

Año 1 - Nº 2
Diciembre 2023

GAMING NEWS

20XX



ALTENAHUE

El Top 8 de los Worlds de TFT, desde Argentina, nos ofrece una visión única de su trayectoria

CHAU, OMEGLE

Popular sitio, cerró

LOS GAME AWARDS

Baldur's Gate: GOTY

CURSED SILENCE

Juego paraguayo

STAFF

- Editor en Jefe:

Jota

Ig: @juanluispy

- Dirección Comercial:

Robin Girl

Ig: @robingirl02

- Socialmedia:

The Remorse

X: @the_remorseful

- Redacción / Edición:

MediaPromedia

Ig: @mediapromedia

INDICE

- Editorial

Pag. 4

- Cápsulas Geek

Pag. 7

- Costo de plataformas de streaming

Pag. 8

- Nota de Tapa

Pag. 10

- Streamers de Paraguay

Pag. 13

- Columna: The Remorse Pit

Pag. 16

- Entrevista - Cursed Silence

Pag. 18

- Baldur's Gate: GOTY 2023

Pag. 20



Año 1 / Número 2

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

- 20xxnoticias@gmail.com



EDITORIAL

Columna completa en la Pag. 4.

El conflicto de pagos en plataformas de streaming como Twitch y Youtube es otro desafío

que requiere atención inmediata.

Los creadores de contenido invierten tiempo y esfuerzo significativos

para producir material de calidad,

pero a menudo se enfrentan a disputas y demoras en los pagos.

GAMING NEWS



***¿QUERÉS ANUNCIAR
CON NOSOTROS?***

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

NECESITAMOS DESBLOQUEAR OPORTUNIDADES DIGITALES CON LEYES

En la era digital, donde las fronteras se desvanecen ante la conectividad global, los paraguayos se encuentran frente a una encrucijada emocionante y desafiante. Plataformas como PayPal, Twitch y Youtube han brindado oportunidades sin precedentes para la profesionalización de labores dirigidas al extranjero, pero para que esta revolución sea completa, es imperativo abordar las cuestiones legales que rodean la recepción de ingresos en Paraguay.

El papel de PayPal como facilitador de transacciones internacionales es innegable. Sin embargo, la falta de una regulación clara en Paraguay respecto a la recepción de fondos a través de esta plataforma puede convertirse en un obstáculo para aquellos que buscan expandir sus horizontes profesionales. Es esencial que se establezcan y aprueben las regulaciones necesarias para asegurar un entorno legal claro y seguro, fomentando así la confianza tanto de quienes envían como de quienes reciben pagos.

La profesionalización de actividades dirigidas al extranjero no solo implica el desarrollo de habilidades y la creación de contenido atractivo, sino también la gestión responsable de los aspectos financieros y legales. La creación de un marco legal sólido para las transacciones digitales contribuirá a la transparencia y a la prevención de posibles malentendidos entre los usuarios y las autoridades.

El conflicto de pagos en plataformas de streaming como Twitch y Youtube es otro desafío que requiere atención inmediata. Los creadores de contenido invierten tiempo y esfuerzo significativos para producir material de calidad, pero a menudo se enfrentan a disputas y demoras en los pagos. Es esencial que estas plataformas revisen y optimicen sus procesos de pago, estableciendo mecanismos eficientes de resolución de disputas y comunicación directa con los creadores.

La falta de claridad en los criterios de monetización y la opacidad en los algoritmos de distribución de ingresos son problemas que afectan a creadores en todo el mundo. La solución a estos conflictos no solo beneficiará a los individuos que dependen de estas plataformas para su sustento, sino que también fortalecerá la reputación y la confianza en estas gigantes digitales.

Paraguay tiene la oportunidad de destacarse en la economía digital global, pero para hacerlo, es fundamental abordar estas cuestiones pendientes. Al generar y aprobar las regulaciones necesarias para la recepción de fondos a través de PayPal y al resolver los conflictos de pagos en plataformas de streaming, nuestro país no solo impulsará la profesionalización de labores dirigidas al extranjero, sino que también sentará las bases para una participación exitosa en la economía digital del siglo XXI. Es hora de desbloquear las oportunidades digitales y permitir que los talentos paraguayos brillen en el escenario global.



GTA VI: ¡EL TRAILER QUE ROMPE INTERNET!



