

MANAGUA, NICARAGUA

# CULTURA LIBRE

TU VOZ VALE

JULIO-AGOSTO 2023

VOLUMEN 115



**UN ESCAPE DE  
LA REALIDAD**

Por: Foxzero0210

**VIDEOJUEGOS PARA  
SALVAR EL PLANETA**

Por: Redacción central

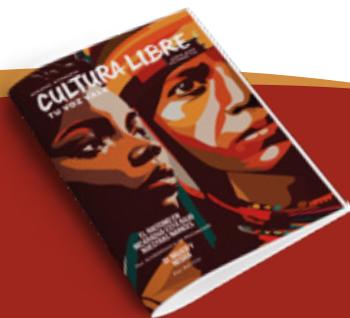
# ESTE ESPACIO ES TUYO



Hacete parte del equipo enviando aportes a:  
**info@rculturalibre.com**

- Artículos de opinión
- Poemas
- Ilustraciones/caricaturas
- Fotografías
- Ensayos cortos

O cualquier otra forma de expresión que muestre tu postura frente a la coyuntura nacional.



Todas nuestras ediciones están en línea en nuestro sitio web e ISSUU

## issuu.com/revistaculturalibre

Compartan su opinión  
en las redes sociales  
usando el hashtag

**#CULTURALIBRE**

- Facebook: /RCulturaLibre
- Twitter: @RCulturaLibre
- Instagram: @RCulturaLibre
- Website: www.rculturalibre.com
- Email: info@rculturalibre.com

*Lo que se publica en este espacio, no es necesariamente el sentir o punto de vista de los realizadores. Expresate de manera libre y sin censura.*

# Editorial

A lo largo de los últimos años la tecnología ha evolucionado en todos los aspectos como los que abordamos en esta edición que son los videojuegos, ya que gracias a la conectividad o mejor dicho al internet; ahora es posible jugar en grupos al mismo tiempo en los famosos clanes.

Esta conectividad virtual es algo nuevo para las sociedades, por lo que no muchas veces es controlada de manera ordenada; generando una serie de situaciones como adicciones a los videojuegos o incluso vulnerabilidad física y mental.

En esta edición encontraras los testimonios, experiencias, e información importante sobre el mundo de los videojuegos en Nicaragua, te invitamos a compartir esta edición para poder llegar a más personas.

Sé parte de la revista Cultura Libre, solo tenés que compartir tu punto de vista acerca de la realidad nicaragüense a través de un artículo, poema, microrelato, frase o infografía sobre el tema del próximo mes, al correo [info@rculturalibre.com](mailto:info@rculturalibre.com) porque ¡Tu voz vale! #CulturaLibre

# CONTENIDO

## AL MEGÁFONO

- 07 **Un escape de la realidad**  
*Por: Foxzero0210*
- 10 **Mi experiencia con videojuegos**  
*Por: StephenThExperience*
- 13 **Relato es sobre un juego llamado Hollow Knight**  
*Por: Yeisson Perez*
- 14 **Testimonio**  
*Por: Edwin López*
- 16 **No es una pérdida de tiempo**  
*Por: MZ, 2023*
- 18 **Mis problemas al jugar videojuegos**  
*Por: Alex*
- 20 **Así de Old...**  
*Por: Rolando Dávila-Sánchez*
- 22 **¡Los videojuegos son del diablo!**  
*Por H.R Jon*
- 25 **Videojuegos: una trampa o ventaja**  
*Por: Luis Ricardo Arévalo Arias*

## NOTICIAS

- 27 **Videojuegos para salvar el planeta**  
*Por: Redacción central*
- 39 **Consejos al hacer lives**
- 30 **Consejos al jugar en línea**
- 31 **Historia de los videojuegos**

# ¿qué hay?



**14 DE JULIO**

Día de la Bandera Nacional



**18 DE JULIO**

Día Internacional de Nelson Mandela



**23 DE JULIO**

Día del Estudiante Nicaragüense



**09 DE AGOSTO**

Día Internacional de los Pueblos Indígenas



**12 DE AGOSTO**

Día Internacional de la Juventud



**30 DE AGOSTO**

Día Internacional de las Víctimas de Desapariciones Forzadas.



