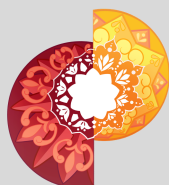


**JUL
2026**

ASoDEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda[®]
COSTA RICA



CIDEV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

7^a
EDICIÓN

NEWSLETTER COMUNIDAD VIDEOJUEGOS COSTA RICA

NOMINACIONES SPOILER AWARDS

LOS SPOILER AWARDS ABREN NUEVAMENTE SU FORMULARIO DE NOMINACIONES, UNA CELEBRACIÓN DEL ESFUERZO Y PASIÓN DE LO MEJOR DE LA COMUNIDAD GEEK DE COSTA RICA, VIDEOJUEGOS NACIONALES, ARTE Y ENTRETENIMIENTO GEEK NACIONAL Y LAS ESTRELLAS DE LA COMUNIDAD GEEK NACIONAL.

RESALTAMOS QUE DE ACUERDO A LOS LINEAMIENTOS DE LOS PREMIOS, LA NOMINACIÓN DEBE PROVENIR DE TERCEROS.

COMO PARTE DEL ESFUERZO DE ESTE NEWSLETTER PARA AYUDAR A VISIBILIZAR LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS TICA, ACTUALIZAMOS EL INVENTARIO DE VIDEOJUEGOS NACIONAL CON ALGUNOS DE LOS TÍTULOS QUE SE ENCUENTRAN EN DEMO EN STEAM, ENTRE OTROS QUE HEMOS RESALTADO EN LOS ÚLTIMOS MESES.

ESTA LISTA ESTÁ LEJOS DE ESTAR COMPLETA Y TENEMOS CONCIENCIA DE QUE AÚN FALTAN VARIOS TITULOS, PERO ESPERAMOS QUE SIRVA DE INSPIRACIÓN A LA HORA DE NOMINAR Y QUE SEA UN PASO ADELANTE HACIA LA VISIBLIZACIÓN DE LA INDUSTRIA.



[LINK AL FORMULARIO](#)

INVENTARIO DE JUEGOS NACIONALES



[LINK AL INVENTARIO](#)

DESAYUNO DE DESARROLLADORES

**ENCUENTRO PARA DESARROLLADORES
DE VIDEOJUEGOS COSTARRICENSES**



Organizado y patrocinado por:

CAFÉ ROJO

ASoDEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica

DESAYUNO DE COMUNIDAD

SABADO 22 DE AGOSTO
9:00AM - 11:30AM

CAFE ROJO, AVENIDA 7 CON
CALLE 3, BARRIO AMON,
SAN JOSE

¡Conozcámonos y hagamos comunidad!

Entrada gratuita. Consumo no incluido.

UNA EXCELENTE PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD Y UN ESPACIO DE INTERCAMBIO MUY VALIOSO ENTRE ESTUDIOS, DESARROLLADORES INDEPENDIENTES Y PERSONAS INTERESADAS EN LA INDUSTRIA.

PRÓXIMO DESAYUNO:

22 DE AGOSTO

9:00 A.M. – 11:30 A.M.

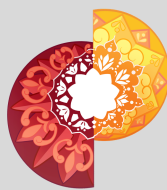


CAFÉ ROJO

JUEGO MOSTRADO EN LA PORTADA:
EYES BLUE

**JUL
2026**

ASODEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda[®]
COSTA RICA



CIDeV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

7.^a
EDICIÓN

TERNA DE ASODEV ANTE EL CONSEJO DE AUDIOVISUALES NACIONAL

APORTADO POR SECRETARÍA ASODEV

EL PASADO 15 DE JULIO, EL MINISTERIO DE CULTURA REALIZÓ UNA CONVOCATORIA PARA QUE LAS ORGANIZACIONES POSTULARAN LAS TERNAS DE PERSONAS QUE CONFORMARÍAN UN NUEVO CONSEJO DE CINEMATOGRAFÍA Y AUDIOVISUAL. SI BIEN ESA CONVOCATORIA FUE PUBLICADA EN EL ALCANCE N.º 90 A LA GACETA N.º 131 DEL 15 DE JULIO DE 2026, NO FUE DIFUNDIDA EN DIARIOS DE CIRCULACIÓN NACIONAL Y ÚNICAMENTE SE SOCIALIZÓ EL DÍA **21 DE JULIO** EN REDES SOCIALES. ESTE MISMO DÍA AL REDEDOR DE LAS **5P.M.** LA PRESIDENCIA DE ASODEV RECIBIÓ UN CORREO DEL MINISTRO DE CULTURA Y JUVENTUD SOLICITANDO ENVIAR UNA TERNA DE PARTE DE LA ASOCIACIÓN A MÁS TARDAR EL DÍA **24 DE JULIO** DE 2026.

