Retazos de la aventura», de breve contenido aventuro-aleatorio.

Volviendo a este número, es difícil destacar algo de entre sus páginas, pues muy posiblemente todo te interese mucho y más.

Por ejemplo, como complemento al artículo de Hugo Labrande del **CAAD 53** sobre

aventuras de texto francesas, tenemos el detallado informe que nos ha preparado *DMT* sobre aventuras gráficas en esa lengua, con lo que ya tenemos plenamente cubierto el tema aventurero francés a lo largo del tiempo.

Presentamos además una aventura de un nuevo estudio localizado en una tierra que está bullendo con creaciones: Argentina. One of Us Studios ha creado **El llamado de Ramas**, y *Dardo* se encarga no solo de analizar el título, sino también de entrevistar a los autores, mientras que ellos mismos nos han redactado el informe que detalla cómo lo llevaron a cabo.

Destaquemos también **Cronela's Mansion**, un muy interesante proyecto de *Straynus* que ha merecido ser portada de este número. Veremos a Epic Adventures contar-nos sobre su aventura rolera **Tribus**, y a *El explorador de RPG* descubrimos precisamente los primeros títulos en ordenador con el rol como protagonista.

En fin, no te voy a seguir narrando el resumen, porque sé que estás deseando pasar de página y empezar a sumergirte en el mundo de la aventura, así que, y como suelo decir... ¡pasen y vean! ■

Juanjo Muñoz

NOTICIAS

Juegos

LA ISLA DEL DIABLO, VERSIÓN DE DEVIL'S ISLAND

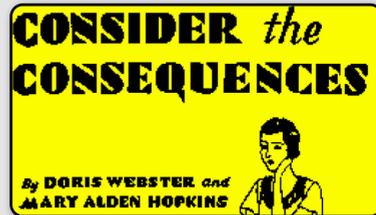
La Isla del Diablo es un *remake* realizado con **Adventuron** por **FARLANDER** de la aventura británica **Devil's Island** de Colin Smith, publicada en 1983 por Gilsoft. 40 años después, los aficionados a las aventuras de texto de toda la vida podrán disfrutar (o sufrir, que todo puede ser) esta adaptación en el idioma de Cervantes de una de las primeras obras editadas por los magos galeses de la aventura para promocionar su recién lanzado *parser* **The Quill**. Adéntrate en la aventura escapando de esta isla infernal. ■



thefarlander.itch.io/la-isla-del-diablo

KOZELEK NOS HACE CONSIDER THE CONSEQUENCES!

De la mano de **Kozelek** (@pablote2es) llega esta versión del que puede considerarse como el primer librojuego de la historia. Doris Webster y Mary Alden Hopkins presentaron en 1930 una obra que, incluso hoy en día, sorprende por su innovación: *Consider the Consequences!* Hacían uso de una narrativa no lineal basada en elecciones para tres personajes, un concepto que se adelantó a su tiempo y que más tarde inspiraría a los famosos libros de «Elige tu propia aventura». El juego desa-



rollado por **Kozelek** es una versión para ZX Spectrum escrita en español y que podéis jugar gratuitamente en la página del autor, donde también tenéis el árbol de decisiones de cada uno de los personajes. Así que ya sabéis... jugad a este juego y ¡considerad las consecuencias! ■



link.caad.club/td7x4

EDICIONES FÍSICAS DE INNSMOUTH Y DONUM

Si no has oído hablar de los juegos **Innsmouth** o **Donum** es que has estado en coma los últimos años. Se trata de dos de las joyas más recientes de las aventuras de texto surgidas de la perturbada mente (por el guion, no porque él lo esté) de Juan Antonio Fernández *BitFans* (@*Bit_fans*), que han encantado a público y crítica.

Donum es un *survival horror* onírico, ganador del GOTY a la mejor aventura de texto en 2022, en el que tu objetivo será volver a ver la luz del sol. **Innsmouth** te sumerge en una inquietante aventura ambientada en el oscuro universo de los dioses primigenios de H. P. Lovecraft. Pues bien, una vez jugadas y disfrutadas en digital, ahora toca, como decía Olivia Newton



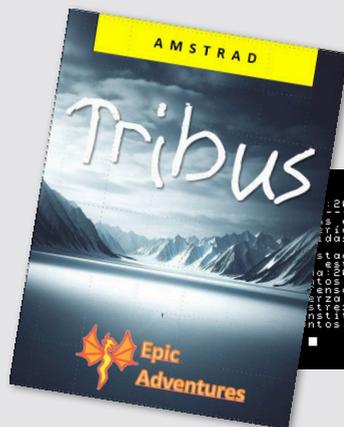
John, pasar a lo físico, pues hasta el 23 de septiembre se extendió la campaña de pre-venta que te aseguraba una edición física de estos clásicos modernos, y en dos versiones, *Standard* (9.95€) y *Deluxe* (29.95€). No dejes de comprobar las disponibles para compra directa en su web: ■



bitfans.itch.io

TRIBUS, DE EPIC ADVENTURES

Tribus es una aventura de texto combinada con elementos de rol, o Text-RPG, como dicen Epic Adventures (@*eadventures_cm*). Ha sido desarrollada para Amstrad CPC empleando el **DAAD Ready**, y los autores aprovechan para homenajear los 40 años de existencia de ese modelo de ordenador. Podríamos hablar largo y tendido sobre esta aventura, pero... mejor lee el extenso informe que encontrarás en este mismo **CAAD**. ■



epicadventures.itch.io/tribus



SE ABRE... LA ÚLTIMA TUMBA

Ya tenemos con nosotros la última creación de Bieno Martí, **La última tumba**, que Commodore Plus nos ofrece también en edición física para aquellos a quienes gustan de atesorar un poquito de la nueva historia aventurera. De un modo u otro, físico o digital, no te pierdas esta aventura para Commodore 64 creada con el **Quill**, ni tampoco el informe que el mismo Bieno nos ha preparado sobre el proceso de creación de este título, donde un equipo de arqueólogos podría estar cerca de uno de los descubrimientos más importantes de la historia: la tumba de Imhotep. El juego está disponible en castellano, inglés y catalán, tanto en formato disquete como en cartucho. Promete ofrecer una experiencia inmersiva que cautivará a los fanáticos de las aventuras de texto y a los amantes del Commodore 64. ■



VUELVE... ERINIA

Después de su lanzamiento en 2020 para ZX Spectrum, **Erinia** llegó en 2023 para el resto de plataformas usuales de 8 bits (Amstrad CPC, ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad PCW, y MSX) con algunos errores corregidos y sin la ayuda. Ahora vuelve con los gráficos que ha diseñado Daniel Revenga (@DaRelnt) en esta **Erinia Enhanced** para un sistema al que le tiene cogida la medida, el ZX Spectrum y su formato DSK, pero pronto se le unirán nuevas versiones para ES-DOS y Spectrum 128K con la ayuda de *Dwalin* (@Dwalin15) y *Cronomantic* (@cronomantic). La historia mantiene su enfoque principal: la protagonista debe enfrentarse a sus enemigos, empleando las armas disponibles y asegurándose de tener suficiente munición. Esta nueva entrega incorpora gráficos *raster* y mejora algunas descripciones de localidad. ■



commodore-plus.itch.io



dareint.itch.io/erinia-enhanced-2024



PIXEL PULPS... ¡EN FÍSICO!

En el **CAAD** hemos hablado en numerosas ocasiones sobre la serie de juegos *Pixel Pulp* de LCB Games: hasta publicamos una jugosa entrevista con los miembros del estudio argentino en el **CAAD 63**, número en el que ocuparon la portada. Pues bien, ahora, gracias a la distribuidora Meridiem Games, podremos disfrutar de sus juegos en formato físico.

The Pixel Pulp Collection (que incluye los tres primeros títulos, **Mothmen 1966**, **Varney Lake** y **Bahnsen Knights**) fusiona el estilo visual de los videojuegos retro con la narrativa clásica de la literatura *pulp*. Esta colección transporta a los jugadores a un mundo lleno de nostalgia y aventura, donde los gráficos pixelados se combinan con tramas emocionantes y personajes inolvidables. No tardes en comprarlo, que luego vienen los lloros y las búsquedas en Wallapop. ■



LA DAGA OSCURA, LO NUEVO DE EJVG

EJVG (@Eduvillagal) es uno de nuestros autores preferidos. Edu siempre ha sido un faro de calidad en todos sus trabajos: aclamados *arcades*, versiones para Spectrum de juegos hipercomerciales, e inmersivas aventuras de texto. Su nueva obra, **La daga oscura**, es una fantasía detectivesca en la que nos pondremos en la piel de Muha Dicramba, sacerdote de la oscuridad, que no es precisamente el lápiz más afilado del estuche. Nuestra misión es simple, tratar de encontrar al asesino de un rico comerciante con la ayuda de la mismísima diosa de la oscuridad. Un *thriller* trepidante en el que no todo es lo que parece... ¿o sí? **La daga oscura** es una aventura de texto para ZX Spectrum, disponible en diversas versiones como ESXDOS y +3. Se puede jugar en un Spectrum real o en emulador, y consta de dos partes. ■



link.caad.club/ogo7r



ejvg.itch.io/la-daga-oscura



SHADOWS OF THE AFTERLAND SE RETRASA

Shadows of the Afterland, la aventura gráfica sobrenatural del estudio coruñés Aruma Studios en la que te enfrentarás a la decisión más difícil de tu vida (y tu muerte), se retrasará hasta 2025. Así nos lo hicieron saber desde su cuenta de X (Twitter para los amigos) en un escueto mensaje. ¿El motivo? Falta de financiación. Es fundamental recordar que estos trabajos implican incontables horas de desarrollo, esfuerzo y dedicación, y dependen del apoyo económico de empresas,

instituciones y particulares. Aunque nuestra influencia en las dos primeras es limitada, como aventureros comunes podemos contribuir promocionando, comprando y dando visibilidad a estos proyectos. Otra manera de apoyar es adquiriendo la ópera prima del estudio, la aventura **Intruder In Antiquonia**, disponible en Steam a un precio muy asequible. ■



s.team/a/2506100

THE CRIMSON DIAMOND POR FIN LISTA

Tras un muy largo proceso de producción, que Julia Minamata fue oportunamente mostrando a sus seguidores, por fin está disponible su aventura gráfica **The Crimson Diamond**, lanzada el 16 de agosto. Es una aventura con gráficos EGA y analizador sintáctico, muy en la línea del juego de Sierra **The Colonel's Bequest** con el que coincide tanto en ambientación, gráficos y desarrollo como en avispa protagonista, en este caso una geóloga aficionada, Nancy Maple. Recordad que en el **CAAD 52** Julia ya nos ofreció cumplida información sobre el desarrollo de su aventura.. ■



s.team/a/1098770

NOTICIAS

Eventos

PALMARÉS DE LA RAYUELA JAM 2024

Sé que queda feo utilizar una palabra como palmarés (RAE: Lista de vencedores en una competición) cuando se trata de un evento como la Rayuela, donde solo hay un vencedor, el mundo de la aventura y los juegos narrativos. Sirva esta humilde noticia como homenaje a los más de 17 juegos (sí amigos, 17!) que se presentaron y que demuestran que «No está muerto... todo lo que lo parece». Gracias al trabajo de Edu Sánchez (@creativwhisper), Ruber Eaglenest (@RuberEaglenest) y el equipo de Textualiza (@textualizame), hemos podido disfrutar de otra fiesta aventurera que se ha saldado con la siguiente clasificación:

	Puntos
1ª Nuevo Mundo	3.929
2ª Invunche	3.810
3ª La búsqueda de Pip	3.735
4ª CERV-ANTES	3.711
5ª Cosas pequeñas	3.625

En su página oficial podéis ver los resultados. Os recordamos que tenéis fichas detalladas en nuestra sección del anuario aventurero y, al contar con ficha en la **wikiCAAD**, todos son candidatos a ganar los próximos **Premios CAAD 2024**. ■



itch.io/jam/rayuela-de-arena-2024



NOTICIAS

Desarrollo

PUNYINFORM VERSIÓN 5.6

Si hay un sistema de creación de aventuras de texto en constante proceso de evolución y mejora, ese es **PunyInform**, la librería basada en **Inform 6** y especializada en ordenadores añejos, de la cual salió su versión 5.6 el pasado 25 de agosto. No solo tiene las usuales correcciones y mejoras, sino que además esta versión ocupa menos y es más rápida. Destacamos que Fredrik Ramsberg trata de responder y solucionar todos los problemas

que los usuarios van encontrando en **PunyInform**, tal como nos cuenta *DaRe*: «Yo le contacté por un tema con la compilación para C64 del **Echoes**, y es muy resolutivo y en tiempo récord. No me extraña que vaya tan al día». En el siguiente enlace tenéis el detalle completo de las novedades de esta versión 5.6. ■



link.caad.club/zjir7



VERSIÓN 11 DE ZESARUX

Aparecida el 6 de junio, la versión 11 del multiemulador de nuestro amigo César Hernández tiene el sobrenombre *David*, como sentido homenaje al hermano de César. Es un bonito recordatorio para quien ya no está con nosotros. La nueva versión ofrece el poder cargar desde cinta «real» y el juego *online*, pues hay un servidor abierto donde puedes generar tus salas para interactuar con más gente. También ofrece una ayuda de teclado mejorada donde puedes incluso pulsar en las teclas de la foto, lo que genera las pulsaciones correspondientes en el ordenador emulado. De todos modos, no se va aquí a

listar cada una de las novedades, porque son una auténtica retahíla, así que mejor mira todos los cambios y mejoras en su propia página. Recordemos que *ZEsarUX* es un emulador con especiales características aventureras, tal como vimos gracias al mismo César en un par de informes aparecidos en los **CAAD 55** y **61**, y alguna cosilla específica para las aventuras se ha corregido, como el bloqueo al dibujar el mapa de aventuras de texto en caso de error al cargar una aventura hecha en **GAC**. ■



link.caad.club/858wr



ZesarUX



NACE WACS, EL ADVENTURON ESPAÑOL

Para cuando tengáis estas páginas en vuestras manos, ya debería estar disponible en versión *alpha* el nuevo sistema **WACS**, de José Luis Cebrián, un entorno de desarrollo totalmente *online* diseñado para crear aventuras, basado en el lenguaje del **PAWS**, hasta el punto de poder cargar las bases de datos del *parser* original.

WACS está inspirado en **Adventuron** y, como este, funciona desde la *web* e integra todas las herramientas necesarias para crear, probar y empaquetar vuestras aventuras sin tener que descargar nada.

WACS se ha utilizado para crear una versión «modernizada» de **Farila y los duendes del frío**, de *EJVG*, con muy buena recepción en diversos eventos.

En breve os ofreceremos un extenso informe ampliando esta información. ■



adventure-writer.com



Tabla de respuestas		
3	AT	17
4	CLEAR	119
5	GOTO	15
6	DESC	
7	AT	16
8	MESSAGE	82
9	DONE	
0	AT	10
1	SET	0
2	GOTO	12
3	DESC	
4		
5	AT	12
	CLEAR	0



Estás en tu habitación. Hay una **puerta**, una **mesa**, una **ventana** y

También ves:
Un libro.

Pista: Busca pistas examinando cosas. Por ejemplo, si quieres buscar el libro, escribe **EXAMINAR LIBRO**. ¡Pruébalolo!

PASATIEMPOS

Por @Tranqui69



Todos recordamos al gran Josep Coletes pero, ¿serías capaz de conectar cada una de sus aventuras con la saga o sello al que pertenecen?

Apocalypse

Barbarian Quest

Cryogenic

El Cuervo de la Tormenta

El Forastero

El Hijo del Crepúsculo

El Señor del Dragón

En busca de la corona

Episodio Final

Evlution

Guillermo Idiliar Dambor

Héroes de la mazmorra

La prehistoria

Darkkat Adventures

Grupo Creators Union

Saga Código Secreto Lucybel

Saga Dr. Van Halen

Saga Witchcraft



Recuerda que si quieres pistas, siempre puedes contar con la WIKICAAD.

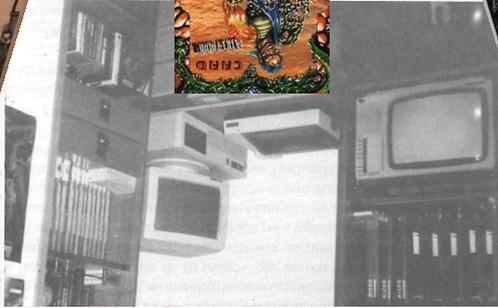
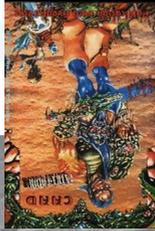


wiki.caad.club

POST MORTEM



?Cuál fue el primer juego que apareció en las páginas del CAAD?

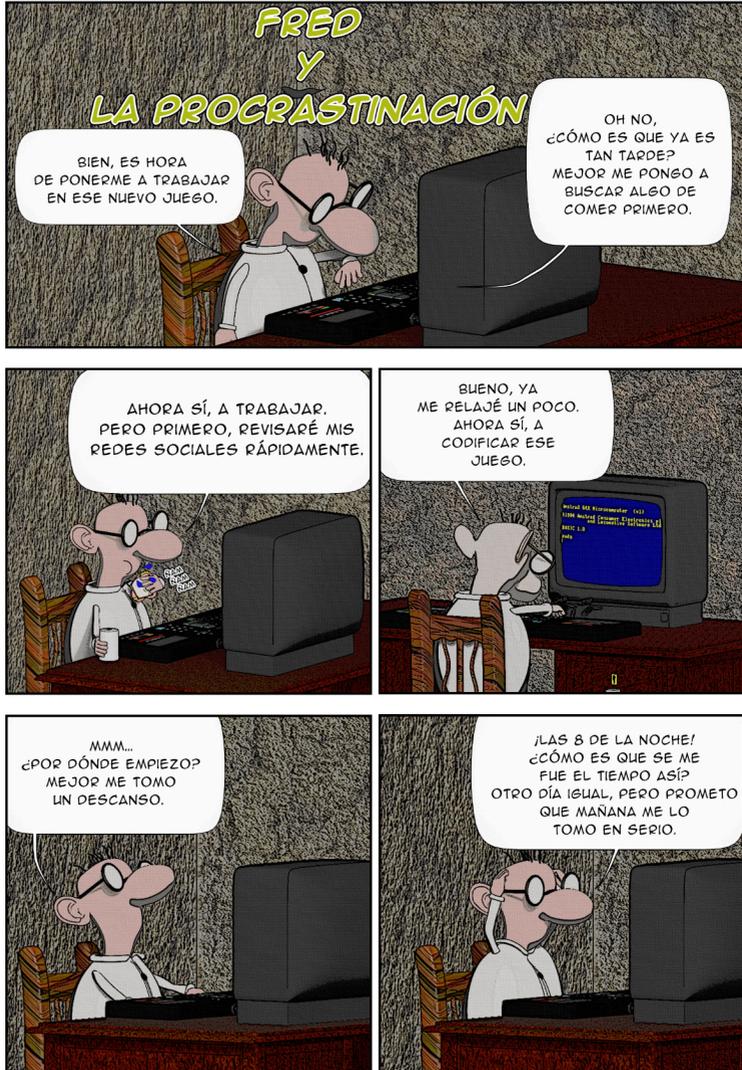


?Sabrías decirnos en cual de los siguientes CAAD apareció esta foto del ordenador central del Club de Aventuras AD, también conocido como "El cuarto de Juanjo"?

SOLUCIONES CAAD 64

HUMOR

Por @ComicFans



CAAD

REVISTA PARA AVENTUREROS

PREMIOS CAAD 2024

¡Oíd, oíd, habitantes de estas tierras! Por la presente, se anuncia la convocatoria de los codiciados premios CAAD 2024.

CONDICIONES:

- Serán candidatas a los premios todas las aventuras en español publicadas en el año 2024 que dispongan de ficha en la WikiCAAD.
- El jurado estará formado por quienes hayan participado y/o colaborado con el CAAD en cualquiera de sus frentes (Revista, Web, Foro y WikiCAAD) durante el 2024.
- Cada juez elegirá una aventura como su favorita en cada una de las categorías.

CATEGORIAS:

- Mejor aventura de texto.
- Mejor aventura gráfica.
- Mejor aventura por opciones.
- Mejor juego narrativo.

PREMIOS:

1. Premio para la aventura de texto:
Diploma acreditativo y trofeo.
2. Resto de categorías:
Diploma acreditativo.





Entrevista a

One of Us Studios

Por Dardo

Hola, Dardo, ¡gracias por tomarte tu tiempo para entrevistarnos! Y hola a todos los lectores del **CAAD**, un gusto formar parte de ésta edición.

Empecemos con algunos datos personales para conoceros mejor. En primer lugar, querríamos saber quiénes sois los componentes del grupo.

Somos una compañía recientemente formada (One Of Us Studios). Mi nombre es Guillermo De Cunto, cofundador de la compañía y director del juego **El llamado de Ramas: Tiempos Retorcidos**.

Actualmente contamos con ocho miembros entre directivos, manejo de personal, creación de contenido, desarrollo, comunicación y manejo de redes. Claro que hay muchos más involucrados en el juego que fueron integrando su trabajo a medida que lo fuimos necesitando.

¿De dónde sois?

La mayoría del equipo se encuentra ahora cumpliendo sus funciones desde Córdoba,

Argentina, pero no podemos dejar de mencionar aportes desde Brasil y Estados Unidos para las traducciones. Si nuestras más alocadas metas de largo plazo se llegan a cumplir, esperamos tener miembros del equipo desperdigados por todo el mundo.

¿Cómo habéis llegado hasta aquí? ¿Es un hobby de juventud u os interesó este mundo ya siendo mayores?

Creo que uno siempre va tomando decisiones que lo llevan a donde quiere estar. Sólo es cuestión de irse preparando, mantener el norte fijo y aprovechar cuanto oportunidad vaya surgiendo.

Personalmente es un sueño que tengo desde pequeño: vivir de crear juegos y aventuras. Como dice el dicho, planta un árbol, escribe un libro y ten un videojuego... o algo así.

¿Tenéis estudios informáticos o gráficos, o trabajáis en cualquier otra cosa?

El primer lenguaje que aprendí como tal fue a los diez años cuando hice un curso

en Visual Basic, luego fui agregando cursos y lenguajes al repertorio.

Se me da la informática por mi gusto a los videojuegos. Tarde o temprano terminas aprendiendo a desarmar una PC, encontrar sus fallos e incluso mejorarla.

En cuanto a mis estudios, soy Ingeniero en Computación, concluí la carrera con una tesis en conjunto orientada a la *gamificación* en la educación mediante el desarrollo de un videojuego. Eso me dio mis primeros conocimientos sobre las necesidades a la hora de crear uno.

Anteriormente trabajé en muchos puestos de dirección de grupos de desarrollo, informática y programación, pero éste es mi primer emprendimiento en cuanto a videojuegos. Si bien tiene sus momentos de tensión, ver el juego en funcionamiento y subido a Steam es de lo más gratificante.

¿Cual ha sido vuestro primer contacto con los ordenadores y la informática?

En mi caso el primer uso que le dí a un ordenador fue jugando al LOGO. Pasó mucho tiempo hasta que descubrí que, más que un juego, era un lenguaje de programación para principiantes.

La secuencia de los siguientes juegos no la recuerdo bien, pero tengo muy gratos recuerdos de mis primeras aventuras gráficas: **Monkey Island**, **Gabriel Knight** y **Full Throttle**. También disfruté mucho los juegos tipo RPG como **Might and Magic VII** y **Final Fantasy** y juegos de estrategia como **Warcraft** y **Heroes of Might and Magic III**.



Tanto gusto por los videojuegos me fue empujando a saber más de informática. Creo recordar que mis primeros formateos que hice sin mucha ayuda fueron del Windows 95.

Ahora hablemos del grupo... ¿Cómo se os ocurrió el nombre?

Como diría Sheldon: *One of Us, One of Us*, en referencia a la vieja película *Freaks*. Fue una de las opciones que más nos agradó. Por supuesto buscábamos un nombre que nos identificara como grupo. Qué mejor que uno que hiciera una mención tan directa: Una comunidad friki que disfruta compartir sus gustos y afinidades, hacer nuevos amigos con intereses similares y formar parte de algo más grande.

Cuéntanos sobre vuestro trabajo en el grupo, quien programa quien dibuja, el músico, el guionista...

Como mencioné antes, algunos miembros fueron cíclicos. Se acoplaron a medida que les íbamos necesitando.

Luciana Gonzales se encargó de todo el bloque artístico, junto a ella decidimos el estilo que tendrían los personajes y los escenarios. En muchas ocasiones tuvo que seguir mis bosquejos en *Paint* para crear los escenarios siguiendo la distribución que necesitaba para el juego. En su aporte puso mucha de su chispa creativa.

En cuanto a voces, fuimos entrevistando a muchas personas hasta encontrar a los indicados. El primero en aparecer fue Horacio D'Ambrá. Él tuvo la tarea de personificar a Mic con sus más de siete mil líneas de diálogo. También logró encargarse de otras cuatro voces por su versatilidad.

Luego fue el turno de Manny, Habel, Ronnie y el vigía, donde Germán Masgoret nos ofreció unas personificaciones muy precisas y divertidas. En cuanto al Alquimista, fue interpretado por Juan Ignacio Manzi. El Raba fue una gran adición ya que Karl necesitaba una personalidad muy particular, anciano y a la vez vivaz, sumamente sabio e inteligente. También se le asignaron las voces de Bor y del tabernero.

Eduardo Accieto interpretó el rol de *Lord Nicola*. Su uso de las pausas y las acentuaciones le

dieron una mayor calidez a ese personaje recto y estoico. Por último llegó Natalia Lerda para interpretar a Sarah. Disfrutamos mucho de ver a Sarah cobrar vida con su voz. Las notas de urgencia y seguridad en la voz fueron las justas para su personalidad. También se le asignó la voz de la mercader, donde tuvo que acentuar casi lo opuesto.

En cuanto a música y efectos de sonido, optamos por seleccionar medios accesibles por atribución, ya que el proyecto se estaba haciendo demasiado grande.

De la programación, la historia y el guion, se hizo cargo un servidor. Si bien eso ralentizó un poco el desarrollo por ser también el director, esto me ayudó a asentar bien los aspectos que hay que tener en cuenta en cada una de esas áreas para próximos juegos.

¿Algún trabajo anterior?

En todos los casos ya habían experiencias previas, si no me equivoco. Seleccionamos un grupo muy diverso de personas para crear el juego. Locutores, actores de doblaje, programadores, gestores de proyecto, estudiantes de biología, profesores... ¡incluso artesanos! La gran variedad de disciplinas provechosas para forjar un juego es impresionante.

¿Alguna experiencia en juegos anteriores?

Más allá de la personal con la tesis, no. De hecho, quienes se fueron uniendo lo hicieron con el entusiasmo de adquirir la prime-



ra experiencia en el campo, claro que lo tuvimos que compensar con mayor esfuerzo y aprendizaje continuo. Muchas veces tuvimos que volver atrás en nuestros pasos para arreglar algo que aprendimos a la mitad. Pero bueno, aunque el proceso se hizo un poco más largo de lo que esperábamos, aprendimos a hacer una buena base para los siguientes. Que era la intención desde un principio.

Y ahora sobre la aventura... ¿Por qué elegisteis una aventura gráfica para vuestro primer trabajo?

Primero hicimos un enfoque en lo que queríamos lograr. Buscábamos algo con poca repetición y *farmeo*; que tuviera una relación experiencia/tiempo elevada. Eso ya descartó muchos estilos repetitivos y multijugador. Como víctimas de la adicción a muchos juegos sin fin, creímos una buena idea ofrecer algo que otorgue una sensación de logro más definitiva.

De la lista que nos quedó, buscamos algo «empaquetable» que nos permitiera terminarlo y seguir con el siguiente sin acarrear un alto grado de mantenimiento. Hay muchas ideas que materializar y no queríamos frenar el proceso estancando nuestros recursos en un solo juego.

De los estilos de juego que quedaron, nos dimos el lujo de optar desde nuestro favoritismo. Nos terminamos de decidir por la aventura gráfica ya que era mucho más natural reflejar nuestra narrativa y humor en ese estilo.



Supongo que las ideas siempre salen de algo que hemos visto o leído... por tanto hablarnos de vuestras preferencias en libros, películas u otros juegos que os han enseñado algo u os han dado ideas

Bueno, la verdad es que en eso tengo mi mayor fanatismo, así que podría quedarme hablando algunas horas. Pero creo que se resume al gusto hacia la fantasía y la ficción. Todas las obras que inviten a visitar otros mundos o una versión más intensa de éste suelen ser de mi agrado. ¿Quién no querría que Gandalf dejara una marca en su puerta y nos llamara a una aventura? O quizás encontrar un armario mágico que nos llevara a Narnia. ¡O de repente descubrir que eres un semidiós!

Realmente demasiados libros, tiras cómicas, juegos, películas y series como para mencionarlos todos. ¡Y cuántos más en la lista de espera para leer, jugar o ver! Quien haya jugado al menos la demo del juego puede entender cómo ese fanatismo se aplicó a la historia. Mic (el personaje principal) es de por sí un fanático de la misma índole, pero él tuvo algo de suerte y pudo vivir la aventura que otros solo pueden esperar.

¿De dónde salió el guion?

Supongo que puede dividirse en tres partes. El esqueleto principal de la aventura lo diseñé desde el principio. Es difícil de notar en la versión final ya que fui retocando algunos detalles, pero la idea inicial era que Mic pasara por todas etapas del duelo tras perder el rumbo con este viaje accidental.



A la segunda parte se la podría llamar de inspiración espontánea. Fue donde se incluyeron algunos bloques de humor, resaltes de personalidad, ideas locas y minijuegos.

Por último, la etapa de consistencia. No quiero *spoilear* mucho, pero quien haya terminado el juego tuvo que notar la importancia de las acciones de cierto personaje antes y después de que pasaran los eventos.

¿Vais a traducir la aventura en algún otro idioma?

Sí, eso está dentro de nuestros objetivos principales. A medio plazo queremos llevarlo al alemán en subtítulos y al inglés en voces. Luego iremos seleccionando nuevos idiomas basados en las compras y los deseados en Steam. Con algo de suerte, llegaremos a tener el juego en todos los idiomas que se deseen.

¿Vais a programarla en alguna plataforma más, como Mac, iOS o alguna consola?

La intención es hacerlo lo más accesible que se pueda. Contamos con la versatilidad del motor de desarrollo para exportarlo a otras plataformas, claro que va a requerir muchas pruebas y ajustes. Por ahora nuestra prioridad son los idiomas y empezar la siguiente parte del juego.

