



Noticias Análisis Guías y trucos Lanzamientos Ranking Hardware



Sp



Análisis



Cine y TV



Selección



Hardware



Noticias



Guías y trucos



¿Los videojuegos y consolas más influyentes de la historia? Este libro no solo habla de lo mejor de la industria, sino que también defiende su preservación

El libro Game Changers hace un intenso recorrido a la historia del videojuego. Hablamos con su editor

Sin comentarios

Hace una hora

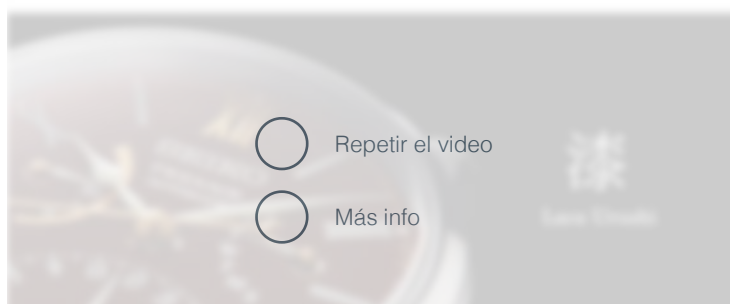
Actualizado 31 Octubre 2023, 11:46

**Brenda Giacconi**

2127 publicaciones de Brenda Giacconi

El sector está cerca de **perder uno de sus formatos más importantes**. De acuerdo con el [Anuario de 2022](#) publicado por la Asociación Española de Videojuegos, el mercado nacional experimentó **un descenso de poco más del 11%** en la compra de títulos físicos respecto a los datos registrados el año anterior (con una facturación total de 314 millones de euros en 2022 y 353 millones en 2021). Por su parte, el mundo digital ha gozado de **un crecimiento del 29,24%** a comparación de lo recopilado en 2021; un incremento que, más allá de la compra de entregas virtuales, también se potencia con los ingresos de los servicios de suscripción, las plataformas online y las aplicaciones (facturación total de 1180 millones de euros en 2022 y 913 millones en 2021).

PUBLICIDAD





Por ello, cada vez es más importante el ámbito de la **preservación de videojuegos**. Más allá de iniciativas de particulares y museos que amplían sus respectivas colecciones de obras con títulos célebres, esta tarea también se puede llevar a cabo con libros como *Game Changers: La Revolución de los Videojuegos*. Un gran volumen de la editorial Phaidon que recopila **300 entradas de juegos, consolas, compañías, etc. más influyentes** en el sector que nos ocupa. Son varias las personas que han participado en este proyecto, con autores como Simon Parkin e India Block, y en 3DJuegos hemos tenido la oportunidad de hablar con el editor **David Tibbs** para conocer en profundidad más detalles sobre la creación de *Game Changers* y su papel en la preservación de entregas.



EN 3D JUEGOS

Un especialista revela en qué año el mercado físico de los videojuegos morirá, y ya se sabe cuál es el próximo título en lanzarse solo en formato digital

Una compilación con 300 páginas de historia de los videojuegos

"Queríamos centrarnos en desarrolladoras, juegos y consolas que impulsaron los límites del diseño interactivo y empujaron la industria hacia delante" (David Tibbs)

Si os propusiéramos hacer una lista conjunta con los juegos más influyentes de todos los tiempos, **probablemente no terminaríamos nunca**. A fin de cuentas, cada usuario se rige por sus gustos, la intensidad con la que ha conectado con una experiencia y otras muchas variables que se reflejarían fácilmente en su elección de títulos. Y los autores de *Game Changers* no están exentos de este fenómeno, pues ellos también pasaron por dificultades similares a la hora de seleccionar las 300 entradas que se presentan en el libro. De este modo, ¿cuáles fueron los criterios a seguir para elaborar la larga lista del volumen?

PUBLICIDAD



"Cuando estábamos eligiendo las 300 entradas finales que fueron incluidas en el libro, queríamos centrarnos en desarrolladoras, juegos y consolas que realmente **impulsaron los límites del diseño interactivo y empujaron la industria del videojuego hacia delante** de alguna manera", responde Tibbs en la entrevista. "Eso puede ser juegos con gameplay innovador y único, o los que muestren un paso hacia delante en gráficos. O una consola que tenía una tecnología muy avanzada y que permitía a los jugadores hacer cosas que no podían hacer antes. O puede ser un bestseller masivo, o un juego más pequeño y no conocido que intenta hacer algo diferente".