HUBO MUCHOS ASPECTOS COMPLICADOS SOBRE EL LLAMADO QUE SE LE HIZO A LAS ASOCIACIONES, POR LO CUAL ESTE, ENTRE OTROS PUNTOS FUERON RESALTADOS EN EL COMUNICADO DE PRENSA PUBLICADO EL 23 DE JULIO, EL CUAL FUE REVISADO Y FIRMADO POR VARIAS ORGANIZACIONES INCLUIDA **JUNTA DIRECTIVA DE ASODEV**. LOS INVITAMOS A LEERLO EN CASO DE QUE QUIERAN SABER UN POCO MÁS SOBRE LA SITUACIÓN.

[LINK AL COMUNICADO DE PRENSA](#)

A PESAR DE LA SITUACIÓN, LA PRESIDENCIA Y JUNTA DIRECTIVA TRABAJÓ PARA PODER ENVIAR UNA TERNA PARA OCUPAR EL PUESTO QUE NOS ATAÑE EN EL CONSEJO DE AUDIOVISUALES, EL CUAL COMPARTIMOS CON EL GREMIO DE ANIMACIÓN DIGITAL. SE CONSIDERARON SIETE CANDIDATOS, PRIORIZANDO EN QUE TUVIERAN EXPERIENCIA CON TRABAJO EN EL SECTOR PÚBLICO Y QUE TUVIERAN ENLACES CON LA INDUSTRIA DE ANIMACIÓN.

EXISTEN VARIAS DEMANDAS PARA EL PUESTO EL CUAL LIMITA LA DISPONIBILIDAD DE LOS CANDIDATOS: EL PUESTO ES AD HONOREM, CON UNA DURACIÓN DE DOS AÑOS Y REUNIONES DOS VECES AL MES, LA PERSONA SELECCIONADA NO PODRÁ PARTICIPAR COMO LÍDER EN UN PROYECTO DEL FAUNO Y DEBÍA TENER VARIOS DOCUMENTOS A MANO PARA PODER SER ENVIADOS, OBSERVANDO LA PARIEDAD DE GÉNERO.

LA TRANSPARENCIA Y LA COLABORACIÓN CON EL GREMIO ES MUY IMPORTANTE PARA NOSOTROS, ESTE ES UN PROCESO QUE NOS HUBIERA GUSTADO PODER MANEJAR DE UNA MANERA MUCHO MÁS ORGANIZADA Y PÚBLICA, LAMENTAMOS LA SITUACIÓN EN LA QUE SE TUVO QUE ORGANIZAR LA TERNA, MAS NO OBSTANTE ESTO NO MINIMIZA LA CONFIANZA Y SEGURIDAD QUE TENEMOS SOBRE LOS CANDIDATOS ENVIADOS.

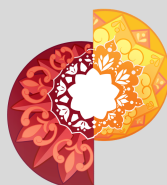
CANDIDATOS PRESENTADOS POR PARTE DE ASODEV:

ALBERTO JOSÉ NEUROHR REDONDO

DISEÑADOR DE JUEGOS, ESCRITOR Y FUNDADOR DE PARAMIND STUDIO, CON UNA TRAYECTORIA QUE ABARCA EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS, JUEGOS DE MESA Y JUEGOS DE ROL. HA COLABORADO CON ESTUDIOS COMO FAIR PLAY LABS Y CON LA EDITORIAL INTERNACIONAL PAIZO, ADEMÁS DE COMBINAR EXPERIENCIA EN DISEÑO, PROGRAMACIÓN, ARTE E INTELIGENCIA ARTIFICIAL. SU PERFIL MULTIDISCIPLINARIO, JUNTO CON SU CONOCIMIENTO DEL SECTOR CREATIVO Y AUDIOVISUAL, APORTA UNA VISIÓN ESTRATÉGICA E INNOVADORA PARA LA REPRESENTACIÓN DEL GREMIO.

