

**La entretenida
historia
de los parsers**

Especial Inform 7

Tira cómica

Noticias

Comentarios a

**Naulen
Distressed
ROTA**

Mundos virtuales: ADOM

Bienvenidos a una nueva etapa de SPAC

Llegó el momento del giro de tuerca más atrevido en cuanto al desconocido mundo de los fanzines digitales relacionados con aventuras conversacionales, relatos interactivos, literatura digital o como quieras llamarlo. No somos una gran comunidad pero sí que tenemos mucho que decir, y no sólo por los años de antigüedad del "gremio".



dhan

Si es la primera vez que oyes hablar de nosotros te puedo contar que hace décadas se empezó a jugar con los ordenadores introduciendo comandos, y que la imaginación del jugador ponía gráficos y ambientación mucho mejor de la que puede conseguir la mejor tarjeta gráfica. Con el paso de los años hemos permanecido en la sombra, casi en la caverna original donde empezaron estas historias, y hoy tenemos estupendas herramientas que per-

miten al aficionado a la narrativa crear un relato que el lector / jugador visite de forma interactiva.

Este género de videojuego o literatura vanguardista está mucho más desarrollado en ambientes anglófonos, coincidiendo la salida de este fanzine con la reciente aparición de una nueva herramienta, muy ambiciosa, llamada Infom7, que hace mucho más sencilla la tarea de contar historias interactivas. Lo que antes parecía programar ahora podría parecer casi escribir un libro, ya que se basa en lenguaje natural, pero es algo incipiente de lo que leerás más información en un artículo más extenso en este número.

Si eres nuevo y te ha gustado lo que has visto, tienes suficiente material antiguo para leer meses, y si además te gustan estos juegos o los has redescubierto también tienes decenas de obras escritas por aficionados en los últimos tiempos. No sólo hay 45 números de SPACs en las bibliotecas digitales, también tienes otros fanzines más antiguos, en tu viaje al pasado verás algunos del CAAD que también pasaron al PDF. Si eres de los clásicos

del mundillo te ruego un poco de paciencia con el nuevo formato, trabajaremos en exportación a html, arreglo de enlaces, generación automática de algunas cosas que echaras de menos y un largo etcétera. Si tienes cualquier sugerencia o comentario al respecto te agradezco un mail.

Poco más puedo decir en este editorial casi inaugural de una nueva etapa. Si el ritmo de colaboración lo permite espero tener un número preparado cada dos meses o tres en el peor de los casos. Cualquier cosa que quieras aportar será bien recibida, nuestro "mundillo" toca muchos palos, así que librojuegos, roguelikes, aventuras gráficas, incluso temas sobre inteligencia artificial pueden tener cabida en estas páginas. El aspecto de revista deja también hueco a anuncios o diseños que quieras enviarme.

Gracias por último a los colaboradores que han hecho posible este número y aquellos que han creídos y crearán en las historias que se escriben entre dos personas.

dhan



SPAC es un fanzine independiente sobre aventuras conversacionales y relatos interactivos.

Colaboraciones a [ifdhan \(aroba\) gmail.com](mailto:ifdhan@aroba.com)

Más información en www.caad.es

Números antiguos en <http://usuarios.lycos.es/spac>

Número 45

02 Editorial

02 Al otro lado de la pantalla

Jarel

03 Noticias

04 La entretenida historia de los parsers

Baltasar el Arquero

07 Especial Inform7

El Clérigo Urbatain

12 Rota, W&W, Inform7

El Clérigo Urbatain

17 Comentario: Supervivencia (Distress)

Baltasar el Arquero

18 Solución: Supervivencia (Distress)

Baltasar el Arquero

19 Comentario y Solución: Naulen

Baltasar el Arquero

20 ADOM: Las aventuras de Urbatain el Hechicero

El Clérigo Urbatain

01 Al otro lado de la pantalla, por Jarel



Nueva administración de la web del CAAD

Tras varios años llevando el timón de la web del CAAD tras la herencia de Jose Luis Cebrián y Juanjo Muñoz, Carlos Sánchez abandona la administración del CAAD para pasar a mundos virtuales más placenteros. Como nuevos administradores tenemos el triunvirato formado por Yokiyoki, Presi y Mapache. Uto no se retira del todo, tan solo "cambia de canal de IRC" según sus propias palabras, tras agradecer a JSJ el último rediseño de la web. Gracias por todo, Uto.



Remodelación de la zona de proyectos

Otro relevo se produce en la zona de proyectos, tras la revitalización de la zona de mano de Jenesi (¡gracias por todo!) ha llegado Vingthor con ganas de achuchar a los perezosos desarrolladores y soplar las brumas del vaporware. El resumen con el estado de las primeras investigaciones sobre el estado de los proyectos puedes seguirlo en este hilo del foro: <http://www.caad.es/foro/viewtopic.php?t=1210>

Recursos sonoros

Sarganar nos remite la siguiente información: "El banco de sonidos del CNICE pone a disposición recursos sonoros para su uso en el ámbito de la educación, de manera libre y gratuita. Su objetivo es estimular y facilitar el desarrollo de contenidos educativos para las diferentes etapas y niveles educativos". <http://recursos.cnice.mec.es/banco-imagenes/sonidos/directorio.php>

Reviews

RootShell comenzo hace un año con su proyecto de web de solo reviews de juegos IF. Ahora el sistema esta operativo (ya pasó el betatesteo), listo para usar. <http://www.ifreviews.org/>

Los discos de Antonio Pelaez

RadioMarteLibre nos informa que el último evento de MadriSX realmente dio para mucho. La delegación del CAAD conoció a Antonio Pelaez, que ha recuperado algunos clásicos del spectrum para los tiempos actuales, algunas de las cuales no llegaron a circular en su día. Los detalles en el Trastero del Spectrum: <http://www.speccy.org/trastero/2006/190606/190606.htm>

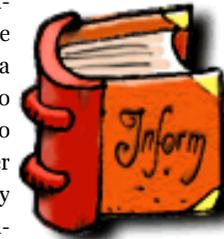
SPAG'44

Nuestro primo mayor celebró el lanzamiento del número 44 el pasado mes de mayo, con contenido muy jugoso, entre el que destaca una entrevista del editor a Graham Nelson y Emily Short, de la que podéis disfrutar en este número de SPAC, así como el comentario a Dracula: The First Night. Lo puedes descargar en: <http://www.sparkynet.com/spag>

InformATE!

Incanus ha seguido su ardua tarea de actualizar y mantener la página de InformATE! en las últimas semanas. Aunque estamos hablando en este número del nuevo Infom7, lo cierto es que hoy por hoy la herramienta más estable y consoli-

dada para hacer aventuras en castellano sigue siendo InformATE, a la espera de algún intento de adaptación del nuevo Inform. Puedes conocer el estado del parser y acceder a toda la documentación así como dejar comentarios a Incanus en su página web: <http://www.caad.es/informate/index.html>



JIF 3.1

Alessandro Schillaci ha publicado una nueva versión de su herramienta para programar en Inform o Glulx con un entorno amigable. Puedes descargarlo en <http://www.slade.altervista.org/JIF/>

Los principales cambios afectan al resaltado de sintaxis, y arreglos en bugs con respecto a espacio en mensajes, grabación de rutas y otros cambios menores. Alessandro comenta en su web que espera algún comentario de alguien que pruebe su editor en el nuevo Inform 7.



World of Warcraft como aventura de texto

Más que una noticia es una curiosidad, cada vez son más aventureros los que sucumben a este tipo de juegos. En los siguientes enlaces puedes ver cómo es una partida del famoso juego de rol persistente en entorno aventura de texto o acceder a una prueba de 10 días prueba:

Level 9, una de las clásicas

Baltasar ha colaborado con la web de Zona de Pruebas haciendo un repaso a la mítica desarrolladora Level 9. El artículo se complementa perfectamente con el trabajo desarrollado en su día por JSJ y Urbatain en los antiguos fanzines del CAAD. Enlaces con más información: <http://www.zonadepruebas.com/modules/wf-section/article.php?articleid=789> <http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=426> <http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=427>

http://www.wired.com/news/columns/0,70348-0.html?tw=wn_index_3

<http://teaser.wow-europe.com/index.html>

Nueva versión de txtMAP

Baltasar ha subido a su web una nueva versión de su herramienta para generar código. Incorpora dos plugins muy interesantes: TIFF, que importa un mapa dibujado en papel, e INVINF, que coge un fichero de informATE para localizar e importar varias entidades. Mucha más información en su web: <http://caad.mine.nu/baltasarq/txtmap.html>

La entretenida historia de los parsers

Blizzard Entertainment, 8:15 AM



Baltasar el Arquero

Un nuevo día amanecía en la soleada California. Adam New, el ingeniero de programación encargado del diseño de las nuevas extensiones, personajes y puzzles (también conocidos, más popularmente, como “parches”) del WOW (World of Warcraft) corría por el aparcamiento del centro de desarrollo de Blizzard en Irvine. La reunión tenía que haber empezado ya a las ocho, y llegaba tarde, por culpa de aquel maldito avión al que le había reventado una rueda del tren de aterrizaje. Y todo por darle el gusto a su vena freaky: la conferencia de New Generations of Interactive Fiction en Seattle, donde había expuesto una breve historia sobre los parsers de aventuras conversacionales en español (una auténtica rareza) en el “Speccy”, el nombre con el que conocían en el viejo continente (especialmente, Inglaterra) al entrañable Timex Sinclair.

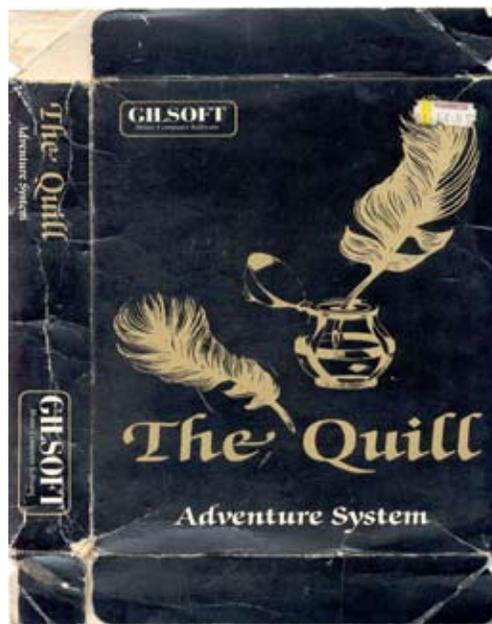
- “Si es que no se puede estar a todo”, se repetía Adam una y otra vez, mientras corría ya por los pasillos del edificio principal. Menos mal que había tenido la precaución de llevarse la presentación del lunes, sobre los futuros parches para WOW, en su maletín de viaje. Podía haber sido mucho, mucho peor.

Tras doblar una esquina, en ese momento ve a Frank, su compañero de departamento, quien se lleva las manos a la cabeza y exclama..

- “¡Por fin!”. Lo cierto es que no hay tiempo para mucho más. Un vaso de agua que Frank te alcanza, te ordenas la ropa y entráis juntos en la sala de

reuniones. La grande. La de los jefazos.

Sólo queda conectar el memstick y comenzar, sin apenas tiempo para recuperar el resuello, y menos con las caras largas que te contemplan, expectantes ... recorres los directorios y abres rápidamente una presentación familiar ...



The Quill Adventure System (Gil Soft, 1983)

“The Quill” es el antecesor del archiconocido “The Paws”, el sistema de creación de aventuras profesional para Spectrum que tanto éxito tuvo en España, incluso con una traducción al idioma

español, tanto de menús como de ciertos verbos, vocabulario en general y mensajes de sistema.

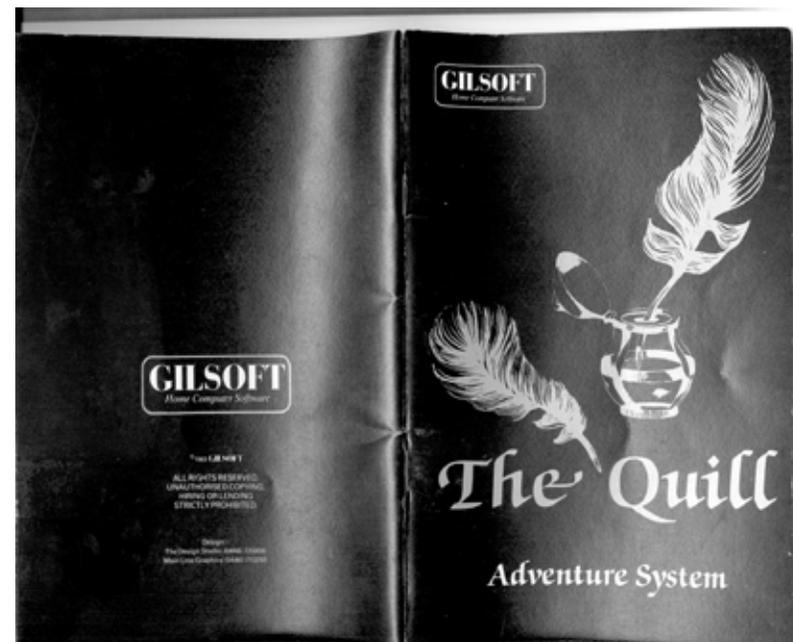
Tanto Quill (1983) como Paws (1989) son productos que en su momento, es decir originalmente, se publicaron en exclusiva para el Timex Sinclair/SinclairSpectrum, si bien posteriormente aparecerían versiones para CP/M e incluso MS-DOS para PC.

GilSoft fue una empresa pequeña, familiar, formada al menos por Howard (entrevistado por Andrés Samudio (impulsor de la aventura en España) en MicroHobby 163), y Tim Gilberts (también entrevistado por Andrés Samudio en MicroHobby 190), además de un amigo de este último, Graeme Yeandle, para comercializar un producto innovador. Se trataba de un sistema para crear aventuras conversacionales de forma automatizada, sin que el usuario tuviera que saber demasiado qué estaba pasando “por debajo”. Así, Tim Gilberts cuenta la anécdota de cómo todo empezó cuando le propuso a Graeme Yeandle crear un sistema que facilitase el trabajo. Tras varias intenciones (con las que Tim y Graeme

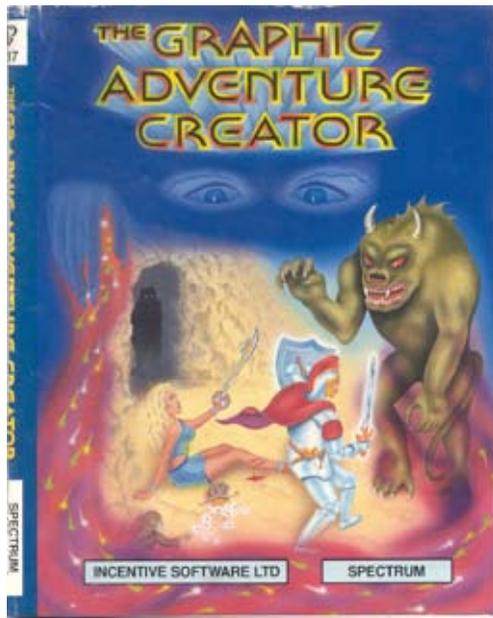
publicarían algunos juegos), Yeandle creó el prototipo de Quill. A la vez, Gilberts se desplazaba cada vez más de su faceta como creador de aventuras a su faceta como programador de sistemas para hacer aventuras. En ese momento intervino Howard, el padre de Tim, aportando dinero y energía. Un publicista contratado para la ocasión tendría la famosa idea de una pluma de ave y ... el resto, es historia.

Pero pronto empezaron las reclamaciones, y es que ... “The Quill” no tenía posibilidades gráficas. Así, Tim se embarcó, como cuenta él mismo en su entrevista en la MicroHobby, en la creación de un paquete separado, que permitiera crear los gráficos, llamado “The Illustrator”, con cierta oposición por parte del resto de la compañía (quienes no creían en las aventuras con gráficos). Un cierto tiempo después, apareció el otro gran sistema de creación de aventuras, el GAC, de Incentive Software, con su equivalente al Illustrator integrado en el propio programa. Ésto obligó a Gil Soft a integrar también su producto, y sumando todas las correcciones de bugs y mejoras, publicar el PAWS.

Así, Tim Gilberts sería una pieza clave en “The Quill”, “The Illustrator”, y “The Paws”, así como el autor único de DAAD, que creó para la sección aventurera de Dinamic, Aventuras AD (la gran -y única- empresa de aventuras en España), con un coste muy elevado, según sus propias palabras.



El programa en sí, “The Quill” es a la vez muy parecido y muy diferente de “The PAWS”, su sucesor directo. Para empezar, la interfaz de manejo con el usuario es realmente paupérrima, y poco intuitiva, sin contar con la falta del editor gráfico. En general, su acabado es mucho más pobre que el de “The PAWS”, y éste último es mucho más completo en el sentido de que permite comprimir las aventuras y el sistema de creación mismo no ocupa apenas espacio en memoria, aunque eso sí, si queremos ciertas partes tendremos que cargarlas desde la cinta en un 48k. Por otra parte, el conjunto de conductos es asombrosamente parecido, sin apenas mejoras, mientras que las limitaciones de no poder crear condiciones complejas, especialmente las separadas por OR, ya existían en “The Quill”, y no fueron subsanadas en “The PAWS”.



Graphic Adventure Creator (Incentive Software, 1985)

“The Graphic Adventure Creator” es un sistema de creación de aventuras que salió al mercado en el

año 1985 de la mano de Incentive Software para el Sinclair Spectrum.

Incentive Software fue creada en 1983 por Ian Andrew y Ian Morgan. Era una casa de software británica para los ordenadores Sinclair, que se distinguía del resto por su costumbre de aderezar con incentivos (de ahí el nombre) sus creaciones de software. De hecho, su primer juego, SPLAT! (laberintos) conllevaba un premio de 500 libras, mientras que en la trilogía “Ket” de esta casa, se premiaba al que primero las completara con un reproductor de vídeo, y al primero que obtuviera un 100% de puntuación en las tres aventuras con un suculento premio en metálico. Tras la época del Spectrum, Incentive se transformó en Super-escape, y actualmente se dedica a crear juegos para móviles.

El único sistema que existía por aquel entonces era “The Quill”, de Gil Soft, y mejoraba, con mucho, este sistema en varias características, si bien se quedaba un tanto corto en otras, aunque no tanto comparado con “The Quill”, sino más bien comparándolo con el sucesor, “The PAWS”. Incentive Software no sólo produjo este magnífico sistema, sino que había sido creador de varias aventuras conversacionales, a la vez que terminaría su vida (al menos la Spectrumniana) con una novedosa técnica, la FreeScape, que permitía dotar al Speccy de características gráficas 3D, más relacionadas comúnmente con sistemas más potentes.

GAC salía al mercado especulativamente debido a dos razones: la primera es que probablemente era el parser que los chicos de Incentive utilizaban en sus propias aventuras (más evolucionado y orientado al gran público), y “The Quill” de GilSoft había demostrado que había mercado para este tipo de herramientas, por lo que era casi una ganancia “gratis”; por otro lado, había que cubrir cierto campo que había dejado vacío “The Quill”: para añadir gráficos a las aventuras era necesario adquirir un (sub)sistema aparte, llamado “The

Illustrator”, mientras que GAC ya incorporaba todas las herramientas necesarias en un bloque.

