

MAESTROS ^{del}

DOOM

CÓMO DOS COLEGAS CREARON UN IMPERIO
Y TRANSFORMARON LA CULTURA POPULAR



David Kushner

Traducción: Óscar Palmer Yáñez



ES POP ENSAYO
ES POP EDICIONES

ÍNDICE

<i>Introducción: Los dos John</i>	9
=====	
UNO · <i>La estrella de rock</i>	15
DOS · <i>El fabricante de cohetes</i>	33
TRES · <i>Dave el peligroso en infracción de copyright</i>	46
CUATRO · <i>Dinero para pizza</i>	75
CINCO · <i>Más divertido que la vida real</i>	102
SEIS · <i>Verde y cabreado</i>	117
SIETE · <i>La lanza del destino</i>	139
OCHO · <i>La conjura de los demonios</i>	163
NUEVE · <i>El juego más molón</i>	182
DIEZ · <i>Generación Doom</i>	199
ONCE · <i>Terremotos</i>	227
DOCE · <i>El día del juicio</i>	250
TRECE · <i>Combate a muerte</i>	280

CATORCE · <i>Álamo de silicio</i>	306
QUINCE · <i>Como salido del Doom</i>	329
DIECISÉIS · <i>Mundos persistentes</i>	352
=====	
<i>Epílogo</i>	367
<i>Postfacio</i>	372
<i>Nota del autor</i>	375
<i>Agradecimientos</i>	377
<i>Bibliografía</i>	378
<i>Notas</i>	381
<i>Índice onomástico</i>	397

=====

INTRODUCCIÓN

LOS DOS JOHN

Había dos juegos. Uno se jugaba en la vida. El otro se vivía en el juego. Naturalmente, ambos mundos acabaron chocando y también lo hicieron los Dos John.

Ocurrió una tarde de abril del año 2000 en las entrañas del casco viejo de Dallas. La ocasión fue un torneo de Quake III Arena, el juego de ordenador, retribuido con un premio de 100.000 dólares. Se trataba de un encuentro BYOC (acrónimo de *bring your own computer*; trae tu ordenador) apadrinado por la Liga Profesional de Ciberatletas, una organización movida por el anhelo de convertirse en la NFL del medio. Cientos de máquinas se conectaron en red en el sótano del hotel Hyatt para setenta y dos horas de acción ininterrumpida. En una pantalla gigante que retransmitía las partidas en curso, los cohetes sobrevolaban ruedos digitales. Marines espaciales fumadores de puros, guerreras pechugonas ataviadas como *dominatrix* y payasos desquiciados manchados de sangre se cazaban mutuamente con lanzacohetes y pistolas de plasma. El objetivo era simple: el jugador que se anote más muertes, gana.

Los participantes en aquel torneo eran los fanáticos más acérrimos que uno pudiese encontrar. Más de mil personas habían viajado desde lugares tan remotos como Florida e incluso Finlandia, cargados con sus monitores, teclados y ratones. Competían hasta perder el conocimiento delante de sus ordenadores o hasta hacerse un ovillo

debajo de sus mesas para echar una cabezada, usando cajas de pizza vacías como almohada. Una orgullosa pareja se trajo a su hijo recién nacido, ataviado con un pijama casero de Quake. Dos cachas se pavoneaban con sus cráneos recién afeitados, rematados por una cresta en forma de pinza que imitaba el logo de Quake, mientras sus novias recorrían el salón de actos enarbolando sendas maquinillas por si a alguien más se le antojaba uno de aquellos rasurados devocionales.

Semejantes muestras de pasión no eran ni mucho menos algo inusual en Dallas, la capital de los videojuegos ultraviolentos como Quake y Doom. Ambos títulos, de mecanismo similar al *paintball* y caracterizados por su enfoque subjetivo, fueron los pioneros de un género conocido como *first person shooter* o juegos de disparos en primera persona. Se encuentran entre las franquicias más vendidas de una industria valorada en diez mil ochocientos millones de dólares y fueron uno de los principales motivos de peso por los que los estadounidenses gastan en la actualidad más dinero en videojuegos que en entradas de cine. Impulsaron la evolución de los ordenadores, forzando los límites de los gráficos 3D y forjando un estándar para la comunidad de los juegos en Internet. Crearon suficiente fervor sociopolítico como para ser prohibidos en ciertos países y en 1999, en Estados Unidos, se les acusó de haber incitado a dos fans a cometer la masacre del instituto de Columbine.

Como resultado, engendraron una comunidad particular que opera según sus propias reglas, una meca de alta tecnología y alto riesgo para jugadores jóvenes y laboriosos. Y en aquel mundillo, ningún *gamer* era más hábil y laborioso que los cocreadores de Doom y Quake: John Carmack y John Romero o, tal como se les conocía popularmente, «los Dos John».

Para una nueva generación, Carmack y Romero eran la personificación del sueño americano: individuos hechos a sí mismos que habían transformado sus pasiones personales en un gran negocio, una nueva forma artística y un fenómeno cultural. Su historia los convertía en los antihéroes más inimaginables, admirados tanto por los ejecutivos de Fortune 500 como por los *backers*, y saludados como

los Lennon y McCartney de los videojuegos (aunque ellos probablemente habrían preferido que los comparasen con Metallica). Los Dos John habían dejado atrás los hogares rotos de su infancia para crear varios de los juegos más influyentes de la historia... hasta que esos mismos juegos terminaron por separarles sin remedio. Ahora, en breves minutos, años después de haber dado por terminada su asociación, iban a reunirse delante de sus fans.

