

## **La voz de los creadores: entrevista a Manuel Pazos<sup>1</sup>**

### **INTRODUCCIÓN**

Manuel Pazos (Santander, 1975) es un desarrollador de videojuegos «retro» que siempre tuvo curiosidad por entender cómo funcionaba todo, incluso cuando de pequeño desmontaba todos sus juguetes para examinarlos. Con diez años tuvo su primer microordenador MSX, gracias al que descubrió que a lo que él llamaba “escribir letras” en esa máquina era “programar” y que haciéndolo podía crear videojuegos. Ese recuerdo marcó, así, un antes y un después en su deseo de trayectoria profesional. A finales de los años 90 y principios de los 2000 intentó buscar trabajo haciendo videojuegos de manera *freelance* en distintas plataformas como GBA, Nintendo DS o teléfonos móviles, pero en esta etapa trabajó para Spark Creative S.A.R.L., Tuna Technologies (Alex Amsel) y UMOCO (Steve Wetherill, Jani Penttinen) hasta que en 2004 se asentó con eBrain y las distintas empresas que formaron a lo largo de los años (Press 5, Global Line, Mobiground y Upify).

Si bien ha colaborado en más de treinta proyectos de *remakes*, mejoras y modificaciones de videojuegos para la plataforma MSX2 especialmente (*Alien 8 Remake*, 2008; *Knight Lore Remake*, 2009) y en juegos originales como *Mutants from the deep* (2021), siempre se retrató como un admirador de *La abadía del crimen* (1987), por lo que se implicó, junto a Antonio Giner en su *remake* del año 2001 para MSX2. Posteriormente, hizo lo mismo en el año 2005 para J2ME y en 2010 para Java. En 2016, después de dos años de desarrollo, lanzó junto a Daniel Celemín *La abadía del crimen Extensum*, una reinterpretación y ampliación del videojuego de Paco Menéndez y Juan Delcán de 1987 en la que integró elementos tanto del mismo como de la novela de Umberto Eco (*Il nome della rosa*) y el filme de Jean-Jacques Annaud (*Der Name der Rose*), si bien su publicación fue sin ánimo de lucro mediante descarga gratuita en su página web y en plataformas como Steam. *Extensum* gozó de una gran acogida en su lanzamiento y su consideración se extiende hasta el día de hoy cuando, tras acumular cerca de 218.000 descargas, sigue siendo objeto de interés en medios internacionales, investigaciones académicas por la peculiar naturaleza de su concepción y

---

<sup>1</sup> Esta entrevista tuvo lugar por videollamada *online* el 10 de enero de 2025.

desarrollo, así como iniciativas de traducción a diversos idiomas. Tanto es así, que incluso forma parte de la exposición «La Abadía del Crimen: El lado humano del videojuego» en la Escuela de Técnicos Superiores de Ingenieros Técnicos de la Universidad Politécnica de Madrid.

**ENTREVISTA A MANUEL PAZOS SOBRE EL PROCESO CREATIVO DE SU  
ADAPTACIÓN COMPUUESTA: *LA ABADÍA DEL CRIMEN EXTENSUM*  
(2016)**

Marta García Villar: *La abadía del crimen Extensum* parece un ejercicio de divulgación además de adaptación. Queréis homenajear a *La abadía del crimen*, pero me da la sensación de que hay algo más allá. ¿Cuál era vuestro principal motivo para embarcaros en este desarrollo?

Manuel Pazos: Cuando publicamos el juego en Steam la idea era dar a conocer *La abadía del crimen* ya internacionalmente. Es decir, porque realmente el juego en su momento no salió de España, no se tradujo y no tuvo repercusión, probablemente, por la barrera del idioma. Porque es un juego con el que, si no entiendes lo que pone y no se tradujo en su día... no invita a jugarlo. Por muy bonito que sea visualmente, no vas a poder avanzar. Entonces también nuestra idea al final era que la gente lo conociese. No hace mucho, hace un mes o así, nos entrevistaron a Dani y a mí de un podcast alemán. Nos comentaban que siempre habían querido poder jugar al original, pero no habían podido. Y ahora con *Extensum* habían tenido la oportunidad. Le dedicaron unos capítulos de su podcast, estuvieron jugando, se lo pasaron y luego nos hicieron la entrevista. O sea que sí que ha tenido esa cierta repercusión internacional y ha dado a conocer *La abadía del crimen* a los que en su día no pudieron jugarlo.