Por supuesto, al ser el sistema más desconocido de los disponibles en España para crear aventuras, el comparar sus características siempre ha sido un tema recurrente. Por ejemplo, GAC y “The PAWS” fueron comparados en su momento por el citado Samudio en Microhobby (la revista más importante sobre ordenadores Sinclair en España) números 173, 174 y 175, si bien mi impresión personal es que en algunos temas (curiosamente donde más patina el PAWS) Samudio no parece ser del todo objetivo.

Las diferencias entre “The PAWS” y GAC son varias. Ni “The Quill” ni “The PAWS” permitían crear condiciones complejas, mientras que GAC sí. La forma de escribir estas condiciones eran bajo la forma de un IF...THEN, muy intuitivo por tanto para aquellos que ya conocieran algún lenguaje de programación, si bien indiferente para los demás. GAC y “The Quill” se situaba en memoria completos, de manera que el espacio restante era el total para crear la aventura (unos 27ks en GAC). En “The PAWS”, una técnica de overlays hacía que el parser ocupara tan solo 11k, de manera que había bastante más sitio libre. Eso sí, si no se poseía un diskette, los momentos de carga de cinta podrían ser agotadores (a no ser que se tuviera un 128k, +2 o +2b, ya que cargaba entonces todos los módulos de una vez). Además, “The PAWS” (que no “The Quill”), contaba con una técnica de compresión de textos que hacía que se pudieran crear aventuras con un texto más rico de lo normal en estos casos. GAC disponía de banderas (guardaban valores sí/no) y marcadores (valores de 0 a 255), en cantidad abundante, mientras que “The PAWS” y “The Quill” sólo soportaban 255 banderas (marcadores según la terminología del GAC). GAC soportaba hasta 9999 localidades (si bien la memoria se acabaría sin remedio antes de llegar a las mil), mientras que tanto “The Quill” como “The PAWS” estaban limitados a 255 localidades. GAC soportaba frases complejas como entrada, incluyendo el uso

de pronombres, al igual que “The PAWS”, y al contrario que “The Quill”. Finalmente, “The PAWS” contaba con varios patrones de relleno de áreas (comando Fill), mientras que GAC sólo dos, y se permitían redefinir numerosos sets de caracteres. GAC permitía utilizar gráficos como subrutinas mediante el comando MERGE así como “The PAWS” lo permitía asimismo, incluso cambiando la escala. “The Quill”, como ya se comentó, no contaba con capacidades gráficas por sí mismo.

En el apartado más negativo, al menos desde el punto de vista actual, todos ellos utilizaban números para identificar los verbos, localidades, gráficos, mensajes ..., lo cuál hacía que con cualquiera de ellos hubiera que planificar muy bien la aventura en papel a la vez que se creaba en el ordenador. Así, estos sistemas funcionaban como una especie de ensambladores, aunque hay que reconocer que ésto es razonable teniendo en cuenta las capacidades del ordenador de destino.

En cuanto a interfaz, lo cierto es que conociendo previamente el coherente interfaz de usuario de “The PAWS”, donde cada tecla tenía normalmente una función predefinida en todos los menús (dentro de las limitaciones razonables del concepto), el menú principal de GAC es tan intuitivo como el de “The Quill”: la sucesión de las letras en orden alfabético ordenaban las opciones de los menús verticalmente, pudiendo cambiar su funcionalidad de un menú a otro. O sea, muy poco intuitivo. Eso sí, BREAK se utiliza consistentemente como tecla de escape, o sea para volver al menú anterior. GAC fue utilizado por Egroj (asíduo colaborador de Dinamic (una de las casas de Software más importantes de la época, en España), en cuanto a aventuras conversacionales) para crear sus aventuras más famosas (también las más famosas del panorama previo a aventuras AD): Don Quijote de la Mancha, y Abracadabra (ésta último bajo un sello propio, Odisea Software, en colaboración con PROEIN). Egroj había publicado Arquímedes XXI previamente a Don Quijote de la Mancha, si bien

estaba hecha en BASIC con unas rutinas de código máquina para los gráficos.

Como ya se ha ido adelantando, el sucesor de "The Quill", y vencedor, al menos en España, en la confrontación Gil Soft - Incentive, sería "The PAWS", de Gil Soft. Pero eso, claro está, es otra historia ...

Blizzard Entertainment, 9:11 AM

Bueno, ya está hecho. Al final tampoco se habían retrasado tanto. Adam esperaba que aquella presentación hubiese convencido a la directiva de la necesidad de cambiar el sistema de parches para la generación 2.x ...

Lo cierto es que la sala estaba en completo silencio. ¡Vaya caras largas! ... uno de los directivos susurraba algo en un oído al otro, mientras que el segundo se encogía de hombros ... y Frank ... ¿qué le pasaba a Frank? ... se tapaba la cara con ambas manos, sacudiendo la cabeza imperceptiblemente.

El primero en hablar fue el presidente, Allen, quien con una cara de estupefacción que Adam había visto antes preguntó,

- "¿Adam, qué son las aventuras conversacionales?"

Adam tragó saliva ... ¿aventuras conversacionales? Adam nunca le había contado nada a Allen sobre sus gustos freakies. Abrió la boca, pero no articuló palabra ...

- "¿Crees que debemos incorporar una interfaz de texto a WOW?"

- "No, quiero cambiar la estructura de los parches", pensó Adam ... pero las palabras no salían de su boca ... ¡caramba!, que perra le había dado a todo el mundo con las aventuras conversacionales de repente ... Esta vez fue Frank el que intervino:

- "Adam, date la vuelta"

Confuso, Adam mira sobre su espalda y alcanza a ver la última transparencia de su presentación: "sería "The PAWS", de Gil Soft. Pero eso, claro está, es otra historia ..."

Adam no quiere dejar de mirar sobre su espalda, mientras con las pupilas dilatadas y tratando de tragar saliva, contempla la última transparencia de la charla ... que impartió en el Interactive Fiction Conference. Quisiera, como las cigüeñas, meterse bajo el escritorio y no volver a salir. Pero Adam es un profesional. Así que, como puede, se recupera. Tranquilamente, recupera la presentación correcta y con voz melíflua comienza ...

- "El sistema de parches de Wow ..."

THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR FROM INCENTIVE SOFTWARE LIMITED

CREATE YOUR OWN GRAPHIC ADVENTURES

Adventure writing made easy! The Graphic Adventure Creator makes it simple for you to produce your own fast, compact, illustrated adventure games.

The main features include automatic word formatting, an intelligent command interpreter, abbreviated input acceptance, synonym recognition, space for 765 nouns, verbs and adverbs, multiple command lines, recognition up to full length of word, 'It' detection, extensive text compression etc etc.



Also the amazing, feature packed picture editor allows you to easily create stunning graphics like these to illustrate your adventures.

LET YOUR CREATION BEGIN!



REF: 6129

©COPYRIGHT 1986 INCENTIVE SOFTWARE Ltd.
54 LONDON STREET, READING RG1 4SQ
All rights of the producer, and of the owner of the work being produced, are reserved. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this cassette is prohibited. The publisher assumes no responsibility for errors, nor liability for damage arising from its use.

THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR
DESIGN BY: SEAN ELLIS
PROGRAM BY: BRENDAN KELLY
COVER BY: PETER CARTER
RANSOM PICTURES: PETE JAMES

PRODUCED BY IAN ANDREW

Especial Inform 7



El Clérigo Urbatain

Por Jimmy Maher editor de SPAG. Traducido por El Clérigo Urbatain con la colaboración de Xiakeira.

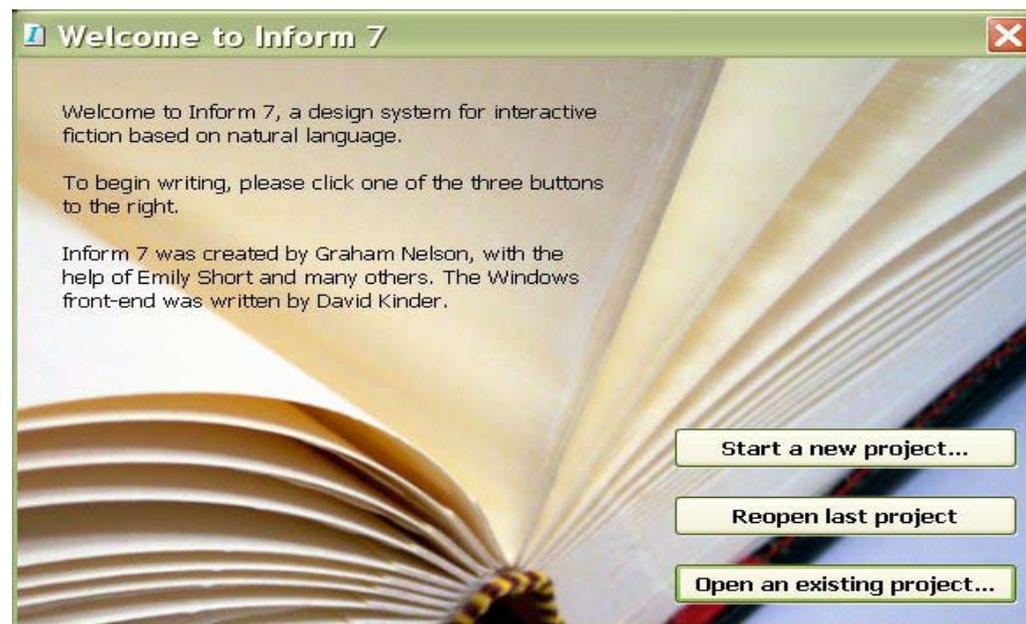
Algún día quizás miremos atrás al 30 de Abril del año 2006 como un día enormemente significativo en la historia de la IF. Por si aún no lo habíais oído, Graham Nelson ha publicado hoy la última versión de su lenguaje de desarrollo de IF: Inform. En realidad, pensar en Inform 7 simplemente como en una actualización no le hace nada de justicia. Es, de hecho, un cambio de paradigma importante, no sólo para Inform sino para el desarrollo de IF en general. Inform 7 permite a su usuario crear IF, no a través de un lenguaje de programación convencional, sino a través de las descripciones en lenguaje natural del entorno a ser simulado. El resultado es una herramienta que tanto Graham como su más cercana compañera en el desarrollo de Inform 7, Emily Short, consideran que es más poderoso y flexible y más fácil de usar que Inform 6, y esto tiene el potencial de expandir la comunidad de autores de IF inmensamente. El factor de la presentación de las cosas no ha sido descuidado. Los juegos de Inform 7 son desarrollados en un IDE hábil y profesional (disponible para Windows y Mac OSX), que pueden ser empaquetados para su publicación con una portada que es mostrada automáticamente en tiempo de ejecución por los intérpretes equipados con esa habilidad. Quiero alentar a todos los lectores de SPAG a visitar la web de Inform 7 <http://www.inform-fiction.org> para verlo por vosotros mismos. Creo que saldreis de allí entusiasmados e impresionados, al mismo tiempo.

Graham y Emily han sido lo suficientemente amables para, en la frenética época de los días finales del desarrollo de Inform 7, hablar con SPAG. A continuación su entrevista.

SPAG: Todos sabemos en qué ha estado Emily trabajando recientemente, a saber, creando unos cuantos de juegos interesantes e importantes. Tú, Graham, en cam-

bio has estado retirado del centro de atención completamente. Yo había asumido que habías perdido el interés en IF y que tus intereses se habían movido hacia otras cosas. Ahora me doy cuenta de que no es el caso, así que me pregunto por cuánto tiempo has estado trabajando en Inform 7. ¿Podrías describirnos brevemente la historia de su desarrollo?

GN: Sólo tiendo a involucrarme públicamente cuando siento que tengo algo que decir, supongo, pero mi aparente invisibilidad en estos años recientes es en parte un aspecto del ciclo vital natural del software comunitario. Inform 6 no es gcc, o emacs, o incluso curl, pero es (eso espero) una herramienta de línea de comandos medianamente de fiar. Después de un rápido fluir en 1993-96, durante el cual los Inform 1 hasta el 5 nunca duraron demasiado como para ser suficientemente depurados, estuve cerca de seis meses recodificando el compilador desde sus principios y modelos iniciales - este fue Inform 6. Necesitaba entonces estabilidad y una infraestructura de soporte y documentación de fiar. En 1999-2001, animado por la amabilidad e interés de Mike Berlyn y más tarde de David Cornelson, trabajé principalmente en el "Designer's Manual", idealmente la cuarta edición (la gente comenzó a llamarlo el "DM4") pero realmente fue el primero en llegar a ser un libro genuino. El editado de Gareth Rees me forzó a hacer el trabajo de forma apropiada: el mejor tipo de editor es, también, la conciencia del autor. El DM4 es el resultado de la colisión de dos libros bastante diferentes - uno sobre la historia y práctica de la IF, y el otro sobre Inform 6 - pero quizás es eso mismo lo que le da al libro su estado de ser un objeto de culto, si es que puedo llamarlo así. Siempre me han gustado los libros hechos a mano que exponen el paisaje interior de un escritor - "Eccentric Spaces" de Robert Harbison, por decir uno. A veces esos libros ponen un brillo intelectual no buscado sobre el embrujo del autor, el cual deja frío a otros, o peor aún, avergonzados: y estos pueden ser terriblemente torpes, como "Godel,



Escher, Bach", o sencillamente desquiciados, como "The White Goddess", pero hay un cierto tipo de honestidad en ellos. No me quiero comparar, pero el DM4 pertenece a ese género. Continúa siendo impreso hoy día, y Dan Sanderson ha publicado una tercera impresión justo este mes - de hecho, he recibido la primera copia en tapa dura hoy. Una compra temprana para Navidad.

Después del 2001, Inform 6 se estabilizó en su descripción publicada. La lista de correo sobre el mantenimiento de Inform organiza las correcciones de bugs - Roger Firth, Cedric Knight, David Kinder, y otra buena gente hacen todo el trabajo; yo dormito benignamente en mi trono de pavo real, murmurando ocasionalmente cuando se dice algo radical, pero aparte de eso, dejo el mantenimiento de Inform 6 a los profesionales. Hace algunos años, Roger me preguntó sobre cuál sería el paso siguiente para Inform 6: creo que le defraudé un poco al decir que yo quería la estabilidad. La gente a veces presiona para, por decir algo, introducir excepciones del tipo Java, o nuevas propiedades lingüísticas, pero creo que añadirían poca cosa. Mientras que hay mejoras de procesos menores de Inform 6 que creo que ayudarían más - más soporte transparente Unicode, por ejemplo,

un poco más de trabajo sobre la compilación Glux - y mientras necesitamos más unidad confiable de testeo, Inform 6 está esencialmente es su estado final.

Así que en el 2001-02, sentí que ya había dicho todo lo que deseaba decir acerca de la IF. Excepto... de vez en cuando, trabajaba en un pequeño boceto de IF, que nunca fue más allá de unas cuantas escenas porque me quedaba atascado. Encontré que usar Inform en la línea de comandos es quisquilloso, poco elegante. Comenzar un proyecto lleva décadas. ¿Y por qué estaba yo escribiendo tanta verborrea sólo para establecer que una cosa estaba dentro de otra, y así sucesivamente? Formé algunos brumosos pensamientos acerca de cómo sería una mejor interface, pero estas parecían desesperadamente irrealizables.

Pero sobre el 2002-03, comencé de nuevo en serio, y persuadí a Andrew Hunter a unirse al proyecto. Había escrito de momento lo que pensaba que era el "Libro de Inform", una breve descripción de cómo Inform debería presentarse a sí mismo ante el usuario - el nombre era un homenaje a Jef Raskin, el cual escribió uno similar "El Libro del Machintosh" en Apple hace veinte años. An-

drew, el cual ya había escrito un intérprete precioso de la máquina-Z para Mac OS X - Zoom - estuvo de acuerdo en tomar la parte del código de la interfaz del usuario: yo construiría el compilador dentro, y los dos juntos serían Inform 7. La interface final no es exactamente la primera especificada - muchas ideas vinieron después y eran de Andrew, no mías - pero es bastante cercana a la “visión” original, si puedo llamarlo de esa manera. La interfaz de usuario de David Kinder para Windows vino después y es en algún sentido un clónico de la de Mac OS X, pero estas no tienen ningún código en común - el suyo es un milagro independiente de la programación.

La historia de Inform 7 puede ser dividida en cinco etapas: bosquejos iniciales y falsos comienzos; completitud de un borrador superficial, pero capaz de crear IF (este fue el que Emily usó para escribir “Mystery House Possessed”, cuyo banner fue la primera aparición pública de las palabras “Inform 7”); vuelta de nuevo a la mesa de dibujo, lo cual se tradujo en un estudio medianamente intensivo de la semántica de la lingüística e incluso un poco sobre la filosofía del lenguaje; dándome cuenta de que las nuevas propiedades añadidas como resultado de esto habían expandido enormemente el alcance de Inform, y desarrollando las consecuencias; y finalmente puliendo, documentando, terminándolo.

Espero que no se piense que yo soy el único progenitor de Inform 7. Emily Short pronto se vió involucrada cada vez más después del primer año, y pasó de ser una asesora a convertirse - en lo que es ahora - en términos prácticos co-regente. Andrew Plotkin permaneció siendo un asesor ocasional, así que su contribución fue más modesta, pero él inyectó exactamente las ideas radicales correctas en el momento correcto.

Emily, ¿quieres hablar sobre que tal fue desde tu punto de vista?

ES: Yo, eeh, dios. Un borrón. Supongo que gasté cerca de un año llenando cientos de pequeños reportes de bugs y escribiendo largos, y hastiantes emails sobre todas las características difíciles que quería ver añadidas; y otro año o así escribiendo código de testeo y ejemplos y juegos completos. Así que durante la primera parte gasté

un montón de tiempo pensando sobre cuales eran los puntos fuertes del sistema, y cómo podían ser reforzados - tanto si había maneras de generalizar o abstraer las cosas que ya había, hasta hacerlas más poderosas. La segunda mitad estaba a la vuelta de la esquina y apliqué estas cosas de nuevo, y me aseguré de que Inform realmente podía manejar todas las aplicaciones que yo imaginaba. Aún quedan unas cuantas docenas o direcciones que me gustaría desarrollar más allá, pero es la hora de dejar que otra gente lo crackee.

SPAG: Muchos programas de internet, especialmente aquellos que tienen la intención de ser usados por una comunidad, son escritos en público, con código abierto y borradores frecuentemente publicados ¿Por qué Inform 7 sólo hace ahora su primera aparición en público?

GN: En parte por mi naturaleza, sin duda. TADS 3 ha tenido un proceso mucho más abierto - y quizás más confidente. Ciertamente me declaro culpable de ser un adicto al control. Las decisiones más duras son en las que hay que quitar cosas, no en las que hay que meter, y eso se hace mucho más difícil cuando hay una base de usuarios naciente. (Además, uno debe de tener cuidado al elegir cual “lista de deseos” leer: las listas de deseos a las que hay que prestar más atención son las que están escritas por un diseñador de IF actual, no las de un “muy-motivado” transeunte.)