¡Rockstar desató el caos con el trailer de GTA VI, ¡leaks y récords por doquier!
Prepara tu PS5, Xbox o una silla resistente para el 2025.



La fiebre de GTA VI ha llegado con fuerza: el trailer, filtrado y ahora oficial, rompe récords en likes y vistas. La cuenta responsable está suspendida, pero el daño ya está hecho... ¡o bien hecho, depende de quién lo vea!

Con 327 mil reposteos y más likes que abrazos en una reunión de familia, el video ha causado más revuelo que un simio en una tienda de porcelana.

En YouTube, el contador de vistas explotó más rápido que un auto robado en Vice City, alcanzando los 58.4 millones.

Mientras algunos esperan con ansias el 2025, otros ya están vendiendo sus órganos para comprar la PS5. Rockstar, ¡deberías incluir una nueva opción de juego: «Tráfico de Órganos en Los Santos»!

En la historia de GTA, filtraciones y expectativas son tan comunes como los peatones atropellados. Aunque recordemos que GTA V también nos hizo esperar como una pizza a domicilio en hora pico. ¿Valdrá la pena la espera para este nuevo capítulo? ¡Solo el tiempo lo dirá!

LOS STREAMERS DE 20XX

MEDIA PROMEDIA



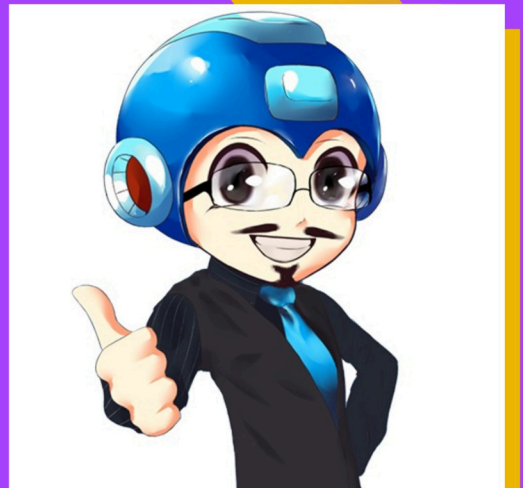
[TWITCH.TV/MEDIAPROMEDIA](https://www.twitch.tv/mediapromedia)

THE REMORSE



[TWITCH.TV/THE_REMORSE](https://www.twitch.tv/the_remorse)

JOTAPY



[TWITCH.TV/JOTAPY](https://www.twitch.tv/jotapy)

La cadena CBS anunció el fin de la exitosa serie de comedia número uno, Young Sheldon, un spin-off de The Big Bang Theory. La séptima temporada, compuesta por 14 episodios, será la última entrega de la serie.

El esperado desenlace de Young Sheldon se transmitirá en un episodio final de una hora el jueves 16 de mayo a las 8 PM.



'The Amazing Digital Circus' ha superado la marca de 100 millones de vistas en YouTube en tan solo un mes. El fenómeno ha cautivado a audiencias de todo el mundo, consolidándose como un éxito viral en la plataforma de videos más grande del mundo.

Desde su lanzamiento, 'The Amazing Digital Circus' ha experimentado un crecimiento exponencial, atrayendo a espectadores de diversas edades y preferencias.

En una entrevista con la revista SFX, el showrunner de Doctor Who, Russell T. Davis, confirmó que toda la franquicia se está 'reiniciando' por tercera vez, y la próxima temporada llevará el nombre de 'Temporada 1'. Aunque la Temporada 2 ya había sido anunciada anteriormente, ahora se confirma que la Temporada 3 está en desarrollo.



CONOCE LOS COSTOS DE LAS PRINCIPALES PLATAFORMAS DE STREAMING EN 2024

Descubre cuánto costará disfrutar de tus series y películas favoritas en Netflix, Disney+, HBO Max y Amazon Prime Video en el año 2024.



En el emocionante mundo del streaming, es fundamental conocer los costos de las plataformas líderes. Empezando por Netflix, su plan básico con anuncios tiene un precio de 6,05 dólares al mes. El plan estándar, sin anuncios, asciende a 14,20 dólares mensuales, mientras que el plan Premium, con resolución 4K y hasta 6 dispositivos para descargas, cuesta 19,67 dólares al mes.

Por su parte, Disney+ ofrece opciones atractivas. El plan estándar con anuncios tiene un costo de 7,43 dólares al mes, mientras que el plan estándar sin anuncios se ubica en 11,24 dólares mensuales. El plan Premium, con resolución 4K y 10 dispositivos para descargas, tiene un precio de 14,98 dólares al mes. También, Disney+ ofrece descuentos en planes anuales.