Carmack y Romero habían aceptado la invitación a hablar ante sus fieles sobre sus proyectos más recientes. El de Carmack era Quake III Arena, programado en id Software, la empresa cofundada por ambos. El de Romero, Daikatana, era una epopeya largamente esperada que llevaba algún tiempo desarrollando en su nueva compañía emergente, Ion Storm. Ambos juegos plasmaban los polos opuestos que en otro tiempo habían hecho de los Dos John un dúo dinámico para luego convertirlos en rivales aparentemente irreconciliables. Su relación era un estudio de la alquimia humana.

Carmack, de veintinueve años, era un programador monacal y filantrópico que construía cohetes de alta potencia en sus ratos libres (Bill Gates lo incluyó en su breve lista de genios); tanto su juego como su vida aspiraban a alcanzar la elegante disciplina del código informático. Romero, de treinta y dos años, era un diseñador desvergonzado cuya imagen de chico malo le había convertido en la estrella de rock de la industria; estaba dispuesto a arriesgar cualquier cosa, incluida su reputación, para hacer realidad sus visiones más alocadas. Tal como lo expresó Carmack poco después de su separación: «Romero quiere un imperio, yo sólo quiero desarrollar buenos programas».

Cuando el momento de la llegada de los Dos John al hotel se hizo inminente, los jugadores desviaron su atención de las escaramuzas que se sucedían en las pantallas hacia la producida entre los exsocios en la vida real. Afuera, en el aparcamiento, Carmack y Romero llegaron prácticamente uno detrás del otro en los Ferrari que se habían comprado al alimón en el momento álgido de su colaboración. Carmack pasó rápidamente entre la multitud; tenía el pelo rubio y

corto, gafas cuadradas y una camiseta con el dibujo de una bola de pelo andante con grandes ojos. Romero entró con paso tranquilo, cogido de la mano de su novia, Stevie Case, experta *gamer* y modelo de *Playboy*; vestía vaqueros negros ajustados y camisa a juego, y su célebre melena oscura le llegaba casi hasta la cintura. Cuando se cruzaron en el salón de actos, los Dos John se saludaron mediante un leve e ineludible asentimiento de cabeza, después continuaron hacia sus respectivas ubicaciones.

Había llegado el momento de que aquel juego diera comienzo.

UNO

LA ESTRELLA DE ROCK

John Romero, de once años, se montó en su bici de *cross* rumbo a un nuevo lío. Flacucho y con gafas de gruesos cristales, pedaleó dejando atrás las modestas casas de Rocklin, California, hasta llegar a la pizzería Roundtable. Sabía que le habían prohibido ir allí, pero aquella tarde de verano de 1979 fue incapaz de contenerse. Era el local en el que estaban las máquinas de juegos.

Específicamente, era el que tenía *Asteroids* o, tal como lo definía Romero, «¡El videojuego más molón que jamás se haya visto en el planeta Tierra!». No existía ninguna otra sensación equiparable a la que experimentaba pulsando los botones del juego mientras los aerolitos se precipitaban sobre su nave triangular y la música —inspirada en la de *Tiburón*— pulsaba con suspense: *dum dum dum dum dum dum*. Romero imitaba aquellos sonidos electrónicos igual que otros críos imitan a famosos. Un rato tan divertido como aquél bien merecía la pena los riesgos: el impacto de los meteoros, la pérdida del dinero obtenido repartiendo periódicos, la ira de su padrastro... Porque, al margen de las consecuencias que pudiera acabar sufriendo, Romero siempre podía refugiarse de nuevo en los juegos.

En aquel momento, la consecuencia más probable era una azotaina de leyenda. Su padrastro, John Schuneman —antiguo sargento instructor en el ejército— le había ordenado específicamente que se mantuviera alejado de los salones de máquinas recreativas. Los

arcades conducían al juego. El juego, a la delincuencia. Y la delincuencia, al fracaso escolar y vital. Tal como a su padrastro le gustaba recordarle, la madre de Romero ya había tenido suficientes problemas intentando mantenerles a él y a su hermano pequeño, Ralph, después de que su primer marido abandonase a la familia hacía cinco años. Su padrastro tampoco era ajeno al estrés, debido a su empleo secreto para el Gobierno como recuperador de cajas negras con información confidencial procedentes de aviones espía estadounidenses derribados por todo el mundo. «Eh, hombrecito», le había dicho pocos días antes, «considérate advertido».

Romero hizo caso de la advertencia... a su manera. Normalmente solía jugar en Timothy's, una pequeña pizzería local; esta vez, sus amigos y él se dirigieron hacia un destino mucho menos transitado, la Roundtable. También allí, al igual que en todas las máquinas de Asteroids del pueblo, las iniciales AJR —por su nombre completo: Alfonso John Romero—, figuraban junto a la puntuación más elevada. De hecho, no sólo ocupaban el primer puesto, sino que dominaban por completo el Top 10. «Mirad esto», les dijo Romero a sus colegas mientras introducía la moneda de cuarto de dólar y empezaba a jugar.

La partida no duró demasiado. Justo cuando estaba a punto de completar una pantalla, notó que una palma pesada le agarraba del hombro. «¿Qué coño haces, tío?», protestó Romero, suponiendo que uno de sus amigos pretendía boicotearle la partida. Después, su rostro se estampó contra la máquina.

Delante de sus amigos, el padrastro de Romero se llevó al muchacho de la oreja, recogiendo su bicicleta y arrojándola bruscamente a la caja de su camioneta. Romero no había tomado la precaución de ocultarla y su padrastro la había visto desde la carretera al salir del trabajo. «Esta vez sí que la has cagado, hombrecito», le dijo mientras lo llevaba de vuelta a casa, donde su madre y su abuela, que estaba de visita, aguardaban en la cocina. «Johnny estaba otra vez en el *arcade*», dijo el padrastro. «¿Sabes lo que es eso? Eso es como decirle “que te jodan” a tu madre».

