

# GRANDES MAESTROS DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

PROYECTO EDITORIAL  
VIDEOJUEGOS

*Serie*  
AUTORES Y MAESTROS DEL VIDEOJUEGO

Coordinador:  
Luis Navarrete Cardero



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los

derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos ([www.cedro.org](http://www.cedro.org)) vela por el respeto de los citados derechos.

# GRANDES MAESTROS DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

Sara Fuerte Carrillo  
Alberto Galisteo Baena



Consulte nuestra página web: **www.sintesis.com**  
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

Ilustración de cubierta: Fernando Vicente

© Sara Fuerte Carillo  
Alberto Galistero Baena

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.  
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid  
Teléfono: 91 593 20 98  
<http://www.sintesis.com>

ISBN Editorial Universidad de Granada: 978-84-3385-700-2  
ISBN Editorial Síntesis: 978-84-9077-090-0  
Depósito Legal: M. 2.474-2015

Impreso en España. Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

# Índice

<i>Prólogo</i> .....	9
<b>1. Antecedentes de la aventura gráfica</b> .....	13
1.1. ¿Qué es un texto? .....	13
1.1.1. Texto lineal y texto no lineal .....	15
1.1.2. Hipertexto y cibertexto.....	16
1.2. Los precursores de las aventuras gráficas.....	18
1.2.1. Aventuras conversacionales ilustradas.....	20
1.3. Los juegos de este capítulo .....	22
<b>2. ¿Qué son las aventuras gráficas?</b> .....	23
2.1. Definiendo un género.....	23
2.1.1. ¿Qué es un videojuego?.....	23
2.1.2. Diferenciando un videojuego de otro .....	24
2.2. Entonces, ¿qué es una aventura gráfica?.....	29
2.2.1. ¿Son las aventuras gráficas un género o un subgénero?.....	30
2.2.2. Elementos típicos de las aventuras gráficas	31
2.3. Los juegos de este capítulo .....	43

<b>3. <i>Sierra On-Line: los padres de las aventuras gráficas</i></b> .....	45
3.1. Introducción .....	45
3.2. Roberta Williams y la dinastía del rey Graham .....	46
3.2.1. Una saga familiar.....	48
3.2.2. Jugando con el terror .....	56
3.3. <i>Leisure Suit Larry</i> : las comedias eróticas de Al Lowe .....	57
3.3.1. ¿Solterón patético o mujeriego empedernido? .....	59
3.4. Sierra On-Line a través de Roberta Williams y Al Lowe .....	67
3.5. Los juegos de este capítulo .....	70
<b>4. <i>Jane Jensen: de Gabriel Knight a Gray Matter</i></b> .....	73
4.1. Primeros pasos .....	73
4.2. La saga <i>Gabriel Knight</i> .....	74
4.2.1. “ <i>What can you tell me about voodoo?</i> ” .....	74
4.2.2. Gabriel Knight en acción real.....	79
4.2.3. Gabriel Knight conoce a los templarios .....	82
4.3. Jane Jensen en el siglo XXI.....	84
4.3.1. Magia y espíritus .....	85
4.4. Misterio y religión en videojuegos.....	90
4.5. Los juegos de este capítulo .....	93
<b>5. <i>LucasArts, grandes comedias del siglo XX</i></b> .....	95
5.1. “Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...” .....	95
5.2. Tentáculos en una casa de locos .....	96
5.2.1. Lidiando con una interfaz primitiva .....	101
5.2.2. Tentáculos a través del tiempo.....	102
5.3. Un mono de cinco cabezas .....	105
5.4. Motoristas.....	109
5.5. Menuda vida más allá de la muerte.....	111
5.5.1. Calaveras en 3D.....	113

5.5.2. Entre muertos y monstruos.....	114
5.6. Gilbert y Schafer: creadores con estilo .....	116
5.6.1. Juegos autoconscientes.....	119
5.7. Otros creadores de LucasArts .....	120
5.8. Los juegos de este capítulo .....	123

## **6. *Revolution Software: aventuras gráficas británicas*..... 125**

6.1. Primeros pasos de la compañía .....	125
6.2. El primer gran éxito .....	126
6.3. París en otoño... .....	130
6.3.1. Stobbart, George Stobbart.....	131
6.3.2. Una reportera gráfica independiente.....	134
6.3.3. Evolución gráfica y jugabilidad .....	135
6.3.4. Aventuras alrededor del mundo.....	139
6.3.5. Trasfondo histórico.....	140
6.4. Héroes de animación.....	142
6.4.1. Adaptando la historia.....	143
6.5. Charles Cecil.....	144
6.5.1. Declaraciones polémicas .....	146
6.6. Los juegos de este capítulo .....	148

## **7. *Pendolo Studios: marca nacional*..... 149**

7.1. Introducción .....	149
7.2. Cine de monstruos.....	150
7.2.1. Jugando con los clásicos del terror.....	151
7.2.2. Reinventando los monstruos.....	154
7.3. Una huida en tres partes .....	157
7.3.1. Entre mafiosos e indios .....	157
7.3.2. Problemas desde el espacio exterior.....	161
7.3.3. Falsos cadáveres y auténticos locos.....	166
7.4. Los hijos de Don Quijote .....	170
7.4.1. Un <i>thriller</i> oscuro con saltos temporales.....	172
7.5. Desarrolladores españoles.....	174
7.6. Los juegos de este capítulo .....	175

<b>8.</b>	<b><i>Juegos por entregas y eventos de tiempo</i></b> .....	177
8.1.	Introducción .....	177
8.2.	Telltale Games: juegos por entregas.....	178
8.2.1.	Regreso a los ochenta .....	179
8.2.2.	Apocalipsis zombi .....	184
8.3.	<i>Heavy Rain</i> : ¿película interactiva? .....	192
8.3.1.	¿Es realmente un juego?.....	193
8.3.2.	Una historia cinematográfica .....	194
8.4.	Los videojuegos de este capítulo.....	197
<b>9.</b>	<b><i>Aventuras japonesas y estudios indies</i></b> .....	199
9.1.	Aventuras gráficas japonesas .....	199
9.1.1.	Konami y Hideo Kojima.....	199
9.1.2.	Junko Kawano .....	202
9.1.3.	Capcom y Shu Takumi .....	203
9.1.4.	<i>El profesor Layton</i> : ¿aventura gráfica o juego casual? .....	207
9.2.	Estudios <i>indies</i> .....	210
9.2.1.	La saga <i>Deponia</i> .....	210
9.2.2.	Robots.....	216
9.2.3.	<i>The Stanley Parable</i> , el metavideojuego definitivo .....	217
9.3.	Los juegos de este capítulo .....	221
<b>10.</b>	<b><i>Una posible mirada al futuro</i></b> .....	225
10.1.	Recapitulando.....	225
10.1.1.	Tendencias de jugabilidad y gráficos .....	225
10.2.	Las aventuras gráficas en el mercado digital .....	228
10.2.1.	El papel de los distribuidores y el <i>crowdfunding</i> .....	231
10.3.	Los juegos de este capítulo .....	234
	<b><i>Referencias</i></b> .....	235