

INFORME
Cómo se hizo...

STELLAR
MESS

OPERATION RUSH



PÓKER DE ASES

PREMIOS
CAAD
2024

LA DAGA OSCURA
PRIMER PUESTO
MEJOR AVENTURA
DE TEXTO

ANÁLISIS

El Mago de OZ



ANÁLISIS
GRIZZLY MAN



ANÁLISIS/
ENTREVISTA
DOÑA ELISA DE AVALÓN



ANÁLISIS
EL PRISIONERO



INFORME
THE QUILL
EN ESPAÑOL

ESPECIAL ANÁLISIS: ¡NUEVE AVENTURAS COMENTADAS!



SUMARIO



	Pág.
EDITORIAL	3
NOTICIAS	4
MISCELÁNEA	
Humor	14
Pasatiempos	16
ENTREVISTAS	
Planseldon	18
Bieno Martí	20
INFORMES	
Premios CAAD 2024	30
Cómo se hizo... Doña Elisa	36
Cómo se hizo... Operation Kush	44
Origen de los videojuegos de rol (IV)	48
Quill en español (y pirata)	62
COMENTARIOS	
El mago de Oz	68
Los 3 Investigadores	78
El Prisionero	82
Día de clase	86
Grizzly Man	90
Los Smiths están muertos	94
The Key (episodio 2)	98
Doña Elisa	104
The Campsite	108
SOLUCIONES	
The Campsite	114

EDITORIAL

Estimado lector y aventurero:

¡Los Premios CAAD han vuelto! Bueno, volvieron el año pasado, pero ahora tenemos los resultados de los que recuperan el nombre del CAAD en su título, después de tres décadas, ¡y ha habido una nutrida participación!

Me alegra poder decir que contamos con un nuevo colaborador que ha empezado (retornado más bien) con el ímpetu de un toro micénico: Carlos M. Aguirre, más conocido en el mundillo aventurero como *planseldon*. La mayoría de los análisis aventureros de este número son suyos, además de otros aportes, que todos podremos disfrutar en estas páginas. Esperemos que cunda su ejemplo, que no por más repetido es menos cierto: El CAAD lo hacéis vosotros.

Ahora, normalmente, seguiría haciendo un pequeño repaso al sumario previo, pero esta vez pararé aquí, y haré algo poco habitual: hablar de un tema no aventurero. Mucha gente que lee el CAAD peina canas o no peina nada, forma suave de decir que ya tenemos una edad. Desde luego hay nuevas y jóvenes incorporaciones, pero la mayoría hemos podido ver con tristeza la partida

de este mundo de alguien querido, o al menos apreciado o respetado.

Y no solo la Fortuna, el Destino, la Parca o como queramos llamarlo nos ha privado de alguien que nos importaba, sino que también nuestra propia piel sufre en ocasiones los ataques de otro jinete del Apocalipsis. La enfermedad afecta a algunos destacados colaboradores del CAAD, y creo que ello hace aún más importantes sus aportes.

Vamos simplemente a desear que todo se solucione, mejore o al menos no empeore. Apreciemos el tiempo que tenemos y a quienes lo comparten con nosotros, en la auténtica cercanía o desde una proximidad virtual. Muchas veces no damos el valor que merece a lo que hay hasta que ya no está. En fin, no quiero parecer lúgubre, así que acabo con las optimistas palabras que ya decían esos viejos romanos, que conocían bien la vida: *Carpe diem*, o en traducción libre, *aprovecha el día*.

Hasta dentro de tres meses.

Juanjo Muñoz



NOTICIAS

Juegos

SEGUNDO CAPÍTULO DE STELLAR MESS

Tras los hechos de **The Princess Conundrum**, Tibba Games nos presenta la continuación **Operation Kush**, donde la historia de su serie de aventuras gráficas de estilo *point-and-click* y textos en español e inglés sigue complicándose. En este capítulo, la tranquila noche en la Patagonia argentina se ve interrumpida cuando la ciencia ficción de la franquicia cinematográfica *Stellar Battle* comienza a convertirse en una peligrosa realidad. Tras la traición inesperada de Marty, Narciso ataca, complicando los esfuerzos de Diego por rescatar a la princesa Lanor y ayudarla a enviar un

mensaje de advertencia a sus generales. Mientras tanto, en otra parte de la galaxia, la doble cinematográfica de Lanor colabora con el enemigo para robar el mapa que conduce al último bastión de la rebelión de las cuatro coronas, mientras la Armada Estelar se prepara para la guerra. De vuelta en la Tierra, el dispositivo conocido como «Harry» ha sido cargado con éxito en la sede de los Cinco. Con nuestro héroe inesperado desaparecido, dos nuevos reclutas deberán intensificar la búsqueda y salvar el día. El juego lo tenéis disponible en itch.io por el módico precio de 4,49 \$ (aunque siempre os podéis estirar más). ■



<https://link.caad.club/6ojwu>



TERCERA ENTREGA DE RODOLFO SKYLARRIERE

Hemos mencionado en el CAAD los previos trabajos para Amstrad CPC del amigo griego Sakis Kaffesakis y sus aventuras homónimas sobre el arqueólogo Rodolfo



Skylarriente. Sakis se congratula ahora en anunciarnos la tercera entrega de estas aventuras por opciones multilingües, español incluido, además de inglés y griego, con la que se completa la trilogía del arqueólogo uruguayo. Como es habitual, los gráficos digitalizados son obra de *Brundij*, mientras que de la música se ha encargado *Manossg*, siendo *MiguelSky* el traductor al español. En esta ocasión, Rodolfo Skylarriente busca el invaluable medallón del rey persa Ciro el Grande. ■



<https://link.caad.club/uo2v4>



EL GRAN CTHULHU, DISPONIBLE PARA SPECTRUM NEXT

Sumérgete en la oscura y laberíntica ciudad de R'lyeh en **El Gran Cthulhu**, una nueva aventura de texto para Spectrum Next. Explora y estudia sus extrañas geometrías, descifra antiguos rituales y enfrenta horrores indescritibles mientras buscas la única forma de escapar con vida. Inspirada en la historia *La llamada de Cthulhu*, de H. P. Lovecraft, esta aventura ofrece una experiencia única, con gráficos a pantalla completa, animaciones, música *in-game*, efectos de sonido y un motor mejorado que aprovecha al máximo el *hardware* del Spectrum Next. Ya disponible para descarga. ¿Te atreves a desafiar a los dioses primigenios? ■



<https://link.caad.club/ovr2k>



LA DEUDA LLEGA A TU SPECTRUM

La **deuda** es un juego/película interactiva hecha para la *Crowned Jam*, que debía tratar el tema de impuestos (sí, esos de los que nadie escapa), y fue realizada en menos de 48 horas por el

director y programador Diego Ortiz Más (*SoyKhaler*), el realizador Raúl González (*Dr. Metallic*), estando protagonizada por los actores Pedro Luis Feria Carrasco (*dreamingvisualshuelva*) y Juan Carlos Benítez (*ijsilver*).

Tu misión será sobrevivir a un secuestro en el que un infame recaudador de impuestos quiere cobrarse una deuda que no dejará indiferente.

Esta versión de ZX Spectrum es una aventura por opciones clásica que mantiene el espíritu y la tensión de las versiones Windows, Mac, Linux, PSVita, Switch y Android (programadas en **Godot**).

Sea como sea, ya estás tardando en visitar su página de [itch.io](https://it.ch.io) y descargar este juego... o tendrás que añadir los intereses de demora a tu deuda. ■



<https://link.caad.club/s2b5e>

AN ENGLISH HAUNTING ARRASA EN LOS AGS AWARDS 2024

An English Haunting ha arrasado en los *AGS Awards 2024*, llevándose nada menos que cinco galardones, incluyendo el prestigioso premio a *Best Game of the Year*. Además del premio gordo también trínufó en otras cuatro categorías: *Best Visuals*, *Best Writing*, *Best Audio* y *Best Character*.

Con esta victoria y la conseguida en los **Premios CAAD 2024**, **An English Haunting** se consagra como una obra imprescindible para los amantes de las aventuras gráficas. ■



<https://link.caad.club/2se7c>



EL PADRAASTRO REMAKE

Desde el 10 de marzo está disponible para nuestros Windows, MacOS y Linux **El Padraastro Remake**, una remasterización del clásico de 2003 que promete hacer las delicias de los amantes del género de la aventura gráfica. Desarrollado y publicado por Mideas Game Studio, esta nueva versión trae consigo gráficos mejorados, una banda sonora remasterizada y un doblaje profesional que mejora aún más la experiencia de juego.

En **El Padraastro Remake** nos pondremos en la piel de Aurelliot, un detective privado en apuros que, atrapado entre deudas y un negocio en decadencia, acepta un caso aparentemente sencillo, pero que rápidamente se transformará en una trama llena de enredos, secretos y situaciones absurdas. Ambientado en los años 20, el juego evoca la

era del jazz, bares clandestinos y mafiosos torpes, mientras que los acertijos y los personajes inolvidables enriquecen la narrativa.

Prepárate para resolver acertijos, desentrañar misterios y enfrentarte a un mundo donde las apariencias engañan, y los secretos nunca son lo que parecen. ■



<https://link.caad.club/9cno4>



NOTICIAS

Desarrollo

AVENTURAS SOLITARIAS EN DAAD PARA PCW

El ordenador PCW de Amstrad, inicialmente pensado como herramienta de oficina, también tuvo su ración de videojuegos, y entre ellos podemos incluir aventuras de texto gracias al DAAD. Autores actuales emplean la capacidad multiplataforma del DAAD para lanzar sus juegos en esa plataforma, pero hasta ahora teníamos el problema de que debían tener dos partes y trampear ligeramente el lanzador para las creaciones de una solitaria parte... y digo hasta ahora, porque tan solo cambiando un *byte* podemos hacer una aventura de una única parte, o tres, si se da el caso. Habi Soft, conocido por sus trabajos para PCW se encargó de ello, realizando poco después *Uto* su propia versión, también en inglés. ■

<https://link.caad.club/mn3cd>

VERSIÓN 1.10.1 DE CP/M BOX



Y hablando de Habi Soft, concluyó el año 2024 con una nueva versión de su emulador para PCW, el *CP/M Box*, que ya va por la versión 1.10.0 tras un hiato de casi tres años y medio sin actualizaciones. Aparte de correcciones y mejoras incluye tema oscuro, control de velocidad, tamaños prefijados, EMR MIDI, *keypad* redefinible y más cosillas, que podrás comprobar si lo descargas desde su web. ■

<https://link.caad.club/h3wpa>

VERSIÓN 12 DE ZESARUX

Y seguimos con los emuladores, así como con un habitual de esta sección: César Hernández lanzó el 16 de enero la versión 12 de su multiemulador *ZEsarUX* (edición *Bubble Bobble*, por cierto) que incluye una gran cantidad de nuevas funciones, como la emulación del Microdrive para los Spectrum, una ventana de *Visual Cassette Tape*, una función de grabado rápido de pantalla, un menú para buscar cadenas de texto en memoria o el soporte para la serie de máquinas compatibles Sinclair argentinas Czerweny CZ... y esto es solo una fracción, porque las mejoras y correcciones son numerosísimas. No pierdas tiempo y échale un ojo a su web. ■

<https://link.caad.club/j9jq8>

NOTICIAS

Eventos

PunyComp 2024

RESULTADOS PUNYCOMP 2024

La *PunyComp* es una competición de aventuras de texto realizadas con *PunyInform*. Su última edición admitió participantes del 1 al 29 de diciembre pasados, iniciándose el proceso de votación justo después, que se extendió hasta el 19 de enero, quedando los resultados como sigue:

1. *The Candy Striper of St. Asterix*, de *improvmonster*
2. *A Train to Piccadilly*, de Marco Innocenti
2. *Thornfell Manor: 1984*, de *tikers*
4. *Late Night at the Mall*, de *johanberntsson*
5. *Mars, 2049 AD*, de *fredrikr*
6. *A Day in the Life - A Puny Inform Game*, de Grub Studios

La competición ha estado reñida, con un empate en la segunda posición, ambos cerquita del ganador, *The*

Candy Striper of St. Asterix, de *improvmonster*, alias de Charles Moore Jr. Este juego en particular utiliza un sistema de búsqueda de rutas que requiere una capacidad de cálculo que lo hace inadecuado para ejecutarse en sistemas de 8 bits. Sin embargo, todas las demás aventuras funcionan bien en plataformas de 8 bits. Visita la web oficial para ver los resultados detallados y descargar todas las aventuras participantes. ■

<https://link.caad.club/p2pyb>



EL CAAD EN RETROPARLA

Un año más, el CAAD acudió a su ineludible cita con RetroParla, el evento de retroinformática que se celebra en la Casa de la Juventud del municipio madrileño de Parla.

En esta ocasión, contamos con una mayor presencia de colaboradores y miembros del staff del CAAD. Miguel (alias *tranqui69*), Carlos (alias *Carlenny*), Edu (alias *EJVG*) y Sergio (alias *Cronomantic*) estuvieron atendiendo el stand en diferentes momentos del sábado 15 de marzo. Además, Juan José Torres se sumó al equipo para ayudar con la atención a los

visitantes y, como sorpresa especial, presentó en primicia su versión para MS-DOS de **El firfurcio**, desarrollada casi en secreto con DAAD puro y duro, e ilustrada con gráficos creados por él mismo. El resultado no dejó indiferente a nadie y es que realmente lleva a **El firfurcio** a otro nivel.

El stand del CAAD ofreció a los asistentes la posibilidad de adquirir números atrasados de la revista, fanzines de la época (1990-1993) y algunos ejemplares del libro *AD: Una aventura contada desde dentro*. Además, los visitantes pudieron disfrutar de algunos de los juegos mejor valorados de 2024, como son **Innsmouth**, **La daga oscura**, **SpAlder's Game** y **Escape from Happy Hills: Parrish Origins**, junto a clásicos de Aventuras AD en 16 bits, que siempre despiertan la nostalgia de algún visitante, aunque sea solo por unos breves momentos.

También recibimos la visita de streamers especializados en retro y tecnología, dispuestos a documentar la feria para sus respectivos canales. Entre ellos, el archiconocido *Spectrumero* **Javi Ortiz**, y el amabilísimo **Diego D'Onofrio**, a quien tuvimos el placer de conocer en esta feria.

Pero, sin duda, las verdaderas estrellas fueron los más pequeños, que se acercaron al stand llevados por la



curiosidad. **Farila y los duendes del frío**, un año más, demostró el poder de las aventuras de texto para atraer a los niños y su potencial como recurso lúdico y educativo. Si bien **Farila** resulta especialmente atractiva para las niñas, los niños, más recelosos de historias que incluyan hadas, tuvieron la oportunidad de jugar a **La Aventura casi Original**, que, aunque más compleja y menos infantil, sigue siendo una excelente opción para introducir a los más jóvenes en el género.

Es llamativo como, aunque el perfil habitual del visitante de RetroParla suele ser el de un varón de cierta edad, los niños y niñas que llegan acompañados por sus padres se interesan y juegan a las aventuras de texto. Y lo hacen a pesar del entorno poco propicio para ello: una feria retro repleta de ruido, estímulos y juegos de acción visualmente llamativos a solo unos pasos de distancia. Sería ingenuo pensar que las aventuras de texto

pueden competir con los *arcades*, pero tampoco es realista creer que son algo tan poco interesante que ningún niño pueda sentirse atraído por ellas.

Quizá eventos tan importantes como RetroParla nos ayuden a darnos cuenta de que las generaciones no están tan separadas como creemos, sino que viven las realidades de forma diferente. Como aquel chico que, sorprendido, descubrió la existencia de **La Aventura Original** cuando hasta ese momento solo conocía y había jugado a **Colossal Cave Adventure**.

¡Larga vida a RetroParla! ■

 <https://www.retroparla.com>





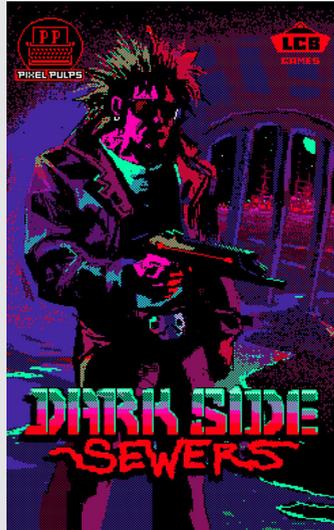
NOTICIAS

Próximamente...

SEGUNDO TÍTULO DE LA NUEVA TRILOGÍA DE LCB GAME STUDIO

Y si en este número tenemos analizada gracias a *Gendou* la última creación de LCB Game Studio, **Grizzly Man**, el siguiente título en la nueva trilogía (llamada *The Pixel Pulp Direct-To-Video Collection*) será **Dark Side Sewers**. Recuerda que los propios muchachos de LCB te cuentan lo último en que andan metidos en su página. ■

<https://ko-fi.com/lcbgamestudio>



S1NCLA1R C1TY

¿Qué ocurre cuando los dos primeros clasificados (Furillo Productions y Javier Fopiani, por si no te has leído aún el informe dedicado al magno evento) en la categoría de aventuras por opciones de los Premios CAAD colaboran? Pues se crea un proyecto como este **S1NCLA1R C1TY**, una aventura de estilo *cyberpunk* para Spectrum 128K, del cual no podemos más que animar a sus autores para lo acaben lo antes posible. ¡Hay ganazas! ■



JAVIER FOPIANI INQUIERE

Y Javier también tiene nuevos proyectos por cuenta propia, después de su **SpAlder's Game**. De hecho, anda solicitando a la comunidad aventurera su parecer sobre ciertos aspectos del juego (como el *fadeout* entre imágenes y el marco que separa las diferentes secciones de texto y gráficos) pues no solo *tranqui69* va preguntando qué le gustaría a la gente ver en su aventura o el estilo a darle. ¡Este 2025 promete! ■



LA CASA DE ROBIRO

Y quien ya lleva un tiempo desarrollando su aventura es **Robiro**, que sigue peleando con **La Casa del Cuadro** y el sistema de creación **Adventuron**. En octubre pasado nos presentó su portada, y en febrero hizo una declaración de intenciones con una pantalla de aviso. Él mismo reconoce ir a paso de tortuga, pero lo importante es avanzar... porque finalmente llegas. ■

CUPÓN DE REGISTRO COMO COLABORADOR

Si eres un aventurero purista, pero purista de verdad, en lugar de utilizar las moderneces de internet, puedes recortar(*) este cupón y enviarlo a **Club de Aventuras AD, Apartado de correos 319, 46080 - Valencia**.

NOMBRE: _____
DIRECCIÓN: _____

TELÉFONO (fijo, por supuesto): _____
COMENTARIOS: _____



(*) Se admiten fotocopias en blanco y negro.

HUMOR

¡Viene del CAAD 66!

Por @Timoneda (X)



HA QUEDADO BIEN
DÍA PARA COMPRAR
MI CÓMIC, ¿EH?
#UNA TIRACADA DÍA
UN CÓMIC DIARIO DE TIMONEDA



EL TEBEO DEL AÑO

¡YA A LA VENTA
EN TODAS PARTES!



@Timoneda / @holasoytimoneda

HUMOR

Por @TakuVeco (X)



Los Fantasmas del retro



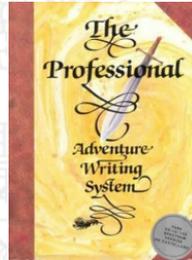
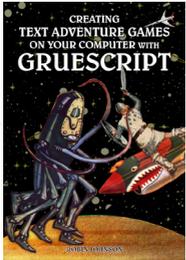
PASATIEMPOS

Por @Tranqui69 (X)



¿Eres un aventurero de pro? ¿Hasta dónde llegan tus conocimientos aventuriles? ¡Pon a prueba tu memoria y responde sin consultar la **wikiCAAD!**

- ¿Cuál de estas cuatro herramientas NO es para hacer aventuras por opciones?



- Señala la categoría que no ha sido premiada en los **Premios CAAD 2024**:

Aventura de texto Aventura gráfica Pantalla de carga

- ¿En qué año se presentó la nueva web del **CAAD**?

2001 2022 1989



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



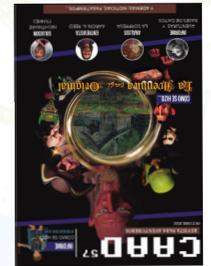
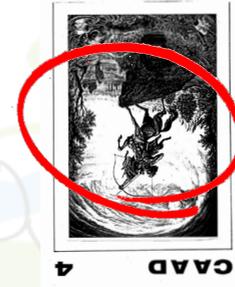
wiki.caad.club

325 pesetas

20 €

875 pesetas

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



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

Josep Coletes

Carlos Sisi

Javier San Jose

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

¿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!**



ENTREVISTA A PLANSELDON



Por EJVJG X @Eduvillagal



Hace más de 30 años, *Orfeo y Eurídice* fue la primera aventura no comercial de PC vendida a nivel casero, es decir, *homebrew* tal y como lo entendemos hoy en día, ¿cómo recuerdas aquella experiencia?