¿En qué ordenadores trabajáis, y con qué programas?

El desarrollo lo voy alternando entre una PC de escritorio cuando quiero hacer pruebas o cosas repetitivas y una portátil cuando requiero más concentración o inspiración. El motor de desarrollo que uso es **Visionaire Studio**. Lo elegimos tras ver los resultados de algunas otras aventuras gráficas como **Deponia** y **The Night of the Rabbit**. Parecía tener todo lo que necesitábamos para arrancar.

¿En qué programa dibujáis?

Depende mucho de a quién se lo preguntes del equipo, ja ja. Mis bellísimos bosquejos son hechos en papel o *Paint*. Luciana hizo los dibujos base en papel, luego utilizó el *Adobe Illustrator* para digitalizarlo y darle los colores base y finalmente el *Photoshop* para sombras y otros detalles. Actualmente queremos migrar a opciones de código abierto como *GIMP* y *Blender* por cuestiones de transparencia y privacidad.

Los gráficos son muy buenos, ¿podéis contarnos algo de ellos?

En eso, todos los aplausos a Luciana Gonzales. Junto a ella definimos aspectos básicos como la distribución de los objetos dentro de las escenas, la forma y aspectos principales de los personajes y los detalles que hacían falta dentro de la interfaz.

Una vez definido lo que hacía falta, ella plasmó su creatividad en cada escena, interfaz y personaje. Si hay algo que



me gusta destacar de la parte gráfica son las escenas de noche, las expresiones de los personajes en las animaciones y el nivel de detalle logrado en los escenarios.

El laboratorio de Karl fue, a mi gusto, el escenario más sorprendente de todos en cuanto a detalles y uso de colores. Probablemente me dejé llevar un poco en ese escenario, ya que cada elemento agregado para ambientarlo pedía a gritos ser interactuable.

**¿Cuál será vuestro próximo trabajo?
¿Estáis ya en algo?**

¡Ya empezamos la segunda parte! Actualmente estoy preparando la sección del menú, configuración y otros detalles generales con lo que fui aprendiendo de lo anterior. Van a haber más opciones, como la velocidad del personaje, el tipo de interfaz del *mouse* y un nuevo sistema de dificultades para adecuar la jugabilidad a distintos aventureros. Mientras tanto iré ordenando mis ideas para la trama general del juego y haciendo investigaciones sobre las nuevas temáticas que vamos a abarcar.

El sistema de juego es muy sencillo, en el sentido del menú, el uso del ratón, el inventario, etc. Habladnos de cómo llegasteis a pensarlo todo y plasmarlo en la aventura.

Muchas cosas fueron decididas tras probar otros juegos del mismo estilo. La idea de usar la moneda verbal nos atraía porque intensificaba los roles de Mic. La pusimos a

prueba volviendo a clásicos como **Full Throttle** o **Monkey Island 3** y viendo sus pros y sus contras. Si bien es algo engorroso aprender a usarlo al principio, luego se torna mucho más natural que ir eligiendo cada acción antes de ir al objeto.

En cuanto al menú, al igual que la música, buscamos hacerlos simples para enfocar la atención del jugador en el juego. La interfaz para cambiar los roles y ver el inventario tenían que ser algo de ágil acceso, para evitar que se perdiera la atención en el juego. Consideramos que lo que hace a un jugador disfrutar de estas aventuras es ser parte de ellas, considerarse el personaje que está manejando.

En cambio, los «caracteres» del protagonista ya es otra historia. ¿Cómo se os ocurrió complicarnos tanto?

Supongo que siempre disfruté de esa pizca de exasperación en las aventuras gráficas. Hasta el día de hoy recuerdo lo mucho que me costó en mi juventud conseguir arcilla en la escena del crimen en **Gabriel Knight**. No por la frustración de saber qué necesitaba y no encontrarlo, sino por la sensación de logro que me inundó cuando lo hice. De todas formas, los próximos tendrán la opción para saltarse eso de necesitar el rol correcto para lograr algo, aun-



que seguro muchos evitarán usarla hasta no haber probado todo.

De hecho, en general la dificultad es muy alta con el laberinto del bosque, las cuatro palancas del laboratorio o tener que encontrar el carácter correcto para cada ocasión. ¿Por qué tanta dificultad?

Es un buen punto, después de todo uno va hacia los videojuegos a liberar un poco del estrés del día. Creo que fue un poco de prueba y error. Durante todo el proceso tuve muy en cuenta que éste era un juego corto. La gente lo iba a elegir para disfrutar unas pocas horas y quedarse con la experiencia. No quería hacerlo muy sencillo justamente por eso. Al menos para mi estilo de juego sería frustrante comprar un juego que me dijera paso a paso qué hacer, sin dejar nada para deducir por mi cuenta, claro que el balance entre dificultad y frustración es muy fino y hay que saber manejarlos con excelencia. Algunos aspectos de la dificultad van a tenerse en mejor consideración en el futuro. Otros van a ser opcionales, para que quienes lo jueguen vayan estableciendo su propio balance y lo disfruten lo mejor que puedan.

Por cierto, ¿las cuatro palancas del laboratorio sirven para algo o solo es un puzle de mentira para tenernos ahí pensando como locos?

Bueno, aclaro que ésta respuesta es un *spoiler*, así que lean a discreción. Cada



palanca representa un bit y la progresión hacia el número cuatro en código binario era la clave del acertijo. Mezclamos un poco el orden de las palancas para que pareciera más azaroso y darles un poco de dificultad adicional.

Como entendíamos que saber la progresión del código binario no es algo de conocimiento común, optamos por elegir el cuatro como objetivo, que solo requería dos interacciones en el momento correcto. Quizás algo de azar y algunos intentos los llevaran a buen puerto, claro que siempre se podía leer *Palancas para novatos* en la estantería de Karl y saltar el minijuego. ¡Quizás quieras intentar llegar al ocho!

Muchas gracias por vuestra paciencia y esperamos vuestra próxima aventura gráfica, mejor que esta pero algo menos difícil...

¡Gracias a ti, *Dardo*! Nos alegra que hayas disfrutado muchos aspectos del juego y que nos hayas ofrecido entrevistar. Esperamos volver a hablar contigo tras la segunda parte para que nos digas qué te pareció. Por supuesto que seguimos en contacto.

Y a los lectores, sólo comentarles que pueden jugar la demo gratuita del juego desde Steam. ¡Esperamos que les guste y poder seguir haciendo juegos del estilo en el futuro! ■



AHORA EL CAAD EN PAPEL

CAAD

REVISTA PARA AVENTUREROS

AMSTRAD | SPECTRUM | MSX | C64 | MSDOS | ...
VIDEOJUEGOS RETRO DE AYER Y HOY



Más INFO

<https://bit.ly/3aulaAQ>

Tribus

Por Epic Adventures  @eadventures_cm



```

Uida: 20 -- Experiencia: 0 -- Nivel: 0
-----
Estás en una bifurcación entre varias
salidas.
Salidas: norte sur oeste

> estadísticas
Tus estadísticas:
Uida: 20 / Uida máxima: 20 / Nivel: 0
Puntos de experiencia: 0
Fuerza: 40
Destreza: 0
Constitución: 0
Puntos de atributos: 0
>
  
```

La historia de **Tribus** comenzó en verano de 2023, cuando trabajábamos en un módulo de rol en solitario, de lápiz, papel y dados, publicado a finales del otoño de ese mismo año. Ese verano nos alcanzó una ola de nostalgia noventera que nos llevó a visitar algunas de las aventuras de texto clásicas de AD y a descubrir que la herramienta para crear esas aventuras, llamada **DAAD**, había sido rescatada y actualizada.

¿Podríamos usar **DAAD** para crear una aventura de texto con elementos de juego de rol? A continuación, tienes la crónica de seis meses de trabajo, de muchas alegrías y alguna crisis. Pero empezemos por el principio.

Del final al principio

Tribus es la primera aventura de rol de texto que hemos publicado, pero no fue la primera que desarrollamos.

Cuando empezamos a investigar el **DAAD**, descubrimos un conjunto de utilidades relacionadas llamado **DAAD Ready**, y tras seleccionarlo para desarrollar nuestro trabajo, hicimos una lista de todo lo que encontramos en una aventura de rol: combates, comerciantes, monedas de oro, pociones, cofres, trampas, personajes no jugadores, armas, magia, etc. Para

cada elemento, desarrollamos fragmentos de código fuente en **DAAD Ready** para integrarlo en una aventura de texto. Por ejemplo, ¿cómo podemos hacer que un enemigo se active cuando el jugador lo encuentre? ¿Cómo podemos hacer que el jugador vaya sumando monedas de oro a su bolsa cuando derrota a un enemigo? Con todo lo anterior, creamos una biblioteca para hacer aventuras de rol que nos probó que era posible desarrollarlas con **DAAD Ready**. Solo teníamos que juntar los fragmentos para crear una aventura.

También descubrimos que un ordenador de 8 bits, principalmente un Spectrum 48K, no tenía memoria suficiente para una aventura de rol de texto, por lo que hicimos un *buffet* libre. Cada vez que preparamos una posible aventura, elegimos algunas cosas de la lista para ella. Por ejemplo, para **Tribus** escogimos el combate cuerpo a cuerpo y la exploración de un gran mapa sin limitaciones como sus características principales. Otras aventuras podrían basarse en la interacción entre personajes con jugadores o en descubrir y usar hechizos mágicos.

Primer viaje fallido al desierto blanco

Llegamos a las Navidades de 2023. Ya teníamos lista nuestra biblioteca de fragmentos de código en **DAAD Ready** para armar una aventura de rol, pero aún tendríamos que dar un par de traspies antes de llegar a **Tribus**.

Antes de **Tribus**, desarrollamos una primera aventura centrada en el combate

cuerpo a cuerpo y en los puzzles de aventuras de texto que también encajan en aventuras de rol, como mover palancas, abrir cofres, encontrar llaves y no pisar donde no se debe. La terminamos, pero no nos gustó, por lo que no es pública. No es divertida ni tiene nada especial. Fue una gran oportunidad de aprender y, gracias a ella, existe **Tribus**.

En febrero de 2024 queríamos trabajar en una segunda aventura. Necesitábamos un guion.

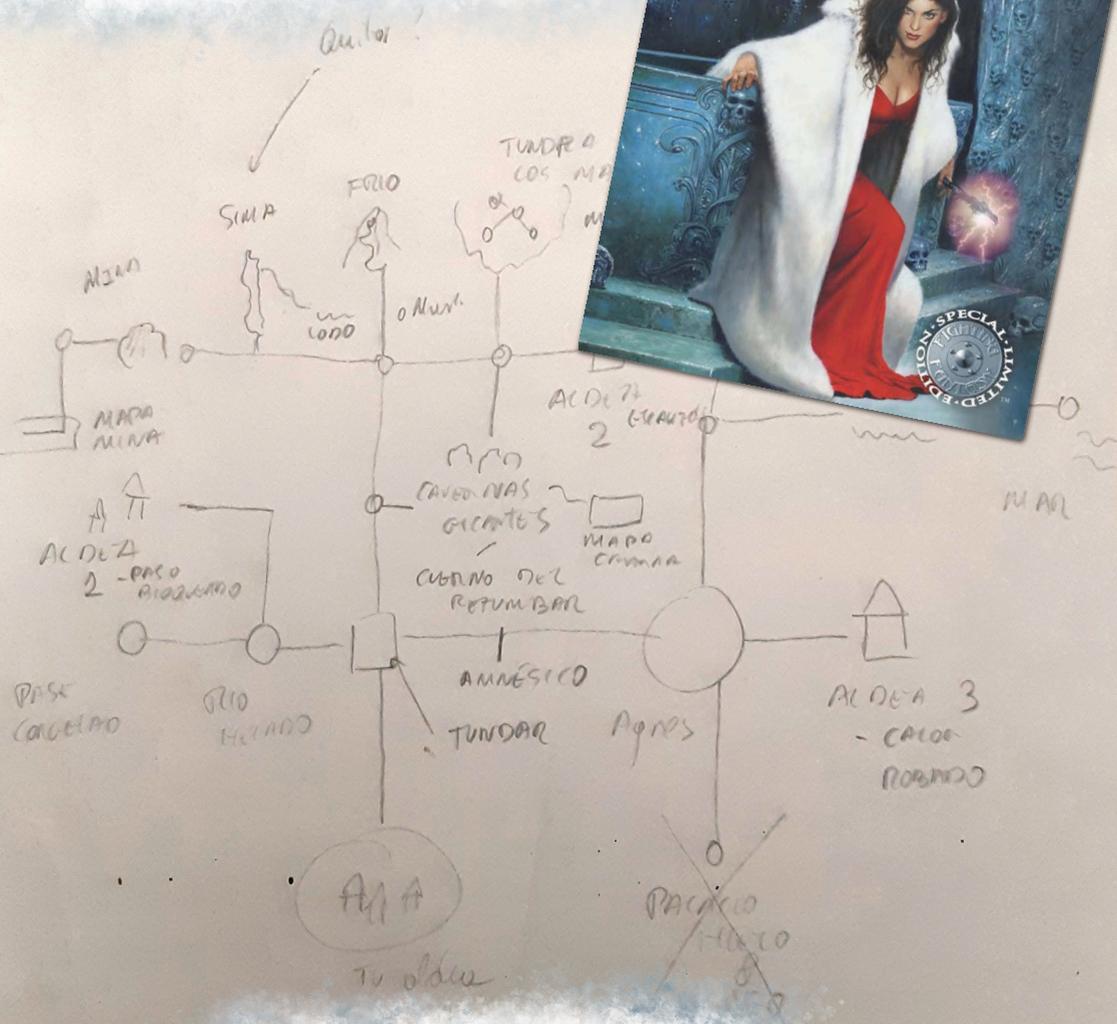
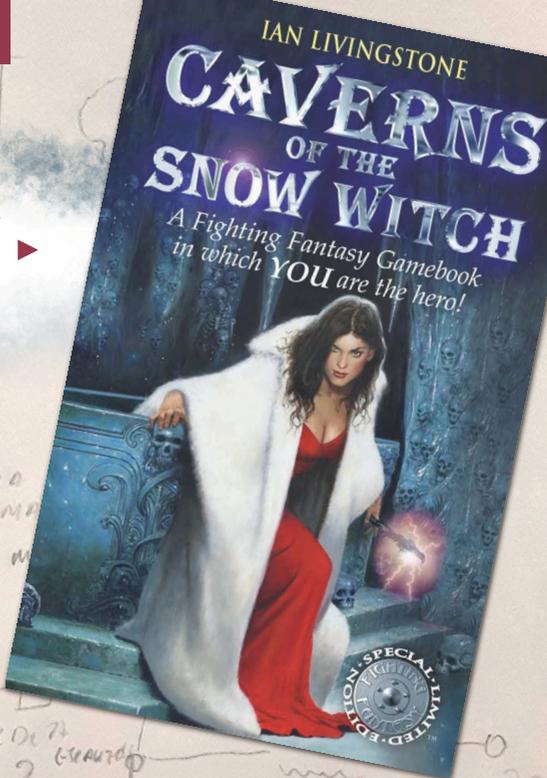
Como aficionados a los libros de lucha-ficción, miramos cuáles cumplían aniversario en 2024 y encontramos uno que teníamos y que habíamos leído hace décadas: *La Bruja de las Nieves*. Así que nos propusimos hacer un juego sobre una bruja de las nieves, sin ninguna relación con el libro.

Semanas después, teníamos el guion de una aventura centrada en ir descubriendo y usando hechizos, dónde el protagonista es un joven mago atrapado en el desierto blanco (el lugar donde transcurre **Tribus**). Su única manera de escapar es enfrentarse a la bruja de las nieves, pero antes tiene que derrotar a sus tres hijas. A diferencia de **Tribus**, casi toda la acción transcurría dentro del palacio de hielo donde viven la bruja de las nieves y sus hijas.

Empezamos a implementarla, pero pronto nos dimos cuenta de que no funcionaba. Cero a dos en el marcador. Teníamos que decidir cuál sería nuestro tercer intento.

¿Conducir con ganchos?

Nuestra copia de La Bruja de las Nieves no sobrevivió a nuestra infancia, por lo que nos hemos tenido que conformar con una copia en inglés.



▲ Todo Tribus (y algo más) está aquí, solo hemos tenido que ponerlo bonito.

Un buen guion, un buen guion y un buen guion

Antes de desarrollar un juego, sea una aventura de texto, juego de rol o cualquier otro, intentamos preparar un guion. Luego, improvisaremos más, o menos, pero necesitamos una referencia. Improvisación opcional, nunca obligatoria.

Cuando trabajamos en una aventura sencilla con pocos elementos, como las que hicimos en **VIC-20 Unexpanded Adventures** (comentado en el **CAAD 64**) el guion pueden ser un par de hojas garabateadas. Pero para un juego más grande y complejo escribimos un guion tan detallado que, cuando desarrollamos la aventura, solo tenemos que copiar los fragmentos de texto del guion.

El guion no es solo la hoja de ruta del desarrollo, sino que también nos ayuda a anticipar cómo puede ser la aventura. Por ejemplo, ¿es una buena historia y vale la pena hacer un juego con ella? Escribiendo guiones de aventuras hemos descubierto algo interesante.

Una buena historia es una historia que gusta y entretiene al jugador. Pero mientras escribimos el guion, nosotros sabemos si tenemos una buena historia entre manos cuando, un día, inesperadamente, la historia cobra vida y comienza a escribirse a sí misma. Dejamos de crearla y pasamos a acompañarla. Esto no nos había pasado en nuestros dos primeros intentos.

Después del guion, construimos una hoja de cálculo muy grande que nos sirve para llevar el control del día a día del desarrollo del juego. En esa hoja apuntamos, por ejemplo, los objetos que hay y su localiza-

ción, todas las banderas (una bandera es una variable que una aventura de texto utiliza para algo) y su significado en el juego, las tareas que ya hemos hecho y las que nos quedan por hacer, todos los enemigos con sus estadísticas, etc.

Nuestra siguiente aventura tendría que tener un buen guion, sin importar cuánto tardásemos en escribirlo.

El mapa

En marzo de 2024 teníamos un guion sobre un mago atrapado en un palacio de hielo que no nos convenía. No queríamos dar todo el trabajo por perdido, porque había partes que podían ser interesantes, por ejemplo, las tres hijas de la bruja de las nieves.

Nos pusimos a pensar qué era lo que sucedía fuera del palacio, de qué manera se relacionaban la bruja y sus hijas con el exterior. También pensamos qué había sucedido días o semanas antes de lo que narrábamos en el guion, qué estaban haciendo los personajes, cómo habrán llegado al momento en el que los conoceríamos en la aventura, etc. Finalmente, reutilizamos muy poco, solo las tres hijas de la bruja de las nieves, por lo que aún nos queda mucho que contar de esta tierra siempre nevada y estos personajes.

Hace unos párrafos te contamos que, unos meses atrás, hicimos una lista de todos los elementos que creemos que definen un juego de rol. Para cada juego que nos planteamos (los

dos que hemos hecho y varios más cuyos guiones están en distintos estados de desarrollo), elegimos cuáles son los elementos en los que queremos centrarnos. Para **Tribus** elegimos dos: el combate cuerpo a cuerpo y la exploración.

En un juego de exploración el mapa es crítico, por lo que empezamos haciendo uno. En él pusimos todo lo que queríamos traernos del guion anterior y algunas localizaciones más relacionadas con algunos de los personajes, por ejemplo, la mina. Enseguida nos dimos cuenta de que eran demasiadas cosas. Si el juego transcurre en una tierra llamada desierto blanco, no podíamos tener un mapa que fuera la plaza mayor en fiestas y en el que te encuentres con algo en cada localización. Empezamos a cortar, dejando el mapa tal y como está en el juego final. Este mapa sufrió muy pocos cambios durante el desarrollo.

El mapa de **Tribus** propone al jugador una dinámica de sacrificio y recompensa. Tienes que sacrificarte recorriendo localizaciones vacías y aburridas, pero si lo haces tendrás como recompensa encontrar algo nuevo, una localización o un personaje.

Una curiosidad sobre el mapa: Después de cinco meses de trabajo desarrollando y probando a fondo **Tribus**, nadie en Epic Adventures ha sido capaz de aprendérselo de memoria. Siempre que tenemos que jugarlo hemos de usar el mapa en papel para orientarnos.

Un mapa da mucha información, pero para un juego de rol necesitamos más, enemigos y sus estadísticas, armas y objetos, los textos que te indican qué va pasando durante la aventura... Era el momento de preparar el guion completo.

Las historias de Tribus

Creamos tres tribus independientes entre sí, cada una con su propia historia, más una cuarta tribu, que es la del jugador. El jugador puede abordar sus misiones en cualquier orden, incluso las tres a la vez.

Y, por supuesto, incluimos más historias, pequeñas, fragmentadas y desordenadas; así, el propio mundo de **Tribus** se narra a sí mismo. ¿Por qué existe este objeto en el mundo del juego? ¿Por qué está aquí? ¿Por qué este enemigo comparte un detalle de su descripción con otro enemigo distinto? Todas estas preguntas, y muchas más, es como **Tribus** te cuenta pedacitos de su historia a aquellos jugadores que tienen interés en escucharlas.

Algunas historias las desarrollamos completamente en el guion, aunque sólo haya una pequeña parte en el juego, por ejemplo, la historia de Allegra, la hija mediana de la bruja de las nieves. Otras siguen siendo desconocidas incluso para nosotros, los autores. Quizás algún día esas historias se escriban a sí mismas.

Pudimos centrarnos completamente en el guion porque ya habíamos resuelto todos los aspectos técnicos. Teníamos la tecnología que necesitábamos gracias a la biblioteca de fragmentos de código y a nuestra primera aventura. Ahora que teníamos un buen guion que nos enamoró, era el momento de juntar los fragmentos y traer **Tribus** a la vida.

Capas

Entre abril y mayo de 2024 ya teníamos el guion y la hoja de cálculo. Era el momento de **DAAD Ready**.

El **DAAD** original (y claro, también **DAAD Ready**) permite ejecutar las aventuras en muchos sistemas distintos. Nuestra anterior aventura de rol la desarrollamos para ejecutarse en un Spectrum 48K. No lo conseguimos.

En 2024 se celebró el 40 aniversario del Amstrad CPC 464 con 64 Kb de memoria, así que tomamos este equipo como referencia para celebrar el cumpleaños y tener un poco más de memoria.

Desde el principio tuvimos claro que **Tribus** iba a ser un juego con una interfaz dura. No iba a tener ni gráficos ni color. Podríamos decir que es una decisión de diseño, para transmitir mejor la esencia del juego, pero no es la verdad. El motivo real es que no teníamos espacio porque un juego de rol tiene más sistemas que una aventura de texto. Además del movimiento, inventario o puzzles, hay que tener en cuenta los puntos de experiencia y el progreso del personaje, objetos que tiene equipados, el combate, etc.

En nuestra primera aventura de rol el desarrollo fue caótico, mezclando todos estos sistemas. Teníamos claro que no queríamos repetir la experiencia. Si teníamos un guion completo y los fragmentos de código que necesitábamos, el reto era encontrar la mejor planificación para que todo fluyera rápido y simple.

Hicimos una planificación por capas. Primero implementamos el mapa y los movimientos, después los objetos, después la su-

bida de experiencia del jugador, después los enemigos y sus ataques y, por último, los ataques del jugador, incluyendo el cambiar de arma y los efectos particulares de cada arma sobre cada enemigo. Funcionó muy bien.

Todo este código lo ha escrito una máquina

DAAD Ready no tiene soporte para las descripciones de los objetos o para elementos que aparecen en localizaciones. Si quieres que el jugador pueda examinar algo para obtener una descripción más detallada, tienes que indicarle a **DAAD Ready** que, cuando el jugador escribe el verbo examinar con un nombre concreto, muestre un mensaje.

Si hay muchos elementos a examinar en la aventura, hay que escribir cientos de líneas con el patrón: examina esto, entonces nuestro este mensaje. Esto es tedioso, aburrido, propenso a errores y a no darle un buen repaso. Por suerte teníamos la herramienta perfecta para abordar tareas repetitivas justo debajo de los dedos: el ordenador.

Durante el desarrollo de nuestra primera aventura desarrollamos un paquete de mini-programas en Python para generar código repetitivo, como las respuestas al verbo examinar. Volvimos a utilizar (y mejorar) estos mini-programas para **Tribus**. ¿Por qué elegimos Python? Porque ya teníamos proyectos anteriores que usa-

ban un motor de plantillas muy sencillo y nos fue muy cómodo reutilizarlo.

Además de las descripciones, también generamos de manera automática todo el código relativo al combate, por ejemplo, el código que crea los enemigos o el código que les asigna daño según el arma que lleve el jugador.

Ataca, ataca, ataca...

Seguimos hablando de tareas repetitivas.

En nuestra primera aventura de rol de texto aprendimos que nuestro combate cuerpo a cuerpo es aburrido. Escribes «atacar», ves si tienes éxito o no, y vuelves a escribir «atacar» una y otra vez hasta que el enemigo o tú habéis fallecido, o has quitado el juego por aburrido. Si mirar el techo es más entretenido que nuestro juego, entonces tenemos un problema.

En **Tribus** teníamos que hacer algo para darle un poco más de interés. Por eso hemos incluido distintas armas y artes de combate.

Hemos dicho un poco más arriba que elegimos la exploración como el elemento principal de **Tribus**, así que intentamos añadir la exploración también en el combate. En **Tribus** hay distintas armas con distinto daño. Además, algunas de estas armas tienen efectos especiales sobre determinados enemigos, por lo que vale la pena probar distintas armas para enfrentarte con los enemigos.

Las artes de combate son las pericias o talentos que existen en juegos de rol clásicos, como *Dragones y Mazmorras* (*Dungeons & Dragons* en inglés). Estas artes te permiten hacer movimientos de ataque especiales, devastadores contra algunos enemigos, pero inútiles o incluso contraproducentes

para otros. **Tribus** tiene tres artes de combate: carga, para desequilibrar al enemigo, que puedes usar cuando llegas a nivel 2, ataque en salto, que puedes usar cuando llegas a nivel 4, y decapitar, que puedes usar cuando llegas a nivel 7.

Si tienes interés en saber cómo hemos implementado el combate, te lo contamos a continuación.

El combate está separado en dos partes, la parte en la que ataca el jugador y la parte en la que ataca el enemigo. Empezamos por la parte del jugador.

Si escribes un comando de combate, como «atacar», se comprueba si hay un enemigo vivo en la localización. Si lo hay, se calcula un número aleatorio y se le suma tu puntuación en fuerza. Si supera la defensa del enemigo se aplica el daño del arma y se comprueba si el enemigo está muerto. Si ha muerto se te suman los puntos de experiencia (y se comprueba si subes de nivel) y si el enemigo tenía un objeto, aparece en la localización.

El ataque del enemigo es independiente del ataque del jugador. Si hay un enemigo activo en la localización del jugador, ataca después de cada comando que escriba el jugador.

Como sabemos que el combate no gusta a todos los jugadores, no lo hemos hecho obligatorio. Puedes terminar **Tribus** sin enfrentarte a ningún enemigo y, salvo unas pocas excepciones muy concretas, puedes abandonar un combate siempre que quieras sin ninguna penalización.

Equilibrio

El equilibrio en un juego de rol es importante. En **Tribus** tenemos dos sistemas a equilibrar, el sistema de progresión del personaje y el combate.

El jugador de **Tribus** gana puntos de experiencia cada vez que derrota a un enemigo o realiza alguna acción notable. Esos puntos de experiencia mejoran sus puntos de vida y sus características, lo que lo hacen más poderoso en combate.

No dedicamos mucho tiempo a equilibrar este sistema de progresión. **Tribus** tiene enemigos infinitos. No veíamos mucho sentido a desarrollar un juego de mundo abierto y que, de repente, ese mundo se quedara vacío sin nada que hacer. Un jugador puede llegar al nivel que desee antes o después.

Un jugador puede terminar **Tribus** con un personaje de nivel 2 (es imposible terminarlo con el nivel inicial), y los combates finales están pensados para niveles entre 10 y 14, pero es libre de llegar al nivel que quiera, hasta 255. Si un jugador tiene dificultad con algún combate, nuestra sugerencia es que suba de nivel y use todos sus puntos de características.

Para el combate, sí dedicamos tiempo a equilibrarlo. Dividimos a los enemigos en dos grupos, iniciales y avanzados. Para los iniciales calculamos el número de ataques necesario para derrotarlos con el arma que el jugador lleva al inicio del juego y calculamos el daño que dichos enemigos harían si impactaran en todos sus ataques.

