

LOS VIDEOJUEGOS EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN: UNA VISIÓN HOLÍSTICA

**Mc
Graw
Hill**

Coordinador:
Javier Sierra Sánchez

LOS VIDEOJUEGOS EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN: UNA VISIÓN HOLÍSTICA

Coordinador: Javier Sierra Sánchez

ISBN-13 (impreso) 978-84-486-3651-7

ISBN-10 (impreso) 84-486-3651-1

ISBN-13 (ebook) 978-84-486-3652-4

ISBN-13 (VS) 978-84-486-3653-1

MHID 978-000-85-0387-1

Depósito legal: M-11307-2022



Publicado por McGraw-Hill

Edificio Oasis, 1.ª planta

Basauri, 17

28023 Aravaca (Madrid, España)

Tel. +34 91 1803000

www.mheducation.es



© 2022. Derechos exclusivos de McGraw Hill para manufactura y exportación. Este libro no puede ser re-exportado desde el país al que sea vendido por McGraw-Hill.

Reservados todos los derechos. No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de McGraw Hill.

Director de la Colección de Comunicación: Javier Sierra Sánchez

Coordinación editorial: Cristina Sánchez Sainz-Trápaga

Gerente División Universitaria: Pere Campanario Oliver

Dirección General Sur de Europa: Álvaro García Tejada

Maquetación: José María Muntané

Arreglos de interior: ESTUDIO, C.B.

Diseño de cubierta: Rubén Rubial Villamarín

Arreglos de cubierta: Mar Nieto Novoa

Impresión: Liber Digital, S.L.

Impreso y encuadernado en ESPAÑA - Printed and bound in SPAIN

1234567890 – 22 23 24 25

Los nombres ficticios de compañías, productos, personas, personajes y/o datos que puedan haber sido aquí utilizados (en estudios de casos o ejemplos) no pretenden representar a ningún individuo, compañía, producto o situación de la realidad.

LOS VIDEOJUEGOS EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN: UNA VISIÓN HOLÍSTICA

coordinador
Javier Sierra Sánchez



MADRID • LONDRES • MÉXICO • NUEVA YORK • MILÁN • TORONTO
LISBOA • NUEVA DELHI • SAN FRANCISCO • SÍDNEY •
SAN JUAN • SINGAPUR • CHICAGO • SEÚL

Contenido

LA CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ESCENA COMO EJE NARRATIVO EN EL ARTE DE CONCEPTO DE ENTORNOS	
Pedro Meira Rodríguez, Vicente López Chao	7
COMUNIDADES DE MARCA Y VIDEOJUEGOS: LA HISTORIA DEL CLUB NINTENDO EN ESPAÑA	
Moisés Oneto Márquez	25
CONFORT E INCOMODIDAD EN REALIDAD VIRTUAL: UN ANÁLISIS DE JUEGO ZENITH: THE LAST CITY	
M.C. Miguel Felipe, Pérez Escalera, Mtra. Marleni, Reyes Monreal.....	41
LOS VIDEOJUEGOS ONLINE: LA AMENAZA OCULTA. UN ESTUDIO FOCUS-GROUP ENTRE UNIVERSITARIOS ESPAÑOLES	
M ^a Ángeles Casabo-Ortí, Carla de Paredes-Gallardo	57
CAJAS DE RECOMPENSA O LOOT BOXES EN VIDEOJUEGOS: HISTORIA, LEGISLACIÓN, RIESGOS Y PREVENCIÓN	
Manuel Gil-Mediavilla, Vanesa Martínez-Valderrey, Anna Sánchez-Caballé, Mercedes Villasana Terradillos, Sonia Alguacil Sánchez	71
PUNTOS DE UNIÓN Y COLISIÓN: ESTRATEGIAS Y HERRAMIENTAS DE REIVINDICACIÓN DE LA QUEER GAME SCENE	
Mario-Paul Martínez Fabre	83
PLAYERSEXUALIDAD. ¿QUÉ HAY DETRÁS DE LOS AVATARES A MEDIDA?	
Rafael Luis Bono Reyes.....	99
LUDIFICATION OF THE LEARNING PROCESS	
Paula Crespi	123
EXPANDIENDO LA COMPRENSIÓN DEL WORLDBUILDING EN ENTORNOS DIGITALES	
Arturo Encinas Cantalapiedra	143
EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN SOBRE EL LIDERAGO DE SERVICIO EN EDUCACIÓN SUPERIOR	
M ^a Fernanda Gambarini Duarte, Marián Queiruga-Dios, Tasio Pérez, Patricia Castaño Muñoz	157
USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN ORGANIZACIONAL	
Lira Isis Valencia Quecano	173

EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN SOBRE LA COMPETENCIA: TOMA DE DECISIONES Y TRABAJO COLABORATIVO EN EDUCACIÓN SUPERIOR.

Susana García Cardo, Mikel Carpio García, Patricia Castaño Muñoz, Tasio Pérez Salido 185

DE LAS PASARELAS A LA CONSOLA. EL CASO DE ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS COMO PLATAFORMA DE COMUNICACIÓN DE MODA

Julio González-Liendo..... 197

GAMIFICACIÓN Y BIBLIOTECAS. LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTAS DE FORMACIÓN

José Juan Jiménez Ortega..... 211

LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA Y LA IMPORTANCIA DEL EQUILIBRIO TECNOLÓGICO-ARTÍSTICO. APRENDER DE LOS ERRORES: EL CASO DAIKATANA

Francisco Cuéllar Santiago..... 231

LA ESTRUCTURA NARRATIVA CÍCLICA: MECANISMOS NARRATIVOS ITERATIVOS EN HADES Y DOKI DOKI LITERATURE CLUB

Álvaro Daza Hernández 247

IMPERIO YUDASARI, UN JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL MARKETING GASTRONÓMICO

Ricardo Becerra Agudelo..... 265

SELECT PLAYER: DEFINICIÓN DEL PERFIL MEDIO GAMER DE LA GEN Z

Nuria Alabau-Tejada, Francisco José García-Ull, Fátima Gómez-Sota 281

UNA SINGULARIDAD EN LA TRAYECTORIA DEL VIDEOJUEGO ESPAÑOL: EL CASO DE *LA ABADÍA DEL CRIMEN*

Fran Mateu 295

VIDEOJUEGOS SERIOS Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA FORMACIÓN EN INGENIERÍA

Rosa Nuñez-Pacheco 313

LUJO EN VIDEOJUEGOS: FORMATOS DE ADVERTAINMENT ADOPTADOS POR LAS MARCAS

Isabel A. Vázquez Sacristán, Marina Rodríguez Hernández, Sheila Liberal Ormaechea 331

ESTUDIO COMPARATIVO DEL TIEMPO DE JUEGO EN EL GÉNERO DE ACCIÓN Y AVENTURA

Antonio Seoane Nolasco, Teresa Piñeiro Otero 345

LA PRESCRIPCIÓN EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS: LA INFLUENCIA DE METACRÍTIC, MEDIOS ESPECIALIZADOS Y JUGADORES

Alejandro Tapia Frade, Matías Lopez Iglesias..... 365

UNA SINGULARIDAD EN LA TRAYECTORIA DEL VIDEOJUEGO ESPAÑOL: EL CASO DE *LA ABADÍA DEL CRIMEN*

Fran Mateu

Universidad Miguel Hernández, Elche, España

RESUMEN

Más de 35 años después de aparecer *La abadía del crimen* (1987), este videojuego continúa ofreciendo nuevas versiones que acuden a su obra original deglutiéndose bajo su propia autorreiteración, como si, allende fronteras, de un *Pac-Man* o *Doom* se tratara. ¿Qué tiene este *software*, que adapta de forma no canónica la novela de un prestigioso académico italiano, ajeno al mundo de la lúdica digital, para que se dé este extraño fenómeno, y cuyas posteriores versiones se han realizado, casi todas ellas, en España? Es bien sabido que *La abadía del crimen* fue uno de los videojuegos más celebrados de la actualmente llamada «Edad de Oro del *software* español», suponiendo un salto técnico para la época que, junto a su trabajo estético, logró cautivar a jugadores y crítica. En este contexto historiográfico, la inevitable actualización de *hardware* y *software* no es óbice para que se siga jugando a este clásico de culto mediante la emulación, pero también han intervenido procesos como la remasterización o el *remake*, entre otros. En el presente trabajo se analizará la aplicación de tales procesos sobre *La abadía del crimen* para descubrir qué origina esta singularidad en la trayectoria del videojuego español, sin un deseo aparente de concluir.