Como es evidente, esto implica prescindir de grandes obras que, a su manera, también marcaron un antes y un después en el sector de los videojuegos. "Lo consultamos con expertos de la industria, gente que había estado con videojuegos durante mucho tiempo, y nos ayudaron a acotar la lista a los 300", explica el editor sobre la forma en la que redujeron **su lista inicial de 700 entradas**. "Así que sí, hubo muchísimos juegos que no llegaron a la versión final, pero queríamos incluir **una variedad representativa** de juegos que fueron desarrollados en diferentes países del mundo, en diferentes momentos y décadas, de distintos géneros...". Finalmente, el equipo logró un consenso general sobre las entregas y compañías que debían aparecer en *Game Changers*, convirtiendo así el volumen en una gran forma de ayudar a la preservación de videojuegos.



Fuente: Amazon.

La preservación de los videojuegos, más importante que nunca

"Si lo que queremos es preservar este mundo para la posteridad, qué mejor manera que comprendiendo su pasado, rico, bello y complejo" (India Block)

Como hemos comentado al principio de este texto, el formato físico está sufriendo por el auge de las compras digitales. De hecho, hay experiencias recientes como [Alan Wake 2](#) que han decidido **prescindir por completo de un lanzamiento con disco**; algo a lo que se une [Like a Dragon: The Man Who Erased His Name](#) optando por un estreno puramente digital más allá de las fronteras niponas. Por ello, y como bien explica Simon Parkin en la introducción de *Game Changers*, el medio ahora se enfrenta a una problemática difícil de abordar: "No hay empresas como Criterion Collection para videojuegos, ni una editorial como Penguin Classics, de modo que la labor de conservación ha recaído sobre **aficionados, académicos y museos**".



Tibbs, por su parte, comprende la comodidad de instalar y desinstalar juegos de un sistema atendiendo únicamente a la capacidad de almacenamiento, sin la necesidad de hacer un hueco en las estanterías de nuestra habitación, pero admite que eso también implica que requiramos de **más iniciativas para preservar el videojuego**. Por suerte, se han producido iniciativas relevantes tales como que el MOMA (Museum of Modern Art de Nueva York) haya [añadido videojuegos a su colección de obras](#) o que centros como el Museo Victoria & Albert de Londres haya realizado [observaciones centradas en nuestro medio](#).



EN 3D JUEGOS

Estos son los museos de videojuegos en España, por qué debes visitarlos y cuáles son sus piezas más especiales

"Creo que es importante que este tipo de instituciones hayan reconocido la importancia del diseño en videojuegos, poniéndolos al mismo nivel que otros medios. Creo que es **un gran paso hacia una preservación adecuada** del medio", opina el editor en la charla con 3DJuegos. Sin embargo, los museos no son los únicos que llevan a cabo este tipo de iniciativas, pues, como os decíamos más arriba en este mismo texto, hasta el libro *Game Changers* tiene un papel al respecto: "Si lo que queremos es preservar este mundo para la posteridad, **qué mejor manera que comprendiendo su pasado, rico, bello y complejo**. Este libro es un testimonio de lo importantes que son los juegos para tantísimas personas", reza la introducción escrita por India Block.

Game Changers: La Revolución de los videojuegos

Hoy en Amazon — **47,45 €**

* Algún precio puede haber cambiado desde la última revisión



¿Qué podemos hacer los jugadores para ayudar en la preservación de los videojuegos?

Dejando a un lado las instituciones, los museos y las iniciativas gubernamentales, que cuentan con bastantes recursos para preservar las obras más influyentes de la historia, **¿qué opciones tenemos los jugadores para ayudar en este ámbito?** Generalmente, lo primero que nos viene a la mente es comprar títulos físicos; una idea que, por dinero o falta de espacio en el hogar, puede ser difícil de llevar a cabo. Sin embargo, el objetivo principal de este medio es entretenernos y dejar huella con sus aventuras, así que Tibbs tiene **una alternativa perfecta para recordar experiencias de antaño**.

"Con suerte, la manera en la que está dividido este libro y cómo lo categorizamos en décadas y géneros, puede ayudar en esos debates entre generaciones y en **el descubrimiento de todos los juegos clásicos** que quizás ya no están tan disponibles para los jugadores actuales", añade el

editor en la entrevista. De este modo, los jugadores tenemos una forma propia de ayudar en la preservación de videojuegos: disfrutando de los títulos que capten nuestra atención, recomendarlos a otros usuarios y recordarlos durante muchos años. "Si eres un fan de [Age of Empires](#), quizás encuentres una manera de jugar a **M.U.L.E.** o si has entrado en la [saga de Forza](#), echa un vistazo a [F-Zero](#) de Nintendo 64 si puedes. O si eres un jugador de [Overwatch](#), prueba [Wolfenstein 3D](#)... **Ve y conecta con más videojuegos**".