Nos aseguramos de que exista, al menos, un enemigo inicial fácil de derrotar para cada uno de los primeros niveles. Es decir, hay un enemigo que es fácil de derrotar a

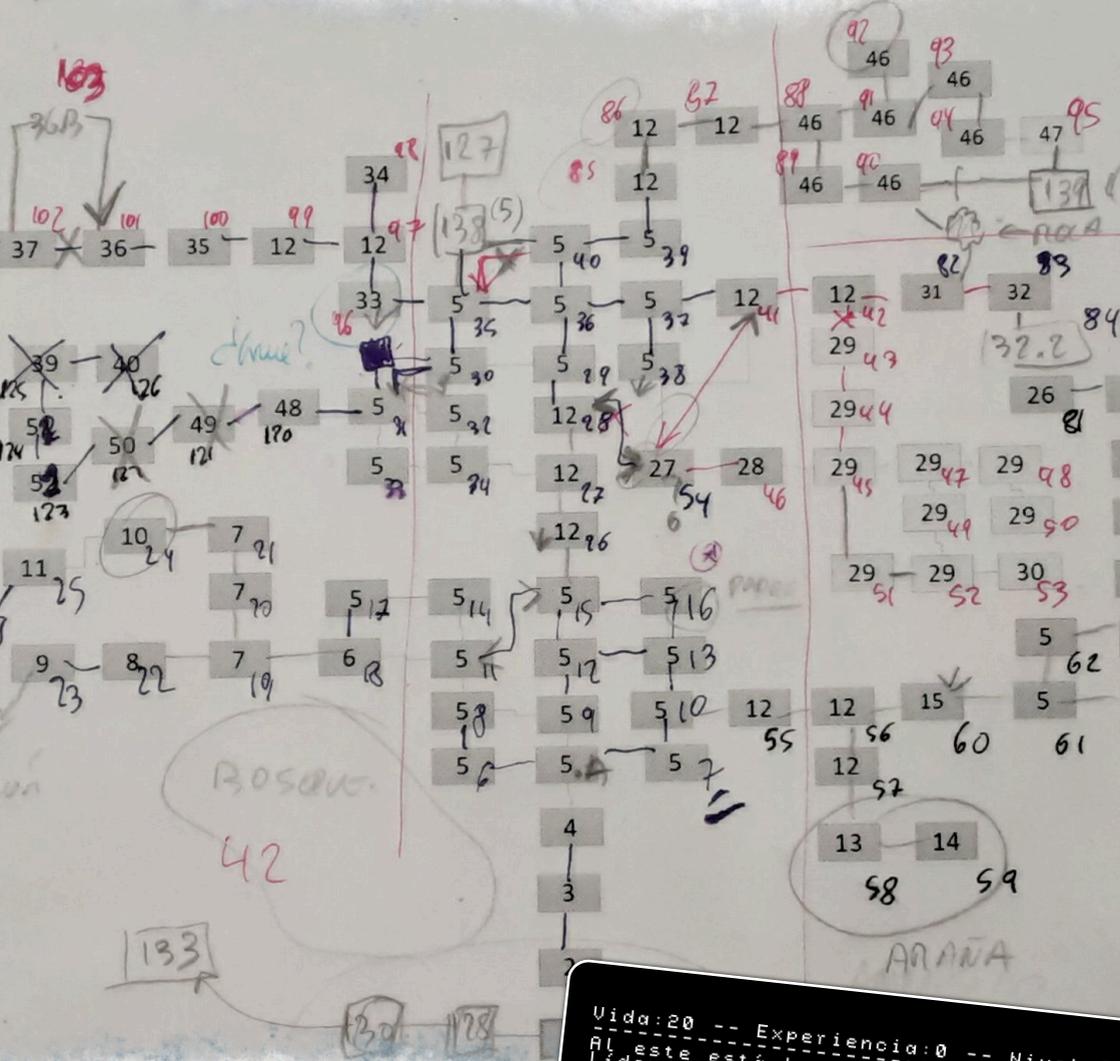
nivel 1, otro que es fácil de derrotar a nivel 2 pero que te puede dar problemas si te enfrentas a él cuando aún eres nivel 1, etc. Esto no significa que el primer enemigo que encuentres en tu aventura sea el más adecuado para tu nivel, tendrás que explorar.

Hicimos lo mismo para los enemigos avanzados con dos cambios. El primero fue suponer que el jugador ya habría encontrado un arma mejor y haría más daño en cada ataque. El segundo fue suponer que algunos de los ataques iban a fallar. Con estos cálculos, verificamos que se mantenía la progresión. Por ejemplo, si el último enemigo inicial estaba pensado para un nivel 6, el primer enemigo avanzado podría ser derrotado con un nivel entre 6 y 8, y cada siguiente enemigo avanzado requeriría solo un incremento de uno o dos niveles del jugador.

También tuvimos que ajustar la aleatoriedad del combate. En nuestra aventura anterior descubrimos que basar el combate en un único número aleatorio era mala idea porque, con demasiada frecuencia, se generaban secuencias muy bajas que hacía que el jugador estuviera varios turnos sin golpear a enemigos débiles.

En **Tribus** aplicamos la solución más habitual: acumuladores. Cuando el jugador, o un enemigo, falla un golpe, se suma un valor a un acumulador. Este acumulador se suma al número aleatorio, por lo que cuantos más golpes fallas, más probabilidad tienes de acertar el siguiente.

▼ La única copia que existe del mapa completo de Tribus.



La mejor ayuda nunca jamás implementada en una aventura de texto.



```

Vida:20 -- Experiencia:0 -- Nivel:0
Al este está la entrada de la choza
del líder. Al norte, un pequeño camino
Salidas: norte este oeste
> ayuda
Lee el manual.
> ■
    
```

- ▼ Gracias a la magia de las plantillas, este poquito código Python de aquí...

```

1 usage
41 def examinables(indexes):
42     examinables = list()
43     examinables.append(Examinable(name="rio", loc=19, desc="El hielo es muy grueso.))
44     examinables.append(Examinable(name="piedra", loc=105,
45                                 desc="Muchos matan por ellas, pero en el desierto helado no tienen utilidad.))
46     examinables.append(Examinable(name="grieta", loc=98, desc="Grieta llena de lodo.))
47     examinables.append(Examinable(name="portal", loc=123, desc="Una puerta con magia en la que puedes entrar.))
48     print(render_examinables(indexes, examinables))
49

```

- ▼ ... nos genera todo este código de DAAD Ready.

```

1 RIO      239      noun
2 PIEDRA   240      noun
3 GRIETA   241      noun
4 PORTAL   242      noun
5
6 #define exRioAt19 79
7 /exRioAt19 "El hielo es muy grueso."
8 #define exPiedraAt105 80
9 /exPiedraAt105 "Muchos matan por ellas, pero en el desierto helado no tienen utilidad."
10 #define exGrietaAt98 81
11 /exGrietaAt98 "Grieta llena de lodo."
12 #define exPortalAt123 82
13 /exPortalAt123 "Una puerta con magia en la que puedes entrar."
14
15 > EX RIO
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25 > EX PIEDRA
26
27
28
29
30 > EX GRIETA
31
32
33
34
35 > EX PORTAL
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

```

La demo

Julio de 2024 y noventa por ciento de **Tribus** completado (o eso pensábamos).

Tribus usa mecánicas muy poco usadas en aventuras de texto junto con una historia fragmentada. ¿Nuestros jugadores lo entenderán? ¿Les gustará?

Necesitamos responder a estas preguntas, y las respuestas que más nos interesan son las vuestras. No teníamos más alternativa que daros el juego cuanto antes, para escuchar vuestra opinión, ver qué funciona y qué no, y cambiarlo. Teníamos que lanzar una demo.

Tribus son dos juegos en uno porque tienes que jugarlo dos veces si quieres ver sus dos finales. El trabajo principal consistió en hacer uno de sus finales, porque el segundo final era simplemente reaprovechar lo que ya teníamos hecho en el juego.

Decidimos lanzar la demo cuando tuviéramos terminado uno de los finales, es decir, cuando el juego estaba completo en un noventa por ciento, y esto sucedió la primera semana de julio de 2024. Una curiosidad, el final de la demo es distinto de los finales del juego terminado.

Cuando publicamos la demo pedimos que no se distribuyera. No queremos que haya copias de nuestro juego inacabado y con errores en circulación. Por eso la versión final es de libre distribución.

La demo solo estuvo disponible un fin de semana. No dejamos de desarrollar **Tribus** después de publicar la demo, lo que quiere decir que cada día que pasaba, **Tribus** era más diferente de la demo publicada. Los comentarios que recibimos de vosotros sólo nos fueron útiles los primeros días. Pasado

ese tiempo, **Tribus** ya evolucionó tanto que no podíamos hacer mucho con los comentarios.

Cuando publicamos la demo, estimamos que estábamos a días de completarlo y lanzar la versión definitiva. Nos equivocamos; tardamos más de un mes y estuvimos cerca de cancelar el juego.

Crisis

En julio de 2024, la propuesta de abandonar **Tribus** fue real.

Tribus deja mucha libertad al jugador para actuar como quiera, por eso son casi dos juegos en uno. Hacer una primera versión en la que el jugador pudiera resolver las situaciones de una única manera nos llevó meses de trabajo. Añadir nuevas maneras de resolver las situaciones sólo era aprovechar los elementos y el código que ya teníamos hecho, por lo que representaba solo entre un diez y un veinte por ciento del trabajo.

Pero no nos dimos cuenta de que ya habíamos usado casi toda la memoria disponible. Solo quedaba 1 Kb de memoria libre, pero todo lo que le faltaba al juego ocupaba 6 Kb. Puede no parecer una gran diferencia, pero no veíamos de dónde recortar.

Repasamos todo el juego para resumir o quitar textos. No fue suficiente.

Buscamos elementos del juego que pudiéramos omitir. Un ejemplo, para bajar a la mina, el jugador tenía que subir a una plataforma y accionar una

palanca. Lo cambiamos por una escalera que sirve para lo mismo y gasta menos memoria. No fue suficiente.

Tuvimos que empezar a quitar cosas importantes. Redujimos el número de enemigos, quitamos armas y localidades, omitimos el sirviente de Agatha y etapas intermedias al escalar la montaña. No fue suficiente.

Y llegó la crisis.

Todos estos recortes trajeron mal ambiente. Nos sentíamos impotentes. Nuestra habilidad narrativa no bastaba para resumir los textos. Nuestra habilidad técnica no bastaba para reducir las líneas de código.

¿Merecía la pena seguir con el esfuerzo?

¿Sería este nuestro cero a tres? Los recortes nos llevaban a un juego que no nos gustaba.

¿Tiene sentido terminar un juego que no es el juego que queríamos hacer y que sentimos que está incompleto? Muchas dudas.

Había que tomar una decisión, pero, ¿teníamos que tomarla nosotros?

Estábamos de acuerdo en que esta vez sí habíamos conseguido un juego con la calidad suficiente para hacerlo público. ¿Y si dejáramos que fueran nuestros jugadores los que nos dijeran si el juego les gustaba o no?

Nosotros juzgábamos **Tribus** comparándolo con lo que había sido originalmente, antes de los recortes. Pero un jugador no sabría cómo era antes, lo vería sin ningún sesgo.

Finalmente, acordamos hacer lo mismo que con la demo; sacar el mejor juego que pudiéramos y escuchar a nuestros jugadores. Escuchar tu opinión.

No nos gustan las crisis, pero hemos aprendido algo de ellas. Cuanto más profunda es, quien no abandona, suele encontrar una solución excepcional.

Un nuevo miembro se une al equipo (y salva el juego)

Finales de julio de 2024 y seguíamos con los recortes.

Pensábamos sacar el juego en esta fecha, pero ni estaba terminado, ni probado. Y cada vez estábamos menos motivados. Le dedicábamos menos tiempo porque los recortes nos dolían, y encima seguía faltando memoria.

En Epic Adventures somos curiosos. Por eso, el tiempo que dejamos de trabajar en **Tribus** lo dedicamos a explorar otras ideas. Y fue una de estas ideas la que salvó el juego y nos hizo recuperar la fe y el amor en él.

Cuando empezamos a trabajar con **DAAD Ready**, en el 2023, buscamos todos los recursos que existían para esta herramienta. Uno de los más interesantes es **The New Age PAW-like System (NAPS)**, un motor que entiende **DAAD** escrito en Python. Si está escrito en Python significa que lo podemos entender y modificar. Lo desarmamos para ver cómo funcionaba.

Y se nos ocurrió una idea.

Montamos de nuevo las piezas de **NAPS** pero de una manera distinta. Ahora **NAPS** podía jugar a **Tribus** como si fuera un robot. Nosotros le indicábamos lo que tenía que escribir, y él lo iba haciendo. También podíamos pedirle al robot que verificase los valores de las banderas para comprobar que todo estuviera correcto, las localizaciones en las que estaba, los

objetos y el inventario, ¡todo! Si algo no era correcto, el robot nos avisaba.

Teníamos un sistema de prueba automática para **Tribus**. El robot nos había salvado.

Ya habíamos intentado las pruebas automáticas antes. En nuestra primera aventura de rol de texto, utilizamos un programa que grababa las pulsaciones de teclado para grabarnos a nosotros jugando a la aventura y volver a reproducirlo cuando hiciéramos cambios. No nos funcionó. Por eso nos ilusionamos tanto cuando descubrimos lo potente que es nuestro robot en **NAPS**.

Estimamos que, con la eficiencia de una herramienta de prueba automática, tendríamos el juego listo en pocos días. Nos volvimos a equivocar, pero fue para bien.

A medida que hacíamos más y más pruebas automáticas se nos ocurrían más cosas que probar, sobre todo secuencias de eventos que para nosotros no tenían mucha lógica, pero otro jugador podría probar. Menos mal que lo hicimos, porque habíamos subestimado la complejidad de **Tribus**. Descubrimos resurrecciones milagrosas, bucles infinitos y más cosas de las que nunca quieros encontrar en una aventura. Terminamos escribiendo cuarenta pruebas automáticas. No nos atrevemos a calcular el tiempo a invertir para probar todo eso a mano.

Las pruebas automáticas también fueron la solución de nuestro gran problema de cómo meter **Tribus** en la memoria de un Amstrad CPC 464. Descubrimos que, leyendo las partidas que jugaba el robot, podíamos resumir y mejorar el texto con más facilidad que jugando nosotros o leyendo ese mismo texto dentro del código fuente de **Tribus**. Los últimos días de pruebas tuvimos el

equivalente de un documento de 300 páginas con los textos de todas las partidas del robot. Repasando estas partidas y ajustando el texto conseguimos meter **Tribus** en la memoria de un 464 y detectamos todas las faltas de ortografía, que alguna había.

El 17 de agosto de 2024 a las 10 de la mañana (tres semanas después de la fecha prevista) publicamos **Tribus**. Para celebrarlo, nos fuimos a ver el directo de **CAADtv** que, por casualidad, se emitía ese día.

Curiosidades sobre Tribus

El juego tiene dos finales distintos y tendrás que jugarlo dos veces para descubrir ambos.

Tribus tiene dos localizaciones secretas. Una es muy difícil de encontrar y la otra es prácticamente imposible de encontrar.

En el desierto blanco viven más tribus, además de las cuatro mencionadas. Una de ellas, la tribu de la garra afilada, estaba en las primeras versiones del guion.

Tribus tiene muchas (probablemente demasiadas) referencias a **Elden Ring** (y ninguna de **Shadow of the Erdtree**). Si conoces este juego, seguro que encuentras varias.

Una broma interna es que **Tribus** es la primera aventura de texto con un comando ayuda que de verdad te ayuda.

Nuestro primer módulo de rol en solitario trataba de un clan enano

Buho blanco

Clase de armadura: 6
 Dados de golpe: 1
 Movimiento: 20 metros
 Ataque: garra
 Daño: 1d3
 Salvación: M6
 Moral: 14
 Valor del tesoro: 300 mo
 Alineamiento: Neutral.
 Valor PX: 16

Los buhos blancos, junto con los zorros del ártico, son las mascotas favoritas de las brujas de las nieves. A veces, usan su magia para comunicarse con ellos y utilizarlos como mensajeros o espías. Los buhos blancos, además de buenos mensajeros, también son muy precavidos y suelen echar a volar en cuanto alguien o algo se les acerca, aunque a menudo sólo sobrevuelan la zona para posarse de nuevo a una distancia segura.



Bearserker

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 7
 Movimiento: 18 metros
 Ataque: 2 zarpatos
 Daño: 2d6 / 2d6
 Salvación: G4
 Moral: 12
 Valor del tesoro: 3000 mo
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 1050

Un bearserker es un gran oso de las nieves, cegado y consumido por una furia que le hace atacar a todo lo que le rodea. Las historias que los chamanes cuentan, hablan de una maldición que las brujas lanzaron sobre estos osos tiempo atrás. Son extremadamente peligrosos por su violencia y fuerza y los habitantes del desierto blanco intentan evitarlos a toda costa. Si uno de ellos se acerca demasiado a una aldea, toda la tribu se reúne en una partida de caza para abatirlo.



3

1



Empecemos por el principio (una frase que se repite mucho en Tribus), ¿cómo nace la idea?

Una cosa que nadie sabe es que Tribus no es el primer juego en el desierto blanco sino el segundo.



¿Se puede jugar al primero?

No, por eso hicimos Tribus.

El primer juego lo diseñamos a principios de 2024 y escribimos un guion de 50 páginas (el de Tribus tiene noventa). Pero cuando empezamos a implementarlo no nos gustó. El principio del juego era muy forzado y que no iba a funcionar, aunque había ideas que nos gustaron mucho.



Si que son grandes los guiones. ¿Qué pasó con el guion del primer juego? ¿terminó en la papelera?

Nuestros guiones son grandes porque ponemos todo lo que aparece en el juego. Cuando escribimos el código fuente del juego sólo tenemos que copiar y pegar lo que ya tenemos en el guion. Además, apuntamos ideas y variantes. Si ves uno de nuestros guiones, las últimas diez páginas son descartes que no hemos usado. Para Tribus, cogimos ese guion y nos pusimos a pensar cómo sería otro juego en la misma ambientación. ¿Sería antes o después de lo que cuenta el guion? ¿Qué personajes del guion original aparecerían? ¿qué harían? ¿Qué tramas tendrían impacto en otros personajes y otros lugares? Las respuestas dieron forma al guion de Tribus.



Tengo muchas ganas de saber qué había en ese guion del primer juego. ¿Qué me puedes contar? ¿Tenía nombre?

Sí, lo llamamos "El palacio de hielo de la bruja de las nieves" y transcurría en el palacio. El jugador era un mago atrapado en el desierto blanco y la única manera de escapar era encontrar el portal que la Bruja de las Nieves tenía en su palacio.



que tuvo un trágico final. En **Tribus** también hay un clan enano con un trágico final, aunque su historia es una de las más difíciles de descubrir.

Originalmente, los nombres de las tres hijas estaban en orden alfabético: Agatha, la mayor, Agnes, la mediana, y Allegra, la pequeña. Pero siempre llega un momento en que la historia se cuenta a sí misma. Por eso Agnes y Allegra decidieron intercambiar sus nombres porque encajaban mejor con su personalidad.

Tribus aún tiene más secretos, porque, ¿qué sería un juego de exploración sin nada que encontrar? Algunos de esos secretos no los desvelaremos nunca; tendrás que ser tú quien los encuentre o quedarán escondidos para siempre en la nieve del desierto blanco.

El futuro de Tribus

Escribimos estas líneas a finales de agosto de 2024, cuando **Tribus** lleva tres semanas disponible gratuitamente. Además, **Tribus** incluye un paquete de agradecimiento para los donantes con las estadísticas de las criaturas del desierto blanco para juegos de rol basados en *Dragones y Mazmorras*, más curiosidades sobre el desarrollo, y una guía paso a paso de cómo modificar el código fuente de **Tribus** para crear tu propia aventura de rol de texto.

Antes de empezar **Tribus** sabíamos que era un juego para muy po-

Crear un nuevo objeto

Este conjunto puede parecer complicado porque hay que escribir en varios sitios, pero en realidad, es uno de los más sencillos. Controlar que objetos aparezcan cuando se hacen determinadas acciones, abre muchas puertas para hacer juegos más interesantes y sorprendentes. En la habitación secreta hay una mesa con un cuenco que no tiene nada de utilidad. Vamos a modificar Tribus para que, cuando la examinemos, encontremos un diamante que podremos coger.

Añadimos la palabra "gema" para que el juego la entienda.
Localizamos la sección "AVOC_Vocabulario" en el principio del juego y añadimos la palabra después del último nombre.

```
TROLL 225 noun
PLAVA 226 noun
ALDEA 227 noun
ALLEGRA 228 noun
DIENTE 229 noun
OBSETO 230 noun
HUEVO 231 noun
NIEVE 232 noun
CRIATURA 233 noun
GEMA 234 noun
```

Creamos la descripción del objeto. Buscamos un poco más abajo la sección "/OTA_Object Texts" y añadimos la gema al final.

```
#define oLatigo 13
/olatigo "Un látigo de capataz"
#define oMaza 14
/omaza "Una maza de bárbaro"
#define oMartillo 15
/omartillo "Un martillo de herrero"
#define opico 16
/opico "Un pico de minero"
#define oGema 17
/ogema "Una gema centelleante"
```

Añadimos la palabra "gema" para que la entienda. Localizamos la sección "/VOC_Vocabulario" en el principio del juego y añadimos la palabra después del último nombre

```
/olatigo 111 1 - - - - - Y LATIGO -
/omaza CARRIED 1 - - - - - Y MAZA -
/omartillo NOTCREATED 1 - - - - - Y MARTILLO -
/opico 92 1 - - - - - Y PICO -
/ogema NOTCREATED 1 - - - - - Y GEMA -
```

Cuando examinemos el cuenco, encontraremos la gema. Más abajo, hay una sección con todas las respuestas a los órdenes de examinar; busca la del cuenco en la habitación secreta (número 132).

```
> EX MESA AT 132
MESSAGE exMesaAt132
DONE
```

◀ Ejemplos del paquete de agradecimiento para los donantes de Tribus.



cos jugadores. Los aficionados a las aventuras de texto probablemente no acepten las importantes limitaciones que **Tribus** tiene para poder acomodar todas las mecánicas roleras. Tampoco les motivará el preocuparse de puntos de experiencia o equipar tal o cual arma. Los aficionados al rol tienen muchas y mejores alternativas en consolas de 8 y 16 bits e incluso los pocos juegos de rol para computadores de 8 bits ofrecen más elementos por no tener que incluir rutinas pensadas para aventuras de texto. Y a pesar de esto, estamos muy contentos.

Tribus ha tenido más aceptación de la que esperábamos, aunque no la suficiente para seguir haciendo aventuras de texto

de rol para ordenadores de 8 bits. Seguiremos creando aventuras de rol de texto, porque aún tenemos retos que resolver, pero serán distintas a **Tribus**. Uno a dos no es un buen marcador, pero aún nos queda mucho partido.

Tribus no tendrá una continuación, no al menos como aventura de rol de texto. Tenemos una deuda con algunos personajes que se resisten a quedar en el olvido, pero aún no han encontrado su juego, como nuestros queridos Frío y Wolfgang.

Esperamos verte pronto en el siguiente juego y en el siguiente cómo se hizo. ■

ORIGEN DE LOS VIDEOJUEGOS DE ROL (II)

1975-1976: Primeros pasos en *mainframes*

Por El Explorador de RPG [@exploradorrpg](https://twitter.com/exploradorrpg)



En la anterior entrega dejamos cocinándose el primer videojuego de rol con todos sus ingredientes, y el resultado no se haría esperar demasiado, con un acabado realmente sorprendente (pues los gráficos que permitía el sistema PLATO no se igualarían hasta casi una década después en microcomputadores), aunque centrado en las mecánicas de combate y con una clara falta de la parte «creativa» (como sería una aventura diseñada), que fue sustituida por algo muy del rol y de los computadores: la aleatoriedad.

Esta aleatoriedad fue una tónica común en los primeros intentos de computarizar *Dungeons & Dragons* y sus derivados, en parte por la falta de espacio de memoria (especialmente en microcomputadores), en parte por la rejugabilidad que proporcionaba, y en parte por lo *amateur* de los primeros autores,

en su mayoría *hackers* adolescentes y aficionados a los microcomputadores (llamados *hobbyist* en EE. UU.), que además no se dirigían aún a un público general, sino a otros roleros y *wargamers* acostumbrados a los números y las complejas reglas de combate (de ahí que las aventuras de texto triunfaran mucho más en un principio, usando lenguaje natural y abstrayéndose de los números, con puzles diseñados en lugar de fórmulas).

Rusty

Volviendo al primer videojuego de rol, empecemos por su autor, Reginald Rutherford, conocido entonces por todos como *Rusty* (incluso firmaba así en los «foros» de PLATO). Al igual que tantos *nerds* en aquella época, estaba en el club de *wargamers* de su universidad (el campus de Urbana-Champaign de la Universidad de Illinois), llamado *Conflict*

Simulation Society, en el que como no podía ser de otra forma, *D&D* llegó pegando fuerte. La diferencia es que él no era un simple estudiante, sino que era autor en PLATO, pues trabajaba como programador para el *Population and Energy Group* (un departamento de la universidad), y tenía asignadas varias lecciones (espacios donde crear un programa en PLATO) para realizar dicha labor, con los nombres de *pedit1* a *pedit5*.

Tras un tiempo jugando a *D&D* (con su primer suplemento, *Greyhawk*), y habiendo rumores de que alguien estaba desarrollando un juego en PLATO basado en este (llamado en teoría *dnd*), pero que no terminaba de aparecer en el sistema, *Rusty* decidió tomar la iniciativa y crear su propia versión. Como las dos últimas lecciones que tenía asignadas para su trabajo estaban sin usar, convirtió la primera (*pedit4*) en las instrucciones, y la última (*pedit5*) en el juego en sí, que le llevó entre cuatro y seis semanas programar, probablemente entre junio y agosto de 1975 (hay evidencias escritas de que apareció entonces en PLATO, en la forma de un fanzine de ese año que lo describe como novedad en agosto, y comentarios en los «foros» archivados de PLATO referidos al juego ese mismo mes). El primer videojuego de rol conocido había nacido, y aunque casi todos parecen recordarlo por el nombre de su lección, realmente en su pantalla de título decía «WELCOME TO THE DUNGEON», siendo aparentemente *The Dungeon* su título, quizá demasiado genérico y poco original (como ya veremos).

pedit5

La lección *pedit5* ([🌐 link.caad.club/q39k2](https://link.caad.club/q39k2)) no tenía demasiado espacio asignado, y debido al entorno multiusuario de PLATO, era necesario que almacenase los datos temporales (estado de la mazmorra y del personaje) de todos los jugadores que guardasen la partida (con un límite de 20 inicialmente, aunque el resto podían jugar sin guardarla), por lo que *Rusty* tuvo que hacer muchas concesiones. Para empezar, creó un juego sin interacción entre los distintos jugadores más allá del Salón de la Fama por el que com-



Rusty jugando a *Divine Right* un *wargame* de TSR con ambientación fantástica (foto publicada en el diario *The Daily Illini* del 26 de julio de 1979).

WELCOME TO THE DUNGEON

This is the original dungeon game that appeared on PLATO at CERL as "pedit5" in 1975.

It was written by Reginald "Rusty" Rutherford.

Pantalla de título actual de *pedit5*.

petían (realmente no era tal, pues no importaba la «puntuación», sino que simplemente se almacenaban las estadísticas de los últimos ganadores en orden cronológico), y con una mazmorra fija de un solo nivel y en un principio con 40 o 50 habitaciones (además de pasillos, puertas y puertas secretas). El contenido de la mazmorra era aleatorio en cada partida, pero se conservaba durante esta para obligar a los personajes a adentrarse cada vez más en sus profundidades según la iban vaciando. Este contenido se limitaba a monstruos y cofres (que podían contener oro, gemas, joyas o una espada mágica) en



las habitaciones, y encuentros aleatorios con monstruos errantes que aparecerían con el paso de los turnos.

Al encontrar monstruos (de distintos tipos y niveles, cada uno con diferentes características y vulnerabilidades), el personaje (una mezcla entre guerrero, mago y clérigo), cuyos atributos (los típicos de *D&D* menos la Sabiduría, cuyo papel lo asumía la Inteligencia, y el Carisma, innecesario al no haber interacciones pacíficas con los monstruos) se generaban aleatoriamente en cada partida, podía elegir entre luchar a muerte, tratar de huir (solo podía funcionar en pasillos), o lanzar un hechizo de mago o clérigo, seleccionándolo de una reducida lista (en parte porque algunos de los hechizos listados no estaban realmente implementados) para cada uno de sus dos niveles de poder. Al salir de la mazmorra, el personaje recuperaba sus lanzamientos de hechizos y puntos de golpe máximos, no sin antes serle aplicada una posible subida de nivel por la experiencia obtenida de los monstruos eliminados y los tesoros encontrados. El objetivo último para ganar *pedit5* era que el personaje alcanzara 20.000 puntos de experiencia a su salida de la mazmorra, momento en que se retiraba al primer puesto del Salón de la Fama, sin posibilidad de seguir jugando.

Con respecto a su interfaz, a diferencia de la mayoría de *mainframes*, en los que por lo general solo se po-

dían programar juegos con texto, PLATO tenía buenas capacidades gráficas y hasta un editor para crear diferentes caracteres (eso sí, los monitores de plasma de sus terminales eran monocromos, en naranja y negro), por lo que en *pedit5* se representaban realmente con gráficos el personaje y la parte de la mazmorra que le rodeaba (su casilla y las cuatro adyacentes en horizontal y vertical, teniendo en cuenta su línea de visión) con una vista desde arriba, así como los cofres y monstruos que este iba encontrando. Estos gráficos en principio los creó con el editor de PLATO el mismo *Rusty*, aunque en la versión que se conserva del juego parece haber también algunos de Mark Nakada, un alumno de la misma universidad que creó en aquella época un conjunto de caracteres para representar diversas criaturas de fantasía (basados en el suplemento *Greyhawk* de *D&D*), y los puso a disposición de otros autores para usarlos en sus lecciones, apareciendo en la mayoría de los juegos de «mazmorras» posteriores de PLATO.

Influencias

Este primer videojuego de rol apenas contenía lo esencial de *D&D* (la parte de los números), y nada comparable a una aventura diseñada que lo hiciera más in-

It is the year 666 -- the year of The Beast.

In the country of Caer Omn, near the town of Mersad, stands the ruined castle of Ramething. Beneath the castle lie the terrible dungeons of Ramething, an incredible maze of rooms and corridors, occupied by horrid monsters and piles of ancient treasure.

You are a brave young fighter preparing to enter this dungeon, to kill monsters and amass treasure. For every monster you kill and every bit of gold, etc., that you bring out of the dungeon, you earn experience. The greater your experience, the better fighter you are and the harder you are to kill. Your object is to reach 20,000 experience points and then retire from dungeonry with an established reputation.

As a well-educated young person, you know how to use a sword and have a certain acquaintance with magical and clerical spells. These capabilities will improve with your experience level.

Press -NEXT-.

El escaso trasfondo en la introducción de *pedit5* (lleno de anagramas).

teresante (solo aleatoriedad), pero aún así tuvo tanto tirón (los estudiantes «se pegaban» por coger una de sus 20 plazas para guardar la partida), que todos los juegos de «mazmorras» inmediatamente posteriores creados en PLATO (y otras plataformas) lo tomaron como base. Incluso llegó a crearse un clon (probablemente en 1976) conocido como *m199h* (link.caad.club/qemsr) (por el nombre de la lección de francés en la que se escondía), pero con título real **Dungeon**, que posiblemente fuese creado por algún otro miembro de la *Conflict Simulation Society* (cuyo lugar de reunión era el Edificio de Lenguas Extranjeras, donde también celebraban en aquella época su convención anual, llamada *Winter War*), o incluso por el pro-



Enfrentando un monstruo que guarda un cofre en *pedit5*.

pio *Rusty*, pues cuando los administradores de PLATO detectaban que una lección asignada para otra función se utilizaba para jugar, muchas veces era borrada, como les pasó en algún momento tanto a *pedit5* como a *m199h* (afortunadamente la primera pudo ser recuperada).