▶ AL  
ME  
GÁ  
FO  
NO



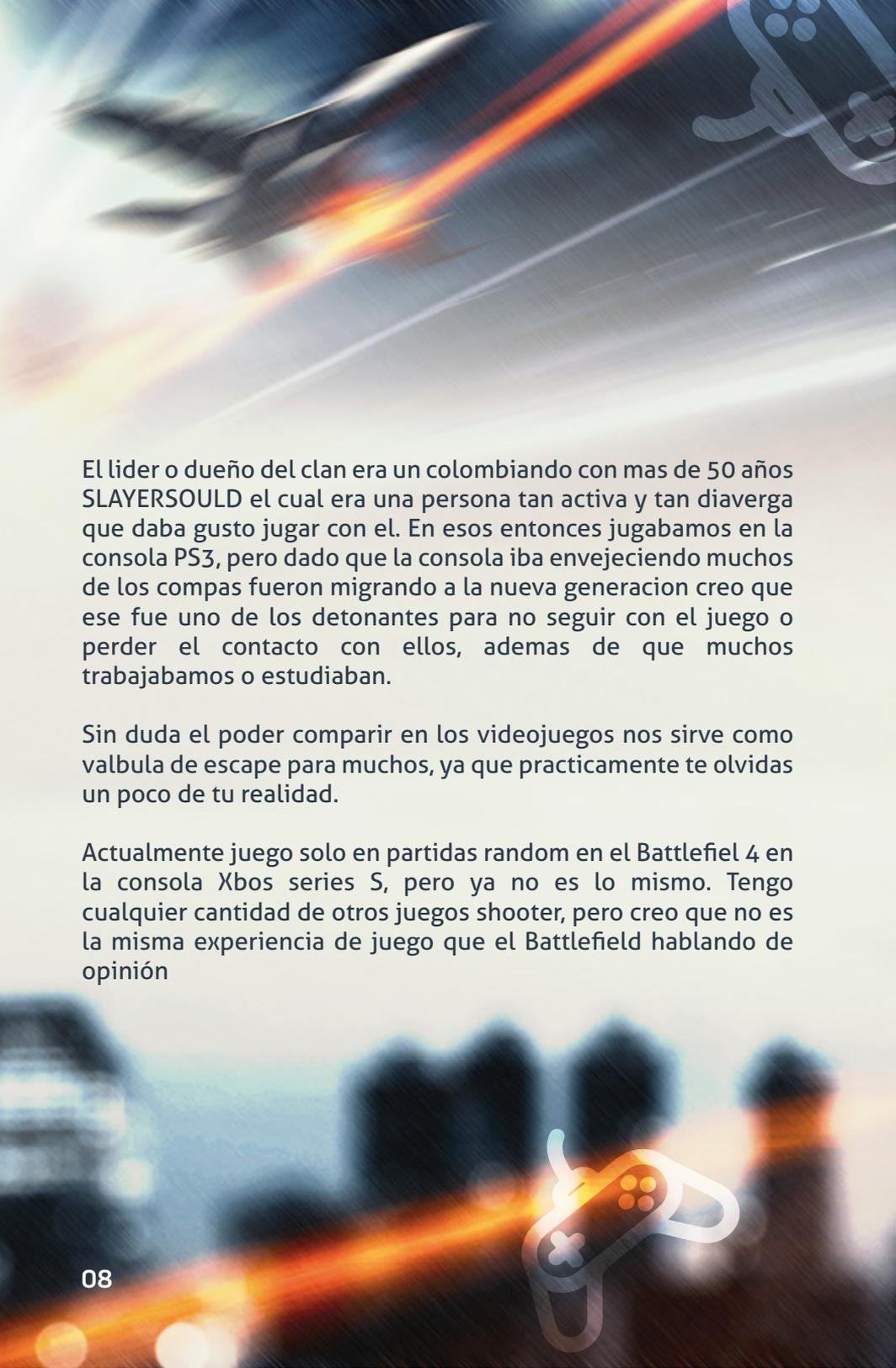
## Un escape de la realidad

*Por: Foxzero0210*

He jugado viideojuegos desde que tengo uso de razon. En practicamente casi todas las consolas de mi generacion, no siento que sea un fanatico de alguna consola en especifico, pero si por el tipó de juegos shooter y en especifico Battlefield 4.

