

City University of New York (CUNY)

## CUNY Academic Works

---

Capstones

Craig Newmark Graduate School of Journalism

---

Fall 12-13-2021

### "Cultura Gamer: Esteriotipos de América Latina".

Roberto Bolanos Pinela Mr.

*Craig Newmark Graduate School of Journalism*

[How does access to this work benefit you? Let us know!](#)

More information about this work at: [https://academicworks.cuny.edu/gj\\_etds/551](https://academicworks.cuny.edu/gj_etds/551)

Discover additional works at: <https://academicworks.cuny.edu>

---

This work is made publicly available by the City University of New York (CUNY).

Contact: [AcademicWorks@cuny.edu](mailto:AcademicWorks@cuny.edu)

## Guión (Final Draft)

### Título:

### Cultura Gamer, Esteriotipos de America Latina

### Invitados:

- Luis Wong, Co-Founder de Leap Game Studio, y productor ejecutivo de Tunche
- Philip Penix Tadsen, autor de: “Codigo Cultural”, Video Juegos y Latino America”
- Miguel Gallardo y Hector Martinez: Ex Conductores de Juega Conmigo
- Mr. Kim, Dueño de Astro Games y Julio Chavez Manage en Ventas de Astro Games

"Si uno tuviera que hacerse una idea de América Latina a partir de los videojuegos **más populares**, el resultado sería de terror: una suma de países violentos, exóticos, llenos de pobreza y malas costumbres. Y que esperan con urgencia una intervención militar".

Un ejemplo se ve en Call of Duty Black Ops, publicado en el 2010. En su primer día, recaudó 360 millones de dólares, una cifra jamás antes vista, superando las ganancias de la inauguración de la película Avatar, que recaudo \$239 millones de dólares en su primera semana, También del álbum de música titulado 25, de Adele, que recaudó 3.38 millones en el 2015 y del último libro de la saga de Harry Potter, the Deadly Hollows, que recaudó 8.3 millones de dólares en ventas durante la primera semana.

En, Call of Duty Black Ops, cuya misión inicial ordena al jugador asesinar a Fidel Castro en suelo cubano durante la invasión de la bahía de cochinos o la invasión de la playa de Girón en 1961, marca un giro en el consumo de medios que está ofreciendo representaciones de la Cultura latinoamericana **a una audiencia global más amplia que nunca**. Call of Duty Black Ops is one of dozens of these representations that are shaping how people around the world conceive of the region and its inhabitants.

Los latinoamericanos roban: como se ve en el juego de Nintendo DS Spanish for Everyone (2007), en el que un joven latino, "toma prestado" la nintendo DS de su amigo de raza blanca y se lo ve partiendo a México con él, a lo que el amigo tiene la tarea de viajar a la frontera para recuperarlo. El sitio web: The Sociology of video games, o la sociología de los videojuegos, condenó este juego y lo catalogo como **“Un horrible estereotipo de la gente mexicana”**.

También invadimos los Estados Unidos. Como ocurre en , Border Officer que salio en el 2019 en donde el jugador, asume el papel de un oficial de inmigracion y tiene la tarea de investigar y detectar quien podria ser un inmigrante indocumentado, antes de dejarlos entrar a los Estado

Unidos. Estos fueron los casos más extremos de representación dañina hacia la comunidad Latina.

Pero, ¿Qué significa tener a América Latina no sólo representada visual o textualmente, sino también simulada como países llenos de conflicto armados, gobernados por dictadores para una audiencia de millones? ¿Cuáles son las implicaciones de las representaciones que se están desarrollando y que tipos de lecciones están enseñando sobre las culturas de la región?

**Bienvenidos a Cultura Gamer, Estereotipos de América Latina.**

Los videojuegos han representado sus historias en América Latina desde la década de los 1980 con dos escenarios, **el primero**, con la intervención militar y enfrentamiento armado como el elemento predominante en sus historias, lo que han formado un estereotipo negativo hacia los países latino americanos, y **el segundo**, son historias de exploración y aventura al estilo Indiana Jones, **recorriendo y descubriendo** secretos en los **Templos Incas o Mayas**, creando una visión de paisajes místicos y esotéricos.