A continuación, golpeó a Romero hasta partirle el labio y dejarle un ojo morado. Además, lo castigaron dos semanas sin salir. Al día siguiente volvió a escabullirse para ir al salón de juegos.

Según Ginny, su madre, Romero era resistente desde el día de su nacimiento, el 28 de octubre de 1967, cuando llegó a este mundo con seis semanas de adelanto y un peso de dos kilos. Sus padres, casados desde hacía apenas unos meses, llevaban largo tiempo viviendo en condiciones adversas. Ginny, animosa y bien avenida, conoció a Alfonso Antonio Romero cuando ambos eran adolescentes en Tucson, Arizona. Alfonso, de familia mexicana pero nacido en Estados Unidos, trabajaba como encargado de mantenimiento en una base de las Fuerzas Aéreas, donde dedicaba los días a arreglar calefactores y aparatos de aire acondicionado. Después de casarse, Alfonso y Ginny partieron rumbo a Colorado en su Chrysler de 1948 con trescientos dólares en el bolsillo y la esperanza de que su relación interracial pudiera prosperar en un entorno más tolerante.

Aunque su situación experimentó una mejora, tras el nacimiento de Romero la pareja regresó a Tucson para que Alfonso pudiera trabajar en las minas de cobre. Se trataba de una labor ardua y sus consecuencias fueron amargas. Alfonso llegaba con frecuencia borracho a casa; eso cuando volvía. Pronto tuvieron un segundo hijo, Ralph. John Romero atesoraba los buenos momentos: las barbacoas, las payasadas. Una vez, Alfonso entró trastabillando en su cuarto a las diez de la noche para despertarle: «Arriba, nos vamos de acampada», dijo arrastrando las palabras. Condujeron hasta las colinas de saguaros y durmieron bajo las estrellas. Una tarde su padre salió para ir al supermercado. Romero no volvió a verle hasta dos años más tarde.

En ese intervalo, su madre se había vuelto a casar. John Schuneman, catorce años mayor que Romero, intentó entablar una relación amistosa con el muchacho. Una tarde, cuando éste tenía seis años, se lo encontró en la mesa de la cocina abocetando un Lamborghini. El dibujo era tan bueno que Schuneman dio por hecho que lo había

calcado. A modo de prueba, puso un cochecito Hot Wheels sobre la mesa y observó mientras Romero lo dibujaba. También aquel boceto era perfecto. Schuneman le preguntó a Johnny qué quería ser de mayor. El crío contestó: «Un soltero rico».

Durante una temporada, su relación floreció. Reconociendo su pasión por los juegos electrónicos, Schuneman acompañó en coche a Romero para que participara en diversas competiciones locales, en todas las cuales resultó vencedor. De hecho, se le daba tan bien jugar al Pac-Man que era capaz de guiar al comecocos amarillo por el laberinto de puntos y frutas con los ojos cerrados. Pero su padastro pronto se percató de que aquella afición estaba empezando a virar hacia lo obsesivo.

Todo comenzó un día de verano de 1979, cuando Ralph, el hermano de Romero, entró apresuradamente en casa con un amigo. Le contaron que acababan de ir en bici hasta el Colegio Universitario Sierra, donde habían descubierto una cosa. «¡Ahí arriba tienen juegos!», le dijeron. «¡Y no hay que pagar para jugar!». Juegos a los que alumnos enrollados te permitían jugar. Juegos en extraños y enormes *ordenadores*.

Romero se montó en la bici y pedaleó apresuradamente con ellos hasta el laboratorio informático de la universidad. No tuvieron el menor problema para entrar y deambular por allí dentro. No era una ocurrencia singular en la época. El submundo informático no discriminaba por edades; un *geek* era un *geek*. Y como a menudo los encargados de custodiar las llaves del laboratorio eran los propios alumnos, no había profesores presentes para enviar a los críos a paseo. Romero nunca había visto nada parecido a lo que encontró allí dentro. El aire frío brotaba a borbotones por los conductos del aire acondicionado mientras los estudiantes se arremolinaban alrededor de las terminales. Todo el mundo participaba en un juego que consistía únicamente en bloques de texto que se sucedían en la pantalla: «Te hallas al final de una carretera frente a un pequeño edificio de ladrillo. A tu alrededor se extiende un bosque. Un arroyuelo fluye desde el edificio hacia una cañada. En la distancia se divisa el resplandor de una torre blanca».

Se trataba de Colossal Cave Adventure, el juego de moda. Romero sabía por qué: era como una versión de Dungeons & Dragons para ordenador. D&D (tal como se conocía popularmente) era un juego de rol de papel y lápiz que sumergía a los participantes en una aventura imaginativa a lo *Señor de los anillos*. Muchos adultos lo desdénaban perezosamente como escapismo para inadapados, pero para entender a un muchacho como Romero, ávido jugador de D&D, había que entender el juego.

Creado en 1972 por dos amigos de veintipocos años, Gary Gygax y Dave Arneson, Dungeons & Dragons se convirtió en un fenómeno clandestino, particularmente entre universitarios, gracias al boca a boca y la polémica, alcanzando cotas de leyenda urbana cuando un alumno llamado James Dallas Egbert III desapareció en los túneles de ventilación subterráneos de la Universidad Estatal de Michigan, supuestamente mientras recreaba el juego; existe una película con Tom Hanks, *Monstruos y laberintos* (Steven Hilliard Stern, 1982), inspirada en el caso. D&D acabó estableciéndose a nivel internacional como una industria especializada que generaba 25 millones de dólares al año gracias a la venta de novelas, juegos, camisetas y libros de reglas.