Creo que es el juego donde comencé a jugar online desde el 2015 y creo que es el juego en el cual he tenido buenas experiencias y recuerdo, ya que conocí a cualquier cantidad de jugadores de todas partes de Latinoamerica, asi como de mi propio país.

En dicho juego pertencí a un clan llamado CKG donde llegué a ser colider por la constancia que tenia en el juego. Por las diferencias de horarios teniamos partidas a las 9:00 p.m. todos los dias mientras que mis otros compañeros como los argentinos tenian que jugar a las 11:00 p.m. y practicamente nos teniamos que regir con ese horario para que todos participaran.



El lider o dueño del clan era un colombiano con mas de 50 años SLAYERSOULD el cual era una persona tan activa y tan diaverga que daba gusto jugar con el. En esos entonces jugabamos en la consola PS3, pero dado que la consola iba envejeciendo muchos de los compas fueron migrando a la nueva generacion creo que ese fue uno de los detonantes para no seguir con el juego o perder el contacto con ellos, ademas de que muchos trabajabamos o estudiaban.

Sin duda el poder comparar en los videojuegos nos sirve como valvula de escape para muchos, ya que practicamente te olvidas un poco de tu realidad.

Actualmente juego solo en partidas random en el Battlefield 4 en la consola Xbos series S, pero ya no es lo mismo. Tengo cualquier cantidad de otros juegos shooter, pero creo que no es la misma experiencia de juego que el Battlefield hablando de opinión

# LA TECNOLOGÍA ES UN SIERVO ÚTIL, PERO UN AMO PELIGROSO.

Christian Lous Lange.





## Mi experiencia con videojuegos

*Por: StephenTheExperience*

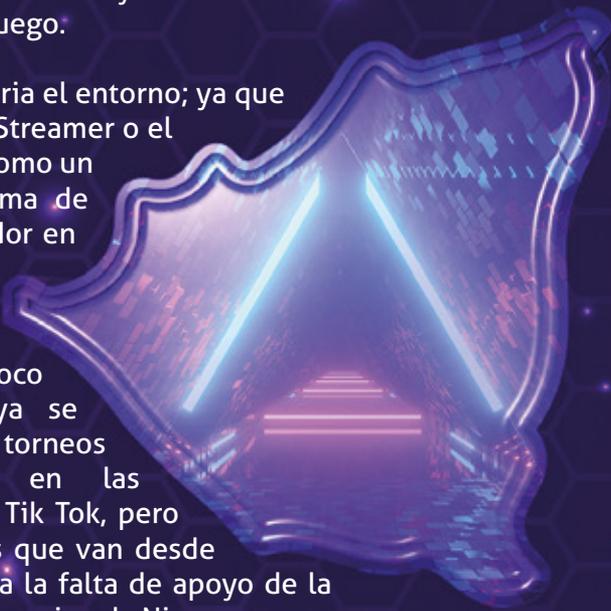
Para empezar lo más raro que me ha pasado en videojuegos es la toxicidad de las personas o hasta veces niños con los que te enfrentas en los juegos de FPS ( COD mobile, FF, PUBG new State ) en ese episodio de partida que me habia hecho COD mobile perdimos una partida importante con jugadores del mundo y sé hablar ingles; se me acercó un bro por el chat personal del juego, enojadísimo diciendo cosas muy fuertes, amaneándome de muerte porque por mi perdimos, y que a él le pagaban y esa era su molestia.

Los problemas a los que nos enfrentamos los jugadores generalmente si son juegos de disparos son los FPS; entre mas frame rate mejor, y sino el famoso lag en las partidas en linea, ya que se necesita un celular realmente bueno. Un juego en linea llega a pesar entre 7 GB a 16 u 20 GB de espacio en almacenamiento y si quieres tener una experiencia no tan elegante, pero si comoda un buen dispositivo de medi-alta gama es ok.