PALABRAS CLAVE

Videojuego, remake, remasterización, reboot, abadía

ABSTRACT

More than 35 years after the appearance of The abbey of crime (1987), this video game keeps offering new versions that come to its original work, swallowing up under its own self-reiteration, as if it were a Pac-Man or Doom, beyond frontiers. What does

this software have, which adapts in a non-canonical form the novel by a prestigious Italian academic, alien to the world of video games, for this strange phenomenon to take place, and whose subsequent versions have been made, almost all of them, in Spain? It is well known that The abbey of crime was one of the most celebrated videogames of the currently called «Golden Age of Spanish software», representing a technical leap for the time which, together with its aesthetic work, managed to captivate players and critics. In this historiographical context, the inevitable updating of hardware and software isn't an obstacle to keep playing this cult classic through emulation, but processes such as remaster or remake, among others, have also been involved. This research will analyse the application of such processes to The abbey of crime, in order to discover what gives rise to this singularity in the trajectory of the Spanish video game, with no apparent desire to conclude.

KEYWORDS

Videogame, remake, remaster, reboot, abbey

1. INTRODUCCIÓN

El propósito de esta investigación es analizar dentro del ámbito académico la expansión videolúdica originada tras la aparición de *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987). Si bien la novela de la cual deriva (Eco, 1980), así como su adaptación cinematográfica (Annaud, 1986), se han analizado exhaustivamente en diversos estudios, esto difiere en su traslado videolúdico, pese a que paulatinamente aparecen nuevos trabajos. Por tanto, se aportará este análisis de su expansión videolúdica que, a su vez, se compilará en el marco de una futura tesis doctoral¹ dedicada al fenómeno transmediático acaecido tras la publicación de la novela. Recordemos que la historia nos sitúa en un contexto medieval donde Guillermo de Baskerville, junto a su novicio Adso, se hallan envueltos en la investigación de una serie de crímenes cometidos en una abadía provista de una laberíntica biblioteca.

La abadía del crimen apareció durante la actualmente conocida como «Edad de Oro del software español», que tuvo lugar desde 1983 a 1992 (Medà Calvet, 2018, p. 21). En aquella época, España fue el segundo país productor europeo de videojuegos, únicamente superado por Reino Unido (Climent, 2013, p. 57). El videojuego fue creado por Paco Menéndez, un referente de la programación, junto a Juan Delcán, que se encargó del apartado gráfico (Martínez de Salazar Muñoz, 2016, p. 344). Esta obra ajena al canon² supuso un salto técnico para la época, ya que, por ejemplo, los personajes son reconocibles por sus facciones y las pantallas cuentan con diseños arquitectónicos colmados de detalles. Si bien cuando se comercializó tuvo

¹ Dirigida por el Dr. Raúl Rodríguez Ferrándiz, catedrático del Dpto. de Comunicación y Psicología Social de la Universidad de Alicante.

² La intención de sus creadores era publicarla como la adaptación oficial de la novela. Sin embargo, tras contactar varias veces con Eco para hacerse con la licencia oficial, este nunca respondió a las solicitudes, supuestamente porque, por aquel entonces, no entendía bien en qué consistía un videojuego (Rollings, 2008, p. 214).

una modesta acogida³, actualmente es reconocido internacionalmente como uno de los mejores videojuegos realizados en 8 bits (Legerén y Arregui, 2018; Sanz en Esteve, 2014, p. 32), además de ser considerado por algunos especialistas «como el mejor videojuego español de la historia» (Relinque Pérez, 2019, p. 89).

Actualmente, *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La abadía del crimen* (2014), coordinado por Jaume Esteve, es el único libro existente centrado exclusivamente en un videojuego español; algo, sin embargo, muy común allende fronteras en sagas como *Pac-Man*, *Grand Theft Auto* o *Doom*, entre otras. Se trata de una monografía estructurada en entrevistas a figuras del panorama videolúdico actual, ofreciendo un conocimiento poliédrico (cultural, tecnológico, histórico, etc.) de *La abadía del crimen*. Pese a su tono distendido, es un material de interés para nuestro estudio, además de haber fundado las bases de trabajos académicos posteriores (Santamaría y Alexiades, 2015; Martínez de Salazar Muñoz, 2016; Legerén y Arregui, 2018; Medà Calvet, 2018, entre otros). Sin embargo, nuestro interés reside en aproximarnos a los videojuegos publicados con posteridad al original, como ya hemos adelantado. Para ello, nos centraremos, por un lado, en exponer las diferencias entre procesos como el *remake*, la remasterización o el *port*, entre otros; y, a continuación, con carácter novedoso, estudiaremos cómo tales procesos se han aplicado sobre el caso que nos ocupa.

2. DISEÑO Y MÉTODO

Como objeto formal de estudio, se expondrán los principales procesos de transformación videolúdica; y, mediante una investigación descriptiva basada en el estudio de caso y el análisis comparativo, verificaremos si se han aplicado, y de qué modo, sobre los videojuegos publicados tras *La abadía del crimen*, que conformarán nuestras variables de análisis. En este sentido, partimos de la hipótesis de que los procesos descritos a continuación han sido aplicados sobre nuestro estudio de caso. Por ello, aunque hay autores que consideran que se trata del videojuego español con más *remakes* o proyectos de *remake* (Esteve, 2014, p. 112), queremos acercarnos a una terminología más exacta dentro de este fenómeno tan particular.

Al igual que el *remake* supone la investigación sobre la alteración o fidelidad narrativa de una historia en términos generalmente literarios o cinematográficos, la reconstrucción de un videojuego implica, además, la revisión de su componente gráfica y sonora, junto a la posible modificación de sus mecánicas (Vela, 2021). Así, al desarrollar un *remake*, se parte del videojuego original y se crea desde cero, sin compartir *assets*, para un *hardware* más actual. Se tiene en cuenta la misma historia, escenarios, personajes, etc., aunque puedan existir cambios notorios frente al anterior, además de modificar cualquier aspecto, corregir *bugs*, etc. En los *remakes* *Resident Evil 2* (Capcom, 2019) y *Resident Evil 3* (Capcom, 2020), por ejemplo, se modificó el punto de vista de la cámara, pasando de estática a tercera persona. Por tanto, al igual que en la reescritura de una obra clásica el escritor

³ El culto al videojuego no fue inmediato (de hecho, es sabido que no funcionó bien a nivel comercial, aunque no existan cifras al respecto), sino tras la llegada de Internet, cuando fans y creadores de aquella época retomaron el contacto entre sí.

posmoderno rejuvenece el pasado y lo desafía (Doležel, 1999, p. 287), el *remake* videolúdico hereda esta pulsión a través del lenguaje de la programación, pudiendo incluso modificar parte de la historia, como sucede en los citados títulos de Capcom o en *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020).

