

CUARENTA AÑOS DE CYBERPUNK

Las ocho novelas que fundaron el género, los seis autores que lo escribieron y cinco videojuegos que lo siguen contando hoy. Con el cuaderno de desarrollo de PRECINCT 2099, nuestra novela visual de detectives, que sale el 17 de noviembre de 2026.

8

NOVELAS FUNDACIONALES

6

AUTORES DEL
MOVIMIENTO

5

VIDEOJUEGOS DEL
GÉNERO

20

PÁGINAS, GRATIS

- 01 DE DÓNDE SALE LA PALABRA CYBERPUNK
- 02 QUINCE FECHAS: DE DICK A CYBERPUNK 2077
- 03 NEUROMANTE, MIRRORSHADES, SNOW CRASH Y CINCO MÁS
- 04 GIBSON, STERLING, DICK, CADIGAN, RUCKER, SHIRLEY
- 05 CYBERPUNK 2077 · DEUS EX · VA-11 HALL-A · CITIZEN SLEEPER
- 06 CUADERNO DE ESTUDIO: PRECINCT 2099

QUÉ HAY DENTRO

Editorial · Una hoja fotocopiada en Austin	03
De dónde sale la palabra cyberpunk	04
Cronología · Quince fechas del género	05
Las novelas · Por qué estas ocho	06
Fichas · Gibson, Dick y el Movimiento	07
Fichas · Stephenson, Williams, Cadigan	08
Fichas · Effinger, Morgan y un hueco editorial	09
Los autores · Gibson, Sterling, Dick	10
Los autores · Cadigan, Rucker, Shirley	11
Cinco juegos · Con qué criterio	12
01 · Cyberpunk 2077	13
02 · Deus Ex	14
03 · VA-11 HALL-A	15
04 · Citizen Sleeper	16
05 · PRECINCT 2099 · Cuaderno de estudio	17
PRECINCT 2099 · El caso y las mecánicas	18
El género hoy · Cinco líneas de fuerza	19
Las novelas del universo y dónde seguirnos	20

QUIÉN FIRMA ESTO

Especial editado por Thinking Lite Soft, estudio de novela visual. Textos de Mark S. James. Diseño y maquetación del estudio. Distribución gratuita en PDF desde thinkinglitesoft.com, sin registro y sin cesión de datos.

TRANSPARENCIA

Las páginas 17 y 18 hablan de PRECINCT 2099, que es un juego nuestro, y van marcadas como cuaderno de estudio con la identidad amarilla del estudio para que no se confundan con el resto del especial. Los otros cuatro juegos se comentan sin relación comercial alguna con sus estudios: nadie ha pagado por estar aquí y nadie ha visto estas páginas antes de publicarse.

DATOS Y CITAS

Cada cifra de este número se ha comprobado contra fuente localizable: prensa, enciclopedias del género, notas de prensa de los estudios y las propias fichas de Amazon, Steam y las webs oficiales. Las citas van entrecomilladas, atribuidas y con el sitio donde aparecieron. Cuando un dato circula sin fuente firme, el texto lo dice.

IMÁGENES

Este número se maqueta sin capturas de los juegos comentados y sin portadas de las novelas. El arte de PRECINCT 2099 es propio.

UNA HOJA FOTOCOPIADA EN AUSTIN

Antes de que el cyberpunk fuera un estante de librería, una estética de anuncio y un modo de iluminar ciudades en pantalla, fue un fanzine de una sola hoja que su editor animaba a piratear.

Corría 1984 en Austin, Texas, y Bruce Sterling escribía a doble cara una hoja que titulaba *Cheap Truth* y firmaba como Vincent Omniaveritas, del latín *vincit omnia veritas*. La regalaba. No llevaba copyright, y en su lugar invitaba expresamente a los «xerox pirates» a fotocopiarla y venderla por ahí. Lewis Shiner colaboraba bajo el seudónimo de Sue Denim. Aquellas hojas repartían estopa a la ciencia ficción cómoda de la época con una alegría que hoy sería difícil de sostener en público, y de paso fueron construyendo un grupo: media docena de escritores que se leían entre ellos, se citaban y se defendían.

Ese mismo año, en Vancouver, un canadiense de origen sureño llamado William Gibson terminaba *Neuromante* en una Hermes 2000 portátil de 1927 que había pertenecido al abuelastro de su mujer. Reescribió los dos primeros tercios una docena de veces, trabajó sin escaleta y sin saber cómo acabaría el libro, y describió después el proceso como un ataque de «pánico animal ciego». Cuando vio *Blade Runner* en 1982 temió que le acusaran de haber copiado la textura de la película; años más tarde atribuyó el parecido a una deuda común con Moebius. Y para no verse tentado de escribir una secuela, remató la novela con una frase que cerraba la puerta: nunca volvió a ver a Molly.

La novela ganó el Nebula, el Philip K. Dick y el Hugo, cosa que no ha vuelto a hacer nadie, y a partir de ahí la etiqueta se comió al Movimiento. Dos años después, Sterling reunía doce relatos en *Mirrorshades* y explicaba en el prefacio los nombres que habían barajado y descartado: hard

SF radical, los tecnólogos fuera de la ley, la ola de los ochenta, los neurománticos, el grupo de las gafas de espejo. Cuajó uno solo.

CUARENTA AÑOS DESPUÉS

¿Qué queda de aquello en 2026? Queda una industria que factura con el género como si fuera un servicio público: *Cyberpunk 2077* lleva 35 millones de copias y 440 millones de dólares de coste acumulado, y su único premio en The Game Awards llegó tres años tarde. Queda un canon literario que por fin entra en la televisión de prestigio, con la serie de *Neuromante* de Apple TV+ prevista para enero de 2027 y Gibson como productor ejecutivo. Y queda, sobre todo, un puñado de estudios pequeños que están escribiendo la mejor ficción cyberpunk de la década con equipos de una a cuatro personas, mientras algunos de ellos se van a la quiebra por el camino.