De haber sido Inform 7 desarrollado en código abierto, estoy bastante seguro de que ahora sería una versión más elaborada del prototipo superficial, y eso habría sido mucho más pobre. Y se debe de recordar que al menos el primer año del proyecto, ni siquiera estaba seguro de que alguna vez fuese a funcionar - “funcionar” en el sentido de ser capaz de ser útil.

No comparto del todo el argumento propuesto por Eric Raymond en “The Cathedral and the Bazaar”, en el que el bullicioso mundo auto-organizado del bazar consigue construir las cosas más rápido y mejor que el secreto mundo de los clérigos. Sospecho que él eligió la catedral para refutar el famoso pasaje de “The Mythical Man-Month” de Brooks, en el cual apunta al triunfo estético de aquellas catedrales en que los masones se limitaron



al diseño de concepción original, en vez de añadir motivos incoherentes pero modernos en cada generación. Pero pienso que Brooks tiene la razón más a menudo que Raymond. (En la actualidad, necesitamos ambos tipos de desarrollo de software: necesitamos ambos Linux y Mac OS X, el bazar abierto clásico y la catedral secreta clásica - cada uno de estos se mantienen honestos.)

En particular el argumento de Raymond sólo me parece aplicable a programas cuya operación básica es claramente entendida por todas las partes por anticipado. El bazar nos da Linux, pero Linux era esencialmente un duplicado de un modo de uso, se podría decir, realmente muy usado. Para ser amable con Raymond, pienso que él realmente dice algunas cosas muy tontas sobre la academia y está de alguna forma esclavizado por la escuela de sociedad de Ayn Rand y Robert Heinlein - apostarí a que se ha leído “Farmer in the Sky” cuando era niño, y pensó que era algo preciosista - déjame notar que sus actuales escritos son más pragmáticos y menos ideológicos que los encabezados de incima con un tamaño de 20. Creo que Raymond acepta que todos los proyectos van a través ambas fases de la catedral y el bazar.

Además, estas dos culturas muchas veces se superponen. La catedral de Chartres solía tener un bazar en su interior, en la edad media - podías comprar verduras, o incluso ganado, y debió de haber caos a veces: pero todo eso está bien, porque el ocasional cerdo a la fuga nunca va a ser capaz de golpear las columnas que sustentan las paredes. Bien, si Inform es una catedral, su soporte explícito para las extensiones es el equivalente a invitar a los ciudadanos a levantar sus tenderetes.

Para dar un ejemplo ridículo - sólo que yo no pienso que sea ridículo - de lo que yo digo que significa diseño integral, sobre la última semana hemos estado preocupándonos sobre el color de dos de los iconos usados en el indexador de Escenas. Esta pequeña esquina de la interfaz está basada en la metáfora de las luces de los semáforos - los iconos son verde, ámbar, rojo. Pero, ¿era el color intermedio muy amarillo? (En este punto, miramos fotografías de las luces de tráfico actuales Americanas e Inglesas.) Y efectivamente eran de forma redonda, o ¿sugeriría afinidades erróneas con otros elementos redondos de la interfaz del usuario? No perdimos mucho el tiempo con esto, pero pasamos por cinco iteraciones

de diseño de iconos, y mereció la pena el tiempo gastado. Creo que mi ideal para el software no es tan ambicioso como una catedral, pero es algo bueno intentar construir algo como la casa de Charles Rennie Mackintosh: una en que los muebles, la decoración, e incluso la cubertería sean parte de la línea de diseño del conjunto.

La cuestión es, por supuesto, si alguien se sentiría capaz de estar a gusto y relajarse en la casa de Charles Rennie Mackintosh. Ya lo veremos.

SPAG: Hasta ahora, hemos tenido dos paradigmas para el desarrollo de IF. Está el modelo de programación, el cual aporta gran poder y flexibilidad pero puede ser muy difícil de aprender, especialmente para los no técnicos. Y luego está el modelo basado en un GUI, el cual es fácil y rápido de aprender pero sacrifica potencial por la facilidad de uso. Con el modelo de lenguaje natural de Inform 7, has introducido una tercera vía. ¿Qué te condujo a la idea de usar el lenguaje natural para el desarrollo de IF?

GN: Es algo divertido: solía pensar que los estilos de programación convencionales “daban gran poder y flexibilidad”, pero ahora no estoy tan seguro, en esta arena en particular - sin embargo acepto con certeza que estos están mucho más adelantados en los modelos de “point and click”.

Creo que es significativo que el ímpetu por el lenguaje natural vino de un deseo por una mejor semántica, que no mejor sintaxis. Muchos sistemas que adoptan lenguajes de scripting como el Inglés lo hacen de una forma que se podría llamar “programación procedural más azucar sintáctica”, y el resultado rara vez es muy edificante, excepto para producir una configuración legible.

La respuesta es que esto vino de una serie de negocios sin finalizar desde el DM4. Uno de los últimos capítulos a ser escritos en el DM4 era una descripción formal semántica del modelo de mundo de Inform - semántica en el sentido lingüístico, no computacional: había secciones sobre cómo el tiempo, el espacio, y así sucesivamente eran conceptualizados. Yo leía esto - más o menos lúcido, más o menos preciso - y luego miraba la expresión bastante

horrible de las mismas ideas en la librería de Inform 6, que está escrita en código Inform 6. Y pensé: ¿porque Inform no puede simplemente leer el capítulo del modelo de mundo del DM4, y usarlo como su librería?

ES: Yo confieso que cuando originariamente Graham me escribió para decirme que estaba trabajando en una versión de Inform sobre el lenguaje natural, mi reacción fue, err, de extremo escepticismo. No podía ver cómo un sistema de ese tipo podría ir más allá de ser desesperante de programar; el lenguaje natural parecía ser la mejor forma de que un novato hiciese el bosquejo de algunas habitaciones y objetos, pero imaginé que el trabajo real debería ser hecho en la capa de Inform 6, y que cualquiera que fuese medio competente en Inform 6 probablemente preferiría quedarse en ese nivel. Así que le respondí con una carta educada, expresando mi interés en ver en lo que resultaba todo aquello, pero dando pistas de que comerciar con el poder nativo de Inform por ese tipo de conveniencia sería un serio error. También tenía algunas dudas sobre el hecho de que este tipo de lenguaje sería menos accesible para los no hablantes de Inglés.

En cierto momento, creo, comencé a darme cuenta de que este asunto del lenguaje tenía implicaciones más profundas de las que previamente había apreciado, hacer que la creación del parser y el modelo del mundo y la salida de datos funcionen todos juntos apropiadamente, esto iba a añadir potencial al sistema, a la vez que mayor legibilidad; fue el momento en que realmente me vi obligada a trabajar en el proyecto hasta el final.

SPAG: Entiendo que Inform 7 no es realmente un compilador, sino más bien un pre-procesador que genera código Inform 6, el cual es entonces compilado por el compilador Inform 6. ¿Existe alguna razón detrás de esta elección más allá de la viabilidad técnica?

GN: Bien, de nuevo, espero que no se piense que Inform 7 “es” el compilador. Es el compilador, y la interfaz y la documentación, todo mezclado uno dentro de otro desde la perspectiva del usuario. (Actualmente el compilador se llama NI, por “inform lenguaje natural”, pero este nombre no es exteriormente visible.) Y por “pre-procesador”, quizás deba observar que el compilador de Inform 7 es

mucho más grande que el código fuente de Inform 6.

Es cierto que Inform 7 genera código Inform 6 en vez del lenguaje máquina nativo de la máquina-Z. Esto tiene claros beneficios en cuanto a la confiabilidad de Inform 6 como un generador de código, y además para la compilación de plataforma cruzada con la máquina virtual Glux (una meta muy probable, aunque aún no está soportada). Pienso en Inform 6 más como un lenguaje de bajo nivel, pero uno que está firmemente implementado: yo, estoy naturalmente ansioso por desquitarme de todas las horas de programación que se han ido en hacerlo funcionar. Además contiene un kernel muy sólido de código de ejecución - notablemente el parser.

SPAG: Emily, has declarado en los grupos de noticias que Inform 7 actualmente te permite hacer cosas más fácilmente que, antes, eran muy difíciles o imposibles en Inform 6. Asumo que tiene que tener más ventajas y capacidades que van más allá de ser más legible y fácil de usar que Inform 6. Ahora que el gato está completamente fuera de la bolsa, como si lo fuera ¿podrías elaborar un poco acerca de cuales son éstas?

ES: Esta es una pregunta bastante larga, así que me ceñiré a unos cuantos puntos mayores que no he mencionado en ningún otro sitio - uno sobre el lenguaje natural, otro sobre las abstracciones, otro sobre Inform como aplicación - aunque de hecho haya otros.

Re. lenguaje natural: Una de las cosas que uno siempre está haciendo en la codificación de IF tradicional es tratar de conseguir que el parser, la salida de datos de la pantalla, y el modelo del mundo, estén alineados: estar segura de que todas las palabras que son usadas para describir algo sean también válidas para parsearlo, estar segura de que las condiciones importantes de los objetos son siempre descritas al jugador, ese tipo de cosas. Y hay incluso más trabajo aún sobre condiciones temporales. Inform 6 hace un poquito por entender “encendido” y “apagado” para distinguir objetos, por ejemplo, pero no es fácil para el autor añadir eso al sistema. En la misma línea, I6 automáticamente describe cosas como encendido/abierto/etc., pero toma un considerable esfuerzo desactivar esas descripciones automáticas o conseguir

que el juego narre otros aspectos del modelo de mundo.

Con Inform 7 esto fue algo que tuvimos la oportunidad de mejorar, el componente del lenguaje natural hace más fácil conseguir esos tres aspectos - entrada, modelo, salida - alineados unos con otros. Añadir un concepto como “color” o “peso” a un juego de I7 no sólo afecta al modelo de mundo; también significa que Inform 7 sabe cómo imprimir y parsear esas palabras o unidades. Esto ofrece un montón de ayuda al implementar objetos que cambian de forma compleja (como líquidos, u objetos que arden), y dejando al jugador especificar interacciones precisas (como “corta dos centímetros de la cuerda de 12 centímetros”).

Segundo, el lenguaje permite al autor definir (y después referirse a) nuevas formas de relaciones entre objetos. El modelo de mundo clásico de I6 sabe acerca de algunas relaciones básicas, como las relaciones entre un contenedor y su objeto contenido, pero no siempre es posible hacer nuevos tipos de relación y después testear esas relaciones, cambiarlas fácilmente, y ejecutar rutinas “localizadoras de caminos” a través de ellas. Así que yo puedo, si así lo deseo, añadir a mi modelo del mundo el concepto de un objeto que esté debajo de otro, y a partir de ahí referirme a “las cosas que están debajo de la silla”, por ejemplo. Pero también puedo usar esas relaciones para decir cosas como “este tema de conversación se relaciona con estos otros tres temas de conversación”: ahora Inform tiene una idea de las relaciones entre ideas abstractas, que antes no estaban presentes en el modelo de mundo inicial, pero ahora puedo cargar sobre esa relación varias herramientas abstractas. Puedo escribir una línea de gramática que le diga al parser que sólo entienda los temas relacionados con el tema actual, por ejemplo; puedo intercambiar las interrelaciones de los temas en mitad del juego; puedo escribir PnJs que busquen un camino hasta una meta conversacional específica, justo como si estuvieran buscando a través de las habitaciones del mapa. En “Bronze”, usé las relaciones para describir cuales objetos eran requeridos para resolver los puzzles presentados por otros objetos, lo cual significa que el sistema de ayuda adaptativo está trabajando sobre un (primitivo, pero adecuado) modelo de estructura de los puzzles, y no tuve que pensar en

todas las interdependencias posibles por mi misma. “Damnatio Memoriae” recorre todos los tipos de relaciones posibles que Inform reconoce, en parte como un testeo del sistema, pero también porque es una forma muy preciosa y limpia de expresar el estilo de magia del juego.

Finalmente, Inform 7 incluye un cierto número de características que hacen la vida más fácil al desarrollar un juego sólido. Algo de esto está reflejado en los índices: puedes comprobar tu mapa o el aspecto de tu mundo fácilmente, y ver si Inform está de acuerdo contigo sobre la forma en que has construido las cosas. Menos deslumbrante de momento, aunque inmensamente valioso, son los hilos que siguen cada una de las partidas previas y que te permiten automáticamente verificar una solución completa o una sola porción del juego. “Bronze” fue mucho menos penoso de beta-testear que cualquier juego que yo haya escrito en Inform 6, aunque haga algunas cosas difíciles, porque fue desarrollado simultáneamente con los mecanismos para el testeo automático; mientras yo colocaba nuevas piezas en su lugar, podía verificar el resultado más a fondo y más eficientemente que antes.

SPAG: Muchos aspectos de Inform 7 son abiertamente parecidos a un libro. No sólo hablo del modelo del lenguaje natural en sí, sino también la apariencia del IDE como si fuera un libro abierto mostrando las dos páginas, y la inclusión de portadas en los ficheros de las historias de Inform 7. ¿Es esto un indicativo de un deseo de conducir Inform 7 hacia un modelo más literario, y así atraer a más gente literaria (en contraposición a los tecnófilos) hacia la IF?

GN: De nuevo, inosotros usamos estos términos de programación de computadoras! Supongo que la interfaz del usuario para Inform es de hecho un “IDE”, pero de algún modo no es así como me lo imagino. La pregunta que he tratado de responder es: ¿Cuál es la representación natural, la expresión natural? ¿Cómo podemos pensar en algo, y cómo podemos hacer que el usuario conecte con ello de forma inconsciente, en vez de que sea un acto deliberado de traducción?

Quiero hacer Inform accesible a una amplia comunidad. El manual dice que es para “programadores de computadoras intrigados por la escritura, y para escritores intrigados por la programación de computadoras”, pero verdaderamente, me gustaría ver herramientas de IF - no sólo sistemas de diseño, sino también exploradores e intérpretes en plan iTunes - los cuales abren la IF a esa inmensa comunidad creativa de gente que escribe blogs, y que diseñan sus propios webs, a menudo alarmantemente bien. La IF nunca será para todo el mundo, pero me gustaría que estuviese sobre la mesa como un medio viable de expresión artística.

Sobre las portadas artísticas, creo que la gente ha sido cautelosa en el pasado por sospecha hacia la IF ilustrada - malas sospechas en parte porque sólo artistas gráficos pueden hacerlo funcionar, pero también quizás en parte porque está asociado con el colapso de la gloria de la era comercial de la IF: se ve como terreno resbaladizo, una desviación de la pureza. Yo soy comprensivo con eso, y no estaría, por ejemplo, muy impresionado de encontrar dibujos en cada veinte páginas de una nueva novela de Ian McEwan. Por otra parte, no me espero de un nuevo libro de McEwan que tenga una portada de color beige uniforme.

ES: Sin embargo, uno puede impresionarse al encontrar una novela para niños añeja con las placas originales, o un manuscrito con las iniciales ilustradas, o un libro de texto con un mapa histórico dentro de las tapas. Hay un montón de usos para la ilustración en la IF más allá de tratar (y fallar) de emular los juegos gráficos de aventuras. Ha habido algunos juegos de IF que últimamente lo han hecho realmente bien, y me gustaría que fuese más fácil. Me gustaría poder escribir un juego que tenga una ilustración importante después de cada escena importante, por ejemplo. Probablemente una dibujada por otra persona que no sea yo, pero esto ya no viene a cuento. Es posible encontrar colaboradores para estas cosas.

Pero de cualquier forma, estabas hablando sobre las portadas artísticas...

GN: Creo que la gente tiene un nivel de comprensión sofisticado del nivel de manifestación artística de los



dibujos de portada: no pertenecen al libro, pero aún así sitúan el tono de la historia: y van y vienen con las nuevas ediciones. Creo que es bueno emplear la comprensión sofisticada que ya tenemos, en vez de perder una forma de expresión potencialmente interesante.

También hay razones prácticas para tener arte en las portadas: la mayoría de las herramientas para IF tienen sus orígenes en la era del FTP, cuando las imágenes en portada no habrían tenido sentido. Hoy en día tenemos que involucrarnos en la red, y el mundo de los blogs - un mundo de citación promiscua, y no sólo de texto, sino también de imágenes.

Finalmente, no es un accidente que Inform tenga una amplia suite de características para dar el toque final de publicación a los trabajos, y que un capítulo completo del manual sea sobre “Publicación”. Esto no es sólo una cuestión de proveer toda una completa solución como la cubertería de mi casa imaginaria de Charles Rennie Mackintosh. Es también una de las múltiples maneras en que Inform trata de manipular - perdonadme, de animar al usuario a producir algo terminado, y ordenado, en vez de algo improvisado.

ES: Creo que “seducir” es la palabra que estás buscando.

SPAG: ¿Hay algún plan de ofrecer el manual de Inform 7 en libro real, al igual que se hizo con la Guía del Diseñador de Inform 6?

GN: Sí, pero todavía no: seguro que habrá cambios, y quizás algún cambio mayor cuando Inform 7 encuentre a sus usuarios. Lo que realmente nos gustaría publicar - digo “nos” porque mientras yo he escrito el texto principal, Emily escribió la mayoría de los ejemplos - sería un elegante, casi libro de mesa. Uno cuyo diseño no evoque los libros de computación del estilo deslustrado de Addison-Wesley, sino más bien cómo esos libros de cocina que son todo un estilo de vida, o uno de esas guías de Photoshop mucho más estéticamente placenteras. Ciertamente me gustaría algo que descansase cómodamente abierto y plano. La impresión digital ha andado mucho desde la primera impresión del DM4 en el 2001, pero nuestras aspiraciones son probablemente ahora un poco más ambiciosas. Aún así, deberíamos ser capaces de hacerlo, si imprimimos la primera edición por suscripción, como David Cornelson hizo con el DM4: ya veremos.

De hecho, el manual es en realidad dos volúmenes diferentes intercalados: el texto principal y los ejemplos, los cuales están organizados en un libro de recetas buscando mostrar un comprensivo rango de técnicas. Desde un punto de vista, los ejemplos son anotaciones a pie de página del texto principal, y desde el otro es viceversa. Sobre la pantalla, uno lo puede tener de ambas formas, como el lector prefiera: para el manual impreso, deberemos de elegir.

SPAG: Has mencionado en las notas de este proyecto que estás intentando construir un modelo basado en reglas en vez de en objetos, para desarrollar IF. ¿Puedes explicar brevemente que significa esto?

GN: Esta es una idea de Andrew Plotkin más que mía. Como bien has dicho, he hablado de esto con cierto detalle en la redacción formal del proyecto, pero en general diría que uno de los mayores fallos en semántica de Inform 6 es que ata todos los eventos y comportamientos a un objeto individual (bien, o clases para ser justos: pero entonces no tienes ningún acceso fácil a la clase del objeto, por decirlo suavemente). Supón un evento posible en Alicia comiendo el pastel y disminuyendo de tamaño. ¿Es este un comportamiento de Alicia o del pastel? ¿Por qué tenemos que elegir? Los códigos fuentes de los juegos como los de Scott Adams “Adventureland”, el cual está lleno de objetos haciendo combinaciones de una cosa u otra, llegan a ser imposibles de leer de forma lineal (por ejemplo, respecto al guión). Peor aún, si hay un cambio en las reglas estándar del realismo (hacer que la gente pueda entrar en los contenedores, por decir algo) este puede ser completamente imposible de implementar, sin tener que reescribir trozos de la librería de Inform 6. Hay una presión constante para que la susodicha librería pueda llamar a más “puntos de entrada”, para proveer más ganchos para colgar código hecho a la medida, etc. El sistema crece sin parar más complejo y arcano - y nunca es suficiente.