**JUL
2026**

ASODEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda[®]
COSTA RICA



CIDeV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

**7.^a
EDICIÓN**

“COMO REPRESENTANTE ANTE EL CONSEJO, ESTO SERÍA MI ENFOQUE:

- 1) PROTEGER LA INVERSIÓN CULTURAL ANTE LA INTENCIÓN DE AUSTERIDAD DEL GOBIERNO.
- 2) AUMENTAR LA PORCIÓN DE FONDOS ASIGNADOS A VIDEOJUEGOS Y ANIMACIÓN, YA QUE SON INDUSTRIAS NASCENTES Y NECESITAN MÁS AYUDA.
- 3) PARIDAD CON LA LEY DE ATRACCIÓN DE INVERSIONES FÍLMICAS 10071; INCENTIVOS, EXENCIONES, Y RETORNO DE INVERSIÓN.
- 4) CREACIÓN DE UNA ASOCIACIÓN DE ANIMADORES Y ARTISTAS DIGITALES, Y UNA PLAZA NUEVA PARA ESE GREMIO EN EL CONSEJO.
- 5) IMPULSAR UN PROYECTO DE COPRODUCCIÓN INTER-SECTORIAL; CINE, ANIMACIÓN, Y VIDEOJUEGOS JUNTOS BAJO FRAMEWORKS DE VR/AR, Y UN PRODUCTO-MARCA QUE CRÉE FUENTES DURADERAS DE INGRESOS E INVERSIÓN.”

—ALBERTO J. NEUROHR

JIMENA CASTILLO CHAVES

ANIMADORA 2D, ILUSTRADORA Y ARTISTA DE FONDOS CON EXPERIENCIA EN PRODUCCIONES NACIONALES E INTERNACIONALES DE ANIMACIÓN, VIDEOJUEGOS Y PLATAFORMAS DIGITALES. HA COLABORADO EN PROYECTOS PARA ESTUDIOS COMO STELLAR CREATIVE LABS, RELISH PRODUCTIONS Y AMAZON PRIME JAPÓN, ADEMÁS DE PARTICIPAR EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS INDEPENDIENTES Y APLICACIONES DE ALCANCE INTERNACIONAL. SU TRAYECTORIA COMBINA UNA SÓLIDA FORMACIÓN ARTÍSTICA CON EXPERIENCIA EN FLUJOS DE PRODUCCIÓN PROFESIONALES, APORTANDO UNA VALIOSA PERSPECTIVA DEL SECTOR DE LA ANIMACIÓN Y LOS CONTENIDOS AUDIOVISUALES.

“DE SER ELEGIDA, ESPERO ACERCAR A LAS ENTIDADES ESTATALES A LAS NECESIDADES Y VISIONES DE LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS EN EL PAÍS Y ASÍ FORTALECER Y FORMAR UNA IDIOSINCRASIA AUDIOVISUAL QUE DESTAQUE INTERNACIONALMENTE.

PUNTUALMENTE ESPERO TRABAJAR EN:

COLABORAR CONJUNTAMENTE CON LOS REPRESENTANTES POLÍTICOS PARA FORTALECER LA CULTURA AUDIOVISUAL DEL PAÍS.

ACOMPañAR A LOS APLICANTES DEL FONDO EL FAUNO DURANTE SUS PROCESOS DE SELECCIÓN PARA HACER EL PROCESO LO MÁS CLARO Y DIRECTO POSIBLE.

INCENTIVAR LA PARTICIPACIÓN PÚBLICA EN LA CULTURA DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS POR MEDIO DE TALLERES, CONFERENCIAS Y FESTIVALES.”

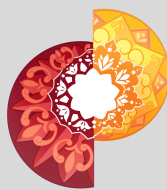
—JIMENA CASTILLO

RODOLFO MORA ZAMORA

PROFESIONAL EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN CON MÁS DE DIEZ AÑOS DE EXPERIENCIA EN DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS, ESPECIALIZADO EN DISEÑO DE SISTEMAS Y METODOLOGÍAS ÁGILES. ES DIRECTOR DE CEIBA SOFTWARE & ARTS, PRESIDENTE DE ASODEV Y COORDINADOR GENERAL DE CIDeV, DONDE HA IMPULSADO INICIATIVAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL ECOSISTEMA NACIONAL DE VIDEOJUEGOS. ADEMÁS, COMBINA SU EXPERIENCIA EN LA INDUSTRIA CON LA DOCENCIA UNIVERSITARIA Y LA INVESTIGACIÓN ACADÉMICA, APORTANDO UNA VISIÓN INTEGRAL DEL DESARROLLO, LA FORMACIÓN Y LA ARTICULACIÓN DEL SECTOR AUDIOVISUAL Y DE VIDEOJUEGOS EN COSTA RICA.

