



INFORME

Origen de los
Juegos de Rol

INFORME

Antes...

Todo esto era

CÓDIGO

ANÁLISIS

SNATCHER™



INFORME

DESERT Y LOS
JUEGOS DE REJILLA



ANÁLISIS Y SOLUCIÓN

CLOTHES LINE



ANÁLISIS

THE LEGEND
OF SKYE

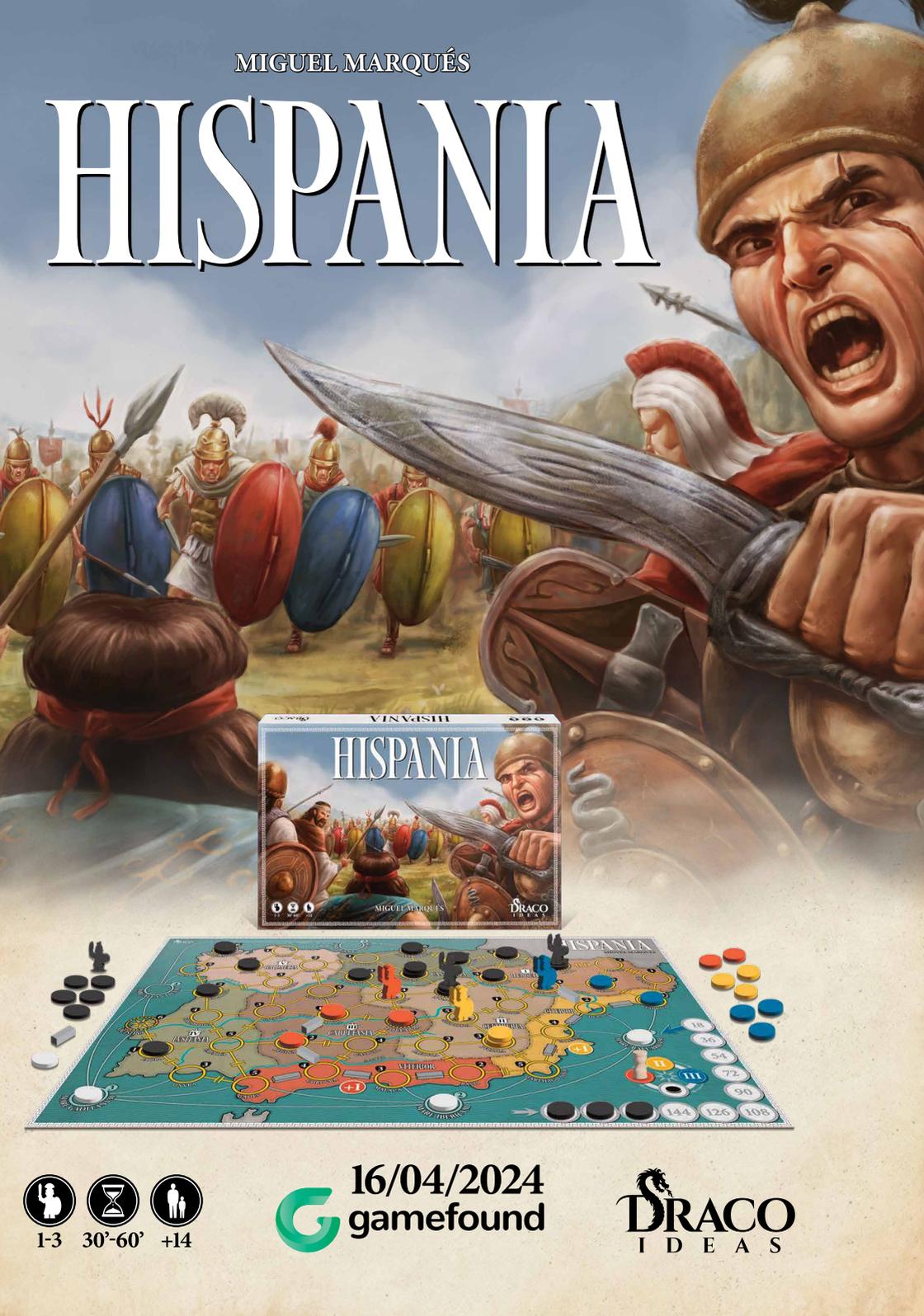


ANÁLISIS DOBLE

AN ENGLISH HAUNTING

MIGUEL MARQUÉS

HISPANIA



16/04/2024
gamefound

DRACO
I D E A S



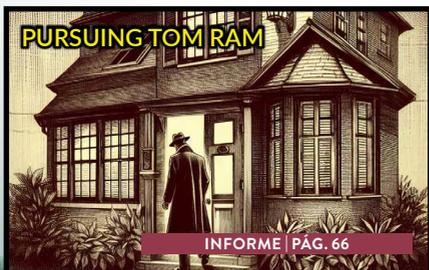
SUMARIO

PREMIOS CAAD 2024



NOTICIAS | PÁG. 16

PURSUING TOM RAM



INFORME | PÁG. 66

ANTES... ¡TODO ESTO ERA CÓDIGO!



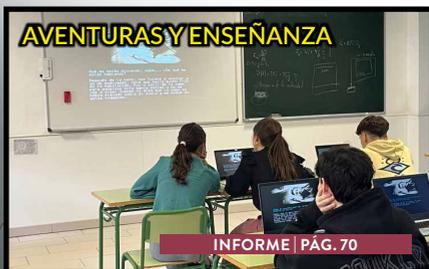
INFORME | PÁG. 44

ORIGEN DE LOS JUEGOS DE ROL



INFORME | PÁG. 30

AVENTURAS Y ENSEÑANZA



INFORME | PÁG. 70

Pág.

EDITORIAL

5

NOTICIAS

6

MISCELÁNEA

¿Sabías que...?

22

Humor

26

Pasatiempos

28

INFORMES

Origen de los juegos de rol

30

Antes todo esto era código

44

Desert y los juegos de rejilla

52

Pursuing Tom Ram

66

Aventuras y enseñanza

70

Cómo se hizo... Innsmouth

74

COMENTARIOS

Innsmouth

82

An English Haunting

90

Snatcher

100

The Legend of Skye

106

El Halcón Negro

112

Clothes Line

118

SOLUCIONES

Pursuing Tom Ram

122

Clothes Line

125

¡EL DESTINO DE HISPANIA ESTÁ AHORA EN TUS MANOS!



La Segunda Guerra Púnica termina en el 201 a.C. con la rendición de Cartago y la victoria absoluta de Roma, una república insaciable que ya ha clavado la mirada sobre su siguiente presa: Hispania. A partir de las hasta ahora posesiones cartaginesas de su costa mediterránea, rebautizadas provincias Ulterior y Citerior, Roma ordena a sus pretores la conquista de toda la península. Una tarea en apariencia sencilla para los ejércitos que acaban de derrotar al gran Aníbal.

HISPANIA es un juego cooperativo en el que entre 1 y 3 jugadores asumen el papel de todos los pretores y cónsules que Roma tuvo que enviar a Hispania durante dos siglos. Su objetivo será someter a todos los pueblos de la península antes del cambio de milenio para incorporar así Hispania al imperio en ciernes, emulando a su primer emperador César Augusto. ¡El destino de Hispania está ahora en tus manos!

COMPONENTES:

1 Tablero, 3 generales Romanos, 3 ejércitos Hispanos, 15 discos de guarnición, 4 discos de Flota, 22 discos de Revuelta, 5 Calzadas romanas, 1 marcador de Turno, 2 dados y Reglas de juego.

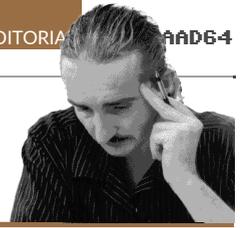
CRÉDITOS:

- ◆ **Autor:** Miguel Marqués
- ◆ **Ilustración de portada:** Paco Arenas
- ◆ **Diseño gráfico:** Matías Cazorla



16/04/2024
gamefound

DRACO
IDEAS
www.dracoideas.com



EDITORIAL

Estimado lector y aventurero:
Hacia bastante tiempo que no teníamos en un número del **CAAD** el análisis de una novela visual, y hoy lo solucionamos con nada menos que un comentario del arquetípico **Snatcher**, gracias a **ENTEBRAS**.

Por cierto, demos todos unos muy merecidos ánimos a *tranqui69*, que, pese a casi quedarse literalmente tuerto, ha seguido colaborando con el **CAAD** que tienes en las manos y sus iteraciones electrónicas. Lo de dejarse la vista haciendo el **CAAD** ha dejado de ser una frase hecha...

Me alegra decirnos que vuelven los comentarios dobles, porque como suele decirse, y aunque no sea lo mismo, si te gusta el té... ¡toma dos tazas! Tenemos no solo el informe donde se detalla cómo se hizo **Innsmouth**, sino un comentario doble del mismo, para que no tengas dudas antes de sumergirte en ese título.

Algo similar ocurre con la nueva creación de Postmodern Adventures, **An English Haunting**, analizada doblemente. Carece de informe sobre su desarrollo, pero estamos preparando una entrevista con su autor para el próximo

CAAD. Por cierto, *dardo* ha comentado él solito nada menos que cuatro aventuras en este número. Colaborad con vuestros análisis si no queréis que le dé un soponcio.

Me permito dirigir vuestra atención a un par de interesantes informes de este **CAAD**, sobre los juegos de rejilla por un lado (cuya combinación con una aventura de texto es algo que me ha rondado por la cabeza desde hace tiempo), y el origen de los videojuegos de rol por otro, que forzosamente debe empezar por los de mesa. Disfrutadlos, que no tienen desperdicio.

Para terminar, me alegra decir que se convocan de nuevo los Premios **CAAD** a la Aventura. Es una iniciativa que se llevó a cabo por primera vez en 1993, y en la que espero que entre todos escojamos las mejores aventuras aparecidas durante este 2024. La colaborativa votación se llevará a cabo en enero, y si estás desarrollando alguna aventura... ¡aún tienes seis meses para terminarla!

Nos vemos en tres meses, tras el largo y cálido verano.

Gracias por estar ahí. ■

Juanjo Muñoz

NOTICIAS

Juegos



LA DAGA OSCURA DE EJVJG

📄 **La daga oscura**, aún en desarrollo, es una aventura de texto que se podría encuadrar dentro del género de misterio fantástico con toques de comedia. El protagonista, Muha Dicramba, es sacerdote de un antiguo culto a la oscuridad y recibe el encargo de investigar un asesinato que parece imposible que haya tenido lugar a menos que la propia diosa de la oscuridad haya participado en él. Para resolverlo, Muha contará con la más que cuestionable ayuda de la propia diosa. El juego está realizado en **DAAD Ready** para Spectrum, con la intención de que en un futuro se pueda exportar al resto de sistemas y a navegador. El lanzamiento está previsto para septiembre, así que ya tenemos otra razón para estar muy atentos al próximo **CAAD**. Mientras, podéis ir haciendo boca con las otras creaciones de **EJVJG**, que podéis encontrar en su página: ■



NUEVA AVENTURA: ESCAPE ESPACIAL

📄 Nuevos creadores aventureros se animan a expresar sus meninges y desarrollar una aventura, en este caso de las clásicas, y empleando el **Adventuron**.

El último osado que ha decidido sorprendernos con su aventura responde por **Trevizer** en los canales de Discord del **CAAD**, mientras que en la red social antes conocida como Twitter le encontraremos como **Spuk**.

Ambientada en las profundidades del cosmos, **Escape espacial** nos sitúa en una cosmonave de la que debemos escapar. Recorreremos la nave buscando una salida al mismo tiempo que vamos descubriendo qué pasó en ella las últimas horas.

Tiene tres finales, pero solo uno de ellos es el bueno. ■



<https://ejvg.itch.io>



<https://link.caad.club/kesq7>

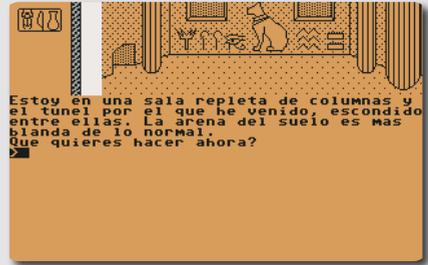
BIENO NOS LLEVA A EGIPTO CON LA ÚLTIMA TUMBA

 Nos informa Bieno Martí de su próxima creación, a la que está dándole los últimos detalles. Se trata de una aventura de texto para Commodore 64 realizada con el **Quill**, como viene siendo habitual en él. En medio de las abrasadoras arenas de Saqqara, los arqueólogos desentieran emoción y tal vez un poco de insolación mientras buscan pistas sobre la elusiva tumba de Imhotep. No es el tema más

 original, pero... ¿quién puede resistirse a una buena aventura de asalto a tumbas cuando todo lo relacionado con la egiptología va tan ligado a las aventuras de texto? Dividido

EL REGRESO DE RODOLFO SKYLARRIERTE

 Ya os hablamos el año pasado de la incursión de Sakis Kaffesakis, programador cretense amante del Amstrad CPC, en el proceloso mundo de las aventuras con su título **Rodolfo Skylarriente!**, una aventura de texto por opciones. Pues bien, parece que Sakis le ha pillado el gustillo al tema, porque nos ofrece ahora la segunda entrega de las andanzas del arqueólogo uruguayo, con el explícito título de **Rodolfo Skylarriente 2! The Archaeologist**. El juego es similar en concepto al anterior,



en dos partes para nuestra comodidad (y las limitaciones de memoria del juego). Habrá que hacerse un mapa y grabar con frecuencia para sobrevivir al templo, pero escapar con la dignidad intacta tampoco estaría de más. **The Last Tomb** llegará entre julio y agosto, contando con versiones en español, catalán e inglés, una banda sonora de Narciso *Narcisound* Quintana y una preciosa imagen de carga de Axl's. ■

con un sistema de elección de opciones numéricas, gráficos digitalizados obra de *Brundij*, música de *Manossy* y disponibilidad en varios idiomas (español, griego, inglés y francés). Consta de dos partes especialmente pensadas para el CPC 6128, aunque existe una versión de gráficos simplificados para los CPC 464. También se ofrece un juego de habilidad en el mismo paquete. Ambientado en 1980, Rodolfo debe encontrar el astrolabio de León Viejo, de valor incalculable y entregarlo al museo nacional de Nicaragua... ■



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

LOS ELFOS SALEN DE MAROLAND

Los elfos de Maroland es una aventura de texto que Daniel Carbonell (*Dwalin*) lanzó en 1993, y que fue puntualmente analizada en el **CAAD 20**. El año pasado se cumplió el trigésimo aniversario, y para celebrarlo, Dani convirtió a **DAAD** su aventura desde el **PAW** original y aprovechó para versionarla a todo lo que se pudo, presentándola en el tenderete del **CAAD** en el retro sarao Retrópolis de Valencia. Además, sin alterar historia ni guión, se mejoraron los textos, corrigieron errores y amplió el juego. Este último año *Dwalin* no ha estado ocioso, pues el siguiente objetivo ha sido traducir la aventura a la lengua de Shakespeare, así que si quieres practicarla o es la tuya, y además te gustan las aventuras, estás de suerte: **The Elves of Maroland** está lista para tu gozo y disfrute, y además en un montón de plataformas, con lo que su alcance va a ser muy significativo. Ponte nuevamente en la piel de Ged, el aprendiz de mago, pero esta vez con un diccionario al lado, como en los viejos tiempos. ■



<https://link.caad.club/dyz2i>

UNEXPANDED ADVENTURES, ¡YA DISPONIBLE!

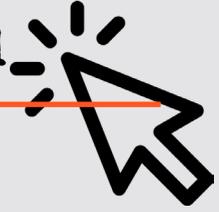
Si no sigues a la cuenta de *Epic Adventures* (@eadventures_cm) en Twitter, te avisamos que te estás perdiendo algo grande. Además de la interesante información que aportan, también llevan a cabo una ingente tarea de recopilación y preservación de libros de ayuda en la creación de aventuras de texto. Pues bien, por si esto fuera poco, ahora nos traen **Unexpanded Adventures**, una colección de dos aventuras de texto para VIC-20 no expandido (con versiones Commodore 64). De momento tenemos dos propuestas, **Pursuing Tom Ram** y **Desert**, con informes dedicados a ambas en este mismo **CAAD**. Los juegos están disponibles de forma gratuita en la página de itch.io de Epic Adventures, pero os recordamos que se pueden hacer donaciones a los autores para apoyarles en este ingrato trabajo de la creación de aventuras de texto. ■



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

NOTICIAS

Point and



ROSEWATER, UN WÉSTERN POINT AND CLICK

Es mediodía en la polvorienta localidad ciudad fronteriza de Rosewater. En la sede del pe-

riódico local, Harley Leger,

una no tan joven forastera que llegó al pueblo en busca de la tranquilidad que le negaba su turbulenta juventud, recibe una noticia que le cambiará la vida y la sumergirá en una aventura por el lejano oeste: Un hombre ha desaparecido y su fortuna será para el que primero la encuentre. Así arranca esta emocionante nueva aventura que está desarrollando Francisco González (@GrundislavGames) y que llegará próximamente a nuestros PC con Windows y Mac OS a través de Steam y GOG. Harley no estará sola en esta búsqueda, pues junto a un variopinto grupo de amigos tendrá que enfrentarse a bandidos, rebeldes, visionarios, excéntricos y a un sinfín de personajes de todo tipo. ¡Pedimos una traducción al español! ■

CRONELA'S MANSION, UN POINT AND CLICK EN TU GAMEBOY

Esperamos unos momentos para que te termines de frotar los ojos al contemplar una noticia de GameBoy Advance en el CAAD. ¿Ya? ¿Has superado el trauma? Pues vamos al lío. Resulta que *Straynus* (@Straynus) se ha embarcado en una aventura bastante inusual por estos lares, la creación de un *point and click* para dispositivos retro, entre los que podemos encontrar a la mítica consola portable de Nintendo. El juego, que aún se encuentra en fase de desarrollo, estará disponible para plataformas tan poco usuales como NES, SuperNES, GameBoy Advance, GameBoy, GameBoy Color o Nintendo Switch, además del usual PC. Como veis, el proyecto es ambicioso y tenemos muchísimas ganas de ver cómo evoluciona y, sobre todo, cómo acaba. De momento ya tenemos algunas imágenes y *gameplays* así como una página en Kickstarter. No dejéis de visitarla y apoyar al autor para que esta maravilla pueda ver la luz. ■



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



<https://link.caad.club/ln2x7>



THE KEY, AVENTURA GRÁFICA PARA AMSTRAD CPC

En Pakete Soft (grupo formado por Santiago Ontañón Villar como programador, teniendo en su haber títulos como **Westen House**, y Jordi Sureda en la labor de grafista) le han dado una vuelta de tuerca al concepto de «aventura cerrada», y no es posible ni siquiera descargarse el juego hasta que resuelvas un acertijo inicial, que te indica el enlace de descarga de la aventura, algo innovador y capaz de despertar el interés de todo aventurero amante de bloqueos y desafíos. En 2019 dieron a conocer su sistema de desarrollo **PAKET Engine** (*Point And Klick Engine Tool*), junto a una demo de una localidad titulada **Escape the ROM**, y hoy tenemos por fin un juego completo empleando el sistema. **The Key** es una aventura gráfica que adapta a los equipos CPC el estilo

de las aventuras de PC de finales de los 80 y principios de los 90. Adéntrate en la primera aventura *point and click* en tercera persona para Amstrad CPC de la historia y resuelve los misterios de la mansión Carfax mientras descubres la aterradora verdad. El juego tendrá una edición física doble, una normalita y otra especial. Lo malo, o lo bueno, es que no puedes ni siquiera inscribirte en la lista de interesados hasta que no descubras un mensaje oculto en morse dentro del juego que te indicará el enlace para hacerlo. El juego es la primera parte de una trilogía, cortito, pero muy, muy atractivo, tanto por el sistema empleado, como por sus gráficos y sonido. Ah, pese al título, el juego salió originalmente en español, pero también está disponible en inglés. Por cierto, según confirma el mismo Jordi, el motor **PAKET** admite la implementación de MSX, y como sólo haría falta crear los gráficos, no se descarta una versión para ese estándar en un futuro... ■



<https://www.paketesoft.com/es/thekey>

DEVIL'S HIDEOUT, LO NUEVO DE COSMIC VOID

📁 Cosmic Void (@Cosmic_Void_), desarrollador de juegos como **Twilight Oracle**, **Blood Nova** o **The Corruption Within**, acaba de superar una campaña en Kickstarter que ayude en la financiación de su nuevo proyecto, **Devil's Hideout**, pero no solo se ha limitado a solicitar la colaboración de los usuarios, lo ha hecho ofreciendo una demo que ya tenéis disponible en Steam. **Devil's Hideout** es una aventura de terror *point and click* en la que acompañaremos a Lauren en la búsqueda de su hermana a través de las zonas más oscuras de un universo que es puro terror, narrativa, auditiva y visualmente hablando. Con un estilo visual basado en el *pixel-art* y un vecindario que bien podría ser el pueblo de al lado de Silent Hill, este juego promete muchas horas de terror y diversión. ¿A partes iguales? El caso es que ya queda menos para que podamos disfrutar de este juego en Steam, previsto para el 11 de septiembre. ■



<https://link.caad.club/po2x1>

EL MOCAGH VENDE SU COLECCIÓN

📁 El MOCAGH (*Museum of Computer Adventure Game History*, o para entendernos, Museo de Historia de los Juegos de Aventura por Ordenador) es una iniciativa del canadiense Howard Feldman en la que mostrar su extensiva colección de aventuras y juegos de rol, y por cuyas páginas muchos hemos buceado en busca de datos e información. A finales del año pasado, Howard anunció en la web del museo que ponía en venta toda su colección. Ello no significaba el cierre de la web, sino la venta de los activos... los juegos, vamos. Toda la información se mantendrá, pero los juegos en sí pasan a estar en venta. Si eres un coleccionista compulsivo, como alguno que otro por aquí, puedes repasar el listado de títulos disponibles y hacerle una oferta a Howard. Si la cosa fructifica, todos ganan: Él podrá dedicarse a sus nuevas iniciativas y tú tendrás otro añejo juego que añadir a tus combadas y polvorientas estanterías... ■



<https://mocagh.org>

NOTICIAS

Desarrollo

CYD V0.8 TRAER MUCHAS MEJORAS



La llegada de **CYD** ha permitido acercar a más usuarios al apasionante mundo de las aventuras de texto, primero con una versión simple que se limitaba a emular los libros de *Elige tu propia aventura* y, poco a poco, convirtiéndose en un auténtico lenguaje de programación de juegos de texto interactivos. Con la versión 0.8 llegan novedades que permitirán a los usuarios crear juegos más dinámicos:

- Comando BLIT para copiar imágenes a la pantalla de forma parcial y crear animaciones simples.
- Menús a múltiples columnas y en cualquier posición de la pantalla.
- Cargar y guardar partidas en cinta o disco.
- Fundido en negro.
- Comandos para rellenar solamente los atributos.
- Comandos para implementar lectura del teclado.
- Indirección y arrays.
- Comando LET y ELSEIF para asemejarse más a BASIC.
- Ejemplos demostrando las nuevas funcionalidades.
- Llamadas a subrutinas cuando se cambia de opción seleccionada.
- Corrección de errores y mejoras internas.

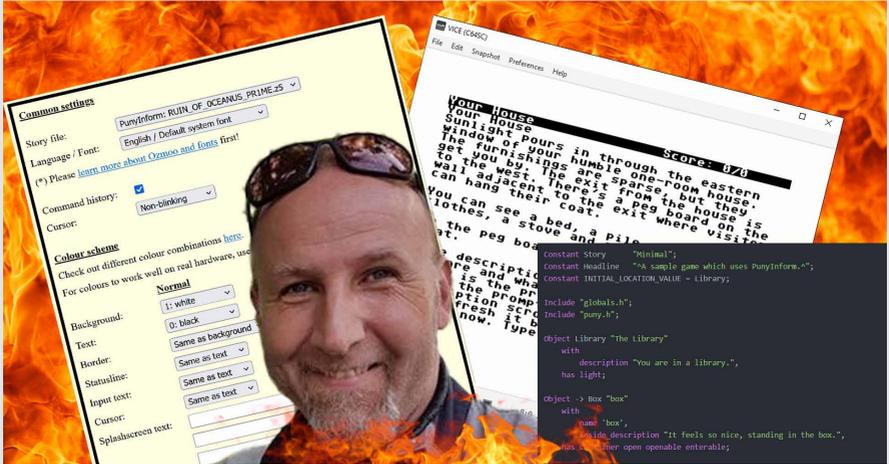


Nota del maquetador: Poco se habla del fantabuloso nuevo logotipo. ■



<https://link.caad.club/15e0y>

FREDRIK RAMSBERG... ¡ESTA QUE ARDE!



ACTUALIZA OZMOO ONLINE...

 Fredrik Ramsberg ha actualizado a la versión 14.29 **Ozmoo Online** para tener siempre disponible una lista de aventuras de lo más conveniente. El objetivo de **Ozmoo Online** es crear imágenes de disco para ordenadores de Commodore o Acorn de 8 bits a partir de un archivo **Z-code**. Fredrik ha cambiado la lista de juegos **PunyInform** disponibles en el sitio web, que pasan a ser los mejor valorados, y también ha añadido descripciones para los mismos. Cada usuario tiene su propia área de archivos, por lo que ningún otro usuario puede ver los archivos que subes o las imágenes de disco que creas. Pues nada, como muy bien dice Fredrik... ¡disfrúta! ■

Y ADEMÁS, LANZA UN NUEVO PUNYINFORM

 Es casi una tradición que cada **CAAD** anuncie una nueva versión de la librería **PunyInform**, y este no va a ser menos. Fredrik nos da a conocer la nueva versión 5.5, con los usuales arreglos y mejoras. Por cierto, ahora **TAKE ALL** no solo recoge todo objeto que esté a mano, sino también cosas vivas. Si se dejan, imagino... ■



<https://ozmoo.online>



<https://link.caad.club/5eg7x>

DAAD READY V.0.9.3, ¡YA DISPONIBLE!

Los desarrolladores de *parsers* y utilidades de creación de aventuras de texto están que no paran. *Uto* (@[uto_dev](#)) nos trae mejoras para el difícilmente mejorable **DAAD Ready**. ¿Qué hay de nuevo? Para Spectrum Next hay un nuevo intérprete que incorpora funciones de **Maluva** como XPICTURE, XMES, XUNDONE o XSPEED. Además, soluciona los problemas con END/EXIT que no borran la última imagen al salir del juego y restaura la velocidad normal

al EXIT. Como contrapartida, no incluye soporte para gráficos lineales (vectoriales), pero tiene unos 2 kilobytes más disponibles para la DDB. Para MSDOS se corrige el error con el *condacto* END. El último sustantivo convertible ahora es el n.º 39 en lugar del n.º 19, algo que también ocurre en las versiones ZX128PLUS3 y ZX128TAPE, y hay más, mucho más. Como siempre, podéis encontrar más información en la página del proyecto, o en los foros o Discord del **CAAD**. ■



<https://ngpaws.com/daadready>

FURTHER EXPLORATIONS, LO NUEVO DE AARON A. REED

Further Explorations, el esperado libro compañero de *50 Years of Text Games* escrito por Aaron A. Reed (@[aaronareed](#)), finalmente ha llegado a las estanterías de las librerías y tiendas *online*. Este nuevo volumen promete sumergir a los lectores en un fascinante viaje a través de aspectos aún más profundos y curiosidades del mundo de los juegos de texto. El libro ofrece una colección de contenidos que no encontraron cabida en su predecesor, desde destacados artículos sobre juegos clásicos hasta análisis de experimentos y géneros omitidos. Tenéis más información y el enlace de compra en la página de [itch.io](#) de Aaron. ■

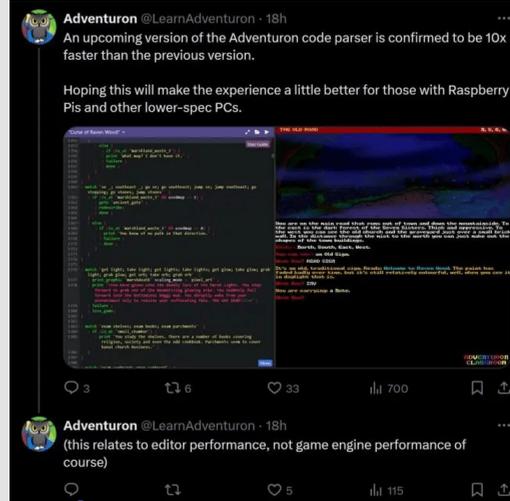


<https://link.caad.club/749w4>

ADVENTURON

¿SE ACERCA ADVENTURON 2.0?

Algo se mueve en el castillo de Chris Ainsley (@LearnAdventuron), y esta vez no se trata de fantasmas ni de criaturas misteriosas, sino de una emocionante noticia para los amantes de las aventuras de texto. Una noticia que, con algo de suerte, aplacará los lamentos que se escuchan en nuestro canal de Discord y en nuestro foro, referidos a este magnífico *parser*. ¿Un **Adventuron 2.0**? Bueno, bueno... no nos pongamos a dar botes como locos ni pensemos en las palabras del señor Lobo. De momento, lo único que tenemos es un escueto *tweet* del propio Chris que confirma que una nueva versión del analizador de código **Adventuron** está en camino, y parece traer un avance significativo en términos de rendimiento. La nueva versión promete ser ¡10 veces más rápida que su predecesora! Pero puntualiza, EL EDITOR, no el juego, eso ya es cosa tuya. Pero eso no es todo, la noticia también trae esperanza para aquellos que juegan en dispositivos con especificaciones más modestas, como Raspberry Pi. No sabemos mucho más, pero vamos a estar muy atentos a la posibilidad de que **Adventuron** dé un paso más en el camino a convertirse en un *parser* del siglo XXI. ■



<https://adventuron.io/>

CAAD

REVISTA PARA AVENTUREROS

PREMIOS CAAD 2024

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

CONDICIONES:

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

CATEGORIAS:

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

PREMIOS:

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

Más info: caad.club

NOTICIAS

Eventos

VALENCIA INDIE SUMMIT 2024

Este sarao internacional (evento, dicen los que saben) va ya por su séptima edición y tuvo lugar del 16 al 18 de mayo, con dos días dedicados a los profesionales del sector de los videojuegos —desarrolladores e industria respectivamente— y un tercero dedicado al público general, con charlas, mesas redondas, exposición de proyectos, zona de *networking* y mesa de financiación e inversiones. El evento, con cierta predilección por las producciones independientes, finalizó con una gala de premios, los *Valencia Indie Awards*. Destaquemos que el estudio madrileño



RedMonkeyStudio fue invitado con su título **The Cerpan Project**, mencionado en el **CAAD 62**. Curiosamente, los trofeos son unas pequeñas paellas (que no paelleras). Se nos tenía que haber ocurrido a nosotros... ■



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

EL DÍA DEL FIRFURCIO

El día del Firfurcio fue una feliz ocurrencia de nuestro zaragozano amigo Ángel (@anjuelzg en X). Tras algunas deliberaciones, se decidió que fuese el primer día de junio, mes en que

Microhobby publicó el juego, allá por 1989. Esta pequeña aventura no comercial de Aventuras



AD titulada **Supervivencia**, aunque es más conocida popularmente como **El Firfurcio**, fue especial en varios aspectos, puesto que no se utilizó el **DAAD** para crearla, sino el **PAW**. Tan solo se publicó para *Spectrum*, siendo además gratuita, pues se distribuyó junto a la revista *Microhobby* n.º 189 de junio de 1989, en una cinta muy aventurera que también incluía **Don Quijote**. Recuerda que puedes jugarla directamente desde la **wikiCAAD** a través de este enlace: ■



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

TEXT ADVENTURE LITERACY JAM 2024

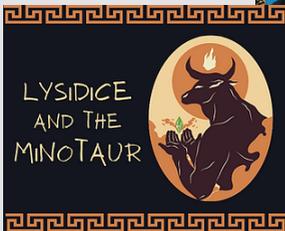
📁 ¿Qué es TALP? Pese al nombre, es un concurso anual que ya anda por su cuarta edición, iniciado originalmente por Chris Ainsley, el autor de **Adventuron**, y mantenido actualmente por Garry Francis, antiguo redactor de la revista *Page 6 Atari User*. Su primera edición contó con una versión en español con patrocinio del CAAD, participando títulos como **Farila y los duendes del frío** de *EJVG*.

