



20XX

VIDEOGAME & TECH NEWS

1666

AMSTERDAM: EARLY ACCESS CON MUCHOS TROPIEZOS

Reseña del early access del juego de los devs de Assassin's Creed. La atmósfera y las ideas están; el rendimiento y los bugs todavía complican la experiencia.

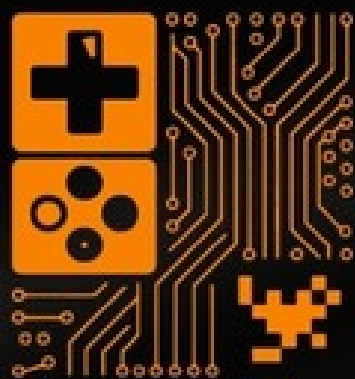
ENTREVISTA CON CREADOR DE SEVO'I

20XX conversó con Borja Loma Rodríguez sobre Sevo'i y su proceso. Como nació la idea, apoyo y avances.

THE STREAMER AWARDS ABRE POSTULACIONES

Por primera vez y tras 6 ediciones del galardón, los creadores pueden presentar su candidatura.





20XX

VIDEOGAME & TECH NEWS

¡BUSCAMOS TU APOYO!

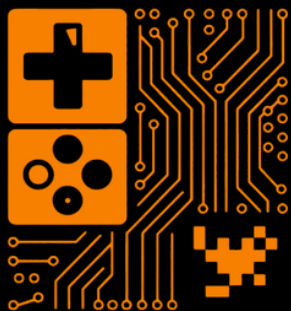
Habilitamos nuestro BuyMeACoffee para que puedas apoyarnos de forma directa y voluntaria. La revista **sigue siendo gratuita para todos**. Tu apoyo nos ayuda a *seguir siendo independientes*.

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

Reseña de 1666: Amsterdam, el esperado juego de Panache Digital

20

NUEVO SITIO DE RESEÑAS

VideoGamesCritic, de la mano de creador de Ori

14

RESEÑA DE "RETRO ARCADE SHOP SIM"

Forja, runas y una muerte con identidad propia

16

ENTREVISTA A CREADOR DE SEVO'I

Probarán mecanismos multijugador en el juego Free To Play paraguayo

16

STREAMER AWARDS ABRE POSTULACIONES

Propuesta temática singular para un mobile histórico

06

GOBIERNO DE TRUMP POLITIZA JUEGOS

Administración de EEUU mezcla juegos clásicos con política

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

Arrancamos este mes con una noticia que nos llena de energía: nuestro sitio superó las 6.700 visitas el mes pasado. Es una confirmación de que lo que hacemos importa, de que hay una comunidad ávida de información seria sobre la escena de videojuegos en Paraguay y más allá. Cada clic, cada lectura que alguien dedicó a nuestras notas nos dice que vamos por buen camino. Pero también nos dice que tenemos que seguir creciendo y que no podemos conformarnos con lo logrado. Por eso, este septiembre trae consigo un nuevo impulso.

Hasta ahora, nuestro foco ha estado puesto con firmeza en el desarrollo nacional. Y seguiremos haciéndolo: los devs paraguayos son el corazón de 20XX, y nada cambiará eso. Pero ha llegado el momento de ampliar la mirada. Latinoamérica está viviendo un momento efervescente en materia de videojuegos, con estudios independientes que están rompiendo barreras, géneros que se reinventan y comunidades que crecen a un ritmo vertiginoso. Creemos que es hora de mirar hacia la región, de contar lo que pasa en nuestros países vecinos y de aprender de sus experiencias. El talento no entiende de fronteras, y nosotros tampoco.

Y hablando de nuevos horizontes, también estamos listos para meternos de lleno en la escena del streaming. Queremos estar donde nuestra comunidad está, y hoy eso significa pantallas encendidas, chats en vivo y conversaciones en tiempo real. El streaming nos permitirá profundizar el diálogo con ustedes, mostrar juegos en acción, entrevistar desarrolladores y crear una experiencia más cercana y dinámica. Es un paso que venimos madurando hace tiempo, y estamos entusiasmados por lo que viene.

Todo esto es parte de un plan más amplio: construir, paso a paso, un ecosistema que beneficie a toda la escena gaming nacional y regional. Y, por supuesto, todo esto es posible gracias al apoyo de ustedes. Si aún no lo hicieron, recuerden que nuestro BuyMeACoffee sigue abierto para quienes quieran sumarse a este proyecto con un aporte. Cada suscripción, cada compartida, cada granito de arena nos permite seguir adelante con más fuerza. Gracias por estar ahí. Nos vemos la próxima semana con más historias.



CÁPSULAS



Una filtración de 12 terabytes expone una década de archivos internos de Steam, incluyendo proyectos cancelados de Valve

El 29 de agosto se produjo lo que podría ser la mayor filtración de datos en la historia de la industria del videojuego. Un archivo de 12 terabytes que contiene builds internas de prácticamente todos los juegos subidos a Steam entre 2003 y 2013 ha sido expuesto en línea. El material incluye versiones de desarrollo de juegos de Valve como Portal 2, Left 4 Dead y Counter-Strike, así como contenido de proyectos cancelados como F-Stop y posiblemente Half-Life 2: Episode 3, junto con material de decenas de grandes editores como Activision, Capcom, Sega y EA.

NoRush! - Tower Edition, el plataformas 3D del unicornio, vuelve a estar gratis en Epic Games Store

La Epic Games Store ofrece hasta el 9 de septiembre el juego de plataformas NoRush! - Tower Edition de forma completamente gratuita. Desarrollado por FiveStar, el título se puede reclamar y conservar de manera permanente hasta el 9 de septiembre a las 04:00 AM (hora peninsular española). Se trata de una promoción directa del desarrollador y no de la oferta semanal oficial de la tienda de Epic.



Sony pagará 7,85 millones de dólares en acuerdo por demandas sobre competencia en juegos digitales de PlayStation



La demanda se centra en la decisión de Sony de impedir que minoristas de terceros vendieran códigos de descarga digital para juegos específicos en 2019, convirtiendo a la PlayStation Store en el único lugar para adquirir títulos digitales. El acuerdo incluye aproximadamente 4,4 millones de cuentas de PlayStation en EE. UU. y, si se aprueba, enviará créditos automáticos a las cuentas de los afectados.



Arcade.gov ofrece títulos como 'Build the Wall' (un Tetris de muro fronterizo). The Tetris Company ya se desmarcó. Nintendo y otros también alzaron la voz. Pero la provocación es parte del plan.