HBO Max tiene un precio de 11,24 dólares al mes o 79,89 dólares al año (con descuento). Ofrece resolución UHD y 4K, 3 reproducciones simultáneas y hasta 30 títulos descargables. Además, la plataforma permite compartir cuentas.

Amazon Prime Video, con resolución 4K HDR y 3 reproducciones simultáneas, tiene un costo de 5,62 dólares al mes o 56,21 dólares al año (con descuento). La opción de eliminar anuncios tiene un costo adicional. Además, Amazon permite compartir cuentas sin restricciones de ubicación. ¡Elige la plataforma que mejor se adapte a tus necesidades y presupuesto.

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S ¡ARRASA COMO EL REY DEL TERROR 2023!



¡FNAF destroza récords! La película de Blumhouse es el mayor éxito de terror del 2023, dejando a Scream VI temblando en la esquina.

Five Nights at Freddy's ha causado más impacto que un animatrónico con malas intenciones. ¿Quién diría que unos peluches podían ser tan aterradores y rentables?

Blumhouse, conocido por hacer estallar la taquilla, ahora tiene una joya en su corona animatrónica. La película no solo se convirtió en su mayor estreno en Halloween, sino que también desbancó a M. Night Shyamalan. ¡Hasta los animatronics estarían asombrados!

La noticia más reciente es que FNAF ha alcanzado los \$300 millones en taquilla a nivel global. ¡Más éxito que un susto bien ejecutado en la oscuridad! Scream VI, ¡parece que te quedaste corto este año!

¿QUERÉS ANUNCIAR CON NOSOTROS?

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



ALTENAHUE

En una exclusiva entrevista con 20XX, Altenahue, destacado jugador de Teamfight Tactics (TFT) originario de Argentina, nos ofrece una visión única de su trayectoria en el mundo de los e-sports y su reciente éxito al llegar al Top 8 en el Mundial de TFT.

Desde sus inicios hasta los desafíos que enfrenta la escena de TFT, Altenahue comparte sus experiencias y estrategias clave que lo han llevado al reconocimiento mundial.

Cuéntanos un poco sobre ti. ¿Cómo comenzaste en el mundo de los e-sports y en TeamFight Tactics?

TFT fue mi primer Esports, cuando salió el juego lo empecé a jugar con amigos y como empecé a ver que me estaba yendo bien me metí a toda competencia que pudiese y así progresivamente avanzando y consiguiendo los diferentes logros que me proponía.

Llegar al Top 8 en el Mundial de TFT es un logro impresionante. ¿Qué se siente estar entre los mejores jugadores del mundo?

Es una gran satisfacción y una alegría enorme, más al recordar todo el trabajo previo que hice. El apoyo de toda una región también es increíble y muy emocionante.

Háblanos sobre tu equipo, OverKnight. ¿Cómo ha sido tu experiencia jugando para ellos?

Comparto con jugadores muy buenos, StoneBreaker y BlackSheep fueron clave en el recorrido que tuve, estudiar el juego en conjunto es muy importante.

¿Puedes compartir algunos detalles sobre tu preparación para el Mundial de TFT?

La preparación empieza desde el momento que sale un nuevo Set, todo es aprendizaje que se va sumando y progresando hasta el final, la semana previa al mundial sigue con ese camino, sumando las scrims que jugaba con otros mundialistas y haciendo adaptaciones al nuevo parche.

¿Cuál fue tu estrategia clave en el torneo que te llevó al Top 8?

La clave fue identificar cuando no tenía que agarrar aumentos de URF y jugar una mesa tempo, pero al final todos jugaban URF, no había muchas estrategias diferentes que funcionaran, simplemente era pulir las salidas de URF que fue clave para mí.

Sabemos que TFT requiere una gran adaptabilidad. ¿Cómo te enfrentas a las diferentes metas y parches del juego?

Ya estoy acostumbrado, es un poco la esencia del juego que vaya variando seguido. Jugar muchos games, estudiar estadísticas, hablar con mi grupo de estudio... son cosas que se suelen hacer para adaptarse.

¿Cuál es tu campeón o composición favorita en TFT y por qué?

Quinn Carry, porque fue la que más puntos me dio en el mundial.

