



# ES POP EDICIONES

C/ Mira el río alta 8, 3º B - 28005 - Madrid. Tel. 91 366 24 00. [www.espop.es](http://www.espop.es)



## MAESTROS DEL DOOM

**Cómo dos colegas crearon un imperio y transformaron la cultura popular**

de David Kushner

Rústica con solapas. 416 págs.

ISBN: 978-84-944587-5-0

PVP: 19,95 €

Ésta es la increíble y verídica historia de dos muchachos considerados el Lennon y el McCartney de los videojuegos: John Carmack y John Romero.

Juntos, revolucionaron las posibilidades del medio a nivel tecnológico y temático, desafiaron todos los modelos de negocio establecidos para levantar una empresa multimillonaria y crearon escándalo a nivel internacional. Por encima de todo, vivieron una singular y extraordinaria aventura, dejando atrás los hogares rotos de su infancia para entregarse en cuerpo y alma a su obsesión por los juegos y la informática, creando en el proceso dos de las más exitosas, célebres y polémicas franquicias de la historia de los videojuegos: Doom y Quake. Hasta que los mismos juegos que habían desarrollado

acabaron por separarles. Es una historia de amistad y traición, de arte y comercio, de esfuerzo y tecnología. Una crónica apasionada de lo que significa ser joven, entusiasta y creativo, a medio camino entre la biografía y el reportaje periodístico.

Desde el momento de su lanzamiento, la representación gráfica de la violencia y la imaginería demoníaca presentes en Doom hicieron del juego un objetivo habitual de periodistas, grupos censors, portavoces religiosos y políticos empeñados en controlar la industria de los videojuegos. La masacre del instituto de Columbine, cometida por un supuesto fan del juego, no hizo sino intensificar esta persecución. Lo que la gran mayoría de sus críticos no supo ver fue que Doom suponía una revolución cultural y tecnológica que trajo consigo cambios radicales cuyas consecuencias todavía estamos experimentando. *Maestros del Doom* es la emocionante y más completa crónica de esa revolución.

ADELANTO EN PDF: [http://www.espop.es/catalogo/doom\\_adelanto.pdf](http://www.espop.es/catalogo/doom_adelanto.pdf)

PORTADA EN ALTA: [http://www.espop.es/prensa/doom\\_cubierta.jpg](http://www.espop.es/prensa/doom_cubierta.jpg)

«El cautivador relato de los Dos John tiene un ritmo endiablado, describiendo los caprichos y giros del destino que les condujeron a unir fuerzas para crear los videojuegos más intensos de su generación. Una excitante combinación de biografía y tecnología».

— *USA Today*

«Un libro de lectura gozosa. Maestros del Doom recrea a la perfección una era en la que un par de marginados brillantes crearon su propia y retorcida versión del Sueño Americano».

— *The New York Observer*

«La estructura del libro abarca varias décadas de manera notable y los detalles están bellamente organizados. Kushner es un cronista atento y habilidoso».

— *The New York Times*

«Una historia fascinante. Cualquier fan de Doom y Quake devorará el libro de una sentada».

— *Los Angeles Times*

## SOBRE EL AUTOR



**David Kushner** (Tampa, Florida; 1968) escribe habitualmente en *Rolling Stone* y también es colaborador frecuente de otras publicaciones como *The New Yorker*, *Vanity Fair*, *New York Times Magazine*, *Wired*, *GQ*, *Playboy* y *Spin*. En 2014 recibió un premio del New York Press Club al Mejor Reportaje. Además de *Maestros del Doom*, ha escrito otros ensayos sobre tecnología e investigación como *Johnny Magic and the Card Shark Kids*, *Levittown*, *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto* y el libro de memorias *Alligator Candy*. También es el guionista de la novela gráfica *Rise of the Dungeon Master*, ilustrada por Koren Shadmi.

# ENTREVISTA CON EL AUTOR

**¿Qué te llevó a abordar el mundillo de los videojuegos?**

Como escritor, no hay nada como explorar un mundo poco transitado. Y el mundo de los *gamers*, a pesar de su impacto cultural, económico y artístico, sigue siendo un misterio para muchísima gente. Por eso escribí *Maestros del Doom*. Crecí leyendo los libros del nuevo periodismo y me di cuenta de que tenía la oportunidad de hacer por los *gamers* lo que Tom Wolfe hizo por los astronautas: recrear su historia más representativa y ponerle un rostro humano.