ES: Por ejemplo, con “City of Secrets”, tuve que reemplazar la forma en que la librería maneja los verbos de movimiento para permitir usar a los jugadores el comando >VUELVE. En Inform 7 el mismo trabajo se consigue con unas cuantas líneas que añaden un paso más a la

acción IR, sin tener que desestabilizar las cosas que ya se supone que deben de pasar.

GN: Las reglas nos permiten tratar el modelo de mundo y el juego actual de forma intercalada. No existe ninguna dicotomía entre el modelo del mundo (fijo y de una validez universal) y los objetos en juego (libres de ser alterados pero de forma que sólo tienen una validez muy específica).

ES: Yo he encontrado que el aspecto de estar basado en reglas significa que yo teniendo que diseñar preliminarmente un sistema de forma medianamente eficiente (para conversaciones, o para algún propósito simulacionista, o cualquier otra cosa) y consigo tener la estructura funcionando de forma rápida. Aún queda bastante refinamiento que hacer después de ese punto, pero es comparativamente fácil de construir las nuevas características dentro del marco general sin tener que reescribirlo todo.

GN: Además, podemos escribir el código fuente en cualquier orden que pensemos que es mejor. De forma que una vez que la estructura está en su lugar, es muy fácil de ordenar - reconfigurarlo todo bajo unos encabezamientos adecuados, por decir algo, sin afectar a su funcionalidad. Yo mismo reorganicé “Reliques of Tolti-Aph” dos o tres veces hasta que estuve contento con la descomposición de capítulos y secciones. Actualmente pienso que esta libertad añade considerablemente poder expresivo al lenguaje incluso cuando no resulta en ninguna diferencia con el resultado final - me permite tener el texto del código de una forma que cuando vuelvo a leerlo refleja en que manera pensaba yo sobre el problema.

SPAG: Recientemente vosotros dos publicasteis tres juegos de demostración como un anticipo de Inform 7. Algunos efectos bastante sofisticados se podía ver en ellos, efectos que habrían requerido una capacidad considerable de programación, e incluso en unos cuantos casos recurrir al código ensamblador de la máquina Z, para conseguirlo. ¿Fueron escritos estos juegos completamente en el lenguaje natural de Inform 7?

GN: “Reliques of Tolti-Aph” - una pieza frívola de IF, cuyo propósito real es testear si Inform podría manejar puzzles

altamente algorítmicos - está escrito completamente en lenguaje natural, cerca de 33.000 palabras. El texto puede ser leído en la web de Inform.

ES: No hay casi ningún uso de Inform 6 en los míos también; todos los efectos de pantalla y líneas de estado dependen de extensiones incluidas en I7. (Las extensiones bajan hasta el código ensamblador de la máquina-Z, pero el usuario de la extensión no tiene que preocuparse por ello.)

GN: También puede ser valioso mencionar que todos esos tres “trabajos-ejemplos”, como se les podría llamar, fueron escritos muy rápido - “ROTA” en unas cuantas tardes libres en menos de una quincena, por ejemplo, más un poco de tiempo para testeo.

SPAG: Dos dificultades típicas en el desarrollo de IF es modelar líquidos y el modelado de cuerdas. ¿Ayudará Inform 7 en algo de esto?

ES: Ninguno está construido en el modelo de mundo por defecto, pero yo misma he escrito algunos ejemplos de código para manejar cuerdas, y diferentes piezas de código para implementación de líquidos. Estos van desde los muy simples (contenedores que simplemente están llenos de diferentes niveles o vacíos) hasta un completo sistema de mezclas que recuerda los componentes y automáticamente identifica las recetas (así que si has echado las cantidades exactas de zumo de naranja y champán, por decir algo, el sistema renombrará el líquido como “mimosa”, con el apropiado nombrado y parseado).

GN: ¿Eso es mimosa? Me gustaría que la gente dijese simplemente zumo de naranja y champán -

ES: Sí, bueno, evidentemente no todo el mundo quiere ese nivel de complejidad.

Igualmente, hay un número de otras cosas similares en los ejemplos: modelos para diferentes tipos de conversación, teléfonos, objetos que pueden ser destrozados a sus partes componentes, cortar, quemar, tratamiento de luz más sofisticado, PNJ que buscan por metas, parseado de palabras clave y adverbios, ayuda automática para

novatos atascados, organización por guión y escenas en vez de por localizades, y así sucesivamente. Algunos de estos son problemas de simulación muy estándar, y otros tienen más que ver con pasar por encima enteramente del comportamiento por defecto del modelo de mundo y conseguir ficción interactiva que se comporte de una forma absolutamente diferente. Mientras escribía los ejemplos gaste una enorme cantidad de tiempo rastreando a través de las librerías de extensión, correo de la RAIF, el IFwiki - cualquier lugar donde cualquiera podría haber escrito algo sobre tratar de implementar una cosa realmente difícil - y traté de implementar estas cosas al menos a un nivel básico en I7.

A veces me topé con problemas, y entonces acosé a Graham para añadir ciertas características. Unas cuantas de estas implicaban reconsideraciones mayores sobre cómo el modelo trabajaba - los personajes no-jugador ahora están manejados más o menos a la par de las acciones del jugador, así que es posible hacer que las mismas reglas se apliquen a ambos. La ausencia de esto siempre me ha resultado como la mayor desventaja de Inform 6; combinado ahora con los procedimientos del manejo de acciones de Inform 7, esto significa que el comportamiento de búsqueda de metas puede ser escrito para PNJs usando los mismos mecanismos que usamos para escribir acciones implícitas para el jugador.

Similarmente, Inform 7 tiene un mecanismo más desarrollado para manejar la salida de datos. Fue por una conversación con Nick Monfort en la cual me convenció de que debíamos de pensar en las descripciones y en la salida de datos como aspectos separados del sistema, esencialmente, y al lado del parser y el modelo del mundo; y aunque hay bastante más cosas que uno podría hacer con esto, es mucho más fácil hacer cosas como estar al tanto de lo que el jugador ha escrito, y también escribir ricas y complejas escenas descriptivas que depende de lo que está presente y que no parezcan tan auto-generadas.

Pero bastante a menudo encontré que Inform 7 ya proveía de nivel que yo necesitaba, o que requería sólo una modificación menor, lo cual lo encontré alentador.

Así que espero que la gente sea capaz de coger y adaptar

ROTA, W&W e Inform 7

todo esto de la manera que ellos encuentren mejor para el juego que esten escribiendo - y, por supuesto, la gente que desarrolla sistemas muy elaborados pueden, como siempre, ofrecerlos como extensiones. De ningún modo me creo la ilusión de que estos ejemplos son la última palabra en cualquiera de las áreas que estos cubren. Pero hay cierto tipo de propaganda intencionada en escribir un montón de disparatados ejemplos que implican completamente diferentes tipos de IF: quería mostrar algo de la verdadera flexibilidad del sistema, y alentar a los autores a ir más allá de los paradigmas usuales. Hemos tenido algunas discusiones interesantes en los grupos de noticias durante todos estos años sobre si la IF debería estar menos basada en habitaciones geográficas, un modelo físico simple, y así sucesivamente; aquí, creo, está esa herramienta apropiada para escribir estos trabajos.

SPAG: ¿Os ha dado vuestro trabajo en el procesado del lenguaje natural, para el lado de la programación de Inform 7, alguna comprensión sobre qué sería útil de mejorar en nuestro parser dentro del juego, o estamos hablando aquí de manzanas y naranjas?

ES: Hm, bien. Es cierto que me ha hecho darme cuenta de las cosas que deseo para que un parser maneje dentro del juego, inteligentemente, algunas de las cuales ya han sido implementadas, y el resto de las cuales me gustaría ver después. Por otra parte, no se mucho sobre las capacidades de esto. Inform 7 es capaz de extrapolar un buen montón de información implícita del texto que se le da, y yo estaría interesada en algo similar para un juego de IF, pero al mismo tiempo imagino que habría problemas de velocidad.

GN: Es, de alguna forma, la otra cara de la moneda. Me molestaba que Inform 6 no fuese capaz de parsear el código fuente de la misma forma que la librería de Inform 6 parseaba los comandos del juego - el último es un poco más espabilado lingüísticamente. Pero como dice Emily, algo más hay que se podría hacer aquí.

SPAG: Inform 7 actualmente no soporta la máquina virtual Glulx, pero entiendo que los planes están trabajando en ello. ¿Hay algún plan en expandir el lenguaje para soportar el despliegue de

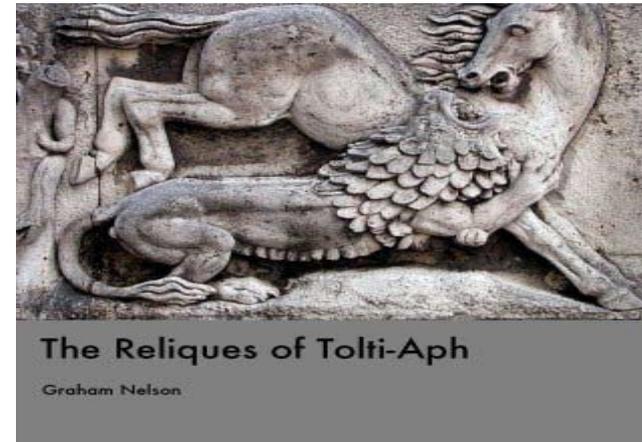
imágenes o la reproducción de sonidos dentro del nivel del lenguaje natural de Inform 7? ¿Sustituirá Glulx a la máquina-Z como el estándar de la máquina virtual de Inform 7 en algún momento?

GN: Sí, con cautela, sí, y ya veremos - no pretendo forzar de ninguna manera ese cambio de fidelidad. Inform 7 hace código-Z el cual funciona muy bien, aunque he publicado una nota sobre qué debería de hacer un intérprete para tener una vida más fácil a la hora de ejecutar los juegos de Inform 7 (notablemente, tener una capacidad de pila más larga). Pero es fácil alcanzar los límites de la máquina Z, ciertamente "Reliques of Tolti-Aph" llega justo a éstos. Codificar en Inform 7 hace que sea muy rápido añadir bonitos y vagos extras no esenciales (no sólo tenemos a Teddy Roosevelt sino que añadamos esa cabeza de bisón en esta pared, oh, y un oso disecado, porque no, y...), esto hace que se alcancen los límites muy pronto. Y ciertas técnicas de Inform 7 usan mucha memoria - relaciones del tipo varios-a-varios sobre tipos amplios, por ejemplo.

ES: Yo estoy realmente interesada en conseguir la habilidad de soltar imágenes y sonidos por mi misma, así que ocasionalmente levanto este tema. Hasta el momento hemos estado preocupados con algunas funcionalidades básicas, pero ya llegará la hora, espero.

GN: Oh sí, eventualmente espero tener "Figuras", justo como el ejemplo de Emily de un libro para niños ("Figura 6. El forastero de nariz aguilena, su mano temblorosa, apuntando el revolver hacia Biggles").

...



Nombre: The Reliques of Tolti-Aph
 Autor: Graham Nelson
 Email: ¿?¿?
 Parser: iinform 7!
 Plataforma: multiplataforma
 Disponibilidad: Freeware
 Página web: <http://plover.net/~emily/ROTA/>
 Año: 2006
 Tipo: rol, fantasía medieval
 Revisión: 1

El Juego.

Reliquias de Tolti-Aph (o ROTA para los amigos) nos situa en la piel de un joven mago que recién acabado en el instituto de magia, se plantea el dilema qué hacer con su vida, su futuro y sus recién aprendidas dotes. La triste realidad es que la civilización de por sí no aporta suficiente experiencia y peligro para vivir más allá de una existencia triste, monótona y aburrida sin pasar de un nivel 3 a base de observar a las mozas pasar. Nuestro joven amigo, en el periodo vacacional, decide ir a descansar a un sitio muy interesante allá en las montañas: el estudio de su tatarra-tatarra-abuelo. Donde encuentra un libro llamado "Reliquias de Tolti-Aph", que habla de una isla con



El Clerigo Urbatain

una ciudad abandonada, llena de peligro, monstruos y objetos mágicos. Así que decide ir hasta allí para obtener un nivel 5 del cual poder alardear ante los amigos.

Este es el último juego de Graham Nelson, por supuesto en inglés... que para quien sea un ignorante aventurero, o haya estado ausente o dormido durante... toda la era aventurera última, es el autor,

aparte de Inform, de quizás los juegos más importantes de la aventura moderna: Curses y Jigsaw. Pero ROTA no es un juego de tal calibre, es más un divertimento ligero, pero je... es un divertimento de la mano de Graham, y os aseguro que sobre todo es eso: divertido.

Tolti-Aph es un eterno de fantasía medieval con más de 15 monstruos, repleto de puzzles, que el jugador podrá confrontar con su inteligencia, fuerza bruta o magia. Vamos que este juego reúne en un sólo paquete todo lo que un aventurero clásico le mola: un buen sistema de magia, un sistema de lucha sostenido por unas reglas simples de rol, y buenos puzzles a resolver de forma completamente libre (si la lógica lo permite, claro).

Los puzzles están perfectamente contextualizados y esto crea un escenario creíble e interesante, donde cada elemento tiene su explicación y resulta lógico que estén ahí: las armas se le caen a los enemigos derrotados, o podremos registrar los restos de los aventureros caídos en las múltiples trampas de las ruinas, por ejemplo; ¿qué hace el goblin Vish ahí? pues es el centinela del campamento que está más abajo, ¿porqué este sitio está plagado de arañas? pues porque esta casa en concreto era la de un farmacéutico que en realidad coleccionaba arañas;

muerto el farmacéutico... etc. Y es que son puzzles de la mano del creador de "The Craft of Adventure", o como lo conocemos en español "El Arte de la Aventura" (búscalo en informate!: <<http://caad.es/informate/>>). Todo esto consigue dar una especie de hilo argumental al entorno, lo que suple con creces la carencia de un hilo argumental definido en la misión del personaje jugador. Recordemos que el joven mago simplemente quiere llegar al nivel 5, por tanto en el fondo el juego no es más que una fiesta de puzzles. No quiero decir que falte motivación, porque el juego me ha enganchado mucho desde principio a fin, y el fenomenal entorno y los puzzles te mantienen en vilo hasta el final. Pero precisamente el final ganador es un poco insustancial debido a la insulsa naturaleza de la misión. Es como la Juguetería... ¿que tiene de divertido hacer 6 puzzles al azar en una juguetería y luego salir de ella? Nada, claro, pero ROTA no es el caso gracias a esa contextualización y al entorno.

La literatura de ROTA es brillante y evocativa como sólo Graham Nelson puede hacer. La descripción de los lugares está hecha de forma sencilla nada gótico que relata de forma natural el entorno al que se enfrenta el jugador, es por esto que las salidas no son listadas de forma directa y muchas salidas no son nada obvias; simplemente están integradas en la descripción, para mi, la forma ideal de exponer una localidad y sus conexiones. Y lo mejor de todo para mi es la customización muy básica de los objetos, lo cual da mucha vida a todo el entorno, por ejemplo, la pequeña serpiente metálica es una gran muestra de cómo embellecer un juego con unos cuantos mensajes adecuados para un PNJ. Además, la literatura está cargada constantemente de humor que nos hará sonreír más de una vez, sin menoscabar en la ambientación.

El juego es de corte clásico hasta en su implementación. Puede parecer raro de la mano del mejor conocedor de Inform, y mucho más en estos tiempos donde hay gente pregonando por ahí sobre el nivel de profundidad de la implementación y cosas de esas, pero esto tiene su lógica, y quedará explicado más adelante. El juego está repleto de "No veo eso por aquí" y demás respuestas por defecto del modelo de mundo al que inform nos tiene acostumbrados. Es más, en cada localidad, los elementos de la

descripción que son meros adornos superficiales, ni siquiera están metidos como irrelevantes... sencillamente son ignorados. Y pocos elementos están programados como escenario.

Y como todo juego de fantasía clásica, como no... ¡no podía faltar un laberinto! El Laberinto de Las Bestias Reales:

El laberinto es quizás... la parte más... no se como expresarlo... no me gustó mucho porque es poco descriptivo. Es un laberinto generado dinámicamente y consistentemente mientras juegas, con un límite de 36 habitaciones. Pues cuando alcanzas ese límite sencillamente unos alegres fantasmillas nos avisan de que el laberinto "se ha gastado". El mapeado resultante es consistente, vamos que no es un laberinto absurdo típico típico aventurero, es más una mazmorra aleatoria típica de roguelikes. Pero las descripciones de las localidades comunes es minimalista, incluso a veces hay escaleras escondidas que de ninguna manera están integradas en el entorno o hay forma de descubrirlas salvo probando. Afortunadamente el laberinto tiene algunas localidades especiales que dan algo más de variedad y color a esa monotonía, pero nada del otro mundo. También hay monstruos y objetos mágicos, pero ambos resultan en una jugabilidad descompasada, o lo mismo sucumbimos ante una ingente cantidad de enemigos, o los objetos mágicos encontrados dentro del laberinto son demasiado poderosos y los enemigos resultarán patéticamente débiles bajo nuestra lanza. Esto último impide que como reto final hubiésemos podido enfrentarnos realmente a un laberinto difícil con nuestros propios recursos y nuestros más poderosos hechizos y estrategia. Una pena. Pero bueno... puede resultar también difícil de verdad pues hay cuatro retos distintos a afrontar dentro, y tendremos cuatro intentos para resolver el laberinto logrando cualquiera de esas misiones. Por otro lado, los fantasmillas esos de que he hablado, son unos anfitriones geniales para invitarnos amablemente a jugar en el laberinto, sin duda unos grandes candidatos al premio de mejor PNJ. Además, como proeza técnica, el laberinto en sí me parece asombroso, y es realmente útil poder tenerlo disponible en este universo creado por Graham Nelson, llamado...

W&W: Woodpulp and Wyverns.

El juego está basado en las reglas de un sistema de rol llamado W&W, algo así como Wyverns y Pulpadomadera (¿que diferencia hay entre un wyvern, un dragón de agua o una hydra?, me pregunto), de corte simple, ideal para aprender o iniciarse en el rol; ya que en este universo ficticio, las personas conviven con las reglas de combate y los puntos de fuerza de forma natural, y por esto al examinar un arma, directamente nos da su estadística de daño. Al descargar un golpe se nos explicará con detalles todo el proceso hasta calcular el daño final. Veamos un ejemplo:

Comenzamos el juego con una fuerza total de 14.

