



En primer lugar quiero agradecer al aventurero que lea estas líneas su interés.

Vamos a ir atrás en el tiempo...

William Crowther en los primeros años 70 era un técnico en informática que trabajaba en la empresa BBN (Bolt, Beranek and Newman) en Boston (USA), allí trabajaba con su esposa Pat.

El matrimonio Crowther tenía dos hijas Sandy y Laura, eran espeleólogos y escaladores aficionados, exploraban en su tiempo libre las cuevas Mammoth y Flint Ridge explorando y buscando conexiones entre sus sistemas de cuevas (Kentucky). Otra afición notable que entretenía e influenció a Crowther eran los juegos de rol de mediados de los años 70 (Dragones y Mazmorras).

La empresa en la que trabajaban se dedicaba en un principio a la acústica pero debido los cálculos necesarios adquirieron para sus estudios en los años 60 varios equipos informáticos, esto evolucionó, lo que llevó a tener una rama de informática que posteriormente fue contratista del gobierno de los Estados Unidos y se dedicó a la implementación y soporte de la red ARPANET, y en esos ordenadores eran en los que William trabajaba.

Todo muy normal... hasta que en 1975 el matrimonio se desmorona, y se divorcian... a partir del divorcio William lo llevó bastante mal, fue algo bastante traumático para él.

El creó el juego en lenguaje Fortran en un PDP-10 de la empresa a primeros de 1976 para entretener a sus hijas Sandy y Laura en las visitas que ellas le realizaban, cosa que a ellas les gustaba mucho. Su nombre fue ADVENT ya que el sistema operativo solo admitía 6 caracteres para el guardado del nombre de archivo.

El juego estaba basado en los mapas de la Mammoth Cave y su zona que había recopilado... a lo que añadió situaciones y personajes típicos de los juegos de rol, que estaban empezando a estar de moda....

En aquellos tiempos hay que decir que no había ordenadores caseros, ni videojuegos como hoy los concebimos, solamente juegos muy rudimentarios, simples en ordenadores carísimos corporativos de instituciones o grandes empresas....

El juego creado quedó en el ordenador y en la red ARPANet circulando por la red hasta que un año más tarde el ingeniero Don Woods laboratorio de inteligencia artificial de Stanford (SAIL) le gustó tanto que quiso modificarlo para mejorar.

En aquel momento quiso contactar con su autor, pero no sabía dónde encontrarlo.... así que decidió probar suerte y enviar correos electrónicos a todos los nodos de la red con la dirección crowther@xxxxxxx hasta que consiguió contactar con William... el cual accedió a darle permiso para modificarlo con su supervisión.

A partir de ahí Don Woods lo modificó entre marzo y mediados de 1977 corrigiendo bugs, (más tarde se hablara de ellos) añadiéndole la puntuación y más elementos inspirado en la obra de Tolkien y de rol para aderezarlo... Su compañero Jim Gillogly, de RAND Corporation que también estaba interesado en el juego lo portó después a lenguaje C en UNIX.

Durante mucho tiempo la versión original de Crowther estuvo desaparecida, solo se disponía de la versión de Crowther/Woods, hasta que se encontró una versión de respaldo (copia de seguridad en una cinta de los ficheros de la Universidad)

La Aventura tuvo tanto éxito que fundó un género e influenciando a toda la red y a sus usuarios...

Las aventuras conversacionales fue un género bastante exitoso que fue evolucionando primero con compañías americanas y luego europeas, se crearon parsers más sofisticados que el de advent (un parser es un programa informático que analiza cadenas de caracteres y actúa en consecuencia)

Los ilustres del género en USA que tomaron el testigo de esta aventura fueron entre otros:

- Ken/Roberta Williams (Online Systems, Sierraventure, posteriormente Sierra-Online) Fueron los primeros que añadieron gráficos a modo de ilustración (Mystery House). Posteriormente iniciaron la serie King's Quest uno de los orígenes de las aventuras graficas competidora de los clásicos point and click Scumm de Lucasfilm Games / Lucasarts.
- Scott y Alexis Addams en Adventure International (Adventureland, Pirate Adventure, *Secret Mission... hasta 12 títulos*). *Entro en bancarota en 1986*.
- Infocom. Sus fundadores estudiantes del MIT fueron seguidores de Advent, con sus series de aventuras: Dungeon (Zork), La Trilogía *Enchanter*, La serie *Planetfall* y otras 25 aventuras más. Fue Comprada en 1986 por Activision por problemas económicos.