El segundo punto es el internet, los datos móviles no son un buen amigo del jugador en Nicaragua ya que la mejor recepción de ping debería ser de al menos 7-12 ms lo cual ocurre en países como Guatemala, México, Argentina, Brasil, etc.. lo cual ronda con la mejor velocidad de internet Claro u Tigo en velocidades de 50MBps Nicaragua entre 30-50 ms en contra de las mejores recepciones en el mundo y esto es un factor clave en cualquier tipo de juego.

Mi último punto sería el entorno; ya que en otros países el Streamer o el Proplayer es casi como un trabajo y una forma de vivir para un jugador en línea, en Nicaragua se están destacando de poco en poco proplayers que ya se están luciendo en torneos internacionales y en las plataformas como Tik Tok, pero con impedimentos que van desde lo económico hasta la falta de apoyo de la propia comunidad gaming de Nicaragua, ya que por ser pequeños jugadores nadie los conoce.

Para terminar mi juego favorito en si no tengo, mis juegos favoritos son todos los de FPS Mobile, los asimétricos de terror como Dead by Daylight Mobile, los de PC como Unreal Tournament 4 podría decir que fue y es mi juego más favorito de todos.





# ¿SABÍAS QUE?

La Organización Mundial de la Salud (OMS) clasificó la adicción a los videojuegos como una **enfermedad mental**.

Algunos de los signos de esta enfermedad son no poder parar de jugar en internet o con una consola, desatender las amistades o el trabajo a causa de ello, en periodos superiores a un año, pueden ser síntomas de esta adicción.



# Relato sobre un juego llamado Hollow Knight

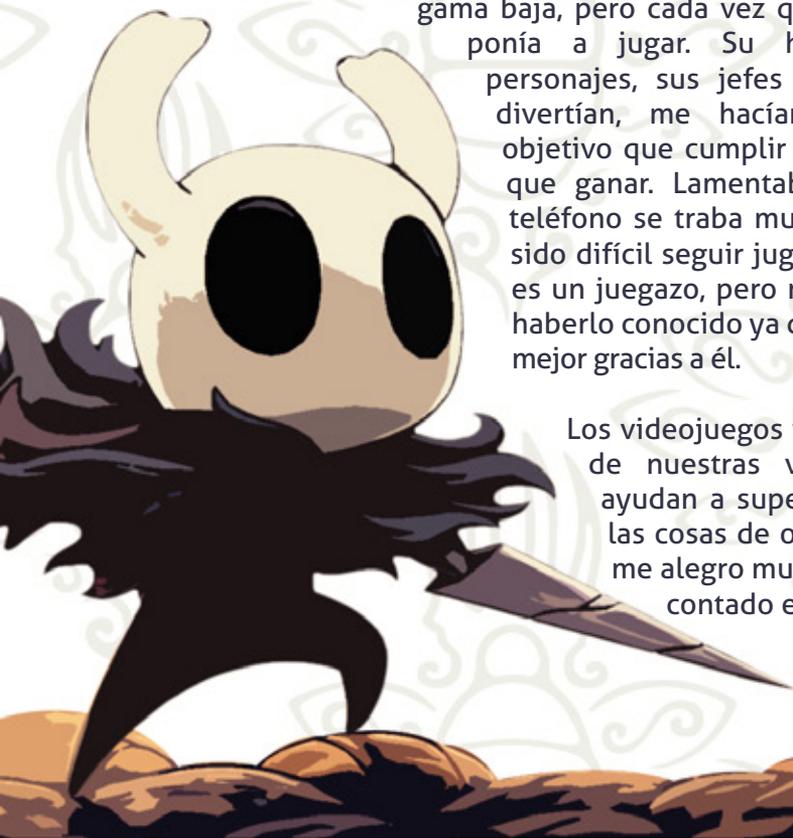
Por: Yeisson Perez

El juego es de aventura y tendrás que vencer a tus enemigos pasando muchos obstáculos. Tienes que tener cerebro para poder encontrar los lugares ocultos. Es un juego tan hermoso y perfecto.