> i

Llevas:

- un jubón de cuero (daño -1) (puesto)
- una daga (1d3 de ataque)
- un pergamino en blanco
- un bitácora de aspecto nuevo

Tienes los siguientes hechizos aprendidos de memoria
detectar trampa (defensivo): coste 1 fuerza
conocer naturaleza (arcana): coste 1 fuerza
moldear vara (arcana): coste 2 fuerza, requiere madera
memorizar (arcana): coste 3 fuerza
exorcizar nomuerto (defensive): coste 7 fuerza, requiere metal

> ir al norte

Camino de Grava

Incluso el improvisado pavimento desaparece aquí y el carril degenera en un camino de grava surcado por rodaduras de carros y aplastado por todos lados por innumerables huellas no humanas de pies desnudos

Vish, un centinela goblin armado con una lanza, sisea con furia al verte profanar su reino.

Atacas a Vish, apuñalando con la daga, haces un tirada de ataque de (1d20) de 17, +1 por tu nivel - acierto (11 a 19), haces 1d3 de daño: 1d3: 3 puntos, hieres a Vish y lo

dejas con una fuerza de 2.

Vish te ataca, arremetiendo con la lanza, hace una tirada de ataque (1d20) de 12 - acierto (11 a 19), haciendo un daño: 1d6: 1 punto, reduciendo tu fuerza a 13.

Combate> score

Eres un usuario de magia de nivel 1, con 0 puntos de experiencia. Necesitas 50 puntos para progresar al siguiente nivel.

Combate> z

Atacas a Vish, apuñalando con la daga, haces una tirada de ataque (1d20) de 3, +1 por tu nivel- fallo (3 a 10): ¡no haces daño!

Vish te ataca, arremetiendo con la lanza, haciendo una tirada de ataque (1d20) de 12 - acierto (11 a 19), haciendo un daño de 1d6: 5 puntos: el jubón de cuero absorbe 1, dejando 4 para recibir, reduciendo tu fuerza a 9.

Como podeis ver es suficientemente auto-explicativo.

Este sistema de W&W es realmente sencillo en cuanto a combate. Los combatientes golpean por turnos usando automáticamente la mejor arma que tienen en el inventario. El jugador al encontrarse con un enemigo, queda automáticamente bloqueado en combate, por tanto no hará falta indicar nunca qué se desea atacar y con qué, ya que el juego lo hace por sí sólo (a menos que deseemos lanzar un ataque sorpresa ante un enemigo despistado). Durante el combate podremos consultar el inventario, lanzar hechizos (sólo ofensivos o defensivos) y tratar de huir (con la correspondiente tirada de salvación). Incluye además daños críticos (sacando un 20 en el 1d20) donde se golpea con el máximo potencial del arma o se hace doble de daño (con esta daga sería un 3 por 2, 6), y fallos críticos (sacando un 1 o un 2) donde además de fallar se nos caerá el arma al suelo, lo cual en la vorágine del combate, fácilmente se nos puede pasar por alto el volver a recuperarla.

No se contemplan lanzamientos de objetos a modo de arma. Y, en general, acciones difíciles (como por ejemplo, escalar una montaña escarpada) requerirán tiradas de salvación y gasto de fuerza.

Para los lectores avisados, al ver el inventario, se darán cuenta de que los hechizos consumen fuerza al lanzarlos... .. sí, sí, habeis leído bien, no existe “maná” en W&W ni nada parecido; la energía mágica necesaria para invocar sale directamente de la fuerza del usuario. Por tanto, el gasto de fuerza se producirá constantemente para lanzar hechizos, esfuerzos extremos (para un mago de constitución débil), y daño por combate. Por lo que muy a menudo nos encontraremos en la tesitura de lanzar un hechizo defensivo u ofensivo que nos reducirá la fuerza, como prevención de que una criatura chungu nos la reduzca aún más (a o para acabar muerto. No se permite lanzar hechizos cuando la fuerza de un usuario está a 1). Esta decisión de diseño obliga al jugador a medir constantemente sus pócimas para recuperar fuerzas, así como la estrategia para eliminar a un bicho. To spell or not to spell, that is the question.

Esto se ve agravado aún más al inicio del juego. El sistema W&W no permite grabar la partida en cualquier lado, sino en lugares seguros donde se pueda descansar y reponernos de las heridas. Y tal lugar no existe en Tolti-Aph, por tanto no podremos grabar la partida hasta encontrar un hechizo de “Crear Santuario”. Una vez en poder de tal hechizo la cosa se estabiliza y ya se convierte en una aventura más normal.

Se ganan puntos de experiencia de la forma habitual: combatiendo y ganando, lanzando hechizos, o realizando tareas heroicas (completando una misión del laberinto) o resolviendo un puzzle. Al alcanzar cierto nivel de experiencia, se sube de nivel, lo cual permite tener más probabilidades de acertar al golpear y de conseguir un daño crítico. Los hechizos lanzados nos dan experiencia sean exitosos o no, y por dos veces, con lo que conviene probar bien todos ellos.

El sistema de magia es un híbrido entre el clásico sistema de los juegos de Infocom, donde hay que memorizar los hechizos antes de usarlos; salvo por la ventaja de que en W&W no se olvidan una vez usados, no como en Balances (que es otro ejemplo de programación creado por Graham Nelson para inform 6) o en Spellbreaker, que podía convertirse en un tedio; y cualquier otro sistema de magia dependiente de la materia, como en Red Moon de level

donde es necesario la presencia de ciertos objetos para lanzar cierto hechizo, o que el hierro impedía hacer magia. En W&W la magia puede o no ser dependiente de la materia, es por esto que el hechizo “Know Nature” (Conocer Naturaleza) es de los más importantes. Se puede requerir para lanzar un hechizo: o metal, o madera, o carne, o arcilla, etc; o nada simplemente (bien más concretamente aire, pero de ello siempre hay en abundancia). Es más, cuando un hechizo es extremadamente poderoso, o el objetivo a hechizar es demasiado grande en resistencia, el objeto que sirve de catalizador puede incluso desaparecer. Esto es importante, porque entonces habrá que racionar bien los objetos de naturaleza que nos sirvan para lanzar hechizos importantes para avanzar en el juego. Incluso es posible agotar un valioso recurso y quedar atascado irremediablemente en el juego, o incluso ver desaparecer tu espada!. Así que... graba a menudo la partida en diferentes estadios de tu aventura, y con diferentes archivos de grabación.

Según dice Graham en la “ayuda” del juego, W&W será completamente extraíble y reutilizable para poder crear nuevos escenarios basados en este sistema. Mola, a mí me ha divertido mucho la sencillez de uso de W&W, y ojalá los usuarios se animen a crear más historias basadas en este sistema de rol. Y esto me lleva a...

Inform 7.

El 2 de marzo del 2006 Graham Nelson y Emily Short revolucionan una vez más el mundo de la Interactive Fiction:

http://groups.google.com/group/rec.arts.int-fiction/browse_frm/thread/c5b9584464240a04

Juntos lanzan al if archive 3 juegos completamente nuevos: Reliques of Tolti-Aph, Damnatio Memoriae y Bronze. Los dos últimos creados por Emily Short. Damnatio Memoriae es un mini-juego usando una vez más el sistema de magia que Emily creó para el juego Saviour Faire. Y Bronze es una adaptación del cuento La Bella y la Bestia. Junto a los tres juegos vino la declaración explosiva de que estaban contruidos en Inform 7, una reelaboración completa del modelo de sistema de creación

de historias interactivas. Lo cual significa que inform ha sido reconstruido completamente desde 0. Bueno en realidad no tanto... más bien el nuevo inform descansa sobre inform 6.

Pero, el modelo del mundo sigue siendo el mismo. ¿Qué significa esto?, un vistazo breve a algunas acciones del juego nos lo aclarará:

> version

The Reliques of Tolti-Aph

A W&W Scenario by Graham Nelson

Release 1 / Serial number 060228 / Inform 7 build 3F39 (I6/v6.30 lib 6/10N)

Identification number: //AC736F19-3C4D-461E-9C84-49A759C72F42//

Standard interpreter 1.1 (4F) / Library serial number 991113

Standard Rules version 1/051107 by Graham Nelson

> examine me

As good-looking as ever.

> jump

You jump on the spot, fruitlessly.

> examine wall

(the old wall turret)

You see nothing special about the old wall turret.

> examine walls

You can't see any such thing.

Lo que obtendremos de base programando con inform 7 será exactamente el mismo comportamiento, los mismos mensajes de siempre que tanto mosquean a ciertas personas je, je, je de inform 6, en definitiva el mismo modelo de mundo. Sabia decisión, en mi opinión, ya que ha sido un modelo flexible e imbatible a lo largo de estos más de 10 años! ya... increíble.

Esa es la explicación del por qué ROTA es minimalista en cuanto a cambios del modelo de mundo (ya sabes, la ausencia de decorados, e incluso el no uso de irrelevantes

y todos esos You can't see any such thing.) ROTA no es más que un ejemplo práctico sobre cómo programar aventuras y sobre cómo implementar cosas técnicamente complejas tales como el laberinto. Es por esto que Graham se ha centrado en el modelo de mundo que inform 7 proporciona, sin salirse en lo más mínimo.

Pero contra todo pronóstico, la reacción de la comunidad IF fue controvertida. Parece que la gente se atemorizó ante lo desconocido, y se han aferrado a la antigua doctrina del inform 6, es normal... pensemos que no valdrán librerías, ni códigos viejos, todo tendrá que ser reconstruido desde cero. Incluso las librerías que aportan idiomas diferentes al inglés ya no valdrán, con lo que habría que comenzar de nuevo toda la localización. En la actualidad inform 6 habla desde el inglés nativo hasta Finlandés, pasando por Alemán, Italiano, Francés, y nuestro bizarro informATE!, etc. No es tarea de dos días... Sin hablar ya de la documentación, tutoriales, etc. Todo esto era especulación y un poco de desconfianza en la capacidad de Graham para revolucionar de nuevo el mundo de la aventura. Y efectivamente todos los temores eran infundados.

Un mes después el 30 de abril del 2006, Graham lanza la primera beta pública de inform 7, en la misma fecha y aniversario en que se lanzó inform 1, en el año 1993. Y efectivamente es una revolución, es un salto cualitativo inconmesurable.

Cuando uno instala inform 7 beta (de momento sólo para Machintosh o Windows) lo que más llama la atención es que es un sistema de creación de historias completamente integrado en una sola aplicación. Un IDE con forma de libro abierto donde el creador escribe en lenguaje natural en inglés en la página de la izquierda, y el resultado de la compilación o ejecución del juego en curso se muestra en la derecha. Bueno en realidad en cada página se puede visualizar desde lo que nosotros escribimos, hasta la documentación o ejemplos prácticos o la ejecución de la obra. He dicho que el programador escribe la aventura en lenguaje natural...

Esto es... hemos especulado muchas veces si se podría realizar un juego con el paradigma de la programación

lógica y programación declarativa, llegando a la conclusión de que era inútil o imposible o una quimera. Pero Graham Nelson lo ha logrado. Para ello inform 7 no usa el completo lenguaje natural, sino un subconjunto de él para que I7 pueda entenderlo y procesarlo. Es algo así como el subconjunto del lenguaje natural usado en las leyes, o el usado en programas de diagnóstico médico, donde se pueden establecer definiciones concretas nada ambiguas.

Se podría decir de forma inexacta que es un precompilador el cual transforma nuestras entradas en lenguaje natural en código inform 6. Por tanto I7 se apoya y se nutre de la capa inferior de inform 6, con lo cual es posible seguir creando juegos programando de la manera que ya conocíamos, se pueden usar las librerías que ya hay (creo, y creo bien, porque actualmente ya hay gente hackeando I7 para que hable otros idiomas).

Pero... me pregunto yo... ¿Quién va a querer volver a programar en inform 6?

Se podría pensar en que quizás es útil para codificar mundos no muy complejos y que no se salgan del modelo de mundo estándar, pero el sistema ha permitido a Emily Short y a Graham realizar ejemplos complejos, y según ella, es mucho más fácil remodelar el modelo, o modificarlo y adaptarlo al gusto del usuario creador de historias.

Veamos un ejemplo de un código fuente de I7, por si aún no os habeis dado cuenta de las repercusiones de todo lo que he dicho:

“Cave Entrance”

The Cobble Crawl is a room. “You are crawling over cobbles in a low passage. There is a dim light at the east end of the passage.”

A wicker cage is here. “There is a small wicker cage discarded nearby.”

The Debris Room is west of the Crawl. “You are in a debris room filled with stuff washed in from the surface. A low wide passage with cobbles becomes plugged with

mud and debris here, but an awkward canyon leads upward and west. A note on the wall says, ‘Magic word XYZZY’.”

The black rod is here. “A three foot black rod with a rusty star on one end lies nearby.”

Above the Debris Room is the Sloping E/W Canyon. West of the Canyon is the Orange River Chamber.

Yo soy muy optimista respecto a la posible traducción de inform 7 a otros idiomas. Yo contemplo varias capas en la localización. Para empezar, como I7 se posa sobre inform 6, ¿esto quiere decir que las librerías de otros lenguajes siguen funcionando? Aún así, sería crear un juego en... alemán, por ejemplo, pero usando el lenguaje natural en inglés. ¿Se podrá traducir también el módulo de parseado del IDE de I7 sobre el lenguaje natural? ¿Se podrían escribir en lenguaje natural alemán, juegos en inglés o español? Seguro que si, y porqué no decirlo, yo estoy realmente emocionado con la idea.

Para los usuarios hispanohablantes este paso supone una oportunidad única de volver al redil e iniciar una traducción sólo de mensajes y gramática de Inform 6 y así beneficiarnos de las futuras ampliaciones que salgan en la comunidad internacional, desde que alrededor de 1993 iniciamos nuestro propio periplo en solitario con informATE! con la afortunada o desafortunada decisión por parte de Zak de traducir absolutamente todo lo posible de inform a español (yo creo que sabia decisión). Afortunadamente el estado actual de informATE! es bastante estable y creo que es la hora de tener 2 vías de desarrollo en nuestra comunidad: para los usuarios que no entiendan ni papa, o muy poco de inglés, informATE! actual es más que perfecto para ellos, en cambio para el resto de nosotros que nos sintamos a gusto trabajando en “spanglish” seguro que sabremos aprovechar las nuevas bondades de inform 7. Como ya he indicado, yo soy optimista sobre una completa traducción del sistema, permitiendonos crear juegos en español o cualquier otro idioma, en lenguaje natural español. Que pasa, ¿No puedo soñar? Efectivamente este será un camino que habrá que recorrer, y realmente ignoro si será difícil o si la modularización lo permitirá realizarlo sin grandes

efectos secundarios o sin tener que aislarnos como ya pasó con informATE!.

Yo sí puedo soñar con un Inform 7 completamente en español:

“Entrada de la cueva”

La Gatera Empedrada es una habitación. “Estás reptando sobre guijarros en un pasaje bajo. Hay una luz tenue hacia el este en el final del pasaje.”

Aquí hay una jaula de mimbre. “Cerca hay abandonada una pequeña jaula de mimbre.”

La Sala de los Escombros está al oeste de la Gatera. “Estás en una sala de exombros repleta de cosas arrastradas dentro por el agua desde la superficie. Un pasaje bajo con guijarros se atora con barro y demás restos, pero un angosto desfiladero conduce hacia arriba y al oeste. Una nota en la pared dice, ‘Palabra mágica XYZZY’.”

Aquí hay una varita negra. “Una varita negra de medio metro de larga con una rútica estrella en un extremo está tirada aquí cerca.”

Sobre la Sala de Escombros está el Cañón E/O Inclinado. Al oeste del Cañón está la Sala del Río Naranja.

La revolución no lo sería tal si no estuviese bien acompañada: I7 o el IDE de I7 incorpora unas herramientas muy poderosas que facilitarán la vida del creador de forma que el betatesteo se convierte en una cosa de risa. Para empezar, cada vez que deseemos ver nuestros progresos podemos darle al botón PLAY, el cual analizará y compilará el texto escrito. Si no tiene éxito nos informará de qué cosas no ha entendido y nos ofrecerá una serie de soluciones y ejemplos prácticos según el contexto de lo que estemos escribiendo. Además tendrá enlaces directos al código conflictivo que impide la compilación (o sea que se acabó buscar las líneas de los errores con las confusa información del compilador inform). Si tiene éxito, automáticamente en la página de la derecha comenzará la ejecución de nuestro juego. Podemos jugar e ir añadiendo cosas al código al mismo tiempo, todo en el mismo espa-

cio de trabajo de I7 y de un sólo vistazo. Una vez añadido algo, sólo debemos de pulsar de nuevo en PLAY para ver los cambios realizados. Además tiene un botón llamado REPLAY, el cual hace exactamente lo mismo que PLAY sólo que además recordará los comandos escritos anteriormente en nuestra partida, permitiendo llegar al punto donde estábamos visualizando nuestra creación andar con vida propia.

Además incluye una cosa llamada Skein (madeja de hilo) el cual representa un árbol de acciones de las partidas realizadas en cada compilación; un Índice completísimo de todo el modelo de mundo, incluso del mundo creado hasta el momento por el autor; y un transcript (actualmente inexistente en la beta de windows) de la actual jugada. Estas herramientas juntas permiten al creador ir adelante y atrás en las acciones probadas en el juego. Y durante el desarrollo se irá convirtiendo en una amplia madeja de órdenes que permiten testear con un sólo click de ratón, toda una de las ramas del juego. El transcript permite cargar un transcript ideal hecho a mano, y con una ejecución de comandos de la madeja de órdenes, comparar una a una las respuestas del parser y llevar la cuenta de las actuales diferencias. Sinceramente... en la actualidad me es imposible expresar mejor la enorme utilidad de todo esto, pero suena impresionante.

Inform 7 incluye la blorberización por defecto como parte del sistema. Esto quiere decir que por defecto I7 incluye una capa de empaquetamiento de recursos, pudiendo entonces meter archivos de sonido o imágenes, tal y como sucede hoy en día con los blb de glulx. Cuando descargeis los juegos encontrareis algo como esto:

DM.zblorb	373 Kb
Bronze.zblorb	470 Kb
ROTA.zblorb	542 Kb

Lo primero que salta a la vista es la extraña extensión zblorb del los archivos... siguen siendo Z pero están incrustados en un archivo blorb junto con material multimedia que creo... sólo se limitarán a portadas. Esto hace que los archivos resultantes sean la segunda cosa extraña que salta a la vista, lo que pesan... visiblemente mucho más que un archivo Z normal. Lo cual resulta ex-

traño porque los intérpretes habituales no muestran ni un ápice de pixels, es más... ni siquiera pueden ejecutar estos Z nuevos empaquetados en blorb. En el momento de escribir esto, sólo hay 2 intérpretes que podrán leer los juegos: Zoom para Machintosh y GNU/Linux, y Windows Frotz. Esto nos aporta una tercera clave sobre inform 7: ha estado arropado en silencio, en secreto, por los amigos más estrechos de Graham Nelson, tales como Zarf, la propia Emily, David Kinder, Andrew Hunter...

Y efectivamente cuando un usuario ejecuta uno de estos nuevos Z se topará con esto:



De momento la inclusión de recursos multimedia en la máquina Z no irá más allá una mera portada como es el actual caso. Pero en la publicación de la nueva versión de Windows Frotz se habla incluso de la capacidad para leer sonido Ogg gracias a nuestro querido David Moreno. Pero eso no quiere decir que el nuevo inform 7 sustituirá a glulx, sencillamente lo incorporará en un próximo futuro, pero no inminentemente.