El juego tenía un atractivo primario. «En Dungeons & Dragons», explicaba Gygax, «una persona normal recibe el llamamiento a la gloria, se convierte en héroe y experimenta un cambio. En el mundo real, los niños en concreto carecen de poder; deben responder ante todo el mundo, no controlan el devenir de sus vidas, pero en el juego pasan a ser superpoderosos y sus acciones afectan a todo cuanto sucede». En D&D no se ganaba en el sentido tradicional del término. Se trataba más bien de una clase de ficción interactiva. Los participantes debían ser como poco dos o tres jugadores y un «amo del calabozo» o director de juego, la persona encargada de inventar y dirigir las aventuras. Los únicos útiles necesarios eran el manual de reglas de D&D, unos dados poliédricos especiales, papel y lápiz. Para empezar, los jugadores escogían y desarrollaban los personajes que encarnarían durante la partida, ya fuesen enanos, elfos, gnomos o humanos.

Reunidos en torno a una mesa, escuchaban mientras el amo del calabozo abría el manual de reglas —que contenía descripciones de monstruos, personajes y hechizos— y desarrollaba un planteamiento: junto a la ribera de un río, quizás, un castillo envuelto en niebla, el rugir lejano de una bestia. *¿En qué dirección quieres ir?* Si los jugadores optaban por ir al encuentro de los bramidos, el director de juego seleccionaba el tipo de ogro o quimera al que deberían enfrentarse. Un lanzamiento de dados determinaría su destino; al margen de lo disparatados que pudieran ser los planteamientos, el destino de cada jugador quedaba decidido por un dato establecido al azar. No es de extrañar que a los programadores informáticos les gustara el juego o que uno de los primeros juegos creado por ellos, Colossal Cave Adventure, estuviera inspirado en D&D.

El objetivo de Colossal Cave era enzarzarse en batallas mientras se recuperan tesoros en el interior de una cueva mágica. Al teclear una dirección, por ejemplo «norte» o «sur», o un comando como «golpear» o «atacar», Romero podía explorar lo que, subjetivamente, experimentaba como una novela en la cual él era el protagonista. A medida que escogía sus acciones, iba sumergiéndose cada vez más en la foresta hasta que las paredes del laboratorio parecían convertirse en árboles; el rumor del aire acondicionado, en la corriente de un río. Era otro mundo. E imbuido con su imaginación, era real.

Más impresionante aún: se trataba de una realidad alternativa que podía *crear*. Desde los años setenta, la industria de los juegos electrónicos había estado dominada por máquinas recreativas como Asteroids y videoconsolas para el hogar, como la Atari 2600. Escribir *software* para aquellas plataformas exigía carísimos sistemas de desarrollo y respaldo empresarial. Sin embargo, los juegos para ordenador eran distintos. Eran accesibles. Venían acompañados de sus propias herramientas, sus propios portales; una manera de acceder. Y los individuos que tenían las llaves no eran monstruos autoritarios, eran *enrollados*. Aunque todavía era un crío, Romero se vio a sí mismo como un enrollado en ciernes. El Mago de aquel Oz podría ser él.

Todos los sábados a las 7.30 de la mañana, Romero iba en bici hasta la universidad, donde los estudiantes —conquistados por su iniciativa— le enseñaron a programar en un procesador central Hewlett-Packard del tamaño de una nevera. Desarrollados en los años cincuenta, aquellos HP habían sido los primeros gigantes de la industria informática: máquinas monolíticas que se programaban insertando series de tarjetas agujereadas con las que se redactaba el código. IBM, que fabricaba tanto los ordenadores como las máquinas necesarias para agujerear las tarjetas, dominó el mercado con unas ventas que en los años sesenta alcanzaron los siete mil millones de dólares. Ya en la década de los setenta, los procesadores centrales y sus primos pequeños, las minicomputadoras, se habían infiltrado en las empresas, instituciones gubernamentales y universidades. Pero aún no habían llegado a los hogares.

Por este motivo, los incipientes entusiastas de la informática como Romero se colaban en los laboratorios informáticos de las universidades, donde podían acceder directamente a las máquinas. Por las noches, después de que los profesores se hubieran marchado a casa, los alumnos se reunían para explorar, jugar y *hackear*. El ordenador estaba considerado una herramienta revolucionaria: un instrumento mediante el que reforzar la seguridad en uno mismo y hacer realidad tus fantasías. Los programadores se saltaban clases, citas, duchas. Y, tan pronto como adquirían el conocimiento necesario para ello, creaban juegos.

El primero surgió en 1958 en el lugar más insospechado: un laboratorio de investigación nuclear del Gobierno de Estados Unidos. Al director de la división de instrumentación del laboratorio Brookhaven National, Willy Higinbotham, se le ocurrió organizar una visita guiada por las instalaciones para congraciarse con un grupo de granjeros locales preocupados y necesitaba algo con lo que conquistarles. De modo que, con ayuda de sus colegas, programó una rudimentaria simulación de tenis empleando un ordenador y una pequeña pantalla redonda de osciloscopio. El juego, que bautizó como «Tenis para 2», apenas consistía en un punto blanco que iba

y venía como una pelota por encima de una pequeña línea blanca, pero causó entusiasmo entre los visitantes. Después, fue desmontado y olvidado.

Tres años más tarde, en 1961, Steve «Slug» Russell y un grupo de alumnos del Instituto de Tecnología de Massachusetts crearon Spacewar en una PDP-1, la primera minicomputadora. En este juego, dos participantes se disparaban mutuamente cohetes mientras flotan a la deriva en un agujero negro. Diez años más tarde, un programador de Boston aficionado a la exploración de cuevas, Will Crowther, creó una simulación a base de textos de una expedición espeleológica. Cuando un *hacker* de Stanford llamado Don Woods vio el juego, se puso en contacto con Crowther para preguntarle si le autorizaba a modificarlo para incluir elementos fantásticos. El resultado fue Colossal Cave Adventure. Aquello dio inicio a la fiebre de la ficción interactiva, a medida que estudiantes y programadores en laboratorios informáticos de todo el país iban creando y modificando sus propios juegos, a menudo basados en Dungeons & Dragons o en *Star Trek*.

