



# ÍNDICE

7	PRÓLOGO
11	INTRODUCCIÓN
15	BLOQUE I. DE RAPTURE A COLUMBIA. DE LAS PROFUNDIDADES AL CIELO. HISTORIA DE BIOSHOCK
17	<b>CAPÍTULO 01. ANTES DE BIOSHOCK</b>
19	Geek Siberia. Breves apuntes sobre la vida y obra de Ken Levine
25	Un laboratorio de genios. Looking Glass Studios (1992–1999)
25	Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992)
29	System Shock (1994)
33	Thief: The Dark Project (1998)
38	Los primeros pasos de un gigante. Irrational Games (1997–2014)
38	System Shock 2 (1999)
47	Deep Cover (2000)
48	The Lost (2002)
51	Freedom Force (2002)
54	Tribes: Vengeance (2004)
56	SWAT 4 (2005)
59	<b>CAPÍTULO 02: DESPUÉS DE BIOSHOCK</b>
61	Ni dioses ni reyes. La creación de BioShock (2007)
79	El sueño de Rapture ha terminado. BioShock 2 (2010)
85	Globos gigantes y pájaros metálicos. BioShock Infinite (2013)
103	El final del camino. Cierre de Irrational Games (2014)
107	Siempre hay un faro (2015–2017)
109	<b>CAPÍTULO 03: EL LEGADO (2010-2017)</b>
111	BioShock como artefacto cultural
119	Dishonored (2012)
122	Fallout 3 (2008)



123	Metro (2010–2013)
126	Spec Ops: The Line (2012)
128	Otros herederos
133	<b>CAPÍTULO 04: BIOSHOCK EN LA BALANZA</b>
141	<b>BLOQUE II. CIUDADES EN EL FONDO DEL OCEANO Y FLOTANDO ENTRE LAS NUBES DEL SIGLO XX. LA HISTORIA EN BIOSHOCK</b>
143	<b>CAPÍTULO 05: RAPTURE, COLUMBIA Y SU LUGAR EN LA HISTORIA</b>
152	La retropía de Irrational Games, una vuelta retorcida al ayer
159	<b>CAPÍTULO 06: EL PASADO DE BIOSHOCK</b>
161	El olvidado siglo xx de Andrew Ryan
168	Un hombre puede elegir. Yo elegí lo imposible. El objetivismo, Ayn Rand y Bioshock
179	<b>CAPÍTULO 07: EL EXCEPCIONALISMO ESTADOUNIDENSE EN BIOSHOCK INFINITE</b>
192	Ama al pecador porque él te ama a ti. La mitología política de los Estados Unidos y BioShock Infinite
203	<b>CAPÍTULO 08: RAPTURE TAMBIÉN PUEDE SER TU CIUDAD. BIOSHOCK COMO DISTOPÍA POSHISTÓRICA</b>
219	<b>ÉLEGÍ LO IMPOSIBLE. ÉLEGÍ... RAPTURE (CONCLUSIONES)</b>
223	<b>AGRADECIMIENTOS</b>
225	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>