**JUL
2026**

ASODEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



igda[®]
COSTA RICA



CIDEV
Comunidad Interuniversitaria
de Desarrollo de Videojuegos

**7.^a
EDICIÓN**

SI SOY ELEGIDO PARA EL CONSEJO DE AUDIOVISUALES, MI PRIORIDAD SERÁ BUSCAR TRANSPARENCIA Y JUSTICIA EN LOS PROCESOS QUE NOS AFECTAN.

ESPECIALMENTE ME INTERESA SIMPLIFICAR LA APLICACIÓN A LOS FONDOS DEL FAUNO, ELIMINAR TODA LA DOCUMENTACIÓN REDUNDANTE, LAS DECLARACIONES JURADAS Y MANTENER UN SOLO FORMULARIO UNIFICADO QUE SEA FÁCIL DE AUTOEVALUAR.

TAMBIÉN BUSCARÉ CREAR OPORTUNIDADES CON LOS DEMÁS SECTORES, BUSCANDO PUNTOS EN COMÚN Y OPORTUNIDADES DE INTERCAMBIO DE VALOR.

—RODOLFO MORA

AGRADECEMOS SINCERAMENTE A TODAS LAS PERSONAS QUE PARTICIPARON EN ESTE PROCESO Y ACEPTARON PONER SU EXPERIENCIA AL SERVICIO DEL SECTOR.

HABLEMOS SOBRE LA LEY DE CINEMATOGRAFÍA Y AUDIOVISUAL

APORTADO POR PRESIDENCIA ASODEV

LA LEY 10657 TITULADA LEY DE CINEMATOGRAFÍA Y AUDIOVISUAL FUE APROBADA EN MAYO PASADO E IMPLICA UNA SERIE DE CAMBIOS ESTRUCTURALES AL CENTRO DE CINE QUE NOS AFECTAN DIRECTAMENTE. HABLEMOS PRIMERO DE LO POSITIVO.

INTERÉS PÚBLICO

LA LEY DECLARA DE INTERÉS PÚBLICO LA ACTIVIDAD AUDIOVISUAL DESARROLLADA EN TERRITORIO NACIONAL, EXCEPTUANDO DE FORMA EXPLÍCITA CONTENIDO QUE INCITE AL ODIO Y DISCRIMINACIÓN. ESTO SIGNIFICA QUE A PARTIR DE MAYO PASADO SE PUEDE ARGUMENTAR AMPARADOS EN ESTA LEY QUE NUESTROS JUEGOS SON "DE INTERÉS PÚBLICO". CÓMO SE EJERCE ESE DERECHO Y QUÉ BENEFICIOS TRAE NO ESTÁ CLARAMENTE CODIFICADO EN LA LEY.

CONSEJO DE CINEMATOGRAFÍA Y AUDIOVISUAL

A PARTIR DE AHORA EL CENTRO DE CINE (AHORA LLAMADO EL CCCA) TENDRÁ UN CONSEJO INTEGRADO POR SIETE REPRESENTANTES. UNA DE ESAS PERSONAS, LA PLAZA G, DEBERÍA SER DEL SECTOR DE ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS. OJO QUE NOS PUSIERON A COMPARTIR LA PLAZA CON EL SECTOR DE ANIMACIÓN, LO CUAL IMPLICA RETOS MUY GRANDES PARA ESE REPRESENTANTE.

EL FONDO DEL FAUNO

LA NUEVA LEY DEFINE Y NORMA EL FONDO DEL FAUNO. ESTE HA EXISTIDO POR MÁS DE UNA DÉCADA PERO EN UN DECRETO EJECUTIVO. EL QUE EXISTA POR LEY LO BLINDA UN POCO MEJOR. ESO ES BUENO, CON TODOS LOS RETOS Y RESERVAS QUE YO TENGO RESPECTO AL FAUNO, SIGO PENSANDO QUE SE NECESITA Y QUE DEBE FORTALECERSE Y PROTEGERSE.

AHORA DE LO NEGATIVO.