Romero creció en los años ochenta como parte de la cuarta generación de programadores de juegos; la primera fue la de los estudiantes que trabajaron con minicomputadoras durante los años cincuenta y sesenta en el MIT; la segunda, la de los que recogieron el testigo en Silicon Valley y en la Universidad de Stanford en la década de los setenta; la tercera estaba formada por las primeras empresas de videojuegos de primeros de los ochenta. Para acceder, Romero sólo tenía que aprender el idioma de los sumos sacerdotes, los desarrolladores de juegos: un lenguaje de programación llamado HP-BASIC. Fue un alumno despierto e insistente, que arrinconaba a cualquier persona capaz de dar respuesta a sus preguntas cada vez más complejas.

Aquella nueva pasión suya impresionó más bien poco a sus padres. El principal motivo de contienda fueron las notas de Romero, que habían ido cayendo del sobresaliente al notable, el bien y, por último, los insuficientes. Era inteligente, pero consideraban que se distraía con demasiada facilidad, consumido por su obsesión con

los juegos y los ordenadores. A pesar de encontrarse en plena edad de oro de los videojuegos —las máquinas recreativas generaban anualmente cinco mil millones de dólares en beneficios e incluso los sistemas caseros sumaban mil millones— su padrastro no creía que «desarrollador de juegos» fuese una vocación apropiada. «Jamás ganarás dinero haciendo juegos», le decía a menudo. «Si tienes que programar, que sea algo que la gente necesite de verdad, como aplicaciones empresariales».

A medida que las discusiones con su padrastro fueron escalando, también lo hizo la imaginación de Romero, que empezó a exorcizar las repercusiones de la violencia física y emocional a través de sus ilustraciones. Durante años había sido un gran lector de tebeos: el horror de serie B de E.C. Comics, la sátira escatológica de *MAD*, las heroicas aventuras de Spider-Man y Los Cuatro Fantásticos. A los once años empezó a dibujar historietas como churros. En una de ellas, un perro llamado Chewy jugaba a la pelota con su propietario. El hombre la arrojaba con demasiada fuerza y le daba un pelotazo en el ojo, partiendo en dos el cráneo de Chewy para dejar al descubierto un cerebro verdoso. «Fin», garrapateó Romero en la parte inferior de la página, añadiendo el epitafio: «Pobre Chewy».

En la escuela, Romero entregó como trabajo de Plástica un cómic grapado de confección casera titulado *Weird*. En una sección del mismo, describía e ilustraba «10 maneras distintas de torturar a una persona», entre ellas «Pincha a la víctima con una aguja por todo el cuerpo [...] y observa cómo se convierte en una costra gigante en pocos días» y «Quema los pies de la víctima mientras la tienes atada a una silla». Otra historieta, titulada «¡Cómo volver loca a la canguro!», incluía sugerencias ilustradas como «Obtén un cuchillo muy afilado y simula que te lo has clavado» o «Ponte cables eléctricos asomando por las orejas y finge ser una radio». Su profesor le devolvió el trabajo acompañado del comentario: «Me ha parecido terriblemente desagradable; en mi opinión, de manera innecesaria». En cualquier caso, Romero obtuvo un notable alto por mérito artístico. Pero seguía reservando su mayor tesón para programar código.

A las pocas semanas de su primera visita al Colegio Universitario Sierra, ya había programado su primer juego de ordenador: una aventura de texto. Como los procesadores centrales no estaban preparados para guardar los datos, la programación tenía que registrarse en tarjetas de papel encerado; cada tarjeta representaba una línea de código. Un juego normal necesitaba miles de tarjetas. Cuando salía de la universidad, Romero aseguraba con un pulpo elástico una pila de ellas en la parte trasera de su bici y pedaleaba de regreso a casa. La siguiente vez que fuera al laboratorio, tendría que introducir de nuevo todas las tarjetas en el ordenador para reiniciar el juego. Un día, mientras volvía a casa, la bicicleta de Romero saltó debido a un bache. Doscientas tarjetas salieron volando por los aires y se desparraron sobre el suelo mojado. Romero decidió que había llegado el momento de pasar a otra cosa.

No tardó en encontrar su nuevo amor: el ordenador Apple II. Apple había pasado a ser la niña bonita de los programadores independientes desde que en 1976 presentase su primera máquina en una reunión del Homebrew Computer Club, un abigarrado grupo de californianos aficionados a la tecnología. Al tratarse de los primeros ordenadores personales al alcance del público, los Apple eran particularmente apropiados para crear juegos y disfrutarlos, algo debido en gran parte a las raíces de los cofundadores de la empresa, Steve Jobs y Stephen Wozniak o, tal como se les conocía popularmente, los Dos Steve.

Jobs, estudiante universitario apasionado del budismo y la filosofía, abandonó la carrera a mediados de los setenta para trabajar en una empresa de videojuegos llamada Atari, legendaria desde que su fundador, Nolan Bushnell, produjese en 1972 uno de los grandes éxitos de las recreativas: Pong, un juego tipo tenis en el que los jugadores manejaban a modo de raquetas dos franjas blancas situadas a ambos lados de la pantalla con objeto de golpear y devolver un punto. Jobs acabaría compartiendo la jactancia y seguridad en sí mismo de Bushnell, el cual había *hackeado* Spacewar para crear su primera máquina recreativa, Computer Space, pero sus planes eran mucho

más ambiciosos y para ellos contaba con Wozniak, alias Woz, amigo de la infancia y un prodigio de las matemáticas capaz de pasarse varias horas pegado a un videojuego.

