



Game Changers. La historia de los videojuegos contada por Phaidon

ANTONIO ALBAÑIL

octubre 17, 2023

 LIBROS

Phaidon, Videojuegos

Comparte este posts en tus redes sociales

En *Game Changers: La revolución de los videojuegos*, Phaidon se ha servido de expertos y amantes de esta industria para reunir, con una visión retrospectiva e introspectiva, todo acerca de este campo artístico en constante crecimiento.

Grandes momentos de la historia del videojuego según Phaidon





—, un historial de momentos destacados, de *highlights*. A pesar de que **la industria de los videojuegos no sea tan longeva como otras, el hecho de estar ligada a las nuevas tecnologías y a su evolución vertiginosa le permite gozar de una historia salpicada de sucesos clave**. Y la editorial Phaidon ha recogido cada uno de ellos en su libro de catalogación *Game Changers: La revolución de los videojuegos*.



Game Changers. Phaidon





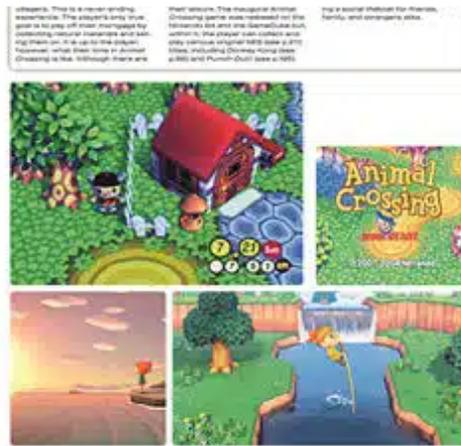
Game Changers. Phaidon

Desde los orígenes en descomunales ordenadores de posguerra de los años 50 hasta los potentes *smartphones* que hoy día guardamos en nuestros bolsillos. **De las recreativas abarrotadas de los 70 hasta las videoconsolas que en los 90 habitaron nuestros hogares, como la Nintendo 64.** A través de un prólogo de Simon Parkin e India Block, Phaidon nos introduce en un profundo entendimiento del sector del videojuego tanto para los principiantes más casuales como para los *gamers* más *hardcore*.





DISEÑO+ARQUITECTURA+CREACIÓN CONTEMPORÁNEA



Game Changers. Phaidon



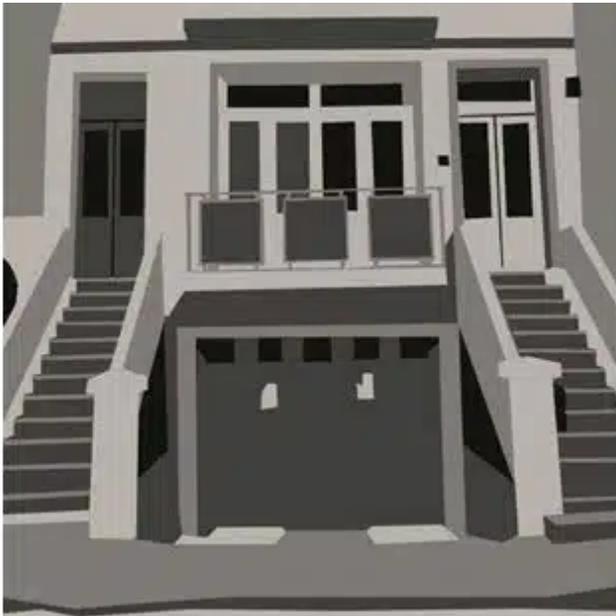
Game Changers. Phaidon

De los laboratorios a las recreativas. De las recreativas a los hogares

Es así como surgen nombres que llegaron a suponer un cambio en el paradigma, inspirando a las mentes creadoras a desafiar lo preestablecido, descubriendo nuevos caminos con los que avanzar al siguiente nivel. **En *Game Changers*, cada página es un rincón del salón de la fama de este medio, reuniendo en orden alfabético sellos tan legendarios como Atari**, la empresa norteamericana que popularizó las máquinas recreativas; PlayStation 2, la videoconsola más vendida del mundo; o Hideo Kojima, uno de los diseñadores más aclamados y visionarios de la actualidad.



Game Changers. Phaidon



Game Changers. Phaidon

Mediante una recopilación exhaustiva y llena de soportes visuales, podemos ir descubriendo una amplia variedad de títulos: iconos minimalistas como *Pong* o complejos hitos literarios y artísticos como *Disco Elysium*, uno de los mejores videojuegos en cuanto a narrativa se refiere. **También la aclamada trilogía *The Witcher*, que popularizó la saga de novelas de fantasía medieval de Andrzej Sapkowski;** o *Dark Souls*, que dio a luz a un nuevo subgénero de rol y acción caracterizado por una alta dificultad y ambientación de fantasía oscura. Además del simulador de vida que más huella ha dejado, como es el caso de *The Sims*.





