

Géneros de Aventuras

Las aventuras conversacionales, al igual que cualquier medio de expresión, inevitablemente tienden a explorar ciertos temas y tópicos. Este artículo los revisa y nos presenta algunas aventuras "de género" para conocer y disfrutar.

Cuando comencé a crear [mi blog aventurero](#), decidí que la mejor forma de hacerlo era comenzando por revisar los principales temas que se visitan en la creación de aventuras conversacionales. Mi intención era repasar mi escasos conocimientos (soy mejor autor que jugador) y de paso formarme una lista de títulos para futuras lecturas y comentarios.

Ante ustedes, les presenta la recopilación de los artículos publicados en la serie, para su disfrute y mejor conocimiento de la aventura conversacional.

Quiero aclarar que las aventuras seleccionadas como "ejemplos de género" fueron elegidas con las luces del autor, que de antemano afirmo no son muchas. Por supuesto, están invitados a hacer sus propios comentarios y su propia selección...

Humor

De todas las cosas que nos distinguen como seres humanos, una de las más destacables y fascinantes es el [humor](#). Mecanismo de escape frente a la adversidad, [catarsis](#), lo cierto es que el humor nos salva y, como decimos en Chile, el humor *salva caleta* (o sea, "resulta asaz conveniente y beneficioso en grande forma", para la audiencia más formal).

Las aventuras conversacionales no están ausentes del humor, ya sea como temática principal o como recurso narrativo. Muchos autores de ficción interactiva han sabido utilizar el humor en [sus creaciones](#), para disfrute de toda la afición. En particular, puedo recomendar:

- [Una pequeña historia de Navidad](#): el viejo pascuero tiene que cumplir una vez más con su responsabilidad anual... enfrentando problemas no muy navideños.
- [La Llamada de Cthulhu](#): cuando Cthulhu llama, aunque sea para pedir una pizza, no puedes dejar de acudir.
- [Pitufos Crisis](#): 100 Pitufos y una - sola - Pitufina. Saquen sus conclusiones... (sí, *ésas*).
- [Resaca](#): te pasaste de tragos, es tarde y quieres entrar a casa; sin que ella, que tiene el oído fi-ní-si-mo, se entere, o si no...

En mi caso particular, mis dos últimos trabajos, [Goteras](#) y [Macetas](#), tienen un [protagonista/narrador](#) con una visión (hmmm) un tanto especial de todo cuanto le rodea y le sucede...

Fantasía

Ya desde la [Aventura Original](#), el [relato fantástico](#) ha sido visitado una y otra vez por los autores de aventuras, tanto por su popularidad como por la libertad creativa que ofrece.

En el caso de las [aventuras de fantasía en español](#), existen muchos y muy buenos ejemplos. De entre los más recientes puedo recomendar:

- [Akbarr](#): un clásico de fantasía con campesinos, magos, enanos malas pulgas y muchas peripecias.
- [El Archipiélago](#): eres uno de los magos más poderosos de la legendaria tierra de Xador, dueño de una de las Islas Viajeras. ¿Por qué no aprovechas el terreno fértil frente a tu torre para construir un jardín mágico en el que pasear?
- [Las Aventuras de Rudolphine Rur](#): ayuda al duende Rudolphine a abandonar su cómodo hogar y lanzarse a través de intrincados bosques y nevadas montañas hasta adentrarse peligrosamente en el desagradable mundo humano.
- [El trono de Inglaterra](#): El Rey Uther, terror de los Sajones, os manda llamar a ti, Ulfius, uno de los más aguerridos caballeros del Rey, para realizar una importante misión... Una misión que cambiará la forma de entender tu vida.

De mi cosecha personal, [El Protector](#) es una aventura fantástica, con algunos elementos de ciencia-ficción.

Hay muchas otras aventuras, por cierto, inspiradas en los trabajos de [Tolkien](#), que dejo para una revisión posterior.

Misterio

Generalmente asociada a literatura policíaca, la narrativa de [misterio](#) tiene como atractivo fundamental el planteo de un [enigma](#) o situaciones no del todo claras en general, las que son resueltas por el narrador (usualmente el protagonista, un [detective](#) que debe resolver un caso), usando los famosos "giros de tuerca" que sorprenden gratamente al lector. El [método deductivo](#), mezcla de capacidad de observación, ingenio, lógica y sentido común, suele ser el motor central de la narración.

