



INTRODUCCIÓN A KING'S QUEST VI

King's Quest V descubrió un montón de cosas: VGA, interfaz de iconos y gran cantidad de acción. Me congratula decir que también ganó el premio "Mejor juego de aventuras" de la Asociación de Productores de Software, en 1991. Pero yo tenía que ver las cosas desde otro ángulo para King's Quest VI: Necesitábamos voces de actores profesionales y la trama había de ser menos lineal. Mi codiseñadora, Jane Jansen, y yo barajamos un montón de ideas al respecto. Necesitábamos más enigmas opcionales, múltiples usos para un mismo objeto, unos cuantos pretextos y montones de cronómetros para las cosas que tuvieran que hacerse en un cierto tiempo. King's Quest VI tenía que ser más duro y más fácil que King's Quest V en lo que puedes obtener de él, en un nivel mínimo. Te perderás media historia, pero terminarás.

Valanice tuvo por fin algo de tiempo en la pantalla. Yo sabía que tenía que jugar un importante papel en una secuencia. Y quería huir de reunir solamente un revoltijo de enigmas, como una especie de búsqueda sin sentido; debías tener un claro sentido de qué estás haciendo y por qué, con algo de emoción detrás de todo.

Roberta



El País de las Islas Verdes es un antiguo reino gobernado por una familia real designada simplemente como "la Corona". Su emplazamiento, tan lejano del resto del mundo conocido, combinado con los peligros del mar que lo rodea, lo ha aislado efectivamente de la influencia de otros países. Este pequeño reino podría haber existido también en una distante estrella, o a la otra orilla de un inhóspito mar.

Por su aislamiento, los ciudadanos del reino tienen una única cultura y una pintoresca ingenuidad. Si se les pregunta sobre la historia del país, están ansiosos por responder, aunque se pueden hallar pocas realidades en sus respuestas. Pueden recitar los nombres de los poseedores de la Corona desde cientos de años atrás, pueden hablar del origen de cada morada, del linaje de prácticamente todos los ciudadanos, pero cuando les pregunté cómo empezó el reino, la respuesta fue desconcertante. "El reino ha existido siempre", dijeron. "Siempre ha habido una familia real". Es como si este lugar hubiera existido, inalterado, desde los albores del tiempo.

Pero hay varias bases para una versión diferente: que estas islas realmente han pasado por una sangrante sucesión de reinos, nuevas civilizaciones construidas sobre ruinas apenas enfriadas. Baso estas opiniones en las huellas y leyendas de una antigua civilización que debería de encontrarse en una de las islas... pero continuaremos más tarde.

El reino tal como existe hoy, ha permanecido relativamente inalterable durante siglos. Cuatro islas constituyen el grueso del país. La isla de la Corona es el centro del reino. Allí, en un magnífico altozano, se encuentra el castillo de la Corona, sede de la familia real del reino y corazón del país. El resto de la isla lo comprenden un pueblo y almacenes que controlan la mayor parte del comercio diario del reino, tal como es.

A una pequeña distancia por mar, está la isla Maravilla (Wonder), un lugar delicioso, llamado así apropiadamente, regido por un par de reinas rivales que son, a despecho de sus luchas internas, fielmente leales a la Corona.

La Isla de la Bestia es la menos hospitalaria de todas. Supuestamente desierta, no vi mucho del lugar porque los obstáculos hicieron imposible adentrarse en él. Sin embargo, el sitio tiene su propia historia y está inventariado entre las posesiones del reino.

La cuarta, es la Isla de la Montaña Sagrada, llamada así por el altísimo pico que se eleva desde el nivel del mar hasta las nubes y a cuyo alrededor está construida esa comunidad, tanto literal como filosóficamente. La isla de la Montaña Sagrada tiene sus propios gobernantes que están también subordinados a la Corona.

Raramente se puede imaginar un grupo de culturas tan dispares como las de esas cuatro islas, aunque parecen estar en armonía y funcionan como un todo. El factor de unión es la Corona, que mantiene la lealtad de todos por medio de su incontestada herencia como sede del gobierno y por la gracia de su excelente familia real.

