

GAMING NEWS

20XX

Año 1 - N° 1
Noviembre 2023

LA PLAYSTATION 3

¿Es retro o no?

GAMERCON

El evento del mes

ROCKET LEAGUE

El torneo de
Ronin Team

ANFUAR

Cómo comenzó, como se vé a futuro
y la promesa de no doxxearlo, en
la primera gran entrevista de 20XX con
uno de los streamers más reconocidos
de Paraguay.

STAFF

- Director General:

Juan Luis González (Jota)
@juanluispy

- Dirección Comercial:

Robin Girl
@robingirl02

- Socialmedia:

The Remorse
@the_remorseful

- Redacción / Edición:

MediaPromedia
@mediapromedia

20XX
GAMING NEWS
Año 1 / Número 1

- <https://20xxnoticias.com/>

- 20xxnoticias@gmail.com

INDICE

- Editorial
Pag. 4

- La Playstation 3, ¿es retro?
Pag 6

- Nota de Tapa
Pag 8

- Poster de la revista
Pag 10/11

- La Ronin Series Rocket League
Pag 12

- Cápsulas Geek
Pág 14

- El sorprendente éxito de FNAF
Pag 16

- Gamercon en Paseo La Galería
Pag 18

EDITORIAL

Columna completa en la Pag. 4.

El inicio de 20XX es un hito emocionante para el mundo geek paraguayo. Estamos aquí para servir como una fuente confiable de información y entretenimiento, así como un espacio donde la comunidad geek pueda conectarse y crecer.

LOS STREAMERS DE 20XX

MEDIA PROMEDIA



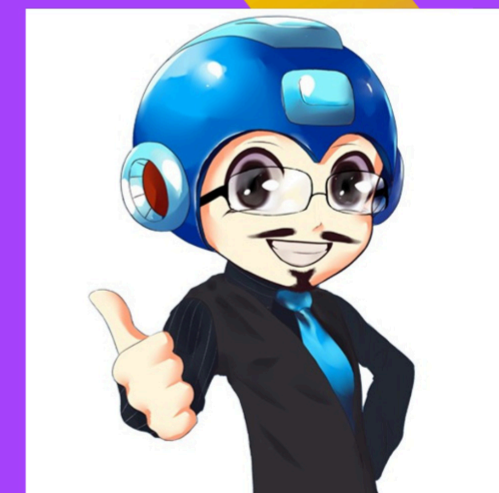
TWITCH.TV/MEDIAPROMEDIA

THE REMORSE



TWITCH.TV/THE_REMORSE

JOTAPY



TWITCH.TV/JOTAPY

GAMING NEWS

20XX

¡BIENVENIDOS AL EMOCIONANTE INICIO DE 20XX!

En medio de la era digital y la creciente expansión de la cultura geek en Paraguay, estamos encantados de dar la bienvenida a todos nuestros lectores y seguidores a la emocionante y esperada revista virtual 20XX. Con gran entusiasmo, anunciamos que nuestra página web ha arrancado a mediados de noviembre y la respuesta no podría haber sido más abrumadora. Desde el primer día, tanto la web como nuestras redes sociales han tenido una aceptación que superó todas nuestras expectativas.

El mundo geek paraguayo está en constante crecimiento, y en 20XX estamos comprometidos a ser el motor que impulse este fenómeno cultural a nuevas alturas. Sabemos que nuestros lectores son apasionados por el cine, los cómics, los videojuegos y la tecnología, y es precisamente esa pasión la que nos impulsa a ofrecer contenido de alta calidad y variado que se adapte a sus intereses.

La misión de 20XX es simple pero ambiciosa: no defraudaremos a nuestra audiencia. Nuestro equipo está comprometido con la excelencia en cada artículo, reseña, entrevista y reportaje que ofrecemos.

En 20XX, comprendemos que la cultura geek es diversa y evoluciona constantemente. Es por eso que cubriremos una amplia gama de temas, desde análisis en profundidad de las películas y series más recientes hasta la última tecnología en juegos y gadgets. Además, nuestra sección de noticias mantendrá a nuestros seguidores al tanto de las novedades y eventos más relevantes del mundo geek, tanto a nivel local como internacional.

