

THE SECRET OF

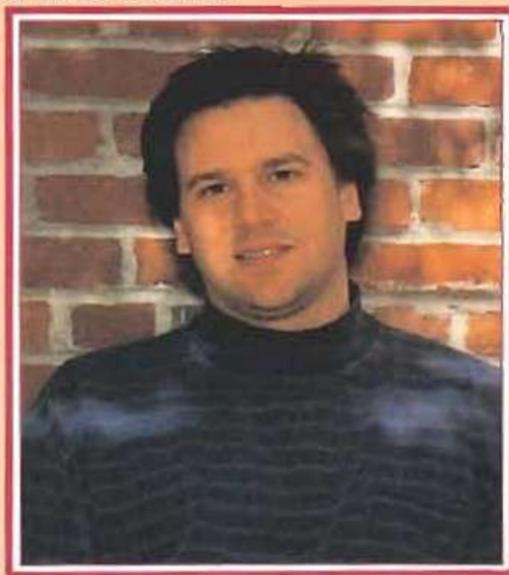
# MONKEY ISLAND

*Así será...*

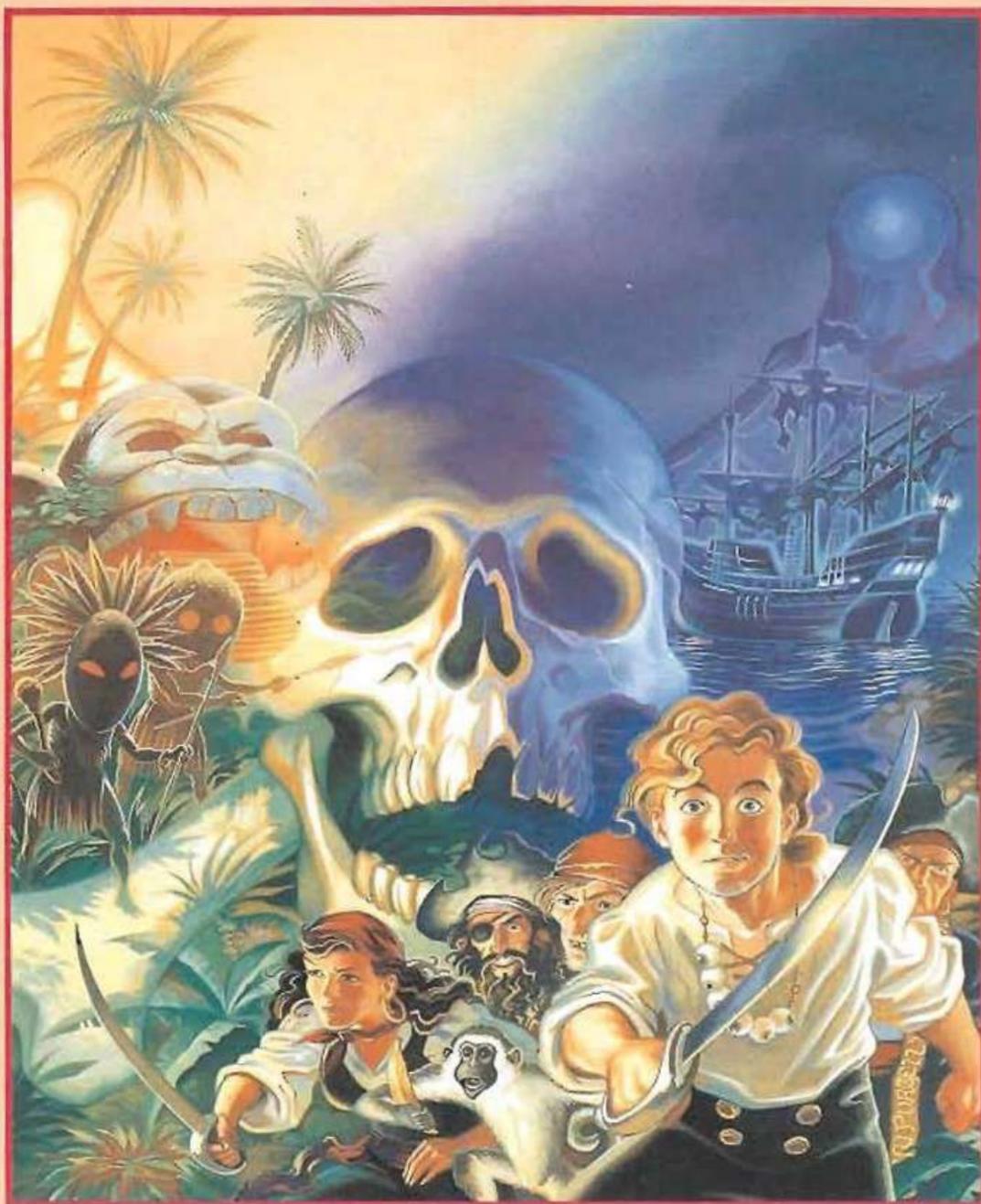
*Cuando alguien carga un juego en la memoria de su ordenador, pocas veces se para a pensar el largo proceso que ha llevado la creación de ese programa, con el que podremos convertirnos en soldados espaciales, aventureros sin escrúpulos o guerreros medievales. Sin embargo, la traducción de una idea al lenguaje de los ordenadores es un trabajo largo y complicado que, la gran mayoría de las veces, implica la colaboración de enormes equipos de gente, cada uno especializado en un campo y todos empeñados en dar lo mejor de sí mismos para que podamos transformarnos, por unas horas, en el héroe que todos llevamos dentro.*