En el proceso de remasterización⁴, sin embargo, se mejora el videojuego original, acorde a las posibilidades técnicas actuales, pero únicamente a nivel técnico (Newman, 2012, p. 113). Este «lavado de cara» suele realizarse para aprovechar el *hardware* actual. Es decir, es el mismo videojuego, pero presentado con mejor resolución tras haberle aplicado máscaras de enfoque, filtros de color, mejoras de texturas, etc. Por ejemplo, títulos situados en franquicias como *Assassin's Creed*, *Silent Hill* o *The Last of Us*, entre otros, se remasterizaron de PS3 a PS4; y regresando a *Resident Evil*, su primera entrega para PS tuvo un *remake* y, posteriormente, una remasterización del *remake* para adaptarlo a las videoconsolas de última generación.

Respecto al *port*, consiste en transferir un videojuego de una plataforma a otra con las características del original (Wolf, 2008, p. 315). Por tanto, es el mismo videojuego, aunque aprovechando el *hardware* al que es transferido o portado para disponer de alguna ligera mejora gráfica, mostrándose, según el caso, menos pixelado, con textos más visibles, etc. *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), por ejemplo, era exclusivo para PS4 y PS5, pero en 2020 fue portado a PC. Sin embargo, al margen de la fidelidad gráfica mejorada que puede proporcionar jugarlo en PC, no hay diferencias significativas entre ambas versiones. Este proceso de conversión, tan habitual en la industria, permite que un mismo título sea compatible con los diferentes dispositivos actuales, aunque también pueda haber alguna variación regional. Por ejemplo, *McDonaldland* (Virgin Games, 1992), también conocido como *M.C. Kids.*, es un *advergame* de *McDonald's* en su versión europea, pero en Estados Unidos y Japón publicita la marca *7 Up* bajo el título *Spot: The Cool Adventure* (Visual Concepts, 1992).

Debemos matizar que un *port* es la versión de un *software* que se ejecuta en un *hardware* diferente, mientras que un emulador es un *software* que imita un *hardware* o un sistema operativo en otro diferente. El emulador actúa como intermediario entre el dispositivo donde se ejecuta (*host*) y el *software* que se ejecuta, actuando como intérprete y traduciendo las instrucciones indicadas por el *software* al *host*. El *software* emulado, por tanto, permanece sin cambios, de ahí que se denomine R.O.M. (memoria de solo lectura o *Read-Only Memory*) (Wolf, 2008, pp. 4-5). El *port*, sin embargo, se salta al intermediario (emulador) y ejecuta el videojuego directamente en la nueva plataforma de destino, ajustando previamente el código fuente. No obstante, el emulador también puede introducir nuevas operaciones no diégéticas ausentes en la obra emulada, y que también pueden alterar la experiencia lúdica de la obra original, como puede ser el simple acto de pausar la partida (Galloway, 2006, p. 13).

El *reboot*, por su parte, puede repercutir sobre un videojuego original o un *remake*. Mediante este proceso, se reinicia una obra o franquicia, normalmente ya lejana en

4 También llamado *remaster*, *HD remaster* o *remastered*.

el tiempo, heredando la totalidad o parte de su título original (para ser identificable), pero ofreciendo una historia, mecánicas y personajes diferentes y/o nuevos, aunque sin olvidar su contexto narrativo predecesor. Se trata de un mecanismo de recreación transficcional (Doležel, 1999), donde se desarrolla una historia sustancialmente nueva (Gil González, 2012, p. 161). Esta estrategia de reinvención o reinicio permite que las nuevas generaciones de jugadores experimenten una nueva historia y, además, sientan curiosidad por descubrir la obra primigenia; mientras que la comunidad anterior, o más asentada, puede revivir las sensaciones de aquel momento pasado, pero incluyendo un inherente factor sorpresa (Vela, 2021). *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), *Doom* (id Software, 2016) o *God of War* (SCE Santa Monica Studio, 2018) son ejemplos de *reboots*, ofreciendo una nueva mirada a cada una de las sagas.

Finalmente, los *demakes* son reimaginaciones de videojuegos relativamente modernos que adoptan una apariencia «retro» o *vintage* en sus mecánicas, sonidos, estética, etc., como si hubiesen sido creados mediante un *hardware* antiguo aplicando ingeniería inversa para desentrañar sus procesos de creación y, frecuentemente, aplicando la técnica del *pixel art* (Goldberg y Flegal, 1982). Los *demakes* no se crean necesariamente para ser jugados en máquinas antiguas, pero sus diseños y comportamientos se ciñen a las limitaciones reales o percibidas de dichos sistemas, desarrollándose frecuentemente con un objetivo puramente artístico, independiente y sin intencionalidad comercial (Bogost, 2010, en İbrahim Sezen, 2015, p. 267). Por ejemplo, Lilith Walther y Corwyn Prichard crearon en 2022 un *demake* gratuito de *Bloodborne* (From Software, 2015), al que titularon *BloodbornePSX*, que puede ser jugado en PC por emulación, pero bajo la apariencia característica de los videojuegos de PS publicados a finales de la década de 1990.

Antes de continuar, deseamos puntualizar dos aspectos. En primer lugar, somos conscientes de que estas recreaciones autorreferenciales posmodernas encuentran su símil en otros productos de la industria cultural. Títulos o sagas cinematográficas que llegaron a este medio desde los videojuegos, como *Death Race*, *Tomb Raider* o *Mortal Kombat*, entre otros, también han sido objeto de *reboots* en la gran pantalla. Sin embargo, queremos ceñirnos estrictamente al medio videolúdico para aproximarnos con mayor detalle a sus aspectos técnicos y estéticos con independencia al resto de medios. En segundo lugar, es común encontrar *game studies* donde estos procedimientos son sobreentendidos sin emplearse con precisión. Por ello, consideramos oportuno traerlos a colación para el diseño de nuestro marco teórico, ya que, incluso dentro de la propia industria, es común designarlos erróneamente. Por ejemplo, el videojuego *DuckTales: Remastered* (WayForward Technologies, 2013), pese a su título, es un *remake* de *DuckTales* (Capcom, 1989), pues es una versión con variaciones muy notorias respecto a la original de NES.

3. TRABAJO DE CAMPO Y ANÁLISIS DE DATOS

Para la recogida de datos, hemos experimentado los distintos *softwares*, además de acudir a la revisión histórico-bibliográfica y realización de entrevistas personales

semiestructuradas. Sin embargo, antes de acercarnos a *La abadía del crimen*, debemos citar dos títulos coetáneos más desconocidos. El primero es *Nomen Rosae* (1988), de Marcos Montes de Oca, un videojuego publicado en MicroHobby como código de programación para ZX Spectrum (48KB). Los dos idiomas principales que se usan en la partida son español y latín, aunque también se leen textos en griego, árabe, hebreo, egipcio y futhark antiguo. La partida es en vista cenital, con mecánicas sencillas y, tras superar las diferentes pantallas manejando a un pixelado Guillermo de Baskerville, finalmente llegamos al *Finis Africae*, donde encontramos el segundo libro de *La Poética* de Aristóteles (Montes de Oca, 1988, p. 8). Por otro lado, si bien toda la expansión videolúdica de la historia de Eco se ha situado en España, encontramos una excepción con *Il Noma della Rosa* (Perpetum, 1993). Se trata de una versión eslovaca (con claras alusiones a la película) para Spectrum (48KB), y únicamente se encuentra disponible en este idioma. Contiene unos gráficos muy elaborados, pero su perspectiva resulta algo confusa y, en ocasiones, dificulta diferenciar al personaje respecto al resto de elementos. Aunque sea un *software* que debemos citar, no ha tenido mayor trascendencia en relación al caso que nos ocupa (World of Spectrum, 2020).

3.1. PRIMERAS VERSIONES DEL VIDEOJUEGO

La abadía del crimen se publicó originalmente en noviembre de 1987 para Amstrad CPC 6128. Seguidamente, entre enero y febrero de 1988, Opera Soft⁵ trasladó esta versión a varios microordenadores de 8 bits de la época: ZX Spectrum (128KB)⁶, MSX (64KB) y Amstrad CPC 464 (64KB), además de distribuir durante aquel año una versión para PC en MS-DOS, donde se reescribió el código por cuestiones técnicas, incluyendo la corrección de *bugs*, planteándola desde cero (Martínez del Vas et al., 2017, p. 230).⁷ Por tanto, las conversiones o reconstrucciones del videojuego se hicieron muy seguidas entre sí. Recordemos que nos encontramos en un contexto donde la novela de Eco había vuelto a ponerse de moda por el estreno de la película, aunque estos primeros *softwares* no están influenciados por la adaptación cinematográfica.