Fuera del mundo de los e-sports, ¿tienes otros hobbies o actividades que disfrutas en tu tiempo libre?

Hacer deporte con amigos o pasar tiempo con mi familia.

¿Tienes algún juego o actividad que te guste para relajarte después de intensas sesiones de TFT?

Suelo jugar Rocket League mientras pongo algún video en YouTube.



Hablando sobre el futuro, ¿cuáles son tus planes y metas a largo plazo como jugador profesional de TFT?

Deportivamente, la región quiere alcanzar a ganar el campeonato mundial o al menos un podio. Y hablando de ser pro-player en sí, me gustaría que el TFT sea cada vez más profesional, si bien se hicieron varios avances positivos, es algo que puede mejorar mucho más, haciendo la comparación con otros e-sports.

¿Cómo se siente representar a tu país en competencias internacionales?

Es un orgullo muy grande.

¿Qué consejo le darías a los jugadores que aspiran a llegar tan lejos como tú en el mundo de TFT?

Todo en grupo es más fácil, la dedicación y el trabajo previo es muy importante.

¿Cómo manejas la presión y los nervios en competencias de alto nivel como el Mundial de TFT?

Tengo la experiencia de haber afrontado estas situaciones con la ayuda de un psicólogo deportivo (UTO, que es un amigo y le mando un saludo enorme). No es algo menor en cualquier deporte y saber cómo proceder ante los nervios y la presión es clave.

¿Qué desafíos crees que enfrenta la escena de TFT y los e-sports en general en el futuro?

La escena de TFT ya demostró ser de un interés bastante grande, y gracias a esto para el Set 10 hubo una gran inversión. Pasar el año 2024 con grandes resultados en números ya sea desde e-sports, jugadores casuales, eventos, etc. imagino que definirá mucho su gran futuro. Y de e-sports en general no sé jaja, ya están más que aceptados creo que yo, solo falta la incorporación a los Juegos Olímpicos que tarde o temprano sucederá.

Altenahue, con su enfoque estratégico y dedicación, no solo ha alcanzado el Top 8 en el Mundial de TFT, sino que también se proyecta hacia un futuro donde la escena de TFT crecerá y se consolidará como una fuerza destacada en el mundo de los e-sports. Su mensaje de agradecimiento y determinación resuena no solo con sus seguidores argentinos, sino con la comunidad internacional de TFT.

CONOCÉ A STREAMERS PARAGUAYOS

En 20xx buscamos dar a conocer lo mejor de los streamers nacionales. Cada mes, les mostraremos lo mejor que Paraguay ofrece en concepto de creación de contenido. ¡Les invitamos a conocerlos, además a seguirlos y así apoyar a los que buscan dar a conocer a nuestro país en la escena internacional!

DONFERNANDOM

CANAL:

[HTTPS://WWW.TWITCH.TV/DONFERNANDOM](https://www.twitch.tv/donfernandom)

REDES SOCIALES:

IG: @DONFERNANDOMPY

TIKTOK: @DONFERNANDOM



TTANIA7

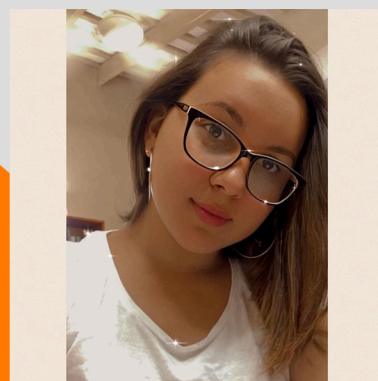
CANAL:

[HTTPS://WWW.TWITCH.TV/TTTANIA7/](https://www.twitch.tv/tttania7)

REDES SOCIALES:

IG: @TTANIA7

TIKTOK: @TTANIA7



ATREUS1804

CANAL:

[HTTPS://WWW.TWITCH.TV/ATREUS1804/](https://www.twitch.tv/atreus1804/)

REDES SOCIALES:

IG: @ATREUS1804

TIKTOK: @CSANCHEZ69



¿QUERÉS ANUNCIAR CON NOSOTROS?

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

EA REVOLUCIONA: PATENTAN SISTEMA PARA QUE PERSONAJES HABLEN CON LA VOZ DEL JUGADOR



Electronic Arts presenta patente para que jugadores usen sus voces en personajes virtuales, usando un novedoso sistema de síntesis de voz.

