



Cuando en 1990 apareció *The Secret of Monkey Island*, muchos jugadores descubrieron que una aventura gráfica podía ser algo más que una serie de acertijos arbitrarios. *Monkey Island* mezclaba piratas, humor absurdo y diálogos brillantes con una naturalidad que parecía heredera de los **Hermanos Marx** y de las novelas de **Stevenson**.

El aspirante a pirata Guybrush Threepwood se enfrentaba al fantasmagórico LeChuck mientras aprendía el noble arte del insulto, en duelos verbales donde la espada importaba menos que la réplica ingeniosa. Aquella combinación de ingenio, exploración y personajes memorables convirtió el juego en una obra de culto casi inmediata. Las secuelas consolidaron el fenómeno.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge elevó la ambición narrativa y el tamaño del mundo jugable, y muchos lo consideran todavía la cima de la saga. Después llegaron *The Curse of Monkey Island* en 1997, con un inolvidable estilo visual de animación, y más tarde *Escape from Monkey Island*, que intentó trasladar la serie a las tres dimensiones con resultados discutidos.

Sin embargo, incluso en sus momentos más irregulares la saga mantuvo su rasgo esencial: una comedia de aventuras donde el absurdo convivía con un diseño de

puzles cuidadosamente construido. Durante años *Monkey Island* pareció una reliquia gloriosa de la edad de oro de las aventuras gráficas. Sin embargo, el regreso de **Ron Gilbert** con *Return to Monkey Island* en 2022 demostró que el encanto seguía intacto.

El juego recuperaba el espíritu original, pero también reflexionaba con cierta melancolía sobre el paso del tiempo, tanto para los personajes como para los propios jugadores. Como si la serie recordara que crecer no significa abandonar la imaginación, sino aprender a reírse de ella.