No es la primera vez que la política se apropia de los videojuegos. Pero lo que hizo la administración de Donald Trump el pasado 4 de septiembre con el lanzamiento de Arcade.gov es algo que trasciende la anécdota. El sitio oficial del gobierno de Estados Unidos publicó una colección de minijuegos que, bajo una estética descaradamente paródica, convierten la deportación de inmigrantes, la construcción del muro fronterizo y la recaudación de criptomonedas en mecánicas lúdicas. Los títulos son una apropiación burda de clásicos como Flappy Bird, Tetris y Snake, pero con un mensaje político que no deja lugar a dudas. Y aunque las reacciones no se hicieron esperar —The Tetris Company emitió un comunicado desmarcándose, Nintendo alzó la voz, y figuras como Steve Downes (la voz de Master Chief) pidieron que se retirara su trabajo—, la administración parece no inmutarse. Porque, como veremos, la provocación no es un error: es el mecanismo central de la operación.

El sitio, promocionado en redes sociales con videos que parodian las animaciones de inicio de PlayStation 2, Xbox 360 y Nintendo GameCube, además de un logo de Sega editado para decir "MAGA", ofrece cinco juegos. El más comentado es Build the Wall: Zombie Border Siege, una versión de Tetris donde los jugadores apilan bloques para construir un muro en la "frontera sur", mientras alienígenas verdes (léase, inmigrantes) intentan traspasarlo. La descripción oficial dice: "Protege la frontera de la horda que se acerca". La referencia es tan explícita que no necesita traducción.



La reacción de la industria no tardó. The Tetris Company fue la primera en pronunciarse con un tono que mezclaba la contundencia con la empatía: "En Tetris creemos en el poder de la conexión y en unir a las personas, no dividirlos. A nuestros fans de todo el mundo: los amamos, los vemos y estamos agradecidos de tenerlos en nuestra comunidad".

La compañía también confirmó que no tuvo nada que ver con el juego de la administración Trump y que "se toma muy en serio la infracción de derechos de autor". Hasta el cierre de esta edición, no se había reportado ninguna acción legal concreta, pero el mensaje fue claro: no nos usen para esto.



Nintendo, por su parte, se sumó a las críticas, aunque sin un comunicado oficial tan extenso. La empresa japonesa ha sido históricamente celosa de su propiedad intelectual, y ver sus animaciones de lanzamiento parodiadas en un sitio gubernamental con fines políticos no debió sentarles bien.

Pero quizás la reacción más personal fue la de Steve Downes, la voz de Master Chief en la saga Halo. En marzo de este año, ya había exigido a la Casa Blanca que retirara su voz de un video que calificó como "pornografía de guerra repugnante y juvenil". En aquella oportunidad, Downes muestra el nivel de incomodidad que genera la apropiación de la cultura gamer por parte de la administración.

Lo que hace diferente a Arcade.gov no es solo la osadía, sino la estrategia detrás. Es una operación deliberada, diseñada para provocar exactamente la reacción que está generando.

Los memes, los titulares, los debates en redes sociales y las declaraciones indignadas de las empresas son el combustible que mantiene encendida la conversación.

Y mientras el mundo discute si Tetris debería demandar o si Nintendo debería enviar una carta de cese y desistimiento, la administración sigue avanzando en políticas migratorias, guerras comerciales y cambios climáticos que reciben mucha menos atención mediática.

La distracción es el objetivo. Y los videojuegos, una vez más, son el vehículo perfecto para generar ese ruido.

The Tetris Company dio un paso correcto al desmarcarse claramente. Nintendo, aunque más reservada, también marcó su posición.

El silencio de otras empresas —Activision, Microsoft, Sega— es un vacío que la política está llenando con sus propias narrativas. Y en ese vacío, los videojuegos pierden su capacidad de ser espacios de encuentro para convertirse en herramientas de división.

Arcade.gov es un recordatorio incómodo de que el medio que amamos puede ser usado para fines que repudiamos. Pero también es una oportunidad para que la industria y la comunidad se posicionen con claridad. Porque callar, en este contexto, también es una declaración política. Y nosotros, desde acá, vamos a seguir contando estas historias, sin importar lo incómodas que sean. Porque los videojuegos merecen una cobertura seria, crítica y comprometida con los valores que los hicieron grandes: la creatividad, la diversidad y la capacidad de imaginar mundos mejores.

STREAMING & TECH →



EL NUEVO TRABAJO DE LA ERA IA: SER LA CARA DE UNA IA, EN YOUTUBE

Por Jota

La empresa OpenArt AI busca a alguien "increíble frente a cámara" que juegue con modelos de IA, explique sin aburrir y entusiasme a cientos de miles de espectadores. No piden un currículum perfecto, si carisma, curiosidad y habilidad para comunicar.

OpenArt, una plataforma que agrupa herramientas de inteligencia artificial generativa, acaba de dar un paso que confirma que la IA está en esa fase. La empresa abrió una convocatoria para contratar a un presentador o presentadora para su canal de YouTube, que ya supera los 500.000 suscriptores. Y lo que buscan no es un experto, buscan a alguien "increíble frente a cámara", que sepa jugar con las herramientas, que pueda explicar sin ser aburrido y que contagie entusiasmo. El currículum perfecto no importa. La química, sí.

La noticia, que comenzó a circular en redes y foros especializados, no es una anécdota menor. Es una señal de que la industria de la inteligencia artificial está virando hacia un modelo de comunicación más cercano, más humano y, por qué no decirlo, más parecido al de los streamers de videojuegos que al de los académicos.

OpenArt busca a alguien que se siente frente a una cámara y que pruebe en directo las últimas novedades de sus modelos: generación de imágenes, edición de video con IA, música sintética, lo que sea. Y que, mientras lo hace, sepa explicar qué está pasando, por qué es interesante y cómo puede usarlo alguien que no tiene ni idea de programación.

Esa mezcla de divulgación y espectáculo es la que ha convertido a creadores como Marques Brownlee o Linus Tech Tips en referentes globales. Pero en el campo de la IA, ese perfil todavía es escaso. Y OpenArt quiere llenar ese vacío.

El anuncio llega en un momento en el que las herramientas de IA generativa están cada vez más presentes en la vida cotidiana, pero también generan una brecha de conocimiento.

Millones de personas usan ChatGPT, Midjourney o Stable Diffusion sin entender realmente cómo funcionan, qué límites tienen y, sobre todo, qué pueden hacer con ellas más allá de lo obvio. Los tutoriales abundan en YouTube, pero la mayoría son técnicos, secos o directamente incomprensibles para el usuario promedio.