En este especial hemos ordenado el género en cinco bloques: de dónde sale la palabra, qué novelas lo fundaron, quiénes las escribieron, qué videojuegos lo cuentan hoy y en qué anda el género ahora mismo. Y hemos incluido nuestro propio trabajo en el quinto bloque, con el cartel colgado bien visible: *PRECINCT 2099* es nuestro juego, y esas dos páginas van firmadas como cuaderno de estudio.

La hoja de Sterling se repartía gratis y sin copyright. Este PDF se descarga gratis y sin registro. Cuarenta años después, sigue siendo la manera más barata de que algo llegue lejos.

DE DÓNDE SALE LA PALABRA

La palabra la puso un escritor de Minnesota que buscaba un título llamativo para un relato corto, tres años antes de que el género tuviera nombre.

Bruce Bethke escribió en la primavera de 1980 un cuento sobre adolescentes delincuentes con ordenadores y buscó un título que pegara. Contó luego el método con una franqueza que da gusto: cogió un puñado de raíces —cyber, techno y compañía—, las mezcló con términos para juventud socialmente descarriada y fue probando combinaciones hasta que una sonó bien. El relato se llamó «Cyberpunk» y se publicó en *Amazing Stories* en 1983.

El nombre se quedó, y el grupo que lo llevaría puesto durante cuatro décadas ni lo había elegido ni lo quería especialmente. Gibson se pasó los años siguientes explicando que la etiqueta le quedaba estrecha. Rudy Rucker propuso la suya propia, el transrealismo, en un manifiesto publicado en el boletín de los escritores de ciencia ficción norteamericanos en el invierno de 1983.

El transrealista escribe sobre percepciones inmediatas de forma fantástica.

RUDY RUCKER · A TRANSREALIST MANIFESTO, 1983

LAS GAFAS DE ESPEJO

El emblema lo fijó Sterling en el prefacio de *Mirrorshades*, en diciembre de 1986. Las gafas de

espejo, escribió, «preferentemente en cromo y negro mate, los colores totémicos del Movimiento», aparecían relato tras relato como una insignia literaria. En la misma página definía el género con la fórmula que todavía se cita: una alianza impía entre el mundo técnico y el mundo de la disidencia organizada.

Una alianza impía entre el mundo técnico y el mundo de la disidencia organizada.

BRUCE STERLING · PREFACIO DE *MIRRORSHADES*, 1986

Y EL CIBERESPACIO

La otra palabra clave del género aparece en 1982, en el relato «Burning Chrome» que Gibson publica en la revista *Omni*, y se hace mundial dos años después con *Neuromante*. Preguntado por el hallazgo, Gibson fue del todo antiheroico: le pareció evocador y esencialmente vacío de significado. Con esa palabra vacía se han construido después la mitad de las leyes de internet.

Me pareció evocadora y esencialmente carente de significado.

WILLIAM GIBSON SOBRE «CIBERESPACIO» · NO MAPS FOR THESE TERRITORIES, 2000

QUINCE FECHAS DEL GÉNERO

- 1968** Philip K. Dick publica *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* en Doubleday. Queda finalista del Nebula y no gana ningún premio.
- 1980** John Shirley publica *City Come A-Walkin'*, cuatro años antes de *Neuromante*. Gibson lo llamaría «el paciente cero del cyberpunk».
- 1982** El 25 de junio se estrena *Blade Runner* en Estados Unidos. En diciembre arranca la serialización de *Akira*, de Katsuhiro Otomo, en la revista *Young Magazine*.
- 1983** *Amazing Stories* publica el relato «Cyberpunk», de Bruce Bethke, escrito tres años antes. Sterling arranca *Cheap Truth* en Austin.
- 1984** El 1 de julio Ace Books publica *Neuromante*. Ganará el Nebula y el Philip K. Dick ese año y el Hugo al siguiente.
- 1986** Sterling reúne doce relatos en *Mirrorshades* y Walter Jon Williams publica *Hardwired*, la novela que alimentará el juego de rol.
- 1988** Mike Pondsmith publica el rol *Cyberpunk* en R. Talsorian Games. El 16 de julio se estrena la película *Akira*, con más de 160.000 celdas de animación.
- 1988** El 26 de noviembre Konami saca *Snatcher* para PC-8801, con diseño y guion de Hideo Kojima. Su versión occidental de Sega CD vendió, según su traductor Jeremy Blaustein, «un par de miles de copias».
- 1989** Masamune Shirow arranca *Ghost in the Shell* en Japón y FASA publica el rol *Shadowrun*, que cruza el género con la fantasía urbana.
- 1991** Pat Cadigan publica *Synners* en Bantam Spectra. Ganará el Arthur C. Clarke Award al año siguiente.
- 1992** Neal Stephenson publica *Snow Crash*, acuña «metaverso» y normaliza «avatar» para el resto del siglo.
- 1995** El 18 de noviembre se estrena en Japón la película *Ghost in the Shell*, de Mamoru Oshii, con unos 330 millones de yenes de presupuesto.
- 1999** El 31 de marzo *Matrix* lleva el género al centro del cine comercial. Los Wachowski le habían proyectado *Ghost in the Shell* al productor Joel Silver para explicarle qué querían hacer.
- 2000** El 23 de junio sale *Deus Ex*, de Ion Storm Austin: veinte personas y veintiocho meses de producción para el juego que fija la gramática del cyberpunk jugable.
- 2020** El 10 de diciembre llega *Cyberpunk 2077*. En noviembre de 2025 acumula 35 millones de copias, y en 2027 la serie de *Neuromante* llevará el canon de 1984 a la televisión, 43 años después.

