

UNA EDITORIAL CONTRA CORRIENTE

STAR-T MAGAZINE BOOKS

PUBLICAR LIBROS QUE HABLEN SOBRE VIDEOJUEGOS en la época que estamos atravesando suena casi heroico: la lectura en papel anda de capa caída y la temática no está muy extendida en nuestro país. Sin embargo, desde mayo del año pasado existe en Barcelona una editorial que se ha lanzado a la aventura, y la buena noticia es que su idea funciona. Hablamos de Star-T Magazine Books, una empresa que gira en torno a una sola persona, su director, Ferrán González: "es un proyecto casi personal. En un principio éramos tres integrantes, pero al final me he quedado yo solo".

→ **FERRÁN TIENE MUY CLARO LA ESCALA DE SU EDITORIAL.** "Yo ya sé que no hay un gran público", nos cuenta, "pero sí que hay un nicho de mercado, y dentro de él al menos los autores y yo estamos contentos". Aunque estudió diseño gráfico y ha trabajado en agencias de publicidad,

siempre le gustaron los juegos. El origen de Star-T fue una revista sobre el tema que no llegó a cuajar, y de ahí deriva la transición a la publicación de libros.

Su forma de trabajo pasa por tener una relación muy estrecha con los autores: "Nosotros hacemos coedición con el autor. La editorial no tiene mucho dinero, así que lo que hace es compartir; si el autor quiere más dinero, hace más inversión inicial. Es como una especie de trato entre los dos". Esta colaboración se amplía al formato, nos cuenta: "les doy carta para que hagan lo que quieran. Siempre se lanza en físico, y si quieren luego se saca el ebook". ¿Y quién puede publicar? "Quiero es que sean únicos. Busco experiencia personal sobre todo, saber qué reflexiones tienen sobre los videojuegos. Si veo que la narrativa es buena, podemos empezar a proyectarlo".



LA FORMA DE TRABAJO PAÑA POR UNA COLABORACIÓN ESTRECHA CON LOS AUTORES

LA COLECCIÓN... POR EL MOMENTO

UN LIBRO PASA SABER COMO HACER UN VIDEOJUEGO, o para saber como no hacerlo, según asegura S*T*A*R, su autor. Se trata de un ensayo que repasa los procedimientos, malas praxis y "triquiñuelas" que rodean la creación de juego independiente.

DANIEL DEL OLMO Y RAÚL GARCÍA recopilan en este volumen una serie de ensayos que reflexionan acerca de títulos como *Journey*, *Dark Souls*, *Darksiders* o *Portal*. Todo para ayudar al videojuego a posicionarse como una faceta cultural más.

LA LLAMADA EDAD DE ORO DEL SOFTWARE ESPAÑOL es el foco de este libro de Jaume Esteve, que en realidad se extiende en dos volúmenes. En este primero se repasa el período que va desde 1983 al 86, con juegos míticos como Sir Fred o Abu Simbel.

EL SEGUNDO VOLUMEN de Ocho Quilates se ocupa de los años entre 1987 y 1992. Por sus páginas desfilan títulos como *La Abadía del Crimen* y nombres como ERBE, Dinamic, Opera o Topo Soft. Llega hasta el final de esta etapa dorada, con la transición a los 16 bits.