Hay una demanda insatisfecha de contenido que sea entretenido y educativo al mismo tiempo. Un espacio donde la IA deje de ser una caja negra y se convierta en un juguete fascinante. OpenArt parece haberlo entendido. Y su apuesta es clara: en lugar de contratar a un divulgador científico tradicional, busca a un performer digital, alguien que pueda construir una comunidad alrededor de la exploración lúdica de sus herramientas.

La descripción del puesto es, en sí misma, una perspectiva reveladora. "Queremos que juegues con los modelos y herramientas de IA más nuevos, que descubras qué es realmente interesante y que muestres a la gente lo que pueden hacer", dice la oferta. Eso sí, repite tres condiciones: ser excelente frente a cámara, saber explicar sin aburrir y amar jugar con herramientas de IA. Es un perfil que se asemeja más al de un streamer de Twitch que al de un ingeniero de software.

La empresa promete un estudio completo en sus oficinas, una audiencia ya consolidada de más de medio millón de personas y un equipo que se mueve "ridículamente rápido".

La invitación es tentadora, pero también plantea una pregunta incómoda: ¿estamos preparados para que la IA tenga una cara visible que no sea la de un CEO tecnológico o un gurú de Silicon Valley?

Porque la figura del presentador de IA no es trivial. Hasta ahora, los rostros más reconocibles de la inteligencia artificial han sido los de sus creadores: Sam Altman, Demis Hassabis, Jensen Huang. Pero son ejecutivos, no comunicadores.

No es la primera vez que una empresa tecnológica busca un rostro para sus canales. Pero la diferencia es que OpenArt no está buscando a un influencer que promocióne sus herramientas. Está buscando a alguien que las use, que las explore en tiempo real y que comparta sus descubrimientos con la autenticidad de quien está aprendiendo mientras enseña.

Esa autenticidad es la moneda de cambio del contenido digital actual. Y en un campo tan polarizado como la IA —donde el discurso oscila entre la utopía y el apocalipsis—, una voz que combine la experimentación lúdica con la claridad explicativa puede ser más valiosa que cualquier white paper.

Para la persona adecuada, es una oportunidad única: ser el puente entre una tecnología revolucionaria y las personas que quieren entenderla y usarla. OpenArt parece dispuesta a pagar por ese puente. Y eso, en sí mismo, es una noticia que merece ser contada.



CÁPSULAS

Portal: Alive & Kicking ya está disponible gratis en Steam

El proyecto independiente Portal: Alive & Kicking, que ha estado en desarrollo durante 15 años, ya está disponible para descargar gratuitamente en Steam, siempre que los usuarios posean Portal 2. El remake presenta una revisión visual completa, pistas de rompecabezas mejoradas, una nueva banda sonora dinámica y ha recibido la aprobación del desarrollador original de Portal, Jeep Barnett. El lanzamiento se retrasó debido a un período de silencio por parte de Valve, ya que los desarrolladores utilizaron código fuente proporcionado bajo un acuerdo de confidencialidad.



Mega Man Maker busca nuevos beta testers para su próxima actualización



El equipo de desarrollo del juego fan Mega Man Maker ha abierto un proceso de selección para nuevos beta testers. A través de un formulario en Google Forms, los interesados pueden postularse para unirse al equipo y ayudar a probar la próxima actualización del juego. Mega Man Maker es un título no oficial que permite a los jugadores crear y compartir sus propios niveles inspirados en la clásica saga de Capcom, y ha estado en desarrollo desde 2016.



Capcom anuncia un Spotlight de 40 minutos para el Tokyo Game Show 2026

La compañía japonesa ha confirmado su participación en el Tokyo Game Show 2026 con una presentación especial de 40 minutos que tendrá lugar el 16 de septiembre a las 7:00 AM PT / 16:00 CEST. El Capcom Spotlight contará con las últimas novedades de seis de sus títulos más esperados: Monster Hunter Wilds: Ascendance, Dragon's Dogma II: Dark Arisen, Mega Man: Dual Override, Pragmata, Onimusha: Way of the Sword y Street Fighter 6. El evento, que se retransmitirá en directo con subtítulos en 13 idiomas, dará el pistoletazo de salida a la feria nipona, que este año celebra su 30 aniversario.

NOTA DE TAPA →



1666 AMSTERDAM: EL MISTERIO ATRAPA, LOS BUGS AHUYENTAN

Por Jota

El nuevo proyecto de Panache Digital Games (ex creadores de Assassin's Creed) llega en un "early early access" que deslumbra por su concepto, pero preocupa por su estado técnico. Una base fascinante que exige paciencia.

Hay una sensación agri dulce que acompaña a ciertos juegos en acceso anticipado: la de saber que tienes entre manos una idea genial, una ambientación cautivadora y mecánicas que apuntan a lugares a los que pocos títulos se atreven. Pero también la de tener que atravesar errores, cierres inesperados y un rendimiento que empaña la experiencia.

1666: Amsterdam es, en este momento, la encarnación perfecta de esa dualidad. Desarrollado por Panache Digital Games —estudio fundado por Patrice Désilets, figura clave en Assassin's Creed y Prince of Persia: Sands of Time—, el juego llega a Steam en un estado que sus propios creadores describen como "early early access". Y esa advertencia no es un eufemismo: es una declaración de principios que invita a la cautela, pero también a la curiosidad. Porque lo que hay hoy, en esta versión inicial, es una base conceptual fascinante que merece ser monitoreada de cerca.

Agradecemos a Panache Digital Games y a Press Engine por facilitarnos la clave de acceso, lo que nos permite ofrecer esta radiografía de lo que funciona, lo que no y lo que conviene vigilar de cara al lanzamiento final, previsto para finales de 2027.

La premisa: una Ámsterdam que esconde algo

La historia de 1666: Amsterdam arranca con un prólogo que introduce un recurso narrativo poco común en el género: el viaje temporal. Cleo, una mujer del presente, investiga la desaparición de su padre, Aaron. Lo que descubre es que Aaron no desapareció en el sentido convencional: fue enviado al pasado, a la Ámsterdam de 1666, para ayudar a una bruja llamada Noah. El detalle que define buena parte de la identidad del juego es que Aaron no viajó en su forma humana. Viajó convertido en gato. Y no, no hay que pensar demasiado en la lógica de eso; el juego lo asume con naturalidad y pide lo mismo al jugador.

Ese felino viajero es mucho más que una curiosidad narrativa. Aaron, como familiar, acompaña a Noah en su misión. Puede meterse en lugares inaccesibles para ella, abrir puertas y robar objetos. También puede poseer a otros personajes, lo que abre rutas alternativas para resolver situaciones.