**E**ste es el caso de Lucasfilm Games, la compañía americana que se ha convertido, gracias a su buen hacer, en la reina de las videoaventuras. El secreto del éxito de sus programadores, grafistas, diseñadores y demás personal, radica única y exclusivamente en su trabajo, un trabajo que les tiene ocupados casi las veinticuatro horas del día, utilizando su imaginación para traer a nuestras pantallas los mejores programas del momento.

Ron Gilbert es un elemento vital en Lucasfilm, un personaje peculiar que vive para y por la aventura. Un estupendo profesional del que hemos conseguido en exclusiva una serie de declaraciones que te van a ayudar a conocer cómo piensa y cómo actúa el hombre que ha diseñado lo último de la compañía: «The Secret of Monkey Island». Una de piratas que, aunque parezca imposible, está destinada a superar en fama y calidad, al ya legendario «Indiana Jones y la última cruzada».



**RON GILBERT**



**Micromanía:** ¿Cómo y cuándo se te ocurrió la idea de crear un juego de piratas?

**Ron Gilbert:** Mi interés por este tema se remonta a hace muchos años. Desde siempre la atracción en Disneyworld que más me ha llamado la atención ha sido el viaje en el barco pirata. En mi juego he pretendido retomar el carácter entrañable de las aventuras de piratas que todos hemos vivido en nuestra infancia, olvidando la parte negativa que se les atribuye en la historia.

**MM:** ¿Qué ha ocurrido desde que decidiste realizar «Monkey Island» hasta ahora?

**RG:** Hace dos años y medio

comencé a trabajar en el juego, pero interrumpí su diseño para realizar «Indiana Jones y la última cruzada», por ello he invertido tanto tiempo en concluirlo. Tengo por costumbre escribir varias pequeñas historias que voy enseñando a la gente que me rodea hasta dar con algo que capte su interés. En este caso sucedió cuando relacioné fantasmas y piratas; no sé exactamente cuál es el nexo entre ellos, pero la idea conectó con todo el mundo. El argumento comenzó a tomar forma cuando incorporé definitivamente a LeChuck, el pirata fantasma, antagonista del héroe de la aventura.

**MM:** ¿Te has basado en datos ▶

Así será...

# THE SECRET OF MONKEY ISLAND



históricos para realizar el juego?

**RG:** La verdad, es que he leído bastante sobre este periodo, pero más por captar la ambientación que por intentar reflejar la realidad. De hecho, encontraréis anacronismos históricos en el juego, como la máquina automática de refresco, impensable en el siglo XVII, con la intención de añadir comicidad a la aventura.

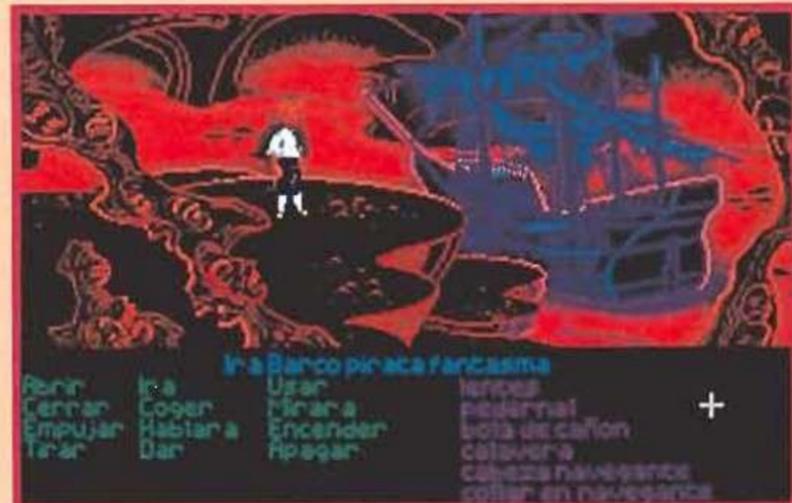
**MM:** Ya tenemos la historia y el barco pirata ¿ahora qué?

