

PLACERES

Siete libros para gamers

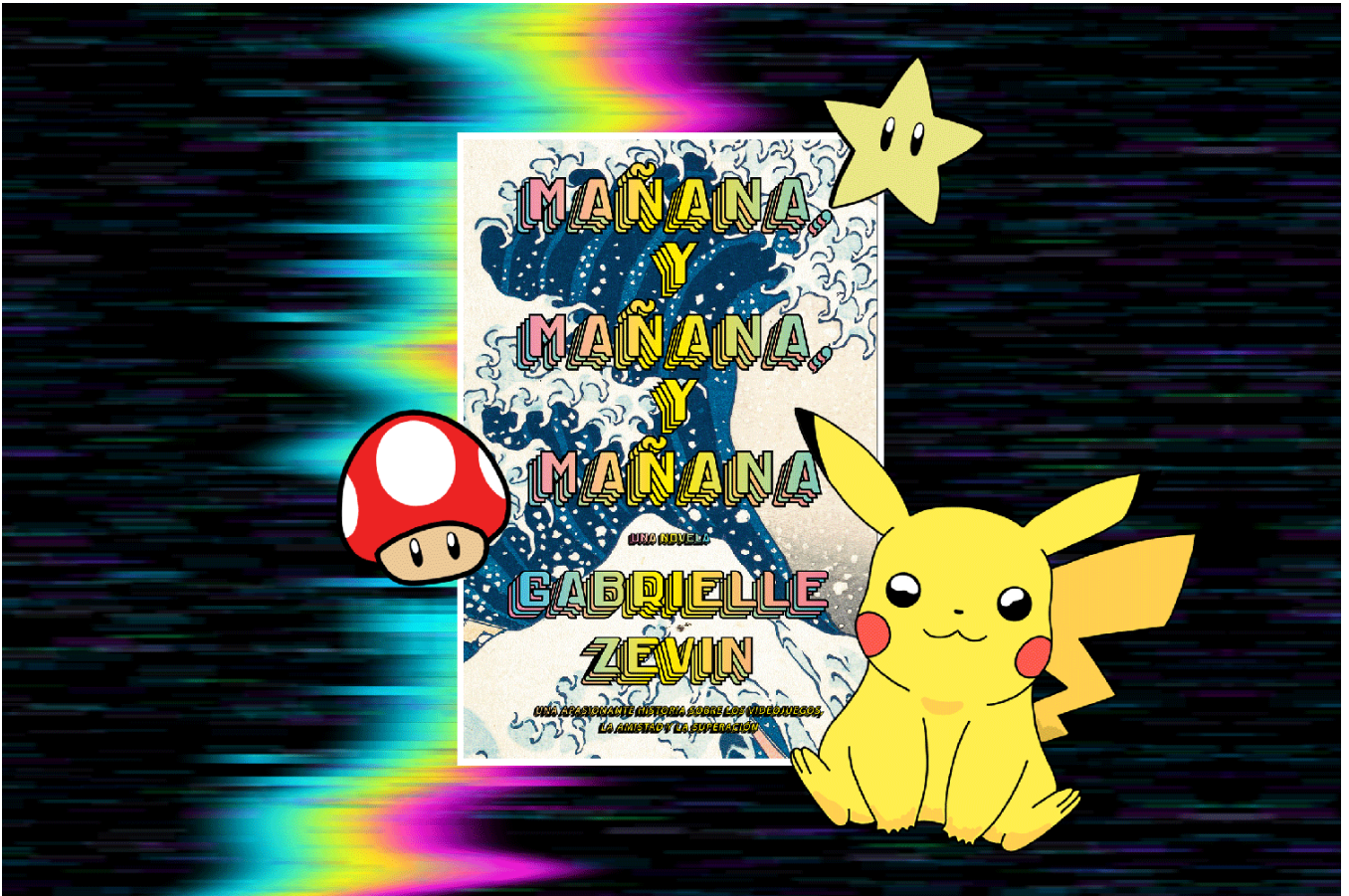
El mundo de los videojuegos conquista el de la literatura y viceversa. Aquí los lanzamientos del año y mejores títulos.