ANIMACIÓN NO ES VIDEOJUEGOS

SOMOS AMIGOS Y NOS LLEVAMOS MUY BIEN, PERO UN CORTO ANIMADO Y UN VIDEOJUEGO CORTO SON BESTIAS MUY DIFERENTES. NUESTROS PROCESOS DE PRODUCCIÓN, LA CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS, INCLUSO EL ABORDAJE METODOLÓGICO DE LOS PROYECTOS ES SUSTANCIALMENTE DIFERENTE EN AMBOS CASOS. CAMBIAR UNA LEY NO ES FÁCIL, Y ESO SIGNIFICA QUE VAMOS A TENER QUE COMPARTIR ESA SILLA CON ANIMACIÓN POR MUCHO TIEMPO. ASÍ QUE MIRA A TU IZQUIERDA, MIRA A TU DERECHA, SI VES A ALGUIEN DE ANIMACIÓN DIGITAL, ABRÁZALO Y NO LO SUELTES.

EN LA CAJA DEL MCJ

ESTO NO ES NECESARIAMENTE PROPIO DE ESTA LEY, ES UNA CARACTERÍSTICA DE CÓMO FUNCIONA NUESTRO ORDENAMIENTO JURÍDICO ACTUAL. QUE VIDEOJUEGOS SALGA MENTADO POR NOMBRE EN UNA LEY ENMARCADA EN EL MINISTERIO DE CULTURA Y JUVENTUD SIGNIFICA QUE VIDEOJUEGOS ES "UNA ACTIVIDAD DE CULTURA". YA ANTES ME HA TOCADO TENER CONVERSACIONES EN OTROS MINISTERIOS DONDE HAY CIERTA RESISTENCIA PORQUE NO ES LA RECTORÍA ASIGNADA. YO NO COMPARTO ESTA VISIÓN. A COMO LE DIJE A ALGUIEN MÁS UN DÍA DE ESTOS. NOSOTROS SOMOS ARTISTAS, EMPRESARIOS, TECNÓLOGOS Y EXPORTADORES. NO NOS SIRVE QUE NOS VEA UN SÓLO MINISTERIO, CREO QUE A NADIE LE SIRVE ESO. HAY UNA AGENDA QUE QUEREMOS TRABAJAR CON CULTURA, PERO TAMBIÉN QUEREMOS SENTARNOS EN LA MESA CON MEIC PARA DISCUTIR POTENCIALES CAMBIOS A BANCA PARA EL DESARROLLO Y A LA DEFINICIÓN DE PYME, QUEREMOS REPLANTEAR NUESTRA ESTRATEGIA PAÍS CON PROCOMER, QUEREMOS APORTAR MÁS A PROYECTOS DEL MEP, Y QUEREMOS IMPULSAR UNA AGENDA DE INVERSIÓN RIESGO CON EL SECTOR BANCA.

AHORA, EL TEMA DEL REGLAMENTO.

NO HAY REGLAMENTO

EN ESTE MOMENTO TODO EL SECTOR AUDIOVISUAL ESTÁ ATENTO A LOS MOVIMIENTOS DEL MCJ EN TORNO A ESTA LEY POR DOS RAZONES. 1) NO HAY REGLAMENTO FIRMADO PARA ESTA LEY. 2) YA SE ATRASÓ LA DECLARACIÓN DE GANADORES DEL IIMO FAUNO. EL QUE NO HAYA REGLAMENTO IMPLICA VARIAS COSAS, EL MIEDO MÁS GRANDE ES QUE ESTO LLEVE A UN CIERRE TÉCNICO DEL CCCA Y TODO LO QUE ESTA INSTITUCIÓN HACE. ESPECÍFICAMENTE HAY 3 PROYECTOS QUE PREOCUPAN AL SECTOR. IBERMEDIA, CRFIC, Y EL FAUNO. AL NO HABER REGLAMENTO, EN REALIDAD SÍ SE PUEDE APLICAR LA LEY, PERO QUEDA A INTERPRETACIÓN LIBRE DEL MINISTERIO CÓMO SE APLICA, PORQUE EL REGLAMENTO ES DONDE SE ESTABLECEN PROCEDIMIENTOS MÁS EN BLANCO Y NEGRO. NO TENGO RESPUESTAS RESPECTO A ESTO, COMPARTO QUE ES UNA SITUACIÓN PREOCUPANTE Y YO QUE INSISTO TANTO EN LA TRANSPARENCIA, QUIERO TENER UN REGLAMENTO. ES MÁS, EL AÑO PASADO CUANDO SE ENVIÓ LA VERSIÓN 14 A CONSULTA, NOSOTROS MANDAMOS OBSERVACIONES QUE A LA FECHA NO SABEMOS SI SERÁN APLICADAS.

