



Letras Pixeladas

Raul Garcia , Daniel del Olmo , Carlos Coronado (Illustrator) , Ferrán González (Editor)

[Download now](#)

[Read Online](#) 

Letras Pixeladas

Raul Garcia , Daniel del Olmo , Carlos Coronado (Illustrator) , Ferrán González (Editor)

Letras Pixeladas Raul Garcia , Daniel del Olmo , Carlos Coronado (Illustrator) , Ferrán González (Editor) Schopenhauer, H.G. Wells, Confucio, Flaubert, Gandhi... No son nombres habituales en un libro sobre videojuegos. Letras pixeladas (STAR-T Magazine Books, 2013) ha querido romper con el tópico de que los videojuegos son únicamente una opción de ocio, y para ello invita al lector a explorar nuevos puntos de vista en un completo ensayo que transgrede las barreras y clichés más habituales. Letras Pixeladas es (también) un libro para los amantes de los videojuegos, pero no es en absoluto un libro escrito exclusivamente para ellos.

En Letras pixeladas, Daniel del Olmo y Raúl García analizan aspectos como el proceso creativo, la estructura narrativa o los debates ético-morales de los videojuegos. En sus páginas conviven por igual el teatro, la literatura o la tecnología, pero también las libertades, la religión, las diferentes manera de entender el ocio...

Como si se tratara de una obra de teatro, Letras pixeladas está dividido en ocho ‘actos’ y 17 ‘escenas’. Siguiendo la estela marcada por Umberto Eco y su ya famoso Apocalípticos e integrados, por las páginas de Letras pixeladas desfilan personajes tan variopintos como Jeremy Soule (“el mejor compositor de música para videojuegos occidental”); Yoko Taro; Isao Takahata; Aric Wilmunder y otros muchos nombres vinculados al videojuego. Pero también otros muchos personajes, reales y ficticios, como Indiana Jones, el inventor del Donut, el director Robert Zemeckis o el escritor Michael Ende.

En conjunto, todos ellos dan vida al mundo del videojuego en sus múltiples perspectivas: la creativa, la lúdica o la narrativa, entre otras muchas. Y todo ello sin olvidar que el videojuego es, o puede ser, una creación artística contemporánea.

Letras Pixeladas Details

Date : Published June 28th 2013 by STAR-T Magazine Books (first published April 19th 2013)

ISBN :

Author : Raul Garcia , Daniel del Olmo , Carlos Coronado (Illustrator) , Ferrán González (Editor)

Format : Kindle Edition 254 pages

Genre :

 [Download Letras Pixeladas ...pdf](#)

 [Read Online Letras Pixeladas ...pdf](#)

Download and Read Free Online Letras Pixeladas Raul Garcia , Daniel del Olmo , Carlos Coronado (Illustrator) , Ferrán González (Editor)

From Reader Review Letras Pixeladas for online ebook

David says

Se trata de un libro de análisis de videojuegos. No son los típicos análisis orientados a la compra de juegos sino al análisis más profundo. Eso hace que esté cargado de spoilers y es posible que alguno decida saltarse capítulos de juegos que no ha jugado. Interesante, pero en mi opinión peca de ser algo pretencioso e innecesariamente reivindicativo.

Laura Luna says

Una lectura entretenida para los amantes de videojuegos a quienes nos gusta recordar grandes obras de su historia. Al principio del libro, el lector realiza un breve recorrido a través de la historia y la evolución de los videojuegos, que luego culminará en una recopilación de reseñas de juegos que han aportado un giro o han revolucionado dicho mundo. Para disfrutar de este libro al 100%, es recomendable haber jugado a los juegos reseñados.

Tal vez lo que he echado en falta en este libro es mayor profundización en la historia, que explorara otros aspectos en la creación y diseño de videojuegos, como documentación, narración, creación de personajes, inmersión del jugador, etc.

Andrés Jiménez cuenca says

Aproximadamente la mitad de los puntos del libro son interesantes, maduros y con una reflexión profunda detrás. La otra mitad, son más bien imbecilidades o verborrea sin ningún interés. Es especialmente curioso cómo analizan Journey.

Victor says

No se puede categorizar este libro como novela ni como una antología. Si acaso como un panfleto publicitario disfrazado de recopilación de reseñas o análisis de videojuegos que por un motivo u otro son o han sido famosos o transgresores. La mayoría de ellos son actuales de los últimos 2 o 3 años, aunque hay algún clásico con más de un lustro o incluso una década. Por poner un ejemplo nos encontramos con la saga Monkey Island, Portal, Ni No Kuni o Dark Souls entre más de una docena de ellos.

Diversos autores con diferente maestría analizan cada uno de los títulos e intentan mostrarte su punto de vista a través de un contexto histórico, a veces de historia política y otras de evolución dentro del género específico del videojuego o de las mecánicas de juego que utiliza.

La lectura se hace bastante amena con alguna excepción (hay alguno con un estilo excesivamente recargado) y se disfruta aún más si los juegos analizados o las referencias que se hacen (tanto de juegos como libros o películas) son conocidas por haberlas disfrutado personalmente o porque ya te habían llamado la atención

previamente.

La guinda final del último capítulo es una muy breve historia en primera persona de un desarrollador independiente de un videojuego español. Que cobra algo de interés no sólo porque cualquier fan con aspiraciones creativas se sentirá identificado por sus sueños, frustraciones y evolución, si no porque al ser bastante reciente también entra dentro de temas como el crowdfunding tan de moda.

La lecutra de uno de ellos sirvió para decantarme por su compra, así que puedo decir que como publicidad ha dado su fruto y como libro ha sido interesante su lectura.