Por Gemma Hospido

2 de noviembre de 2023

Si hablamos de **libros** para **gamers**, el debate sobre cuándo comenzaron los **videojuegos** es uno de los temas a tratar. Depende de la definición, para algunos expertos, el primero habría sido el desarrollado por **Alexander S. Douglas**, en 1952: una versión computerizada del tres en raya que permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. O el de William Higginbotham quien creó, en 1958, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, *Tennis for Two* (tenis para dos): un simulador de **tenis** de mesa para entretenimiento de los visitantes de la **exposición** Brookhaven National Laboratory. Cuatro años después, Steve Russell, un estudiante del **Instituto de Tecnología de Massachussets**, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos vectoriales: *Spacewar*. Este nuevo **mundo de ficción** no tardó en mirar hacia la biblioteca como fuente de inspiración para desarrollar historias. *La Abadía del Crimen*, basado en *El nombre de la Rosa*, es uno de los grandes ejemplos de esta fructífera simbiosis. *Alice: Madness Returns* convirtió a la heroína de Lewis Carroll en un personaje de armas tomar. Y no nos podemos olvidar de *The Colour of Magic*, el primer juego basado en *Mundodisco*, la brillante obra de Terry Pratchett. Dato curioso, la hija del célebre escritor, Rhianna, es uno de los grandes referentes internacionales como guionista de videojuegos.



Mar Lorenzo Sales

En la actualidad, la relación entre estos dos mundo de ficción, que tan bien se retroalimentan, es mucho más sofisticada. De este modo, nos encontramos **novelas** que adquieren de los **videojuegos** elementos estilísticos para incorporar a su narrativa, véase **Leche condensada** (Caballo de Troya); o que son la temática central de la trama, como en **Mañana, mañana y mañana**, (Periscopio, Adn).

PUBLICIDAD

1- *Leche condensada*, de Aida González Rossi (Caballo de Troya)



noimantada
3007 seguidores

Ver perfil



[Ver más en Instagram](#)

en Caballo de Troya!!!!!! Y con esta portada INCREIBLE que se pegó @choche_hurtado!!!!!! Y es mi brazo enyesado para la ocasión (no me lo rompí, pero casi)!!!!!! Escribir 'Leche condensada' ha sido una aventura tremenda. La Liga Pokémon. Este libro es sobre todo para las niñas envidiadas a la game boy, para las que no sabemos dejar de hablar, para las que nos enjediondamos todas intentando exteriorizar lo que no puede ser lenguaje, para las enraladas escondidas detrás de los matos. En mi bio tienen el link de la pre-venta, y el 2 de febrero ya lo pueden tener con ustedes!!!!!! Millones de gracias a Sabina, sin quien este libro no habría sido en absoluto lo que es, y a Choche por el portadón absoluto. GRACIAS, ME MUERO, VOY A LLORAR, GAME OVER, AAA.