El "buen Gato Aaron", como lo llaman en el juego, es una herramienta de exploración y engaño que añade una capa táctico-deductiva poco habitual. Noah, por su parte, pertenece a una orden de brujas llamada Zaindaris. Esta orden otorgó a ciertos individuos —los "originales"— vidas largas y poder.

El problema es que esos originales no quieren devolver lo recibido. Noah, conocida como la Coleccionista, debe localizarlos, descubrir sus identidades reales y reunir los fragmentos rituales necesarios para neutralizarlos.

La narrativa se construye a partir de pistas, nombres y restos de un pasado que se niega a quedar enterrado. Ese enfoque investigativo es el corazón de la propuesta.

Un mundo abierto que apuesta por la observación

A diferencia de otros action-adventure, 1666: Amsterdam no empuja al jugador hacia el combate constante. El objetivo principal no es matar. Es investigar. Descubrir quiénes son los originales, qué hicieron y cómo detenerlos. El mundo abierto de Ámsterdam funciona como un tablero de posibilidades.

Las calles, los canales, las casas, todo tu entorno puede contener algo. La exploración se apoya en herramientas de movimiento, sigilo e interacción con el ambiente. Noah puede alterar elementos del escenario: iluminar zonas oscuras, caminar sobre el agua, destruir o reconstruir estructuras.

Esas habilidades se integran a la resolución de acertijos y al avance por áreas restringidas.

El sistema de sigilo es simple pero funcional. Noah tiene dos formas: una forma de bruja, con capacidades sobrenaturales visibles, y una forma oculta, útil para pasar desapercibida entre los ciudadanos. La luna llena condiciona el uso de ciertos hechizos.

Ese ritmo cíclico obliga a planificar, ya que no todo está disponible en todo momento. Aaron, en su forma felina, complementa esa lógica. Puede escabullirse, abrir puertas y poseer personajes para acceder a recursos que de otro modo estarían bloqueados. La posesión pasa a ser más que un recurso narrativo o funcional; podemos usar el inventario y los permisos del personaje poseído. Eso amplía el espacio de soluciones posibles.



Sistemas de poder y una economía de energía

Noah maneja tres recursos principales: Lux (energía vital para encantamientos ambientales), Nox (para hechizos ofensivos) y Kisia (energía de combate cuerpo a cuerpo).

El diseño sugiere una intención clara: que el jugador no dependa de un solo recurso. Hay que alternar, medir y decidir cuándo gastar. El craftero de pociones añade otra capa, permitiendo crear consumibles para reforzar habilidades o curarse durante los encuentros.

El combate, en cambio, es el punto más flojo. Se describe como básico, con énfasis en evitar el enfrentamiento directo. En la práctica, se siente limitado: las opciones son pocas y la profundidad no aparece.

El estado técnico: un problema serio

Acá hay que ser claros. La versión actual de 1666: Amsterdam no está estable. Durante las primeras 2 horas de prueba, el juego presentó cierres inesperados.

Un detalle que merece atención: al iniciar la partida con el juego en español, el título se cerraba de forma sistemática. Al cambiar el idioma a inglés, la experiencia se volvía relativamente estable. No perfecta, pero jugable.

El prólogo, además, es lento. Las primeras dos horas transcurren entre tutoriales, diálogos y preparación de contexto. No es un defecto narrativo, pero el ritmo se resiente.

Una vez que el juego suelta al jugador y pone las mecánicas a su disposición, la cosa cambia: la exploración se abre y las herramientas empiezan a combinarse.

El peso del estudio y las expectativas también juegan en contra. Un juego con el pedigree de Panache no puede permitirse llegar al acceso anticipado con cierres constantes. El estudio anunció que el período de acceso anticipado durará aproximadamente un año, con planes de sumar más sistemas de combate, ampliar el contenido, corregir fallos y optimizar el rendimiento.

El lanzamiento final está previsto para fines del año próximo. Es un plan razonable, pero el punto de partida obliga a trabajar contrarreloj.

Veredicto: cautela, pero con interés genuino

1666: Amsterdam es un proyecto que merece atención. No por lo que es hoy —una versión temprana con problemas serios—, sino por lo que podría llegar a ser.

La premisa es original, la ambientación es atractiva, y sistemas como el de doble forma para Noah y la versatilidad de Aaron como familiar abren puertas que otros juegos ni siquiera tocan.

El problema es que el presente no acompaña. Para quienes disfrutan de la investigación, los acertijos y la exploración pausada, el juego ofrece una experiencia que —cuando funciona— resulta entretenida.

Para quienes buscan acción constante o pulido técnico, lo mejor es esperar. El acceso anticipado es exactamente eso: un interesante estado de construcción.

Puntuación final

3.5



RESEÑA



Por Jota

El simulador de Alt Tab Game permite gestionar un local con máquinas clásicas, pero aún debe encontrar su identidad entre mecánicas conocidas y una ejecución que promete sin terminar de despegar.

¿Alguna vez has soñado con tener tu propio arcade? Ese lugar lleno de luces de neón, el sonido de las monedas cayendo, el olor a pororó y la promesa de tardes enteras perdidas entre joysticks y botones.

Retro Arcade Shop Simulator de Alt Tab Game, publicado por Ultimate Games S.A., promete exactamente eso: la oportunidad de construir y gestionar tu propio salón recreativo retro.

Gracias a Keymailer y a los desarrolladores por cedernos una clave para esta reseña en Early Access, pudimos sumergirnos en este proyecto nostálgico.

Y, aunque el potencial está ahí, el viaje es un recordatorio de que los sueños, como los arcades, requieren tiempo, inversión y, en este caso, bastante paciencia.

La primera hora del juego se siente como abrir un negocio de verdad. El local arranca compacto. Un par de máquinas clásicas, un espacio reducido y una caja registradora que no se llena sola.

No hay una historia que tome de la mano; la narrativa acá es la del negocio: comprar, cobrar, reinvertir. Lo primero que notamos es que las máquinas no están todas disponibles para que el jugador pueda jugar con ellas. Eso genera una sensación de mundo vivo: el local no gira alrededor del jugador. Los NPCs entran, gastan fichas, se van. El jugador observa, decide y ajusta.

Las fichas son el centro de todo. El cliente cambia dinero por tokens en el mostrador. Usa esos tokens en las máquinas. Después, el jugador recoge lo acumulado. Si no hay fichas, no hay juego. Si no hay juego, no hay ingreso. Ese bucle es simple, pero funciona.

La pantalla de compra es una pestaña esencial donde se adquieren máquinas, decoración, insumos y equipamiento. Los precios son accesibles al principio; la primera expansión útil anduvo por los 200 dólares, un monto que obliga a pensar sin romper la partida. Algunas cosas están bloqueadas por nivel, como la rockola, que aparece tentadora pero no se puede comprar hasta alcanzar cierta progresión. Eso ordena el avance: no se trata de llenar el local de cosas caras de golpe, sino de construir un flujo que se sostenga.