Una de las fortalezas de 20XX es la pasión y el compromiso de nuestro equipo editorial. Y además, la revista virtual 20XX es una plataforma inclusiva. Queremos dar voz a los fanáticos de los cómics locales hasta los amantes de los juegos de rol y los cosplayers. Nuestra sección de colaboradores estará abierta a todos aquellos que deseen compartir sus ideas y perspectivas.

La revista 20XX es más que una publicación, es una comunidad. Nuestra presencia en las redes sociales no solo será una extensión de la revista, sino un lugar donde los seguidores puedan interactuar, debatir y compartir su amor por la cultura geek.

En resumen, el inicio de 20XX es un hito emocionante para el mundo geek paraguayo. Estamos aquí para servir como una fuente confiable de información y entretenimiento, así como un espacio donde la comunidad geek pueda conectarse y crecer. No defraudaremos a nuestros lectores y pondremos empeño en todo lo que hagamos. Esperamos emocionados que se unan a nosotros en esta apasionante aventura y que disfruten de lo que 20XX tiene para ofrecer. El futuro es geek, ¡y 20XX está listo para liderarlo!

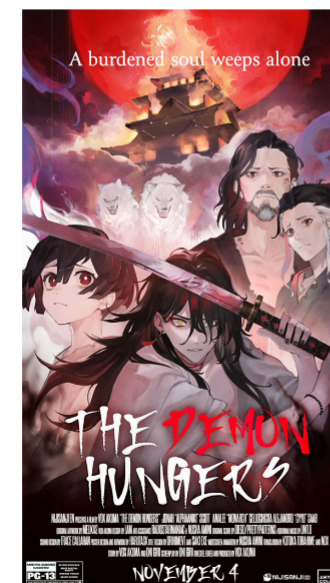


NIJISANJI EN PRESENTA LA PELÍCULA DE VOX AKUMA: “THE DEMON HUNGERS



El público ya puede sumergirse en una experiencia única con el estreno de “THE DEMON HUNGERS», una película dirigida, editada y producida por Vox Akuma, una destacada figura en NIJISANJI EN y Frontman de Luxiem. Con una duración estimada de 50 minutos.

La historia de “THE DEMON HUNGERS» se desarrolla en el año 1616, tras la destrucción del castillo y clan de Vox Akuma a manos de Tokugawa Iyasu. Herido y desolado, Vox Akuma se refugia en una cueva junto al mar. Sin embargo, su tranquilidad se ve perturbada por un hambre voraz que lo obliga a emprender un camino oscuro.



El guion de la película está a cargo de Oni Giri, mientras que la ilustración corre a cargo de Melikitinas, conocida por su talento en el ámbito de las artes visuales. El elenco de “THE DEMON HUNGERS» está compuesto por talentosos actores de voz. Jonah Scott, también conocido como Alpha Aniki, interpreta el papel del Padre, mientras que AmaLee da vida a la Madre y Cellochicita al Hijo. Además, Alejandro Saab, conocido como CYYU, y Jonah Scott interpretan a los Lobos, personajes clave en la trama.

“THE DEMON HUNGERS» promete ser una experiencia audiovisual emocionante que transportará al espectador a un mundo de misterio y oscuridad. La película representa un hito importante en el crecimiento de Vox Akuma y su capacidad para narrar historias impactantes.

LA PLAYSTATION 3, ¿ES RETRO O NO?



EL LABORATORIO DEL DR. LIGHT

La PlayStation 3, conocida cariñosamente como PS3, es un tema de debate, ahora, en 2023: ¿es retro o no? La respuesta no es tan simple como parece, y hay argumentos válidos tanto a favor como en contra de esta clasificación.

Entonces; considerando que esta discusión ya es larga y tendida exploraremos los pros y contras de ambas perspectivas.

El lente retro:

- Biblioteca rica y variada.
- Descontinuación y colección.
- Estilo y diseño icónico.