**RG:** En ese momento hay que desmenuzar la historia para saber paso a paso qué es lo que tendrá que hacer el jugador (recoger objetos, conseguir un barco, etc.); al final me encuentro con una lista con cuarenta o cincuenta puntos clave. A partir de aquí comenzamos a escribir puzzles sobre esos puntos, de forma que cada uno de ellos pueda necesitar incluso hasta tres o cuatro acciones para ser resuelto. Pretendo que la historia no sea lineal y que cada jugador tenga la oportunidad de elegir cuál será el siguiente problema que debe resolver. Creo que esto es importante porque si el jugador se queda bloqueado ante un problema con una única solución se sentirá frustrado y perderá todo su interés; por ejemplo, si estás parado ante una puerta que no puedes abrir y no puedes hacer otra cosa en el juego hasta que lo consigas, posiblemente te frustres, pero si puedes resolver otros problemas y apartar ése momentáneamente, posiblemente hasta encuentres ayuda para solucionar el que acabas de dejar.

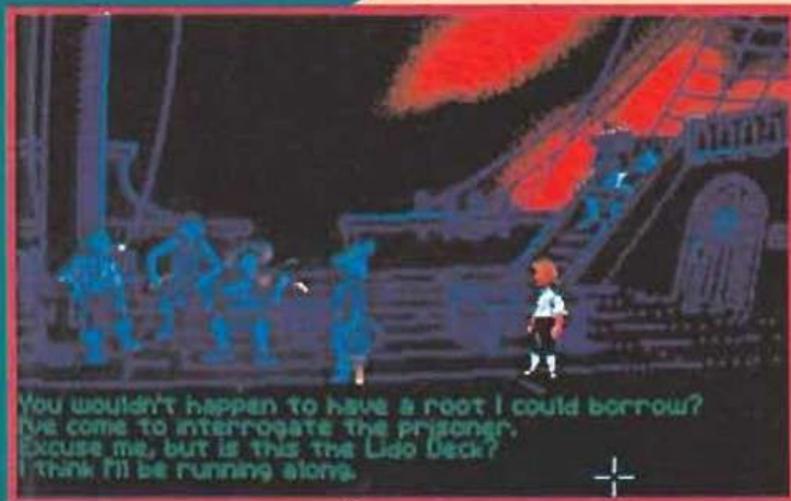
En concreto en «The Secret of Monkey Island», esto es lo que he pretendido con las tres pruebas del principio; cada jugador podrá resolverlas en el orden que desee: una a una o simultáneamente. Además, esto me ha permitido incorporar al juego una serie de personajes que conoceremos al afrontarlas y que desempeñarán un papel fundamental en otra fase del juego. De esta forma el aparente desorden inicial culmina en una serie de personajes y acciones interrelacionados posteriormente que guiarán al jugador en una sola dirección.

**MM:** Una vez que el diseño está terminado ¿estáis ya preparados para programarlo?

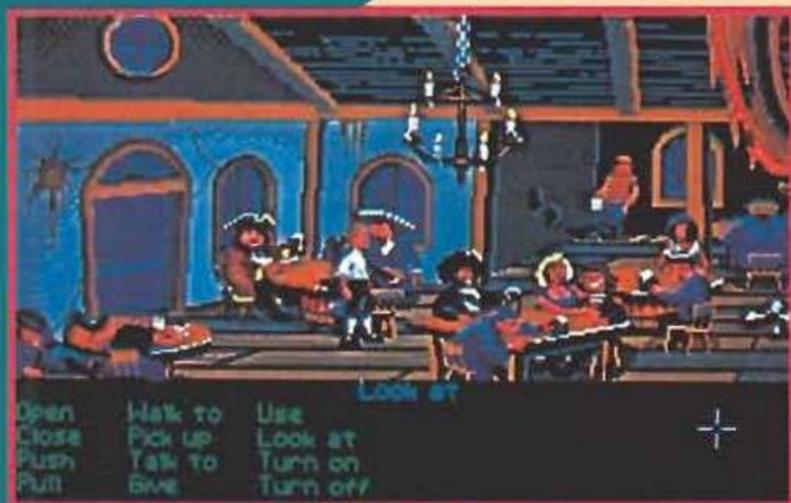
**RG:** No, antes de hacerlo deben pasar al menos dos semanas, que es el tiempo que tardamos en hacer un plan de traba-



«The Secret of Monkey Island» está siendo traducido a varios idiomas y por supuesto, contará también con una edición en castellano.



El juego comenzó a tomar forma tras la incorporación de Le Chuck.



Ron Gilbert ha intentado plasmar en «Monkey Island» el auténtico sabor de las entrañables historias de piratas.