M. G. V.: Estuvisteis dos años de desarrollo, ¿es así?

M. P.: Sí, los primeros meses era impresionante. Impresionante. Y éramos unos flipados. Tengo aquí un *mail* en el que Dani decía que en tres meses habíamos terminado, porque otros proyectos que habíamos hecho los habíamos acabado mucho más rápido, es decir, algún *remake* que habíamos hecho en una semana o dos estaba terminado. Y con este, al principio, pues pensamos en meter solo a los personajes, alguna habitación nueva y ya está. Luego vimos que cada vez era más y más...

M. G. V.: ¿Daniel se estaba leyendo la novela en paralelo?

M. P.: Eso es. Y yo me la releí también en paralelo. Yo me la había leído en su momento, porque cuando jugué al juego me flipó y luego en la película me flipé todavía más. Entonces dije, «quiero leer la novela». Y me la leí. Pero esto fue... ya te digo, a principios de los 90. Pero luego, claro, cuando empezamos a hacer el *remake*, a hacer *Extensum* sí que volví a leerme la novela. Me leí las *Apostillas* también, que es el

anexo que hizo Umberto Eco y Dani se puso también a leer la novela. De hecho, mientras estaba desarrollando el juego, después de haberlo presentado en Barcelona, Dani empezó con la idea de añadir personajes extra. Dice: «que estoy leyendo la novela y veo que hay un personaje que dice tal, hay otro personaje que no sé qué...» Y ahí ya cuando empezamos a meter más y ampliar.

M. G. V.: ¿Entonces cómo organizabais la producción? ¿Toda la comunicación y el feedback lo mantuvisteis por correo?

M. P.: Eso es: «Oye, he cambiado, he añadido... yo qué sé, pues la estatua de la Virgen en la iglesia. Ah, genial, pues aquí podemos meter a Ubertino, que siempre está aquí y le ponemos, pues que cada vez que vengas, el primer día que habla, pues lo haga de Adelmo, que otro día vas, que habla de las trompetas, del Apocalipsis...».

M. G. V.: Ahora que mencionas a Ubertino y otros personajes he pensado en Nicola, que me parece un caso genial: vosotros lo incluís en *Extensem*, pero no aparece ni en la película ni en *la Abadía del Crimen*, algo que sorprende: da el salto directamente desde la novela.

M. P.: Sí, además que discutimos mucho Dan y yo sobre qué personajes poner, en la novela sale, por ejemplo, Bencio, y nosotros decíamos «está bien poner personajes, pero claro, tampoco tenemos tanto hueco en los días para programar, porque al final te vas a las comidas, vas a la misa, vas a dormir y a lo mejor los tienes que meter mucho con un calzador». Y al igual que en la película, hay personajes, por ejemplo, que explican y narran como testigos: a lo mejor Salvatore es el que te explica lo que vio por la noche, cómo iba Adelmo y todo esto, mientras en la novela te lo explica otro personaje, en la película te lo explica Salvatore y nosotros pues lo vimos otra forma. Hemos intentado, quizás, narrar los hechos con más detalle, pero claro, si en el juego original no está el personaje, pues decidimos meter otros... y nos hemos dejado alguno que otro de la novela porque no nos cabía.

M. G. V.: Quería también preguntarte acerca de los objetos: *Extensem* es el único caso en el que las lentes de Guillermo no solo son recuperadas, sino que además tienes que repararlas, lo cual justifica el personaje de Nicola. ¿Te acuerdas de ese añadido, cómo llegasteis a él o cómo se os ocurrió?

M. P.: En el libro Nicola te dice «*Oculus Divitri, Oculus Capula*» y ahí, gracias a ello, es cuando decidimos meter a nuevos personajes, porque estábamos dudando acerca de cuáles podrían tener sentido: uno de ellos era Nicola. Dani dijo que podía estar bastante bien añadirlo y decidimos meterlo, porque además esto nos ayudaba con la trama y la misión de que cuando encuentren las gafas rotas en los baños, tengamos una forma de arreglarlas. En la película, por ejemplo, no las arreglan, simplemente las encuentran, están rotas y ya está, mientras que nosotros le quisimos dar una vuelta: como Nicola estaba interesado en las lentes y era el vidriero y tal... pues una parte más del juego era que Nicola nos

tuviese que ayudar a arreglarlas. Ahí ya le metimos la trama de «te hace falta vidrio, te hace falta algo para cortar el vidrio, etc...»