Después de jugar ese videojuego me sentía feliz ya que pasaba todo el día con un peso en el cuerpo y sin querer hacer nada, todo aburrido ya nada me parecía bien o divertido. Pero conocí ese juego, el cual está disponible para Play 4 y para Nintendo o Xbox; pero lo instalé en el celular ya que también está disponible para Android.

El videojuego se me trababa mucho, ya que mi celular es de una gama baja, pero cada vez que podía me ponía a jugar. Su historia, sus personajes, sus jefes difíciles me divertían, me hacían tener un objetivo que cumplir y un desafío que ganar. Lamentablemente mi teléfono se traba mucho y me ha sido difícil seguir jugando, ya que es un juegazo, pero me alegro de haberlo conocido ya que me siento mejor gracias a él.

Los videojuegos forman parte de nuestras vidas y nos ayudan a superarnos y ver las cosas de otra manera y me alegro mucho de haber contado esto.





## Testimonio

*Por: Edwin López*

Lo más raro que me ha pasado jugando en línea fue que estaba jugando y en un momento me quedé sin wifi y de alguna manera seguía en la partida.

Mis problemas al jugar en línea son mayormente de lag ya que juego en NA siendo de un país centroamericano.

Mi juego favorito es League of legends, ya que para el tiempo de la pandemia pasaba muy solo, triste y aburrido. Un día en YouTube me salió un documental sobre un equipo chileno que se quería clasificar a Worlds y de ahí me surgió la inquietud de probarlo, pero no tenía PC para ese momento, años después adquirí mi PC y lo primero que se me vino a la mente fue probar el League of legends y la verdad que me encantó mucho.



⋮ Wi-Fi 🔋

## CHAT

< ⋮



### Kevin Castro

Mi juego favorito es Clash Royale porque es un juego de mentalidad y estrategia donde se tiene que ir controlando la partida, en un mínimo error se puede complicar, es un juego que lo juego desde mi niñez ahorita tengo 18 años y es mi favorito, mi debilidad con el juego es que me enojo fácilmente si me ganan, pero ya superé eso conforme a la práctica soy arena 19 y trabajo mucho para llegar a ser alguien super más bueno.

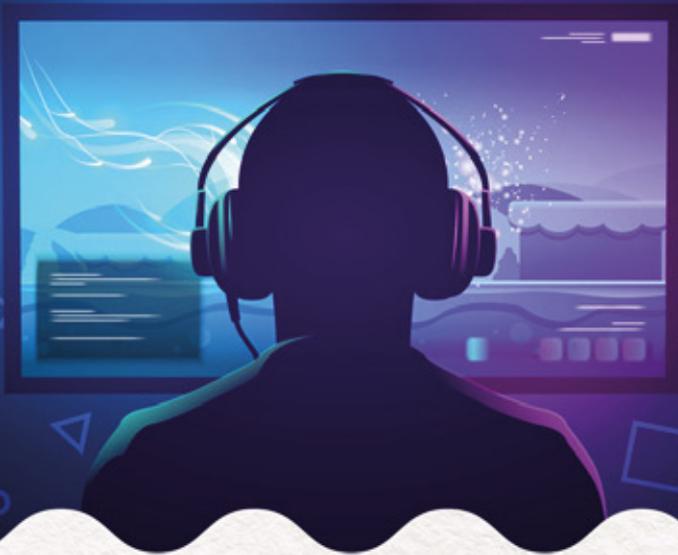
ٹی رووان زی پول رزی لی لؤاس

Principal problema es que ninguna compañía de internet cumple con lo que te ofrecen en velocidad, lo más raro es que por una caída del internet el juego se congelo y al repararse ya era está en la última ronda íntima mente juego mucho Call of duty móvil y Pug movil



### Tony Rodríguez

1. Supongo que nada, sino me molesta la partida, todo nice.
2. El rendimiento de mi teléfono, aunque a veces puede correr el juego 10/10, Hackers de esos que te disparan a más de 500mts a través de la pared xD y a veces te topas con gente hablando vulgaridades y ofensas a lo loco xD
3. No tengo tanta preferencia con un videojuego en línea, pero si es en general me ha gustado The Legend of Zelda: Twilight Princess



## No es una pérdida de tiempo

Por: MZ, 2023

"Estas perdiendo tu tiempo al jugar video juegos"



Excepto que no lo estás perdiendo porque al explorar un mundo ficticio en cierto periodo de tiempo, terminas el juego, te recuestas sobre tu cama o sobre tu silla y piensas para ti mismo "Wow, creo que veo el mundo de una manera ligeramente diferente ahora".