La versión original para Amstrad CPC 6128 es la más detallada dentro de estas primeras versiones, mostrándose tal y como se diseñó originalmente en el modo 1 de esta máquina (4 colores, facilitando su portabilidad). La versión para ZX Spectrum es similar a la de MSX, es decir, con dos colores (cambiando según el momento del día), si bien el primer caso se considera uno de los diez mejores videojuegos de 128KB realizados para este *hardware* (Rollings, 2008, p. 214; Retro Gamer, 2015). Respecto a la versión para MSX, José Antonio Morales (en Merino, 2019, p. 127)

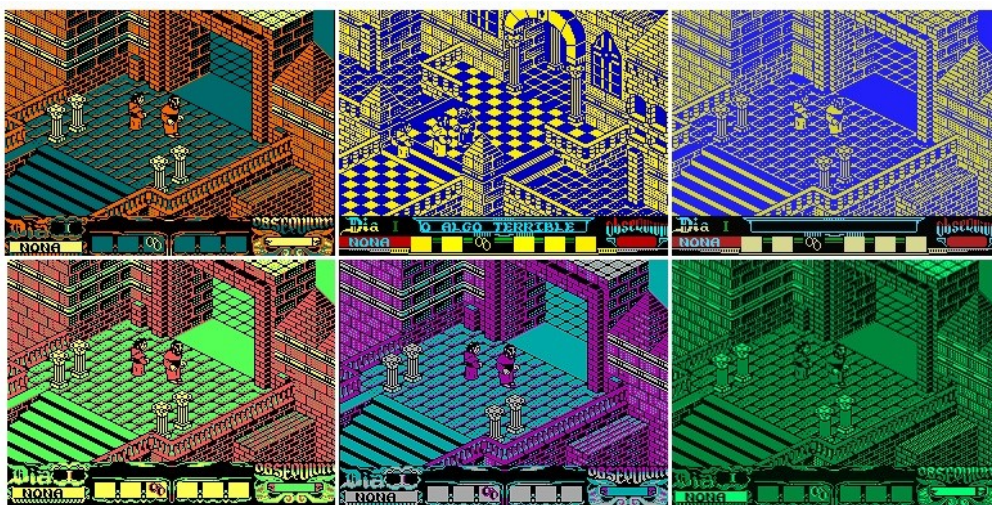
⁵ Participando MCM Software en la distribución, con soportes como el casete, el disquete 3.5" y el disquete 5.25".

⁶ Solo se desarrolló para el modelo de 128KB, pues para el de 48KB (más popular en España) era inviable por la capacidad de memoria.

⁷ Actualmente, los derechos del videojuego pertenecen a José Antonio Morales, antiguo jefe de desarrollo de Opera Soft. Los términos del contrato afectan no solo al propio videojuego, sino a sus modificaciones, versiones para ordenadores existentes o futuros, e incluso ampliaciones o cualquier otra utilización del mismo (El Mundo del Spectrum, 2016; Merino, 2019, p. 108).

recuerda que fue un reto para Opera Soft, en cuanto a su capacidad de versionar, porque la obra original se realizó externamente a la empresa. Para la versión de Amstrad CPC 464, sin embargo, y por una cuestión de memoria, se han omitido partes del videojuego, eliminando habitaciones, pasillos, niveles de detalle en su barroquismo gráfico, etc.

Figura 1. Primeras versiones del videojuego.



Parte superior, de izquierda a derecha: versión original (Amstrad CPC 6128), ZX Spectrum y MSX. Parte inferior, de izquierda a derecha: versión PC (color y monocromo) y Amstrad CPC 464. Fuente: Opera Soft (1987-1988).

En su traslado a PC, las limitaciones gráficas de las tarjetas CGA (color y monocromo) proporciona una menor calidad estética, pero dado que el sistema tiene más capacidad de memoria, se ha añadido música digitalizada. Mientras que el videojuego original contiene versiones en *chiptune*⁸ del *Crystal Palace* de Gwendal y del *Minueto en G Mayor* y *Sonata para Flauta en C mayor BWV 1033* de Bach, al trasladar la partida a PC se ha añadido el *Ave María* de Schubert, que suena cuando se inician las misas. Además, y como *easter egg*, si se juega con una copia ilegal de esta versión, en lugar de sonar el *Ave María*, oímos una voz que nos llama «piratas» repetidas veces. Como nos recuerda Bogost (2011, p. 37), muchos videojuegos contienen *easter eggs* que, a menudo, tienen una intención humorística o «editorializable», y, en este caso, además de cumplirse ambas funciones, se va un paso más allá como sistema antipiratería: tras aparecer el *easter egg*, se cierra la partida y se apaga el ordenador.

Estas versiones son el punto de partida del videojuego. Aplicando nuestra metodología, se puede afirmar que las versiones derivadas de la original son *ports*, exceptuando la de PC, que técnicamente se trataría de un *remake* (reescritura,

⁸ Música sintetizada por el chip de sonido de equipos de 8 bits, como el Commodore 64 o el citado Spectrum.

nuevos *assets*, corrección de *bugs*, etc.) pese a plasmar la misma historia, salvo por algún aspecto puntual a nivel musical, además de la inclusión del *easter egg*. No enmarcamos esta versión como una remasterización porque no ha sido mejorada. Cabe añadir que, en este contexto histórico, el título nunca se distribuyó fuera de España, aunque tras la revolución digital, un programador llamado Eddie Duffy emuló la versión original, donde se tradujo la mayor parte del texto al inglés, fomentando que se comenzara a jugar con gran repercusión en Reino Unido, llegando también a muchos otros territorios (Rollings, 2008, p. 214).

3.2. VERSIONES POSTERIORES DEL VIDEOJUEGO

La reconstrucción del videojuego comienza con *La abadía del crimen Remake* (2008), de Antonio Giner que, en 1995, inicia la creación de una versión tecnológicamente más moderna del título clásico, la cual tarda 13 años en ver la luz. Para ello, accede al ejecutable de la versión para PC y desensambla el código máquina para mejorarlo (Giner, 2001). A finales del año 2000 aparece una versión de prueba (beta), pero sin audio. Se debe a que los sistemas operativos del momento no permiten que una aplicación de MS-DOS en 16 bits tenga acceso directo al *hardware* de sonido. Por ello, el proyecto se reenfoca para convertirse en una aplicación de Win32 (Santamaría y Alexiades, 2015, p. 27). Esto supone pasar a 32 bits todo el código en ensamblador para Intel de 16 bits (Giner, 2001). Tras varios fallos en la creación de un conversor automático del código, finalmente el *software* se publica en 2008, apareciendo así este primer homenaje a *La abadía del crimen* en 32 bits.

Aunque Manuel Pazos también ayuda a Giner, este primero realiza a su vez, en 2001, otra versión (iniciada con Armando Pérez) para MSX2 que, en lugar de ser monocroma como en MSX, dispone de tres paletas de colores diferentes (en función del momento del día) mediante la combinación de 16 colores, así como su traducción al inglés. Posteriormente, Pazos publica *La abadía del crimen J2ME* (2004), una versión para teléfonos móviles compatibles con Java (J2ME), como los Nokia o Samsung. Según su creador, esta versión empezó originalmente usando un emulador de Z80 para ejecutar el código original, pero los terminales de la época no eran lo suficientemente potentes para ejecutarlo de forma fluida. Por ello, la solución fue portar el código de ensamblador de Z80 a Java (similar a cuando se portaba un juego de Spectrum a Commodore 64), reescribiendo todo el código al utilizar procesadores distintos (Pazos, comunicación personal, 26 de febrero de 2022). Los teléfonos móviles de aquel momento solamente cargaban videojuegos de hasta 64KB, así que este tiene el mismo tamaño que la versión más reducida de *La abadía del crimen* existente hasta aquel momento, aunque con la ventaja de poder comprimirse *más los archivos*.