El objetivo es crear una aventura de texto que sea adecuada para jugadores con poca o ninguna experiencia previa

en este tipo de juegos. El juego debe incluir un tutorial. Aunque esta edición es temática, concretamente «cuentos de hadas», no es un requisito imprescindible que los juegos participantes tengan esa ambientación.

Hay diez participantes, y la mayoría de los títulos se pueden jugar en línea. El objetivo era acceder a su web, jugar esas aventuras y puntuarlas antes de que acabase el plazo el 31 de mayo de 2024. Una vez finalizado, esta ha sido la clasificación:

1. Who Kidnapped Mother Goose?
2. The Basilisk and the Banana
3. Lysidice and the Minotaur
4. Bakemono no Sekai - World of Monsters
5. The Wolf
6. A Princess Saves a Dragon
7. Lulu and the Asteroid of 100%
Guaranteed Doom
8. Their First Meeting
9. Day Out
10. Camelot Jack



Aquí tienes la web por si quieres más detalles:



<https://itch.io/jam/talp2024>

RETROPIXEL MÁLAGA 2024

La VII Muestra de retro-informática y videojuegos, organizada por la Asociación Lúdico Técnica de Aficionados a la Informática Retro (ALTAIR) se celebró los días 13 y 14 de abril en la Facultad de Derecho de la Universidad de Málaga, y estuvo dividida en varias zonas, dedicadas a diversas actividades como exposición de componentes, ordenadores y consolas tanto de uso empresarial como doméstico, una zona de juego en la que jugar con algunas de esas máquinas, incluso con torneos, y una zona dedicada a conferencias y talleres sobre la historia de la informática, desarrollo de videojuegos, historia de los videojuegos...

Por si todo esto no fuera suficiente, el CAAD estuvo presente gracias a la impagable (porque en el CAAD nadie cobra nada) colaboración de Ruber Eaglenest y Fran Kapilla (de Sequentia Soft) que nos muestra-



ron sus últimos proyectos y compartieron sus conocimientos. ■



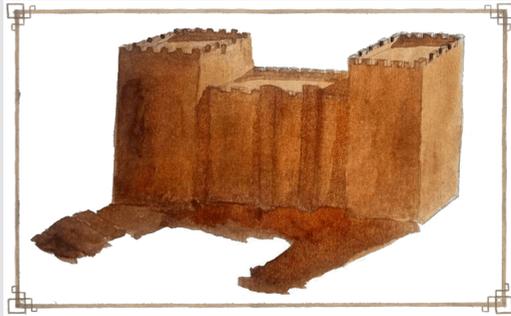
<https://retropixel.es/>



Concours 2024 de *Fiction Interactive Francophone*

SUR L'INÉVITABLE EN LA CONFI24

📄 El concurso anual ConFI24 de la web francófona fiction-interactive.fr (@ifictionfr) pone punto y final a su decimoséptima edición con el resultado de las aventuras ganadoras. En primer lugar, **Le Dernier Serment** de *Narkhos*, una aventura con *parser* de temática fantástica desarrollada para ordenadores Amstrad CPC, ganó en las categorías de «mejor aventura» y «excelencia técnica». Pero la gran sorpresa de esta edición la encontramos en el quinto puesto: **Sur l'inévitable**, de nuestro compañero @paravaariar. Si el título de esta aventura nos resulta familiar, no es para menos: se trata de la traducción al francés de **Sobre lo inevitable**, aventura participante en la Rayuela de Arena 2023. En esta versión,



la aventura ha quedado tercera en la categoría de «uso del tema» y cuarta en las categorías «excelencia en diseño narrativo» y «excelencia técnica». Vale, está claro que no es la ganadora, pero hay que reconocer que ¡Es un resultado excelente para la primera incursión de un compatriota nuestro en tierras francófonas! Nuestras felicitaciones a *paravaariar* por el éxito de su aventura. ■

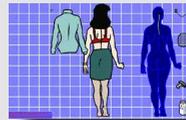


<https://link.caad.club/6269h>

AGS AWARDS 2023

Un año más vuelven los prestigiosos AGS Awards, con una divertida ceremonia retransmitida en YouTube con un despliegue de medios y de humor que ya querría más de una academia de las artes y las ciencias. Aquí tenéis los ganadores de cada una de las categorías:

- Best Game of the Year:* **Abscission**
- Best Freeware Game:* **Shards of God**
- Best Short Game:* **Trapped On The Balcony**
- Best Non-Adventure Game:* **Super Star Trek (1978) meets 25th Anniversary**
- Best Demo:* **An English Haunting**
- Best Audio:* **Abscission**
- Best Visuals:* **Shards of God**
- Best Writing:* **Stranger in Utopia**
- Best Programming:* **Dreams in the Witch House**
- Best Character:* «Dr Noriko» de **Barn Runner 5: The Forever Friday 5**
- Best Gameplay:* **Abscission**



Como comprobaréis respecto a la edición 2022, ha habido algunos cambios en las categorías. Se unificaron arte de fondo, arte de personajes y animación en *Best Visuals*. La mejor música y actuación de voz ahora forman parte de la categoría *Best Audio* y, por último, la jugabilidad y los acertijos se fusionaron en *Best Gameplay*. Si el año pasado **Nightmare Frames** fue el gran triunfador, esta vez ha estado más repartido, con un **Shards of God** que le pisa los talones. Destaquemos también el premio obtenido por nuestros amigos de Postmodern Adventures (@postmodernadv) con la demo de **An English Haunting**, juego doblemente analizado en este CAAD.■

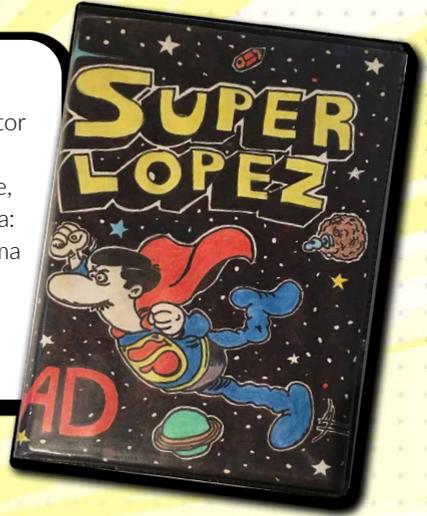


<https://link.caad.club/ovu8c>



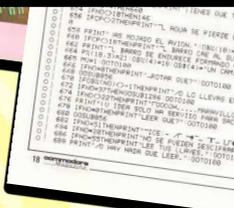
... Superlópez, además del proyecto de Rino Soft, también lo fue de Nicolás Lecuona, el autor de **Megacorp**?

Él mismo nos lo cuenta: «Nada emocionante, todo sobre papel, no se llegó a programar nada: tenía elementos de múltiples historias y la trama giraba alrededor de los petisos carambanales. Pero el tema derechos lo hizo poco atractivo. Hice el *mockup* para vender la idea; no coló».



... hay una aventura llamada **Supervivencia** tres años anterior a la de Aventuras AD?

Apareció en los números de enero y febrero de 1985 de la revista *Commodore Magazine* como un listado en BASIC para teclear.



SUPERVIVENCIA
Un juego para que vivas (y 2ª parte)
la aventura con tu C-64

El mes pasado publicábamos, en *Commodore Magazine*, la primera parte de una laboriosa aventura **SUPERVIVENCIA**, derivada al C-64. Seguro que muchos de nosotros ya la habéis recibido y la tenéis guardada en el casete con sus alertados en *diskette* esperando ansiosamente

la llegada de la 2ª parte para poder empezar a jugar. Pues bien, ya no tenéis que esperar, aquí está.

El final es bastante largo, así que tened los errores siempre a mano, se ocupará alguien y tendremos cuidado sobre todo con las senectices DATA,

que suelen ser la principal fuente de problemas, y muchos, difíciles de detectar.

En la primera parte explicábamos un poco la trama del juego. El juego en sí se desarrolla con su aventura en la jungla, y nosotros llegamos a rescatarle decidida a investigar una es-

... Phoenix Software lanzó en 1983 una serie de títulos para Commodore 64 y VIC-20 con la particularidad de ser dobles?

En la cara A de la cinta había un juego de acción, y tras superarlo se obtenía un código para acceder a una aventura en la cara B, como en **The Sorcerer's Apprentice**, realizado por Stuart Barnes.



AMIGA

PLAZA OESTE

Turno: 9



PLAZA OESTE

Turno: 9



... la versión que hay por Internet de Amiga de **Templos Sagrados** está corrupta?

José Luis Cebrián confirma que una sección del fichero DAT (en concreto, la de un gráfico) está machacada con basura, y añade «esto coincide con lo que decía Dardo en su solución, en la que se quejaba de ciertos errores de duplicación del juego, pues le daba error de lectura en una localidad y no lograba avanzar. Pues resulta que... ¡tenía razón! El error de disco coincide con la imagen petada. Quien volcara los discos seguramente se encontró con ese error de lectura, lo ignoró, y tiró adelante. O bien, alguien distribuyó copias que habían sido leídas con el error». De todos modos, en la web del CAAD tienes una versión corregida y plenamente funcional. Esperemos que se expanda pronto por Internet toda.

Intentad jugar, pasar la primera parte y luego, ya en la segunda, salid del pantano y llegar a la "Plaza Oeste". A que no podeis ?. Resulta que TODOS los juegos originales, petan aqui y te da un "read/write error".

THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR



destacan en una estantería situada hacia la izquierda. Una puerta abre el camino hacia el sur. También puedes observar que hay un libro
 ?
 Llevas nothing
 >E



que hay un libro
 ?
 LEER LIBRO
 Empieza la aventura.
 ?
 Llevas una canisa
 >E



Llevas nothing
 ?
 LEER LIBRO
 Empieza la aventura.
 ?
 Llevas una canisa
 ?
 LEER CANISA
 No puedes.
 >E



este. El camino sigue hacia el este. También observas que hay una botella de vino en la espada
 ?
 Llevas una canisa.
 ?
 LEER CANISA
 No puedes.
 >E

destacan en un
 situada hacia
 puerta abre el
 sur. También pu
 que hay un libr
 ?
 Llevas nothing

... el **GAC** no permite traducir el término inglés «nothing» que se muestra cuando no llevas nada en el inventario?

Las aventuras españolas que usaron este *parser* lidiaron con esa limitación de varios modos. Algunas, como **Zipi y Zape**, **Legend** (en sus cuatro partes) o **Ke rulen los petas** simplemente lo dejaron tal cual. Otras trataron de editar el término reemplazando los caracteres uno a uno en el *runtime* del juego, como en las espaciales aventuras **Megacorp** y **La guerra de las vajillas**, mientras que un tercer grupo optó por que siempre llevases un objeto o prenda del que no podías desprenderte, caso de **Mantis**, **La corona** o **Don Quijote**, estos dos últimos con su propia particularidad: En el primer caso morías si te quitabas los zapatos, y en el segundo era posible ver el mencionado *nothing* si se hacía un inventario antes de iniciar propiamente el juego con **LEER LIBRO**.



mejor signo de las nubes!
 cuando el signo de hoy
 ratas se ha multiplicado,
 que el signo de hoy.
 ?
 Llevas nothing



???
 LLEVO CON: GO: UN DISCO RECALCO
 RECALCO
 ?
 LLEVO CON: GO: NADA
 ???

HUMOR

Por @ComicFans



¡Únete a la Aventura!

Tanto si eres un lector habitual del **CAAD** como si es la primera vez que un ejemplar cae en tus manos, ya deberías saber que, en nuestra comunidad, nos apasionan las aventuras de texto.

Un tipo de juegos en los que cada día encontramos nuevos retos, exploramos mundos imaginarios, nos sumergimos en historias cautivadoras y disfrutamos de la riqueza de este género único. Sin embargo, para hacer crecer este fascinante universo, necesitamos tu ayuda.

¿Te encanta estar al tanto de las últimas noticias? ¿Eres un experto en alguna aventura en particular? ¿O simplemente quieres compartir tu amor por los juegos de texto? Entonces, únete a nuestro equipo y sé parte activa de nuestra comunidad.

¿Cómo puedes contribuir?

- **Redactando Noticias:** Mantente al tanto de las novedades y comparte con la comunidad las últimas tendencias, lanzamientos y eventos relacionados con las aventuras de texto.
- **Rellenando Fichas de Juegos:** Ayúdanos a construir una base de datos sólida y completa. Aporta tus conocimientos sobre tus juegos favoritos o descubre nuevos títulos para compartir con todos.
- **Actualizando la WikiCAAD:** Colabora en la creación de un recurso valioso para todos. Agrega información sobre autores, curiosidades, historias destacadas y cualquier detalle que enriquezca nuestra enciclopedia de aventuras de texto.
- **Participando en el Foro:** Fomenta la discusión y comparte tus experiencias. Pregunta, responde, y forma parte de las conversaciones que hacen crecer nuestra comunidad.

Visita nuestra web y descubre las secciones dedicadas a noticias, juegos, la wiki y el foro. Si encuentras algo que te apasiona o si tienes ideas frescas, ¡no dudes en sumarte!

Tu participación es clave para hacer de nuestra revista y comunidad un espacio vibrante y lleno de vida. Únete a nosotros en esta emocionante aventura de palabras y mundos imaginarios.

El **CAAD** no solo es un club de aventuras, es tu club de aventuras. Anímate a participar y deja tu impronta en el mundo aventurero. ¡Te esperamos!

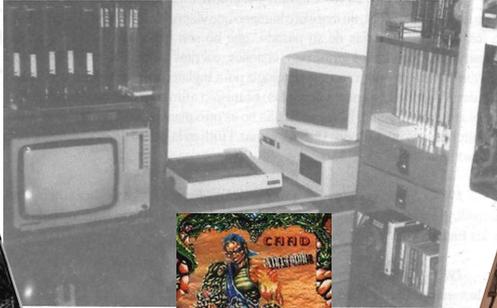


PASATIEMPOS

Por  @Tranqui69



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



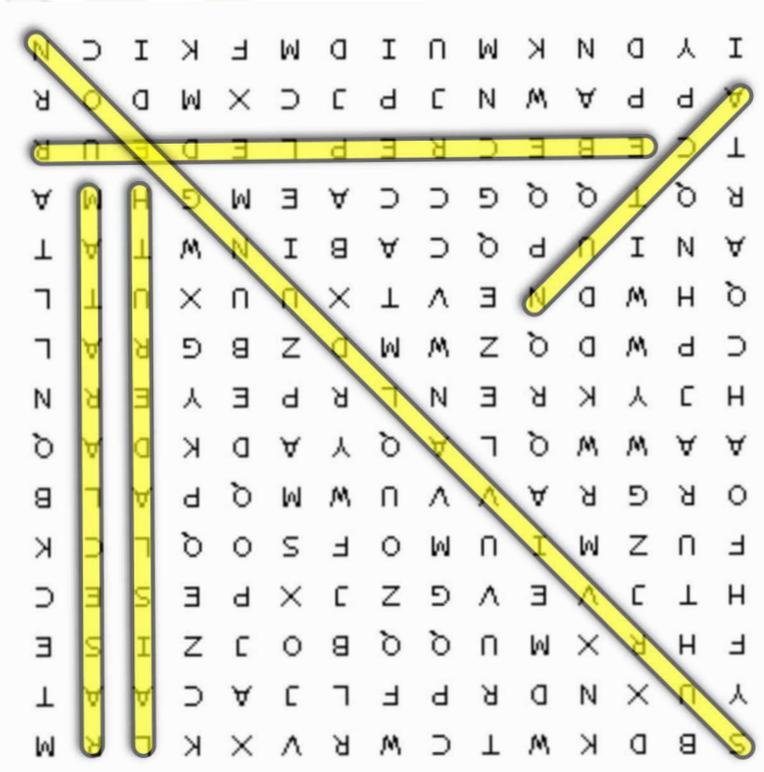
¿Cuál fue el primer juego que apareció en las páginas del **CAAD**?



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



wiki.caad.club



ORIGEN DE LOS VIDEOJUEGOS DE ROL (I)

1971-1974: Nace el rol

Por El Explorador de RPG  @exploradorrrpg



Si queremos conocer el origen de los videojuegos de rol, primero debemos conocer el origen de los juegos de rol (no muy anterior), sobre el que se podrían escribir libros enteros, y de hecho ya se han escrito, así que le dedicaré solo la primera parte de este artículo al tema, no solo por ser más ampliamente conocido entre los aficionados al género, sino para no desviarme demasiado de lo que nos interesa: los videojuegos.

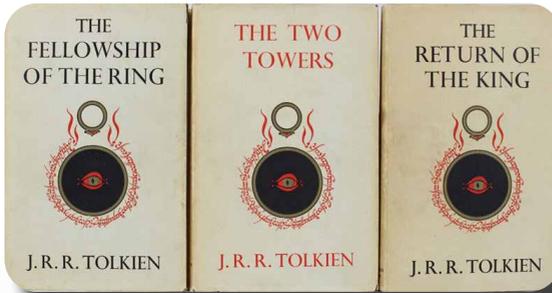
En cuanto a los videojuegos, no vamos a remontarnos a su origen, sobre el que aún existe debate y queda demasiado lejano

como para ser relevante en lo que respecta al rol, pero sí explicaré cómo en el contexto en que apareció este último, los videojuegos se hallaban en plena expansión, y más aún con la llegada de la revolución de los microcomputadores (computadores personales), que pusieron la programación de juegos y su disfrute al alcance de cualquiera (o de casi cualquiera, pues sus precios fueron bastante inaccesibles hasta que Clive Sinclair apostó por abaratar costes y producir en grandes cantidades, para vender computadores realmente asequibles con su serie ZX).

Wargames

Los juegos de rol tal y como los conocemos tienen su origen en la unión de dos tipos de juegos (y como veremos de dos personas), ambos englobados en los *wargames* (o juegos de guerra). Por un lado están los *wargames* con miniaturas dedicados a la época medieval (los había dedicados a multitud de etapas históricas), y dentro de estos concretamente los de ambientación fantástica (inspirados por *El Señor de los Anillos*, *Conan*, *Elric* y otros). Por otro lado tenemos los *Braunsteins* inventados por David Wesely, en los que cada jugador inter-

pretaba a un personaje con un rol concreto (y cierto objetivo), y un árbitro decidía el resultado de sus acciones (toman su nombre del escenario de la primera partida, la ciudad ficticia alemana de Braunstein, en la época napoleónica).

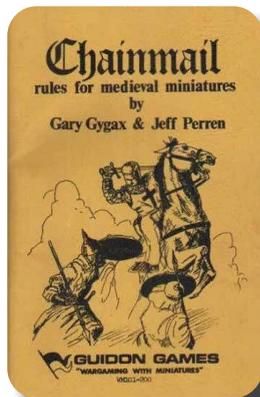


Probablemente los libros de fantasía más influyentes para el origen del rol.

Con respecto a los *wargames* medievales con ambientación fantástica, Gary Gygax y Jeff Perren publicaron en 1971 el manual *Chainmail: Rules for Medieval Miniatures*, que incluía un suplemento dedicado a la fantasía (con monstruos, hechizos, objetos mágicos, e incluso un sistema de alineamiento), a través de Guidon Games, la empresa de Don Lowry,

que también fue su ilustrador, y de la que Gygax era editor (realmente este no fue el primer *wargame* con ambientación fantástica, pero sí el más relevante para la aparición del rol). Tanto Perren como Gygax pertenecían a la asociación de *wargamers* *Lake Geneva Tactical Studies Association* (LG TSA) y a la *Castle & Crusade Society* (C&C) (centrada en los *wargames* medie-

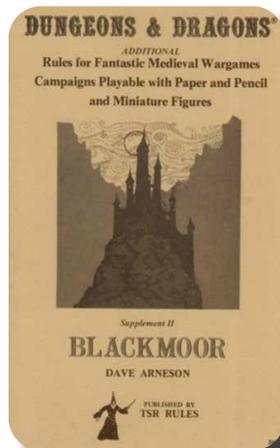
vales), ambas parte a su vez de la *International Federation of Wargaming* (IFW), siendo Gygax editor del boletín *Domesday Book* de la *C&C Society* (y miembro fundador de las tres agrupaciones mencionadas), en el que ambos habían publicado una versión preliminar de las reglas de *Chainmail* ya en 1970 sin el suplemento de fantasía (al parecer un añadido posterior de Gygax, aficionado al género), con el nombre de *LG TSA Miniatures Rules*, y antes ese mismo año una versión aún menos desarrollada en la revista especializada *Panzerfaust* (comprada en 1972 por Don Lowry), con el nombre de *Geneva Medieval Miniatures*.



Chainmail, el wargame de Gygax y Perren.

Con respecto a los *Braunsteins*, tanto David Wesely como Dave Arneson pertenecían a la asociación de *wargamers Midwest Military Simulation Association* (MMSA), también parte de la IFW y en la que el primero empezó a dirigir sus *Braunsteins* en 1969, y el segundo le tomó el relevo cuando Wesely tuvo que incorporarse a filas (al parecer las siguientes partidas estuvieron ambientadas en una república latinoamericana llamada Banania, en la que se fraguaba un golpe de estado). Además hubo otro miembro de la MMSA, Duane Jenkins,

que empezó a dirigir en 1970 sus propios *Braunsteins* con ambientación del oeste (conocidos como *Brownstones*), y que añadieron la particularidad de que los jugadores interpretaban y desarrollaban la historia del mismo personaje en una serie de partidas (o campaña), en las que Arneson participó (realmente los juegos en los que se interpreta un rol ya existían de siempre, como cuando de niños jugábamos a polis y cacos, pero los *Braunsteins* les añadieron un grado sofisticación y complejidad que sin embargo aún no eran suficientes para convertirlos en lo que conocemos hoy día como un verdadero juego de rol).



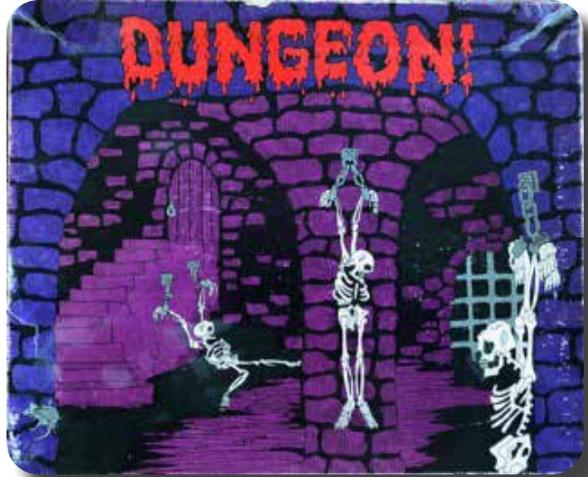
Blackmoor, la primera campaña de rol.

Juegos de rol

Si a todo lo anterior le unimos que Dave Arneson también era miembro de la *C&C Society* y aficionado a la fantasía, no es de extrañar que en 1971 iniciara la primera campaña de rol (esta vez sí, tal y como lo conocemos) de la historia (*Blackmoor*), cuyo sistema sería un *Braunstein* (o *Brownstone*) con reglas para el combate y ambientación basadas en parte en el suplemento de fantasía de *Chainmail*, aunque añadiendo elementos fundamentales propios, como

la progresión de los personajes. Blackmoor (inicialmente Black Moor) era el nombre de una baronía controlada por Arneson del ficticio Gran Reino (cuyas localizaciones se repartían y disputaban los miembros de la C&C Society en sus partidas de *wargames*), y también el nombre del castillo bajo el que se encontraba la mazmorra que exploraban los personajes en su campaña (otro aspecto novedoso de su juego). Y esta exploración de mazmorras le gustó tanto a uno de sus jugadores, Dave Megarry (también de la MMSA), que en 1972 diseñó su propio juego de mesa (inicialmente llamado *The Dungeons of Pasha Cada*) basado únicamente en ese aspecto de las partidas, y sin la necesidad de un árbitro (tampoco había desarrollo del personaje), pues los encuentros eran aleatorios y con opciones muy limitadas.

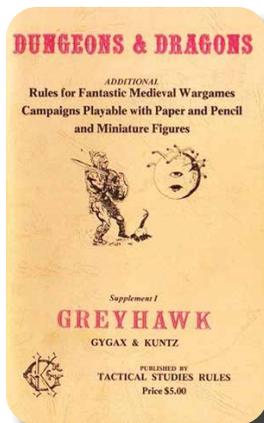
El caso es que ya fuera mientras trabajaban juntos para Guidon Games en un



Edición original de *Dungeons & Dragons*!

juego (*Don't Give Up the Ship*) sobre otra afición común (las batallas navales), cuando Dave Arneson publicó un artículo sobre su campaña en 1972 en el boletín *Domesday Book* del que Gary Gygax era editor, o porque ya se conocían de alguna convención de juegos *Gen Con* (fundadas también por Gygax) en la que habían coincidido, Gygax se interesó por la campaña de Arneson, y tras serle mostrado el sistema por este en una partida de prueba, acabó empezando la

suya propia, *Greyhawk* (igualmente con un castillo y una mazmorra del mismo nombre), ese mismo año de 1972. En esta partida de prueba también participarían (entre otros) Dave Megarry, que estaba allí para demostrar su juego de mesa (finalmente publicado por TSR en 1975 como *Dungeons & Dragons*!), y Rob Kuntz (otro miembro de la LGTSA y de la C&C Society), que disfrutó tanto que también empezó su propia campaña (*El Raja Key*) al año siguiente, dirigiendo a Gygax como jugador.



Greyhawk, la segunda campaña de rol.

A partir de ese momento, los dos padres del género (que más adelante acabarían divorciándose) trabajaron juntos para depurar el sistema de reglas que se terminaría convirtiendo en el primer y más famoso juego de rol de la historia, inicialmente con el nombre genérico de *The Fantasy Game*, con el que fue demostrado al público en la *Gen Con* de 1973, aunque como no tuvieron suerte con Don Lowry para publicarlo a través de Guidon Games, Gary Gygax tuvo que fundar ese mismo año su propia empresa, Tactical Studies Rules (TSR, de

la que acabaría siendo «expulsado» años más tarde), junto con Don Kaye (jugador de su campaña *Greyhawk* y también miembro de la LGTSA), aunque a la postre tuvieron que añadir como tercer socio a Brian Blume por falta de financiación. Y así es como a principios de 1974 se publica la edición original de *Dungeons & Dragons* (subtitulada *Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*, y con ilustraciones de Dave Arneson entre otros), desde el inicio formada por tres libros (vendidos juntos en una caja): *Men & Magic*, *Monsters & Treasure* y *The Underworld & Wilderness Adventures* (que en ediciones posteriores tomarían

los nombres de Manual del Jugador, Manual de Monstruos y Guía del Dungeon Master).

Computadores

Al igual que para la creación del primer juego de rol hizo falta la unión de dos estilos de juego, para la aparición del primer videojuego de rol hizo falta la conjunción de otros dos elementos. Hemos visto cómo fue la creación del primero de ellos, el *Dungeons & Dragons* (D&D), cuya fama se extendió rápidamente no solo entre los *wargamers*, sino entre muchos estudiantes de instituto y universidad, especialmente tras publicarse el suplemento *Greyhawk* de 1975, con nuevas reglas y material usados por Gygax en su campaña, que hacían



Los tres manuales de la edición original de D&D.

el juego más accesible al público general y menos dependiente de *Chainmail* y su manual de *wargame*, que aún se referenciaba en los primeros libros. El segundo elemento lo tenían dichos estudiantes (aunque también profesores e investigadores) a su alcance: los *mainframes* (o su versión un poco más ligera, los minicomputadores), grandes y potentes (para la época) computadores centrales a los que se podía conectar desde múltiples terminales remotos (únicamente con fines educativos, en el caso de los estudiantes, aunque también los tenían en grandes empresas y tecnológicas), unidos a una creciente cultura *hacker* que abogaba por el acceso libre a los computadores y sus recursos para todo tipo de usos y para todas las personas («hackers» en un sentido diferente al de los que usan sus habilidades para hacer daño y obtener beneficio personal, a los que estos llaman «crackers»).

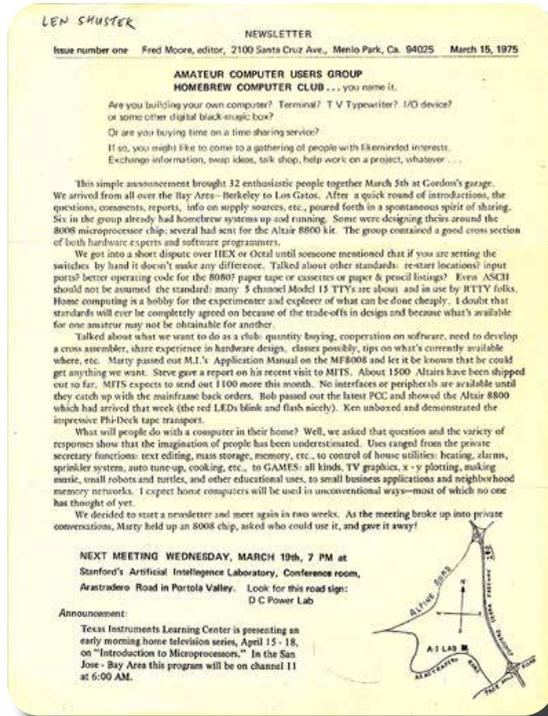


Revista *Popular Electronics* de enero de 1975 anunciando el Altair 8800.

Los participantes de esta cultura «hacker» serían los impulsores de la revolución de los microcomputadores, siendo uno de sus mayores puntos de inflexión la comercialización del microcomputador Altair 8800 por MITS en 1975, cuyo primer lenguaje, el Altair

BASIC, fue creado por el Microsoft (entonces Micro-Soft) de Bill Gates y Paul Allen (siendo el producto que lanzó la carrera de la compañía), y que a su vez inspiraría la creación del primer computador Apple, comercializado por Steve Jobs y Steve Wozniak. Estos últimos, por cierto, eran miembros del *Homebrew Computer Club*, cuyas copias ilegales de *software* propiciaron la «Open Letter to Hobbyists» de Gates (una especie de manifiesto contra la «piratería»), y cuyo primer contacto con el Altair 8800 vino de la mano de una agrupación llamada *People's Computer Company* (PCC), cuya relevancia veremos dentro de poco.