La paz ha reinado por siglos en este idílico reino y es probable que continúe así. Esto es, mientras que el país permanezca escondido del mal que sabemos que existe en el mundo. Aunque soy extranjero aquí, espero no influir demasiado en este lugar. ¿Quién desearía cambiar semejante paraíso?

LA ISLA DE LA MONTAÑA SAGRADA

La isla de la Montaña Sagrada, a la primera impresión, parece no ser nada más que un gran muro de acantilados alzándose al cielo, sin accesos aparentes para escalarlo. Sin embargo, pronto el visitante encuentra a un par de "saludadores" de la raza de los Alados (Winged Ones).

Los Alados son los habitantes de la isla de la Montaña Sagrada. De una altura de 1,50 m. a 1,80 m. Los Alados son con mucho las criaturas más impresionantes que he visto jamás. Cada uno de ellos, macho y hembra, es de una hermosa sin par. Sus cuerpos son musculosos y atléticos y rezuman salud. De sus amplios dorsos emergen poderosas alas como limbos secundarios, fuertes y palmeadas, y cubiertas de largas plumas blancas. Y, cuando extienden esas imponentes alas...¡oh!...es como si el mismo sol se eclipsara.

Dos de esas criaturas, los saludadores, reciben a los visitantes al pie de los acantilados; y así me recibieron.

Suavemente, me cogieron por los brazos y volaron hacia arriba. ¿Ha habido algún hombre que no haya soñado con volar? ¿No somos todos ícaro en el fondo de nuestros corazones? ¡Imaginad, pues, la emoción de volar y la gloria de los seres que gobiernan todo el aire a nuestro alrededor!

Pero como dice el viejo dicho: "La belleza es sólo exterior". Me llevaron a la ciudad de los Alados, extraño y obsesionante lugar cuya arquitectura combina los dos elementos destacados de esta cultura: La aviación y el clasicismo. La ciudad parece estar hecha para excluir a aquellas pobres criaturas cuya suerte es arrastrarse por el suelo como insectos, porque cada edificio se alza al cielo sin conexión con el de al lado, o con el suelo mismo, salvo por el vuelo.

Así, completamente dependiente de los saludadores para moverse por la ciudad, o incluso salir de ella, el visitante se siente humillado y reacio a hacer muchas exploraciones. Esta parece ser más bien la intención, porque la cultura de los Alados es privada. En la isla Maravilla, siempre me sentí bienvenido, a pesar de la ruda naturaleza de alguno de sus habitantes.

Pero tenían una cierta simplicidad y honestidad. Por el contrario, aunque el recibimiento que me hicieron los Alados fue extrema- damente correcto, las formales palabras de bienvenida no sonaban veraces. Sentí en los ojos de aquella hermosa raza, un desdén a la humanidad, una altanería que les hacía perder de repente parte de su perfección dorada a los ojos de este humilde observador.

A pesar de ese innato sentido de superioridad, los Alados son valiosos miembros del reino y proporcionan muchas habilidades importantes.

Increíblemente inteligentes, los Alados son maestros de la lógica y las matemáticas, arquitectos precisos y planificadores. Desdénan la magia y las bellas artes, siendo como son demasiado lógicos para tales fruslerías. Incluso el palacio de la ciudad de los Alados tiene una austeridad, un sentido de la funcionalidad que denotan su desprecio por la ornamentación artística.

La cultura de los Alados es muy antigua y ellos hacen frecuentes alusiones a "los Antiguos", sus antepasados, cuyas ruinas y grandes obras abundan aún en la isla.

La isla de la Montaña Sagrada está regida por un Señor y una Señora que son como monarcas de su propia isla, pero deben sumisión a la común Corona.

El nombre de la isla deriva del solitario pico que se alza hasta las nubes más allá de la ciudad. Allí, en una cueva, vive la sagrada Oráculo, cabeza filosófica de la comunidad. Se dice que la oráculo tiene varios siglos de edad, es enormemente sabia y puede predecir el futuro.