En Europa:

- Level 9, fundada en 1981 por los hermanos Austin (y entre ellos Mike que era fan de Advent) se propusieron crear aventuras para los microordenadores europeos caseros de la época, con 20 aventuras cerró en 1991.
- Magnetic Scrolls fundada en 1984, sus aventuras fueron distribuidas por Telecomsoft (Firebird/Silverbird/Rainbird) en este último sello, luego publicó con Virgin Mastertronic, pero cuando fue cerrada sus derechos fueron a parar a Microprose en 1992.
- Adventure Soft, Inicialmente importaba y portaba las aventuras de Adventure international y luego desarrollo las suyas propias, como Robin of Sherwood o Gremlins que se distribuyó en España por Erbe en nuestro idioma)
- Artic Computing con su serie de 10 aventuras, 8 de ellas numeradas con letras A,B,C ...G y H
- CRL Group, editaron muchos juegos para 8 bit (Boogit, *Bored of the Rings*, The Very Big Cave Adventure, Robin of Sherlock, Dracula, Mugsy..)
- Gilsoft. Creadores de Parsers como The Quill, PAW y DAAD (el que usó Aventuras AD) y 12 juegos en inglés perteneciente a Tim Gilbert..
- Incentive Software, crearon el Parser Graphic Adventure Creator y 9 aventuras.

En Australia:

- Melbourne House (Beam Software con su Hobbit a la cabeza, The Lord of the Rings: Game One (The Fellowship of the Ring), Shadows of Mordor. Sherlock, Hampstead, y claro Classic Adventure...) Melbourne House en realidad eran 2 compañías, una la parte Australiana y la parte Inglesa que también servía para la distribución de software

En España tuvimos que esperar hasta 1984 con Dinamic, pero fueron apareciendo varias hasta 1992 las mas destacadas:

- Dinamic y Aventuras Dinamic... Yenght (primer juego y primera aventura), Megacorp, Don Quijote, Arquímedes XXI, Cobra's Arc, La Guerra de las Vajillas, Los pájaros de Bangkok)
- Aventuras AD con Supervivencia (Microhobby), La Aventura Original, El Jabato, Cozumel, La aventura espacial, Los templos sagrados, Chichén Itzá
- SamuSoft con La diosa de Cozumel (inédita hasta hace poco)
- Software Center, con su juego La princesa
- Proein con Abracadabra

- Dro soft con Zipi Zape
- System 4/SPE con La Corona
- Iber con Ke Rulen los Petas y Post Mortem
- Raven adventures con Mantis 1 y 2

Si hablamos de aventuras en español hay que hablar sin duda de Andrés Roberto Samudio Monro. El gran impulsor de las aventuras conversacionales en español, médico de profesión, espeleólogo, fundador y director de Aventuras AD, escritor de libros, conocido por escribir en Microhobby (El viejo archivero y El Mundo de la Aventura), Mega Ocio y Amstrad Ocio.

Después ofrecer la distribución de La Diosa de Cozumel y dado el interés de Dinamic visto el éxito obtenido por sus aventuras Dinamic quería crear una filial dedicada a las aventuras, Andrés finalmente “compró” a Dinamic la marca AD, siendo una compañía independiente pero con la distribución de Dinamic y su apoyo publicitario (por eso hay aventuras de Dinamic con el sello AD, que no hay que confundir con el de Andrés Samudio).

Posteriormente contrató a la empresa de Tim Gilberts Gilsoft para traducir su parser PAW e idear más tarde el DAAD (Diseñador de Aventuras AD, rescatado recientemente excepto la versión Commodore 64) con el que se crearon aventuras en español (y hoy en día también se pueden) para los vetustos sistemas de los años 80 y primeros 90...

Notas importantes:

El juego está incompleto así lo dejo Crowther

No tiene final

Sólo acepta minúsculas

Al morir tecleando "go" no vuelves a empezar sino que sigues donde estabas,

Hay un bug por el que durante la lucha con los enanos sale insistentemente el mensaje de que "NO SE COMO APLICAR ESA PALABRA AQUI" aunque el ataque se haya realizado correctamente.