La perspectiva no retro:

- No es lo suficientemente antigua.
- Tecnología más actual (la última, versión 4.90, data de febrero del 2023)
- La PS4 y la PS5:

El enigma retro de la PS3:

Una línea borrosa: Retro para algunos, no para otros. Para muchos jugadores más jóvenes, la PS3 puede ser considerada retro debido a su diseño y biblioteca de juegos clásicos, mientras que para aquellos que crecieron con consolas más antiguas, la PS3 aún puede parecer moderna.

En última instancia, lo que importa es el disfrute: Sea cual sea la etiqueta que le apliquemos, la PS3 sigue siendo una plataforma de entretenimiento que ofrece horas de diversión, ya sea como una consola retro o como una máquina de juegos antiguos. Lo que realmente importa es la experiencia que brinda a los jugadores, independientemente de cómo la clasifiquemos en retrospectiva. En última instancia, la verdadera pregunta es si aún disfrutas de los títulos de la PS3, sin importar la etiqueta que le pongamos.

Veredicto: Retro con un Toque Moderno

La PlayStation 3 se encuentra en una encrucijada entre la nostalgia y la obsolescencia. Aunque su legado es innegable y su biblioteca de juegos impresionante, su limitada potencia tecnológica y conectividad la alejan de ser una consola completamente moderna.

En última instancia, la PS3 es una joya de la historia de los videojuegos que merece su lugar en el panteón de las consolas, pero su identidad retro es un híbrido que fusiona la antigüedad con elementos modernos.

MARVEL'S SPIDER-MAN 2 ARRASA CON 2.5 MILLONES DE COPIAS VENDIDAS EN 24 HORAS



El nuevo juego de Spidey se ha alzado como un fenómeno al registrar más de 2.5 millones de copias vendidas en sus primeras 24 horas.

Esta impresionante hazaña ha generado un revuelo entre los fans de Spidey y la comunidad de jugadores en general, quienes han demostrado una pasión sin igual por esta aclamada franquicia.

Este logro sobresaliente es testimonio del amor y el entusiasmo que los jugadores tienen por el universo de Spider-Man y la dedicación que Insomniac Games ha puesto en la creación de este título. El equipo detrás del juego ha trabajado incansablemente para ofrecer una experiencia que captura a la perfección la esencia del superhéroe favorito de todos.

Los 2.5 millones de copias vendidas en las primeras 24 horas establecen un nuevo récord en la historia de PlayStation, lo que demuestra la sólida demanda de juegos de alta calidad y experiencias inmersivas. La noticia ha sido recibida con una oleada de emoción en las redes sociales, con miles de jugadores compartiendo sus impresiones y éxitos en el juego.

PlayStation Latam ha expresado su agradecimiento a la comunidad de jugadores por hacer de este lanzamiento un verdadero evento. La compañía ha prometido seguir brindando contenido adicional y actualizaciones para mantener a los jugadores comprometidos y emocionados.

ANFUAR: TRAYECTORIA, STREAMING Y LA IMPORTANCIA DE LA COMUNIDAD

ENTREVISTA: MediaPromedia
COMPILACIÓN Y REDACCIÓN: Jota
Fotos: Gentileza - Anfuar

Anfuar, el carismático streamer paraguayo, abrió las puertas de su mundo en una entrevista para 20XX. Con humor y franqueza, "Anfu" compartió su experiencia en el mundo del streaming, desde sus inicios hasta su amor por los juegos y la interacción con su comunidad.

Un comienzo inesperado:

Anfuar comenzó su viaje en el streaming de una manera inusual, cuando Elessar (su dupla en Javorai Geek) le propuso la idea mientras jugaban Dying Light, aproximadamente 9 años.

En ese momento, Anfuar no imaginaba lo lejos que llegaría en el mundo del streaming. Su respuesta a la sugerencia fue simple: "¿Por qué no...? (guiño guiño)". Este comienzo inusual marcó el inicio de una carrera que lo llevaría a convertirse en una de las figuras más reconocidas del streaming paraguayo.

Sin reglas fijas:

Anfuar destaca que no hay reglas fijas para el éxito en el mundo del streaming. En su opinión, el streaming no es una fórmula mágica para volverse famoso de la noche a la mañana. Si bien muchos aspirantes a streamers pueden pensar que el camino está pavimentado, la realidad es bastante diferente.