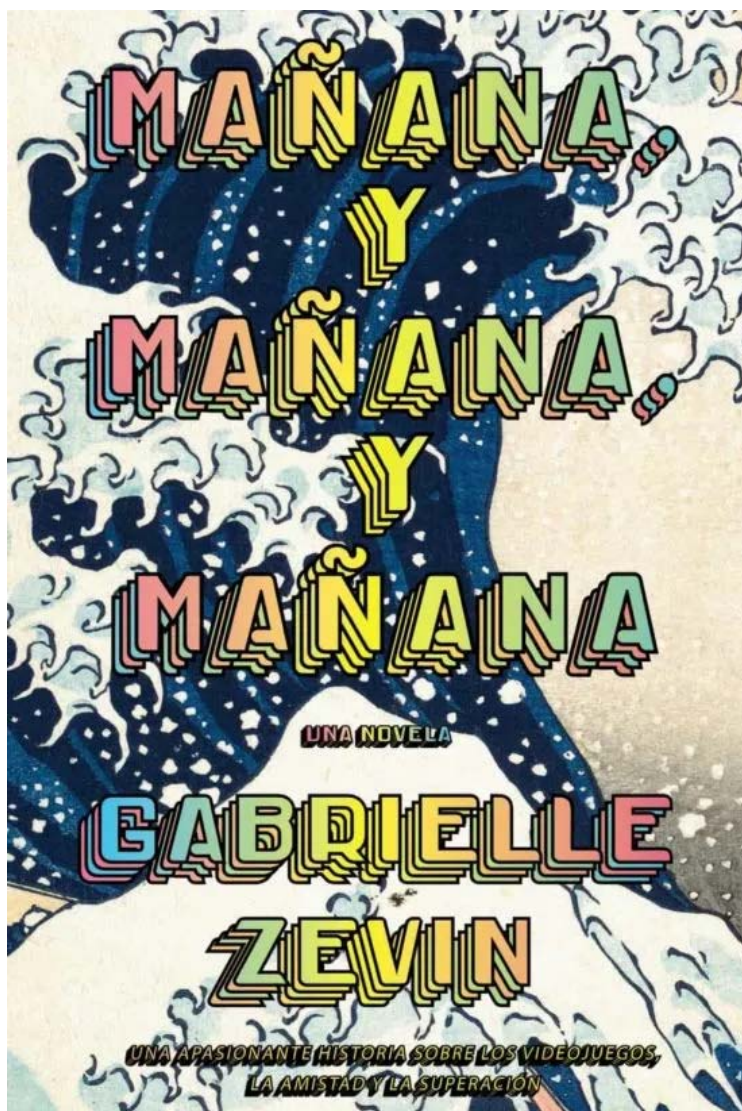
Ver 76 comentarios

Añade un comentario...

Una joya literaria con acento canario. Historia desgarradora desde la primera página, pero también tierna, desde la primera palabra. Aída es una adolecente que sufre *bullying* y una relación tóxica y abusiva con su primo, Moco. Ambos nacieron el mismo día y su abuela les ha inculcado que son prácticamente uno. Refugios que se convierten en cárceles. Figuras que pasan de ser héroes a auténticos villanos. Amores que le hacen descubrir que es distinta, pero válida. Aunque esta lección se aprenda entre lágrimas y escozores. Con el dolor punzante que se siente cuando te arrancas una costra y sangras. El libro está estructurado en capítulos titulados por los diferentes tipos de ataque que podemos encontrar en el **videojuego de los Pokémon**. Metáfora certera que nos dice mucho de una generación que nació siendo ya digital.

2- *Mañana y mañana y mañana*, de Gabrielle Zevin (Periscopio, Adn)