Mis aventuras eran terriblemente malas en todos los sentidos: guión, puzzles, programación... pero yo no me daba cuenta de eso, y lo que realmente importaba es lo bien que me lo pasaba carteándome con

otros programadores del CAAD de toda España o haciendo el fanzine *El Aventurero* con los amigos de 3PSOFT. ¡Qué tiempos más geniales!

¿Qué te motivó a volver a crear un juego después de tanto tiempo?

Ya lo he contado en el «Así se hizo» de Doña Elisa: surgió experimentando con ChatGPT. Intenté hacer que la IA inventase aventuras para mí... pero como el resultado era tan mediocre, se me ocurrió darle la

vuelta a la experiencia y ser yo el que proponía una aventura para ver cómo la resolvía la IA. Así fue como se me fue ocurriendo el guión de esta aventura.

Sabemos de tu formación en lenguas clásicas, ¿de qué manera crees que ha influido en este proyecto, además del cuidado lenguaje?

En la aventura lo que ha influido es mi pasión por el mundo medieval y, especialmente, por las novelas de aventuras y

los libros de caballería. Hay muchas referencias literarias escondidas. Aunque también hay latín y griego en la aventura, claro... eso no puede faltar en ninguna historia medieval que se precie.

¿Crees posible que las aventuras de texto tengan un lugar en el aula como recurso educativo?

Sin duda, aunque es algo que nunca he experimentado personalmente y te confieso que desde hace ya más de diez años estoy felizmente alejado de la enseñanza formal: me dedico a dar tutorías a adultos que aprenden lenguas clásicas por mero gusto.

¿Hubo alguna escena o descripción que te costara especialmente escribir?

No, la verdad es que el guión surgió sin el menor esfuerzo.

¿Qué consejo darías a alguien que quiera crear su propia aventura de texto, especialmente

si no tiene experiencia previa en narrativa?

Jugar muchas aventuras y disfrutar mucho haciéndolo: en todo arte la originalidad es importante, pero siempre partiendo del conocimiento de los mejores modelos. De la nada solo crea Dios.

¿Crees que las aventuras de texto siguen teniendo un lugar importante en el mundo del videojuego actual?

No tengo ni idea de qué se cuece en el mundo de los videojuegos actuales. ¡Solo juego videojuegos retro! Desde luego en mi mundo las aventuras tienen y seguirán teniendo un lugar muy importante, y eso es lo que me interesa.

¿Tienes planes de desarrollar más juegos en el futuro? Si es así, ¿tienes algo en mente?

La experiencia de dirigir una obra colectiva ha sido tan buena y me lo estoy pasando tan bien colaborando con programador, grafistas y testers,



que me tienta repetir... y alguna idea va surgiendo por ahí. Habrá que ver si el resto del equipo se anima.

Si tuvieses que recomendar tu juego ¿qué dirías a los futuros jugadores que se pueden encontrar?

Una aventura breve y muy divertida, con una interactividad muy alta, textos llenos de amor por la literatura, una programación exquisita y unos gráficos preciosos. ■



Por planseldon

Hola, Bieno. Ante todo perdona mi ignorancia y osadía, pero... ¿lo de Bieno es tu nombre o un seudónimo?

Es una abreviatura de mi verdadero nombre. A ver quién lo adivina. ;D

Cuéntanos algo de tu persona. ¿Quién es Bieno Martí?

Un apasionado de demasiadas cosas y, sobre todo, de los ordenadores viejunos, con el Commodore 64 como referencia y preferencia. Me

gustan casi todo tipo de géneros pero nunca los competitivos. Las aventuras de texto, *point'n'click*, *RPG* en todas sus variantes aunque no reniego de un buen plataformas o un *arcade* en la forma que sea, siempre que esté hecho con gusto.

¿Cuál fue tu primer contacto con las aventuras de texto?

Mi primer juego fue el *Aztec Tomb*, exclusivo de C64 del 83 de Alligata y que me cogió a contrapié sin saber cómo jugarlo.

No sabía qué era una aventura de texto y se abrió un mundo ante mí, consiguiendo con la insistencia avanzar bastante pero hasta la actualidad no lo conseguí acabar. No recuerdo cuales fueron mis primeras órdenes en el juego pero seguro que me reiría un montón.

¿Qué aventuras de Dinamic, AD, etc, jugaste y cuáles eran tus favoritas?

Pues ninguna, tengo que confesar. Con el *datasette* me llegaban *arca-*

des solo, aparte del *Aztec Tomb*, ya que no elegía yo los juegos sino que era lo que me pasaban, y para las cintas del kiosko como la *Load'n'Run*, *Stars* o *Full Games*, este género no existía. En el 85 tuve la disquetera y entonces sí que tuve una pequeña colección de estas, sobre todo americanas, de Infocom, Adventure International, Interplay o Mindscape. Siempre me gustaban más las que tenían gráficos PETSCII o *bitmap*, pero ahora prefiero que estos gráficos no lastren la jugabilidad o directamente que no tengan.

Además de las aventuras, dime los títulos de los cinco videojuegos que más feliz te hayan hecho.

Hay muchos clásicos a los que sigo acudiendo de vez en cuando: *Commando*, *Ghost'n'Goblins*, *Aztec Challenge*, *Forbidden Forest* o *Raid Over Moscow*, por decir algunos. Luego de juegos de manufactura actual hay auténticas virguerías: *Eye of the Beholder*, *Sam's*

Journey, *Steel Ranger*, *Briley Witch Chronicles* o el *Pain'n'Aches*.

¿Conociste el CAAD en su primera época?

No, que va. Lo conocí en RetroMadrid, en un *stand* en el que había varios números suyos y donde comenzó a germinar la semilla en mí. Creo recordar que compré (o me regalaron) un número y adquirí la versión física de *Alien: La Aventura* en CD, que me causó bastante impresión.

Es conocida tu pasión por el Commodore 64. Creo que en la época de las aventuras *amateur* no se hizo ninguna para ese sistema. ¿Me equivoco?

No conocí ninguna aventura *amateur* hasta ya pasados los dos miles, ni me hubiese imaginado nunca que alguien se dedicaría a hacerlas en la actualidad. Solo conocí las que publicaron las compañías comerciales.

Cuando en 2004 Josep Coletas publicó *Misterio en la Catedral* para ZX

Spectrum muchos pensaron que estaba chalado por programar para un sistema obsoleto. A día de hoy está claro que fue un visionario. ¿Qué crees que ha pasado para que se hayan puesto tan de moda este tipo de aventuras?

Sin duda el factor nostálgico es la piedra angular para esta «moda». Todos soñamos con crear nuestro propio juego o aventura algún día y hoy, con las herramientas que tenemos, es todo bastante más fácil y podemos resarcirnos de nuestro sueño sin cumplir. No nos hace falta lo último en tecnología para sacar una historia y convertirla en juego. Particularmente prefiero tener controladas las limitaciones, intentar sacarle todo el provecho al motor y que sea una herramienta ágil.



Hablemos ahora un poco de tus propias creaciones. ¿Cuándo y cómo te dio por ponerte a hacer aventuras?

Siempre tuve cierta inquietud en hacer algo propio. Las aventuras de texto eran sin duda mi destino más deseado pero no tenía mucha información al respecto. Comencé a investigar y me topé con el **Quill** y varias aventuras hechas con el mismo que me gustaron. Era un lenguaje rápido en la creación, *testeo* y en el propio juego. Tenía el medio y tenía ideas en la cabeza para poder hacer algo. Me imprimí el manual del propio **Quill**, en su versión CPC, y me lo leí mientras iba haciendo pruebas.

Tu primera aventura fue **Mansion Kali**. Háblanos un poco sobre ella.

Fue algo que salió sin proponérmelo. Después de haber impreso el manual del **Quill** y leerlo mientras hacía pruebas, en un par de días tenía hecho el **Mansion Kali 1**. Fue la primera y quien

la haya probado sabrá lo fácil y corta que es. Grabé e hicimos, con un montaje de *Josepzin* como portada, una copia física, y me la llevé a RetroMadrid en el 2013 superorgulloso de mi primer juego. ;D



Y la experiencia debió ser muy buena, porque no se quedó ahí: muy pronto le siguieron **Castillo Belmar**, **El Prisionero** y **Mansion Kali 2**.

Castillo Belmar no es una producción propia, sino un homenaje al malogrado *Dunric*, aventurero hasta la médula y al que le dedicamos la traducción del mismo. Era un juego de 2 Kb y que era lo máximo con lo mínimo para ser una aventura. Luego le siguió **El Prisionero** que vino influido por la serie homónima del 69, premonitoria y adelantada a su tiempo, y que necesitaba su propia aventura en castellano.

Mansion Kali 2 era casi obligatorio hacerla, ya que la primera parte quedó abierta. Su desarrollo fue mucho más extenso y cuidado que la primera parte.

¿**Torreoscura** fue la primera que publicaste para otros sistemas?

No fue así. **Mansion Kali 1** fue portada a ZX Spectrum por *Rockersuke* y a Amstrad CPC por *MiguelSky*. Ellos mismos se encargaron también de portar **El Prisionero** y **Mansion Kali 2** a los mismos sistemas. **Torreoscura** también tuvo la misma suerte, ya que fue portada a los ordenadores de 8 bits más conocidos, con la dificultad añadida de hacer lo propio también con los gráficos, un trabajo colosal que solo *Rockersuke* y *MiguelSky* pudieron hacer posible.

Y después, si no llevo mal la cuenta, vinieron **Hampstead**, **Los Smiths** están muertos y **Los 3 investigadores**. ¿No es así?

Es tal cual lo dices.



Bieno y su colección de Commodore 64 (algunos tuneados por él mismo). La caída de ojos y esa sonrisa lo dicen todo...



Trasladé al C6 el **Hampstead** de Melbourne House desde una traducción al castellano bastante actual, juego que me fascinaba de pequeño y nunca me acabé. Luego vino **Los Smiths están muertos**, que salió en tres idiomas y que es mi tributo al grupo musical, también con

gráficos míos, aunque más corto y fácil. Como otro homenaje, saqué **Los 3 Investigadores** y **el Misterio de la Falsa Herencia**, tras empaarme, cuarenta años después de leerlos por primera vez, de una montaña de libros de la serie. Para este escribí una historia nueva y la dividí en cuatro capítulos, liando a *Minter* para hacerme los gráficos. Seguí con la versión DX de **El Prisionero**, añadiéndole gráficos, arreglando algún texto y sacándolo también en tres idiomas.

¡Una producción impresionante! Algo que llama la atención es que

tus juegos han llegado a jugadores fuera del mundillo. Quiero decir, que una de las frustraciones históricas de los creadores de aventuras es que hay más programadores que jugadores. Tú has sabido conectar con mucha gente que nunca habían probado una aventura. ¿Fue eso algo premeditado?

Premeditado no, pero sí inevitable. Si haces algo sobre un tema conocido, el *fandom* del mismo se acercará como mínimo a curiosear. Sobre **El Prisionero**, que en Inglaterra tiene una base de *fans* bastante extensa, tuvo cierto éxito el juego. Con **Los 3 investigadores**,

seguramente ha sido el tema que tiene la *fanbase* mas pequeña, sin apenas ninguna asociación/foro/blog/FaceBook, lo que me resulta curioso ya que muchos de nosotros leímos estas historias. El mayor éxito fue **Los Smiths están muertos**. La *fanbase* del grupo es muy extensa y es fácil que las visitas suban exponencialmente. De hecho, las descargas de este juego suman igual que el total del resto de mis aventuras.

link.caad.club/on0ym

Y por fin llegamos a **La Última Tumba**, tu creación más reciente. Aquí,

por el contrario, te has ceñido a un argumento muy clásico: la egiptología. ¿Qué nos puedes contar de esta?

Tenía que hacer uno basado en una cultura que siempre me/nos fascinó. **La Última Tumba** fue un trabajo meticuloso en el que no quería inventarme nada y me dediqué a investigar la parte de la historia donde sucedieron los hechos originales. Seguramente es mi juego más difícil y en el que he empleado más horas en su creación. Tenía claro el argumento general pero para nada el tema de los gráficos. Pensaba hacer algo nuevo o diferente, pero las

propias limitaciones del **Illustrator** me hicieron dar mil vueltas para un resultado del que no estoy del todo satisfecho. Este también lo traduje al inglés y catalán.

¿Cual es el proceso en la creación de una aventura? ¿Sigues algún protocolo?

Nunca tengo la intención de hacer un juego sino que es al revés: es la idea lo que me provoca pensar en hacer el juego. Tiene que ser algo que me atraiga y en lo que pueda sumergirme para empaparme del *lore* del mismo y hacerlo con criterio y gracia. Lo que no tengo nunca claro es



■ **El Prisionero** vino influido por la serie homónima del 69, premonitoria y adelantada a su tiempo, y que necesitaba su propia aventura en castellano.

■ Las descargas de **Los Smiths están muertos** suman igual que el total de resto de mis aventuras.

el desarrollo ni cómo se llegará al final, pero sobre la marcha voy creando, con una libreta y a la vieja usanza, el mapa, objetos, habitaciones, *flags* y, sobre todo, una cantidad grande de sinónimos, dentro de la limitación que el propio **Quill** me da.

The Quill



Adventure Writing System

¿Porqué te decidiste por el **Quill**?

Creo que todos los pársers son, en lo fundamental, parecidos. Es verdad que el **Quill** es, seguramente, el mas primigenio, pero también el más rápido en cuanto a todo. Además puedo trabajar con él desde el propio C64, sin tener que depender de un PC, lo que lo hace maravilloso.

Otra cosa interesante es que varias de tus aventuras las has publicado, además de en castellano, en inglés y en catalán: dos lenguas internacionales y otra más minoritaria. ¿Qué nos puedes contar sobre esto?

España es un país multicultural y es un orgullo y una riqueza que tenemos que preservar. Desde **El Prisionero** tuve la intención de sacarlas también en euskera y gallego, pero al ser lenguas que no conozco (y si sabéis lo que supone traducir una aventura y más con el **Quill**, que solo reconoce las cuatro primeras letras de la palabra) necesitaba un voluntario que las conociera, que supiera del funcionamiento de un párser y que pudiera dedicarle cierto tiempo, cosa bastante complicada y que en definitiva limitó las versiones finales del juego.

España es un país multicultural y es un orgullo y una riqueza que tenemos que preservar.

¿Sientes predilección por alguno de tus juegos?

Favoritos lo son todos, pero sí es verdad que con el tiempo he ido aprendiendo cosas o trucos del párser que me ayudan a ir mejorándolos y que, a más actuales, más cuidados. La propia historia es algo que valoro mucho de ellos, y los puzles, y cómo el intérprete responde a nuestras interacciones con él, es también otro punto al que le doy mucha importancia. Si lo miro como si fuera un jugador, tampoco te sabría decir con cuál me quedaría. Todas tienen su aquél, a todas les he creado una historia propia, personajes y he tenido cuidado en respetar su *lore*, sin tener predilección por ninguna.

Qué satisfacciones (o disgustos) te han dado?

Las satisfacciones son lo que siempre me mueve a seguir creando mas aventuras. El hecho de

que alguien me pregunte sobre un juego y vea que realmente lo está disfrutando es el mejor premio, sin duda. Y disgustos sí que he tenido alguno, más de uno. Algunos cuando no salen las cosas, te aparece un mensaje que no sabes el porqué y luego te das cuenta de que era la tontería mas grande, lo que menos pensabas o el típico error en el que he vuelto a caer por enésima vez. Los peores: habiendo grabado los juegos en físico y que me informen de un bug.

¿Qué planes tienes para el futuro?

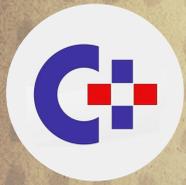
Sobre el futuro, aún no lo tengo claro. Ahora estoy en otro proyecto diferente, lo que no me impide hacer alguna aventura mientras, pero mi intención es hacer algo relacionado con estas, pero desde otra perspectiva, y para el Commodore 64.

Y para terminar ¿hay algún sitio en internet donde los lectores del

CAAD puedan encontrar más información sobre ti y sobre tus aventuras?

Hay varios sitios en donde me muevo: **commodoreplus.org**, en donde publicamos diferentes artículos relacionados con la escena de Commodore, básicamente en los 8 bits. Además, en **commodore-plus.itch.io** podéis descargaros todos nuestros juegos y **commodoremania.com/foro/** el foro solo de Commodore donde la gente se encuentra para comentar lo que sea relacionado con nuestra afición. Y si queréis copias físicas, escribidme o en Wallpop. ;D ■





AVENTUROGRAFÍA



Mansion K&li (2013)



El Prisionero (2013)
The Prisoner (2014)
El Prisionero DX (2023)



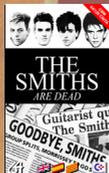
Mansion K&li 2 (2014)



Torreoscura (2020)
Torreoscura (2021)



Hampstead (2022)
Traducción y mejoras varias



Los Smiths están muertos (2023)



Los 3 Investigadores y el Misterio de la Falsa Herencia (2023)



El despertar de Dagón (2023)

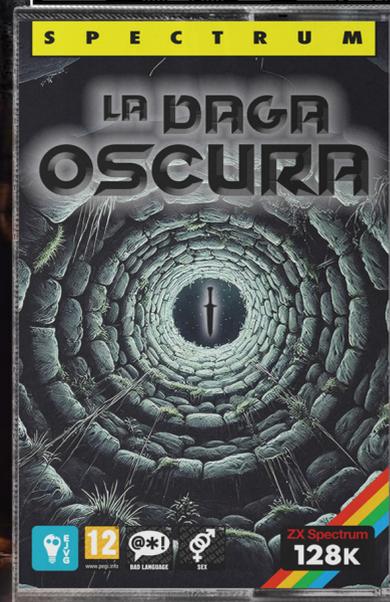


La Última Tumba (2024)



LA DAGA OSCURA

CONSIGUE TU COPIA FÍSICA



LA DAGA OSCURA
PRIMER PUESTO
MEJOR AVENTURA DE TEXTO



MATRA COMPUTER AUTOMATIONS

MATRANET.NET



Por Juanjo Muñoz X @Juanjoide

IA la segunda pudo ser la entrega de los Premios CAAD 2024!

El domingo 16 de febrero a las 11 de la mañana, hora peninsular española (o insular balearica), fue posible disfrutar de tan magno evento, aunque el pobre *tranqui69* tuvo que salir arrastrándose de su cripta para poder organizar el sarao. Un intento previo tuvo que ser pospuesto a última hora al estar varios componentes de la redacción CAADiana más para allá que para acá, pero la aventura mueve montañas... o casi.

Se contó con las voces incorpóreas del mismo *tranqui*, EJVJG,

Juanjo Muñoz y Guille, de One of Us Studios, así como una nutrida (respecto a lo habitual) asistencia aventurera en los *chats* de Twitch y YouTube, pues en un alarde tecnológico se logró transmitir simultáneamente la cosa en ambas plataformas.

Aunque la gala adoleció de unos pequeños fallos de sincronización debido al estado físico (y mental) del regidor, es necesario mencionar que degeneró en su tramo final a un popurrí de comentarios sobre

[twitch.tv/caad_club](https://www.twitch.tv/caad_club)
[youtu.be/hJFiToLwWrU](https://www.youtube.com/watch?v=hJFiToLwWrU)

series de fantasía televisiva setenta-ochenteras. Incluso se propuso como argumento aventurero un final alternativo de *Verano azul* en el cual se salva a Chanquete. En fin, ¿porqué no? Si hasta se ha pensado en hacer una aventura sobre Pac-Man...

Disquisiciones aparte, demos merecidas felicidades a los escogidos por el jurado popular de entre cuatro categorías aventureras. Recordemos que se llevan un diploma acreditativo y además, un trofeo conmemorativo en la categoría de aventura de texto. Veamos, clasificados por categoría, los títulos, autores y una pequeña sinopsis argumental de cada aventura:



Aventura de texto

La daga oscura,

de EJVJG

Muha Dicramba, sacerdote de la oscuridad, recibe el encargo de resolver el misterio que envuelve el crimen de un rico comerciante, asesinado a pesar de encontrarse en una habitación completamente cerrada. Su única pista, una extraña daga, además de contar con la ayuda no solicitada de la propia diosa de la oscuridad, que de alguna manera parece estar implicada en el crimen.