## Los Artífices del Invento

**NOMBRE:** Ron Gilbert

**PUESTO:** Diseñador y jefe de proyecto

**PROGRAMAS:** Ron se unió a Lucasfilm en marzo de 1985. Desde entonces dirigió la versión para Commodore 64 de «Koronis Rift» y el argumento, ganador de varios premios, de «Maniac Mansion». También ha diseñado el SCUMM, sistema "cuenta historias" que Lucasfilm ha utilizado en «Maniac Mansion», «Zak McKracken & the Alien Mindbenders», «Indiana Jones y La Última Cruzada» y «Loom». También ha intervenido en el diseño de la aventura gráfica protagonizada por Indy, y más recientemente ha sido el jefe de proyecto y creador de «The Secret of Monkey Island».

**ANTECEDENTES:** Antes de incorporarse a Lucasfilm, Ron trabajó para Human Engineered Software, donde diseñó y desarrolló un Extended BASIC para Commodore 64 llamado «Graphics Basic»; posteriormente éste fue publicado por Epyx bajo el título de «Programmers Basic Toolkit».

Sus intereses se basan en diseñar juegos y en contar historias a través de ellos.

**NOMBRE:** Mark Ferrari

**PUESTO:** Artista gráfico

**PROGRAMAS:** Ha trabajado en «Loom» y en «The secret of Monkey Island».

**NOMBRE:** Tim Shafer

**PUESTO:** Ayudante de diseño / programador

**PROGRAMAS:** Su primer proyecto en Lucasfilm Games ha sido «The secret of Monkey Island». Se ha involucrado especialmente en la creación del guión y el diálogo de éste.

**NOMBRE:** Dave Grossman

**PUESTO:** Ayudante de diseño / programador

**PROGRAMAS:** Ha intervenido en «The secret of Monkey Island», su primer proyecto para Lucasfilm Games.

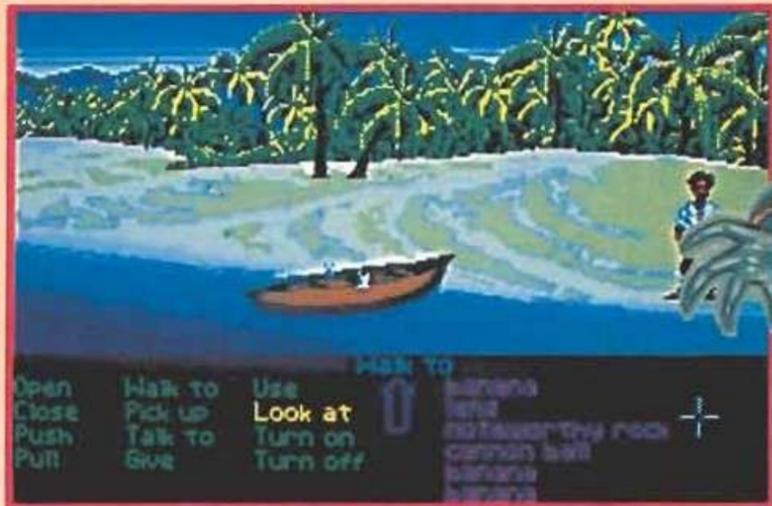
**ANTECEDENTES:** Antes de tomar contacto con la informática fue diseñador de camisetas, músico, profesor y cineasta aficionado.

**NOMBRE:** Gregory D. Hammond

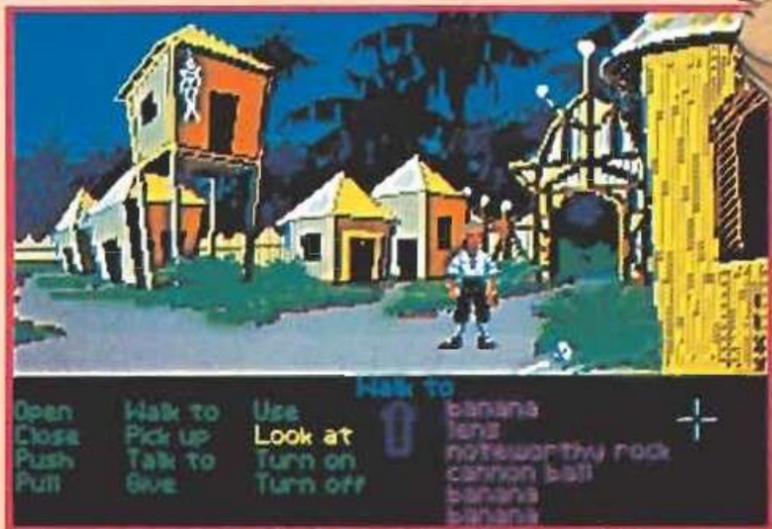
**PUESTO:** Productor

**PROGRAMAS:** Ha producido muchos títulos de Lucasfilm, como «Loom» y «The secret of Monkey Island», además de algunos otros actualmente en desarrollo. También interviene en la creación de juegos originales.