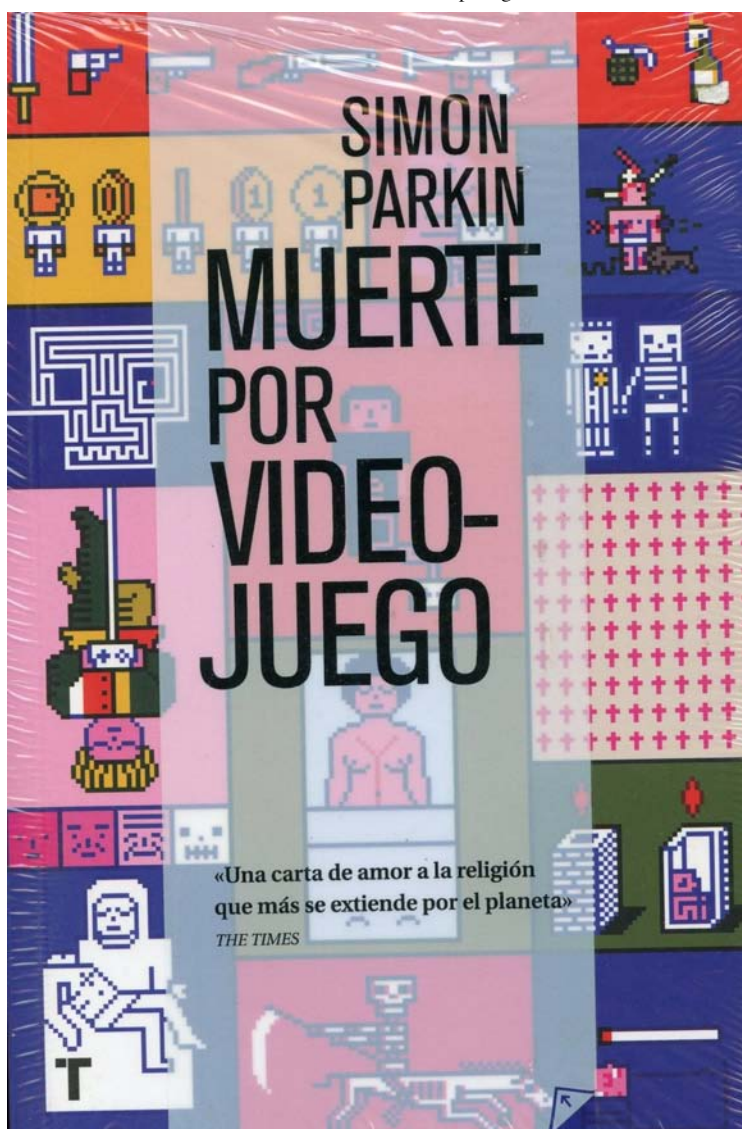
PUBLICIDAD



Mañana, mañana y mañana, de Gabrielle Zevin (Periscopio, Adn).

Fenómeno literario del año, así lo ha dictado la revista *Time*, que supuso que su autora, **Gabrielle Zevin**, ganara el **premio Goodreads a Mejor novela de 2022**. La trama desgrana una apasionante historia sobre los videojuegos, la amistad y la superación. Sam y Sadie quieren crear un videojuego de gran éxito. Piden dinero prestado, favores y, antes incluso de graduarse, firman su primera superproducción: *Ichigo*, un juego en el que uno puede escapar de los confines del cuerpo y las traiciones del corazón, en el que la muerte no significa más que una oportunidad para recomenzar y volver a jugar. La obra se centra en la contraposición de dos mundos: el perfecto que construyen Sam y Sadie; y el imperfecto, en el que viven. La historia se extiende a lo largo de más de treinta años, va de Cambridge (Massachusetts) a Venice Beach (California), pasando por tierras intermedias y otros mundos.

3- Muerte por videojuego, Simon Parkin (Turner)



Muerte por videojuego, Simon Parkin (Turner).

Un padre abrumado por la enfermedad de su hijo, una mujer maltratada, un joven bisexual al que la madre no quiere ni ver, una depresiva crónica y un taiwanés que cae muerto tras casi un día entero ante el ordenador. A todos ellos les unen lo videojuegos. Es cierto que la gente feliz también desarrolla esta afición, pero también lo es que los videojuegos pueden aislarte de la realidad e incluso pueden matarte. El libro nos hace una detallada y larga crónica sobre estos mortales sucesos. Simon Parkin también les hace justicia dedicando muchas páginas a narrar las bondades de estos: los mundos virtuales también permiten desarrollar la mente (eso que algunos llaman la capacidad cognitiva), en ellos se pueden crear comunidades y vínculos afectivos y hay incluso quien se libera de sus traumas en lugar de encadenarse a una adicción. El autor nos presenta una teoría estética y hasta política del videojuego, escrita paradójicamente sin juicios de valor. “Una carta de amor en forma de libro de viajes y una introducción –que hace

pensar- sobre la religión que más se extiende por el planeta”, sentenció *The Times*.