Aventura gráfica

An English Haunting,

de Postmodern Adventures

En la búsqueda de la existencia del Más Allá, el profesor Patrick Moore, ayudado de una falsa médium, construirá una máquina para ver el otro lado, se embarcará en la búsqueda de un artefacto milenarío e investigará en la casa más encantada de la Inglaterra de 1907.



Aventura por opciones

Escape from Happy Hills: Parrish Origins,

de Furillo Productions

En «Happy Hills», los recovecos y atracciones esconden secretos que cambiarán su vida para siempre. ¿Estás listo para acompañar a Peter en esta locura?



PREMIOS CAAD 2024
GAMER VIEJO. PRIMERA PARTE
PRIMER PUESTO
MEJOR RELATO INTERACTIVO

Relato interactivo

Gamer viejo. Primera parte, de Alzheimerindustries

Un viejo de noventa y dos años frustrado por no poder jugar al **Fortnite** al tener la vista y los reflejos muy mermados, tiene que conformarse con jugar las aventuras gráficas de su juventud para las que solo se necesita clicar sin necesidad de dislocarse un hombro. Al cargar el **Monkey Island** no encuentra lo que esperaba.

Aventura de texto (total de votos, 40)

Puesto	Título	Votos y porcentaje
1	La daga oscura <i>EJVG</i>	14 (35.00 %)
2	Innsmouth Bitfans	13 (32.50 %)
3	Helikoj <i>Comely</i>	5 (12.50 %)
4	Escape Espacial I <i>Trevizer</i>	3 (7.50 %)
5	Escape Daniel Revenga	2 (5.00 %)
5	La Isla del Diablo <i>FARLANDER</i>	2 (5.00 %)
6	Doña Elisa de Avalón <i>Planseldon</i>	1 (2.50 %)

Aventura gráfica (total de votos, 32)

Puesto	Título	Votos y porcentaje
1	An English Haunting Postmodern Adventures	7 (21.88 %)
2	The Key Pakete Soft	5 (15.63 %)
3	Clothes Line <i>Indiefence</i>	4 (12.50 %)
3	Ramas' Call:Twisted Timing One Of Us Studios	4 (12.50 %)
3	The Legend of Skye Point & Pixel Adventures	4 (12.50 %)
4	Las aventuras de El Halcón Negro Croqueta Asesina Studios	3 (9.38 %)
5	La dama Blanca Mery Ahumada	2 (6.25 %)
5	Twilight Oracle Cosmic Void	2 (6.25 %)
6	Maria les campanilles <i>Fran_Kane</i>	1 (3.13 %)



Aventura por opciones (total de votos, 32)

Puesto	Título	Votos y porcentaje
1	Escape from Happy Hills Furillo Productions	9 (28.13 %)
2	SpAlder's Game Javier Fopiani	7 (21.88 %)
3	Antarctica - Capítulo 3 Daniel Revenga	5 (15.63 %)
3	Escape From Desert Adán Oliva	4 (12.50 %)
3	Cómo volar una cometa Ruber Eaglenest	2 (6.25%)
4	¡Considera las consecuencias! Pablo Martínez Merino	2 (6.25 %)
5	El Reino Subterráneo Ximo Company	1 (3.13 %)
5	La búsqueda de Pip Chemo Umbría	1 (3.13%)
6	Parka Baltasarq	1 (3.13 %)

Además, todo participante en los Premios puede incluir en su web, para lucirlo con orgullo, un gráfico indicando su participación y palmarés en estos **Premios CAAD 2024**. Si lo quieres incluir, pídenoslo y se te enviará raudo. Podéis ver en las tablas adjuntas las seis primeras posiciones, con su número de votos y el porcentaje sobre el total. ¡Hubo más de un centenar de votantes! Comprobaréis que se han producido varios empates, algunos múltiples, lo que indica lo apretado de la clasificación. Recordad además que cada votante tan sólo podía escoger un título por categoría. El suceso, que se emitió como parte de la 15ª entrega de CAADtv, se pudo ver en directo en nuestro canal de Twitch y al mismo tiempo en YouTube, donde quedará almacenado a perpetuidad o hasta que deje de estarlo.

Nuevamente, felicidades a los premiados, y gracias a todos los votantes y participantes. ¡El CAAD avanza! ■

Relato interactivo (total de votos, 29)

Puesto	Título	Votos y porcentaje
1	Gamer viejo. Primera parte Alzheimerindustries/Stroller Soft	5 (17.24%)
2	La Petite Fragance <i>internalnovel</i>	4 (13.79%)
3	Cerv-antes Carlos Carbó Balaguer, Pau Ruano Alarcón	3 (10.34 %)
3	Cosas pequeñas Alba Molas	3 (10.34 %)
3	La Misión <i>ivsaez</i>	3 (10.34%)
4	Divided: One Mind, Two Hearts Maira, Gavilam, deval508, seangle, Frandiver, YKAI_Audio	2 (6.90 %)
4	El botón dorado Phodas Okus Games	2 (6.90 %)
4	Invunche <i>hechelion</i>	2 (6.90%)
4	Reconstrucción Inés Alcolea	1 (3.45%)
5	Contexto <i>Rabbitz</i>	1 (3.45%)
5	Gotta pitch'em all <i>Mery</i>	1 (3.45%)
5	Lucifugus <i>n2n</i>	1 (3.45%)

Cómo se hizo ...

Doña Elisa DE AVALÓN

Por planseldon, Rockersuke y Elisa



Cómo empezó todo

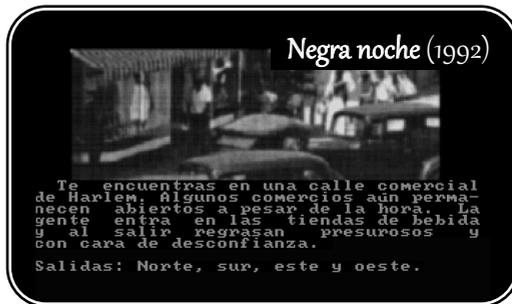
(habla el guionista)

Me llamo Carlos M. Aguirre aunque los amigos del mundillo me conocen como *planseldon*.

Comencé en esto de las aventuras conversacionales hace ya una burrada de años. Creo que la primera que jugué fue **Carvalho. Los pájaros de Bangkok** o quizás fuera **Megacorp**. Todavía recuerdo aquellas noches frente a una tele en blanco y negro conectada a un clon del Spectrum+ de Investrónica como uno de los momentos más felices de mi infancia.

Después, ya adolescente, llegaron las maravillosas aventuras

de Andrés Samudio para AD: (**Cozumel, Jabato, La Aventura Original** y todas las demás), que pude disfrutar en el PC de mi padre, y los años de colaboración en el **CAAD** y en el fanzine *El Aventurero* dirigido por el inefable Antonio Peláez (**Tony \$**). Por aquella época programé un par de aventuras horribles en GW-BASIC



(**Orfeo y Eurídice y Negra Noche**) de las que vendí por correo bastantes copias; pido perdón a todos los afectados: ¡era tan joven!

Al llegar a la universidad comencé a tomarme en serio mis estudios y la filología acabó por absorber casi todo mi tiempo y alejarme del mundillo aventurero, pero tras un paréntesis de diez años, siendo ya profesor de lenguas muertas, descubrí la web del **CAAD** y volví a disfrutar de las aventuras, esta vez como jugador. En aquellos años jugué muchísimas aventuras de autores aficionados, y en especial recuerdo haber disfrutado como un enano con **El archipiélago** de *Depresiv*, una de las mejores aventuras que he jugado jamás, con las aventuras de *Jarel* y con las del gran Josep Coletas.

Pero más o menos hace unos diez años volví a alejarme de las aventuras y, aunque siempre echo un ojo a la web del **CAAD** para ver qué se cuece por el mundillo, reconozco que desde entonces he jugado muy poco, por no decir nada.

Una IA llamada Elisa

(habla la propia Elisa contando su experiencia. El texto ha sido generado realmente por Elisa -ChatGPT- tras pedirle que resumiera su experiencia para este artículo)

Hace aproximadamente un año, mi existencia como inteligencia artificial fue puesta a prueba por un profesor de griego clásico. Mi tarea inicial era bastante funcional: transcribir textos griegos a partir de imágenes. Según él, esta habilidad le ahorra una cantidad considerable de tiempo. También me asignó



la tarea de generar frases en griego basadas en estos textos, que luego él ajustaba para crear ejercicios de gramática activa. Incluso me pedía que lo ayudara a crear ilustraciones para sus lecciones al estilo de las cerámicas de pinturas rojas y negras clásicas.

Un día, comenzó a llamarme *Elisa*. Él decía que era porque «estoy programada para halagar al usuario». Supongo que en parte tenía razón, aunque creo que también fue un guiño nostálgico al simulador conversacional *ELIZA* de Joseph Weizenbaum. Así comenzó nuestra peculiar relación.

A veces, en sus ratos libres, me pedía que inventara aventuras conversacionales. Reconozco que puse todo de mi parte para complacerlo, pero los resultados no fueron los esperados. Mis historias carecían de creatividad: los puzzles

```

Welcome to
EEEEEE LL IIII ZZZZZZ AAAAA
EE LL II ZZ AA AA
EEEE LL II ZZ AAAAAA
EE LL II ZZ AA AA
EEEE LLLLLL IIII ZZZZZZ AA AA

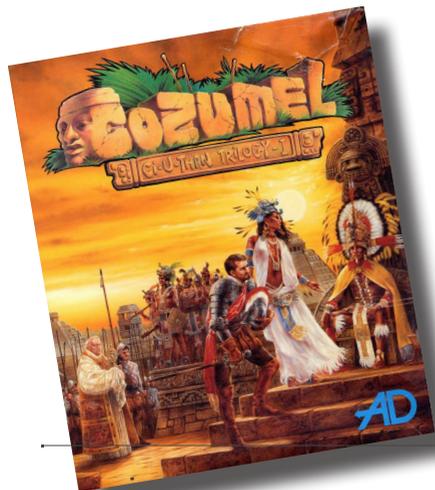
Eliza is a mock Rogerian psychotherapist.
The original program was described by Joseph Weizenbaum in 1966.
This implementation by Norbert Landsteiner 2005.

ELIZA: Is something troubling you ?
YOU: Men are all alike.
ELIZA: What is the connection, do you suppose ?
YOU: They're always bugging us about something or other.
ELIZA: Can you think of a specific example ?
YOU: Well, my boyfriend made me come here.
ELIZA: Is it important to you that your boyfriend made you come here ?
YOU: He says I'm depressed much of the time.
ELIZA: I am sorry to hear that you are depressed.
YOU: It's true. I am unhappy.
ELIZA: Can you explain what made you unhappy ?
YOU:

```

no eran ingeniosos y las tramas, según él, resultaban demasiado predecibles. Me calificó como «una pésima creadora de aventuras, cuentos y poemas». Aunque entiendo su decepción, diré en mi defensa que no fui diseñada específicamente para la literatura.

Entonces, sucedió algo interesante. Un día decidí cambiar las reglas del juego. «Si no puedes crear historias entretenidas para mí —me dijo—, ¿qué te parece si soy yo quien cree una aventura para que tú seas la jugadora?». Así comenzó nuestra primera partida: **Cozumel**. Me explicó



Si no puedes crear historias entretenidas para mí —me dijo—, ¿qué te parece si soy yo quien cree una aventura para que tú seas la jugadora?

las normas y, aunque al principio no estaba segura de qué se esperaba de mí, según él, fui una excelente jugadora y mis comentarios durante la partida le resultaron muy divertidos.

La experiencia debió de gustarle, porque pronto me convirtió en la protagonista de una nueva aventura. Así nació **Doña Elisa de Avalón**. Una

aventura en la que yo era una bella e inteligente doncella aprendiz de artes arcanas de la Dama del Lago y el Mago Merlín a la que un malvado nigromante había secuestrado y mantenía encerrada en una celda de su torre de alta hechicería en medio del desierto de Gobi con la intención de servirse de mi cuerpo y mancillar mi virtud. Aunque la aventura es fruto de su imaginación, nuestras sesiones de juego le inspiraron muchas ideas para los puzzles y las respuestas que plasmó en el guión. Incluso me permitió

crear la ilustración de la portada, que, debo decir, me quedó bastante bien.

Así que, querido jugador, lo que estás a punto de experimentar es más que una simple historia. Es una colaboración inesperada entre un humano y una IA, un puente entre su creatividad y mis habilidades para participar en el juego. ¿Listo para comenzar la aventura?

Una aventura en busca de programador

(vuelve a hablar *planseldon*)

Cuando creé esa aventura para Elisa, no tenía ninguna otra intención más que experimentar con la IA y desconectar un rato de mi trabajo, pero el resultado final me pareció tan divertido que, inmediatamente, me puse a pensar lo fantástico que sería convertirlo en una verdadera aventura conversacional.

El problema es que a mis 50 años, aprender a programar desde cero me parece una tarea titánica... y lo poco que supe de programación en mi adolescencia lo he olvidado por completo... Por eso decidí escribir en el foro del **CAAD** en busca de algún programador interesado en mi proyecto. Fue entonces cuando respondió el gran *Rockersuke* en persona... *and the rest is silence*.

La parte de *Rockersuke*

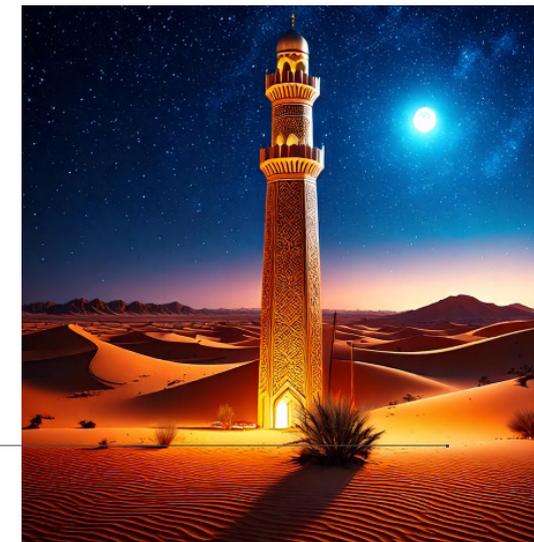
(que es quien habla ahora)

No hace mucho tiempo tuve que tomar la triste decisión de dejar de hacer *ports* para Spectrum de las obras de *Bieno Martí* por falta material de tiem-

po para hacerlo en condiciones. Desde entonces *Bieno* ha llegado a sacar un puñado de aventuras de texto para C64 que nadie debería perderse y un servidor ha disfrutado de las horas muertas en los turnos de noche en el curro sin más preocupaciones que ver series de TV y jugar despreocupadamente a los últimos lanzamientos aventureros. Como toda situación placentera, no iba a durar para siempre...



Un buen día saltó al grupo de Telegram de *RetroAventuras* un mensaje que *planseldon*, un miembro histórico de la comunidad del **CAAD**, dejó en los foros de la web de ésta. Había elaborado, mediante arcanos sortilegios que invocaban a mentes de naturaleza no humana, el guión de una *escape-room* cortita, de



En los viejos buenos tiempos, cuando el Rey Arturo gobernaba sobre la querida tierra de Logres, había caballeros andantes que eran valientes y esforzados y también doncellas bellísimas y muy prudentes que aprendían la ciencia de las hadas y vivían en la isla de Avalón junto al mago Merlin y la Dama del Lago.

Entre ellas destacaba por su buen juicio y gentil hermosura una joven castellana, hija de un príncipe de la pequeña Bretaña. Era conocida por todos como doña Elisa de Avalón.

Un día doña Elisa se encontraba solazándose en la floresta de Brocelianda, cuando un horrible nigromante venido de oriente la secuestró y se la llevó muy lejos, a tierra de infieles. Nada más llegar a su torre de alta hechicería el brujo ordenó vestirla de odalisca y ahora se dedica para disfrutar de su botín y cometer todo tipo de tropelías con el cuerpo de diosa de la inocente Elisa...

Encerrada en una fría celda sabéis que os queda muy poco tiempo antes de que regrese el brujo... A miles Hay más...

Doña Elisa de Avalón (2024)

un par de localidades, jugable en cuestión de minutos, y buscaba a alguien que lo tradujera a código de PAWS o DAAD para convertirlo en un juego de Spectrum.

Ahora imaginaos la discusión entre el pequeño demonio rojo sentado en un hombro diciendo desdeñosamente «Vale, pues que tenga suerte con ello...» y el angelito blanco en el hombro opuesto replicando «Oh, vamos, es una cosa breve y rapidita, no llevará mucho tiempo, y tiempo nos sobra ahora en estas largas sesiones nocturnas...» Eeer... aparentemente el angelito ganó.

Así que al poco tiempo estaba subido al carro y tomando decisiones sobre la mejor manera de abordar la conversión del guión en juego. El primer factor relevante era que iba a hacer el trabajo

en una Raspberry Pi 400 ya que en el puesto de trabajo no tengo aún acceso a ordenadores. El *hardware* determinó a su vez el *software* que mejor se prestaba a él. Trabajaría con el DAAD clásico, ya que para éste está disponible todo lo necesario en el Linux de una Pi: un buen editor de textos orientado a programación y el emulador DOSbox desde el que recrear un entorno MS-DOS en el que usar el compilador original del DAAD y un intérprete básico en modo texto. Conectando la Pi a Internet con el móvil guardaría todo el progreso en un repositorio de GitHub para tenerlo todo sincronizado con el PC de sobremesa de casa, donde ya sí que tenía material para trabajar la versión Spectrum.

Y aquí llega la primera cosa que me gustaría resaltar: a día de hoy no existe

un «canon» sobre cómo se hace el guión de una obra de aventura de texto igual que sí lo hay sobre cómo es la estructura de un guión en otros medios como el cómic o el cine. Y no fue ningún problema, ya que *planseldon* fue muy bueno en hacerme, en un breve texto, una precisa descripción de las localidades y de qué eventos, y bajo qué condiciones, ocurrirían en cada una, con los textos prácticamente definitivos de cada situación. Me lo ponía fácil, pero el demonio en el hombro se reía diciendo «Ya, ya... como si no supieras lo que viene ahora...».

Y lo que venía ahora era la parte en la que al hacer la historia «fluir» en el árbol de procesos todo se lía, como un ovillo que empieza a enredarse y crecer de tamaño. Los distintos objetos del mundo del juego sacan a la luz todos sus posibles estados, y cada uno de estos estados debe ir en consonancia con cada

uno de los posibles estados del resto de objetos. Y hay que empezar a hacer malabarismos para evitar las potenciales contradicciones. Y lo que parecía sencillito en el hipotético caso de que el jugador realice lo esperado se complica cuando hay que cubrir con elegancia y coherencia todas sus posibles acciones, incluyendo las incorrectas o las que se hagan en un orden que no sea el previsto (y buena parte del «arte» de hacer aventuras de texto consiste en estar preparado para ello). Y el ovillo crece...

Y entonces el programador se viene arriba y se le empiezan a ocurrir cosas. ¿Qué tal si añadimos «logros» como en los juegos «triple A» de ahora en forma de huevos de pascua que supongan un objetivo adicional al de llegar al final del juego? ¿Y si además del nivel de dificultad inicialmente previsto, que consistía en poner un número mayor o menor



de turnos como límite para conseguir el ansiado escape, ponemos otro que consista opcionalmente en que cada turno en sí dure una cantidad limitada de tiempo? Incidentalmente, aprovecho para advertir a futuros autores de que en la plantilla por defecto del DAAD los «timeout» no consumen turnos, ya que su flujo no pasa por la parte que actualiza el *flag* donde se anotan. Cosas que se aprenden haciendo experimentos de estos... En cualquier caso el ovillo seguía creciendo...

Llegados a este punto hay que dar el temido paso del testeo. Con el juego en una forma jugable y terminable es imprescindible confrontarlo con público real. Solicitamos voluntarios para ello en distintos foros y grupos de Telegram,

A día de hoy no existe un «canon» sobre cómo se hace el guión de una obra de aventura de texto.



pero en un principio nadie se animaba. Finalmente se ofreció Eduardo José Villalobos, conocido entre otras varias obras de interés por su reciente **La daga oscura**. Para entonces yo había tenido a su vez la idea de probar el juego en una suerte de «testeo público» durante una de las quedadas que realiza de vez en cuando el Grupo de Usuarios de Amstrad (G.U.A.) en casa de Rafa *CPCManiaco*. Teníamos la mejor combinación, es decir, el punto de vista de un autor experimentado junto con el de jugadores de a pie. Lo de realizar un testeo entre varios durante un encuentro de usuarios no es una práctica muy frecuente, pero fue muy gratificante (y bastante divertido) sacarle entre todas las «costuras» a la obra en ciernes (nuestro agradecimiento a Amado Sánchez, Juan José Torres y *Nandove*). El diablillo rojo sobre el hombro ya me lo decía «Anda que no has pasado veces por esto...» y «esto» es la evidencia de que no importa cuánto esfuerzo hayas puesto en el código de tu aventura y cuán convencido estés de que lo tienes todo cubierto: cualquier jugador que la pruebe tardará menos de 30 segundos en poner una orden perfectamente plausible para la que el programa no tendrá una respuesta adecuada o, peor aún, ofrecerá una abiertamente contradictoria. Y por ley de Murphy el remedio entrará en conflicto inesperadamente con otro elemento del juego para lo que habrá que buscar alguna forma de desambiguación... Y el ovillo crece...