Anfu enfatiza que el éxito en el streaming requiere constancia, paciencia y evolución constante. No hay garantías, y el camino hacia el éxito es único para cada persona.

La Importancia del Sonido:

Uno de los consejos más valiosos que Anfu ofrece a los nuevos streamers es la importancia del sonido de alta calidad. Asegura que tener un buen sonido



es esencial para atraer y retener a la audiencia.

Mientras que una cámara de alta calidad puede ser un activo, Anfuar sostiene que la calidad del audio debe ser la prioridad número uno para los streamers que desean destacar.

El Arte de Mantener la Audiencia Enganchada:

Anfu tiene un enfoque único para mantener a su audiencia entretenida. Su regla principal es no hablar mal de nadie y siempre responder a preguntas y comentarios significativos en el chat.

Considera que interactuar con su comunidad es una de las claves de su éxito. Aunque la polémica a veces atrae a la audiencia, Anfuar prefiere mantener un ambiente positivo y respetuoso.

El Desafío de Equilibrar la Vida Personal y el Streaming:

Anfuar reconoce que el streaming puede ser un trabajo que consume mucho tiempo y complica la vida social y personal. Sin embargo, ha aprendido a encontrar un equilibrio. Comparte que hoy en día, el streaming es una vía para conectarse con su audiencia y no una restricción rígida en su vida.

Señala que es importante ser realista sobre el impacto del streaming en la vida personal y encontrar un equilibrio adecuado.

La Evolución del Streaming:

Anfuar tiene una visión interesante sobre el futuro del streaming. Sostiene que su papel como streamer pionero en Paraguay ha llegado a su fin, y es hora de que surjan nuevos talentos que continúen impulsando la plataforma.

Considera que el streaming seguirá evolucionando, y la clave es encontrar formas creativas de expandir y crecer en otras plataformas antes de llevar a la audiencia a Twitch.

Conclusión:

La entrevista con Anfuar nos brinda una visión única del mundo del streaming desde la perspectiva de un veterano. Su enfoque en la constancia, la evolución y la importancia del sonido es valioso para aquellos que desean incursionar en el emocionante mundo del

Fibra óptica personal



RONIN TEAM SE CORONA CAMPEÓN EN UNA EMOCIONANTE SERIES DE ROCKET LEAGUE



El team paraguayo Ronin Team realizó su torneo de Rocket League este sábado 21 y domingo 22 de octubre, con un total de 10 equipos que buscan el primer lugar, al mejor de 3 juegos.

En la final, en el último juego, se vió un enfrentamiento emocionante con ataques sucesivos en ambas direcciones. GizzalovezPizza anotó el primer gol del Game 5 a favor de T3F a los 60 segundos. Maxi empató el marcador para Ronin 45 segundos después.

El juego se jugó principalmente en el centro del campo, con una defensa férrea y continuos intentos de anotación. Patillx logró un gol crucial, poniendo a Ronin por delante a 1 minuto y 44 segundos del final. Con un marcador de 3-2, Ronin Team ganó el emocionante juego y se coronó campeón de la Ronin Series Rocket League.

Ronin Team vs Kurupí, T3F versus TIMBO; fueron los protagonistas de los matches finales

El primer lugar se llevó 700.000Gs, mientras que el segundo lugar ganó 300.000Gs. El goleador del torneo tuvo como premio un Rocket League Pass. 10 equipos fueron los inscriptos en este torneo.

Los dark matches, que no fueron transmitidos: Mbeyú vs Los Mykuré con victoria del primero, Kurupí vs Sanjo DC con victoria de Kurupí; y Mbeyú vs Ronin Team, con victoria del segundo.

Ganador del Match y Campeón de la Ronin Series Rocket League: Ronin Team

Segundo Lugar: T3F

Además, el premio al Goleador del Torneo se otorgó a Rafaelveca, quien demostró su destreza en el campo con un impresionante total de 13 goles.

LATAM YA TIENE A SUS REPRESENTANTES PARA LOS WORLDS DE TFT



En una serie de intensas partidas, se definieron los tres campeones que llevarán el orgullo de Latinoamérica al Campeonato Mundial de Teamfight Tactics.