Mitad genio de la programación, mitad bromista jocosos, Woz era conocido en el área de la bahía de San Francisco por tener un servicio de bromas telefónicas. En la informática encontró el entorno perfecto para combinar su sentido del humor con sus habilidades matemáticas, creando un juego que mostraba en pantalla el mensaje «¡Oh, mierda!» cada vez que el jugador perdía una partida. Jobs le reclutó para diseñar Breakout, un nuevo juego para Atari. Esta alquimia entre la visión empresarial de Jobs y la creatividad de Woz para la programación sentó los fundamentos de su empresa: Apple. Creado en 1976, el primer ordenador de Apple, con su diabólico precio de 666,66 dólares, fue en esencia un prototipo para los integrantes del colectivo Homebrew. Pero el Apple II, fabricado al año siguiente, iba destinado al mercado masivo, con un teclado, compatibilidad BASIC y, lo mejor de todo, gráficos en color. No tenía disco duro, pero sí dos controladores. Estaba *hecho* para jugar.

Romero vio por primera vez los estilosos Apple II de color beige en el Colegio Universitario Sierra. Mientras que un procesador central era capaz, en el mejor de los casos, de reproducir frases y bloques de blanco sobre negro, el monitor del Apple II era una explosión de color y puntos en alta resolución. Romero se pasó el resto del día correteando por todo el laboratorio, intentando averiguar cuanto le fuese posible sobre aquella nueva máquina. Cada vez que se pasaba por la facultad, aprovechaba para jugar a la cada vez más diversa gama de juegos para Apple II.

Muchos eran plagios de los títulos más populares en los salones recreativos, como Asteroids y Space Invaders. Otros mostraban indicios de auténtica innovación. Por ejemplo: Ultima, una exitosa serie de juegos de rol gráficos creada por el texano Richard Garriott, alias Lord British, hijo de un astronauta y dado a expresarse en inglés medieval. Como en Dungeons & Dragons, los jugadores podían escoger entre ser brujos o elfos, luchar contra dragones, crear personajes. Los

gráficos eran rudimentarios y los paisajes estaban representados por monolíticos cuadrados de color; un bloque verde era, supuestamente, un árbol; uno marrón, una montaña. Los jugadores nunca veían a su emborronada figura de palo atacar a los monstruos, simplemente se acercaban hasta el parpadeo que simulaba ser un dragón y esperaban a que apareciera un texto explicando el resultado. Pero los *gamers* pasaban por alto lo rudimentario de aquellos juegos en pos de lo que iba *implícito* en ellos: una experiencia novelística y participativa; un mundo.

Ultima también demostró el instinto emprendedor latente en aquella nueva camada de programadores. Garriott saltó a la fama a primeros de los ochenta por iniciativa propia. Como muchos otros programadores de Apple II, distribuía personalmente por las tiendas de informática locales sus juegos, grabados en discos flexibles protegidos por bolsitas Ziploc transparentes. Ken y Roberta Williams, un joven matrimonio del norte de California, también fueron pioneros del «método de distribución Ziploc», convirtiendo sus juegos de rol gráficos en una empresa capaz de generar diez millones anuales: Sierra On-Line, refugio para hippies entendidos en tecnología y célebre por sus fiestas con jacuzzi. Silas Warner, legendario programador de 2,05 metros de altura y 145 kilos de peso, cofundó su propia empresa, Muse Software, con la que lanzó otro de los juegos favoritos de Romero, el siniestro y emocionante Castle Wolfenstein, en el que los jugadores debían guiar a sus rudimentarios personajes a través de una sucesión de laberintos mientras luchaban contra nazis y, en última instancia, contra el mismísimo Hitler.

Romero dedicaba tanto tiempo a los juegos que su padrastro llegó a la conclusión de que era mejor para la familia tener un ordenador en casa, donde al menos podrían tenerle vigilado. El día que llegó el Apple II, se encontró a su mujer esperándole junto a la puerta. «Prométeme que no te vas a enfadar», le rogó ésta. En mitad del salón descansaba una caja vacía. «Johnny lo ha montado solo», dijo Ginny precavidamente. Alcanzaron a oír unos cuantos pitidos agónicos procedentes de su cuarto. Furioso, Schuneman recorrió el

pasillo a grandes zancadas y abrió violentamente la puerta, esperando encontrar una pila inservible de plástico y cables. En cambio, vio a Romero tecleando frente a un ordenador en perfecto estado. Schuneman permaneció allí un minuto en silencio, después entró y dejó que el muchacho le mostrase algunos juegos.

Aquel año, 1982, Romero sólo pidió dos regalos por Navidad: un libro titulado *Apple Graphics Arcade Tutorial* y otro titulado *Assembly Lines*, una guía de introducción al lenguaje ensamblador, un tipo de código más rápido y críptico. Ambos libros se convirtieron en el sustento espiritual de Romero cuando destinaron a su padastro a la base de la Royal Air Force en Alconbury, un pequeño pueblo en el centro de Inglaterra al que se mudó con toda la familia. Allí, Romero programó juegos que le permitieran explotar sus cada vez más refinadas habilidades en lenguaje ensamblador, después creaba embalajes que decoraba con sus dibujos y los vendía en la escuela, donde se labró cierta reputación por su habilidad.

El padastro de Romero se dio cuenta de que algo estaba ocurriendo cuando un oficial que trabajaba en una simulación secreta de técnicas aéreas soviéticas de combate le preguntó si su hijastro estaría interesado en un empleo a tiempo parcial. Al día siguiente, un militar condujo al muchacho hasta una sala gélida repleta de enormes ordenadores. Una tela negra tapaba las máquinas, documentos y mapas confidenciales. Le explicaron que necesitaban ayuda para modificar un programa de procesador central de modo que pudiera ejecutarse en una minicomputadora. En el monitor, Romero vio una rudimentaria simulación de vuelo. «Sin ningún problema», dijo. «Sé todo lo que hay que saber sobre juegos».