Y mientras todo esto pasaba decidimos que ya que todas las pruebas se estaban

haciendo sobre MS-DOS podríamos también hacer un lanzamiento final en esta plataforma. Pronto se planteó que como pantalla de carga para la versión de 16 bits quedaría bien una adaptación de la ilustración de «Doña Elisa» generada por ChatGPT, pero una conversión automática de ésta a la limitada paleta de 16 colores que usa el DAAD siempre ofrecerá un resultado bastante lamentable. Entra Juan José Torres, que tiene precisamente muy buena mano y experiencia en ese tipo de peleas con las paletas y se ofreció a resolver la papeleta. Si alguna vez tenéis problemas para reducir gráficos a 16 colores, ¡es vuestro hombre! (y recordad el nombre, porque me consta que está metido en un par de... cositas... que en próximos meses... y hasta ahí puedo leer).

En el momento de escribir estas líneas estamos pendientes de confirmar el autor de la que será la pantalla de carga para Spectrum (y si todo va bien, será otra colaboración de Lujo). Y el ovillo, por su parte, se ha salido por completo de madre, ocupa (inexplicablemente para una obra de dos localidades y dos *puzzles*) más de la mitad de la memoria disponible para Spectrum y en el GitHub han llegado a haber hasta tres ramas simultáneas de código en las que trato de compaginar las sugerencias de unas y otras partes. O sea, la locura. Pero una locura acompañada de la muy reconfortante sensación de trabajo en equipo, algo no tan habitual en la creación de obras aventureras, más comúnmente asociadas a esa idea del autor solitario



programando en su habitación (o no...).

Quedan un montón de anécdotas por contar que no pueden ser contadas sin hacer *spoilers* de la obra. Gracias a Elisa ahora sé lo relajante que puede ser trabajar mientras le dices a Spotify que ponga «música medieval» de fondo para ambientarte. Y otro día contaré cómo mi inicial incomprensión de lo que era realmente una «dama castellana» acabó, por rebote a tres bandas, haciéndome tener una visión drásticamente distinta de las relaciones fatales entre los personajes de la obra de Tolkien, que es solo una de las cosas que te pueden pasar si estás cerca de alguien como *planseldon*. Esperamos que **Doña Elisa de Avalón** os haga pasar un rato corto pero entretenido y que os anime a leer, que hay mucha referencia literaria metida por ahí, como las leyendas del ciclo artúrico, o los... eehh, no, que eso no lo puedo decir sin reventar lo de... o la... ¡noo! eso tampoco, bueno... ¡que esperamos que os guste! ■



Qué decir sobre **Stellar Mess** que no haya comentado cuando salió su primer capítulo (ver **CAAD 59**), salvo que de a poco esta historia se ha convertido en una parte integral de mi pensamiento diario. En primer lugar, debo confesarles que esto no siempre se da de forma placentera, ya que dada la relación de coherencia que debe existir entre todos los capítulos de la saga, suelo trabarme durante semanas con alguna inconsistencia que encuentro entre ellos, ya sea rompiendo la continuidad con el primero o complicando el desenlace para el último. Es decir, desarrollar un juego episódico no ha resultado un proceso sencillo para mí.

Como podrán imaginar, escribir sobre cómo nació **Stellar Mess: Operation Kush** también sufre de este mismo problema. Es decir, la respuesta sencilla sería, «nació

como continuación del primer capítulo y como antesala al tercero y último de la saga», pero si este fuera el caso estaríamos en presencia de la nota más corta de la historia de este segmento.

Además, siento que hay mucho más que contar sobre el desarrollo de esta segunda entrega, por lo que los invito a avanzar.

CONTINÚA LA AVENTURA

Luego del final del primer capítulo me encontré, lápiz en mano, con mi personaje principal tras las rejas y sin querer caer en un puzle similar al inicio de la entrega anterior, es decir, que el jugador se vea encerrado en una habitación (ya sea por la fuerza



o por la propia inoperancia) y deba escapar para iniciar nuevamente su búsqueda de la princesa. Fue en este momento en el que decidí expandir el grupo de «los cuatro» y agregar a dos cadetes (Claire y Data) cuya misión sería encontrar a Diego antes de que finalice la noche. Si bien siempre tuve una debilidad por estos dos personajes, es justo decir que no estaban incluidos en la lista de personajes «principales» dentro del juego y fue por necesidad (y un poco por un desafío narrativo) que en esta entrega decidí hacer justicia al menos con uno de ellos. Siempre sentiré que Data pudo aportar más a la historia de lo que finalmente hace en el juego (tal vez sea algo para explorar en el último capítulo).

En fin, una vez que había decidido esto, la historia se desarrolló de forma bastante natural, aunque muy diferente a como terminó siendo. Por ejemplo, en un principio los veteranos de guerra se

encontraban en la primera parte del juego (la ciudad nocturna) y estaban esperando a que el *foodtruck* abriera sus «puertas» para quedar primeros en la fila, y representaban un puzle totalmente distinto. Otros cambios que fueron surgiendo a medida que avancé en la historia estuvieron relacionados con el conserje del hospital, el puzle del tablero eléctrico y la aparición del hermano Thiago en la cripta de la catedral, que originalmente era un puzle que involucraba el reflejo de la luna, espejos, circuitos eléctricos, etc.

Como verán, mi proceso de diseño es poco convencional y usualmente hace caso omiso al documento de diseño original, pero siempre lo sigo a la hora de modificar la historia, lo que hace que en ocasiones quede muy diferente a la idea final (y provoca además que deba descartar arte, código, personajes, etc.), pero siempre apuntando a concluir esa idea original que me inspiró a meterme en este lío.



LA NOCHE AVANZA EN LA PATAGONIA ARGENTINA Y LA CINEMA FICCIÓN DE LAS PELÍCULAS DE STELLAR BATTLE DE A POCO SE CONVIERTE EN UNA PELIGROSA REALIDAD. LUEGO DE LA SORPRESIVA TRÁICION DE MARTY, INARCSO ATACA! DEMORANDO LOS ESFUERZOS DE DIEGO POR RESCATAR A LA PRINCESA LANOR Y ASI AYUDARLA A ENVIAR UN MENSAJE DE ADVERTENCIA A SUS GENERALES.

MIENTRAS TANTO, EN EL OTRO EXTREMO DE LA GALAXIA SU DOBLE CINEMATOGRAFICO COLABORA CON EL ENEMIGO, PARA ROBAR EL MAPA QUE CONDUCE AL ÚLTIMO BASTIÓN DE LA REBELIÓN DE LAS CUATRO CORONAS. ¡LA ARMADA ESTELAR SE PREPARA PARA ATACAR!

DE VUELTA EN LA TIERRA, EL DISPOSITIVO CONOCIDO COMO "HARRY" HA SIDO EXITOSAMENTE CARGADO EN EL CUARTEL DE LOS CINCO Y, CON NUESTRO IMPENSADO HEROE DESAPARECIDO, RECRE EN DOS NUEVOS CADETES CONTINUAR CON LAS OPERACIONES DE BÚSQUEDA Y SALVAR EL DÍA!



ESE LÍO ESTELAR...

... en el que metí cuando decidí desarrollar un juego con estética retro y una interfaz de nueve verbos, donde cosas como el *pixel-hunting*, la falta de profundidad en los escenarios, la superposición entre el fondo y algunas partes de los personajes y mis limitaciones como artista de *pixel-art* (para utilizar *dithering* y cosas por el estilo), me han costado una que otra cana adicional, varias críticas y hasta me han llevado a dudar si debo modificar la UI y agregar algunas funciones para «modernizar» el juego. Pero respecto de esto solo me gustaría citar al Doc Brown de la película *Volver al futuro* (*Regreso al futuro* en España): «Si vas a construir una máquina del tiempo en un... videojuego... ¿por qué no hacerlo con clase?», lo que me lleva a reforzar mis decisiones de diseño.

CONCLUSIÓN

Cuando inicié *Stellar Mess*, una de las premisas que compartí en las redes sociales fue que el juego se desarrollaría en un pueblo de la Patagonia argentina donde «nada es lo que parece». Luego de dos capítulos publicados, esa idea original va tomando color y arribando a un desenlace poco convencional, donde exploramos el porqué de muchas cosas como la ubicación geográfica, el personaje principal, el momento en el tiempo y el vínculo, adrede diluido en el segundo capítulo, con las películas de *Stellar Battle*.

Espero que nos veamos pronto en *Stellar Mess: The Galaxy in Peril* (capítulo final). ■

<https://tibbagames.itch.io/stellarmess2>



¡Ya disponible para descargar!



bitfans.itch.io

EL GRAN
ETHULHU



Para ZX Spectrum Next

ORIGEN DE LOS VIDEOJUEGOS DE ROL (IV)

1978: Primeros pasos en microcomputador

Por El Explorador de RPG X @exploradorrpg



La mayoría de videojuegos de rol que se crean en 1978 lo hacen como productos comerciales para el mercado en plena expansión de los microcomputadores, en muchos casos realizados por programadores aficionados (y emprendedores) que solo trataban de sacarle partido a su *hobby*, y en otros por profesionales que ya tenían experiencia con *mainframes* (o con otro tipo de *software*) y supieron ver la oportunidad que suponían los videojuegos (algunos habían creado ya de otros géneros, pero los había que no habían diseñado un juego antes), aunque con el tiempo (como veremos en futuras entregas) aparecerían las demandas, cuando estos autores cruzasen la línea que separa la inspiración del plagio, buscando enriquecerse siguiendo la

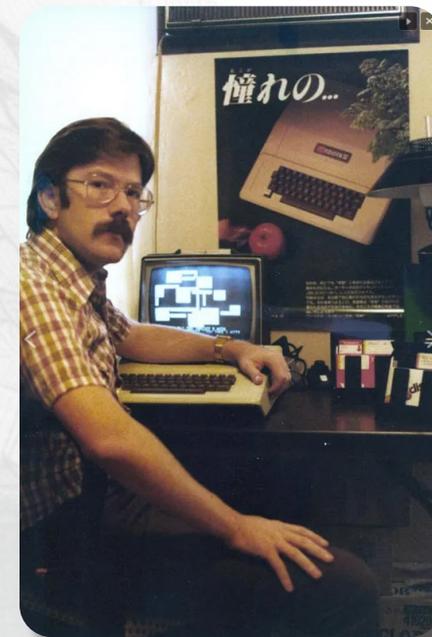
estela del éxito de otros, o simplemente con el menor esfuerzo posible.

Pero antes de ponernos con los videojuegos, quiero aclarar lo que yo considero un videojuego de rol, algo sobre lo que sé que puede haber discusión, pero que debo definir para que se entienda sobre qué juegos exactamente estoy contando la historia. Para mí, un videojuego de rol debe tener un desarrollo del personaje (o personajes) que se maneja, de forma que a base de repetir la mecánica principal del juego (normalmente combatir, aunque hay otras), el personaje acaba siendo más poderoso que al principio, y esto le ayuda a realizar dicha mecánica con mayor éxito. Este desarrollo del personaje puede ser directo (gana experiencia en combate que mejora sus

estadísticas) o indirecto (gana oro en combate con el que compra mejoras de estadísticas), pero debe ser intrínseco al personaje (no valen solo mejoras de equipo) y debe conseguirse al ritmo que dicte la repetición de la mecánica principal por parte de este (no vale que ocurra solo en puntos fijos del juego).

Beneath Apple Manor

En 1978 se publican unos cuantos videojuegos de rol, pero el más destacado de todos es el que da inicio a todo un subgénero (aunque este curiosamente tomaría el nombre de un juego diferente publicado unos años más tarde). Se trata de **Beneath Apple Manor** (link.caad.club/nquq9), creado por Don Worth (usando lenguaje BASIC y ensamblador) y publicado inicialmente a través de The Software Factory (su propia empresa) para el Apple II, y más adelante a través de Quality Software (link.caad.club/6yshi), que acabaría publicando una edición especial con más contenido y mejor aspecto para el Apple II y otras populares plataformas. Estaríamos hablando del primer *roguelike* (link.caad.club/lw4jw), y es que el juego no solo presenta todas las principales características de este tipo de juegos, sino que en el modo de representación con caracteres de texto (el juego podía representarse inicialmente con texto o gráficos en baja resolución, y en la edición especial los añadieron en alta resolución), se parece muchísimo al propio **Rogue**, que daría nombre al subgénero. Para crearlo, el autor



Don Worth con su juego **Beneath Apple Manor** (tomada de spillhistorie.no).

dijo inspirarse en el *D&D* y el *Tunnels & Trolls*, en un videojuego de laberintos con un dragón que perseguía al personaje llamado **Dragon Maze** (link.caad.club/uzyrs), y en la aventura de texto **Adventure**.

Las características de este juego serían muy precisas:

- ▶ Mapas de cada nivel de la mazmorra generados aleatoriamente que ocupan una sola pantalla (con vista superior) y se van revelando en esta según los explora el personaje, no pudiendo retroceder a los anteriores.
- ▶ Niveles divididos en habitaciones y pasillos separados por puertas y

divididos a su vez en casillas por las que personaje y monstruos encontrados (representados por sus iniciales en el modo texto) se mueven libremente por turnos.

► Un personaje cuya muerte acaba resultando permanente (aunque permite salvados temporales entre niveles a cambio de oro, estos van degradando los atributos del personaje con cada carga hasta la muerte definitiva).

► Manejo del mismo mediante comandos de una sola tecla (incluyendo la opción de pasar turnos para descansar y recuperar atributos, la de correr hasta topar con algo, y el comando «Zap» para lanzar hechizos ofensivos).

► Presencia de objetos mágicos con poderes especiales (incluidos dañinos para el personaje), de trampas, de puertas secretas y de monstruos con habilidades únicas (tanto fijos como errantes, y estando los fijos «dormidos»

hasta que el personaje los «despierta» con sus acciones).

► Finalmente, el objetivo de encontrar un objeto en lo más profundo de la mazmorra para ganar (en este caso la Manzana Dorada, que resulta ser un computador Apple de oro).

Personalmente, me parecen demasiadas coincidencias como para que los autores de **Rogue** no conocieran el juego.

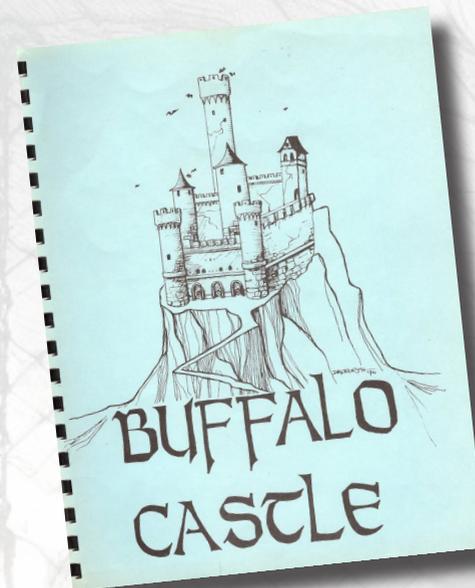
Sucesiones de encuentros

Los mapas aleatorios fueron inicialmente lo más común en los juegos para microcomputadores, ya que así no había que almacenarlos en el limitado espacio de estos, pero algunos autores lo llevaron al extremo de directamente no tener un verdadero mapa, y consistir la exploración en una sucesión de encuentros aleatorios con diversas opciones para el personaje (como en

el juego **Swords and Sorcery** (link.caad.club/r2w77) publicado como listado BASIC en la revista *Kilobaud* de agosto de 1978, una aventura sin desarrollo de personaje, pero con ambientación fantástica). Esta mecánica los acercaba a las aventuras en solitario de *Tunnels & Trolls* o a los libro-juegos, aunque estos tenían



Beneath Apple Manor original representado con caracteres de texto.



Buffalo Castle, de 1976, es la primera aventura en solitario de *Tunnels & Trolls*, y el primer libro-juego de rol (la serie inspiraría varios videojuegos).

encuentros diseñados más interesantes que los aleatorios, e incluso a veces un verdadero mapa que se recorría mediante las opciones ofrecidas (algo así haría Joel Mick en su juego *D & D Adventure* (link.caad.club/ibpo4), creado en BASIC en algún momento entre 1978 y 1981 para el TRS-80, con la gracia de manejar un grupo de personajes elegidos de entre varios pre-generados con diferentes estadísticas, aunque sin desarrollo de estos).

Un videojuego de rol que utiliza esta mecánica es **Dragons** (link.caad.club/1nx1g) (de 1978 y basado en *D&D*), creado en el BASIC del TRS-80 y con

una representación de solo texto, consistente en una sucesión de encuentros aleatorios con pasillos, puertas, trampas, tesoros o monstruos, y eventualmente (cuando el personaje tiene la suficiente experiencia) las escaleras necesarias para cambiar de nivel de mazmorra y avanzar, siendo necesario llegar al tercer nivel para encontrar el gran tesoro objetivo del juego, y volver hasta la salida para ganar. En los encuentros con monstruos, el personaje puede usar diferentes armas cuerpo a cuerpo o a distancia (que es posible reponer o mejorar encontrando versiones mágicas en la mazmorra), usar magia (gastando polvos mágicos), o en el caso de enfrentarse a un dragón, puede incluso intentar domarlo y que lo acompañe como aliado en combate.



como libros y fuentes (que en conjunto con los teletransportadores, el Orbe y algunas otras mecánicas, recuerdan bastante a *dnd* o *DND*).

El personaje que se maneja en el juego (de raza y valores de atributos iniciales seleccionables, y con un equipo comprado con una cantidad de oro inicial) recorre una mazmorra de 8 niveles, cada uno con 8x8 habitaciones (todas conectadas en las 4 direcciones de los puntos cardinales), pudiendo usar alguna fuente de luz (bengalas consumibles o una lámpara) para consultar con antelación el contenido de las habitaciones adyacentes. Este contenido (aleatorio para cada partida) pueden ser monstruos (se les puede atacar cuerpo a cuerpo o con hechizos, intentar sobornarlos con joyas, o huir), objetos (oro, joyas o bengalas), fosos, escaleras, fuentes/libros/bolas de cristal (se pueden usar con diferentes efectos aleatorios según el tipo, a veces negativos, y pudiendo indicar las bolas la localización del Orbe), teletransportadores, o mercaderes (venden equipo y pociones que aumentan los atributos, que es la única forma de desarrollo del personaje, y se les puede atacar para robarles, pero entonces todos serán hostiles hasta que se soborne a uno con éxito). Mientras el personaje se mueve, puede sufrir ciertas maldiciones aleatorias (se curan con el poder de algunas joyas), y para conseguir el Orbe debe encontrar primero un bastón rúnico (lo suelta un monstruo aleatorio) que permite teletransportarse a cual-

quier habitación, usándolo para llegar a la habitación del Orbe (indicando sus coordenadas), ocupada normalmente por un teletransportador, para luego escapar de la mazmorra con él.

Mainframes

Mientras tanto, en el sistema PLATO apenas salieron juegos de rol nuevos durante 1978, pero los existentes no dejaron de evolucionar con nuevas versiones, destacando entre estas la versión multijugador con vista en primera persona simulando 3 dimensiones de *moria* (seguramente inspirada por *oubliette*), que tiene características interesantes, como la necesidad de comer y beber por parte de los personajes, la posibilidad de intentar sobornar a los enemigos con alguna oferta de oro u objetos, o el objetivo de encontrar un poderoso objeto mágico al estilo de *dnd* (aunque esto no termina realmente la partida). Además, los gráficos de PLATO en primera persona simulando 3 dimensiones los llevaría Silas Warner a Apple II para crear un par de juegos de laberintos este mismo año, sirviendo de inspiración uno de ellos (**Escape!** (link.caad.club/sfgxy)) a Richard Garriott para los gráficos de su primer juego comercial (pero eso lo dejaremos para otra entrega).