POR QUÉ ESTAS OCHO

Ocho libros que se pueden leer hoy sin nota al pie, y que explican de dónde sale todo lo demás: la ciudad, el implante, la corporación y el contrato.

El criterio ha sido simple y discutible, como todos. Cada título de esta lista aporta algo que el género no tenía antes: una palabra, una estructura, un escenario o un tipo de personaje. Dos son anteriores al Movimiento y entran como precursores declarados. Uno es una antología, porque el canon del cyberpunk se fijó en un índice antes que en una novela. Y el último llega en 2002, cuando el género ya había pasado de moda dos veces y volvió a funcionar.

LO QUE NO ESTÁ Y POR QUÉ

Faltan *Islands in the Net* y *Schismatrix*, las dos novelas propias de Sterling, que ya entra en el número como antólogo y como agitador. Falta *Software*, de Rudy Rucker, que sí aparece en su ficha de autor. Y faltan los grandes precursores de

los sesenta y setenta, de Ballard a Delany, que darían para otro especial entero.

CÓMO LEER LAS FICHAS

En cada ficha va el título original y el que se usa en castellano, el año y la editorial de la primera edición, los premios que ganó de verdad —que en varios casos son ninguno— y la edición española con la que un lector de aquí se va a encontrar en la librería. Cuando un libro no tiene edición en castellano, la ficha lo dice y lo apunta como lo que es: un hueco editorial de cuarenta años.

UN DATO PARA CALIBRAR

De los ocho títulos, tres no ganaron ningún premio y dos fueron sólo finalistas. El género que hoy se explica en las facultades de derecho se construyó, en gran medida, con libros que en su momento perdieron.

LOS TRES CIMIENTOS

NEUROMANTE

WILLIAM GIBSON · ACE BOOKS, 1 DE JULIO DE 1984 · MINOTAURO, 1989

Case es un vaquero de consola quemado, sin acceso a la matriz y con el hígado tocado por una toxina rusa. Molly Millions lleva cuchillas retráctiles bajo las uñas y gafas de espejo implantadas en las cuencas. Un empleador que no da la cara los contrata para un robo que resulta ser la fuga de una inteligencia artificial. Con ese material Gibson montó la gramática del género: la corporación opaca, el trabajo por encargo, la ciudad como capa de datos y el cuerpo como pieza sustituible.

Ganó el Nebula y el Philip K. Dick en 1984 y el Hugo en 1985. Ninguna otra novela ha ganado los tres.

NEBULA 1984

PHILIP K. DICK 1984

HUGO 1985

317 PÁGINAS

TRAD. ARCONADA Y FERREIRA

¿SUEÑAN LOS ANDROIDES CON OVEJAS ELÉCTRICAS?

PHILIP K. DICK · DOUBLEDAY, 1968 · EDHASA, 1982 · CÁTEDRA, 2015

El precursor que todos reclaman. Rick Deckard cobra por retirar androides y ahorra para comprar un animal de verdad, y el libro entero gira sobre una pregunta incómoda: qué prueba tiene alguien de ser humano cuando la empatía se puede medir con un aparato. Dick murió en marzo de 1982, cuatro meses antes del estreno de *Blade Runner* y dos años antes de *Neuromante*.

No ganó ningún premio; fue finalista del Nebula. Tras el éxito de la película, algunas ediciones se retitulieron *Blade Runner*, término que no aparece en la novela. La edición crítica de Cátedra, con traducción de Julián Díez, es la más recomendable para leerlo hoy.

FINALISTA NEBULA 1968

EDHASA 1982

CÁTEDRA 2015

DA NOMBRE AL PREMIO PKD

MIRRORSHADES. LA ANTOLOGÍA CYBERPUNK

BRUCE STERLING, EDITOR · ARBOR HOUSE, DICIEMBRE DE 1986 · SIRUELA, 1998

Doce relatos y un prefacio que vale por un manifiesto. Dentro están Gibson, Tom Maddox, Pat Cadigan, Rudy Rucker, Marc Laidlaw, James Patrick Kelly, Greg Bear, Lewis Shiner, John Shirley, Paul Di Filippo y dos piezas a cuatro manos, una de Sterling con Gibson y otra de Sterling con Shiner. El índice es el acta de fundación del Movimiento, y también el mapa de quién estaba dentro y quién se quedó fuera.

Cadigan es la única mujer del sumario, con «Rock On». La edición española de Siruela, traducida por Andoni Alonso e Iñaki Arzoz, sigue siendo la puerta de entrada más rápida al género para un lector de aquí.

12 RELATOS

SIN PREMIOS

SIRUELA 1998

312 PÁGINAS

LA PALABRA, EL ROL Y LA MÁQUINA

SNOW CRASH

NEAL STEPHENSON · BANTAM BOOKS, 1992 · GIGAMESH, 2000

Hiro Protagonist reparte pizza para la mafia y es espía de datos a ratos, en unos Estados Unidos troceados en franquicias soberanas. El libro nació como novela gráfica con el dibujante Tony Sheeder, y Stephenson lo dejó por razones puramente técnicas: para que el Mac hiciera lo que necesitaban habría tenido que escribir mucho software propio de procesado de imagen.

Aquí se acuña «metaverso». «Avatar» ya existía en el entorno virtual Habitat de 1986, y esta novela lo convirtió en estándar. La lista de deudores es larga y documentada: Second Life, Google Earth, el equipo de Xbox Live, que la puso como lectura obligatoria, y Facebook, que en 2021 la invocó al cambiarse el nombre por Meta.