Otros juegos que se crearon inspirados por *pedit5* (entre 1975 y 1976) fueron los siguientes:

✦ *dnd* (🌐 link.caad.club/1ntv7), titulado **The Game of Dungeons** y en principio diferente al de los rumores anteriores a *pedit5* (pues sus autores reconocieron empezar a crearlo basándose en este último), que tenía una mazmorra de 20 niveles llamada *Whisenwood* (mezcla de los apellidos de sus autores originales, Gary Whisenhunt y Ray Wood), más objetos mágicos (incluidos algunos malditos), trampas, teletransportadores, y el objetivo de recuperar un Orbe del jefe final (un dragón) en lo más profundo de la mazmorra y escapar de esta.

✦ *orthanc* (🌐 link.caad.club/3jocz) titulado **Orthanc Labyrinth** y cuyos autores en

teoría pidieron permiso a *Rusty* para ampliar su juego, añadiendo más niveles de mazmorra, hechizos y objetos mágicos (entre otras mejoras), e incluso algunas funciones multijugador (los personajes podían encontrarse y comunicarse o luchar entre sí, y los encuentros de las habitaciones de la mazmorra eran comunes a todos ellos, volviendo a rellenarse cuando quedaban pocos).

✦ **Monster Maze** (🌐 link.caad.club/OumOq), esta vez un juego para otro *mainframe* (el CDC 6600) usando lenguaje BASIC y solo texto, pero tratándose realmente de una versión bastante fiel de *pedit5* en lo que respectaba a sus mecánicas (excepto por no poder salvarse la partida, no tener un objetivo final, y alguna otra diferencia menor).

Dungeons

Por otra parte, hubo un par de juegos originales (no inspirados por *pedit5*, aunque sí por *D&D*) que puede que se empezasen en 1975, y que podrían haber competido también por ser los primeros videojuegos de rol conocidos, si no fuese por los siguientes:

✦ *dungeon* (🌐 link.caad.club/b9avu), del que solo sabemos algo porque su autor principal (John Dale-ske) habló sobre él en su página web y reconstruyó su pantalla de título en un emulador de PLATO, ya que nunca llegó a completarse (seguramente por ser un proyecto demasiado ambi-

cioso, buscando una representación en primera persona de la mazmorra y una experiencia completamente multijugador).

✦ **Dungeon** (🌐 link.caad.club/v3-vx4) (esta vez para el *mainframe* PDP-10 de DEC y seguramente en BASIC), del famoso diseñador Don Daglow (🌐 link.caad.club/8hmqw) (entre otros del videojuego de rol multijugador *online* **Neverwinter Nights** (🌐 link.caad.club/1f49t) de 1991) e igualmente solo conocido por lo que el autor contó sobre él en diversas entrevistas y artículos, que fue fechado por este inicialmente en 1976, y aunque más tarde hablaría de 1975 y de un desarrollo continuo del juego, en base a todas las características que dijo implementar, incluyendo una mazmorra con encuentros diseñados y no solo aleatorios, y el manejo de un grupo de seis personajes sobre un mapa visto desde arriba y representado por caracteres de texto (al estilo *roguelike*) teniendo en cuenta las líneas de visión (así como las fuentes de luz y tipos de visión según raza), lo más probable es que hasta 1976 no tuviese una primera versión terminada.

En cualquier caso, no parece que ninguno de estos dos juegos tuviese influencia en los que vinieron después (aunque el autor de *dungeon* lo relacionó con la versión más moderna de *morla*), cuando nadie más que sus autores los recuerdan (algo que de un juego incompleto es comprensible, pero que del de Daglow, supuestamente compartido a través de DECUS, el grupo de usuarios



Pantalla de título reconstruida de

de DEC del que se conserva muchísimo material sin una sola referencia a su juego, resulta realmente «chocante»).

dnd

Como ya hemos visto, para ser un juego tan sencillo, *pedi5* tuvo un gran éxito y significó una influencia importante para los siguientes juegos del género, pero nada comparable a la que tuvo otro de los juegos ya mencionados e inspirado por este: *dnd*. A diferencia del autor de *pedi5*, los autores eran administradores de PLATO, y su juego nunca corrió peligro de ser borrado, por lo que fue evolucionando con mejoras y ampliaciones durante años (tomando el relevo en su desarrollo dos nuevos autores, Dirk y Flint Pellett), haciéndose extremadamente popular (entre otras cosas se añadieron dos nuevas mazmorras con sus propios jefes y recompensas, dos tiendas de objetos, la posibilidad de dejar alijos de oro en la mazmorra, pues la

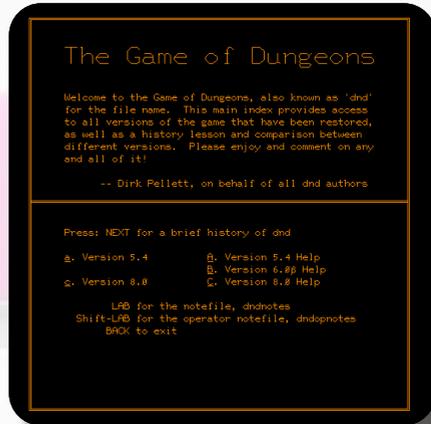
cantidad que llevara el personaje afectaba al poder de los monstruos encontrados, e incluso una lámpara mágica que permitía pedirle deseos directamente a los autores).

Siguiendo su estela (que en realidad no era otra que la iniciada por *pedit5*), en 1976 surgieron en PLATO (y otras plataformas) los siguientes juegos:

✦ *baradur* (link.caad.club/8qc1i), actualmente desaparecido y del que poco se sabe, aunque parece que su título era **The Pits of Baradur**.

✦ *moria* (link.caad.club/gdffz) en su primera encarnación, con mapas procedurales y sin clases de personaje (antes de convertirse en un juego multijugador con vista en primera persona).

✦ *DND* (link.caad.club/2cjsp) (realmente llamado **Dungeons & Dragons**), un juego para PDP-10 (aunque acabaría siendo portado a múltiples plataformas, incluyendo DOS) en BASIC y con gráficos representados por caracteres de texto,



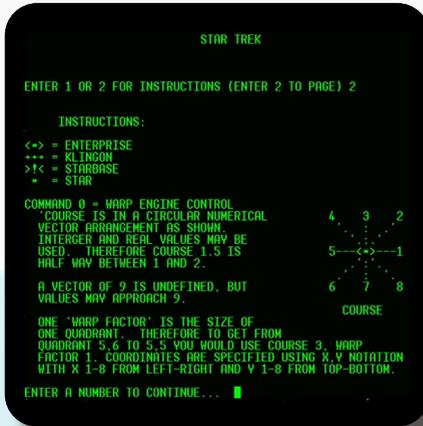
Pantalla de título actual de *dnd* (se conservan dos versiones accesibles desde esta, de 1977 y 1978).

cuyo autor (Daniel Lawrence) siempre negó la influencia directa de *dnd*, pero teniendo en cuenta que tuvo acceso a PLATO y la gran cantidad de similitudes (se trata casi de una versión), incluyendo algunas demasiado concretas (como la existencia en ambos de un transportador entre niveles de mazmorra llamado «Excelsior»), esta es más que evidente.

Claro que la influencia de *dnd* no se quedaría ahí, con los años llegaría al mundo de los microcomputadores e incluso al de los videojuegos *online*, como veremos en futuras entregas.

Tácticos

Por último, en 1976 también surgieron en PLATO los siguientes juegos con influencia de *D&D*, pero con bases más cercanas a la estrategia o los *wargames* que los anteriores (entre otras cosas,



Instrucciones del famoso Star Trek (en su versión para HP-2000).

se luchaba contra más de un monstruo a la vez en pantalla):

✦ *dndworld* (🌐 link.caad.club/z6gfo), en el que se manejaba un grupo de aventureros recorriendo un mundo de casillas octogonales (estilo *wargame*) en busca de tesoros.

✦ *think2* (🌐 link.caad.club/76wa6) (por Jim Mayeda), que dio inicio a una serie de juegos cuya base fueron los conocidos (había versiones, incluso varias, en todas las plataformas imaginables) juegos tácticos de **Star Trek** (🌐 link.caad.club/7yyxe) (jugados por turnos en cuadrículas, con movimientos basados en la aceleración de las naves y armas a distancia que debían apuntarse), pero sustituyendo a la nave *Enterprise* por un aventurero, los torpedos de fotones por flechas, y las naves klingon por monstruos.

Y ya que hablamos de **Star Trek**, como tarde en 1975 (aunque solo se conserva

IN THIS GAME YOU BECOME A HOBBIT THIEF TRYING TO STEAL THE ORB OF ZOT FROM THE CASTLE OF THE EVIL WIZARD.

THE CASTLE IS A (9 X 9) MATRIX OF ROOMS FILLED WITH MANY THINGS. AMONG THESE THINGS ARE:

G = GEMS
W = WARPS
D = DEMONS
O = ORACLE
A = AMULETS
F = SPARE FLARES
" = HOBBIT TRACKS

PRESS SPACE BAR

Introducción de Hobbit en su versión para microcomputador (concretamente un TRS-80).

una versión posterior para microcomputador) ya había aparecido otro juego de estrategia basado en este llamado **Hobbit** (🌐 link.caad.club/ie5hz) (esta vez en el BASIC del minicomputador HP-2000, y creado por Chip Bestler en Chicago, Illinois), también con ambientación fantástica (no se basaba directamente en *D&D*, pero sí en *El Señor de los Anillos*, la literatura que lo inspiró) y en el que curiosamente había teletransportadores («warps») y se buscaba un Orbe en una mazmorra (en ambos casos como en *dnd*, que podría haber tomado las ideas de este), con la única pega de que no era de rol (no había desarrollo de personaje), pero que acabaría dando pie tras ser demostrado en una convención *Windycon* (🌐 link.caad.club/36kmq) a una serie de videojuegos de rol para microcomputador iniciada con **The Wizard's Castle** (🌐 link.caad.club/xezv0).

Conclusiones

Cabe destacar que ninguno de los videojuegos mencionados anteriormente eran comerciales, sino el producto de la afición a *D&D* y de la ya mencionada cultura *hacker* que compartían bastantes de los usuarios de los *mainframes* en esos años (especialmente los jóvenes estudiantes). Por eso es comprensible que estos videojuegos en muchos casos diesen lugar a «versiones» de otros programadores con las mismas aficiones e inquietudes, que querían hacer su propio juego con los cambios que ellos consideraban más oportunos (y de paso poder disfrutar de *D&D* sin necesidad de tener un grupo de amigos disponible), o simplemente probarse a sí mismos con el ejercicio de programación que esto suponía (y ya que estaban, «presumir» ante el resto al hacerlo público), sin preocuparse en absoluto de nada parecido a los *copyright* (ni de los programas en que se basa-

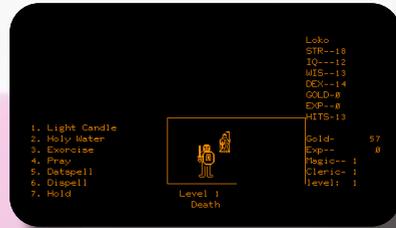
In response to user comments, the following improvements are planned:

New dungeon, probably multi-level
Expanded character storage room
Possibility of storing temporary character after use, if room exists
Slowing battle to round-by-round action reports
Inclusion of "surprise" effects, which make the currently incomplete spells useful

Rusty Rutherford
(rusty - pdg)

(These were planned, but never implemented. Paul Resch, Larry Kemp, and Eric Hagstrom took over from Rusty, rewriting the game as "orthanc", which had these features and more.)

Los autores de *orthanc* fueron los únicos que mencionaron pedir permiso para hacer su juego, implementando las mejoras planeadas por Rusty para *pedit5*.



Buscando el Orbe en la versión más antigua que se conserva de *dnd*.

ban, que no los tenían aún, ni de los juegos de rol de lápiz y papel que los inspiraban, aunque según los autores de *orthanc*, ellos sí contactaron con TSR para obtener permiso para hacer su juego). Sin embargo, esto no quiere decir que valiese todo, pues los autores de *dnd* cuentan la historia de que cierto estudiante (realmente uno de los futuros autores de **Wizardry**) copió el código de su juego en otra instancia (con cambios superficiales) llamada *sorcery*, que los primeros denunciaron y acabó siendo borrada de PLATO (no es lo mismo inspirarse o crear una versión parecida en otra plataforma, que copiar el código y publicar un juego casi idéntico en el mismo sistema que el original).

Todos los juegos anteriores además tienen características bastante comunes, en algunos casos debido a las limitaciones de sus plataformas, como es la ausencia aún de colores y sonido (o el uso de solo caracteres de texto en sistemas diferentes a PLATO), en otros a derivar en origen de lo que viene a ser un juego de mesa, como son el uso de turnos y la

With great regret we must announce your death
in battle with the forces of chaos.

Farewell, mighty warrior!

Mensaje cuando muere un personaje en *pedit5*.

vista superior (solo *dungeon* se atrevió a intentar otra cosa tan pronto, y nunca pudo ser completado, siendo quizá el misterioso *dnd* del que oyó rumores el autor de *pedit5*), en otros quizá a lo *amateur* de sus autores, como puede ser el no aprovechar aún todas las posibilidades multijugador de los *mainframes* (sin contar el incompleto *dungeon*, solo *orthanc* empezó a hacerlo) o usar únicamente encuentros aleatorios en lugar de aventuras diseñadas (solo Don Dagglow, un autor que en teoría ya llevaba varios años haciendo juegos, menciona hacer otra cosa en *Dungeon*, aunque en el resto pudo pesar también la rejugabilidad), y en otros al mismo hecho de derivar de *D&D*, como es que excepto por los que tienen bases de estrategia, que sí suelen usar escenarios de exteriores (como los *wargames*), son todos juegos de exploración de mazmorras, con ambientación fantástica, y en los que la muerte del personaje por lo general es permanente.

Aparte de lo anterior, la mayoría de los juegos no tenían un verdadero objetivo, o este era simplemente acumular «puntos» (encontrar el Orbe en *dnd* y *DND* era el único algo más elaborado), se limi-

taban al manejo de un solo personaje (excepto *dndworld*, por su estilo *wargame*, y *Dungeon*, que justo por ello resultaba muy lento de jugar, lo que junto a su excesivo tamaño podría explicar su falta de éxito y consiguiente olvido, según su autor), sus trasfondos eran bastante genéricos y sin apenas localizaciones o NPC únicos (de nuevo por no ser sus autores profesionales, y por no prestarse a otra cosa sus mundos de juego aleatorios), solían tener algo similar a un Salón de la Fama (probablemente tomado de los videojuegos más conocidos



para el público general en aquella época: los *arcade*), y los que tenían mazmorras (en los tácticos los mapas de exteriores eran aleatorios) usaban mapas fijos diseñados (los autores de *dnd* incluso crearon un editor de mapas que usarían también otros autores), a diferencia de sus contenidos aleatorios (aunque *moria* empezó usando mapas generados por el propio programa, y parece ser que *orthanc* lo hizo más adelante, pues para darle mayor rejugabilidad, los autores de este último modificaban los mapas cada cierto tiempo).

Microcomputadores

Por supuesto, estos primeros videojuegos de rol desarrollados en PLATO y otros *mainframes* no fueron la única novedad estos años de 1975 y 1976, ni en el mundo de los computadores, ni en el del rol. Como ya vimos, con la revolución de los microcomputadores en 1975 apareció el Altair 8800 (y muchos otros microcomputadores le siguieron poco después, incluido el primer Apple de 1976), cuyo lenguaje BASIC (creado por Microsoft) sería el utilizado en el primer videojuego de rol para microcomputador (aún habría que esperar al menos un año más para esto), y aparecieron también otras publicaciones dedicadas (además de las ya mencionadas en la primera entrega), como *Byte* (link.caad.club/b8jnh) (inicialmente del prolífico editor Wayne Green (link.caad.club/hccsb) o *Interface Age*



El primer videojuego de la serie *Wizardry* en un microcomputador Apple II (tomada de link.caad.club/h9zxb).

(link.caad.club/pwnlc) (inicialmente *SCCS Interface*, el boletín de la *Southern California Computer Society*), aunque ninguna de estas últimas centrada especialmente en los videojuegos (*Byte* acabaría dándoles cierta importancia más adelante).

Otro desarrollo importante durante estos años fue la primera versión de la aventura de texto que popularizó el género (el *Adventure* de Will Crowther, creado en lenguaje FORTRAN (link.caad.club/mf4ig) en un PDP-10 y con toques de *D&D*), que serviría en parte como inspiración de algunos videojuegos de rol posteriores (especialmente los híbridos entre rol y aventura), y con respecto al rol de lápiz y papel, ante el éxito de *D&D* empezaron a publicarse nuevos reglamentos (por TSR y otras compañías) con variedad de ambientaciones, que en muchos casos serían igualmente utilizados como base de futuros videojuegos

de rol (entre otros, *Boot Hill* ([🌐 link.caad.club/pznpj7](https://link.caad.club/pznpj7)) tenía ambientación del oeste, *Metamorphosis Alpha* ([🌐 link.caad.club/18dtu](https://link.caad.club/18dtu)) ambientación de ciencia ficción, y *Tunnels & Trolls* ([🌐 link.caad.club/fayta](https://link.caad.club/fayta)) era una alternativa a *D&D* en el terreno de la fantasía).



Nota del director:

En el CAAD empleamos un libro de estilo donde se indica en qué circunstancias emplear cursivas y negritas en los textos. Para mencionar el título de un juego de ordenador o una herramienta de desarrollo de aventuras se emplea negrita, y para cualquier otro programa informático, cursivas. En este artículo nos hemos encontrado con algunos elementos que producen cierta confusión como las lecciones de PLATO, que se han considerado finalmente como programas generales, y el nombre de juegos en modo comando de consola, al estilo del primigenio **ADVENT**, nombre listado en el *mainframe* donde se creó **Adventure**. A ello se suma cierta confusión y dificultad de trazar algunos orígenes, tal y como indica el autor, que ha realizado una labor de documentación exhaustiva. Por todo ello, pedimos disculpas ante el resultado final que hemos dado a este enrevesado tema.

En la próxima entrega veremos la aparición del mencionado primer videojuego de rol para microcomputador, así como los siguientes juegos creados en *mainframes*, incluyendo los dos que supondrían el origen de las más influyentes sagas de videojuegos de rol de los 80 (**Ultima** ([🌐 link.caad.club/vrh9a](https://link.caad.club/vrh9a)) y **Wizardry** ([🌐 link.caad.club/jqzxx](https://link.caad.club/jqzxx)), que sentaron las bases que seguirían la mayoría de videojuegos de rol exitosos posteriores. ■



Nota del autor:

El problema es que muchos de estos primeros juegos tenían nombres tan genéricos, que en muchos casos se recuerdan y diferencian más por el nombre de su fichero ejecutable, o lección en el caso de PLATO, que por su título.

En algunos incluso ni se recuerda el título original, y hay tantos «Dungeon», que usar dicho título para referirme a ellos me parecía demasiado confuso.

Por este motivo, usé por lo general nombres de lección o ejecutable en lugar de títulos para referirme a los juegos, y los puse en cursiva y respetando mayúsculas o minúsculas.

CRONELTA'S MANSION™

Por Straynus  @Straynus





¿Quién no ha soñado alguna vez con un **Maniac Mansion 2** para Nintendo NES? ¿O con una aventura gráfica al estilo de **Monkey Island** compatible con las consolas retro de Nintendo como Super Nintendo o Game Boy Advance?

Yo soñaba con esta idea, así que un día cualquiera hace ya más de cuatro años, tome la decisión y me puse manos a la obra. ¡Desarrollaría un videojuego *point and click* inspirado en **MM** y **MI** compatible con NES! Sabía que esto no sería un tranquilo paseo por el parque, pero no imaginaba la complejidad tan grande que sería desarrollarlo, y mucho menos, que después de conseguirlo, crearía más versiones para consolas incluso más complejas aún como son las SNES y GBA. Pero vamos por partes.

¡Juego de NES!

¿Cómo crear un *point and click* compatible con esta consola?

Rápidamente me di cuenta de que no existe ningún tutorial o alguna base o información para comenzar, no encuentro nada en YouTube, Google, ni siquiera en los foros más importantes u ocultos que puedas encontrar por la red, así que, ¡mal empezamos! Pero aún tengo fe.

¿Y **NESmaker**? ¿Sería una opción? No, para un videojuego tan complejo es técnicamente imposible.

¿Entonces? ¿Tendría que hacerlo de la misma forma que en los años 80? Crear mi propio motor, ¿similar al **SCUMM**? Pues más o menos.

Sabía que serían muchas cosas, cursor, *metasprites* (personajes grandes), colisión-

nes, escenas, música, diálogos, objetos, inventario, escenas largas con desplazamiento y animación, variables, interruptores y un largo etc...

Pero después de unos meses, ya tenía la primera escena con el cursor activo, algunos comandos, personaje en pantalla... pero nada funcionaba bien, y nada es nada.

Maniac Mansion siempre me pareció una obra de arte y ahora lo veía más claro que nunca y con más razones. Para ser un juego con más de 30 años es realmente complejo y yo estaba intentando crear algo similar. Pensé en abandonar varias veces, ¡jesto es demasiado! me dije a mí mismo. Algunas semanas después, le enseñé a varios amigos lo que estaba creando, y ver sus reacciones fue la chispa que necesitaba para continuar. No puedo explicaros todos los momentos de frustración y alegrías extremas que he tenido, pero aquellos momentos cuando llega la hora de probar algunos códigos, y ver que todo parece funcionar, como por ejemplo que el personaje se mueve de A a B, ¡y esquivar los obstáculos!, ¡los objetos se combinan!, ¡los diálogos aparecen!, es increíble la de emociones que pude sentir, y me alegraba contar a mis amigos las novedades. Volvería a vivir esta etapa mil veces más. En esta misma página tenéis algunas escenas de NES funcionando de maravilla.

OMG, ¿pero por qué está todo en inglés?

Antes de que te lleves las manos a la cabeza... los juegos serán completamente en español, ya que es un videojuego desarrollado en España. Aquí verás todas las capturas de pantalla en inglés, ya que decidí que éste fuera el primer idioma



para llegar a más partes del mundo. Pero aquí te enseño dos capturas de NES en nuestro querido idioma.

¿Y sabes una cosa? Los juegos en español serán más divertidos que en otros idiomas, y la razón de esto es porque he usado palabras muy «nuestras» al igual que los chistes, o costumbres... y esto será imposible traducirlo al inglés, o alemán... pero intentaré que sea lo más parecido posible.



¡Maravilloso! ¿Y las otras versiones?

¡Juego para SNES y GBA!
¿El primer point and click de la historia en Super Nintendo? ¿En serio?

Sí. Al parecer, **Cronela's Mansion** será la primera aventura gráfica P&C en esta consola, y no estoy completamente seguro de si también es la primera en Game Boy Advance.

Después de NES ya no había nada que me frenara. Las versiones de SNES y GBA también fueron muy complicadas, muy diferentes unas de otras, pero la lógica y muchas partes del código serían las mismas. Rediseñé el color, la resolución y gráficos adaptándolo al potencial de cada consola. Además de cambiar los comandos e inventario.

Tengo gran cariño por el *pixel art* y la paleta de colores de NES, pero tengo que reconocer que la versión de Super Nintendo y GBA me encanta.





JUEGO en iGame Boy!

¡Ostras, también en Game Boy Color!

¡Este fue el más sencillo de crear! Con GBStudio y algo de programación, pudimos lograr crear un cursor, personaje, comandos, y objetos.

Lo más difícil de esta versión fueron los gráficos, por el simple hecho de que no sabíamos cómo poner tantos detalles o los mismos que en otras versiones, así que teníamos que ingeniárnoslas para crear escenarios más simples, con menos objetos, pero que fueran lo más parecido a los otros juegos.

Juego para Switch y PC

¡Qué os voy a contar! Ningún tipo de limitación, ni en escenas, música, ni código. Aquí lo difícil es crear buenos puzzles, saber contar una gran historia y sobre todo conseguir que el jugador se sienta libre e intrigado y que la historia se vaya desarrollando con fluidez a medida que avanzamos. Aquí tuve mil dudas con el guion. En las otras versiones estaba tan limitado que no tenía mucho margen para pensar nuevas cosas o cambios de guion, pero ahora podía hacer lo que quisiera, y crear muchas más escenas, objetos, puzzles y personajes. Aunque esta versión es bastante más extensa en todos los sentidos, he intentado mantener la trama principal sin muchos cambios, pero obviamente las personas que



jueguen esta versión conocerán más a fondo la historia de Cronela y los personajes, ya que hay bastantes más diálogos y formas de llegar hasta el final.

¡Gráficos!

Un trabajo... ¿de locos?

Antes de pasar a esta sección me gustaría contaros algo interesante de los gráficos de **Maniac Mansion** en NES. ¿Te has preguntado alguna vez porqué el color de las escenas y personajes era tan extraño? ¿Ese diseño fue a propósito? La verdad es que no tenían más remedio, lo hicieron de esa forma para que todos los personajes pudieran estar en muchas escenas del juego, utilizando la misma paleta de colores... Al final les quedó un estilo muy chulo, pero fue por limitaciones de la Nintendo NES. ¿Y en **Cronela's Mansion**? ¿También ocurrirá eso? En mi caso no, yo he dibujado las escenas con total libertad, lo más realista posible y los personajes también, todo a mi gusto. Pero claro, yo no puedo llevar a algunos personajes a varias escenas al mismo tiempo: la dueña de la mansión no puede estar en la cocina, o en el salón de la TV, pero sí puede estar en la mazmorra, y el hijo de la dueña sí que puede estar en la cocina pero no en la mazmorra. Todo por la paleta de colores utilizada. Con esto quiero decir que he creado las escenas y personajes con los colores que he querido y esto es bueno, pero tiene un inconveniente, tengo que diseñar el juego y el guion teniendo siempre en mente si un personaje puede estar en una escena o no.



Bueno, ¿seguimos?

Como ya sabéis, todas las versiones tienen diferentes gráficos debido a las limitaciones de cada consola. Entonces... si cada versión tiene más de 50 escenas jugables, y son cinco versiones para diferentes consolas, ¿he tenido que dibujar 250 escenas? Sí, así es. ¡Pero es peor de lo que parece!

Esto ha sido quizás lo parte mas «tediosa» de hacer... me encanta dibujar en *pixel art*, pongo música, me preparo algo de comer y beber ¡y al lío! Pero claro, os cuento algo que posiblemente ya imagináis, no todas las versiones aceptarán tantos objetos, o *sprites*, o puzles... así que realmente hay que crear todo desde cero.

Dibujó la primera escena para la versión de NES, con una paleta de color concreta, aprovechando al máximo el límite de píxeles únicos, *sprites*, posibles objetos con interacción, (armario que se abre, puerta de coche), hasta aquí genial... Ahora toca crear la versión de SNES... ¿añado más color a la escena? ¿Y ya...? ¿Cómo no voy a aprovechar el potencial de esta consola? Puedo poner más objetos en primer plano, más *sprites* o detalles, para que se vea bien que es bastante superior a la versión de NES.

Entonces pasamos a Game Boy y aquí la película cambia de nuevo. Ya no puedo poner tantos objetos con interacción, ni demasiados detalles, incluso tengo que borrar algún puzle y pensar en otro más sencillo que me permita

esta consola. ¡Lo mismo ocurre con Game Boy Advance! De nuevo a pensar cómo rediseñar esta primera escena. Así que al final, no es solo redibujar las escenas una y otra vez con más colores o píxeles... es crear por completo la escena.

Por supuesto que podría haber creado las escenas más parecidas en algunas versiones, o incluso si la versión de NES fue la primera, crear las otras idénticas, pero buscaba un motivo para que los jugadores quisieran jugar a todas las versiones, por el simple hecho de ver otro puzle diferente, algún objeto en otro lugar o formas diferentes de llegar a un sitio, incluso diálogos mas largos donde obtenemos más información de la historia.

Para dibujar todas las escenas creamos nuestro propio programa de dibujo, muy sencillo pero muy eficaz para este cometido, en el que podemos poner la resolución nativa de cada consola y sus paletas de colores. De esta forma, a la hora de dibujar sabemos a ciencia cierta que estamos creando algo que será compatible con la consola seleccionada. Se puede hacer perfectamente en PSD y programas similares, pero nos pareció una buena idea tener nuestro propio programa de dibujo.

Después de dibujar la escena... ¡comenzamos a encajar el rompecabezas! Con un poco de suerte, ¡lo habremos hecho bien, y no tendremos que borrar o redibujar nada! (esto nunca sucedió). Yo quería llenar tanto las escenas y poner tantos detalles que casi siempre

me excedía, así que tocaba borrar o simplificar algo. Por ejemplo, en la primera escena de NES, la escena del coche rojo, la perspectiva del coche es algo rara, ¿verdad? Muy recto quizás, pero no podía hacerlo mejor. En GBA y PC ya sí que pude cambiarle el tamaño de las ruedas y tiene un mejor aspecto. Cosas como estas, miles.



Jugabilidad y mecánicas

¿Todas las versiones son iguales?

Uno de los cambios más importantes se encuentra en la versión de PC y consola moderna: en el lado derecho, junto a los objetos, veremos un botón rojo tipo *arcade* llamado «skills» (habilidades). Nuestro personaje podrá hacer cosas como hacerse el muerto, asustar, dar un puñetazo, andar con sigilo, y muchas otras que deberemos ir desbloqueando. De esta forma no solo tendremos que usar los comandos y objetos para avanzar en la historia, tendremos que usar nuestras habilidades.

Todas las versiones son diferentes. En NES y SNES tenemos ocho comandos, en GB tenemos seis comandos, y en GBA y PC, nueve comandos.

Casi todas las versiones tienen en el inventario los iconos de los objetos, menos en NES, donde aparecen en forma de texto. En Game Boy los objetos se almacenan en nuestra «mochila» ya que no puedo poner los objetos en la pantalla ni siquiera en forma de texto.

Música

¿Será tan buena como la de Maniac Mansion?

Creo que la música de **MM** es imposible de superar. Está muy bien pensada para cada tipo de escena, cuando aparecen los «malos» la música es estridente y algo molesta, la canción de cada protagonista acompaña perfectamente su forma de ser, creo que es una genialidad.

En **Cronela's Mansion** he puesto mucho cariño y dedicación en la música, y creo que el resultado ha sido fantástico. Mi estilo es algo más oscuro y dramático, aunque también las hay mas dinámicas y divertidas. Quería canciones que no sean muy repetitivas para que puedas escucharlas durante bastante tiempo sin cansarte.

Todas las canciones tienen un punto fuerte en el estribillo, aumentando la batería y bajos, lo que da una intensidad muy buena. Si escuchas algunas canciones del juego con un buen equipo de música o auriculares podrás apreciarlo mejor.

