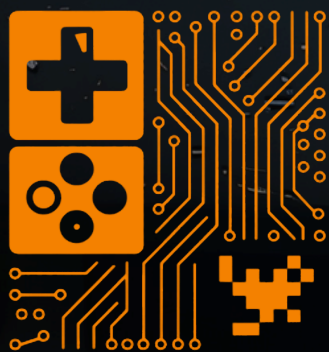




20XX

VIDEOGAME & TECH NEWS

EL HORROR PARAGUAYO SIGUE DANDO GRANDES PASOS

Te contamos cómo avanza Sevo'i, el proyecto de Borja Loma Rodriguez.

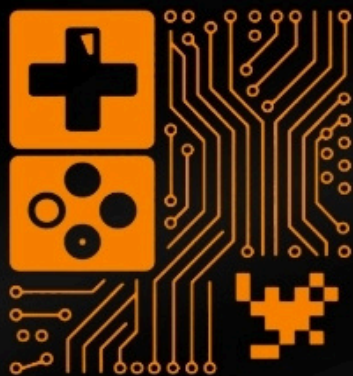
BRUNETTI RENUNCIA A LA PRESIDENCIA DE IGDAPY

Alegando "motivos personales", Marco Brunetti dejó la titularidad del gremio. Pau Rolon asume en su reemplazo

HACK&PO ABRE ESPACIOS PARA TESTERS

El DeckBuilder Freetoplay de Posibillian Tech convoca a los interesados en probar el juego con sus nuevas mecánicas multiplayer





20XX

VIDEOGAME & TECH NEWS

¡BUSCAMOS TU APOYO!

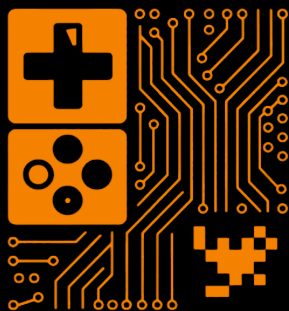
Habilitamos nuestro BuyMeACoffee para que puedas apoyarnos de forma directa y voluntaria. La revista **sigue siendo gratuita para todos**. Tu apoyo nos ayuda a *seguir siendo independientes*.

Niveles de apoyo mensual:

- ☕ \$2 — Apoyo básico
- ★ \$5 — Apoyo full
- 🏆 \$10 — Apoyo supremo
- 💎 \$20 — Apoyo superior (nivel platino)

Cada nivel incluye reconocimiento en nuestra revista y sitio web.

buymeacoffee.com/20xxnoticias



Índice

11

NOTA DE TAPA

Avances del survival horror paraguayo
"Sevo'i"

14

RESEÑA DE "TV ARCHIVE"

Caos controlado para pasar el
tiempo

06

RESEÑA DE "GRIMTRIALS"

Forja, runas y una muerte con
identidad propia

16

HACK & PO ABRE CLOSED TESTING

Probarán mecanismos multijugador
en el juego Free To Play paraguayo

20

UNA VISTA A "STROESSNER HUNT"

Propuesta temática singular para un
mobile histórico

08

IGDAPY CAMBIA CON LA SALIDA DE BRUNETTI

Análisis estructural post renuncia del
presidente de IGDA PY

Sitio web: 20xxnoticias.com

Editor en Jefe: **Juan Luis González (Jota)**

Equipo de Redacción:
Jota | Rem Vileblood

E-mail: office@20xxnoticias.com

BuyMeACoffee:

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

EDITORIAL

Tras seis meses de pausa desde nuestra última edición en febrero, la e-Magazine regresa con una certeza intacta: el periodismo de videojuegos en Paraguay es urgente. En este tiempo, el ecosistema gamedev local no se detuvo. Proyectos como Hack&Po alcanzaron su primer aniversario con actualizaciones multijugador, y títulos como Stroessner Hunt se atrevieron a abordar nuestra historia desde el juego móvil. La comunidad maduró, los eventos se multiplicaron y la escena exige cobertura seria. Volvemos para contar esas historias, analizar los avances y, sobre todo, no perder la memoria de lo que se está construyendo.

A pesar del crecimiento evidente, el debate sobre el financiamiento sigue estancado. El sector público paraguayo observa el fenómeno sin comprender el potencial de una industria que mueve más que el cine y la música juntos. Argentina y Brasil ya tienen líneas de financiamiento e incentivos fiscales; acá, el "acercamiento" prometido entre lo público y lo privado nunca termina de concretarse más allá de actas de buenas intenciones. Los estudios independientes sobreviven a pesar del Estado, no gracias a él. Esa deuda es insostenible, y desde 20XX la señalaremos cuantas veces sea necesario, porque sin políticas claras, el talento local seguirá naciendo en condiciones precarias.



Por eso nace nuestro BuyMeACoffee. Es una decisión editorial con una lógica clara: queremos que quienes valoran el periodismo independiente tengan una vía directa para sostenerlo. 20XX no tiene detrás un holding mediático; somos un equipo pequeño que cree que Paraguay merece una publicación a la altura de su escena. Dependemos de nuestra comunidad para cubrir el desarrollo local con seriedad, sin condicionamientos publicitarios. El BuyMeACoffee es una invitación a copropiar este proyecto, porque si algo nos enseñó esta pausa es que, sin lectores comprometidos, no hay publicación que valga la pena. Y nosotros, acá estamos, de vuelta.

CÁPSULAS



Capcom explica por qué Dual Override no se llama "Mega Man 12"

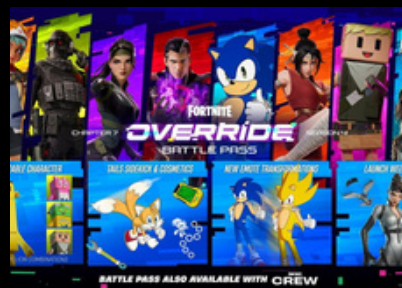
En una transmisión en vivo con Capcom Alemania, el director Shinya Ikuta y el productor Hiroyuki Minamitani respondieron a las preguntas más frecuentes de los fans sobre Mega Man: Dual Override. El equipo reveló que la decisión de no numerar el juego como "Mega Man 12" responde a un deseo de hacerlo más accesible para los nuevos jugadores, y que el largo desarrollo de ocho años se ha utilizado para innovar en la jugabilidad y preparar el lanzamiento para el 40 aniversario de la saga en 2027. También confirmaron que Proto Man será un personaje jugable y que varios jefes de entregas anteriores regresarán en el título, que es el primero de la franquicia en utilizar el RE Engine de Capcom.