Primer número del boletín del *Homebrew Computer Club*.

El caso es que en la cultura «hacker» se veían los computadores como una herramienta que daría poder y libertad a la gente si aprendían a utilizarla y se les proporcionaba un acceso libre, tanto a la tecnología como a la información. De ahí que buscasen la llegada del computador personal y estuviesen a

favor del «software libre», especialmente cuando los precios iniciales de este para los microcomputadores (heredados de la era *mainframe*, cuando el *software* aún no tenía *copyright* y las copias no eran un problema, pues los clientes eran por lo general grandes empresas y organizaciones) eran demasiado elevados. Por

eso no es de extrañar que ciertas personas que compartían esta filosofía tratarasen de promover la educación informática (y a través de la informática) por medios contrarios a los rígidos y poco accesibles estudios y sistemas establecidos, es decir, a través de los juegos (o debería decir videojuegos, solo que entonces esa palabra se usaba solo para los juegos de videoconsola, y los otros eran simplemente juegos de computador), y en algunos casos ofreciendo acceso por un módico precio (o gratis) a los computadores (como hizo PCC, que a su vez lo conseguía como donaciones de las grandes compañías).

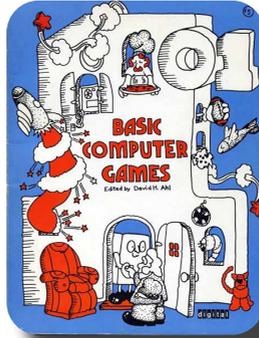


Primer número del boletín *EDU* de DEC.

Videjuegos

Una de las personas que hicieron lo anterior fue David H. Ahl, que inicialmente trabajó en la línea educativa de la Digital Equipment Corporation (DEC) siendo editor de su boletín dedicado EDU (donde promovía los juegos, lo que probablemente propició que algunos de los primeros y más relevantes juegos de computador se crearan en las máquinas de DEC y se compartieran a través de su grupo de usuarios oficial, DECUS, publicando con ellos en 1973 el que seguramente fue el primer libro de juegos de computador (*101 BASIC Computer Games*), que sería reeditado y seguido de nuevas versiones, convirtiéndose en el primer libro sobre computadores en vender más de un millón de copias), y participando en la creación del que pudo ser el primer microcomputador comercial, hasta que DEC descartó el proyecto. Desencantado, en 1974 creó la revista *Creative Computing*, con

un claro sesgo hacia la educación y los juegos (y de las primeras en cubrir los microcomputadores).



El primer libro de listados de videojuegos que se conoce.

Casualmente, en *Creative Computing* trabajaría años más tarde como editor otra persona

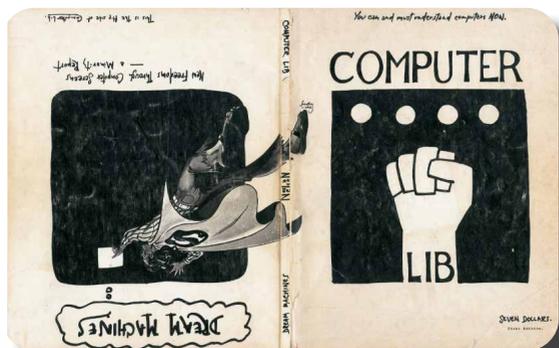
relevante, Ted Nelson, que introdujo por primera vez los conceptos de hipertexto (texto con hipervínculos) e hipermedia (mezcla de hipertexto con contenido multimedia), hoy ampliamente utilizados en la *World Wide Web*, pero que él pensaba entonces implementar en el más avanzado (y fallido) Proyecto Xanadú. Nelson publicó por su cuenta el libro *Computer Lib / Dream Machines* en 1974, considerado un manifiesto de la cultura «hacker» y la revolución de los microcomputadores (y el primero en tratar en cierto modo sobre estos, antes incluso de



comercializarse el Altair 8800), y en el que también se fomentarían los juegos de computador, presentándose entre otros algunos del sistema PLATO (el propio Nelson usaba el siste-

ma desde el campus Chicago Circle, donde trabajó entre 1973 y 1976), clave para el mundo de los videojuegos, y especialmente para el género del rol, como ya veremos.

En el libro de Ted Nelson se mencionaba además cierto boletín con el que incluso tenía algún parecido de diseño, y este no era otro que el *People's Computer Company Newsletter* (que más tarde se convertiría en la revista *Recreational Computing*, creado en 1972 entre otros por Bob Albrecht (la persona que enseñó el primer Altair 8800 al *Homebrew Computer Club*), uno de los primeros en promocionar unidos los dos componentes básicos de los videojuegos de rol: los juegos de rol y los computadores (viendo desde el inicio el potencial educativo de ambos). El *PCC Newsletter* compartía la filosofía «hacker», promoviendo el «software libre» y la educación en y a través de los computadores haciendo uso de juegos, y en él se publicaron algunos de los primeros videojuegos de «mazmorras» que inspirarían videojuegos de rol posteriores (estos y otros muchos, en el lenguaje BASIC que promovía el



Las dos portadas del libro *Computer Lib / Dream Machines*, que en cada parte tenía una temática.



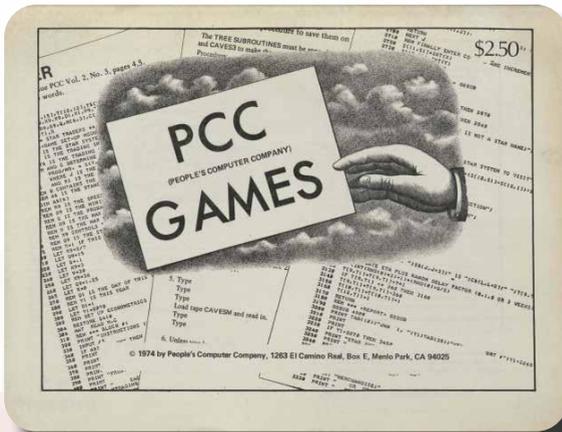
PCC debido a su sencillez y accesibilidad, se recopilarían y publicarían también primero en el libro *PCC Games* de 1974, y luego en el *What To Do After You Hit Return* de 1975), y se presentó una alternativa libre al caro BASIC de Microsoft tras la «carta abierta» de Bill Gates contra la piratería: el Tiny BASIC (realmente el proyecto empezó antes, pero la carta de Gates le dio impulso, y el lenguaje acabó teniendo su propia publicación dedicada, el *Dr. Dobb's Journal*).

Aventuras

Uno de los juegos que publica PCC en 1973 es **Hunt the Wumpus**, en el que con una interfaz de solo texto se explora una cueva de 20 habitaciones numeradas (con forma de dodecaedro, siendo las habitaciones los vértices, que conectan con otras 3 habitaciones cada una) tratando de adivinar en cuál de ellas se encuentra el Wumpus para dispararle una flecha (recurso limitado que puede dispararse a varias habitaciones de distancia indicando el recorrido, aunque si se falla puede



llegar a matar al personaje y hará que el Wumpus se mueva a otra habitación adyacente), evitando entrar en su habitación (matará al personaje o se moverá a otra adyacente), así como en las de otros peligros (murciélagos que llevan a habitaciones aleatorias y fosos que matan al personaje), y solo disponiendo como pista para identificarlas una indicación de si hay algún peligro y de qué tipo (incluido el Wumpus) en las habitaciones adyacentes, pero sin indicar en cuál de ellas (personaje, Wumpus, murciélagos y fosos empiezan en habitaciones aleatorias, para darle rejugabilidad).



El segundo libro de listados de videojuegos que se conoce.

```

HUNT THE WUMPUS
I FEEL A DRAFT!
I FEEL A DRAFT!
YOU ARE IN ROOM 11
TUNNELS LEAD TO 5, 10, AND 18

SHOOT OR MOVE (S-M)?M
WHERE TO?10
YYYYIIIEEEE YOU FELL IN PIT
HA HA HA YOU LOSE!
SAME SET-UP (Y-N)?N
HUNT THE WUMPUS

YOU ARE IN ROOM 7
TUNNELS LEAD TO 2, 18, AND 17

SHOOT OR MOVE (S-M)?M
WHERE TO?17

YOU ARE IN ROOM 17
TUNNELS LEAD TO 7, 12, AND 20

SHOOT OR MOVE (S-M)?M

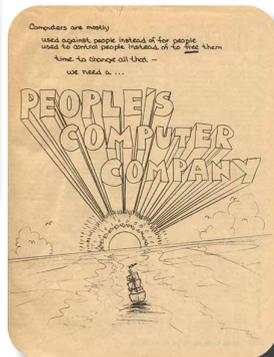
```

Partida de **Hunt the Wumpus** en un Apple II (tomada de VGH Channel).

Se dice que el juego es un precursor de las aventuras de texto a pesar de que no termina de encajar en el género, ya que en realidad es más bien un puzle lógico, pero al fin y al cabo esa es la misma mecánica fundamental de la que estaban formadas dichas aventuras, presentando además algunas otras de sus características (como la exploración de un mapa dividido en localizaciones interconectadas). Y hablando del género de aventuras, aclarar que entre los usuarios de computadores que no conocían los juegos de rol de lápiz y papel (o miniaturas), en el género po-

pularizado curiosamente por un juego inspirado por D&D, aunque no fuese de rol (el **Adventure** de Will Crowther), al principio se incluían tanto aventuras de texto como el rol. Solo los entendidos en juegos de rol los diferenciaban al referirse a ellos, y aún así al principio a los de rol (tanto de computador como de lápiz y papel) se los conocía como juegos de fantasía (como en *The Fantasy Game*, el nombre durante el desarrollo del D&D, en cuya edición original solo se mencionaba el rol como el tipo de personaje que se manejaba), pasándose con el tiempo a «fantasy

role-playing» (FRP) y finalmente «role-playing games» (RPG), probablemente para englobar todas las ambientaciones y sistemas.



Primer número del boletín del PCC.

Volviendo a **Hunt the Wumpus**, este fue creado el mismo 1973 por Gregory Yob (colaborador habitual de PCC) en el lenguaje BASIC de un computador HP (usados en bastantes centros de enseñanza, al igual que los DEC y los CDC que formaban PLATO). Estaba inspirado por los sencillos juegos **Snark**, **Hurkle** y **Mugwump** (creados por el propio Bob Albrecht), todos sobre localizar la posición aleatoria de la criatura del título en una

cuadrícula, aunque es posible que también se inspirase en el **Lost in the Caves** (o simplemente **Caves**) de Dave Kaufman (otro colaborador habitual de PCC), cuyo juego era un simple laberinto formado por habitaciones sin peligros interconectadas, del que había que escapar encontrando la salida. **Hunt the Wumpus** tuvo algunas secuelas y múltiples versiones con variaciones y añadidos (también sería publicado en 1975 por *Creative Computing*), tanto del autor original como de otros, y para casi todas las plataformas de la época, incluida al menos una en PLATO. Esta última versión, llamada **jabberwocky**, fue creada por Mike Huybensz solo un año más tarde que la original, usando la ambientación del poema de Lewis Carroll del mismo nombre (y englobándose entre los primeros juegos de «mazmorras» de PLATO, que es como llamarían allí a los primeros videojuegos de rol, a pesar de no pertenecer este exactamente al género).



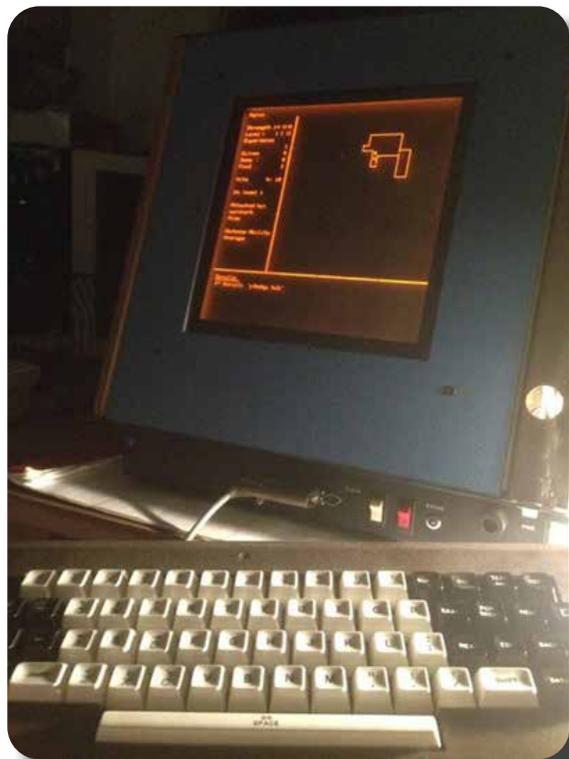
Primer número de *Creative Computing*.

Videjuegos de rol

En cuanto a PLATO (*Programmed Logic for Automatic Teaching Operations*), se trataba de una red de *mainframes* en distintos lugares de EE. UU. (e incluso del extranjero) a los que se conectaban miles de terminales gráficos (con pantallas de plasma), creada en 1960 con fines educativos, con su

propio lenguaje de programación (TUTOR) para crear lecciones (como eran llamados sus programas), y en la que para principios de la década de los 70 ya tenían cosas como pantallas táctiles, foros, chats, *email* y juegos multijugador en línea (avances que aún tardarían unos cuantos años en llegar fuera de allí). Y a este sistema se conectaba Bob Albrecht desde la Universidad de Stanford con el nombre de usuario «dragon» (y firmando algún mensaje con «dsmoke») ya en 1974, elogiando sus juegos y promocionando PCC en los «notesfiles» (los foros de PLATO). La misma persona que promocionaría los juegos de rol pocos años más tarde en una sección llamada «Dragonsmoke» y firmada





Un juego de «mazmorras» (**crypt**) en un terminal de PLATO (tomada de <http://www.secretsofblackmoor.com>).

por «The Dragon», tanto en el PCC como en otras revistas de computadores en las que colaboró (y no solo en dicha sección, sino con artículos enteros sobre juegos y videojuegos de rol, llegando a publicar el código de **The Wonderful World of Eamon** y **The Wizard's Castle** en un

número dedicado por completo al género).

Así que justo antes de entrar en 1975 tenemos el primer juego de rol publicado creciendo en popularidad en institutos y universidades (promocionado en la *Gen Con* de 1974 con una aventura en *Greyhawk* de Rob Kuntz, entonces traba-

jando en TSR y ayudando a Gygax con su campaña, tanto dirigiendo como con la publicación del suplemento), una cultura «hacker» que promueve el uso libre de los computadores, para entre otras cosas aprender jugando, justo entre los alumnos de dichos institutos y universidades (promocionada por varias publicaciones, con una de ellas publicando la primera proto-aventura de computador que se conoce), y una de las herramientas más sofisticadas para llevar esto a cabo al alcance de dichos alumnos: el potente sistema educativo PLATO, que empezó en el campus de Urbana-Champaign de la Universidad de Illinois, pero al que poco a poco se iban conectando cada vez más campus y universidades (aunque en otros sistemas, aun con recursos más limitados, también se obtendrían buenos resultados, como en los DEC ya mencionados).

La combinación perfecta para que naciera el primer videojuego de rol. ■

INNSMOUTH

Basado en la obra
"La sombra sobre Innsmouth"
de H. P. Lovecraft



Bitfans

SPECTRUM
48K/128K



¡Ya disponible
para descargar!



bitfans.itch.io

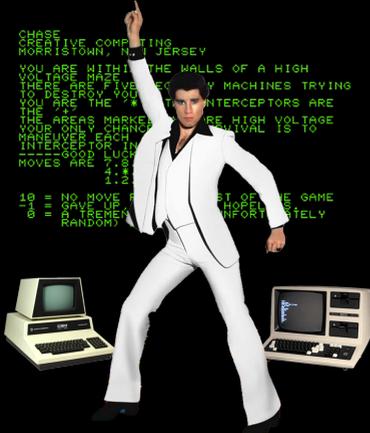


Antes todo esto era... CØDIGØ!

Por Javier Gulowyn @eadventures_cm



PRIMERA CARGA



En España nos perdimos la primera generación de ordenadores domésticos.

En el mundo anglosajón, EE. UU. principalmente, el mercado doméstico comenzó

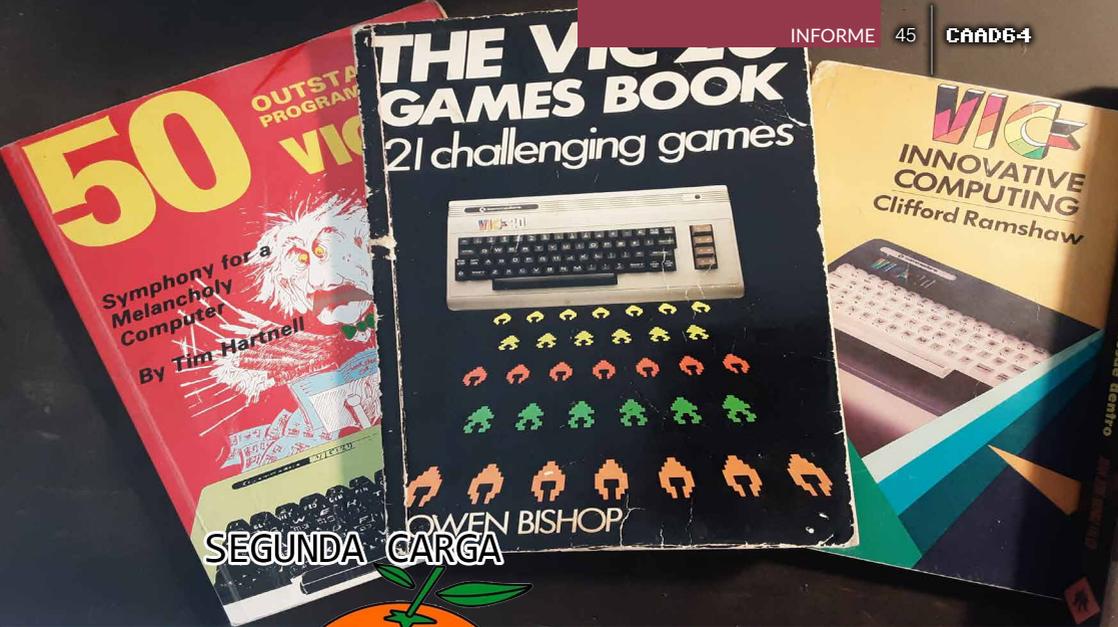
a finales de los setenta (del siglo pasado), con computadoras caras, pero factibles: TRS-80, Commodore PET, BBC Micro, Phillips P2000 (aunque estos fueron un poco posteriores), o la reina Apple II.

En España ni las olimos.

En aquella época todo iba muy rápido. Entre tres y cuatro años después, llegó una nueva generación de computadoras a los hogares, mucho más baratas, pero con similares prestaciones. Por ejemplo, en EE. UU. el Commodore VIC-20 (1981) prácticamente creó un nuevo mercado, e Inglaterra plantó cara con los baratos ZX-80 (1980) y ZX-81 (1981).

Esta pequeña generación se asomó tímidamente por España como antesala del éxito un par de años después de los ZX Spectrum (1982) y Commodore 64 (1983) primero, y del Amstrad CPC (1984) un poco después.

Vamos ahora con los juegos.



SEGUNDA CARGA



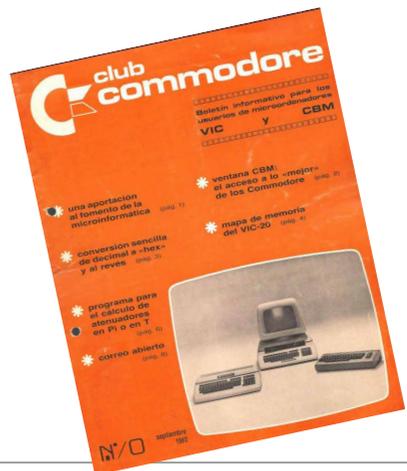
Comodore) podrá pensar que fueron años aburridos, con muy pocos programas (o sea, juegos).

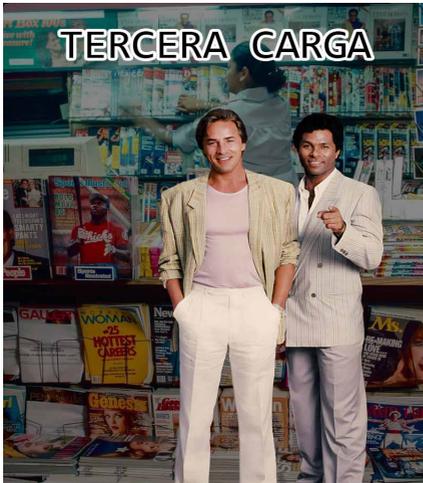
¿Qué pensarías si te dijera que podías comprar 5 o 6 juegos por sólo 250 pesetas (cuando una cinta con un juego podía costar entre 1500 y 2000 pesetas) o 30 o 40 juegos por 2000 o 3000 pesetas? Legal y en grandes superficies comerciales, nada de mercadillos, aunque estos juegos no estaban siempre en la sección de informática.

Seguimos en la primera mitad de los ochenta.

En esta mitad, los juegos cumplían tres características: simples (aún estaba todo por descubrir), escasos (pocos distribuidores e importadores) y caros (más del doble de lo que vendrían a costar cinco años después).

Alguien acostumbrado a los tiempos actuales o alguien que viviera los años dorados del SAC (Spectrum, Amstrad y



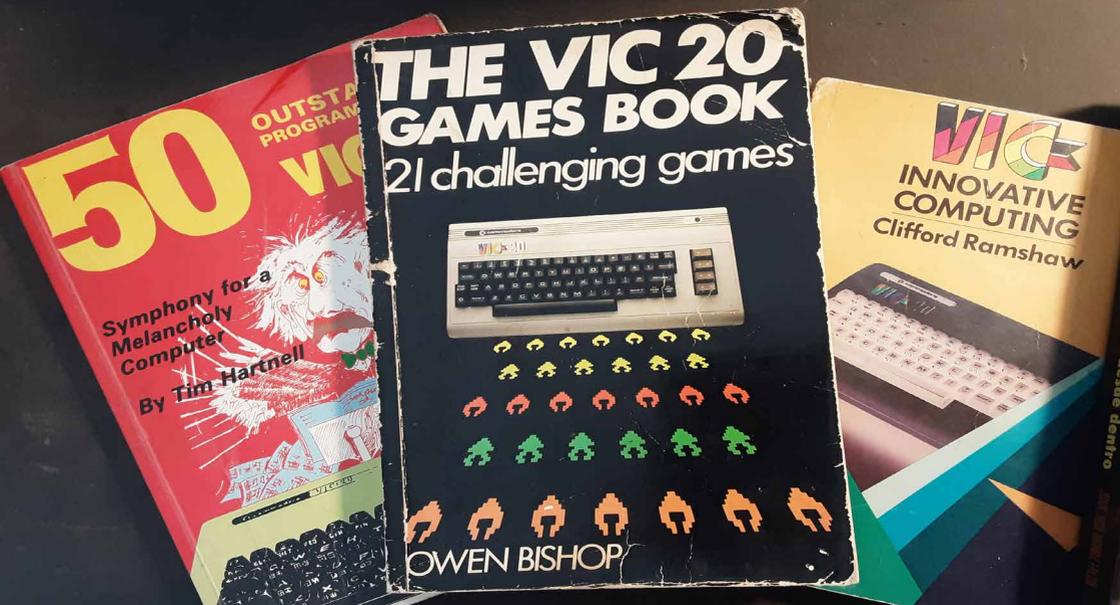


A principios de los 80, teníamos *software* en los kioscos y librerías. No venía en cintas o discos, sino en papel y, para ejecutarlo, tenías primero que copiarlo con cuidado en tu ordenador, corregir las erratas de imprenta (aprendías una barbaridad) y guardarlo prudentemente en una cinta para no tenerlo que volver a escribir.

Muy pocas revistas incluían imágenes del juego, por lo que te llevabas muchas sorpresas, no todas buenas. Algunas de estas primeras revistas fueron *Club Commodore* (primer número de septiembre de 1982), *ZX* (primer número de octubre de 1983) u *Ordenador Popular* (primer número de marzo de 1983).

Los libros eran versión *deluxe*, atiborrados de código fuente, con 20, 30 y hasta 50 juegos distintos, listos para teclearse. Y estos sí solían venir con fotos.

Esta breve explosión de *software* en listados triunfó por varios factores. A los ya mencionados, podemos añadir que, en BASIC, era sencillo hacer juegos simples y no ocupaba mucho. También había juegos en ensamblador para los más intrépidos, pero eran muy pocos por una serie de factores que no te voy a contar porque se supone que esto va de aventuras de texto y ya va más de la mitad del artículo y aún no las he mencionado.





Entonces, si teníamos revistas llenas de juegos (en BASIC) y libros con más juegos aún, esto tendría que ser el paraíso de las aventuras, ¿no? Te comprabas un libro al mes por 30 o 40 euros y tenías 5 o 6 aventuras para jugar.

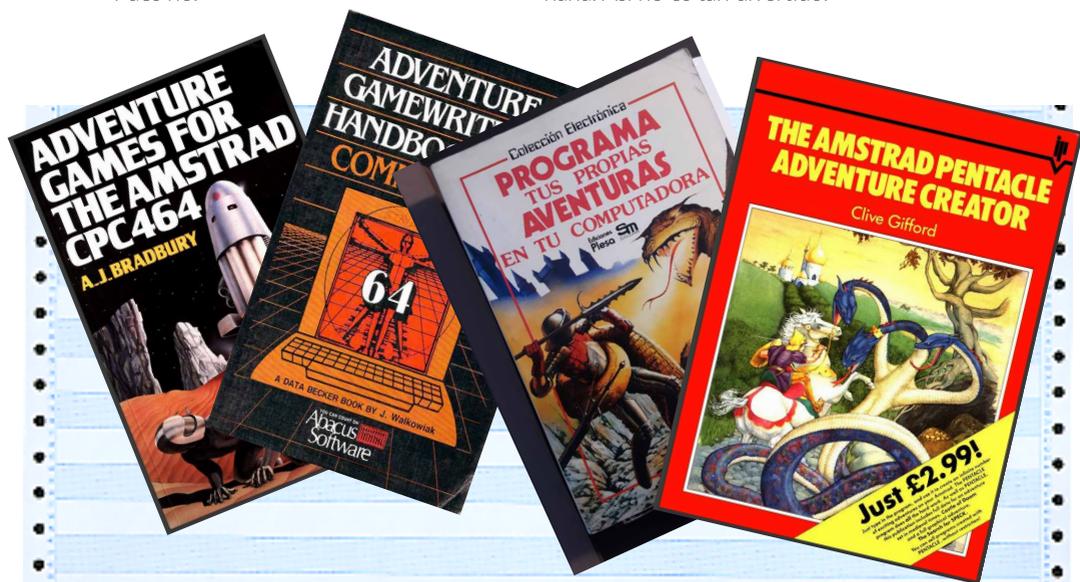
Pues no.

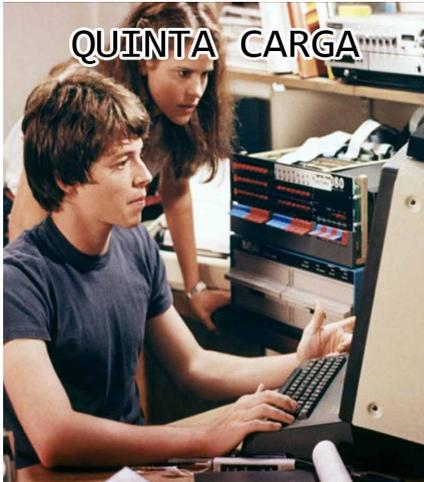
Precisamente hubo varios problemas con las aventuras que las dejaron casi fuera de este mercado de listados de juegos.

Uno es que hacer que un asterisco se mueva por la pantalla es sencillo y ocupa poco código, pero escribir un intérprete de comandos, que además tenga información de varias localidades y objetos, ocupa mucho. Y el texto ocupa una barbaridad.

Juegos con listados largos necesitaban mucha memoria para guardar todas las instrucciones y la información, y los primeros ordenadores no tenían esa memoria. Por ejemplo, el VIC-20, que solo tenía 3,5 Kb utilizables, contó con aventuras de Scott Adams en cartucho con toda la memoria necesaria dentro del propio cartucho.

Otro problema, menos importante es que, si tecleas un juego de **Pong**, luego puedes jugar sin problemas, pero si tecleas una aventura, ya sabes todo lo que va a pasar y qué tienes que hacer para terminarla. Así no es tan divertido.





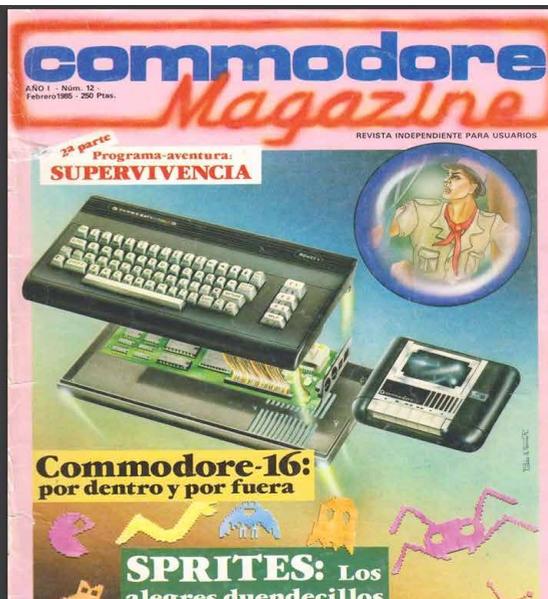
A pesar de todo sí existieron algunos libros de aventuras conversacionales. La mayoría aprovechaban el listado para enseñarte a programar tus propias aventuras, lo cual estaba muy bien. Veamos ejemplos:

En español, tuvimos *Programa tus propias aventuras en tu computadora*, que fue, para mí, una auténtica maravilla. Solo tenía

una única aventura que ocupaba entre 8 y 12 Kb, imposible de jugar en un VIC-20 o ZX-81 sin expansión de memoria. Iba justa incluso para un Spectrum 16 Kb.

En inglés (desconozco si llegaron de importación) había libros como *Adventure Gamewriters Handbook for Commodore 64*, con mucha teoría y cuatro listados de aventuras, o el libro *Adventure Games for the Amstrad CPC464*, con un solo listado que te va explicando paso a paso a lo largo del libro.

Como curiosidad, no sólo hubo libros con listados de aventuras de texto sino también libros con listados de motores para crearlas. Dos ejemplos. El primero, el libro *The Amstrad Pentacle Adventure Creator*, que traía el listado de la herramienta **Pentacle** para crear aventuras y los datos de tres aventuras distintas. El segundo, el libro *Cómo construir juegos de aventura*, que no tenía ninguna aventura conversacional pero sí un motor tipo «elige tu propia aventura».