El único video juego que ha tenido una representación de inclusión con los Latinos, es la conocida saga de FIFA. La primera razón, es que el fútbol es un deporte muy popular en la cultura Latina, y la saga de FIFA **incluye a muchos equipos de fútbol de la vida real y sus jugadores estrellas, a los que muchos jóvenes jugadores latinos, admiran**. Pero el hecho de que FIFA lo haya hecho bien no significa que deba detenerse allí; Sería bueno ver alguna forma de representación Latina que no sea en los videojuegos sobre fútbol. Algunas compañías de videojuegos triple AAA, lograron incluir personajes hispanos en sus juegos en varios géneros, pero esto aún no se ha generalizado con otros desarrolladores de juegos.

En un estudio realizado por la Universidad de California del Sur en el 2009 encontró que de los 150 mejores videojuegos de ese año, en nueve plataformas distintas y todos los niveles de clasificación ... menos del 3 por ciento de sus personajes de los videojuegos eran irreconociblemente latinos, y casi ninguno tenía un rol protagonista en el juego..... **sorprendente no?**

En otro estudio realizado por la New America Media encontró que a comparación de otros grupos étnicos, el 32% de la población latina considera a los videojuegos **como su principal fuente de entretenimiento** y el 54% tienden a comprar videojuegos el mismo día de su lanzamiento. **Me pregunto, si con tanto apoyo, fanatismo y lealtad de la comunidad Latina hacia los videojuegos, porque la industria no ha hecho un mejor esfuerzo para incluir personajes más diversos.**

Muchos estudios triple AAA tienden a estereotipar la comunidad Latina, como comunidades llenas de jornaleros y pandilleros, como lo vimos en Grand Theft Auto V, del 2013 de Rockstar Games .....Y Grand Theft Auto: San Andreas (2004) y algunos otros. El video juego Red Dead Redemption que salió en el 2010, es una pequeña excepción, ya que a principios del siglo XX, se llevó a cabo la revolución Mexicana, y este video juego **represento** la vida cultural, social y como se llevó a cabo dicha revolución, aunque, los personajes latinos principales más notables son vistos como traidores y egoístas.

Otro personaje significativo de origen latino en una popular franquicia de estudios de juegos triple AAA es Vaas Montenegro de Far Cry 3 (2012), posiblemente uno de los villanos más importantes en la historia de videojuegos debido en parte a la increíble actuación, voz y movimiento del actor Michael Mando.

Hay una buena cantidad de juegos que incluyen personajes importantes de origen Latino, pero, muchos de estos personajes no son jugables y tienen un rol secundario del protagonista principal. **Algunos de estos personajes incluyen a** Dominic Santiago de la serie Gears of War (2006-

2016)....., James Vega de la serie Mass Effect..... (2007-2017) y Salvador de la serie Borderlands..... (2009-2015). Las mejores formas de representación Latina en los videojuegos si on aquellas que hacen que los protagonistas sean latinos, sin fijar estereotipos al personaje. Algunos de estos personajes jugables son Rico Rodríguez del juego Just Cause, (2005 al 2018)..... como, King de la serie Tekken (1994-2017), y existe la posibilidad de que Sebastian Castellanos de la serie The Evil Within (2014-2017) sea de origen latino mediante la **observación de su apellido**.

## **Tunche:**

Si miramos la industria de desarrollo de los videojuegos desde empresas en América Latina, la historia **es totalmente diferente**. Un [estudio](#) realizado por el Banco Interamericano de Desarrollo o el Bid por sus siglas en inglés, estima que los videojuegos tienen un alcance de 2.3 mil millones de jugadores alrededor del mundo, y 234 millones de ellos, se encuentran hoy en día en América latina. Según este mismo estudio catalogada, los Videojuegos, no son un juego, encontró que la industria de los videojuegos produjo \$5000 millones de dólares de ingreso generados en América Latina en el 2018, llegando a considerar “la economía naranja”, con mayor crecimiento teniendo a países como México, Colombia, Chile Argentina y Brasil como las industrias de más alto consumo y desarrollo de juegos en América Latina.

Por otro lado en América Latina, existe una compañía que está desafiando los estereotipos creando un juego que hable de nuestra cultura Amazónica, me refiero a Tunche. Después de haber estado en desarrollo por casi cinco años, La compañía peruana Leap Game Studios, hizo el lanzamiento oficial, el pasado 3 de noviembre, del 2021, de un video juego inspirado en los personajes míticos de las leyendas de nuestra Amazonía.