Twitch SUBTEMBER 2026: descuentos en suscripciones del 25 al 30%

El esperado evento anual de descuentos en suscripciones de Twitch, SUBTEMBER, se celebrará desde el 28 de agosto hasta el 1 de octubre. Las ofertas incluyen un 25% de descuento en suscripciones de 1 y 3 meses, y un 30% en las de 6 meses. Streamers deberán tener en cuenta que las suscripciones recurrentes y las regaladas no se benefician de estos descuentos, y que los Bits de bonificación solo se aplican a Power Ups personalizados.



Fortnite Override: Sonic, Mega Man buscan revolución de crossover



La temporada Override de Fortnite, que comenzó el 20 de agosto, ha desvelado su pase de batalla completo y una serie de nuevas mecánicas de juego que prometen transformar la experiencia del battle royale. Sonic the Hedgehog, Tails, Sora, Joker, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Mega Man y Pac-Man encabezan una lista de 8 skins principales, pero las novedades van mucho más allá de los cosméticos. La temporada introduce objetos míticos inspirados en los personajes invitados, un sistema de cartuchos que modifica la partida para todos los jugadores y un mapa que incorpora la icónica Green Hill Zone, entre otras ubicaciones.

RESEÑA →



Por Rem

Glory Jam apuesta por un action RPG oscuro donde el jugador no es un héroe elegido sino un aprendiz al servicio de la parca.

Desde el vamos, GrimTrials deja clara su apuesta: un action RPG oscuro, de fantasía nigromántica, donde el jugador no es un héroe elegido sino un aprendiz. Alguien que todavía está aprendiendo a moverse, a forjar y a entender qué significa servir a la parca.

Esta reseña fue posible gracias al equipo de JF Games Press, y a lo largo de varias horas con la versión facilitada, el juego mostró un bucle de progresión sólido, una localización pensada para la región y una identidad visual que no se esconde detrás de referencias ajenas. GrimTrials sitúa al jugador en una academia que forma a los futuros agentes de la muerte.

El protagonista, Abelin, inicia un camino de pruebas que combina rituales, cacería de almas y fabricación de equipo. La historia no se impone con cinemáticas largas. Se filtra en los encargos, en los diálogos con mentores y en la arquitectura de la propia academia.

El tono oscila entre lo solemne y lo absurdo. Un personaje puede hablar de almas en pena y, dos frases después, soltar un comentario sobre su apariencia o sobre la situación con una ligereza casi teatral. Ese contraste no rompe la inmersión. Al contrario: le da una textura poco común.

El jugador no está todo el tiempo en un estado de amenaza constante. Hay espacio para la curiosidad y para cierta calma incómoda. En más de un momento, el juego se ubica en una conversación con títulos independientes de culto como Ades o Cult of the Lamp. Esa comparación no es forzada.

GrimTrials comparte con ellos una lógica de mundo compacto, mecánicas que invitan a probar combinaciones y un sentido del humor que aparece en los márgenes

Uno de los primeros puntos que llaman la atención es el idioma. GrimTrials se presenta en español. Para el público latinoamericano, eso reduce una fricción habitual en el género: leer descripciones de runas, habilidades y objetos en una segunda lengua. La localización no es un gesto decorativo. En un action RPG, la claridad de la interfaz determina si un jugador entiende qué está haciendo o avanza a ciegas.

El tutorial se beneficia de esa claridad. Introduce dos elementos a la vez, y el ritmo pausado permite asimilar el movimiento, el ataque y la lógica de materiales sin perder de vista el escenario. El arranque es amable, incluso para quienes no suelen jugar títulos de acción. Esa decisión conversa con una audiencia regional que muchas veces queda al margen de los lanzamientos independientes.

Acá no hay que adivinar qué hace un objeto ni traducir mentalmente una descripción. La comprensión llega más rápido, y eso se nota en la fluidez del combate.

El control es directo. Movimiento con WASD, espacio para esquivar, clic izquierdo para el ataque cuerpo a cuerpo y clic derecho para el ataque a distancia.

La simplicidad del esquema de control no es una limitación, sino una decisión de diseño que permite al jugador centrarse en lo importante: el ritmo del combate y la gestión de recursos. Cada enfrentamiento exige atención, porque los enemigos no perdonan los descuidos. Pero también exige estrategia, porque las runas y los materiales de forja no se consiguen fácilmente, y cada decisión de equipamiento tiene consecuencias.

GrimTrials no es un juego que se deje vencer con facilidad, pero tampoco es injusto. La curva de dificultad está bien calibrada, y cada muerte enseña algo. La muerte, después de todo, es el tema central del juego. Y en GrimTrials, la muerte no es un enemigo lejano: funciona como institución, como oficio, como identidad.



GAMEDEV PY →



BRUNETTI SE VA, LA COMUNIDAD SE QUEDA: EL DESAFÍO DE SOSTENER LO CONSTRUIDO

Por Jota

El ex presidente de IGDA Paraguay anunció su renuncia por motivos personales. Pau Rolón asume la conducción interina hasta las elecciones de 2027. La gestión saliente deja una comunidad más conectada, pero también preguntas abiertas sobre el futuro del gremio.

El 27 de agosto de 2026, un mensaje en el grupo de WhatsApp de IGDA Paraguay cayó como una piedra en un estanque que parecía en calma. No era un anuncio de una nueva actividad, ni una convocatoria a una reunión, ni un comentario sobre el estado de la industria.

Era la renuncia de Marco Brunetti a la presidencia del gremio. "Quiero comunicarles que no continuaré en el cargo de presidente de IGDA Paraguay", decía el texto, acompañado de la frase que siempre genera más preguntas que respuestas: "por motivos personales".

Y con eso, el proceso de revitalización que Brunetti encabezó durante su mandato llegó a un punto de inflexión que nadie esperaba, al menos no de manera tan abrupta.

Para entender el peso de esta renuncia, hay que retroceder unos años. IGDA Paraguay existía, pero atravesaba un período de baja actividad. La escena gamedev local no tenía demasiados espacios de encuentro. Faltaba algo. No una revolución estructural, sino algo quizá más valioso: constancia.

Brunetti trajo eso. Reuniones, conversaciones, actividades. La reactivación no fue un estallido, sino un proceso sostenido. Uno de los espacios fue el grupo de WhatsApp de IGDA, donde se dieron debates cándidos, intercambios de información y discusiones sobre el futuro de la industria. A veces el tono era informal. Otras veces, tenso.

