

The Secret of Monkey Island

«Hola, me llamo Guybrush Threepwood, ¡y quiero ser un pirata!». Nunca una frase tan escueta y humilde había definido mejor el concepto de empatía. Diez palabras como preámbulo de un viaje que dio inicio en la isla más añeja del Caribe, que nos puso en la piel de un muchacho de cara angelical e inasequible al desaliento, al que ya no abandonaríamos jamás.



En medio del Caribe

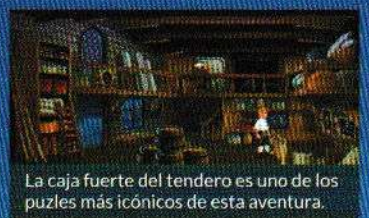
Así da comienzo uno de los videojuegos más queridos de la historia.



Cobb sí tiene madera de comercial.



Una pullita a la competencia nunca hace daño.



La caja fuerte del tendero es uno de los puzzles más icónicos de esta aventura.



Una caja fuerte...
Impulsar: Avanzar a
Retirar: Quitar

La verdad es que Méléé Island™ bien se parece a una cloaca. Una isla donde no quiere acercarse ni el Sol y donde las ratas tienen el estatus suficiente como para ser encarceladas. Seguramente yo soy el único «turista» que atracó en ella en muchísimo tiempo.

Fue en 1990, en medio de aquella eterna noche en Méléé, cuando me encontré con un vigía que aparentemente no veía mucho más allá de sus narices. Poco sabía entonces que este buen hombre era solo el comienzo de todo lo que me esperaba por ver. Me dio el empujón inicial que necesitaba para unirme al gremio menos regulado de la historia, que dependía de tres importantes piratas que pasaban sus días bebiendo algo llamado grog en una taberna donde todo se hacía y limpiaba a base de escupitajos: el ilustre Scumm Bar. ¿Que qué es el grog? ¡Todo el mundo lo conoce! Es una mezcla secreta que contiene queroseno, ron, tinte rojo nº2, otros ingredientes indigestibles y/o pepperoni.

Estos piratas me prestaron su ayuda por un motivo: un tal Le-Chuck, del que contaban que murió en un naufragio, deambulaba con su etéreo barco repleto de fantasmas sembrando el terror entre los piratas de Méléé, impidiendo que estos salieran a cumplir la principal tarea del pirata: saquear.

«Si no hay piratas, no hay botín, y si no hay botín, no hay grog, y apenas nos queda grog...». Cargados de principios, los piratas me plantean

tres icónicas pruebas a superar para poder ser considerado un pirata. Mi carrera no partía desde un aula universitaria, sino desde el bar más inmundo que se recuerda.

Con la única no-ayuda de una sacerdotisa vudú, a la que solo le doy el mérito de regalarme un pollo de goma con polea en el medio —eso sí, de sobrada funcionalidad—, tuve que encarar tres retos muy dispares entre sí, en los cuáles terminé conociendo a toda la flor y nata de la isla: desde un hambriento **George Lucas**, pasando por los circenses Hermanos Fettucini o los Hombres de Baja Fibra Moral, entre otros; incluso conocí a mi amor platónico, la gobernadora Elaine Marley.

Y es que todo amor tiene su base en algún tipo de pecado. El mío fue robar un idolo de múltiples brazos que, he aquí la sorpresa, no tenía brazos. Bueno, eso y el preparar un gran festín a sus caniches piraña asesinos.

Sea como fuere, y tras una pelea memorable entre un servidor y nuestro «amigo» y supuesto sheriff Fester Shinetop, terminé en el fondo del mar. Ahí pude hacer uso de mi único don especial, que no es otro que aguantar diez minutos sin respirar; diez y no más, como bien se encargaron de confirmar los desarrolladores...

Y hablando de desarrolladores, permitidme que haga un breve parón para hacer el típico ejercicio de memoria y remontémonos tiempo atrás, hasta mi creación a manos de mis «padres»: nada menos que **Ron Gilbert** y un grupo de genios llamados **Tim Schafer**, **David Grossman** y



el dibujante **Steve Purcell**; este último seguramente el más presente en los recuerdos de todo pirata que oye mi nombre por primera vez. Qué nostalgia.