M. G. V.: ¿Teníais la línea de eventos y de desafíos y luego los personajes los subordinasteis a la necesidad del camino?

M. P.: Sí, exactamente. Bueno, realmente lo que hicimos fue partir de *La abadía del crimen*, es decir, seguir la trama original y los eventos originales. Luego lo primero que hicimos fue cambiar un poquitito los gráficos, los *sprites*, para ponerles como el *look* de los personajes de la película.

Cuando ya tuvimos eso, empezamos a crear nuevas estancias. Es decir, *La abadía del crimen* original no tenía los baños, no tenía las pocilgas donde está la tinaja, el cementerio, el patio externo de la abadía... Entonces todas esas partes las empezamos a añadir. A raíz de aquello fuimos metiendo personajes, por ejemplo, a Remigio, para que nos venga a buscar y nos lleve hasta la celda donde está el abad. Metimos a Severino, que estaba por ahí en el huerto, que es lo que se ve al empezar la película. También a Salvatore, a Nicola, a Ubertino, que está siempre rezando junto a la estatua. A medida que íbamos añadiendo personajes, íbamos añadiendo textos del libro, textos de la película, nuevos eventos... Entonces la cosa fue que a medida que iba creciendo el juego, íbamos teniendo cada vez más elementos.

M. G. V.: ¿Por qué en algunas situaciones cogéis textos de la película y en otras del libro? Por ejemplo, estoy pensando en la escena del diálogo de amor de Guillermo y Adso, que es prácticamente una transcripción de la película, salvo algunos cortes.

M. P.: Pues yo la verdad, sé que el diálogo ese es uno de los últimos que metimos en el juego. Ese diálogo no estaba añadido en el juego, ocurría la escena de la chica, pero luego por la noche no había ningún tipo de conversación ni nada por el estilo... Y eso yo creo que lo decidimos añadir ya casi al final del juego. ¿Y por qué cogimos uno y otro? Pues no sé decirte, no lo recuerdo exactamente. A lo mejor en el libro era muy largo o era más... no lo sé. Mira, estoy mirando las fuentes y sí, es que ese texto es el último que añadimos al juego.

Por otra parte, no sé si sabías que inicialmente el final era más corto. Cuando se producía el incendio en la biblioteca se acababa el juego después de un *fade out*... y ahí se acababa. Pero luego dijimos, «¿Por qué no hacemos que salgan de la biblioteca en llamas, tengan que salir del edificio? Vayan diciendo, «corre, socorro, que esto está a punto de caerse». Y luego las viñetas con la abadía ardiendo, los postes, que se ven dos que se han quemado pero uno no?... Pues todo eso lo metimos en una versión posterior. Y lo de la conversación del amor seguramente también fuera en ese momento.

M. G. V.: Hablemos de espacios y de objetos: ¿Se te ha quedado un poco la espinilla de haber querido meter algunos y que no pudiera ser?

M. P.: Cada dos por tres teníamos que parar iniciativas, sí. Por ejemplo, que continuamente se oiga la voz en *off* de Adso contándote lo que iba ocurriendo mientras jugabas. Una de las ideas que tuvimos era que se oyese la voz en *off* narradora diciendo... pues por ejemplo, «ese día tuvimos Que ir al *scriptorium*, investigar...» O sea, que te diera una serie de pistas. Eso al final pues no lo añadimos porque creímos que voz y *pixel art*... no sé, como que a lo mejor no encajaba demasiado. Es decir, el *pixel art* era una tecnología un poco antigua con una más moderna como la voz en *off*, así que decidimos descartarlo. También teníamos pensado que los monjes hablasen, que tú pudieses elegir leer los textos, o que un actor de doblaje lo hiciera. De hecho, Dani pidió presupuesto a una escuela de doblaje. Leyendo los *mails* he visto cosas e ideas locas que al final tuvimos que descartar. Cada dos por tres le decía a Dani «Sí, pero mira, pasito a pasito vamos a terminar esto y cuando esté, ya miramos de añadir o a poner cualquier otra cosa».