En revistas no aparecieron tantos listados porque, como hemos visto, solían ser muy largos. Por ahora sólo he encontrado un ejemplo de aventura publicado en dos números de la revista *Commodore Magazine*. Aquí y ahora me comprometo a escribir un nuevo artículo si soy capaz de localizar más aventuras en listados de revistas.



El aumento de calidad de los juegos, el abaratamiento de los mismos y la popularización de las computadoras domésticas hizo que los juegos ya grabados, originales o piratas, se impusieran sobre los listados de código. Las revistas de listados tuvieron que reconvertirse a revistas de contenidos (por ejemplo, *Micromanía* y *Microhobby*) o desaparecer, como desaparecieron también los libros de listados.

Gracias desde aquí a todas las personas que trabajaron en esas revistas, que es-



cribieron editoraron o importaron esos libros, o mandaron listados para su publicación, a veces con una gratificación económica.

Y esto es todo, espero que hayas disfrutado de este viaje por una etapa cada vez más lejana y espero también que mi memoria no me haya jugado malas pasadas.

Nos leemos. ■



¿Quién es Javier Gulowyn?

Poco se sabe de la vida de este pobre beca-rio. En *eadventures* han declinado hacer declaraciones sobre su situación laboral.

Desde el **CAAD** asumimos que se trata de un joven que se ha visto arrastrado a una situación de precaridad laboral en una empresa multinacional como **epi-cadventures**, dedicada a la publicación de aventuras y módulos clásicos de rol en solitario.



Por Epic Adventures  @eadventures_cm



Desert es una familia de tres juegos de rejilla para el Commodore VIC-20 sin expansión de memoria, incluidos en el paquete VIC-20 Unexpanded Adventures, junto con versiones para Commodore 64 y Commodore 16.

- El juego se distribuye gratuitamente en Itch.io junto con su manual en link.caad.club/ncckr
- El código fuente está disponible en GitHub en link.caad.club/4ahp0
- Además, hemos escrito una guía (en inglés) sobre cómo desarrollar aventuras de texto en ensamblador a partir de este juego, en link.caad.club/00cxj

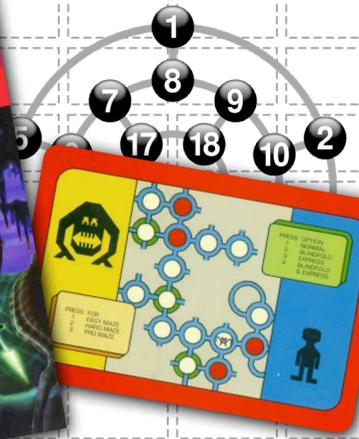
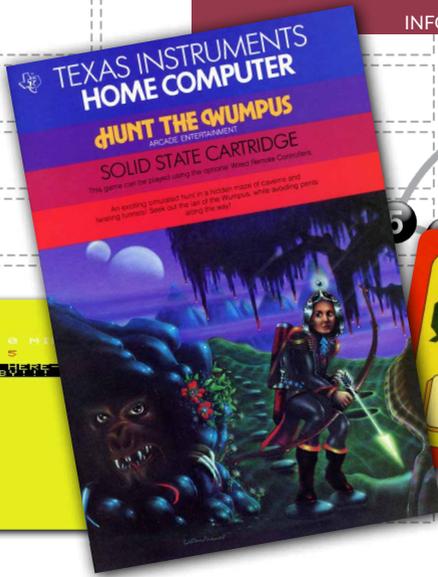
A continuación, encontrarás los mapas y las notas de diseño de **Desert**, **Superdesert** y **Megadesert**. Pero antes, te invitamos a un breve viaje por la historia de los juegos de rejilla.

Viaje al pasado

En este artículo utilizamos el término juego de rejilla para clasificar a un conjunto de juegos con características comunes. La principal de ellas, y por la que hemos escogido este nombre, es que el mapa del juego es un conjunto de localizaciones organizadas en forma de rejilla.

El objetivo de estos juegos es explorar la rejilla, buscando un objeto, una localización concreta, realizando una serie de acciones, o una mezcla de todo ello. Casi todos los juegos incluyen alguna limitación de tiempo o del número de acciones que se pueden realizar.

Estos juegos tienen una interfaz de texto. A veces, la interfaz es solo introducir un número (o una coordenada de



la rejilla), pero otras veces encontramos interfaces parecidas a una aventura de texto, aunque más simples. Si la interfaz de un juego de rejilla fuera gráfica, probablemente encajaría mejor en otra categoría, como la de los *roguelikes*.

A diferencia de las aventuras de texto, la mayoría de las casillas se repiten y están vacías, aunque hay algún elemento nuevo con el que interactuar.

Por esto, hay menos interacción que en una aventura de texto, y la acción es más directa. También ocupan menos espacio en memoria, y, como suelen incorporar algún elemento aleatorio, su rejugarabilidad es a su vez más alta.

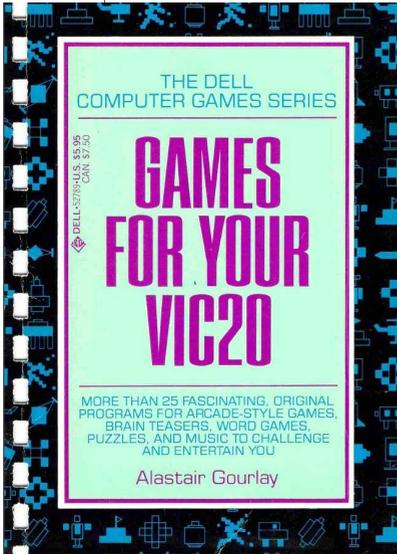
Los juegos de rejilla tuvieron su momento de fama durante los setenta y principios de los ochenta, pero las mayores capacidades de los ordenadores en gráficos y memoria hizo que cayeran en el olvido.

Vamos a ver algunos de los juegos de rejilla más famosos.

¿Dónde está el @#\$\$% Wumpus?

Uno de los juegos de rejilla más famosos, nació a principios de los setenta con el nombre de **Hunt the Wumpus**. En este juego, nos movemos por cavernas conectadas formando un dodecaedro, evitando caer en pozos sin fondo, mientras buscamos pistas para localizar al Wumpus. Cuando descubramos su ubicación, lanzaremos una flecha que viajará por las cavernas, y si impacta en el Wumpus, obtendremos la victoria.

Debido a su fama, se pueden encontrar versiones y listados del **Wumpus** para prácticamente cualquier sistema. Incluso nuestro limitado VIC-20 tiene varios Wumpus en libros y revistas. El que traemos de ejemplo se publicó en el libro *Games for Your VIC20* y tiene 62 líneas de código (aunque como se puede incluir más de una instrucción por línea, esto puede ser un poco engañoso).



■ Portada del libro *Games For Your VIC20*, con listado BASIC del **Hunt the Wumpus**.

The Internet Archive tiene una versión de este juego para Commodore 64, aunque esta máquina nació diez años después del **Wumpus**. El enlace es link.caad.club/vjayd.

Wumpus es recurrente en la historia de las aventuras de texto. Por ejemplo, el seminal libro *AD, Una aventura contada desde dentro* cita «El primer videojuego similar a las aventuras conversacionales [...] apareció ese mismo año de 1972, cuando Gregory Yob creó **Hunt the Wumpus** [...]» (pág. 14).

Otro ejemplo lo vemos en la entrevista a Aaron A. Reed por Mark Slutsky publicada en el **CAAD 57**, donde también se incluye un párrafo con el origen de este juego.

¿Te animas a cazar al Wumpus en más publicaciones?

Beam me up, Scotty

Otro juego que se puede clasificar como juego de rejilla y que también fue muy famoso en los setenta, es **Star Trek**, cuya primera versión se jugó en 1971 (fuente Wikipedia).

Este juego tiene más elementos de estrategia que de aventura. Por eso, es un buen ejemplo de la flexibilidad y potencia a la que puede llegar la idea de moverse por una cuadrícula con un poco de imaginación.

En **Star Trek**, el jugador comanda la *USS Enterprise* viajando por cuadrantes donde se va encontrando con naves enemigas klingon, estrellas, bases, etc. En los combates, el jugador tiene que maniobrar, saber cuándo usar las armas y destinar energía a los escudos.

Al igual que el **Wumpus**, este juego también se ha distribuido en listados de código BASIC. Por ejemplo, el libro *BASIC Computer Games*, que volverá a aparecer más adelante, incluye la variante llamada **Super Star Trek** (y el permiso de Paramount Pictures Corporation para usar el nombre de *Star Trek*), que sirvió de base para adaptaciones a otras máquinas de la época. Sí, también el VIC-20 tuvo alguna, aunque más limitada que el juego original.

Puedes jugar *on-line* a una versión con una interfaz fiel al original (pero más amigable) aquí: [Ⓞ arkgambit.com/trek](http://arkgambit.com/trek).

STAR TREK

```
startrektext@gmail.com
trek.js

>
STAR TREK
SHORT RANGE SCAN
-----
Region: Vega III
Quadrant: [3,4]
Sector: [3,8]
Stardate: 2249.95
Time remaining: 49
Condition: GREEN
Energy: 3000
Shields: 0
Photon Torpedoes: 10
Docked: false

LONG RANGE SCAN
-----
| 006 | 004 | 007 |
-----
| 003 |(005)| 018 |
-----
| 008 | 012 | 007 |
-----

THE THREE NUMBERS '###'
FOR EACH QUADRANT REFER TO
#KLINGONS, #STARBASES, #STARS.

Condition GREEN: This quadrant is clear. There are still 15 Klingon ships in other quadrants.

--- Commands -----
nav = Navigation
pha = Phaser Control
tor = Photon Torpedo Control
she = Shield Control
com = Access Computer
xxx = Restart
Enter command:
>
```

■ Juego **Star Trek** recreado en un navegador. El propio navegador ya nos avisa de que hay klingons cerca.

Listados de rejillas

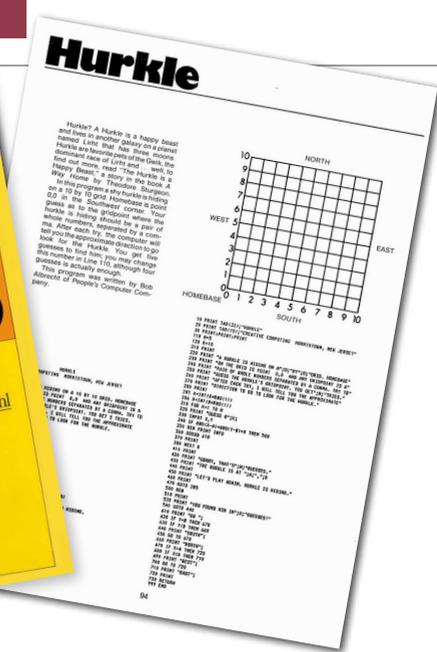
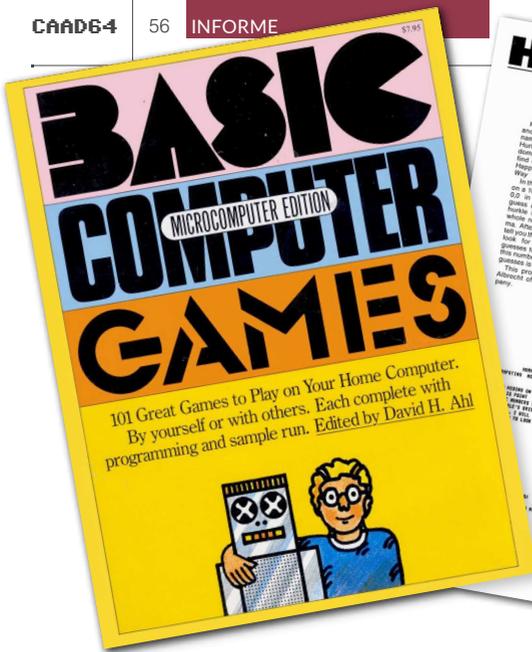
Como ves, estos juegos son más pequeños que las aventuras de texto y es más fácil encontrarlos en revistas y libros de listados. Un *hobby* de Epic Adventures es buscar copias escaneadas de libros antiguos de listados de juegos. Ahí hemos encontrado versiones de los juegos anteriores y otros juegos de rejilla. Te presentamos otros dos ejemplos:

Uno de los primeros libros de listados de juegos y programas fue *BASIC Computer Games*, ya mencionado un poco más arriba, cuya primera versión fue publicada en 1973 (esta versión no tenía el **Super Star Trek**), antes de que existiera en el mercado ninguna computadora que pudieras tener en tu propia

casa, aunque la más popular fue la versión publicada en 1978, cuando algunos ya tenían hambrientos Apple II o TRS-80 en sus casas.

En ese libro también encontramos **Hurkle**, juego donde tenemos cinco intentos para encontrar la localización del propio Hurkle en una rejilla de diez por diez. En cada intento, y puede que como antecesor del famoso **Buscaminas**, el juego nos dirá cuán cerca estamos del escurridizo protagonista. **Hurkle** es uno de los juegos que se citan como inspiración del creador de **Hunt the Wumpus**.

Avanzando varios años, encontramos el libro *Creating Adventures on your Commodore 64* (publicado en 1984), que



■ Portada del libro *BASIC Computer Games*, publicado en 1978, que incluye los listados de *Super Star Trek* y *Hurkle*.

tiene el capítulo 4 dedicado a las *grid-based adventures*, dónde presenta el listado de **The Golden Chalice**.

En esta aventura tendrás que encontrar el cáliz dorado en una red de cuevas y salir por alguna de las varias aberturas que tienen las cuevas, pero sólo podrás hacerlo si antes has encontrado cuatro trozos de cuerda. Para dificultar las cosas, tienes un tiempo límite para encontrar el cáliz y salir, y algunas cuevas tendrán monstruos. Pero no todo es malo, también podrás encontrar algunos objetos que te ayudarán, como antorchas. Todo esto en 140 líneas de código BASIC (línea más, línea menos).

Hasta ahora hemos visto juegos muy antiguos, ¿hay alguno más moderno? Tenemos un ejemplo justo a continuación.

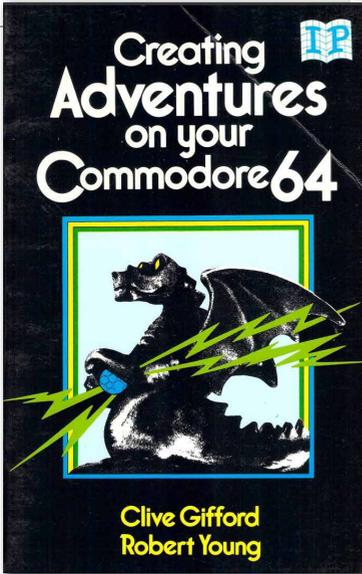
Rejilla siglo XXI

¿Tienen espacio los juegos de rejilla hoy en día? Nosotros pensamos que existe un nicho para este tipo de juegos, y aquí tienes un ejemplo.

Escape es una «aventura de *parser*» (CAAD 63) para Spectrum 48 K, creada por DaRe con la herramienta para crear aventuras de texto **Inpaws**.

En esta aventura tendrás que escapar de tus perseguidores a través de un laberinto submarino, buscando la salida antes de quedarte sin aire ni vida y esquivando terroríficas criaturas marinas. Esta aventura ha sido una de las principales fuentes de inspiración para **Desert**.

Los juegos de rejilla, las aventuras



CHAPTER FOUR

So far, we have only considered the more standard type of adventures. If you remember, in the first chapter I mentioned that there were many varied styles and formats of adventure. This chapter attempts to cover these other forms of adventure.

A good starting point, if you are new to adventure writing, is to start writing a **grid-based adventure game**. These types of adventure are very popular and claiming to be 'full scale adventures' in the classic are generally less versatile and less challenging to much entertainment. A hybrid game using a grid basis but including a list of commands similar to the 'Nielsen Papers' would provide an exciting programming and adventure-playing challenge.

Let's look a little more closely at what a grid game actually entails. The most usual way for a grid to be formed is for it to be dimensioned in an array. In our grid game, 'The Golden Chalice', there are 100 different locations, therefore the array containing the elements is dimensioned with 100. A number of these differing values are then given certain values. 'Spot-hole' squares are in fact the treasure, monster special value are left blank and are in fact empty squares that you can move easily between.

Each type of obstruction/object is given a certain value unique to its type. For example, in 'The Golden Chalice', all the squares containing monsters are given value 113. In this game, the figure given for each

- Portada del libro *Creating Adventures on your Commodore 64*, publicado en 1984.

por opciones y los juegos narrativos (sin puzles y con pocas o ninguna decisión), son una manera sencilla de empezar creando aventuras. En el caso de un juego de rejilla, sólo necesitas una hoja para dibujar un mapa e ir anotando los tipos de casilla.

Puedes diseñar un juego de rejilla en una cara de una hoja de papel e implementarlo con tu herramienta favorita, sea un lenguaje de programación, una herramienta de aventuras o incluso una herramienta de aventuras por opciones, como **CYD**, que cuenta con un extenso informe también en el **CAAD 63**.

Y ahora, vamos al desierto.



- Capturas de pantalla de *Escape*, de Darelnt.

Desert y Superdesert

Desert es un juego de rejilla escrito en ensamblador del microprocesador 6502 para el VIC-20 sin expansión de memoria. En el artículo dedicado a la aventura **Pursuing Tom Ram** tienes más detalles sobre esta computadora.

Tu objetivo es llegar a la ciudad de Al-Jadur antes de quedarte sin vida. Cada vez que te muevas, gastarás un punto de agua y, si te quedas sin agua, perderás un punto de vida. También perderás vida si te ataca un enemigo.

Pero no todo es malo. Con un poco de suerte encontrarás objetos que te ayudarán y lugares donde podrás descansar. En este mismo artículo tienes el mapa completo con todo lo que hay en el desierto y su localización.

Superdesert es una versión extendida de **Desert** que añade dos retos adicionales. Primero, la ciudad no estará siempre

```

WATER 1100
LIFE 100
YOU ARE LOST IN DESERT
? HELP
READ MANUAL
>
  
```

```

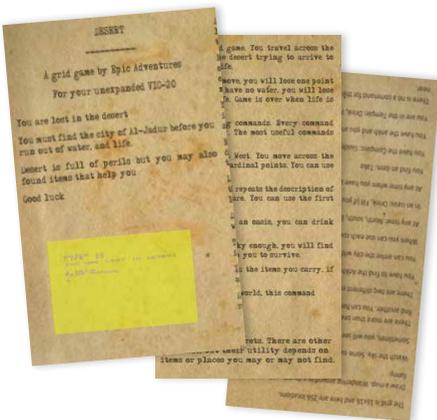
WATER *****
LIFE *****
YOU ARE LOST IN DESERT
? 1
YOU CARRY
>
  
```

■ **Desert** para VIC-20 (arriba) y para C-16 en el emulador VICE (abajo).

en la misma localización, sino que se coloca aleatoriamente al principio de cada partida. Por suerte para los sufridos aventureros, solo podrá estar en las casillas marcadas de color naranja en el mapa.

Segundo, hay tres rosas del desierto diseminadas por el mapa, cada una de las cuales te da un punto. ¿Serás capaz de encontrarlas todas antes de volver a la ciudad? Como curiosidad, la rosa del desierto es una roca sedimentaria formada por diversas capas de yeso, agua y arena que le confieren su color terroso y textura característicos.

En la leyenda del mapa tienes explicado todo lo que te puedes encontrar en el desierto de **Desert** y **Superdesert** y qué hacer con ello. Para coger un objeto, usa el verbo *take*, el resto de verbos se indican entre paréntesis.



■ Manual de **Desert**, con las pistas boca abajo para evitar *spoilers*.

	Desierto.
	Oasis. Puedes beber agua (drink) y llenar una redoma si la llevas contigo (fill). Con una redoma llena, podrás beber en cualquier momento, pero sólo una vez
	Pájaros. Indican un oasis cerca.
	Redoma. La puedes llenar en un Oasis (o en el Templo) para beber en cualquier momento.
	Ankh. La necesitarás para entrar en el templo
	Brújula. Úsala (guide) para conocer la dirección de Al-Jadur.
	Ídolo. Si lo llevas contigo, vibrará cuando haya cerca un enemigo.
	Escorpión. Te hará perder un punto de vida y, si llevas una redoma, la destruirá.
	Ruk, te hará tres puntos de vida.
	Templo. Si entras (enter), podrás beber y descansar (rest) para recuperar todos los puntos de vida perdidos. Para salir, muévete en cualquier dirección.
	Al-Jadur. Tu destino final (siempre estará aquí en Desert)
	Espejismo. Ignóralo.
	Rosa del desierto (sólo en Superdesert y Megadesert).
	Localización de salida
	Localización dónde puede aparecer Al-Jadur (sólo en Superdesert y Megadesert).

■ Significado de los iconos y verbos para interactuar (ver página siguiente).

Megadesert

¿Has descubierto todos los secretos de **Desert** y **Superdesert**? ¿Te paseas por el desierto como si fuera la primera carga de **La Aventura Original**? No tan rápido. Tenemos un último reto para ti y se llama **Megadesert**.

Lo único que hemos añadido es más desierto. Mucho más.

Los mapas de **Desert** y **Superdesert** tienen 256 localizaciones, en una rejilla de 16x16. El mapa de **Megadesert** tiene 1024 localizaciones, en una rejilla de 32x32. Este mapa está dividido en cuatro zonas (de la 0 a la 3) de 16x16. Cada zona repite el mapa original de **Superdesert** con pequeños cambios. Por ejemplo, sólo podrás encontrar Al-Jadur en la zona 3 del mapa. Las casillas que

son diferentes al mapa de **Superdesert** están indicadas en color rojo.

Sólo puedes llevar cada objeto una única vez por lo que si llegas a una localización que contiene un objeto que ya tienes este no se mostrará. La excepción son las rosas del desierto. En **Megadesert** podrás recoger hasta nueve de ellas, pero solo aparecen en las tres primeras zonas.

Cada vez que cambies de zona, un *djinn* travieso te teletransportará a otra localización y el juego te avisará indicándote que te sientes mareado. La nueva localización seguirá en la misma fila o columna por la que cambiaste de zona, pero te moverá de columna o fila.

La correspondencia entre las localizaciones de origen y destino a las que te mueve el *djinn* las tienes en la siguiente tabla. Recuerda que cada zona tiene sus propias



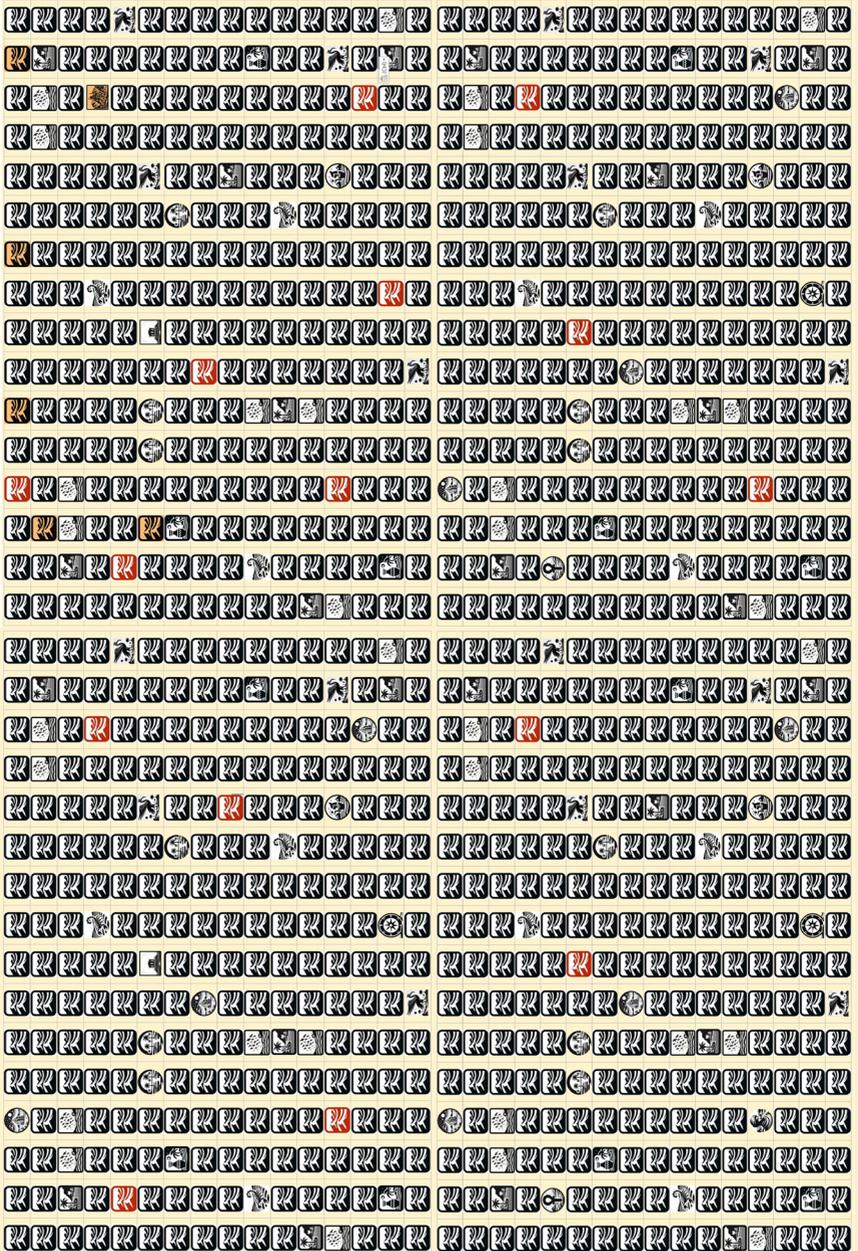
Coordenada origen	Coordenada destino
0	F (15)
1	E (14)
2	D (13)
3	C (12)
4	B (11)
5	A (10)
6	9
7	8
8	7
9	6
A (10)	5
B (11)	4
C (12)	3
D (13)	2
E (14)	1
F (15)	0

coordenadas. Por ejemplo, la esquina inferior izquierda de la zona 0 tiene las coordenadas 0, 0, la esquina inferior izquierda de la zona 1 también tiene las coordenadas 0, 0, al igual que en la zona 2 y en la zona 3.

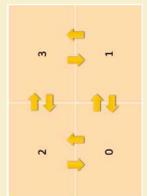
Veamos cómo es el cambio de zona con un ejemplo. Si estás en el límite de la zona 0 con la zona 1 en la localización X=15 e Y=3, y te mueves al este, no llegarás a la localización anexa que sería la X=0 e Y=3 (de la zona 1), sino que el *djinn* te teletransportará a la localización X=0 e Y=12 (C), de la zona 1.

Otro ejemplo, si estás en el límite de la zona 0 con la zona 2, en la localización X=8 e Y=15 y te mueves al norte, entonces llegarás a la zona 2 en la localización X=0 e Y=0. Al igual que en el ejemplo anterior, si te mueves al sur, volverás a la zona 0 pero en la localización X=15 (F) e Y=15 (F).

¿Te parece difícil? Lo hemos previsto.



■ Mapas de Desert y Superdesert (página anterior) y Megadesert.
 En naranja se indican las posibles localizaciones de Al-Jadury en
 rojo las localizaciones que son distintas en Desert.



Hackeando Desert

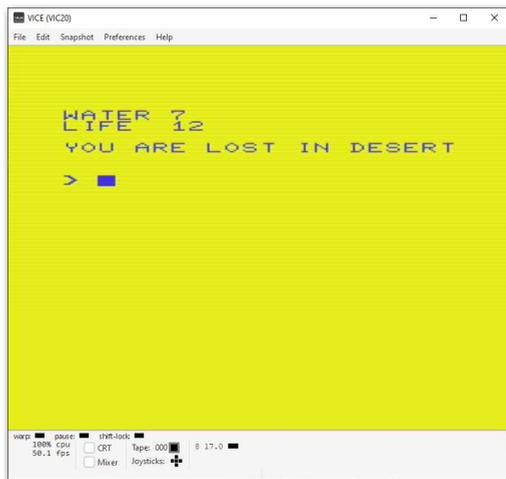
Si a pesar de los mapas aún se te resiste el desierto, prepárate, porque aquí viene la artillería pesada.

Si ejecutas cualquier **Desert** en un emulador VICE (probado en la versión 3.8), podrás *hackear* el juego sin necesidad de los *pokes* de los ochenta. Solo sigue estos sencillos pasos.

Una vez que el juego esté ejecutándose, abre el monitor con Alt + H. La computadora dejará de funcionar cuando abras la ventana y continuará cuando la cierres, pero puedes abrirla en cualquier momento tantas veces como quieras. Vamos a ver todo lo que podrás hacer:

- Si quieres más agua, escribe `> 5 FF` y tendrás 256 (lo máximo posible).
- Si quieres más vidas, escribe `> 6 FF`.
- Si quieres el ídolo, escribe `> 76 2`.
- Si quieres la redoma, escribe `> 76 4`.
- Si quieres el *ankh*, escribe `> 76 8`.
- Si quieres la brújula escribe `> 76 10` (este 10 es un 16 en hexadecimal).
- Si quieres teletransportarte al templo (sólo en **Desert**), escribe `> 3 7y`, después `> 4 a`. Vuelve al juego y usa el comando L.
- Para conocer tu posición dentro del juego, escribe `m 3`. El primer valor será tu coordenada X, y el segundo tu coordenada Y (ambas en hexadecimal).

Cada una de las instrucciones que te da un objeto te quita cualquier otro objeto que tengas.



Los trucos anteriores funcionan en **Desert**, **Superdesert** y **Megadesert**. Además, funcionan en cualquier versión del juego (VIC-20, C-16 y C-64).

Si juegas a **Superdesert** o **Megadesert**, tienes más *hacks*. Si quieres saber dónde está la ciudad, escribe `m f`. Los dos primeros números que verás serán las coordenadas de la ciudad, en hexadecimal. Para verlos en decimal escribe `~` y el número y lo verás en cuatro formatos distintos. El primero, que empieza por +, es el decimal.

En **Megadesert**, además de las coordenadas, necesitarás saber en qué sección del desierto estás; para ello, escribe `m 14`.

Ahora que ya eres un *hacker* experto, podemos compartir contigo nuestros más oscuros secretos de programación.

```

VICE monitor
(C:$e5ea)
(C:$e5ea) m 3
>C:0003 0c 0c 07 0c 22 22 4e 00 4c 00 ff 00 0e 0f 00 00 ..... "N.L.....
>C:0013 00 02 10 19 16 00 02 4e 17 00 00 00 00 00 00 4e ..... N.....N
>C:0023 17 b3 d4 00 00 00 00 00 01 10 08 1b 08 1b 08 1b .....
>C:0033 00 1e 00 1e 00 1e 0a 00 00 00 00 10 00 00 00 10 .....
>C:0043 00 00 00 00 24 00 08 00 00 00 00 00 00 19 00 00 ..... S.....
>C:0053 03 4c 00 00 00 00 00 00 00 00 f9 00 00 00 02 4e ..L.....N
>C:0063 17 19 00 20 00 00 80 00 00 00 10 00 4e 00 50 17 ..... N.P.
>C:0073 e6 7a d0 00 00 7b ad 0a 10 c9 3a b0 0a c9 20 f0 ..z...{.....
>C:0083 e6 38 e9 30 38 e9 d0 60 80 76 2e 65 66 40 ff 00 ..8.08...`v.ef@..
(C:$0093) █

```

■ *Hackeando Desert* con el emulador VICE.