FINALISTA CLARKE 1994

GIGAMESH 2000

TRAD. JUANMA BARRANQUERO

ACUÑA «METAVERSO»

HARDWIRED

WALTER JON WILLIAMS · TOR BOOKS, 1986 · MARTÍNEZ ROCA, 1995

Cowboy pilota un panzer por los corredores de una Norteamérica derrotada por las corporaciones orbitales, con el sistema nervioso conectado a la máquina. Williams había jugado como probador al sistema de rol que estaba montando Mike Pondsmith, y de esa relación salió el puente más consecuente entre la literatura y el juego: R. Talsorian publicó *Hardwired: The Sourcebook* para su *Cyberpunk* de 1988.

Pondsmith ha contado que no había leído *Neuromante* cuando diseñó el rol. La ciudad de *Cyberpunk 2077*, cuarenta años después, viene de aquí antes que de Gibson. La edición española de Martínez Roca lleva cubierta de Luis Royo.

FINALISTA LOCUS 1987

MARTÍNEZ ROCA 1995

TRAD. J. A. BRAVO

CUBIERTA DE LUIS ROYO

SYNNERS

PAT CADIGAN · BANTAM SPECTRA, 1991 · SIN EDICIÓN EN CASTELLANO

Cuatro personajes y una tecnología nueva que permite enchufar el vídeo directamente al cerebro, con una consecuencia que el libro persigue hasta el final: si la cabeza se conecta a la red, la red también puede enfermar. Cadigan escribe la ciudad desde dentro de los cuerpos, y por eso su cyberpunk envejece mejor que el de casi todos sus compañeros de índice.

Ganó el Arthur C. Clarke Award en 1992. Cadigan lo ganó otra vez en 1995 con *Fools*, y sigue siendo la única persona que lo ha conseguido dos veces. Treinta y cinco años después, este libro no se puede leer en castellano.

CLARKE AWARD 1992

SIN EDICIÓN EN ESPAÑOL

BANTAM SPECTRA

DOBLE GANADORA DEL CLARKE

EL BUDAYEEN Y EL CUERPO DE REPUESTO

Dos libros que amplían el mapa: uno saca el género del eje Estados Unidos-Japón, y el otro convierte el cuerpo en un consumible.

CUANDO FALLA LA GRAVEDAD

GEORGE ALEC EFFINGER · ARBOR HOUSE, ENERO DE 1987 · MARTÍNEZ ROCA, 1989

Marîd Audran se busca la vida en el Budayeen, el barrio de ocio y crimen de una ciudad de Oriente Medio a finales del siglo XXII, en un mundo donde el poder se ha desplazado al mundo árabe-musulmán mientras Estados Unidos, Europa y la Unión Soviética se han deshecho en microestados. Los implantes aquí son de personalidad: se enchufa un módulo y se es otro durante unas horas.

El título viene de una canción de Bob Dylan, «Just Like Tom Thumb's Blues». Fue finalista del Nebula en 1987 y del Hugo en 1988, y no ganó ninguno. Effinger murió sin terminar la cuarta entrega de la serie; los capítulos que dejó escritos se publicaron en la recopilación póstuma *Budayeen Nights*.

FINALISTA NEBULA 1987

FINALISTA HUGO 1988

MARTÍNEZ ROCA 1989

TRAD. TERESA CAMPRODÓN

CARBONO MODIFICADO

RICHARD K. MORGAN · GOLLANCZ, 28 DE FEBRERO DE 2002 · GIGAMESH, 2016

Takeshi Kovacs es un antiguo Enviado al que descargan en el cuerpo de otro para investigar el suicidio de un millonario que no cree haberse suicidado. La idea que sostiene el libro es de una crudeza económica perfecta: si la conciencia se puede almacenar en una pila y trasladar de cuerpo en cuerpo, la muerte se convierte en un problema de presupuesto.

Ganó el Philip K. Dick Award en 2003. Netflix estrenó su adaptación el 2 de febrero de 2018 y añadió un anime, *Altered Carbon: Resleeved*, en marzo de 2020. Un detalle de producción cuenta mucho del negocio: el hotel con inteligencia artificial pasó de tener temática de Jimi Hendrix a tenerla de Edgar Allan Poe por restricciones del patrimonio del músico.

En España circulan dos traducciones y dos títulos, *Carbono alterado* en Minotauro (2005) y *Carbono modificado* en Gigamesh (2016).

PHILIP K. DICK 2003

MINOTAURO 2005

GIGAMESH 2016

SERIE EN 2018

GIBSON, STERLING, DICK

WILLIAM GIBSON

CONWAY, CAROLINA DEL SUR, 17 DE MARZO DE 1948

Se marchó a Canadá en 1967 para evitar el reclutamiento de Vietnam, y acabó escribiendo desde Vancouver la novela que fijó el género. Acuñó «ciberespacio» en «Burning Chrome», publicado en Omni en 1982, y pasó las cuatro décadas siguientes quitándose de encima la etiqueta cyberpunk con paciencia de artesano. Trilogía del Sprawl: Neuromante (1984), Conde Cero (1986) y Mona Lisa acelerada (1988). Entró en el Salón de la Fama de la ciencia ficción en 2008.

El futuro ya está aquí; sólo que no está repartido de forma equitativa.