Pero el canal funcionó como un punto de encuentro permanente para personas que, de otro modo, quizás no habrían tenido dónde hablar.

A eso se sumaron los streams de IGDA PY, espacios de socialización entre desarrolladores con conversaciones en vivo sobre proyectos, desafíos y oportunidades, como también de la prensa especializada. Cumplían una función clave: visibilizar a las personas detrás de los juegos.

La Global Game Jam, que ya tenía historia en Paraguay, encontró en esta etapa un nuevo impulso. Brunetti acompañó la organización y difusión del evento, que volvió a convocar a creadores de distintas generaciones. La GGJ funciona como una puerta de entrada para quienes quieren probar el desarrollo sin comprometerse con un proyecto largo.

La Feria Palmear, por su parte, se consolidó como un espacio de exhibición donde el público pudo ver de cerca lo que se está produciendo en el país. Fue una vidriera para estudios, proyectos independientes y curiosos.



La gestión de Brunetti no fue perfecta. Tuvo luces y sombras, como cualquier proceso colectivo. Pero sería injusto no reconocer un dato concreto: durante su presidencia, la comunidad gamedev paraguaya volvió a hablarse a sí misma.

La escena local aún enfrenta problemas de fondo. Falta financiamiento, sobran trabas burocráticas y la formación especializada sigue siendo una asignatura pendiente. IGDA Paraguay no puede resolver todo eso. Pero puede ser un espacio de contención, de intercambio y de presión institucional. Brunetti lo entendió.

Su gestión no apostó por el silencio ni por la solemnidad vacía. Apostó por el encuentro. Los resultados están a la vista, aunque no se puedan medir en números. IGDA Paraguay no parte de cero. Cuenta con una base de contactos, una presencia activa en eventos y una comunidad que ya conoce su valor.

La gestión saliente deja una estructura informal pero funcional: canales de comunicación, vínculos con instituciones y experiencia acumulada. Lo que falta es dar el salto. Convertir esa energía en proyectos de largo alcance. Que la organización no dependa de la buena voluntad de una persona, sino de procesos claros y sostenibles. La industria del videojuego en Paraguay está en un momento curioso. Hay más visibilidad que hace cinco años. Hay estudios que exportan. Hay eventos que convocan. Pero también hay una fragilidad estructural que se nota cada vez que falta financiamiento o cuando un proyecto se queda sin equipo.

El rol de IGDA en ese contexto es clave. No para resolverlo todo, sino para articular. Para que los desarrolladores no trabajen aislados. Para que las instituciones entiendan que el sector existe y tiene demandas concretas. Marco Brunetti deja la presidencia en ese punto. Con una comunidad más despierta, más conectada y más consciente de su propia existencia. No es un final. Es una transición.

CÁPSULAS

GTA 6 no abordará directamente a Trump ni la pandemia de COVID-19

El jefe de estudio de Rockstar North, Rob Nelson, ha declarado que Grand Theft Auto VI no abordará de forma directa el ascenso político de Donald Trump ni la pandemia de coronavirus, con el objetivo de evitar que el juego quede desfasado por su largo ciclo de desarrollo. En una entrevista con The New York Times, Nelson explicó que la compañía prefiere centrarse en aspectos más universales de la cultura estadounidense y el comportamiento humano que mantengan su relevancia con el paso del tiempo.



MegaBattle ya está disponible en Steam: construye tu robot y tu mazo en un roguelike de cartas



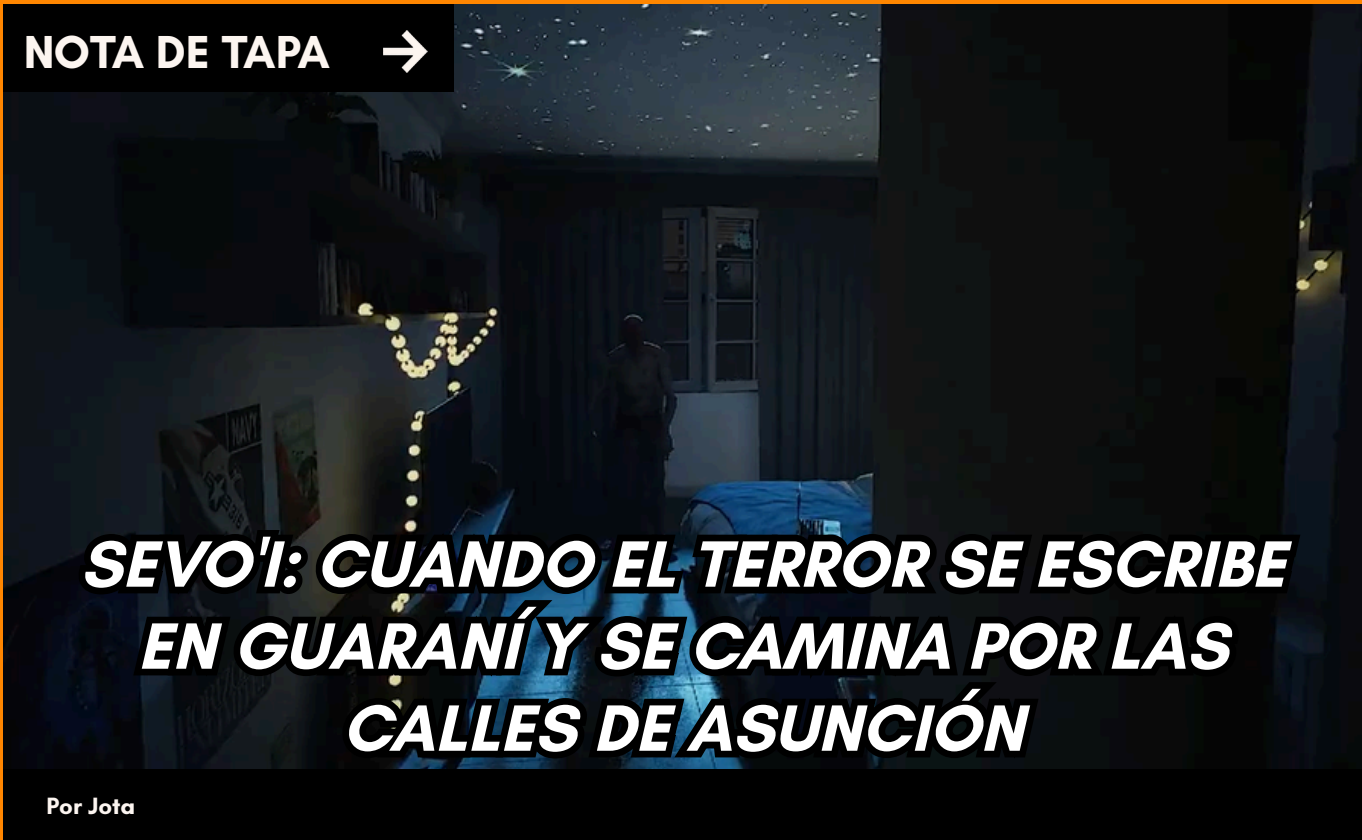
El estudio independiente MadCat ha lanzado MegaBattle en Steam, un roguelike de construcción de mazos y batallas por turnos donde los jugadores crean tanto su baraja como su robot a lo largo de cada partida. Con 134 cartas únicas, cuatro clases de robot y un sistema de personalización modular de piezas intercambiables, el título ofrece una experiencia de combate estratégico en la que cada elección define el rumbo de la partida y conduce a múltiples finales.