Notas de diseño

Después de desarrollar **Pursuing Tom Ram**, nos quedó una sensación agri-dulce. Por un lado, sentíamos como un éxito el poder desarrollar una aventura de texto en ensamblador, en sólo 3,5 Kb. Incluso pudimos añadir más contenido del que pensábamos. Por otro, la aventura es poco interactiva, pequeña y simple. Queríamos hacer otro juego para quitarnos esta sensación y ahí fue dónde surgió la idea de probar hasta dónde podríamos llegar con un juego de rejilla.

Estimamos una semana para tener una primera versión completa de **Desert**, pero gracias a todo el código e ideas que ya teníamos de **Pursuing Tom Ram**, al segundo día ya teníamos un juego completo.

Con **Desert** nos pasó lo contrario que con **Pursuing Tom Ram**. Al tener mucho menos texto, nos sobró memoria e incluimos un poco de color, dos efectos de

sonido para los enemigos y dos variantes (**Superdesert** y **Megadesert**) que aún no han llenado del todo la memoria.

Incluso **Megadesert** deja suficiente memoria libre para añadir más ideas, si se nos ocurren en el futuro. Utilizar cuatro veces el mismo mapa tiene un ahorro de memoria considerable sin que se complique demasiado el código, pero también tiene un problema: todo se repite cuatro veces. Fíjate bien en los mapas y encontrarás muchas similitudes. Una solución es añadir comprobaciones adicionales para que un elemento solo aparezcan en algunas zonas, pero si abusamos de ellas nos quedaremos sin memoria muy rápido.

Esperamos que los jugadores que se atrevan con **Megadesert** no descubran este engaño demasiado pronto. Si no, tendremos que programar una nueva versión empezando de cero, con un auténtico mapa.

«Inspiración»

Las similitudes de **Desert** con **Escape** (mencionado unos párrafos más arriba) son muchas, porque comenzamos nuestro diseño a partir de esta aventura. En ambas tienes vida, en ambas tienes un recurso escaso que puedes recargar (agua y aire), en ambas tienes que encontrar una localización concreta y en ambas te atacan enemigos. Pero también hay diferencias. El mapa de **Escape** es un laberinto, mientras que nuestro desierto es diáfano. Además, incluimos algunos objetos para facilitar la aventura al jugador y que haya más variedad, y también, cómo no, algún espejismo.

Escape no ha sido nuestra única fuente de «inspiración». También hemos tenido la oportunidad de echar la vista atrás a ver cuántos juegos con desierto jugamos en edades más juveniles. Este es nuestro breve y nostálgico repaso.

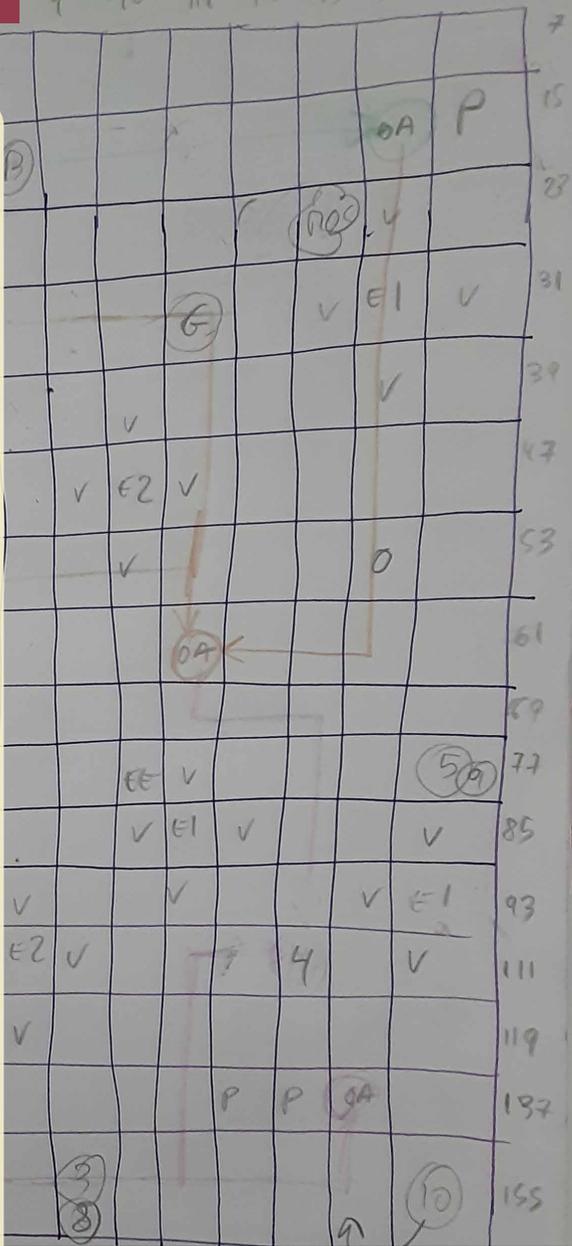
Un juego que nos inspiró la ambientación desértica, y los oasis, fue el **King's Quest V** de Sierra. En esta aventura, la primera de la compañía con gráficos VGA y con una interfaz completamente por iconos, tendrás que atravesar un desierto. Si no vas encontrando oasis donde beber, terminarás muriendo de sed.

Otra inspiración vino del videojuego **Might & Magic III. Isles of Terra**. Ya habrás adivinado que había un desierto y uno de los enemigos que aparecían allí era un durísimo **Vulture Roc**.

Y esto es todo.

Gracias por acompañarnos por este pequeño y poco exhaustivo repaso al heterogéneo mundo de los juegos de rejilla. ■

■ (Fondo) mapa original de **Desert**. El lector avisado descubrirá que el norte y el sur están intercambiados. Aun así, el juego funcionó.



$$x = 2$$

$$y = e = 1110 \ 0010 = 3E2 \checkmark / 12 = 71$$

Final 1100



C:/DOS/CONTEST

Concurso de videojuegos para MS-DOS

Desde el MS-DOS Club hemos convocado un concurso para dar salida a la creatividad de todos los usuarios de PC clásico. Los juegos deben funcionar en un 486DX2 a 66MHz con 16 MB de RAM.

Plazo de entrega 31/03/2025

Puedes consultar las bases en msdos.club.



Pursuing Tom Ram

Por Epic Adventures  @eadventures_cm



Pursuing Tom Ram es una aventura de texto escrita íntegramente en ensamblador para el ordenador Commodore VIC-20, con versiones para Commodore 64 y Commodore 16 (y PLUS/4). Una versión para Commodore PET está en proyecto.

- El juego se distribuye gratuitamente en litch.io junto con su manual en link.caad.club/ncckr
- El código fuente está disponible en GitHub en link.caad.club/4ahp0
- Además, hemos escrito una guía (en inglés) sobre cómo desarrollar aventuras de texto en ensamblador a partir de este juego, en link.caad.club/00cxi

Empecemos por el principio.

¿Qué es un VIC-20?

Commodore era una empresa de electrónica de Estados Unidos y su Commodore VIC-20 fue un ordenador personal comercializado en 1980 en Japón y en 1981 en el resto del mundo a un precio inicial de 299,95 dólares.

En esos años, ya existían las computadoras personales, para la casa, pero los precios eran altos. Por ejemplo, el Apple II costaba más de mil dólares de la época, un TRS-80 podía costar el doble de un VIC-20, y las computadoras de Commodore, los PET, costaban en torno a los setecientos u ochocientos dólares.

Con esta información, se puede intuir el impacto de máquinas como el VIC, o el ZX-80 y ZX-81 que, como sus números indican, salieron en los mismos años.

¿Qué hay dentro de un VIC-20?

El microprocesador, o corazón de la máquina, es un MOS Technology 6502 a 1,1 MHz. Este microprocesador fue uno de los más famosos de su época; usado, por ejemplo, en el Apple II o en la Nintendo Entertainment System.

El VIC-20 toma su nombre del *Video Interface Chip*, el responsable de los gráficos y sonidos de una calidad comparable a otras máquinas de la época. Por la memoria especial que necesitaba este chip y para para mantener un precio bajo, el VIC sólo contaba con 5 Kb de memoria, de las cuales se podían utilizar 3,5. Esto equivale, muy aproximadamente, al texto de un artículo y medio del **CAAD**.

La limitación de memoria se superaba bien pagando por una expansión exter-

na de memoria, o adquiriendo programas en cartucho que ya traían incorporada su propia memoria. Un programa para el VIC-20 sin expansión no podía funcionar en un VIC-20 con expansión de memoria, y además los programas para un VIC-20 con una expansión de 3 Kb no podían funcionar en VIC-20 con expansiones superiores.

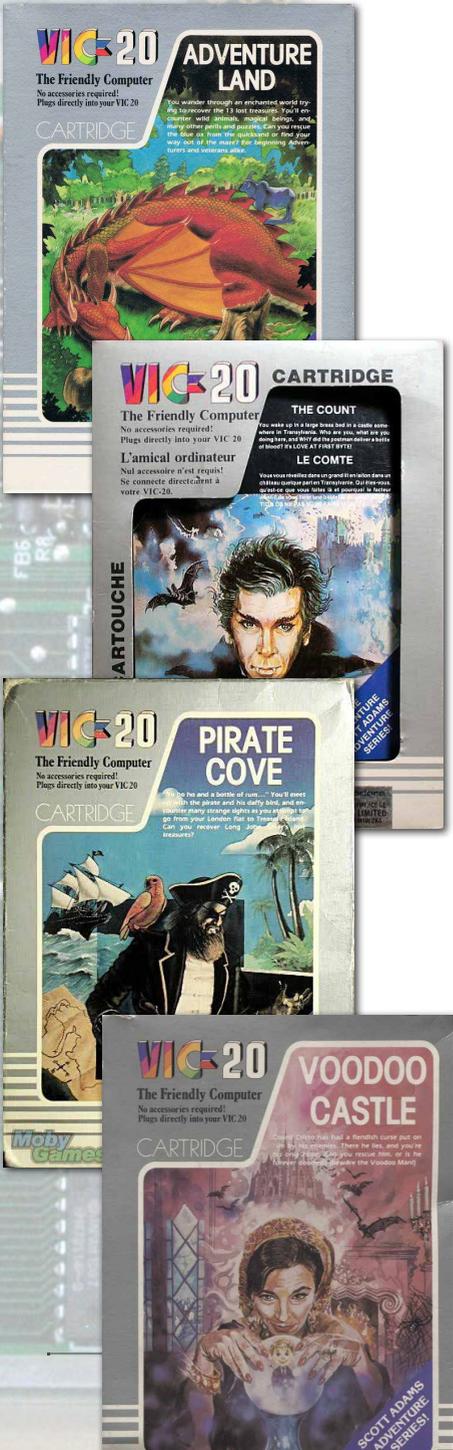
El fin del VIC-20

La informática, en los años ochenta, avanzaba a una velocidad endiablada. Las computadoras se quedaban obsoletas casi de un año para otro. Por ejemplo, en 1984, solo cuatro años después de lanzarse el VIC-20, ya se presentaba el Commodore Amiga, que saldría a la venta en 1985. También en 1984, el Sinclair QL se podía comprar con un



■ Jack Tramiel, presidente de Commodore, presentando el VIC-20.

Fuente: www.vic-20.it/jack-tramiel.



sistema operativo gráfico y multitarea. En solo cuatro años los nuevos ordenadores habían multiplicado su memoria por cien y, en el caso del Amiga, el número de colores por cuatrocientos.

La combinación del año, el precio, y sus características, llevaron al VIC-20 al éxito en su corto ciclo de vida, especialmente en EE. UU. y el Reino Unido. Esto ayudó a abrir las puertas de los hogares a las computadoras que vendrían después.

A España llegó un poco más tarde y fue una opción de bajo coste para quien no quería gastarse más en un Spectrum o en un Commodore 64, que le duplicaba en precio. Lógicamente, no pasó de ser una anécdota.

¿Había aventuras de texto para el VIC-20?

Sí. El VIC-20 tuvo cinco aventuras de Scott Adams (**Pirate's Cove**, **Adventure Land**, **Mission Impossible**, **The Count** y **Voodoo Castle**), cada una en su propio cartucho junto con toda la memoria extra necesaria. Otro ejemplo fue **Magic Mirror** (en cinta; requería la expansión de 8 Kb) que vale la pena citar porque aún se puede encontrar un texto de su autor en el que indica que fue capaz de incluir 38 localizaciones y 45 objetos. Su autor menciona que vendió en torno a mil copias. En su web se puede encontrar el código fuente en BASIC: link.caad.club/rwzab.

No hemos encontrado ninguna aventura de texto comercial para el VIC-20 sin expandir. Ni siquiera

después de la búsqueda en libros y revistas con listados con que cuenta nuestro compañero Javier en este mismo número. Por nuestra experiencia, probablemente no sea posible incluir el suficiente contenido para desarrollar algo viable comercialmente.

Advertencias

Esta aventura ha sido desarrollada para un público adulto. Su solución novelada también está dirigida a un público adulto.

Un VIC-20 estándar con la configuración de inicio muestra sólo 22 caracteres por línea, por lo que se ha tenido que ajustar el texto a esta configuración. Las adaptaciones a otras máquinas utilizan el texto original para 22 columnas.

La aventura solo reconoce los dos primeros caracteres de cada palabra.

Notas sobre el desarrollo

Pursuing Tom Ram es una aventura de texto programada en 3,5 Kb. Esta cantidad de memoria impone restricciones muy fuertes. Es como si H. P. Lovecraft hubiera escrito uno de sus relatos con solo cuatro telegramas. Incluso cambiamos el nombre del antagonista, de Gordon a Tom, para ahorrar un poco de memoria.

Para hacerlo aún peor, abordamos una historia con una ambientación de terror y, ya que lo hemos mencionado, un aire a Lovecraft que hace que la aventura se entienda aún menos.

Al principio, nos planteamos hacer

un *Cluedo*, dónde el jugador buscaba objetos y hablaba con personajes, intentando encontrar al asesino, arma y escena del crimen. No funcionó. Reaprovechamos la idea en historias de terror truculentas, inspirándonos en una película antigua que nos encanta: *Al final de la escalera*. Tampoco funcionó, así que aprovechamos lo que teníamos para montar la historia de Tom Ram.

Pensábamos que nos iba a caber menos contenido del que al final pudimos meter. El mapa original tenía nueve localizaciones, e intentamos que se pudiera hacer más de una cosa en algunas de ellas. Al final, sobró suficiente memoria para improvisar sobre la marcha una segunda parte (muy flojita), e incluso añadir un final alternativo. Lo descubrirás si, justo al final, utilizas la figurita que encuentras en el templo en lugar del muñeco.

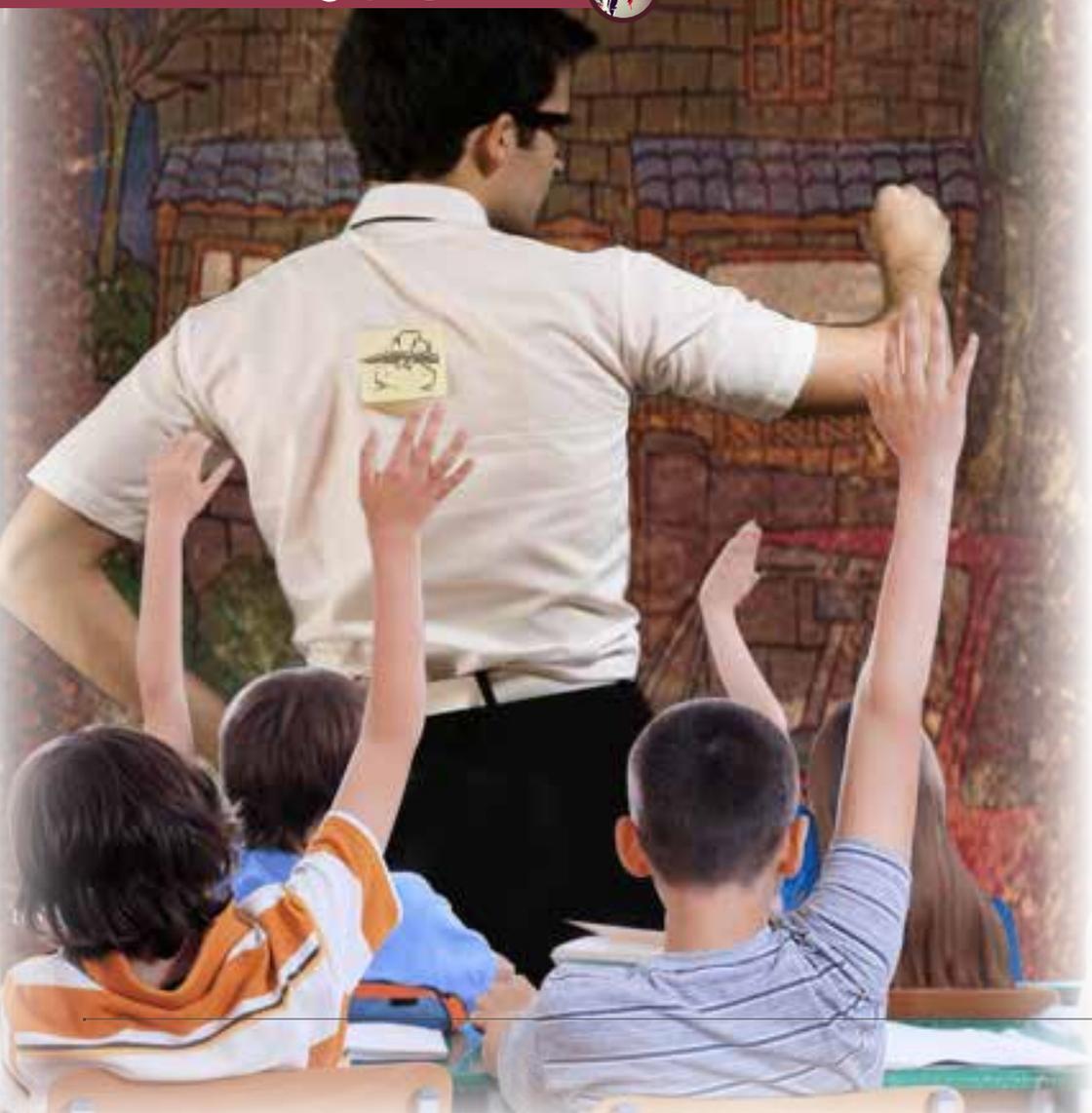
Hablando de llaves, en el pequeño universo de esta aventura, las llaves tienen forma antropomórfica. En el muñeco es obvio. El candelabro lo imaginamos como una persona con los dos brazos levantados. Aunque no se dice nada de la figurita, se pueden imaginar posibles formas.

¿Esta aventura o su mini-universo tendrán continuación? Probablemente no, pero quién sabe qué nos dirán los sueños.

Para terminar, si queréis saber un poquito más del mundo de la aventura de texto y el VIC-20, tenéis algunas referencias muy interesantes en el informe sobre aventuras en Suecia de Fredrik Ekman en el **CAAD 62**. ■

Experiencia educativa con el juego **LA SORPRESA**

Por Antonio Nuño  @nuno_anto



Soy Antonio Nuño y, entre otras cosas, soy profesor en Secundaria e imparto una materia que en Andalucía ha empezado nueva el curso 23-24 y que se llama «Aprendizaje Social y Emocional». Es una materia de 4.º de ESO, destinada a jóvenes de entre 15 y 16 años.

En una parte del segundo trimestre se ha planteado una situación de aprendizaje para identificar emociones y cómo las trabajamos. Para ello hemos usado la aventura gráfico-conversacional de Jellyfish Software llamada **La Sorpresa**, que está enmarcada en el género dramático-terror con pinteladas de humor.

Hemos usado en el navegador web la página www.msxweb.org y el archivo ROM que se encuentra alojado para su uso de forma gratuita en este enlace: <https://link.caad.club/i2gi3>

Para desarrollar la actividad en clase hemos usado unos ordenadores *Chromebook* y se ha compartido esta tarea a través de la plataforma *Classroom* de Google. Esto implica que cada alumno disponía de un

ordenador con conexión a internet y, de forma fácil, podían seguir el juego en sus casas, pues las instrucciones estaban detalladas en la tarea de la plataforma educativa.

El primer paso ha sido enseñarles qué es un MSX y cómo cargar a través de la web el archivo ROM, y el segundo guiarles, a modo de tutorial, en las instrucciones básicas que se deben usar en las aventuras gráfico-conversacionales. Una vez solventada la parte de aprendizaje técnico, pasamos a la social y emocional.

La idea era trabajar con el alumnado las emociones que experimentan al jugar. Por un lado, porque este juego incluye momentos de terror, muertes y sustos varios; por otro, porque es un tipo de juego que les obliga a escribir y elegir palabras concretas para cada acción, lo que genera frustración, impotencia, ganas de rendirse...

El resultado de la experiencia ha sido muy positivo, ya que junto a las dinámicas personales, en las que se han desarrollado





emociones y reacciones de diferente tipo que van desde rendirse a la primera dificultad a preguntarme por los pasillos para ver si podía darles alguna pista, también se han generado dinámicas colaborativas.

La evidencia que les hemos pedido ha sido que me presenten dos o tres finales de los que ofrece el juego (y que no fueran muertes). Eso ha llevado a tener que pedirse ayuda unos a otros y a colaborar en la resolución del trabajo, algo que me ha resultado asombroso. De hecho, me han contado que en sus casas han seguido jugando porque querían llegar al final.

Muchos han repetido la frase «es imposible», y cuando les he dado alguna pista (o la ha encontrado otro compañero) se han sentido contentos por avanzar.

El último paso ha sido hacer una reflexión escrita sobre las emociones experimentadas, y muchos expresan «sorpresa porque un juego antiguo puede engancharnos», «alegría cuando se ha resuelto un acertijo», «frustración cuando te han matado o te habías olvidado hacer una acción», «miedo cuando ha ocurrido tal cosa» y un largo etcétera de sensaciones.

Quiero compartir esta experiencia con los amigos del **CAAD** porque como docente creo que nuestras aventuras ayudan al desarrollo de la competencia lingüística, al auto-aprendizaje (aprender a aprender), y a trabajar la competencia social y cultural. Os animo a seguir creando aventuras accesibles desde cualquier ordenador sin perder la esencia de 8 bits que tanto nos gusta.

Un último dato: se sorprenden por «la cantidad de memoria» que ocupa el juego ¿cómo es posible que en 2 Mb quepa tanta información cuando los juegos de consola son Gb y Gb? – se preguntan... ■

LA SORPRESA ES UNA AVENTURA GRÁFICO-CONVERSACIONAL ENMARCADA DENTRO DEL GÉNERO DRAMÁTICO-TERROR, AUNQUE TIENE TOQUES DE HUMOR.

SE TRATA DE UN JUEGO DESARROLLADO CON EL MOTOR DAAD DE AVENTURAS AD CON EL COMPLEMENTO MSX2DAAD DE NATALIA PUJOL.



https://wiki.caad.club/index.php/La_Sorpresa



TINY

NIGHTMARES



ZX SPECTRUM 48K/128K



DESCÁRGALO AQUI



<https://ejvg.itch.io/tiny-nightmare-es>



Cómo se hizo...

INNSMOUTH

Por Bitfans  @Bit_fans



No existen demasiadas aventuras de texto, y en general videojuegos, basados en los relatos de H. P. Lovecraft. O al menos no tantos, si los comparamos con el elevado número de cuentos de este escritor norteamericano, considerado actualmente uno de los maestros de la literatura de terror y el creador del llamado «terror cósmico». **Innsmouth**, publicado por Bitfans en abril de este año, surgió de los abismos para sumarse a esa escasa lista de videojuegos. Veamos cómo se forjó todo...

El comienzo: cómo emerge un juego desde lo más profundo

Mientras finalizaba un par de proyectos vinculados al mundo del videojuego, casi a mediados de septiembre de 2023, decidí relajarme una temporada y leer algunos relatos que tenía pendientes.

Como suele ser habitual en muchas personas, las temporadas de descanso terminan siendo finalmente épocas en las que se recopilan y surgen ideas para nuevos proyectos y creaciones, ya sean videojuegos o cualquier otro producto. Yo tenía en mente leer una serie de historias que me habían recomendado de H. P. Lovecraft, al cual, por increíble que parezca, solo había leído puntualmente, por lo que no conocía muchas de sus obras. Así, terminé leyendo *La sombra sobre Innsmouth*, un relato fantástico y relativamente corto, pero cargado de intensidad y profundidad, nunca mejor dicho. Tras sólo unos días de lectura, no pude evitar pensar en una adaptación a una aventura de texto, ya que tenía prácticamente todos los ingredientes necesarios para ello (sorprendentemente, esto no ocurre con la mayoría de los relatos de Lovecraft, los cuales no suelen ser fácilmente adaptables a otros medios



y quizás ese sea el motivo por lo que no abundan demasiados videojuegos basados en sus textos). De forma que, tras unos días de lectura y casi dos semanas dudando si embarcarme o no tan pronto en el desarrollo de otro juego, comencé a escribir **Innsmouth** a finales de septiembre de 2023.

Un juego de 8 bits: una historia de mitos y horrores

El ZX Spectrum es mi máquina preferida de 8 bits. Por tanto, suelo desarrollar mis juegos para esta plataforma. Supongo que en parte por nostalgia, como muchos otros, y en parte por el reto que supone tantas limitaciones en el hardware.

Para rizar el rizo, con **Innsmouth** decidí además que la aventura debería correr en el Spectrum clásico de 48K... No recuerdo bien los motivos que me llevaron a tomar esta decisión, pero posible-

mente fuera porque **Donum**, mi anterior aventura, fue escrita para el Spectrum 128K, y probablemente quisiera que este nuevo juego lo disfrutara prácticamente cualquier propietario de un Spectrum, tuviera 128K o 48K. Sinceramente, meter **Innsmouth** en 48K es lo más parecido que he hecho a calzarle el zapato de Cenicienta a una de sus hermanastras. Al final entró, pero no quisiera estar en la piel de Cenicienta...

«Bienvenido a Innsmouth, la antigua ciudad de decadencia y desolación de la que muchos no quieren oír hablar»

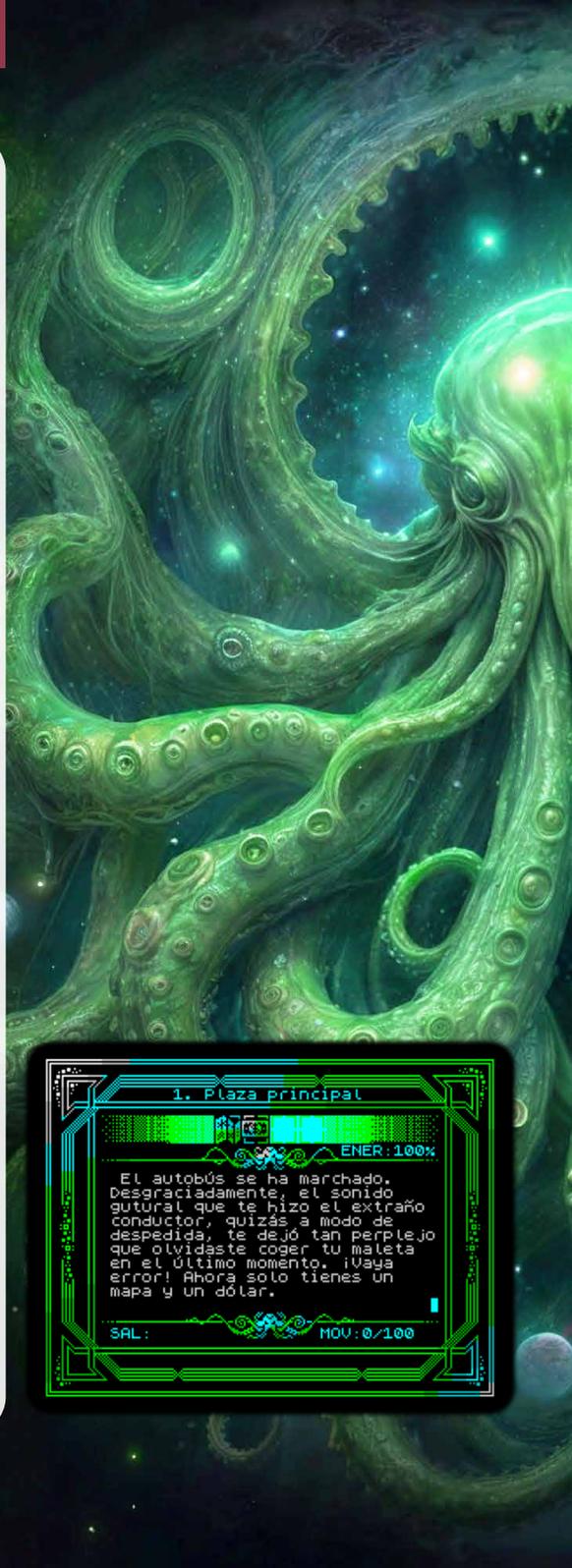
Lo primero que hice fue releer varias veces más la historia original de Lovecraft, esta vez en inglés, analizando en detalle los puntos principales de la misma, el desarrollo, los giros, la acción, los personajes, los lugares, etc. y creándome mi propio esquema o mapa de Innsmouth.

Mapa que mejoré más tarde y que vi imprescindible incluir en el juego como material adicional.

En esta aventura no existe el tiempo, así que el jugador no está obligado a terminar cada uno de sus capítulos en un tiempo límite. Esto es así porque mi objetivo nunca fue estresar al jugador, como sí lo era en **Donum**. A cambio, existe un número limitado de movimientos, por lo que disponemos de todo el tiempo que necesitemos, pero de un número limitado de acciones. Es decisión del jugador cómo y en qué consumirlas. Esto, en parte, viene definido por la propia historia de Lovecraft, que cambia su ritmo a medida que avanza (pausada al comienzo y más rápida al final), pero en todo momento somos conscientes de que la visita del protagonista a esta desierta ciudad es algo circunstancial y temporal.

Por otra parte, para acercar esta aventura de texto a videojuegos más comunes (quiero decir, a otros géneros más extendidos), decidí incluir un medidor de energía, de manera que el protagonista puede perder energía, o recuperarla, en función de determinadas acciones y decisiones durante el juego; algunas previsible y otras no tanto, pero todas dentro de la línea argumental.