Pero esto es solo de la versión de NES. Después hice las canciones de Game Boy, (más simples) y las de GBA y PC con el máximo de calidad e instrumentos. Son las mismas, pero con más instrumentos. Puedes escuchar las de NES y luego escuchar las de otra consola para ver las diferencias. ¡Todo el *sound-track* está en YouTube y Bandcamp!

Casi toda la música está creada con *Famitracker*, menos las versiones modernas.



Inspirado en Maniac Mansion, ¡GENIAL!

Pero...

¿Aporto algo nuevo en **Cronela's Mansion**? Bueno, después de todo... aunque el juego está inspirado en **MM**, he intentado añadirle mis propias ideas, mi grano de arena. Todos esto solo en la versión de NES:

- He añadido un sistema de diálogo con preguntas y respuestas muy complejas, de esta forma conoceremos mejor a los personajes para saber sus intenciones, o si les podemos ayudar en algo o si podemos contar con su ayuda de alguna forma.
- Pulsando «Select» se abrirá un inventario con un bloc de notas, donde Tommy escribirá cosas que le resulten interesantes, como un número de teléfono, una dirección, etc...
- Nuestro personaje moverá la mano en las acciones, (usar algo, coger objetos). Parece una bobada, pero junto al sonido que acompaña la acción y ver este movimiento, el juego se siente mucho más fluido y vivo.
- En **Cronela's Mansion** cada lugar del juego tendrá su propia canción, la ciudad, la mansión, el patio exterior... de esta forma, iremos escuchando canciones diferentes continuamente.

- No solo habrá escenas «sin jugador» como la cabina de teléfono, sino que también habrá escenas de diálogo con el rostro de algún personaje ocupando toda la escena, para poder ver con algo más de calidad su verdadero rostro (¡más píxeles!).
- ¡El cursor tiene iconos! Al acercar el cursor a los objetos, éste cambiará de forma para indicarnos lo que estamos intentando hacer, si coger algún objeto, abrir una puerta, hablar...

Animaciones 2D

¡Vivan los dibujos animados!

Gracias a la ayuda de varios amigos, conseguimos crear tres tráilers de animación con diferentes estilos: Tim Burton, *cartoon* y *anime*. Con esto queríamos ver qué tipo de dibujo es el preferido de la gente para la versión de PC y Switch, y al parecer, el vídeo que mas éxito tuvo es el de *anime*. Para este tráiler tardamos ocho meses en crear un minuto de animación. Tuvimos que crear mas de 1400 *frames* a mano, después dar color y sombreado a cada dibujo, y por último los fondos. Puedes ver los tráilers en YouTube y decidir cuál te gusta más.



Cronela's Mansion - p1



Probando el juego en las consolas originales ¡Llegó el momento de la verdad!

A la hora de crear un videojuego para una consola retro, la ROM funcionará en cualquier emulador de cada consola, pero a la hora de grabarlo en un cartucho y hacerlo funcionar nativamente la cosa se complica un poquito, pero no demasiado.

Veamos el caso de NES.

Para que la ROM funcionara tanto en consolas PAL como NTSC la tarjeta tenía que ser compatible, y no solo eso, debía tener las mismas características que la ROM, mismo Mapper, (mmc3, mmc5), memoria chr etc... Para esto tuve la ayuda de un buen amigo, Dale. ¡Gran persona!

La primera vez que encendí mi antigua NES, introduje el cartucho de **Cronela's Mansion TEST v.1** y el juego funcionó... ¡salté de alegría! Fue un gran momento, después de tanto tiempo y trabajo.

Sí, aún me quedaba conseguir que el juego funcionara en SNES, GB y GBA. Las versiones más fáciles de grabar fueron GB y para mi sorpresa, GBA. Y SNES es bastante difícil, tuve que lidiar con la región de la consola, ya que sin algunos ajustes en la ROM, el juego tendría una velocidad diferente dependiendo de la región de la consola, NTSC o PAL.



¡Juegos en físico y digital!

¡Cartuchos para todos!

Todas las versiones del juego tendrán una edición física completa, con su caja, manual, cartucho, póster, llaveros y en las versiones coleccionista también estarán incluidas figuras y muchas sorpresas que aún no puedo contaros.

Todo el material físico está creado con mimo, cajas con tintas especiales para metalizar el logo, y el aspecto y textura lo mas parecido a las originales de Nintendo, con un gramaje muy alto, cartón grisáceo, etc... No quería que parecieran las cajas típicas de juegos repro, con cartulina blanca y muy fina.

¿Por qué un Kickstarter?

Nunca pensé en hacer un Kickstarter del juego. En principio pensé en lanzarlo en digital, tanto en consolas modernas y PC como las ROMs en páginas como itch.io, pero cuando decidí crear las ediciones físicas me di cuenta del alto coste que esto supondría y que no podría llevarlo a cabo sin financiación. Así que preparé la campaña de prelanzamiento de Kickstarter para que las personas interesadas en **Cronela's Mansion** pudieran unirse, y mi sorpresa ha sido mayúscula al ver tanta gente interesada y apoyándome tanto. Si todo va bien, en los próximos meses comenzará la campaña de Kickstarter.

¿Fin?

Podría escribir un libro entero y contaros mil anécdotas mas, pero por el momento creo que os hacéis una idea de cómo es **Cronela's Mansion**. Ahora solo queda que probéis las demos y las disfrutéis, me gustará escuchar vuestras opiniones y consejos para mejorar algunos aspectos del juego. Muchas gracias por llegar hasta aquí, y gracias a todas las personas que me apoyáis desde que conocisteis este proyecto. ■

Nota del director

Preguntado directamente el autor sobre el estado de desarrollo de cada versión, se confirmó que todas las versiones están prácticamente terminadas, a falta de la posible traducción a varios idiomas, con la excepción de la versión de Super Nintendo, que lleva poco progreso ya que en un principio no se contaba con ella y se inició hace poco, pero con suerte, en octubre también estará la demo disponible junto a todas las demás versiones.



Enlaces

- Itch.io straynus.itch.io
- Kickstarter link.caad.club/4y5mo
- Twitter x.com/Straynus
- Instagram instagram.com/straynus
- YouTube youtube.com/@Straynus



Cómo se está haciendo...

Annie Timbers



Por Jorge Casares

La semilla inicial

Allá por mediados del año 2016, mirando viejos juegos retro, me decidí a intentar hacer una aventura conversacional al descubrir que el **CAAD** todavía existía y que había cierta comunidad, y también por pura nostalgia de hacer un juego mucho mejor acabado que los que hice o que los que acabaron en un cajón.

Aprovechando que años atrás me había molestado en aprender a desarrollar APPs con Android nativo y hacer algunos de mis primeros pinitos, pensé que estaría muy bien hacer aventuras de texto para móviles o *tablets*, que podrían ser un medio ideal para este tipo de juegos. Pero no quería hacer la aventura con código de Android nativo, así que me puse a investigar a ver qué motores de videojuegos había.

Descubrí el motor **Unity**, y pensé que sería perfecto para realizar mi proyecto,

aunque tendría que aprender a desarrollar en su lenguaje propio **C#** y a manejarme bien en la interfaz de **Unity**. Eso llevaría un tiempo de aprendizaje y también ciertos dolores de cabeza, así que tiré de tutoriales de YouTube de cómo programar en **C#**, pero como me resultaba un poco pesado acabé comprándome un libro que me resultó más útil que los vídeos. No me leí el libro entero, más bien aprendí lo suficiente para ir tirando a lo largo de unos cuantos meses y con paciencia. Una vez aprendido más o menos a programar en **C#** me puse a ver tutoriales de **Unity** para ver cómo funcionaba el *engine*. Me apunté lo básico en una libreta para poderlo consultar posteriormente mientras programaba. Tras algunas pruebas de juegos de una pantalla con plataformas de un muñequito moviéndose, decidí que había llegado la hora de empezar a hacer la aventura.

En mi planteamiento inicial la aventura

de texto debía tener gráficos animados en 3D. Hice una prueba en la que se veía a la protagonista en una barca en el mar, y se movía el agua. En el entorno de **Unity** se veía genial, pero cuando lo exportaba a una *tablet* china que tenía y veía lo lento que iba, acabé pensándolo de nuevo y decidí hacer pantallas fijas. En ese momento no era consciente, pero ahora que escribo esta líneas me alegro de haber tomado esa decisión. La cantidad de trabajo que requiere hacer las pantallas fijas para una persona cómo yo es enorme. No quiero imaginar qué hubiera sido hacerlas animadas, pero quizás en un futuro pruebe una aventura muy muy corta con gráficos animados a modo de experimento, buscando un flujo de trabajo que me ayude. Nunca se sabe.

En cuanto a la temática, decidí abarcar las historias de piratas dado que siempre me ha gustado el mar y la playa, las historias marinas en general. Consideraré que podría ser interesante para disfrutarla en verano.

Los inicios

Empecé a diseñar la aventura en una libreta en una época en la que estaba sin trabajo. Tener mucho tiempo libre me permitió programar la estructura troncal de la aventura en muy poco tiempo, aunque más adelante se añadieron cosas nuevas y hubo unas pequeñas modificaciones.

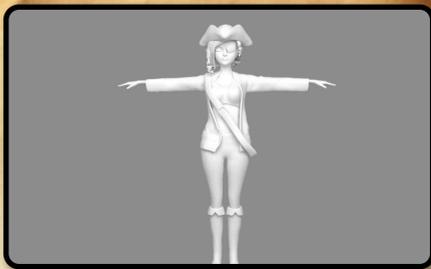
Hice el diseño de la interfaz en una libreta y lo probé para ver si me gustaba. Pensé que para móviles o *tablets* sería ideal una interfaz con botones. Tras varios intentos y algunas pruebas, encontré el sistema que me gustó y que perduró hasta la finalización de la aventura. Un sistema basado en botones e inspirado en juegos como **Monkey Island** o **La Aventura Espacial**. En el guión inicial representabas a un joven chico de 17 años llamado Will (influenciado por la película *Piratas del Caribe*). Decidí que en la aventura el jugador tenía que encontrar un tesoro muy particular. Eso dio pie a un



■ Vieja pantalla de muerte estándar de las primeras versiones de Annie.



■ Vista 3D de Annie en pose T.



■ Vista 3D de de Annie en pose de T sin texturizar.

primer título de la aventura: «El tesoro negro de Morgan».

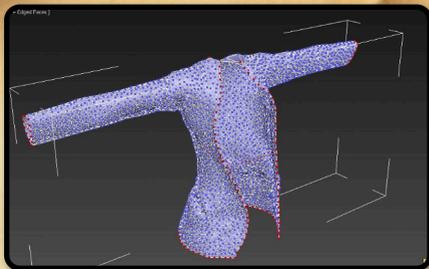
Para tener material en el cual inspirarme, busqué por internet fotos y documentos relacionados con la edad dorada de la piratería para tener un bagaje de recursos. Me leí algunos libros de historias de piratas, entre ellos uno muy popular: *La isla del tesoro* de Robert Louis Stevenson. Su texto me ayudó un poco a escribir las descripciones y diálogos cuando me quedaba con la mente en blanco, observando el estilo de escritura, cómo son las conversaciones, etc.

Dado que tirar de un solo libro me limitaba, busqué por internet una web de recursos literarios en las que ponía una palabra clave y me salían trozos de textos de diferentes libros en las que se utilizaba esa palabra: TermGallery. Esta web me ayudó un poco en el lado de las descripciones de localidades dándome ideas de cómo narrar o usar palabras sinónimas. Esto me fue de gran ayuda para la redacción. Supongo que a día de hoy ChatGPT sería otro gran ayudante. No soy escritor, pero me gustaría indagar

y aprender un poco más en el futuro. Probablemente lo aplicaría en la siguiente aventura.

A medida que iba desarrollando la aventura y al cabo de unos tres meses decidí rehacer el guión porque no me acababa de convencer. Aquí es cuando se me ocurrió cambiar el personaje principal, naciendo Annie Timbers, una joven pelirroja de 17 años que había perdido a su padre en un abordaje de piratas. Debo decir que sobre el guión solamente tenía una idea general. La típica búsqueda del tesoro y tal, y que partiendo de esa base fui desarrollando la historia/*puzzles* a medida que programaba. Decidir el nombre de la protagonista me costó lo suyo. Busqué webs generadoras de nombres, listados de nombres ingleses, nombres que había en el siglo XVII, etc. Y probé varios. Al final combiné el nombre de un generador con el apellido de algún listado que vi. Me gustó mucho cómo sonaba.

A raíz del cambio de protagonista y el nuevo nombre, decidí que tenía que cambiar el título de la aventura («El tesoro negro de Morgan»). La razón principal,



■ Malla de chaqueta de Annie modelada en *Marvelous Designer*.



■ Primera versión de la protagonista con pelo largo y estilo *cartoon*.

aparte de que me gustó mucho más cómo sonaba el nuevo título, es que cómo la aventura iba destinada a la Google Play Store (Android), poner algo tan común como «tesoro» en el buscador no iba a poner tu resultado en primera línea, con lo cual la visibilidad en cuanto a búsquedas del título sería extremadamente baja.

De hecho tenía publicados algunos juegos de prueba en Android (no aventuras) y APPs de cuando aprendí hace años a programar nativamente en Android. Intenté localizar mis juegos poniendo el título y no hubo manera de encontrarlos entre la inmensa lista de resultados. Al final los encontré poniendo el título y nombre de mi compañía en la *store*. Así que pensé en la posibilidad de otro tipo de título para dar más visibilidad. Barajé muchas alternativas, pero ninguna me gustaba. Finalmente pensé que el propio nombre de la protagonista sonaba muy bien cómo título y quizás daría un poquito más de visibilidad, aunque la realidad es más complicada y va cambiando con el tiempo.

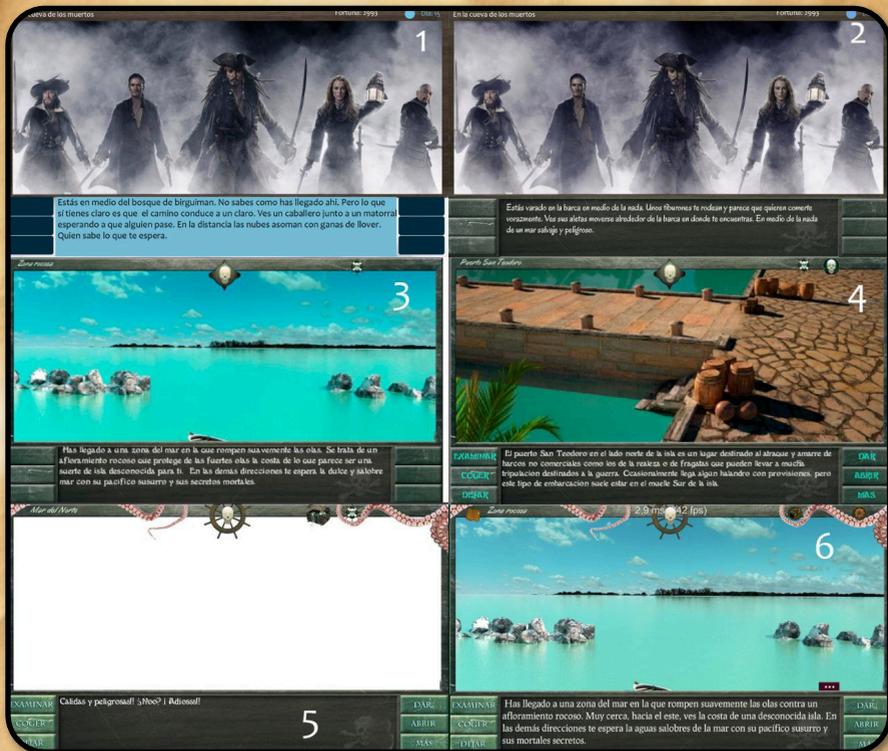
Levando anclas

Con todo más o menos ya definido y claro, llegó el momento de decidir cómo se vería el aspecto gráfico. Yo tenía claro que lo iba a realizar en 3D para tener la ventaja de que para localidades similares o cercanas solamente bastaría con cambiar la cámara y/o iluminación. Por otra parte yo no lo quería realista, sino más bien tirando a ilustración o tipo cómic o similar.

En un primer momento, para mi personaje principal, usé *MakeHuman* y luego retoque de vértices. No me convenció. Luego utilicé *Adobe Fuse* para crearlo y ya me gustó un poco más. Para realizar las poses utilizaba *Mixamo*.

Una vez que tenía el modelo de prueba, le hice la ropa con *Marvelous Designer*. Quería algo sencillo: camisa y pantalón. La verdad es que no quedaba mal. Tocaba ya empezar a modelar las localidades y probar a meter a la protagonista para ver cómo quedaba.

Modelé las primeras localidades ayudado también de algunos modelos gra-



■ Evolución de la interfaz gráfica con el paso del tiempo.

tuitos que me bajé de alguna web, cómo la barca y varias palmeras. Yo tenía cierta práctica en modelar objetos, pero nunca había hecho entornos naturales, lo cual me resultó un poco difícil. Tiré algunos renders de prueba para incluirlos en el juego y ver qué tal quedaban.

Ya tenía más o menos el aspecto visual de cómo se vería la aventura y me gustaba, aunque sabía que podría trabajar más esas localidades, pues algu-

nas no se veían tan bien, pero eso era algo que iba a dejar para más adelante.

Tras esto, comencé a ir programando y diseñando la aventura en **Unity**, localidad tras localidad. Tarea que no fue sencilla puesto que yo tenía una idea general en mi cabeza y sobre la marcha iba haciendo los puzzles y la programación con parones por falta de inspiración, cansancio de mi trabajo real, sueño, etc.

Los primeros vientos y las primeras tormentas

Todo empezaba a tomar forma, poco a poco. Sin prisa, pero sin pausa. La aventura iba creciendo tanto que en un momento dado, las cosas que tenía diseñadas las decidí recortar y eliminar. Aun así se me hacía muy grande el juego y estaba empezando a liarme. Mucho código, de diversas localidades y zonas, etc. Para solventar el lío tremendo que me estaba haciendo yo mismo, decidí dividirla en tres fases. Con el mapa ya desarrollado (sujeto a algún cambio), programaría completamente una parte de las localidades con sus *puzzles* y testearía lo básico de esa parte. Luego seguiría con la siguiente fase y así hasta la tercera.

En el desarrollo de cada parte decidí que no haría ningún gráfico más hasta que completara la programación, las descripciones, los problemas, los objetos, etc, de todas las fases. Hasta este cambio de desarrollo había estado haciendo un flujo determinado de trabajo que

constaba de la programación, luego el gráfico de la pantalla y demás cosas, localidad por localidad. La cuestión era que tenía que gustarme jugarla sin gráficos, sin música, sin efectos de sonido. Igual que las aventuras tradicionales. Esto era para detectar si me funcionaba o no el juego sin la distracción de los adornos gráficos y sonoros que por supuesto añaden valor al juego. Si el juego me funcionaba solamente textualmente, el añadido de gráficos lo mejoraría y lo haría más vistoso y accesible para el público que suele jugar otros tipos de juegos.

De esta manera y con el paso del tiempo se fueron añadiendo (o eliminando) cosas para intentar hacer la aventura más atractiva (a nivel textual, de historia y *puzzles*). Al menos a mi parecer. Una de las cosas que se añadió es cómo empieza la aventura, algo que no revelaré aquí. Aunque sí diré que en su concepción inicial, empezabas en una barca perdida en medio del Caribe y con el sol quemándote la piel.

Se podría decir que es ley de vida que tras la programación de un juego siem-



■ Pantalla del menú principal del juego mostrando la versión antigua y la nueva.

pre aparezcan fallos o cosas a mejorar. Y había que corregirlos. Así que durante un buen tiempo, y antes de pasar al siguiente *puzzle*/localidad, me dedicaba cada día a resolver algún problema en concreto. El flujo de trabajo en cuestión era: un día lo dedicaba a identificar problemas que me apuntaba en una libreta, y luego en los sucesivos los iba resolviendo. No empleaba mucho tiempo, ya que con mi trabajo real llegaba a casa realmente cansado. Así que dependiendo del problema podrían ser solamente 20 minutos o máximo una hora y media. Sí, igual me dedicaba 15 minutos a probar la aventura y apuntar cosas en la libreta (faltas de ortografía, fallos en algunas acciones, mensajes a reescribir, etc.) y luego ya apagaba el ordenador y me iba a descansar viendo alguna serie de Netflix. Y para el día siguiente y sucesivos intentaba corregir uno o dos problemas de los que tenía apuntados. No siempre fue así porque también dejé la aventura durante largo tiempo en el cajón cuando no habían ganas.

Gasté cómo dos libretas de los miles de problemas, mejoras o sugerencias que se me iban ocurriendo, y acabé utilizando la *tablet* y una APP en la que podías poner las tareas a realizar y luego tacharlas al completarlas, porque ya no quería comprar otra libreta. Paralelamente a todo esto, fui buscando imágenes inspiradoras, vocabulario naval, expresiones, cosas relacionadas con la piratería que iba apuntando en mi libreta... la idea era hacer uso de ello cuando escribiera las descripciones o diálogos.

Y hablando de diálogos, me estuve planteando cómo iba a enfocarlo en un sistema de manejo de la aventura por botones. No tenía muy claro qué pasaría si pulsabas el botón HABLAR: ¿saldría el texto de diálogo completo entre tú y el personaje en la zona de descripción o por el contrario, saldría un menú de opciones al estilo «Elige tu propia aventura»? La elección estuvo en la variedad, cómo veréis a continuación.

Fui experimentando cosas y haciendo pruebas para ver si me gustaba cómo funcionaba. Durante todo este proceso investigué a ver si había alguna utilidad de diálogos para añadir en **Unity** y no tener que programarla yo.

Estaba pensando en la forma de diálogo que aparecía en juegos tipo **Zelda**, donde sale un recuadro y luego el texto letra por letra o palabra por palabra. Quería probarlo para ver si me funcionaba o no. No tenía ganas de ponerme a programar un sistema de ese tipo. Y así fue cómo encontré **Fungus**, que no solamente aporta un sistema de diálogo sino también todo un sistema de narrativa. Para mis propósitos solamente aproveché la parte para diálogos, estrictamente hablando.

Tras probar diferentes interpretaciones para el botón HABLAR (diálogos completos en la zona de descripción, diálogos con opciones en un recuadro por parte de **Fungus**...) terminé decidiendo utilizar los dos sistemas.

Fungus lo utilizaría para diálogos donde el jugador pueda decidir qué decir en cierta situación. La otra opción que sal-



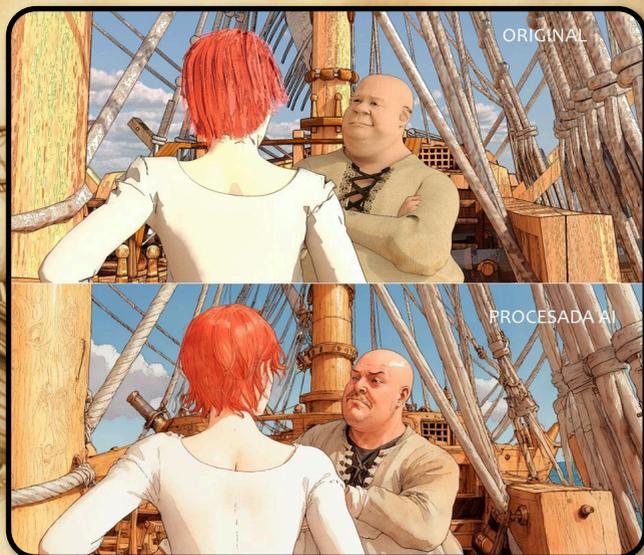
■ Captura de pantalla del juego con la versión final de los gráficos.

dría al pulsar el botón HABLAR es la del personaje diciendo alguna cosa en la zona de descripción. Sería para esas acciones en las que el jugador no tiene que elegir qué quiere preguntar o decir, sino que aparece un diálogo entre personajes automáticamente.

Navegando hacia el horizonte

Con el paso del tiempo el desarrollo de la aventura fue tomando mejor forma. A la que tuve una parte completamente programada de las tres que me planteé, volví al tema gráfico para intentar mejorarlo. Busqué *assets* gratuitos y algunos

los compré (cómo un *pack* de barcos sin texturas). Volví a rehacer los gráficos poniéndoles más mimo, y empezó a quedar mucho mejor. También pensé que debería cambiar a la protagonista y no solamente eso, sino que tenía que hacer todos los personajes que se vean en la aventura. Consideré hacerlos con *Character Creator*, pero al final se llevó el gato al agua *Daz Studio* para mis propósitos. Compré varios modelos con los que trabajar y los importé a un programa 3D. Allí les cambié las texturas y creé nuevos materiales para el estilo que quería en mi aventura. Debo decir que la protagonista es el único personaje cuya ropa la hice com-



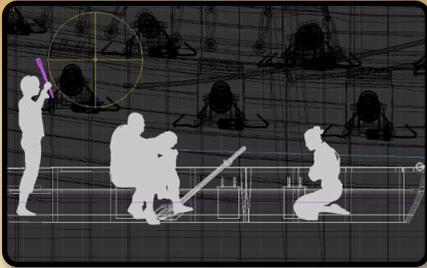
■ Prueba de estilizado de pantalla gráfica con *Stable Diffusion*.

pletamente en *Marvelous Designer*. La ropa de los demás son *assets* de la librería de *Daz*.

Los nuevos cambios me gustaron muchísimo. La verdad es que tenía mucho mejor aspecto. Pero algo fallaba y era la interfaz de usuario. Estaba anticuada. Así que hice lo mismo. La volví a remodelar y la rehíce. Al final el conjunto quedaba muy pero que muy bien, pese a errores de textura y modelado que se pueden encontrar en ciertas localidades. Tenía un aspecto «profesioná», algo importante si quería atraer posibles nuevos usuarios a este tipo de juegos.

Bajo el sol de la actualidad

Con el desarrollo alargado durante mucho tiempo, se ha favorecido la aparición de nuevas tecnologías que la verdad, resultan interesantes para la creación visual de mi aventura. Y me refiero a la inteligencia artificial. La verdad es que tenía algunas localidades que si bien estaban bastante bien visualmente hablando, les faltaba algún toque extra. Y aunque no me convence crear una imagen desde cero a partir de un *prompt* en el cual no tienes mucho control, sí que me resultó



■ Malla 3D de una pantalla del juego.



■ Captura de pantalla mostrando el menú de grabación del estado del juego.

interesante la posibilidad de utilizar un *render* mío ya hecho y darle detalle con la inteligencia artificial. Un pequeño lavado de cara o estilizado visual. Así que aprendí lo suficiente para utilizar *Stable Diffusion* en mi ordenador y algunas localidades las pasé bajo la mirada de la IA. Otras en cambio se quedaron tal y cómo están pues estaban perfectas. Así que logré un plus más en lo visual de mi aventura.

Por otra parte hay todavía algunas cosas que planifiqué hacer en mi aventura en sus inicios y no sé si al final lo implementaré: Una es un icono que hay en la interfaz que al pulsarlo debería salir un mapa con la posición del jugador y las localidades cercanas (automapeado), otra sería implementar un sistema de pistas para esos jugadores que nunca han tocado una aventura. Sería a base de unas monedas virtuales que tienes inicialmente y que gastas pidiendo pistas según el contexto/localidad en el que se encuentre el jugador. Las monedas se recarga-

rían viendo publicidad en una opción que habría en el menú principal del juego.

Creo que sería una forma de ganar un poco de dinerito y poder dar la aventura gratis. No sé si al final lo implementaré, creo que es mucho trabajo y todavía no sé realmente si sabría identificar el contexto/lugar para ofrecer las pistas adecuadas a elegir, pero lo consideraré. En todo caso la aventura será de descarga gratis desde la Google Play Store y para Android. Y bueno, quedaría la traducción al inglés. Al principio del desarrollo programé algunas cosas para facilitar la implementación, pero dudo que lo ponga al final en versión inglesa.

Ya para acabar y a día de hoy me falta solamente hacer un tercio de los gráficos de la aventura. También realizar la sonorización y alguna cosita más. Espero terminarla porque se me ha hecho muuyyy larga, pero mentiría si dijera que no he estado disfrutando al verla crecer. ¡Saludos, aventurero! ■

Aventuras gráficas francesas

Por DMT  @retro_dmt



A principios de los años 80, cuando los microordenadores empezaban a popularizarse, un puñado de creadores apasionados dieron un soplo de aire fresco al género de las aventuras gráficas. Estos pioneros, impulsados por el deseo de explorar nuevas formas narrativas, desarrollaron un estilo único, rápidamente identificado como el «toque francés».

Estos juegos se caracterizan por un enfoque narrativo a menudo teñido de humor, a veces cáustico o estrafalario, y no dudan en abordar temas maduros, incluso sociales, al tiempo que forjan estrechos vínculos con el cómic franco-belga. Esta influencia se manifiesta en particular en gráficos cuidados, diálogos contundentes y una escritura sofisticada.

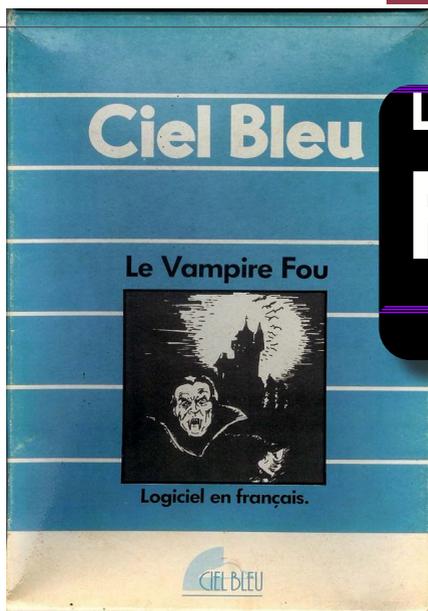
A lo largo de las décadas, ha surgido un auténtico mundillo francés de aventuras

gráficas, con sus propios códigos y referencias. Estos juegos, dirigidos tanto a adultos como a jóvenes, han dejado su huella en toda una generación de jugadores y han contribuido a que los videojuegos franceses brillen a nivel internacional.

Los pioneros

Si siempre es difícil definir cuál fue la primera aventura gráfica francesa que vio la luz, estamos de acuerdo en que el lanzamiento en 1983 de **Le Vampire Fou** de Jean-Louis Le Breton para Apple II es un marcador indiscutible para el género, aunque todavía no percibimos ninguna diferencia notable con sus homólogos estadounidenses, al menos gráficamente.