1666: Amsterdam ya está disponible en Acceso Anticipado en PC

El estudio Panache Digital Games, fundado por el creador de Assassin's Creed, Patrice Désilets, ha lanzado 1666: Amsterdam en Acceso Anticipado para PC a través de Steam y Epic Games Store por 29,99 dólares. El juego de acción y sigilo con temática sobrenatural, que se presentó en Opening Night Live de la Gamescom, invita a los jugadores a investigar una Amsterdam artesanal durante el día y a cazar entidades sobrenaturales por la noche. El estudio ha abierto un canal en Discord para recoger el feedback de la comunidad durante el desarrollo.

NOTA DE TAPA →



SEVO'I: CUANDO EL TERROR SE ESCRIBE EN GUARANÍ Y SE CAMINA POR LAS CALLES DE ASUNCIÓN

Por Jota

El proyecto de Borja Loma Rodríguez propone un survival horror al estilo Resident Evil pero con un escenario inédito: la capital paraguaya. Entre zombies, un gobierno corrupto, los Archivos del Terror y una comunidad que crece a su alrededor, el juego se perfila como una de las apuestas más audaces del desarrollo local.

Hace unos meses, una imagen empezó a circular entre quienes siguen la escena local de desarrollo: Asunción convertida en escenario de un survival horror. No era una adaptación ni un mod. Era Sevo'i, el proyecto de Borja Loma Rodríguez, un desarrollador paraguayo que vive en España.

Desde aquel primer teaser, el juego no desapareció. Al contrario. El proyecto sigue sumando capas, ideas y, sobre todo, gente que se engancha con lo que propone. En 20XX ya habíamos contado los primeros pasos de esta iniciativa. En ese momento, el anuncio mostraba fragmentos de espacios urbanos, noticias vinculadas a la capital, presuntos desaparecidos y una figura que se perfilaba como antagonista. Ahora toca actualizar el estado: el desarrollo continúa y la comunidad no deja de aportar.

El primer material de Sevo'i no apostaba por el susto fácil. Mostraba calles reconocibles de Asunción, un noticiero que informaba sobre desapariciones y una amenaza que se movía entre lo urbano y lo institucional. La estética remitía al survival horror clásico, con esa cámara que incomoda y obliga a mirar dos veces cada pasillo. Borja Loma Rodríguez presentó el juego como un survival horror al estilo Resident Evil.

La diferencia clave no es la jugabilidad, sino el escenario: Asunción, con su calor, sus contrastes y su memoria histórica. El nombre provisorio, Sevo'i, en guaraní remite al gusano o lombriz. Una elección que, leída en clave de horror, sugiere algo que corroe por debajo de la superficie. Algo que se arrastra, se multiplica y no se ve a simple vista. No está confirmado que el nombre final se mantenga, pero por ahora funciona como una declaración de intenciones.

Desde el anuncio de julio, el proyecto generó expectativa en redes. No tanto por tratarse de un survival horror más, sino por el contexto: una Asunción reconocible, barrios reales y una trama que no rehúye de los traumas políticos del país.

En su Discord, Loma Rodríguez explicó con más detalle de qué va la historia. La sinopsis alcanza para entender por qué el proyecto genera tanta conversación. El brote: una infección zombie estalla en el centro de Asunción. La conspiración: un gobierno corrupto cierra la zona y abandona a su suerte a las familias del Bajo y la Chacarita. Tu misión: sos un periodista de investigación atrapado en el epicentro.

Para sobrevivir y hallar la verdad, vas a tener que desenterrar secretos oscuros que conectan el brote con el stronismo, los Archivos del Terror... e incluso el nazismo.

La referencia al Bajo y la Chacarita no es menor. Son dos de los barrios más castigados de la capital, con una historia de abandono estatal que se remonta a décadas. Poner el foco ahí no es solo una decisión estética.

Es una decisión narrativa con consecuencias.

Lo mismo ocurre con el stronismo. La dictadura de Alfredo Stroessner dejó un aparato represivo documentado en los llamados Archivos del Terror. Que un videojuego paraguayo decida hurgar en esa herida, en clave de survival horror, plantea una pregunta interesante: ¿hasta dónde puede llegar la ficción para hablar de lo real?

La trama sugiere que el brote no es un accidente biológico, sino la punta de un iceberg histórico. El periodista protagonista no solo tiene que escapar de los infectados. Tiene que reconstruir una verdad que el poder prefiere enterrar. Hay un dato que no se puede ignorar: los Archivos del Terror no son una invención.

on documentos reales, descubiertos en 1992, que registran la represión en Paraguay y la coordinación entre dictaduras sudamericanas. Es una puerta de entrada a un pasado que todavía genera discusión. Esa mezcla de horror clásico y memoria histórica es, probablemente, el mayor atractivo del proyecto. Y también su mayor desafío.

Uno de los aspectos más llamativos de Sevo'i es el nivel de participación que está teniendo la comunidad. Según se observa en TikTok e Instagram, los seguidores de Borja Loma no se limitan a mirar. Proponen. Ideas para la estética. Ajustes de mecánicas. Detalles de ambientación.