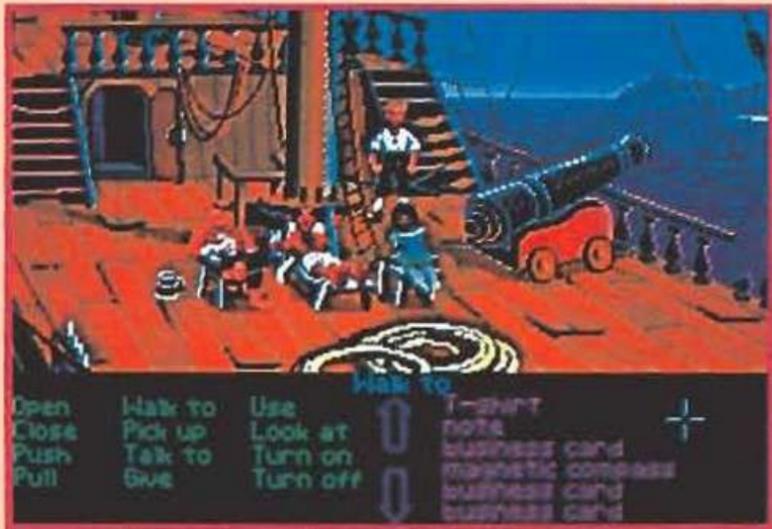
**ANTECEDENTES:** La carrera de Greg en el software de entretenimiento comienza en 1983, cuando crea la animación de «Julius Erving and Larry Bird Go One-on-One», publicado por Electronic Arts. También en 1983, comienza a trabajar para Data Trek Inc., donde fue director, diseñador y grafista de numerosos programas, como «Willy Byte in the Digital Dimension». A principios de 1987, Greg se convierte en Product Manager en la compañía americana Bröderbund Software, donde dirige y co-diseña productos como «Wings of Fury» y «Arcade Game Construction Kit».



Increíbles sorpresas nos aguardan en la espesa selva de la isla.



Como en una auténtica película la ambientación conseguida es perfecta.



Las animaciones de los personajes alcanzan muchas similitudes con la realidad.



jo: cuándo serán diseñadas cada una de las habitaciones, cuándo serán programados los personajes, cuánto dinero va a costar... Este último factor es especialmente importante en Lucasfilm ya que en la creación de programas tan ambiciosos como éste interviene un gran equipo, durante bastante tiempo, lo que implica unos elevados costes, que incluso pueden alcanzar el millón de dólares.

Tres meses después de disponer del plan de trabajo nos encontramos ya con una versión primitiva del juego, jugable desde el principio hasta el final pero en la que no aparecen gran parte de la animación, las habitaciones sólo son bocetos y los puzzles están "sujetos con alfileres", esto es, como un tosco cortometraje de lo que será la película final. Así localizamos los puntos débiles del programa y añadimos cosas allí donde pensamos que el juego no es lo suficientemente interesante. Si por el contrario trabajáramos cada parte hasta llevarla a la perfección es probable que parte del trabajo fuera desechado por motivos globales, con lo cual le dedicaríamos el doble de tiempo que con este otro sistema.

Han pasado dos años y medio desde que comencé «The Secret of Monkey Island», han sido muchas horas de duro trabajo, pero también han sido horas de diversión, como las que espero que disfruten los jugadores que se embarquen en esta aventura.

Equipo  
Micromanía

# LUCASFILM GAMES

Aunque los antecedentes de Lucasfilm Games se remontan a la época en la que los primeros ordenadores domésticos de videojuegos aparecieron en los hogares norteamericanos, su consagración definitiva en todo el mundo ha llegado de la mano de sus aventuras gráficas.

Programas como «Indiana Jones y la última cruzada», «Maniac Mansion» o «Loom», han marcado las pautas que definen un estilo muy personal que se ha convertido por sí mismo en garantía de calidad. Para intentar averiguar algo más sobre Lucasfilm y, en concreto, sobre sus aventuras, nos hemos puesto en contacto con sus principales responsables que amablemente han respondido a nuestras cuestiones acerca del pasado, presente y futuro de la compañía.