De hecho, el juego tomó el estilo, rudimentario pero innovador para la época, de **Mystery House** de On-Line Systems (fu-



tura Sierra On-Line) y fue el primer juego de aventura comercializado en Francia que contaba con un analizador sintáctico íntegramente en francés, permitiendo así que cualquier francófono pudiera embarcarse en la aventura sin miedo a verse bloqueado por la barrera del idioma inglés.



Al año siguiente, el mismo Jean-Louis Le Breton unió fuerzas con Fabrice Gille y creó la empresa Froggy Software. Juntos desarrollaron **La Souris Golotte**, una miniaventura que aprovechaba a la perfección las capacidades innovadoras del ratón y, a través de su interfaz, prefiguró los inicios del *point and click* tal y como lo conocemos hoy. El juego también

fue elegido por Apple, que lo instaló como demostración durante el lanzamiento del Apple IIc.

Fue en esta época cuando el cómic se introdujo en la producción de videojuegos, sobre todo gracias a talentos como Jean Solé. Este diseñador, ya reconocido por sus trabajos en revistas de culto como *Pilote* y *Fluide Glacial*, aporta su estilo distintivo a la mayoría de las portadas de los juegos de la compañía, e incluso creó los gráficos de **Canal Meurtre** en 1986.

Los vínculos entre el noveno arte y los videojuegos siguen desarrollándose, empujando a estudios como Infogrames a adaptar con habilidad las principales sagas de cómic-



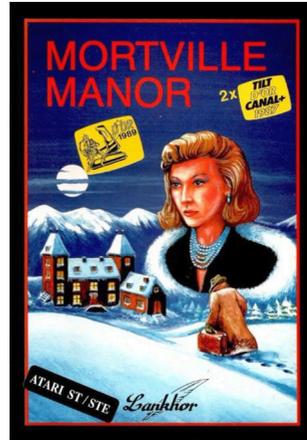
cs. **Les passagers du vent** es un ejemplo perfecto de ello: fiel al universo de François Bourgeon, este juego encanta por sus impresionantes gráficos y su escenario, que ofrece múltiples opciones.

Otro gran nombre en el desarrollo y edición de esta época, Loriciels, dejó su huella con títulos como **Le Manoir du Dr Genius** y su secuela **Le Retour du Dr Genius**, o incluso **Le Mystère de Kikekankoi**. Sin embargo, es con **L'aigle d'Or** (un título de aventura más centrado en la acción, todo hay que decirlo) que la compañía realmente se abrirá paso a nivel internacional.

Sin embargo, con algunas raras excepciones como **La Souris Golotte**, la jugabilidad de principios de los 80 todavía se basa principalmente en la introducción de verbos en el analizador sintáctico.

Es Lankhor quien realmente revolucionará el género. Fundado en 1987 por Jean-Luc y Béatrice Langlois, Bruno Gourier y Bernard Grelaud, el estudio se distinguió por su primer juego, **Le Manoir de Mortevielle**, que, al integrar síntesis de voz, ofrece una experiencia inmersiva completamente inédita.

Inspirada en el cine negro, la aventura sumerge al jugador en una fascinante investigación en la que interpreta a un detective en busca de una amiga desaparecida. El juego destaca sobre todo por su compatibilidad total con el ratón combinada con menús desplegables, que hacen que la interfaz sea especial-



■ LE MANOIR DE MORTEVIELLE, LANKHOR 1986

mente intuitiva. Su jugabilidad es rica, pues el jugador tendrá que observar, buscar e interrogar a los ocupantes de la mansión para progresar, evitando al mismo tiempo que descubran su identidad como investigador.

Con una atmósfera única para su época, no se puede negar el éxito de **Le Manoir de Mortevielle**, galardonada con numerosos premios, incluido el prestigioso *Tilt d'Or* al mejor juego de aventura (N. del T.: y también al sonido, premios otorgados

por la revista francesa *Tilt*, la primera en esa lengua dedicada exclusivamente a videojuegos) y rápidamente se convirtió en una referencia imprescindible, tanto en Francia como en el extranjero.

Aprovechando este éxito, rápidamente se anunció una secuela, **Maupiti Island**. Esta



nueva obra nos invitaba a sumergirnos en el corazón de una isla paradisíaca, donde la belleza de los paisajes se codeaba con una intriga muy oscura.

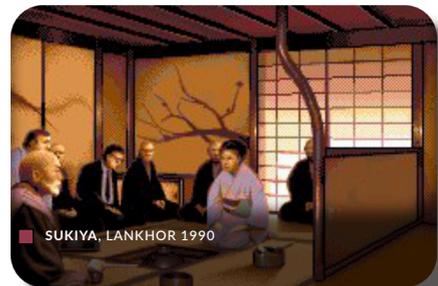
Maupiti Island pudo superar a su predecesora en todos los aspectos. Los gráficos, ya excelentes en el primer episodio, alcanzaron nuevas alturas en este título, ofreciendo a los jugadores una experiencia visual impresionante. La trama, aún más compleja y rica en giros y sorpresas, nos mantuvo en vilo de principio a fin y las mecánicas de juego, por su parte, se habían afinado, ofreciendo una experiencia de juego más fluida e inmersiva.

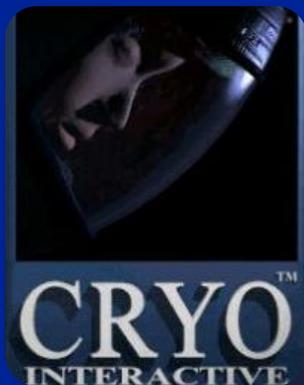
El juego fue rápidamente elogiado por crítica y público, consolidándose como un referente del género, ingresando en el panteón de los videojuegos y dejando una huella imborrable en el corazón de los aventureros.

Desafortunadamente, los jugadores nunca tendrán la oportunidad de descubrir la tercera entrega de las aventuras de Jérôme Lange. Por dificultades financieras, el estudio tuvo que poner fin al desarrollo del juego que debería haberse titulado **Sukiya** y que iba a tener lugar en Japón. Las pocas imágenes filtradas dejaron entrever un título absolutamente magnífico, reforzando así nuestro pesar por no poder nunca explorar ese universo.

El toque francés se exporta

1989 fue un año crucial para los videojuegos franceses. Fue en ese año cuando nació Delphine Software, un estudio que rápidamente se consolidaría como un





referente en el campo de la aventura gráfica. Con **Les Voyageurs du temps**, el estudio parisino, fundado por Paul de Senneville y dirigido por Paul Cuisset, sienta las bases de una nueva era para el género.

Lo que distingue a **Les Voyageurs du temps** es su inédito enfoque cinematográfico, así como su motor de juego interno y cuidados gráficos. El título se juega íntegramente con el ratón y ofrece una inmersión total gracias a una banda sonora inolvidable compuesta por el tristemente fallecido Jean Baudlot, que también se vendía con el juego.

Los éxitos continúan con **Operation Stealth**, una aventura de espías inspirada libremente en James Bond, y **Croisière pour un cadavre**, un homenaje a las novelas de Agatha Christie, que destaca por su ambientación años 20 y sus gráficos vectoriales. Estos juegos, al igual que **Les Voyageurs du temps**, son referentes del género, apreciados por sus cuidados escenarios, sus complejos acertijos y su atención al detalle.

Delphine Software también disfrutará de éxito mundial con **Another World** y **Flash-back**, dos títulos más centrados en la acción pero que conservan la esencia misma del estudio, es decir, gráficos impresionantes, una atmósfera cinematográfica única y escenarios cautivadores. Al mismo tiempo, el estudio creó Adeline Software y dio origen a otro clásico: **Little Big Adventure**.

Si Delphine Software ha dejado una huella imborrable en el panorama de los videojuegos, otro estudio francés hará evolucionar el género: Cryo Interactive.

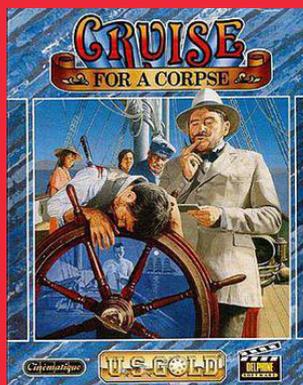
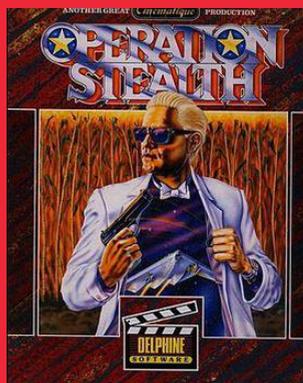
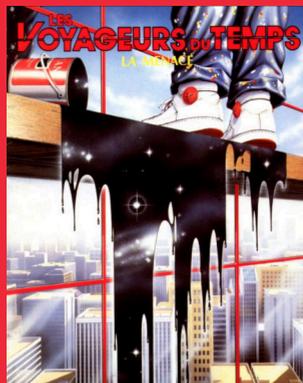
El estudio se distinguirá por su audacia,

la originalidad de sus temas así como un sentido estético incomparable. Fundada por un trío de visionarios, Philippe Ulrich, Jean-Martial Lefranc y Rémi Herbulot, Cryo tiene sus raíces en ERE Informatique y su subdivisión Exxos. Aquí es donde Philippe Ulrich, una especie de genio excéntrico, revoluciona los códigos con **L'Arche du Captain Blood**, un título vanguardista cuyos logros técnicos y atrevida trama lo convirtió en un verdadero fenómeno, siendo nada más y nada menos que el videojuego más vendido producido en Francia hasta la fecha.

Tras el cierre de ERE Informatique por problemas económicos, una parte del equipo de desarrollo se unió para fundar Cryo, que experimentó un éxito rotundo con el lanzamiento de su segundo título: **Dune**. Fiel adaptación de la novela de culto de Frank Herbert y de la película de David Lynch, es una auténtica obra maestra que sigue siendo una referencia del género. Los gráficos son impresionantes y la sublime banda sonora compuesta por Stéphane Picq nos transporta al planeta Arrakis de la forma más onírica posible.

Cryo tiene una serie de éxitos con títulos de universos y temáticas variadas, desde la fantasía medieval de **Dragon Lore** hasta la antigüedad de **Atlantis**, pasando por la ciencia ficción de **Commander Blood**, secuela de **L'Arche du Captain Blood**, e incluso el loco y brillante **Lost Eden**. Cada título es una invitación a viajar con la apariencia de una obra de arte interactiva.

Con **Hardline**, un FMV con un presupuesto colosal para la época de 3 millones



de dólares, el estudio confía las riendas a dos adolescentes, Dominic Mathieu y Grégoire Glachant, con un resultado sorprendente que mezcla aventura *point and click* y *shooter FPS*, lo que testimonia la audacia del estudio.

Cryo también ofrecerá el primer juego de aventuras y entretenimiento educativo con **Versailles: Complot à la cour du Roi** (1996), aportando así un público totalmente nuevo al género en la que fue, en su momento, la representación más fiel en 3D del castillo. El estudio estaba entonces en la cima de su creatividad, y seguiría prosperando durante varios años manteniendo un alto nivel de calidad antes de entrar en el mercado de valores en 2000 y tener que cerrar sus puertas en 2002 tras un brutal colapso bursátil.

Creada en 1985, Coktel Vision se estableció rápidamente como un actor clave en el panorama francés de los videojue-

gos. Al combinar hábilmente aventura, educación e innovación, el estudio capturó los corazones de jugadores de todas las edades.

Uno de los puntos fuertes de Coktel Vision fue su capacidad para anticiparse a las tendencias. Si bien la mayoría de los juegos todavía se distribuían en cartuchos o disquetes, el estudio adoptó el CD-ROM desde el principio, proporcionando experiencias de juego más ricas e inmersivas. Esta audaz decisión impulsó a Coktel Vision a ser pionera en la industria.

Si los juegos del estudio tienen éxito tanto en Francia como a nivel internacional, es en gran parte mérito de sus talentosos diseñadores. Pierre Gilhodes, autor de la serie de culto **Gobliins** y de la brillante **Woodruff and the Schnibble of Azimuth**, dejó su huella con su humor poco convencional y sus universos fantásticos. Por su parte, Muriel Tramis, apodada *la Roberta*



Williams francesa, dará origen a juegos emblemáticos como **Méwilo**, **Emmanuelle**, **Geisha**, **Fascination**, **Lost in Time** e incluso **Urban Runner**, títulos marcados por sus raíces criollas así como por sus personajes femeninos fuertes e independientes.

Al mismo tiempo, Tramis y Coktel Vision también se dedican a la creación de juegos educativos. Las series **ADI**, luego **Adibou** y **Adiboud'chou**, conquistaron rápidamente a los niños y a sus padres, convirtiéndose en referencias imprescindibles en el sector y en una puerta de entrada a los videojuegos para un gran número de jóvenes jugadores.

A pesar de sus numerosos éxitos, Coktel Vision no escapó de los caprichos de la industria. Después de ser comprado por Sierra en 1992 y luego por Vivendi Universal Interactive, el estudio cerró definitivamente sus puertas en 2005.

A Infogrames también le irá bien con títulos como el extravagante **Eternam**, que técnicamente combina *pixel art*, desplazamiento en 3D y secuencias FMV, la excelente y gráficamente soberbia **Shadow of the Comet** o la buena pero un

poco corta **Prisoner of Ice**, inspiradas estas dos últimas en los escritos de HP Lovecraft. También podríamos citar **Time Gate: Le Secret du Templier**, un *point and click* que recuerda a **Alone in the Dark** por su apartado gráfico, así como a **Les Chevaliers de Baphomet** por su temática, pero que sin embargo no alcanza ni de lejos la calidad de estos, aunque sigue siendo un juego muy apreciable.

Benoît Sokal, famoso autor de historietas, se lanzó al mundo de los videojuegos en 1999 con **L'Amerzone**. Inspirado en su propio trabajo, este *point and click* transporta al jugador a un mundo misterioso y onírico. A pesar de una génesis difícil, este juego, desarrollado por varios estudios franceses, gozó de un éxito comercial y de crítica gracias a sus sorprendentes gráficos, su atmósfera cautivadora y sus rompecabezas estimulantes, siendo versionado incluso para la consola PlayStation. Microïds está preparando una nueva versión para ser lanzada este año.

El segundo juego de Sokal, **Syberia**, también fue un éxito mundial que dio ori-





gen a una franquicia que sigue siendo popular hoy en día. Presentado en forma de aventura tradicional, nos sitúa en la piel de Kate Walker, una abogada estadounidense en busca de un misterioso heredero. Su viaje la lleva por un mundo fascinante y enigmático, donde evolucionará profundamente, tanto a nivel personal como en su visión del mundo.

Aunque **Syberia** no es especialmente difícil, invita a un viaje introspectivo, empujándonos a cuestionarnos nuestra propia existencia. A través de los ojos de Kate, el juego cuestiona nuestra relación con la diferencia y los desafíos de nuestra sociedad. Los escenarios, inspirados en los paisajes de Europa del Este, son impresionantes, y los autómatas, criaturas mecánicas con un encanto antiguo, se han convertido en iconos de la saga.

Renovación

Con el cierre de Sierra y el abandono por parte de LucasArts de la producción de los juegos de aventura que les habían hecho famosos, el género parecía bastante moribundo a principios de la década de 2000, y algunos críticos y jugadores no dudaron en declararlo muerto y enterrado. En Francia la situación fue similar: los estudios emblemáticos que dieron forma al género habían más o menos desaparecido, pero algunos aún lograrán destacar...

En 2003, el estudio francés Lexis Numérique, en colaboración con Ubisoft, dio un soplo de aire fresco al género de los juegos de investigación con **In Memoriam**. Este título ofrecía una experiencia de juego que combinaba complejos rompecabezas e inmersión en un universo inspirado

en el famoso asesino del Zodíaco. La particularidad de **In Memoriam** radicaba en su completamente nueva mecánica de juego de «realidad alterna». Para llevar a cabo su investigación, los jugadores se veían obligados en ocasiones a conectarse a Internet. Luego se les invitaba a realizar investigaciones reales en sitios web de periódicos de renombre, como el diario *Libération*, para intercambiar correos electrónicos e incluso mensajes SMS con los personajes del juego. El asesino también te escribiría, haciendo que la experiencia fuese aún más inmersiva y emocionante.

En 2007, Lexis Numérique volvió a pensar fuera de lo común con **eXperience112**, un título original donde el jugador no controla a un personaje, sino a un sistema de seguridad ultrasofisticado. Tu misión será guiar a Léa Nichols, la única superviviente aparente de un incidente en un complejo científico y militar, hacia la salida. Un juego que, sin ser excepcional, te mantiene en vilo gracias a su original concepto.

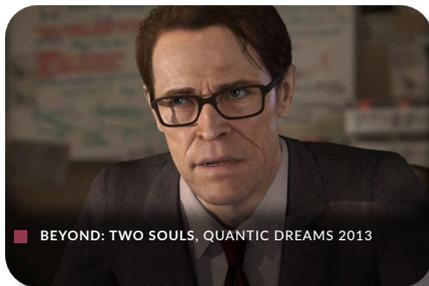
A mediados de la década de 2000, **Post Mortem** y **Still Life** de Microïds logran destacar por su atmósfera agobiante y, aunque estos títulos no revolucionan el género, ofrecen una experiencia de juego sólida y agradable, que hará las delicias de los fanáticos tradicionales del *point and click* que busquen un buen *thriller*.

Jane Jensen y su marido Robert Holmes son para siempre inseparables de la saga de culto **Gabriel Knight**. Sin haber tenido, por el momento, derecho a una cuarta obra, la pareja unió fuerzas con el estudio francés Wizarbox para dar a luz **Gray Matter** en 2010. Sin llegar nunca a igualar las aventuras del *Schattenjäger*, el juego retoma muchos elementos como lo paranormal o la alternancia de los dos personajes jugables. Los escenarios en claroscuro, de sorprendente belleza, y la música igualmente notable ayudan a sumergir al jugador en una atmósfera cautivadora que atestigua el innegable talento de sus diseñadores, pero ¿quién lo dudaba?

En los últimos diez años, el género tal como lo conocíamos se ha transformado profundamente. Al abandonar los complejos acertijos, dos estudios han experimentado un éxito internacional sin precedentes, aunque no exento de críticas. Impulsados por una narrativa llevada al extremo, estos juegos se acercan más que nunca a las películas interactivas.

Desde **Omikron: The Nomad Soul** hasta **Detroit: Become Human**, pasando por **Fahrenheit** y **Heavy Rain**, Quantic Dream se ha reapropiado del género de aventura favoreciendo un enfoque narrativo y cinematográfico muy (¿demasiado?) avanzado. Los juegos del estudio parisino ofrecen experiencias que oscilan entre las muy bue-





nas (**Detroit: Become Human**, **Beyond: Two Souls**) y las menos convincentes, achacadas a una aproximación maniquea a los personajes y a ciertas situaciones inverosímiles unidas a desagradables secuencias QTE. De cualquier modo, son títulos que no dejan indiferente a nadie y que o amamos u odiamos.

El otro estudio es, evidentemente, Don't Nod Entertainment, que con **Life is Strange** también ha conocido un éxito rotundo. La trama gira en torno a Maxine Max Caulfield, una estudiante de fotografía que descubre que tiene la capacidad de retroceder en el tiempo por períodos cortos, lo que le permitirá revisar las elecciones y decisiones que encuentra. Vendidas más de 20 millones de copias, el juego es elogiado por la prensa y los jugadores de todo el mundo, destacando la calidad de la narrativa así como su notable banda sonora.

Un género más vivo que nunca

Antes de concluir este artículo, obviamente debemos mencionar tanto el mundillo independiente como los desarrolladores en solitario. Sin ellos, nuestro género favorito no sería lo que es hoy en toda su diversidad y singularidad, ofreciéndonos muchas veces títulos que nada tienen que envidiar a los llamados clásicos de la época dorada. Ellos son quienes han ayudado a mantener vivas las aventuras gráficas durante los últimos veinte años.

Como miembro del jurado internacional de los PREMIOS AGOTY que premian cada año los mejores lanzamientos, me sorprende la calidad cada vez más alta de

los juegos. Si los promotores de España, Alemania, Inglaterra, Estados Unidos o los países de Europa del Este, por citar sólo algunos, llevan la delantera, los franceses también saben cómo hacerlo bien manteniendo un *savoir-faire* que existe desde hace más de 40 años.

Decir un nombre sería tedioso, pero para permanecer al día, no puedo menos que aconsejarte que eches un vistazo, o incluso dos, a los juegos lanzados por Adipson Studio, el último de los cuales, lanzado en julio, se llama **Magret et Fa-ceDeBouc** y nos sumerge en una loca investigación policial en un mundo alternativo poblado por animales antropomórficos con humor *trash*.

Igualmente, Goloso Games, autores de **Inspector Waffles**, un juego de investigación/aventura *pixel art* accesible a todos y del que está prevista una precuela para este año en estilo gráfico Game Boy Color en vista superior y del que no puedo menos que recomendar que pruebes la demo.

Otro desarrollador independiente, COWCAT Games, nos presentó recientemente **Brok the Investigator**, un juego que combina *point and click* con elementos de *beat 'em up* y juegos de rol. ¡Esto no es común!

No me olvido de **The World After**, desarrollado por Burning Sunset, que es un *point and click* elaborado íntegramente a partir de imágenes filmadas, creado en plena pandemia por artistas de cine y cuyo próximo juego se encuentra actualmente en rodaje.

Para concluir, es importante subrayar que esta retrospectiva constituye sólo un breve recorrido por la riqueza de la creación francesa de videojuegos. Muchas otras joyas merecen ser descubiertas y espero que con este resumen se haya podido apreciar la diversidad, la audacia y la originalidad de los estudios y desarrolladores franceses, que demuestran un saber hacer particular, con un toque especial: ¡el toque francés! ■



¿Quién es DMT?

Apasionado de los juegos de aventura desde los años 90, ha explorado tanto los clásicos como títulos menos conocidos. Comparte su pasión en redes sociales, escribiendo sobre la historia del género y las novedades en *point-and-click*. En su canal de YouTube, además de tutoriales y entrevistas, está trabajando en un proyecto editorial sobre la historia de los juegos de aventura. También es miembro del jurado de los Premios AGOTY.

X/Twitter: x.com/retro_dmt

YouTube: youtube.com/@retro_dmt

Instagram: instagram.com/dmt_graphic_adventure/

Bluesky: bsky.app/profile/retrodmtdmty.social

Mastodon: mastodon.social/@retro_DMT



Por Andrés Ciambotti  @Nutzentv



Poder formar parte del **Club de Aventuras AD** para hablar sobre la creación de nuestra primera aventura gráfica es uno de esos placeres que no se obtiene todos los días, nuestros agradecimientos al equipo por compartírnos este legendario espacio. Gracias también al lector por prestarnos su tiempo, ¡espero que nuestra experiencia les sirva o inspire a todos aquellos interesados en la creación de aventuras y videojuegos!

The Legend of Zelda: Link's Initiation es una aventura gráfica gratuita producida por *NutzenTV* que se presenta como una precuela *fan game* al clásico de la Super Nintendo, *A Link to the Past*. Somos un estudio de animación independiente oriundo de Buenos Aires, compuesto por Andrés Ciambotti y Martina Sofía Knutzen. Desde el año 2020, queríamos

iniciarnos en el diseño de videojuegos y el **Link's Initiation** fue la excusa perfecta para embarcarnos en una nueva experiencia. Pero ese barco recién zarpó en octubre de 2022 y su viaje llevó un año de desarrollo...

¿Por qué una aventura gráfica? Las aventuras gráficas incluyen un mundo para descubrir a tu propio ritmo, invitando al jugador a escanear la pantalla mientras buscan objetos e interactúan con personajes. Siendo también fanáticos de la **Leyenda de Zelda**, se sintió increíble poder construir nuestro primer juego uniendo estos dos universos. Ya habíamos explorado las diferentes versiones de Hyrule que nos ofrecieron durante los años, entonces el primer paso fue decidir qué versión de Hyrule inventar y para qué público. De ese modo, luego podríamos

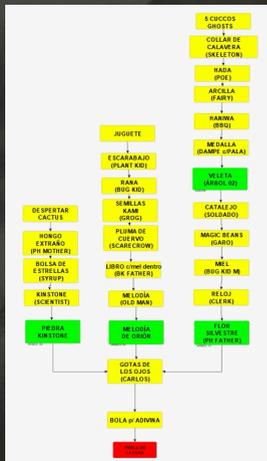


enfocarnos en el tono adecuado. La calidad de una descripción es fundamental para la creación de un clima, así que esta vez volvimos a visitar Hyrule pero desde otro lugar: había que detenerse a oler, a escuchar, a sentir su atmósfera primero, para luego poder construir sobre ella...

Después de enumerar los eventos de la trama, ideamos un mapa que mostrase dónde podrían ocurrir esas acciones. Escribimos una lista de objetos, localiza-

ciones y personajes, y luego vimos de qué forma unir esos elementos. Creamos obstáculos para las metas del jugador y los puzzles se pusieron en marcha. Tratamos de divertirnos utilizando diferentes personajes de la franquicia (inclusive personajes que sólo aparecen en los mangas). El verdadero desafío era que estábamos eliminando mecánicas claves que aportaron mucho al éxito de sus juegos: el combate. ¿Aguantarían los cimientos de este proyecto sin semejante ingrediente...?

Para el diseño de puzzles, nos sirvió mucho observarlos como una serie de pasos a resolver. Podemos diseñar el entorno de una manera que esconda la solución «a simple vista», pero los puzzles tienen que tener un motivo concreto para estar ahí. Integrar los puzzles en la historia le da una gran riqueza al mundo. Nos sirvió utilizar el software gratuito llamado y Ed Graph Editor, haciendo un puzzle dependency chart o gráficos de dependencias de los puzzles. Ron Gilbert, creador del Monkey Island, tiene un artículo acerca de este





método en su blog *Grumpy Gamer* y también nos fue muy útil la sección de «Divulgación» del sitio *Indiefence* de Miguel R. Fervenza.

En los míticos artículos que Andrés Samudio dejó en *Microhobby* sobre *El Mundo de la Aventura*, enfatiza la importancia de encargarnos de darle al jugador la suficiente información y que nunca falten las pistas necesarias cuando presentamos un puzle. Navi (hada de **Ocarina of Time**) funciona como la voz de Link, un personaje que siempre tuvo una voz ausente. Y el sistema de ayuda de nuestro juego es una brújula parlanchina: hay un espíritu de un sabio que mora dentro de este icónico ítem de la serie. Para obtener una pista o consejo suyo, lo podemos usar con cualquier cosa interactuable. Era nuestra primera vez encarando el universo de la programación y el motor que utilizamos fue *Visionaire Studio 5*, un motor muy accesible para novatos como nosotros. Pudimos implementar bastantes cosas, aunque limitados por nuestros básicos conocimientos. Es un motor que recomendamos mucho porque tiene una activa comunidad detrás y se puede aprovechar el lenguaje Lua para ampliar poderosamente sus posibilidades. El juego lo pudimos exportar para Windows, Mac y Linux en inglés y español.

Samudio enumera un esquema principal que debe sustentar a tus personajes: 1) su introducción en la historia, 2) el motivo que los impulsa y 3) los obstáculos que deben vencer. Estos tres componentes nos ayudaron mucho para ver de qué manera con-





struir PSI (Personajes Seudo-Inteligentes o NPC) más «reales» y que sean seres creíbles dentro del contexto del mundo en que viven.

También se pueden aprovechar los fondos como recurso para la narrativa ambiental, pequeñas historias contadas a través del mismo mundo. Pero también hay que tener en cuenta la interfaz del juego; nosotros replicamos la interfaz de **Sam & Max Hit the Road** (1993) por una mera cuestión nostálgica, pero aprendimos que no es una decisión para tomar a la ligera. Para nuestra próxima aventura, queremos hacer una interfaz más cómoda e intuitiva para el usuario.

La filtración de datos de Nintendo en 2020, conocida como *Nintendo Gigaleak*, nos suministró una gran cantidad de *sprites* beta del **A Link to the Past** nunca antes vista por el público. Además de crear nuestros propios *sprites*, también usamos *sprites* de sitios como *Zelda Fan Game Central*, *The Sriters Resource*, *RPGMaker Forums* y *PureZC*, acreditando a los usuarios de cada página en los créditos finales. Las animaciones las hicimos en *After Effects* y Martina utilizó el *Procreate* para las ilustraciones originales

del Manual de Instrucciones. La música original fue producida con *Ableton Live 10* y su estilo muy inspirado por Bernard Herrmann.

Nuestras conclusiones para la creación de nuestra próxima aventura son: empezar a prototipar temprano en la etapa de desarrollo, haciendo bocetos como arte temporal que sirvan para ir iterando dentro del motor cuanto antes; hacer la máxima cantidad posible de *playtesting* durante el desarrollo, ya que muchas cosas que dimos por obvias no lo fueron para varios jugadores. Es ideal analizar sus comportamientos mientras juegan y no suministrar ninguna ayuda, por más frustrante que sea. Lo mejor es quedarse callados y escucharlos hablar, generalmente dirán en voz alta lo que creían que el juego iba a hacer y no hizo. Si alguno de ustedes está pensando en dar el primer paso para crear su primer videojuego, toda esa información será clave para tener durante el desarrollo. Diseñar videojuegos es un proceso doloroso pero hermoso, lleno de magia e improvisación, como un buen *jazz*. Si quieren conocer algunas de nuestras animaciones o probar nuestro juego, ¡por favor, no duden en visitar nuestro Linktree! ■



linktr.ee/nutzentv



CÓMO SE HIZO...

LA ÚLTIMA TUMBA

Por Bieno Martí  @commodoreplus



Con **Los Tres Investigadores** quería cerrar un ciclo y cambiar de tercio, no sé si en género, pero sí en forma de abordar un juego, del tipo y la temática que fuese, pero la cabeza siempre da vueltas y se llena de ideas para hacer algo. Es curioso cómo nuestros pensamientos son el poso donde nuestra imaginación no deja de soltar pequeñas piezas de *puzzle* que en algún momento cobran sentido y producen el irremediable impulso de juntarlo todo y darle forma. Así nació **La última tumba**.

¿Qué tiene de novedosa esta aventura?