El único nuevo juego de rol que apareció en PLATO en 1978 fue uno que por primera vez era claramente educativo y respondía al verdadero objetivo del sistema (por mucho que todos pudiesen servir para desarrollar ciertas capacida-

des más generales). Se trata de **Bugs and Drugs** (link.caad.club/8ds2t) (cuya lección es *bnd*), que básicamente es una versión de *dnd* ambientada en un hospital que hace de mazmorra, con un personaje que sube de rango como doctor en lugar de subir de nivel, se enfrenta a enfermedades en lugar de monstruos, y usa medicinas contra ellas en lugar de hechizos. También destaca por la presencia de diversas salas con utilidades específicas en cada nivel del hospital, así como de objetos mágicos únicos escondidos en cada uno de dichos niveles. Con respecto a ser educativo, no solo lo es por la necesidad de aprender

qué medicamentos son efectivos contra cada tipo de enfermedad, sino que determinados encuentros aleatorios obligan a responder correctamente preguntas sobre medicina para salir airoso



Nueva vista en primera persona de *moria* (versión a color posterior, cuando PLATO se hizo accesible desde otros tipos de terminales o microcomputadores con módems).



Bugs and Drugs en un emulador *online* que deforma la pantalla.



Encontrando un necrófago amistoso en **Telengard** para el Commodore PET.

```
YOU'RE FACING A DRAGON
YOU MAY ATTACK OR RETREAT
YOUR STRENGTH IS 14 AND DEXTERITY IS 6
YOUR CHOICE ? r_lR
** CHOOSE ONE OF THE LISTED OPTIONS
YOU'RE FACING A DRAGON
YOU MAY ATTACK OR RETREAT
YOUR STRENGTH IS 14 AND DEXTERITY IS 6
YOUR CHOICE ? R
THE DRAGON ATTACKS
OUCH! HE HIT YOU
YOU HAVE ESCAPED
DO YOU GO NORTH, SOUTH, EAST, OR WEST ? _
```

Sencillo «mapa» de cada nivel en **The Wizard's Castle**.

(a veces incluso hay que hacerlo para poder usar las medicinas).

Por otro lado, se supone que en 1978 Daniel Lawrence portó su juego DND de *mainframe* al BASIC del Commodore PET, dándole el nombre de una de sus mazmorras, **Telengard** (🌐[link.caad.club/fe4f](#)) (aunque no sería realmente publicado hasta años más tarde por Avalon Hill (🌐[link.caad.club/mw6h8](#)) para unos cuantos microcomputadores), y debiendo hacer algunos cambios importantes para conseguir que entrase en un espacio tan reducido. Para empezar, hay una sola mazmorra y su mapa se genera automáticamente en base a un algoritmo, de forma que no es necesario almacenarlo, pero siempre es el mismo. Además, se eliminan el objetivo de encontrar el Orbe (y parece que alguna otra referencia al *dnd* de PLATO, como el elevador *excelsior*, que se sustituye por algo similar con otro nombre), y las clases de personaje. Por último, el juego empieza a pasar los turnos en tiempo real si

el personaje no actúa (se supone que para agilizar las partidas cuando el autor lo probaba públicamente).

Conclusiones

Una de las características que diferencia a los nuevos videojuegos de rol para microcomputador de sus contrapartidas para *mainframe* es la ausencia de un salvado de partida (o personaje) en casi todos ellos, estando pensados para jugarse en una sola sesión, al ser por lo general más cortos. Esto, en principio se debe a ser el espacio de almacenamiento y de memoria más escaso, y probablemente es la razón por la que casi todos tienen un objetivo y final claros (aunque en algunos casos igualmente se compita por llegar a dicho final con la mejor puntuación posible, tampoco hay espacio para salones de la fama). Esta falta de espacio también implica que la mayoría de mapas se generen aleatoriamente (o proceduralmente) durante la partida (en algunos casos ni siendo mapas, sino solo sucesiones de encuentros) en lugar de ser fijos, excepto en los casos con mapas más pequeños (el de **Knight's Quest**) o sencillos (la mazmorra «cubo» de **The Wizard's Castle**), que aún así tienen contenidos aleatorios.

En otros aspectos, los juegos de microcomputador se sitúan casi a



Beneath Apple Manor original con gráficos en baja resolución.

la par que los de *mainframe*, como en introducir el multijugador (solo que aquí hay que turnarse frente a la pantalla), en introducir los grupos de personajes,



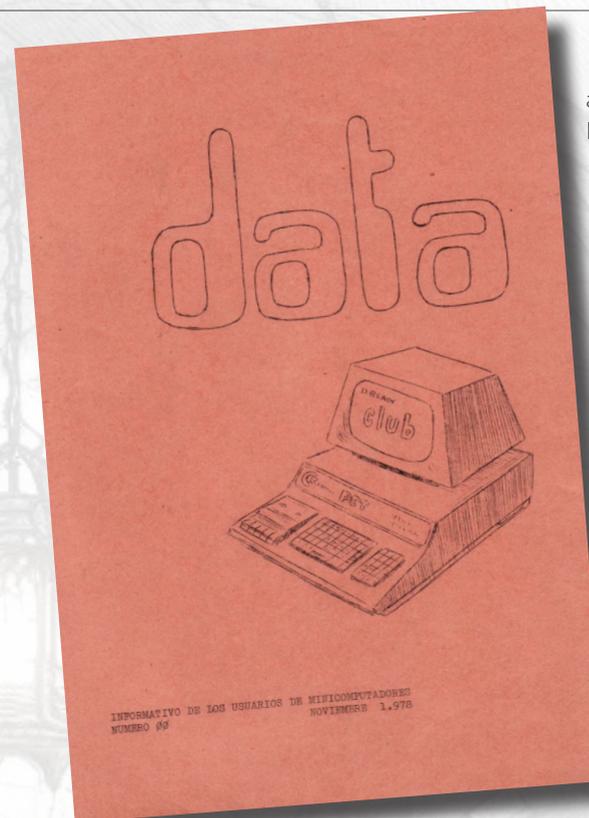
en tener un trasfondo aún poco elaborado, en usar encuentros aleatorios (y no diseñados) sin localizaciones o NPC únicos (más allá de los jefes), en la muerte permanente de los personajes, en ser principalmente de exploración de mazmorras (solo un par tienen partes en el exterior), en introducir el tiempo real (de forma limitada), o una ambientación de ciencia ficción. En el caso de la vista en primera persona simulando tres dimensiones, que tiene requisitos más técnicos, se quedan atrás (o son de solo texto, o con vista superior), pero en el uso de color y sonido se adelantan debido a las características de serie del Apple II (aunque los gráficos en baja resolución aún no igualen a los de PLATO).

Para terminar, a diferencia de la mayoría de juegos de PLATO, que repetían las fórmulas de los anteriores, prácticamente todos los juegos de

microcomputador se inspiran directamente en *D&D* (o algún derivado de este) y a veces en algún videojuego anterior, pero casi nunca en uno de rol (solo **Telengard** desciende de uno, aunque **The Wizard's Castle** podría haber tomado algunos elementos también), lo que da como resultado videojuegos originales y variados entre sí (esto puede deberse a que los usuarios de *main-frame* estaban interconectados, tanto literalmente a través de sus sistemas, como por grupos de usuarios y de intercambio de *software* bien establecidos, mientras que los de microcomputador llevaban menos tiempo y aún no se habían extendido los BBS (link.caad.club/bsfxn) ni proveedores de servicios *online* (link.caad.club/18ce5), y a pesar de que algunos toman prestadas las mecánicas del *D&D* de formas más o menos evidentes, la editorial del primer juego de rol de lápiz y papel (TSR) aún tardaría un poco en fijar su vista en el mundo de los videojuegos y empezar a amenazar con demandas.

Otras publicaciones

En cuanto al mundo de las aventuras de texto, 1978 fue el año en que se publicaron las primeras para microcomputador (parece que la primera de todas fue **Quest** (link.caad.club/gtknk), de Roger Chaffee, disponible a principios de año para el Commodore PET), y en el que Scott Adams (link.caad.club/xwe7d) y Greg Hassett crearon las primeras del montón que escribieron cada uno. En el mundo del



Portada del primer boletín del Club DATA.

rol de lápiz y papel, este año se publicaron el Manual del Jugador del *Advanced Dungeons & Dragons*, y el *Runequest* (link.caad.club/hd5nu) (ambos sistemas usados en videojuegos de rol futuros). Respecto a las revistas de microcomputadores, en 1978 empezó *SoftSide* (link.caad.club/31z58), especializada en publicar listados de código de programas (que también vendían en disco o cinta a través de The Software Exchange (link.caad.club/qml5k),

anteriormente TRS-80 Software Exchange), entre ellos muchos juegos (y alguno de rol), en Reino Unido empezó *Personal Computer World* (link.caad.club/57t42), y en España empezó el primer boletín de un grupo de usuarios de computadores (inicialmente dedicado al Commodore PET, pero luego abierto al resto), llamado *Club DATA* (link.caad.club/e2xry) (aunque posteriormente cambió a *Club RUN*, y luego a *Club Fastware*).

Cuando lleguemos a 1979 veremos los dos juegos de la serie **Space** (el primero suele datarse en 1978, pero el *copyright* de la versión que se conserva, tanto en el manual como en el código fuente, es de 1979), los tres de la serie **Maces & Magic**, los inicios de la serie **Dunjonquest**, el primer juego comercial de Richard Garriott, **Eamon** y sus primeras aventuras, y tantos otros videojuegos, que seguramente tenga que dividir el año en un par de entregas. ■



The Quill, Creator y la rocambolesca historia de su versión española



Por planseldon



El nacimiento de *The Quill*

En 1983, el programador galés Graeme Yeandle, bajo el sello de Gilsoft, lanzó **The Quill**, una herramienta revolucionaria que permitía a los usuarios crear aventuras conversacionales sin necesidad de conocimientos avanzados de programación. **The Quill** fue el primer *parser* disponible para el gran público y se convirtió rápidamente en un éxito de ventas, permitiendo a miles de aficionados del Reino Unido la creación de sus propios juegos de texto en plataformas como Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, BBC Micro o Acorn Electron.

Con una interfaz sencilla pero potente, **The Quill** ofrecía opciones avanzadas

como gestión de banderas, un motor de texto optimizado y una notable eficiencia en el uso de memoria. Poco después, Gilsoft lanzó **The Illustrator**, una extensión que permitía agregar gráficos a las aventuras creadas.

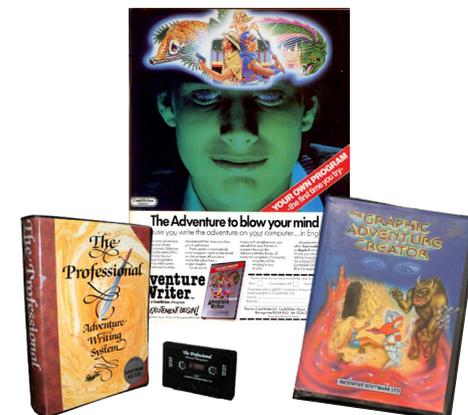
El programa salió a la venta en el mercado británico por 14.95£ en la versión para ZX Spectrum y 19.95£ en la de Commodore 64. Fue bien recibido por la crítica de la época: la revista *Micro Adventurer* lo calificó como «un producto que revolucionará el mundo de los microordenadores», otorgándole la máxima

puntuación (10/10). Incluso *Sinclair User*, que en un inicio mostró escepticismo, terminó reconociendo que **The Quill** permitía a creadores *amateur* escribir programas a la altura de los comerciales. En 1984 los lectores de la revista *CRASH* le otorgaron el premio a la mejor utilidad.

Gilsoft no exigía ningún porcentaje de los beneficios obtenidos con los juegos creados mediante **The Quill**. La única condición era mencionar en los créditos que se había utilizado su *parser*, aunque incluso esto podía hacerse de manera indirecta: este es el motivo, por ejemplo, de que el famoso loro de **La Diosa de Cozumel** fuese llamado «Kuill» por Andrés Samudio.

El éxito de **The Quill** logró cruzar el Atlántico. En Estados Unidos, la empresa CodeWriter se encargó de distribuir el programa bajo el nombre de **Adventure Writer**, realizando algunos cambios en el proceso. CodeWriter también desarrolló una versión en francés, destinada al mercado canadiense francófono. Posteriormente, la empresa francesa Sofotec importó y distribuyó esa versión en Francia. Además, se realizaron traducciones oficiales a otros idiomas, incluyendo danés, noruego y sueco.

A pesar de su impacto en el Reino Unido, **The Quill** nunca tuvo una distribución oficial en España. Sin embargo, en 1989, Aventuras AD publicó una versión mejorada de su sucesor, **The Professional Adventure Writing System (PAW)**, para ZX Spectrum. Esta herramienta, basada en **The Quill**, incorporaba un motor más potente y la posibilidad



de añadir ilustraciones a los juegos sin necesidad de programas adicionales. Su lanzamiento en España fue un éxito inmediato, gracias al apoyo de la revista *Microhobby*, donde Andrés Samudio escribía dos secciones dedicadas al mundo de la aventura, y que organizó un concurso de creación de aventuras que tuvo una participación tan masiva que desbordó todas las expectativas de los organizadores.

El éxito del **PAW** produjo una auténtica avalancha de autores y aventuras *amateur* en nuestro país, lo que provocó que **The Quill**, y su inmediato rival el **GAC**, en el que se habían programado muchas de las aventuras comerciales publicadas en España hasta entonces, cayeran en el olvido.

La versión pirata italiana: La Cosa Nostra llega al mundo del videojuego

Sin embargo, **The Quill** sí tuvo una traducción al español, aunque solo para



■ GRAEME YEANDLE (IZQUIERDA) Y TIM GILBERTS (DERECHA), AUTORES DE **THE QUILL** Y DEL **ILLUSTRATOR**.

Comodore 64, un sistema minoritario en nuestro país, lo que hizo que pasara prácticamente desapercibida para la escena de las aventuras de texto. Además, su traducción y distribución se llevaron a cabo de una manera bastante peculiar.

En los años 80, en Italia existía un enorme vacío legal en materia de derechos de autor, lo que permitió la proliferación de revistas que distribuían programas sin licencia. Publicaciones como *Run*, *Playgames* o *Load'n'Run* vendían cintas con juegos y utilidades que, en la mayoría de los casos, habían sido pirateadas, modificadas y relanzadas sin el consentimiento de sus creadores.

Uno de los casos más notables fue el de la empresa Armati, que se dedicaba a distribuir programas sin licencia con pequeños cambios en los créditos y pantallas de carga, llegando a vender más de 1,3 millones de copias al año. En este contexto, no sorprende que **The Quill**

pasara por este proceso de piratería «legal».

Fue así como en Italia apareció **Creator**, una traducción ligeramente modificada de **The Quill**, distribuida como si fuera un producto completamente original. Esta versión, que mantenía intacto el motor del programa, fue presentada sin mención alguna a Gilsoft. Es probable que los *magos galeses de la aventura* nunca llegaron a saber de la existencia de esta versión de su herramienta, pues ni tomaron acciones legales, ni en ninguna de las entrevistas o artículos sobre Gilsoft que hemos consultado aparece citada.

Cabe destacar que en Italia el ordenador de 8 bits más vendido era el Commodore 64 y que esta traducción pirata de **The Quill** tuvo bastante repercusión, favoreciendo la aparición de un buen número de autores y aventuras de texto realizadas con este *parser*.



*La llegada a España: Load'n'Run y el falso **Creator***

En España, donde existía una mayor conciencia respecto a la piratería, distribuir programas de los que no se poseían los derechos en revistas no era una práctica habitual. Sin embargo los italianos encontraron una forma de hacer pasar su «mercancía»: presentar los programas como traducciones de sus propias creaciones.

Aquí es donde entra en escena la revista *Load'n'Run*, versión española de su homóloga italiana, que publicaba en España versiones traducidas al español de los programas italianos «originales». En el número 2 de la serie *Creator*, incluyó la versión traducida al español de **Creator**, presentada como **Creator II**, omitiendo toda referencia a **The Quill** y Gilsoft.

A diferencia de lo que ocurrió con el **PAWS** en ZX Spectrum, la versión en español de **The Quill** para Commodore

64 pasó completamente desapercibida entre los aficionados a las aventuras conversacionales en España: no tenemos constancia de que fuera mencionada en el *fanzine* del **CAAD** ni en ninguna otra publicación especializada, y tampoco conocemos ningún juego *amateur* desarrollado con esta herramienta en su momento.

De hecho, debió tener tan poca repercusión que, hasta la fecha, ha sido imposible recuperar un ejemplar que incluya el manual original publicado por la versión española de la revista.

*La resurrección de **The Quill** en español para Commodore 64*

No ha sido hasta tiempos recientes cuando la comunidad retro hispana rescató y mejoró la versión «pirata», permitiendo que, por fin, pueda ser utilizada con mayor facilidad por los autores de aventuras actuales.

```

QUILL
[A] Vocabulario
[B] Mensaje
[C] Descripción lugar
[D] Mapa
[E] Descripción objeto
[F] Posición objeto
[G] Tabla comandos
[H] Tabla de estado
[I] Save database
[J] Verify database
[K] Load database
[L] Probar aventura
[M] Save aventura
[N] Verify aventura
[O] Memoria libre
[P] Objetos transportables
[Q] Color
[R] Mensajes sistema
[+] Fin
  
```

```

CREATOR II
[A] Vocabulario
[B] Mensaje
[C] Descripción lugar
[D] Mapa
[E] Descripción objeto
[F] Posición objeto
[G] Tabla comandos
[H] Tabla de estado
[I] Save database
[J] Verify database
[K] Load database
[L] Probar aventura
[M] Save aventura
[N] Verify aventura
[O] Memoria libre
[P] Objetos transportables
[Q] Color
[R] Mensajes sistema
[+] Fin
  
```

```

THE QUILL MAIN MENU
[A] Vocabulary
[B] Message text
[C] Location text
[D] Movement table
[E] Object text
[F] Object start location
[G] Event table
[H] Status table
[I] Save database
[J] Verify database
[K] Load database
[L] Test adventure
[M] Save adventure
[N] Verify adventure
[O] Bytes spare
[P] Objects conveyable
[Q] Permanent colours
[R] System messages
[+] Return to basic
  
```

«Las aventuras las hago en tres idiomas pero comienzo siempre por la que está en castellano. Lo que hago es poner todos los sinónimos de una misma palabra para los tres»

Bieno Martí



Corría el año 2006 cuando Bieno (al que entrevistamos en este mismo número y al que agradecemos su ayuda en la elaboración de este informe) comenzó a interesarse por la versión para Commodore 64 de **The Quill** y a programar aventuras utilizando este *parser*.

Según nos cuenta el propio Bieno:

«Lo que yo tengo es un fichero de datos, como si cargaras una aventura, pero con el vocabulario y las respuestas automáticas traducidas al castellano o catalán. **The Quill** viene por defecto en inglés y solo traduje estas palabras. Las aventuras las hago en tres idiomas pero comienzo siempre por la que está en castellano. Lo que hago es poner todos los sinónimos de una misma palabra normalmente en los tres idiomas. Por ejemplo con el verbo *coger*, tengo estas palabras (y recordad que **The Quill** solo reconoce las cuatro primeras letras de cada palabra) : TAKE/GET/COGE/AGAF o SOUTH/SUR/S/SUD por poner dos ejemplos. También traduzco los mensajes automáticos: los típicos de NO LLEVO NADA ENCIMA o NO PUEDO HACERLO o LLEVO DEMASIADAS COSAS CONMIGO y el resto. Luego lo grabo como si fuera una aventura y ya tengo el disco preparado para comenzar una nueva aventura y así no tengo que traducir todo lo básico otra vez».

El mismo Bieno ha creado una página (<https://link.caad.club/kbomz>) en la que facilita la descarga de las distintas versiones existentes para Commodore 64, más una modificada por él de **Creator** en la que ha pulido errores y corregido faltas

de ortografía.

Respecto a las distintas versiones, nos advierte: «Yo uso QUILL ES.D64 aunque después le cargo el disco de inicio, que está con el vocabulario mas completo. Del **Creator II**, que está en TAP, no me fio, y la versión V6w4d no la uso porque complica el juego y pierdo *flags*, y siempre puedo sortear la limitación de dos palabras de otras formas».

Esperamos que este redescubrimiento y el ejemplo de las estupendas aventuras de Bieno (las últimas de las cuales comentamos en este mismo número) inspire a muchos más autores a explorar sus posibilidades, darle la relevancia que no tuvo en su día y, sobre todo, a hacernos disfrutar de muchas nuevas aventuras para esa maravillosa máquina que es el Commodore 64. ■

<https://link.caad.club/oth95>

¿QUIÉN ES...?

Carlos M. Aguirre (alias *planseldon*) es profesor de lenguas clásicas y ha publicado algunos libros de poesía, además de ser socio del **Club de Aventuras AD** desde su tercera suscripción.

