

UN HOMENAJE A UN AUTÉNTICO HÉROE

ISAAC MARAMA

JOSÉ LUIS SANZ

Isaac Peral fue uno de los grandes inventores de la historia de España. Ahora podemos disfrutar de un merecido homenaje en nuestro glorioso CPC.

2026 – THEQPROYECT – THEQPROYECT.ITCH.IO
AMSTRAD CPC – 35€ (ED. FÍSICA)

Es verdad que muchas veces, viendo las historias que se cuentan de forma general en el mundo de los videojuegos, se echa en falta por parte de los creadores españoles que alguien nos recuerde a personajes o pasajes patrios que merezcan tener cierta reivindicación. **The Game Kitchen** puso la Semana Santa sevillana (a su manera) en el mundo con «Blasphemous» por ejemplo, y ahora ha sido **The Q Project** quien ha hecho posible el lanzamiento de «Isaac Marama» en **Amstrad CPC** con el objetivo de que podamos recordar la figura de uno de los personajes más relevantes de nuestra historia: **Isaac Peral**, que nació en Cartagena



en el año 1851, fue oficial de la Armada española y se convirtió en uno de los grandes inventores de su época al diseñar y construir el primer submarino torpedero eléctrico plenamente operativo. Botado en 1888, se trataba de una nave extraordinaria para su tiempo. En todos los sentidos, fue un desarrollo que se adelantó varias décadas a su época.

Y es precisamente esa vida la que toma como punto de partida «Isaac Marama», ya



que el jugador se pone en la piel del propio **Peral** —así denominado en el juego—, con un objetivo tan claro como monumental: construir el mítico submarino. No se trata de una licencia histórica fácil ni de un barniz temático superficial. El juego abraza de verdad la figura del inventor, y eso le otorga

una notoriedad y una carga narrativa sorprendente.

«Isaac Marama» es obra de **José Antonio Quijada**, un desarrollador con una reconocida trayectoria dentro de la escena de Amstrad, y que ya esbozó parte de la historia del inventor con otro trabajo anterior, «Peral». Con este «Isaac Mara-





ma» da un paso más al crear un juego que nos recuerda a las viejas aventuras de los 80 (salvando las distancias) como «**Everyone's a Wally**», donde nos movemos por un escenario lleno de pantallas, interconectadas a izquierda y derecha y arriba y abajo, en las que podemos recoger objetos cuando pasamos por encima mientras vamos combinando algunos para obtener herramientas o llaves que abren nuevos lugares dentro del mapa.

No se trata de un juego sencillo, ya que la clave está en conectar los objetos que aparecen en pantalla e imaginar un posible uso o combinación que nos permita llegar a zonas que, de inicio, estarán ocultas o inaccesibles. Y no tendremos apenas pistas. Por ejemplo, hay que recoger una llave o construir

un escalón con madera y sierras para alcanzar la catacumba donde está la escafandra. Solo con ella podremos llegar al fondo del mar y recoger nuevos objetos.

El juego hace uso del *Mode 0* del **Amstrad CPC**, que permite un mayor número de colores en pantalla y eso se nota en cada lugar del escenario al que miramos. El diseño es en general bastante sencillo y seguramente no salga beneficiado gráficamente frente a otros títulos de CPC, pero rápidamente se nos olvidará este detalle cuando empecemos a jugar



y comprobemos la profundidad que tiene su dinámica de juego. En esencia, lo principal es esquivar a los enemigos y evitar que nos bajen la barra de energía (por suerte tenemos tres vidas) y luego ya, a continuación, detectar dónde está cada objeto y cuáles tenemos que llevar en cada momento porque solo podemos almacenar dos a la vez.

Esto es clave, porque cuando pasamos por encima de un objeto nos hacemos con él automáticamente y el primero que entró en el inventario quedará tirado en

el suelo. Como en las obras maestras de **Mikro-Gen**.

Creednos que cuando empezamos a coger y dejar y a combinar, y sobre todo cuando ya memorizamos el mapa, «Isaac Marama» se convierte en un juego extraordinario, divertido y adictivo, que no nos deja hasta que lo terminamos. Aunque no nos dé demasiadas pistas. ■

Originalidad	★ ★ ★
Gráficos	★ ★ ★
Sonido	★ ★ ★
Jugabilidad	★ ★ ★ ★
Valoración	★ ★ ★ ★

