

LUNWERRGG



A la venta el 9 de
septiembre de 2026



QUE SE MUERAN LOS GAMERS

***ADRIÁN
SUÁREZ
MOURIÑO***

**La primera novela española que cuenta
los secretos de la industria del
videojuego con datos reales**

Que se mueran los gamers es la primera novela de Adrián Suárez, autor de *Los Secretos de las Tierras Intermedias: más allá de Elden Ring, Berserk vs Dark Souls* y *El Padre de las Almas Oscuras*, entre otros, y uno de los mayores expertos en videojuegos de nuestro país.

Guille es un joven programador que viaja a la gran ciudad con el objetivo de crear un videojuego que haga historia. En su trabajo como becario en *Moon Studios*, Guille aprenderá lo que es competir en un mercado saturado donde manda el algoritmo, la mala organización, la gente que se aprovecha de los sueños ajenos y el marketing, y donde la creatividad, para algunos, es lo que menos importa.

La precariedad, la ansiedad y la irrupción poderosa de la IA generativa harán que el sueño de Guille vaya difuminándose mientras trata de preservar su identidad y siga preguntándose, día tras día, para qué sirven realmente los videojuegos. Por suerte, los nuevos amigos, las personas que logran inspirarnos, la familia y el amor se cruzarán en su camino para que nada le haga rendirse... O quizás sí.

**¿Para qué sirven
realmente los videojuegos?**

Que se mueran los gamers utiliza la industria del videojuego para hablar de una generación que intenta convertir su pasión en una forma de vida. A través del recorrido de Guille, la novela aborda los sueños profesionales, la precariedad, la transformación tecnológica y la dificultad de conservar la propia identidad en un mundo dominado por la productividad y los algoritmos.

El precio de perseguir una vocación

Guille rechaza un empleo estable para aceptar unas prácticas mal pagadas en un estudio de videojuegos. Su decisión refleja el conflicto entre seguridad y vocación, pero también muestra cómo algunas empresas se aprovechan de quienes están dispuestos a sacrificarlo todo por trabajar en aquello que aman.

Una industria gobernada por los algoritmos

La calidad de un videojuego ya no garantiza su éxito. Los estudios compiten en un mercado saturado donde la visibilidad depende de las plataformas digitales, las listas de deseos, las campañas promocionales y los algoritmos. Una mala fecha de lanzamiento o la aparición de un gran competidor pueden poner en peligro años de trabajo y el empleo de todo un equipo.

La inteligencia artificial y el futuro del trabajo

La IA generativa aparece como una tecnología capaz de modificar profundamente las industrias creativas y sustituir empleos. La novela plantea quién se beneficia realmente del progreso tecnológico y quién debe asumir sus consecuencias, tanto dentro como fuera del sector de los videojuegos.

Identidad, familia y pertenencia

Guille no solo intenta encontrar su lugar profesional: también busca ser comprendido por su familia y aceptarse a sí mismo. Las amistades, los recuerdos compartidos con su abuelo, la relación con su hermana y las personas que conoce en Ciudad M se convierten en puntos de apoyo frente a la soledad y la incertidumbre.

El prejuicio contra quienes juegan

La pregunta que abre la novela —«¿Para qué sirven los videojuegos?»— acompaña a Guille durante toda la historia. El libro cuestiona la idea de que jugar sea una actividad infantil o inútil y reivindica los videojuegos como espacios de aprendizaje, emoción, memoria, refugio y conexión con los demás.

**GAME
OVER**



LOS PERSONAJES DETRÁS DEL JUEGO

GUILLE

Guille es un joven programador tímido, inseguro e idealista que ha amado los videojuegos desde niño. Su vocación nació gracias a su abuelo Luis, con quien descubrió títulos como *Metal Gear* y comprendió que un videojuego podía contar historias de una manera diferente a cualquier otro medio.

Convencido de que quiere crear una obra capaz de emocionar a alguien, rechaza un empleo estable para aceptar unas prácticas mal pagadas en *Moon Studios*. Sin embargo, su entrada en la industria no se parece al sueño que había construido.

Guille necesita sentirse valorado, pero también teme ser juzgado. A lo largo de la historia debe decidir qué está dispuesto a sacrificar para trabajar en aquello que ama y si es posible conservar sus ideales dentro de una industria gobernada por el dinero, los algoritmos y la necesidad de vender.

CRIS

Cris es una trabajadora experimentada, directa, sarcástica y exigente. Guille la conoce durante su primer viaje al trabajo y enseguida descubre que ella sabe mucho más que él sobre el funcionamiento real de la industria.

Dentro de *Moon Studios*, Cris lidera parte del equipo de desarrollo y representa la distancia entre las expectativas de quienes sueñan con crear videojuegos y la realidad de quienes llevan años haciéndolos. No idealiza la profesión: conoce los horarios, el código mal organizado, la presión de los productores y las decisiones que deben tomarse cuando ya no quedan tiempo ni presupuesto. Aunque inicialmente parece burlarse de la ingenuidad de Guille, también lo desafía para que demuestre de qué es capaz. Su dureza funciona como una forma de protección en un entorno laboral que castiga los errores y se aprovecha con facilidad de la ilusión de los recién llegados.