El comportamiento de los clientes responde a una lógica previsible. Prefieren máquinas accesibles, con costos visibles y poca espera. Si hay pocas unidades de un juego popular, se forman filas y la satisfacción baja.

Esas señales son importantes en un simulador: no alcanza con comprar máquinas lindas, hay que entender qué quiere la gente y cuánto está dispuesta a esperar. La planificación del espacio, la ubicación de cada elemento y la separación de zonas de comida y máquinas son decisiones que afectan el flujo del negocio.

El juego cuenta con un sistema de personal: cajeros, encargados de recolección de tokens y un modelo de cafetería. El mantenimiento aparece como una mecánica clave: las máquinas se desgastan con el uso y hay que repararlas, a veces con minijuegos incluidos. La gestión de precios es simple, permitiendo modificar el costo por ficha, aunque la interfaz tiende a aplicar cambios de forma uniforme, limitando el control fino para quienes buscan microgestión.

Retro Arcade Shop Simulator cumple con lo que promete: un simulador de gestión con estética retro que despierta recuerdos sin caer en el exceso de nostalgia. No es un juego para quienes buscan acción constante, sino para quienes disfrutan del proceso de comprar, ordenar, observar y ajustar. Por ahora, es un sueño ochentero a medias, pero con paciencia y actualizaciones, podría convertirse en el arcade que todos querríamos tener.



STREAMING →



RECOGNIZE THE BEST OF LIVE STREAMING

THE STREAMER AWARDS 2026: EL AÑO EN QUE LOS CREADORES TOMAN EL CONTROL

Por Jota

Por primera vez, los creadores pueden postularse a sí mismos para los Streamer Awards 2026. El evento busca democratizar el proceso de nominación y dar más poder a quienes hacen del streaming su arte.

El streaming ha dejado de ser un hobby para convertirse en una industria. Y como toda industria que se respeta, necesita sus propios premios. The Streamer Awards, la ceremonia que desde 2021 celebra lo mejor del contenido en directo a nivel mundial, acaba de abrir el plazo de inscripciones para su edición de 2026.

La gala, que tendrá lugar el 12 de noviembre en Los Ángeles y será presentada por QTCinderella y un anunciante a confirmar, llega con una novedad que promete sacudir los cimientos del evento: por primera vez en su historia, los creadores pueden postularse a sí mismos.

Un cambio que, en apariencia, parece menor, pero que en realidad redefine las reglas del juego para miles de streamers que hasta ahora dependían exclusivamente de que su comunidad los pusiera en el radar de los organizadores.

El sistema de inscripción de los Streamer Awards ha sido, hasta este año, un proceso de nominación comunitaria. Los seguidores proponían a sus creadores favoritos en cada categoría, y los más votados pasaban a la fase final.

Ese modelo tenía una virtud innegable: reflejaba la voluntad popular, el cariño de una audiencia que se moviliza para apoyar a sus referentes.

Pero también tenía una limitación clara: dejaba fuera a creadores que, por diversos motivos, no lograban el mismo nivel de tracción en las votaciones abiertas. Streamers de nichos más pequeños, comunidades menos numerosas pero muy fieles, o simplemente creadores que no contaban con el mismo poder de convocatoria en redes sociales quedaban relegados. Este año, todo cambia.

El nuevo proceso es tan sencillo como significativo. Cualquier creador de contenido puede presentar su candidatura a través de la web oficial thestreamerawards.com, completando un formulario en el que deberá elegir las categorías a las que aspira, adjuntar clips destacados de su trabajo y explicar por qué 2026 ha sido su año.

Para participar, solo se necesita iniciar sesión con la cuenta de Twitch, seleccionar las categorías para las que quieren ser considerados, aportar los clips más representativos y defender su candidatura ante el panel de jueces.

Una de las particularidades del sistema es que se pueden presentar candidaturas para contenido que aún no se ha emitido, siempre que esté dentro del período de elegibilidad que finaliza el 1 de octubre de 2026.

Esto permite a los creadores planificar su estrategia y presentar lo mejor de su trabajo sin estar atados a lo que ya han publicado.



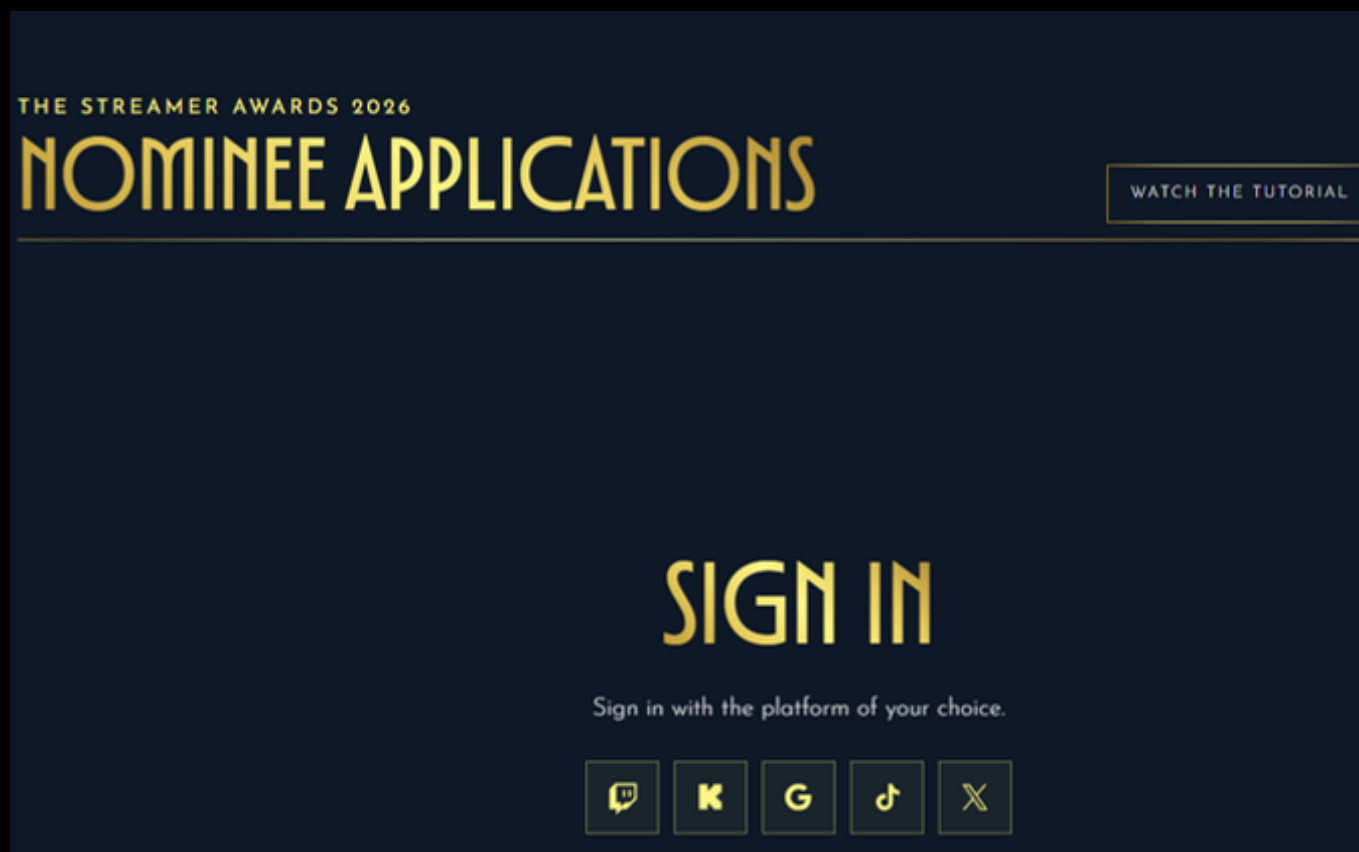
La decisión de abrir las postulaciones a los propios creadores responde a una lógica que los organizadores han venido madurando durante los últimos años. En un ecosistema tan dinámico como el del streaming, donde nuevos talentos emergen constantemente y las categorías se multiplican, el sistema anterior comenzaba a mostrar signos de agotamiento.