ATRIBUIDA A WILLIAM GIBSON · LA FORMULACIÓN MÁS ANTIGUA LOCALIZADA ES DE THE SAN FRANCISCO EXAMINER, 19 DE ABRIL DE 1992

SPRAWL 1984-1988

PRODUCTOR EJECUTIVO DE LA SERIE DE 2027

BRUCE STERLING

BROWNSVILLE, TEXAS, 14 DE ABRIL DE 1954

El ideólogo. Desde Austin editó Cheap Truth entre 1983 y 1986, una hoja gratuita y sin copyright que animaba a fotocopiarla, y en 1986 antologó Mirrorshades. Sus compañeros de generación lo llamaban «Chairman Bruce». Ganó el John W. Campbell Memorial Award de 1989 con Islands in the Net, por delante de The Gold Coast de Kim Stanley Robinson, y dos Hugos de novela corta en 1997 y 1999.

Su definición del género en el prefacio de Mirrorshades sigue siendo la más citada cuarenta años después, y explica por qué el cyberpunk nunca fue sólo una estética.

CHEAP TRUTH 1983-1986

CAMPBELL 1989

HUGO 1997 Y 1999

PHILIP K. DICK

CHICAGO, 16 DE DICIEMBRE DE 1928 — SANTA ANA, 2 DE MARZO DE 1982

No perteneció al Movimiento y sin él no habría existido. Murió cuatro meses antes del estreno de Blade Runner, con una obra de treinta años dedicada a lo mismo que obsesionaría a sus herederos: la realidad manipulable, la identidad sin pruebas y la empatía como línea divisoria. Ganó el Hugo en 1963 con El hombre en el castillo y el Campbell en 1975. El premio que lleva su nombre lo ganaron Neuromante en 1984 y Carbono modificado en 2003.

La realidad es lo que, cuando dejas de creer en ello, no desaparece.

PHILIP K. DICK · HOW TO BUILD A UNIVERSE THAT DOESN'T FALL APART TWO DAYS LATER, 1978

HUGO 1963

CAMPBELL 1975

DA NOMBRE AL PREMIO PKD

CADIGAN, RUCKER, SHIRLEY

PAT CADIGAN

SCHENECTADY, NUEVA YORK, 10 DE SEPTIEMBRE DE 1953

Estudió escritura de ciencia ficción en la Universidad de Kansas con James Gunn, coeditó el fanzine *Shayol* a finales de los setenta y se dedicó a escribir a tiempo completo desde 1987. Es la única mujer del índice de *Mirrorshades* y la única persona con dos Arthur C. Clarke Awards, por *Synners* en 1992 y *Fools* en 1995. Vive en Londres desde 1996. En 2013 ganó el Hugo de novela corta con «The Girl-Thing Who Went Out for Sushi».

Simplemente gravité hacia cosas que acabaron identificándose como cyberpunk.

PAT CADIGAN · ENTREVISTA EN CYBERPUNKS.COM, 8 DE AGOSTO DE 2019

CLARKE 1992 Y 1995

HUGO 2013

ÚNICA MUJER EN MIRRORSHADES

RUDY RUCKER

LOUISVILLE, KENTUCKY, 22 DE MARZO DE 1946

Matemático de carrera y catedrático de informática en la Universidad Estatal de San José entre 1986 y 2004, escribió el cyberpunk más descacharrado y más divertido de todos. *Software* (1982) y *Wetware* (1988) ganaron ambos el Philip K. Dick Award. En 1983 publicó su propio manifiesto para explicar que lo suyo era otra cosa, el transrealismo: escribir sobre la percepción inmediata en clave fantástica.

Su relato en *Mirrorshades*, «Tales of Houdini», es la pieza que menos se parece a lo que la gente imagina cuando oye la palabra cyberpunk.

PHILIP K. DICK ×2

TRANSREALISMO 1983

CATEDRÁTICO DE INFORMÁTICA

JOHN SHIRLEY

HOUSTON, TEXAS, 10 DE FEBRERO DE 1953

El más temprano y el menos citado. *City Come A-Walkin'* es de 1980, cuatro años anterior a *Neuromante*, y su relato «Sleepwalkers» está en el origen de los «meat puppets» de Gibson, a quien además convenció de vender sus primeros cuentos y de tomarse la escritura en serio. Cantó en Sado-Nation y en la banda post-punk *Obsession*, con disco en Celluloid Records, y ganó el Bram Stoker de 1999 con *Black Butterflies*.

El cyberpunk es también un tono. Muy urbano, distópico.

JOHN SHIRLEY · ENTREVISTA EN VICE MOTHERBOARD, 2 DE SEPTIEMBRE DE 2014

CITY COME A-WALKIN' 1980

A SONG CALLED YOUTH

BRAM STOKER 1999

CON QUÉ CRITERIO

Cinco juegos para contar el género en pantalla: uno enorme, uno fundacional, dos hechos por equipos mínimos y el nuestro, con el cartel puesto.

El cyberpunk lleva casi cuarenta años dando videojuegos, desde el *Snatcher* que Hideo Kojima diseñó en 1988 para el PC-8801 hasta el catálogo indie de este mismo año. Para este especial hemos elegido cinco títulos con un criterio declarado: que el peso de la obra esté en lo que se cuenta y en cómo se cuenta. Por eso están dentro una novela visual de bar y un juego de dados y deudas, y se han quedado fuera dos juegos polacos excelentes, *Observer* y *Ghostrunner*, que juegan sus cartas en el terror y en la precisión del movimiento.

QUÉ LLEVA CADA FICHA

Estudio, ciudad, año, plataformas y las cifras que se pueden comprobar: ventas anunciadas por el editor, premios con nombre y fecha, tamaño del equipo cuando hay dato público. Luego, lo que nos interesa de verdad, que son las decisiones narrativas: por qué una cámara en primera

persona, por qué unos dados, por qué un bar en vez de una calle.