4- **Quintet y la trilogía del alma**, de Chris Herraiz (Heroes de Papel)



Quintet y la trilogía del alma, de Chris Herraiz (Heroes de Papel).

Conocida como la *Saga del Cielo y la Tierra*, simboliza el periodo de madurez en el universo de los videojuegos. La también llamada *Trilogía del Alma* (*Soul Blazer*, *Illusion of Time* y *Terranigma*) fue desarrollada por **Quintet Company, Limited**, mítica empresa japonesa de videojuegos fundada en 1989. El nombre viene del término musical quinteto, así como de los cinco elementos para diseñar un videojuego: planificación, gráficos, sonido, programación y producción. Su mejor época la vivió en los 90. Mientras otras compañías diseñaban videojuegos que trataban sobre exterminar alienígenas, luchar contra malvadas corporaciones o salvar a damiselas en apuros, Quintet ofreció tres historias acerca de la creación del mundo, del florecimiento de la vida, y del papel, no siempre positivo, de los seres humanos en el ecosistema global.

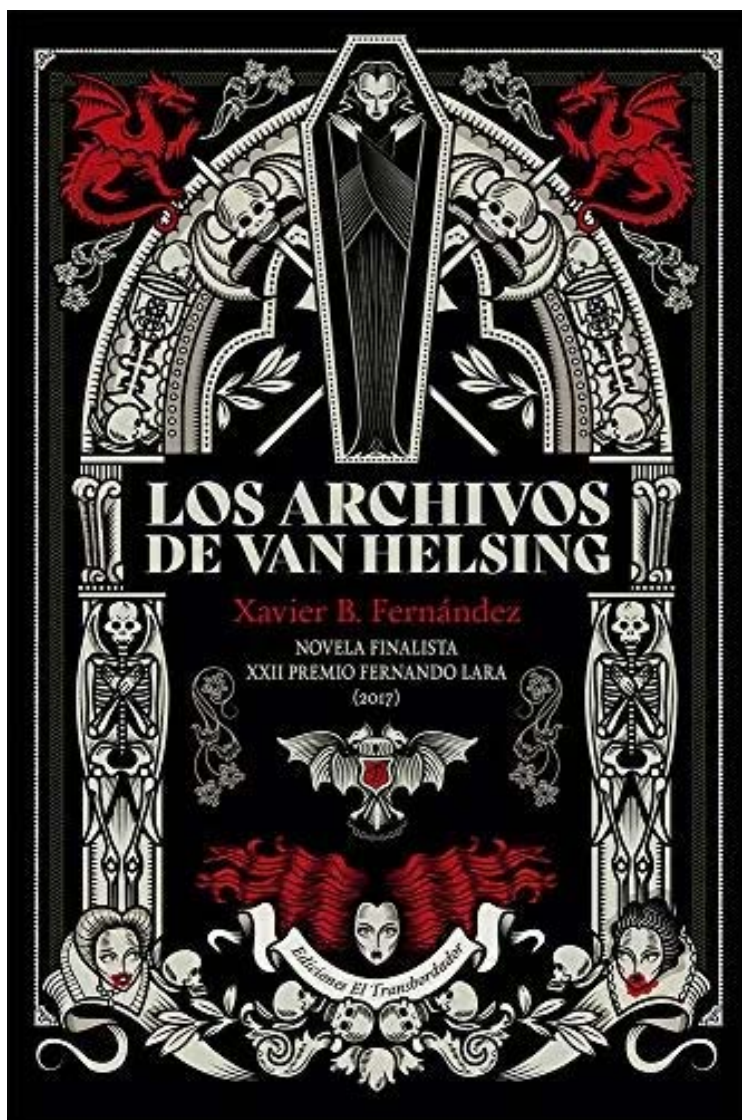
5 - **Minecraft: La isla**, de Max Brooks (Montena)



Minecraft: La isla. Novelas de Minecraft 1, de Max Brooks (Montena).