COMENTARIOS FINALES

YO QUIERO QUE NUESTRO SECTOR TENGA MÁS Y MEJORES OPORTUNIDADES. EL FAUNO ES UNA OPORTUNIDAD QUE, CITANDO A STITCH, ES CHIQUITA Y ROTA, PERO ES BUENA. NECESITAMOS MÁS, NECESITAMOS MEJOR. NO SÉ SI ESTA LEY ES UN PASO EN LA DIRECCIÓN CORRECTA, TIENE COSAS CLARAMENTE BUENAS. PERO LA FORMA EN QUE NOS TRATA A NOSOTROS ESPECÍFICAMENTE ME DEJA ESTE SINSABOR DE PASAR DE PRISA POR VIDEOJUEGOS, ESA COSA QUE NO ENTENDEMOS MUY BIEN PERO QUE TODO MUNDO HABLA Y DEBERÍA ESTAR AHÍ. HAY QUE ARMARSE DE MUCHA PACIENCIA. NOS LLAMO A DOS COSAS, Y ME INCLUYO: TRABAJEMOS DURO PARA QUE NUESTROS JUEGOS SEAN DE CALIDAD Y PODAMOS RECLAMAR ESE "INTERÉS PÚBLICO". TRABAJEMOS JUNTOS, NO DEJEMOS QUE LA INCERTIDUMBRE DEL MOMENTO INFILTRAR TOXICIDAD EN NUESTRO SECTOR.

MECÁNICAS QUE NOS HICIERON

RESIDENT EVIL Y LOS INK RIBBONS: TERROR MÁS ALLÁ DE LA PANTALLA

EL HORROR EN LA FICCIÓN SUELE SER SEGURO. NADA SALDRÁ DE LA PANTALLA PARA HACERNOS DAÑO. SIN EMBARGO, EN LOS VIDEOJUEGOS LA TENSIÓN SE AMPLIFICA PORQUE NOSOTROS CONTROLAMOS LA ACCIÓN. ¿QUÉ PASA CUANDO UNA MECÁNICA ROMPE ESA BARRERA E IMPACTA AL JUGADOR EN EL MUNDO REAL?

EN RESIDENT EVIL, SHINJI MIKAMI USÓ LOS INK RIBBONS NO POR UNA LIMITACIÓN TÉCNICA DEL PS1, SINO COMO UNA DECISIÓN DE DISEÑO. AL LIMITAR LOS GUARDADOS Y EL ESPACIO DEL INVENTARIO, EL JUEGO ELIMINA LA OPCIÓN DE GUARDAR TRAS CADA ERROR O RECURSO GASTADO. ENCONTRAR UNA CINTA ES UN RESPIRO. PASAR MUCHO TIEMPO SIN GUARDAR CONVIERTE CADA ENCUENTRO CON UN ENEMIGO EN UNA EXPERIENCIA CADA VEZ MÁS ESTRESANTE. LA POSIBILIDAD DE PERDER PROGRESO REAL VUELVE EL PELIGRO ALGO MUCHO MÁS PERMANENTE.

ESTAS MECÁNICAS QUE JUEGAN CON LA CUARTA PARED NOS VUELVEN VULNERABLES AL DESTRUIR NUESTRAS ZONAS SEGURAS. TÍTULOS COMO METAL GEAR SOLID CON PSYCHO MANTIS, ETERNAL DARKNESS CON SUS FALSAS FALLAS DEL SISTEMA, O IMSCARED CON LA CREACIÓN DE ARCHIVOS EN TU COMPUTADORA, O INCLUSO LOS PLANES DE HIDEO KOJIMA PARA EL CANCELADO P.T LLEVARON ESTA IDEA AL EXTREMO.

ROMPER ESA LÍNEA DE SEGURIDAD PARA TRANSFORMAR LA ANGUSTIA DEL PERSONAJE EN EL ESTRÉS REAL DEL JUGADOR ES UNA DE LAS GENIALIDADES DEL GÉNERO, Y ME ENCANTARÍA VER MÁS DE ESTE TIPO DE MECÁNICAS APLICADAS EN VIDEOJUEGOS.

—IGNACIO RIVERA

¿QUERÉS QUE TU CONTENIDO SALGA EN EL PRÓXIMO NEWSLETTER?

ESTE NEWSLETTER ES UN ESPACIO ABIERTO A TODA LA COMUNIDAD.

SI TENÉS EVENTOS, ANUNCIOS, RECURSOS, OPORTUNIDADES O ACTUALIZACIONES QUE QUIERAS COMPARTIR, PODÉS ENVIARLOS MEDIANTE [ESTE FORMULARIO](#)