M. G. V.: ¿Qué me comentarías sobre las diferencias entre el laberinto tal y como lo conocemos en la película y como lo conocemos en la novela a la hora de trasladarlo al videojuego? ¿Qué problemas encontrasteis para poder haber llevado el laberinto de la película que no tiene nada que ver con el de la novela y con el que hizo también Menéndez?

M. P.: Pues en la novela, si mal no recuerdo era más bien una serie de habitaciones interconectadas a las que iban... Cada puerta tenía una letra y iban formándose frases o palabras creo que era. La idea de Dani era crear un laberinto como el del libro, o sea, como habitaciones interconectadas y que fuesen formando frases. Dani creó un laberinto con textos y en él que siguiendo las palabras podías llegar a un camino u otro. El problema de esto es que yo creo que era demasiado confuso. Es decir, no había tantas habitaciones como para formar todas las palabras y yo esa idea la descarté. Es decir, hubiese sido como la novela, pero la descarté.

Luego la otra opción que teníamos era hacerlo como en la película, más tridimensional con subidas, bajadas... pero esto implicaba como muchas plantas y también era complejo técnicamente. Entonces la idea que le propuse a Dani fue que cada habitación en sí se partiese en cuatro mini habitaciones y que a medida que pasas de una a otra pues fuesen cambiando las transparencias de los muros. Y ahí lo que hice fue una hoja como con rayitas dividiendo internamente cada habitación y decidimos hacerlo así, que es bastante laberíntico y se puede parecer más a la idea que tenía la novela original, que era más o menos habitaciones interconectadas en las que te tienes que mover pero no con escaleras, ni subidas, ni bajadas, sino todo en un plano en el que tú te vas moviendo por las habitaciones y están conectadas de una forma que es bastante confusa, sobre todo si le añades los cambios de cámara.

Y ahí sí que nos diferenciamos del juego. El juego era un laberinto clásico en el que tú visualmente lo ves todo diáfano, porque no puedes pintar muros porque son todo como pasillos muy estrechos y las separaciones se hacían con escaleras con diferentes alturas. Tú a un lado podrías tener el camino que te lleva Al Finis Africæ o al lado de los espejos pero claro, no podrías pasar porque al tener distintas alturas no podrías ir de una a otra. Entonces tenías que dar paseos de un lado a otro, subir escaleras, bajar ir, venir... así que es un laberinto más o menos clásico.

M. G. V.: Y si tuvieras que señalar los conceptos que no querías que faltaran a nivel de diseño narrativo... ¿Cuáles dirías que son? Más allá de la dificultad, el sigilo, la exploración, etc.

M. P.: La atmósfera porque una cosa que recordamos mucho era el miedo a salir por la noche, es decir, ese miedo a que te pillase el abad. O sea, salías a oscuras. Entonces, una de las cosas que quisimos hacer fue todo el tema de cambios de paleta de color: a medida que va oscureciendo las paletas se van oscureciendo o si estás en el *script talking* hay menos luz que en el exterior. Además, la imagen está como oscurecida en las esquinas, como si estuviese mirando por una cámara fotográfica antigua. Entonces, a medida que anocchece, el campo de visión cada vez es más oscuro para dar esa sensación de que ves peor.

Y otra cosa de la que estoy muy contento con el juego es la atmósfera sonora, es decir, los sonidos. O sea, las cuervos en el exterior, el viento, ese viento, ese goteo en el pasadizo, la oscuridad, las luces, la lluvia, la nieve, la niebla... que el jugador sintiese esa atmósfera, esa presión, ese frío, esa oscuridad, ese miedo. Una de las cosas que intentamos siempre transmitir fue la atmósfera de la situación que está ocurriendo en el juego. Eso sí, yo lo tenía claro y es una de las cosas en las que puse mi empeño, en añadir efectos climáticos en los efectos de sonido.

Con respecto a la exploración... No fue algo que especialmente barajáramos: eso simplemente ocurrió porque al seguir la trama de la novela... pues eso va innato. Es decir, no es mérito nuestro. Mucha gente nos reseña en Steam que «La trama es buenísima, es genial», pero no es mérito mío, te lo agradezco: es mérito de la novela y verás que lo que hemos hecho es extraer lo que tiene innato la novela.

M. G. V.: ¿Qué dirías que es lo mejor que habéis podido traer como referencia de la novela y lo mejor que habéis podido traer de referencia de la película?