Todas estas características hacen que este tipo de narrativa se preste particularmente para la creación de aventuras en las que el lector o jugador toman el rol de detective. Existen [muchos ejemplos](#) en español; de creación reciente, recomiendo:

- [Los Extraordinarios Casos del Dr Van Halen](#): una estupenda serie de 5 aventuras, más una [parodia](#), hechas para emulador de [Spectrum](#). Un experto en lo para normal se enfrenta a desafíos más allá de este mundo.
- [El extraño caso de Randolph Dwight](#): una aventura corta de misterio, con un componente literario importante.

- [A lo lejos un faro](#): encarnas a un veterano marinero que naufraga a los pies de un olvidado faro... Romance, misterio, peligro, y sucesos inexplicables.
- [El día del Umami](#): en esta pequeña aventura eres Joseph Perez, el aprendiz y ayudante de Lupin IV, el auto denominado "Mejor y más grande ladrón de todos los tiempos". Tras varios robos por el sur de Francia llegáis a Burdeos por el encargo de un traficante de arte.

De mi cosecha personal, [La Mansión](#) es una aventura breve de misterio, con algunos elementos de ciencia-ficción. Casualmente, fue mi primera aventura y la más clásica: muchos puzzles y elementos narrativos moderados.

Terror

Si bien el relato de [terror](#) se ha desarrollado ampliamente en la literatura, en el caso de los relatos interactivos debemos agregar precisamente el componente dinámico de la narrativa interactiva: no es fácil sostener el suspenso, especialmente cuando el jugador (inevitablemente) comienza a recorrer una y otra vez las mismas localidades. Mantener el interés, la atención y, por sobre todo, el miedo, no resulta fácil.

En el caso de la aventura, hay [muchos ejemplos disponibles](#) para mirar. De la reciente producción aventurera en español, se destacan:

- [El Edificio 25](#): una aventura de terror y ciencia-ficción, ambientada en un futuro con demasiados androides, muy pocos seres humanos... y algunos cambios que comienzan a ocurrir sin que nadie lo sepa.
- [Drácula](#): estupendo remake en español de una serie de 3 aventuras basadas en la novela de [Bram Stoker](#), creada originalmente por Rod Pike (en inglés) para [spectrum](#).
- [Ocaso Mortal](#): un aventurero decide abandonar su afición y consigue ligarse una chica en el primer tugurio que encuentra, para disfrutar con ella de una (ejem) apacible noche en su auto. Lo que parecía un momento inolvidable acabará convertido en una pesadilla en toda regla... Una aventura cómica de terror dividida en varios sub-juegos cortos.

Hay muchas más, verdaderos clásicos, basadas en el denominado [terror gótico](#) de [H.P. Lovecraft](#), pero dejaremos esas aventuras para una revisión posterior.

Vida Real

La verdad, es este un tipo de literatura (y de aventura) bastante especial, pues nos permite mirarnos con un poco más de detenimiento y ver que nuestros problemas, el [día a día](#), son muchos menos terribles o apasionantes de lo que pensamos y que, con un poco de perspectiva, podemos reírnos de todo ello y, como decíamos en Chile, "tomarnos la vida con un poco de Andina": livianamente y sin tanta ansiedad.

Hay varios ejemplos de [aventuras costumbristas](#) donde, inevitablemente, se visita también no poco el humor. Puedo recomendar:

- [La Aventura Rural](#): la "apacible" vida del campo, en unas cuantas viñetas graciosas. Ojo con los animales, son algo más que paisaje.
- [El gorrón del tren](#): andar en tren gratis puede no ser tan fácil, después de todo.
- [Resaca](#): ya citada más arriba, pero imperdible. Entrar a casa, pasado de tragos, con una mujer de oído finísimo... menudo problema.
- [Aluzine](#): especial para estudiantes de ingeniería y trasnochados afines o "porque no es bueno mezclar la falta de sueño con matemáticas avanzadas".
- [B1](#): intentar pasar un examen de manejo, todo un clásico.
- [Niño Malo](#): especial para padres; eres un niño que está castigado sin salir, encerrado en el piso superior de tu casa, vigilado por la perversa niñera. Tu misión es, claro, salir de la casa.

Para Concluir

Dejo pendiente el tema de la ciencia ficción, con [no pocos ejemplos](#) en español, aunque la mayoría muy reciente. Asimismo, exploraré en un artículo posterior los subgéneros (de autor o de tema específico) que se dan dentro de estas grandes temáticas reseñadas