Algunos creadores consolidados dominaban las nominaciones año tras año, no por falta de talento, sino por la inercia de unas comunidades que votaban masivamente sin explorar otras opciones. La auto-postulación no elimina el voto comunitario—sigue siendo fundamental—pero sí equilibra la balanza, dando oportunidad a quienes antes no tenían acceso directo al proceso.

La lista de categorías a las que los creadores pueden postularse es extensa y abarca prácticamente todos los géneros y estilos de contenido. Desde las categorías más tradicionales como "Mejor Streamer del Año" o "Mejor Jugador de FPS", hasta otras más específicas como "Mejor Contenido Educativo" o "Mejor Streamer de Rol".

También hay espacio para el entretenimiento más puro con categorías como "Mejor Streamer de Just Chatting" o "Mejor Evento de Streaming". La diversidad de opciones refleja la madurez de un medio que ya no puede ser encasillado en una sola categoría. El streaming es juegos, pero también es música, arte, política, cocina, educación y, sobre todo, comunidad.

El proceso de nominación y votación de los Streamer Awards 2026 se desarrollará en varias fases. Las inscripciones estarán abiertas desde el 1 de septiembre hasta el 1 de octubre. A partir del 12 de septiembre, la comunidad podrá proponer a sus creadores favoritos, y las nominaciones más votadas completarán cada categoría, mientras que un panel de la industria añadirá un nominado adicional por categoría. La votación final comenzará el 16 de octubre, con un peso del 70% para el voto comunitario y un 30% para el panel de la industria.



Este equilibrio busca garantizar que el resultado final combine la voluntad popular con el criterio de expertos que conocen el medio en profundidad.

La importancia de los Streamer Awards trasciende lo simbólico. Para los creadores, ser nominado o ganar una categoría puede significar un salto exponencial en visibilidad, acuerdos comerciales y oportunidades de crecimiento. En un mercado saturado donde destacar es cada vez más difícil, un reconocimiento de esta magnitud funciona como un sello de calidad que abre puertas.

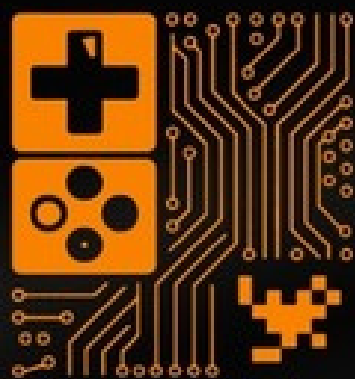
Para la industria en su conjunto, la ceremonia es un termómetro que mide la salud del ecosistema, identifica tendencias y consagra a quienes están marcando el camino. Y para la audiencia, es una oportunidad de celebrar a quienes les dedican horas de entretenimiento, de sentir que su apoyo tiene un impacto real en la carrera de sus creadores favoritos.

Este año, además, el cambio en el sistema de inscripción añade una capa extra de interés.

Veremos cuántos creadores se animan a postularse, si la auto-nominación genera una mayor diversidad de perfiles o si, por el contrario, el proceso termina siendo dominado por los mismos nombres de siempre.

También quedará en evidencia si la comunidad responde con la misma intensidad a las nominaciones que surgen del nuevo sistema, o si el cariño por los creadores tradicionales pesa más que la novedad.

Lo que es seguro es que los Streamer Awards 2026 serán, como mínimo, impredecibles.



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



videogamescritic.com

The one source of truth for gamers.

Game scores that update when games do, plus a scoreboard for the reviewers themselves.

VIDEOSGAMECRITIC: ¿LA REVOLUCIÓN DE LAS RESEÑAS O UN NUEVO CAMPO DE BATALLA?

Por Jota

El director de Moon Studios desafía a Metacritic y OpenCritic con un sistema que otorga un 66% de la nota final a las reseñas de Steam. La propuesta genera un intenso debate sobre la credibilidad y el peso de la crítica profesional.

La industria de los videojuegos tiene un nuevo actor en el escenario de las agregaciones de reseñas. Thomas Mahler, director de Moon Studios y responsable de sagas aclamadas como Ori y No Rest for the Wicked, ha decidido plantar cara a los gigantes del sector con el lanzamiento de [VideoGamesCritic.com](https://videogamescritic.com).

Su propuesta es tan sencilla como polémica: dar prioridad a la voz de los jugadores por encima de la de los críticos profesionales. La plataforma, que ya está en funcionamiento, promete ser "la única fuente de verdad para los jugadores", según palabras de su creador.

La principal novedad de VideoGamesCritic reside en su fórmula de cálculo de la puntuación final. Según explicó Mahler en redes sociales, la nota de cada juego se compone en un 66% de la media de las reseñas de los usuarios de Steam, mientras que la opinión de la prensa especializada solo representa un tercio de la valoración final.

