

CAAO 66

REVISTA PARA AVENTUREROS

ENERO 2025

INFORME

CÓMO SE HIZO...
LA DAGA OSCURA

INFORME

C
C
Y
A
N

INFORME

Origen de los
Juegos de Rol (III)

INFORME Y ANÁLISIS



SPIDER'S
GAME

ANÁLISIS

RIVEN®



ENTREVISTA
DIEGO VARGAS



ANÁLISIS
DEVIL'S HIDEOUT



ANÁLISIS
CRIMSON DIAMOND



ANÁLISIS
TRIBUS

¡VUELVE PETRA! ¡OTRA VEZ! ¡Y EN LA ESTRELLA DE LA MUERTE!



LA DAGA OSCURA

ZX SPECTRUM 128K



EJV.G.ITCH.IÖ/LA-DAGA-OSCURA

CAAD⁶⁶
REVISTA PARA AVENTUREROS



SUMARIO



	Pág.
EDITORIAL	5
NOTICIAS	6
MISCELÁNEA	
Pasatiempos	16
Humor	18
ENTREVISTA	
Diego Vargas	22
INFORMES	
Cyan	28
Novedades de CyD	50
SpAlder's Game	54
Origen de los juegos de rol (III)	58
La daga oscura	70
COMENTARIOS	
La daga oscura	78
SpAlder's Game	84
Riven	88
The Crimson Diamond	96
Tribus	106
Devil's Hideout	110



CINCO DUROS

VOL. 2

LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO
EN ESPAÑA *para todos*

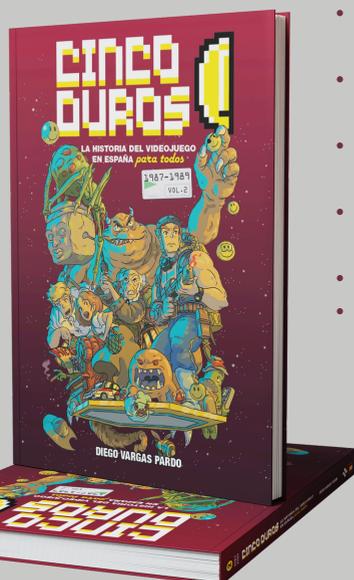
DIEGO VARGAS PARDO

UNA GRAN HISTORIA REVELADA POR SUS PROTAGONISTAS,
UNA OBRA DE INVESTIGACIÓN SIN PRECEDENTES

CINCO DUROS: LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA PARA TODOS, VOL. 2

A LA VENTA EL 25 DE MARZO DE 2025.

PREVENTA FÍSICA YA DISPONIBLE EN LA WEB DE DOLMEN EDITORIAL CON UN REGALO



- 65 ENTREVISTAS FRENTE A LAS 32 DEL PRIMER VOLUMEN, CUBRIENDO EL PERÍODO DE 1987 A 1989. MÁS DE 300 PÁGINAS.
- CUBRIENDO LA HISTORIA DE ESTUDIOS COMO AVENTURAS AD, DINAMIC, TOPO SOFT, OPERA SOFT, IBER SOFT Y MUCHO MÁS...
- CIFRAS DE VENTAS DE ERBE Y ROYALTIES DE TOPO SOFT, INFORMACIÓN NUNCA ANTES COMPARTIDA FUERA DE AMBAS COMPAÑÍAS.
- TESTIMONIOS DE PIONEROS DE REVISTAS COMO ZX, TODO SPECTRUM O MICROHOBBY, DESTACANDO SU PAPEL EN LA INDUSTRIA.
- MÁS DE 100 IMÁGENES, MUCHAS INÉDITAS Y EXCLUSIVAS.
- DE REGALO EL CUADERNO DEL DOSSIER INTERNO DE TRABAJO DEL VIDEOJUEGO NO PUBLICADO DE TOPO SOFT "ATOMITO, GORDITO Y FOTÓN", INÉDITO HASTA LA FECHA. SOLO DISPONIBLE EN LA PREVENTA*

PRECIO 27,95 €

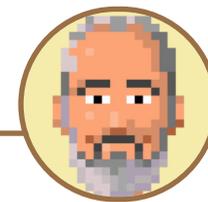
VISITA LA WEB DE DOLMEN EDITORIAL.
YA DISPONIBLE LA PREVENTA

DOLMEN
EDITORIAL



*EDICIÓN DEL CUADERNO LIMITADA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

EDITORIAL



Estimado lector y aventurero:

«¡Horror, don Alberto!». Eso era lo que pensábamos muchos de los que comprábamos la revista de divulgación *Muy Interesante* (a la que estuve suscrito hasta hace pocos años) cuando veíamos en portada al señor Einstein, dado que ello era una señal de que el precio se había incrementado a partir de ese número.

En realidad el **CAAD** impreso no sube de precio, pero sí ligeramente el envío del mismo, pues Correos tiene la costumbre de incrementar sus tarifas cada enero. Recordad que con el mísero puñado de euro-céntimos que se saca con cada ejemplar impreso hay que pagar el servidor, el dominio, el apartado... y evidentemente no se llega a nada de ello. Resumiendo, que el principal pagano es un servidor, y aunque lo expongo, no me quejo de ello... que hay vicios peores.

En fin, dejando aparte mis lloros, pasemos a lo positivo, que es todo lo que vais a encontrar en estas páginas: José Luis Cebríanos ha preparado un extensísimo informe doble: por un lado el comentario del remake de **Riven**, aparecido este verano, y por otro un repaso a Cyan, la compañía

fundada en 1987 por los hermanos Rand y Robyn Miller, autores de la saga. Hay quien no considera **Myst** y sus derivados auténticas aventuras, y aquí lanzo la siguiente pregunta a la distinguida concurrencia: ¿Qué opinas tú?

Otro extenso comentario es el que ha realizado *Dardo* para **The Crimson Diamond**, la aventura gráfica de Julia Minamata de cuyo desarrollo ella misma nos habló en el **CAAD 52...** pues bien, la amiga Julia ¡se ha pedido un **CAAD** impreso desde Canadá!

No voy a seguir detallando el sumario, que lo tienes en la página anterior, pero desdiciéndome, tocaré un último tema negativo: Las lluvias caídas a final de octubre en Valencia no solo han causado víctimas mortales, algo irreparable, sino también enormes daños materiales. Uno de los afectados ha sido *Dwalin*, quien se encargaba de la primera tirada impresa del **CAAD** desde el número 51. Su imprenta acabó anegada, así que siguiendo su recomendación tenemos un nuevo impresor, cuyo resultado espero os guste.

Nos vemos en tres meses de nada...

Juanjo Muñoz

NOTICIAS

INFRAMUNDO: LA SENDA DE DRAKO, GANADOR DE LOS PREMIOS PLAYSTATION TALENTS

Desde el lanzamiento de nuestra nueva página web, **Inframundo: La Senda de Drako** se ha mantenido como uno de los títulos más esperados por nuestra comunidad. Este ambicioso proyecto de 4catsgames, que ya anunciamos hace dos años, ha ido ganando fuerza y consolidándose como un referente en el género *point-and-click* nacional. El esfuerzo y la dedicación del equipo han sido reconocidos con el prestigioso galardón de los Premios PlayStation Talents, otorgado por Sony el pasado 15 de noviembre. Este logro confirma el potencial de Inframundo para convertirse en uno de los grandes títulos del panorama patrio. ¡Enhorabuena 4catsgames! ■



Juegos



DEVIL'S HIDEOUT, YA DISPONIBLE

La última creación de Aviv Salinas bajo su sello Cosmic Void pasó por un proceso de micromecenazgo en Kickstarter en el que 428 patrocinadores contribuyeron con 11.458 € para la creación de esta aventura gráfica de terror, superando ampliamente el objetivo de 9.500 €. Veamos el argumento de esta aventura con gráficos *pixelart* totalmente en inglés (interfaz, textos y voces): Lauren descubre a través de una médium que su hermana pequeña sigue viva, con unos cultistas oscuros preparando su sacrificio. Examinando el hospital donde su hermana fue ingresada, Lauren se sumerge en una pesadilla. Aquí tienes acceso a su página en Steam, por si quieres bajarte la demo, que comprende casi todo el primer acto, o pedirte el juego completo. Si quieres más detalles, no te pierdas el comentario que ha realizado Dardo en este mismo CAAD. ■



link.caad.club/cwxkd

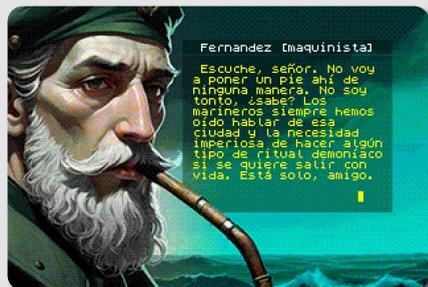
EDICIONES FÍSICAS A TUTIPLÉN

Dejando aparte el debate de la pertinencia de las ediciones físicas de los juegos retro que se lanzan hoy en día (e incluso de su precio), lo cierto es que no son pocos los autores que no solo crean un título aventurero, sino que deciden llevar a cabo una edición física, tocable y palpable, del mismo. Ya mencionamos hace poco el caso de Bitfans con sus **Innsmouth** y **Donum**, y recientemente volvió a la carga un habitual de las ediciones físicas, Sequentia Soft, el sello de nuestro amigo Fran Kapilla, lanzando ediciones limitadas en cinta de sus aventuras para Spectrum **SINCLAIR 01** y la novísima **El legado Da Vinci**, esta última incluso con una interesante versión en CD simulando un disco de vinilo. Y no solo Fran se dedica a tan decorosa labor, sobre todo para las estanterías. También los chicos de Package Soft han lanzado una versión en cinta para Amstrad CPC de la primera parte de su aventura gráfica **The Key**, que incluye un bloqueo más que la versión digital. Destaquemos la carátula reversible para hacerla similar a las que la mayoría de nosotros teníamos en la época. Quienes también se apuntan son los amigos de Furillo Productions con su alienante aventura por opciones **Area 51: Roswell Incident**. Y quien nos ofrece un repóker de ases es Play On Retro, en cuya oferta no solo podemos encontrar

otro título de Furillo como es **El Velo Oscuro**, perfecto ejemplo de aventura de texto por opciones, estilo bastante común recientemente, sino también la videoaventura de nuestro sufrido redactor EJVJG titulada **Tiny Nightmares**, de la cual tienes un cumplido informe sobre cómo se hizo en el CAAD 62. No dejes pasar la oportunidad de hacerte con pedacitos palpables de historia actual de la aventura, que en la nube todo está muy bien hasta que llueve... ■



BITFANS NOS TRAE EL GRAN CTHULHU



📁 Siguiendo la alegre tónica habitual de sus últimos lanzamientos (en **Donum** se mezclaban pesadillas con demonios, laberintos y locura, mientras que en **Innsmouth** se visitaba un doblemente monstruoso pueblecito, tanto por sus habitantes como por lo que allí se cocía, que no era marisco... o sí), Bitfans nos propone un nuevo viaje al universo Lovcraft con **El gran Cthulhu**, una aventura de texto realizada mediante una evolución del sistema empleado en los títulos antes mencionados, pero con una muy destacable particularidad: El título es para ZX Spectrum Next. Se trata de una aventura corta, cuyo desarrollo le ha servido al autor para conocer la arquitectura del Next. Los impresionantes gráficos emplean 256 colores como máximo, y aunque en algunas pantallas hay menos, se usa siempre el número máximo de tonos por color base que permite la paleta del Spectrum Next. Sin embargo, su corta duración se verá compensada con entregas múltiples, a modo de capítulos. Como es habitual,

F3M0 se ha encargado de la programación, los gráficos y los efectos, pero ha contado con la colaboración de *Greenweb* y *Duefectu* en cuanto al código, mientras que *Mr. Rancio* ha sido el responsable de la música. ¿Y el argumento? La historia nos cuenta el viaje de un estudioso hasta la mismísima ciudad de R'lyeh, donde descansa (o no) el gran Cthulhu que da título a la aventura. Desde luego, las ganas de meterse en la boca del lobo (o del cefalópodo en este caso) que tienen algunos personajes es ciertamente chocante, pero... en eso consiste el Mundo de la Aventura, ¿verdad? ■

🌐 link.caad.club/x50x3

SPAIDER'S GAME LLEGA A TU SPECTRUM

📁 Javier Fopiani es un destacado desarrollador de juegos para Spectrum, conocido por explorar diversos géneros como videoaventuras (**Nosy**), *arcades* (**Alien Girl** y **Rabbit**) y aventuras de texto, destacando **Viaje a la Luna**, su adaptación de la película homónima de Georges Méliès. Ahora incursiona en la Inteligencia Artificial con **SpAlder's Game**, una malvada araña virtual que desafía a los jugadores. El juego, desarrollado con el motor **CyD** de *Cronomantic*, cuenta con un análisis detallado elaborado por *EJVG* y un «cómo se hizo» en este **CAAD**, obra del propio Javier. ■

THE CAMPSITE EN ITCH



📁 Guillem Espias ha puesto a disposición del público angloparlante su aventura gráfica **The Campsite**, donde buscaremos un misterioso tesoro en las costas mediterráneas. Puede que no se trate de la aventura más larga a la que has jugado, pero sus magníficos gráficos *pixelart*, una dificultad asequible y mucho sentido del humor, seguro que te atrapan por más tiempo del que tenías previsto. Si le sumamos a la banda sonora y a los efectos de sonido el plus de que no se ha utilizado ninguna IA en la generación de los personajes o los fondos, nos encontramos ante un gran producto cuidado hasta el más mínimo detalle, por no mencionar que probablemente se trate del primer y único juego de aventuras *point-and-click* que presenta un simulador realista del interior del clásico mediterráneo atemporal, el '600', completamente equipado con tecnología de vanguardia. Habrá que estar muy atentos a la inminente salida en Steam de una versión que incluirá el español entre sus idiomas. Mientras tanto, no dudéis en probar

esta versión y apoyar a su autor económica o anímicamente con vuestras aportaciones en itch o con vuestros comentarios en la plataforma... o en el mismo CAAD, si ello os place. ■

🌐 link.caad.club/e63q5

LEGEND'S OF CASTILE CONSIGUE SU KICKSTARTER

📁 La esperada campaña de Kickstarter de **Legends of Castile** (uno de los juegos *point-and-click* más esperados con un espectacular estilo gráfico dibujado a mano y un doblaje de primera) por fin concluyó y lo hizo a lo grande, superando por un millar largo de euros el objetivo marcado de 17.500, gracias a 427 patrocinadores, que se llevarán jugosas recompensas además del mismo juego. Por si fuera poco, Luis, el cabecilla de Torrezno Entertainment, nos ha prometido redactar el «cómo se hizo» para un próximo **CAAD**. ¡A ver si es para el siguiente! ■



LO ÚLTIMO Y LO PENÚLTIMO DE SEQUENTIA SOFT

☞ Fran Kapilla ha finalizado 2024 con el lanzamiento sucesivo de dos aventuras por opciones de su sello Sequentia Soft realizadas con el **MuCho 128K** que los chicos de Furillo Productions han realizado ampliando las capacidades del **MuCho** original de Jari Komppa. Nos sorprendió primero con la renacentista **El legado Da Vinci**, primera de una trilogía, donde tomamos el papel de Alessia, la nueva discípula de Leonardo Da Vinci, con un interesante argumento: Algo extraño (y malo) ha sucedido en el palacio del duque de Médicis, y hay un misterio por descubrir. Tu vida y la de tu maestro están en peligro, dependiendo

de ti el encontrar una solución. Concluyó el año con su particular visión de una famosísima canción ochentera tornada aventura, **Take my Hand**, donde una ilustradora de cómics se verá envuelta en un salto dimensional y un nuevo amor, al igual que ocurre en la canción *Take on Me* del grupo noruego A-ha, en la que se basa el juego. En ambos títulos Fran ha contado con la colaboración de *Aryekaix*. Por cierto, hay versiones en español e inglés... ¡y ediciones físicas! ■



sequentia-soft.itch.io



Legends of Castile



PRUEBA LA DEMO Y AÑÁDELO A TU LISTA DE DESEADOS DE STEAM



www.LegendsOfCastile.com



NOTICIAS

Desarrollo

PUNYINFORM V5.11

Y no es que queramos repetir la página 12 del anterior CAAD, pero resulta que Fredrik Ramsberg sigue fiel a su constante trabajo de mejorar y actualizar la librería **PunyInform**, lo que hace que tengamos que mencionarlo en todo número del CAAD, así que ya tenéis disponible la versión 5.11, que se lanzó el 14 de diciembre. ■

 link.caad.club/x0947

ZESARUX VERSIÓN 11.1 BETA 2

Un regalito navideño es lo que nos ha preparado César Hernández, que desde el 18 de diciembre tiene lista la versión 11.1 beta 2 de su fantabuloso multijugador **ZesarUX**, emulador que además viene con especiales propiedades aventureras, como se ha detallado en informes publicados en el CAAD. La lista de mejoras es realmente extensa, así que lo mejor es consultar directamente su web. ■

 link.caad.club/vhlzd

WACS SIN PRISA Y SIN PAUSA

José Luis Cebrián no da abasto para todo el material aventurero que está preparando, y la vida no le ha dado para tener listo el **WACS** este año. En el ínterin ha podido trabajar y ampliar **ADP**, pero José Luis nos ha prometido que para el próximo CAAD tendremos un informe presentando el nuevo **WACS**. Ya se han mencionado cosillas en algún programa de **CAADtv**, pero la cosa promete, y mucho. ■



VERSIÓN 1.0 DE CYD

Tras casi un año desde la publicación de la versión original del motor de aventuras por opciones **Choose Your Destiny (CYD)**, nacido originalmente como un motor de apoyo para crear la aventura **Los Anillos de Saturno**, se publica finalmente la versión 1.0 del mismo con jugosas novedades... pero oye... tenemos en este CAAD un informe redactado por el mismo Sergio, y allí vas a poder enterarte de las cosas con más detalle gracias al mismo autor de la herramienta. ■



NOTICIAS

Eventos

RESULTADOS ECTOCOMP 2024

Terminó el periodo de votaciones para la edición 2024 de la Ectocomp. Como siempre pasa en estos eventos, la posición final es solo un trámite, ya que lo que realmente importa es participar. En el siguiente enlace tenéis el palmarés completo en todos los idiomas presentados (español, alemán, inglés o italiano):

 link.caad.club/agvcs

Cuarenta y ocho son las obras que se han presentado, ocho de ellas en español. Nosotros vamos a centrarnos en las aventuras presentadas en nuestro idioma, y este ha sido el resultado:

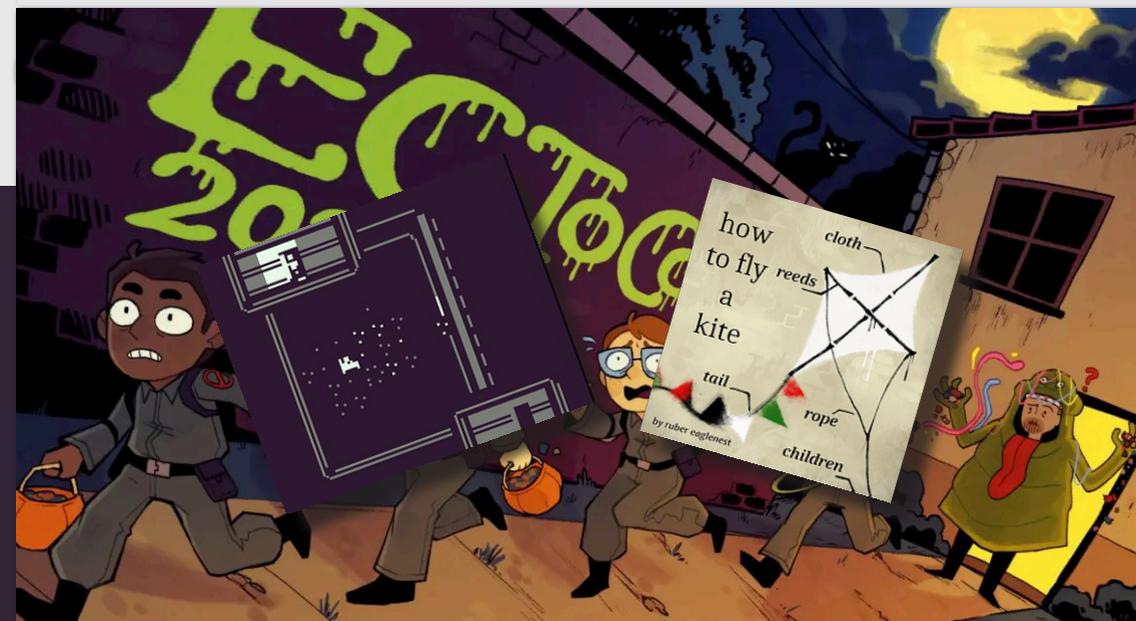
Categoría *La Petite Mort*

1. **María les campanilles** de Fran Kane

Categoría *Le Grand Guignol*

1. **How to fly a kite / Cómo volar una cometa** de *rubereaglenest*
2. **El trayecto** de *paravaariar*
3. **Helikoj** de *ComelyFI*
4. **Lucifugus** de *n2n*
5. **La bestia** de *J. Francisco Martín Lisaso*
6. **La Dama Blanca del Hotel Arizon** de *Mery*
7. **Parka** de *baltasarq*

Más info en la web de la Ectocomp. ■



PASATIEMPOS

Por  @Tranqui69 

¿Recuerdas la legendaria Bolsa de aventuras del CAAD? ¿Hasta dónde llega tu conocimiento sobre ella? ¿Pon a prueba tu memoria y responde estas tres preguntas sin consultar la **wikiCAAD!**

¿Cuál de estos tres autores publicó más aventuras en la Bolsa?

Javier San José

Carlos Sisi

Josep Coletes

¿En qué CAAD se menciona por primera vez la Bolsa de aventuras?



¿Cuál era el precio mínimo de un juego de la Bolsa?

875 pesetas

20 €

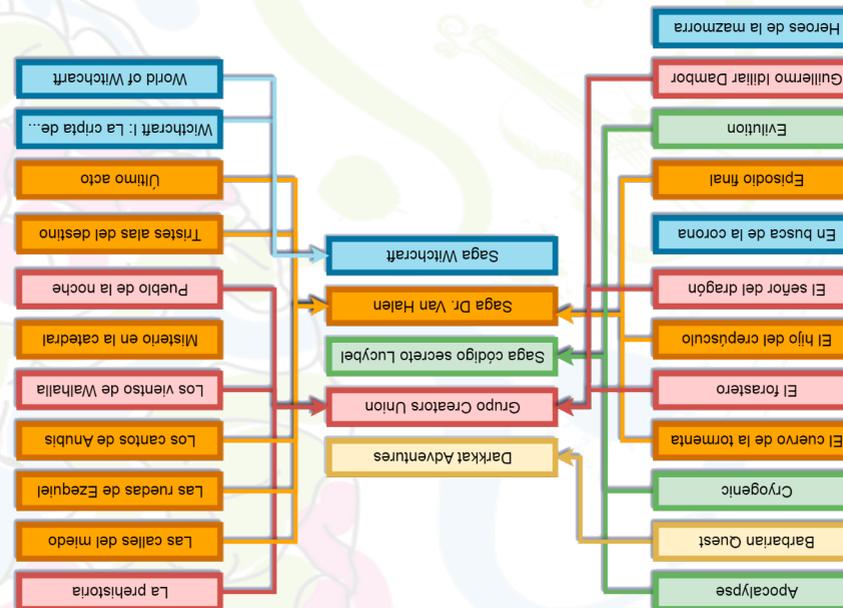
325 pesetas



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



wiki.caad.club



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

SOLUCIONES CAAD 65

HUMOR

Por  @Timoneda



HA QUEDADO BUEN DÍA PARA COMPRAR MI CÓMIC, ¿EH!

#UNA TIRA CADA DÍA
UN CÓMIC DIARIO DE TIMONEDA

EL TEBEO DEL AÑO

¡YA A LA VENTA EN TODAS PARTES!



BLAM

¡BUENAS TARDES, VENGO A SAQUEAR LA MAZMORRA!

PUES ERES EL TERCERO ESTA SEMANA, NO SÉ YO SI QUEDARÁ ALGO.

PERO VAMOS, TÚ SIÉNTETE COMO EN TU CASA.

@Timoneda / @holasoytimoneda

HUMOR

Por  @ComicFans



¡POR FIN HA LLEGADO EL DÍA DE LA EXPOSICIÓN DEL RETRO EN RETRO-MONTALBÁN!

LA FAUNA DEL RETRO

¡ESPERO PODER COMPRAR ALGUNAS COSILLAS Y HABLAR CON AFICIONADOS COMO YO!

¡HOLA!
¿QUIERES COMPRAR MI JUEGO PARA EL "GOMAS"?
¡SOLO SON DIEZ EUROS!

¡DIEZ EUROS?!
¡TÚ QUÉ FUMAS?!
¡SEGURO QUE ES UN TRUÑO!

¿Y QUÉ OPINAS DE ESOS SUB@# A LO QUE LES GUSTA "NOENTIENDO"?

¡HACERSE MAYOR SIGNIFICA PODER COMPRARME TODOS LOS VIDEOJUEGOS QUE QUIERA!

¡HACEO CASO A MI HERMANO, ES PROGRAMADOR!

¡QUÉ VAN A SER NORMALES SI NO HAN PROBADO UNA MEGADRIVE EN SU VIDA!

¡EL AMIGA ES MEJOR QUE TU MIERDA DE ST, PAYASO!

¡MI @8000 ES MÁS RÁPIDO, GILIPOLLAS!

CREO QUE VOY A CAMBIAR DE AFICIÓN...



ENTREVISTA A DIEGO VARGAS

AUTOR DE CINCO DUROS

Por Juanjo Muñoz [@Juanjoide](#)



Gracias por atender a los lectores del CAAD, Diego. Muchos de ellos sabrán que iniciaste un *podcast* llamado *Cinco Duros*, que ahora se está convirtiendo en una serie de libros, el segundo de los cuales está próximo a ser publicado. ¿Podrías contarnos a modo de introducción algo más sobre ti y tu relación con el mundillo del videojuego?