Romero estaba listo para pasar a mayores. El ordenador era ahora un icono cultural. La revista *Time* incluso le dedicó una portada en 1982, sustituyendo a su tradicional Hombre del Año para declararlo «Máquina del año». Los juegos para ordenador resultaban cada vez más tentadores, sobre todo a partir de que la industria de sistemas o «consolas» conectadas al televisor se hundiera con un resonante crac. En 1983, el excedente de juegos y aparatos provocó

536 millones de dólares en pérdidas ya sólo en Atari. Mientras tanto, los ordenadores personales iban ganando terreno. Los modelos VIC-20 y 64 de Commodore contribuyeron a que la empresa alcanzase los mil millones de dólares en ventas, superando a Apple. Y aquellos ordenadores necesitaban juegos.

Para un chaval que programase con un Apple II, había dos maneras de encontrar quien publicase sus juegos en aquella industria en ciernes. Romero descubrió que los grandes *publishers* o empresas editoras, como Sierra y Electronic Arts, eran bastante inaccesibles. Más a su alcance quedaban las revistas de entusiastas que, para ahorrar costes, reproducían los juegos como código en sus páginas. Para jugar, el lector debía teclear laboriosamente todo el programa en su ordenador.

Mientras residía en Inglaterra, Romero invirtió hasta el último momento libre delante de su Apple, desarrollando juegos con intención de remitirlos para su publicación. El descenso resultante en sus notas enfureció a su padastro, reavivando viejas batallas e inspirando a Romero a dibujar nuevos tebeos, protagonizados por un personaje llamado Melvin. El argumento era siempre el mismo: el joven Melvin hacía algo que su padre, un tipo calvo con gafas de sol, como su padastro, le había prohibido, y a continuación sufría las espeluznantes e imaginativas consecuencias. En una de las historietas, Melvin promete fregar los platos, pero desaparece para jugar al ordenador. Cuando lo descubre, su padre espera a que Melvin se quede dormido, entra corriendo en su cuarto gritando «¡Pequeño hijo de puta!» y le machaca la cara hasta convertirla en una pulpa sanguinolenta de ojos saltones. Romero no era el único que encontraba una válvula de escape en los tebeos violentos. Sus compañeros de clase le aportaban ideas para los diferentes escarmientos de Melvin y Romero los dibujaba encantado, exagerando en todo momento las posibilidades más sangrientas y escatológicas. Era admirado por ello.

Aquella atención comenzó a cambiarle. Escuchaba heavy metal: Judas Priest, Metallica, Mötley Crüe. Salió con media docena de chicas. La que más le gustaba de ellas —una joven popular, inteligente y

extrovertida, hija de un respetado militar— pronto acabó siendo su novia. Fue ella quien le animó a comprar camisas de botones, a vestir vaqueros buenos y a usar lentillas. Tras años sintiéndose infravalorado por su padre y su padrastro, Romero había empezado a obtener el reconocimiento de quienes le rodeaban.

Recién cumplidos los dieciséis años, se moría de ganas de conseguir un éxito semejante con sus juegos. Después de ocho meses sumando rechazos, las buenas noticias llegaron el 5 de marzo de 1984 desde *InCider*, una revista para usuarios de Apple. Un editor que afirmaba haber vuelto hecho polvo del Mardi Gras le escribía para informarle de que la revista había decidido publicar el código de Scout Search, un juego de laberintos en baja resolución en el que el jugador —representado por un solo punto— debía reunir a todos sus exploradores —más puntos— antes de que éstos fueran devorados por un oso grizzly —otro punto—. No era bonito, pero era divertido de jugar. Romero recibiría cien dólares a cambio. Y era posible que la revista estuviera interesada en publicar algún otro juego de entre todos los que les había enviado. «Les echaré un vistazo tan pronto como se me pase la resaca», prometía el editor.

Romero dedicó todas sus energías a crear más juegos, para los que realizaba tanto la programación como los gráficos. Era capaz de programar uno en media hora. Decidió adoptar una convención a la hora de nombrarlos: todos los títulos debían formar una aliteración de dos palabras, como *Ataque Alien* o *Cruzado Cavernícola*. Cada vez era más fanfarrón. En una carta a una revista, escribió: «Cuando gane el concurso [de programación] de este mes (y lo ganaré; ¡mi programa es alucinante!), en vez del premio valorado en 500 \$, ¿podría recibir los 500 en metálico? Lo mismo digo respecto al premio anual de 1.000 \$ (que también voy a ganar)». Firmaba esta carta, como todas las suyas, «John Romero, As de la Programación». Y ganó el premio en metálico.

Aquel éxito le animó a recuperar el contacto con su padre biológico, que estaba viviendo en Utah. En una carta que le escribió, encabezada por el membrete casero de su «empresa», Capitol Ideas Software, se mostraba ansioso por demostrarle lo lejos que había

llegado, citando todos los concursos y publicaciones en revistas. «Llevo cuatro años y medio aprendiendo informática», escribió. «Mi programación acaba de experimentar una nueva revolución». Esta vez firmó su carta como «John Romero, As de la Programación, Ganador de Concursos, Futuro Millonario». Iba por el buen camino, podía *sentirlo*. Pero para triunfar a lo grande, el futuro millonario tenía que salir de Inglaterra y regresar a Estados Unidos.