Lo que me llamó la atención de Tunche, es el modo de juego retro estilo 2D, con un estilo artístico muy cartoon y atractivo, ubicado dentro de la selva alrededor de la Amazonia, con elementos mágicos nacidos del folklore de dicha zona. Anteriormente, se habían desarrollado juegos de aventura centrados en lo exótico de los escenarios latinoamericanos, de la conquista española y exploración en los templos Incas o mayas, teniendo a juegos como **Tomb Raider explorando los templos del Perú en 1996.....**, **Amazon: Guardianes del Edén de 1992.....**, **Quest for Quintana Roo en 1984.....** o **También Uncharted 3.....**, que tomó lugar en Cartagena, Colombia.

Pero con Tuche, vemos por primera vez, que el escenario es la selva Amazónica, donde se cuentan las leyendas y mitos de nuestra cultura, algo que no se había visto anteriormente.

Luis Wong, Co-Founder de Leap Game Studios, y productor ejecutivo de Tunche, nos cuenta un poco de cómo surgió la idea de este juego.

**Pregunta: Luis, un placer hablar contigo, Tunche, cómo surge la idea de hacer un juego basado en las leyendas y fábulas de la Amazonía, pregunto esto porque está llamando la atención por las diferentes creencias, fábulas y criaturas que se logran hablar en el juego?**

**Respuesta: En el caso de Tunche, entonces, yo quería hacer un juego de la Amazonia, me parecía que era un género que no se había abordado mucho. El nombre también lo presente. Al inicio el juego era muy distinto. Antes era un juego más de exploración, fuimos trabajando en él por un tiempo, sentíamos que no funcionaba , así que le dimos este toque más de acción.**

**¿Cómo ha sido la reacción de la gente al ver un escenario distinto, me refiero al Amazonas, que nunca se había creado anteriormente?**

**Osea, no hubo un enfoque digamos didáctico, queríamos hacer simplemente un buen juego y me pareció que la Amazonía representa el misterio que iba bien con el gameplay. Entonces por eso elegimos ese enfoque. Y las reacciones, Bueno la gente ya esta hablando del juego en twitter en videos, en let's play, y les asombra y les llama la atención que sea un escenario distinto que estan acostumbrado y a nosotros nos gusta mucho que estén reconociendo ciertos elementos y cosas muy de la cultura latino americana.**

Para poder iniciar el juego, tendremos que elegir alguno de los cinco personajes que tenemos disponibles, cada uno con sus propias historias y poderes diferentes a medida que vayamos superando los niveles. Así pues tenemos a Rumi, la hechicera, con las características de super velocidad, Pacho, que es un poco lento, pero con una gran fuerza, Nayra, un niña indígena, Qaru y la invitada especial de Hat Kid.

Para poder avanzar de nivel, tienes que derrotar los diferentes jefes mitológicos de la Amazonía. Algo super cool que no se había visto en ningún otro juego anteriormente. Imaginate poder pelear con el Mapinguari, que segun la leyenda, fue una shaman que encontro el secreto de la inmortalidad, o que tal del delfin rosado conocido como Boutu, que segun el folklore del rio Amazonas, por la noches, este delfin se convierte en un apuesto joven que seduce a las mujeres, las embaraza y luego regresa al rio, temenos a Runapuma, que cuenta la leyenda, que lo jaguares negros en sudamerica, son en realidad poderosos brujos capaces de tomar forma humana,temenos a Ukumari que fue un Principe Inca y general que ayudo a Atahualpa en la Guerra civil Inca y Yacuruna, el ser mitologica de las aguas del Amazonas.

La Franquicia de “God of War” o el Dios de la Guerra es el jugo que ha podido reunir las diferentes mitologías y creencias griegas en su propio universo, para crear uno de los mejores juegos de los últimos tiempos. Pero, con esto que acaba de lograr Tunche, estaremos en presencia de un juego

que pondrá a nuestra cultura latino americana, llena de fábulas, folklore a disposición de otras culturas para que aprendan de lo nuestro ASI como lo hizo El Dios de la Guerra?