NUESTRO JUEGO VA MARCADO

El quinto es *PRECINCT 2099*, que estamos haciendo nosotros. Sus dos páginas van con la identidad amarilla del estudio, un sello de cuaderno y un aviso explícito, igual que hacemos en la revista *VN INSIDER*. Las cifras de los otros cuatro juegos vienen de sus editores y de la prensa; las nuestras las ponemos nosotros y se pueden comprobar en Steam y en Amazon.

UN CIERRE INCÓMODO

De los cuatro estudios externos que aparecen aquí, uno acaba de quebrar y otro tiene su siguiente juego parado desde 2024. El mejor cyberpunk jugable de la década lo están escribiendo equipos que no consiguen sostenerse. Conviene recordarlo antes de seguir leyendo.

CYBERPUNK 2077

CD Projekt Red • Varsovia, Polonia

01

Lanzamiento

10 de diciembre de 2020

Coste documentado

436-440 millones de dólares

Plataformas

PC, PS4, PS5, Xbox, macOS, Switch 2

Ventas

35 millones de copias (nov. 2025)

El juego que llevó el género al centro de la industria lo hizo dos veces: la primera en diciembre de 2020, con un lanzamiento que se estudia en las escuelas de negocio como ejemplo de lo que no hay que hacer, y la segunda a lo largo de cinco años de parches, una expansión y un anime. La cifra que mejor lo resume está en el desglose de costes: 174 millones de dólares el juego base, unos 85 la expansión *Phantom Liberty* y 125 millones en actualizaciones posteriores al lanzamiento. Uno de cada tres euros se gastó después de vender el producto.

El mundo es de Mike Pondsmith, que licenció su *Cyberpunk* de 1988 «de 2077 en adelante» y trabajó como consultor. La primera persona se eligió a propósito, para que el jugador no pudiera mirarse desde fuera mientras las corporaciones le pasaban por encima. En los créditos hay 5.381 personas, entre ellas 1.966 actores de voz, y en el estudio trabajaron unos 500 desarrolladores.

El reconocimiento llegó tarde y por la puerta de servicio: su primer premio en The Game Awards fue el de mejor juego en marcha, en 2023, tres años después de salir. En mayo de 2025 CD Projekt confirmó que la secuela, con nombre de trabajo Orion, está en preproducción en Boston.

LO QUE SE APRENDE DE AQUÍ

Un mundo licenciado de un juego de rol de 1988 sostiene una producción de 440 millones. Al género le faltaba presupuesto, y cuando lo tuvo aguantó el peso.

DEUS EX

Ion Storm Austin, Texas • Eidos-Montréal para Human Revolution

02

Lanzamiento

23 de junio de 2000

Ventas

más de un millón de copias en 2009

Equipo

20 personas • 28 meses de producción

Franquicia

12 millones de copias en mayo de 2022

Veinte personas y veintiocho meses. Con eso montaron Warren Spector, Harvey Smith, Sheldon Pacotti y Alexander Brandon el juego que fijó lo que hoy damos por hecho: que un pasillo tenga tres entradas, que se pueda resolver un edificio sin disparar y que las conversaciones cambien el final. Spector dejó por escrito las reglas de diseño, y se leen como un manifiesto: problemas, no acertijos; ningún fracaso obligatorio; los jugadores actúan y los personajes miran; zonas con varias entradas y varias salidas.

Vendió 138.840 copias en Estados Unidos hasta finales de 2000 y tardó nueve años en pasar del millón. Los tres finales se dejaron a propósito para el final, como una elección explícita, para que nadie quedara atrapado por una decisión tomada cuando aún no entendía el juego.

La segunda vida de la serie llegó en 2011 desde Montreal, con *Human Revolution*: 2,18 millones de copias en tres meses, Mary DeMarle documentándose en transhumanismo para escribirlo y una dirección de arte de negro y oro con una explicación bonita, el negro para la distopía y el oro para la esperanza. Los combates contra jefes se subcontrataron por falta de tiempo, y fueron lo más criticado del juego.

LO QUE SE APRENDE DE AQUÍ

Las reglas de Spector se escribieron en 1997 para un equipo de veinte personas, y siguen siendo la mejor lista de comprobación para cualquiera que escriba un juego con decisiones.

VA-11 HALL-A

03

Sukeban Games • fundado en Venezuela en 2012 • editado por Ysbryd Games

Lanzamiento

21 de junio de 2016

Plataformas

PC, macOS, Linux, Vita, PS4, Switch

Ventas

más de 600.000 unidades (dic. 2020)

Equipo

cinco nombres en los créditos

Jill sirve copas en un bar de Glitch City y escucha. Eso es todo el juego: se eligen las bebidas, y las bebidas cambian lo que la gente cuenta. Sukeban Games construyó su distopía sobre una experiencia de primera mano, la de vivir en Venezuela, y de ahí sale la decisión que lo separa de casi todo el género: sus personajes siguen con su vida y son tan felices como pueden ser con lo que tienen. El desastre se queda en el decorado, y la vida sigue dentro del bar.

Las referencias visuales están declaradas y son de una precisión de coleccionista: los juegos japoneses de PC-98, en particular *X-Girl: Cyber Punk Adventure* de Redzone, más *Snatcher* y *Policenauts*, *Blade Runner*, *Neuromante*, *Ghost in the Shell* y *Bubblegum Crisis*. En los créditos hay cinco nombres: Christopher Ortiz, Fernando Damas, Merengedoll, Juneji y Michael Kelly.

La continuación, *NIRV Ann-A*, se anunció en septiembre de 2018 para 2020 y sigue parada; Ortiz confirmó en septiembre de 2024 que está «en gran medida en pausa». El estudio ha puesto sus fuerzas en *.45 PARABELLUM BLOODHOUND*, que declaró contenido completo el 9 de febrero de 2026.