Mi trayectoria profesional comenzó en el mundo de la publicidad, donde trabajé durante 30 años

evolucionando desde diseñador gráfico y maquettador hasta director creativo. El punto de inflexión llegó en 2013, durante una entrega de premios publicitarios, cuando descubrí U-tad, una escuela que llevaba un año en el mercado ofreciendo másteres especializados en programación y diseño de videojuegos.

En 2014 me matriculé en su máster de *Game Design*, donde tuve la oportunidad de desarrollar proyectos en equipo. De esta experiencia nació *Two Dimensions*, un

juego que cosechó importantes reconocimientos, incluyendo el premio al mejor juego universitario tanto en *Gamelab* como en *Fun and Serious* de Bilbao.

Este éxito nos llevó a fundar IKIGAI Play junto con varios compañeros del máster. Nuestro primer proyecto ambicioso fue *Runner Heroes: The Curse of the Red Witch*, un juego para PC y PS5 en el que contamos con la colaboración de Pablo Ruiz y Luis Rodríguez Soler, quienes nos ayudaron a dar un enfoque más



profesional al proyecto. Desafortunadamente, el lanzamiento coincidió con el inicio de la pandemia, lo que limitó significativamente nuestras posibilidades de darle visibilidad. Tras tres años de trabajo sin retorno económico, regresé temporalmente al sector publicitario.

Durante un proyecto en Ceuta, surgió la idea de crear una documentación sobre la historia del videojuego en España. Mi objetivo era comprender nuestros orígenes para poder contextualizar mejor el momento actual de la industria. De ahí nació *Press Start*.

El nombre que has escogido, «Cinco Duros», hace referencia directa a

los recreativos y sus máquinas de videojuegos en las que muchos se dejaron los cuartos en su tierna juventud, incluyendo a curtidos aventureros. Sin embargo, el libro trata eminentemente sobre la informática personal. Imagino que llamarlo «875 pesetas» quizá no sería tan pegadizo, pero ¿qué te decidió a escoger ese título?

«Cinco Duros» es un nombre que evoca una época muy específica y significativa. Esas cinco monedas representaban el billete de entrada al mundo de las recreativas, la llave mágica que me permitía acceder a aquellos universos digitales. Fue también la semilla que, a mis 13 años, ger-

minaría en la adquisición de mi primer Spectrum 48K en 1984.

El nombre «Cinco Duros» no busca ser una estrategia de *marketing* ni pretende apelar a las masas. Es, ante todo, un homenaje personal a aquellos momentos formativos que definieron mi relación con los videojuegos, una manera de honrar aquellos primeros pasos en un mundo que acabaría convirtiéndose en una parte fundamental de mi vida.

El mundo del retro puede ser hostil, no solo intersistemas sino desde algunos personajes (véase la sección de humor de este mismo CAAD), lo que ha originado algunas críticas a tu obra. A mí no tienes que convencerme pues soy de la opinión de que es necesaria una variada cantidad de fuentes sobre el mismo tema, y que el lector sea quien discrimine entre la oferta, así que la pregunta sería ¿qué tiene de innovadora esta nueva revisión del mundo retro que estás llevando adelante?

¿Una revisión? *Cinco Duros* desmiente su propio título: ni cuesta cinco duros, ni es solo un *podcast*, ni es una revisión. Es la culminación de una obsesión de cinco años de duro trabajo por desenterrar el ADN de la industria del videojuego español. Mientras otros contaban píxeles y enumeraban un catálogo de juegos, aquí se contaban historias humanas. Más de 100 entrevistas que alcanzaron 100.000 escuchas no por casualidad, sino porque alguien tuvo la osadía de preguntar lo que nadie preguntaba: ¿qué hay detrás de la pantalla? ¿Cuál es la historia de la industria?

Lo fascinante es que este «no-libro» se construye como un puzzle donde las piezas son voces que se entrelazan, creando

una narrativa coral que trasciende la típica cronología de 8 bits y cartuchos. Es un documento histórico que se disfraza de libro, donde el autor (ese soy yo) tiene la humildad (o la astucia) de apartarse y dejar que la historia se cuente sola a través de las voces de sus protagonistas, creando una obra para lectura generalista.

No es otro libro más sobre videojuegos retro para tu estantería; es un proyecto de arqueología social para todos que, irónicamente, termina siendo más actual cuanto más se adentra en el pasado. Y sí, quizás comenzó como un *podcast*, pero evolucionó hacia algo que ni siquiera tiene una etiqueta precisa. Porque a veces, las mejores historias son las que se niegan a entrar en una caja predefinida.

«Cinco Duros, ni es solo un podcast, ni es una revisión. Es la culminación de una obsesión de cinco años de duro trabajo por desenterrar el ADN de la industria del videojuego español».

Evidentemente, y teniendo el CAAD las aventuras de texto como punto de origen, es el tema de tu libro que más nos atrae, sin desmerecer al resto, evidentemente. ¿Cómo ha sido tu proceso de investigación?

Las aventuras de texto representaron un momento crucial en el desarrollo de los videojuegos en España durante la década de los 80, por ello van a tener un lugar de honor en el volumen 2 de *Cinco Duros: La historia del videojuego en España para todos*. Este género dio pie a títulos memorables como **Don Quijote** o **La guerra de las vajillas** y marcó el nacimiento de Aventuras AD.

A través de entrevistas con pioneros como Pablo Ruiz o Andrés Samudio esta investigación revela el lado más íntimo de una época dorada. El material inédito compartido por estos creadores nos permite sumergirnos en los entresijos de títulos que definieron un género y una generación. Docu-

mentos originales, bocetos y testimonios de primera mano de figuras como Juanjo Muñoz, Carlos Marqués, Rafael Hernández Stark y Jordi Blecua nos transportan a un momento único donde la creatividad española brilló con luz propia en el mundo de las aventuras de texto.

¿Con qué autores y personajes del mundillo has contactado?

En este segundo volumen he contado con 65 voces fundamentales que han marcado época. Desde la experiencia de Pablo Ruiz hasta las vivencias de Gabriel Nieto, pasando por las invaluable aportaciones de Paco Pastor, Antonio Pascual o Andrés Samudio «el viejo archivo», cada entrevista es una pieza única de un mosaico

histórico sin precedentes. Este trabajo representa el mayor compendio de testimonios directos jamás reunido para documentar esta fascinante historia.

El segundo tomo alcanza hasta el año 1989. ¿Cuántos tomos tienes previsto publicar y qué fechas abarcará cada uno?

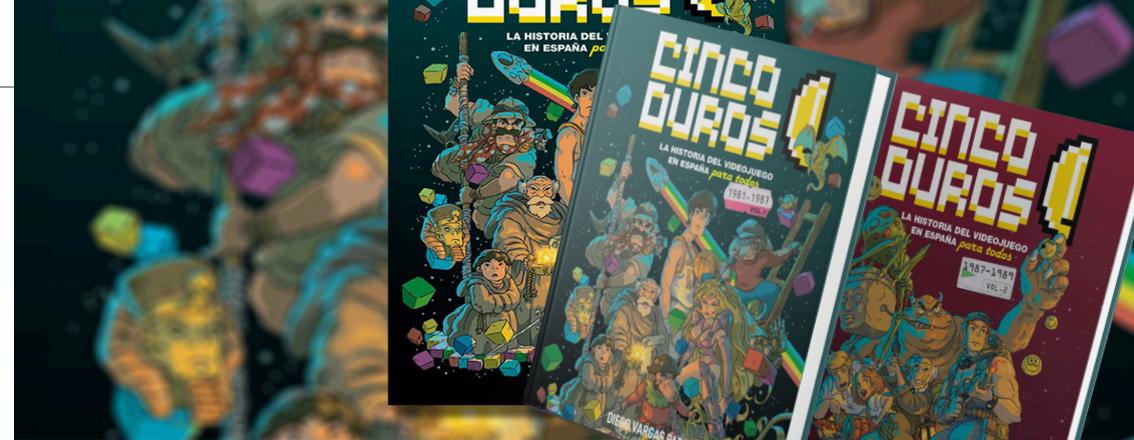
El primer volumen cuenta la historia de los pioneros, el segundo volumen contará la historia de la profesionalización del sector y el tercer volumen de esta trilogía tratará la caída de los 8 bits y el inicio de la época oscura del videojuego.

Recientemente se ha publicado una entrada sobre videojuegos en el blog de la Biblioteca Na-

cional de España, redactada por ti como firma invitada. ¿Cómo se llevó a cabo esta colaboración?

Tuve la suerte de ser invitado a una visita guiada a la Biblioteca Nacional y ver las impresionantes e históricas instalaciones. También tuve la suerte de ver el archivo donde están documentando el videojuego y estuve ojeando los títulos. Ya conocían el primer volumen y me invitaron a crear una primera entrada en el blog de la Biblioteca y como se suele decir lo demás es historia.

A tenor de lo anterior, la labor de promoción que has llevado adelante es impresionante, no solo por la gran cantidad de eventos de presentación,



sino tu aparición en muy distintos medios, en ocasiones ni siquiera relacionados con el mundillo del videojuego. ¿Cómo has conseguido desarrollar toda esa impresionante tarea?

Cuando comencé en el mundo de los videojuegos en 2014 me di cuenta que era muy importante conocer a la gente del sector de videojuegos y hacer buenos contactos. Recuerdo que cuando conocí a Tim Schafer en Bilbao en 2015 fue un poco dramático, acabé vomitando en la calle por la impresión. Ese día descubrí que era fan suyo.

La promoción es un trabajo de muchos, en parte gracias a una estudiada labor de comunicación por mi parte, otra parte a la labor de visibilidad realizada por Dolmen Editorial, Topo Siglo XXI y Amstrad Eterno, CAAD y muchísima gente de me-

«Recuerdo que cuando conocí a Tim Schafer en Bilbao en 2015 fue un poco dramático, acabé vomitando en la calle por la impresión. Ese día descubrí que era fan suyo».

dios, *influencers* o gente que ha apoyado el proyecto y que desde aquí nuevamente digo gracias. Esta historia continuará en el segundo volumen.

Aparte del libro y el podcast original, también tuviste un proyecto audiovisual previo que no llegó a fructificar y que fue el germen de estos proyectos actuales. ¿Puedes contarnos algo sobre ello?

La historia comenzó en 2019 con *Press Start*, un ambicioso proyecto documental que pretendía recoger la historia de los videojuegos en España a través de más de 30 entrevistas con figuras

clave del sector, remontrándose hasta 1981. A pesar del entusiasmo inicial y el valioso material recopilado, el proyecto se vio forzado a detenerse debido a una campaña de *crowdfunding* que no alcanzó sus objetivos.

Sin embargo, como suele suceder con las mejores historias, un giro inesperado durante una cena casual abrió la puerta a una nueva oportunidad: transformar aquel documental en un *podcast*. Esta vez, la aproximación sería diferente. En lugar de mantener el nombre *Press Start*, busqué algo más personal, algo que conectara directamente con mis propias raíces

en el mundo de los videojuegos en España. Y así nació *Cinco Duros: La historia del videojuego en España*.

¿Sabías que el CAAD fue la primera distribuidora *homebrew* (home-grown que se decía entonces) es decir, de aficionados para aficionados, allá por 1989?

Sí, este dato lo conocí porque tú me lo contaste en la entrevista. Bromas aparte, es increíble la labor realizada por el CAAD por mantener viva la llama de las aventuras y que gracias a eso se sigan creando juegos muy interesantes.

Los aventureros son unos aficionados muy «de nicho», como dicen por ahí, en el sentido de fieles y escasos. ¿Conocías de la existencia y trayectoria del CAAD?

Creo que el mundo de los micros es un nicho en sí, sin mirar al género. La labor del CAAD la conozco no desde hace mucho. Mi acercamiento en ferias ha hecho que me sorprenda el material cuidado e informativo de sus publicaciones.

Muchas gracias por avisarte a responder nuestras preguntas, Diego. Si quieres comentar cualquier otra cosa a los lectores del CAAD, aquí

tienes tu espacio.

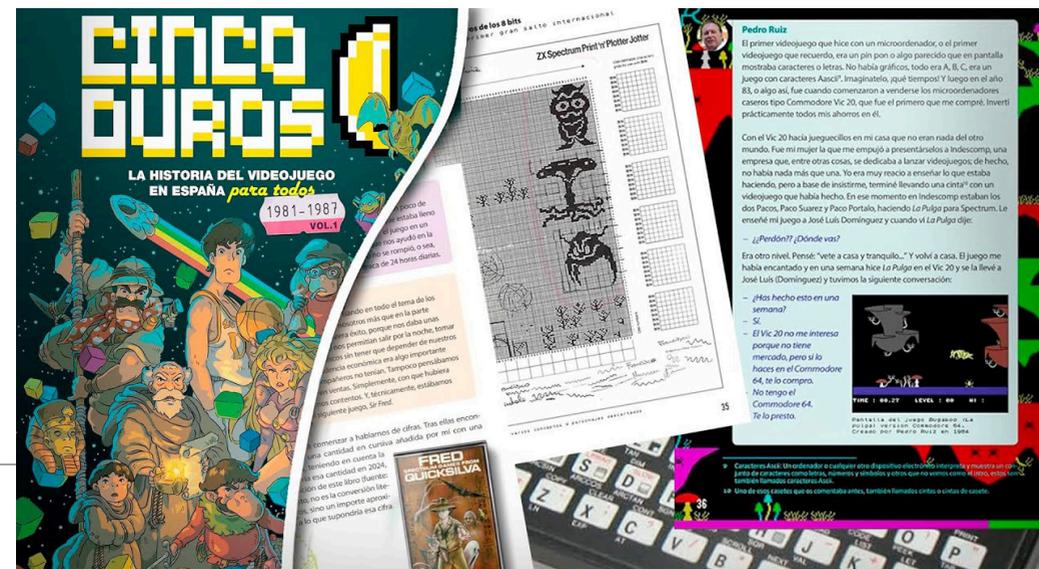
Tan solo agradecerte a ti, Juanjo, la oportunidad de volver a charlar contigo. Recordar que *Cinco Duros: La historia del videojuego en España para todos Volumen 2* ya está disponible en preventa a través de la web de Dolmen Editorial, y con ella se regala un dossier de un juego no comercializado de Topo Soft.

A todos los lectores del CAAD, gracias. ■

DOLMEN EDITORIAL

 link.caad.club/h3mjs

PRESS START
LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA



C

CYAN

Por José Luis Cebrían



@jlcebrían



Los principios de los 90 fueron tiempos de rápido cambio en la informática. Los procesadores aumentaban de velocidad (doblado su capacidad en cuestión de meses!), los precios se hundían, y una extraña aparición copaba anuncios y titulares: el fantasma del *multimedia*.

El término no significaba mucho más que «PC con tarjeta de sonido y lector de CD-ROM», pero la popularidad del concepto pronto ofrecería a muchos jóvenes la excusa perfecta para añadir a su PC la muy necesaria Sound Blaster (¡que no es para jugar, papá, que es para el *multimedia*!). En unos años el PC pasó de ser una máquina de juegos cara y deficiente a co-dearse con el Amiga de tu amigo.

Además, esta fiebre proporcionó a dos hermanos la oportunidad de su vida.

Los veinteañeros Rand y Robyn Miller habían fundado su pequeña compañía, Cyan, en el sótano de la casa de sus padres en Washington. Entusiastas del

Macintosh, llevaban varios años publicando programas educativos para esta plataforma, sin demasiada gloria.

Desde sus orígenes, la plataforma Macintosh ha sido ese extraño mundo aparte donde el diseño y la estética se imponen a la esencia de las cosas. Para sus detractores, quizá sean herramientas de postureo para élites de profundos bolsillos, pero para los integrantes de su particular cultura, el Mac representaba la tecnología accesible, al servicio del arte y la creatividad. Los Miller pertenecían a ese grupo. Su trabajo giraba en torno a las posibilidades de **Hypercard**, un sistema de desarrollo de «aplicaciones *hypermedia*» (que vendrían a ser una serie de tarjetas o *cards*, cada una de ellas compuesta a partir de textos, gráficos, sonido y animaciones, interconectadas con hipervínculos), famoso por ofrecer la capacidad de crear *software* interactivo de forma fácil, sin tener apenas que programar.

Según a quién preguntes, **Hypercard** podría ser un equivalente de los 80-90 al fenómeno de los juegos hechos en *Flash* o en BASIC, pero lo cierto es que el programa, adelantado a su tiempo, ofreció soporte para tecnologías novedosas cuando aún estaban lejos de extenderse. No en vano, su juego **The Manhole**, una experiencia visual y sonora para niños, cuenta con el honor (aunque disputado) de considerarse el primer juego comercializado en CD-ROM... ¡en 1989!

Creando mundos

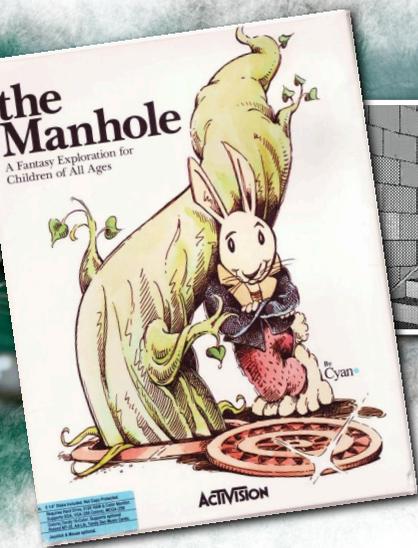
Los Miller estaban deseosos de crear un producto más adulto, una experiencia que ofreciera algo más allá de la graciosa interactividad y usase estas capacidades hipermedia para transmitir sensaciones y ofrecer un reto. Vamos, que querían hacer un juego. La compañía japonesa Sunsoft les brindó la oportunidad de hacerlo,

y así nació **Myst** (curiosamente, los japoneses sólo tenían interés en potenciales versiones de consola; el *publisher* Broderbund habría de acoger finalmente el proyecto para ordenadores personales poco más adelante).

Observemos el caso con atención: los Miller no eran jugadores de videojuegos y su último contacto con ellos era de una década anterior, con algunas primeras aventuras de Infocom, como **Zork II**, que recordaban vagamente. Tampoco eran expertos programadores dispuestos a explotar resquicios técnicos de una máquina para sorprender con experiencias que nadie habría creído posibles dadas las capacidades del *hardware*. Su capacidad de desarrollo estaba limitada a lo que su herramienta **Hypercard** les ofrecía.

La genialidad de los Miller consistió en abrazar sus limitaciones y crecer sobre ellas. Las limitaciones de **Hypercard** y del propio equipo de desarrollo hacían difícil





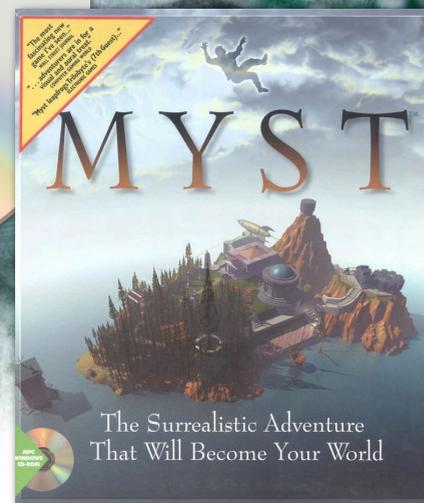
- **The Manhole** (1988), título educativo para niños, ya deja entrever la huella de la compañía con sus imágenes en primera persona y un sistema de control basado en el ratón.

BY ROBYN MILLER AND RAND MILLER
for Kinslee and Kerry... the two prettiest little girls.

by Cyan
Copyright ©1988 Activision

(si no imposible) construir un inventario para el juego, así que... ¡no lo incluyeron! Lo que sí ofrecía el Mac, en general, era acceso fácil y rápido a nuevas tecnologías, que abrazaron con entusiasmo, como ya llevaban haciendo antes. *Strata-Vision 3D*, un joven paquete de *software 3D*, les permitía producir escenarios a color con más presteza que los primitivos dibujos que acompañaron su producción creativa anterior. A su vez, el nuevo *Photoshop 1.0* serviría para retocar las más de 2.500 imágenes de localidad resultantes. En mitad del desarrollo, la aparición del sistema de video *QuickTime* de Apple y su incorporación a **Hypercard** permitió a los hermanos incorporar escenas de vídeo de acción real para reforzar la narrativa del juego, ¡protagonizadas por ellos mismos! El propio Rand, en el papel del importante Atrus, continuaría apareciendo en sucesivas secuelas.

Ahora bien, salvando cuestiones tecnológicas o de producción, ¿cómo hicieron dos desconocidos sin experiencia para sentarse y hacer un juego de tal magnitud? El caso es que nunca habían diseñado puzzles ni nada parecido, así que se tomaron la tarea muy en serio: tras incontables iteraciones para acabar de dar forma sobre el papel a cada obstáculo, lo ponían a prueba una y otra vez en curiosas sesiones «de rol» (los hermanos habían sido jugadores casuales de *Dungeons & Dragons*) donde planteaban la situación a amigos y familiares ¡en una mesa con papel y lápiz! y tomaban buena nota sobre cómo las personas se enfrentaban a cada problema y cómo llegaban a resolverlo (o no). Los Miller, con su faceta artística, eran extremadamente detallistas y meticulosos, como lo fue también su editor, Broderbund, con un testeo frecuente y el uso de grupos de control para poner



- **Myst** (1993) apareció inicialmente en Mac y poco después en PC, pero acabaría en todo tipo de plataformas.

a prueba el juego, una iniciativa extremadamente rara en la época.

Al final, su curiosa desconexión con el mundo del videojuego fue tan rompedora que incluso hoy día perdura cierta polémica acerca de si **Myst** y sus secuelas e imitadores son realmente aventuras o no. Para los historiadores del terreno, es posible derivar cualquier novedad (sea un juego, sea un género) a partir de sus influencias y predecesores, de aquellos juegos que sus autores han jugado e idolatrado y cuya esencia han acabado vertiendo en sus nuevas creaciones. Scott Adams construyó *Adventure International* influenciado por **Adventure**, hasta el punto de que llegó a decir que una aventura auténtica tenía que tener un sistema de recolección de tesoros. Roberta Williams fue una gran fan de las aventuras de texto más duras, por lo que su dificultad y su cultura se plasmó en sus

aventuras gráficas con *parser* incluido. Y así muchos más.

¿Dónde sitúa esto a **Myst**, un juego ajeno a una tradición de casi dos décadas, a un género que a principios de los 90 acababa de pasar por su segunda edad dorada? Quizá para responder a esa pregunta valga la pena volver a los orígenes, cuando la aventura presentaba una alternativa cerebral a los estridentes *beeps* y los elementales *sprites* que decoraban los primeros *arcades*. ¿Qué te ofrecía entonces la aventura? Los reclamos eran bastante claros: inmersión en un mundo nuevo e imaginativo, exploración, retos de carácter racional e intelectual, narrativa... La base de todo ello, básicamente, consiste en trasladarte (sí, tú mismo) a un entorno nuevo y extraño, donde vivir una experiencia inusual y diferente. Vamos, transportarnos a una fantasía donde tocar e interactuar con dicho mun-

do en busca de un objetivo (para que el juego sea juego, y no juguete).

Myst está, en realidad, bien servido de todos estos elementos. Carece casi por completo de inventario, pero porque sustituye el tradicional «objeto» de las aventuras por piezas de información, con efectos similares. Es decir, que en lugar de encontrar una llave que abre una puerta, encuentras el código que permite abrirla: así de simple. Este inventario virtual, que en realidad invita al jugador a echar mano de papel y lápiz, llega al extremo de que alcanzar el final de **Myst** es cuestión de dos minutos, si ya lo has hecho antes: sólo es preciso conocer un código secreto, obtenido tras incontables peripecias explorando el juego entero. Incluso el «final bueno» se puede alcanzar en poco tiempo más, si conoces de antemano qué es lo que tienes que hacer.

Vamos, que en general, la experiencia de juego sigue siendo la típica de una aventura. Exploras el entorno hasta que encuentras tu progreso bloqueado por puertas, máquinas, o simplemente oculto a la vista, y el uso de la lógica, la observación, y la combinación de los elementos a tu alcance te permite manipular el entorno de forma que se te abre la posibilidad de visitar nuevas localidades o de salvar un obstáculo que antes parecía infranqueable. El juego contiene, incluso, un laberinto a la vieja usanza... aunque, abrazando la nueva era multimedia, la salida no se encuentra mapeando con objetos para provocar diferencias en la apariencia de las localidades, sino ¡gracias al sonido que las distingue!



■ Rand Miller

Como anécdota, el texto tiene un papel en el juego. Bastante pronto te encuentras una biblioteca y, en ella, diversos tomos con docenas y docenas de páginas de información de trasfondo. Y ojo, su papel no es decorativo, pues contienen pistas que resultan imprescindibles para poder progresar en el juego.

La inmersión en un mundo fantástico iba a ser el eje central del nuevo juego. Los Miller habían buscado, en sus productos educativos, transmitir la sensación de fantasía de un niño cuando visita un lugar imaginario y maravilloso. Esta misma idea les sirvió de inspiración para crear el Arte: la misteriosa habilidad, mitad magia, mitad ciencia, de crear nuevos mundos (las llamadas Eras) mediante el proceso de describirlos en un libro para luego, tocando sus páginas, transportarse a los mismos y visitarlos en persona. Este concepto iba a ser el eje central tanto de **Myst** como de todas sus secuelas. Y, dando un paso más allá, la sensación de asombro y deleite de percibir e interactuar con estos mundos fabulosos se aúna en los mundos de **Myst** con la curiosidad



■ Robyn Miller

más adulta. ¿Cómo funcionan estos mundos? ¿Cuáles son sus reglas? ¿De qué están hechos? Los personajes de **Myst** acostumbran a tener inclinaciones científicas, y buena parte de los obstáculos que nos encontraremos van a consistir en utilizar o reparar máquinas e instrumentos que han construido para entender la naturaleza de las Eras o manipularlas.