Como en cada nuevo proyecto, siempre intentamos dar un paso más allá. Tenía claro que la quería hacer en varios idiomas, castellano, inglés y catalán, y que en cada una de las tres versiones del juego podamos interactuar con el idioma que queramos ya que el vocabulario está hecho de tal forma que se incluye en todas las versiones y partes del juego. Otro tema que quería contemplar era que, dependiendo en dónde acabaras la primera

parte, la puntuación conseguida o los objetos con la que acabáramos esta, nos darían diferentes claves que nos harían comenzar en diferentes sitios de la segunda parte y con la puntuación de la primera. Además hay acciones que suman puntos, muchas, pero algunas, que son de cajón, restan y hay que tenerlo en cuenta, por que a veces no hay marcha atrás.

¡Que vienen los gráficos!

Este tema ya sabía que me traería por el camino de la amargura. El *Illustrator* es una conversión de su homónimo de ZX Spectrum y arrastra sus bonanzas y defectos. Son estos últimos, el *color clash* y el farragoso sistema que tiene, sobre todo en el copia/pega, lo que me llevó a tardar más que nunca con ellos y con los resultados que menos me han satisfecho al final de cuantos llevo hechos, que tampoco son tantos. Al principio la idea era utilizar varios colores que fueran acordes con la temática; amarillo, naranja



(marrón claro), marrón oscuro y negro, pero los problemas antes nombrados, las múltiples pruebas y el sistema propio del *Illustrator* (quien lo haya usado sabrá de lo que hablo), me llevaron a hacerlos monocolor y a tirar por lo práctico. Los gráficos nunca fueron lo mío, pero encontrar voluntarios para el *Illustrator* ya lo he dado por imposible.

El juego dentro de la historia

Como sucedió anteriormente con *Los Smiths están muertos*, *El Prisionero* o *Los Tres Investigadores*, me gusta ser veraz en el contexto del juego y no inventar tramas que nada tienen que ver con la realidad o el *lore* que existe a su alrededor. Para esta, me informé bien, tanto en fechas, la propia historia del arquitecto Imhotep, y Zoser, el faraón para el que trabajó, el lugar donde podrían suceder los hechos, el tipo de escritura, escultura y arquitectura de la dinastía, y detalles para no «mear fuera del tiesto». El juego tratará sobre un grupo de estudiosos que, tras años analizando los documentos y vías posibles, se lanzan a la búsqueda del templo donde fue ente-



La poca luz que entra me deja ver una sala es amplia, llena de columnas y con un pasillo hacia el norte a oscuridad y la salida al exterior hacia el sur. ¿Que quieres hacer ahora?



Estoy en la jaima en la que llevo ya unos días acampado. Fabricada en lonas soportada por piezas largas de madera en el suelo está mi saco de dormir y mesita a su lado. Hacia el Este salgo al exterior. También puedo ver:--
mi cantimplora,
una pala,
una caja de cerillas,
un taburete.
Espero tu orden.

Hace ya varias semanas que llegamos aquí, al sur del Saqqara, en Saqqara. Con un sol que luce implacable a pesar del clima seco y solo el agua y resguardarnos bajo la jaima que hemos montado nos da cierto alivio. Vine con dos colegas con los que llevamos tiempo estudiando y contrastando datos de la zona para localizar la tumba de Imhotep y tenemos pistas que nos llevan a pensar que y enterrado muy cerca de la pirámide escalonada de Zoser, aquí mismo en Saqqara y al sur de esta, a unos 500 metros. Imhotep fue su arquitecto y seguramente estará, como era costumbre cerca de la tumba que le construyó el faraón Zoser.

Pulsa una tecla para continuar

rado Imhotep en el lugar mas probable, cerca de la pirámide escalonada de Zoser.

La historia dentro del juego

Imhotep fue un personaje muy importante en el Antiguo Egipto. No era de sangre real ni hijo de ningún faraón, pero sí se ganó un lugar en la historia en la Tercera Dinastía, allá por el 2600 antes de nuestra era, y lo fue por todo lo que logró: Fue el arquitecto de la pirámide escalonada de Zoser, la primera de la historia y que era una sucesión de mastabas, una encima de la otra. No se conformó con esto sino que fue el primer arquitecto y científico reconocido: matemático, ingeniero y astrónomo, con conocimientos de aritmética y geometría. A todo esto se le puede añadir el ser tesorero del Bajo y Alto Egipto, sumo sacerdote de Heliópolis, ceramista y médico, fundador de la medicina egipcia.

Dónde está enterrado sigue siendo un misterio. Siempre se ha buscado cerca de la pirámide de Zoser, la opción mas lógica, ya que a los arquitectos se les enterraba siempre cerca de su faraón, pero no se ha encontrado nada y no sabemos si lograrán hacerlo. Quizás su larga vida, 80 años, que eran muchos por entonces, y sus muchos viajes, llevaron a enterrarlo en otro lugar, sin descartar que su tumba haya sido saqueada, quedando como un misterio su emplazamiento.

La dificultad

Como todo buen juego que se precie, tiene sus trampas y ciertos *puzzles* que lo hacen

tentador a la par que complicado. **La última tumba** tiene varios puntos complicados pero ni mucho menos imposibles. Siempre son los jugadores noveles quienes más bloqueados se quedan, pero con la regla de EXAMINAR TODO es fácil que eso no pase. En el juego no puedes quedarte atascado pero sí morir o perder puntos haciendo alguna barbaridad por la que algún arqueólogo te colgaría. Como curiosidad, voy a tres o cuatro ferias al año en las que expongo mis juegos y sin duda este consejo es tan básico como omitido por la mayoría de jugadores, y ver constantemente cómo no lo EXAMINAN TODO es un ejercicio de sufrimiento en el que insinuar una ayuda me reparte culpa y bondad a partes iguales.

Conclusión

La última tumba es una aventura para jugadores un poco curtidos, pero que a cualquiera le puede enganchar. Entrar en un templo, sobrevivir a las múltiples trampas, resolver los jeroglíficos que os encontréis, no morir por alguna imprudencia que hagáis, sobrevivir a lo que os encontréis dentro, salir con vida y traeros algo para demostrar que estuvisteis allí no está hecho para cualquiera, y solo los verdaderos aventureros se atreverán a entrar al templo y darlo todo para conseguir completar la misión con el mayor porcentaje de éxito posible. ¿Seréis vosotros los primeros en hacerlo? ■

BATALLAS NAPOLEÓNICAS EN LA PENÍNSULA

Un librojuego de:
Mike Lambo



1



30'-50'



12+

20

ESCENARIOS



+70
FICHAS
¡DE REGALO!



Incluye 20 escenarios de batallas ocurridas entre 1808 y 1811 en la Península Ibérica, entre los ejércitos español, portugués y británico en un bando y el Primer ejército francés en el otro.

Más información



DRACO
I D E A S

www.dracoideas.com

Ramas' Call twisted timing

Por Guillermo De Cunto  @OneOfUsStd_DE



¡H^{ola} a todos! Hoy vengo a contarles nuestra historia acerca de cómo se produjo **El Llamado de Ramas: Tiempos Retorcidos**, o **Ramas'Call: Twisted Timing**.

Debería resultar algo simple porque estuve desde sus inicios, aunque fue un largo proceso de aprendizaje lleno de pruebas y giros.

Es increíble ver cómo todo ese esfuerzo termina creando algo mejor que lo que esperabas hacer al principio.

Marea un poco ordenar la secuencia de acciones, muchas se realizaron en simultáneo y otras demoraron más de lo pensado. Cada obstáculo y cada triunfo nos fueron preparando para el futuro y dejaron una impresión única en el juego.

Pero bueno, empecemos desde el principio...

De los inicios hasta hoy

Desde pequeño los juegos de mesa y los videojuegos fueron parte de mis tiempos libres. Las aventuras gráficas fueron mis principales elecciones de la época. De hecho, hasta el día de hoy las disfruto con mayor intensidad que otros juegos. Podría decir que la posibilidad de vivir esas aventuras de forma tan interactiva fue una gran inspiración para adentrarme en el mundo de la programación.

Dí mis primeros pasos en la creación de juegos usando herramientas para crear tus propias campañas en juegos como **Age of Empires** o **Heroes of Might and Magic**. Luego fui elaborando varios minijuegos mientras aprendía diversos



lenguajes de programación y concluí mis estudios de grado con una tesis sobre *gamificación*, creando un juego educativo del estilo RPG junto a dos grandes amigos de gustos similares.

Durante el año 2018 la idea de embarcarme en el desarrollo de un videojuego comenzó a materializarse. Durante ese periodo orienté mi atención a la formación personal, con el objetivo de encarar el desafío lo mejor posible. Luego fue explorar el mercado y las experiencias de otros desarrolladores para establecer una meta realista y concreta. Finalmente, en el 2019, la decisión de comenzar el proyecto se materializó. Así, formé un grupo que manejaría las diversas tareas de arranque. Se dio inicio al proyecto que catalogamos como «Once

Upon a Click», nombre que luego reemplazamos por estar ya en uso.

Iniciamos, como todo nuevo proyecto, ocupando solo una parte de nuestro día, de modo informal. En agosto de 2021 se constituyó One Of Us Studios y eso mereció dedicar mayores esfuerzos para terminar el desarrollo. Fue en este momento que definimos que el juego se llamaría **Ramas'Call: Twisted Timing (El Llamado de Ramas: Tiempos Retorcidos** llevado al español).

No fue hasta octubre de 2023 que publicamos la demo en la plataforma Steam. Si bien la historia ya se había completado, sabíamos que aún teníamos mucho camino que recorrer en cuanto a pruebas y correcciones para la versión completa. Quienes jugaron la demo nos

permitieron conocer sus experiencias y fuimos trabajando en los detalles y preferencias que surgieron.

El juego completo recién fue publicado en mayo del 2024. Y, como todo está relacionado con todo, la elección del día, *may d20*, fue un guiño para los roleros.

Se hace camino al andar

El juego dio sus primeros pasos tras elegir el género y la jugabilidad. Ponderamos elegir algo que nos entusiasmara y que aportara valor a los jugadores. Como era de esperarse, surgieron muchos estilos posibles en las charlas con el equipo, entre ellos *survival sandbox*, RPG de primera persona, estrategia por turnos, plataformas, novela visual y aventura gráfica. ¡Claro que ya sabemos cuál fue la ganadora!

Optamos por la aventura gráfica porque consideramos que nos permitiría expresar mejor nuestros intereses, las experiencias que teníamos en mente proyectar y también el humor con el que planeábamos acompañar la historia.

Luego fue elegir el estilo gráfico. No hubo mucha discusión, todos acordamos que la mejor opción era mantener el estilo 2D con resalte de colores que ya caracterizaba a muchos juegos memorables del mismo género.

Llegó entonces el tiempo de definir

qué estilo tendrían los personajes. Buscábamos enfocar la atención a la aventura misma y a la personalidad de cada personaje. Tras probar varios, optamos por el modelo actual. Resaltar un poco más la cabeza que el resto del cuerpo daría el toque esperado para completar nuestra idea.

Mientras se lograban avances en la parte gráfica, la historia de Manny, Mic y Sarah se iba cocinando. La investigación del entorno en el que se iban a mover y la inspiración temática al respecto fueron la base principal para la historia. Nuestros gustos personales ayudaron, ya que disponíamos de mucho conocimiento previo en la materia.

De nuestras influencias hay tanto para hablar que lo desarrollaremos más adelante. Basta, por ahora, con decir que la historia se forjó con cientos de gustos literarios, cinematográficos, lúdicos y experiencias personales.

Con la historia ya organizada, se fue realizando el libreto: Los diálogos y las distintas interacciones que cada personaje realizaría. Se hicieron más de diez mil líneas de diálogo, de las cuales más de siete mil se debieron a los múltiples roles que juega Mic (nuestro personaje principal) con cada elemento dentro del juego. Como resultado, Mic logró adquirir ese toque especial que queríamos darle. Un *LARPer* hecho y derecho, bordeando los límites de la actuación de método.





Las musas y los guiños

Ya todo está escrito, pero no combinado. Muchas menciones y temáticas que se incluyeron en el juego se basan en lo que fui aprendiendo y experimentando a lo largo de los años.

La concurrencia frecuente a ferias medievales inundó mi cabeza con fantasías de vivir aventuras que sólo podía hallar en los libros. El ambiente, la gente vistiendo como su personaje medieval, las comidas, los espectáculos, combates y actividades de la época. Todo fue tan inspirador que se trasladó a algunos aspectos de mi personalidad y mi forma de pensar.

Finalmente llegó el momento de darle vida y animación a los personajes. No fue sencillo, hay muchas horas de trabajo detrás de cada movimiento. Y también fue necesario buscar las voces para cada uno. Estábamos convencidos de que nuestros actores debían conectarse con el personaje y priorizamos ese aspecto a la trayectoria. Era fundamental que el jugador se sintiera tan parte de la historia como nosotros.

También influyeron las miles de horas disfrutando distintos videojuegos. Hay muchas perlas dentro de la aventura gráfica, pero destaco **Monkey Island**, **Full Throttle**, **Grim Fandango**, **Deponia** y **Gabriel Knight** dentro de mis aventuras favoritas. En su mayoría de la vieja escuela, ya que en esa época había mucho más tiempo y menos distracciones para disfrutarlos mejor.

En cuanto a las tiras cómicas, qué decir del afamado Robin Wood...Historias como *Martin Hel*, *Nippur de Lagash*, *Gilgamesh* y *Pepe Sánchez*, entre otras, activaron mis ansias de crear mundos y dar vida a nuevos personajes. Claro que otros autores y tiras cómicas también lo hicieron, pero hablamos de las influencias más cercanas al juego.

Y no faltan, claro está, las influencias literarias. En la gama de aventuras fantásticas, la inspiración vino de autores como J. R. R. Tolkien, Liliana Bodoc, C. S. Lewis, Susan Clarke, George R. R. Martin y Arthur Conan Doyle (entre muchos otros). La creatividad de cada uno de ellos fue invitándome a desarrollar mi uso de la narrativa. Y, en el caso de J. K. Rowling, mi conocimiento del inglés (no podía esperar tantos meses hasta la versión traducida para el siguiente libro).

No quiero olvidarme del mundo cinematográfico. Series como *Doctor Who*, *Supernatural*, *Sherlock* y *Elementary* claramente influenciaron en la forma de humor que utilizamos, y merecían algunos guiños dentro del juego. Películas como *Regreso al futuro*, *Destino de Caballero* e *Indiana Jones* también inspiraron alguna

que otra mención y detalles gráficos des-parramados a lo largo del juego.

Hay que mencionar, por supuesto, nuestro gran aprecio a las partidas de rol de mesa como *Dungeons & Dragons* y *Pathfinder*. La cercanía con estas maravillas lúdicas forjó la idea de Mic, un rolero que se toma muy en serio sus personajes inventados.

De lenguajes y plataformas

Para la programación y el desarrollo del juego optamos por **Visionaire Studio**. Vimos los resultados que se lograron con esa plataforma en **Deponia** y decidimos investigar más en profundidad. Simplifiqué mucho el desarrollo en varios aspectos.

En cuanto a programación, nos ofrecía herramientas encapsuladas en bloques de acción para abstraerse un poco del código. También permitía agregar bloques de programación por código utilizando el lenguaje Lua.

La posibilidad de escalar imágenes sin distorsión fue crucial en la decisión. Buscábamos mantener la calidad visual en diferentes resoluciones y dispositivos.

La integración de audio a través de distintos contenedores permitió crear una atmósfera envolvente y realista, mejorando significativamente la experiencia al jugador.

Por supuesto que hay muchas plataformas en el mercado. Nuestra opción fue algo azarosa, pero nos facilitó mucho nuestra experiencia de desarrollo.

¡Mira eso!

Nuestros pasos en la creación y diseño de componentes gráficos fueron muy educativos. Hay muchas cosas que aprendimos a no repetir y otras que ciertamente vamos a mantener en futuros intentos.

Iniciamos el viaje con Mic, nuestro protagonista principal. La complejidad de sus personalidades nos obligó a pensar en la esencia y los detalles más característicos de cada una. Debíamos desarrollar un personaje que fuera polifacético. Su aspecto aventurero, con andar robusto y gestos duros; su modo detectivesco, caminando con calma y atención a los detalles; su gracia y porte al andar mientras se convencía de ser un noble y, por supuesto, su naturalidad y picardía en su modo friki.

Con este objetivo alcanzado, seguimos con su amigo Manny y la ayudante de cátedra Sarah. Ambos debían dar un aire intelectual, pero distinguirse en su forma de expresarlo. Ya era claro que Manny debía ser el científico loco y desorganizado, que se perdía en sus ideas. Sarah, por otro lado, debía ser metódica, muy organizada y algo obsesiva en sus aficiones.

Luego llegó el turno de diseñar a los personajes secundarios, cada cual con una personalidad única y entrañable. Había que tener en cuenta los momentos en que interactuarían, para destacar las paletas de colores y los detalles gráficos que teníamos que acentuar en cada uno. Llegó un momento en que nos gustaron tanto cada uno de ellos que queríamos hacer jugables a todos los personajes.

Con tantos escenarios por crear y tantas más alternativas de interacción, dejamos volar nuestra imaginación y diseñamos objetos desconocidos y combinaciones de especies. Como ya mencionamos antes, usamos algunos pequeños detalles genéricos de nuestras musas para crear paisajes detallados y escenarios llenos de elementos entretenidos, al igual que una amplia gama de objetos recolectables.

Cada ilustración fue realizada a mano, luego digitalizada y finalmente pintada con una paleta de colores específica y estudiada para cada ocasión. Se hicieron varios bosquejos para cada personaje y cada ángulo, ajustando detalles significativos que les dieron su toque distintivo. Muchos elementos del juego se sometieron a varios cambios antes de llegar a las versiones definitivas que ahora se ven en el juego. Cada accesorio especial se adecuó al personaje para contar su historia.





Probando, probando...

Las instancias de prueba fueron varias y distribuidas a lo largo de todo el desarrollo. Más allá de las revisiones durante el avance del proyecto y algunas pruebas *alpha*, iniciamos con un período de *testeo* antes del lanzamiento de la demo. Involucramos a amigos cercanos y algunos conocidos, esos que no tienen reparos en decir la verdad sin rodeos. Gracias a su *feedback* honesto y detallado, ganamos la confianza necesaria para lanzar la demo en octubre de 2023.

Una vez que dimos este paso, recibimos interesantes comentarios de los valientes aventureros que probaron nuestro juego. Sus observaciones y sugerencias nos enriquecieron enormemente, permitiéndonos realizar mejoras significativas y atender a detalles importantes para la versión completa.

En la última fase, durante el mes pre-

vio al lanzamiento, invitamos a quienes estuvieran dispuestos a probar nuestro juego a una «beta cerrada», lo que nos brindó aportes cruciales. Gracias a ellos, la versión completa salió con el menor número de errores posible.

¡Oído cocina!

Buscar a los actores de voz y coordinar las reuniones entre las complicaciones de la pandemia no fue tarea sencilla. Cada personaje, cada estado emocional y cada situación especial dentro del juego fue lograda tras cientos de horas de creación de guiones, grabación, selección y edición, pero el resultado superó las expectativas y resaltó aún más las facetas de cada personaje. Si bien fue uno de los procesos más exigentes del juego, el resultado nos pareció muy satisfactorio.

La selección de la música fue un momento crucial del juego. Buscamos distin-



tas alternativas y cada opinión aportó lo suyo. Queríamos una música de fondo que acompañara al jugador en cada escenario, que lo sumergiera en la historia sin distraerlo de los diálogos o del análisis de los problemas. Finalmente, y tras varios procesos de filtrado de opciones, elegimos una música que aportó un ambiente retro y cálido. Tomamos muchas pistas de Eric Matyas ([🌐 soundimage.org](https://www.soundimage.org)) y algunas otras de varios autores ([🌐 freesound.org](https://www.freesound.org)).

Luego fue el momento de buscar efectos y ruidos. Con la ayuda de algunos bancos de sonidos, programas de edición y recursos de libre uso, logramos dar a cada momento del juego un toque realista, creando esa sensación de estar allí, escuchando cada detalle. Cada sonido fue cuidadosamente seleccionado para su momento.

Tanto los efectos de sonido utilizados como la música seleccionada se encuentran en detalle en los créditos, incluso

aquellas que no requerían atribución, ya que consideramos que nos hicieron un gran favor al ofrecernos sus creaciones para empezar nuestro camino.

Mirando al futuro

Hoy estamos orgullosos de nuestro trabajo y de los resultados obtenidos. Sabemos que nos queda mucho por aprender, cosas que mejorar y detalles por pulir. Crecer y fortalecernos es nuestra nueva meta.

El Llamado de Ramas: Tiempos Retorcidos hoy está disponible con audios en español latino y subtítulos en español latino, inglés y portugués. Estamos trabajando en ampliar los idiomas tanto para subtítulos como para las voces.

Y dentro de nuestra lista de deseos, se incluye desarrollar más aventuras gráficas y nutrir este mundo que nos apasiona. ¡Vamos camino a seguir cumpliendo metas! ■

Ramas' Call twisted timing

Por Dardo



One of Us Studios es un grupo argentino creado originalmente en 2019 con el nombre de Once Upon a Click. Por desgracia el nombre ya estaba en uso y en agosto de 2021 adoptaron el definitivo One of Us. Fue entonces cuando empezaron a pensar en realizar su primer juego, y tras muchas deliberaciones eligieron una aventura gráfica en 2D con gráficos muy coloristas. El desarrollo acabó en octubre de 2023 pero solo lanzaron una demo ya que hasta mayo de 2024 estuvieron ocupados con correcciones y mejoras en general.

Por los créditos del final vemos que One of Us está formado por dos miembros: Guillermo de Cunto que se ocupa del guion, producción y dirección y por Luciana Gonzales, a cargo del diseño gráfico y las animaciones.

En cuanto a la aventura en sí, Ramas' Call: Twisted Timing (o El Llamado de Rama: Tiempos Retorcidos) es una aventura gráfica en español, *point & click*, con mucho humor, buenos gráficos y, quizás, una excesiva dificultad. Nos da la sensación de que antes de empezar a crear la

Título	Rama's Call: Twisted Timing
Género	Aventura gráfica, point & click
Plataformas	Windows
Autor	One Of Us Studios
Contacto 	@OneOfUsStd_DE
Sistema	Visionarie
Lanzamiento	21 de mayo de 2024
Idiomas	Español, inglés y portugués
Descarga 	link.caad.club/jqu7y
Precio	14,79 €

aventura han dedicado mucho tiempo para estudiar qué debe contener este tipo de juegos. Han buscado ejemplos como *Monkey Island*, *Full Throttle*, o *Deponia*, libros como los de J.R.R. Tolkien y películas tipo *Indiana Jones*, además de jugar a juegos de rol como *Dungeons and Dragons*.

Todo esto les ha llevado a componer una aventura muy vistosa, tanto gráficamente como con un guion muy robusto, pero que creemos que puede dejar a gente novata con un sentimiento de «no saber qué hacer». Por tanto, es una aventura para personas ya maduras en el género. De todas formas, su exceso de quererlo hacer bien es positivamente recibido porque se ve un trabajo muy bien hecho, aunque para la siguiente esperamos que sea igual de buena o mejor, pero que bajen un poco las características del juego para hacerlo más «normal».

Requisitos

Los requisitos recomendados del sistema son los siguientes: procesador y sistema operativo de 64 bits, Windows 10 de 64 bits, procesador de 2,6 GHz (Dual Core), 4 GB de RAM de memoria, para gráficos OpenGL 2.0 compatible y 1 GB VRAM, DirectX en versión 9.0c, 5 GB de espacio disponible de almacenamiento y tarjeta de sonido DirectX compatible.

Ambientación

Podríamos decir que la aventura consta de tres partes algo diferenciadas. Empezamos con un corto prólogo en el que no

interviene nuestro protagonista directamente. Tenemos a Manny, un profesor de universidad, suponemos que de la cátedra de física experimental, que está trabajando en una máquina de transporte instantáneo y cuenta con la ayuda de Sarah, su ayudante. Por algún motivo inesperado, por eso es un experimento, la máquina falla, abre un portal en el espacio-tiempo y manda a Mic, el protagonista, a un lugar diferente. El pobre Mic es un repartidor que pasaba casualmente por ahí y se dirigía a casa para iniciar una de sus sesiones de rol, su gran pasión.

En el grueso del juego Mic aparece no en un pasado medieval, sino que incluso podríamos decir que en otro «planeta». Estamos en el ducado de Lord Nicola y en el año 5032 después de la Revolución. Aquí, durante toda la aventura, nuestra misión será volver a nuestro tiempo, pero para lograrlo deberemos hacer algunas misiones, ¿cómo no? Tendremos que hacernos amigos de Lord Nicola, buscar nuestro objetivo, encontrar un ladrón y, con la ayuda de un nuevo amigo, el alquimista Karl, activar un tótem dándole siete ofrendas.

Finalmente, en la tercera parte, también algo corta, aunque no tanto como el prólogo, tomaremos el papel de Sarah, que al ver que Mic no puede regresar, salta también por otro portal para ir junto a él y ayudarlo en lo posible para su regreso, sin que Mic lo sepa y creando unos giros temporales muy interesantes.



Gráficos

En toda la aventura tenemos unas 30 pantallas diferentes para jugar. Todas ellas a pantalla completa y con unos gráficos de dibujos hechos a mano en 2D. Hay muchas animaciones y objetos para examinar. Son pantallas muy vistosas y bien dibujadas, llenas de objetos y agradables a la vista.

Nuestro protagonista se ve muy grande (en general todo es muy grande) y observamos perfectamente su cara y sus expresiones. Lo mismo ocurre cuando le toca a Sarah protagonizar su parte y también igual en el resto de personajes.

Jugabilidad

En primer lugar tenemos tres modos de juego: fácil, normal y difícil. Lo que pasa es que no sabemos cómo afecta cada modo porque no está explicado con claridad. En la fácil dicen «este va a ser fácil», en la normal «arrollar» y en la difícil «a la aventura». Quizás la pista está en los dibujos, ya que la fácil lleva una pluma, la normal un rubí y la difícil un som-

brero, pero no está claro, mejor dejarlo como viene por defecto y jugamos igual.

Aunque la trama principal la jugaremos con un protagonista, en la última fase cambiamos y jugamos con otro, o sea que podemos decir que tendremos dos protagonistas activos, pero sin cambiarlos, cada uno en su momento.

Tendremos también bastante cantidad de personajes secundarios, más de una decena, con los que deberemos hablar e interactuar. Y en cuanto al inventario podremos coger la burrada de más de 90 objetos para interactuar con el entorno.

También tendremos cuatro minijuegos, sencillos, para conseguir más variedad. Por cierto, encontraremos cuatro palancas en el laboratorio del alquimista que aún no hemos podido entender, ya que al final lo dejamos y el juego sigue tranquilamente sin pasar nada. O sea, que parece ser que también hay puzles de «mentira» para complicarnos un poco la vida y tenernos mucho tiempo pensando una solución que no importa.

Algo importante son las casi 10.000 líneas de código, con lo que podéis imaginar la longitud de la aventura. Y encima nos prometen que próximamente, ya que están en ello, saldrán nuevas versiones con más idiomas. Y también nos prometen nuevos «logros» de Steam y «ocultos».

Como decíamos antes, parece que han querido poner todas las características de las aventuras juntas. Muchas charlas, minijuegos, humor, laberintos, extenso inventario, *point & click*... todo en uno.



Aunque en sus características nos digan que tiene una duración de seis horas, eso sería así con una guía delante y siguiéndola al pie de la letra y rápido. En realidad, la aventura dura muchísimo más, nos atreveríamos a decir que más de veinte horas. El sistema de charlas, de usar los objetos y de los laberintos la hacen muy larga, aunque no por ello menos entretenida.

No vamos a encontrar una progresión lineal, de ir haciendo un objetivo y no poder seguir hasta acabarlo. Tanto en el prólogo como en la segunda parte quizá sí que debemos llevar la historia a un solo objetivo, pero en la parte central, la más extensa, nos vamos a encontrar con muchas misiones que se solapan y que podremos ir cumpliendo en el orden que más nos convenga, a medida que vayamos encontrando pistas para acabarlas.

Como curiosidad podemos decir que el personaje se mueve algo despacio y acaba exasperando un poco, y más después de jugar horas y horas y querer ya ir un poco rápido.

La jugabilidad es un punto fuerte de la aventura, ya que usando el botón izquierdo del ratón lo tenemos todo. Es sencillo de usar, se entiende bien y no da problemas. Al ponernos sobre algún objeto o personaje y pulsar el botón aparece la cara del protagonista y podemos elegir los ojos para mirar, la boca para hablar o las manos para coger o salir. Al salir la cara a un buen tamaño no tenemos



problemas en pulsar donde queramos.

En cuanto al menú, muy bonito de presentación, tenemos opciones para iniciar un nuevo juego, carga y salvado de partidas, continuar el juego, salir y créditos. En la parte inferior están los ajustes, donde podemos poner el volumen de la voz, de los subtítulos y de la música como queramos. También podemos elegir el lenguaje y la dificultad.

La presentación del juego también está muy bien encuadrada, ocupando la totalidad de la pantalla salvo el inventario y la zona de nuestras «características». El inventario aparece en la parte superior de la pantalla y contiene doce casillas, que alguna vez rebasaremos, con lo que usaremos las flechas laterales para mirar la par-



abajo del todo hay una última opción para hacer aparecer el inventario

Dificultad

De entrada, la dificultad a la hora de ir avanzando y realizar los diferentes puzzles no es elevada. Nos dan suficientes pistas para acabar la aventura con tranquilidad, pero no todo es tan bonito.

Lo principal, lo que más tiempo ocupa, lo más desesperante en nuestra opinión son los cuatro «caracteres» de nuestro personaje. A medida que avanza el juego podremos elegir entre «normal» (llevamos un rubí), «aventurero» (llevamos un sombrero, +DEX), «Inteligencia y confianza» (llevamos una pluma +CHA) y «Observador y detective» (llevamos una lupa +INT). Realmente tampoco tenemos claras las características

te inferior. Podemos jugar sin él y hacerlo aparecer o desaparecer pulsando el botón derecho del ratón. También lo podemos fijar usando un gancho para tal efecto.

En la parte lateral derecha tenemos la zona de nuestras «características». De arriba abajo está el rubí, el sombrero, la lente y la pluma. Pulsando cada una de ellas nos pondremos el objeto en cuestión y jugaremos con sus características. Un poco más abajo tenemos un mapa con el que más adelante podremos saltar de un sitio a otro para ir más rápido. Y

de cada carácter, pero lo cierto es que cada uno de ellos tiene propiedades diferentes.