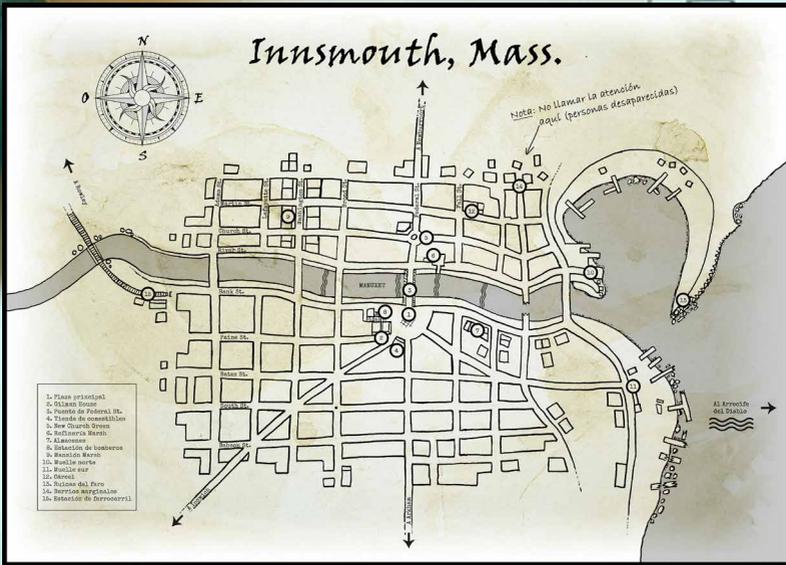
Por último, incluí también una línea (marcador) para mostrar en cada localidad las salidas disponibles. Mi intención no fue otra que evitar tener que añadir al texto principal la típica frase de «Salidas disponibles», que siempre se me antojó pesada a la vez que imprescindible. Así,



todo el texto que aparece en pantalla es de la propia historia o situación actual. De hecho, gran parte del mismo (en torno al 80%) está extraído directamente del propio relato de Lovecraft. Obviamente, como homenaje y reconocimiento a su magnífica obra, y por supuesto para disfrute y gozo del lector, conozca o no la historia original.

Por último, añadir que también tuve largas conversaciones, y muy fructíferas, con alguna IA que sabía bastante más que yo de toda la obra literaria de Lovecraft (¿quién no consultaría con un amigo experto en el tema?). Como consecuencia, muchos de los textos propios que incluí en la aventura, y que por tanto no están en el relato original, tienen en parte el estilo literario de Lovecraft, sus adjetivos y verbos más usados, incluso en ocasiones la estructura de sus frases. En ningún caso traté de copiar los resultados que me ofrecía la IA, lo cual consideraría de una pereza abismal, sino de dialogar con ella, exponerle mis textos para que me sugiriera posibles cambios. Fue después decisión mía incorporar o no esos cambios a mis textos. Creo que esto ayudó a elevar la calidad general de la aventura. Cuando se normalice el uso de la IA para todos los procesos creativos, algo que ocurrirá tarde o temprano, veremos cómo se reducen los tiempos de producción (algo que puede considerarse nimio desde el punto de vista creativo) a la vez que aumenta la calidad de las obras (y esto sí que es verdaderamente importante).



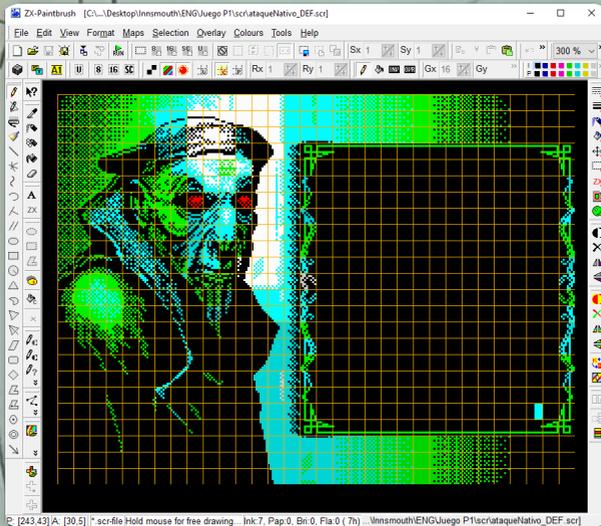


El motor: robusto y manipulado, como el de un viejo autobús

Innsmouth no está escrito usando un *parser* comercial, como pueden ser los conocidos **PAWS** o **DAAD**, sino una versión modificada del motor de **Donum** (ver **CAAD 58**), al que por cierto nunca le puse nombre. Este motor es de desarrollo propio, y fue programado usando una mezcla de ensamblador (ASM) y BASIC compilado (Boriel ZX BASIC; Boriel para los amigos). Sería erróneo pensar que esta versión modificada del motor es una evolución del de **Donum**, pues se trata más bien de una adaptación. Algo que fue necesario porque, aunque **Innsmouth** continúa siendo una aventura de texto, cambia bastante respecto a **Donum** en

su concepto y sus mecánicas, siendo más parecida a las aventuras de texto «clásicas» en cuanto a desarrollo y funcionalidad. Gran parte de esta adaptación fue necesaria para poder incluir un vocabulario más amplio, que reconociera más acciones, y llevar a cabo las mil piruetas inevitables para poder encajar el motor original, desarrollado para el Spectrum 128K, en solo 48K (recordad aquello del zapato de Cenicienta). Aun así, tuve que dividir el juego en dos partes. Toda una blasfemia, como diría Lovecraft.

Resumiendo, el motor de **Innsmouth** está programado en Boriel con algunas partes en ASM (Boriel acepta esta mezcla, maravillosa y visualmente espantosa, permitiendo incrustar ASM en prácticamente cualquier parte de su código). Algunas rutinas en ASM fueron también ensambladas por separado usando



PASMO. Todo se programó de manera bastante rudimentaria (¿no es el ZX Spectrum una máquina retro?). Nada de *frameworks* modernos, depuradores, Git o código en la nube. Se usó *Notepad++* para el código y varios archivos por lotes (BAT) para compilar y/o ensamblar.

Como cabe esperar, escribir una aventura de texto con un motor propio tiene sus ventajas y sus inconvenientes. La parte buena es que no tiene restricciones, más allá de las propias de la máquina, en cuanto a qué se puede hacer o mostrar, qué aspecto visual va a tener la aventura o cómo se va a cargar y ejecutar. La parte negativa es que el juego no se puede portar a otros sistemas o plataformas (me refiero al resto de máquinas de 8 y 16 bits), como sí podría hacerse en caso de usar un *parser* como **DAAD**, por ejemplo.

Apartado gráfico: verde, cian y gris

La definición del apartado gráfico, y con esto no solo me refiero a las imágenes del juego, sino también a la elección de los colores, el estilo de los gráficos y la propia definición de la interfaz, me ocupó prácticamente un mes. Durante este tiempo solo recuerdo realizar esquemas y borradores antes de pintar un solo píxel. Los gráficos que aparecen en pantalla, algunos basados en imágenes reales y otros basados en los generados por IA, están directamente dibujados a mano en *ZX Paintbrush* o, según el caso, tratados en *Adobe Photoshop* y posteriormente retocados a mano, también usando *ZX Paintbrush*.

Cabe destacar que, si bien el número de imágenes a pantalla completa que



hay es escaso (a causa de la poca memoria del Spectrum), sí existe un número considerable de objetos que podemos manipular durante la aventura, y que por tanto podemos ver en el inventario con sus respectivos íconos, a semejanza de las aventuras gráficas que aparecieron con posteridad a las de texto.

Apartado sonoro: lluvia y saltos de agua, pero casi siempre en silencio

Bueno, **Innsmouth** es un juego desarrollado para el Spectrum 48K, y como tal, sus limitaciones sonoras son más que evidentes y conocidas desde siempre por los jugadores y los desarrolladores. Al no poseer un chip de sonido propio, se limita a emitir sonidos por un simple *speaker*, que es controlado en todo momento por el microprocesador Z80.

Es cierto que muchos juegos, incluso ya en los años 80, hacen gala de todo tipo de piruetas de programación para convertir al *speaker* en toda una orquesta. Pero, mientras que la música que yo necesitaba para este juego era una banda sonora de fondo, con cambios leves, lenta y pausada, cualquier música desarrollada para el *speaker* conlleva una serie de cambios continuos a gran velocidad que no la hacen válida para esta aventura. Peor aún, **Innsmouth** necesitaba una música de calidad *in-game* (o sea, que se oyera durante todo el juego), y esto sí era ya pedirle demasiado al pequeño *speaker*. Siendo así, opté por incluir música externa, de ambientación, y opino que muy adecuada

por estar precisamente inspirada en esta historia de Lovecraft. La misma que además estuve oyendo mientras desarrollaba la aventura. Su autor es un joven alemán con el apodo de *Wicked*, al que contacté en su momento y pareció encantado de que su música sirviera para un videojuego. Puede escucharse en YouTube, en youtu.be/liLoGWDy0sl.



Más allá de esto, el juego se limita a emitir algunos sonidos en momentos puntuales, como por ejemplo, cuando ganamos o perdemos energía.

Testeando una ciudad que huele a pescado

En **Innsmouth** prácticamente repite el mismo elenco de *testers* que tan buenos resultados me dieron en **Donum**: *Dwalin*, *Carlos Perezgrin* y *Mr. Rancio*. Colaborando también esta vez *Marukpa*. Cada uno de ellos tiene su propia manera de testear, algo que a mí me ayudó mucho para poder contrastar las distintas partes del juego. Su labor no tiene precio, y su importancia es posiblemente mayor de la que ellos mismos imaginan (creo). Por su entrega, buen hacer, experiencia en videojuegos y cien cosas más, tengo que darles miles de gracias.



Y ya fuera del *testing*, no quiero terminar este artículo sin nombrar la fantástica ayuda prestada por el amigo *Boriel*, José Rodríguez, siempre disponible para las complejas preguntas sobre su compilador; a *SFH*, por los programas externos que desarrolló y que me ayudaron a automatizar la comprensión de los textos de la aventura y a su posterior manipulación dentro del juego; y a *Haplo*, por sus continuas revisiones de los textos en inglés, que finalmente quedaron perfectos gracias a él, y al propio Lovecraft.

Innsmouth se presentó en un directo de YouTube el 21 de abril de 2024, en el canal de *El Spectrumero* Javi Ortiz. El juego está disponible en bitfans.itch.io/Innsmouth, en inglés y en español. Existe una versión de pago y una versión gratuita de demostración.

Pueden seguirse otros proyectos de Bitfans a través de X/Twitter en x.com/Bit_fans. ■

INNSMOUTH

Bienvenido a Innsmouth, la antigua ciudad de decadencia y desolación de la que muchos no quieren oír hablar.

Por Efraím Sánchez-Gil  [@Efraim](#)



El juego lo he probado en un MSXVR, que por fortuna para los usuarios del mismo, podemos jugar a juegos de ZX Spectrum, entre otras máquinas.

Reconozco que me mata tener que cargar un fichero TAP, jajaja. Para los puristas del ZX o incluso diría, del retro, entiendo que os encanta todo el ritual de carga de una cinta, lo entiendo, pero a mi me matan esos pitidos y el tiempo de carga.

La imagen de carga del juego ya te pone en situación... lo vamos a pasar mal.

Tiene una introducción bastante buena que te deja bien claro qué clase de juego tienes delante, es decir, la tensión y el misterio están garantizados.

La pantalla de juego tiene un bello equilibrio de colores verdes, con to-

ques azules y blancos. Es cómodo de leer, aunque a los daltónicos no sé bien cómo les va a afectar esto (es broma).

El Capítulo 1 comienza en el solitario corazón de la ciudad, donde acabas de llegar en autobús. Al bajar, te das

Título	Innsmouth
Género	Aventura de texto
Plataformas	Windows, Mac, Xbox, Switch
Autor	F3M0 (código y gráficos)
Música	Wicked
Contacto 	@Bit_fans
Sistema	Motor propio
Versiones	ZX Spectrum 48K
Lanzamiento	Abril de 2024
Idiomas	Español e inglés
Descarga 	https://bitfans.itch.io/innsmouth
Precio	3€ o más (Sistema de donación)





0. Nueva partida

1. Elegir capítulo



Código&Gráficos:F3M0 - Soporte:Boriel&SFH
Testing:Dwalin,Marukpa,Mr.Rancio&Perezgrin

cuenta de que has dejado tu maleta a bordo. Tus pertenencias ahora se reducen a la ropa que llevas puesta, un mapa arrugado, y un solo dólar en el bolsillo. Un comienzo formidable, sin duda, porque ya estás intranquilo nada más comenzar.

Voy a ser escueto y directo en mis comentarios sobre los siguientes puntos:

Ambientación

Me gustan las descripciones de las localizaciones, logran que te metas en la historia. Una ciudad rara, poblada de gente rara.

Jugabilidad

Hasta donde he podido jugar, es bastante sencillo manejarse en el juego. No he encontrado mucha dificultad en encontrar los comandos adecuados para realizar acciones.

Gráficos

Hasta donde he llegado, son una preciosidad. Me han recordado mucho al juego **Donum**. Y eso que solo he visto la pantalla de carga, menú principal, el comienzo del primer capítulo y el marinero que insiste en pegarme cada vez que me cruzo con él. Supongo que habrá mucho más según logre ir avanzando, pero desde luego, el estilo gráfico es una maravilla.



INNSMOUTH

Donde la línea que separa la realidad de la locura se desdibuja como la niebla en el tiempo.

Por EJVG  @Edu.villagal



La sombra sobre *Innsmouth* es un archiconocido relato del genial H. P. Lovecraft, que ha inspirado numerosas adaptaciones, películas, canciones, videojuegos, o juegos de mesa, con desigual resultado. Ahora Bitfans nos presenta una nueva propuesta en forma de aventura de texto para ZX Spectrum, ¿habrá conseguido algo memorable a la altura del genio de Providence?

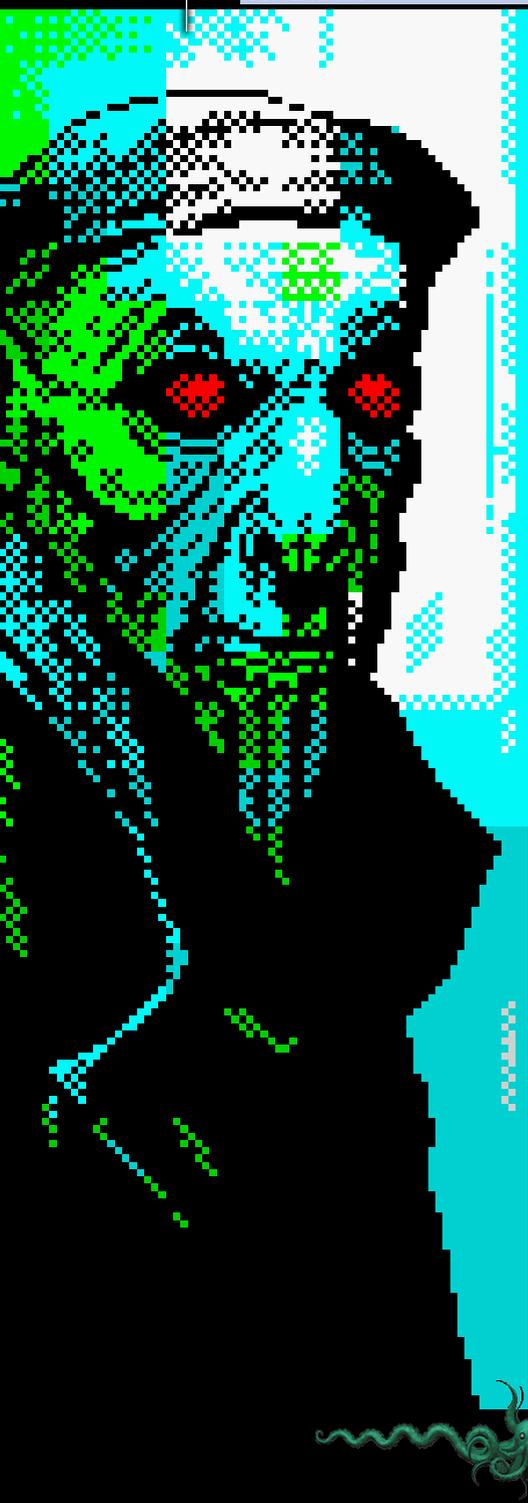
Argumento

Innsmouth es el nombre de una población ficticia de Nueva Inglaterra (EE. UU.), cuyo nombre ya es un sinónimo del horror. En su relato original, Lovecraft nos cuenta cómo un turista atraído por las historias misteriosas sobre esa localidad descubre un pueblo cuyos habitantes son híbridos de humanos y unos monstruosos anfibios habitantes de las profundidades del océano, adoradores del antiguo dios Dagón.

El juego

Lo primero que descubrimos es que *Innsmouth* no es una aventura de texto al uso. Al igual que ocurrió con *Donum* (2022), su autor ha querido aportar aspectos innovadores a esta aventura para dotarla de más dinamismo, y en





cierto modo adaptarla a los tiempos actuales a pesar de que esté realizada para Spectrum. Así, nos encontramos con un mapa en PDF que el autor aconseja usar, una banda sonora disponible en YouTube, o unas imágenes de los personajes y las localizaciones del juego que expanden el *lore* del juego más allá del ordenador de Sinclair.

Pero una de las innovaciones más llamativas es la propia interfaz del juego, en este caso el texto de las localidades, mensajes y órdenes del jugador, que se encuentran enmarcados dentro un HUD de bonito aspecto geométrico que nos informa además de nuestra energía y del número de pasos dados. El juego se aleja así de la estética **PAW**, dando con ese diseño una personalidad única, aunque con algún inconveniente como luego veremos. Esta estética la ha conseguido el autor usando un *engine* propio desarrollado con Boriel Basic, no utilizando un *parser*, que puede ser más potente en la sintaxis, pero también obliga a un juego más encorsetado en su estética.

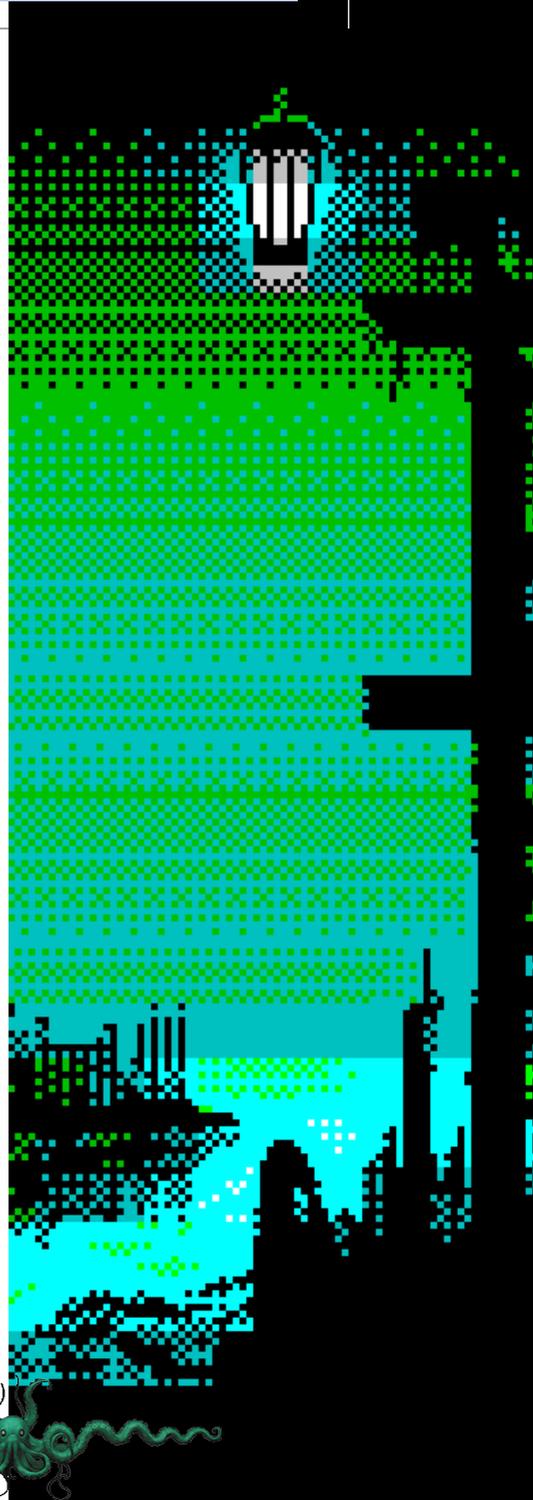
El HUD tiene su importancia principalmente por los turnos, pues estos condicionan mucho el juego porque el número de pasos que podemos realizar es muy corto, entre 70 y 100, que pueden parecer muchos pero que no lo son, y en unos pocos pasos en falso que demos vamos a gastarlos, con lo que habrá que volver a empezar. El juego está dividido en varios capítulos que tienen lugar en el mismo mapa, no muy extenso, y en el que se abren o cierran diferentes zonas según el capítulo. Cada episodio es de



corta duración, y al final es imprescindible jugarlos varias veces para ir resolviendo los puzzles por separado, para al final sumarlos todos y jugar una partida apurando los turnos al máximo, porque realmente están muy ajustados. Es un sistema interesante, pero que quizá no sea aplicable a todo tipo de aventuras.

¿Cuál es la parte negativa de **Innsmouth**? Podría decir que ninguna, pero por buscar un pero, señalaría un obstáculo que me he encontrado, que no es tanto un problema del juego como de las instrucciones. En el manual que acompaña al juego, se señala que las acciones son del tipo ABRIR PUERTA (VERBO NOMBRE). Sin embargo, en el juego nos encontramos con acciones tipo ABRIR PUERTA CON LLAVE (no es así realmente, es un ejemplo), lo cual puede producir algún bloqueo inesperado, sobre todo porque la interfaz no permite incluir la frase completa, es decir, en ABRIR PUERTA CON LLAVE habría que prescindir de la preposición CON, lo que aún nos va a despistar más, e intuitivamente desecharemos esa opción, aunque ya digo que es un problema menor y una vez que sabes el truco, no representa ningún problema.

Narrativamente el juego mantiene la intriga y permite avanzar sin demasiados bloqueos. Quizá en la historia hay cierta sensación de falta de objetivos, algo que es habitual en las aventuras de texto, es decir, descubres que es un pueblo habitado por hombres pez antropófagos y lo que te pide el cuerpo es poner tierra por medio sea de la forma que sea, pero en





lugar de eso, debes quedarte a resolver el misterio. Sabemos que es un juego y que llegar al final es parte de él, pero también es cierto que hay un momento en que las acciones parecen ir un poco sin rumbo. No obstante es una percepción personal sin más, que para nada lastra el desarrollo del juego.

No puedo acabar esta reseña sin mencionar el tema artístico: hay pocos gráficos en el juego, pero son simplemente alucinantes, además, la interfaz,

los personajes, el pack de imágenes que se acompaña como extra al juego, junto con el manual de instrucciones y la publicidad, están completamente integrados y conjuntados, como si se hubiese hecho un auténtico trabajo de dirección de arte, que queda realmente espectacular.

Respecto al sonido hay que mencionar algo. No hay sonido como tal en el juego, tampoco creo que una

aventura de texto lo requiera, pero la banda sonora de [YouTube](#) es un añadido curioso y bastante atmosférico.

Conclusión

Innsmouth es una joya para los amantes del género de terror y los fanáticos de Lovecraft. Su intrigante historia, su ambientación y su jugabilidad lo convierten en un título imprescindible y probablemente la mejor aventura de texto del año. ■



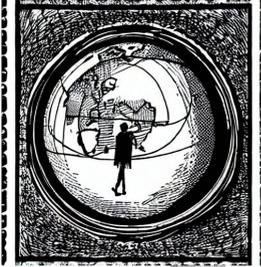
INNSMOUTH

Versión comentada: ZX SPECTRUM

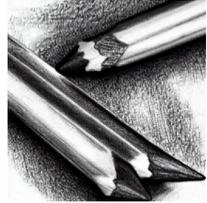
AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	8
GRÁFICOS	10
GUIÓN	9
DIFICULTAD	7
SONIDO	-



DAAD *READY!*



Usando DAAD-Ready,
Sistema Creador de
Aventuras para
profesionales, tendrás
un Fantástico
Universo, para llenarlo
de vida y darle
marcha.



¡NO TE PRIVES!

Tu mundo te espera por sólo 0.000 ptas.
¡Sí! Por 22£ menos que el PAW en inglés,
y 3.999 ptas. menos que el PAW en
castellano.

<https://ngpaws.com/daadready/es.html>

¡REGÁLATE UN MUNDO!

Para ZX Spectrum, Commodore 64, Plus/4 y Amiga, MSX y MSX2, Amstrad CPC y PCW, MSDOS, Atari ST y Spectrum Next.

An English Haunting



Por GranAtuin  @GranAtuin



E día que salió a la luz la noticia de un nuevo proyecto de Postmodern Adventures, temblaron los cimientos de la comunidad aventurera. Y no es para menos, ya que en tan solo cuatro años hemos podido disfrutar de títulos como **Urban Witch Story**, **Dead Dimension**, **Billy Masters Was Right** o el que, hasta la fecha, era la obra cumbre del estudio de desarrollo: **Nightmare Frames**.

Y digo «era», porque no éramos conscientes de la magnitud del título que nos ocupa en la actualidad.

En poco tiempo, Postmodern Adventures ha conseguido ganarse un puesto elevado en el *ranking* de desarrolladoras de aventuras *point and click*, llegando a conseguir nada más y nada menos que hasta 16 premios AGS. Lo que comenzó siendo un

pequeño proyecto personal, resultó ser una de las empresas creadoras de videojuegos independientes más importantes del momento.

An English Haunting es el proyecto más ambicioso del estudio. Su desarrollo da comienzo en julio de 2022 y

Título	An English Haunting
Género	Aventura gráfica, <i>point & click</i>
Plataformas	Windows
Autor	José María Meléndez
Contacto	 @postmodernadv
Compañía	Postmodern Adventures
Lanzamiento	23 de mayo de 2024
Idiomas	Español e inglés
Compañía	Postmodern Adventures
Descarga	 https://link.caad.club/2se7c
Precio	10,79 €



finaliza en marzo de este mismo año. Sin embargo, para amenizar la espera, a finales de octubre de 2023 se lanzó una demo en Steam que contiene los primeros compases de la aventura que, a pesar de su pequeño tamaño, era suficiente para dejarnos con ganas de seguir avanzando en la trama. Como apunte de interés, esta demo fue galardonada como la mejor demo de los premios AGS de 2023. La demo y el juego completo están disponibles tanto en Steam como en itch.io.



La atmósfera que se nos presenta es la más adecuada para relatarnos una historia llena de acontecimientos paranormales y misterios sin resolver. Nos encontramos en el Londres de la época eduardiana, en concreto en el año 1907, donde predomina una niebla infinita teñida de colores grises producto del incontrolado desarrollo industrial.

En la aventura, adoptamos el rol de Patrick Moore, un reputado profesor universitario de medicina forense que compagina su trabajo con su otra pasión, el estudio de todo lo relacionado con la existencia de la vida después de la muerte. Un desafortunado acontecimiento provoca un cambio radical en su vida y se ve forzado a tomar decisiones precipitadas para solucionar lo que, a priori, parece un callejón sin



salida. A partir de ahí, disfrutaremos de una extensa variedad de localizaciones, personajes, giros de guión y situaciones inquietantes e interesantes que nos van a tener enganchados a la pantalla hasta el final de la aventura.

El nivel de detalle es sublime. El sonido de las ruedas de los carruajes, la vida en las calles o las diferencias sociales de la época son tratadas con mimo y veracidad documental y, por si fuera poco, van acompañadas de una banda sonora que contiene música real del momento, temas instrumentales y demás recursos sonoros que nos ayudan a meternos de lleno en la mente de nuestro protagonista.

Como en otras entregas, esta aventura es de corte clásico y de diseño *pixel art*, pero con mecánicas adaptadas a las necesidades actuales: interfaz sencilla y limpia, ausencia de *pixel hunting*, desplazamiento automático usando doble clic, objetos del inven-

tario y localizaciones que se descartan por no tener que utilizarlas durante el resto de la aventura, etc.

La narrativa es uno de sus puntos más fuertes. Un diálogo inteligente con multitud de personajes que no está exento de situaciones humorísticas, contrasta con una historia inquietante, donde se nos brinda la posibilidad de leer infinidad de notas y documentos que nos ayudan aportando datos a las situaciones en las que nos vemos envueltos, o simplemente para darle más trasfondo al momento histórico que se nos relata.

La duración del juego está entre siete y ocho horas, lo justo para de-





jarnos satisfechos y con ganas de más. La resolución de puzles está bien ajustada, ya que no peca de excesiva dificultad y se integra de manera natural en el transcurso de toda la aventura. Sin embargo, como punto negativo a destacar, podemos encontrar algún que otro puzle sin solución aparente, que requiere de un segundo vistazo por todas las localizaciones para desbloquear alguna opción nueva que en un principio no figuraba. Un aspecto insignificante que no supone ningún obstáculo a la hora de afirmar que estamos ante una de las aventuras gráficas más importante de estos últimos años.

En resumidas cuentas, si te gustaron algunas de las aventuras anteriores de Postmodern Adventures, esta es una apuesta segura, ya que la esencia del estudio se hace notable en todos sus juegos, demostrando calidad en todos sus aspectos. ■



AN ENGLISH HAUNTING

Versión comentada: Windows

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

9

An English Haunting

Por Dardo

De nuevo José María Meléndez, como diseñador, guionista, grafista y programador de Postmodern Adventures, nos vuelve a sorprender con una nueva creación, **An English Haunting**, aventura gráfica de *point & click* en tercera persona y gráficos pixelados, que solo ha tardado poco menos de dos años en desarrollar después de su excelente **Nightmare Frames** y que es su segunda aventura comercial. Esto es muy difícil y aunque desconocemos los procesos de creación de un juego nos parece algo increíble.

Y más si tenemos en cuenta su carrera profesional. Postmodern Adventures se creó en Barcelona en el año 2019 y ya en enero de 2020 salió **Urban Witch Story**, una de misterio, investigación y sobrenatural. En mayo del mismo

año salía **Dead Dimension**, de ciencia ficción, y en julio el **Billy Masters Was Right**, de suspense. En el 2022, en julio, salió su excelente trabajo **Nightmare Frames**, también de investigación y sobrenatural, y ahora esta. Como decíamos, un milagro, a menos que no duerma ni coma ni haga nada de nada. Nuestra más sincera felicitación para Meléndez. Y además su trabajo ha ido en aumento de calidad tanto gráfica como de guiones, y como siga así ya no sabemos ni dónde puede llegar.

En esta ocasión, además de contar con un excelente apartado musical, también ha contado con la co-edición de enComplot (en los créditos lo nombra como productor), otro estudio de desarrollo creado en Madrid este mismo año por Javier Cadenas (lo recordamos



de *Aventura y Cía*), y conocido por su [🌐 The Season of the Warlock](#), una aventura más bien gótica en la que el alma de un brujo atrapada en un cuadro hace una oferta a Lord Alistair Ainsworth.

Los requisitos recomendados para una buena jugabilidad son un sistema operativo Windows 7 o superior, procesador de 2 GHz+, memoria de 1 GB de RAM, gráficos y sonido compatibles con tarjeta DirectX y espacio disponible en disco duro de 3 GB.

Podéis descargar el juego desde Steam a un precio de 10,79 euros ([🌐 link.caad.club/2se7c](#)). Ya está un 10 % rebajado por ser una oferta de lanzamiento y además también está disponible una demo gratuita para probarlo primero. También podemos descargar o reproducir la banda sonora de forma

gratuita. De momento no hay ninguna actualización.