El juego parece estar creciendo con un ida y vuelta constante entre el desarrollador y quienes lo siguen. Borja Loma calificó el estado actual del juego como "de maravilla". No es raro que los proyectos independientes escuchen a su comunidad. Pero acá hay un matiz interesante: muchos aportes vienen de paraguayos que reconocen los lugares, los códigos y los miedos que el juego intenta representar. Eso le da una autenticidad difícil de fabricar desde afuera. Las propuestas de los usuarios no sustituyen el trabajo de diseño, pero sí funcionan como un termómetro. Si un sector pide más iluminación, otro sugiere cambios en el inventario. Loma decide qué incorpora y qué descarta. El resultado es un proceso de desarrollo más abierto de lo habitual, sin perder el control creativo.

El Discord de Loma funciona como bitácora de desarrollo. Ahí publica actualizaciones periódicas, comparte avances y recibe devoluciones. En TikTok, mientras tanto, el material audiovisual del juego sigue sumando reacciones y comentarios. Por ahora no hay una fecha de lanzamiento confirmada. Loma Rodríguez habla de "los próximos meses", lo que en el mundo del desarrollo independiente puede significar varias cosas. Lo concreto es que el proyecto sigue activo, con avances visibles y una comunidad que no se desengancha.

Sevo'i no aparece en un vacío. La escena paraguaya de desarrollo viene creciendo de forma sostenida, con estudios que empiezan a exportar proyectos y eventos que reúnen a creadores de todo el país. En ese contexto, un survival horror con identidad local puede ocupar un lugar que ningún otro juego ha explorado con esta profundidad. El género tiene una ventaja: se apoya en el miedo a lo desconocido y en la sensación de encierro. Asunción, con sus calles angostas, sus edificios viejos y su clima denso, ofrece un escenario natural para ese tipo de narrativa. Si a eso se le suma una historia que conecta con heridas reales, el resultado

puede ir más allá del entretenimiento. No hay que pedirle a un proyecto independiente que resuelva las deudas de la industria. Pero sí se le puede reconocer el intento de poner a Asunción en el mapa del survival horror.

Sevo'i no es un juego triple A ni pretende serlo. Es un proyecto independiente que busca insertarse en un género exigente, con seguidores que conocen cada rincón del survival horror clásico. Eso implica un reto técnico y de diseño considerable. El mayor riesgo no está en los gráficos ni en la dificultad. Está en el tratamiento de los temas. El stronismo y los Archivos del Terror no son simples elementos decorativos. Si el juego los usa solo como telón de fondo, puede quedarse corto. Si los trabaja con seriedad, puede convertirse en una pieza con identidad propia dentro del género.

Desde 20XX seguimos expectantes. No porque sea un "Resident Evil paraguayo" —una etiqueta cómoda, pero insuficiente—, sino porque hay un desarrollador arriesgándose a contar una historia que duele. Y porque, por primera vez en mucho tiempo, Asunción aparece como un escenario donde el terror no necesita de monstruos importados. Los próximos meses van a ser clave. Habrá que ver si Sevo'i logra sostener la promesa que plantea. Por lo pronto, el proyecto no se detiene. Y la comunidad, tampoco.



RESEÑA



TV ARCHIVE: EL SIMULADOR DE VIDEOCLUB QUE CONVIERTE EL CAOS EN SATISFACCIÓN

Por Jota

Games Together propone un reto de gestión, memoria y cooperación donde cada cinta colocada en su lugar genera una dosis adictiva de orden.

Recuerdo la sensación de entrar a un videoclub en los años 90: ese olor a plástico y cartón, las estanterías interminables repletas de carátulas, y la promesa de pasar una tarde frente al televisor. TV Archive: Tidy Up Together, del estudio Games Together, busca capturar precisamente esa nostalgia, pero no desde la perspectiva del cliente que elige su película, sino desde la del empleado que debe mantener el archivo en perfecto estado.

Es la inevitable y necesaria incursión del género de gestión y orden en el mundo retro de los VHS. La premisa es tan sencilla como maratónica: tu misión consiste en recoger y colocar exactamente 3.180 cintas de vídeo en la categoría correcta dentro del archivo. En un primer vistazo, el número puede parecer abrumador, y créanme, lo es. Sin embargo, a medida que te sumerges en su bucle de juego, descubres que no se trata de una simple tarea de emparejamiento,

sino de un ejercicio de planificación, memoria y, sobre todo, paciencia.

TV Archive no busca impresionar con mecánicas complejas ni giros narrativos inesperados. Su filosofía es mucho más humilde y efectiva: se basa en el ritmo, el método y la cooperación. Cada cinta colocada en su estantería correcta genera una pequeña pero adictiva dosis de satisfacción, y la inteligente división en distintos modos de juego amplía su atractivo para sesiones tanto cortas como maratónicas. El bucle principal del juego es engañosamente simple. En una perspectiva en tercera persona ajustada, casi como si lleváramos la cámara a la altura del pecho, te encuentras en un sótano o almacén minimalista, lleno de estanterías vacías y un suelo cubierto de cintas VHS. El procedimiento es siempre el mismo: recoges un casete del suelo, observas su etiqueta que indica un título y el número de episodio, y caminas hacia la sección correspondiente para dejarlo en el estante correcto.

Sin embargo, la aparente simplicidad se desvanece al enfrentarte a la magnitud de las variables. El archivo está dividido en veinte categorías bien diferenciadas: películas de acción, películas dramáticas, series de televisión, dibujos animados, películas de terror, películas de comedia, eventos deportivos, copas de fútbol, películas románticas, películas de ciencia ficción, béisbol, tenis, noticias, programas de concursos, baloncesto, automovilismo, programas de cocina, documentales, boxeo y programas de variedades.



Recordar qué cinta va en cada sección, y hacerlo con la rapidez suficiente para no saturar el suelo de casetes, es un desafío que pone a prueba la memoria a corto plazo y la capacidad de organización espacial.

Y cuando el juego se vuelve cooperativo —porque sí, hay modo multijugador— la cosa se pone todavía más interesante: coordinar movimientos, dividir tareas y evitar que dos jugadores vayan a la misma estantería con la misma cinta es un ejercicio de comunicación que puede resultar tan frustrante como gratificante.

Lo que hace especial a TV Archive es su capacidad para convertir una tarea mundana en una experiencia absorbente. No hay enemigos que derrotar ni niveles que desbloquear; solo hay cintas que ordenar y un archivo que mantener en perfecto estado. Y sin embargo, el juego engancha. Hay algo profundamente satisfactorio en ver cómo el suelo se va vaciando y las estanterías se van llenando, en sentir que el caos inicial se transforma en orden gracias a tu esfuerzo.