Al aplicar ingeniería inversa e ir comprobando qué hace cada registro del programa⁹, Pazos descubre que el mapa de la abadía es *más grande que en el videojuego*, encontrando nuevas habitaciones inaccesibles durante la partida (como la celda de Berengario), además de gráficos inutilizados, pero visibles en el código (Pazos, en Esteve, 2014, p. 76). Asimismo, y aprovechando esta versión para móviles reescrita

⁹ El código fuente no existía (Esteve, 2014, p. 16).

en Java, Pazos publica en 2010 otra versión, titulada *La abadía del crimen Java*, que se puede jugar desde PC e incluso directamente desde el navegador. Sobre ambas versiones, su creador afirma que la versión de 2004, que es más limitada, no tiene los extras de la versión de 2010, pero permite grabar partidas, algo que ya tenía el videojuego original, pero desconocido por muchos jugadores de la época (Pazos, comunicación personal, 26 de febrero de 2022).

Paralelamente, en 2005, Manuel Abadía (Vigasoco, 2005) analiza y publica el código original de *La abadía del crimen*, programado en ensamblador Z80, comentando línea a línea qué significa. Además, también realiza una versión en código C/C++. Todo este proceso forma parte de Vigasoco¹⁰, un proyecto cuyo testigo recoge posteriormente Sebastián Blanes (Esteve, 2014, p. 117). Esta reescritura permite que el código pueda trasladarse a diversas plataformas, pudiendo jugar al videojuego en Mac, Dreamcast, etc., o directamente con el navegador.

La siguiente versión corre nuevamente a cargo de Manuel Pazos, pero esta vez junto a Daniel Celemín, con quien ya había trabajado en anteriores proyectos (Relinque Pérez, 2019, pp. 56-57). En 2007, y partiendo de la versión en Java, Celemín comienza el diseño, junto a colaboradores como Daniel Ponsoda, pero el proyecto evoluciona a ideas más complejas, utilizando un editor llamado *Gliso*¹¹ para desarrollar un entorno tridimensional más elaborado (Esteve, 2016, p. 56). Así, pese a que el proyecto se detiene durante algún tiempo, en 2014 se retoma y se publica en 2016 como *La abadía del crimen Extensum* (Pazos y Celemín, 2016). Actualmente, es la versión posterior más celebrada, contando con más de 20.000 descargas (*freeware*) durante la primera semana de su lanzamiento (Esteve, 2016, p. 66).

Otro caso es *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008), una aventura gráfica *point & click* donde Emilio de Paz, además de dirigirla, desarrolló otras tareas como componer 70 minutos de música, grabada con la Orquesta Sinfónica de Praga. Además, las voces en español pertenecen a actores de doblaje profesionales¹² (Microweb, 2016). Se trata de un trabajo muy cuidado, con fondos pintados a mano en 2D y personajes creados en 3D, pero tratando de darles un estilo *cartoon*, contrastando demasiado con su oscura trama. Asimismo, en 2019 apareció *The Abbey - Director's cut*, que en realidad es la misma versión que se publicó originalmente en los países de habla inglesa bajo el título *Murder in the Abbey* (Microweb, 2016).

Bajo la nueva tendencia de crear *softwares* que funcionen en los primeros microordenadores domésticos, debemos citar otros dos títulos. Por un lado, *Furtum Sacrum Adventure* (Iron Gate, 2016)¹³, otra aventura gráfica diseñada para funcionar en cualquier Commodore 64 y con descarga digital (González, 2020); y, por otro, *La*

10 *VIdeo Games SOurce COde* (por sus siglas en inglés), un framework para dar soporte a videojuegos clásicos en otras plataformas.

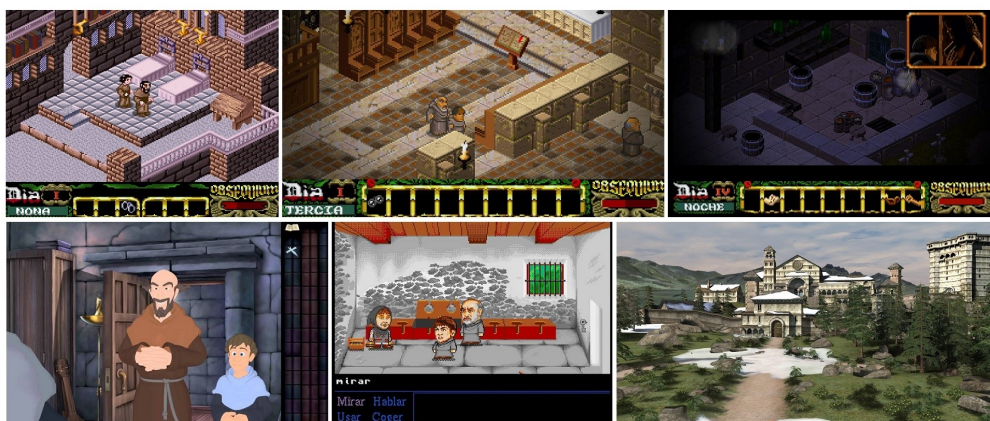
11 Anteriormente llamado *Abadiáiso* (Pazos y Celemín, 2016).

12 Ramón Langa, doblador habitual de Bruce Willis, pone su voz al servicio del protagonista.

13 Posteriormente tuvo una secuela, *Furtum Sacrum Dark Time* (Iron Gate, 2018), aunque se aleja argumentalmente de la obra citada.

abadía del crimen Atari 2600 (YV Soft, 2021), que pretende imitar la apariencia del videojuego original en esta antigua videoconsola anterior a aquella época.

Figura 2. Pantallas de diferentes versiones posteriores del videojuego.



Parte superior, de izquierda a derecha: versión Java y *Extensum* (día y noche). Parte inferior, de izquierda a derecha: *The Abbey*, *Furtum Sacrum Adventure* y *El enigma de la abadía* (inacabado). Fuente: Pazos (2004), Pazos y Celemín (2016), Alcachofa Soft (2008), Iron Gate (2016) y Cadenas (2010).

Un aspecto interesante del que deseamos dejar constancia son los intentos de expansión que, actualmente, aún no han visto la luz. Uno de los más ambiciosos es *El enigma de la abadía* (2010-), donde Diego Cadenas desarrolló una versión 3D, es decir, con polígonos tridimensionales (sin perspectiva isométrica clásica), luces dinámicas, sombras volumétricas, etc. Tras varios años sin avanzar, el proyecto se retomó para trasladarlo al motor Unreal Engine, pero actualmente está detenido. En una entrevista, su autor declaró que el videojuego no era un *remake* de *La abadía del crimen*, «sino una adaptación del libro [...] con ampliaciones en cuanto acertijos, conversaciones, localidades y finales» (Cadenas, en Vida Extra, 2006).¹⁴ Otro caso es *La abadía del crimen 2* (2013-), de Enrique García, cuya intención era trasladar a la partida todos los personajes de la novela. Se llegaron a realizar pruebas para Xbox 360, pero *únicamente han quedado* varios vídeos como testigos (García, 2013).

Asimismo, Nan Tech (2016) comenzó a desarrollar un *port* de *La abadía del crimen* para plataformas con chips Motorola. A excepción de la versión para PC, el resto tienen como arquitectura común el procesador Z80; pero hay otros microordenadores de la época que tienen procesadores Motorola. Por tanto, se ha modificado el código máquina, existiendo actualmente algunas partes del videojuego funcionales en Commodore 64, P500 y Atari (8 bits), que funcionan de este modo.