Los clasificados que competirán en el Campeonato "Runaterra Reforjada" son:

ISG Maikel – Chile
OK Altenahue – Argentina
TexSummers – Argentina

Del 3 al 5 de noviembre, estos valientes representantes se enfrentarán en un evento que promete ser épico.

Los jugadores que participaron en esta emocionante competencia, fueron:

- Ariazz, OK Altenahue, Texsummers, ISG CHECHE, y OK BLACK SHEEP de Argentina
- ISG Maikel y LAHARL de Chile
- MK Deleted de Perú

Mesa 1: En la primera partida, OK Altenahue se destacó con una poderosa composición de Fulminador 4 / Matón 4 con RekSai como su carry. MK Deleted y su compo de Aguasturbias / Shurima lograron el segundo puesto.

Mesa 2: ISG Maikel se llevó la segunda partida con una impresionante composición de Demacia 9, dejando a Ariazz atrás, quien apostó por una composición SIN SINERGIAS y un Aphelios 3.

Mesa 3: Altenahue nuevamente se ubicó en la primera posición con Mordekaiser Fulminadores, venciendo a ISG Maikel y su mesa de Jarvan Shurimano.

Mesa 4: En una reñida ronda final, Maikel se impuso ante CheChe con una composición de Matones/Vacío, remontando una difícil situación.

Mesa 5: En un emocionante duelo de sinergias al nivel 9, Texsummers ganó con 9 Demacianos, mientras que OK Black Sheep, con sus 9 shurimanos, quedó en segundo lugar.

Mesa 6 (Final): En esta última partida, Texsummers sorprendió al llevarse su segundo top 1 consecutivo, arrebatando el tercer pasaje para el Campeonato Mundial a Ariazz.



Matthew Perry, conocido por su icónico papel de Chandler Bing en la serie 'Friends', ha fallecido ahogado, según informó TMZ.

Fuentes de las autoridades citadas por el tabloide estadounidense han revelado que el actor fue encontrado en una residencia en Los Ángeles el sábado, aparentemente víctima de un ahogamiento.

Los servicios de emergencia respondieron a una llamada por un paro cardíaco, pero el incidente ocurrió en circunstancias aún no especificadas en la propiedad.

Con actuaciones estelares y teniendo como desarrolladores de la serie a los creadores de Westworld, la llegada de la serie de la popular franquicia distópica a Prime Video es un evento imprescindible para los fans.

La anticipación y la emoción crecen a medida que se acerca el lanzamiento de la tan esperada serie de televisión de Fallout, programada para aterrizar en nuestras pantallas en abril del próximo año.



A partir del 20 de noviembre, se implementará un sistema de nombre único que abarcará todos los juegos de Riot Games.

El proceso de cambio es sencillo: Para personalizar tu nuevo Riot ID, dirígete a riotgames.com, inicia sesión y navega a la sección de configuración. Ahí, encontrarás un botón dedicado al Riot ID.

Tendrás la oportunidad de elegir tu ID y un lema sin costo alguno.



El icónico grupo de pop-punk, blink-182, ha lanzado su esperado álbum "ONE MORE TIME..." y los fanáticos no podrían estar más emocionados.

Este álbum marca el regreso de la formación clásica de la banda, con Mark Hoppus en el bajo y voz, Tom DeLonge en la guitarra y voz, y Travis Barker en la batería. El álbum puede ser adquirido en



El creador de Super Smash Bros., Masahiro Sakurai, ha entregado su veredicto sobre dos títulos gigantes en el mundo de los videojuegos, Super Mario Bros. Wonder y Spider-Man 2.

Sakurai declaró: "Creo que ambos son obras maestras que puedo recomendar a cualquiera. Los nuevos juegos son increíbles y agradezco que los hayan creado".

Una fuente en X insinuó que el amado mapa original de Fortnite, conocido como "Chapter 1 Season 5", podría estar en camino de hacer un regreso triunfal.

Esta revelación se produjo luego de que Fortnite enviara un enigmático adelanto a destacados creadores de contenido, generando un frenesí de especulaciones y emociones entre los seguidores del popular juego.