Es una metáfora de la vida, quizás, o simplemente un buen juego de gestión. Pero también es un homenaje a una época en la que alquilar una película era un ritual, y en la que el orden de un videoclub era la diferencia entre encontrar lo que buscabas o irte con las manos vacías. TV Archive recupera ese espíritu y lo convierte en juego, y lo hace con una elegancia que pocos títulos de su género logran.

Puntuación final

4.0



GAMEDEV PY →



HACK & PO: UN AÑO, UNA ACTUALIZACIÓN Y UN FUTURO COMPETITIVO

Por Jota

El juego de cartas gratuito celebra su primer aniversario en Steam con una renovación integral que incluye modo multijugador, sistema de runas y una identidad visual casi completamente rediseñada.

El desarrollo de videojuegos independientes en Paraguay ha dado pasos agigantados en los últimos años, y uno de sus exponentes más recientes, Hack & Po, se encuentra en un momento crucial de su corta pero intensa vida. El estudio Posibillian Tech, responsable del título, ha compartido un informe detallado sobre el estado actual del proyecto y los planes a corto plazo, coincidiendo con la celebración de su primer año desde el lanzamiento inicial.

El juego, que se mantiene como una propuesta free-to-play, se prepara para recibir una actualización masiva en Steam, una reestructuración profunda que abarca desde los sistemas de juego hasta el apartado visual, con el objetivo de consolidar la experiencia y ampliar su base de jugadores. Desde 20XX seguimos de cerca este desarrollo local que está ganando tracción en el mercado internacional.

Cuando Hack & Po hizo su aparición en el panorama de los juegos de cartas y estrategia, llamó la atención por su enfoque directo y su capacidad para combinar mecánicas de construcción de mazos con un ritmo ágil. Desarrollado enteramente por el equipo paraguayo de Posibillian Tech, el juego logró en su versión inicial un nicho de seguidores que apreciaban su propuesta. Ahora, al cumplir su primer aniversario, el estudio ha roto un período de silencio para revelar los frutos de meses de trabajo en las sombras. Bajo el lema "Back Again with news! and celebrating one year!", el equipo ha confirmado que no solo han estado puliendo errores, sino que han rediseñado casi por completo la experiencia del jugador. Esta nueva versión, que será subida a la rama pública de Steam próximamente, introduce multijugador, un sistema de especializaciones, un nuevo sistema de runas y una renovación gráfica y sonora que abarca casi el 100% de los activos del juego.

Quizás la adición más significativa y esperada por la comunidad sea la implementación del modo multijugador. Hasta ahora, Hack & Po ofrecía una experiencia enfocada en el desafío individual o en enfrentamientos contra la inteligencia artificial.

Con esta actualización, el título da el salto definitivo hacia el ámbito social. Según la información proporcionada por el estudio, los jugadores podrán crear salas privadas a través de un sistema de códigos: basta con que un jugador cree la partida y comparta el código con sus amigos para que estos puedan unirse al instante.

Esta funcionalidad abre la puerta a partidas personalizadas, torneos privados y, lo más importante, a la posibilidad de compartir la experiencia de juego con otros. El salto al competitivo es, sin duda, el movimiento más audaz del estudio en este primer año de vida.

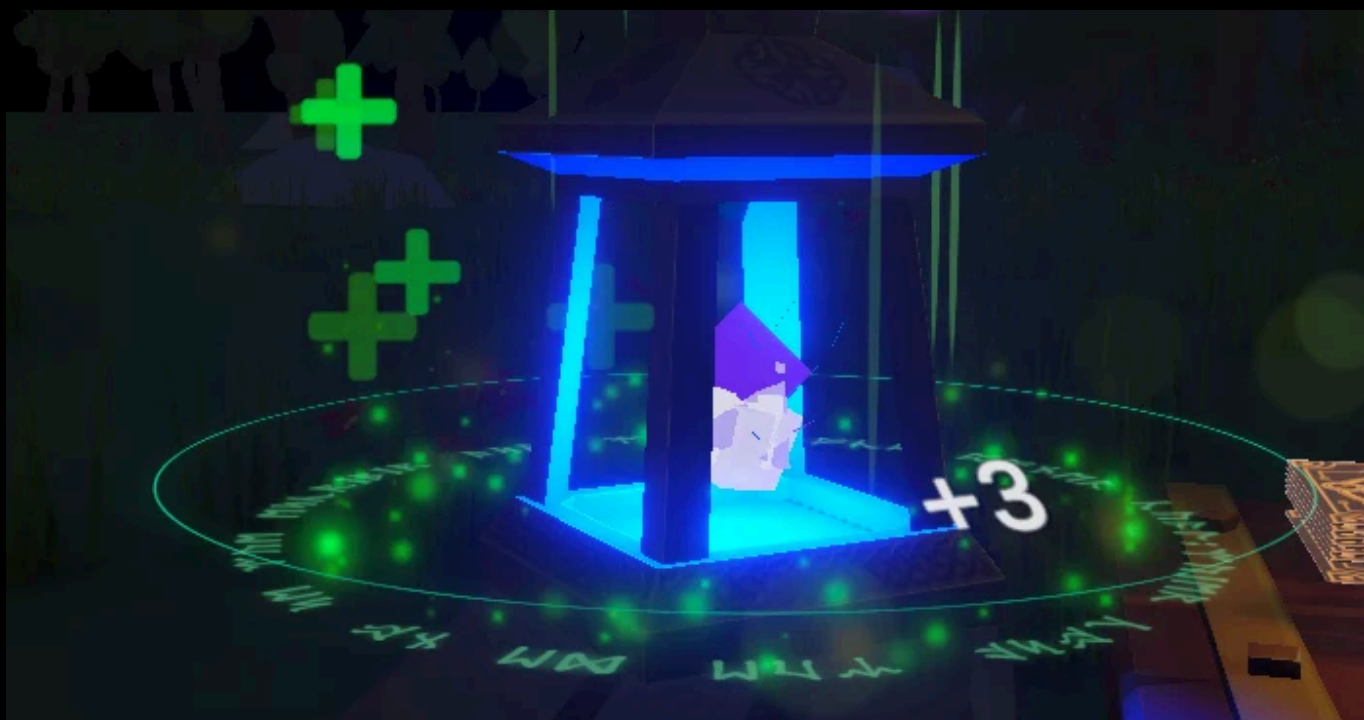
Pero el multijugador no llegará sin una preparación rigurosa. Posibillian Tech ha anunciado la organización de un closed testing de su videojuego, con el objetivo de evaluar el rendimiento del nuevo modo antes de su lanzamiento en Steam.