¹⁴ El proyecto se presentó en el Art Futura de 2005, donde obtuvo una mención especial a la mejor técnica (Vida Extra, 2006).

También cabe *añadir que encontramos influencias*¹⁵ del videojuego en otros títulos, como sucede en *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), un RPG de mundo abierto de contexto medieval. En una de sus misiones, Henry, el protagonista, debe infiltrarse en un monasterio haciéndose pasar por un monje para descubrir a un asesino. Para no levantar sospechas y no ser expulsado, debe cumplir obligaciones como ir a misa o comer en silencio. Además de acercarse a la trama de la novela, a nivel jugable nos recuerda a *La abadía del crimen*, siendo actualmente el *software más cercano de lo que sería* una versión 3D del mismo (Alonso, 2017). Sin embargo, en nuestro análisis no tendremos en cuenta este título, pues se bifurca por otros senderos lúdicos diferentes, al margen de esta misión puntual.

Por último, coincidiendo con su 35 aniversario, en 2022 llega el título clásico a Steam, PS4 y Nintendo Switch (Vida Extra, 2021). Por la información obtenida, parece tratarse de la versión original en Amstrad CPC 6128. Curiosamente, solo se han cambiado los nombres de los personajes respecto al título clásico. Por ejemplo, Bernardo Gui se llama Bernardo Moï, y Guillermo de Occam (Guillermo de Baskerville en la novela, *alter ego* de Occam) se llama Guillermo de Mosce (Steam, 2022).

4. RESULTADOS

En *La abadía del crimen Remake* (2008) se han aportado mejoras gráficas, como pasar de 16 a 256 colores (VGA) y sonoras (compatible con tarjetas *Sound Blaster*). También encontramos la opción de utilizar *joystick*, e incluso de jugarlo con los colores originales. Asimismo, podemos seleccionar el idioma de la partida, pues aunque trató de traducirse a otros idiomas como el japonés, esta puede ser jugada en castellano, catalán, gallego, inglés, italiano, portugués y finlandés (es la versión con más traducciones). Sin embargo, pese a su título, descubrimos que es una remasterización: es la misma historia, sin cambios notorios, pero mejorando la experiencia bajo las posibilidades técnicas del momento.

Respecto a los trabajos de Manuel Pazos, su versión de 2001 es una versión modificada (o parcheada) de MSX para usar gráficos mejorados en MSX2. Por tanto, es una remasterización para mejorar la parte estética. Con *La abadía del crimen J2ME* (2004) y *La abadía del crimen Java* (2010), nos encontramos ante *remakes*. No obstante, el primer caso transita entre el *port* y el *remake*. La versión de 2004 estéticamente parece un *port* del videojuego original, que pretende imitar. Es decir, el código Java replica el funcionamiento del Z80, pero hay partes reescritas debido a las diferencias entre ambos lenguajes (como las partes de código automodificable o el script que controla la lógica de los personajes). Así, a nivel técnico es un *remake*, no solo por esta reescritura, sino por algunos elementos añadidos, como ver pistas que nos ayudan a saber qué debemos hacer o la inclusión de un *scroll* para ver las salas completas conforme nos desplazamos por ellas.

15 Aunque el videojuego ha influido en otros ámbitos como la televisión, los juegos de mesa (influencia lúdica, pero no digital), el cómic o la literatura, en este texto nos centramos en su expansión dentro de la esfera videolúdica.

En la versión de 2010 se han añadido mapas, efectos de niebla, luces, sombras, un cambio de cámara manual para ver qué hacen el resto de monjes, un indicador de aceite de la lámpara, un aviso para saber cuándo está durmiendo el abad o no, la mejora del *scroll*, etc. Es la misma historia, pero se han modificado más mecánicas y aspectos estéticos que afectan a la jugabilidad, que se ve mejorada. Esta versión sigue operativa, aunque la mayoría de navegadores modernos tienen bloqueado Java, por lo que, salvo que lo instalemos y configuremos, la versión en Win32 de Giner es más rápida, pues con pulsar el ejecutable comenzaremos la partida (aunque no ofrece las mejoras descritas). Así, mientras que Giner descifra cómo funcionaban las rutinas gráficas (inteligencia artificial de los monjes, código automodificable, búsqueda de caminos, etc.) para implantar mejoras, Pazos reconstruye el videojuego y añade elementos.

En relación al proyecto Vigasoco, además de la reescritura del código, se han añadido traducciones y nuevas opciones como mostrar mapas o seguir a los personajes con la cámara, lo cual nos sitúa dentro de un *remake*, si bien se aproxima de forma sobresaliente al videojuego clásico. Sin embargo, gracias a que este trabajo permite que el videojuego pueda ser jugado en muchos otros sistemas, sus librerías SDL han sido portada a estos, es decir, todos los videojuegos derivados de este *remake* son *ports*.

La abadía del crimen Extensum, por su parte, es el *software* que más ha llamado nuestra atención. Al jugarlo, comprobamos una evidente intención de aproximarse con mayor detalle narrativo y estético a *El nombre de la rosa*, tanto a la novela como a la película. Dado que conforme avanza la versión de Annaud, esta se separa en cierta medida respecto a la novela, para *Extensum* se han seleccionado elementos de ambos relatos, originando un pastiche posmoderno pixelado en forma de *remake*. Al acceder a la abadía, por ejemplo, ya no nos recibe el abad, como acontece en las versiones anteriores, sino Remigio, como ocurre en la película aunque no exactamente en la novela, que se encuentra con Guillermo en los exteriores mientras busca a Brunello, el caballo preferido del abad. Además, se han reconstruido los gráficos y *sprites* bajo ese deseo de acercamiento a la película, identificando los rostros de Sean Connery y Christian Slater, junto a los de otros intérpretes, incluida Valentina Vargas.

También se ha incrementando el contenido jugable, expandiendo la extensión de la abadía (de ahí el título, con recorridos más prolongados). Además, aparecen nuevas tramas de la novela, más personajes, enigmas, zonas secretas, escenarios (como la pocilga, el pozo, la tinaja, las autopsias...) o información visual de los asesinatos, que en el videojuego original se explican textualmente. Aunque se ha incluido un mapa de la abadía, como en las versiones posteriores citadas, en esta ocasión es un ítem que conseguimos durante la partida, es decir, está integrado diegéticamente. En alusión a los escenarios, del mismo modo que ocurre con el mundo virtual Oasis o el hotel Overlook, el laberinto de la abadía funciona como una prosopopeya retórica al abrazar el mismo protagonismo que los actantes principales de la narración, convirtiéndose en el *final boss* de la partida. Así, el laberinto de *Extensum* sigue siendo el lugar que acarrea mayor dificultad de superar, si bien

en esta versión se ha reconstruido (más cercano a la novela, alejándose de las escaleras escherianas de la película) y es más accesible al brindarnos algunas pistas para superarlo.

Entre otros cambios destacables, se ha adaptado la jugabilidad, por ejemplo, añadiendo nuevos controles (adaptándolos a las mecánicas actuales) u ofreciendo más pistas en los diálogos para saber qué debemos hacer, cuya totalidad de textos están disponibles en español, inglés, francés e italiano. También se ofrece *más tiempo de exploración, las conversaciones se acercan más a cinemáticas, y hasta que no terminamos lo que debemos hacer, no pasamos a cumplir con las obligaciones de la abadía*. En este sentido, la experiencia lúdica es más relajada (aunque no sencilla), desprovista de la tensión del original por querer evitar errores a contrarreloj. También se ha ampliado el tamaño de la pantalla de 4:3 a 16:9. Respecto a la parte sonora, aunque no se han añadido voces (suenan gruñidos que representan que alguien está hablando), se ha incorporado música del estilo de James Horner, compositor de la banda sonora de la película (además de introducirse algún *easter egg*, como la música del videojuego original). Pese a la elevada cantidad de cambios respecto al videojuego clásico, se mantienen aspectos como la perspectiva isométrica, los cambios de cámara o la búsqueda de caminos.