M. P.: De la película es el aspecto visual, a lo que metimos referencias. Hay pequeños huevos de Pascua en los que si tú te asomas a un balcón o tal, pues Guillermo puede decir «Son las montañas nevadas». Si has visto la película o has leído la novela te ayuda un

poquitín a encajar esa imaginación, a decir «vale, me imagino el entorno nevado, frío, austero...».

Una de las luchas que tuve con Daniel fue el color: en la película no hay colores, sino que es todo muy monocromo y yo estuve continuamente diciendo: «Dani, añade colores». Visualmente era tan parecido a la película, que los entornos no resaltaban. Era una lucha constante, pero al final yo creo que conseguimos llegar a un término medio en el que se intenta transmitir esa frialdad.

Con respecto a la novela... sobre todo la parte de la trama, en ella nos fijamos mucho para las conversaciones, los personajes y los hitos de la trama... De hecho, en nuestros documentos de desarrollo se ve lo que intentamos hacer: los eventos que ocurrían en la película, los eventos que ocurrían en la novela e intentar hacer una mezcla de todo.

Eso sí, todo lo que ocurre en la novela no se puede meter, no hay hueco. Cuando, por ejemplo, Umberto Eco incluye partes sobre cómo era la religión o cómo era la sociedad... Imaginate qué chapa tienes que meterle al jugador: ¿en qué momento haces eso? Entonces todas esas partes las quitamos: dejamos un poquitín lo que es la parte detectivesca, la parte de acción y ampliamos gracias a los personajes. Por ejemplo, lo de los humos de la biblioteca es una parte que en la película no te cuentan, pero que yo creo que era interesante. Al final intentamos hacer una mezcla de todo cogiendo las partes que quizás más nos encajaban en la trama.

M. G. V.: ¿Es alargada la sombra del homenaje? ¿Había presión para con *La abadía del crimen* cuando lo estabais desarrollando?

M. P.: Sí, a ver... *La abadía del crimen* es un juego que está considerado lo mejor que se hizo en la edad de oro. Es un juego del que tanto Dani como yo somos fans totales y al que le tenemos un respeto immenseño. Nosotros siempre lo que comentábamos era ir mejorando el juego: «Vamos a hacer una mejora gráfica para que los personajes se parezcan más a los de la película». Eso es una mejora con la que los puristas a lo mejor se sienten ofendidos, pero bueno, que no cambia la esencia del juego.

Aun así tuvimos dudas. Guardamos conversaciones en las que decíamos «Espero que nadie nos vaya a decir nada por cambiar esto o por añadir esto a otro». Siempre lo hicimos con mucho cuidado. Entonces, a ver, presión real no teníamos, pero sí que lo hicimos con cuidado de no salirnos demasiado de lo que era el juego original. Es decir, por ejemplo, mantener la esencia de los cambios de cámaras: yo creo que era yes una de las partes más criticadas de *Extensem*, es decir, si tú ves las votaciones negativas en Steam todas son por los cambios de cámara, pero claro... si le quitas eso al juego estás matando una de las ideas que tuvo Juan Delcán: es una de las ideas por las que luchó y que Paco también implementó.

M. G. V.: ¿Qué es lo que le debe *Extensem* al *remake* de Antonio Giner de *La abadía del crimen* del 2001?

M. P.: Además de que es un buen amigo, Antonio es un tío genial. Yo entré en contacto con él cuando empecé a hacer el *remake* del juego para MSX2. Ahí estábamos los dos a la par porque él estaba desensamblando la versión de PC y yo la de MSX. Entonces ahí estuvimos intercambiando ayuda: «pues mira, estos son los datos que yo tengo, cómo funciona el juego, las estructuras...» Yo también le pasé lo que descubrí y hubo una colaboración desde un principio.

Él también me cedió sus gráficos para el *remake* de MSX2. Sin sus gráficos, obviamente el *remake* de MSX2 no hubiese salido como salió. Luego también le debemos mucho a la versión que hicimos para móviles, porque igualmente nos cedió los gráficos de la versión de PC y luego la versión de Java que también hice. Siempre ha estado dispuesto a ayudarnos a colaborar. De hecho, en *Extensem* hubo un momento en que intentamos contar con él a la hora de diseñar las distintas estancias porque tanto Dani como yo podemos tener ideas de cómo hacerlo, pero a la hora de diseñar cuando tú te pones a hacer un lanzamiento te das cuenta de que no tienes ni idea. Pero bueno, al final andaba muy liado con otros proyectos y no pudo ser. Nos ayudó con ideas, pero en el tema de diseño, no.