Giro de 180°: el videojuego se convirtió en la fuente de inspiración para el libro. La primera novela oficial de la licencia Minecraft fue esta: una suerte de Robinson Crusoe a tope de adrenalina. “Si estás solo, confundido y muerto de miedo, estás exactamente como estaba yo cuando llegué a la Isla. Por esto he dejado aquí este libro. Para que mi aventura te ayude con la tuya”. Imagínate despertarte en una playa, sola y rodeada de un mundo formado por bloques. Este es solo el principio de una ventura en la que el protagonista deberá enfrentarse a zombies, creepers, esqueletos u oleadas de lava entre otras muchas sorpresas.

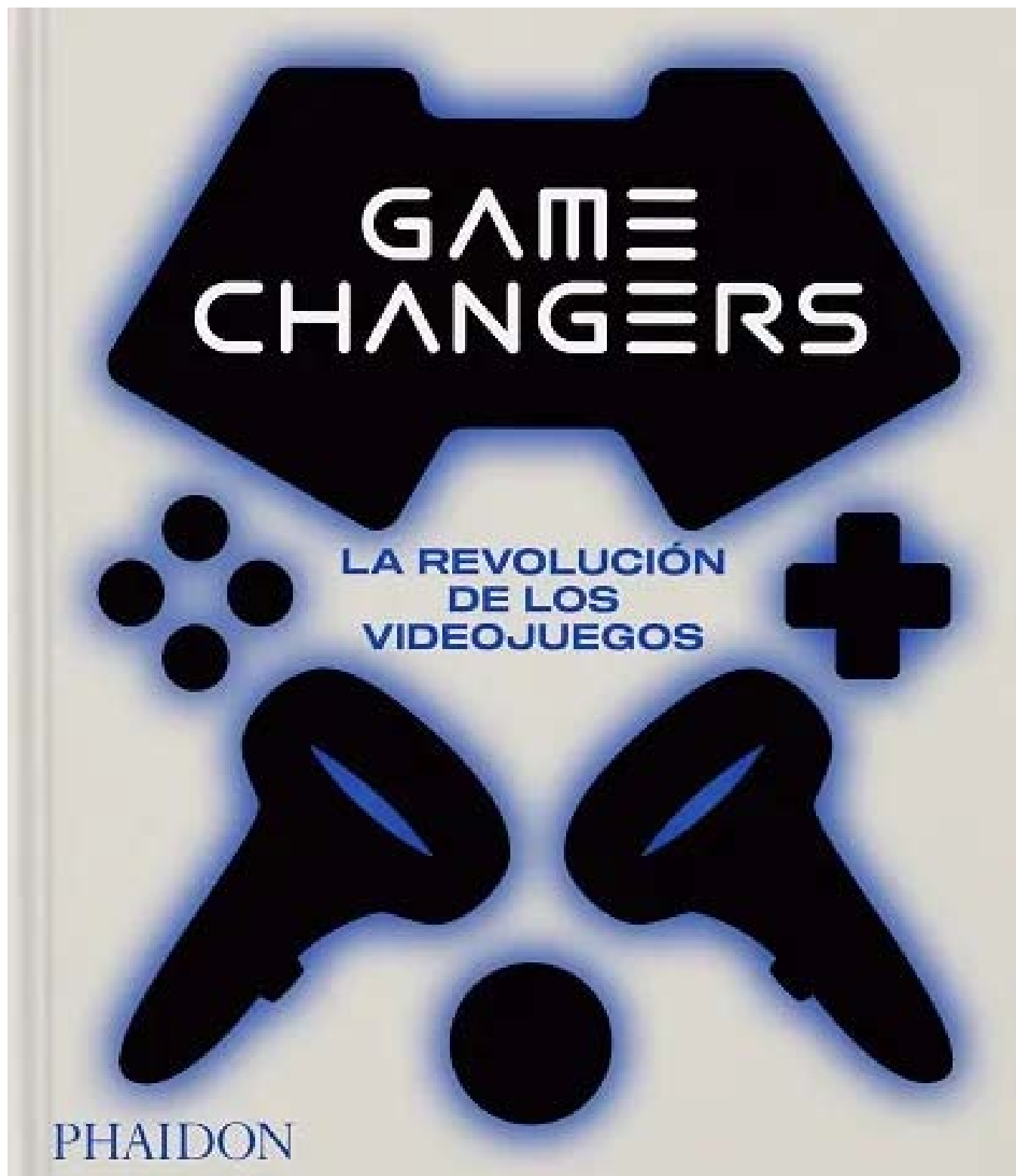
6- Los Archivos de Van Helsing, de Xavier Borràs Fernández (El transbordador)