El Señor y la Señora le consultan cada hecho de la vida de la ciudad; e incluso aconseja a los reyes. Yo, desde luego, no me encontré con la Oráculo e incluso la mayoría de los ciudadanos Alados la miran como un ser casi mítico. El mayor honor que un ciudadano Alado podría esperar es que en algún momento de su larga vida se le concediera una entrevista con la Oráculo porque la cueva de ésta es un lugar reservado sólo a los más dignos espíritus. Como ocurre con muchas grandes ambiciones, la mayoría de los Alados nunca alcanza ese fin.

Me encontré fascinado por los Antiguos porque aparentemente era la única historia profunda del reino. Con lo

que conseguí saber de los discretos Alados, y de la información disponible en los escritos de los estudiosos de la isla de la Corona, pude reunir la siguiente pintura de esa raza extinta. La incluyo entre los documentos del reino porque siguen teniendo tanta presencia en el país como sus actuales habitantes.

LOS ANTIGUOS

Los Antiguos habitaron la isla de la Montaña Sagrada, quizás hace muchos milenios. En aquel tiempo, probablemente no hubiera "reino" y los Antiguos habitaran sólo en el mar, ya que no existe documentación de seres tan arcaicos en ninguna otra isla.

Los Antiguos tenían una avanzada y misteriosa cultura. Sus escritos se han descubierto en lápidas y pergaminos enterrados bajo la actual ciudad de los Alados y en las antiguas catacumbas de la isla de la Montaña Sagrada. Comúnmente se cree que poseían un conocimiento y una agudeza mecánica que sobrepasan con mucho los existentes hoy. Este pensamiento se basa en unos escasos artificios que quedan, como sus misteriosas y laberínticas catacumbas y los escritos de los acantilados de la isla. Los artificios de los Antiguos están fieramente guardados por los Alados y escudriñados por estudiosos que pasan sus vidas intentando desentrañar los misterios de aquéllos.

Lo que se conoce de ellos, se deriva de esos delicados y aterrorados documentos escritos. Los Antiguos creían en el poder del lenguaje. Eran aficionados a decir: "Un maestro en lenguajes, subirá!". Esto, presumiblemente se refiere a alturas intelectuales más que físicas, pero ¿quién puede decirlo?

También se sabe que eran grandes amantes de los símbolos y tenían una compleja teología que parecía adorar todas las cosas aéreas, aunque hoy sólo se comprenden fragmentos de su sistema de creencias.

Los Antiguos dieron sentido a cada criatura, cada color, cada elemento, incluidos los minerales. Además, estudiaron los estados emocionales del ser. Cada emoción, como cada criatura, color y elemento se situaban arriba o abajo de su escala teológica (siendo la inferior la "base", o "primitiva" y la superior, la "pura"). En la cima de su escala, se encontraban los Cuatro Sagrados: La emoción "tranquilidad", el color "celestre", la criatura "oruga", y el elemento "aire". El color celeste y el elemento aire, obviamente eran alusiones al cielo. Similarmente, la tranquilidad es una reminiscencia del cielo. La oruga es la primera sorpresa. En su razonamiento, sin embargo, tiene perfecto sentido. Después de todo, el cielo está lleno de aves, pero ¿qué gloria hay en volar cuando se ha nacido con alas? ¿No es más glorioso aún haber nacido para arrastrarse por el suelo y construirse uno sus propias alas?

Es cuestión de gran debate si los Antiguos poseyeron el poder de volar, o no. A pesar de su tecnología, los restos de los Antiguos no llevan las alas que distinguen a los actuales habitantes de la isla de la Montaña Sagrada. Los Alados creen firmemente que los Antiguos volaban sin alas, probando así ser superiores a los mismos Alados. Algunos estudiosos de la isla de la Corona, sin embargo, creen que los Antiguos no podían volar, y que su obsesivo interés en hacerlo y sus secretos conocimientos les posibilitaron para crear una raza alada, cuyos descendientes son los Alados. ¡Ah!, pero nunca sabremos con certeza tales cosas, ya que el verdadero conocimiento fue enterrado con el último de esta raza, desaparecida hace tanto tiempo.