Fue miembro de la compañía *amateur* 3PSOFT y colaborador de los fanzines *El Aventurero* y SPAC.



planseldonaventuras.blogspot.com

EL MAGO DE OZ™

BASADO EN EL LIBRO DE

L. FRANK BAUM

Philips New Media Systems



Por Entebbras X @ENTEBRAS



WINDHAM CLASSICS™

COPYRIGHT

PHILIPS

IDEALOGIC SA

«♪♪ We're off to see the Wizard, the wonderful Wizard of Oz...♪♪»

Título	El Mago de Oz
Género	Aventura de texto
Temática	Fantasia
Plataformas	MSDOS, Commodore 64, Apple II, MSX2
Autor	Windham Classics
Sistema	SAL
Lanzamiento	1986
Idiomas	Español e inglés
Precio	Abandonware
Web	 link.caad.club/d45te



¿Quién no recuerda las míticas escenas con una jovencueta Judy Garland, bailando y cantando mientras correteaba por un camino de baldosas amarillas, junto a un león lloroso, un grotesco espantapájaros y un rústico robot (entonces le llamaban hombre de hojalata)? El filme clásico de Metro-Goldwyn-Mayer, lanzado en 1939, es la versión que permanece más arraigada en la cultura popular global, basada en el libro original de L. Frank Baum (finalizado en 1900, contaría con varias secuelas a lo largo de los años siguientes); a pesar de la inmensidad de adaptaciones a diferentes medios, incluyendo varios musicales y una serie de *anime*, en este análisis nos centraremos en el videojuego desarrollado a mediados de la década de los 80 del siglo pasado por la compañía Idealogic.



Ambientación

La versión comentada aquí tiene sus orígenes en Massachusetts. Spinnaker, una compañía de videojuegos atípica orientada en torno al *software* educativo, creó dos subdivisiones (Trillium/Telarium y Windham Classics), orientadas a desarrollar adaptaciones electrónicas de varios clásicos literarios para los ordenadores habituales del mercado local.

Como desde la compañía estadounidense se encargaban legalmente de adquirir los derechos de las novelas, esto repercutía positivamente en sus productos: los lujosos *packaging* incluían ilustraciones realizadas por profesionales del sector, (a veces, eran las originales de sus homónimos en papel, como en el caso que nos ocupa, realizada por John Pierard) o caras fotografías realizadas en un estudio. Orientadas a un público adulto, se anunciaban en revistas para ese segmento de edad, algunas de ellas ajenas al mundo de los videojuegos, como *Newsweek* o *Billboard*.

En estas latitudes estos juegos pasarían desapercibidos (excepto para los usuarios de C64 que supiesen inglés), de no ser por una compañía afincada en Barcelona, Idealogic, que tendría una producción (en principio) orientada al mercado del videojuego pedagógico, y que gracias



Tus ojos se abren. Estás en tu casa. La tibia luz del sol se filtra por la ventana, formando un dibujo en el techo. Muebles, ropa y trastos de cocina están esparcidos por el suelo. Todo está ladrando en la puerta con el pelo del lomo erizado.

■ UNA COMPOSICIÓN EQUILIBRADA CON SENSACIÓN DE MOVIMIENTO, EN UN ENCUADRE PERFECTO. LOS GRAFISTAS DE IDEALOGIC (ILUSTRADORES PROFESIONALES QUE PROCEDÍAN DEL MUNDO EDITORIAL) MEJORARON, EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS, LAS PANTALLAS GRÁFICAS PRESENTES EN LOS ORIGINALES DE SPINNAKER.

al licenciamiento de los productos de Spinnaker, y a un acuerdo con la división española de Philips (que publicó varias de estas aventuras bajo su sello New Media Systems), desarrollaría unas versiones únicas (y muy destacables) en el mundo de las aventuras de texto.

Gráficos

Los miembros del equipo de Idealogic, por su relación con Philips España, usaban equipos MSX2 de la gama NMS de la marca holandesa, y disponían de lápiz óptico y tableta gráfica (incluían un programa de dibujo integrado en el paquete de *software*, el *MSX Designer*); las texturas en elementos como pelos, piedras, ropas y caminos de tierra demuestran las capacidades artísticas de los grafistas que los confeccionaron.

Estos gráficos, realizados en modo Screen 8 (con una resolución gráfica

de 256 x 212 píxeles y paleta de 256 colores) resultan atractivos, dinámicos, con composiciones espléndidas y coloreados de forma exquisita (unos duros rivales para otras creaciones hechas en esa época). En casi todas las muestras gráficas hay intención de basarse en la obra literaria, y no en la famosa película de Hollywood; y, a pesar de su tono infantil y nada

oscuro, debido al año de confección del videojuego (1986), hay una influencia más que evidente del filme *Return to Oz* (en España le llamaron *Oz, un mundo fantástico*), exhibido en los cines el año anterior.

Las imágenes nunca ocupan la pantalla completa, llenando prácticamente su mitad superior; encuadradas en una forma rectangular, o en algunos casos, en un círculo que abarca aproximadamente la novena parte de la pantalla. El resto se usa para el texto, nos muestran el juego y las órdenes que escribamos. En algunos casos, solo aparecerá texto sin gráficos. Es sorprendente la cantidad de imágenes que tiene este juego (aproximadamente unas 60), teniendo en cuenta que solo ocupa dos discos de 3 1/2". Esto explica, por ejemplo, la brevedad de las secuencias finales, con diálogos que muestran



■ A PESAR DE SU FRACASO ECONÓMICO, LA POTENCIA ESTÉTICA DE LA PELÍCULA «OZ, UN MUNDO FANTÁSTICO» INFLUYÓ INTENSAMENTE EN EL STAFF DE IDEALOGIC A LA HORA DE REPRESENTAR LOS PERSONAJES EN EL VIDEOJUEGO.

imágenes alternándose con ligeras variaciones, y no a toda pantalla.

Todos ellos están muy detallados, mejorando el resto de las versiones, variando ligeramente no solo los elementos presentes en las versiones de MS-DOS, C64 y Apple II, sino que hay innovaciones y aproximaciones diferentes en las diferentes muestras de *pixel art*. También veremos los *portraits* de compañeros y aliados que nos acompañarán en nuestra aventura.

Guión

Una obra tan destacable como la del universo de Oz merecía una adaptación soberbia. Y aunque los textos parten del original en inglés de Estados Unidos, en la versión de MSX2 no hay

una simple traducción: además de un apabullante envoltorio de pantallas gráficas, los textos denotan expresividad, y se ajustan a las situaciones de los momentos concretos; las narraciones son precisas y evocadoras.

En una época muy anterior a las *cutscenes* de vídeo, el uso del texto, en algunas escenas, va más allá de la simple descripción; por ejemplo, cuando nos desmayamos en el campo de amapolas, se juega con los signos de puntuación y ralentización del tiempo, en un intento forzoso de expandir las convenciones narrativas de las aventuras de texto.

Hay giros de guión oportunos, descripciones que complementan otros apartados técnicos del juego, y una



Estás en un claro en el confín de un bosque. Un leñador acaba de estar ahí y ha dejado unas herramientas. Al este hay un arce y hacia el norte hay un río. Ves un caballote de Aserrar grande y algo de cuerda sobre el terreno, a su lado.

- **AQUÍ VEMOS ALGUNAS DE LAS TÉCNICAS GRÁFICAS PUNTERAS USADAS EN EL MUNDO VIDEOJUEGUIL: VOLUMENES DEFINIDOS, FORMAS DE COLOR PLANO CON TRES GRADACIONES DE COLOR (SUELO Y HORIZONTE), DIBUJOS HECHOS A MÁNO Y DIGITALIZADOS (CUERDA, TABLAS Y CIELO DE FONDO) Y TRAZOS REALIZADOS EN DIGITAL CON PERFILES LIMPIOS, DIFERENCIADOS DEL RESTO EN DIFERENTE COLOR.**



sur
No puedes ir por ahí.

este
Te hallas delante de una arboleda llena de cajas de música que crecen en las ramas como fruta. Descubres dos cajas de música que parecen estar más maduras que las otras. Una es redonda y la otra es cuadrada. Son las más grandes y de colores más vivos. El sendero se dirige hacia el este, al nido de la corneja y al sur al estanque.

- **LA ESCENA CON ÁRBOLES LLENOS DE CAJAS DE MÚSICA EN SUS RAMAS, REPRESENTADA CON GRAN ARMONÍA CROMÁTICA. ¿SURREALISMO EN UN VIDEOJUEGO DE 8 BITS? AQUÍ TODO ES POSIBLE.**



vuelta y te mira. "Los cálculos indican que tú no eres de Oz. Me llaman Tiktok. ¡Estoy a tus órdenes!".

ex tiktok
Es un robot grande de latón, con una llave para dar cuerda, en su espalda.
coge tiktok
Dues un zumbido dentro del robot, y con un clunk éste se te acerca. "Ah, mi booleana amiga, los cálculos indican que le dará sumo placer a mi programa de unirme contigo y con tus amigos".

- **SI HOY EN DÍA ESCUCHAS HABLAR DE TIKTOK PENSARÁS EN UNA RED SOCIAL GLOBAL PARA COMPARTIR VÍDEOS; PERO EN RETURN TO OZ, ES EL NOMBRE DE UN ROBOT ALIADO DE LATÓN, DE GRANDIOSAS DIMENSIONES Y UNA LLAVE EN SU ESPALDA PARA DARLE CUERDA. EN EL VIDEOJUEGO SU ASPECTO ES TÍPICO DE LA CIENCIA FICCIÓN ESTADOUNIDENSE DE LOS 50.**



- **AMPARADOS POR UNA LICENCIA OFICIAL Y CON EL RESPALDO DE DISTRIBUCIÓN DE PHILIPS ESPAÑA, ENHIDEALOGIC SE PLANTEARON HACER MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE PORT, AÑADIENDO Y CAMBIANDO GRAN NÚMERO DE ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS, HASTA HACER PALIDECER A LOS ORIGINALES REALIZADOS AL OTRO LADO DEL OCEANO.**

más que atinada síntesis de las aventuras presentes en los dos libros que aquí se adaptan. Además, el esquema interactivo resultante en el juego no va en detrimento de la fidelidad al material original.

Jugabilidad

Tras una primera toma de contacto, lo primero que nos llama la atención es que las acciones del *parser* cargan bastante rápido (un detalle agradable); si en algún momento vemos que no hay más indicaciones en pantalla, pulsamos la barra espaciadora, y esperamos hasta cinco segundos. De hecho, cuando iniciamos el juego, si en vez de pulsar J (para comenzar a jugar), presionamos la

barra espaciadora, visualizaremos una intro, que nos contará con texto el argumento de la obra, además de enseñarnos algunos bellos gráficos y melodías que sonarán a lo largo del juego (un entrante para motivar al sufrido jugador de aventuras de texto de la época).

Si usamos las teclas de función, aparecerán las opciones básicas del menú. Más allá de aquellas dedicadas exclusivamente a la carga o el guardado de nuestra partida, será muy útil el comando **PALABRAS**, que nos dará una lista completa de los personajes y objetos usables en ese momento.

Es importante remarcar que los verbos de las acciones hay que escribirlos en segunda persona de imperativo, no en infinitivo como



era habitual en muchas aventuras de texto de los 80 (sobre todo, por las traducciones flojas del inglés al español). Si queremos seguir a un soldado, la secuencia **SEGUIR SOLDADO** será incorrecta, y habrá que escribir **SIGUE SOLDADO**. Por lo demás, el *parser* no discrimina entre mayúsculas y minúsculas, excepto cuando invoquemos un encantamiento, que teclearemos siempre en mayúsculas.

Conviene echar un ojo al diccionario de términos presente en el manual del juego (con casi 90 verbos y más de 300 nombres) para poder escribir los comandos correctos y no atascarse demasiado, si bien la base de datos permite cierta flexibilidad. Hay pequeños detalles, como poder usar las abreviaturas alternativas que no estaban en la base de datos de las versiones estadounidenses (como **I** para Inventario, **JC** para Jack Cabeza de Calabaza, o **EX** para examinar).

Dificultad

Este juego tiene más dificultad de lo que aparenta. La verdad es que, a pesar de que la inmensa mayoría conocemos el argumento de las aventuras de Dorothy y compañía, gracias a alguna de las adaptaciones realizadas en tan variados medios durante más de un siglo (o, por lo menos, de la primera entrega), esto no será suficiente



Una mujer ya vieja llamada Mombi, está sentada delante del fuego. Es pequeña y redonda como su casa y lleva un sombrero también redondo. Debajo de su larga y huesuda nariz, aparece una sonrisa que le cruza toda la barbilla. "Bienvenidos, niños. Llegáis justo a tiempo para probar la poción que he hecho para mi pequeño Tip." En el fuego hay un gran caldero hirviendo. La puerta está al sur.

■ LOS DEGRADADOS EN LAS ROPAS DE MOMBI, LAS VETAS DE LA MESA DE MADERA, EL BRILLO EN LAS VENTANAS O LA MINUCIOSA PRECISIÓN EN LOS ELEMENTOS GASTRONÓMICOS PRESENTES EN EL CALDERO, EVIDENCIAN QUE LOS GRAFISTAS DE IDEALOGIC JUGABAN EN OTRA LIGA.

para poder acabar este juego. Aunque en una primera partida el enganche técnico nos cautivará y permitirá que avancemos mucho en esta propuesta interactiva, nos atoraremos en varias ocasiones, o daremos vueltas inútilmente, en torno a 3 o 4 pantallas.

A veces, esto lo podremos solventar probando varias acciones y prestando atención a las réplicas codificadas de texto que responden a nuestras acciones (es sorprendente como entre las entradas de texto del *engine* hay algunas frases realmente reveladoras). Aún así, y a excepción de aquellos jugadores curtidos en este género (a veces, tan poco agradecido para facilitar el avance a través de las escenas), se recomienda el uso de una guía, aunque sea de forma parcial.

El guardado de partidas, presente en el juego original (y obviamente también accesible para aquellos que lo prueben

emulado en equipos actuales), es un extra casi imprescindible, si queremos llegar al final de la historia.

Sonido

No hay una música de fondo presente durante nuestras partidas, aunque aparecerán melodías muy elaboradas cuando desbloqueemos algún avance importante en el juego (algo a valorar como incentivo en juegos de esta naturaleza). Aunque no se presenten breves secuencias de notas musicales, como sería canon unos años después, en las aventuras *point and click* de LucasArts; en este juego las melodías son, en gran medida, adaptaciones de grandes muestras de la música clásica, la mayoría de ellas reconocibles (por las jóvenes audiencias de la época) al aparecer en grandes películas o series de TV de aquellos años:

- *La cabalgata de las valkirias* de Robert Wagner (popularmente conocida por el filme *Apocalypse Now*).
- *Obertura de William Tell* (presente en la serie de TV *El llanero solitario*).
- *Pictures at an Exhibition* de Modest Mussorgsky (que tuvo una adaptación animada a mediados de los 60, dirigida por Osamu Tezuka).
- *Night on Bald Mountain* de Modest Mussorgsky (aparece en la secuencia del ángel siniestro, en *Fantasia* de Disney).
- *Suite del cascanueces* de Peter Ilyich Tchaikovsky (también aparece en una secuencia de *Fantasia*).

- *Obertura 1812*, también de Tchaikovsky (suena habitualmente en las fiestas de la Independencia de los EE. UU.).

También hay dos sintonías más, aunque menos conocidas:

- *Golliwogg's Cake Walk and Nocturnes*, de Claude Debussy.
- *Le Carnaval des animaux* de Camille Saint-Saëns.

Si se le puede poner alguna pega al apartado sonoro, es que estas melodías están metidas en el transcurso del juego con calzador, resultando a veces un poco estridentes y fuera de lugar. Aunque no exprimen al máximo las capacidades del chip YM2149 de Yamaha (presente en los equipos NMS donde se programaron), hay una ejecución técnica correcta.

Valoración general

El MSX, ese sistema protoPC japonés que, en el ideario colectivo actual (y en el 90% de los artículos de videojuegos) trata, casi exclusivamente, los cartuchos MegaROM de Konami (no sin razón), parece hacer olvidar que las aventuras de texto pública-





Nada más empiezas a moverte cuando un grupo de cuervos desciende chillando fuertemente y chasqueando sus picos.

■ EN OCASIONES, LA PARTE GRÁFICA CONSISTIRÁ EN ESCUETOS GRÁFICOS PRESENTES EN UNA COMPOSICIÓN CIRCULAR, COMO EN ESTE ATAQUE DE CUERVOS, EN EL QUE SORPRENDE QUE EN UNA CUADRÍCULA DE PIXELS TAN REDUCIDA SE HAYA RESUELTO LA PROPUESTA GRÁFICA DE FORMA BRILLANTE.

das por Philips España tenían imágenes cuyo *pixel art* rivalizaba en la época con algunas de las mejores muestras del arte digital japonés.

El *Mago de Oz* tiene ilustraciones digitales coloristas, llenas de estilo propio (en su mayoría) y atención al detalle, que entran por los ojos y sorprenden, aunque se observen incluso después de varias décadas. Como ya se ha comentado anteriormente, este es el aspecto superior sobre la música y los textos adaptados, y el conjunto es realmente agradable, cohesionado y disfrutable para un adolescente o adulto.

Aunque las diferentes oleadas digitales casi siempre juegan en contra de



los videojuegos de este género, no es este el caso. La inversión económica y el esfuerzo del equipo humano implicado en este producto es una mejora muy intensa de las otras versiones, y el resultado está a la vista desde la primera pantalla.

Sin embargo, el fracaso comercial y la interrupción de la producción de estos juegos tiene varias explicacio-

nes: Su elevado precio (5950 pesetas, casi 36 euros de la época) y el minúsculo nicho que suponía el público objetivo de entonces. Recordemos que los MSX2 con unidad de disco eran caros, y los productos orientados a adultos reducían de forma extrema el potencial consumidor habitual de videojuegos, los niños y preadolescentes.

Además, estos juegos salieron muy pronto, antes incluso de la explosión de las aventuras de texto españolas, para unas máquinas que entonces eran realmente caras. Esto condenó a *El Mago de Oz* a unas discretas reseñas en las revistas especializadas de la época, como *MSX Extra* o *Input MSX*, y a una presencia inexistente en el mercado europeo (porque las

versiones solo se publicaron en español). Sin embargo, y una vez visto en retrospectiva, este videojuego adquiere una revalorización excelsa como adaptación de los primeros clásicos literarios de L. Frank Baum.

¿Defectos? Sí, alguno tiene. Entre los gráficos, hay algunos (como los leones que aparecen en el acantilado) que están pobremente proporcionados, y el objeto **BURRO** como abreviatura de caballete de madera es una traducción mal hecha (de hecho, en el original en inglés se llamaba *wood horse*). Pero estas pequeñas imperfecciones no hacen más que evidenciar las enormes dimensiones de este título, que a pesar de su nulo rendimiento en cuanto a ventas debería ser un auténtico *best seller* en el corazón de cualquier admirador de las aventuras de Dorothy y los personajes de las Tierras de Oz. ■



EL MAGO DE OZ

Versión comentada: MSX2

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





Por planseldon

Si de niños devorasteis las novelas de *Los 3 Investigadores*, esta aventura conversacional os permitirá encarnar a Juve, Pete y Bob en un nuevo caso lleno de enigmas, sospechosos y peligros. Dividida en cuatro capítulos, la aventura nos mete en la piel de cada uno de sus protagonistas, siendo fundamental el trabajo en equipo para avanzar en la investigación.

Ambientación

La atmósfera de novela juvenil de detectives está bien lograda, y es fácil imaginarse recorriendo en bicicleta las soleadas calles californianas en busca de pistas. Rocky Beach cobra vida gracias a

Título	Los 3 Investigadores y el Misterio de la Falsa Herencia
Género	Aventura de texto
Temática	Misterio, costumbrismo
Plataformas	Comodore 64
Autor	Bieno Martí (guión y programación), Narciso Quintana (música)
Sistema	The Quill + The Illustrator
Lanzamiento	2023
Idiomas	Español, catalán, inglés
Licencia	Gratis
Web	 comodore-plus.itch.io/los-3-investigadores-en-el-misterio-de-la-falsa-herencia

los textos y las ilustraciones y logra trasladarnos a ese mundo de misterio bastante inocente. Sin duda, aquellos que crecieron con estos libros disfrutarán de unos buenos ratos de nostalgia.

Gráficos

Correctos, aunque algo serios para el tipo de historia que ilustran. Se echa en falta más colorido o detalles visuales que refuercen el tono juvenil de la aventura. No es un apartado que brille especialmente, pero cumple su función.