Game Changers. Phaidon

Game Changers. Phaidon



La importancia de “guardar” el progreso



aunque relevante— de un campo creativo marcado por el ritmo acelerado del avance tecnológico. **A diferencia de otros territorios más analógicos como la literatura, los videojuegos están condenados a quedar anticuados con rapidez;** no tanto en sus ficciones, pero sí al referimos a su jugabilidad —véase la inclusión de la realidad virtual— y, sobre todo, a su apartado visual, que no deja de sorprender con sus matices cada vez más hiperrealistas y su progreso en técnicas de *motion capture*.

Game Changers. Phaidon

Game Changers. Phaidon





entrega de zombis de la franquicia *Resident Evil*. De ahí que salvar el pasado del olvido garantice también el futuro por una sencilla razón: facilitar la consulta de otras piezas, ideas y técnicas con las que retroalimentarse y dar forma a nuevas creaciones y, quizás con algo de suerte, también a nuevos *game changers*.

Game Changers. Phaidon

Game Changers. Phaidon

En este enlace puedes leer más sobre otros libros publicados por Phaidon.





Es un elemento de gran impacto para una determinada área de negocio.

¿Qué te ha parecido este contenido?

¡Haz clic en una estrella para puntuar!



Promedio de puntuación 5 / 5. Recuento de votos: 62

Antonio Albañil

Más artículos del mismo autor

PREVIOUS

Festival Flora 2023. Cómo salvar al mundo desde la intelig...





¿Por qué tu próxima casa se diseñará como un videojuego?





100 artistas emergentes son los protagonistas de Prime, el nuevo libro de Phaidon



Las personas y el planeta. El alegato de IKEA y Phaidon por la vida sostenible



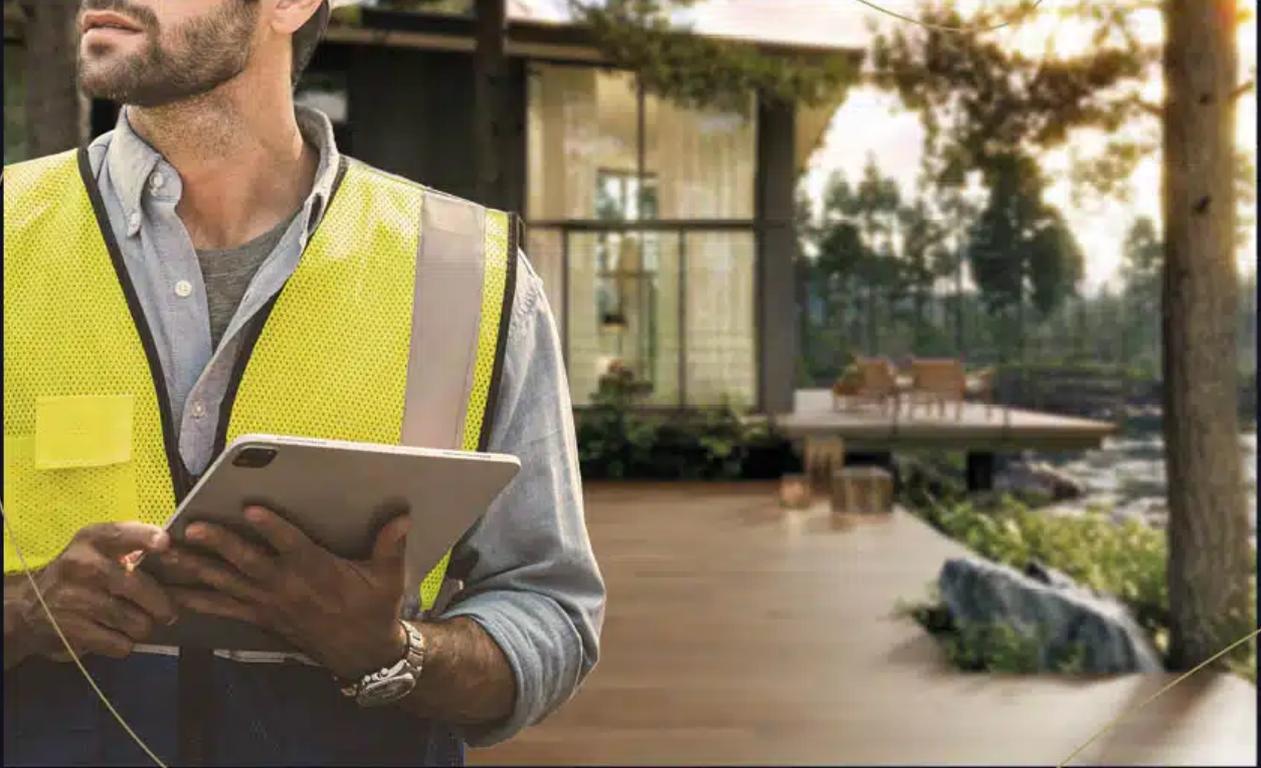
0 comentarios

Ordenar por **Los más antiguos**





PORCELANOSA *GRUPO*



Mucho más que
el área profesional
de PORCELANOSA Grupo.