MARC

Marc es el productor de *Moon Studios* y el responsable de conseguir que Génesis llegue al mercado. Para Guille, los videojuegos son una forma de arte. Para Marc, también son productos que deben pagar salarios y garantizar la supervivencia del estudio. Esta diferencia provoca uno de los principales conflictos de la novela. Marc sabe que un buen juego no es suficiente: necesita publicidad, visibilidad, buenas críticas y cientos de miles de ventas.

A primera vista puede parecer autoritario, frío y obsesionado con los resultados. Sin embargo, no es un villano sencillo. Sobre él recae la responsabilidad de veinticinco puestos de trabajo y el miedo constante a que un retraso, un error técnico o una mala recepción provoquen el cierre del estudio. La industria lo ha transformado y ha deteriorado algunas de sus relaciones más importantes.



LOS PERSONAJES DETRÁS DEL JUEGO

VIRGINIA

Virginia, conocida como Vir, es una desarrolladora independiente con una concepción profundamente personal del medio. Para ella, crear videojuegos no consiste únicamente en entretener o conseguir beneficios: también es una forma de explorar sus emociones, enfrentarse a sus heridas y expresar aquello que no puede explicar directamente.

Sus proyectos nacen de experiencias íntimas y utilizan las posibilidades narrativas del videojuego como una forma de autoterapia. Su presencia ofrece un contrapunto al modelo comercial de *Moon Studios* y demuestra que todavía es posible crear desde la necesidad artística y emocional.

Vir es espontánea, segura y provocadora, pero también arrastra un pasado complejo que afecta a sus relaciones con Cris y Marc. Su encuentro con Guille despierta en él la posibilidad de imaginar otra manera de vivir y crear, aunque también pone de manifiesto su tendencia a idealizar a las personas sin llegar a conocerlas de verdad.

MARIANA

Mariana trabaja en marketing y comprende algo que Guille tarda mucho más en aceptar: un videojuego no existe para el público hasta que alguien consigue que sea visible.

Domina las redes sociales, las comunidades digitales, los anuncios, los creadores de contenido y las campañas promocionales. Es rápida, persuasiva y sabe convertir una persona, una idea o un momento espontáneo en contenido capaz de circular por internet.

Mariana no programa ni diseña las mecánicas del juego, pero puede resultar tan decisiva para su éxito como cualquier desarrollador. Su personaje muestra el poder del marketing dentro de un mercado saturado, donde llamar la atención puede ser más importante que crear la mejor obra.

CATALINA

Catalina es la hermana mayor de Guille. A ojos de su familia parece haber cumplido con todo lo que se esperaba de ella: es abogada, tiene estabilidad económica, está casada y espera un hijo. Sin embargo, detrás de esa aparente vida perfecta existe una mujer cansada de sostener una relación que ya no desea.

Su decisión de separarse de Carlos durante el embarazo demuestra que ella también está dispuesta a abandonar la seguridad para construir una vida diferente. Aunque no siempre comprende la obsesión de Guille por los videojuegos, ambos comparten el miedo a decepcionar a sus padres y la necesidad de tomar decisiones que los demás consideran irresponsables.

Catalina ayuda a Guille a entender que todos tienen problemas invisibles y que comprender a otra persona exige mirar más allá de lo que parece correcto desde fuera.

SOBRE EL AUTOR

Adrián Suárez Mouriño es profesor en el máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UNIR, conductor del pódcast Nuevebits y doctor en Narrativa de Videojuegos por la Universidad de A Coruña. Escribe para 3DJuegos, Games Tribune y la revista Manual.

Es autor de la colección «Los secretos de», compuesta por los títulos *Los secretos de las Tierras Intermedias: Más allá de «Elden Ring»*, *Los secretos del Reino de las Sombras: Más allá de «Elden Ring: Shadow of the Erdtree»*, *Los secretos de Hyrule: Más allá de «The Legend of Zelda»*, *Los secretos de Shadow Moses: Más allá de «Metal Gear»* y *Los secretos de Krat Más allá de «Lies of P»*, todos

publicados por LunwerGG. También ha escrito *El padre de las almas oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra* y *He soñado que soñaba: interpretando videojuegos japoneses de narración compleja*, entre otros.

Youtube y Spotify: nuevebits

X: @Nuevebits



SOBRE EL AUTOR

Que se mueran los gamers

La novela sobre la industria del videojuego

Adrián Suárez Mouriño

LunwerG, 2026

15 x 23 cm

232 pag.

Rústica con solapas

PVP: 18,90 €

A la venta desde el 9 de septiembre de 2026



MÁS INFORMACIÓN A PRENSA:

LOLA ESCUDERO. DIRECTORA DE COMUNICACIÓN

LUNWERRG TEL: 619 212 722

LESCUDERO@PLANETA.ES