Sobre el propio desarrollo también os quería hablar, pues me las he visto de mil y una formas distintas. Los más viejos del lugar recordarán aquellos ordenadores **IBM** y compatibles, que a duras penas conseguían representar mi hermosa cara en **CGA** de cuatro colores o, en el mejor de los casos en **16**; aunque sé de buena tinta que la mayoría ya calzaban esos **386** que se requerían para poder disfrutarme en **VGA** a 256 colores. Y no hablemos ya de formatos, porque el **CD-ROM** sentó bien a casi todos, menos a esos usuarios de **Mega-CD** a los cuales se les ofreció una versión que apenas mejoraba lo ofrecido anteriormente en sistemas como **Atari ST** o **Amiga**; sin ni siquiera tener que recurrir al disco 22.

De **Mélée Island™** me llevo pues muchas experiencias, «amistades», y sobre todo enseñanzas. ¿Quién me diría a mí, que para conseguir que tus enemigos hinquen la rodilla debes tener la lengua más afilada que tu espada? Por suerte, ahí estaba el Capitán Smirk para iniciarme en «La Lengua Pirata», una idea que tuvo **Gilbert** al recordar la mítica pelea

a espada entre **Errol Flynn** y **Basil Rathbone** en la película **El Capitán Blood**, y que fue llevada a la práctica del guion por el escritor **Orson Scott Card**. Fue así, gracias a mi dominio de dicha lengua —o lo que es lo mismo, del insulto—, como pude derrotar a la temible Maestra de la Espada.

Por desgracia, antes de poder demostrar mi valía a los tres piratas, **LeChuck** apareció para raptar a mi querida **Elaine**, y no puede hacer nada para impedir que su fantasmal barco se alejara con ella camino a su guarida en **Monkey Island™**. Tocaba reunir una tripulación digna y un barco de **Stan's** para llegar a la isla, que estaba habitada únicamente por la tripulación de **LeChuck**—unos canibales con serias preocupaciones por sus niveles de colesterol— y un ermitaño llamado **Herman Toothrot**, personaje con excesivos negocios de última hora por atender. ¡Ah!, y un mono.

The Secret of Monkey Island es el viaje de mi vida y el factor principal por el cual se fundamenta el amor de toda una generación por las aventuras gráficas. ¿Que cuál es el secreto en sí? Os lo voy a contar: resulta que **LeCh...** Mira detrás de ti, ¡un mono de tres cabezas!

Firmado:

Guybrush Threepwood



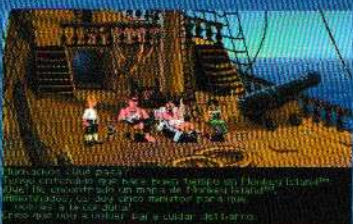
Los más viejos del lugar recuerdan a los gráficos en CGA de cuatro colores de la versión EGA.



Ni con los limitados 16 colores de la versión EGA, el Scumm Bar pierde un ápice de su «encanto».



El «trotl» de George Lucas es aún más reconocible en la Special Edition.



El «trotl» de George Lucas es aún más reconocible en la Special Edition.



«Crea que este es un momento muy especial».



Diferencia entre el original y la Special Edition de 2009.

CURIOSIDADES

- La idea original se cimentó en la novela *En Costas Extrañas* de **Tim Powers** y en la genial atracción del parque de atracciones de **Disney: Pirates of the Caribbean**.
- Si en cualquier momento de la aventura pulsamos **Ctrl+W** se nos preguntará si queremos «ganar». Si aceptamos nos felicitarán, asignarán una puntuación ficticia y veremos aparecer los créditos.
- En la primera tirada del juego se incluyó una pequeña broma al jugador. En cierto momento, se pedía que se introdujera el disquete número 22. Obviamente dicho disco no existía, lo que hizo que cientos de ingeniosos jugadores llamaran a las oficinas de **LucasArts** preguntando por él.
- En 2009 se lanzó *The Secret of Monkey Island: Special Edition*, un controvertido remake que actualizaba gráficos, música y añadía voces al original.