La convocatoria está abierta a través del servidor de Discord del juego, y la información fue confirmada por Carlos Tito Insfrán Bogado, desarrollador a cargo del proyecto. Según detalló, la versión anterior de Hack & Po no incluía funciones multijugador, por lo que la incorporación de esta característica representa un cambio significativo en la propuesta del título.

Insfrán explicó que el equipo de desarrollo ya realizó pruebas internas con un número reducido de partidas simultáneas, manejando entre tres y cuatro partidas al mismo tiempo.

"Lo que queremos comprobar, con la ayuda de más personas probando, es su funcionamiento a mayor escala, 10 a 15 partidas de ser posible, para garantizar un funcionamiento estable para el lanzamiento a Steam que pueda tolerar una carga esperable de jugadores", indicó.

La beta cerrada tiene entonces un propósito técnico, no promocional: se trata de una instancia de validación del sistema de red.





El estudio busca reunir suficientes jugadores para simular condiciones cercanas a las de un lanzamiento real, "todo para velar la calidad del jugador al probar por primera vez", agregó Insfrán.

El desarrollador explicó por qué es importante que el lanzamiento no presente fallas en su primera experiencia en línea. Según señaló, cuando un juego se actualiza en Steam puede aparecer en las secciones de descubrimiento de la plataforma, lo que se traduce en un aumento de visitas.

"Que no tengamos un mal lanzamiento multiplayer como primera experiencia de ellos", sostuvo. Esa preocupación no es menor: en un mercado donde los jugadores forman opiniones rápidas, un estreno con problemas de conexión puede afectar la recepción de un título independiente.

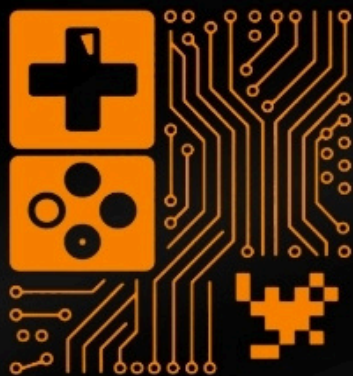
Los interesados en formar parte de las pruebas deben unirse al servidor de Discord del juego, disponible en el grupo de WhatsApp de IGDA Paraguay.

Hack & Po es un juego de cartas de estrategia 1 contra 1. Su sistema de clases se basa en una lógica de piedra, papel o tijera con cinco categorías.

Cada partida comienza con un draft de mazo, y el jugador debe anticipar las elecciones del rival y armar su estrategia en consecuencia. El combate se resuelve con cartas y consumibles con tiempo de uso, y la victoria llega al agotar la barra de vida del oponente.

Con la llegada del multijugador y el sistema de runas, la profundidad estratégica se multiplica, y el juego promete convertirse en un referente del género dentro del ecosistema indie latinoamericano.

El primer aniversario de Hack & Po no es solo una celebración: es la confirmación de que el desarrollo de videojuegos en Paraguay no solo existe, sino que compite, innova y crece.



20XX

VIDEOGAME & TECH NEWS

¡BUSCAMOS TU APOYO!

Habilitamos nuestro BuyMeACoffee para que puedas apoyarnos de forma directa y voluntaria. La revista **sigue siendo gratuita para todos**. Tu apoyo nos ayuda a *seguir siendo independientes*.

Niveles de apoyo mensual:

- ☕ \$2 — Apoyo básico
- ★ \$5 — Apoyo full
- 🏆 \$10 — Apoyo supremo
- 💎 \$20 — Apoyo superior (nivel platino)

Cada nivel incluye reconocimiento en nuestra revista y sitio web.

buymeacoffee.com/20xxnoticias

GAMEDEV PY →



Por Jota

El juego de acción para dispositivos móviles ambientado en la dictadura de Alfredo Stroessner combina mecánicas de evasión con una estética sombría y una política de protección de datos que lo distingue en el mercado.

En el mercado actual de aplicaciones móviles, los títulos independientes suelen encontrar su espacio gracias a propuestas temáticas únicas y mecánicas de juego que se adaptan a la plataforma.

Tal es el caso de Stroessner Hunt, un videojuego de acción desarrollado por KuioGames que actualmente se encuentra disponible en Google Play. Este título, dirigido a un público mayor de 13 años, ha llamado la atención no solo por su temática y jugabilidad, sino también por su rigurosa política de privacidad.

En un contexto donde los datos de los usuarios son un activo codiciado, KuioGames ha decidido poner el foco en la transparencia y la protección, un gesto que no pasa desapercibido en una industria marcada por los escándalos de filtraciones y el uso indebido de información personal.

El nombre del juego, Stroessner Hunt, hace una alusión directa, y evidente, al régimen dictatorial de Alfredo Stroessner, que gobernó Paraguay durante más de tres décadas. El juego propone al jugador una experiencia ambientada en la llamada Pascua Dolorosa de 1976, presentando una narrativa de evasión, resistencia y peligro. Esta temática se ve reflejada no solo en el título, sino también en el diseño artístico de su pantalla de inicio. En la primera interfaz que observa el usuario al abrir el juego, se muestra un fondo de tonos oscuros y una estética gráfica de ilustración 2D, donde se pueden apreciar elementos como árboles quemados, postes de luz de una época específica y, en la lejanía, lo que parecen ser siluetas de figuras militares o de un conflicto armado. Este estilo visual, de carácter sombrío y denso, busca transportar al jugador a un entorno hostil y de alto riesgo, estableciendo inmediatamente el tono emocional de la obra.

En esta pantalla de arranque, el usuario se encuentra con un menú minimalista y funcional. La aplicación incluye una función de selección de idioma muy clara, con un cuadro de diálogo que dice "Choose your language / Elige tu idioma", ofreciendo dos opciones principales: "English / Inglés" y "Español / Spanish". Esta decisión de diseño es clave, ya que revela las intenciones del desarrollador de trascender el mercado local paraguayo y apuntar también a una audiencia internacional que pueda estar interesada en el contexto histórico o en la jugabilidad en sí.



No es un juego pensado únicamente para paraguayos, sino para cualquier jugador que valore una propuesta con identidad y sustancia.