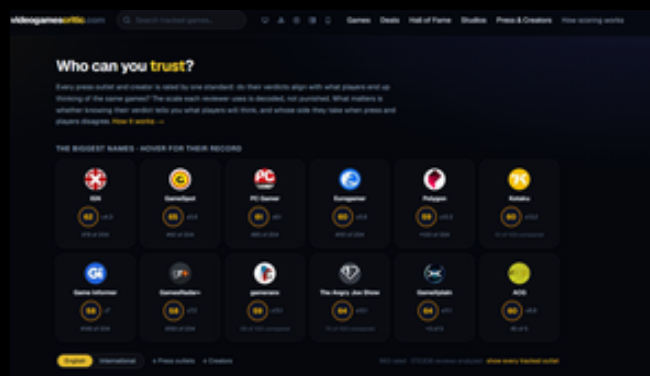
"Los agregadores actuales te dicen cómo se sintió la prensa con un juego, no cómo lo hicieron los jugadores", declaró el creativo. El proyecto comenzó como una pequeña base de datos personal, pero con el tiempo creció hasta convertirse en un servicio completo. "Uso mucho Metacritic y OpenCritic y son claramente útiles, pero para mí, como diseñador, la experiencia de usuario siempre me parecía un poco deficiente", añadió.

Otra de las grandes diferencias es su sistema de puntuación dinámica. Mientras que en Metacritic o OpenCritic la nota de un juego queda fijada en el momento de su lanzamiento, la nueva plataforma recalcula las valoraciones a medida que los títulos evolucionan con el tiempo. Mahler ha puesto como ejemplo el caso de No Man's Sky: el juego recibió una puntuación de 50 en su lanzamiento en VideoGamesCritic, pero tras años de actualizaciones y mejoras, su nota ha ascendido hasta el 82.

El sistema otorga más peso a las reseñas más recientes, de modo que los juegos que mejoran con el tiempo ven reflejado ese progreso en su calificación.

Además, el sitio asigna a cada medio y crítico un nivel de confianza, calculado en función de la cercanía entre sus valoraciones iniciales y la opinión final de los jugadores.

Mahler promete transparencia total: en la página de cada juego se puede ver cómo se ha calculado su puntuación final, y la metodología completa del servicio está publicada abiertamente.



La plataforma ya ha generado un intenso debate en la industria. Por un lado, quienes aplauden la iniciativa destacan que da más voz a los jugadores y refleja mejor la experiencia real de quienes compran y juegan los títulos.

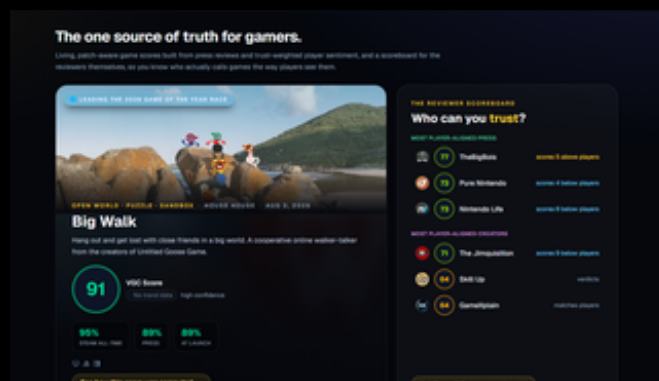
La crítica tradicional, argumentan, a menudo está desconectada de lo que realmente importa a la comunidad. El sistema dinámico, además, corrige una de las grandes injusticias del modelo actual: que un juego sea juzgado para siempre por su estado en el lanzamiento, sin importar cuánto mejor después.

Por otro lado, los críticos del sistema señalan que las reseñas de usuarios no están exentas de problemas. El review bombing —la práctica de inundar un juego con valoraciones negativas por motivos ajenos a su calidad— es una amenaza real.

También está el sesgo de quienes solo dejan reseñas cuando están muy satisfechos o muy enfadados, lo que distorsiona la media.

Mahler, sin embargo, confía en que el sistema de confianza y el peso mayoritario de Steam (que ya tiene sus propios mecanismos anti-trolling) mitiguen esos riesgos.

La pregunta que queda en el aire es si el modelo de VideoGamesCritic logrará realmente "dar prioridad a los jugadores" sin caer en las trampas del populismo digital.



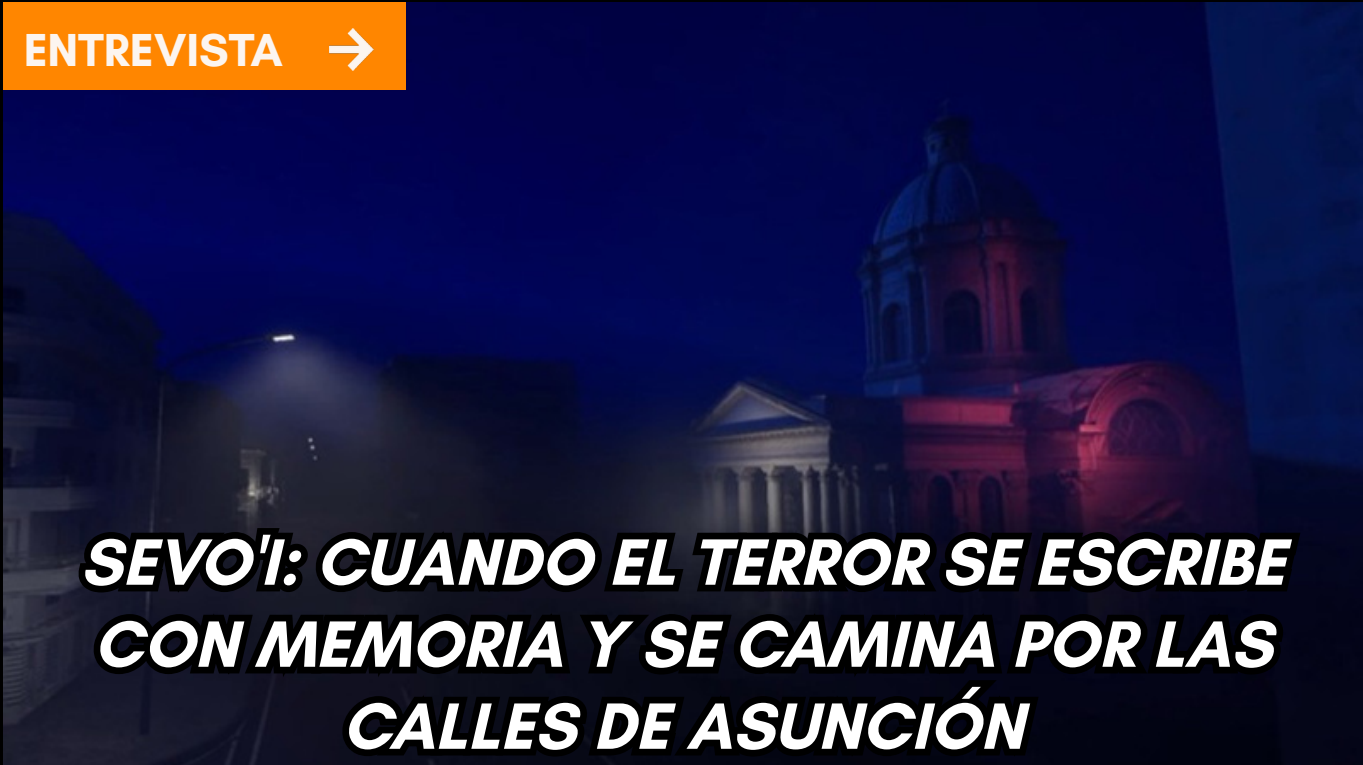
VideoGamesCritic no es la primera alternativa a Metacritic, pero sí la que llega con un respaldo más sólido. El nombre de Mahler y el éxito de Moon Studios le dan una credibilidad que otros proyectos similares no han tenido.