Ambientación

La acción transcurre en el Londres de 1907, la Inglaterra victoriana (así la conocemos, pero recordad que terminó en 1901 y ahora estaríamos en la *eduardiana*) y las sesiones parapsicológicas tan de moda en toda Europa por la clase alta, las famosas *séance* donde se contactaba con los parientes fallecidos. Por tanto, en la Universidad también tenían un Departamento de Investigaciones Metapsíquicas, que estaba a cargo de nuestro protagonista, Patrick Moore, y del profesor Ward, su maestro, mentor y amigo.

Empezamos en una de las clases de la Universidad dando una charla sobre



¿Por qué está todo tan oscuro aquí?
No vengo a dar clases particulares.
No vengo a causar problemas.



el «método científico» cuando nos interrumpen para que vayamos a ver al Decano Carter inmediatamente. Una vez en su despacho, y con la presencia también del Rector Williams, nos informan que, por una parte, ha desaparecido el Profesor Ward y que, por otro lado, también lo ha hecho la cantidad de 5000 libras, una donación destinada a nuestro departamento. La conclusión es obvia: el profesor Ward ha robado el dinero y se ha dado a la fuga.

Por tanto, el departamento Meta-psíquico puede quedar en entredicho por la mala publicidad y la falta de fondos, así que nos dan 72 horas para demostrar de una vez por todas la existencia de los fantasmas. Si no lo logra-

mos, el departamento desaparecerá, y mientras tanto ha quedado precintado.

Pero de entrada los fantasmas son algo más que una misión secundaria porque lo que nos interesa es encontrar a nuestro mentor. Investigaremos por todo Londres para seguir su pista mientras algún fantasma aparece. Una vez encontrado nos vamos a Escocia para conseguir la «Piedra Escarlata», la última pieza que nos falta para completar la «Caja de las Revelaciones» construida por Ward para ver dimensiones alternativas.

Al regresar, Sir Arthur Conan Doyle tomará el relevo como protagonista para

explicar su aventura al intentar rescatar al profesor Ward, internado en un manicomio. Finalmente usaremos la máquina y aparecerán todos los fantasmas que queramos en el 34 de Benwell Street. Total, que podemos dividir la obra en cuatro partes diferenciadas, aunque relacionamos directamente la primera y la última.

Guste o no el tema del misterio y lo sobrenatural, el autor ha hecho un trabajo de búsqueda y estudio más que considerable. La ambientación es perfecta en estos principios de siglo XX, tanto en la vista de sus gráficos como en la de sus personajes. Algunos reales y conocidos, como Sir Arthur Conan

Doyle, que era un entusiasta del espiritismo, o Harry Houdini, que perseguía a los médiums por todas partes. Otros no tan conocidos como la médium Florence Cook o el físico William Crookes (anti-médiums).

Gráficos

Tenemos más de 60 fondos muy detallados de *pixel art*. Se nota la mejora del autor en cada uno de sus juegos. Si habéis jugado al tan elogiado **Nightmare Frames**, su anterior obra, notaréis perfectamente esta mejora. En este caso los gráficos tienen una mayor resolución, con colores complementarios.

Aunque todo es tirando a oscuro, como lo pide la trama, esta mayor resolución ayuda a las pantallas que sencillamente deberían estar en negro. Siempre hay una ventana por donde entra un haz de luz o lámparas solas o a los lados para dar mayor profundidad y visibilidad. Y también hay pantallas con efectos de neblina para dar más misterio o terror al entorno.

Todas las pantallas tienen detalles de movimiento con paseos constantes de la gente, miradas a los lados, idas y venidas de los carruajes o el humo de las fábricas, entre otros.

Jugabilidad

Estamos ante una aventura muy, pero que muy larga. Por lo que cuesta vale la pena comprarla y guardarla en casa porque será un clásico de aventura de terror sobrenatural. Pero el truco de que pueda llegar a durar de 8 a 10 horas no

es otro que los diálogos. Hay tal cantidad de conversaciones que al final ya estás dispuesto a saltártelas todas por agotamiento. Pero no lo podemos hacer porque de ellas es de donde surgen las nuevas localizaciones a visitar y es una manera de conseguir objetos para el inventario. Además, también debemos leerlo todo porque la historia es simple en un principio, pero bastante compleja en realidad y es la única forma de entenderlo todo.

Por otro lado, lo que nos ha despistado más ha sido también la enorme cantidad de personajes con nombre propio y apellidos (más de 70 con los que interactuar). No podemos recordarlos todos ni qué papel tienen en cada puzle. Suerte que siempre se indica quién es quién, pero así y todo es agobiante y al final ya no sabes ni a quién salvar o a quién buscar o con quién debes encontrarte.

Ha sabido mezclar momentos divertidos, que nos sacan unas sonrisas, con otros macabros, que de esto va la aventura, que además nos van a dar algunos sustos. Y como el guion lo requiere, el ambiente es oscuro, tétrico, con lugares que ha sabido coger muy bien la esencia del tiempo en que estamos, sus costumbres, sus mansiones y barrios bajos del Londres de principios del siglo XX.

Respecto a la jugabilidad en sí nos encontramos con unos puzles más bien sencillos, pero originales, bien estudiados y lógicos. No existen puzles de abrir cajas fuertes o digamos «de pensar», sino que todo es cuestión de seguir los

díálogos y actuar en consecuencia de lo que nos digan. No es una aventura lineal, podemos ir por donde queramos una vez tengamos el mapa completo de las localizaciones, pero es importante seguir el orden en que salen los lugares a visitar o hacer lo que nos expliquen en las charlas.

De los dos apartados que siempre tenemos presentes nosotros, los idiomas y los «saves» tampoco hay nada que decir. En los idiomas los tenemos en inglés y español, tanto la interfaz como los subtítulos. Aquí era importante por las parrafadas, pero no hay problema. En cuanto a los «saves», tenemos casillas suficientes como para hacerlo las veces que queramos independientemente cada uno del otro. Tampoco es necesario salvar cada cinco minutos, pero está bien poder hacerlo mucho por su duración.

En cuanto a la forma del juego nos lo presentan a pantalla completa salvo una quinta parte en la zona superior que es donde está el inventario, ocupando siete casillas y que muy pocas veces vamos a llenar del todo. En la parte derecha del mismo tenemos una especie de «ojo» que nos sirve para que, al llevar ahí algún objeto del inventario, nos explique qué es. Es importante porque lo debemos mirar todo, ya que algunos objetos nos darán nuevas pistas, además de que también debemos

mirar todos los objetos de las pantallas por la misma razón

Bajo este «ojo» tenemos las opciones del menú, donde encontramos lo de siempre: guardar, cargar, jugar, volumen (subirlo o bajarlo), idioma, pantalla (completa o ventana), velocidad del texto (normal o lenta) y salir. Quizás lo más remarcable en cuanto al juego es que solo usaremos un botón del ratón para todo, una simplificación muy acertada.

Vamos a encontrar un gusto por el detalle que José María Meléndez lleva a la exageración y lo convierte casi en un entendido de la época. Y no solo por usar personajes reales como ya hemos comentado antes, sino por lugares que inserta en el juego y que lo hacen más inmersivo si cabe a la hora de jugar. Nos



referimos, por ejemplo, a una librería donde pondremos a prueba nuestros conocimientos sobre escritores de terror, varios relatos cortos de tema fantástico para leer o un cine donde podremos ver una película entera de George Méliès. ¡Ojo!, en aquella época eran muy cortas).

Lo único que nos ha preocupado es que deja un final muy abierto y como haya una segunda parte, que, seguro que la mejoraría, podemos estar veinte horas leyendo como locos.

Dificultad

En realidad, no hay mucha dificultad, salvo estar pendiente de leerlo todo y mirar todos los objetos «activos» de la pantalla. Aunque es una aventura sin limitaciones en cuanto a su recorrido, ella misma nos va llevando hacia donde debemos ir. Los objetos se encuentran con relativa facilidad y está muy claro dónde usarlos. Es todo muy lógico, sin *pixel hunt* ni puzzles de habilidad. Quizás lo más complicado es el juego de la librería, pero teniendo Internet al lado tampoco lo es tanto.

Los puzzles son muy satisfactorios y se integran perfectamente en el guion y en la época. Pero, aunque sin casi importancia, también hemos notado que hay un par de puzzles que aparecen antes de que lo haga la solución. Imaginamos que es un problema de diseño.

Sonido

Obra de Matías J. Olmedo y Rubén Giménez, con sonido clásico e instru-

mental que aporta una buena ambientación al juego. Lo interesante son las canciones de la época que se han usado también para ambientar situaciones concretas, todas ellas de entre 1900 y 1924, y de autores como James I. Rusell, Georges Bizet o Rodolphe Berger. Unas excelentes elecciones que dan más vida a la historia.

En cuanto a los efectos especiales hay muchos y variados, muy logrados y adecuados para cada situación. A destacar en los muelles el sonido de las gaviotas, las campanas y los barcos y en St. Giles y en la calle frente al despacho de Silas los pasos de la gente y los carruajes. Incluso al salir del juego tenemos una campana algo inquietante. ■



AÑ ENGLISH HAUNTING

Versión comentada: Windows

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

8,3

CYBERPUNK ADVENTURE SNATCHER™

Por Entebbras  @ENTEBRAS



Ambientación

El prólogo nos sitúa en 2042. De las cenizas del desastre nuclear de Chernorton aparecen en la metrópolis de Neo Kobe los *Snatchers*, una especie de cíborgs asesinos (el juego los define como Bioroides), trasunto de *Terminators* que suplantán a los humanos cubriendo su cuerpo metálico con piel y músculos humanos. Se ocultan entre nosotros, y planean nuestra invasión.

El protagonista que encarnamos, Gillian Seed, es un cazador de *Snatchers* perteneciente a la organización Junker, y sufre de amnesia. Recuerda parcialmente una relación sentimental con Jamie Seed, una científica de la organización.

Título	Snatcher
Género	Novela visual
Plataformas	NEC PC88, MSX2, PC Engine, Mega CD, PSX, Saturn
Autor	Konami (Team MetalSlave)
Página	 www.konami.com
Sistema	Ensamblador
Lanzamiento	26 de noviembre de 1988
Idiomas	Japonés, inglés, portugués



0-Look
1-Check
2-Take
3-Risk
4-Ten
5-Metal Gear
6-Blaster

Metal Gear "Now inside the hospital. ...There's a reception."
Command:



0-Look
1-Check
2-Take
3-Item
4-Metal Gear
5-Blaster

Command: <<Check>><<Dirty Water>>
Metal Gear: "The living waste matter, and living matter perspirants are confirmable. The trash doesn't give any Snatcher evidence!"
Command: <<Check>><<Surfboard>>
Metal Gear: "Something like a vinyl bag is stuck to back of the board."
Command:



■ Tres variantes de Gillian frente al apartamento de Freddy Nielsen. Izquierda: boceto con separación de colores; centro: *pixel art* definitivo (PC88/MSX2); derecha: *pixel art* definitivo (PC Engine).

Gráficos

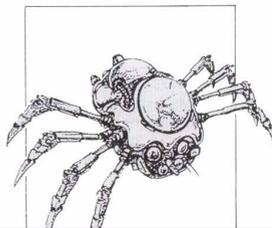
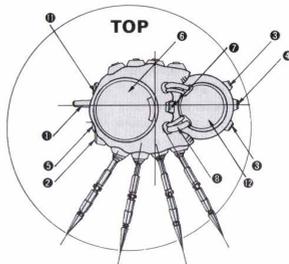
Los gráficos son de gran calidad para el año de su confección, están basados en dibujos hechos a lápiz, con estética *manga* (otros se basan en fotografías, aunque en ningún caso son rotoscopias puras). En los *storyboards* originales (liberados muchos años después), podemos ver el mimo con el que se realizaron. Es de agradecer que, en algunas secuencias, veamos muestras de animación limitada (cuando los personajes hablan, o cuando viajamos en el Trycycle).

No sacan el mayor rendimiento de los MSX2 (aunque llevaban tres años en el mercado), los miembros del Team MetalSlave prefirieron *portear* la versión

para las series 8800 de NEC (aprovechando el modo gráfico V3, adaptaron las imágenes a MSX, con resolución de 256x212 *pixels*). Konami resarciría a los MSXeros publicando un *remake* en un genial RPG (pero eso es otra historia).

Estas primeras versiones tienen solo los dos primeros actos (*Snatch* y *Cure*). Inicialmente había un tercer acto (*Junk*), que sí aparecería en la versión Mega CD (la única oficial en inglés).

A diferencia de la versión PC Engine (con uso de gradaciones de color próximo al *anime*), las versiones MSX2 y PC88 presentan un tratamiento más detallista, coloreado punto a punto, jugando con tramas y *ditherings* para obtener colores entrelazados en las pantallas de tubo de la época.



■ En **Snatcher**, la influencia del cine estadounidense es evidente. Izquierda: Foto promocional de *Runaway*. Derecha: Esquema de un «Insector», en el manual original.

Guion

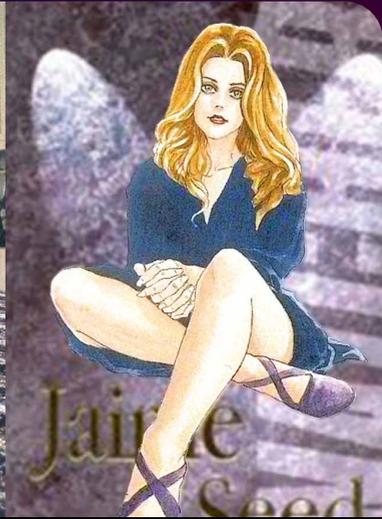
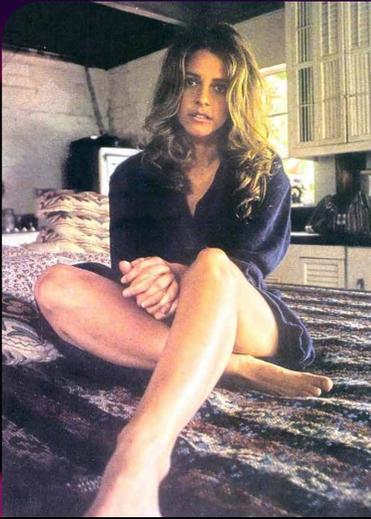
La icónica pantalla de inicio ya lo dice todo (en entrañable *engrish*, japonés mal traducido): «Cyber Punk Adventure». **Snatcher** contiene las obsesiones típicas de Kojima, mucho antes de hacerse enormemente popular en Occidente: decenas de referencias cinéfilas, homenajes a otras obras de la compañía (figuras moái de **Gradius**, mechas de **Metal Gear**), presencia de mega corporaciones deshumanizadas en un entorno futurista sucio, tentativas de romper la linealidad...

El contexto está en sintonía con el *ciberpunk* japonés: ciencia ficción con algo de distopía desmadrada, y mucho *noir* clásico. La hibridez de géneros, bien resuelta, hace que deseemos

más entregas de este miniuiverso de ficción. **Snatcher** es mucho más que *Blade Runner* combinado con *La invasión de los ultracuerpos* (que da nombre al título del juego). No es suficiente con echar un vistazo superficial para captar su trama argumental (sí a nivel técnico, pero no a nivel de ambientación o guion); solo llegando a estados avanzados del juego sentirás que estás ante un juego prodigioso.

Añadamos un manual de 55 páginas, con explicaciones contextuales, fichas de personajes y explicaciones técnicas, más un estupendo extra: un *manga* que funciona a modo de introducción (posteriormente sería base para la *intro* de la versión Mega CD). ¿Qué más podemos pedir?





- Otro homenaje de **Snatcher** a la cultura pop occidental. Izquierda: Lindsay Wagner, actriz protagonista de la serie de TV *La mujer biónica*. Derecha: Tarjeta promocional del juego.

Jugabilidad

En **Snatcher** no hay que escribir comandos de texto, se pueden seleccionar las opciones con diversas teclas (vienen numeradas).

No hay acciones fijas, aparecen según la pantalla y el punto en el que nos encontremos. La implementación de los menús permite recorrer varias secuencias hasta obtener un resultado satisfactorio.

También se incluyen varias escenas de tiro, aportando necesarias dosis de acción como contraste en este juego marcado por la investigación.

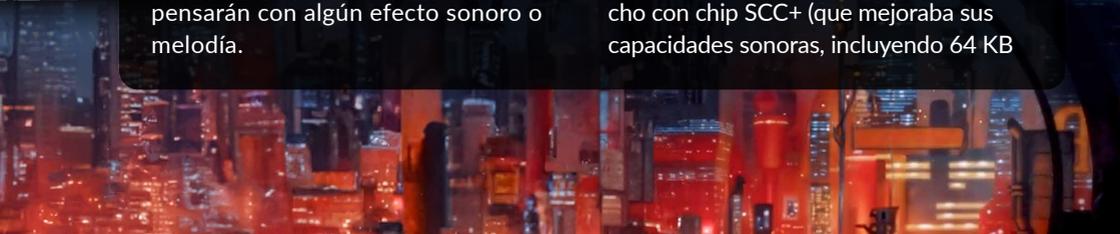
Cuando obtengamos un avance importante en el juego, nos recompensarán con algún efecto sonoro o melodía.

Dificultad

La curva de dificultad no es ascendente, está bastante nivelada, pero es fácil perderse. Por tanto, se recomienda tener una guía a mano, para cuando nos sintamos atascados, pero conviene no usarla de forma compulsiva; a veces vale la pena probar opciones no acertadas para apreciar las interesantes sentencias de texto que tiene este gran juego.

Sonido

Si la versión para PC88 ocupaba 5 *diskettes* de 5 ¼ pulgadas, en la de MSX2, a los 3 *diskettes* de 3 ½ pulgadas de la versión MSX le acompañaba un cartucho con chip SCC+ (que mejoraba sus capacidades sonoras, incluyendo 64 KB



de memoria RAM y 5 canales de sonido). Esto, básicamente, permitía reproducir músicas en estéreo, además de permitir guardar y cargar partidas; algo bastante habitual en los RPG's de la época, y poco habitual en las *visual novels* de ordenador.

Hay presencia de efectos sonoros y músicas en momentos cuidadosamente escogidos, y hacen que **Snatcher** brille como obra a lo largo del tiempo. Eso sí, esta versión no está en formato CDROM. Por tanto, no hay voces ni pistas de música digitalizadas.

Valoración general

Esta versión es ideal para los amantes de las *visual novels* clásicas. Si no eres usuario de nicho, o vienes de las aventuras de texto occidentales, te sorprenderán algunos detalles propios de las convenciones del género. A diferencia de las versiones para consola (orientadas al *target* familiar), las de ordenador carecen de censura. La violencia explícita y los desnudos, aunque tienen presencia puntual en una larguísima partida, no están presentes de manera gratuita; de hecho,

destensan la monotonía tan presente en este género. Los chistes, más necesarios que graciosos, refuerzan la complejidad de los personajes.

Una vez superadas ciertas pantallas en el juego, experimentaremos una inmersión progresiva, recorriendo las diferentes zonas de Neo Kobe, junto con sus peligros, misterios y fauna urbana particular.

Si te van los videojuegos casual o extremadamente sencillos, este no es tu juego (hay tantos usuarios que no pasan de la intro...); las versiones para ordenador, por limitaciones de *hardware*, exigirán que cambies de *diskette* cada cierto tiempo, y eso implicará tiempos de espera. Esto puede mejorarse si probáis la versión emulada en ordenadores actuales, preparada como si lo jugases en un HDD para MSX. A diferencia de las versiones posteriores para Playstation y Saturn, las de MSX son las únicas traducidas (de forma *amateur*) al inglés y al portugués brasileño; por lo que, si desconoces el idioma del sol naciente, esta es tu mejor opción.

Snatcher es un clásico imperecedero con una trama argumental larga, compleja y sofisticada. ■

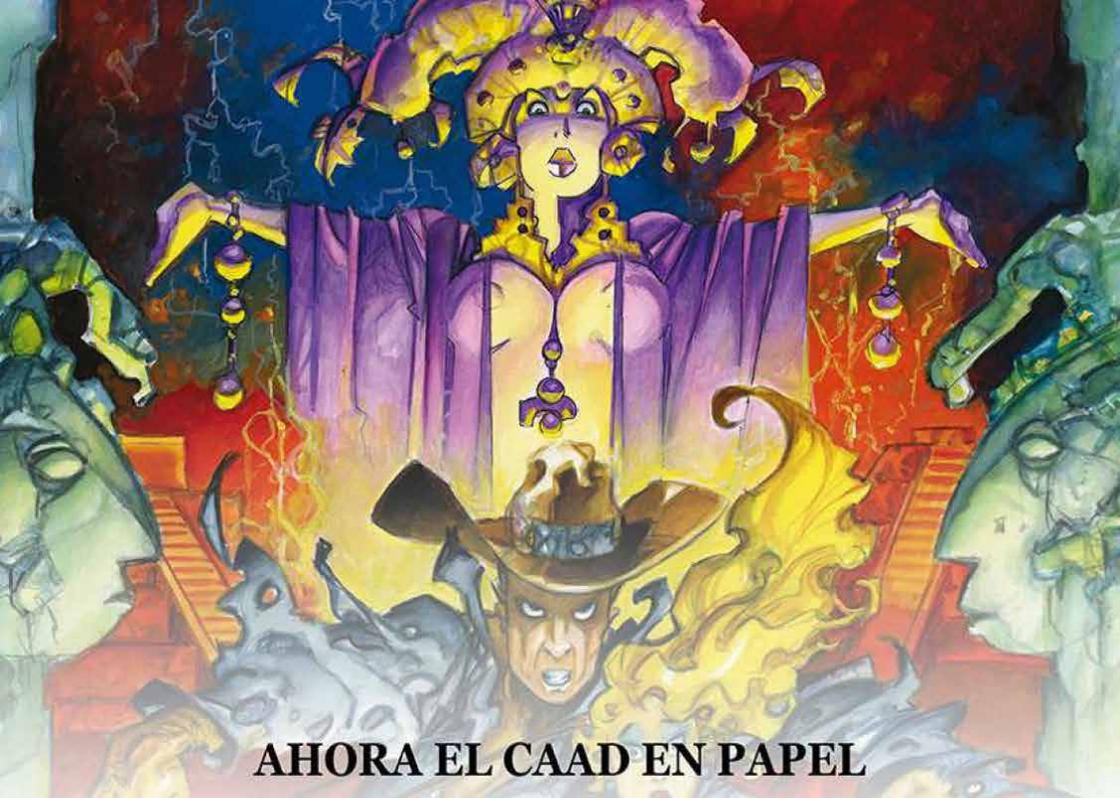


SNATCHER

Versión comentada: MSX2

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

7,9



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>

The Legend of Skye



Por Dardo

Charles Moya es un desarrollador independiente barcelonés de aventuras *indie* y *amateur* cuyas características principales son el humor y los gráficos pixelados a modo de las viejas aventuras, y aunque no lo hace para elogiar o rendir homenaje a las de los 80 y 90, nos deja muy claro sus gustos. Es multi-faceta y lo hace todo: guion, gráficos, programación...

Point & Pixel
Adventures



Título	The Legend of Skye
Género	Aventura gráfica, <i>point & click</i>
Temática	Fantasia, humor, medieval.
Plataformas	Windows y Linux
Autor	Point & Pixel Adventures
Licencia	Comercial
Perspectiva	3ª persona en entorno 2D
Sistema	AGS 3.5.1
Lanzamiento	2024 (2 de abril)
Idiomas	Español, inglés, alemán y francés
Descarga 	link.caad.club/5t7r9
Precio	10,79 €

En su haber tiene dos aventuras gráficas. La primera es del 2019 titulada **The Castle** ([🌐 https://link.caad.club/1q86g](https://link.caad.club/1q86g)), inspirada en **Maniac Mansion**, y que lanzó bajo el sello Ishtar Games, que luego renombró Point & Pixel Adventures, quizá

porque se dio cuenta de que en Francia había otra casa del mismo nombre que hacía lo mismo. Lo curioso de esta otra aventura pixelada es que manejabas tres protagonistas a elegir de entre ocho, cada uno con sus características propias, con lo que cambiaba el desarrollo y podíamos ver cinco finales diferentes. Nuestro objetivo era acabar con un malvado vampiro y no fue comercial hasta el 2023.

En **La Leyenda de Skye** se ha soltado un poco y es mucho más completa en el desarrollo y guion, más larga y más inmersiva, pero sigue siendo *point & click* y con el mismo desarrollo de pantalla en cuanto al inventario y los verbos. También en este caso ha contado con un músico profesional para sus melodías. Para hacernos una idea mental diríamos que es una mezcla de **Indiana Jones** y **Legend of Kyrandia**.

Los requisitos recomendados del sistema son: sistema operativo



Windows 7 a 11, procesador Intel Dual Core a AMD CPU, memoria de 512 MB de RAM, gráficos y sonido compatibles con tarjetas DirectX 11 y 200 MB de espacio disponible.

Está disponible en Steam al precio de 10,79 euros. Si queremos el juego y la banda sonora está a 12,40. Aquí también encontraremos una demo del juego para poderlo probar. Si miramos en las actualizaciones veremos que ya hay dos menores, una del 8 de abril (V1.3.3) y la segunda del 10 (V1.3.4). También podéis encontrarla en itch.io al precio de 10,99 y en GOG a 10,79.

Como curiosidad, sabemos que Skye es el nombre de una isla al norte de Escocia, la más conocida de las Tierras Altas. Habitada antiguamente por los celtas, con sus druidas, sus paisajes y arboledas (por lo que es más famosa). Bien... quizás no es más que una coincidencia. ([🌐 link.caad.club/o191f](https://link.caad.club/o191f)).

Ambientación

Estamos en un mundo medieval de fantasía donde conviven humanos con seres fantásticos como gnomos, druidas y hechiceros.

Nuestra protagonista es una joven druida llamada Skye, preocupada por la arboleda donde vive. Con una despierta inteligencia para resolver problemas, se ocupa del bosque asustando a todos los de la ciudad que van a deforestarlo, y es por eso que los Espíritus del Bosque la eligen para una importante misión: no solo cuidar de su hábitat sino también descubrir de dónde sale la magia oscura que lo está impregnando todo.

Así que dejará la seguridad del bosque para viajar por un mundo de fantasía donde deberá ir cumpliendo misiones. Su destino principal será frustrar los planes del malvado Rey Finn, sin saber que el origen de todos los males está en manos de otro malvado.

Viajaremos por las aldeas druídicas buscando al desaparecido chamán, luego iremos a la Gran Ciudad de las Llanuras, encontraremos al «Robin

Hood» de la época, a una bruja malvada que no lo es tanto, rescataremos al chamán que nos pedirá tres ingredientes para hacer un ritual y acabaremos en la torre del hechicero malvado para el duelo final.



Como en toda aventura *amateur* de ambientación medieval vamos a encontrar un montón de anacronismos que nos sacarán una sonrisa. En el inventario deberemos coger y usar una lata de piña, cromos de rol o un flotador, por ejemplo. Incluso visitaremos una tienda de rol con una súper caja fuerte, figuras y pósters que son mucho más actuales. También vamos a encontrar en algunos casos el recurso de «romper la cuarta pared» hablando al jugador.



Gráficos

Una nueva aventura de fantasía medieval a la antigua usanza de *point & click*, con gráficos *pixel art* y una resolución de 320×180 píxeles, pero que muestra una evolución positiva respecto a su primera aventura, en especial con el sombreado. Mantiene una presentación e interfaz igual que las clásicas aventuras de los 90.

Los objetos del inventario son grandes y bien definidos, al menos sabemos de qué se trata sin tener que mirarlos. Los protagonistas también tienen un buen tamaño y vemos perfectamente sus caras, aunque no cambian de expresión. En algunas ocasiones, al entrar en las conversaciones quedamos en un cara a cara a pantalla completa con nuestro antagonista, aunque nosotros estamos de espaldas (¿influencia del primer **Monkey Island**?).

Por otro lado, la perspectiva al alejarse el protagonista o al acercarse está bastante bien lograda, agrandándose o empequeñeciéndose sin cambios bruscos, con bastante suavidad.

Tenemos como cuarenta escenarios que recuerdan las aventuras de principios de los 90, y todas ellas divididas en unas seis zonas. Todas están muy bien cuidadas con gran cantidad de objetos para mirar e interactuar, con mucho colorido y con pequeñas zonas u objetos en movimiento, aunque sea una simple caída de hojas en el bosque.

Jugabilidad

Lo primero a tener en cuenta es que el juego se puede conseguir en cuatro idiomas: español, inglés, alemán y francés, pero no solo se traduce la interfaz, sino también los subtítulos. Para ello, el autor ha dispuesto de varias personas que le han ayudado, pero para una aventura *indie* se puede decir que es todo un logro.

La pantalla, sencilla como en los 90, se compone de dos partes. En la superior, unos dos tercios, tenemos la zona del juego con los gráficos. La inferior se divide a su vez en dos partes, a la izquierda están los nueve verbos de las acciones, los típicos de coger, mirar, hablar, etc. A la derecha está el inventario, con cuatro casillas por columna, que podemos subir o bajar con las flechas laterales, y que podrá contener unos 90 objetos diferentes, aunque no todos a la vez evidentemente.

En la parte superior derecha de la pantalla tenemos el menú de opciones que se compone solo de cinco iconos: idioma (podemos elegir entre los cuatro), reanudar, guardar (ilimitados), cargar y salir. Cuando estamos en la ciudad, al lado del menú aparece otro icono para ir directos a las puertas de



entrada.

El juego tiene una carga muy rápida: aparece el logo de AGS, de la compañía, el título del juego y cargamos o empezamos. Es de agradecer, además de que al final los créditos también son muy cortos.

La duración es bastante larga, diría que de 8 a 10 horas, pero es así por la cantidad de conversaciones que vamos a tener que hacer y leer. Eso sí, vale la pena no solo para enterarse bien de qué trata todo sino también para apreciar el sentido del humor del autor. Contad con que al menos tenemos 30 personajes con los que interactuar.

Pero no solamente pasará el tiempo por las charlas que deberemos tener, sino que también es de esos juegos que al no tener una dirección fija a seguir, estaremos dando vueltas de un lugar a otro sin parar para usar nuestro inventario o buscar algo que parece estar al otro lado del mapa.

En definitiva, no esperaremos para jugar, disfrutaremos de buenos gráficos, una interfaz sencilla y eficaz, buen humor, idioma que entendemos... ¿qué



más se puede pedir?

Dificultad

En general no es una aventura difícil, solo tiene mucho mapeado y falta saber qué objeto hay que usar en el lugar adecuado. Con las conversaciones y observando los objetos del inventario siempre acabamos teniendo una pista. Y, además, siempre tenemos el probar y probar todo donde sea.

Vamos a poder morir en varias ocasiones, más bien pocas, pero no tenemos que preocuparnos porque renaceremos sin tener que cargar una partida guardada y en el mismo lugar.

En lo que se refiere estrictamente a la dificultad de los puzzles, la aventura está centrada en la lógica y no en la habilidad, con soluciones bastante inteligentes y cotidianas, pero no por ello menos difíciles hasta que lo ves claro. Hay varios juegos en los que nos va a parecer que estamos ante juegos de lucha o habilidad, pero después de perder varias veces deberemos buscar una solución inteligente sin nada que

ver con el tipo de juego sino con el inventario.