La propuesta de Stroessner Hunt en términos de jugabilidad se centra en la movilidad y la evasión, utilizando una perspectiva de arriba hacia abajo que permite al jugador tener una visión completa del escenario. La mecánica de acción está diseñada para aprovechar las capacidades táctiles de los dispositivos móviles, con controles intuitivos que responden al deslizamiento y al toque.

El jugador debe moverse con agilidad, esquivar obstáculos y, en última instancia, sobrevivir en un entorno hostil donde cada decisión puede ser la última. No es un juego de disparos frenéticos ni de combate directo; es una experiencia de tensión constante, donde la estrategia y la capacidad de reacción son tan importantes como la puntería.

Lo que hace especialmente interesante a Stroessner Hunt es su capacidad para abordar un tema históricamente delicado desde una perspectiva lúdica sin caer en el sensacionalismo ni en la banalización. La dictadura stroessnerista no es un telón de fondo decorativo: es el motor narrativo del juego, el elemento que da sentido a la mecánica de evasión y resistencia.

Al poner al jugador en la piel de alguien que huye, que se esconde, que lucha por sobrevivir, el juego invita a una reflexión sobre lo que significó vivir bajo un régimen autoritario. No hay discursos explícitos ni moralejas forzadas; la experiencia misma, con su tensión y su riesgo constante, comunica más que cualquier texto.

Esa capacidad de contar una historia a través de la mecánica es lo que distingue a los grandes juegos independientes, y Stroessner Hunt se acerca a ese ideal con una convicción que merece ser celebrada.

GAMEDEV PY →

INDIE CHECKPOINT PARAGUAY

INDIE CHECKPOINT: EL ENCUENTRO QUE CONFIRMÓ LA MADUREZ DEL ECOSISTEMA GAMEDEV PARAGUAYO

Por Jota

Con charlas, exhibición de juegos y el lanzamiento del proyecto Puretrón, la jornada reunió a desarrolladores, estudiantes y entusiastas en el Centro Cultural de España Juan de Salazar.

El sábado 1 de agosto, el Centro Cultural de España Juan de Salazar en Asunción fue el escenario de una jornada que reunió a desarrolladores, estudiantes, profesionales y entusiastas de los videojuegos en torno a una idea común: la necesidad de construir comunidad.

Indie Checkpoint Paraguay, un showcase itinerante que ya recorrió Argentina, Bolivia y Perú, ofreció una programación que combinó charlas, exhibición de juegos y el lanzamiento del proyecto Puretrón, un arcade itinerante enfocado en la producción independiente. La convocatoria superó las expectativas, y el ambiente de colaboración y aprendizaje fue el denominador común de una jornada que demostró, una vez más, que la escena local de desarrollo de videojuegos está lista para dar pasos más firmes hacia su consolidación.

El evento, impulsado por W Love Games y con el apoyo del Centro Cultural de España, fue un espacio de encuentro donde las charlas y la exposición de juegos se combinaron para ofrecer una visión panorámica del desarrollo independiente en la región. La entrada libre y gratuita permitió que un público diverso, desde estudiantes de carreras afines hasta profesionales con años de experiencia, pudiera participar activamente en las actividades. Ver reunidos a tantos desarrolladores, estudiantes, profesionales y fanáticos de los videojuegos, compartiendo ideas, experiencias y proyectos, fue una señal tangible de que el ecosistema está madurando. Las charlas, que abordaron desde la generación de contenido en Fortnite hasta el arte conceptual en la industria, pasando por la gestión de espacios físicos y los desafíos del diseño de videojuegos, dejaron aprendizajes valiosos para quienes forman parte de la industria o buscan dar sus primeros pasos en el desarrollo.

El cronograma de charlas del Indie Checkpoint fue uno de los puntos fuertes del evento. Las seis presentaciones, que se extendieron desde las 14:00 hasta las 19:45, ofrecieron una mirada diversa sobre el ecosistema de los videojuegos, con ponentes que representaban diferentes etapas de la industria.

Además de las charlas, el Indie Checkpoint ofreció una exposición de juegos independientes latinoamericanos. Los asistentes pudieron probar títulos de estudios paraguayos y de otros países de la región, una oportunidad única para conocer de primera mano la calidad y diversidad de la producción independiente en América Latina. La exposición no fue una vitrina pasiva: fue un espacio de intercambio donde los desarrolladores recibían feedback en tiempo real, y los jugadores podían conversar con quienes habían creado los juegos que estaban probando.

El lanzamiento del proyecto Puretrón fue otro de los momentos destacados de la jornada. Puretrón es un arcade itinerante enfocado en la producción independiente, una iniciativa que busca llevar los videojuegos a nuevos espacios y audiencias, con el apoyo del Centro Cultural Juan de Salazar.

La idea es simple pero poderosa: llevar los videojuegos fuera de los circuitos tradicionales, a lugares donde normalmente no llegan, para que más personas puedan descubrir el trabajo de los desarrolladores locales.

En un país donde el acceso a la cultura digital sigue siendo desigual, proyectos como Puretrón son fundamentales para democratizar el consumo de videojuegos y para que el público general entienda que los videojuegos no son solo entretenimiento, sino también una forma de expresión artística y cultural.

El Indie Checkpoint Paraguay dejó una sensación clara: el ecosistema gamedev local no solo está vivo, sino que está en un momento de crecimiento acelerado. Los proyectos que se exhibieron, las conversaciones que se tejieron, las alianzas que se empezaron a construir en esa jornada son la prueba de que el desarrollo de videojuegos en Paraguay ya no es una rareza ni una excepción.

Es una industria en ciernes que necesita apoyo, visibilidad y, sobre todo, más espacios como este donde la comunidad pueda encontrarse, compartir y crecer junta.



Y llegamos al final de esta edición de regreso. Gracias por leer, por compartir, por estar ahí. Cada clic, cada comentario, cada vez que recomiendan una nota a un amigo, hacen que este espacio siga vivo.

El periodismo independiente no camina solo: camina con quienes deciden acompañarlo.

Si lo que leíste te pareció valioso, considerá suscribirte a nuestro BuyMeACoffee. Es un voto de confianza en que Paraguay merece una publicación seria sobre su escena de videojuegos.

Y si aún no estás listo para eso, compartir nuestras notas también es una forma poderosa de apoyar.

Nos vemos el próximo domingo con más historias del gaming y el gamedev nacional e internacional. Prometemos seguir contando lo que pasa, sin filtros y con la misma pasión de siempre.

Hasta entonces.