Electronic Arts ha emitido una patente revolucionaria que busca permitir a los jugadores que sus personajes in-game hablen con su propia voz. La patente detalla un sistema que utiliza un módulo sintetizador para transformar datos de contenido de habla en características acústicas, representando la voz deseada o estilo.

En el núcleo de la patente se encuentra un conversor de voz, que utiliza un codificador de características acústicas para fusionar las características acústicas de origen con un incrustado de voz asociado al jugador, reproduciendo la voz del jugador para el personaje en el juego.

Esta tecnología no solo puede generar audio de habla en la voz del jugador, sino que también puede capturar elementos no verbales como tono, emociones y énfasis.

Los datos de entrada pueden ser en forma de texto, permitiendo a los jugadores escribir el diálogo que desean que su personaje entregue, ofreciendo un enfoque práctico y versátil en comparación con los métodos tradicionales que requieren extensos datos de habla grabada.

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

THE REMORSE PIT

XXXX

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.

OMEGLE CIERRA DEFINITIVAMENTE TRAS AÑOS DE CONTROVERSIA Y PELIGRO ONLINE



"Of all tyrannies, a tyranny sincerely exercised for the good of its victims may be the most oppressive. It would be better to live under robber barons than under omnipotent moral busybodies. The robber baron's cruelty may sometimes sleep, his cupidity may at some point be satiated; but those who torment us for our own good will torment us without end for they do so with the approval of their own conscience." — C.S. Lewis

"In the beginning the Universe was created. This has made a lot of people very angry and been widely regarded as a bad move." — Douglas Adams

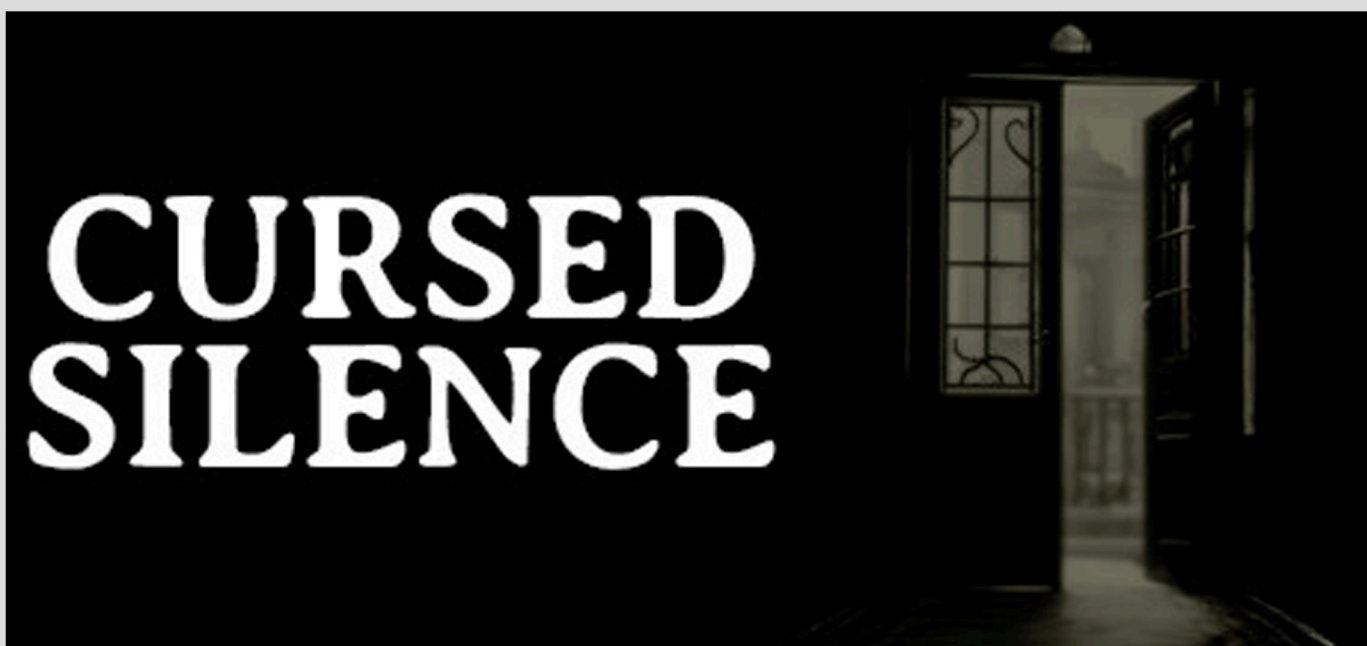
La popular plataforma de chat Omegle ha anunciado su cierre definitivo, luego de años de controversia y preocupación por la seguridad de los usuarios.