## VIAJE AL MUNDO DE LA FANTASÍA

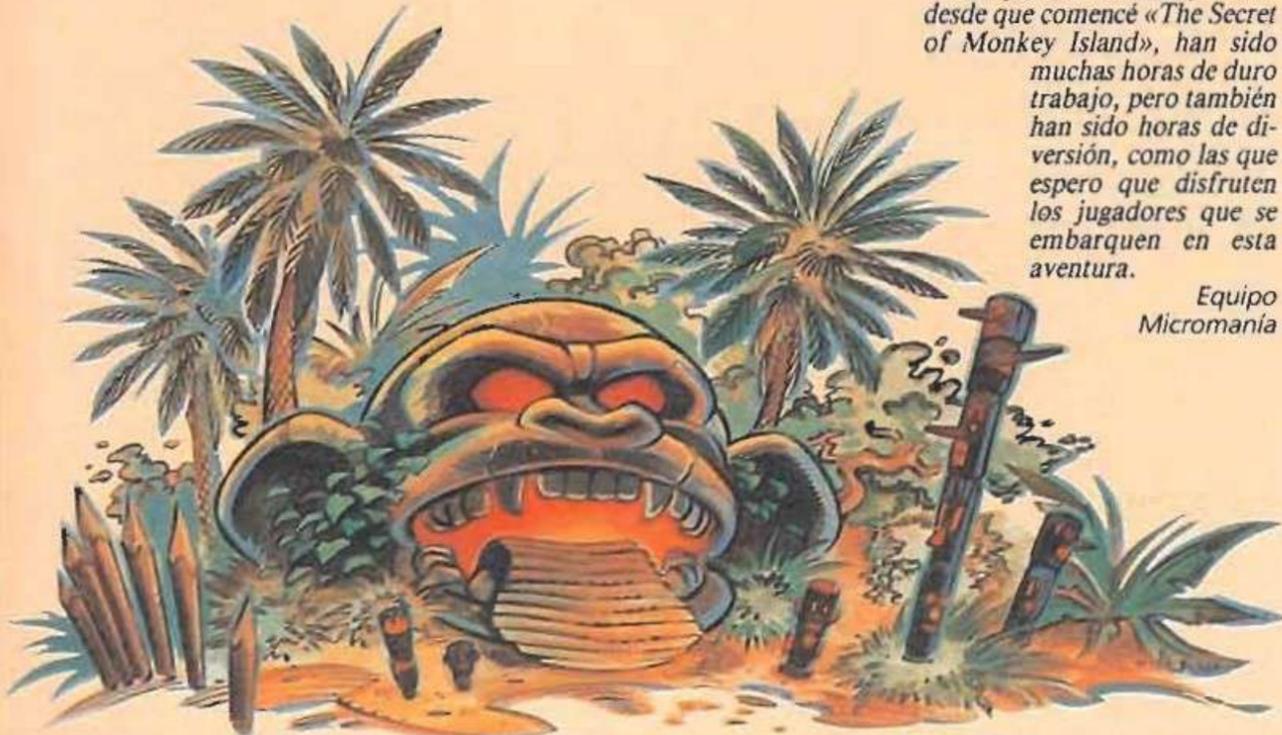
Micromanía: ¿A quién se le ocurrió la idea original que dio vida a la primera aventura gráfica de Lucasfilm? ¿Fue concebida pensando en crear un estilo propio que se mantuviera en posteriores aventuras?

Lucasfilm Games: «Maniac Mansion» fue nuestra primera aventura y con ella pretendimos sentar las bases de posteriores trabajos. Por ejemplo, el "interface" —sistema de comunicación entre el programa y el jugador— y la estructura de los "puzzles" —todos los problemas o rompecabezas que surgen a lo largo del juego— fueron diseñados específicamente para llegar a un público muy amplio, desde el jugador aficionado al principiante. Ron Gilbert fue el diseñador y el programador de «Maniac Mansion» y todavía hoy sigue siendo el jefe de proyecto de muchas de nuestras aventuras.

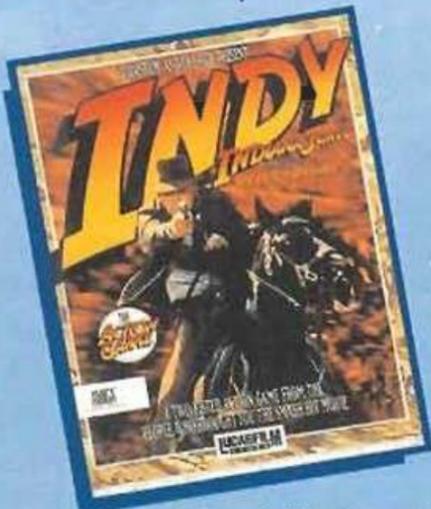
MM: ¿Qué es exactamente el SCUMM, al que hace referencia Ron Gilbert?

LG: El sistema SCUMM es propiamente un lenguaje para "contar historias". Nos permite crear perfectamente complicadas y profundas aventuras. Está compuesto por varias herramientas gráficas, compiladores y "debuggers", escritas todas por encargo de Lucasfilm.