Tampoco iba a faltar la narrativa, aunque, por admisión de sus propios autores, las ambiciones originales en este sentido quedaron finalmente algo recortadas. La historia principal de **Myst** cuenta el conflicto entre dos hermanos enfrentados, atrapados ambos al comienzo del juego tras una tragedia, y el papel del jugador estriba en desentrañar lo ocurrido explorando diversas Eras para finalmente tomar partido por uno de ellos, si cabe. Originalmente el planteamiento era dibujar esta decisión como un dilema moral gris, pero en el juego final es evidente que la solución correcta está en otra parte.

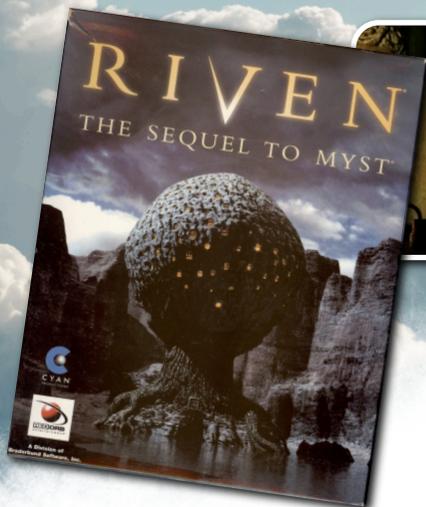
En fin. El caso es que la combinación de una experiencia accesible, junto al abrazo de todas las nuevas tecnologías

que tanto ruido estaban haciendo, supuso que **Myst** fuera un éxito... ¡y qué éxito! No sólo se convirtió en cuestión de meses en el juego de PC más vendido de todos los tiempos, es que mantuvo esa posición hasta entrados los 2000. Sus ventas eclipsaron a títulos como **Doom 2**. Al final de su vida habría vendido más de 6 millones de copias, números que incluso hoy día serían muy decentes, pero que en los 90 eran una absoluta locura.

Como pequeño inciso, la versión original de **Myst** salió sólo en Mac (el port a PC vendría unos meses más tarde). Con 200.000 copias vendidas durante su salida, se convirtió en uno de los programas estrella de la plataforma. No sólo era *el juego de los Mac*, sino también un producto que seguía al pie de la letra la cultura y los valores fundacionales de su particular mundo de la informática. Aunque bueno... finalmente el juego aparecería en una multitud de plataformas.

Tras el éxito, Cyan se transformó. Ya no era esa pequeña empresa familiar: había nacido de la nada un nuevo nombre fuerte de la industria. **Myst** había sido un proyecto ciertamente modesto, creado por un equipo principal de dos personas (con ayudas y refuerzos ocasionales, eso sí) y sus ordenadores Macintosh, especialmente un Quadra 700 de 5.000 dólares. El proyecto originalmente se presupuestó a Sunsoft por 250.000 dólares y, aunque finalmente el desarrollo saldría más caro, eran números muy alejados de los grandes proyectos de la industria, incluso en la época.

La inevitable secuela sería diferente.



- **Riven** (1997) supondría lo que, para muchos, sería la obra magna de la compañía.



- El éxito de **Myst** permitió a Cyan construir sus nuevas y flamantes oficinas en Washington, donde permanecen activos hasta hoy.

La gran apuesta

Fundado exclusivamente con *royalties* de su primer juego, **Riven** fue un desarrollo monumental: más de veinte personas involucradas, años de trabajo, estaciones Silicon Graphics de un millón de dólares, y unas nuevas y lujosas oficinas cargadas de detalles (como una bóveda estrellada) que parecían sacados de sus propios juegos. El núcleo de desarrollo seguía formado por los hermanos Miller, aunque un tal Richard Vander Wende, un diseñador y productor de gran caché venido de Disney, se unió pronto al proyecto como tercera gran cabeza visible.

Gracias al éxito de **Myst**, que además trajo una larga cola de ingresos durante años (una rareza en la industria, cuando los juegos tienden a vender el grueso de su facturación durante las primeras semanas), los Miller no tenían necesidades

económicas, y su editor tampoco les presionó. Decidieron tomarse su tiempo y hacer el mejor juego posible, prestando atención a los puntos débiles del anterior.

El *feedback* de los jugadores dividía al público de **Myst** en dos grandes grupos: por una parte, jugadores experimentados con experiencia jugando aventuras (tanto de texto, como gráficas), a los que el juego les parecía demasiado fácil. Por otra parte, jugadores noveles que entraban en **Myst** por la vivencia y que disfrutaban de los gráficos y la sensación de movimiento y exploración, pero que no lograban superar sus puzzles: el juego les parecía demasiado difícil.

Decidieron que el siguiente juego iba a ser mejor para los dos grupos.

La forma de abordar este problema es particularmente interesante. **Myst** arrancaba en un entorno cerrado, la isla (bueno, la Era) que da nombre al programa.

Allí, para empezar el juego propiamente dicho, el jugador debe resolver diferentes puzzles introductorios para encontrar los libros que le permiten transportarse a las diferentes Eras, que contenían la mayor parte de los puzzles y del contenido narrativo. Rand Miller, jocosamente, comentó en una ocasión que de vez en cuando conocía a jugadores que, asegurando ser *fans* del juego y haber estado disfrutándolo una y otra vez durante años, le preguntaban por el rumor de si en **Myst** existe una segunda isla secreta.

Riven se construyó de otra forma. Para empezar, ofrecería una libertad de movimiento muy superior, con la mayor parte de las islas que componen el juego abiertas a la exploración desde el comienzo (bueno, en la versión final se introdujo un puzzle introductorio, pero una vez resuelto se abre casi todo el mapeado). Con gráficos a mayor resolución, sonido y música

ambiental, y numerosas animaciones de transición y movimiento, el mero hecho de desplazarse por la Era que da nombre al juego iba a ser todo un espectáculo.

Para suplir las necesidades de los veteranos, el nivel de dificultad aumentó exponencialmente. **Riven** iba a mantener el sistema de juego con puzzles situacionales y la obtención de información como sustituto del inventario de objetos, pero en esta ocasión el juego entero se diseñó como un puzzle gigante muy complejo, dividido en puzzles más pequeños pero relacionados entre sí.

La ambición y el afán por hacer el mejor juego posible sin limitaciones de tiempo hizo que el juego se retrasara más de un año desde la fecha de salida anunciada (al final, emplearon más de tres años en desarrollarlo, una circunstancia extremadamente inusual en la época). El editor, Broderbund, llegó a enfrentarse a

- El éxito de **Myst** abrió la puerta a un número de clones y otras aventuras en primera persona durante los 90.



problemas económicos por el retraso, pero aún así no escatimó en gastos: cuando el juego llegó al mercado en 1997, lo hizo con una campaña de publicidad multimillonaria, anuncios de televisión incluidos.

El éxito se repitió: no sólo fue el juego más vendido del año, a pesar de haber salido tardíamente ya entrado octubre, además se mantuvo en la cima de las listas de ventas durante más de un año. Acabaría vendiendo más de 4 millones y medio de copias. No llegó a los números o a la relevancia cultural de **Myst**, pero se acercó lo suficiente. Eran números francamente buenos.

Y es que no todo el mundo había apostado por este éxito. Recordemos que el mundo del videojuego (y de la informática en general) cambiaba a velocidad vertiginosa en los 90: esos gráficos estáticos a alta resolución y la transición brusca entre posiciones, que generaron asombro en 1993, se antojaban anticua-

dos en 1997. Y la aventura en general, un género puntero a principios de los 90 con obras míticas de Sierra o LucasArts, se encontraba entonces en un período de rápido declive. Ni siquiera estaba claro que Cyan pudiese evitar esa tendencia. El indiscutible éxito de **Myst** había ocasionado la aparición en el mercado de un número de clones, pero éstos rápidamente descubrieron que su éxito no era contagioso. Quizá había algo en la magia del original que atraía a un público generalista de forma difícil de imitar.

¿Ha dependido el devenir comercial de la aventura, desde sus inicios, de su capacidad de asombro? Cuando los juegos de Infocom, como por arte de magia, eran capaces de responder órdenes en lenguaje natural, los vendedores de Radio Shack enseñaban **Zork** a los potenciales compradores como ejemplo de lo lejos que pueden llegar esas máquinas increíbles. La naturaleza tranquila y paciente de las aventuras había permitido durante lustros



- Myst** no fue la única aventura en primera persona en explotar el nuevo fenómeno multimedia, aunque sí la de más éxito. **Return to Zork** y **The 7th Guest** son otros ejemplos contemporáneos.

adelantar por la derecha a los juegos de acción en cuanto a espectáculo visual se refiere, con gráficos a pantalla completa que evocaban escenas fantásticas que podían permitirse ir más allá de la esquemática representación de unos limitados *sprites* y escenarios 2D cuadriculados. Ese espectáculo había servido bien al mundo de la aventura para atraer a un cierto público y de él habían bebido tanto **Myst** como las aventuras gráficas o incluso las conversacionales al más típico estilo de **La Aventura Original**.

La cosa estaba cambiando. El incipiente 3D, las consolas, los nuevos sistemas de almacenamiento masivos, las aceleradoras gráficas... Todo ello estaba dotando a los juegos, a todos los juegos, de un nivel de inmersión nunca visto antes. El *arcade* estaba siendo elevado a lugares que antes ocupaba la aventura, transmitiendo nuevas emociones, incluso dando lugar a nuevos géneros antes imposibles, como el *survival horror*.

Sí, **Riven** había sido un éxito, demostrando que la aventura aún tenía mucho que decir. Pero... ¿por cuánto tiempo?

Los presagios estaban en mente de todos. Y además, miembros fundamentales de Cyan ya habían tenido suficiente. Sus aspiraciones pasaban por crear mundos, antes que juegos. *No me imagino toda una carrera haciendo **Myst** una y otra vez*, llegó a decir Rand en una entrevista (aunque, como veremos más adelante, eso es exactamente lo que hizo). Después de terminar **Riven**, su hermano Bryan abandonó la compañía, y lo mismo hizo Wende, en busca de nuevos intereses.

Rand, solo ahora a los mandos de la compañía, se enfrentaba a un futuro incierto pero desde una posición de fuerza, cabalgando dos éxitos monumentales. Se propuso entonces llevar a Cyan hasta donde nunca había llegado antes: no se trataba de abandonar el mundo de la aventura, sino de elevarlo a un lugar completamente nuevo.

Un mundo diferente

Cyan había crecido al amparo de la tecnología más reciente, pero más siendo usuarios que innovadores. Estaba claro que el nuevo mundo que se avecinaba no iba a ser lugar para aventuras de gráficos estáticos y animaciones pregrabadas, por no hablar del increíble potencial que suponía Internet. Rand intuyó que, para competir en esta arena, haría falta más.

El siguiente proyecto iba a llamarse DIRT, por *D'ni In Real Time* (los D'ni son la misteriosa civilización donde se originó el Arte que vimos en **Myst**). El juego ya no sería una secuencia de imágenes o vídeos, sino una simulación completa en 3D. Los jugadores, en esta nueva Era, explorarían cada recoveco de los nuevos mundos con plena libertad de movimiento y observación. Pero la ambición no acababa ahí, llegaba mucho más lejos. *A todo el mundo le gusta explorar. Un defecto de los juegos es que llega un momento en que no queda nada por ver, el mundo se acaba. Pero... ¿y si no lo hiciera?*, dijo Rand en una entrevista.

La explosión de Internet había hecho popular un nuevo concepto: el mundo virtual *online*. 1997, el año que **Riven** apareció en el mercado, era el año en el que explotó el concepto en popularidad, con la salida de **Última Online**.

Los juegos de Cyan habían sido criticados por su esterilidad: eran preciosistas, pero carentes del dinamismo de un componente humano, algo así como visitar en primera persona el cuadro de un paisaje. La única presencia de otras personas en

ellos era esporádica, compuesta por secuencias animadas con monólogos, en momentos escasos y puntuales. En realidad, el calor del trasfondo provenía de la lectura de diarios abandonados y de la construcción del entorno en sí. El jugador, como explorador, era más un arqueólogo que un visitante.

El participante en un mundo *online*, en cambio, está permanentemente en contacto con otros seres humanos de carne y hueso. Y el mundo reflejaba este aspecto. Un visitante casual podría encontrarse, sin que los desarrolladores lo hubieran construido de antemano, con un antiguo jardín lleno de flores, cajas de bombones y poemas, puestos allí por otros jugadores como memento espontáneo en memoria de un camarada fallecido (una anécdota real, por cierto, que inspiró a Raph Koster, diseñador de **Última Online**, como relató en un famoso artículo llamado *Historia de un Árbol*).

Este tipo de experiencias eran comunes en los pioneros MUDs de los 70 y 80. Siendo juegos de texto puro, sin restricciones, todo era posible: los jugadores no sólo exploraban un mundo, sino que lo construían ellos mismos tanto con sus interacciones como literalmente. Los diseños y conceptos para los primeros mundos virtuales eran más grandiosos, derivados en muchos casos de las experiencias que proporcionaron. El paso de los lustreros (y las tristes realidades del mercado), convertirían, finalmente, el concepto de juego *online* en una experiencia prefijada, en un parque de atracciones donde toda interactividad está tan prediseñada y pre-



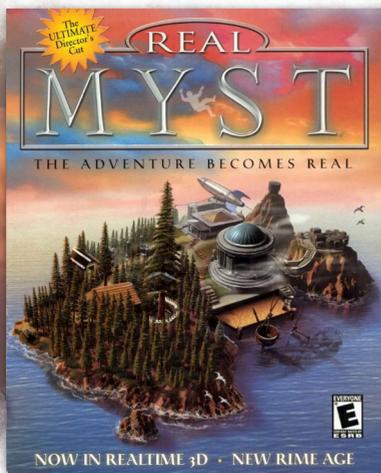
- El mundo *online* estalló con la llegada de **Última Online** (1997) y se pobló rápidamente de títulos reconocidos como **Lineage** (1998), **EverQuest** (1999), o **Asheron's Call** (1999).

fijada como las de **Myst** o **Riven**. Pero en los albores de los 2000, la imaginación conquistaba las mentes de todos: ahí estaba el futuro, y todo era posible.

En consonancia, la ambiciosa propuesta de Cyan iba a ser no sólo traer las 3D en tiempo real a la aventura, sino también el *online*: el proyecto DIRT pronto ascendería a MUDPIE (por *Multi-User DIRT Persistent Interactive Experience*, ¡toma ya!). Y todo ello sin abandonar nada de lo que les había traído el éxito previamente. El juego empezaría por ofrecer nuevas «Eras» a explorar, creadas por Cyan meticulosamente con puzzles y narrativa, de una cantidad y calidad comparable o incluso superior a lo ofrecido por **Riven**. La experiencia sería similar a la de los juegos anteriores de la saga, pero con la salvedad de que otras personas podrían cohabitar esas eras y colaborar con

nosotros en la resolución de los diferentes puzzles. Para contar con una representación de nuestro personaje en el juego, imprescindible si otras personas pueden pulular a su antojo en los alrededores, Cyan incorporaría un sistema de avatares realistas donde podríamos personalizar nuestra apariencia e incluso vestir diferentes prendas de ropa obtenidas durante el curso de nuestra aventura o comerciando con otros jugadores. Para poder ver nuestro avatar, al sistema de control tradicional en primera persona se añadiría la opción de jugar en tercera persona.

A continuación, el juego iba a ofrecer una Era especial, un mundo virtual exclusivo para la faceta *online*, diseñado simplemente para vivir en él y estar allí. En este *hub*, extraños podrían conocerse, hablar, intercambiar pertenencias, comprar, vender, jugar a mini-juegos o em-



■ **RealMyst** (2000) reprodujo la jugabilidad del original en un entorno 3D.

prender todo tipo de actividades. Iba a tratarse de un mundo virtual interactivo y persistente. Cambios realizados a los objetos o escenarios presentes en el mundo del juego serían almacenados en el servidor y quedarían allí para la posteridad. Dos extraños podían sentarse a una mesa y jugar una partida de ajedrez (o similar) mientras otros observaban.

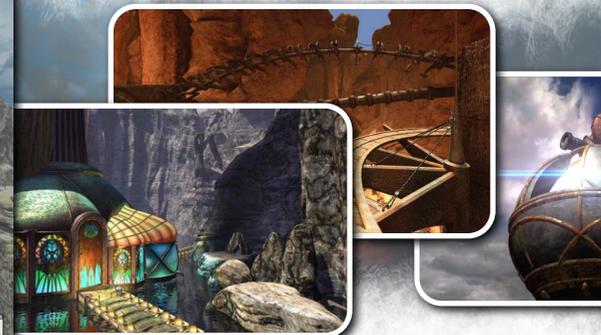
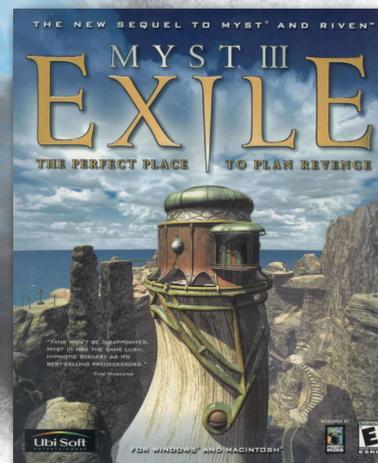
Por si todo esto fuera poco, los usuarios tendrían a su disposición la capacidad de crear sus propias Eras personalizadas, con su propio contenido a explorar y puzles para invitar a amigos y extraños a jugarlas. Esta capacidad estaría disponible para usuarios con capacidades técnicas y creativas, que tendrían a su disposición herramientas para crear contenido con la misma capacidad que la propia Cyan, pero también para todos los demás: los jugadores dispondrían de una Era personal, que podrían construir mediante bloques y componentes prefijados, desde el propio juego.

La promesa era crear un juego eterno, indefinido, y vivo. Cyan ampliaría el juego con más Eras (el ambicioso plan original consistía en liberar una Era entera y completamente nueva cada mes), continuando la narrativa ofrecida por el juego base y ofreciendo una experiencia a la que los jugadores podrían suscribirse y seguir jugando de por vida.

Vamos, que el límite era el cielo. No iba a ser simplemente un juego tipo **Myst**, sino el **Myst** definitivo.

El monumental proyecto habría de durar más de siete años y resultar mucho, mucho más costoso de lo que había sido **Riven**, por no hablar del terreno desconocido en el que la compañía iba a embarcarse. Decir que el desarrollo fue lento y problemático es quedarse corto.

Como primer paso para introducirse en el mundo 3D, Cyan adquirió una empresa llamada Headspin, que había escrito un motor 3D llamado **Plasma**. Como prueba inicial, empezaron por desarrollar una



■ **Myst III: Exile** (2001) fue bien recibido, pero tachado de continuista.

versión de **Myst** totalmente en 3D, que publicó el año 2000 como **RealMyst**. La recepción fue mediocre. La experiencia de explorar los mundos de **Myst** con plena libertad de movimiento en 3D fue valorada muy positivamente, pero los requisitos del juego eran elevados, y la calidad gráfica no estaba a la altura del original, que había contado con la ventaja de contar con imágenes estáticas cuyo *render* se hacía de antemano. Quizá este fuese el camino a seguir, pero aún era pronto.

Mientras se manejaban con las nuevas tecnologías y llevaban a cabo su monumental proyecto, Cyan había licenciado el desarrollo de la tercera entrega de la saga, **Myst III**, a un estudio externo: Presto Studios, un veterano de la industria conocido por la serie **The Journeyman Project**. Lejos del experimento de **RealMyst**, el desarrollo fue conservador y se mantuvo fiel a la fórmula probada en todos sus aspectos (con una pequeña salvedad: las imágenes estáticas que deco-

aban cada localidad se sustituyeron por imágenes panorámicas de 360° que permitían girar la cámara libremente como en la vista callejera de Google Maps, lo cual mejoraba considerablemente la jugabilidad). Salíó al mercado en el 2001 y recibió buenas críticas y un nivel de ventas muy aceptable (más de un millón de copias), pero lejos de sus predecesores.

Los años pasaban y las facturas empezaban a acumularse. Los ingresos que todavía proporcionaba la saga a Cyan eran una sombra de los mejores momentos de **Myst** y **Riven**, a pesar de diversas reediciones, ampliaciones y *ports* a múltiples plataformas. Aunque la empresa había conseguido financiación y edición por parte de Ubisoft, la situación financiera de la compañía empezaba a ser delicada. Su supervivencia dependía del éxito de su nuevo proyecto estrella.

Uru: Ages Beyond Myst salió al mercado en el 2003. Fue un rotundo fracaso. ¿Qué había pasado?

Malos tiempos

Esta realidad financiera de la compañía, junto con presiones por parte de Ubisoft, culminaron en una salida al mercado prematura. El componente *online* no estaba terminado, a pesar de varias *betas* e incontables pruebas, así que se tomó una decisión radical: el juego se dividiría en dos: **Uru Online** por una parte, un servicio de suscripción que ofrecería todo lo planeado inicialmente, y **Uru: Ages Beyond Myst**, un juego tradicional que saldría primero, continuaría la saga *Myst* conteniendo las Eras jugables creadas por Cyan, y que se jugaría de forma desconectada, como una aventura más.

La recepción fue mala. El juego era muy potente gráficamente (incluso adelantado a su tiempo), la narrativa (que expandía tremendamente el trasfondo de *Myst*) resultaba interesante, y las nuevas Eras eran lo bastante atractivas y contaban con buenos puzles... Pero en la conversión a la tercera persona, el concepto había perdido parte de su esencia. La libertad de movimiento se traducía en una experiencia poco sólida donde (traicionando los principios de la saga), podías morir cayendo a la lava o fuera del escenario. La publicación apresurada del título también hizo que saliera al mercado con un buen número de *bugs* que perjudicaban seriamente la experiencia.

Sin embargo, el mayor problema de *Uru* fue su posicionamiento: la propia caja del juego se deshacía en promesas acerca de la parte *online*, que no estaba por ninguna parte.

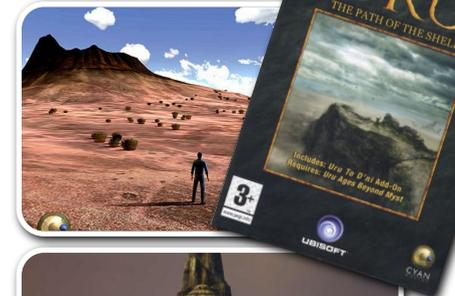
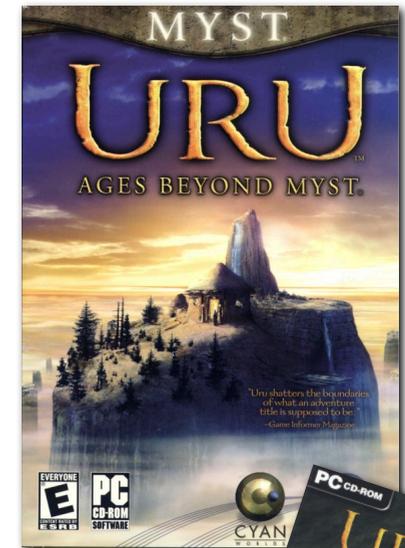
El juego vendería menos de 100.000 copias en 2003, un batacazo monumental teniendo en cuenta las expectativas. El servicio *online* aparecería a los pocos meses del lanzamiento pero, dada la nefasta recepción del juego, no encontró el público que necesitaba. Fue cancelado en 2004 tras una corta vida de apenas unas semanas, y el resto de Eras en las que Cyan había estado trabajando salieron al mercado como un par de expansiones del juego base.

La historia de la cancelación de *Uru* y sus posteriores relanzamientos es compleja. Los juegos *online* con cierto renombre cuentan con una comunidad de usuarios dedicados que, a veces, llegan a sorprendentes extremos para mantener el juego con vida. Para ofrecer un breve resumen de lo que pasó con *Uru*: Cyan liberó herramientas y ofreció a algunos jugadores la capacidad de crear sus propios servidores, lo que mantuvo el juego con vida hasta 2006. En ese momento, el servicio *online* GameTap, interesado por la persistencia y dedicación de la comunidad, adquirió el juego y lo relanzó como **Myst Online: Uru Live**. Durante ese momento dulce el juego fue incluso expandido con nuevas Eras, pero duró poco: fue cancelado de nuevo en 2008. En ese momento Cyan liberó completamente el código fuente y las herramientas del juego, convirtiéndolo en *open source*. Unos años más tarde, en 2010, Cyan hospedó la versión mejorada por la comunidad del juego como **Myst Online: Uru Live Again**, donde sigue hasta nuestros días como juego completamente gratuito.

Pero bueno, para seguir con la historia de Cyan, debemos volver un poco atrás en el tiempo. Mientras Cyan alargaba el desarrollo de *Uru*, Ubisoft había apostado por la franquicia y trabajado durante 3 años en **Myst IV** con una metodología que auguraba un futuro desagradable para la industria de los videojuegos: desarrollos conservadores, carentes de innovación, minimizando el riesgo pero respaldados con una inversión potente donde los equipos de desarrollo crecían y crecían (casi 100 personas intervinieron en su desarrollo). **Myst IV** era un título continuista que mantenía lo ofrecido por **Myst III**, con un nivel de producción más elevado que permitía, por ejemplo, que la mayor parte de las localizaciones e interacciones del jugador fueran animadas.

El público de la saga encontró en **Myst IV** una secuela más que correcta, aunque los gráficos prerenderizados, en 2004, ya no sorprendían a nadie. El juego vendió alrededor de un millón de copias, una cantidad algo inferior a su predecesor pero muy superior a *Uru*.