Conocido por su función de chat aleatorio con desconocidos, el sitio web ha causado inquietudes debido a la falta de moderación y al aumento de comportamientos inapropiados. Aunque algunos usuarios lamentan la pérdida de esta plataforma, muchos celebran su clausura en aras de garantizar un entorno en línea más seguro.

Desde su lanzamiento en 2009, Omegle ha sido objeto de críticas constantes debido a la falta de filtros y control en los chats. Esto ha abierto la puerta a situaciones indeseables que van desde el acoso hasta el contenido sexual explícito. A pesar del intento de implementar algunas medidas de seguridad, la plataforma no ha logrado combatir eficazmente estos problemas.

Expertos en seguridad en línea y defensores de los derechos de los niños han advertido repetidamente sobre los peligros que Omegle implica, especialmente para los menores de edad. La ausencia de verificación de edad y moderación ha facilitado el acceso de depredadores y perpetradores de delitos sexuales a través de la plataforma. Por tanto, muchos consideran que el cierre de Omegle es un paso en la dirección correcta para proteger a los usuarios más vulnerables de los peligros en línea.

REVELAN DETALLES DEL MUNDO DE CURSED SILENCE: CHRISTMAS



Entrevistamos a Marco Brunetti, creador de videojuegos de SnowHorse Entertainment, sobre su nuevo thriller psicológico, Cursed Silence: Christmas, una inmersión en el terror con toque navideño.

El apasionado desarrollador de videojuegos, Marco Brunetti, comparte los entresijos de su emocionante proyecto, Cursed Silence. Desde el origen en diciembre de 2022 hasta la reciente presentación en el GameDev del IGDAPY, Brunetti nos lleva a través de su viaje en esta nota.

Pregunta: Marco, cuéntanos sobre el concepto detrás de Cursed Silence.

Marco Brunetti: Cursed Silence explora las luchas mentales contemporáneas, basadas en mis propias experiencias y las de seres queridos. Es un juego episódico que se centra en la conciencia de los problemas psicológicos en nuestra sociedad.

P: Has anunciado el lanzamiento de Cursed Silence: Christmas. ¿Qué nos puedes contar sobre este spin-off?

MB: ¡Sí! Será un regalo especial el 17 de diciembre a las 20 horas. Cursed Silence: Christmas es un spin-off que abraza el horror psicológico con toques navideños. Todos están invitados a experimentar esta versión única.

P: ¿Cómo describirías Cursed Silence: Christmas?

MB: Es un juego de terror en primera persona con elementos escape-room. La historia se centra en la primera Navidad sin Emily, explorando la culpa del protagonista y sus demonios internos mientras enfrenta tareas cotidianas.



P: ¿Y qué nos puedes adelantar sobre Cursed Silence: Capítulo 1?

MB: ¡Por supuesto! Está listado en Steam, y su lanzamiento está programado próximamente. Invito a todos a agregarlo a su lista de deseos.

No se pierdan la entrevista completa y sumérjanse en la experiencia aterradora de Cursed Silence: Christmas. El juego promete una mezcla única de horror y festividad. Además, estén atentos al lanzamiento oficial de Cursed Silence: Capítulo 1 en Steam.

Para conocer más, visita: [Cursed Silence: Christmas Trailer](#)

Además, ya podés agregar a tu Lista de Deseos en Steam para Cursed Silence: Capítulo 1



BALDUR'S GATE 3 ES CORONADO GOTY EN LOS GAME AWARDS



La ceremonia de The Game Awards 2023 ha concluido, revelando los ganadores y nominados que destacaron en la industria de los videojuegos.

Los esperados The Game Awards 2023 celebraron una noche llena de emociones y reconocimientos a lo mejor de la industria del videojuego. Los grandes ganadores fueron Baldur's Gate 3 y Alan Wake II, que se llevaron múltiples premios, incluyendo el codiciado «Juego del Año» para Baldur's Gate 3.

En la categoría de «Mejor Juego de Acción/Aventura», The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom se alzó con la victoria, mientras que la dirección de juego fue destacada en Alan Wake 2, producido por Epic Games y Remedy Entertainment.