**Pregunta: Luis, lo que acaba de lograr Tunche, se asemeja mucho a lo que hizo “God Of War” o el Dios de la Guerra , combinando diferentes leyendas, historias y fábulas de la mitología griega, cómo se sienten al saber que han emulado esto, para poder exponer nuestra cultura latino americana?**

**Queríamos hacer un juego divertido basado un poco en los mitos y leyendas. God of war es muy distinto, en un momento nos gustaría hacer algo un juego de acción más de 3D, pero vamos a ver en el futuro con el equipo y eso**

### **Professor Tadsen:**

Es importante recordar que la década de los 1980, también fue una década crítica en la historia de la intervención política y económica de Estados Unidos en América Latina, y estas transformaciones se abrieron paso en las narrativas centrales de innumerables juegos. En 1982, el presidente Reagan anunció públicamente el comienzo de la [guerra contra las drogas](#), así como el compromiso de su administración de combatir los movimientos revolucionarios de izquierda en Centroamérica. Esto, influyó a que los videojuegos a fines de la década de 1980 y principios de la de 1990 comenzaron a introducir ataques aéreos, guerrillas, redadas antidrogas y armas. –

Para la década de 1990, El video juego: Code Name: Viper, en donde agentes de las Fuerzas Especiales buscan descarrilar a un cartel sudamericano, mientras que en Jungle Strike que salió en 1993, los jugadores pilota un helicóptero contra una fortaleza en la jungla defendida por un cartel. El aclamado juego de simulación de vuelo A-10 Cuba que salió en 1996, también pidió a los jugadores que piloteen aviones estadounidenses para defender el puesto de avanzada neocolonial estadounidense en la Bahía de Guantánamo de las guerrillas en Cuba.

Para el Profesor de estudios Latino Americanos, Philip Penix Tadsen, autor del libro “Código Cultural”: Video Juegos y Latino America” este tipo de videojuegos son parte de un panorama mediático y un ecosistema de narrativas que también promueven estereotipos.

**Pregunta: Profesor, los videojuegos que hablan de Latino America, están llenos de estos estereotipos usados durante la guerra fría, cuál es tu opinión al respecto?**

**Respuesta: Creo que es como una acumulacion de esteriotipos que sirve para alimentar ese aumento continuo en la polaridad de esas mismas imágenes estereotipadas, que para nada representan la realidad tan diversa de América Latina que reduce todo a dictaduras y narcos.**

**¿Qué se puede hacer al respecto para tratar de tener una mejor representación?**

**Creo que por un lado, mayor representación de gente Latino Americana escribiendo los guiones pero también en todos los niveles de la industria y en todos los aspectos de cualquier estudio, debe haber una mayor representación de gente Latino Americana. Por otro lado,**

**eso no es garantía de la transformación en la visión que uno tiene de los videojuegos porque consumimos los mismos estereotipos, los mismos productos populares y ahí que haber como un deseo y un esfuerzo de parte de los desarrolladores de romper con los estereotipos y ahí está el problema porque son los estereotipos que más se venden. El estereotipo es lo que más se vende y entonces es lo más rentable y lo más fácil también.**

Sin embargo, fue el comienzo de la guerra global contra el terrorismo de George W. Bush lo que condujo a un nuevo auge de los juegos centrados en el cambio de régimen en América Latina. El despliegue de tropas estadounidenses en Irak y Afganistán a principios de la década del 2000, dio nueva vida a las representaciones glorificadas y de alta resolución del imperialismo estadounidense. Estos juegos se centran en soldados altamente entrenados que podían desplegarse en cualquier parte del mundo para combatir la colección de capos de la droga y dictadores que constituían el nuevo "eje del mal".

Durante la próxima década, las franquicias de videojuegos se basarán simultáneamente en la Guerra Fría, la guerra contra las drogas y la nueva guerra contra el terror para enmarcar sus narrativas.

Tomemos como ejemplo la serie Just Cause (2006-2018), un juego en el que interpretas el papel de Rico Rodríguez, un ex agente de la CIA que explícitamente trata de derrocar dictaduras en el Caribe de habla hispana.

Luego está, por supuesto, Mercenaries 2 que salió en el 2008 de la compañía de Electronic Arts de la secuela de Mercenaries, igualmente vergonzoso. En Mercenaries 2, los jugadores libran un golpe sangriento y una campaña de terror de tierra arrasada contra un presidente venezolano ficticio; un complot que desató ondas de choque en la vida real de Venezuela.

Sin embargo, es la franquicia Ghost Recon de Ubisoft la que ha estado detrás de algunos de los videojuegos más ofensivos y exagerados ambientados en América Latina y la frontera entre Estados Unidos y México.