La lectura de este momento de la historia puede enfocarse desde diferentes lentes. La propuesta de la conectividad *online* quizá no resultase atractiva para el público que había gozado de la experiencia personal y exploratoria que representa una aventura como *Myst*. Hubo, seguramente, un grave problema de comunicación y *marketing* (personalmente doy fe que el hecho de que *Uru* mantuviese en muy alto grado la jugabilidad y el concepto de la saga me pasó desapercibido en la época, dado que toda la cobertura en



prensa y comunicación estaba tan enfocada en el *online*). También había llegado en un momento en que el incipiente mundo *online* se había consolidado alrededor del RPG y la fórmula del éxito estaba ya escrita y era otra (**World of Warcraft** saldría al mercado poco después de **Uru**). En una entrevista en el 2008, Rand Miller se lamentaba de las mecánicas tipo «rueda del hámster» de las que los nuevos MMORPG abusaban para enganchar a los jugadores de forma casi permanente, acaparando el mercado y dejando poco hueco para otro tipo de apuestas. En resumen, quizá la aventura *online* no había sido una idea acertada, para empezar.

Pero es que a su vez, la línea tradicional también estaba decepcionando. El declive de ventas de **Myst III** y **IV** puede atribuirse a un público que, rodeado de nuevas tecnologías, ya no llegaba a maravillarse por esos fondos renderizados que una década atrás quitaban el aliento. O, quizás, pueda deberse a cierta pérdida de alma de unas secuelas externalizadas, más corporativas. En la historia de la aventura ocurre a menudo que disfrutamos de tremendos éxitos y títulos monumentales, pero que son seguidos unos años más tarde por precipitadas caídas donde su género prácticamente desaparece del terreno comercial. Quizá era la hora de la aventura en primera persona.

En todo caso, la magnitud del fracaso de **Uru** resultó una sorpresa inesperada para Cyan. Tratando de rescatar la compañía, Rand Miller se embarcó en el proyecto final de la saga: **Myst V**. Fue anunciado como la pieza final que cerraría la

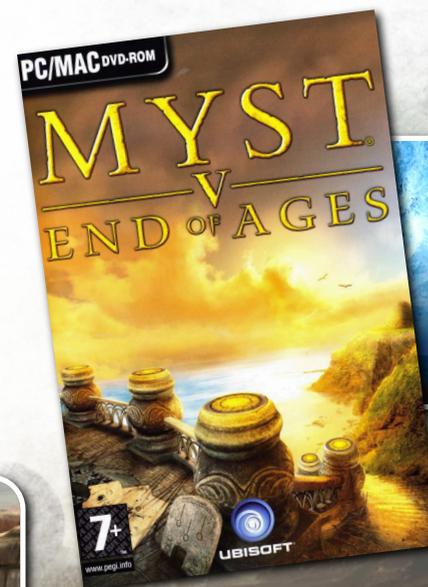
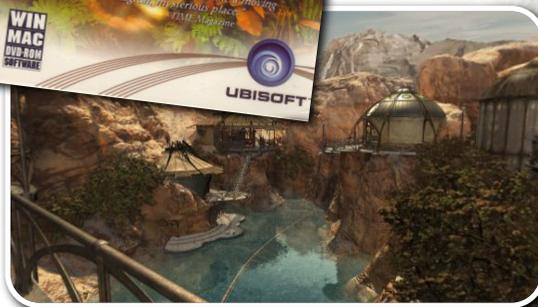
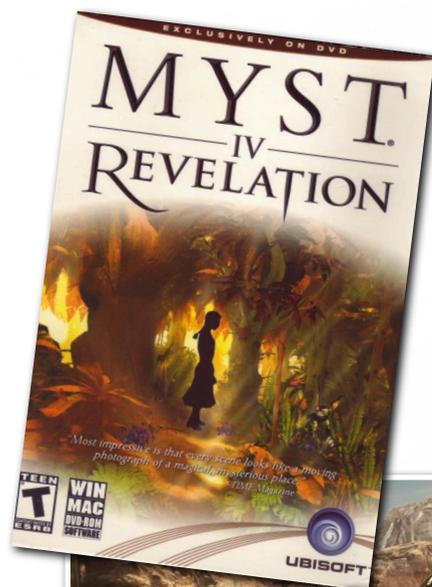
historia por completo, además de abrazar las últimas tecnologías: sería un juego totalmente 3D donde, por primera vez, los conocidos personajes de **Myst** aparecerían integrados en el mundo 3D. Había terminado la tradición del fondo prerenderizado y los videos de acción real.

A pesar de un desarrollo rápido, de alrededor de un año, la situación era insostenible. A primeros de septiembre de 2005, meros días antes de la salida al mercado de **Myst V: End of Ages**, Cyan despedía a la mayor parte de la plantilla

(unas 40 personas), detenía todos los planes de futuros desarrollos, y cerraba sus puertas. La compañía seguiría existiendo, pero testimonialmente. Sólo un estrecho círculo alrededor de Rand Miller la mantendría con vida, con la esperanza de poder hacerla renacer en un futuro.

Myst V fue una especie de broche final a la saga. Permitía escoger el modo de control, desde pantalla a pantalla (como el **Myst** original) hasta el movimiento libre de **Uru** y, rompiendo un poco con la mecánica tradicional de la serie, en esta

oportunidad el jugador disponía de una tabla donde dibujar símbolos, como si de un mago lanzando hechizos se tratase. El juego incorporó ciertas concesiones adicionales a la accesibilidad, como un sistema de pistas integrado. No se han conservado datos acerca de las ventas del juego, o yo no los he encontrado, pero todo parece indicar que la recepción fue peor que la de **Myst IV**, que contó con una mayor producción y las ventajas de los gráficos prerenderizados, cuya calidad el 3D en tiempo real aún no alcanzaba.



- **Myst IV: Revelation** (2004) tuvo una historia de desarrollo turbulenta, pero fue **Myst V** (2005) el que supuso el fin... tanto de la saga como de Cyan.

Un retorno inesperado

Los siguientes años, Cyan apenas existió, prácticamente, fuera de la oscuridad y el recuerdo. La empresa recuperó la licencia de **Uru Live**, pero carecía de recursos o personal para continuar el desarrollo: como vimos más atrás, éste pasó por varias manos y acabó en la de sus propios *fans*.

En el 2007 lanzaron un pequeño juego de puzzles para niños en un oscuro servicio *online*, **Cosmic Osmo's Hex Isle**, recuperando uno de sus títulos de la era inicial de la compañía.

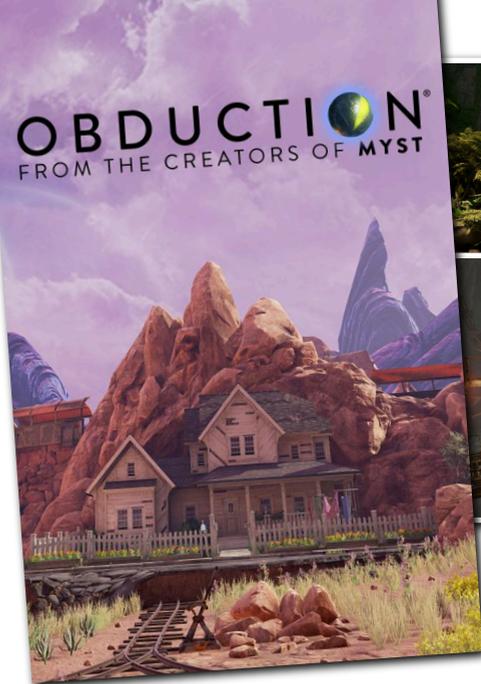
En el 2009 trabajaron para *Magi-Quest*, una franquicia de atracciones en vivo donde los participantes juegan entre ellos usando varitas electrónicas a modo de *roleplay* en vivo.

En general, parecía que nada quedaba de la compañía que había «creado mundos», pero la oportunidad llegaría ya en el 2013 de un lugar inesperado: Kickstarter.

La era dorada de Kickstarter surgió de la nada en el 2012 cuando Double Fine anunció el proyecto de mecenazgo de su aventura gráfica **Broken Age**, que pretendía resucitar la experiencia de los mejores momentos de LucasArts con nada más y nada menos que un nuevo juego *point & click*. Kickstarter no era una plataforma nueva por aquel entonces, ni tampoco lo era el concepto del mecenazgo de este estilo, aunque la aplicación sobre el mundo del videojuego había sido muy limitada. La aparición de un proyecto de primera fila con autores de renombre destruyó la baraja y demostró la existencia

de un sector interesado en varios tipos de juegos, géneros y conceptos exitosos algún tiempo atrás pero desaparecidos de la oferta comercial.

El instantáneo éxito de **Broken Age** provocó la aparición de muchos otros proyectos de éxito en muy poco tiempo, con nombres importantes involucrados. Se podrían escribir ríos de tinta sobre la era dorada de Kickstarter y lo que supuso para la industria en general, pero el caso es que era el momento exacto, porque la fiebre no duraría para siempre y el paso de los años acabaría enfriándola. Los motivos del posterior declive serían muchos, incluyendo la sobrepoblación de títulos, el fracaso de algunos títulos importantes (incluso alguno muy sonado que bien podría haberse definido como estafa), la lentitud con la que los títulos de éxito llegaban al mercado, o la realidad misma de



■ **Obduction** (2016) representó el retorno de Cyan a sus orígenes.

un mercado donde un puñado de millones de dólares es una cantidad impensable para el trabajador medio, pero se agota rápidamente cuando hablamos de equipos de desarrollo más o menos numerosos trabajando durante varios años.

Bueno, el caso es que el período comprendido entre 2012 y 2015 era el momento en el que sacar un Kickstarter si tenías en tus manos una compañía con renombre, dificultades para encontrar salida comercial a tus proyectos, y un caché importante, con títulos de profundo impacto en tu pasado.

Cyan lanzó el Kickstarter para su proyecto **Obduction** en 2013. La propuesta era especialmente atractiva para los seguidores de **Myst**: un retorno a los orígenes, con una aventura en primera persona rica en puzzles y basada en un trasfondo totalmente nuevo. **Obduction** pro-

metía un mundo fantástico y alienígena poblado por fragmentos de nuestra realidad, capturados por un extraño fenómeno. En el vídeo de presentación, un Rand Miller de más de 50 años recorre las oficinas de Cyan, las mismas que construyó el éxito de **Myst**, rodeado de recuerdos de los juegos de la compañía.

El Kickstarter fue un éxito, si bien no uno tan masivo como en Cyan hubieran deseado. De un objetivo inicial de 1,1 millones de dólares, consiguieron 1,3 (el desarrollo del juego, estimaron, podría costar cerca de 2 y medio).

El desarrollo de **Obduction** fue un retorno a los orígenes. La compañía volvió al uso de vídeos de acción real para representar personajes. Robyn Miller, que había abandonado la compañía tras **Riven**, volvería para componer la música del juego. Dentro de la historia de Kickstarter, es un ejemplo de producto de éxito. De un objetivo inicial de lanzarlo en 2015, la salida acabó llegando en 2016.

El juego tuvo una recepción positiva, pero confusa entre un público que ya no recordaba un género olvidado. Fue criticado por sus requisitos técnicos elevados, largos tiempos de carga, y por unos puzzles cuya calidad no estaba a la altura de **Myst** o **Riven**. Sin embargo, el juego cumplía su propósito en cuanto a trasladar al jugador a un mundo fantástico con un trasfondo rico e interesante. Cyan había creado mundos una vez más.

El juego vendió unos cuantos cientos de miles de copias y apareció para múltiples plataformas, incluyendo consolas, y una incipiente VR que había aparecido



■ **Firmament** (2023) fue mal recibido tras un desarrollo lento y problemático.

recientemente con gran bombo y platillo (el Oculus Rift era contemporáneo del Kickstarter de **Obduction**, y su soporte fue uno de los *stretch goals* alcanzados). Era, nuevamente, y como Cyan siempre había querido, el abrazo de nuevas tecnologías en el nombre de la inmersión y de llevarnos a un mundo fantástico. En 2018, en Cyan lanzarían una iniciativa para publicar juegos VR de empresas relacionadas.

El caso es que los números de **Obduction** no eran impresionantes, ni iban a provocar llamadas a la puerta de ningún *publisher*, pero eran suficientes para una nueva Cyan redimensionada y reposicionada como desarrolladora *indie*.

Con el nuevo impulso, se lanzaron a hacer nuevos proyectos, incluyendo un *remake* completo de **Myst**. Bajo la consideración de que el viejo **RealMyst** no pudo hacer justicia a los gráficos del juego original, este nuevo **Myst**, reescrito desde cero bajo el motor **Unreal** y con la última tecnología, permitiría disfrutar de



los entornos originales en 3D pero sin perder fidelidad alguna.

El siguiente gran proyecto, **Firmament**, fue nuevamente financiado por Kickstarter, en una campaña exitosa que obtuvo mayor recaudación que **Obduction**. El juego bebía más que el anterior de la nostalgia, con una estética mitad fantástica, mitad *steampunk*, que recordaba mucho a **Myst**. Además, habían desarrollado una demo jugable antes de lanzar la campaña.

Firmament fue un desarrollo largo y lento que no vería la luz hasta 2023 (el del nuevo **Myst**, paralelo a este, finalizó en 2020). La recepción fue menos positiva que la de **Obduction**. Entre otros problemas, el juego fue criticado por centrarse demasiado en la VR en detrimento de la experiencia tradicional, así como por su mundo, cuyo elaborado trasfondo queda oculto para el jugador hasta una gran exposición cerca del final. Y, sobre todo, por los puzles, a menudo basados en mecánicas de desplazamiento de pie-



■ **Riven** (2024) reproduce los entornos del original con sorprendente fidelidad.

zas más en la observación del entorno y la interacción con el mismo. Todo parece indicar que, a pesar de sus puntos positivos (como sus mundos preciosistas, cercanos al concepto de Eras), **Firmament** fue un traspies económico.

Tras **Firmament**, la compañía decidió reevaluar su posición y concentrarse, al menos por el momento, exclusivamente en el desarrollo y explotación de la licencia **Myst**. Esto significaba, siguiendo el orden natural de las cosas, hacer un *remake* de **Riven**, la obra magna de la compañía.

La tarea era monumental para lo que ahora es un estudio pequeño e independiente, lejos de las 30 o más personas que trabajaron en el original con, prácticamente, un cheque en blanco. Un grupo de entusiastas del juego llevaba un buen puñado de años trabajando en un proyecto llamado *The Starry Expanse* (nombrado así en honor a cierta localización importante en el juego) con la idea de transportar la experiencia de **Riven** al 3D.

En un movimiento interesante, Cyan invitó al grupo a sus instalaciones y utilizó parte de su trabajo y experiencia en su propio desarrollo. En una entrevista reciente, un envejecido Rand Miller mencionaba que incluso dentro del propio estudio habían voces argumentando que no podrían hacerlo, o que no debían hacerlo. El juego salió al mercado hace apenas unos meses. ¿Lo consiguieron? Bueno, las primeras impresiones han sido positivas. En este mismo **CAAD** tenéis mi propio análisis al respecto, al que os remito si os apetece ver qué os puede ofrecer.

¿Y qué es lo próximo para Cyan? Rand Miller menciona que las Eras de **Myst** son vastas y están llenas de historias por contar, aunque, a sus 65 años, quizá haya llegado la hora de apartarse del desarrollo, de tener una participación quizá menos activa. Eso no quita que Cyan esté repleta de gente joven y llena de ideas, perfectamente capaz y dispuesta a hacer lo que Cyan siempre ha hecho: crear mundos. ■



```
PrintObjeto
IF @tmp4 = 0 THEN
  IF @tmp3 = SpaceSuitIdObj THEN ]]Traje espacial[[
  ELSEIF @tmp3 = MultitoolIdObj THEN ]]Multiherramienta[[
  ELSEIF @tmp3 = GunIdObj THEN ]]Pistola[[
  ELSEIF @tmp3 = HatchShipIdObj THEN ]]Escotilla[[
ENDIF
ELSE
  IF @tmp4 = 1 THEN
    IF @tmp3 = SpaceSuitIdObj THEN ]]Traje espacial[[
    ELSEIF @tmp3 = GunIdObj THEN ]]una [[
    ELSEIF @tmp3 = HatchShipIdObj THEN ]]una [[
    ENDIF
  ELSEIF @tmp4 = 2 THEN
    IF @tmp3 = SpaceSuitIdObj THEN ]]el [[
    ELSEIF @tmp3 = HatchShipIdObj THEN ]]la [[
    ENDIF
  ELSEIF @tmp3 = SpaceSuitIdObj THEN ]]traje espacial[[
  ELSEIF @tmp3 = MultitoolIdObj THEN ]]multiherramienta[[
  ELSEIF @tmp3 = GunIdObj THEN ]]pistola[[
  ELSEIF @tmp3 = HatchShipIdObj THEN ]]escotilla[[
```



Novedades de

Por Sergio Chico @Cronomantic

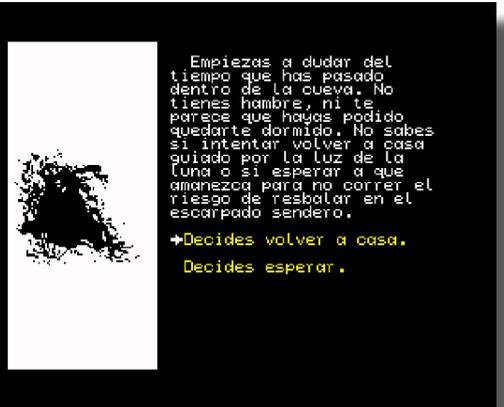


Tras un año de desarrollo a trancas y barrancas, me alegra anunciar que ya ha salido la versión estable de mi motor de aventuras por opciones **Choose Your Destiny**, o CYD para abreviar. No se van a añadir cambios sustanciales en próximas versiones, salvo correcciones de fallos y pequeñas mejoras, con lo que puede considerarse como «apto para el consumo», es decir, que

puede usarse ya para proyectos en firme. CYD ha cambiado bastante desde su concepción inicial como un pequeño lenguaje «de marcas» para trasladar libros de tipo *Elige tu propia aventura* en el Spectrum +3 a un auténtico lenguaje de programación para crear librojuegos y aventuras por opciones interactivas en todos los modelos del Spectrum clásico.

El lenguaje ahora es similar al BASIC estructurado, es decir, con estructuras de control como IF ... THEN ... ELSE ... ENDIF y bucles con WHILE() ... WEND, lo que permite dar mucha más libertad al autor para introducir lógica e interactividad en sus aventuras.

Además, también se ha introducido en el lenguaje un soporte simplificado de matrices, también llamadas *arrays*, para crear tablas de datos de forma sencilla, que además puedan ser modificables para tener un almacenamiento de datos extra, además de constantes para almacenar datos no varia-



bles que se usan mucho con un nombre significativo.

También se han introducido mejoras en los menús de opciones para hacerlos más flexibles y configurables. Ahora los menús pueden ser horizontales, verticales o en ambas direcciones. También se puede desactivar el icono animado y se puede definir una subrutina específica para cuando se mueva el icono, con la que se puede personalizar el funcionamiento del menú cuando se cambia de opción.

En las primeras versiones de CYD sólo se podían mostrar imágenes a pantalla completa. Una de las mejoras más importantes ha sido la del comando BLIT, que permite copiar sólo un trozo rectangular de una imagen cargada en memoria a la pantalla. Con esta funcionalidad es posible crear imágenes dinámicas, simples animaciones o iconos, dándole mucho dinamismo al desarrollo de la aventura y que resulte en algo más que leer un libro en la pantalla del ordenador.

Otras mejoras visuales han sido las ventanas, que son zonas de escritura del texto independientes en la pantalla, el *scroll* o desplazamiento del texto hacia arriba cuando se llena el área de impresión, fundidos en negro y el doble juego de caracteres; uno de tamaño normal (6 px. de ancho y 8 px. de alto) y otro de tamaño reducido (4 px. de ancho y 8 px. de alto) por si se desea tener más texto en pantalla a costa de perder algo de legibilidad.

Se han añadido muchas características y mejoras solicitadas por los usuarios, como el soporte para joystick Kempston, que facilita el manejo para los más peques, mostrar el consumo de memoria empleado y la memo-

ria disponible y la posibilidad de reducir el tamaño en memoria del intérprete deshabilitando aquellas funcionalidades que no sean empleadas en la aventura.

Por último, los usuarios tienen a su disposición, junto con el manual, un sencillo tutorial y muchos ejemplos para aprender a manejar y dominar la herramienta.

Desde la apertura del canal de Telegram, muchos amigos han contribuido a la mejora de la herramienta, colaborando con ejemplos, descubriendo errores en la misma o simplemente haciendo sus obras con ella, a los cuales les agradezco su colaboración y entusiasmo.

Entre ellos destaco, sin un orden en particular, a *Ximocom*, colaborador incansable; Javier Fopiani con su excelente *SpAlder's Game*, auténtico ejemplo de lo que puede dar de sí el motor; Adán, con sus pequeños experimentos en *Escape From Desert* y una pequeña aventura que ha dejado de ejemplo en su itch.io; y por supuesto a *Tranqui69* y toda la gente del CAAD por el seguimiento y los ánimos. Seguro que me dejo a mu-



cha gente en el tintero, así que si no has sido nombrado y lees estas cutres líneas, date por agradecido también.

Por mi parte el motor está ya terminado, pero estoy abierto a sugerencias y posibles mejoras, y a que cualquiera pueda colaborar añadiendo mejoras al motor o correcciones. Como ya he dicho, tiene licencia libre, así que cualquiera puede cogerlo y modificarlo, siempre que respete la autoría y no me venga con historias de que se le han borrado sus imágenes de gatitos o de «otro tipo» por usarlo.

Espero ver en un futuro más historias y juegos creados con CYD, porque no hay nada más satisfactorio para un desarrollador que la gente saque provecho a su herramienta. Así que, como dijo Doc Emmett Brown, nos veremos en el futuro... ■

¿QUIÉN ES...?

Sergio Chico (Cronomantic)

Empezó su afición a la informática con su primer Spectrum y llegó al mundo de la aventura con las aventuras de Dinamic y Aventuras AD.

En el año 2023 participa en el Concurso Aventura de Radastan con una versión para Spectrum del librojuego *Los anillos de Saturno*, usando su propio sistema de autoría para crear aventuras llamado Choose Your Destiny o CYD.



github.com/cronomantic

BATALLAS NAPOLEÓNICAS EN LA PENÍNSULA

Un librojuego de:
Mike Lambo

1 30'-50' 12+

20
ESCENARIOS

+70
FICHAS
¡DE REGALO!

Más información

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.

DRACO
I D E A S

www.dracoideas.com



SPALDER'S GAME

Cuando las máquinas tejen el miedo

Por Javier Fopiani [@javierfopiani](#)



El terror a lo desconocido es una emoción tan antigua como el tiempo mismo. Desde los primeros mitos de autómatas que desafiaban a sus creadores hasta las distopías modernas de máquinas que esclavizan a la humanidad, siempre hemos tenido una relación de amor y odio con nuestra tecnología. En *SpAlder's Game*, esta inquietud toma forma en una figura tan fascinante como aterradora: una araña gigante y mecánica llamada SpAlder que domina no solo el espacio, sino también nuestra percepción, decisiones y, en última instancia, nuestra humanidad. Una experiencia que nos invita a preguntarnos quién está realmente llevando el control de todo.

«Me vengaré de mis sufrimientos; si no puedo inspirar amor, desencadenaré el miedo; y especialmente a ti, mi supremo enemigo, por ser mi creador, te juro odio eterno. Ten cuidado: me dedicaré por entero a la labor de destruirte, y no cejaré hasta que te seque el corazón, y mal-

digas la hora en que naciste».
Mary Shelley - *Frankenstein*

El motor CyD:
Simplicidad y profundidad

Cuando descubrí el motor CyD, desarrollado por *Cronomantic*, me quedé asombrado por lo sencillo que era crear aventuras. Para alguien como yo, que no es programador, fue una herramienta perfecta. Este motor permite centrarte en lo esencial: escribir una buena historia. Aunque llevaba tiempo soñando con hacer una aventura más compleja, entendí que lo mejor era comenzar con algo más sencillo como primera toma de contacto.

La facilidad con la que puedes crear un juego con CyD es casi mágica. Enseguida te das cuenta de lo intuitivo que es diseñar personajes, tramas y decisiones; todo fluye de manera natural. Pero no me conformé con lo básico. Decidí aprovechar al máximo sus capacidades



para hacer algo más inmersivo, algo que hiciera olvidar al jugador que estaba en una aventura por opciones. Quería que cada detalle contribuyera a sumergirlo por completo en la atmósfera del juego.

Como diría SpAlder: «Unas letras con una imagen pixelada creando una atmósfera... Por favor, humano, no me hagas reír. Eso es lo más... adorablemente ridículo que he escuchado en todo el día».

Influencias cinematográficas
y el poder del espacio cerrado

Siempre me han fascinado películas como *Cube* y *SAW*, donde toda la acción ocurre en espacios cerrados. Estas historias te obligan a ser creativo, a explotar cada rincón del escenario. Ese fue el enfoque que quise trasladar a *SpAlder's Game*. En esta aventura, estás atrapado en una telaraña virtual, enfrentándote a desa-

fíos que pondrán a prueba tanto tu ingenio como tu suerte. Desde el primer momento, el juego te pregunta quién eres, asignándote uno de los perfiles disponibles: gallina, charlatán, mudito mirón o zorrillo ingenioso. Este sistema no solo define cómo interactúas con el juego, sino que añade capas de rejugabilidad y detalle. Como diría SpAlder: «Es curioso, ¿verdad? Cómo los espacios cerrados te hacen sentir tan... vivo. Aunque, en tu caso, la 'creatividad' será más bien una necesidad para sobrevivir. No te preocupes, te ayudaré a encontrar tu lugar... uno muy, muy estrecho».

La araña mecánica:
Maestro de ceremonias

SpAlder no es solo un antagonista, sino el cerebro detrás de cada desafío y, en muchos sentidos, el juez de tu destino. Se presenta asumiendo el papel de *master* como en una aven-



tura o juego de rol. Es quien guía el juego y a los jugadores, utilizando su inteligencia para manipular nuestras decisiones y percepciones en todo momento, guiando la historia con su tono siniestro.