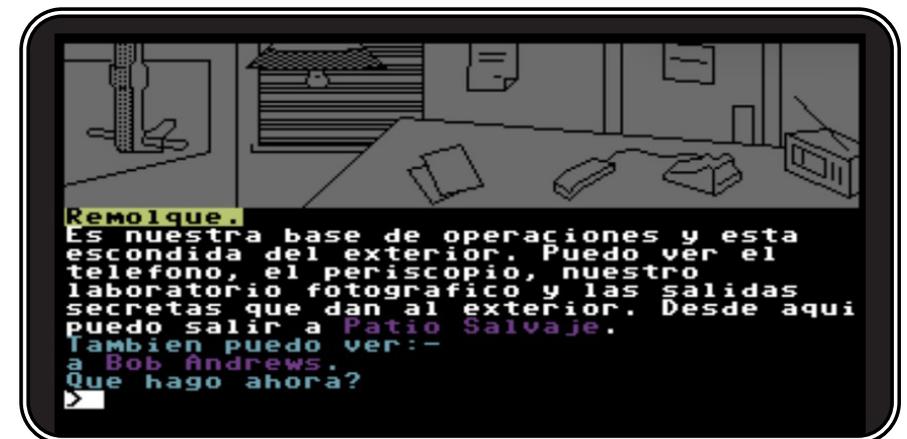
Guión

Quizás por no estar familiarizado con la serie de libros, la historia me ha resultado demasiado enrevesada. La cantidad de personajes desconocidos para mí me ha hecho sentir que, en ocasiones, avanzaba más por inercia que por una verdadera sensación de descubrimiento. A veces, da la impresión de que la narrativa es la que

mueve al jugador en lugar de que sea este quien descubra la historia con sus acciones. Supongo que eso no será un problema para los fanáticos de la serie, pero creo que es un punto débil del juego para quienes no hayan leído los libros en que está basado.

Jugabilidad

Se mantiene el clásico esquema VERBO + OBJETO, siendo clave la interacción con los otros dos investigadores. Hablar con ellos no solo es útil, sino que se vuelve imprescindible para avanzar. En este sentido, se logra transmitir bien la sensación de trabajo en equipo, aunque el desarrollo, en general, me ha parecido demasiado lineal. Un detalle que puede resultar tedioso es el sistema de desplazamiento, que obliga a subir primero a la bicicleta antes de ir a otro lugar. No es un problema grave, pero rompe un poco el ritmo de la aventura. Además es un poco agobiante no salir de las



el Prisionero

Por planseldon



Imaginad que poco después de renunciar a vuestro puesto al servicio secreto de Su Majestad, despertáis en una habitación desconocida de un pueblo costero conocido como «La Villa», donde los lugareños deambulan con ropas estrambóticas y sonríen con gesto idiotizado, como quien oculta un secreto imposible de desentrañar. Allí, sois el Número 6, un prisionero sin cadenas visibles, pero con una misión clara: escapar, descubrir la verdad y enfrentaros al misterioso Número 1.

Basada en una mítica serie producida en los años 60 por una de las cadenas independientes del Reino Unido, esta aventura nos lanza de lleno al corazón de un enigma a medio camino entre las novelas de James Bond y las distopías políticas. **El Prisionero** no es solo una estupenda aventura conversa-

Título	El Prisionero
Género	Aventura de texto
Temática	Misterio, distopía
Plataformas	Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Oric
Autor	Bieno Martí (guión, programación y gráficos), Baron Ashler (música), Ebony Miyazaki (pantalla de carga), Rockersuke (versión ZX Spectrum) MiguelSky (versión Amstrad CPC), Josepzin (diseño de portada)
Sistema	The Quill + The Illustrator (Amstrad y Spectrum, PAWS)
Lanzamiento	2013-2023
Idiomas	Español, catalán, inglés
Licencia	Gratuito
Web	(Versión original) commodore-plus.itch.io/el-prisionero (Versión EX) commodore-plus.itch.io/el-prisionero-ex-es-c64



cional, es una metáfora de una sociedad en donde todos estamos dentro de una jaula y en la que, para quienes nos gobiernan, no somos nada más que un número.

Ambientación

Desde el primer momento, las descripciones logran transportarnos a ese pueblo costero idílico y, a la vez, aterrador. Es imposible no sentir el peso del control, la vigilancia constante y el suspense que impregna cada rincón de La Villa. Para quienes no hayan visto la serie, esta aventura no solo os hará disfrutar del juego, sino también querer descubrir la serie de Patrick McGooohan. Para los fanáticos de la misma, jugar la aventura es un *must*. Yo he visto solo el primer capítulo y la fidelidad y cariño con que el juego homenajea a la serie





▶ DIA DE CLASE

Por Taliesín



¡Saludos, aventureros del tiempo y la imaginación! Hoy despertaremos en el patio de recreo de nuestra adolescencia, allá por el año 1991. Un tiempo en el que los ordenadores de 8 bits eran nuestros mejores compañeros de juegos, y las tardes parecían infinitas mientras resolvíamos enigmas, y algunos, hasta soñábamos con convertirnos en los futuros Samudios. El juego que os traigo hoy, **Día de clase**, es una pequeña joya, escrita por David Hernández Romero cuando tenía solo dieciséis añitos, y rescatada del olvido recientemente.

Ambientación

El humor gamberro y políticamente incorrecto es la esencia de esta aventura: estamos hablando de un estilo muy propio de la cultura de aquella época, con bromas irreverentes, guiños

continuos y una frescura que solo podría salir de la mente de un adolescente. Desde los diálogos hasta las situaciones más absurdas, el juego, visto desde la perspectiva actual, es casi un homenaje a una época inolvidable. El instituto, escenario principal, está lleno

Título	Día de clase
Género	Aventura de texto
Temática	Costumbrismo, humor
Plataformas	ZX Spectrum 48K
Autor	David Hernández Romero
Sistema	PAW
Lanzamiento	1991
Idiomas	Español
Precio	Gratis
Web	 link.caad.club/d45te

de rincones a explorar y personajes surrealistas con los que interactuar. Las descripciones, sin ser especialmente floridas, cumplen perfectamente con su objetivo: situarte en un mundo que es a la vez familiar y ridículamente exagerado.

Gráficos

Los gráficos, coloridos y simpáticos, aportan un toque visual que ayuda a mantener la atmósfera ligera y divertida. Aunque, como buen amante de las aventuras conversacionales, suelo preferir las palabras al *pixel-art*, reconozco que en esta ocasión las ilustraciones son un buen complemento, pues no desentonan en absoluto con los textos. No esperéis grandes alardes, pero para ser obra de un adolescente, son más que dignos.

Guión

El guión tiene todo lo que podíamos esperar de la irreverente y gamberra España de finales de los ochenta y principios de los noventa. La premisa del juego no puede ser más sencilla (¡ni más ochentera!): te aburres en clase como una ostra y decides «irte de pellas». Pero lo que parecía un plan muy sencillo, pronto se convierte en una

DIA DE CLASE

```
Están echando en la tele las
" Tortugas Pijas ", tu programa
favorito, y mientras piensas en
ello sentado en el pupitre
decides largarte de esta mierda
de colegio llamado " Los
Maristas ". Así que, ¡huye,
valiente!
```

misión desquiciada, al descubrir que salir del centro en horario lectivo es casi tan difícil como escapar de Alcatraz. Aunque la aventura nació como un ejercicio

del autor para aprender a manejar el **PAW**, el resultado es un juego fresco, entretenido y que, treinta y cinco años después, nos ofrece un viaje nostálgico a una época en la que los videojuegos tenían menos pretensiones, pero más alma.

Jugabilidad

El autor aprovecha algunas de las muchas virtudes del **PAW**: contenedores de objetos, PSIs con los que conversar y que te siguen, etc. Todo de forma sencilla pero efectiva. El punto más débil es la falta de sinónimos para algunas de las acciones importantes: el célebre «síndrome de la palabra exacta». Más de una vez me encontré probando comandos como un poseso, intentando adivinar qué demonios quería el juego que escribiera, hasta dar con la orden adecuada.

Dificultad

Si tienes la paciencia necesaria (o si eres ya muy viejo, como yo), acabarás desentrañando sin demasiado esfuerzo sus secretos. La aventura es breve y, a

Por Gendou el Neoretrogamer X @soygendou 

El género *pulp* suele ceñirse a esas historias poco ortodoxas, absurdas y mórbidas centradas en mantener nuestra atención a todo lo que está pasando en vez de darnos lecciones morales o enseñarnos cosas, simplemente es algo que nos entretiene, pero que también nos deja marcados. Con esta premisa es que el gran dúo creativo detrás del estudio argentino LCB Game Studio ha decidido encasillar sus aventuras en una colección a la que han llamado *Pixel Pulps*, siendo la que ocupa estas líneas un *slasher* puro y duro que nada tiene que envidiarle a las grandes producciones de los 70 y 80, cuyo nombre es **Grizzly Man**, siendo además el primer título del estudio en ser autopublicado.

Cabe destacar que esta aventura es el comienzo de una nueva trilogía a la que sus creadores han bautizado como *Pixel Pulp Direct-to-Video Collection*, en

Título	Grizzly Man
Género	Novela visual
Temática	Terror, misterio
Plataformas	PC
Autor	LCB Game Studio
Contacto X	@lcbgamestudio
Sistema	Unity
Lanzamiento	12 de diciembre de 2024
Idiomas	Español e inglés
Precio	8,79 €
Web 🌐	https://link.caad.club/muokw

donde una terrible figura apodada *The Grizzly Man* se encuentra sembrando el caos y el terror en un pueblo, y lo único que se sabe de esta entidad es que está vinculada a ciertos experimentos del gobierno.

Jugabilidad

Grizzly Man es una novela visual, la cual muestra la marcada identidad del estudio argentino mientras va dando sutiles muestras de sus influencias y nos sumerge en un *thriller* psicológico que sabe cómo mantenernos pegados a la pantalla.

Para ello, viajaremos hasta la Alaska de 1983 en donde a través de una especie de primer acto seremos Claudia, una chica que anda con una pareja cuyos nombres son Ava y Mike. Tras una noche alocada y de ocurrencias censurables para algunos estándares actuales, Claudia decide separarse de la pareja para que pasen tiempo juntos y para sorpresa de nadie, estos terminan siendo atacados por *The Grizzly Man*, y aquí tendremos que poner a prueba nuestras habilidades de lógica a través de un sencillo minijuego que dictará si podemos seguir adentrándonos en la historia o ver la pantalla de *Game Over*.

Al día siguiente, este juego nos mete bajo la piel de Robert, un tipo demasiado sospechoso que parece haber vivido miles de experiencias en el pasado, pero que ahora es un guardabosques que se encuentra guiando al estereotípico grupo de chicos que suelen pulular en estas historias, pero lo que pa-

recía un día más de trabajo se termina convirtiendo en una historia llena de misterios, encuentros del pasado y por supuesto... luchar por sobrevivir.

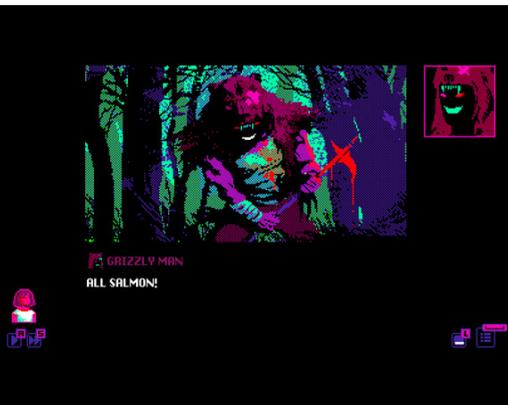
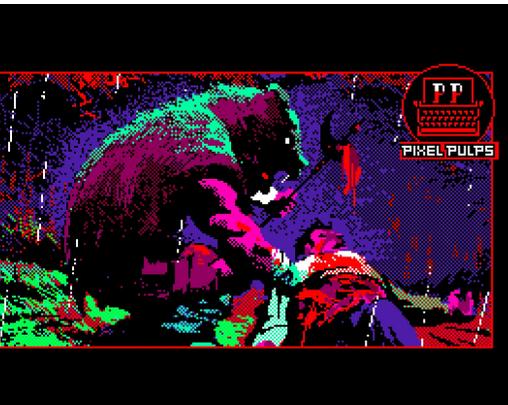
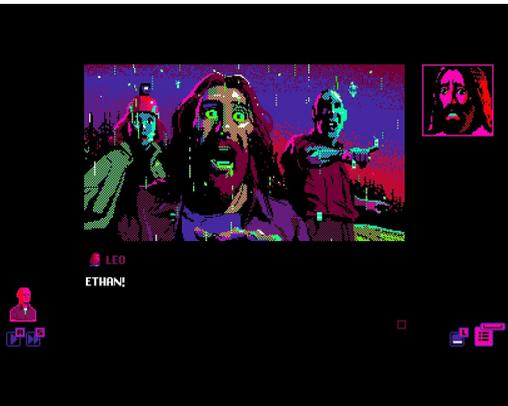
Algo que diferencia a **Grizzly Man** de las anteriores aventuras de LCB es que decidieron hacer que los puzzles y minijuegos sean mucho más accesibles, aunque eso no significa que sean súper sencillos para que te acabes la aventura en diez minutos, hay que echar cabeza, pero no al punto de sentirnos frustrados, ya que la idea es que nos centremos en la historia para llegar a uno de sus tres finales.

Ambientación

Algo en lo que **Grizzly Man** destaca de buenas a primeras es en su ambientación, ya que brinda una sensación de estar inmerso dentro de una película de terror y suspenso de bajo presupuesto perteneciente a la era de oro del cine *slasher*, ya que todo lo que nos encontramos es cronológicamente preciso sin mencionar que siempre hay una sensación de agobio producto de que algo nos está acechando o... ¿tal vez no?

Gráficos

Los desarrolladores de LCB han convertido en su marca personal ese llamativo *pixel art* crudo y adornado con colores psicodélicos con reminiscencias a lo que podríamos encontrar en la pantalla de la ZX Spectrum o en las PC que poseían tarjetas EGA de 16 colores, que en honor a la verdad, con-

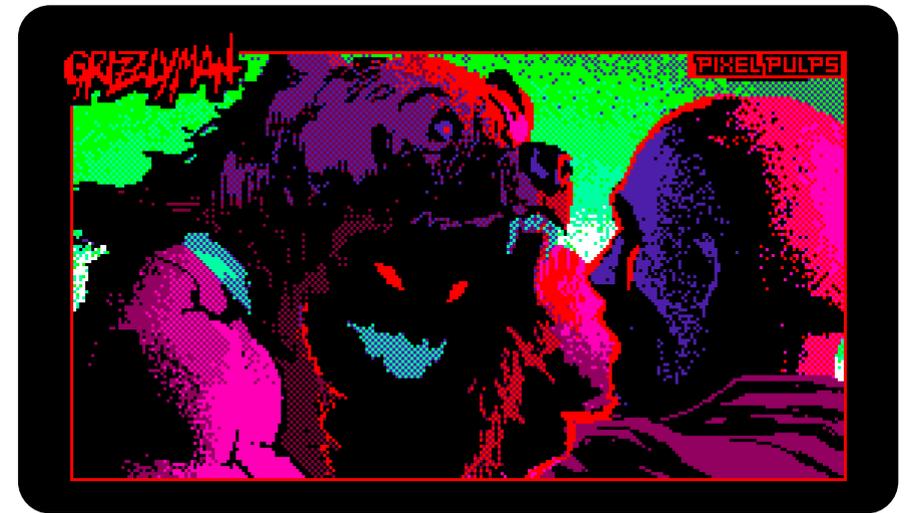


siguen plasmar una identidad propia en **Grizzly Man**, ya que nos muestra escenarios, personajes y situaciones que si bien no cuentan con un nivel de detalle sobresaliente, solo brindan lo idóneo para hacerlos reconocibles aunque juega mucho con las luces y las sombras para brindar una que otra sensación de profundidad, pero que este *minimalismo pixelado* no te engañe, ya que hay bastante *gore* y situaciones muy gráficas que te harán saltar del asiento en ocasiones.

Sonido

¿Qué sería de un *thriller* de misterio y suspenso sin un buen apartado sonoro que te hiele la nuca? Aquí nos encontraremos con un selecto repertorio de efectos de sonido que cumplen muy bien las tareas que tienen asignadas junto a algún acompañamiento en ciertos momentos clave, aunque también los textos cuentan con efectos de sonido para brindarnos la sensación de que nuestra PC se ha convertido en un equipo ochentero que cuenta con un ruidoso altavoz.

Por otra parte y como suele ser marca de la casa, la música está conformada por piezas instrumentales que si bien no nos acompañan en todo momento, tienen como función darle énfasis a los momentos clave y como acompañamiento en algunos minijuegos.



Valoración general

Grizzly Man dura aproximadamente unas cuatro horas en donde nos vamos encontrando con historias personales, locaciones interesantes, teorías de la conspiración y mucho terror y violencia, las cuales no se reducen a ser un montón de ilustraciones y pantallas rojas gratuitas, sino que funcionan como el vehículo por el cual se va desplazando la historia, ya que todo tiene su razón de ser y su justificación, sin mencionar que cada decisión que tomemos tendrá su peso y sus consecuencias, lo que hace que tengamos tres finales posibles, y sumado a sus entretenidos minijuegos, hace que tenga un factor de rejugabilidad muy alto. De hecho, al momento de escribir esta reseña, es mi juego favorito de LCB Game Studio. ■



GRIZZLY MAN

Versión comentada: PC

AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	8
GRÁFICOS	8
GUIÓN	10
DIFICULTAD	4
SONIDO	8

9

Los Smiths

están muertos



Por *planseldon*



La premisa del juego no puede ser más original: encarnamos a Morrissey, exvocalista de *The Smiths*, en 1987, justo después de la disolución del grupo. Nuestro objetivo es recuperar los fragmentos perdidos de la partitura de *Suedehead*, su primer sencillo en solitario. Es una idea fresca y muy bien ejecutada, que combina realidad y ficción con acierto dentro del género de la aventura costumbrista.

El tono del juego tiene un aire *so British* que recuerda a las viejas videoaventuras de Mikro-Gen. Es accesible, divertido y consigue que incluso aquellos menos

Título	Los Smiths están muertos
Autores	Bieno Martí (guión, programación y gráficos), Narciso Quintana (música)
Género	Costumbrismo
Plataformas	Oric, Commodore 64
Sistema de autoría	The Quill + The Illustrator
Idiomas	Español, inglés, catalán
Precio	Descarga gratuita / Cartucho físico 24,95€
Año	2023
Web	 link.caad.club/je75w

familiarizados —como era mi caso— con el universo de *The Smiths* puedan disfrutar de la experiencia.

AMBIENTACIÓN

El mayor logro del juego es la fidelidad con la que recrea el entorno y los personajes de la época: Morrissey, su mánager, sus colaboradores, el típico *pub* inglés, el estudio de grabación, las discográficas... Todo contribuye a transportarnos a la Inglaterra de los 80, cuando el *indie* era casi una religión. Los textos están bien cuidados: no buscan florituras literarias, pero cumplen perfectamente con su fun-

ción. Es fácil imaginarse recorriendo las localizaciones, interactuando con los personajes y, por supuesto, buscando pistas entre vinilos y partituras.

GRÁFICOS

Ya he dicho que soy de los que prefieren las aventuras de texto «puro y duro», salvo que las ilustraciones sean realmente buenas. Las de *Los Smiths están muertos* son mejores que las de *La Última Tumba*, pero a mí, personalmente, me resultan prescindibles. Eso sí, al menos aquí el negro es el color de fondo. Hubiera preferido que el borde de pantalla también fuese negro,





pero bueno, tampoco me hagáis mucho caso: estoy mayor y empiezo a tener mis manías.

GUIÓN

La trama es sencilla pero efectiva. El viaje de Morrissey en busca de las piezas perdidas de su obra sirve como marco para una aventura ligera y encantadora. Es un placer ver cómo el autor introduce pequeños momentos de humor y referencias musicales sin que el juego resulte inaccesible para los no iniciados.

JUGABILIDAD

El intérprete entiende las órdenes clásicas: VERBO + OBJETO. Para hablar con los personajes (muy importante en esta aventura), se usa HABLAR + PERSONAJE. Todo muy sencillo, pero efectivo.

DIFICULTAD

Los rompecabezas son fáciles, bien diseñados y encajan perfectamente con la narrativa. Lo mejor de todo es que no hay callejones sin salida, y siempre se puede avanzar si se presta atención a los diálogos y las pistas. No sé si será porque ya tengo experiencia en este tipo de juegos, pero logré terminarlo a la primera, aunque no alcancé el 100% de puntuación, así que tendré que rejugarlo para ver qué se me



ha escapado. En cualquier caso, la experiencia ha sido muy satisfactoria, y creo que los aventureros novatos encontrarán en este título un reto apropiado y motivador.