Pasé algún tiempo estudiando el lenguaje y la cultura de los Antiguos y, en interés de la Antigüedad, presento aquí todo lo que se entiende de su obra.

EL ALFABETO DE LOS ANTIGUOS

El alfabeto de los Antiguos consiste en símbolos gráficos. Está claro que su lenguaje y el nuestro tienen la misma raíz, porque sus escritos se pueden traducir directamente, reemplazando simplemente la letra apropiada de nuestro alfabeto por el símbolo correspondiente del de ellos. Es probable que los Antiguos hablasen nuestro idioma y usaran estos símbolos en sus escritos como un código secreto, o por su ceremonial belleza. O, quizás nuestras propias "letras" en el lenguaje hablado evolucionaron como notaciones taquigráficas de los complejos símbolos usados por los Antiguos. En cualquier caso, hay veintiséis símbolos primarios en su alfabeto. Hay otros símbolos menores, pero se usaban sólo para acentuar y como representación de complejos ideales filosóficos, y no se incluyen aquí.

Además de sus funciones alfabéticas, cada símbolo representa también una emoción, un color, una criatura y un elemento natural, o metafísico.

- | | | | |
|---|---|---|--|
|  | A Este símbolo representa la armonía, el gato, el color siena y la tierra. |  | N Este símbolo representa el odio, el cangrejo, el color negro y el ébano. |
|  | B Este símbolo representa la pena, el albatros, el color gris marengo y el ónice. |  | O Este símbolo representa la alegría, el delfín, el color celeste y el zafiro. |
|  | C Este símbolo representa la esperanza, la tórtola, el color gris perla y los ópalos. |  | P Este símbolo representa el miedo, el conejo, el color violeta y los rubíes. |
|  | D Este símbolo representa la tranquilidad, el ratón, el color negro metal y el granito. |  | Q Este símbolo representa la fe, la oruga, el color turquesa y la piedra turquesa. |
|  | E Este símbolo representa la ironía, la ballena, el color ocre y el papel. |  | R Este símbolo representa la aflicción, el chacal, el color plata y el elemento plata. |
|  | F Este símbolo representa la humildad, el saltamontes, el color verde oliva y las plantas. |  | S Este símbolo representa la felicidad, el perro, el color rosa y el mármol. |
|  | G Este símbolo representa la pureza, el unicornio, el color blanco y el aire. |  | T Este símbolo representa la perseverancia, la tortuga, el color verde azulado y el agua. |
|  | H Este símbolo representa la furia, el tiburón, el color rojo y el fuego. |  | U Este símbolo representa la intuición, la serpiente, el color azul marino y la lluvia. |
|  | I Este símbolo representa la cobardía, la oveja, el color naranja y el carbón. |  | V Este símbolo representa la estupidez, el mono, el color amarillo y el marfil. |
|  | J Este símbolo representa la honradez, el loro, el color verde y las esmeraldas. |  | W Este símbolo representa el amor familiar, el caballo, el color avellana y el cuero. |
|  | K Este símbolo representa la sabiduría, el búho, el color marrón y la madera. |  | X Este símbolo representa la valentía, el león, el color morado y los diamantes. |
|  | L Este símbolo representa la soledad, el grillo, el color beige y la arcilla. |  | Y Este símbolo representa la paciencia, la vaca, el color ámbar y las perlas. |
|  | M Este símbolo representa el amor romántico, el cisne, el color oro y el elemento oro. |  | Z Este símbolo representa el deseo, el jabalí, el color rojo borgoña y los granates. |