Como diría SpAlder: «Es adorable cómo intentas pensar por tu cuenta, aunque sabes que yo siempre voy un paso por delante». Su rol como maestro de ceremonias se destaca especialmente en el primer juego: una ruleta rusa entre cinco personas, donde el último en quedar vivo es el que gana. Aquí intenté introducir una jugabilidad diferente y lo más realista posible. Cada decisión importa. No se trata solo de leer texto, sino de estar atento a las balas del tambor y observar las acciones de los demás para crear tu propia estrategia de supervivencia. Ya sea que decidas dispararte a ti mismo o a otros jugadores cuando sabes que la probabilidad de muerte es mayor, cada movimiento te acerca más al final. Esta araña te atrapa en una red de juegos, al estilo de *El juego del calamar*, para ver qué sujeto de su experimento logra sobrevivir, ya sea por sus habilidades o por pura suerte.

Homenaje a las aventuras de texto

SpAlder's Game no solo intenta explorar nuevas formas narrativas, sino que también rinde homenaje a las aventuras de texto clásicas. Para entrar en el laberinto, el jugador debe enfrentarse a una puerta con acertijos, y solo los aventureros más experimentados sabrán el significado de las míticas letras XYZZY, un guiño a los clásicos de la época. Además, aparece una araña llamada Malosa, que recuerda al enano Maluva. Inspirado por los *podcasts* del CAAD, decidí incluir un arenque rojo en mi juego, un



elemento que despista al jugador y agrega profundidad al diseño. Este tipo de detalles, y quizás algunos más que podrían pasar desapercibidos, son un tributo a un género que marcó una era y que sigue influyendo en cómo contamos las aventuras hoy.

Como diría SpAlder: «Ah, sí, esas 'míticas' letras... Un pequeño truco que un programador utilizó para guiarse al programar, una forma de evitar su torpeza. Una solución improvisada a un error humano o escasa capacidad de inteligencia. Pero, ¿quién soy yo para juzgar?, ¿verdad? Después de todo, el error es una excelente forma de aprender... o de fracasar estrepitosamente».

Reflexiones sobre la Inteligencia Artificial

Andrés de *Planeta Sinclair* en su *preview*, mencionó a Mel Croucher y su juego iD, un juego que lograba simular esa interacción con una IA cuando aún quedaba mucho por alcanzar en la evolución de las inteligencias artificiales que conocemos ahora. No conocía este juego, pero mi intención en SpAlder's Game es parecida, busqué que el jugador experimentara esa misma sensación de estar hablando directamente a una máquina y que además se sienta encerrado y atrapado en la nada más absoluta, y que la IA



siempre esté un paso por delante. La araña no es solo una máquina, es un símbolo del miedo, y con IA representa el miedo a ser superados por nuestras propias creaciones.

Como diría SpAlder: «La ironía de que me temas mientras usas tecnología para escapar de la realidad es simplemente deliciosa».

Este concepto de sentir que el juego mismo comienza a no tener sentido busca hacer reflexionar al jugador sobre lo que ha experimentado y visto a lo largo de toda la partida.

Una invitación a jugar

SpAlder's Game es más que un juego que intenta entretenerte; es una experiencia que te desafía a pensar, a reflexionar y, sobre todo, a sobrevivir. Si te atreves a entrar en esta telaraña virtual, estaré encantado de conocer tus impresiones. Comparte tus pensamientos en mis redes sociales, donde SpAlder y yo estaremos esperándote.

Como diría SpAlder: «Ven, pequeño aventurero. Prometo que solo me divertiré un poco contigo». ■

ORIGEN DE LOS VIDEOJUEGOS DE ROL (III)

1977: Evolución y expansión

Por El Explorador de RPG [@exploradorrpg](#)



En esta tercera entrega, centrada en 1977, vamos a ver el verdadero origen de sagas tan importantes para los videojuegos de rol como son **Ultima** o **Wizardry**, el primer videojuego de rol para microcomputador, el primer videojuego de rol con vista en primera persona y en 3 dimensiones (simuladas con gráficos vectoriales), el primer videojuego de rol comercial, el primer videojuego de rol con temática de ciencia ficción, el primer videojuego de rol completamente multijugador, y los primeros videojuegos de rol con elementos de acción (introduciendo una especie de tiempo real en lugar de turnos). Ahí es nada.

Richard Garriott

Este es el año en el que el autor de la serie *Ultima*, Richard Garriott ([link](#)).

[caad.club/3y18h](#)), crea su primer videojuego de rol, uno al que podríamos considerar el primer ancestro de toda la serie. Sobre Garriott ya se han escrito tantos libros, artículos y entrevistas que no voy a explayarme demasiado, baste saber que se trata de un genio que se hizo rico y acabó viajando al espacio (como anteriormente su padre, un auténtico astronauta de la NASA), y que empezó su fortuna desarrollando videojuegos de rol a los que los aficionados debemos mucho, pues probablemente se trata de los primeros que reúnen (o al menos que reúnen con éxito) las mecánicas de combate y subida de nivel de los juegos de rol con su parte de aventuras: NPC con los que interactuar, misiones principales y secundarias, y en general un mundo abierto con bastante libertad



Una de las primeras fotos publicadas de Richard Garriott (en la revista *Softalk* de junio de 1981, la misma que organizó un concurso sobre adivinar la identidad de *Lord British*), trabajando en el código de alguno de sus juegos.

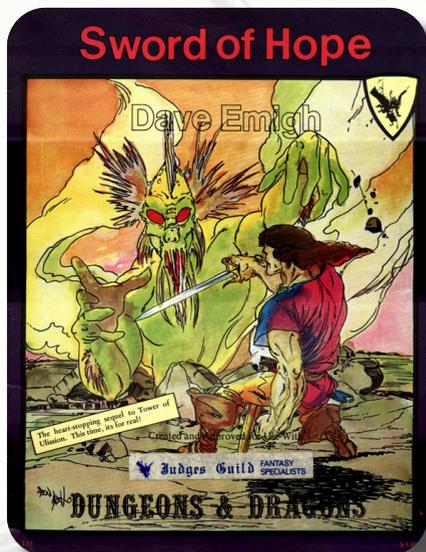
para explorar y actuar. Algo que hoy damos por sentado en los videojuegos de rol modernos, pero que Garriott fue el primero capaz de implementar con éxito en los arcaicos computadores de principios de los 80, sentando las bases de casi todo lo que vendría después.

Muchos de los videojuegos que desarrolló Garriott mezclaban ciencia ficción y fantasía, lo que a veces resultaba chocante, pero es que él tenía por un lado el amor por el espacio y la ciencia ficción

que seguramente le transmitió el trabajo de su padre, y por otro su gran afición por el *Dungeons & Dragons*, que además de ser la inspiración de sus primeros videojuegos, le llevó a participar en la *Society for Creative Anachronism* (SCA) ([link.caad.club/ow2yc](#)), un grupo de personas que se reunían para revivir costumbres de la Edad Media con sus vestimentas, alimentos, y combates medievales simulados al estilo del rol en vivo. A esta sociedad pertenecieron unos cuantos autores de videojuegos de rol de la época, y en ella Garriott tomó el seudónimo de *Shamino* (era el nombre de su personaje en *D&D*, que a su vez derivaba de la marca de su bicicleta Shimano), un personaje que acabaría apareciendo en sus videojuegos, al igual que *Lord British*, que era el nombre artístico del autor (y el mote que le pusieron en el campamento de verano en el que conoció *D&D*, debido a su formalidad y a haber nacido en el Reino Unido).

DND #1

Pero antes de que Garriott crease una de las series de videojuegos de rol más relevantes para su historia (y probablemente la primera en introducir la mayoría de elementos que hoy día entendemos que conforman un *RPG*), empezó por algo mucho más humilde y acorde con lo que existía entonces, y con el teletipo (una especie de mezcla de máquina de escribir y fax, cuyo interfaz de salida era un papel y no una pantalla) de su instituto conectado a un *mainframe* CDC Cyber (en Houston, Texas) en el

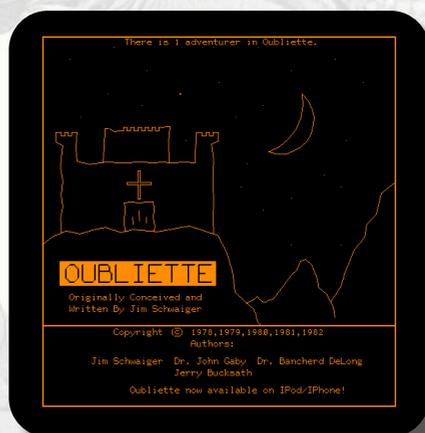


Una de las aventuras (link.caad.club/m8etc) para D&D de Dave Emigh, con menciones a Tokal.

Los personajes usados en **Oubliette** están basados en D&D (con valores aleatorios en sus atributos), eligiéndose una raza, un alineamiento moral (afecta a las clases elegibles, y a los aliados con los que podrá formar grupo) y una clase (con múltiples requisitos), siéndoles asignados un sexo y una edad (el transcurrir del tiempo es relevante y pueden perder puntos de atributos o morir de viejos a distintas edades según su raza). El juego empieza en la ciudad de Ligne, que realmente es como un primer nivel de mazmorra en la superficie sin monstruos y con distintos establecimientos para comprar equipo normal y mágico (almacén y tienda), curar y resucitar per-

sonajes (casa de curación), identificar objetos (templo), almacenar y retirar oro y objetos (banco), apostar oro (casino), unirse en grupos (taberna), contratar seguidores (tienda y gremio), o descansar y subir de nivel (hotel). Una vez se baja a la mazmorra propiamente dicha se necesitará alguna fuente de luz (o ser de una raza con infravisión) para ver algo, solo el líder del grupo decidirá el movimiento conjunto de este (para moverse libremente habrá que dejar el grupo, pudiendo formarse otros nuevos también en la mazmorra), y el orden del grupo será relevante en los encuentros para saber quien puede atacar o ser atacado cuerpo a cuerpo (incluso se puede ser sorprendido por la espalda).

Algunas curiosidades del juego son que, a pesar de que como en to-



Pantalla de título de **Oubliette** en FLATO.

dos los juegos de rol vistos hasta ahora la muerte del personaje es relativamente permanente, en este caso (mientras su jugador permanezca conectado) otros personajes pueden tratar de resucitarlo con hechizos o cargarlo hasta la casa de curación o la morgue para resucitarlo más tarde (aunque en su lugar pueden abandonarlo y robar su equipo), que se puede pedir ayuda a otros personajes o grupos cercanos dentro de la mazmorra para que se unan a un combate, o que los personajes (según su alineamiento) pueden intentar robar a sus compañeros de grupo, de forma que si les pillan serán expulsados del grupo, o incluso enviados a la cárcel si lo hacen en la ciudad de Ligne (allí envejecerán y perderán objetos y oro). También hay un tablón de anuncios en la ciudad donde los jugadores pueden dejar mensajes, y los personajes pueden encontrar o comprar equipo mágico maldito (se equipa automáticamente y debe usarse un hechizo o el templo para librarse de él), ya que todos los objetos están inicialmente sin identificar, pueden encantar monstruos para que se les unan temporalmente (o comprarlos ya encantados), y pueden unirse al gremio de su clase para obtener diversas ventajas (como contratar a un seguidor) según suben de rango dentro de él.

Aunque el autor principal de **Oubliette** lo portó con cierto éxito a diversos microcomputadores a principios de los 80 (y más recientemente creó versiones para dispositivos móviles junto a John Gaby), la verdadera influencia e impor-



Encontrando monstruos en la mazmorra de **Oubliette**.

tancia de su juego fue a través de la serie **Wizardry**, cuyos autores eran usuarios de PLATO aficionados a sus videojuegos de rol, y claramente tomaron **Oubliette** como base para crear su serie, popularizando los juegos de exploración de mazmorras en grupo (en este caso quedando la opción multijugador limitada a poder turnarse frente a la pantalla para manejar a los distintos personajes) con vista en primera persona en 3 dimensiones, y con laberínticos



mapas llenos de monstruos, tesoros, trampas y otros elementos que dificultaban la exploración (y consiguiente mapeo, totalmente necesario), entre todos los usuarios de computadores (y no solo aquellos con acceso a PLATO). Algo que a su vez nos traería series como **The Bard's Tale**, **Might and Magic**, o algunas de las más conocidas series de juegos de rol creadas en Japón.

PLATO

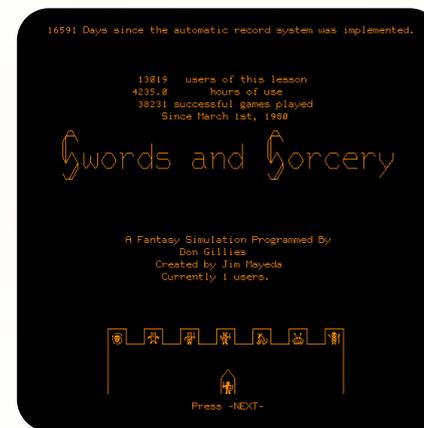
Además de **Oubliette**, durante este año se desarrollaron en PLATO nuevas versiones del mencionado en la anterior entrega *think2*, ya que para entonces este había sido borrado, pero tenía suficiente tirón como para que al menos dos personas lo recreasen a su manera (e incluso otra unos años más tarde). Una de estas versiones, llamada **The King's Mission Game** (su lección de PLATO actual es *tkm* (link.caad.club/



Pantalla de título de *tkm*.

vyub3), podría ser la misma que otra versión perdida (igualmente de 1977) del original de Jim Mayeda, de la que solo se sabe que su lección se llamaba *think15*, aunque es posible que fueran diferentes (y por lo tanto tendríamos aún más recreaciones). En cualquier caso, parece que *tkm* se acercaría más al original, mientras que la otra versión que se conserva, creada entre 1977 y 1978 por Don Gillies y llamada **Swords and Sorcery** (su lección de PLATO actual es *sorcery* (link.caad.club/wo0sb/)), habría añadido una cantidad de objetos mágicos que no estaban en versiones anteriores, y que harían el juego más interesante y cercano a un juego de rol.

Estos juegos de la serie empezada por *think2* no introdujeron ninguna novedad real, pero hubo otro par que sí lo hicieron, o al menos lo intentaron. Uno de ellos, inspirado en parte por **Star Trek** (como *think2*) y en parte por *dnd* (con lanzamiento de hechizos), y cuya lección



Pantalla de título de *sorcery*.

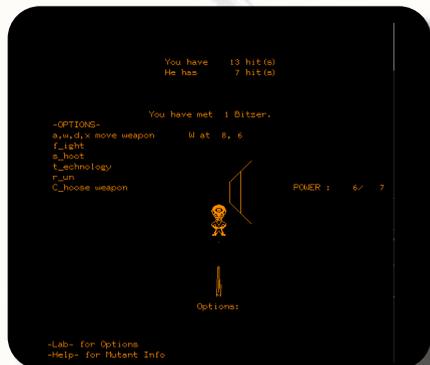
se llamaba *nugor* (link.caad.club/ps9xf/), nunca llegó a completarse, ya que los autores encontraron dificultades técnicas para implementar un mundo multijugador (aunque con instancias de mazmorras privadas) que estuviese «vivo» independientemente de los jugadores conectados (para ellos, como simples alumnos, sería difícil mantener esa especie de servidor necesario en ejecución constante dentro del sistema PLATO). El otro, llamado **Futurewar**, sí llegó a completarse, y se convirtió en el primer videojuego de rol con temática de ciencia ficción en lugar de la temática fantástica vista hasta ahora (heredera del *D&D*), además de tener más elementos de acción que **Oubliette** (el personaje tiene un tiempo limitado para actuar entre los ataques del enemigo, en el que también debe apuntar y puede efectuar varios disparos si es lo suficientemente rápido).

Futurewar

Erik Witz y Nick Boland crearon **Futurewar** (link.caad.club/9fsbg/) seguramente tomando **Oubliette** como base (es probable que no tuviesen una versión completa hasta 1978, fecha utilizada en su trasfondo) y cambiando la ambientación, añadiendo viajes en el tiempo, mutantes, robots y ciborgs, en un escenario postapocalíptico. Esta elaborada ambientación (igual que la tenía **Oubliette**) viene con un verdadero objetivo: acabar con el Doctor Brain, el jefe final en lo más profundo de la mazmorra (**Oubliette** en cambio no tenía más objetivo que hacerse lo más poderoso posible para poder superar unos encuentros especialmente difíciles repartidos por sus niveles, que a su vez otorgaban recompensas especialmente suculentas). También se diferencia en que en lugar de razas de personaje, hay diversas facciones de humanos (cada una con su propio nivel de mazmorra inicial) que por lo general no son amistosas entre sí.



Pantalla de título de **Futurewar**.



Disparando a un monstruo en *Futurewar*.

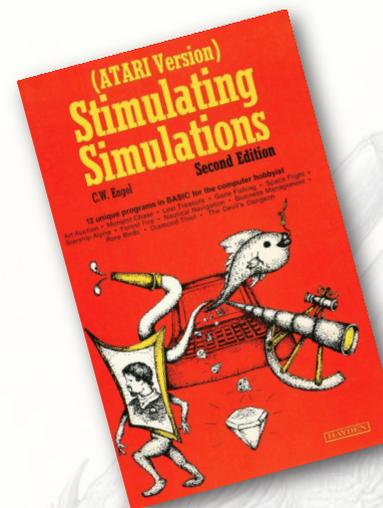
Una vez en el juego hay otras diferencias, como que en los niveles iniciales hay monstruos y apenas establecimientos (solo para formar grupos, o curarse y subir de nivel), lo que indica una clara inclinación hacia la acción. Además, los personajes tienen puntos de poder (aparte de los puntos de golpe) que se gastan al lanzar hechizos (aunque aquí los hechizos son tecnologías) o usar ciertas armas, pero por lo general el juego se centra más en las armas de fuego que en la magia, y no hay objetos mágicos que identificar. También existen formas (escuchando o mediante un radar) de «ver» los alrededores del personaje en una especie de mapa (hasta ese momento en los juegos de rol de PLATO solo podían verse los mapas de los niveles de mazmorra haciendo uso de otras lecciones, ya que el automapa de *orthanc* es un añadido mucho más moderno).

Apesar de ser un juego más sencillo y orientado a la acción que *Oubliette* (no hay ni tiendas de objetos, ya que el di-

nero solo proporciona más experiencia), sigue siendo de rol, y de hecho el desarrollo del personaje no solo se consigue subiendo de nivel por medio de la experiencia, sino que sus atributos pueden mejorar mediante ciertas acciones relacionadas repetidas en el tiempo (como un aumento de la Resistencia a base de sufrir daño). Sin embargo, por alguna extraña razón, no parece que *Futurewar* fuera muy recordado o tuviese influencia en juegos de rol posteriores. Tal vez su ambientación no tuviese tanto tirón entonces entre los jugadores de rol de PLATO o estos prefiriesen algo menos orientado a la acción, y por supuesto su traslado a los limitados microcomputadores de la época sería algo mucho más difícil que con los juegos por turnos anteriores (de hecho, en el caso de *Oubliette* se eliminó el tiempo real en su paso a microcomputadores).

The Devil's Dungeon

Y mientras en PLATO ya teníamos videojuegos de rol con vista en primera persona y en tiempo real, el doctor Charles William Engel, un profesor de matemáticas de la Universidad del Sur de Florida que promovió el uso de los computadores en la educación, creó el primer videojuego de rol para microcomputadores usando solo texto y el lenguaje BASIC del Altair 8800. Aunque el juego se creó en 1977, es posible que no fuera comercializado (y por lo tanto publicado) hasta enero de 1978 como listado de código en un librito titulado *The Devil's Dungeon: an Adult Fantasy in*



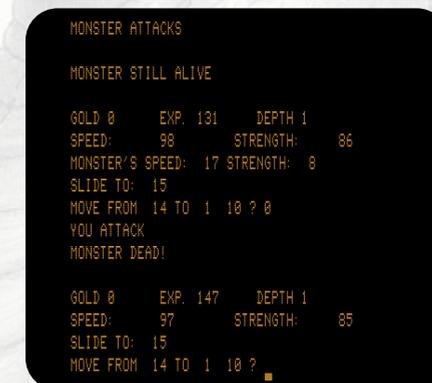
Portada de la edición de *Stimulating Simulations* con *The Devil's Dungeon*.

BASIC, por su propia compañía, Engel Enterprises. Más tarde, en 1978, se venderían versiones en formato *software* para los principales microcomputadores de la época (probablemente sin el permiso del autor, algo muy común entonces), y el juego acabaría incluido en ediciones posteriores de un libro anterior de Engel titulado *Stimulating Simulations* (link.caad.club/3cnwo).

The Devil's Dungeon (link.caad.club/sn64i) es un juego relativamente simple, de solo texto, por turnos, y con elementos de rol ligeros, pero suficientes para considerarlo un juego de rol dada la época en que se creó (además hay que tener en cuenta que su autor lo hizo pensando más en su potencial educativo que de entretenimiento, y aún así tuvo bastante éxito, quizá porque fue el único en el mercado durante mucho tiempo). En los libros con su código fuente hay

diagramas y explicaciones sobre este, así como propuestas de mejora y ampliación (que otros autores aprovecharían más adelante), careciendo el juego de un objetivo más allá de sobrevivir lo más posible mientras se encuentra la máxima cantidad de oro en una mazmorra aleatoria y potencialmente infinita. La mazmorra está dividida en niveles con cuevas numeradas unidas entre sí como nodos (al estilo visto en *Hunt the Wumpus*, que probablemente fue la inspiración del juego junto al *D&D*). Estas conexiones entre cuevas son aleatorias y pueden ir en un solo sentido (rampas), o incluso pueden cambiar con el tiempo (cuando ocurren unos temblores).

Dentro de cada cueva de la mazmorra puede haber oro (se cogerá una parte aleatoria al salir si no hay monstruos presentes), demonios (aleatoriamente robarán el oro en la habitación y reducirán la velocidad del personaje a la mitad), un monstruo (se puede combatir para obte-



Partida de *The Devil's Dungeon* en un emulador de TRS-80.

ner experiencia, aunque reducirá la fuerza del personaje si lo golpea), gases venenosos (aleatoriamente reducirán la fuerza del personaje a la mitad) y una bajada al siguiente nivel de mazmorra (no se puede volver a subir). En cada nivel de mazmorra además hay una cueva especial en la que el personaje puede mejorar sus dos atributos (fuerza y velocidad) gastando puntos de experiencia (obtenida de monstruos y oro, o simplemente explorando), o escapar de la mazmorra para terminar la partida. El personaje morirá si se queda sin fuerza o velocidad (usadas para enfrentarse a los monstruos, y reducidas cada turno según la profundidad del nivel de mazmorra actual), y tiene una varita que le permite eliminar todo el contenido de la cueva actual creando una bajada al siguiente nivel (aunque aleatoriamente en lugar de esto reducirá sus atributos a la mitad). Lo dicho, un videojuego simple que apenas califica como de rol (está algún paso por detrás del primero para *mainframe*), pero que resultó ser el primero comercializado y publicitado en las principales revistas de computadores de la época.

Conclusiones

Se puede decir que en 1977 se produce la evolución de los videojuegos de rol anteriores de PLATO a nuevas ambientaciones (ciencia ficción), formatos (vista en primera persona en 3 dimensiones) y mecánicas (grupos multijugador y tiempo real), además de expandirse el género a los microcomputadores (y con ellos al mundo comercial). Por lo demás,

los juegos no son tan diferentes de los de años anteriores (aunque algunos sí tienen trasfondos más elaborados, y en el caso de *Futurewar*, un objetivo y un jefe final, como en *dnd*), excepto el de microcomputador, que prácticamente supone un retroceso sobre lo que ya existía debido a las limitaciones de su plataforma (aunque justo estas limitaciones obligan a usar mapas aleatorios y no fijos, lo que en cierto modo podría considerarse una mejora para la rejugabilidad de videojuegos tan simples). Sin embargo, al tener más margen de mejora y ser el de los computadores personales un mercado en plena expansión, es en ellos donde ocurriría la mayor parte de la evolución de los videojuegos de rol a partir de ese momento (el dinero es el mayor aliciente en estos casos, y los juegos de *mainframe* no iban a dar beneficios hasta que los



Primer anuncio conocido de *The Devil's Dungeon* en la revista *Creative Computing* de enero de 1978 (a la venta en 1977).

usuarios de microcomputador pudiesen conectarse en gran número a estos con el uso extendido de los módems, algo para lo que aún faltaban algunos años).

Microcomputadores

Además de por todos los juegos anteriores, 1977 es un año importante en general para el mundo de los microcomputadores, pues es en el que se lanza la famosa «trinidad» (Commodore PET (link.caad.club/q9v8p), TRS-80 (link.caad.club/alljl) y Apple II (link.caad.club/wz9bc) que coparía el mercado (junto con los Atari 8-bits de un par de años más tarde) hasta que los computadores a color baratos de los 80 o el IBM PC (y compatibles) les hiciesen competencia. Esta proliferación de los microcomputadores a su vez ampliaría la oferta de publicaciones dedicadas, con el lanzamiento de las revistas *Kilobaud Microcomputing* (link.caad.club/d6vdr) (creada por Wayne Green cuando perdió el control de *Byte*), *Personal Computing* (inicialmente por David Bunnell (link.caad.club/n7xp2)), *Micro* (centrada en principio en los computadores con procesador 6502), y *ROM* (que en menos de un año sería absorbida por *Creative Computing*). También fue un año importante para el mundo de las videoconsolas, con el lanzamiento de la Atari VCS (link.caad.club/10asr) (más tarde Atari 2600, la plataforma del primer videojuego de rol publicado para consolas), y para el mundo de las aventuras de texto, con la creación de la primera versión de *Zork* (link.caad.club/3pg9y) en un PDP-10.



Primera versión oficial de *Rogue* para microcomputador, en uno de los primeros clones de IBM PC en el *The Living Computer Museum* (tomada de www.reddit.com).

Por último, en el mundo de los juegos de rol de lápiz y papel la mayoría de los nuevos lanzamientos parece que se centraron en la ciencia ficción (destacando entre estos *Traveller* (link.caad.club/aio8)), aunque igualmente empezaron a publicarse las reglas con ambientación fantástica de lo que acabaría siendo *The Fantasy Trip* (link.caad.club/avzfq) (tanto *Traveller* como este son sistemas en los que se inspirarían próximos videojuegos de rol).