El quid de la cuestión es que cada acción, conversación o uso del inventario debe hacerse con un carácter diferente y como no sabemos cuál, nos obligan a probar todos los caracteres en todos los objetos, charlar con los protagonistas de cuatro formas y cambiar continuamente. Imaginad el tiempo que ello conlleva hasta acertar el carácter justo. Vamos, que primero debemos pensar qué hacer con algo y luego probar cuatro veces.

También vamos a encontrarnos con un bosque laberíntico de unas diez pantallas y donde deberemos ir bastantes veces.

Las pantallas van a salir de forma aleatoria e incluso podemos salir y tener que volver a entrar. Lo malo es que nunca sabremos dónde salimos, y hay que dar vueltas y vueltas hasta llegar a la pantalla correcta. No hay un camino exacto, yendo por el mismo lado podemos salir en otra pantalla diferente, no la misma que la anterior, y así tendremos que pasar bastante tiempo más.

Sonido

La aventura tiene muchas melodías, tantas como pantallas, y todas ellas con sonidos tranquilos, extensas y que nos ayudan a meternos más en el juego. La mayoría están compuestas por Eric Matyas y bajadas de la página *Soundimage* (soundimage.org).

En cuanto a los efectos especiales, también vamos a encontrar de todo tipo y por todas partes. En especial los pasos del protagonista o las gotas de la cárcel nos ayudan también a meternos más en la aventura. También están bajados de *Soundimage*.

Sobre las voces de los personajes se han buscado a personas que tengan alguna conexión con el personaje en lugar de ser famosas. Y se ha logrado perfectamente, porque da la sensación de que cada personaje tiene la voz apropiada. Como curiosidad decir que se grabó todo en «Radio Tortuga», Córdoba, Argentina. ■



RAMAS'CALL: TWISTED TIMING

Versión comentada: Windows

AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	6
GRÁFICOS	9
GUIÓN	9
DIFICULTAD	7
SONIDO	8



The Last warrior

Por EJVJ  @Edu.villagal



Título	The Last Warrior
Género	Aventura de texto
Autor	Iron Chip (Jorge y Luis Peralta)
Plataforma	Spectrum 48K
Versión comentada	1.5 (2024)
Sistema	PAW
Lanzamiento	1991, 2024
Idiomas	Español
Descarga	link.caad.club/2z3ct
Precio	Freeware

En 1991, los hermanos Peralta crearon **The Last Warrior**, una aventura que nos situaba en la Edad Media para ayudar al protagonista a buscar las armas de un antiguo caballero. Según la leyenda, estas armas harán que el guerrero se levante una

vez más contra el ejército invasor que aceche sus tierras.

Ahora, en 2024, se publica una nueva versión (1.5) en la que se han mejorado algunos aspectos del juego, tales como faltas de ortografía, expresiones y algunos puzzles, además de cambiar la localización del juego desde el norte de Francia al norte de la península ibérica, y el origen de los invasores, de ingleses a vikingos, con el fin de darle mayor rigor histórico al juego, aunque en realidad estos detalles tienen una nula importancia en el desarrollo de la trama.



The Last Warrior es una aventura sencilla. Primero jugué la versión de 1991 y después la de 2024, y considero

que esta es la definitiva y el objeto de este análisis, pues en la de 2024 se aprecia un cambio notable en la resolución de algunos puzzles para hacerlos más coherentes, aunque, por lo menos en apariencia, los cambios son tan pocos que se puede casi considerar una corrección de *bugs*, así que, en esencia, estamos ante una aventura de 1991 hecha por adolescentes. ¿Está pues **The Last Warrior** a la altura de las aventuras modernas y los nuevos gustos? ¿Y a la altura de las aventuras de la época con todas las cosas buenas y malas de entonces?

Mi opinión es que **The Last Warrior** es una aventura muy digna, y aunque no es mejor que la mayoría de las aventuras comerciales de la época, es mejor que otras tantas también del mismo periodo. Quizá, la única diferencia con todas ellas es su escasa duración. Da la impresión de que es una aventura incompleta, y creo que así lo han manifestado los autores. Y aunque es cierto que es una historia cerrada que finaliza cuando conseguimos las armas, es verdad que acaba



cuando promete empezar lo bueno, más o menos como si **La aventura original** acabase cuando entramos en la cueva. Es una forma bastante anticlimática de finalizar una historia, pero es un recurso narrativo tan válido como cualquier otro.

Los gráficos son los típicos vectoriales de las aventuras de Spectrum, y están



bastante bien, aunque son escasos. Alguno me parece particularmente evocador, como el del campo de cereal, que parece la inconfundible estampa de la meseta castellana, incluso con su típica iglesia mudéjar, aunque el juego nos localice en Francia en la versión de 1991, y en la cordillera cantábrica en la de 2024. Es un curioso detalle y una imagen bonita y bastante conseguida.

Sin duda, el punto flaco del juego es el guion. Si bien la premisa no es demasiado original, sí promete cierta aventura y podría ser el argumento de cualquier juego de *arcade* o plataformas. Sin embargo, el desarrollo del juego es de todo menos épico, lo cual me resulta chocante siendo un juego escrito por adolescentes. La armadura no la custodiaba un dragón, ni la espada un rey



muerto viviente, sino que se puede decir que las piezas de la armadura se encuentran en los lugares más cotidianos que pueda uno imaginar, prácticamente «tiradas por ahí». Además, los puzzles no son lo más coherente del mundo, de hecho, no sé si son cosas más, pero el juego me transmite cierta sensación onírica por el surrealismo de algunas situaciones. Aunque hay que decir que, si bien los puzzles son algo extraños, son honestos, por lo menos los de 2024, lo cual se agradece bastante.

Por otra parte, la aventura tiene las peculiaridades de la época, muertes súbitas, pérdidas de objetos que hacen irresoluble la aventura (en la de 1991) o los típicos laberintos. Sobre estos últimos, hay dos, y he de decir que me he divertido mapeándolos. No creo que los

laberintos sean malos *per se*, lo malo es que haya laberintos en todas las aventuras o sean excesivamente engañosos, y no es el caso, aunque ya os digo que si entráis en alguno por equivocación sin haberlo mapeado y saber dónde estabais antes, lo más probable es que tengáis que volver a empezar la partida.

En conclusión, **The Last Warrior** es una aventura que transmite muy buenas sensaciones, es auténtica y accesible, pues con esta remasterización ha eliminado errores, producto, creo yo, de la juventud de los autores en aquel momento. Estos cambios la hacen mucho más jugable y se puede decir que es una aventura con lo que pasaréis un rato muy agradable y que os dejará pensando en qué sucedería cuando el último guerrero hubiese renacido por fin. ■

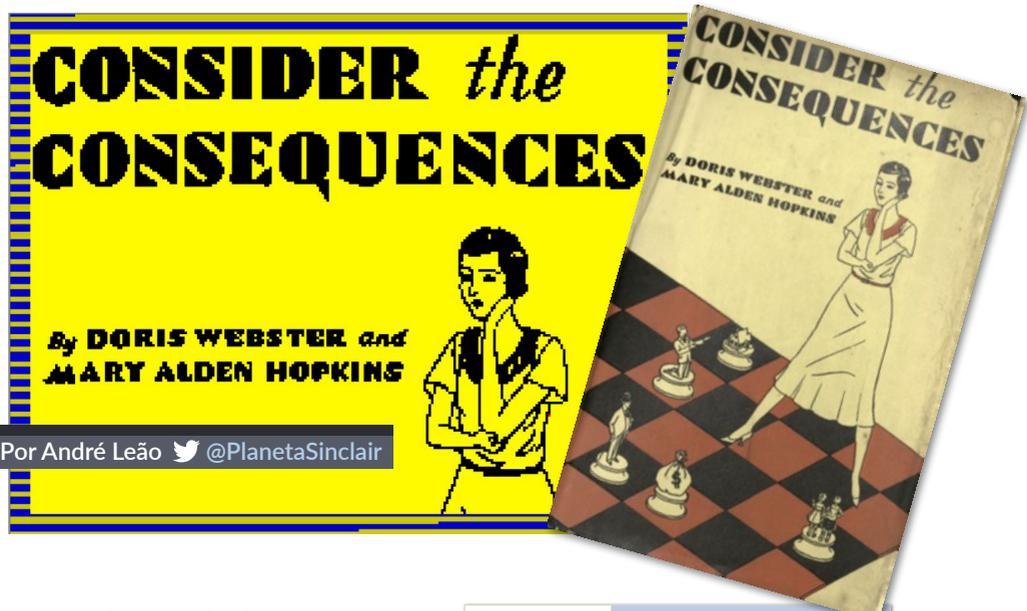


THE LAST WARRIOR

Versión comentada: Spectrum 48K

AMBIENTACIÓN	6
JUGABILIDAD	8
GRÁFICOS	7
GUIÓN	4
DIFICULTAD	6
SONIDO	—

7,5



Por André Leão [@PlanetaSinclair](#)

La obra *Consider the Consequences!*, escrita por Doris Webster y Mary Alden Hopkins, se publicó por primera vez en 1930. No debe tomarse literalmente como un juego, sino más bien un libro en el que decidimos el destino de tres personajes en torno a los cuales gira la trama de la historia. Se considera el libro más antiguo que presenta una narrativa interactiva no lineal del estilo «elige tu propia aventura».

El éxito no fue inmediato, ya que los lectores no estaban acostumbrados, en aquel momento, a tener que decidir cómo se desarrollaría la historia de un libro y mucho menos a tener la posibilidad de elegir 43 finales diferentes, divididos entre tres personajes: Helen Rogers y sus pretendientes Jed Harringdale y Saunders Mead. Pero el libro dejó un legado, ya que casi cien años después la gente continúa escribiendo y hablando del género «elige tu propia aven-

Título	Consider the Consequences!
Género	Aventura por opciones
Plataforma	Spectrum 128K
Autor	Kozelek
Contacto	@pablote2es
Sistema	CYD
Lanzamiento	19 de agosto de 2024
Idiomas	Español e inglés
Descarga	link.caad.club/td7x4

tura», del cual *Consider the Consequences!* fue un pionero. De hecho, la colección *Fighting Fantasy* entre 1982 y 1995 lanzó 59 libros, haciendo famosos a Steve Jackson e Ian Livingstone. Sus libros siguen siendo muy buscados por los coleccionistas e incluso algunos de ellos han sido adaptados para el ZX Spectrum, como es el caso de *The Warlock of Firetop Mountain*, que lamentablemente se convirtió en un *arcade* que de ninguna manera hacía justicia a la obra en la que se inspiraba (el jue-

go resultante tenía grandes similitudes con el juego de 1983 **Halls of the Things**, también considerado mediocre).

Últimamente el género se ha revitalizado y ahora es raro el mes en el que no aparecen juegos del tipo «elige tu propia aventura», especialmente para Spectrum y buena parte de ellos de programadores de habla hispana. Este es precisamente el caso de **Consider the Consequences!**, con versión bilingüe en inglés y español.

Para el análisis de este trabajo elegimos la versión en inglés, ya que estamos más familiarizados con ese idioma, lo cual es importante para que podamos comprender todos los entresijos de la historia. Ya lo hemos comentado, hay 43 finales diferentes, y algunos de los capítulos cuentan con textos bastante largos y complejos, requiriendo una buena dosis de atención por parte del lector.

Incluso antes de comenzar la aventura, debemos equiparnos con los tres mapas que formaban parte de la obra original y que ahora han sido adaptados para este lanzamiento. Presenta todos los capítulos posibles para cada uno de los personajes (35 para Helen, 18 para Jed y 30 para Saunders) y es fundamental para no perdernos en la trama, sobre todo porque seguro que queremos ver todos los capítulos y la forma en que nuestras decisiones cambian el rumbo de quienes intervienen en la historia.

La primera decisión a tomar aparece justo después de una breve introducción, en la que se explica cómo podemos «jugar» a **Consider the Consequences!** Primero tendremos que seleccionar en la

piel de qué personaje queremos ponernos. Cabe señalar que, contrariamente a lo habitual en obras de este género, ésta está escrita en tercera persona, y no en segunda. Esto nos ayuda a sentir más intensamente que estamos ante un libro, en el verdadero sentido de la palabra, y no ante un juego, pero en realidad somos nosotros los responsables de las acciones que definirán el destino de los tres personajes. Estas se interconectarán entre sí y por momentos sentiremos que ya hemos pasado antes por alguna situación. Es natural, ya que a veces diferentes caminos pueden llevar al mismo destino.

Los orígenes de cada uno de los personajes, independientemente de a quién elijamos, no cambian. Los tres nacieron y vivieron en Franklin, un pequeño pueblo estadounidense de Nueva Inglaterra, y es a partir de allí donde se desarrolla toda la trama. El juego nos permite así vivir la historia desde el punto de vista de cada uno de los tres personajes.

También hay una advertencia que su autor, *Kozelek*, menciona en su página web. La obra está dirigida a un público adulto y ha sido diseñada para experimentarse en grupo, con una persona leyendo y las demás tomando decisiones. Dependiendo de las que se tomen, el destino puede ser más o menos feliz. En última instancia, pueden resultar en acciones poco honestas o incluso criminales por parte de los personajes, que a veces conducen al suicidio o al asesinato. Por tanto, no será la lectura más adecuada para los niños.

Sobre todo, lo que más apreciamos de este tipo de narrativas y «juegos» es que

podemos comprobar inmediatamente la ley de causa y efecto, y que el comportamiento humano esté tan bien presentado. Por tanto, sabemos que nuestras acciones tienen consecuencias y que influyen directamente no sólo en nuestras vidas, sino también en las vidas de las personas que nos rodean. Básicamente, es una situación muy similar a la vida real y podría ser una buena experiencia de aprendizaje para convertirnos en mejores personas. O no, depende de nuestras ambiciones y deseos personales.

La mecánica utilizada en **Consider the Consequences!** es la misma que en la mayoría de los juegos tipo «elige tu propia aventura». Tras un texto que describe la situación, se nos presentan las distintas opciones, que podemos seleccionar de forma muy rápida. A diferencia de las aventuras de texto estándar (en las que tenemos que teclear las acciones, a veces desesperados por encontrar la palabra adecuada, sobre todo cuando el juego no está en nuestro idioma nativo) en este tipo de aventuras simplemente debemos elegir la opción pre-determinada en pantalla y que creemos que se adapta mejor a la situación. Sencillo y eficaz, aunque los más puristas quizá prefieran las aventuras más tradicionales.

Una opción que nos pareció especialmente interesante tiene que ver con indicar, en la esquina superior izquierda, el capítulo en el que nos encontramos (empezando por la letra «H», «J» o «S»), según el personaje que elijamos). Como el trabajo es especialmente largo, identificamos rápidamente, mirando el mapa de cada uno de los personajes, el punto en el que nos en-

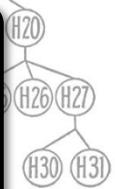
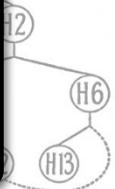
```
(G: Up, A: Down, SPACE, ENTER: Select)
+ SECTION I: HELEN
  SECTION II: JED
  SECTION III: SAUNDERS
```

```
S-4
  Thoroughly outraged by his glimpse into
  the corruption of the city government,
  Saunders thought he had only to tell of
  the dishonest offer made him, to rouse the
  community and cause the citizens to insist
  that the grammar-school he built on his
  lot, which was obviously the right place.
  To his astonishment, the respectable
  element did nothing, each man excusing
  himself on the ground that no one else
  took any interest in the corrupt
  conditions.

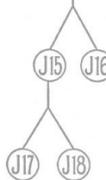
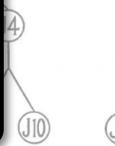
  Donovan, as a counter-blast, set up the
  cry that the immigrant children across the
  railroad tracks were just as important as
  the silk-stockinged children of the
  plutocrats, neglecting to mention that
  the children on the town side of the tracks
  outnumbered those on the other side ten to
  one. The school-house was built across the
```

```
+ The reader who thinks that he should
  stay at Braley's and finance Marge in
  Boston turns to paragraphs S-9.
  The reader who thinks he should accept
  the Cleveland offer turns to paragraphs
  S-10.
```

contramos. Del mismo modo podremos ir «picando» los finales que ya hemos visto en el propio mapa. Esto demuestra el cuidado puesto por su autor en la elaboración de esta obra, no sólo presentando textos muy bien redactados y fieles a la obra original y al espíritu de la época (no tuvimos oportunidad de analizar la obra en detalle en español), sino también orientando al lector, haciendo que la lectura del libro sea mucho más intuitiva y eficaz. Además, en el caso de que utilizemos un Spectrum real en lugar de emuladores, que nos permiten



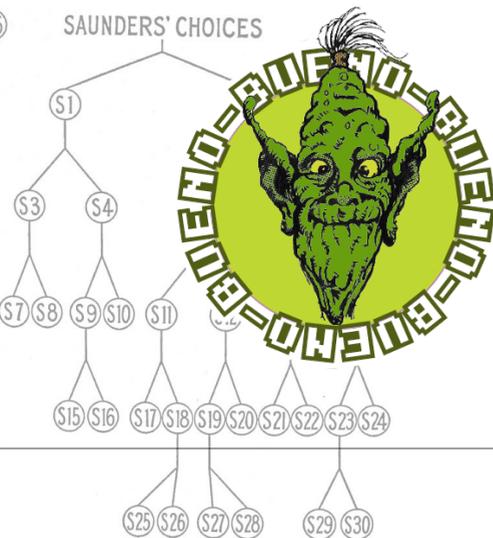
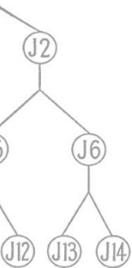
JED'S CHOICES





grabar rápidamente la posición en la que nos encontramos, llegaremos más rápidamente al punto deseado.

Algunas aventuras de este tipo incluyen gráficos. No es el caso de **Consider the Consequences!**, que se mantiene fiel a la obra original. Cuando los textos son interesantes, como es el caso aquí, las imágenes acaban siendo innecesarias, sobre todo porque normalmente, por motivos de memoria, no permiten la inclusión de textos



muy extensos. Lo más probable es que si se incluyeran gráficos, los textos y la historia quedarían mutilados, perdiendo parte del interés de la obra. Y ciertamente no sería una representación integral del libro de 1930, ni de las costumbres de la época, tan bien descritas aquí.

Por tanto, nuestros lectores pueden experimentar esta aventura con confianza. Cualquiera a quien le guste el género tiene aquí uno de los mejores ejemplos de un programa «elige tu propia aventura». Por otro lado, aquellos a los que les gusten los libros, especialmente los digitales, también tendrán aquí múltiples motivos de interés. Además, el programa es completamente gratuito, incluyendo versiones en inglés y español, mapas y el texto completo del libro en PDF.

Por favor, cuando lo descargues, deja unas palabras de ánimo para el autor en su web. Es una forma de mostrar agradecimiento por darnos a conocer esta magnífica obra. ■

CONSIDER THE CONSEQUENCES

Versión comentada: Spectrum 128K

AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	-
GRÁFICOS	-
GUIÓN	9
DIFICULTAD	-
SONIDO	-



TACHYON DREAMS ANTHOLOGY

Por Dardo



De la trayectoria de Cosmic Void, o sea de Aviv Salinas, ya hablamos en el **CAAD 63**, así que mejor vamos a los comentarios de la aventura, salvo decir que actúa como guionista, programador y dibujante. En medio de las dos que conocemos, **The Corruption Within**, una aventura psicológica de misterio y terror del 9 de junio de 2021 y **Twilight Oracle**, de humor y Ci-Fi del 30 de enero de 2024, aparecieron tres aventuras que componían una trilogía.

La primera fue **Tachyon Dreams: The Radiant Fish of the Apocalypse** (El pez radiante del Apocalipsis) del 5 de octubre de 2021, la segunda **Tachyon Dreams II: The Bloated Can of Space Root Beer** (La lata hinchada de cerveza de raíz espacial) del 14 de marzo de 2022 y la tercera se llamó **Tachyon Dreams III: The Rancid Buttermilk from Andromeda** (El suero de leche rancio de An-

Título	Tachyon Dreams Anthology
Género	Aventura gráfica <i>point&click</i>
Plataforma	Windows
Contacto	 @Cosmic_Void_
Compañía	Cosmic Void
Lanzamiento	23 de julio de 2024
Idiomas	Inglés
Descarga	 s.team/a/2731920
Precio	4,99€

drómeda) del 11 de enero de 2023.

Todo esto viene a cuento de que al comentar la Antología que ha sacado en julio no podemos olvidarnos de esta Trilogía ya que son las mismas tres aventuras unidas en una sola, añadiendo alguna pantalla más y cambiando algunas acciones. Nada más. La Antología es lo mismo, pero uniendo las tres historias en una.

Tachyon Dreams Anthology es una aventura gráfica con analizador sintácti-

co, futurista y con mucho humor, que rinde homenaje a las antiguas de Sierra de los 80. De hecho, tanto en la presentación como en su desarrollo y gráficos es idéntica a los dos primeros **Space Quest**. Con esto queda todo dicho.

En la Trilogía tenemos 9 pantallas en la primera parte, 8 en la segunda y 9 en la tercera. Total 26 pantallas. En la Antología se han añadido 7 pantallas más, que corresponden una al inicio de la primera parte, otra al inicio de la segunda y 5 en la tercera. La duración aproximada es de 30 minutos la primera parte, 25 la segunda y unos 40 la tercera, que queda en unas dos horas en la Antología. Por tanto, si seguimos la Trilogía capítulo por capítulo podemos decir que eran muy cortos, pero al juntarlos todos en la Antología la cosa cambia un poco y ya es de tamaño medio.

Los requisitos recomendados son los siguientes, siempre con un procesador y sistema operativo de 64 bits: Windows 10, procesador de 2 GHz+, 2 GB de RAM, tarjeta de vídeo con al menos 512 MB compartidos y 15 MB de espacio disponible.

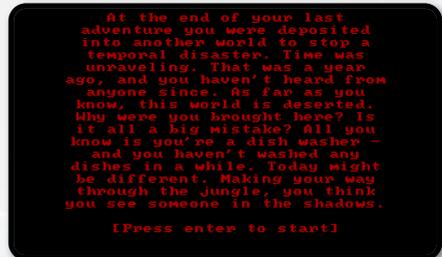
Podéis descargarlos la Antología desde Steam ([🌐 s.team/a/2731920](https://store.steampowered.com/app/2731920)) a un precio de 3,99 euros, como oferta de lanzamiento. Cuando caduque la oferta el precio será de 4,99. También podéis encontrar una demo para probarla, que incluye la mitad de la primera parte de la Trilogía.

La Trilogía sigue siendo gratuita y se descarga directamente desde la página de Cosmic Void. Son ficheros muy cortos de 8,5, 10,1 y 10,2 MB.

Ambientación

Como ya hemos comentado, la Antología es la unión de la Trilogía, cuyo guion no cambia en nada, salvo que se desarrolla la historia seguida. Por tanto, podemos dividirla en tres fases algo diferenciadas pero unidas a la vez por el protagonista y la historia.

Empieza la primera parte con Dodge, el protagonista, un lavaplatos del bar de la esquina de su casa que acaba con el mismo trabajo, pero en la P.I.S.S. (la «Estación Espacial Interestelar Penrose»). En esta Estación se trabaja sobre la manipulación y dilatación del tiempo, con lo que las naves espaciales han llegado a medio universo. Pero algo sale mal y nos toca arreglarlo, así que con nuestro «aparato teletransportador» nos pasearemos por el futuro y el pasado intentando arreglar la línea temporal.



En la segunda parte, un año después, aparecemos en una jungla sin saber ni cómo lo hemos hecho y debemos escapar a otro mundo. Aquí encontraremos a Tenas, una amiga, y pasaremos por los paisajes de un nuevo planeta para salvar al universo de una raza llamada los Tgorodianos, viajeros del tiempo que buscan el legendario «Mundo Jardín» de la raza de los Margdonianos.



La tercera parte se compone igualmente de tres escenarios diferentes. En primer lugar, aparecemos en un «mundo roca» y solos, ya que nos hemos separado de Tenas. Nuestra misión primera es salir de aquí como sea. Una vez lo conseguimos aparecemos en nuestro apartamento. Debemos conseguir salir y al hacerlo volvemos junto a Tenas en otro lugar selvático para acabar la Trilogía. Ahora ya es el momento de descubrir los mundos legendarios de los Margdonianos, los que buscan tan insistentemente nuestros enemigos Tgorodianos.



Gráficos

Otra muestra de *pixel art*, recordando viejos tiempos. Gráficos EGA muy coloridos y detallados, a baja resolución. Por lo comentado anteriormente solo tenemos que pensar en el **AGI (Adventure Game Interpreter** de Sierra) para imaginar cómo está montado todo.



Normalmente las pantallas son muy estáticas, salvo contadas ocasiones, cinco o seis: un pez nadando, la aleta de un tiburón, fuego, un ventilador, una cabeza flotando y poco más. Asimismo, pantallas en las que tenemos primeros planos solo veremos una, la del protagonista cuando hace «sus necesidades».



Jugabilidad

Como en las antiguas aventuras, tenemos un contador que irá sumando a medida que hagamos determinadas acciones. Si hablamos de la Trilogía, la primera parte llega a 32, la segunda a 33 y la tercera a 50. Son un total de 115. En la Antología se llega hasta los 158. Aquí sí que notamos las diferencias ya que deberemos hacer acciones nuevas o diferentes para aumentar el contador.

El analizador de texto es un poco corto de palabras. No tiene gran cantidad de verbos, ni sustantivos, ni expresiones, lo que, por un lado, dificulta más encontrar la palabra o verbo exacto, pero por otro permite centrarnos en los más corrientes.



También la mayoría de las veces debemos teclear la orden justo delante de donde debe hacerse. Hay ocasiones en que te indica esto, pero otras no, así que debemos probar las acciones en diferentes lugares hasta dar con el lugar correcto.

Por otro lado, otra muestra de la debilidad del analizador de texto es que por ejemplo, algunas veces hacemos un LOOK a un lugar y te dice que está lleno de eso o de aquello, por ejemplo, mesas.

Luego tecleamos LOOK TABLES y te dice «¿Tables, qué es eso?». Además, las frases para decirte lo mal que lo haces son muy cortas y repetitivas, con poca variedad.

Tenemos ocho ranuras para salvar el juego sin tener que irlo machacando encima del anterior. Suficientes para ir asegurando nuestros progresos.

```
Use the arrow keys to select the
slot in which you wish to save the
game. Press Enter to save in the
slot, Esc to not save a game:
>Huge Mushroom      11:26 4/7/2024
[EMPTY]
[EMPTY]
[EMPTY]
[EMPTY]
[EMPTY]
[EMPTY]
[EMPTY]
```

El sistema de juego nos presenta casi a pantalla completa el gráfico que toca, una línea de la parte inferior sirve para teclear la acción que queremos hacer y otra línea en la parte superior es para ver la puntuación que tenemos. Si pulsamos ESC aparece el menú, que consiste en cinco apartados: *Info* (Acerca de, Ayuda....), *File* (salvar y cargar partidas), *Action* (inventario), *Display* (pantalla completa o no) y *Sound* (más o menos volumen). Finalmente nos desplazamos con las «teclas de flechas».





CAAD 65

Octubre 2024 Año XXXVI

Tercera Edad

★ ★ ★

Publicación aventurera de
aparición trimestral

Director

Juan J. Muñoz Falcó

 @Juanjoide

Diseño y maquetación

José Luis Cebrián

 @jlcebrían

Tranqui69

 @tranqui69

EJVG

 @Eduvillagal

Contacto

CAAD

Apartado 319

46080 Valencia

clubaventurasad@gmail.com



caad.club



[@CAAD_es](https://twitter.com/CAAD_es)



[yfXGR3H6aR](https://discord.com/users/yfXGR3H6aR)

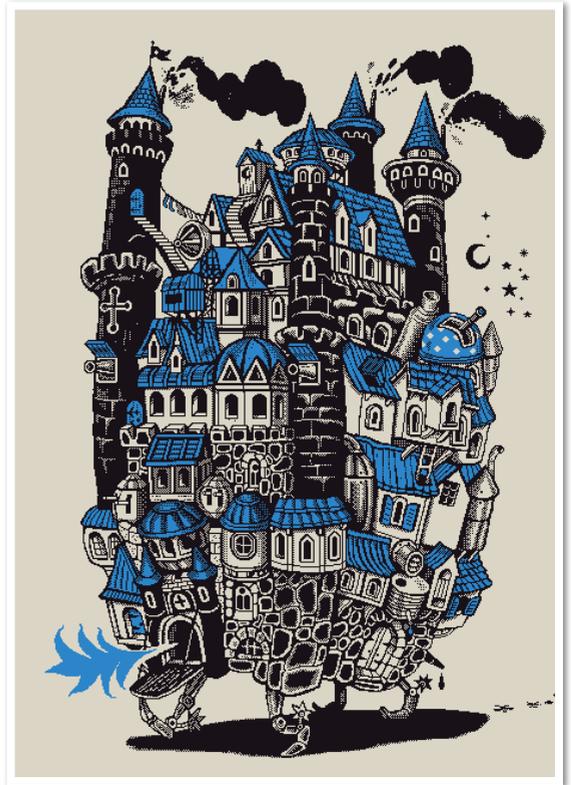


[33938974840](https://www.facebook.com/33938974840)



[clubdeaventurasad](https://www.instagram.com/clubdeaventurasad)

- ◀ **Ilustración de portada:** Carátula del videojuego Cronela's Mansion, realizada por Francesco Terraciano, *Straynus*.



- ▲ Ilustración pixel art titulada *Howl's Moving Castle*, obra de *The Pixel Apothecary* ([@pixelapothecary](https://twitter.com/pixelapothecary)).

COLABORADORES

André Leão
Andrés Ciambotti
Bieno Martí
Comic Fans
Dardo
DMT
EJVG

El Explorador de RPG
Epic Adventures
Guillermo De Cunto
Jorge Casares
Straynus
tranqui69

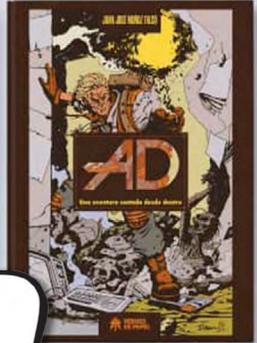
Un libro que desgrana la historia de la mítica compañía española de videojuegos y sus miembros, narrada directamente por ellos

23,95 €

11,95 €



JUAN JOSÉ MUÑOZ FALCÓ



COMO DIJO NAPOLEÓN,
¡APROVECHEN LA OCASIÓN!



240 págs
Edición especial
también disponible

Consíguelo en



link.caad.club/mgcp1



HÉROES
DE PAPEL