En Tom Clancy 's Ghost Recon: Island Thunder del 2002, aterrizas como soldado estadounidense en Cuba para defender las elecciones supuestamente libres de izquierdistas cubanos armados y reclutas de las FARC en Colombia.

O quizás podríamos recordar Tom Clancy 's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 del 2007, donde te envían a Ciudad Juárez, México, y El Paso, Texas, para detener una revolución en el lado mexicano.

Por su parte, Ghost Recon: Wildlands en el 2017, es sin duda el juego más inquietante de la lista, por el grado en que presagiaba un golpe de estado real respaldado por Estados Unidos en Bolivia. Lo irónico es que solo dos años después del lanzamiento del juego, Estados Unidos aplaudió abiertamente un golpe de Estado de derecha contra el gobierno de Morales.

Y Para Terminar, El pasado 6 de Octubre del 2021, se hizo el lanzamiento de Far Cry 6, que toma lugar en la isla ficticia de Yara, donde fuerzas subversivas intenta sacar del poder al dictador de la



Isla, lo cual se asemeja mucho a lo que paso con la situación de Cuba durante el régimen de Fidel Castro.

En su más reciente artículo el profesor menciona como los videojuegos y otros medios de entretenimiento, como son el cine y las series en Netflix, han seguido con estos estereotipos de presentar a los países latinos, como países violentos y subdesarrollados.

**Hemos visto que otros medio de entretenimiento y lo menciono también en su libro, como son el cine, como son películas, un ejemplo Scarface en 1980 o series como Breaking Bad, Jack Ryan, y Narcos, continúan con estos estereotipos para los países latino America.**

**En el caso de juegos como Far Cry 6, o series como Narcos en Netflix, creo que contribuyen a la difusión de estereotipos muy cansados, muy viejos y muy repetidos.**

## **Juega Conmigo:**

La representación Latina en los videojuegos es importante para jugadores como yo, que crecieron con juegos donde el protagonista siempre parece tener un tono de piel más claro que muchos de nosotros. Creemos pensando que esta es la norma y que así son las cosas. Sin embargo, es completamente posible que futura generaciones de videojugadores que quieren convertirse en grandes diseñadores algún día, cambien esta norma para muchos niños Latinos que crecerán jugando a los videojuegos del mañana, sin darse cuenta de cómo incluso los detalles sutiles al igual que la etnia de su personaje de videojuego favoritos, los afectará a largo plazo

Para poder entender los inicios de los videojuegos y cómo se sentían estos estereotipos, no trasladamos al año 2000, donde dos jóvenes conductores del programa [Juega conmigo](#), estamos hablando de [Miguel Gallarado y Hector Martinez](#), oriundos de Guayaquil, Ecuador, no hablan de cómo fueron los principios de los videojuegos en esta parte de Sudamérica.

El programa juega conmigo, fue el único programa de acceso a los videojuegos en aquella época en Ecuador, cuando tener acceso al internet era un lujo, y gracias a ellos, muchos jóvenes video jugadores, tuvieron la oportunidad de entrar en este mundo virtual en donde se vieron influenciados por el arte, la música, el anime que los video juego les brindaban.

**Pregunta: Miguel, Hector, es un placer poder verlos juntos después de su paso por Juega Conmigo hace casi 20 años. Juega Conmigo, como influencio a que muchos jóvenes se adentraron más al mundo de los videojuegos, como paso esto?**

**El target de las personas que nos veían, era como nosotros, literalmente, era gente como nosotros. Niños que les gustaban los juegos y amigos. Asumo que eso fue lo que a mucha gente le gusto.**

-

**Hay que aceptar que la tele en ese entonces, tenía programas que iba gente, pero no tenias un programa de videojuegos que la gente vaya a jugar, eso no existía.**

También me dio curiosidad de saber, cuál era su opinión de ver cómo las grandes empresas de videojuegos triple, han creado muy buenos a costa de estereotipos muy usados y gastados en Latino America.

28:50 Los famoso juegos triple A, nos representan como países subdesarrollados, ¿han sentido este estereotipos ustedes personalmente?

Respuesta: Y nada que somos gente, digamos hasta ignorantes, por lo menos, mucha gente de afuera, que a veces, uno se topó afuera o se han topado acá dice: Me he sorprendido que ustedes han sido tan avanzados.