LOS ACANTILADOS LÓGICOS

Uno de los artificios más enigmáticos que nos han dejado los Antiguos son los acantilados lógicos. Se llaman así por la serie de acertijos escritos en la cara de los acantilados que van de la playa de la Isla de la Montaña Sagrada a la ciudad de los Alados. Esmeradamente cincelados en la roca maciza, el observador se pregunta a qué propósito sirven las palabras. Del antiguo pergamino en el que se hace referencia a los acantilados, se puede determinar que los acertijos de los acantilados eran parte de un sofisticado mecanismo diseñado para proteger a los que moraban en la cima de los acantilados de los indeseables que pudieran llegar desde el mar. Ese mecanismo ha podido servir como algún tipo de artilugio de llamada para alertar a los de arriba que un hermano quería entrar, o tal vez, guiaba a las cámaras secretas dentro de la roca misma. Fuere cual fuere la utilidad de los acantilados, fueron obviamente construidos para admitir sólo a los adoctrinados en los secretos de la Cultura de los Antiguos y por esa razón no se han resuelto por los vivos hoy en día.

Las siguientes traducciones obtenidas del pergamino de los acantilados lógicos ayudarán al lector a comprender la mística que envuelve este artificio.

El primer desafío: "Sólo aquellos puros de corazón podrán SUBIR los acantilados de la lógica".

El tercer desafío: "Las Piedras del Sigilo" están asociadas a este acertijo:

*Cuatro hombres en fila,
Tres a la izquierda y abajo tú vas,
Los otros, por orden, te llevan adelante,
el más joven, el más viejo y el segundo Hijo.*

El quinto desafío: "Sólo aquellos del más elevado orden pueden ASCENDER los acantilados de la lógica".

LAS CATACUMBAS

Otro de los restos de la cultura de los Antiguos, las catacumbas, son desgraciadamente inaccesibles a los visitantes hoy en día. Las catacumbas contenían las cámaras de enterramientos de los Antiguos y se dice que fueron diseñadas como un gigantesco laberinto. Para proteger sus tumbas del espolio, los Antiguos construyeron trampas mortales en las catacumbas, y las llenaron de calles sin salida, intrincados pasillos y habitaciones donde se necesitaba el conocimiento secreto para acceder a ellas.

Los Alados estuvieron a punto de dominar los secretos de las catacumbas hace unos años, cuando un minotauro, en un súbito gusto por el oscuro y fúnebre lugar, decidió quedarse a habitarlo. En un principio, el reino intentó recuperar el artificio secuestrado, pero entre los peligros propios de las catacumbas, y el sigilo y la perfidia del minotauro, las bajas comenzaron a ser tan altas para continuar la lucha, que el minotauro fue abandonado a su suerte. Desde entonces las catacumbas han permanecido selladas. Una de las grandes aficciones del reino es que cada año el minotauro exige, y se debe cumplir, un sacrificio mortal de su elección, con la amenaza de que, de no ser así, saldrá de las catacumbas y atacará la ciudad.

Las catacumbas son ilustrativas del obsesivo interés de los Antiguos por la muerte. De hecho, aún hoy parece respirarse en el aire en esta parte del mundo, porque los habitantes de las Islas Verdes también tienen tradiciones fúnebres, como se describirá más adelante.



Las catacumbas fueron obviamente lugar de gran reverencia para los Antiguos, como se puede leer en una antiquísima lápida que en su día adornaba las puertas de las catacumbas:

*Tres rosas en el empujado
Una guadaña para aquel que la flor corte
Una corona, una paloma, de la raza más noble
Que tus huesos este lugar terrible hagan sagrado.*



Así concluyen mis registros sobre la Tierra de las Islas Verdes. Allí me trataron bien y me hice rico en amistad, en conocimientos, y en otras incontables bendiciones. Aunque en ocasiones mi espíritu se ha sentido triste por mi falta de costumbre a viajar, debo admitir que mis pies han sentido menos picor aquí que en ninguna otra parte de este ancho mundo. Aún así, me encontré un día soñando con las verdes colinas de Daventry. Tal vez, ya que al menos a mi espíritu se le permite deambular libremente, pueda pronto verlas de verdad.

A aquellos que quizá un día sigan mis pasos, le digo lo siguiente:

Sed gentiles con esta generosa tierra, tened el corazón abierto a sus enigmas, y protegedla, si podéis, de los ásperezos vientos que puedan soplar del mar para robarle el alma. Ningún otro sitio que yo haya visto la iguala, y me ha cautivado el corazón.