Tchia se coronó como «Juego para el Cambio», resaltando la diversidad y originalidad en la industria. Sea of Stars, de Sabotage Studio, se llevó el premio al «Mejor Juego Independiente» y también fue reconocido en la categoría de «Mejor Juego de Rol».

En el ámbito técnico, Alan Wake 2 se destacó en «Mejor Dirección Artística» y «Mejor Interpretación», donde Neil Newbon recibió el merecido reconocimiento.

La música no fue la excepción, con Masayoshi Soken llevándose el premio a la «Mejor Banda Sonora» por Final Fantasy XVI, mientras que la narrativa de Alan Wake 2 fue laureada como la «Mejor Narrativa».

Forza Motorsport recibió el premio a la «Innovación en Accesibilidad», destacando la importancia de hacer que los videojuegos sean accesibles para todos.

Los eSports también tuvieron su momento, con Valorant ganando como el «Mejor Juego de eSports» y JD Gaming destacándose como el «Mejor Equipo de eSports».

La gala cerró con emocionantes avances, como el altamente anticipado Final Fantasy VII Rebirth, que se llevó el título de «Juego Más Anticipado».

En resumen, The Game Awards 2023 demostró ser un evento lleno de sorpresas y celebración para la comunidad gamer, marcando un hito en la industria del entretenimiento interactivo.



UNETE A LA LISTA

SUSCRIBETÉ PARA RECIBIR NUESTRO NEWSLETTER SEMANAL EXCLUSIVO
Y SE EL PRIMERO EN ENTERARTE TODO DENTRO DE 20XX.

¡ÚNETE YÁ!

NOSTALGIA PIXELADA: ENTRE JUEGOS RETRO Y EL ÉXITO DE LAS HISTORIAS PERPETUAS



EL LABORATORIO DEL DR. LIGHT

Un análisis profundo sobre la preferencia por juegos retro, la continuidad de historias y el impacto de títulos actuales que capturan la esencia del pasado.

En la era de lo instantáneo, ¿por qué persiste la fascinación por los juegos retro? ¿Es acaso la búsqueda de una narrativa más pausada en contraposición a la vorágine digital actual? Ingrid Zapica, investigadora de la Universidad de Alicante, sostiene que los avances tecnológicos y la velocidad imperante impulsan el consumo de productos nostálgicos en busca de una historia más reflexiva.

Al explorar este fenómeno, surge la pregunta sobre la necesidad de continuar historias ya contadas. ¿Por qué sentir la imperiosa demanda de regresar a mundos familiares? La respuesta podría residir en la comodidad y la familiaridad, en encontrar consuelo en lo conocido en un mundo que cambia rápidamente.

El éxito de títulos recientes como «Robocop – Rogue City» y «Super Mario Wonder» ejemplifica cómo la industria ha aprendido a amalgamar la esencia de los juegos y las historias retro con la tecnología actual. Estos juegos capturan la esencia nostálgica mientras ofrecen experiencias modernas, demostrando que la fórmula del pasado sigue resonando en el presente.

El debate entre «Valorant» y «Counter Strike», tan sólo para poner un ejemplo de muchos otros, refleja la dualidad entre lo antiguo y lo nuevo. Aunque comparten esencia, la ejecución diverge, demostrando que la fidelidad a una fórmula probada no garantiza el mismo resultado. La audiencia busca la conexión emocional con lo familiar, pero también anhela la innovación que traen consigo los nuevos tiempos.

En conclusión, volver a los juegos retro es más que un acto de nostalgia; es una respuesta a la saturación digital y a la rapidez del presente. La continuidad de historias, el éxito de títulos que resucitan la esencia del pasado, todo converge en la percepción de que, para muchos, el pasado sigue siendo el presente.

El encanto atemporal de las experiencias que formaron nuestra juventud continúa influyendo en cómo elegimos conectarnos con el vasto mundo de los videojuegos. Volver a los juegos retro, ya sea a los 40 o 20 años, despierta la nostalgia porque el pasado sigue siendo el presente para muchos de nosotros.

Aunque la tecnología avance, la conexión emocional con las experiencias pasadas persiste, y los juegos retro, con su encanto atemporal, continúan encontrando un lugar en nuestros corazones y consolas.

NOVEDADES EXPLOSIVAS EN TEAMFIGHT TACTICS 13.24



Kai'Sa POP/STARS, Akali Chibi, Minileyendas y más.