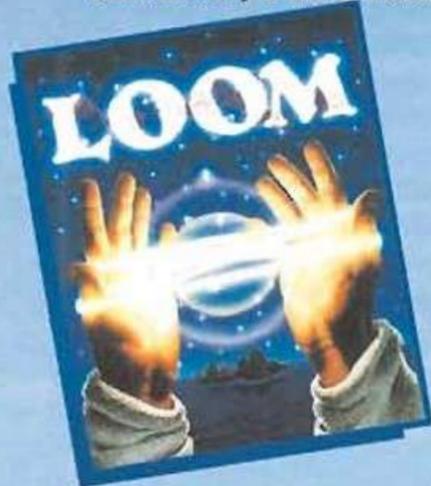
MM: Todas las aventuras desarrolladas hasta el momento por Lucasfilm tienen como puntos en común los cuidados argumentos y el singular toque cómico de los textos; sin embargo, gráficamente varían mucho entre sí, ya que cada nueva



# LUCASFILM GAMES



Indiana Jones y la última cruzada.



Loom.

aventura ha ido superando a la anterior: primero las sombras y las perspectivas, luego los gráficos tridimensionales con volumen, ahora las versiones con 256 colores y animaciones en pantalla. ¿Queda algo todavía por inventar?

LG: Vemos en el futuro diferentes estilos de aventuras gráficas que aprovecharán el gran potencial de los 256 colores. Lógicamente los gráficos VGA permiten a los artistas gráficos expresarse mejor que cuando estaban limitados a los 16 colores de las tarjetas EGA. Pensamos que los cambios más drásticos en las aventuras gráficas se producirán, dentro de pocos años, en el área del sonido. Los personajes llegarán a ser capaces de hablar en pantalla.

MM: Como curiosidad, ¿las versiones de 256 colores son una adaptación de las de 16 colores o se diseñan de nuevo al margen de éstas?

LG: Las conversiones a 256 colores parten básicamente de los gráficos EGA que son despojados de sus colores totalmente, dejando sólo la silueta, base sobre la que se construye la nueva versión con 256 colores.

MM: ¿Qué aventura ha precisado más trabajo y tiempo?

LG: Incluso pensando que nuestro último lanzamiento, «The Secret of Monkey Island», es la aventura más compleja que hemos realizado hasta la fecha, la que más tiempo nos llevó fue «Maniac Mansion», ya que estábamos desarrollando

el sistema SCUMM simultáneamente.

MM: La mayoría de vuestras aventuras pueden solucionarse por varios caminos. ¿No os entristece pensar que muchos de los gráficos o animaciones creados para estas situaciones alternativas —por ejemplo, el Zeppelin en «Indiana Jones y...»— no serán contempladas jamás por parte de los usuarios que resuelvan los juegos por otros caminos?

LG: Cuando diseñamos los diversos caminos que puede tomar un personaje, estos son cuidadosamente elaborados. Sabemos por experiencia que personas diferentes resolverán cada problema por diferentes caminos. Pretendemos que cada jugador escoja aquel que le resulte más lógico o natural. Por ejemplo, en «Indy» los jugadores más interesados

en las escenas de acción encontrarán el biplano mucho más divertido que el enrevesado laberinto del Zeppelin.

MM: Aunque las aventuras de Lucasfilm son juegos muy evolucionados técnicamente que requieren unas prestaciones, a nivel de equipos, muy potentes, para aprovechar todas sus cualidades (gráficos VGA de 256 colores, ordenadores con procesadores rápidos, etc.), lo que puede hacernos pensar que se dirigen a un público adulto, sus argumentos parecen conectar más con los jóvenes interesados en el género de aventuras. ¿Tenéis pensado crear alguna línea de aventuras con argumentos exclusivamente adultos?

LG: La mayor parte de nuestra audiencia es actualmente adulta. De todas formas cuando diseñamos nuestros juegos, nos esforzamos al máximo en resucitar a ese "niño" que hay en todos los adultos.

MM: Trabajar en un juego adaptado de una película, como en el caso de «Indy», ¿no condiciona demasiado al equipo encargado de diseñarlo?

LG: En el trabajo del equipo de diseño influye que el juego esté basado en una película, ya que éste debe parecer tan real o verdadero como la propia película. En juegos originales, como «Monkey Island», nos sentimos absolutamente libres para construir la historia de diferentes formas.

MM: ¿Cuándo pensáis publicar la segunda parte de éste último?

LG: Nuestro objetivo es lanzarlo al mercado a finales de 1991.

MM: Hemos oído que estáis desarrollando un nuevo juego protagonizado por Indiana Jones, que no está basado en una nueva película. ¿Será inédito su argumento o incorporará escenas que han sido descartadas en películas anteriores?