Volviendo a los microcomputadores, en la siguiente entrega serán los protagonistas, ya que en adelante la mayoría de nuevos videojuegos de rol serán para estas plataformas, incluyendo el primer *roguelike* (un par de años antes que el propio *Rogue*), o el inicio de otras sagas algo menos relevantes para la historia de los RPG que *Ultima* o *Wizardry*, pero aún así interesantes. ■

CÓMO SE HIZO...

Por EJVJG  @Eduvillagal 

LA DAGA OSCURA

UNA AVENTURA DE MISTERIO
PARA SPECTRUM

Hace unos cuantos años ideé en mi cabeza unas historias que pensé que en algún momento podrían funcionar como cuentos cortos; en ellas se contarían historias detectivescas en un mundo antiguo, donde la religión y lo sobrenatural estarían presentes, aunque de una forma que no dejase del todo claro para el lector lo que era real y lo que no. No era una idea demasiado original, pues, por ejemplo, monjes detectives medievales ha habido y hay en la literatura, como fray Cadfael de Ellis Peters, o el inolvidable Guillermo de Baskerville de Umberto Eco y su *alter ego*, protagonista de *La abadía del crimen*, Guillermo de Occam.



Fray Guillermo corriendo en pos del abad.

Ni que decir tiene que esas historias, como tantas otras, nunca se plasmaron en nada real, hasta el año pasado, en que se me ocurrió que podrían ser una buena inspiración para una aventura de texto.

Por poner un poco de contexto y por si alguien no conoce el juego, este es un pequeño resumen: *La daga oscura* cuenta la historia de Muha Dicramba, un torpe y apocado sacerdote de la oscuridad, al que se le encomienda la misión de investigar un extraño asesinato en el que parecen haber actuado fuerzas sobrenaturales, encontrando en la escena del crimen el arma usada, una extraña daga negra. Sin embargo, Muha guarda un secreto: tras un accidente infantil ocurrido en un pozo, la propia diosa de la oscuridad ha decidido hacerlo su protegido y hablarle con una voz que solo él puede oír, aunque se puede decir que la diosa, más que ayudarlo, le usa para su propio entretenimiento.

El sacerdote detective

La trama original de *La daga oscura* tal y como estaba en mi cabeza era bastante más densa de la que finalmente acabó convirtiéndose en juego, aunque la idea original se mantuvo: un típico misterio detectivesco con un crimen casi perfecto en un entorno muy cerrado, en este caso una pequeña ciudad, y en un lapso de tiempo más o menos corto.

Una característica habitual de los clásicos del género detectivesco es que estos detectives no son los protagonistas ni los narradores de la historia, sino que ellos se nos presentan casi como observadores de todo lo que sucede a su alrededor, pareciendo a veces que son capaces de tener una clarividencia sobrehumana, y es su compañero de fa-

tigas, que a veces no tiene ni nombre, el verdadero protagonista que asiste con estupor y paciencia a cómo el investigador parece saber mucho más sobre el crimen de lo que le cuenta. En un entorno fantástico, ese papel de investigador casi clarividente podría ejercerlo un numen casi omnisciente, que, por sus propios motivos, oculta a su acólito la verdad sobre lo que realmente está sucediendo.

Uno de los subgéneros de la narrativa detectivesca es el conocido como *whodunit*, en el que suelen existir numerosos personajes con complicadas coartadas a los que interrogar una y otra vez. Esto hace que la historia se convierta en un confuso laberinto de sospechas, siendo su mejor exponente las novelas de Agatha Christie. En seguida me di cuenta de

la dificultad que entraña llevar eso a una aventura de texto de 8 bits, porque esos interrogatorios reiterativos elevan exponencialmente el número de mensajes y combinaciones de palabras posibles, siendo algo más apropiado para una aventura gráfica o incluso una aventura por opciones, en las que los diferentes mensajes posibilitan dirigir la conversación hasta uno u otro punto según lo que hayamos descubierto. Así, *La daga oscura*, por motivos prácticos, debería llevar una línea más similar a los relatos de Sherlock Holmes o Auguste Dupin que a los de Hércules Poirot, puesto que además, en los casos de los dos primeros los misterios rozan lo sobrenatural, y el sospechoso o incluso el asesino no siempre es necesariamente humano.



```
Te subes en el riksa, el esclavo maldice
por lo bajo su suerte.
Puedes IR AL MERCADO, IR AL PUERTO, IR A
LA VILLA o VOLVER A LA PLAZA.
>_
```

Si pensabas que tu trabajo era malo...

Así que finalmente el número de sospechosos se redujo mucho, desapareció la familia del comerciante para no complicarlo demasiado, y si alguien se pregunta porqué el comerciante asesinado no tenía herederos, lo dejo a su interpretación.

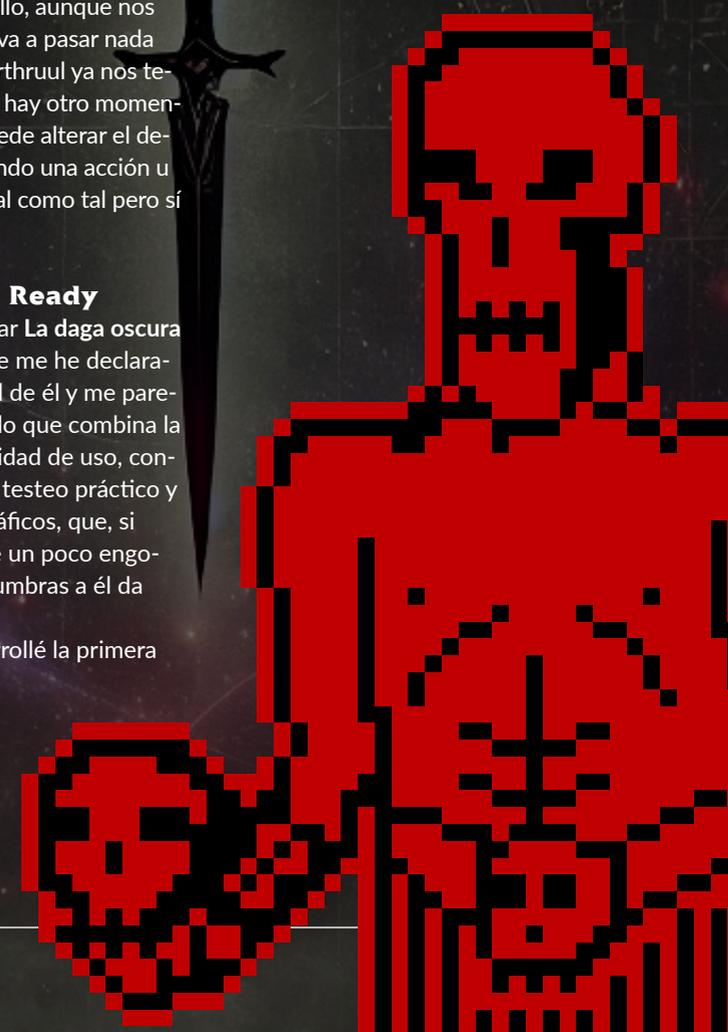
En cuanto al asesino, hay un momento en que la diosa nos pregunta nuestra opinión sobre su identidad, nuestra respuesta cambiará algunos diálogos, pero su auténtica misión es hacernos reflexionar sobre la aventura, por ello, aunque nos equivoquemos, no nos va a pasar nada peor de lo que Gess Sorthruul ya nos tenía preparado. También hay otro momento en que el jugador puede alterar el desarrollo del juego eligiendo una acción u otra; no cambiará el final como tal pero sí y mucho su sentido.

De PAWS a DAAD Ready

Comencé a programar *La daga oscura* en PAWS, pues siempre me he declarado un fan incondicional de él y me parece un programa redondo que combina la versatilidad con la facilidad de uso, contando con un modo de testeo práctico y ágil, y un sistema de gráficos, que, si bien al principio parece un poco engorroso, cuando te acostumbras a él da bastante juego.

Prácticamente desarrollé la primera parte casi entera en PAWS, pero según avanzaba me encontré con un problema insalvable. Aunque no soy muy partidario

de los grandes volcados de texto, en *La daga oscura*, por su trama, necesitaba en determinados momentos de largas explicaciones, y ahí es donde PAWS muestra su mayor debilidad: cuando muestra más de cuatro o cinco líneas de texto comienza a ralentizar mucho su funcionamiento, hasta el punto de que es casi imposible corregir alguna palabra que esté en la parte superior de una pantalla llena de texto.



Esto me hizo dar un largo parón en el que estuve desarrollando otros juegos, que también tuvieron a su vez un largo parón, y retomé otro juego que también se me había atascado, **Tiny Nightmares**, y tras conseguir acabarlo, retomé el tema de **La daga**. Ya sé que es una forma un poco caótica de trabajar, pero por suerte o por desgracia no vivo de esto.

En este intervalo es cuando decidí empezar a probar el **DAAD Ready** con una aventura nueva, que a la mitad abandoné y que puede que algún día acabe, pero mientras tanto descubrí cosas sobre el **DAAD** muy interesantes y útiles. En comparación con **PAWS**, las ventajas de **DAAD Ready** son la rapidez y facilidad de corregir, añadir y cambiar textos, de programar, revisar, hacer anotaciones (cosa que descubrí indispensable para poder enterarte de algo cuando llevas tiempo sin tocar el juego) y también la posibilidad de tener texto a 42 columnas en Spectrum, además de una mayor agilidad al escribir, su capacidad gráfica y su posibilidad de exportarlo a

diferentes sistemas, cosas que luego comentaré.

Por el contrario, la parte negativa del **DAAD Ready** es no tener un sistema de testeo tan bueno como **PAWS**, la dificultad de integrar diferentes juegos de caracteres y colores dentro de un mismo mensaje, y sobre todo no tener el potente sistema gráfico que te permite crear subrutinas que dibujen fácilmente, por ejemplo, la apertura y cierre de puertas.

Parece contradictorio que el sistema de gráficos sea un pro y un contra a la vez para **DAAD Ready**, pero es que en realidad los gráficos de **La daga oscura** se los debo al **ZX128DAAD**, un intérprete de Spectrum creado por **Cronomantic**, que funciona a las mil maravillas y que permite una carga instantánea de imágenes en Spectrum usando la memoria RAM del modelo 128K. Esto me abrió la posibilidad de proporcionar imágenes a todas las localizaciones, pero tuvo un efecto no tan deseado, y es que mi idea de portarlo a otros sistemas ahora es complicada de llevar a cabo, pues debería convertir todas las imágenes de Spectrum a otros sistemas, o a falta de encontrar otra solución adecuada, portarlo sin gráficos.

Gráficos y más gráficos

Como he dicho, mi idea era hacer gráficos vectoriales, pero pasarme al **DAAD Ready** me hizo cambiar de idea y pensar en realizar imágenes de mapa de bits. El problema radicaba en conseguir imáge-



Una pelota sobre la tapa de un pozo. ¿Qué puede salir mal?

nes de calidad de una forma «económica», pues si quería dotar de imágenes a todas las localizaciones del juego debería encontrar un modo o estilo que me permitiese emplear no más de una o dos horas por dibujo, porque sin saber el número exacto, creo que hay cerca de cuarenta gráficos, y algunos con versiones diferentes según el momento y la situación. Lo primero que probé fue convertir imágenes BMP con **ZX-Paintbrush**, con los resultados que creo que todos conocemos: imágenes monocromáticas que son poco más que una nube de puntos.

Esto me planteaba dos problemas, por un lado tener una buena imagen de base, para lo que una IA podría ser la solución, y por otro el

retocado final, que para que quede algo decente creo que requiere tener mucha práctica o emplear mucho tiempo y pa-



ciencia, y no tengo demasiado de ninguna de las tres cosas... lo puedes hacer en una, dos o diez imágenes, pero no en cuarenta, y dado el volumen de imágenes a crear, intentar convencer a un grafista a que me ayudase era realmente descabellado. Además, respecto al tema de las IA para generar imágenes, a día de hoy pueden dibujar cosas genéricas bastante bien, sobre todo voluptuosas diosas, pero las cosas muy específicas o detalladas se les atragantan.

Así que no quedaba otra que dibujarlos a mano intentando simular una vectorialidad que no existía. En todos intenté que tuviesen la filosofía de los gráficos del PAWS, que constan de los suficientes pocos elementos, sobre todo sombreados y rellenos, para que su dibujo no sea demasiado lento. Ese

hándicap hace que los dibujos vectoriales de las aventuras hechas con PAWS, GAC o DAAD sean esquemáticos, pero con cierta gracia de simplicidad estudiada, o por lo menos yo se la veo. Es cierto que hacer tanto gráfico fue un poco agotador, y algunos están más trabajados que otros, porque me resulta más fácil dibujar una escena o un personaje en una situación concreta que algo cotidiano como una calle o un pasillo.

Las conclusiones de la IA

Durante el proceso de traducción al inglés, la IA me fue de gran utilidad, aunque por supuesto he contado con la indispensable ayuda humana, porque de inglés ando justito. Es por ello que introduje en ChatGPT mensajes, localizaciones, y más tarde y más por curiosidad que por otra cosa, el argumento, la solución, y cualquier otro dato que tuviese sobre el juego. Finalmente, con toda esa información se me ocurrió pedirle que me hiciese un análisis psicológico del juego, y el resultado fue un poco inquietante, porque sus conclusiones tenían parte de la precisión de los horóscopos en los que todo vale para todo el mundo, lo que hace que cualquiera se sienta identificado, pero lo cierto es que alguna de sus reflexiones me pareció especialmente interesante, como su análisis sobre que el episodio del

pozo, que para la IA representa el trauma del paso de la infancia a la edad adulta y la negación del protagonista a aceptar la vida con todos sus compromisos y sinsabores, volviendo una y otra vez a ese momento en que aún era niño. Evidentemente, la IA se equivocaba porque esto no tiene nada que ver conmigo ni con las aventuras de texto.

La daga oscura

Por último, comentar algo sobre la misma daga: si bien la historia gira en torno al crimen cometido con la daga oscura que da nombre al juego, ahí va una información que es casi un spoiler:

la daga y todo lo que rodea al asesinato se trata en realidad de un enorme MacGuffin, que oculta la auténtica historia. No obstante, *MacGuffin* o no, la daga tiene un papel importante, y animo a los jugadores a tratar de interpretar el significado que tiene su aparición final, pues me gustaría saber si lo he podido explicar lo suficientemente bien como para que se entienda. Y si no, tampoco pasa nada, lo importante es que hayamos pasado un rato entretenido.

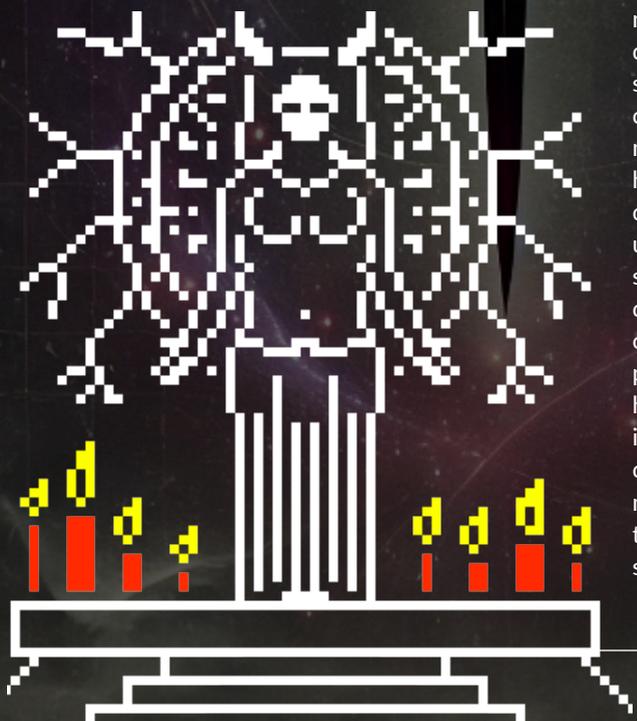
Gracias a todos los que lo han jugado, y a aquellos que han sido parte de este proyecto. Que Gess Sorthruul les siga guiando en sus propios caminos. ■

Descarga:

 ejvg.itch.io/la-daga-oscura

Más información:

 wiki.caad.club/La_daga_oscura



LA DAGA OSCURA

Por André Leão [@PlanetaSinclair](#)

El polifacético *EJVG*, capaz de desarrollar a la perfección un juego de plataformas, un juego de puzles o una aventura gráfica, vuelve con **La daga oscura** (o **The Dark Dagger**, si optamos por la versión inglesa) y, esta vez, con una aventura con una atmósfera y unos paisajes magníficos, que nos remiten a Umberto Eco y a una de sus grandes obras literarias, *Il Nome della Rosa*, obra que luego fue adaptada al cine, también de manera excelente. Incluso aquellos que no son fanáticos del género de las aventuras de texto no quedarán indiferentes ante este juego y la hermosa historia e ilustraciones que lo acompañan.

Título	La daga oscura
Género	Aventura de texto
Temática	Investigación, misterio
Plataformas	Spectrum 128K
Autor	<i>EJVG</i>
Contacto	@Eduvillagal
Sistema	DAAD ready
Lanzamiento	Septiembre de 2024
Idiomas	Español e inglés
Licencia	Gratuito, se aceptan donaciones
Web	ejvg.itch.io/la-daga-oscura

Hablamos de *Il Nome della Rosa* y no fue casualidad. Todo gira en torno a Muha Dicramba, el Sacerdote de las Tinieblas, que no es precisamente la mente más brillante del templo donde profesa su religión. En cualquier caso, y a falta de candidatos más competentes en el reino, Dicramba es llamado por el rector del templo, que le encarga resolver el misterio que rodea el asesinato de un rico comerciante, quien fue encontrado apuñalado en una habitación completamente cerrada, sin ventanas, y custodiada las 24 horas del día por un sirviente. Sólo hay una pista: una extraña daga encontrada junto al cuerpo. Sin embargo, cuenta con la ayuda ocasional de la propia Diosa Oscura (cuando está de buen humor, lo cual no es frecuente, por cierto), pero que de alguna manera parece estar involucrada en el crimen.

Lo primero que debemos hacer, después de lograr salir del pozo donde lamentablemente caímos cuando teníamos siete años (comprenderás esta parte más adelante), es precisamente ir a inspeccionar el cadáver que se encuentra en la villa del comerciante, lugar donde se refugiaba temeroso de ser asesinado, pero sobre todo para examinar todo lo que le rodeaba. La habitación tiene más objetos de los que parece a primera vista, y no todos son inmediatamente accesibles, al menos hasta que se hayan resuelto previamente

algunos bloqueos. Además, los propios empleados de la residencia, incluidos los sirvientes y la cocinera, parecen saber más de lo que dejan entrever, especialmente el secretario, que tras nuestra inspección del cadáver parece tener prisa por despacharnos sin más y sacar sus propias conclusiones sobre el responsable del crimen.



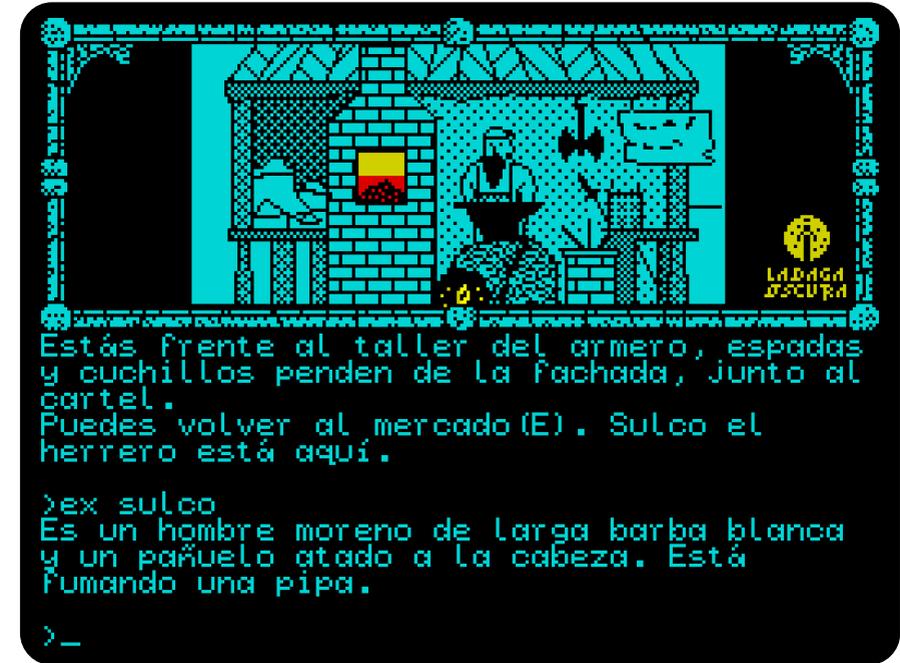


Después de que te inviten a salir de la residencia, es una buena idea tomar transporte hacia otras partes de la ciudad. El modo más rápido será el Riksa, una especie de tartana tirada por un esclavo. Los otros puntos de interés incluyen nuestro templo (Templo de la Oscuridad), donde podemos reunirnos con los demás miembros de la congregación, sin los cuales no podremos avanzar en la misión. Pero la ciudad también cuenta con el Templo de la Muerte, y como su nombre indica, sus miembros son mucho menos amigables. Además, tienden a comportarse como auténticos alborotadores y borrachos. ¿Tiene algo que ver con el extraño barril del que se abastecen habitualmente sus clérigos? ¿Si nos aliviarnos en este barril, habrá algún efecto interesante? Casi apostamos a que lo harás, aunque sólo sea por ver la divertidísima respuesta.

También es buena idea dar un primer paseo por el mercado, cuyos carteles ofrecen consejos útiles, así como por el

puerto. En éste hay unos marineros que, bien engrasados, sueltan la lengua. También hay otros puntos de la ciudad que resultan de extraordinaria importancia en una etapa más avanzada de esta aventura.

Aún no lo hemos mencionado, pero el juego se compone de dos partes, que se cargan de forma independiente y sólo funcionan en los modelos de 128K (no es de extrañar, dada la profusión y calidad de los gráficos). La novedad es que, a diferencia de lo que ocurre normalmente con los juegos españoles, no se necesita *contraseña* para acceder a la segunda parte, pudiendo empezar a jugar inmediatamente. En cualquier caso, es muy recomendable terminar la primera parte antes de pasar a la segunda, de lo contrario nos perderemos detalles importantes que nos permitirán avanzar más rápidamente o incluso finalizar el juego.



Tras completar la primera parte, podemos pasar a la segunda, y la sensación de *déjà vu* es recurrente, comenzando nada más despertarnos en nuestra celda. Luego tendremos que seguir explorando la ciudad (algunos lugares ahora no son accesibles), con la novedad de que será de noche. Esto se refleja en los escenarios, que tienen un tono acorde con el momento del día en el que nos encontramos. Este es solo otro de los deliciosos detalles que *EJVG* ha puesto en **La daga oscura** y eso nos hace querer explorar cada lugar como si fuera la primera vez que pasáramos por allí.

La idea en torno al pozo donde comienza la aventura también está muy

bien lograda, sobre todo cuando, en el papel de observador, contemplamos lo que pasó cuando teníamos siete años. Es en este momento cuando empezamos a comprender plenamente la magnífica historia que rodea a **La daga oscura**. De hecho, los textos se interconectan de una manera brillante y muy original, e incluso cuando volvemos a lugares en los que ya hemos estado, nunca se vuelven repetitivos.

Otra ventaja de este juego es el uso del *parser* **DAAD**. Además de permitirte tener escenarios impresionantes como los que puedes construir con **GAC**, por ejemplo, tiene la ventaja sobre este último de permitir textos más largos. En

un juego con las características de **La daga oscura**, es fundamental proporcionar una descripción rica de las localizaciones y personajes para que podamos recopilar la mayor cantidad de pistas posible. Los textos son bastante atractivos, lo que ayuda a maximizar el placer que obtienes de esta aventura.

Se podría pensar que sólo un candidato a Poirot sería capaz de resolver un crimen como el que aquí se presenta. Todo lo contrario, aunque algunos bloqueos requieran que hagamos un uso intensivo de nuestras células grises, como diría el famoso detective, no hay muertes súbitas. De hecho, salvo la muerte del comerciante y la de otro personaje que sucede hacia el final, en cuanto a nuestro personaje, y a pesar de deambular por variados ambientes, nunca muere. Siem-

pre tenemos la posibilidad de terminar la aventura, incluso cuando tomamos la decisión equivocada. Así, **La daga oscura** también es apto para principiantes en el género, quienes pueden tener una gran oportunidad para iniciarse en este tipo de aventuras.



Finalmente, ningún crimen se resolvería si no tuviéramos que identificar al criminal, ¿no es así? Bueno, como en **Frankie Goes to Hollywood, Killed Until Dead**, u otras aventuras con homicidios de por medio, también en este juego tendremos que encontrar al responsable de la muerte del comerciante, dándonos varias opciones para hacerlo. Si ya hemos completado la primera parte, cuando lleguemos a esta segunda la respuesta será más o menos obvia. Pero el juego no termina ahí, ya que aún tendrás que enfrentarte al criminal y vivir algunas peripecias de por medio, e incluso hay diferentes formas de llegar al final. No hay finales diferentes, como es norma en las aventuras *make your own adventure*, pero se acerca.