¡Descubre las locuras de la versión 13.24 y prepárate para la estrategia con estilo!

La versión 13.24 de Teamfight Tactics llega cargada de sorpresas: Kai'Sa POP/STARS se une al equipo de Chibis, mientras Akali muestra su estilo con un tazón de ramen. Minileyendas y sus canciones también hacen acto de presencia. Pero eso no es todo, ¡ahora puedes espiar a tus amigos en el nuevo modo espectador!

Kai'Sa POP/STARS Chibi: La estrategia más prestigiosa llega con movimientos elegantes y un remate musical con sample de POP/STARS. ¡Exprésate con estilo!

Akali Chibi y K/DA ALL OUT: Akali Chibi con Kabum Ejecución Perfecta por 1900 RP. K/DA ALL OUT Chibi se despide en la versión 14.02, ¡aprovéchalo ahora!

Minileyendas Ao Shin: Pachonc Baterista Drip y Ao Shin Acorde Dominante disponibles por 925 RP cada una. ¡Música y estilo para tu equipo!

Modo Espectador: Ahora puedes observar partidas en el PBE desde el 6 de diciembre. El 9 de enero llega al cliente en vivo. ¡Prepárate para celebrar y consolar a tus amigos!

Mejoras y Cambios: Esmeralda ya no molesta al buscar partida en TFT. ¡F en el chat por el pop-up perdido! Además, se ajustan los requisitos mínimos para TFT móvil en algunos dispositivos Android.

ROCKET LEAGUE: TEMPORADA 13 DESPEGA CON ESTÉTICA NOVENTERA



¡Prepárate para viajar a los 90! Rocket League Temporada 13 arranca el 6 de diciembre con nuevos elementos, torneos, y la nostalgia de la era radical.

Rocket League lanza su Temporada 13, llevando a los jugadores de vuelta a los vibrantes años 90 y principios de los 2000. Con inicio el 6 de diciembre, la Temporada ofrece el Rocket Pass Premium, desbloqueando automáticamente el cuerpo del auto Ace, y con dos carros diferentes en el Pase Premium.

Para aquellos que extrañan el verdor del pasado, las arenas Farmstead y Wasteland tienen césped en la Temporada 13, ambientando la nostalgia nocturna en Mannfield. El Rocket Pass Premium ofrece más de 70 recompensas, incluyendo la Goal Explosion Cyberspace y la Player Anthem Demo Disc 20XX.

Además, la Temporada introduce recompensas de torneo, como el Sailor Hat Topper y el Bubble Gum Explosion. ¡Mantén la competencia fuerte para obtener estas recompensas de la infancia!

En una novedad emocionante, Rocket League presenta la propiedad cruzada de objetos con Fortnite y actualizaciones en el sistema de intercambio. Los objetos con la etiqueta «Cross-Game» también aparecerán en tu Locker de Fortnite, y ciertos autos y elementos serán intercambiables entre los dos juegos.

ADIÓS, K-STREAMS: TWITCH CERRARÁ EN COREA DEL SUR



Twitch anuncia el cese de operaciones en Corea del Sur por problemas económicos. Después del 27 de febrero, no habrá transacciones de pago ni monetización.

Twitch, la plataforma de streaming, ha confirmado la conclusión de sus operaciones en Corea del Sur el 27 de febrero de 2024 debido a dificultades económicas. Aunque se implementaron medidas para reducir costos, las tarifas de red, diez veces más altas en comparación con otros países, han generado pérdidas insostenibles.

La compañía experimentó con modelos P2P y ajustó la calidad a 720p para optimizar gastos, sin embargo, las elevadas tarifas de red coreanas han sido un obstáculo insuperable. Tras numerosos esfuerzos, Twitch se enfrenta a pérdidas significativas que han llevado a la decisión de poner fin a las operaciones en el país asiático.

A partir del 27 de febrero, los usuarios surcoreanos ya no podrán realizar transacciones de pago en la plataforma, y los creadores locales perderán la capacidad de monetizar sus contenidos. Esta medida afectará directamente a la comunidad de Twitch en Corea del Sur, marcando el cierre de un capítulo en la historia de la plataforma en la región.

*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 ¡FELICES FIESTAS!

¡Nos volvemos a encontrar en Enero!

Año 1 - Num. 2 | Diciembre 2023

GAMING NEWS

20XX