LG: «Indy IV» está siendo desarrollado actualmente. Se basa en una historia original que no tiene nada que ver con las películas previas.

MM: Vuestras aventuras han sido traducidas a muchos idiomas. ¿Cuáles exactamente?

LG: «Maniac Mansion», «Zak McKracken», «Loom», «Indy» y «Monkey Island» han sido traducidas al francés, al alemán y al italiano. Estamos trabajando en las versiones portuguesa, china, japonesa y coreana. «Indy», «Loom» y «Maniac Mansion» están disponibles también en castellano y dentro de muy poco lo estará también «Monkey Island».

MM: ¿Son diseñadas vuestras aventuras pensando ya en su traducción a otros idiomas?

LG: Cuando diseñamos un juego, intentamos que tenga un carácter universal. Cuando lo traducimos, contamos con alguien conocedor de ambos idiomas perfectamente, el inglés original y el idioma de destino.

MM: ¿Qué importancia tiene el mercado europeo y, en concreto, el español para una compañía americana como Lucasfilm? ¿Cuál es la mejor adaptación a otro idioma de la versión original en inglés?

LG: Ambos mercados son muy importantes para una compañía internacional como Lucasfilm Games. Tenemos fans de nuestros programas por todo el mundo y nuestro objetivo es conseguir que lleguen a todo aquel que lo desee. Traducimos nuestros juegos concienzuda y cuidadosamente, así que cada versión es tan buena (o incluso mejor) que la original en inglés.

MM: ¿Has jugado otras aventuras que no sean tuyas? (Ron Gilbert)

RG: Los juegos de Lucasfilm son mis favoritos, y, por ello, sólo juego con estas aventuras.

MM: ¿En qué situación cotidiana obtienes un mayor grado de inspiración? ¿Te sometéis a aventuras reales, como, por ejemplo, un largo viaje? (Ron Gilbert)

RG: Obtengo mi inspiración de muchas fuentes. Leo muchos libros y veo cientos de películas, pero, sobre todo, constantemente estallan ideas dentro de mi cabeza. ■

**«Maniac Mansion» sentó las bases que definen a las aventuras de Lucasfilm.**

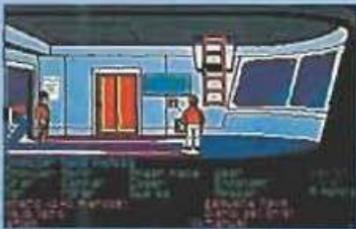


Maniac Mansion incorporó múltiples soluciones.

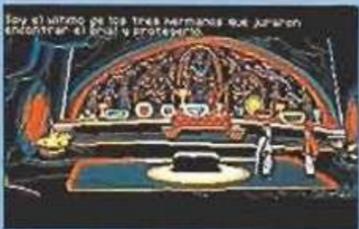


La evolución gráfica en las aventuras es evidente.

## VIAJE AL MUNDO DE LA FANTASÍA

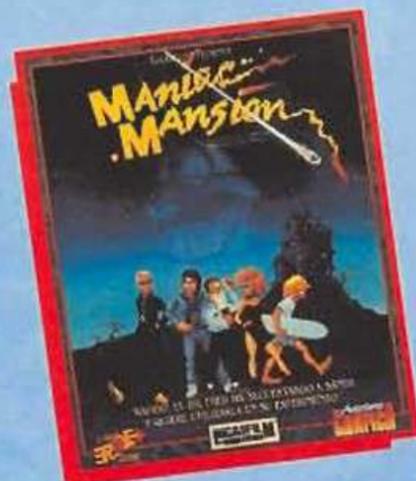


La adaptación a la pequeña pantalla de la última película protagonizada por Indy, cosechó increíbles críticas y fue la consagración de un nuevo género de aventuras gráficas.

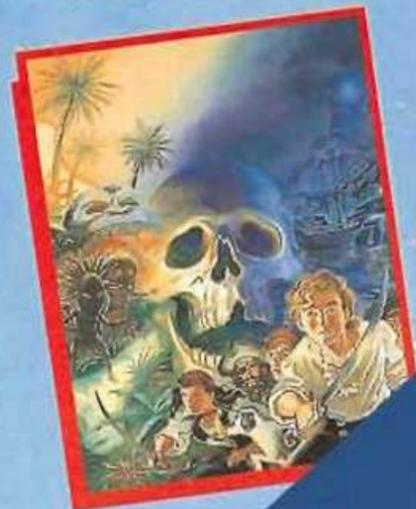


En el último de los tres hermanos que juraron encontrar el final y profetizarlo.

**El carácter internacional de la compañía se apoya en la traducción a diferentes idiomas.**



Maniac Mansion.



Equipo Micromanía