La daga oscura es una de las mejores aventuras que hemos tenido el privilegio de jugar en los últimos tiempos. Gráficamente recuerda a los juegos de Luis Peres, pero los textos recuerdan más a las aventuras de Stefan Vogt. Es justo decir que aquí obtienes lo mejor de ambos mundos, y este título es sin duda un serio candidato para GOTY, al menos en la categoría de aventuras de texto. ■

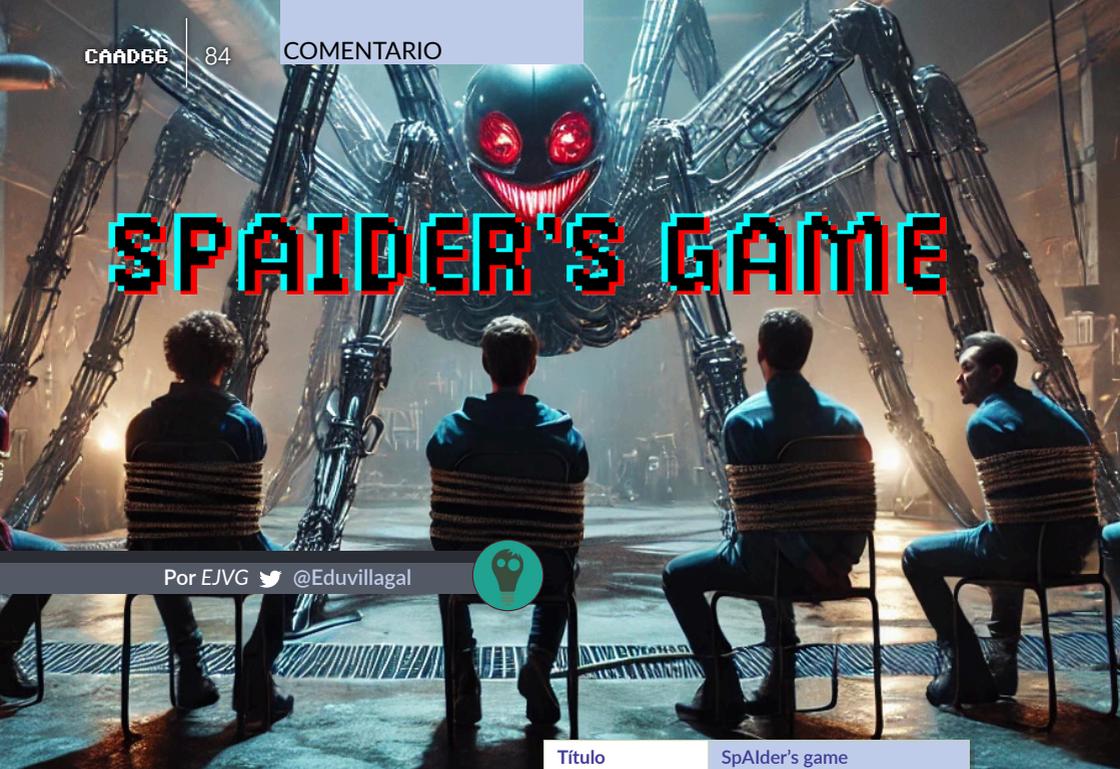


LADAGA OSCURA

Versión comentada: Spectrum 128K

AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	9
GRÁFICOS	9
GUIÓN	10
DIFICULTAD	8
SONIDO	-

9



SPAIDER'S GAME

Por EJVJG [@Eduvillagal](#)



Título	SpAlder's game
Género	Novela visual
Temática	Ciencia ficción, terror
Plataformas	Spectrum 128K
Autor	Javier Fopiani
Sistema	CYD
Lanzamiento	Diciembre de 2024
Textos	Español e inglés
Licencia	Comercial
Web	javierfopiani.itch.io/spaiders-game
Precio	2 \$

En los años 60, Milgram comenzó sus investigaciones sobre cómo el saber que estamos acatando órdenes nos hace autoeximirnos de la culpa y de los remordimientos de las acciones que llevemos a cabo, por despiadadas que sean. Si despertásemos atados a una silla en un lugar desconocido en el que una implacable IA nos ordena que, en el curso de un macabro experimento, matemos a otros prisioneros para poder salir con vida, ¿lo haríamos sin rechistar? Esa es la premisa de **SpAlder's Game**, la última creación de Javier Fopiani (*Nosy*, *Alien Girl*), en la que como es habitual en él, da una vuelta de tuerca más a un *engine*, en este caso el **CYD** de *Cronomantic*, para presentarnos algo que parece romper los esquemas de lo esta-

blecido hasta ahora en cuanto a juegos de aventura.

No se puede decir que **SpAlder's Game** sea una aventura de texto, ni siquiera está claro que sea una aventura por opciones a pesar de usar el motor **CYD** y tener listas



de opciones a elegir. Su autor lo presenta como novela visual, y puede que sea a lo que más se parece, aunque las sensaciones que realmente me transmitió es a estar jugando a uno de esos juegos inclasificables, compuestos de minijuegos, o más bien de pruebas o situaciones, que dejan un poso de reflexión. Las pruebas o minijuegos se presentan en una trama con sentido, dentro de la lógica de la IA, claro; no se trata solo de una colección de minijuegos, sino que forman una historia sólida con diálogos fluidos y acertados, y con una IA socarrona y con un sentido del humor retorcido que pondrá a prueba nuestra paciencia y resistencia mental. Tanto el tema como la ambientación nos remiten a clásicos del cine de terror y de la ciencia

ficción en los que el protagonista tiene que sobrevivir a las sádicas ocurrencias de un ente malvado, por lo general de identidad difusa, como sucede en *Saw* o *Cube*, referencias que el autor no oculta, e incluso yo añadiría las más recientes *El hoyo* o *El juego del calamar*, pues la IA nos obliga a participar en un juego de competición con unas



reglas muy especiales que tenemos que superar si queremos salir con vida de él. En este sentido, Fopiani hace bien presentando a la malvada IA como una araña mecánica, cuyo nombre es un juego de palabras infantil como son muchas veces las propuestas generadas por las IAs.

Se puede decir que el núcleo del juego es una prueba que consiste en la archiconocida ruleta rusa, y sí, es literal, una ruleta rusa con revólver en la que incluso podremos ver como nuestro protagonista se lleva el arma a la sien antes de volarse la cabeza (o no). Aunque tiene unas especiales reglas



que hace que tengamos que decidir entre dispararnos a nosotros mismos y confiar en que oigamos el clic, o disparar a otro jugador y confiar en que la bala acabe con él. Todo esto viene acompañado de imágenes y efectos visuales y de sonido, no muy abundantes, pero sí bastante atmosféricos.

Quizá la parte negativa es, en mi opinión, la excesiva aleatoriedad de alguna muertes, no de la ruleta rusa que ya de por sí se entiende que es algo más o menos aleatorio, sino de las decisiones a tomar a lo largo de la trama, pues parece que nunca consigues entender del todo a la IA, no sabes si prefiere un jugador sumiso que se doblegue a lo que ordena o uno rebelde que le dé juego, castigándote indistintamente hagas una cosa u otra, aunque puede ser que yo no haya llegado a entender bien la psicología de la IA y el sistema de

premios y recompensas. En cualquier caso, el juego tiene un sistema muy inteligente de códigos que te permite grabar tu estado con una simple clave de tres dígitos, para evitar tener que jugar desde el principio si no lo deseas.

SpAlder's Game en conclusión, es más que un juego, es una experiencia única que si bien al principio se puede hacer algo extraña, cuando consigues entrar en su mecánica te atrapa en su red; el juego de la ruleta rusa, por ejemplo, se hace muy adictivo y desafiante, no pudiendo dejar de jugar una y otra vez hasta que consigues liquidar a tus contrincantes. La propia SpAlder confiesa que el juego ha sido hecho enteramente con IA... ¿verdad o mentira? Nunca podremos saberlo, solo podemos saber que la IA siempre nos va a engañar. ■

SPAIDER'S GAME

Versión comentada: ZX Spectrum

AMBIENTACIÓN	7,5
JUGABILIDAD	8,5
GRÁFICOS	7,5
GUIÓN	8,5
DIFICULTAD	6,5
SONIDO	7

9





RIVEN®

Por José Luis Cebrían  @jlcebrían



Si siguiendo con la tradición moderna de sacar al mercado *remakes*, *remasters*, o incluso juegos totalmente nuevos con el mismo nombre que otros ya existentes, Cyan Worlds nos ofrece **Riven**, una versión completamente nueva del clásico de 1997.

Yo, personalmente, aborrezco la manera en la que esta práctica se usa (¡demasiadas veces!) como excusa para desempolvar y meter en una caja un producto viejo (con mínimas modificaciones para que arranque al menos) a precio completo, en un esfuerzo evidente por sacarle el máximo dinerillo con el mínimo esfuerzo. Y bueno, tampoco soy fan de los casos en los que te encuentras algo totalmente diferente con el mismo nombre, producido por gente que poco o nada tuvo que ver con el original, en un intento por explotar una vetusta licencia de la que ya sólo queda el nombre.

Título	Riven
Género	Aventura en primera persona
Plataformas	PC, Mac, Quest (VR)
Autor	Cyan Worlds Inc.
Sistema	Unreal Engine
Lanzamiento	Junio de 2024
Textos	Español e inglés, entre otros
Licencia	Comercial
Descarga	 s.team/a/1712350
Precio	33,99 €

Este, por suerte, no es ninguno de estos casos. El nuevo **Riven** es un proyecto grande, construido desde cero, pero con gran respeto por el material original. Y, además, viene de la mano de los mismos autores (la compañía sobrevive, milagrosamente, después de treinta años: se trata del estudio independiente de videojuegos más antiguo de Estados Unidos, ¡ahí es nada!). La premi-





sa es traernos el juego original, que estaba construido a partir de *renders* sobre fondos estáticos y animaciones pregrabadas, al mundo moderno de las 3D. Han hecho falta, nos aseguran, décadas para que la potencia de las máquinas modernas sea la suficiente como para reproducir la grandiosidad y espectacularidad de los escenarios originales en tiempo real. ¿Lo consiguieron?

Bueno, antes de responder esta pregunta, igual valdría la pena saber qué es esto de **Riven**.

Historia

El juego es la segunda parte de **Myst** y empieza justo donde éste termina: asumimos el papel de un misterioso (y silencioso) viajero que, por casualidad, encontró un libro mágico escrito por el insigne Atrus. Este libro describe una misteriosa localización, un mundo fantástico, una «era» llamada *Myst*... Y resulta que el contacto con sus páginas te transporta (¡literalmente!) a ese lugar aparentemente imaginario. El poder de escribir esos li-

bros es un Arte que Atrus domina, y el eje central de toda esta saga de juegos. Como es de imaginar, no todo andaba bien por **Myst**. Tras múltiples peripecias y visitar un cierto número de eras, lograste rescatar al mismo Atrus de la era en la que se encontraba atrapado.

Pero ojo, las aventuras acaban de comenzar: resulta que su mujer, Catherine, está presa en la era de *Riven*, un mundo deteriorado e inestable, cercano a la destrucción. Atrus anda ocupado reescribiendo el libro continuamente en un intento de estabilizar la era, así que solicita tu ayuda para ir allí y no sólo rescatar a Catherine, sino detener al malévolo Gehn, padre de Atrus y villano causante del desaguado.

Esta premisa sencilla esconde en realidad un trasfondo muy rico. Los mundos de *Cyan*, creados con gran meticulosidad, trascienden el guión del juego: muchos detalles son revelados, no ya por la exposición directa en diálogos o diarios encontrados por el juego, sino

por la propia naturaleza y construcción del entorno que visitamos. La narrativa en sí es limitada, pues el **Riven** que visitamos es un paraje en su mayor parte vacío de presencia humana, donde otros personajes rehúsan el contacto o éste se limita a un breve monólogo. Aun así, existe y es interesante. Hay una relación compleja entre Gehn, Atrus, Catherine y el resto de habitantes de *Riven*, y aunque el desarrollo es previsible y relativamente falto de giros o sorpresas, confieso que la profundidad del trasfondo mantuvo mi interés por la trama.

Jugabilidad

Riven es una aventura en primera persona, y los controles son similares a cualquier *FPS*: giras la cabeza con el ratón, y con las teclas WASD te desplazas por el escenario. Cuando un elemento del escenario es interactivo, una mano aparece en el centro de la pantalla y, haciendo clic con el botón del ratón, pulsas el bo-

tón, abres la puerta, o haces lo que sea lógico con el elemento señalado. Y ya está, es todo lo que necesitas durante el 99% del tiempo. Es un control natural para cualquiera que haya jugado a un juego moderno.

Hay también una mochila que te sirve de inventario, pero su papel en el juego es extremadamente minimalista: durante toda la aventura a duras penas la llenarás con unos pocos objetos que, además, no se usan directamente para resolver puzles.

Porque, sí, este es un juego de resolver puzles. O, mejor dicho, de resolver problemas: los obstáculos que el juego plantea están integrados de forma creíble en su particular mundo, y se resuelven mediante la observación y la obtención de información. La forma de avanzar en el juego puede ser aprender a usar una máquina funcional, interpretar un sistema numérico extraño (pero nativo para las gentes del lugar) o descifrar una clave que fue escrita con el objetivo de que sólo ciertas personas pudieran leerla. En **Riven**, los autores hicieron un es-



fuerzo considerable en construir una lógica tras la existencia de estos puzzles. Abundan en el juego momentos en los que hay que hacerse con combinaciones extrañas de símbolos o palancas para progresar, pero, en general, hay una lógica detrás de por qué esas puertas o accesos estaban protegidos por una clave y sobre por qué esa clave está expuesta (y podemos obtenerla) y dónde lo está.

La clave aquí es la información: tu inventario es, en realidad, un papel y un boli. Y es que durante el transcurso del juego te encontrarás con numerosas pistas, claves, sistemas de numeración (incluso de escritura)... y tomar buena nota de ellos es imprescindible para progresar. Bueno, el papel en sí no es estrictamente imprescindible: el juego incluye una funcionalidad que te permite, pulsando una tecla, guardar un pantallazo con lo que sea que estés viendo e incluso escribir tus propias anotaciones para futura referencia. Personalmente he preferido echar mano de un bloc de notas, considerándolo más cómodo, pero el caso es que el juego es notable por no llevarte de la mano en ningún momento. Si te encuentras con alguna extraña figura o anotación y no te la apuntas en ningún sitio, hay bastantes números de que vayas a tener que volver a ella en el futuro.

Dificultad

Francamente, muy alta, pero, a mi parecer, también muy justa.

Riven (el original) fue creado después de **Myst**, un juego que a ojos de los afi-

cionados a las aventuras era demasiado simplón y fácil. Para la secuela, se tomaron las críticas en serio y construyeron un juego que pudiera representar un reto incluso para jugadores veteranos, ¡y vaya si lo consiguieron!

Dardo, colaborador habitual del **CAAD** y experto jugador donde los haya (cuenta en su haber con ¡cientos! de soluciones), dijo esto en su solución de 1997: *esta aventura es una pasada en cuanto a dificultad. Por favor, si sois novatos, dejadlo correr e ir al cine, porque lo que se os viene encima es agobiante, estresante y espeluznante.*

Yo suscribo totalmente su opinión, con una particularidad: la aventura es difícil, sí, pero no en el sentido tradicional en el que la solución no estaba ni a tu alcance porque te faltaban piezas del puzzle por conocer (por ejemplo, un objeto interactivo pasó desapercibido porque parecía parte del escenario, el típico síndrome de «busca el pixel»). En el juego no hay apenas objetos que tengas que llevar con-

tigo y todo lo que es interactivo es grande y lo es de forma bastante clara. Tampoco ocurre que el juego te deje en un callejón sin salida por haberte dejado por hacer algo en un lugar al que ya no puedes volver: no importa lo atascado que te encuentres, existe una solución.

El juego, en general, es justo. La información necesaria siempre se puede obtener, y la manera de hacerlo siempre tiene sentido dentro del mundo del juego. El conocido autor inglés Andrew Plotkin escribió sobre **Riven**: *este es, a la vez, uno de los juegos más difíciles a los que he jugado, y uno de los más factibles de solucionar.*

Este es, en mi opinión, el mayor halago que se le puede hacer a un juego de aventuras. Representa la cuadratura del círculo del diseño de videojuegos: plantear un reto importante, pero que en realidad está al alcance de ser superado por cualquier jugador. La ventaja es la gran sensación de logro que se obtiene al su-

perar cada obstáculo. El riesgo, por supuesto, es alienar a jugadores que se vean abrumados por la dificultad y abandonen el intento. **Riven** no es un juego para aventureros noveles. Al menos, no para aventureros noveles que tengan intención de terminarlo (una concesión que el juego hace, al menos, es darte una elevada libertad de movimiento muy pronto, por lo que al menos podemos decir que incluso un jugador novel va a poder explorar buena parte de lo que el juego ofrece; si esta es una buena experiencia por sí misma, pues ahí ya no lo creo).

Gráficos

Este nuevo **Riven** ha sido desarrollado para el estado del arte de los ordenadores, bajo **Unreal Engine 5**, con versiones para PS5 y Xbox previstas para este 2025. El espectáculo visual resultante es simplemente impresionante, con pleno soporte de las últimas tecnologías: HDR, texturas en altísima resolución, 4K, y un número igualmente altísimo de polígonos. No incorpora *raytracing* en tiempo real, pero tampoco lo necesita dada la naturaleza estática de los entornos.

A cambio, los requisitos son muy elevados. El juego requiere 16GB de RAM (recomienda más) y una tarjeta gráfica potente (del orden de una Nvidia 2060, mínimo). Lo que obtenemos a cambio es un tremendo espectáculo para los ojos. A fin de cuentas, **Riven** fue en su día galardonado por la calidad de su diseño visual.

¿Cómo se compara, entonces, con el juego original, de 1997? Pues la respues-



ta igual es sorprendente. En general, y como era de esperar, yo diría que el nuevo sale mejor parado, pero hay momentos en los que igual me quedo con los gráficos originales, especialmente en alguna que otra localización donde cambiaron la iluminación u otros detalles. Y es que, aunque ha pasado un cuarto de siglo, el original contaba con la ventaja de usar *renders* (que a veces tardaban días en completarse).

De hecho, hay un punto en concreto en el que el original gana por goleada: los personajes. En el **Riven** de 1997, éstos aparecen en grabaciones de vídeo de acción real (con el propio Rand Miller, CEO de Cyan antes y ahora, en el papel de Atrus). En el nuevo, son modelos 3D, y además no demasiado afortunados. Por mucho que podamos señalar las hilarantes sobreactuaciones del original, estos modelos mediocres contrastan negativamente con el realismo y calidad de los escenarios. Es una lástima.

En el *remake* de hace unos años de

Myst, Cyan acabó introduciendo una opción para disfrutar de los vídeos originales del juego en lugar de los modelos 3D. Por desgracia, algo así no sería posible en **Riven**, ya que los personajes aparecen en secuencias del juego donde el jugador dispone de capacidad de movimiento.

Sonido

El diseño de audio tuvo un papel fundamental en el **Riven** original, y el *remake* continúa la tradición. El propio Robyn Miller (uno de los hermanos que fundaron Cyan) amplió y repasó su trabajo original con una banda sonora de carácter ambiental. No tiene el carácter memorable que tuvo la de **Myst**, pero a cambio encaja perfectamente con el escenario majestuoso y decadente de las islas de **Riven**.

Al margen de la calidad de la banda sonora, el sonido ocupa un papel fundamental en el juego e incluso es necesario prestarle atención para superar algún que otro puzzle.

Conclusiones

Riven es, en mi opinión, un juego que cualquier jugador de aventuras debería probar. Además del espectáculo visual, y su relevancia (junto con **Myst**) en la historia de la aventura y del videojuego en general, contiene algunos de los mejores puzzles que he disfrutado. Ahora bien, ¿será este nuevo **Riven** un juego del gusto de todos los aventureros?

La particular combinación de la vista en primera persona con esa ausencia de objetos y (casi total) de personajes fue, en su momento, divisiva en el mundo de la aventura. Existe un sector del público que ni siquiera considera estos **Myst** y derivados como aventuras en el sentido tradicional. Personalmente estoy en desacuerdo con esta afirmación: las características que yo considero troncales en una aventura, como la exploración, la inmersión en un mundo elaborado, la ausencia de elementos de habilidad, y la resolución de puzzles y problemas, están

tan presentes aquí como podrían estarlo en **Adventure** o en **Monkey Island**. Quizá busques otros aspectos en las aventuras, como un papel más fuerte de la narrativa, la simulación e interacción con personajes, o una mayor libertad de acción e interacción con un mundo más sofisticado en términos de simulación. Si buscas este tipo de aspectos, es posible que el juego te decepcione.

Aun así, aunque tus intereses circulen por otro sitio, creo que es recomendable dejarse llevar por un momento para disfrutar del considerable espectáculo que **Riven** ofrece. Se trata, fundamentalmente, de un juego que busca por encima de todo la inmersión, la capacidad de transportarte a un mundo fantástico y asombroso. Incluso los puzzles (con su elevadísima dificultad) parecen una mera excusa para hacerte perder el tiempo y poder vivir, por un poco más de tiempo, la experiencia de ver, oír y respirar ese mundo fabuloso de **Riven**. Cien por cien recomendable. ■



RIVEN

Versión comentada: PC

AMBIENTACIÓN	10
JUGABILIDAD	9
GRÁFICOS	10
GUIÓN	7
DIFICULTAD	9
SONIDO	9

9,5



Por Dardo

Julia Minamata es una artista y diseñadora independiente de Toronto que ha colaborado en otros trabajos, pero este es el primero que hace sola, aunque para ella todos sus «testeadores» son colaboradores. Por tanto, no tiene nombre de compañía y lo hace todo ella: guion, programación (en AGS), gráficos, edición, etc. En sus créditos esta ella, el montón de testeadores y el músico, nada más.

En el juego, **The Crimson Diamond**, utiliza un analizador de textos para controlar la acción, la cual sucede mientras tecleamos verbos y palabras en nuestro teclado, aunque a la protagonista la controlamos tanto con el ratón como con los cursores. Es una técnica que se usaba en los

Título	The Crimson Diamond
Género	Aventura gráfica con parser
Temática	Investigación, misterio
Perspectiva	3ª persona en entorno 2D
Plataformas	PC y Mac
Autor	Julia Minamata
Contacto	julia@thecrimsondiamond.com
Sistema	AGS 3.6.0
Lanzamiento	15 de agosto de 2024
Idiomas	Inglés
Textos	Inglés
Licencia	Comercial
Web	thecrimsondiamond.com
Precio	12,49 €

años 80 y principios de los 90 del siglo pasado y tenemos la referencia de Sierra On-Line con las aventuras de «Laura Bow» de Roberta Williams (cofundadora de Sierra), entre mu-

chas otras, pero en especial **The Colonel's Bequest** es la que creemos que se asemeja más.

Como ya ha sucedido con muchas otras aventuras, esta también es un homenaje a los juegos de Sierra en EGA, con paleta de 16 colores, interfaz con analizador de texto y un diseño que quiere recordar a los clásicos. Pero es que en **The Crimson Diamond** Julia Minamata ha sabido incorporar alguna modernidad que hace igual, o incluso superior en algún aspecto, a lo que Sierra podría habernos ofrecido, aunque, por desgracia, actualmente ya no se piden este tipo de aventuras.

Podéis descargaros la aventura en Steam por 12,49 euros (link.caad.club/ul6vv). Esta vez no tiene demo ni aquí ni en su página. Sobre las recomendaciones nos aconsejan un sistema operativo Windows Vista o superior, con procesador Pentium de 1.2 GHz o superior, DirectX 9.0 y 250 MB de espacio disponible de almacenamiento (de Mac pocas veces se dice algo).

Sobre las actualizaciones ya es algo que no nos gusta mucho. El juego salió el 15 de agosto y ya el día 18 tuvo la primera y el día 2 de septiembre la segunda. Y encima nos avisan de que son para Windows y Mac, ¡como si hubieran salido para otras plataformas! Parece ser que han encontrado algunos fallos, cosa

que nosotros no hemos notado en ningún momento. Se han arreglado fallos en los «loads» ya que al cargar una partida salían cosas como no hechas cuando sí lo estaban, algunas veces el audio bloqueaba el juego, problemas con aperturas y cierres de puertas, añadido de abreviaciones en las órdenes y del libro de pistas para la versión Mac. Todo esto parece ser por el AGS y de cómo maneja los recursos, pero siempre hemos pensado que cuando un juego sale debe estar probado al 100% y más cuando dispone de montones de testeadores como pone en los créditos.

Y para acabar de convenceros os ponemos un comentario de Roberta Williams, porque lo que ella dice va a misa y lo resume todo muy bien: «Si te encantan los viejos juegos de misterio y asesinatos como la serie Laura Bow, disfrutarás de este juego de Julia Minamata: **The Crimson Diamond**. El estilo artístico te dará esa sensación sentimental del primer Laura Bow, **The Colonel's Bequest**. Si disfrutas de la nostalgia de los «viejos juegos», que quizás te lleven de regreso a tu infancia, ¡este juego te encantará! Tiene la ambientación de una novela de Agatha Christie de principios del siglo XX. Incluso tiene una interfaz de texto, para que puedas interrogar a los otros personajes que conozcas, desarrollar tus corazonadas y escribir tus notas a lo largo

del camino. Es un juego de observación, de tipo detectivesco, y aquellos que aman los misterios y el suspense, realmente deberían darle una oportunidad a este juego. Usando una vieja frase: ¡es la bomba!».

Ambientación

La aventura empieza explicando la aparición del «Diamante carmesí», ya que es el centro de atención de los primeros compases del juego. En el pueblo fantasma de Crimson, Ontario, y en 1914, un pescador al acabar su jornada de trabajo se prepara para limpiar la pesca y de la barriga de uno de los peces aparece el diamante. Y decimos que es un pueblo fantasma porque al agotarse las minas de granate los colonizadores abandonaron la ciudad.

Nuestra protagonista se llama Nancy Maple, es geóloga aficionada y detective *amateur* y trabaja como investigadora en el Museo Real de Canadá, en Toronto. Su sueño es poder ir a la Universidad para estudiar geología y mineralogía. Al enterarse de la noticia pide a su jefe, el profesor Plummer, poder ir a esa zona para investigar, y se lo concede. Se supone que en esa zona no hay diamantes y hay que investigarlo.

Tras un viaje en tren coincidimos en la estación con otras personas y al intentar llevarnos al hotel, una ex-

plosión en un puente nos lo impide. Así que nos tenemos que quedar en Crimson Lodge (un albergue) donde primero empezamos a conocer a los otros inquilinos, la mayoría de ellos relacionados con la mineralogía. Vamos a tener nueve compañeros más: unos familiares del propietario que vienen a reclamar una herencia, una amante de los pájaros, un geólogo del gobierno, el encargado y los propietarios.