La publicación también está integrada en inform 7, de forma que además de poder incluir una portada como si de un libro se tratase, el sistema podrá crear una web lista para cargar en internet, donde esté toda la información del juego, portada, descargas, etc. Así como incorporar soluciones. Sin ir más lejos Bronze lo ha usado para su mapa y solución, Emily no ha tenido que perder el tiempo en escribirla a mano, sencillamente ha dado a un botón y I7 lo ha extraído directamente de una rama ganadora de la madeja del juego.

Lo mejor de Inform 7 sin duda es que sienta un precedente sobre hacia donde deben ir los sistemas de creación

de aventuras. Y cualquiera de ellos puede directamente plagiar las herramientas de Inform 7 y convertirse en igual de potente. Pues no todo el mundo va a querer programar en lenguaje natural, unos prefieren la orientación a objetos de TADS 3, o un IDE integrado en plan Adrift, o Superglús, pero efectivamente, convertirse en una suite con herramientas tan potentes como las de Inform 7, les dará el impulso necesario para poder competir. Pero de momento I7 gana la partida, sino atentos a la próxima IFcomp, ya veremos si I7 no consigue aumentar la producción de juegos sino duplicarla.

Termino ya este breve mirada a I7, para saber más sobre el tema podeis leer los hilos siguientes de la comunidad IF:

http://groups.google.com/group/rec.arts.int-fiction/browse_frm/thread/f5919cf1b49badac/17791dfefec46e0#17791dfefec46e0

http://groups.google.com/group/rec.arts.int-fiction/browse_frm/thread/926d96e490e01773/b6fbc979f2acdbc9#b6fbc979f2acdbc9

http://groups.google.com/group/rec.arts.int-fiction/browse_frm/thread/62bda325c158f217/f27fafd6ce3bfc6a#f27fafd6ce3bfc6a

Y además os he traducido la entrevista a Emily y a Graham con permiso de nuestro gran hermano SPAG, que os aportará mucha más información útil que mis vagas impresiones os pueda dar.

Recursos:

Bueno, sacudo la cabeza, es difícil volver a pensar en el juego después de divagar y practicar con esa maravilla llamada inform 7; para poder jugar a ROTA o a los nuevos juegos y ejemplos de I7 necesitas uno de estos:

Zoom para Macintosh: <http://www.logicalshift.demon.co.uk/mac/zoom.html>

Zoom para Unix: <http://www.logicalshift.demon.co.uk/unix/zoom/>

Windows Frotz para Windows: <http://www.d.kinder.btinternet.co.uk/frotz.html>

Al descargar ROTA, junto con el archivo bloberizado de máquina Z, podrás encontrar el archivo Cover.jpg que es la portada del juego, como si de un libro se tratase. Esa portada va incluida en el archivo blorb-Z, pero recuerda que sólo con los últimos intérpretes podrás verla, es por ello que Graham la ha incluido aparte.

Y lo más importante: Collegio.pdf, un número de Collegio, el magazine para los alumnos usuarios de magia. El juego al escribir HELP nos aporta unas breves instrucciones para poder jugar. Eso, más la constante muestra de las estadísticas de combate, nos sirve como base para poder aprender. Pero el magazine Collegio, además de realmente divertido, sirve para completar las escuetas instrucciones. Además viene una enumeración de la constelación de Orion, que nos servirá para poder leer a fondo nuestro bitácora, que nos dará un trasfondo para la personalidad del PJ (Personaje Jugador). Además contiene pistas sustanciosas para aprender buenas estrategias de supervivencia en Tolti-Aph.

Para conseguir más ayuda si te quedas atascado... existe en el foro rec.games.int-fiction una buena discusión para pedir pistas para el juego. A mi me ha servido para arrojarme ligeras pistas ante un atasco:

http://groups.google.com/group/rec.games.int-fiction/browse_frm/thread/0400bd31a71f3161

Si para cuando lo necesites quizás esté ilocalizable, aquí tienes la url de un walkthrough hecho por David Welbourn, bastante completo que te servirá realmente de ayuda. Es realmente minucioso, es más una guía completa con los monstruos, armas, hechizos, tablas de estadísticas... Pero ¡CUIDADO! justo al inicio hay un mapa y este de por sí ya es bastante revienta-puzzles:

<http://webhome.idirect.com/~dswxyz/sol/rota.html>

Y efectivamente, lo estabas esperando, para descargar la beta de inform 7 sólo tienes que ir aquí:

<http://www.inform-fiction.org>

Conclusión.

Dejando aparte el hito histórico de que inform haya sido reescrito con un cambio de paradigma tan inmenso. ROTA es un juego divertidísimo basado en unas reglas de juego sencillas, echas para principiantes (yo jamás he dominado las fórmulas estadísticas del rol) y muy adecuadas para iniciarse en esto del rol. Además el sistema de magia es muy completo y permite abordar los obstáculos del camino de varias formas diferentes. Lo cual aporta una gran rejugabilidad. Pero es un juego difícil, con combates que en cualquier momento nos pueden dejar muertos aunque estemos preparados; el descuido del jugador nos puede llevar a un callejón sin salida; y los puzzles requieren pensamiento lateral, no se resuelven simplemente examinando y obteniendo pistas sucesivas. El mundo está ahí, tiene sus reglas y habrá que deducirlas para poder avanzar.

El comienzo, hasta descubrir la forma de grabar la partida puede ser terrible, teniendo que recomenzar cada vez y repetir todo lo hecho todas las veces lo mismo. Puede cansar bastante, más si se tiene mala suerte en la aleatoriedad de los combates.

El final es un poco insustancial pues el último objetivo del Personaje Jugador consiste en alcanzar el nivel 5. Ni rescates de princesas, ni acumulación de tesoros, ni liberación del mundo oprimido por el Caos, es mera acumulación de experiencia. Pero afortunadamente Graham ha incluido un elemento de la historia que nos aporta uno de los últimos subidones en experiencia para poder finalizar el juego, el cual resulta sorprendente e inteligente; y así se perdona la insustancialidad del objetivo a cumplir.

El juego también ha sido motivo de polémica y opiniones contrastadas en las news de la comunidad IF, los hay que lo encuentran muy malo y ejemplo de "cosas a no hacer en una aventura", los hay que lo han disfrutado pero le ven puntos bajos, y los hay como yo que lo encuentran terriblemente divertido. Quizás esto ha pasado porque mucha gente ha pasado por alto que no es más que un

Supervivencia, (Distress)

mero ejemplo de programación, sólo comparable con Balances o con Ruinas o con la Juguetería, no una obra de la magnitud de Curses.

Pero en mi opinión, si tienes la mente abierta a “viejas” experiencias, es Muy Recomendable. Diversión asegurada.

Pero lo más importante es Inform 7. Lo eclipsa todo. De repente nada tiene ya tanta importancia, ni los otros sistemas y sus localizaciones, ni el avance de la multimedia de la mano de Glux y Hugo, nada de eso importa ya (de momento).

La revolución ha llegado. Esto incluso nos arrastrará a las comunidades más pequeñas. Pase lo que pase con la comunidad hispana de las aventuras, nos guste o no seguir la estela de la Ficción Interactiva, no hay marcha atrás. El movimiento de la IF tiene tanta fuerza que nos arrastrará y probablemente nos salvará de la extinción. Sencillamente porque en un futuro muy cercano cualquiera podrá sentarse delante de inform 7 y sin tener ni idea sobre programación, podrá plasmar sus ideas y crear su propio mundo interactivo en cualquier idioma que inform soporte.

Además, con la enorme potencia que aporta Inform 7, el esfuerzo de crear historias interactivas es de risa comparado al esfuerzo que había que realizar en cualquier otro sistema (sobre todo inform 6), esto permite a gente que ya no quiera dedicar el 100% de su tiempo libre de hobby a la aventura, pueda volver a escribir en poco tiempo una obra de cierta calidad, y esto me permitirá a mí, por ejemplo, o a cierta gente enganchada al WOW, volver a sentirse aventureros y plasmar sus ideas, aunque ya sus esfuerzos creativos divergan hacia otras formas de expresión (matar bichos en un mundo persistente, o crear historias en entornos gráficos). Expresándolo de forma más sencilla: si yo antes debía abandonar la aventura para poder ir hacia otros medios de expresión, actualmente eso ya no es necesario gracias a Inform 7.

Hace un tiempo llevo pensando en hacer un artículo agorero llamado Urbatain's Plan, como chiste al célebre Seldon's Plan de la trilogía clásica de Fundación e Impe-

rio de Isaac Asimov, donde yo hago predicción del ocaso y completa desaparición de la aventura de unas cuantas decenas de años. La intención era ofrecer soluciones e ideas de expansión de la comunidad... ya sabéis el rollo de siempre: ciegos, niños, comunidades afines, como roleros, amantes de la literatura, etc; y otros proyectos expansivos muy interesantes que ya están en marcha.

Pero sencillamente Inform 7 ha desterrado y ha fulminado al agorero de la aventura. Ha desterrado esas preocupaciones en mí y ha arrojado luz sobre el problema. Sencillamente, no puede fallar. Inform 7 se encuentra predestinado a dar el salto universal y a afianzar la Ficción Interactiva dentro de la cultura universal de la humanidad. Los esfuerzos de Graham van en esa dirección: tratar las aventuras de una forma familiar, tan familiar como son los libros de papel de toda la vida. Y realmente lo está logrando.

Esto unido a la creciente motivación de la comunidad mundial por expandirse y darse a conocer ha conseguido difuminar la negra nube que pesaba sobre mi cabeza, y ahora el horizonte se ve de azul, cristalino, pero sobre todo brillante... un futuro brillante.

Nombre: Distress
 Autor: Mike Snyder
 Email: sidneymerk@hotmail.com
 Parser: Hugo
 Plataforma: Intérprete Hugo / Multiintérprete Gargoyle
 Disponibilidad: Freeware
 Páginas web:
 * ifComp 2005: <http://www.ifcomp.org/comp05/>
 * ifArchive: <http://ifarchive.org/if-archive/games/competition2005/>
 Año: 2005
 Tipo: Ciencia ficción.
 Comentarios:
 * 4º Lugar en la ifComp 2005.
 * Sistema Hugo: <http://www.generalcoffee.com/hugo.html>

Argumento

Mientras la nave interestelar Sirius Dream pasa cerca del planeta Runoma, el capitán decide repentinamente cambiar su curso y orbitar precisamente en ese planeta ...

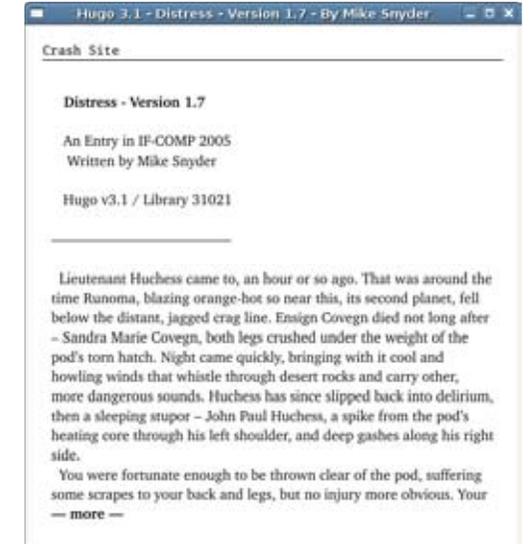


Baltasar el Arquero

sin embargo, algo va mal y la nave se estrella en el mismo, si bien tú, la alférez Covegn y el teniente Huchess habéis aterrizado (con mal pie, por cierto) independientemente en una cápsula de salvamento. Después de sacudirte el polvo y vendar a tus compañeros (en realidad, Sandra Covegn, alférez como tú, ya ha muerto), empiezas a tomar verdadera conciencia de la situación: la Sirius Dream (o mejor dicho, lo que queda de ella) está lejos, hacia el norte, aunque alcanzable tras una marcha más o menos prolongada. Un conglomerado de rocas se encuentra al sur, muy cerca. En todo el terreno que puede abarcar tu vista, nada más puede verse. Estás solo. Y debes sobrevivir. Y ... pero ... ¡un momento! ... ¿y ese rugido?

Comentario

La idea tras distress es que el protagonista sobreviva en un planeta hostil, que no está tan deshabitado como pudiera



parecer en un primer momento. De hecho, durante nuestra presencia en el planeta nos veremos hostigados por una especie de mala bestia, mitad Alien, mitad Predator, que no parará hasta que no terminemos ensartados en su churrascada del viernes.

Lo cierto es que la ambientación está realmente muy lograda, con, en realidad, muy pocas localidades por descubrir y explorar, y pronto, muy pronto la historia se convierte en una frenética carrera por la supervivencia.

Hugo: el parser

Para crear esta aventura se ha utilizado el parser Hugo, desarrollado por una compañía denominada GeneralCoffee (aparentemente, para crear una aventura comercial denominada Future boy!). En realidad, era mi primer contacto con este parser, aunque sólo sea al nivel de jugar una aventura. Las conclusiones son buenas: creo, por lo que he jugado en Distress que es tan flexible como inform, y de hecho, por un vistazo que le he dado al juego de demostración, así parece ser, incluyendo una sintaxis y modo de programación (mixto entre procedimental y objetos), realmente muy parecidos.

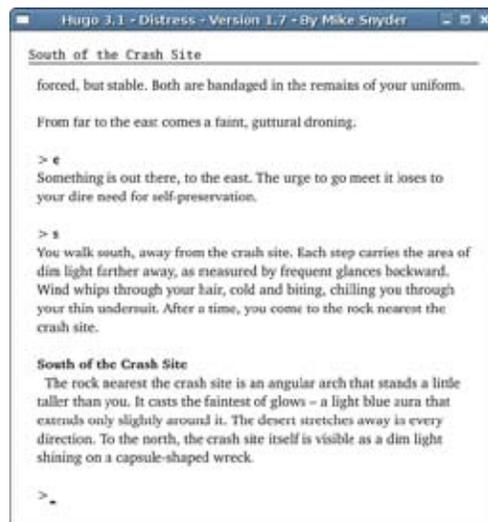
Lo cierto es que el parser parece entender bastante de lo que le decimos, y, aunque ésto en definitiva es tarea del autor, rara vez nos veremos metidos en una situación de adivina la palabra exacta.

El guión

Donde más falla esta aventura, es, sin duda, en el guión. Una aventura que se antoja prometedora, se convierte enseguida en un juego del tipo Lock&Key (de Adam Cadre), es decir, un juego en el que hay que recomenzar una vez y otra hasta que se da con la secuencia adecuada de órdenes, y sobre todo, el orden correcto en el que hay que hacerlas. Es una verdadera lástima. Desde luego, parece que los ingleses están reñidos con los puzzles: o hacen aventuras sólo puzzles o aventuras sólo historia, son verdaderamente extremistas.

Si bien se puede pedir ayuda durante la aventura, pronto tendremos que consultar la solución, puesto que el primer sentimiento que nos provocará la aventura es la frustración. Un sentimiento peligroso, que según cuenta el autor ha buscado de forma totalmente intencionada pues piensa que los jugadores de aventuras conversacionales se han acostumbrado a la “buena vida” de las aventuras fáciles. Podremos ver ejemplos de esto en que no es sencillo dar con la orden que evitará que la bestia se nos eche encima (aunque no consigamos matarla), ya que no sólo hay que indicar con qué instrumento vas a atacarla, sino cómo.

Estos aspectos son verdaderamente discutibles, pero entran dentro de lo razonable y el señor Snyder está en su derecho de hacerlo así si lo desea. Lo que ya no es tan razonable es la absoluta linealidad de la historia. Al principio de la aventura, sólo podremos movernos hacia el sur desde el lugar del aterrizaje, y, aunque pronto quedará claro que llegar al lugar del aterrizaje forzoso principal (es decir, los restos de la Sirius Dream, al norte del lugar de aterrizaje de la cápsula) es uno de los objetivos del juego, sólo podremos hacerlo cuando hayamos leído cierto papel, algo que me parece sencillamente infantil a estas alturas. Lo mismo sucede con el lugar al oeste del aterrizaje de la cápsula, un sitio donde no hay nada, pero a donde no se nos deja ir en un principio.



De hecho, hablando de linealidad, resulta que no podremos completar la historia a la primera casi seguro: resolver los pequeños puzzles que hay que resolver antes de poder ir a la Sirius Dream llevará un “tiempo” precioso que hará que nuestra querida criatura visite los restos del lugar de aterrizaje para llevarse a nuestros compañeros. No es importante que se lleve a Covegn, pero sí es importante comenzar el viaje hacia la Sirius Dream con el teniente Huchess vivo. Si no lo has conseguido, puedes continuar para aprender a hacer las cosas y en otra intentona hacerlas más rápido, pero en ésta llegarás a un punto muerto.

Incluso es posible que hayas sido suficientemente rápido haciendo lo que tienes que hacer, y Huchess todavía esté en el suelo, inconsciente, cuando te vayas. Ten en cuenta que tendrás que retirarle un resto de la cápsula clavado en su brazo, así que si no te preocupas de vendarle antes de irte, para cuando llegues a tu destino ya se habrá muerto.

Conclusiones

Distress es un juego que te mete en el ambiente que crea con unas descripciones muy ricas en detalles y en vocabulario extenso (algo un poco molesto para un español que lee en inglés, pero eso no es culpa del autor). La sensación de agobio y urgencia están muy bien conseguidas, introduciéndonos, como decía, en ese clima de supervivencia que el juego desea conseguir.

En el lado negativo, el señor Snyder debería haber cuidado un poco más su guión. Su absoluta linealidad (haz esto y esto, y además en este orden) llevan a la frustración del jugador, quien cree que está llegando al final para muchas veces encontrarse en un punto muerto. Según él mismo

07 Soluciones

Supervivencia, (Distress)

Como siempre, doy la solución a los sucesivos puzzles a los que se tendrá que enfrentar el autor. Un walkthrough completo no tendría sentido, puesto que se puede descargar uno de la misma página del autor o incluso consultando el archivo distress.txt en la distribución de la aventura. El objetivo de esta solución por puzzles es que el jugador pueda superar un momento de atasco puntual y continuar.

1. ¿Cómo puedo coger el trozo de papel que va hacia el oeste?
 1. Necesitas luz.
 2. Las rocas de este planeta se iluminan con el calor.
 3. En el aterrizaje, una pieza (spike, digamos que una pica), se ha incrustado en el hombro de Huchess, tendrás que sacársela.
 4. Ata juntos la piedra que extraes de la localidad del sur con la pica (tie shard with spike).
2. ¿Cómo puedo atar la pica y la roca?
 1. Con una especie de red, por ejemplo.
 2. Como la que está alrededor de la cápsula de aterrizaje.
 3. Aunque tendrás que cortarla utilizando los restos de la cápsula (cut netting with wreckage)
 4. También sirve para vendar las heridas.
3. ¿Cómo puedo matar a la criatura?
 1. No puedes ...
 2. ... hasta el final de la aventura.
4. ¿Qué necesito para poder salir hacia el norte?
 1. La luz.
 2. La terminal.
 3. Que Huchess quede vivo y vendado.
 4. Haber activado la señal de emergencia de la cápsula.

comenta, lo ha hecho a propósito, aunque la opinión de este comentarista es que le ha hecho un flaco favor a su aventura. De hecho, acabó en cuarto lugar en la ifComp 2005, y creo personalmente que podría haber estado entre los tres primeros de haber cuidado estos detalles.