Romero hizo realidad su deseo en 1986, cuando regresó con su familia a California y se matriculó en varias clases del Colegio Universitario Sierra, a las que empezó a acudir justo antes de terminar su último año de instituto. Las publicaciones iban viento en popa; prácticamente todo lo que programaba encontraba hueco en una u otra revista de informática. Sus juegos salían anunciados en las portadas. Y, durante un turno de trabajo en Burger King, se enamoró.

Estaba un día atendiendo la caja registradora cuando vio a Kelly Mitchell entrar en el local. El flechazo fue instantáneo y empezaron a salir juntos. Kelly provenía de una familia mormona de clase media-alta. Lo mejor de todo era que vivía en una casa chula en lo alto de una colina con vistas a todo el pueblo. Aunque había salido con otras chicas, ninguna le había parecido tan divertida y compatible como Kelly... a pesar de que no le interesasen en lo más mínimo los juegos. A Romero, que para entonces contaba diecinueve años, le pareció la oportunidad perfecta para fundar la familia que en realidad nunca había tenido. Pidió su mano y la pareja se casó en 1987.

Romero decidió que había llegado el momento de conseguir su trabajo soñado. Había publicado diez juegos. Estaba a punto de graduarse como bachiller. Iba a fundar una familia. Necesitaba un curró. La oportunidad surgió el 15 de septiembre de 1987 durante un encuentro para entusiastas de Apple llamado Applefest. Había leído al respecto en una revista de informática y sabía que *todo el mundo* iba a estar allí: las grandes editoras de juegos, como Origin y Sierra, y también todas las revistas que le habían publicado hasta entonces: *Uptime*, *Nibble* e *InCider*. Romero llegó al centro de convenciones

en San Francisco rodeado de *hackers* y *gamers* que acarreaban monitores, impresoras y disquetes al interior. En una mesa, una pila de ejemplares de la revista *Nibble* anunciaba en portada uno de sus juegos. En el stand de *Uptime*, revista informática publicada en disco flexible, tenían otro de sus juegos en los monitores. *Oh sí*, pensó Romero, *esto se me va a dar bien*.

En el stand de *Uptime*, Romero conoció en persona a Jay Wilbur, el editor que había estado comprando su trabajo. Jay, un fornido muchachote de veintisiete años que anteriormente había trabajado como camarero en un TGI Fridays, parecía un crío al que hubieran hinchado con una bomba de aire y hubieran espolvoreado con vello facial. Además, sentía debilidad por Romero: un programador irreverente pero cumplidor que entendía la fórmula mágica de los grandes juegos: fácil de aprender, difícil de dominar. Jay le ofreció un empleo. En una de sus características bravatas, Romero le respondió que se lo tenía que pensar.

Crecido tras la reunión con *Uptime*, Romero se fue derecho hacia el stand de Origin, donde una pancarta anunciaba: «¡Ultima V, lanzamiento el 31 de octubre!». La leche, pensó Romero, ¡el nuevo Ultima! Se sentó delante de un ordenador e introdujo un disquete. «¿Qué te crees que estás haciendo?», le preguntó una encargada de marketing de Origin. «¡Vas a grabarte nuestro juego! ¡No puedes hacer eso!».

Romero tecleó un par de comandos. «¡Fíjese en esto!», dijo. En la pantalla apareció un juego de laberintos que había creado utilizando un complicado programa que doblaba la resolución de los gráficos, consiguiendo que luciesen, en esencia, el doble de coloridos y prístinos. Los gráficos *doble-res*, tal como eran conocidos entonces, estaban considerados el pináculo de la programación y allí estaba aquel chaval delgaducho fardando de un juego que lucía incluso mejor en pantalla que la nueva versión de Ultima. La mujer sólo tuvo una pregunta: «¿Buscas trabajo?».

Dos meses más tarde, en noviembre de 1987, Romero atravesó el país en coche rumbo a su primer día de trabajo en las oficinas de

Origin, en New Hampshire. Entusiasmado pero sin blanca, pagó los peajes de las autopistas firmando cheques sin fondos. Con él iba Kelly, embarazada; su primer hijo nacería en febrero. A Kelly no le había hecho demasiada gracia el traslado a un estado célebre por sus nevadas, pero Romero la convenció con su acostumbrado encanto y vitalismo, prometiéndole que su vida como As de la Programación y Futuro Millonario estaba a punto de comenzar.

Sin embargo la promesa se quedó en agua de borrajas. A pesar de su éxito inmediato en Origin, Romero se la jugó al unir su destino al de su jefe, que decidió abandonar la empresa para montar una nueva compañía. Fue una mala apuesta. No consiguieron reunir el volumen de negocio necesario y, en poco tiempo, Romero —para entonces casado, con veintiún años, un hijo llamado Michael y un segundo en camino— se había quedado en paro. El desasosiego comenzó a hacer mella en su mujer. Las hipérbolas de Romero parecían carecer de sustancia y Kelly regresó a California para estar cerca de sus padres cuando diera a luz a su segundo hijo. Romero tuvo que llamar para confesarle que no tenía nada: ni trabajo ni piso. Estaba durmiendo en el sofá de un amigo.

Pero Romero no estaba dispuesto a rendirse así como así. Tenía un sueño que cumplir y una familia a la que amaba. Podría ser el padre que él nunca había tenido, el tipo de padre que no sólo vería con buenos ojos los juegos de sus hijos sino que incluso los *jugaría*. Romero telefoneó a Jay Wilbur para preguntarle si le podía conseguir un empleo en *Uptime*. Jay le contó que abandonaba la revista para trabajar en su competencia, Softdisk, una empresa de Shreveport, Luisiana. A lo mejor, sugirió, también él podría encontrar empleo allí. Romero no se lo pensó dos veces. Por supuesto que iría a Shreveport. El clima era propicio. Allí era donde estaban los juegos. Y también, esperaba, estarían los jugadores más empedernidos.