En cuanto a *The Abbey*, su protagonista es Fray Leonardo de Toledo, quien acude a la abadía de Nuestra Señora de la Natividad, en España, para investigar la muerte de Fray Anselmo. Su acompañante es un joven llamado Bruno, que ofrece cierta comicidad en algunas situaciones. Mientras los personajes se dirigen a la abadía, en la primera escena, alguien encapuchado nos arroja una roca desde las alturas. Como punto de partida, podemos apreciar que esta recreación transficcional nos acerca a *El nombre de la rosa*, es decir, no olvida su contexto narrativo predecesor, pero bajo una historia, mecánicas y personajes diferentes en un contexto español. Del mismo modo que este inicio no aparece ni en la novela, ni en la película, ni en los videojuegos anteriores, su desarrollo también adopta su propia mirada, recreando una historia que, aunque suela aludirse a esta como un *remake*, consideramos que es *más cercana a un reboot*. En cuanto a *Murder in the Abbey* (la versión en inglés, con título identificable), incluye algunas mejoras y cambios. Por ejemplo, se han detallado más los fondos de los escenarios, mejorado las sincronizaciones labiales, modificado algunos diálogos, añadido nuevos personajes, e incluido una mayor cantidad de efectos especiales, pruebas, voces en off, etc. Por tanto, *Murder in the Abbey*, que equivale a *The Abbey - Director's cut*, es un *remake* del *reboot The Abbey*.

Furtum Sacrum Adventure, por su parte, también nos ubica en un contexto medieval al noroeste de España, donde existen rutas de peregrinación. Para garantizar la seguridad de los peregrinos y descubrir quién está detrás de una serie de robos, el obispo de la zona envía al Monasterio de San Martiño de Xuvia a un sabio monje, llamado Guillermo, junto a su aprendiz, llamado Adso. Una vez más, además de la evidente influencia de Eco, a nivel estético se han integrado los rostros de Sean Connery y Christian Slater sobre los protagonistas. En este caso, pese a no poseer un título identificable respecto a la obra inicial, nos encontramos ante otro *reboot*, donde debemos descubrir robos (en lugar de crímenes), en otro contexto español

y acompañados de personajes nuevos, si bien es un trabajo más independiente y menos elaborado respecto al citado anteriormente.

Finalmente, en cuanto a *La abadía del crimen Atari 2600*, se trata de un *demake* de la obra clásica, «retro» ya de por sí, bajo la apariencia de un *software* para Atari 2600. Es decir, es un emulador articulado a través de un *demake*. No se trata del videojuego completo como tal, pues a esta videoconsola no se puede trasladar del mismo modo un *software* isométrico, apareciendo algunas imágenes del videojuego, varias melodías, etc.

Estos resultados se complementan con la siguiente tabla, donde se han sintetizado y añadido otros títulos, pero sin tener en cuenta los emuladores, ya que cada año aparecen nuevas R.O.M.¹⁶ para jugar con prácticamente cualquier *software* relativamente clásico existente en el mercado:

Figura 3. Expansiones videolúdicas de *El nombre de la rosa*.

Título	Año	Desarrollador/a	Plataforma/Sistema	País	Versión
La abadía del crimen	1987	Mister Chip y Opera Soft	Amstrad CPC 6128	España	Original
La abadía del crimen	1988	Opera Soft	ZX Spectrum 128 KB	España	Port de Amstrad CPC 6128
La abadía del crimen	1988	Opera Soft	MSX	España	Port de ZX Spectrum
La abadía del crimen	1988	Opera Soft	Amstrad CPC 464	España	Port de Amstrad CPC 6128
La abadía del crimen	1988	Opera Soft	PC (MS-DOS)	España	Remake
Nomen Rosae	1988	Marcos Montes de Oca y MicroHobby	ZX Spectrum 48 (BASIC y código máquina)	España	Original
Il Noma della Rosa	1993	Perpetum	ZX Spectrum 48 KB	Eslovaquia	Original
La abadía del crimen Remake (Beta)	2000	Antonio Giner	PC (Windows)	España	Remasterización de PC
La abadía del crimen	2001	Manuel Pazos	MSX2, 2+ y Turbo R	España	Remasterización de PC
P.A.C.O. (Portable Abadía del Crimen Obsession)	2002	Moyone	GameBoy Advance	España	Amstrad CPC 6128/Emula sobre GBA
La abadía del crimen J2ME	2004	Manuel Pazos	Móviles con JME	España	Port de Z80 a Java/Remake
La abadía del crimen	2005	Vigasoco	Múltiples (Windows, Mac OS X, etc.)	España	Remake C/C++ de Amstrad CPC 6128 + Ports
La abadía del crimen Remake	2008	Antonio Giner	PC (Windows)	España	Remasterización de PC
The Abbey	2008	Alcachofa Soft	Windows y Mac OS X	España	Reboot
Murder in the Abbey	2008	Alcachofa Soft	Windows y Mac OS X	España	Remake de The Abbey
La abadía del crimen Java	2010	Manuel Pazos	PC y navegador con Java (applet)	España	Port de Java ampliado
El enigma de la abadía	2010-	Diego Cadenas	Inacabado	España	Original/Reboot [Inacabado]
La abadía del crimen Remake PCW	2012	Habisoft	Amstrad PCW 8256/9512, con descarga digital	España	Port de Amstrad CPC 6128
La abadía del crimen 2	2013-	Enrique García	Inacabado	España	Original/Reboot [Inacabado]
La abadía del crimen Extensum	2016	Manuel Pazos y Daniel Celemín	Windows, Mac OS X y Linux	España	Remake
Furtum Sacrum Adventure	2016	Iron Gate	Commodore 64, con descarga digital	España	Reboot
La abadía del crimen	2016-	Nan Tech	Commodore 64, P500 y Atari 8 bits	España	Port del código máquina [Inacabado]
The Abbey - Director's cut	2019	Alcachofa Soft	Windows y Mac OS X	España	Remake de The Abbey
La abadía del crimen	2021	YV Soft	Digital	España	Demake/Emulador Atari 2600
Retro Golden Age - La abadía del crimen	2022	Opera Soft y Zerouno Games	Steam, Nintendo Switch y PS4	España	Port de Amstrad CPC 6128

Tabla con los videojuegos publicados, e inacabados, desde 1987 hasta 2022. Fuente: elaboración propia.

16 Desde sitios como MAME, Gamulator, Archive, Amstrad.es, JuegoTk, WoWroms, entre otros.

5. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

En primer lugar, aunque en los resultados queda confirmada nuestra hipótesis (todos los procedimientos estudiados se han aplicado al estudio de caso), comprobamos que en el medio videolúdico este tipo de recreaciones orbitan alrededor de procesos más complejos que en otros medios. La reconstrucción técnica o estética del videojuego afecta a la jugabilidad (no solo a su lenguaje, como ocurre en el cine), por lo que no debemos ceñirnos a estudiar *únicamente* la parte narrativa. Asimismo, encontramos procesos como reescrituras de *códigos*, parcheados, versiones beta, etc., e incluso que un mismo *software* pueda comercializarse en distintos soportes (casetes, disquetes, etc.), que complica más la existencia de un consenso terminológico en la práctica, cuyos creadores terminan reconociendo, por ejemplo, que la frontera entre *port* y *remake* a veces es demasiado fina. Por ejemplo, al buscar información sobre *The Abbey* es frecuente encontrarlo definido como *remake*.