DE PREJUICIOS A FENÓMENO: EL SORPRENDENTE ÉXITO DE FIVE NIGHTS AT FREDDY'S

THE REMOVED PT

Fnaf (como el resto de juegos que salieron en su época) no llamó mi atención en su momento, de lo poco que recuerdo (y con mis prejuicios a flor de piel a principios de mis 20s) pensaba que era un juego con formula resultona, que explotaba la fórmula que Slenderman había perfeccionado unos años atrás y que, claramente, estaba hecho para un público más joven, en específico, para los niños que entraban a hacer el relevo generacional de turno y quienes eran principales seguidores de la nueva camada de YouTubers de la época: elrubius, Willyrex, Vegetta777 entre otros.

Quién me diría a mí que 10 años más tarde, la película de Five Nights at Freddy's estaría camino en su primera semana en cartelera a ser la película más taquillera de la historia del cine de terror.

Seamos honestos, creo que casi nadie se esperaba semejante acontecimiento. y digo casi porque los que siempre estuvieron ahí fueron, en efecto, los fans más acérrimos de la franquicia y eso me dio algo en que pensar: ¿Será que los críticos, ya sean profesionales o, como yo, un Juan Pérez (no es mi nombre real) en su casa, ¿no siempre tenemos la razón? Y la verdad es que no, para sorpresa de nadie, pocas veces hay verdades irrefutables y hasta esas verdades el universo se encarga de desmentirlas rompiendo una que otra ley de la termodinámica.

Pero hablando de la película en sí, es una resultona, que no explota la fórmula de los videojuegos porque (intuyo) no es algo que vaya a asustar a su público objetivo que calculo que ya estará rondando mi cuarta, sino más bien, aprovecha el universo que Scott Cawthon creó a través de estos 10 años y sabe dosificar de una manera genial la información que quiere entregar y haciendo gala de lo que caracteriza a la franquicia: la participación del público.

Si nos ponemos a pensar, la gran mayoría de productos/obras las cuales tienen las críticas más duras suelen ser las que por sí solas no se suelen mantener del todo de pie sin ayuda, como ejemplos puedo hablar de, bueno, la mayoría de streamers, quienes pueden tener todo el potencial para comerse el mundo, pero como no tienen una audiencia que los respalde, pues, probablemente ni tú ni yo vayamos a conocer de ellos.

Y creo que en su momento pasó lo mismo con FNAF, era un juego sencillo pero que logró captar la atención de la audiencia correcta, un público que vivía y respiraba novelas en Wattpad y fue eso lo que lo impulsó a convertirse en una de las franquicias más queridas y recordadas de los últimos 13 años.

Y ellos no necesitaron a un crítico para saberlo.

Vamos a otro ejemplo: Minecraft.

En su momento era el juego tildado como el "juego para niños rata" y que solo era algo que los más pequeños podrían llegar a disfrutar, 10 años más tarde es el juego más vendido de la historia.

Y eso pienso que nos demuestra (o me lo confirma, en mi caso) que los críticos no tienen la razón, la tienes tú, si a ti te gusta algo, probablemente exista alguien más en la tierra que también le guste y quizás, con suerte, eso mismo sea el puntapié inicial que haga que tu cosa favorita sea querida y valorada por muchos, no lo que diga un crítico ni la puntuación que le ponga en rotten tomatoes.

Y por si no quedó claro.

La peli ta wena.

LECTOR DE DISCOS DE PS5 REQUIERE EMPAREJAMIENTO ONLINE



El lector de discos extraíble de la nueva "PS5 Slim" requiere un sistema de registro que podría estar vinculado a DMCA.

El lanzamiento de la "PS5 Slim" establece el precedente del primer hardware externo para lectura de discos que lanza PlayStation, a manera de dar soporte al cada vez más escaso número de jugadores que optan por adquirir sus juegos en formato físico.

Pero los jugadores que quieran usar su lector de discos de PS5 offline primero deben realizar un chequeo obligatorio para "emparejar" el lector de discos con una consola en específico.