5. ¿Cómo puedo librarme de la criatura?
 1. Tienes que clavarle algo.
 2. Bueno, tienes una pica.
 3. Desata la roca de la pica y utilízala contra la criatura.
 4. Tienes que clavársela: stab creature
6. ¿Cómo llego desde la cápsula hasta los restos de la nave?
 1. Tienes que avanzar hacia el norte siempre que puedas, clavándole la pica a la criatura cada vez que te alcance.
 2. Concretamente, norte hasta que aparezca la criatura, entonces la clavas, nortes tres veces y la vuelves a clavar y norte tres veces. Cuando estés en los restos de la nave la criatura te dejará en paz temporalmente.
7. ¿Cómo puedo arrancar el terminal?
 1. No puedes. No tiene baterías.
 2. Examina los restos a tu alrededor.
 3. x debris, put cell on terminal.
8. ¿Cómo puedo matar a la criatura?
 1. Se colocará cerca del laguito de gasolina.
 - * Sólo si: Has dejado a Huchess vivo y vendado.
 - * Has activado la señal de emergencia de la cápsula.
 - * Has entrado en la opción 2 del terminal.

En cualquier otro caso, la criatura te matará, puesto que te atacará sin ponerse a tiro.

2. Lanza la pica, atada con la roca, en el laguito.

9. ¿Cómo termino la aventura?
 1. Necesitas un puntero para manejarte con el terminal.
 2. Algo afilado.
 3. Como el colmillo de nuestra vieja amiga.
 4. Explora todas las opciones del terminal.

Naulen, la aventura conversacional



Baltasar el Arquero

Argumento

El poblado de nuestro protagonista sufre una extraña dolencia: para poder curarlos, es necesario que nuestro héroe viaje a la cueva de Naulen, y recupere la piedra Amerilad, de la que se dice que brota un manantial de agua sanadora.

El juego

Se trata de una aventura conversacional con la pantalla partida en dos mitades, una para gráficos (bastante, bastante, pobres, si bien el autor ha definido algunos UDG's (graficos definidos por el usuario, que se imprimen en lugar de caracteres); y la otra mitad para la descripción de la localidad (siempre, muy escueta) y la entrada para el usuario, mediante la instrucción INPUT estándar de BASIC.

El juego está hecho en el BASIC del Spectrum, para 48k. Ésto, por sí solo, supone reconocerle un gran mérito al autor ... sólo espero que haya trabajado sobre un emulador para al menos poder saltarse los tediosos save y load en cinta (si bien afirma que no fue así ¡ouch!). Como curiosidad, el autor comenta en el txt que su juego lo creó en una CZ-1000, un clon del Sinclair Spectrum argentino, según parece compatible al 100%.

Lo cierto es que yo lo he jugado en un emulador de Spectrum, el fbzx, para ser exactos. El juego viene protegido para evitar detenerse al pulsar break, si bien no puede resistirse al viejo truco de cargarlo con merge "" en lugar de load "". Ésto lo comento porque, como veremos, me resultó particularmente difícil pasármelo.

El guión

El guión no es excesivamente original, que digamos. Se trata de una búsqueda, como la gran mayoría de las aventuras del pasado, del presente, y del futuro. El juego termina cuando el objeto de nuestra búsqueda (nunca mejor dicho), pasa a ser nuestro.

En realidad, se nota que el juego en sí, en su parte literaria (guión, calidad literaria del texto ... etc.), no está muy elaborado que digamos. Parece más bien que el juego se ha ido realizando a medida que al autor se le ocurrían cosas, introduciéndolas en el juego hasta lograr un resultado final.

Por otro lado, debemos tener en cuenta que un Speccy de 48ks no da para mucho. Hombre, que sí, que ahí tenemos las aventuras de PAWS, mucho más complejas, pero es que ésta está hecha en el BASIC del Speccy, mucho menos potente.

El parser

El parser es inexistente. Varios if's BASIC se encargan de comprobar si la cadena introducida es exactamente igual a la esperada. Lo que suele suceder más a menudo es que el juego no nos responda y se limite a redescibir la localidad. Algunas veces podemos obtener un mensaje de error, pero desgraciadamente, éstas son muy pocas.

Así, por ejemplo, el autor ha elegido "tomar" como verbo para recoger objetos, en lugar del mucho más frecuente en España (que no en Sudamerica) "coger". Con un parser podrían haberse tenido en cuenta ambas opciones, mientras que con la implementación actual ésto es imposible.

Como regla general, introdúzcanse las órdenes siempre en minúsculas, excepto el inventario ("I"), y sin articulos, aunque sí con preposiciones.

Conclusiones

El juego no es difícil de resolver, si bien el parser nos hará pasar las mil y una antes de poder saber si lo que estamos intentando es correcto de alguna forma o no lo es en absoluto. El juego redescibirá la localidad de manera indiferente en ambos casos.



Es muy difícil juzgar una obra así. Normalmente, a una aventura con esta jugabilidad, y con este argumento, diríamos que estamos ante una tomadura de pelo. El hecho de que esté hecha en un Speccy, sin embargo, hace que algunos recordemos ciertos momentos entrañables y esto es lo que realmente lo cambia todo.

La aventura se presentó a un concurso de juegos de Spectrum en la web de Bytemaniacos, en concreto el del 2005 de juegos en BASIC para Spectrum.

Solución por problemas

1. ¿Qué debo hacer al principio?

1. Al comienzo del juego, hacia el sur (ir sur): Coger el frasco (tomar frasco vacío)
2. Beber del santuario (beber de santuario)
3. Recoger el oro (tomar oro)

2. ¿Cómo paso al troll?

1. Habla con él (hablar)
2. Dale el oro (tomar oro)

3. Estoy dentro de la cueva, pero no sé lo que hacer ...

1. Consigue una linterna
2. Al norte, recoge la piedra (tomar oro)
3. Vete hacia el este, a la localidad final.

4. ¿Cómo consigo la linterna?

1. Al este de la localidad inicial en la cueva, recoge la llave (tomar llave).
2. Al sur de la localidad inicial en la cueva (ir sur), usa la llave (usar llave). Toma la linterna (tomar linterna).
3. Al norte, enciende la linterna (encender linterna).
4. Ahora así, coge la piedra (tomar piedra).

5. Estoy en la localidad final, pero ahora no puedo coger la armadura ni nada

1. Teclea, directamente, la frase de la armadura hechizada que aparece al principio del juego y en el txt: hechizad magica armadura
2. Mata al enano (matar enano), cuidado, sólo permitido ahora.
3. Llena el frasco: llenar frasco

Las aventuras de Urbatain el Hechichero (capítulo 2)

En Busca del Carpintero Perdido. Primera parte

Después de haberme repuesto de la locura de la cueva de las hormigas, donde casi fallezco a dentelladas, duermo a cobijo del umbral de la cueva. Recién amanecido me dirijo de vuelta a Terinyo, y llego allí al mediodía de un día soleado.

He alcanzado ya el nivel 4, soy un mago humano. Aunque tengo comida aparentemente suficiente (ración completa, 2 melones, un pastel de hobbit y embutido de enano); compraré algo más hasta tener un sobrepeso ligero. De camino a la tienda del poblado me encuentro con el sheriff del lugar, y al hablar con él me comenta que hay una recompensa por detener (en el sentido de impedir para siempre sus movimientos, más que de meterlo entre rejas) a Kranach, líder de una banda de forajidos que asolan los alrededores de la región, además otras recompensas menores por cualquier cuerpo de delincuente que le lleve. Finalizo mis compras algo sobrecargado y salgo del pueblo esquivando vergonzosamente a la niña delgada que me encomendó la misión de salvar al perrito.

Decido explorar el bosque un rato, por si puedo tantear a ese Lord del crimen. El hambre aprieta y me zampo la ración más pesada que tengo más un melón. En mis andanzas descubro una villa abandonada en un claro del bosque, me adentro en ella. "Lawenilothehl" resulta ser un asentamiento de forajidos, de algunas viviendas ocupadas, entre ellas una tienda del mercado negro.

Habrà que echar un vistazo, también es un buen sitio para vender los objetos que no me sirvan para nada, o para comprar artículos mágicos a un precio más que inflado. Decido vender mi vara de creación de puertas, pues la tengo a o cargas (en el capítulo anterior me salvó la vida cubriéndome la espalda cuando estuve rodeado

de hormigas), y sepa Istaria cuando podré volver a cargarla de nuevo. De camino a la tienda, procuro esquivar a distancia a los bandidos que pueblan el lugar, sin duda soy un objetivo fácil para sus bolsas vacías. Uno de ellos me pisa los talones insistentemente, así que paso de largo de la tienda y me refugio en una amplia casa cerrando la puerta tras de mi.

El hall vacío tiene dos puertas, me dirigo a una de ellas y me encuentro ante una figura vestida de negro, es Yergius, Maestro de Ladrones. Al hablar con él, me dice que debo de probar mis habilidades antes de hablar de negocios en un futuro, y para ello me enseña cómo robar a la gente (pick-pocket que se dice en inglés). No creo que oriente mi profesión por esos lares, así que salgo del edificio. No hay rastro del bandido y entro en la tienda. Lo dicho, mucho artículo interesante caro, incluidos dos libros de hechizos pero a 2000 monedas de oro cada uno, demasiado para mí. Le ofrezco vender mi vara de crear puertas, ¡y el muy taur me ofrece sólo 3 monedas de oro! Mejor me la guardaré para el futuro, ¡ya me salvó la vida una vez! Sin ningún encontronazo, salgo del pueblo. Volveré para vender cosas más valiosas en un futuro. Salgo del poblado.

El sol abrasa a través de los árboles en un cielo muy claro. Me dirijo hacia el este por el bosque. Llego a su lindero y comienzan unas leves colinas. La cueva que da problemas a Terinyo está al sureste de la aldea, Lawenilothehl está ligeramente al suroeste de Terinyo, por tanto al este del poblado de los bandidos debe de estar la cueva, cerca ya. Y ciertamente al llegar a la falda de las escarpadas montañas veo la gruta con unas antiguas escaleras que descienden en la oscuridad... ¡allá voy!

Bajo hasta una oscura habitación vacía, enciendo mi antorcha y me adentro por los pasadizos... Encuentro

una rata gigante desprevenida. Así que aprovecho la iniciativa y le asesto un buen golpe. Esta chillaba de dolor y me hierde varias veces sin mucha gravedad. Finalmente de un tajo certero consigo matarla, y me siento más experimentado.

[Alcanzo el nivel 5. Entreno primeros auxilios, curación y natación (me vendrá bien si encuentro una corriente subterránea)]

Tras meditarlo aprendido un rato, continúo mi exploración de la mazmorra. Y pronto alcanzo una sala con una escalera descendente para profundizar más aún en el subsuelo, una puerta, un objeto en el suelo y una goblin hostil que titubea cobardemente ante mi daga. Y hacía bien, de un golpe la transformo en una pila de carne magullada. Me acerco al objeto del suelo y resulta ser una espada larga. De la cual paso, pues no tengo destreza con las espadas, no acertaría ni una, lo mío son los libros.

Considero un momento si bajar las escaleras o explorar a fondo este nivel de la mazmorra. Creo que lo último es lo más sabio, me permitirá adquirir más fuerza y experiencia antes de bajar a profundidades más difíciles. Y en esta misión no tengo el tiempo en mi contra como en la del pobre perrito.

Así que ignoro la escalera, abro la puerta y continúo por un pasillo estrecho. Me llegan ecos lejanos de un río subterráneo. Siento además el dolor de un alma en pena. Continúo avanzando hasta que el pasadizo acaba en una habitación. Al asomarme dentro veo a un kobold despreocupado. Los Kobolds son rápidas criaturas mezcla de un goblin demente y un perro faldero. Realmente nadie sabe si tienen sentimientos, o alma, o sin son meros animales, por tanto ¡zas! de un sólo golpe no queda nada de la criatura.

Junto a un corredor que sale de la sala hay un pergamino de identificación, que pasa pronto a mi poder y continúo la exploración por este corredor. Paso de largo una ramificación y llego a una gran sala sin más salidas, pero con un goblin lanzarocas y una rana gigantesca. Por el ramal que he dejado atrás me llegan gruñidos, echo un vistazo y se trata de un orco. Doy un par de pasos hacia la rana,

y una roca del goblin me golpea certera en la cabeza y yo yerro el golpe. La rana gigantesca falla también; el orco se acerca peligrosamente por mi espalda, y el goblin me lanza otra pedrada bestial en la cabeza que me quita más de la mitad de mi vitalidad.

Estratégicamente bordeo a la ranaza esquivando sus golpes y me coloco en línea con ella y el goblin, y lanzo una salva de ácido que los liquida a ambos. El goblin deja de regalo su honda y unas cuantas piedras. El orco finalmente aparece por el umbral, y como estoy mal herido, no quiero arriesgarme, lo disuelvo con otra salva de ácido.

Recojo la honda y las piedras como arma a distancia. No es mi especialidad, pero en un momento de necesidad, cuando la magia falle, los pergaminos escaseen y me vea en apuros, una buena pedrada puede marcar la diferencia entre mago vivo y mago muerto. Aquí no queda nada que ver, así que me vuelvo y me dirigo por el ramal por el que venía el orco, hacia el sur, luego vira hacia el oeste y llego a otra habitación donde un orco sale a recibirme.

Ocasión de probar las piedras, tengo pocos puntos de energía mágica... Consigo matarla a pedradas. Esta era una orca... me da que pensar, antes maté un orco, quizás eran pareja. Pero mis pensamientos pronto se disipan porque al profundizar en la larguísima habitación veo un "Masa Retorcida del Caos Primigenio": una nauseabunda masa de carne con bocas, miembros, ojos y cuernos que exudan corrupción por todos lados, y que... ¡avanza hacia mí reptando con sus múltiples miembros!

Un miedo irracional me invade, como si en mis peores pesadillas ya conociese a esta criatura. Le lanzo un par de pedradas, pero la COSA las ignora completamente. Le lanzo una salva de ácido y la COSA se zafa de ella sin problemas. Es el momento de usar la estrategia tan bien aprendida con las hormigas ¡SALVESE QUIEN PUEDA! Salgo huyendo pasillo hacia el este corriendo lo más que puedo, pero la masa asquerosa me persigue a menos de un metro de mí.

Mientras corro pienso en cómo deshacerme de ella. Mis únicos recursos son una poción de las maravillas

Ancient Domains Of Mystery

(que genera un hechizo al azar para poder invocarlo, lo mismo me sale un destructor genial de masas del caos, que lo mismo saco un conejo de una chistera), y un pergamino nombrado "YIKES" que sin identificar no tengo ni idea para que sirve. De momento seguiré corriendo en dirección a las escaleras a ver si le doblo la distancia y puedo planear algo de forma que esa COSA no pueda reaccionar!!! ¡NO QUIERO NI QUE ME TOQUE!

Continúo corriendo por las diversas estancias volviendo sobre mis pasos hacia la salida, mientras tanto mi vitalidad se ha recuperado un poco, con lo cual tendré un poco más de maniobra si la masa del caos ataca. Al llegar a un larguísimo y estrecho pasillo, frente a mi veo a un estúpido goblin lanzarocas, mientras la masa del caos me sigue a escasos metros. Es el momento de jugar los dos comodines que tengo, o el pergamino no identificado, o el as del ácido y quitar esa molestia que me impide el paso. Recorro al pergamino...

Leo el hechizo inscrito, mi mano se ilumina con un rayo platado, toco mi túnica y esta brilla a su vez... ¡un hechizo de bendecir! La masa del caos me alcanza a la vez con varios brazos, pero la túnica aguanta la corrupción. Aprovecho y mato al goblin con ácido, y sigo corriendo. Al girar una esquina, la cosa pierde el paso, lo suficiente para llegar a la habitación con las escaleras descendentes. Sin dudarle me precipito abajo sin que la masa me siga. ¡Uf! ¡Ha faltado poco!

Lección aprendida: la muerte ronda detrás de cualquier esquina en Drakalor, y otra más, si no estás seguro de que te hará cierto bicho, y su aspecto es amenazador, ¡huye! y no dejes que se acerque.

La masa primigenia del Caos no me ha seguido, pero cuando suba de nuevo seguirá allí fijo, así que espero que las profundidades de esta mazmorra me hagan más experimentado y mejor equipado para poder confrontarla a la subida. Me encuentro en una sala de paredes de sólida roca con una puerta cerrada. ¡Y un libro en el suelo!

Rápidamente lo cojo y compruebo que es un libro de bola de fuego. Sin dudar comienzo su estudio: Los libros de hechizos en Ancardia suelen ser antiguos legajos de sabiduría que apenas se mantienen sujetos por las costuras. Son tratados muy delicados. Cuando estudio sobre uno, mejoro el conocimiento del hechizo en mi memoria, lo cual permite luego invocarlo; pero el proceso no sólo gasta mi energía mágica sino que además desgasta el recuerdo y comprensión del hechizo en mi mente.

Estudiar sobre un libro los desgasta mucho y es normal que tras cinco o seis sesiones un libro de hechizos se disuelva en la nada. Otra opción es invocar en voz alta el hechizo directamente desde el libro, lo cual no lo daña como el estudio intensivo de un hechizo, pero cuesta muchos más energía de poder (al menos el doble o el triple) y además no aumenta mi experiencia sobre el conocimiento de dicho hechizo.

Resumiendo, que estudio en dos sesiones el hechizo de bola de fuego, lo cual me da un conocimiento del hechizo bastante aceptable, y el libro aún mantiene su consistencia, y lo invocaré de memoria hasta que mi conocimiento sobre el hechizo se degrade lo suficiente para volver a estudiarlo. A más conocimiento, menos energía cuesta lanzarlo. Estudio también un par de sesiones del libro del hechizo de ácido pero este se desintegra al fin en mis manos. Mal asunto, un libro de hechizos es la posesión más preciada de un mago.

Con toda mi energía al máximo continúo mi exploración de la mazmorra. Abro la puerta avanzo por un pasillo serpenteante que me lleva hasta una habitación vacía. Continúo por otro pasadizo hacia el este y a mitad de él, ¡ZAS! ¡caigo en un hoyo en el suelo!, de sus paredes salen tres serpientes que me rodean. Invoco un haz de fuego que abrasa a dos de ellas, mientras la otra me muerde en el tobillo. Siento como el veneno avanza por mi cuerpo matándome poco a poco.

Desesperado trepo por el agujero mientras la serpiente

continúa clavándome sus colmillos. Al fin, logro salir y con otra bola de fuego la fulmino.

Con el veneno aún viajando por mis venas noto como mi experiencia ha aumentado aún más.

[Alcanzo el nivel 6 de experiencia. Entreno todo en salud porque me va la vida en juego.]