No es un juego lineal en absoluto y podemos ir resolviendo los puzzles en el orden que queramos o podamos. No existen las vías muertas y siempre se puede completar.

Sonido

Este apartado se lo lleva Michael Lückgen ([🌐 https://www.michael-lueckgen.com/](https://www.michael-lueckgen.com/)), autor de las melodías que oiremos. Son canciones largas, suaves, alegres, melódicas o tenebrosas, dependiendo de la zona en que estemos. Hay una gran cantidad y a nuestro gusto son excelentes. Todas se unen muy bien a la situación en que estamos, quedan muy armoniosas, son agradables de escuchar y no cansan.



Aparte de esto también está lleno de efectos de sonido, algunos escuetos como cierres de puertas o golpes y otros largos como el sonido del agua o los trinos de los pájaros en el bosque. ■



THE LEGEND OF SKYE

Versión comentada: PC

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

7,5



Las Aventuras de EL HALCÓN NEGRO

Por Dardo

Las Aventuras de El Halcón Negro o **The Adventures of the Black Hawk**, ya que está en los dos idiomas, es una aventura del estudio independiente Croqueta Asesina Studios, una compañía malagueña fundada en 2015. Su actividad hasta ahora consistía en crear anuncios para empresas y producciones audiovisuales componiendo y grabando. Esta es su primera incursión en los videojuegos.



Su principal figura se llama Víctor Parejo Medina, el director, y tanto programa como hace el guion, o se dedica a la música y al diseño. A destacar también Amador Roldán en la programación, David

Título	Las aventuras de El Halcón Negro
Género	Aventura gráfica
Plataformas	PC
Autor	Croqueta Asesina Studios
Contacto	 croquetaasesinastudios.com
Sistema	AGS 3.6.0
Lanzamiento	14 de febrero de 2024
Idiomas	Español e inglés
Descarga	 s.team/a/2664930
Precio	12,79€

Gómez y Jordi Longau en la música original y Luis A. Aleixandre en el diseño de escenarios. En su página web nos dejan claras sus intenciones: «Sabemos que no sabemos hacerlo todo, pero sí sabemos que podemos aprenderlo. Nuestra capacidad para aprender, desarrollar y finalizar proyectos de cualquier tipo nos hacen



una productora competente y mucho más flexible que cualquier otra».

Estamos ante una aventura *point & click* con un estilo igual al de las aventuras de los 90, así que de nuevo nos encontramos con otro juego que rinde homenaje a los clásicos, y esta vez quizás incluso los mejor porque es genial. Larga, divertida, no muy difícil... vale la pena haber esperado tanto tiempo para poderla jugar. Y como no descansan, ya tienen anunciado un nuevo juego llamado **Lost in Time** pero aún sin fecha de salida.

Podríamos decir que es una mezcla de **Indiana Jones** en el inventario e incluso en la música y *El Zorro* en el guion, pero según sus autores la inspiración sobre el guion les viene de *El tulipán negro* de Alejandro Dumas y de *El Zorro*, película italiana de 1975. En cuanto al estilo, se han inspirado en **The Secret of Monkey Island** e **Indiana Jones & The Fate of Atlantis**.

Además del humor en los gráficos y, sobre todo, en el diálogo, encontramos

una crítica social tanto de siglos atrás como actual. Ya no es solo del poder de los poderosos contra la gente normal, sino que también habla del trabajo, de lo difícil que es encontrarlo a cierta edad, así que muchos detalles podemos extra-polarlos a la actualidad.

Los requisitos mínimos que se piden son los siguientes: Windows XP o superior, procesador de 2 GHz Dual Core o superior, memoria de 2 GB de RAM, tarjeta gráfica mínima de 512 MB VRAM con soporte DirectX o OpenGL 2.0, tarjeta de sonido compatible con DirectX y 2 GB de espacio en el disco duro. Por otro lado, también es posible ejecutar el juego en Linux nativamente con **AGS**, y en Mac con ayuda de herramientas tipo *Wine*.

Es un juego comercial que podemos encontrar en Steam al precio de 12,79 euros. Una ganga por lo que vamos a disfrutar (s.team/a/2664930). También es multi-plataforma ya que se juega en ordenador y en SteamDeck (steamdeck.com).

Ambientación

Estamos en Francia en la primavera de 1789, justo al inicio de la revolución francesa, y en la población de Dijon. La nobleza vive a lo grande y ahoga con sus impuestos a los pobres campesinos, cuyo descontento va en aumento. Nuestro protagonista se llama Jean Pierre de Saint Cove, un noble conde que ayudará al pueblo bajo el seudónimo de El Halcón Negro, una figura mítica entre el pueblo, pero enmascarado para que nadie sepa quien es. Y al ser noble, puede conocer todos sus manejos y así ayudar al pueblo llano. Una especie de El Zorro pero a la francesa.

La aventura consta de tres partes. La primera se titula *El asalto fallido*, la segun-

da *La fiesta en Palacio* y la tercera *Jean Pierre a la horca*. En la primera empezamos en la casa rural de Jean Pierre, la que usa como enmascarado, ya que además tiene una mansión en la ciudad que usa como noble. Aquí nos pasearemos por los rincones de Dijon y visitaremos sus casas para preparar algún golpe, ya que últimamente no hace más que fracasar. En la segunda empezamos tomando el papel de noble para asistir a una de sus fiestas, descubriremos a la resistencia y atentaremos contra el Príncipe, con el resultado de que nos apresan. Y en la tercera será nuestra amante Violette la que protagonizará esta parte intentando liberarnos de la prisión y ayudando a Jean Pierre a eludir la horca.



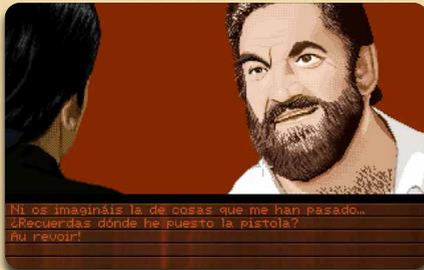
Gráficos

Mediante una ambientación *pixel art*, la resolución del juego es de 320 x 200 *pixels* y lo curioso es que la mayoría de los gráficos están dibujados con ratón y con *software* de hace 30 años. Así que la opción lógica que se ha elegido es el *Deluxe Paint II*. ¿Os acordáis, amigueros?

Las pantallas están minuciosamente trabajadas, con detalles por todos lados. Y debido a que mirando algún objeto o lugar en especial se abre algún nuevo camino a seguir, deberemos mirarlo y examinarlo todo en cada pantalla.

El colorido también es importante y no le falta. Una gran gama de colores que dan mucha vistosidad al juego. Un trabajo de *pixel art* magnífico.

Veremos algunas animaciones muy bien logradas, y en las conversaciones importantes aparece la cara de nuestro interlocutor a pantalla completa.



Jugabilidad

Control por ratón y por *joystick* impecable, interfaz de nueve verbos, dos idiomas, una duración más o menos de 10 horas y controlarás a dos personajes.

Esta vez tenemos el juego en español e inglés, aunque también se está probando ya el alemán. Y tanto en la interfaz como en los subtítulos, así que no hay problema con el idioma.

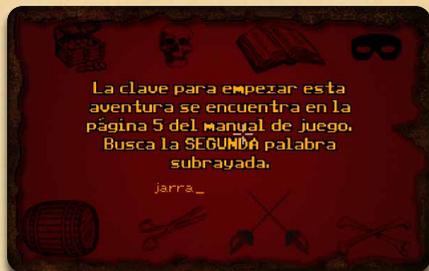
Lo de la duración depende ya de cada jugador y de su experiencia en aventuras, así que es algo aproximado. Lo que la alarga mucho es la gran cantidad de diálogos que hay y que debemos leer para entenderlo todo, y con eso vamos a gastar la mayoría del tiempo. Y sobre los dos personajes no vamos a poder escoger entre el Halcón Negro o Violette cuando queramos, sino que el mismo juego ya nos pondrá el protagonista que toque.

Se han incluido también dos duelos a espada como en las aventuras pasadas que, aunque al principio cuesta cogerle el ritmo, al final puedes derrotar al adversario con algo de paciencia, habilidad y perseverancia.



Antes de empezar el juego nos saldrá una pantalla que nos pide un código, y si no lo acertamos el juego se cierra.

Incluso en eso han estado acertados para hacer algo similar a antaño. Junto al juego se incluye un manual en PDF



de 10 páginas, y en cada idioma, donde en la parte inferior ponen tres palabras subrayadas. El juego te pedirá que escribas una palabra de una página concreta. Además nos explica de qué va el juego, su filosofía y más cosas que debemos saber antes de empezar.

También tenemos un sistema de puntuación que llega a un máximo de 800 puntos y que mientras vas jugando ni te enteras a menos que lo consultes en el menú. Son lo que llaman puntos HQ (*Hawk Quotient*). Puedes acabar sin llegar al máximo ya que suman también acciones que no son necesarias para acabar la aventura.

En cuanto al juego, sigue el sistema de los viejos **Indiana Jones**. Tenemos dos tercios de pantalla para los gráficos y un tercio en la parte inferior para los iconos. Aquí encontramos los nueve verbos en la parte izquierda, que son los normales: dar, hablar, coger, usar... A la derecha tenemos el inventario con cinco casillas, que pueden subir y bajar según la cantidad de objetos que tengamos, que pueden ser más de 80. Y en el centro tenemos el menú de opciones y la flecha para mover el inventario de objetos.

Sobre el menú de opciones tenemos restablecer, cargar, salvar (10 casillas),



salir, etc. También aquí podemos ver en cualquier momento nuestro progreso en cuanto a los puntos HQ. Tenemos más de 60 personajes con los que interactuar y hablar y más de 30 escenarios diseñados al detalle con el estilo de LucasArts.



Dificultad

Aunque en un principio no hay demasiada dificultad en ir siguiendo las pistas e ir probando, sí que hay algunos puntos que merecen una nota aparte.

En principio los duelos a espada, que, aunque solo son dos, cuesta bastante adaptarse al teclado y necesitaremos algo de tiempo para conseguir vencer. Lo peor



es que cuando estás cansado o debes parar un momento puedes pulsar la barra de espacio y te sale un mensaje de que el juego está en pausa y que si quieres seguir jugando. Pues al retomar el juego no ocurre nada, no se pone en marcha de nuevo y debemos volver a cargarlo.

Por otro lado, el sistema anticopia del inicio y el que debamos escribir una palabra aleatoria del manual, tampoco está muy claro. Para pasar de uno a otro, aunque se puede minimizar el juego, lo normal es usar ALT + CTRL y aquí funciona bien. Pero en nuestro caso, haciendo una guía y debiendo hacer capturas de pantallas y alguna otra cosa, ya no lo está. Si cambias de pantalla a menudo se hace un *reset* que deja el ordenador muerto y hay que reiniciarlo cada vez. También es bastante rollo tener que poner la palabra clave cada vez que entras en el juego, sobre todo si juegas poco rato y tienes que hacerlo muchas veces.

Otro punto muy de antes son las muertes repentinas. Hay bastantes en el juego y nunca sabremos cuándo ocurren. Evidentemente se podrá cargar otra vez

el juego desde el último *save*, pero como no sabemos cuándo moriremos casi nos obliga a salvar cada dos por tres.

Sonido

En general el juego contiene unos 35 temas musicales y una banda sonora original compuesta en MIDI.

Como curiosidad, al empezar la aventura oiremos un tema que parece sacado de **Indiana Jones**, o al menos esto es lo que nos ha parecido a nosotros. También nos ha gustado el sonido de cuando estamos en la horca, que parece un paso de Semana Santa. O cuando entras en la taberna, que suena un tema alegre que parece un baile escocés. En definitiva, temas muy logrados, te meten en la época perfectamente y ayudan al juego a ser mucho mejor. También está lleno de efectos de sonido típicos de abrir puertas, explosiones, luchas y todo lo imaginable. Lo que ya no tiene son voces de los personajes, todo lo tenemos que leer, pero si se quiere parecer a una aventura de los 80 o 90 y rendirles un homenaje, así debe ser. ■



EL HALCÓN NEGRO

Versión comentada: PC

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

8,5

Clothes Line



Por Dardo

Cuando jugamos al **Clothes Line**, en media hora ya estaba acabada, pero al llegar a los créditos resultaron ser una lista muy extensa de más de 20 personas. La idea salió de Indiefence, una web especializada en aventuras gráficas, que quería celebrar su 11º aniversario, y tuvo la genial idea de hacer una aventura juntando a gente de su comunidad y, por lo visto en los créditos, mucha gente se apuntó. Pero lo bueno es que además de querer documentar el proceso, una vez acabada se quería valorar el trabajo de cada uno de los participantes.

De toda la lista de personas que han colaborado solo conocemos a dos: el diseño y la historia corren a cargo de Miguel R. Fervenza que es el que lleva Indiefence y luego en el apartado gráfico está Luis Izquierdo (**Legends of Castle**), que ha participado en la animación, color y *concept art*.

Título	Clothes Line
Género	Aventura gráfica
Plataformas	Windows, Mac y Linux
Autor	Indiefence
Contacto	 @indiefence
Sistema	Unity 2021.3
Lanzamiento	29 de abril de 2024
Idiomas	Español, inglés y varios más
Descarga	 itch.io/jam/advjam2023
Precio	Gratuita

Se supone que debía tardar unas dos semanas (mira que es difícil juntar tanta gente y hacerlo funcionar todo bien) porque se quería participar en la *AdventureJam* del 2023 ([it.ch.io/jam/advjam2023](https://itch.io/jam/advjam2023)), pero no fue posible, aunque ya hemos visto que solo ha tardado un poquito más en salir.





Es una aventura gratuita, creada con el **PowerQuest** para **Unity**, que se puede descargar de la página de Indieefence en las tres versiones: Windows (202 MB), Mac (212 MB) y Linux (199 MB). Solo tiene una actualización que arregla un problema con el doble *click* y ahora podemos descargar la versión 1.0.1.

Ambientación

Rita es una abuelita muy simpática que vive sola en un pequeño apartamento. Es feliz con su vida y nunca sale a la calle. Para eso ya tiene a Daniel, del supermercado, que le trae la compra cada cierto tiempo. Solo tiene un familiar, su hermana Gloria, pero tampoco es que se vean mucho.

Como única compañía tiene a su gato Cross, que comparte sus ratos de soledad. Pero ella es feliz y tiene su rutina concreta, con sus comidas, limpiezas y siestas. Y todo sigue igual hasta que ve

luz en la ventana de enfrente. Parece ser que alguien se ha venido a vivir al piso que estaba deshabitado y esto desmonta su tranquilidad y quiere averiguar de quién se trata.

Es un tema que en el fondo poco se ha tratado por aquí. Aparte del juego en sí se nota la idea de la soledad en general y en este caso de los ancianos en particular, de la vida de las personas mayores que viven solas y de que necesitan a personas que les ayuden no solo en sus quehaceres diarios sino en la compañía para su soledad.

Gráficos

Tenemos solo dos pantallas: la vista del apartamento y la vista por la ventana. Así de simple. Pero no son pantallas estáticas, sobre todo el apartamento, sino que cambian pequeños detalles. Como el



juego se divide en tres días, un día la bañera está vacía, al siguiente llena, o un día aparece el gato y el otro está de paseo. Detalles así, pero siempre estáticas salvo raros casos como la subida o bajada del montacargas, la respiración del gato o la aparición de una pelota.

Los gráficos son grandes, en plan «dibujos», y muy detallados, con una resolución de 1920 x 1080. Tanto los dibujos como las animaciones están hechas a mano, y podemos mirarlo casi todo, con sus correspondientes explicaciones o comentarios.

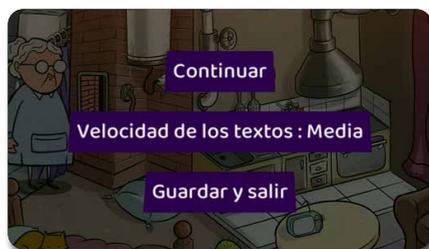
Jugabilidad

Lo primero es hablar de los idiomas de los textos (no hay voces), que siempre nos interesa entenderlos. Al cargar el juego podemos escoger entre español, inglés, gallego y euskera.



Es algo muy curioso y que nunca había visto en ninguna aventura, y me parece súper genial poder jugar en el idioma de cada comunidad. Aparte de esto si leemos los créditos vemos que también hay gente que ha traducido en catalán, alemán y francés, o sea que esperamos que en nuevas versiones se puedan elegir estos idiomas.

Es una aventura *point & click* con un control muy sencillo e intuitivo. No tendremos ningún tipo de problema. El juego ocupa toda la pantalla salvo una pequeña parte de la zona superior donde, a modo de ropa tendida, tenemos ocho casillas para el inventario (que no llenaremos nunca). A su lado, en la parte derecha, tenemos el menú de opciones que consta de «continuar», «velocidad de los textos» y «guardar y salir».



Por tanto, no tendremos que preocuparnos de salvar porque al salir del juego ya se hace automáticamente. El save se machaca uno encima del otro, así que si alguien lo quiere conservar deberá guardar el archivo SAV que queda directamente en el directorio donde hayamos instalado el juego.

Según sus autores es apta para todas las edades, públicos y tipos de jugador. Está pensada especialmente para los que nunca han jugado aventuras, para que con su facilidad se animen, pero al mismo tiempo para los veteranos del género, ya que tiene un nivel de dificultad creciente, pero que tampoco lo es tanto.





Dificultad

No consideramos que tenga ningún tipo de dificultad, además de que todo funciona perfectamente. Tiene una carga muy rápida sin tener que esperar cantidad de presentaciones. En solo media hora y dos pantallas no hay bloqueos que nos dejen pensando qué debemos hacer.

Todo es lógico, como en el mundo real, y los puzles parten de la narración del personaje y de mirar los objetos. No hay nada rebuscado ni mini juegos para alargarlo todo. Es entretenido probar a interactuar con todo porque hay respuestas personalizadas para muchas cosas.

Sonido

En el apartado musical la aventura tiene una banda sonora original compuesta por 11 temas creados por Raúl Sangonzalo, conocido autor de temas para videojuegos como **Elementallis** o **Forlorn Memories**. Entre los compuestos para el juego hay de todo tipo, desde alegres hasta algo tétricos (sobre todo de noche), pero todos tranquilos, sin estridencias y que nos sumergen más en el juego sin estorbar en absoluto.

Hay escasos efectos de sonido, imagino que porque dos pantallas no dan para más, pero todos muy bien integrados. ■



CLOTHES LINE

Versión comentada: PC

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

7

Pursuing Tom Ram

Por Epic Adventures  @eadventures_cm



El caso invisible

Cada año, aproximadamente, un niño desaparecía y nunca se volvía a saber de él. Siempre de familias rotas. Gente a la que no prestamos atención cuando vienen a la comisaría. Nadie quería encargarse del caso de los niños desaparecidos, hasta que yo lo descubrí.

Me costó tres años y dos niños menos, pero encontré un sospechoso, Tom Ram, un jubilado solitario con una bonita casa a las afueras. Es el momento de hablar con él.

Llego a la casa de Tom. La puerta está abierta y entro.

Comienza la persecución

Estoy en el recibidor, pero no parece que haya nadie. Llevo mi revólver cargado en el bolsillo (**I**) y eso me da seguridad.

Al oeste (**W**) encuentro una pequeña habitación preparada como estudio y me llama la atención el diario. Cuando lo examino (**EX DIARY**) las letras parecen moverse y todo está borroso. Lo dejo antes de que me duela la cabeza.

Voy al otro extremo (**E, E**) y llego al garaje. Lo registro (**SEARCH**) y encuentro una trampa. Temiendo lo peor, la abro (**OPEN TRAPDOOR**) y descubro el agujero donde Tom encerraba a los niños que raptaba. Veo también un muñeco (**L**). Él fue quien escuchaba y confortaba a los niños en sus últimas horas de soledad y miedo. Te has ganado el derecho de acompañarme (**TAKE DOLL**).

Tom, voy a por ti. Estés donde estés, te encontraré.

PURSUING TOM RAM

A text adventure for your C64
by Epic Adventures

You are a police detective.

By chance, you found an old case the
caught your attention.

Children have been disappearing the
last ten years. One every year or year
and a half. They were children from
very poor families. So noone had paid
attention for them.

You decided to solve the case.

It took you two years, but now you have
a suspect: Tom Ram.

You go to his house to question him.

[SPACE=next,RUN/STOP=exit] Page 1/4

Pinturas	Templo	
Tom	Otra dimensión	Nido
Jardín	Comedor	Cocina
Sala de estar	Salón	Dormitorio
Despacho	Recibidor	Cochera

Una pista sorprendente

No olvido el diario, pero aún quedan más habitaciones por visitar. Llego al comedor (**W, N, N**) y veo las gafas de lectura de Tom. Las cojo (**TAKE GLASSES**) a pesar de que todo se ve borroso con ellas. Me asomo a la cocina (**E**) y encuentro restos de los guisos de Tom. La inspecciono (**SEARCH**) y me arrepiento de haberlo hecho.

Una vez recuperado, una idea me viene a la cabeza. Vuelvo al estudio (**W, S, S, W**) y uso las gafas para leer el diario (**READ DIARY**). Ahora sí entiendo los caracteres.

El diario recoge los sueños sobre otras dimensiones de Tom, donde criaturas le hablaban de dones más allá de este mundo. ¿Habrà algo de verdad?

No hay rastro de Tom en toda la casa, tal vez los sueños también me hablen a mí.

Una siesta reparadora

Voy al dormitorio (**N, E, E**) e intento dormir en la cama (**SLEEP**) pero no funciona. Necesito algo que me deje dormido. He visto un jardín y puede que allí encuentre algo (**W, W, N**). Busco entre las plantas (**SEARCH**) y no me sorprende al descubrir que Tom cultiva plantas alucinógenas. Si voy a tener una visión que me hable, es ahora o nunca. Cojo una hoja (**TAKE LEAF**) y me la como (**EAT LEAF**).

Mala idea; todo comienza a dar vueltas. Como puedo, vuelvo al dormitorio (**S, E, E**) y me echo a dormir (**SLEEP**).

Despierto. Me duele la cabeza, pero el mundo ha dejado de girar. De golpe, el sueño vuelve a mi mente. He visto símbolos en el salón que son una puerta para las dimensiones del diario. He visto la llave que Tom usó para abrir la puerta. Le he visto pronunciando la palabra que te hace viajar, pero no sé qué palabra es.

La primera llave

Vuelvo al salón (**W**) y busco los símbolos (**SEARCH**). Los encuentro tal y como lo soñé. Ya no dudo de que el sueño es real.

Tengo que buscar la llave. Tom la escondió porque no quería que nadie pudiera seguirle, pero no me voy a dar por vencido. Vuelvo a recorrer la casa, sin éxito. Termino de nuevo en el jardín (**W, N**). ¿Y si...? Me pongo a escarbar (**SEARCH**) y encuentro un candelabro (**TAKE CANDELEBRA**) grabado con extraños símbolos (**EX CANDELEBRA**). Es la llave. Vuelvo al salón (**S, E**) y lo coloco con los símbolos (**PUT CANDELEBRA**). Solo falta la palabra.

Un mensaje desde el otro lado

Vuelvo a recorrer la casa. Me llama la atención un espejo del comedor que antes no había visto (**N**). Cuando miro la imagen reflejada (**EX MIRROR**) me doy cuenta de que no soy yo, y la habitación que se refleja tampoco es donde estoy. La imagen del espejo me susurra la palabra, como si me esperara al otro lado. Vuelvo al salón (**S**) y la pronuncio (**EHE**).

Persiguiendo a Tom Ram

No sé dónde estoy, y no quiero saberlo. He venido a por Tom y nada va a detenerme.

Voy al norte (**N**) y llego a un templo donde veo una figurita. La cojo (**TAKE IDOL**) y llego a una sala llena de pinturas (**W**) que me cuentan (**EX PAINTS**) que las figuras son las llaves para abrir puertas que llevan a sitios como este.

Retrocedo (**E, S**), voy al oeste (**W**) y me topo con una masa amorfa de carne. No sé cómo, pero sé que es Tom, o lo era. Me da igual en qué se haya convertido, no voy a dejarle escapar. Saco mi revólver y le disparo (**SHOOT TOM**).

Las balas son inútiles. Tom usaba a los niños buscando la inmortalidad. Y la ha conseguido. No me voy a dar por vencido.

Descubro que Tom está sobre los mismos símbolos del salón (**EX TOM**), y ya sé cómo funcionan. Sólo necesito una llave. Al coger la figurita, veo el muñeco que me ha acompañado durante toda esta aventura. También tiene los mismos símbolos que la figurita y que el candelabro que me trajo aquí (**EX DOLL**). No me lo pienso. Pongo el muñeco con los símbolos (**PUT DOLL**) y pronuncio la palabra (**EHE**).

Tom grita mientras la puerta lo arrastra a otro lugar, un lugar dónde le esperan los niños que ha raptado, torturado y matado. Ojalá sea cierto que Tom no puede morir. Una eternidad de dolor y sufrimiento me parece un castigo justo.

Caso cerrado. ■

```
YOU ARE IN THE LOUNGE
YOU SEE A GLASSES
> TA GL
YOU CARRY A GLASSES
YOU CARRY A REVOLVER
> ■
```

Clothes Line

Por Dardo

Día 1

Somos una adorable ancianita llamada Rita que vive sola es su pequeño apartamento sin pisar nunca la calle.

Alguien de fuera nos llama y contamos pulsando la campanilla. Es Daniel, que nos trae el pedido del supermercado. Pulsamos el botón del montacargas para bajarlo y lo volvemos a pulsar para subir el pedido, que llevamos a la mesa de la cocina. Cogemos el melón, el cuchillo y la escoba. En el baño cogemos el jabón.



Lo podemos mirar todo, en el inventario combinamos el cuchillo con el melón y nos lo comemos. Aparece una pelota por la ventana y la cogemos. Al

lado del cojín del suelo cogemos una lima. Usamos la pelota en el montacargas para devolverla a los niños de la calle. Miramos por la ventana.



Volvemos a entrar, miramos la mancha del mantel y lo recogemos. En el inventario usamos la lima en el mantel. Salimos por la ventana y colgamos el mantel en las cuerdas. Después de una larga siesta despertamos ya de noche, miramos por la ventana, vemos que enfrente tenemos vecinos, cogemos el mantel y entramos. Usamos el mantel en el fregadero, le ponemos el jabón y ya lo tenemos súper blanco. Miramos por la ventana, lo tenemos y entramos para dormir.

Día 2

Automáticamente al despertar miramos por la ventana y cogemos el mantel seco. En el inventario no tenemos nada. Entramos, contestamos por el interfono, cogemos la fresa sobre la mesa, la metemos en el montacargas y lo bajamos. Volvemos a pulsar el botón y aparece nuestro gato, Cross. Ahora tenemos la bañera llena de espuma y en el inventario un mantel de color gris. Vamos a la ventana y lo tendemos.

Entramos y cogemos otra vez la escoba y el cuchillo. Miramos al gato, que ha robado un calcetín del vecino y que no suelta. Cogemos el jabón y abrimos el grifo de la bañera, con lo que el gato sale corriendo y ya podemos coger el calcetín. Salimos por la ventana e intentamos usar el calcetín en el tendedero, pero no funciona. De nuevo dentro, tras varias charlas personales, volvemos a hacer la siesta y despertamos cuando ya es de noche.

Cogemos de nuevo el jabón, el cuchillo y la escoba, por si acaso. Usamos el cuchillo en la ventana y cotilleamos sin ser vistos al vecino, que ya ha vuelto. Salimos por la ventana, miramos el humo y usamos el calcetín primero en el mantel, luego en la camiseta y finalmente en los pantalones, con lo que recogemos su ropa. De nuevo dentro, y en el inventario, ponemos el calcetín en los pantalones.

Día 3

Contestamos al interfono y pulsamos el botón del montacargas para que baje. Lo volvemos a pulsar, cogemos la comida que nos manda Daniel y la ponemos en la cocina. Hablamos con Daniel, que nos felicita el aniversario. Tras unos momentos más de charla personal y cuando vamos a mirar por la ventana, nos vuelven a tirar la pelota, que queda pinchada en el cactus. Contestamos al interfono y cogemos la pelota y una espina del suelo.

Para variar, cogemos el jabón, el cuchillo y la escoba. Usamos el cuchillo en el hilo del globo tirante para cogerlo. También lo usamos en el hilo que cuelga para coger un trozo. En el inventario usamos el cuchillo en la espina, para hacerle un agujero y convertirla en una aguja, y le enhebramos el hilo. Usamos el cuchillo en la pelota, le ponemos el globo dentro y lo cosemos con la aguja. Ponemos la pelota en el montacargas y miramos por la ventana para ver, por fin, al vecino, que resulta ser nuestra hermana Gloria. ■





CAAD 64

Julio 2024 Año XXXVI
Tercera Edad

Publicación aventurera de
aparición trimestral

★ ★ ★

Director

Juan J. Muñoz Falcó

 @Juanjoide

Diseño y maquetación

José Luis Cebrián

 @jlcebrian

Tranqui69

 @tranqui69

EJVG

 @Eduvillagal

Contacto

CAAD

Apartado 319

46080 Valencia

clubaventurasad@gmail.com



caad.club



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



[yfXGR3H6aR](https://www.blogger.com/profile/yfXGR3H6aR)

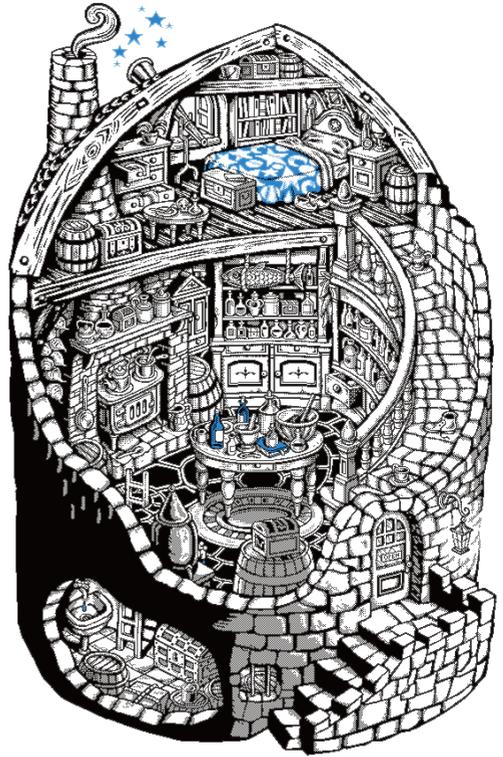


33938974840



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

◀ Ilustración de portada: carátula del videojuego
Snatcher, de Konami, realizada por Yūji Kaida.



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

COLABORADORES

Antonio Nuño

Bitfans

Comic Fans

Dardo

Efraim Sánchez-Gil

EJVG

El Explorador de RPG

ENTEBRAS

Epic Adventures

GranAtuin

Javier Gulowyn

tranqui69