De acuerdo al sitio de noticias de Call of Duty "news site "CharlieIntel", que posteó imágenes tempranas del empaquetado de una nueva edición de la PS5 Slim, que incluye el lector externo de discos y una copia de Call of Duty: Modern Warfare 3. El paquete incluye un pequeño aviso notificando a los jugadores que "Se requiere de una conexión a internet para emparejar el Lector de Discos y la PS5"

El extraño requerimiento podría ser parte de los intentos de Sony para asegurarse de que sólo equipo autorizado pueda conectarse a su hardware (previniendo la conexión e quipos modificados o genéricos que pueda de-criptar los datos en los discos de PS5, por ejemplo).

¿QUERÉS ANUNCIAR CON NOSOTROS?

¡Envíanos un correo a elbuhosocialmedia@gmail.com
y nos pondremos en contacto!

LA GAMERCON SE CELEBRÓ EN PASEO LA GALERÍA CON CIENTOS DE PARTICIPANTES

Imagen de: <https://www.instagram.com/gamerconlat>



En el marco del Tigo Campus Party, se celebró la Gamercon, evento de gaming con torneos y actividades.

Este sábado 28 y domingo 29 de setiembre se celebró en Paseo La Galería la "Gamercon", un evento de temática gamer en el marco del Tigo Campus Party. Con torneos de shooters, todo un sector dedicado exclusivamente al mobile gaming, concurso de cosplays, y varios divertimentos.

Cientos de personas pasaron por el evento, ya sea para experimentar con las máquinas de arcade retro instaladas junto a la entrada, o para presenciar el puesto de periféricos de Nissei.

Además de espacios dedicados para las fotografías a cosplayers, y lugares para distenderse, se realizaron torneos varios. Y si bien el de Valorant movió una gran cantidad de fanáticos, cada grupo alentando a su respectivo equipo predilecto, tuvo particular presencia la organización de "Mokete Gaming Py" que juntó a varias comunidades de juegos de pelea en una seguidilla de torneos, compuestos por Super Smash Brothers, Street Fighter 6, Mortal Kombat 1, y Tekken 7.



Las ligeras máquinas de arcade emulaban la sensación retro de jugar Ultimate Mortal Kombat 3, Street Fighter Alpha 3, y Metal Slug, entre otros



Cosplays de de los personajes de Mortal Kombat: Mileena, Liu Kang, y Skarlet respectivamente.

Una amplia concurrencia de personalidades de la web, equipos competitivos, aficionados del cosplay, y jugadores tanto casuales como no tan casuales, conformaron el público al que está dirigido el evento, poniendo en evidencia no solo la explosión de experiencias que se pueden compartir en este ámbito, y el impacto de la industria, sino que también la necesidad de varios el público asistente a poder hacer más.

Entre comentarios que se pudieron recolectar de participantes, se podía recoger simplemente alegría, pero también peticiones de poder tener más espacio, más promoción, más tiempo, más actividades, y todo lo que conlleva la emoción de quienes en contadas oportunidades tienen una ocasión tan particular de poder conectar presencialmente y en tal magnitud con el resto de la comunidad. Comunidad que, ahora más que nunca, trasciende lo virtual.

El evento se llevó a cabo de 10:00 a 21:00 horas, y en los torneos se realizaron entrega de premios de entre \$700 a \$1000, entre participantes individuales, y equipos competitivos. De la misma manera también se dieron premios para los participantes del concurso de cosplays, y hasta una cabina con "trivia gamer" de mano de Trident, con premios de temática de la marca auspiciante.

Ya anunciaba Ricardo Ramírez, del área de Eventos de Tigo Paraguay, que iban a "tener a toda la comunidad gamer en un solo lugar", y que "es una comunidad que crece cada vez más y más con el pasar de los años». Quedó bastante demostrado en lo que se pudo vivir en el fin de semana. Las atracciones no se limitaron sólo a los torneos sino a la celebración misma de la comunidad gamer de todas las edades, a través de presencia de últimos lanzamientos, y clásicos que trascienden el tiempo.



*Esta revista es virtual y es gratuita.
Buscando unir a todos en el mundo
gamer y geek en una comunidad,
donde sigamos creciendo.*

Nos ayudás, compartiendo la revista.

Gracias por leer y, nos vemos en diciembre!

Año 1 - Num. 1 | Noviembre 2023

GAMING NEWS

20XX