Impotente, me alejo tambaleante del nido de serpientes hasta una sala vacía. Allí espero mientras pienso cuales son mis recursos ante mi inminente muerte por envenenamiento. Mi vitalidad decrece a cada minuto y cuando estoy apunto de morir repaso mis posibilidades: nada, ninguna; ni pociones de curación, ni pergaminos al efecto, tan sólo la vara pequeña de las maravillas. Es la lotería, pero es el momento de jugar los comodines. Agito la vara, esta se ilumina y me señalo a mi mismo con ella. Siento el calor amable de la curación y aprendo ligeramente en mi mente un nuevo hechizo: curación de heridas serias. De momento estoy salvado pero el veneno sigue mermando mi recién adquirida salud. Continúo en esta habotación vacía en la misma tesitura, y pronto mi vitalidad alcanza el mismo bajo nivel anterior. Al fin, me acuerdo de mi bien amada diosa Istaria, rezo mentalmente y un haz de luz me envuelve, ella me cura completamente, alabada sea Istaria. Y al fin, el veneno desaparece naturalmente de mi cuerpo. Esta vez he tenido mucho suerte.

Vuelvo sobre mis pasos, paso de largo el agujero del del suelo y dirijo mis pasos hacia el norte. Estoy en una habitación con dos túneles, uno hacia el este y otro al oeste. El del oeste termina pronto en una puerta cerrada. En una esquina veo un buen cayado, una buena vara para desechar mi daga. Sin dudarle la tiro al suelo y equipo este tipo de arma con las cual tengo más afinidad. Es un cayado de madera nudosa oscura, lo manejo con ambas manos, soy muy hábil con él, pero me impide llevar escudos.

Decido abrir la puerta del oeste, cuando, al poner la mano sobre el pomo, las paredes se derrumban a su alrededor sin hacerme daño. En la habitación que se descubre hay una auténtica fiesta: una docena de murciélagos, un

goblin y un esqueleto goblin maestro de esclavos. Ante el criterio con el que me reciben doy unos pasos hacia atrás e invoco el poder del fuego. La mitad de los murciélagos caen fulminados.

Entre los restos humeantes vislumbro un libro, quizás otro libro de hechizos. No lanzaré fuego sobre él, no quiero dañarlo, así que me repliego más atrás buscando una diagonal con el umbral destrozado que no dañe el libro y que alcance a la mayor cantidad de enemigos. No se alinean satisfactoriamente, un murciélago se acerca peligrosamente y de un porrazo lo transformo en una masa de carne. Espero a que vengan más. Al fin tres murciélagos y el esqueleto se ponen a tiro. Lanzo el fuego y los destruyo a todos. Este hechizo es fenomenal: consume muy poca energía y ya con mi nivel 6 puedo lanzar unas 8 bolas de fuego antes de agotarme completamente.

Algunos cuerpos de murciélagos han quedado en el suelo, me servirán de alimento en cuanto termine la batalla. Vuelvo a ponerme alineado con el pasillo pero alejado de él. Los murciélagos restantes y el kobold se ponen a tiro, y el tomo está lo suficientemente lejos como para dañarlo, así que lanzo una vez más el torrente de fuego. Y emergo victorioso sobre los restos humeantes de la habitación donde no queda ya nadie vivo. Recojo mi premio tan duramente ganado: un tomo cubierto de hollín.

Me siento un rato y lo hojeo sin entender gran cosa. ¡Qué decepción! Decido dedicarle más tiempo de estudio y esta vez si consigo descifrar las runas y aprendo el hechizo de tela de araña. Me permite lanzar salvas de tela pegajosa que detendrán a mis enemigos en su sitio. Muy útil para incapacitarles mientras yo golpeo desde fuera de la red, o más útil aún cuando tenga que huir de la masa primigenia del caos que me espera en los niveles superiores. Satisfecho me doy un banquete con los cadáveres de los murciélagos gigantes: ¡Ummm! ¡Qué rico! Sabe a pollo. Pero se me ocurre una idea. Me acerco a uno de los cuerpos, lanzo mi hechizo de fuego y lo cocino. ¡Ummmm! ¡Más sabroso aún y más nutritivo!

Aún quedan más murciélagos, trato de cocinar uno pero fallo una y otra vez. Vaya, parece que mi aprendizaje del libro de fuego a disminuido alarmantemente. Estudio

ANCIENT DOMAINS OF MYSTERY

un rato pero por desgracia el libro se desintegra. ¡AGH! ¡Qué pérdida! Estudio más también del hechizo de red de araña y me pasa lo mismo. El libro desaparece. Pero bueno, este hechizo no lo usaré tanto como el fuego y ya me lo se bastante bien. Con la barriga repleta continuó la exploración.

Comienzo a andar hacia el este, la salida contraria a la puerta que se derrumbó, cuando la antorcha se extingue. Cojo la última que me queda y la enciendo. Avanzo por el angosto túnel. A mitad de este encuentro 11 monedas de oro que pasan a mi poder. Después un goblin cae bajo mi vara de avellano, y llego a una habitación donde hay un pergamino titulado "FPMAM". Ni idea de lo que es, así que lo guardo sin más. La habitación tiene una puerta cerrada con llave y un corredor hacia el sur.

Examino de cerca la puerta por si tiene una trampa escondida, cuando un perro rabioso viene por el pasillo del sur. Se me ocurre una idea. Le ofrezco una pila de huesos que encontré antes, pero él de un bocado a mi pierna me demuestra que no los quiere, así que le ofrezco un porrazo de vara que lo convierte en una masa de carne sin forma (que no del caos). Seguiré por el corredor de momento. giro a la derecha hasta una habitación cuando piso una trampa. Click. De repente un chorro de ácido cae del techo sobre mí, destruyendo mi honda lanza piedras y algunos objetos más no muy importantes. He tenido suerte, podría haber sido peor. Me echo a un lado y la investigo pero accidentalmente la activo de nuevo y apenas consigo esquivarla. Mejor no tocar lo que no comprendo.

Continúo hacia el oeste mientras siento que un alma sufre en agonía, ¿será el perrito de la niña que ya le llega la hora de morir? Llego a una habitación sin salida con un goblin lanzarocas que muere bajo mi vara. Así vuelvo al corredor e investigo el extremo este de este nivel.

Mientras me dirijo hacia allí, un cuerpo del murciélago se pudre y lo desecho, ¡vaya! debo devorar los alimentos

muy perecederos antes de que se echen a perder. Llego a otra habitación sin salida. Este nivel lo he explorado por completo, sólo falta la habitación que está cerrada con llave. Vuelvo allí y la echo abajo a patadas, descubriendo un polvoriento corredor. Avanzo por él, gira en un recodo hacia el norte, y vuelve a girar como una serpiente retorcida de nuevo hacia el este. Donde detrás de la esquina atisbo... ¡Una MASA RETORCIDA DEL CAOS PRIMIGENIO! ¡Media vuelta! Huyo presto pero el cúmulo de miembros y cuernos ya me ha oído y me persigue lenta pero constante. Huyo hacia el oeste siguiendo los corredores y habitaciones que me llevan a la salida cuando en una habitación me tropiezo con un zombie. Uso la táctica del cobarde. Un murciélago aparece por el umbral del sur que debo de atravesar para alcanzar la salida. ¡Acorralado! Hábilmente esquivo los brazos lentos del zombie, el murciélago se avalanza sobre mí, pero paso de él y paso por el umbral.

En la siguiente habitación me vuelvo para confrontarlos pues se han puesto todos alineados, así que lanzo una bola de fuego y... el murciélago muere abrasado, el zombie queda reducido a cenizas y ¡La masa del caos sucumbre ante mi hechizo! ¡Mi experiencia ha aumentado enormemente!

[¡Alcanzo el nivel 7! Esta vez entreno sólo la Concentración, quedándome sólo 3 puntos para llegar al 100% de capacidad. Deseo que mis hechizos sean de máxima efectividad.]

Victorioso vuelvo sobre mis pasos hacia el nordeste de la mazmorra a la puerta que eché abajo a patadas... y veo que otra maldita masa del caos está otra vez en el mismo pasillo detrás de la esquina. Retrocedo un poco a la habitación espero a que el enemigo se ponga a tiro y... un estúpido kobold aparece por el sur. Pruebo mi puntería con las piedras mientras espero a la masa del caos. Fallo varias veces y el kobold me dispara una flecha que me hiere, pero a la siguiente piedra le atizo en la cabeza y se la abro en dos. Un bicho menos.

Pero la masa no viene, tendré que ir a por ella despacio, sin prisa, sin sorpresas. La atisbo de nuevo, pero no se decide a venir, al fin, llamo su atención y baja por el

corredor con sus múltiples brazos y piernas adheriéndose a las paredes techo y suelo. Me echo hacia atrás y le lanzo una bola de fuego. ¡De la cual se libera sin siquiera un rasguño! ¡AAAAGH! ¡Pies y cobardía para que os quiero! Huyo de nuevo hacia la salida. Pero ese engendro es más rápido que yo. Pronto me da alcance. ¡Me pisa los pies! Así que desesperado, libero la energía acumulada, esta se transforma en fuego que la abrasa exitosamente. ¡Y encima obtengo más experiencia aún!

[¡Alcanzo el nivel 8! Genial, termino de llenar mi concentración, que ya la tengo entrenada al máximo, y aún me queda algo para entrenar la curación.]

Finalmente puedo girar la esquina y veo que las Masas Primigenias del Caos estaban guardando la escalera para descender al siguiente nivel. En la cadena Drakalor, los monstruos surgen de cualquier parte, así que no me siento seguro para descansar a curar mis heridas en esta habitación, así que descendo.

Otra mazmorra estándar. La habitación está vacía y hay una puerta cerrada. La abro y comienzo la exploración. De momento todo vacío. Encuentro una ración de comida y un perro rabioso que muere al primer golpe. Luego viene un kobold del cual queda algo de carne que comer. Pero paso de ella, es una carne realmente mala, que me puede hacer enfermar. Pronto encuentro la escalera para descender, pero prefiero limpiar este nivel para adquirir más experiencia.

Después de recorrer muchos pasillos sin incidentes, veo que se compone de habitaciones situadas como alas de una mansión, unas pocas en el oeste y otras pocas en el este, comunicadas por pasillos extremadamente largos y vacíos. Me falta sólo un poquito de la zona sureste para mapearlo entero cuando en una habitación encuentro 2 goblins. Cargo contra ellos sin miedo. Ellos en cambio huyen ante mi actitud agresiva y pronto sucumben ante mi vara. Uno de ellos ha dejado su cuerpo muerto, pero su carne también es de mala calidad y transporta enfermedades.

Encuentro una habitación por el sur con una puerta cerrada. Parece no ser sospechosa, así que la echo abajo a

patadas revelando un pasillo hacia la morada de un orco que sin dudarlo me lanza un cuchillo rudimentario, pero falla por poco. Yo no, lo mato a porrazos y recojo lo que ha dejado: algo de ropa y unas sábanas. Hay otro pasillo, continuó por él y llego a una sala donde me esperan, un kobold, un goblin y un altar antiguo!

¡Qué interesante! Me adentro con cuidado en la habitación que es enorme. En la otra esquina hay también un orco, mientras el goblin no para de lanzarme certeras pedradas que merman mi vitalidad, mientras el kobold y el orco me cercan. Yo me acerco al altar y de un bastonazo me libero del Kobold. El orco pasa por encima de el altar y yo sin dudarlo, invoco un cántico, alzo los brazos y lo sacrifico a la deidad del altar. De repente ante mi invocación, el orco es consumido en una pira de fuego rugiente. ¡Staria, mi diosa, parece satisfecha con el sacrificio. ¡Genial! es un altar de mi condición y alineación. No se si sacrificar también al goblin. ¡Staria es la diosa de los seres neutrales, quizás se puede enfadar si lo sacrifico. Con el orco no he tenido problema porque es caótico, pero los goblins no son intrínsecamente caóticos. Así que despacho al goblin de un porrazo.

Me acerco a examinar más de cerca el altar, primero he de asegurarme de que nadie me pilla encima del altar ocioso, no vaya que me sacrifiquen a mí, así que me dirijo de nuevo al pasillo y efectivamente, un kobold venía, el cual elimino sin problemas. El orco muerto ha dejado un amuleto de bronce no maldito sobre el altar. Curioso, al examinarlo mi mente capta claramente que el amuleto no está maldito. Así que una de dos, o el amuleto portado por el orco es intrínsecamente así, o el cambio ha sucedido al caer sobre el altar. Voy a probar un experimento, dejo una piedra sobre el altar, y al volver al recogerla veo que también está no-maldita. Ummm interesante, parece que los altares de tu dios aún tienen la propiedad que cualquier objeto que dejes encima de él te identificará su condición.

Así que me desnudo completamente y lo dejo todo encima. Lo recojo de nuevo y veo el resultado del experimento. Todos los objetos están no-malditos salvo una roca que está maldita, unas botas ligeras de cuero benditas, y el pergamino aquel de FPMAM que también está

bendecido, aunque no se lo que hace. Así que me visto de nuevo pero esta vez equipando el nuevo amuleto (que no se para qué sirve) y las botas bendecidas. A todo esto que por el pasillo del este viene otro orco jeje, vamos a sacrificarlo. Me situó detrás del altar y espero a que el muy descuidado pise dentro. El orco es consumido por el fuego. Istaría está muy agradecida. Sacrifico también el cuerpo del kobold muerto, y una niebla gris lo engulle. Istaría me lo agradece nuevamente. También aprovecho y sacrifico 50 monedas de oro, que son muy bien bienvenidas. Me dirijo al este de cuando en cuando para tener cuidado, y los kobolds y goblins no paran de venir, así que vuelvo y no paro de sacrificarlos. Llega un momento en que siento como mi espíritu se llena de una gran fuerza espiritual y paz, cada vez me siento más devoción hacia mi diosa. De momento dejaré mi recién adquirida afición a los sacrificios y continuaré la exploración de este nivel.

Llego una sala pequeña vacía y un corredor hacia el sur que acaba en una puerta cerrada. Camino hacia allí la abro y veo otra sala con un pergamino en el suelo. un chacal que muere rápidamente, y unas escaleras que descendían en la oscuridad. El pergamino que recojo está titulado "IAZNAB". Al revés diría BANZAI, sospecho que quizás es un pergamino berseker, pero no tengo modo de averiguarlo así que lo dejaré estar. Paso de la escalera y sigo por un pasaje hacia el este.

Camino por un larguísimo corredor cuando me cruzo con dos murciélagos gigantes. Noto que mi habilidad con las varas crece por momentos y rápidamente acabo con ellos. El corredor en el extremo este de la mazmorra gira hacia el norte hasta una sala con sendas salidas al este y el oeste. La del este tiene una puerta que al abrirla esconde una pequeño recodo sin salida... que extraño. Me acerco hasta la pared del callejón sin salida y examino a mi alrededor. No detecto nada extraño. Lanzo una patada y la pared del este cae.

Era un pasaje secreto que conduce a una sala amplia con una puerta cerrada con llave. Mientras la examino por si esconde una trampa una orca aparece a mi espalda. De un par de golpes de deshago de ella. Echo abajo la puerta de otra patada y aparece otro pasadizo estrecho

y corto que conduce a una sala vacía donde campa a sus anchas un murciélagos no hostil. Como no me ataca, yo no le ataco, Pero pronto aparece a mi espalda un insecto mandibular: son unos insectos verdes de gran velocidad y mandíbulas certeras capaces de traspasar la coraza más dura. Así que lo abraso con mi fuego, no quiero arriesgarme.

Vuelvo a la sala donde había una salida inexplorada hacia el oeste. Allí, justo al entrar a otra gran sala con unas ropas en el suelo, de repente una cara sale de la roca y dice: Stoma Pubis se divierte lanzando yunques a sus oponentes. Dicho esto, la cara desaparece. Tendré que tener cuidado con ese tal Pubis, no vaya que me aplaste con 100 kilos de hierro forjado. Hay más corredor al oeste. Allí acabo con un goblin que suelta una botella de agua y una rata gigantesca. No hay más salidas, creo que he explorado todo este nivel. Pero antes de bajar al siguiente quiero comprobar algo... ¿que pasaría si dejo la botella de agua sobre el altar?

Vuelvo sobre mis pasos cuando me cruzo con un gnoll: mitad humanoide mitad chacal, y acabo con él de un golpe. Sigo mi camino por el largo pasillo y un homúnculo viene en dirección contraria. Los homúnculos son insectos mágicos creados por su maestro, pero liberados a su muerte. Su mordisco puede tener efectos mágicos así que no me arriesgo y le lanzo una bola de fuego. ¡Pero el bicho resiste! Esto me da miedo, así que le lanzo un hechizo de confusión que le impacta de lleno quedándose confuso y me lanzo a él con un ataque berseker que surte su efecto y de un sólo golpe lo aplasto.

Alcanzo sin más problemas el altar, pero está de nuevo rodeado de monstruos, y me encamino hacia él matando goblins, esquivando orcos hasta que llego al altar, y sacrifico a todos los orcos restantes. Hora de otro experimento, dejo el agua sobre el altar y la botella brilla con una luz grisacea. La recojo y... ¡gano una botella de agua bendita!

El agua bendita muy útil en Ancardia, puedes bendecir con ella cualquier otra pócima o hechizo multiplicando así sus efectos, también puedo bendecir mis armas, o la ropa y armadura. Tengo una poción de ganar atributos,

que sirve para aumentar mis capacidades, aumentando uno de mis atributos al azar. Seguramente bendiciendo esa poción, el incremento de atributos será mucho mayor, ¡Quizás el doble!. Así que dicho y hecho vació el agua bendita sobre la susodicha poción. Y efectivamente, consigo bendecirla, pero claro, me he quedado sin más agua bendita. Me bebo el bendito brebaje y me siento más fuerte, más estudioso, más inflexible, más rápido, más saludable, mis sentidos se agudizan, me siento más en contacto con el mundo y me siento en definitiva, más guapo. Sospecho que el efecto de la poción será temporal (aunque bien podría ser permanente, y al estar la poción bendita en vez de aumentar sólo un atributo, los ha aumentado todos, esto me da otra regla de oro a seguir en Ancardia: si vas a usar un aumentador de atributos, mejor que esté bendecido) así que voy a bajar rápidamente al siguiente nivel, para aprovechar sus efectos. La escalera está cerca en la sala más al sur, así que bajo por ella...

Y extrañas luces brillan en esta sala. Es un prapadeo constante, en un paso no veo nada, al otro está toda iluminada. Es una paranoya, así que salgo rápidamente por la única salida que hay, que me lleva a una sala donde encuentro un manojo de 24 flechas y un arco corto. Desecho la honda y las piedras. En la sala hay dos puertas en la misma pared. Abro una de ellas y detrás veo un orco que se lanza gruñendo tras de mí. Le lanzo una flecha que se le clava en el pecho pero él sigue acercándose, le lanzo otra y esta vez lo mato. Avanzo sobre sus restos y llego a una amplia estancia con salidas en diversas direcciones. En el suelo veo una ballesta pesada, me agacho a recogerla para luego venderla y al alzar la vista veo que aquí hay una persona, ¿será el carpintero?

Es una figura en túnica blanca que me mira tórvamente. Sus ojos plateados están llenos de pena al verme acercarme cubierto de sangre. Su cara me recuerda que siempre hay luz en la oscuridad. Lo cual, me da ánimos para continuar. Me presento y él me dice, "¡Bienvenido hermano! Soy Jarod el curandero..."

Continuará...

El Clérigo Urbatain.