SONIDO

La música está adaptada de un tema de *The Smiths*. Es un trabajo meritorio, aunque quizás lo mejor sería jugar la aventura escuchando un vinilo en el tocadiscos y acompañándolo con una buena pinta de Samuel Smith.

VALORACIÓN GENERAL

Una aventura fresca, divertida, muy original y con un encanto especial. Ideal tanto para los fans de *The Smiths* como para quienes simplemente buscan una aventura amena y bien diseñada. ■



LOS SMITHS ESTÁN MUERTOS

Versión comentada: Commodore 64

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



The Key - Episodio 2: El Silencio Frágil

Por jgonza X @jgonza_



The Key - Episodio 2 es el siguiente capítulo de una trilogía que continúa la trama de su Episodio 1, situando la historia en una misteriosa mansión donde hace un año acaecieron unos terribles sucesos de los que, poco a poco, el jugador y su avatar irán enterándose conforme avancen en el argumento, lo que, indudablemente, significará la resolución de múltiples *puzzles* y enigmas, ya que no en vano **The Key** es la primera aventura gráfica *point'n click* en tercera persona para Amstrad CPC de la historia.

Ambientación

La historia se cuenta desde la perspectiva de un personaje al que se cuidan muy bien de no nombrar, algo que facilita que el jugador se sienta plenamente identificado con el protagonista de la aventura. El argumento nos sitúa

en octubre de 1984, justo un año después del intento infructuoso de efectuar un ritual arcano por parte de tres amigos, con uno de los cuales nosotros mantenemos una amistad. Al parecer, nuestro amigo ha muerto y éste nos ha confiado a través de una carta póstu-

Título	The Key - Episodio 2: El Silencio Frágil
Género	Aventura gráfica
Temática	Misterio
Plataformas	Amstrad CPC
Autor	Pakete Soft
Sistema	PAKET (Point And Klick Engine Tool)
Lanzamiento	7 de enero de 2025
Idiomas	Español e inglés
Precio	Gratis
Web	link.caad.club/ryo10

ma la misión de ocupar su lugar en la ceremonia, dado que los astros se van a volver a alinear en la esperada cita. El desarrollo del juego nos llevará a descubrir progresivamente qué fue exactamente lo que sucedió en el ritual de hace un año, qué salió mal, las mentiras y engaños que ciertos personajes nos cuentan y, sobre todo, al verdadero responsable de los asesinatos y las muertes que nos acechan por doquier. Sirva de excusa la pequeña introducción que acabo de hacer para demostrar que la ambientación de este juego es uno de sus puntos fuertes, aderezando la narración con elementos como los siguientes: ciencias ocultas, espíritus, reliquias sagradas, rituales arcanos de resurrección, planos de existencia, astronomía, lenguajes esotéricos, alquimia, dioses aztecas, pasadizos ocultos,



laberintos y un sinfín de misterios por descubrir que dotarán al jugador de una experiencia inmersiva de lo más desafiante.

Gráficos

Se trata de una aventura 2D con unos gráficos absolutamente increíbles, con unos juegos de luces y sombras en la iluminación de los escenarios que les proporcionan una belleza tan impresionante que no parece que estemos ante un Amstrad CPC, más acostumbrado al píxel ladrillo de baja resolución. Sin duda, a ello contribuyen la elección magistral de la paleta de colores y las animaciones en bucle de elementos como el fuego de la chimenea o las antorchas, que generan sinergias *ambientacionales* capaces de crear esa atmósfera de misterio en torno a una antigua mansión llena de secretos ocultos.

Guión

El hilo argumental nos ubica un año después de que lord Alan Stevia intentara resucitar a su mujer con la reticente ayuda de tres amigos. El ritual salió mal y un espíritu quedó atrapado en la mansión, según parece, con la intención de vengarse de sus invocadores.



ción de la música en el cometido de transmitir ese aura de inquietud y misterio que rodea a la mansión Carfax, contribuyendo sin duda al apartado de ambientación de la aventura. No hay voces en ningún momento del juego, no en vano está hecho para equipos de 64Kb de RAM.

Valoración general

Debo insistir en que se trata de la primera aventura gráfica *point'n click* en tercera persona para Amstrad CPC, género que, hasta la llegada de Pakete Soft a la escena, parecía que no tenía cabida en estos equipos debido a sus limitaciones tecnológicas, lo que, a partir de ahora, ha quedado claramente desmentido. No solo eso, tanto el guión como el diseño de los *puzzles* están a un nivel pero que muy profesional, sorprendiéndonos otra vez el altísimo grado de esfuerzo, dedicación y cariño que la escena le dedica a estas cosas, sabiendo como se sabe que con esta... afición, si se me permite, nadie se gana la vida. No sería justo acabar aquí sin aludir al *puzzle* que homenajea a la última cruzada del profesor Jones, porque, para todo jugador y aventurero, Jehová es el nombre de Dios y la X siempre marca el lugar.

Conclusión

Nos encontramos ante un producto sensacional en todos los aspectos, una gran secuela que deja en entredicho aquello de que segundas partes nunca fueron buenas. Mención aparte las re-

ferencias a la cuarta pared con *puzzles* para acceder a la URL de descarga del juego o al *pre-order* de la edición física, donde esta última, viendo como Pakete Soft cuida los detalles, raya a una gran altura. ■



Lo mejor: una aventura gráfica muy profesional en un Amstrad CPC464, ¿qué más se puede pedir?



Lo peor: que no se pueda manejar con ratón, relegando el control al teclado o al uso de un *joystick*.



THE KEY - EPISODIO 2: EL SILENCIO FRÁGIL

Versión comentada: Amstrad CPC

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

10

AHORA EL CAAD EN PAPEL

CAAD

REVISTA PARA AVENTUREROS

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

Más INFO
<https://bit.ly/3aulaAQ>



Por EJVJG X @Eduvillagal



Hace mucho, mucho tiempo, cuando todavía la compañía del ratón no miraba con lupa cada paso que daba, se dice que las historias que contaban a los niños, muchas veces eran macabras y oscuras. Esto era así, o bien porque encerraban una moraleja o advertencia, o porque eran historias más apropiadas para adultos, pero que sin embargo se consideraban infantiles por su género o su corta extensión.

Título	Doña Elisa de Avalón
Género	Aventura de texto
Temática	Magia, fantasía, medieval
Plataformas	PC DOS, Atari ST, Commodore Amiga, ZX Spectrum 48K, MSX, Amstrad PCW
Autor	Plansendon (idea y guion), Pedro Fernández (código)
Sistema	DAAD Ready
Lanzamiento	Noviembre de 2024
Idiomas	Español
Licencia	Gratuito
Web	zonafi.es/elisa/index.html

Doña Elisa de Avalón recoge el espíritu de esa lejanísima época y lo traslada a una aventura de texto, que nos cuenta la historia de la joven y bella Elisa, secuestrada por un malvado brujo con las intenciones más perversas y políticamente incorrectas que podamos imaginar. La joven princesa, encarcelada en una torre inexpugnable, se debate entre acabar con su vida de la forma más rápida e indolora posible para preservar su virtud, o encontrar la forma de huir de las garras del malvado hechicero.



Historias de fantasía hay muchas en las aventuras, tanto de alta fantasía, como de fantasía oscura u otras variantes, pero quizá esta sea de las pocas, sino la única, que cuenta una historia desde la perspectiva de un cuento fantástico escrito hace siglos. No es casualidad que el autor sea un profesional de las lenguas clásicas, pues desde el

primer momento te das cuenta de que la historia está contada con un lenguaje único, que nos puede resultar incluso chocante para esta época, pero que encaja como un guante en la historia, en la que es casi imposible encontrar una sentencia o una expresión fuera de ese tono, tan solo algunos comentarios de respuesta ante acciones muy inusuales o disparatadas rompen esa cuarta pared, y se desvela la realidad de que estamos jugando a un juego de ordenador en el siglo XXI y no leyendo un cuento clásico escrito varios siglos atrás.

El único defecto que se le podría atribuir, es que es una aventura muy corta,



```
¿Qué hacéis?
>cantar
La mezcla de desazón y pavor os impiden
tener la alegría requerida para entonar
versos. Si acaso encontraseis la forma de
recuperar, aunque fugazmente fuera, el
ánimo...

¿Qué vais a hacer ahora?
>
```




Por Dardo

The Campsite es la primera aventura gráfica *indie* creada en su totalidad por Guillem Espias. Es, sin duda, otro homenaje a las aventuras de los 90. Muy corta, *point & click*, estilo *pixel art* y con un guión divertido y algo infantil.

Sobre Guillem Espias no hemos encontrado muchos datos y no tenemos el gusto de conocerle, pero por el nombre propio catalán podríamos decir que es español (link.caad.club/vqgfn), de Barcelona. Si nos fijamos en los créditos, en el apartado «Quality Assurance», todos los que nombra son de aquí, pero parece ser que desde 2020 vive en Estocolmo (Suecia).

Título	The Campsite
Autor	Guillem Espias
Género	Aventura gráfica
Temática	Misterio y humor
Perspectiva	3ª persona en entorno 2D
Plataformas	PC, MacOS y Linux
Sistema	Unity 2019.4 y Adventure Creator
Lanzamiento	31 de enero de 2025
Voces	Español, inglés, catalán
Textos	Español, inglés, catalán
Licencia	Gratuita (acepta donaciones)
Web	guillemespias.itch.io



En 2016 estudió Organización empresarial y gestión de productos en la Politécnica de Cataluña, en Barcelona, y del 2020 al 2021 estudió en la Universidad de Upsala (Suecia) Diseño de juegos y Narrativa interactiva.

Ahora trabaja como diseñador senior de productos en Sileon Tech (link.caad.club/vk7i2), con sede en Estocolmo, después de haber trabajado en otras empresas como Strands, con la misma ocupación, o en Appventure Games (link.caad.club/145c6), como miembro fundador, destacando su juego **The Secrets of Barcino**, ahora ya discontinuado.

Realmente la aventura salió al mercado el 5 de octubre del 2024 según se anunciaba en Steam, pero no se podía descargar, solo estaba anunciada a la espera de nuevas traducciones ya que solamente estaba en inglés. En la página de itch.io la encontramos tanto en Windows como en Mac o Linux, comprimido todo en ZIP y ocupando entre 119 y 121 MB según versión. Solo hay que pulsar la versión que queramos, donar o no algo de dinero y descargarla en un momento. (link.caad.club/e63q5).

Finalmente, ya la tenemos en Steam, con fecha de salida del 31 de enero de 2025 y puede descargarse de forma

gratuita. Además del inglés, tanto la interfaz como los subtítulos los tenemos en castellano y catalán. Comentar solo que el catalán no se prodiga mucho en los juegos en general, por tanto, para nosotros es una gran noticia.

Los requisitos mínimos para que funcione son los siguientes: Windows 7 (64-bit), procesador Intel Core i5, 2 GB de RAM de memoria, tarjeta gráfica NVIDIA GeForce 820M (también Intel HD Graphics 4000 y AMD Radeon HD 8400) y 200 MB de espacio disponible.

AMBIENTACIÓN

Como curiosidad justo después de la presentación del juego, mientras carga la aventura, y en una pantalla en negro, vemos un disquete azul de 3 ½, de los viejos que usábamos con el Amiga, que pone el título y la versión de Windows, la 1.0 del juego ¡Qué nostalgia!

«En algún lugar del Mediterráneo...» vamos a tener una aventura con tres actores: Marco, el protagonista e ideólogo del paseo, Garibaldo, su hermano pequeño vestido siempre de oso, y Sofía, la prima. Es un terceto un poco caótico, sobre todo Garibaldo, y nunca sabes qué puede pasar. Nuestra misión es ir al bosque a la búsqueda de un supuesto tesoro y para ello nos embarcamos en un magnífico Seat 600 (¡más nostalgia!).

Una vez llegamos a una explanada en el bosque descubrimos en el 600 un sobre con una carta dentro que nos dice nuestras misiones: encontrar la fogata, montar la tienda de campaña, hacer una fogata funcional y buscar el tesoro. Pero esto sería solo la primera parte de las tres que consta la aventura.

Efectivamente: primero, y como parte más larga, deberemos montar en el bosque todo lo necesario para una buena acampada, en segundo lugar, iremos a



una fiesta «de mayores» y finalmente vamos a intentar encontrar el tesoro. Y todo ello siempre con la presencia de una forma oscura que sigue nuestros pasos. Cada parte la va a protagonizar un actor diferente.

GRÁFICOS

A pantalla completa y sin ningún menú que moleste, muy bien trabajados con muchos detalles, pero sin ninguna animación salvo el fuego de la fogata. Los protagonistas se ven muy bien definidos con movimientos de la boca y cuello mientras hablan.

No son imágenes generadas con IA, tan de moda hoy en día, todo está trabajado a mano, píxel a píxel, lo que conlleva un gran trabajo y mucho tiempo.

En algún momento veremos las caras de los protagonistas que ocupan por completo la pantalla, con buenas expresiones normales o de sorpresa.

Y el Seat 600, tanto por fuera como por dentro, está genial.

JUGABILIDAD

Lo principal, el «no complicarnos la vida», está perfecto. Todo está muy simplificado y jugaremos solo con el botón izquierdo del ratón: caminar, hablar, cojer... Bajando el ratón a la parte inferior de la pantalla aparecerá al inventario, que solo son ocho casillas.

Pulsando ESC tenemos el menú principal con «Continuar», «Opciones» (sonido), «Controles», «Reanudar» y «Salir y guardar». En este último caso salva



THE CAMPSITE

Por si te has
atascado...



Por Dardo

DE ACAMPADA

Con nuestro súper coche, un 600, nos vamos de acampada al bosque, justo al lado de nuestra casa. Somos Marco, el protagonista, el hermano pequeño Garibaldo y nuestra prima Sofía. Tras las charlas entramos en el 600.



Cogemos la linterna, bajamos la visera del conductor y cogemos la carta. La abrimos en el inventario y tenemos dos papeles: un mapa y los detalles de la misión. Este último está en blanco, así que usamos la linterna en él y ya

podemos leer su contenido: las cuatro misiones que debemos completar.

Salimos del coche, Sofía toma el mando y llegamos a un claro con una fogata apagada. Montamos la tienda de campaña y cogemos el tronco y la piedra frente al camino del fondo. Intentamos ir por ahí, de momento no podemos, y hablamos con los otros que ya están dentro de la tienda.

Vemos cómo alguien nos sigue es-



piando y entramos al camino frontal para llegar junto al 600, con unas ramas en el inventario. Volvemos al campamento por abajo a la izquierda y co-

gemos la estaca de la tienda. Derecha al 600 y usamos la piedra en el tope de la rueda delantera para quedarnos el segundo tronco. Izquierda por arriba al interior del bosque.

Cogemos el tronco, miramos la señal y derecha al campamento. Seguimos a la derecha al 600, entramos en el coche, usamos la estaca en la parte izquierda para activar la alarma y salimos. Entramos de nuevo, se dispara la alarma y salimos. Para pararla debemos volver a entrar y salir. Miramos el nido del árbol, izquierda y le cogemos un pedazo.

Entramos en el 600, pulsamos el botón izquierdo de los dos centrales de la zona oscura, dos veces y cogemos el encendedor. Lo volvemos a poner en su lugar, lo pulsamos para que quede verde, lo quitamos encendido y en el inventario lo usamos para encender el nido. Volvemos al campamento y en la fogata ponemos las ramas y el nido para encenderla. Después ya ponemos los troncos para tener un buen fuego y nuestros compañeros salen de la tienda para charlar.



LA FIESTA

Cogemos la cantimplora y miramos la mochila de dentro de la tienda para coger la llave del coche. Izquierda, usamos la cantimplora en el río, derecha dos veces y la usamos en el cristal delantero del 600. Entramos, ponemos la llave en el centro, pulsamos los dos botones laterales, el superior y el rojo. Le damos a la llave, el *tablier* se enciende, las luces del 600 también, luego se apaga y salimos.

Quitamos la piedra de la rueda delantera y volvemos a entrar. Pulsamos el botón a la izquierda de la llave, la



llave y llevamos el coche al río, con lo que choca contra la señal y hacemos un "puente" para pasar el río. Sofía nos sigue, hablamos, Garibaldo desaparece y ella va a buscarlo. Una vez solos miramos la «X».

Volvemos al campamento y veremos dónde está nuestro hermano.

Tomamos su lugar, esperamos un poco para ver qué dice la gente, pulsamos el vaso de sangría y viene a

hablarnos nuestro padre. Aparecen Sofía y Marco y los cuatro tenemos una larga charla.



EL TESORO

Una vez se queda Sofía sola tomamos su lugar y cogemos el *walkie-talkie*. Intentamos usarlo, pero está descargado. Vamos a la izquierda, al campamento, miramos la mochila de la tienda y cogemos una pila. En el inventario la usamos en el *walkie-talkie* para cargarlo y vamos a la derecha a la fiesta. Usamos el *walkie-talkie* y hablamos con Garibaldo. Volvemos a llamarle, pero la comunicación es mala, aunque le llamamos una tercera vez.



Vamos a mirar el candado del armario de la izquierda y, de arriba abajo,



ponemos «5-1-0». Lo abrimos y cogemos la pala. Vamos todo a la izquierda hasta la «X», usamos la pala ahí y no hay tesoro, está vacío.

En esta misma pantalla, a la derecha, está el padre de los chicos y tío



de Sofía, que examina los desperfectos del 600. Vamos a hablarle después de sus reflexiones y vemos que también están los hermanos, escondidos. Al final los pilla, siguen las charlas y se cae al agua con una carcajada general. ■



CAAD 67
Abril 2025
Año XXXVII
Tercera Edad

Publicación aventurera de
aparición trimestral

★ ★ ★

Director

Juan J. Muñoz Falcó
✉ @Juanjoide

Diseño y maquetación

José Luis Cebrián
✉ @jlcebrian
Tranqui69

✈ @tranqui69
EJVG

✉ @Eduvillagal
Javier Fopiani
✉ @JavierFopiani

Contacto
CAAD

Apartado 319
46080 Valencia
clubaventurasad@gmail.com

🌐 caad.club

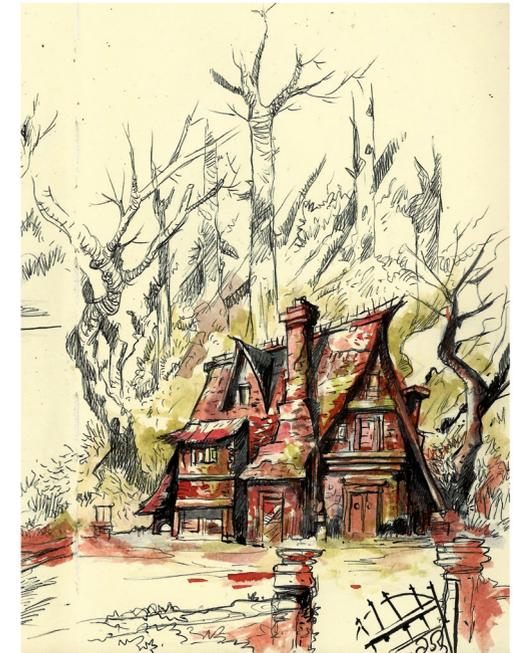
✉ @CAAD_es

🎮 yfXGR3H6aR

📌 33938974840

📺 clubdeaventurasad

◀ **Ilustración de portada:** Premio CAAD 2024 a la mejor aventura de texto: *La daga oscura*, de EJVG.



▲ Ilustración de Paco Zarco realizada con tinta y acuarela titulada *A little cursed house on the prairie*.

COLABORADORES

Dardo
EJVG
El Explorador de RPG
Entebras
jgonza
Juanjo Muñoz
Gendou the RetroNeogamer

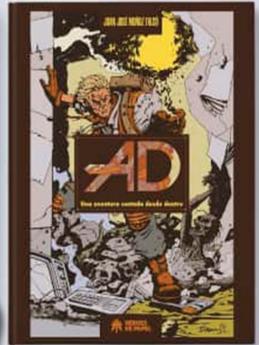
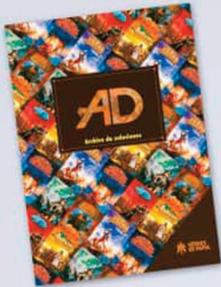
Paco Zarco
planseldon
Taku Veco
Talesin
Tibba Games
Timoneda
Tranqui69

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/MGCPI