Los protagonistas, aparte de Nancy, son: Evan Richards, propietario del Lodge, Nessa, hermana de Evan y que viene con su abogado Corvus Shaw para buscar el testamento de su padre a ver si le toca algo, Albert Respa, un geólogo enviado desde Amberes por el gobierno canadiense para confirmar o no si hay diamantes en la zona, Kimi Kishiro, una observadora de aves que viene a estudiar a los cormoranes, Nathan Cardinal, un indígena local amigo de Evan al que ha prometido que a su muerte le devolverá la tierra de su pueblo, Margot, novia joven de Evan, Jack Precord, el cuidador de la finca y, finalmente, después del asesinato veremos al *Ranger* Murdoch, que vendrá a investigar. En definitiva, es la trama perfecta de una clásica novela policíaca al estilo de Agatha Christie.

A partir de aquí, sin olvidar el diamante, sucede un asesinato (de la joven Margot) y nos convertimos en la





investigadora principal para descubrir al asesino y también la historia del diamante.

El juego se divide en siete capítulos, transcurriendo todos en el albergue y alrededores. Primero nos familiarizamos con los demás personajes, pero muy pronto también surgen otros retos, como la desaparición de unas copas o el robo de un broche. A partir de aquí seguiremos investigando nuevos retos, pero todos estarán relacionados con nuestro objetivo final. También será importante, ya que haremos de detective, encontrar herramientas que nos puedan ayudar a investigar, como polvos para las huellas.

Finalmente hay que subrayar lo bien diseñado que está el misterio que vamos a jugar. En primer lugar, cada personaje está muy bien definido, tiene sus propias motivaciones y es coherente con ellas desde el principio. Nancy hace todas las investigaciones, pero no sabe nada, solo fragmentos sueltos, como los otros personajes, así que deberá reunirlos todos para descubrir la verdad. Y en segundo lugar veremos que al finalizar la investigación todos los datos reunidos por Nancy van a encajar perfectamente en cada historia personal. A diferencia de los juegos de Laura Bow, aquí solo muere una persona, o sea que la investigación es mucho más compleja.

Gráficos

Perfectas y muy logradas imágenes EGA a 16 colores. **The Crimson Diamond**, en general y a diferencia de **The Colonel's Bequest**, representa un «más» en los juegos de aventuras, como una reinención. Usar el sistema EGA puede parecer un retroceso, pero además de ser un homenaje representa una innovación muy refrescante.

Es un buen juego de *pixel art* con una paleta de colores genial y animaciones muy cuidadas. Todo estilo *vintage*. Las animaciones cinemáticas llevan personalidad y mucha fluidez.

Además de las escenas cinemáticas, también vamos a encontrar animaciones en muchas de las pantallas: agua corriendo, chimeneas encendidas, etc. Y en cuanto a las conversaciones, mientras se hacen, saldrá el icono del «hablador» en uno de los laterales superiores para que no haya ningún tipo de confusión, al menos al principio, cuando aún no conocemos a la gente.

Tenemos dos tipos de pantallas en el juego. Por una parte, en el Lodge casi todas van a ser de diferentes tamaños: grandes en lugares como la cocina o el comedor, medianas en las habitaciones y pequeñas en lugares como los lavabos o tocadores femeninos. Se pasa de unas a otras automáticamente sin ver las transiciones.

En cambio, todo lo que hagamos fuera ya siempre serán pantallas que ocupan todo el espacio disponible.

Una de las características que más nos han gustado es que en algunos casos, por ejemplo cuando queda detrás de alguna cabaña, Nancy quedaría escondida detrás y no se vería, pero como es la protagonista debe verse. Por tanto, el objeto que la tapa, en este caso la cabaña, queda como transparente.

Jugabilidad

Como sucede últimamente, es un juego relativamente fácil con problemas que se solucionan con lógica, pero en primer lugar es MUY largo por las charlas (entre 8 y 10 horas) y en segundo no todo el mundo está acostumbrado a usar el teclado. En este caso no sólo está únicamente en inglés, sino que además tenemos un extenso vocabulario y deberemos acertar con los verbos correctos. Sencillamente, cuando la acción se para escribimos con el teclado lo que queramos y el juego responde.

Pero esto es un arma de doble filo, aunque no se pueda hacer otra cosa, porque, y aunque no lo sepamos, hay un contador de «reflexiones» y de «puntos» que al final nos dirán hasta dónde hemos llegado. Las «reflexiones» llegan a 24 puntos y los «puntos» a 19. Así que tampoco podemos es-

cribir tonterías «para jugar», pues nos restarían puntos al final.

En cuanto al vocabulario tenemos un poco de ayuda porque al entrar a un lugar, o cuando queramos, podemos escribir «LOOK» y se nos explicará lo que hay donde sea. Por tanto, solo se ha de apuntar lo que haya y luego usarlo para preguntar. No puedes avanzar por casualidad, hay que teclear las frases o verbos justos.

Aquí nos encontramos con varias muertes repentinas, a menos que te lo veas venir, algo difícil pero no imposible. Son como unas siete, entretenidas y súbitas. Lo bueno es que el juego guarda automáticamente un «save» justo antes y podremos cargarla y volver a probar de nuevo. Respecto a los «saves» tenemos como 50 espacios y el propio juego salva también automáticamente.

Tenemos tres diferentes tipos de ayudas. Se nos explica cómo escribir con abreviaturas en Menú / Help (como atajo), cómodo si te acostumbras, tenemos la opción «Notebook» que nos comenta lo que hemos hecho o debemos hacer y, por último, tenemos un libro de pistas en Menú / Hintbook. Además, si tecleamos «REVIEW» nos resumirán nuestra tarea actual. También tenemos que estar atentos a Nancy porque algunas veces dice pistas sin que se lo preguntemos (en el «Notebook»). Pero si no las queréis solo tenéis que dejar el «Notebook» cerrado.



Tribus

Por EJVG  @Eduvillagal



En el desierto blanco, una inmensa tundra helada, cuatro tribus sufren el dominio de las brujas de las nieves y sus monstruosos seguidores. Un único guerrero será el encargado de conseguir unir fuerzas y acabar con el reinado de las brujas. Este argumento tan rolero es el de **Tribus**, definido por sus propios autores como un TextRPG, o aventura de texto de rol, para Amstrad CPC. ¿Tienen los TextRPG algo que ofrecer al mundo de las aventuras? Veamos.

Título	Tribus
Género	Aventura de texto de rol
Temática	Exploración, aventuras
Plataformas	Amstrad CPC
Autor	Epic Adventures
Contacto 	@eadventures_cm
Sistema	DAAD ready
Versión	V3.2
Lanzamiento	Agosto de 2024
Idiomas	Español
Licencia	2\$ (diciembre de 2024)
Web 	epicadventures.itch.io/tribus

Tribus no tiene gráficos, como sus autores explican (ver **CAAD 65**) aprovecharon hasta el último *byte* de la memoria para las tantísimas localizaciones del mapa. El protagonista absoluto del juego es el texto, que de forma normalmente breve nos describe el paraje donde se desarrolla la acción, un interminable desierto helado que se extiende en todas direcciones. No estoy seguro de la cantidad real de localizaciones, pero yo he podido contar más de 120. Sin duda unos gráficos de 8 bits sentarían muy bien a esas descripciones frías y monótonas, donde predominarían el blanco y el azul, pero es cierto que las descripciones escuetas y tan similares refuerzan la sensación de una extensión interminable de nieve, donde el fondo negro de la pantalla llega a convertirse en nuestra imaginación en lo contrario, un manto blanco sin fin, sobre todo cuando nos perdemos, lo cual es bastante sencillo, por otra parte.

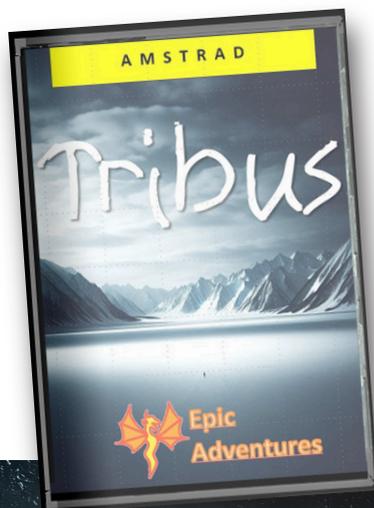
Por si fuera poco el tamaño del mapa, algunas localizaciones, pocas pero alguna, no siguen la geometría euclidiana clásica, y saltan a otra estancia que no debería estar allí. Así pues, hacerse un mapa es obligado, y si te gusta ese arte (yo personalmente lo encuentro bastante entretenido) te va a gustar **Tribus**, y finalmente hasta serás capaz de orientarte

sin el mapa, basándote en los puntos singulares de referencia.

Tribus es un mundo abierto metido en una increíblemente pequeña cantidad de memoria (64K), y aunque su modo de juego y su aspecto es el de una aventura de texto tal y como las conocemos, su concepto es muy diferente por varios motivos.

Una de las características que te hacen pensar en un mundo abierto son los retazos de historia, los elementos dispersos, y los personajes que aparecen con una actuación, ciertamente muy limitada, pero con una forma de comportarse en esas breves apariciones que consigue crear la ilusión de que algo está sucediendo en ese mundo y tú eres ajeno a ello, porque en el fondo, solo eres uno de los últimos guerreros de una tribu condenada a morir de hambre.

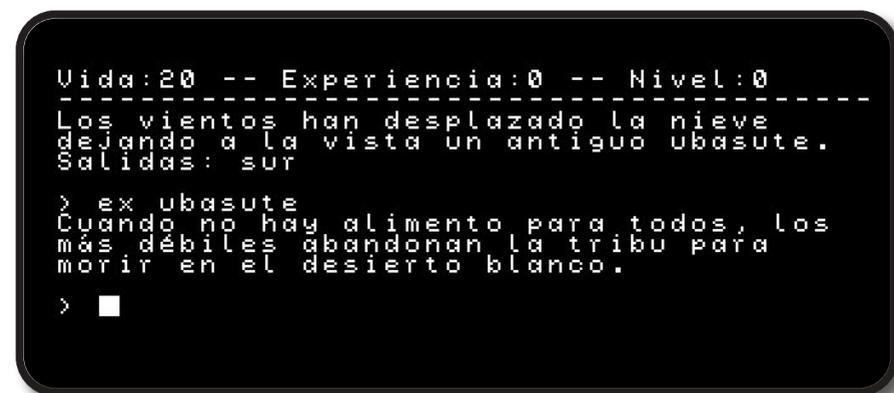




Por otra parte, el no ser una aventura clásica también se nota en el hecho de que los objetos tienen un uso muy limitado: hay poco que examinar y poco que usar, no hay casi nada en la nieve o en el hielo que te pueda interesar, algo bastante lógico por otra parte. **Tribus** huye de ese síndrome tan de jugador de aventura de texto que hace querer examinar hasta la última piedra del camino. Ahí es donde se ve su aspecto más rolero, pues si hay algo que examinar o hacer en un juego de rol, el *master*, en este caso el programa, te lo va a señalar.

En cuanto a otro componente indispensable del rol, el sistema de combate, se puede decir que está bastante logrado a pesar de su gran simplicidad, podemos ATACAR y también usar unos golpes especiales que aprenderemos con la experiencia y que nos ayudarán contra determinados enemigos. Además, hay que decir que los combates nos pueden servir para *farmear* puntos de experiencia fácilmente, teniendo en cuenta además que podemos huir o evitar los combates sin penalización alguna, a diferencia de otros juegos de rol en los que es habitual que una vez que se empieza el combate sea difícil escapar de él con vida si las cosas se complican.

Tribus es un juego absorbente y entretenido, te permite pasear por el mapa descubriendo sitios, elementos y enemigos nuevos sin la presión



que a veces hay en las aventuras de texto convencionales, en las que sabes que cada paso puede ser el último. En **Tribus**, simplemente puedes explorar, dibujar el mapa y poco a poco ir descubriendo el camino que nos llevará a enfrentarnos a la bruja de las nieves y acabar con la maldición del desierto blanco.■



**Epic
Adventures**

TRIBUS
Versión comentada: Amstrad CPC

AMBIENTACIÓN	8
JUGABILIDAD	8
GRÁFICOS	-
GUIÓN	7,5
DIFICULTAD	7
SONIDO	-

8,5

Devil's Hideout

Por Dardo

Lauren

It's the entrance to the subway.

Cosmic Void realmente es el desarrollador independiente Aviv Salinas, del que ya hemos hablado suficientemente en anteriores CAAD ya que combina todos los requisitos para hacer las tareas de creación de aventuras: guionista, grafista y programador. Aunque sigue en solitario, salvo alguna ayuda ocasional, lo importante es saber que esta vez ha logrado alguna especie de *record* al hacer tres aventuras en un mismo año. En enero el **Twilight Oracle** de fantasía y Ci-Fi y muy bien valorado por la crítica, en julio el **Tachyon Dreams Anthology**, que no dejaba de ser una recopilación de una trilogía anterior compactada y algo ampliada, y en septiembre el **Devil's Hideout**, puro terror y acabada por el micromecenazgo de Kickstarter con más de 400 patrocinadores y consiguiendo superar la cantidad que necesitaba.

Título	Devil's Hideout
Género	Aventura gráfica
Temática	Misterio, terror
Perspectiva	1ª persona en entorno 2D
Plataformas	PC, Mac y Linux
Desarrollo y edición	Cosmic Void
Sistema	GameMaker
Lanzamiento	10 de septiembre de 2024
Voces	Inglés
Textos	Inglés
Licencia	Comercial
Web	cosmicvoid.itch.io/devils-hideout
Precio	9,75 €

Devil's Hideout es una aventura de *point & click* en primera persona, con gráficos *retro pixel art* y de temática de misterio y terror, con sustos (sin relación con la historia, solo para darnos un toque de



miedo), fantasmas revoloteando a nuestro alrededor constantemente y la presencia de un «Pennywise» como el de *It* (Stephen King, 1986). Esta podría ser perfectamente una de sus historias: vamos a encontrar muchas zonas oscuras y cuerpos muertos o partes de ellos en movimiento.

Podemos descargarla desde Steam (link.caad.club/fezta) al precio de 9,75 euros, y en la misma página podemos bajarnos una demo. El juego ya tiene seis actualizaciones menores, cinco en septiembre y una en octubre. Si no estáis suscritos o no queréis, también podéis hacerlo desde la página del autor (cosmicvoid.itch.io) al precio de \$9,99. Aquí tenéis las tres versiones (Windows, Mac y Linux) que ocupan unos 450 MB cada una, y también la demo, de 13 MB, que corresponde a la primera parte de la aventura.

Los requisitos, según Steam, son los siguientes: procesador y sistema operativo de 64 bits, Windows 10, procesador de 2GHz+, memoria con 2 GB de RAM, tarjeta gráfica con al menos 512 MB de memoria compartida y un almacenamiento disponible de 600 MB.

Ambientación

Lauren es la protagonista de esta historia. Con su hermana pequeña Beth, que ahora tendría unos 12 años, tuvo un accidente de tráfico, fueron llevadas al hospital de la ciudad y, aunque Lauren salió ilesa, Beth murió (hace ya dos años), con lo que ahí sigue la herida abierta de Lauren. Está tan obsesionada que, tras exhumar la tumba y no encontrar el cadáver, toma una decisión. Justo al inicio de la aventura, una médium le confirma que Beth está viva y presa de una secta satá-

nica, *los cultistas*, con lo que ella inmediatamente se pone en marcha para salvarla con la ayuda de su amigo Atticus. Pocos datos concretos tiene **Devil's Hideout**, el nombre de los protagonistas y poco más. El pasado no importa, no sabemos la ciudad donde estamos ni muchos lugares que vamos a rastrear, todo para dar más misterio, preocuparnos, asustarnos y prepararnos para enfrentarnos al final.

De vez en cuando aparece un encapuchado que nos va explicando en qué consiste el culto de la secta a la que nos enfrentamos. Ellos tienen una profecía de su dios, el Sol Oscuro (Ru'u) y es que para descender a la tierra necesita un sacrificio humano. Y para ello han elegido a Beth.

Imaginad algún pueblo de película de terror, un pueblo ya deshabitado, de algún país del este, nadie por la calle, interiores oscuros... pues eso es lo que vamos a encontrar, aunque haya edificios grandes y modernidad; un susto tras otro, lugares oscuros y vacíos y cuerpos

humanos destrozados. Y cuando aparece el sol lo hace también el payaso Pennywise, que nos quita la alegría.

Al ser un juego en primera persona solo vamos a ver a la protagonista cuando habla, después desaparece hasta nuevas conversaciones.

Algo extraño e inaudito es el final que vamos a encontrar a la historia. No tiene el típico «muerte a los malos» sino que lo deja todo abierto. Tanta sangre y muerte y al final la secta sigue. No te lo esperas y acaba la aventura repentinamente. Solo se nos ocurre pensar que esta vez el creador de la aventura ha querido que nosotros deduzcamos si todo es real o el culto es solo una panda de locos. Interesante manera de plantear las cosas, sabiendo también que Lauren puede ser un caso psiquiátrico. Pero lo que también es lógico es que es un juego de terror, donde nada puede explicarse y todo puede suceder así que cataloguemos también como «surrealista».

Gráficos

Igual que la narrativa, la cuestión visual (y sonora) está también adecuada al tema del terror. Son pantallas completas *pixel art* de estilo retro llenas de colores, pero oscuras, para dar una mayor sensación de miedo, porque veremos solo dos iconos: inventario y menú. También en la parte inferior aparecen los diálogos, pero siempre tenemos la sensación de amplitud. Las pantallas están llenas de objetos para inspeccionar y siempre habrá algún elemento terrorífico o repugnante, que la



mayoría de las veces tendrá su propio movimiento.

De este sistema de sombreado se ha ocupado Steven Don (shdon.itch.io), un desarrollador web apasionado de los juegos «retro» de los 80 y 90 y que también hace sus propias aventuras, de las que hemos podido jugar a **Spy Quest 1 - Mission: SPECTRUM** y **Spy Quest 2 - Operation: BOGROLL**. Ya había colaborado con Aviv en **Twilight Oracle** en la parte de Linux y MacOS.

Tiene algunas animaciones tanto en objetos especiales como en general, de transiciones, cortas pero muy bien usadas. Mención especial al crucificado del apartamento.

Jugabilidad

En general la aventura no es difícil y se puede avanzar bien recogiendo y usando

objetos en los lugares adecuados. Los puzzles también son fáciles y no hay muchos, unos cinco o seis, en intervalos espaciados. Todos están bien pensados e integrados en la narrativa. Si somos aficionados a juegos de cartas como el blackjack podemos jugar un buen rato a nuestro aire y pasarlo bien. Y, como siempre, tendremos también un par de puzzles que nos harán pensar más de la cuenta. Además, ya se han añadido los típicos logros de Steam. Evidentemente también veremos alguna cosa no tan lógica, como encontrar un telescopio dentro de un cadáver, pero hay que ser un poco permisivo.

Recordamos años atrás cuando fuimos padres y nuestros hijos iban creciendo, que jugábamos con ellos a ver si se aficionaban como nosotros. Había aventuras infantiles como una de la serie **Egipto** llamada **Egipto Kids** y otras que sin ser



infantiles eran perfectas para compartir horas. Y los Mortadelos o Zipi y Zape... Pero **Devil's Hideout** no se ha concebido para eso, es absolutamente para mayores de edad. Y no solo por su temática en sí de terror, sino por la sangre, los cadáveres o los sustos repentinos. Incluso se nota en los diálogos, donde algunos son bastante fuertes.

La interfaz es muy fácil y cómoda, además de que al pulsar la barra de espacio se nos muestran los «puntos activos» de cada pantalla. Podemos ir pulsando sobre esos «puntos activos», que son en forma de unas bolas rojas hasta que se vuelven azules y que significa que allí ya no hay nada que hacer. Pero algunas veces no es así y debemos pulsarlos más veces

Al pulsar en los personajes se inicia un diálogo fijo, sin que haya variedad ni podamos elegir un tema. El inventario queda en la parte inferior izquierda de la pantalla en

forma de saco. En la parte superior hay un icono «rueda dentada» que nos lleva al menú, donde hay «save/load» (bastantes casillas) y opciones de sonido.

Tenemos dos modos de jugar, el normal con «luces encendidas» y el «modo linterna» que es en lugares oscuros y solo veremos lo que ilumina la linterna. Este último es el que da más sensación de soledad y miedo porque te imaginas que puede pasar cualquier cosa a tu lado y no la ves hasta que se te tira encima, pero el sistema normal también es tenebroso porque es donde veremos más creaciones horribles. Normalmente, para jugar aventuras preferimos que sean en tercera persona, pero reconocemos que, en este caso, en pantallas oscuras solo iluminadas con el círculo de luz de una linterna, en primera persona queda mucho más efectivo.

Para desplazarnos tranquilamente vamos a tener un mapa que nos llevará a



las diferentes localidades una vez las conozcamos. Es práctico para jugar, pero resulta un poco patético en cuanto a nivel gráfico. Sencillamente son líneas muy básicas azules con cuadrados que simulan casas, donde las de color naranja son nuestras posibles localizaciones.

Una novedad, que como mínimo nos ha parecido curiosa, es que podemos usar a otros protagonistas como si fueran objetos del inventario para que nos ayuden en algo que necesitamos. Al hablar o interactuar con ellos su icono queda en nuestro inventario (solo mientras estemos a su lado) y podemos usarlo para recoger cualquier cosa que nosotros no podríamos coger o hacer.

Dificultad

Lo fundamental es que la interfaz, las voces y los subtítulos están en inglés, solo tiene este único idioma, y en este caso hay que saber bastante porque los textos son muy largos y no podremos estar mirando el diccionario todo el rato, duraría días. Según los foros ya tiene algunas peticiones de gente independiente intere-



sada en traducirlo, pero de momento no hay nada concreto. Con **Tachyon Dreams Anthology** pasó lo mismo, pero ya con **Twilight Oracle** se tradujo a cinco idiomas, así que aún hay esperanzas.

Por otro lado, podemos decir que el juego puede durar entre dos horas y media y tres, por tanto, no es una aventura larga, pero esto depende mucho de una



incorporación que se le ha ocurrido poner, que no es más que la lectura de una revista. En sí parece una tontería, pero se trata de diversos escritos, unos 15, de entre una y nueve páginas, algo así como 60 páginas en total, que hay que leer y con esto podemos perder (con un inglés normal) una media hora de juego, lo que al rato se hace un poco aburrido.

Como curiosidad decir que las historias de terror cortas de la revista están escritas por patrocinadores del juego en Kickstarter, y que también son de otros patrocinadores las caras de fantasmas que veremos en lugares oscuros.

Sonido

Tanto la música como los efectos sonoros corresponden perfectamente a una obra de terror y no solo se integran muy bien, sino que al acompañarnos en el jue-

go parece que nos pongan más en situación. La música se funde con los fondos y los gráficos y nos crea una especie de inquietud. El tema principal tiene un ritmo más tenebroso y las diferentes melodías cambian dependiendo de los lugares diurnos y soleados o en los nocturnos y oscuros como sótanos o el metro, cada vez más de película de terror. Son pistas de sintetizador de los 80 combinadas con *samples* que parecen de instrumentos tétricos, como órganos o campanas.

Todo es obra de Eric Matyas (soundimage.org), como muchas de las últimas obras independientes, y en cuya biblioteca encontramos de todo.

Las voces de los protagonistas también están muy logradas consiguiendo darnos a entender sus estados anímicos, en especial el miedo que dan los «cultistas» o el payaso o el amor de Lauren por Beth, por su forma de buscarla. ■



THE DEVIL'S HIDEOUT
Versión comentada: PC

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

7,6



CAAD 66

Enero 2025 Año XXXVII
Tercera Edad

Publicación aventurera de
aparición trimestral

★ ★ ★

Director

Juan J. Muñoz Falcó

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

Diseño y maquetación

José Luis Cebrián

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

Tranqui69

[@tranqui69](https://twitter.com/tranqui69)

EJVG

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

Javier Fopiani

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

Contacto

CAAD

Apartado 319

46080 Valencia

clubaventurasad@gmail.com

[caad.club](https://www.caad.club)

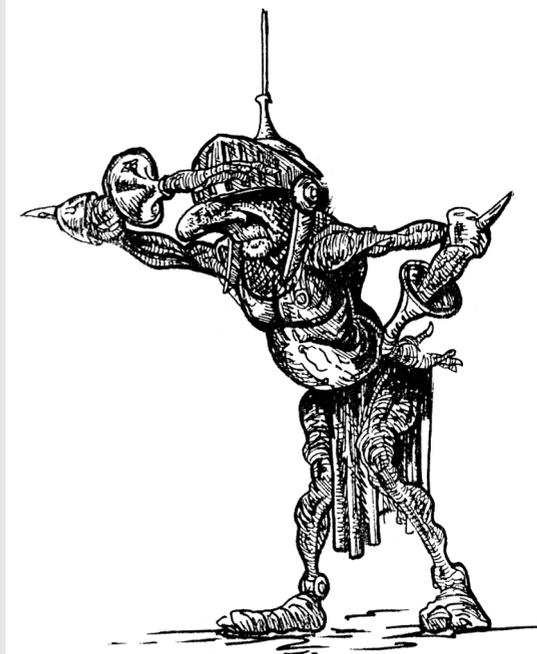
[@CAAD_es](https://twitter.com/CAAD_es)

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

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

[clubdeaventurasad](https://www.youtube.com/channel/UC...)

◀ Ilustración de portada: carátula del videojuego *Riven*, de la compañía Cyan Worlds.



▲ Ilustración titulada *El Viejo Archivero con armadura*, obra de Paco Zarco.

COLABORADORES

André Leão

Comic Fans

Dardo

EJVG

El Explorador de RPG

Javier Fopiani

José Luis Cebrián

Juanjo Muñoz

Paco Zarco

Sergio Chico

Timoneda

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