M. G. V.: Habíais comentado alguna vez que a *La abadía del crimen Extensem* la considerabais una reinterpretación. ¿Qué opinarías si hablamos de conceptos como expansión y divulgación?

M. P.: De hecho, la denominación de *Extensem* venía de ahí, de una versión extendida. Estábamos hablando de cómo llamar al juego y le propuse a Dani ‘Legacy’ o ‘*Extensem*’. Al ser una palabra en latín pegaba muy bien con la novela y la trama del juego. Además, *Extensem* se refiere a versión extendida, con más trama, más personajes... Entonces si me preguntas si es una extensión del juego original, yo creo que sí, creo que encaja perfectamente. Por eso, porque realmente hemos intentado coger el juego original y extenderlo un poco más para que se parezca más a la película y a la novela tanto en la trama como en los personajes como visualmente.

Y luego como para darlo a conocer... también. Llevamos muchos años dando la matraca con *La abadía del crimen*. Llevamos insistiendo y explicando por qué es un juego que técnicamente se adelantó mucho a su tiempo por los desafíos que tuvieron que hacer con él. Creo que sí, que también sirve como divulgación porque creo que ha servido sobre todo a raíz de ponerlo en Steam y traducirlo a distintos idiomas. La gente se ofrecía voluntaria para ello, incluso. Nosotros hicimos la traducción en inglés, pero nos escribió gente a la que le encantó el juego y nos dijo «oye, yo te puedo hacer la versión en francés...» Pues sacamos la versión en francés, por ejemplo. Y todo de manera totalmente desinteresada.

Nos pidieron los textos, los mandamos, hicieron las traducciones... pero yo encantado: todo lo que sea ayudar a la divulgación del juego y a que más personas puedan disfrutar de él... De hecho, creo que hubo hasta un ruso que hizo una versión sin pedirnos permiso a nosotros ni nada. Es decir, que el tío modificó el juego, lo hakeó, puso los textos y por ahí anda.

M. G. V.: ¿Te gustaría ver también esta historia en otro medio que no se haya contemplado hasta ahora? Y a nivel video lúdico... ¿Te imaginarías una nueva *Abadía del Crimen*?

M. P.: A ver, sí que he visto, por ejemplo, versiones que intentaban ser más realistas con motores 3D más potentes y sí que por una parte te llama la atención porque dices «qué guay sería ver esta historia de nuevo en un juego 3D pero, por ejemplo, con todas las localizaciones de la película». Si no siguen apareciendo noticias sobre el juego, versiones nuevas o reinterpretaciones yo creo que podría acabar muriendo.

M. G. V.: ¿Cómo era el procedimiento que utilizabais para organizar los eventos y la narrativa? ¿Qué utilizabais primero?

M. P.: Yo lo que hice fue coger todos los eventos de la película, luego todos los eventos del libro y crear documentos base con ellos para intentar crear el hilo argumental, también basado un poco en el juego, pero para intentar llevar el hilo argumental de todo lo que es la historia. Si que es verdad que casi hasta el final no metí un *sprint* implementando todo para que encasen todas las lógicas de los personajes. Eso lo hice en unas vacaciones que cogí en verano: estuve un par de semanas y ese par de semanas fue cosa de coger y encollarlo todo. Creo que intenté hacer una especie de croquis de esquema de lo que hacía cada personaje en cada momento, pero no lo hice.

A veces, aunque intentases hacer un esquema te das cuenta de que luego este fallaba. Por ejemplo, crees que este personaje va a ir aquí... pero, claro, tú luego te pones a jugar y decías: «ay, madre mía, ¡pero si este personaje va para acá para el otro lado!». A lo mejor nos pasaba que, por ejemplo, al principio estaban Salvatore y Remigio en la celda al lado de Guillermo, cuando Salvatore por las noches se supone que va al cementerio de cazarratas. Si en ese momento sale también el personaje encapuchado dices: «pues se acaba de formar un atasco, hay mucha gente saliendo por la noche». Entonces pues decimos: «vamos a cambiar a Salvatore de habitación y le vamos a poner en la celda de Severino... y Remigio mientras está en otro lado de la abadía». En definitiva, a lo mejor en un principio puedes tener un *planning*, pero luego a la hora de probar el juego ves que no encaja y tienes mucho que adaptar.