LO QUE SE APRENDE DE AQUÍ

Cinco personas, un bar y 600.000 copias. Para un estudio pequeño de novela visual, este es el caso comparable que conviene tener en la mesa.

CITIZEN SLEEPER

04

Jump Over the Age • Gareth Damian Martin, Londres • Fellow Traveller

Lanzamiento

5 de mayo de 2022

Equipo

una persona

Secuela

Starward Vector, 31 de enero de 2025

Premios

Golden Joystick 2025 a mejor narrativa

Un cuerpo artificial en fuga, propiedad legal de una corporación que quiere recuperarlo, sobrevive a jornales en una estación espacial destartalada. Cada ciclo se tiran dados y se reparten entre trabajos, contactos y averías del propio cuerpo, y la deuda aprieta como aprieta en la vida real. Gareth Damian Martin lo escribió y lo programó solo, partiendo de su experiencia con la economía de encargos, y citando como referencias el rol de mesa indie —*Blades in the Dark*, *Mothership*, *Heart: The City Beneath*— antes que cualquier videojuego.

La secuela, *Starward Vector*, salió el 31 de enero de 2025 y se llevó el juego del año en los Indie Game Awards de 2025, el premio de mejor narrativa en los Golden Joystick del mismo año y el Code The Rights de Amnistía Internacional. Su autor añadió más mecánicas de rol de mesa como respuesta explícita a quienes despacharon el primero como «sólo una novela visual».

Es la prueba de que el cyberpunk aguanta sin ciudad, sin lluvia y sin neón, siempre que quede el contrato.

LO QUE SE APRENDE DE AQUÍ

Una persona, dados de mesa y dos juegos premiados. La estructura narrativa puede ser la mecánica, y sale más barata que una ciudad.

PRECINCT 2099

Una noche, un caso, tres finales. Kade Katano investiga una muerte en un ático sellado por dentro, en una ciudad donde el implante que lleva en el ojo pertenece a la empresa que le paga.

PRECINCT 2099 es una novela visual de detectives que sale el 17 de noviembre de 2026 en Steam, a 7,99 euros y en cuatro idiomas. La premisa es de habitación cerrada clásica llevada a 2099: una víctima, un ático sellado desde dentro, una ventana de tiempo estrecha y siete sospechosos que mienten con datos. El implante ocular de Kade sirve para escanear la escena, y también para recordarle a cada rato de quién es.

SALIDA	17 de noviembre de 2026 · Steam, app 5045000
PRECIO	7,99 €, cuatro idiomas
DURACIÓN	unas dos horas por partida
ESTRUCTURA	1 caso · 7 sospechosos · 3 finales
MECÁNICAS	escanear la escena, leer a las personas, tirar los dados (2d6)

POR QUÉ DADOS EN UNA NOVELA VISUAL

Porque un interrogatorio se parece más a un pulso que a un menú de respuestas. Cuando Kade aprieta a un sospechoso, la tirada decide si el otro se rompe, se cierra o contraataca, y el jugador tiene que decidir con qué información se queda. Es la misma familia de decisiones que hizo funcionar a *Citizen Sleeper* dos páginas atrás, aplicada a un caso criminal cerrado.

EN QUÉ PUNTO ESTÁ EL DESARROLLO

El arte de personajes y escenarios se ha rehecho por completo este verano, el tráiler está montado, la web está publicada en cuatro idiomas con un códex de unas treinta fichas y la página de Steam lleva abierta desde julio. Lo que queda hasta noviembre es cerrar la localización de los tres finales, pasar la partida completa por manos ajenas al estudio y preparar el manual.

ESCANEAR LA ESCENA

El implante ocular marca lo que no encaja: una puerta que registra dos aperturas, un vaso limpio de más, una hora que no cuadra con el forense.

LEER A LAS PERSONAS

Siete sospechosos, siete versiones. Kade compara lo que dicen con lo que el expediente ya sabe de ellos y decide a quién aprieta.

TIRAR LOS DADOS

Dos dados de seis caras deciden si el interrogatorio se rompe a favor o en contra, y con qué información se queda el jugador para el informe final.

7 SOSPECHOSOS **206** EN CADA APRETÓN **3** FINALES **~2 H** POR PARTIDA

Aviso · PRECINCT 2099 es un juego de Thinking Lite Soft, que edita este especial. Estas dos páginas son cuaderno de estudio y quedan fuera del criterio editorial con el que se comentan los otros cuatro juegos.

LA CIUDAD, LAS TORRES Y LA GENTE

El caso ocupa una noche, y detrás hay una ciudad documentada ficha por ficha: ocho distritos, seis facciones y una cronología que empieza mucho antes de que Kade llegue al ático.

QUIÉN SALE EN EL CASO

Kade Katano lleva un implante ocular que no es suyo y una hoja de servicios que su unidad preferiría no mirar de cerca. Alma le habla desde dentro del sistema. El capitán Genda firma lo que hay que firmar. Elias Veyr paga a gente como Kade para que mire hacia otro lado, y su escolta se encarga de que mire. Rooney Battallam sabe demasiado del edificio. Sobre todos ellos está La Custodia, una inteligencia sin rostro registrado, y por debajo la Resistencia Digital, de la que en los archivos sólo quedan imágenes borradas en origen.

DÓNDE PASA

La ciudad se lee por capas: la Ciudad Alta y el distrito financiero, donde las torres corporativas deciden; el Distrito Tecnológico y Kanda, donde se fabrica y se falsifica; los Muelles, sin cobertura de cámara; el Gueto Sintético y Sanya, donde vive quien sostiene todo lo demás. Cada distrito tiene ficha propia en el códex de la web, con mapa y con las facciones que lo controlan.