**¿Qué dicen los videojuegos sobre la cultura estadounidense?**

Con los videojuegos hay que andar con ojo para evitar caer en un exceso de análisis, porque en última instancia su función es divertir. Pero a otro nivel dicen muchas cosas sobre los deseos y sueños de los estadounidenses; sueños de poder, evasión, fantasía y violencia. Lo que les diferencia de cualquier otro medio es la interactividad. Los juegos permiten que el usuario vaya encarnando distintos papeles: magos, guerreros, atletas, estrellas del hip-hop... Es uno de los motivos por los cuales los estadounidenses gastan aproximadamente unos once mil millones de dólares en juegos de ordenador y consolas, que es más de lo que se gastan en entradas de cine.

**Los Dos John han sido llamados «el Lennon y el McCartney de los videojuegos». ¿Por qué?**

Cada medio tiene sus estrellas de rock. En el caso de los videojuegos, que todavía son una forma artística relativamente nueva, son Carmack y Romero. Junto con otros colegas de talento excepcional, crearon juegos innovadores cuyo impacto todavía sigue presente a nivel tecnológico, empresarial y en la cultura popular. También triunfaron a su manera, saliendo de sus sótanos para acabar dirigiendo un negocio multimillonario. Y como las buenas estrellas de rock, son polémicos.

**En muchos aspectos, *Maestros del Doom* es una clásica parábola empresarial. ¿Estás de acuerdo con esta valoración?**

Claro. Creo que la historia de éxito de los Dos John es relevante para cualquier persona interesada en el mundo de los negocios. Estos chicos jamás aceptaron un no por respuesta. Y continuamente se salían de tal modo de los márgenes establecidos que, en determinado momento, un periodista dijo que hacían que Microsoft pareciera una fábrica de cemento. Incluso si no te interesan los videojuegos, su pasión y su dedicación resultan admirables. Es uno de los motivos por los que escribí este libro como una reconstrucción del pasado. Quise que los lectores se sintieran como si estuvieran allí con ellos, viviendo aquella increíble aventura y barriendo los obstáculos en el camino.

**La de los videojuegos es una industria multimillonaria, pero sigue siendo una gran desconocida para mucha gente. ¿Por qué crees que sucede esto?**

Resulta fácil olvidar que se trata de un negocio todavía muy joven. Aunque lleva años siendo una industria multimillonaria, no empezó a ser reconocido por parte de la cultura

mayoritaria hasta hace muy poco. Uno de los motivos por los que escribí este libro fue que mucha gente seguía aferrada a ideas equivocadas. La principal de ellas, que los videojuegos son dominio exclusivo de los adolescentes. En realidad, el juego de ordenador más popular del planeta probablemente sea el Solitario y son muchos los abuelos y abuelas que lo juegan. Mientras era gobernador de Texas, George W. Bush reconoció haber jugado al Solitario en su ordenador prácticamente a diario. Ahora que la generación Pong está accediendo al fin a puestos de poder, la industria no seguirá pasando desapercibida para la cultura mayoritaria durante mucho tiempo más.

**La violencia en los videojuegos suele ser un tema que obsesiona a los medios de comunicación. ¿Cómo respondieron los Dos John a sus críticos? ¿Cómo les responderías tú?**

Por diversas razones, ninguno de los dos John habló demasiado con la prensa después de que se produjese la tragedia del instituto de Columbine, cuando ciertas personas sugirieron que Doom había inspirado a los asesinos. Me alegra que por fin hayan tenido la oportunidad de contar su versión de la historia en mi libro. Ambos consideran que sus juegos fueron injustamente acusados por un crimen terrible que no tenía una explicación sencilla. Estoy de acuerdo con ellos. El motivo por el que la gente sigue criticando los videojuegos es porque no los entiende ni, en la mayoría de los casos, los juega. Cuando le enseñé por primera vez a mi suegra vio lo que era el Doom, me dijo: «No puedo creer que todo el mundo esté montando semejante escándalo por esto». Por otra parte, mucha gente no se da cuenta de que los *gamers* que crean y juegan los títulos más violentos son personas adultas. Si te preocupa que los niños puedan verse expuestos a los contenidos violentos, sólo tienes que fijarte en la clasificación que viene impresa en la caja del juego antes de comprarlo para tus hijos. Incluso el senador Lieberman, uno de los críticos más severos de la industria, ha elogiado a las editoras de videojuegos por la clasificación voluntaria de sus productos.