Sin embargo, el éxito de la plataforma dependerá de dos factores: la adopción por parte de los jugadores y la capacidad de mantener la integridad del sistema.

Si logra evitar la manipulación y convertirse en un referente, podría cambiar la forma en que se mide el éxito de un videojuego. Si fracasa, quedará como un experimento interesante pero fallido.

Por ahora, la industria observa con atención.

ENTREVISTA →



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

Por Jota

El desarrollador paraguayo-español Borja Loma Rodríguez habló con 20XX sobre su ambicioso proyecto, la relación entre terror y memoria histórica, los desafíos de recrear Asunción y el futuro de la industria local.

La escena gamedev paraguaya está viviendo un momento expansivo. Entre proyectos que buscan un lugar en Steam, estudios que arrancan y una comunidad que crece, aparece un nombre que ya generó expectativas desde su concepción: Sevo'i.

El proyecto de Borja Loma Rodríguez, desarrollador paraguayo-español radicado en España, es una de las apuestas más ambiciosas de la industria nacional. No es exagerado decirlo: propone algo que ningún otro juego latinoamericano había intentado con este nivel de detalle: recrear Asunción con fidelidad hiperrealista para contar una historia de terror que incomoda.

Con zombies, pero también con los rastros de la dictadura, la marginalidad y la memoria que marcaron a Paraguay. 20XX conversó en exclusiva con Borja sobre los orígenes, desafíos y sueños de este proyecto único.

Borja no esquiva las preguntas personales. Las responde con una honestidad que desarma. "Los videojuegos salvaron mi vida. Literalmente. Vengo de un hogar disfuncional y de mucha negligencia y abandono. Fueron mi refugio y evitaron que tome malas decisiones".

Esa relación íntima con el medio lo llevó a pensar el diseño de juegos como una extensión natural de la experiencia de jugar. "Existe una correlación directa entre el gamer y el diseñador. Ambos coexisten al inicio y al final de una visión que comienza en la mente del diseñador y culmina en el disfrute del jugador".



La chispa inicial de Sevo'i no salió de un documento planificadorio. Salió del recuerdo, del miedo concreto que Borja sentía al caminar de noche por el microcentro de Asunción.

"Yo soy del centro, nací y me crié ahí. Cada rincón de su arquitectura guarda un pedacito de mí". Ese vínculo afectivo se mezcla con imágenes que lo persiguen desde chico: "Cuando tenía 6 años tenía un miedo recurrente: que los maniqués de las tiendas salían de sus escaparates y simulaban ser personas".

La noche asuncena, dice, es un escenario que ningún guionista podría inventar. "Las fachadas anacrónicas, la fauna pintoresca, miradas cansadas y desconfiadas. Un mundo inverso al del día". Convertir todo eso en un videojuego fue terapéutico.



Sevo'i, en guaraní, significa lombriz. La elección no es aleatoria. Borja la explica desde dos lugares: el biográfico (una infección parasitaria en su infancia) y el social. "Desde niño siempre me chocó la marginación que sufren las personas de la Chacarita, los cuidacoches, los recicladores.

Cómo ellos en la noche salen como si emergieran de debajo de la tierra. Les tememos pero ellos existen y son nuestros prójimos. Es una metáfora". El nombre, aclara, aún no está cerrado del todo: "El nombre clave del proyecto es ese".

Recrear la calle Palma, el Panteón o la Chacarita desde España exigió técnicas avanzadas. "Probé varios métodos, pero una combinación de fotogrametría y Gaussian Splatting dio resultado", explica.

El mayor desafío técnico fue la optimización: "Tuve que rehacer varias veces todo hasta encontrar una forma más óptima y escalable".

La trama conecta la invasión zombie con los crímenes del pasado paraguayo. Un territorio delicado, abordado sin sensacionalismo. "El género de terror y en particular el de zombies siempre fue una metáfora social. Los zombies representan el colapso, el olvido y la pérdida de humanidad".

El secreto, dice, está en la intención. "No hago esto para hacer espectáculo del dolor, sino para actuar como un espejo de traumas reales. Los 'fantasmas' del pasado de Paraguay no son un decorado. Son la raíz".

Detrás del proyecto hay un equipo mínimo: Borja y su esposa, Karin Wu Olivella, guionista y project manager. "Ella es el molde que da forma y estructura a mis ideas. Sin ella, estaría estancado".

Borja también reflexiona sobre la industria local. "Faltan fondos públicos específicos y capital privado que entiendan los videojuegos como una industria exportable.

Países como Uruguay o Argentina crecieron gracias a leyes de promoción. Paraguay necesita un marco legal que atraiga inversión".

Su sueño final, sin embargo, no habla de ventas. "Mi sueño más grande es que Sevo'i marque un antes y un después en cómo nos vemos a nosotros mismos. Me gustaría que el jugador paraguayo sienta la presencia omnisciente del verdadero terror de nuestra realidad. Lo que no queremos ver".

Y con esto cerramos la edición del 5 de septiembre.

Una semana cargada de noticias, análisis y conversaciones que nos recuerdan por qué amamos este medio: porque cada historia, cada juego y cada creador merece ser contado. Gracias a quienes nos leen, comparten y comentan. Su atención es el combustible que mantiene vivo este espacio.

Y si lo que vieron acá les pareció valioso, recuerden que pueden sumarse a nuestro BuyMeACoffee para ayudarnos a seguir cubriendo la escena con la seriedad que se merece.

Nos vemos el próximo domingo con más gaming, más desarrollo nacional y regional, y más historias que merecen ser contadas.

Hasta entonces.