Héctor: ¡Cómo qué tan avanzados! Me ha pasado en Estados Unidos un par de veces y bueno he tratado con algunas personas y dicen: ¡De Ecuador! Y hablan Ingles allá? Osea si estudian.

¡Qué te pasa!

Esa es la idea que tiene mucha gente de países de Latino America, ¿por qué? Y va a seguir siendo asi, porque asi nos siguen viendo, nos siguen vendiendo así, en cosas como en los videojuegos, o las noticias que pasan mayoritariamente en otros países, son las cosas malas

## Astro Game

Ubicados en el Alto Manhattan, de la ciudad de Nueva York, pude visitar una tienda que es una combinación de museo, por una gran variedad de videojuegos retro, una tienda de muñecos, por la gran cantidad de figuras de acción disponibles y tienda de videojuegos, por la gran accesibilidad de videojuegos de estreno.

Estoy hablando de la Tienda Astro Games, la cual está abierta al público desde 1990. Por cuestiones de respeto y discreción, el dueño de la tienda, Mr. Kim, nos pidió que no mostramos su cara durante la entrevista.

Mr. Kim: [Traducción] En mi opinión personal, es que creo que los videojuegos no deberían poner a las culturas como entes del mal o algo que no es real hacerlo malo para hacerlo emocionante. Pero cómo todos sabemos, eso es lo que vende en estos días. Compañías grandes como Activision, Electronic Arts, ellos exageran o cambian las historias

Mr. Kim me confesó que muchos de estos videojuegos, solo representan un escape de la realidad y no deberíamos tomarnos en serio lo que pasa dentro de ellos. PERO, también me confesó que es importante que estos videojuegos como Far Cry, Call of Duty, deberían ser juego aptos solo para el público con un pensamiento crítico, ya que en muchas ocasiones, la línea de la realidad con la fantasía pueden entrelazarse.

El manager en ventas de Astro Games, Julio Chavez, no tuvo ningún problema a la hora de salir en cámara, explicando que algunos videojuegos están llenos de estereotipos, sin duda alguna, pero tenemos que concentrarnos en cómo los videos forjan amistades, alimentan el interés por las artes, y la música y como a muchos, les llega a cambiar la vida para bien.

Cesar Chavez: [Traducción] Tu sabes, video juegos, solo son videojuegos, es para entretener a la gente, para que puedan desestresarse de lo cotidiano, y no creo que los videojuegos están relacionado con la política, y para ser honesto, yo solía jugar mucho cuando era mas joven y me servia cuando no tenía que hacer, o cuando no tenía amigos. Eso es lo que son los videojuegos, no tienen nada que ver con política. Es algo que trae mucha Felicidad, me trajo Felicidad a mi

## **FINAL**

Si bien la industria de los videojuegos se caracteriza por sus estereotipos, Latino America cuenta ahora mismo con más de 50 desarrolladoras de videojuegos, listos para cambiar esa visión. Contamos con un futuro alentador para poder traer más diversidad y terminar con los estereotipos que no hablan de nuestra historia y nuestra cultura de manera adecuada.

Con un Mejor Financiamiento por parte de agencias de gobiernos, se pondría en evidencia el potencial en uno de los sectores de la economía naranja en Latino América.

Un buen ejemplo reciente de estos juegos hechos por desarrolladores latinos, son como Cris Tales, un colorido tributo a los RPG, cuyos desarrolladores colombianos se inspiraron tanto en la historia de los juegos por turnos como en los lugares emblemáticos y el folclore de Colombia. También está El Chavo Kart, un juego de carreras basado en los personajes del aclamado El Chavo del Ocho, y la subsecuente serie animada El Chavo Animado. Para aquellos interesados en un juego más regional, también pueden ver Mulaka, un juego diseñado por el estudio de juegos Lienzo, con sede en Chihuahua, México, que consultó con las comunidades indígenas Raramuri para crear un juego que explore el pasado y el folclore indígenas del norte de México. Y Finalmente, Papo y Yo (2013), cargado de emociones, ofrece una poderosa narrativa del abuso infantil, basada en gran parte en la propia infancia del desarrollador del juego.

No hay que sorprenderse, si de aquí en 20 años, o inclusive en menos, nuestros desarrolladores están compitiendo con empresas de renombre como Nintendo, Capcom, o Ubisoft, solo por mencionar algunos. El futuro de latino america en el ámbito de desarrollo de los videojuegos es prometedor, y ustedes.... Comparten mi misma opinión.

-