Los Archivos de Van Helsing, de Xavier Borràs Fernández (El transbordador).

La saga de 15 títulos sobre el caza vampiros que comenzó en 2004, está basada en la película homónima, dirigida por Stephen Sommers, cuyo personaje principal a su vez estaba inspirado en el personaje de la novela *Drácula*, el doctor Abraham van Helsing. **Xavier Borràs Fernández consiguió quedar finalista en el Premio Fernando Lara 2017**, con esta novela que comienza con el padre Abraham Van Helsing, un anciano sacerdote jesuita descubriendo la existencia de un fondo documental que perteneció a su tío abuelo, el respetado teólogo. Mientras examina los diversos documentos que lo componen —cartas, diarios, memorándums—, el religioso va reconstruyendo la genealogía de su familia, la cual ha dedicado sus esfuerzos a luchar contra un hombre que, para vencer a la muerte, escogió convertirse en un demonio. Novela fantástica cargada de homenajes a los clásicos del género, desde el *Frankenstein*, de Mary Shelley, hasta *Los mitos de Cthulhu*, de Lovecraft; e histórica, cuya trama se extiende a lo largo de los últimos cinco siglos de la historia de Europa.

**7- Game Changers: La Revolución de los Videojuegos, varios autores
(Phaidon)**



Game Changers: La Revolución de los Videojuegos, varios autores (Phaidon). Phaidon

De la A a la Z, esta es sin duda la guía definitiva de los 300 juegos más icónicos del mundo de los últimos 70 años. La historia, de uno de los campos de diseño más importantes de nuestro tiempo, es por primera vez analizada, visualmente, a través de 300 entradas sobre juegos, consolas, creadores y

diseñadores. Desde *Nimrod*, un juego de tres en raya, de 1952; pasando por las creaciones en 2D, de la década de los 80; hasta el metaverso de realidad virtual, de 2023. El tomo está ilustrado con más de 700 imágenes. Un panel de expertos de la industria ha sido el responsable de esta selección. Además, presenta dos ensayos originales de Simon Parkin, autor y periodista galardonado, que escribe sobre videojuegos para *The New Yorker*: e India Block, subdirectora de la prestigiosa revista *Disengo*.

Esto te interesa:

[Las gamers que más saben de moda ya han pedido a los Reyes esta Xbox de Gucci](#)

[San Valentín para 'gamers': lo que une un videojuego que no lo separe el aburrimiento](#)

[¿Auriculares, teclados y accesorios de *gaming* para chicas? Sí, son más pequeños, con accesorios rosas y más caros](#)

Topics Libros

También le puede interesar

PLACERES

Los 7 libros que Reese Witherspoon quiere que leamos

Por Gema Hospido

PLACERES

Los 8 pasos del arte sueco para envejecer exuberantemente

Por Gema Hospido

PLACERES

Zen Cho, la escritora fantástica: “Vivir mi feminismo se basa, en gran medida, en el trabajo de mi esposo, que cuida a los niños y está muy involucrado en la administración del hogar”

Por Gema Hospido