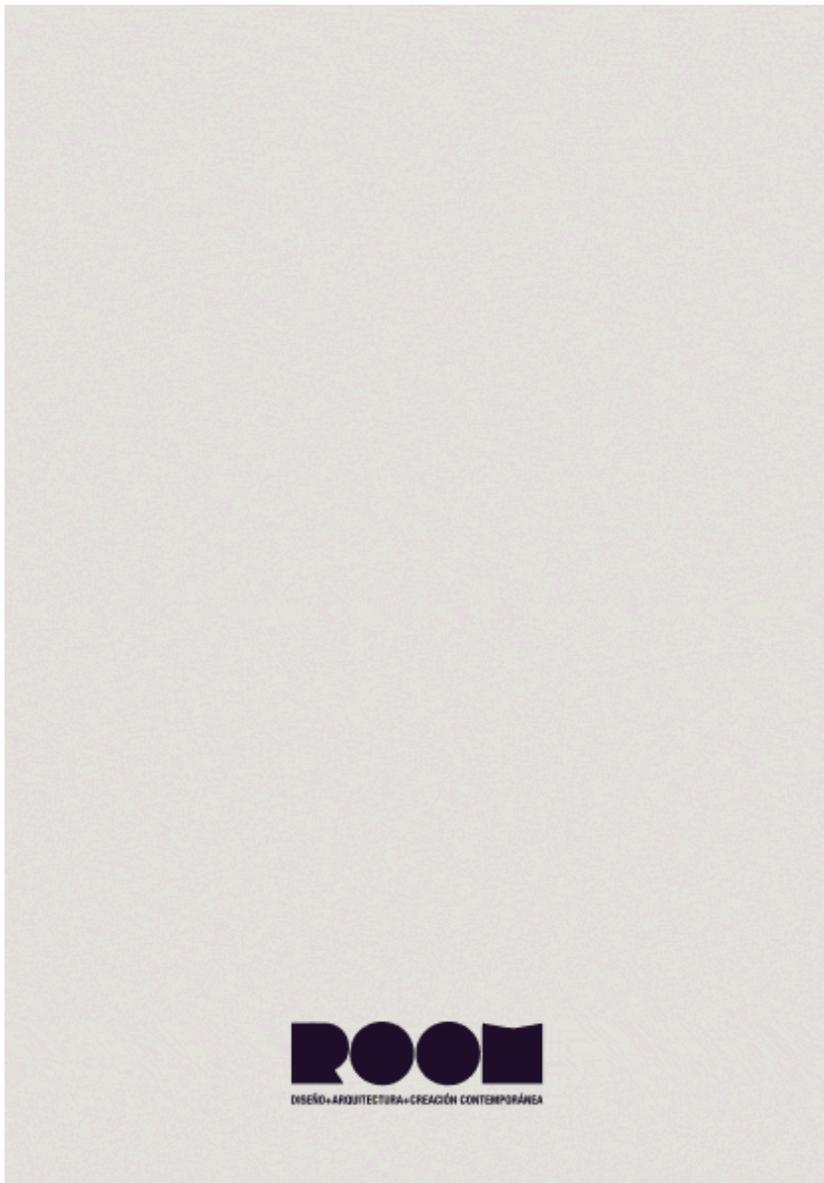
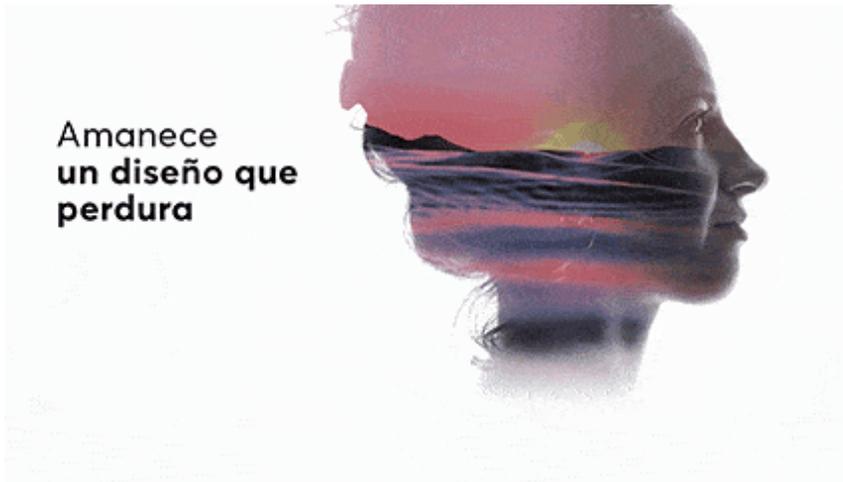
interihotel



Borra las quejas de tu lista de tareas con
Tork Soluciones para la Higiene en las Oficinas

[Más información](#)







Suscríbete a la newsletter y descárgate gratis el último informe de tendencias en cocinas

Área Hábitat _ 2023

El hábitat: un organismo vivo

Nombre *

Apellido

País

Sector profesional *

Email *

He leído y acepto la política de privacidad

DESCARGAR



El responsable de esta web es ROOM Magazine S.L. , cuya finalidad es el envío de información en temas relacionados con diseño,



[Privacidad](#) – [Cookies](#) – [Aviso legal](#)

© 2022 ROOM Magazine

[Redes Sociales](#)

[Equipo ROOM](#)

[Contacto](#)

[Mi cuenta](#)