M. G. V.: Por cierto, ¿hicisteis muchos textos originales como el homenaje a Francisco de Avilés? ¿O partiste de todos los textos que ya tenían *La abadía del crimen*, la novela y la película?

M. P.: La verdad es que es una mezcla de todo. Sí, o sea, los textos empezamos partiendo de los del juego original, pero sí que es verdad que muchos de ellos al final los descartamos del nuestro, porque había muchos que eran demasiado breves. Llegado un momento del desarrollo, sí que hablamos sobre la longitud de los textos, porque en el juego original era todo fácil y concreto («Sigueme, te presento a Jorge»). Y no, tienes que entender qué es lo que pasa en la trama. Nos metimos, entonces, en textos muy largos, donde te explican muy bien qué es lo que está ocurriendo y qué es lo que pasa. Algunos sí que los inventamos y añadimos: por ejemplo, cada parte en la que Severino te enseña el edificio o te lleva hasta el comedor. Los creamos nosotros para ayudar al jugador a que entendiese dónde tenía que ir y dónde se tenía que sentar.

M. G. V.: ¿Y qué puedes decirme de otros textos como los de los pergaminos iniciales? Que esos, además, vienen de *La abadía del crimen* y en parte de la novela, prácticamente tal cual.

M. P.: Sí, esos sí que son los textos del juego original, los de los pergaminos, pero luego en el juego, algunos son inventados para poder hacer más fácil la transición entre situaciones y que pueda encajar todo bien. Y luego... pues película y novela. Fusilar tanto la novela como la película porque muchas veces lo necesitábamos. Además, el guión de la película nos era imposible tenerlo, por lo que muchas veces ponía los subtítulos, iba viendo la novela y la película, pausándola, sacando capturas... así me fijaba en los escenarios que se veían. En ese momento, se lo mandaba a Dani y veíamos que había muchas partes que no coincidían y eso nos ayudó a trazar el nivel. Por ejemplo, en nuestro juego el edificio está a la izquierda y en la película todo eso está a la derecha.

M. G. V.: ¿Y qué me puedes decir de algunas ideas que se descartaron con respecto a la arquitectura de la abadía, por ejemplo?

M. P.: Por ejemplo, las primeras versiones del pozo sí eran así: hexagonales o octagonales, pero más adelante con el desarrollo ya se hizo circular. Además, el cementerio al principio estaba donde ahora está la sala capitular, tenía una reja alrededor y estaba pegado al norte de las pocilgas, pero, claro, quedaba un poco raro que estuvieran tan cerca.

También importó el que la proporción de pantalla la decidiéramos cambiar a 16:9 para que se viesen más elementos por los laterales y el jugador se pudiese orientar mejor. Así, cuando cambias de pantalla, puedes ver un cacho del pozo, puedes ver un cacho de la entrada o de la puerta. Cuantos más elementos ves, más referencia tienes de dónde vienes. Todo eso ayudaba a orientarte mejor.

M. G. V.: Por último y a nivel emocional, ¿qué recuerdos que conserves del proceso de creación de *Extensem*?

M. P.: Me está entrando nostalgia de cuando estábamos en ello, porque fue una época genial. Es que además se lo veía mucho también a

Dani, que se lo estaba pasando pipa, o sea, disfrutamos mucho los dos. Nos llegábamos a enviar *mails* a la una y pico, a las dos de la mañana, y al día siguiente... Decíamos «me voy a dormir, que mañana tengo que levantarme a trabajar, pero es que me pude el vicio de hacer una pantalla, seguir diseñando, implementar no sé qué...» y le veías trabajando feliz y hasta las tantas con la pasión de estar continuamente haciendo tareas en un proyecto. «Vamos a meter a este personaje, o a este otro. Mira lo que han hecho en la película, pero en la novela no es así y es más complejo. ¡Vamos a meter esta parte de la novela, que no sale en la película!». Fue una época genial.

MARTA GARCÍA VILLAR  
Universidad Carlos III de Madrid