PUBLICIDAD



En 3DJuegos | [El formato físico en los videojuegos no debe morir](#)

En 3DJuegos | [¿Qué pasa con tus juegos de Steam, PlayStation, Xbox o Nintendo si cierran sus tiendas digitales?](#)

En 3DJuegos | [El apasionante mundo del coleccionismo de videojuegos: ¿por qué gastamos fortunas en esta afición?](#)

TEMAS — [Noticias](#) [Industria Gaming](#) [Libros](#) [Preservación y videojuegos](#)



La desnudez de uno de los protagonistas de Star Wars supuso un enfrentamiento entre George Lucas y los ejecutivos de la productora

3djuegos.com

Terminada en 2022, esta increíble serie de ciencia ficción da mucho de lo que ofrece Star Wars en una galaxia no tan lejana. The Expanse está al completo en Prime Video

3djuegos.com

GAMA CITROËN MADE IN SPAIN. No pagues cuotas hasta 2024

CITROËN C4 X

CITROËN ami 100% Electric | Patrocinado

Ver oferta

España se despide para siempre de la humedad gracias a esta solución innovadora

Eco Experts | Patrocinado



Buscamos 300 personas para probar la última tecnología en audífonos.

Días Tecnológicos

Los mejores audífonos contratados por GAES cumplen con la legislación vigente y no han prescrito efectos secundarios. Puedes consultar los números de registro de nuestros centros sanitarios en www.gaes.es/mi_BA.P.5.XX.0007000.

GAES

Te podría interesar

gaes.es | Patrocinado

Reserva tu vehículo de ocasión

Reserva en línea tu Spoticar

Spoticar | Patrocinado

[Ver oferta](#)

No pagues tus placas hasta que estén instaladas

Consigue tu instalación solar inteligente con Octopus Energy y financia el pago a 10 años o paga cuando ya tengas tu instalación hecha

Octopus Energy España | Patrocinado

[Más información](#)

Lion Days de Peugeot

Del 16 al 31 de octubre

Peugeot | Patrocinado

[Más información](#)

PUBLICIDAD

[Entrar y enviar un comentario](#)

PUBLICIDAD

PUBLICIDAD

TEMAS DE INTERÉS > [Análisis Super Mario Bros. Wonder.](#) — [Análisis de Alan Wake 2](#) — [Guía Marvel's Spider-Man 2](#) — [Guía de Assassin's Creed Mirage](#) — [Guía EA Sports FC](#)

VÍDEO ESPECIAL

20 JRPG que hay que jugar ANTES de MORIR según el espectador
Webedia Spain

14:25

ver en

14.771 VISUALIZACIONES

20 JRPG que hay que jugar ANTES de MORIR según el espectador

Recibe "3DJuegos Semanal", nuestra newsletter semanal[Suscribir](#)Suscribiéndote aceptas nuestra [política de privacidad](#)Síguenos     **En 3DJuegos hablamos de...**[Guías y trucos](#)[PlayStation 5](#)[Grand Theft Auto VI](#)[Saga God of War](#)[Microsoft](#)[Compra Activision-Blizzard](#)[Noticias](#)[FIFA 23](#)[Minecraft](#)[Juegos gratis](#)[Sony](#)[PlayStation \[Empresa\]](#)[Ver más temas](#)[Subir ▲](#)**TECNOLOGÍA**[Xataka](#)[Xataka Móvil](#)[Xataka Android](#)[Xataka Smart Home](#)[Applesfera](#)[Genbeta](#)[Mundo Xiaomi](#)**VIDEOJUEGOS**[3DJuegos](#)[Vida Extra](#)[Millenium](#)[3DJuegos PC](#)[3DJuegos Guías](#)**ENTRETENIMIENTO**[Sensacine](#)[Espinof](#)**GASTRONOMÍA**[Directo al Paladar](#)**ESTILO DE VIDA**[Vitónica](#)[Tendencias](#)[Decoesfera](#)[Comradiccion](#)[Poprosa](#)**LATINOAMÉRICA**[Xataka México](#)[Sensacine México](#)[3DJuegos LATAM](#)[Directo al Paladar México](#)

Preferencias de Privacidad