LAS NOVELAS DEL UNIVERSO

El *Cazador de Dragones*, de Mark S. James, son cinco episodios de unos cuarenta minutos que arrancan en Neo-Shangháí en 2092, siete años antes del caso de Kade, y explican de dónde viene su apellido. Están en Amazon en castellano y en inglés. La novela oficial de Kade tiene la portada cerrada y saldrá antes del lanzamiento del juego.

CÓMO SEGUIRLO

El desarrollo se cuenta en abierto desde las cuentas del estudio, con arte nuevo, capturas y decisiones de diseño explicadas por el camino. La lista de deseados de Steam es, con diferencia, lo que más ayuda a un estudio pequeño el día del lanzamiento.

PRECINCT 2099 · 17 DE NOVIEMBRE DE 2026

Steam, app 5045000 · 7,99 € · Cuatro idiomas · thinkinglitesoft.com · Códex del mundo en thinkinglitesoft.com/precinct-2099-codex

Aviso · Cuaderno de estudio. Contenido sobre un juego propio.

CINCO LÍNEAS DE FUERZA EN 2026

Dónde está el cyberpunk este año, con fechas y con nombres, desde la televisión de prestigio hasta las facultades de derecho.

1 • EL CANON LLEGA A LA TELEVISIÓN

Apple TV presentó el primer teaser de *Neuromante* en la Comic-Con de San Diego el 25 de julio de 2026. Diez episodios, estreno el 22 de enero de 2027, Graham Roland como responsable de la serie, JD Dillard dirigiendo los tres primeros y Gibson como productor ejecutivo. El camino lo abrió el anime: *Cyberpunk: Edgerunners*, de Studio Trigger, hizo 14,88 millones de horas vistas en su primera semana de septiembre de 2022 y ganó el anime del año en los premios Crunchyroll de marzo de 2023.

2 • EL AAA SE MIDE EN DÉCADAS

Cyberpunk 2077 pasó de 25 millones de copias en octubre de 2023 a 35 en noviembre de 2025, y de esos 440 millones de coste, 125 se gastaron después del lanzamiento. El equipo de la secuela, en Boston, tiene previsto crecer hasta 160 personas en 2027. El ciclo de vida de un cyberpunk grande ya no se cuenta por ventanas de lanzamiento.

3 • LA INNOVACIÓN ESTÁ EN EL INDIE NARRATIVO

Citizen Sleeper 2, de un solo desarrollador, ganó el juego del año en los Indie Game Awards de 2025. *1000xRESIST*, cuatro personas en Vancouver, se llevó un Peabody en 2025 por narrativa digital e interactiva. Y el 29 de septiembre de 2026 llega

Nivalis Nights, el simulador de vida cotidiana de ION LANDS en el universo de *Cloudpunk*.

4 • Y ES ECONÓMICAMENTE FRÁGIL

En junio de 2026 MidBoss, el estudio de 2064: *Read Only Memories*, se declaró en quiebra con 823.272 dólares de pasivo frente a 2.560 de activo. Sukeban Games tiene *NIRV Ann-A* parada desde 2024. Los estudios que escriben mejor son los que peor aguantan.

5 • EL GÉNERO PASA A SER MARCO DE ANÁLISIS

El 7 de enero de 2026, el instituto de tecnología, derecho y políticas públicas de UCLA organizó una jornada titulada *Cyberpunk Legacies* sobre la huella del género en el arte, la industria y la política. Mientras tanto, el solarpunk crece como reacción con dinero real detrás: el MMO *Loftia* cerró en agosto de 2023 un Kickstarter de más de un millón de dólares con 13.300 mecenas, y terminó su beta cerrada en mayo de 2026.

UN AVISO DE USO

La frase de Gibson sobre el futuro mal repartido se ha convertido en la muletilla de todo este debate. La formulación más antigua que se localiza es de *The San Francisco Examiner*, el 19 de abril de 1992, y la fecha sigue discutida. Conviene citarla con esa cautela.

DÓNDE SEGUIR A PARTIR DE AQUÍ

Este especial se descarga gratis en PDF desde thinkinglitesoft.com, sin registro y sin dejar datos. Si te ha servido, la manera más útil de devolverlo es leer algo de aquí y contarlo: una de las ocho novelas, uno de los cuatro juegos, o el nuestro, que sale en noviembre.

Y si has llegado hasta esta página buscando por dónde empezar, empieza por las novelas de nuestro propio universo, que están en Amazon y hoy en promoción.

EL CAZADOR DE DRAGONES · CINCO EPISODIOS

La serie precuela de **PRECINCT 2099**, escrita por Mark S. James. **Neo-Shanghái, 2092**: una torre que no figura en los planos, una investigadora detenida por seguir una orden que nadie reconoce y un infiltrado con una credencial que no debería reconocerle. Cinco episodios de unos cuarenta minutos, en castellano y en inglés.

amazon.es · ASIN [B0HJDJ3PGD4](https://amazon.es) (ES) · [B0HDLJJDSB](https://amazon.es) (EN)

PRECINCT 2099 · LISTA DE DESEADOS

El juego sale el 17 de noviembre de 2026 en Steam, a 7,99 euros y en cuatro idiomas. Añadirlo a la lista de deseados antes del lanzamiento es lo que más mueve la aguja para un estudio de este tamaño.

[Steam](https://steam.com) · app 5045000 · thinkinglitesoft.com

VN INSIDER · LA REVISTA DE NOVELA VISUAL

El número 01, con once juegos de Europa, Norteamérica, Japón y Corea, está disponible en EPUB y PDF, en castellano y en inglés, gratis y sin registro.

thinkinglitesoft.com/indieinsider