En segundo lugar, la adaptación videolúdica de *El nombre de la rosa* es una singularidad donde *fanon* equivale a *canon*. Ninguna versión existente es oficial; y exceptuando una de ellas, el resto se han desarrollado en España, como anunciábamos al inicio. Los propios entusiastas de la historia (tanto de la novela, como de la película) han sido quienes, en calidad de creadores digitales, han desafiado la bastardía del videojuego potenciando con su picaresca pixelada que recorra una trayectoria bajo su propia identidad como *canon*. Este fenómeno posmoderno, autorreiterativo e intertextual brinda la posibilidad de retar a los usuarios a reconocer aquellos elementos «secuestrados» de otras obras y versiones previas, como ya sucediera en la novela (ahora remezclada con la película), pero en formato de pastiche jugable. Asimismo, al igual que la adaptación de Annaud recoge principalmente el aspecto policiaco de la novela, las reconstrucciones videolúdicas apuntan hacia la misma dirección, donde la meta del jugador es descubrir quién se encuentra detrás de los asesinatos sucedidos en la abadía. La excepción nos sitúa en *Furtum Sacrum Adventure*, que en lugar de crímenes son robos, pero igualmente bajo una trama *whodunit*. Bien sea la obra original, un *remake*, un *reboot*, etc., narrativamente se comparte un espacio común habitado por monjes entre los que se esconde un culpable, cuya identidad debe ser revelada mediante un razonamiento lógico fruto de nuestra experiencia lúdica.

Finalmente, advertimos que nos encontramos ante un caso cuya expansión volverá a repetirse, en el mercado del videojuego español, bajo los diferentes procedimientos estudiados, además de otros que puedan surgir en el futuro. Aunque el videojuego, comercializado inicialmente hace más de tres décadas, se ha expandido paralela e ininterrumpidamente, no podemos afirmar con certeza que sea el título nacional con mayor número de versiones (o intentos), pero bajo una atenta mirada a nuestra historia videolúdica, descubrimos que se trata de nuestro *Pac-Man* o *Doom*; o del Don Quijote de los videojuegos españoles. Por ello, aún queda mucho que decir dentro y fuera de los muros de la abadía.

6. REFERENCIAS

- Alonso, A. (11 de diciembre de 2017). *La abadía del crimen en Kingdom Come: Deliverance*. Hobby Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/abadia-crimen-kingdom-come-deliverance-177354>
- Annaud, J. J. (Director). (1986). *El nombre de la rosa* [Película]. Neue Constantin Film, Cristaldifilm, Radiotelevisione Italiana, Les Films Ariane y France 3 Cinéma.
- Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. University of Minnesota Press.
- Climont, C. (2013). Edad de Oro del software español. *Portal Ciencia y Ficción*, 1, 57-60. <https://www.portalcinciayficcio.com/revista/portalcinciayficcio-revista1.pdf>
- Doležel, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Arco.
- Eco, U. (1980). *El nombre de la rosa*. Lumen.
- El Mundo del Spectrum. (21 de noviembre de 2016). *El contrato de La abadía del crimen*. <https://www.elmundodelspectrum.com/el-contrato-de-la-abadia-del-crimen/>
- Esteve, J. (Coord.). (2014). *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La abadía del crimen*. Ocho Quilates.
- Esteve, J. (2016). La abadía del crimen Extensum: entrevista y patas arribas. *Retro Gamer*, 17, 56-67. Axel Springer.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- García, E. (25 de febrero de 2013). *La abadía del crimen 2 - Engine Isométrico* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/UDCztTHsVqk>
- Gil González, A. J. (2012). *+Narrativa(s): intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Giner, A. (2001). *La abadía del crimen Remake*. <http://www.abadiadelcrimen.com/>
- Goldberg, A. y Flegal, R. (1982). ACM president's letter: Pixel Art. *Communications of the ACM*, 25(12), 861-862. <https://doi.org/10.1145/358728.358731>
- González, J. (2020). *Furtum Sacrum Adventure Game for Amiga*. Xente Mundo. <http://www.xente.mundo-r.com/jojo073/pages/furtumA.html>
- İbrahim Sezen, T. (2015). Remaking as revision of narrative design in digital games. En H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen y T. İbrahim Sezen (Eds.), *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice* (pp. 258-271). Routledge.
- Legerén, B. y Arregui, J. E. (25 de julio de 2018). *The abbey of crime: Jewel of the Golden Age of Spanish Software* [Conferencia]. IX Avanca International Conference, Portugal.

- Martínez de Salazar Muñoz, I. (2016). *Los sistemas de representación en los videojuegos bidimensionales. Análisis de su evolución histórica* [Tesis de Doctorado, Universidad de Castilla-La Mancha]. <http://hdl.handle.net/10578/10521>
- Martínez del Vas, J. et al. (2017). *El Mundo del Spectrum +*. Dolmen Editorial.
- Medà Calvet, I. (2018). *Desarrollo, difusión e impacto social y cultural de los videojuegos de 8 bits en España (1983-1992)* [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. <http://hdl.handle.net/10803/463027>
- Menéndez, P. y Delcán, J. (1987). *La abadía del crimen* [Videojuego]. Opera Soft.
- Merino, A. (2019). *Un pasado mejor. La edad de oro del software español*. Game Press.
- Microweb. (26 de febrero de 2016). *Cómo se hizo "The Abbey" (Alcachofa Soft)* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/FxOiM-n2BFE>
- Montes de Oca, M. (1988). Nomen Rosae. *MicroHobby*, 175, 8. https://microhobby.speccy.cz/mhf/175/MH175_08.jpg
- Nan Tech (8 de octubre de 2016). *La abadía del crimen para Commodore 64, P500 y Atari 8 bits* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/MT1riHRcujQ>
- Newman, J. (2012). *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Routledge.
- Pazos, M. y Celemin, D. (2016). *La abadía del crimen Extensum*. <https://www.abadiadelcrimenextensum.com/>
- Relinque Pérez, J. (2019). *Siguiente Fase*. Dolmen.
- Retro Gamer. (23 de diciembre de 2015). *Top Ten Spectrum 128K Games*. https://www.retrogamer.net/top_10/top-ten-spectrum-128k-games/
- Rollings, A. (2008). *The ZX Spectrum Book - 1982 to 199X*. Hiive LLC.
- Santamaría, A. y Alexiades, A. (2015). *Reconstrucción de una video-aventura isométrica clásica utilizando IsoUnity como herramienta de producción multiplataforma* [Trabajo Final de Grado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/33469/>
- Steam. (2022). *Retro Golden Age - La abadía del crimen*. https://store.steampowered.com/app/1551090/Retro_Golden_Age__La_Abada_del_Crimen/
- Vela, J. (26 de julio de 2021). *La (des)actualización del videojuego fantástico: procesos de re-make y demake en Final Fantasy VII* [Ponencia]. IV Congreso Internacional de Género Fantástico, Audiovisuales y Nuevas Tecnologías, Elche, España.
- Vida Extra. (16 de enero de 2006). *Entrevista a Diego Cadenas*. <https://www.vidaextra.com/cultura/entrevista-a-diego-cadenas>

Vida Extra. (3 de noviembre de 2021). *La abadía del crimen llegará a Nintendo Switch y PS4 en 2022 coincidiendo con su 35 aniversario*. <https://www.vidaextra.com/aventura-plataformas/abadia-crimen-llegara-a-nintendo-switch-ps4-2022-coincidiendo-su-35-aniversario>

Vigasoco. (2005). *Versiones de La abadía del crimen*. <https://sites.google.com/site/vigasocosdl/home>

Wolf, M. J. P. (Ed.). (2008). *The video game explosion: A history from PONG to PlayStation and beyond*. Greenwood Press.

World of Spectrum. (26 de mayo de 2020). *Il Noma della Rosa*. <https://worldofspectrum.org/software?id=0015662>

YV Soft. (2021). *La abadía del crimen Atari 2600*. Mauisland. <https://mauisland.itch.io/abadia-del-crimen-atari-2600>