Aprendes, ríes, creces y de repente estas inspirado para contar una historia también. Estas inspirado porque los juegos 'indie' son el testimonio de la creatividad humana. Muestran como una persona, dos o tres tienen la capacidad de crear algo que vivirá por siempre en los remanentes del alma de las personas que lo consumen.





Así que si realmente estoy perdiendo mi tiempo entonces no tengo problema con ello. Si estoy perdiendo mi tiempo entonces supongo que todas esas tardes en las que reí junto a amables extraños a los que nunca hubiera tenido la oportunidad de conocer de otra manera son una pérdida de tiempo también.



Si estoy perdiendo mi tiempo entonces no puedo esperar para escuchar más historias mientras lo hago.



Y si realmente estoy perdiendo mi tiempo, entonces no puedo esperar para seguir perdiendo aún más tiempo en crear agradables recuerdos.

Si estoy perdiendo mi tiempo... Me da gusto estar perdiéndolo en esto.





# Mi experiencia en videojuegos

*Por: Alex*

Comenzaré hablando sobre lo más raro que me ha pasado jugando en línea, lo cual es que me han baneado/borrado mi cuenta de muchísimos videojuegos, ya que muchas personas me acusaban de ocupar programas externos o como muchas personas lo conocen me acusaban de ocupar los famosos "Hacks".

Bueno ahora entrando a cuáles son los diversos problemas que he tenido mientras juego videojuegos en línea, pues he tenido muchas malas experiencias, comenzando por lo mismo de que me han baneado o eliminado mis cuentas en diversos videojuegos, esto me desmotiva y hace que abandone los videojuegos, dejando eso de lado. Otro de los problemas que he tenido es el internet, cuando una persona no posee un buen



internet, normalmente tendrá un pequeño o gran retraso sobre las actividades que realiza mientras juega, lo que conllevará a tener una gran desventaja sobre sus oponentes.

Otra de mis malas experiencias es que hay mucha gente que se dedica a jugar videojuegos con el fin de conocer personas, y esto me ha llevado a sentirme acosado, ya que me ha pasado que muchas veces estoy jugando tranquilo y de repente, una persona comienza a insistirme que le pase mi número de celular o que le pase alguna red social mía, lo que hace que me sienta incomodo.

De tantos videojuegos que he jugado podría decir que mi juego favorito es Osu!, y es mi juego favorito porque es un juego rítmico considerado un rompe muñecas, me gusta mucho la música y pienso que si un juego tiene buenas canciones lo hace mejor, aparte de eso, es un juego que requiere mucha destreza y rapidez tanto visual como de reacción, lo que me parece emocionante ya que es un juego muy difícil y poder dominarlo me hace sentir bien.





## Así de Old...

*Por: Rolando Dávila-Sánchez*

El primer juego digital, aunque no en línea, sería el de la "culebrita" en aquellos viejos celulares-ladrillos pero que durarían una vida. Con práctica, devoción y un método, uno llegaba a acumular ingentes cantidades de puntos, pero luego se volvía muy difícil de batir. Lo siguiente que tuve fue un "game boy" y me la pasaba jugando Pokémon, las versiones viejas de Kanto, Johto y la de Hoenn que ya nunca terminé, quizás ya no era lo mismo. Pero sí era muy bueno en las primeras, casi imbatible en duelos contra mis amigos, sin embargo, el encanto se iba perdiendo de poco a poco. También jugué en Nintendo 64, mis favoritos, otra vez Pokémon, Smash Bros y Star Fox; Smash Bros incluso en la game cube. Recuerdo que después del colegio solíamos ir a alquilar para poder jugarlos, el milagro de la era digital acabó con muchos negocios de este tipo.

A pesar de jugarlos, nunca fue una devoción como veía en otras personas, mis primos podían desvelarse jugando hasta "pasar" un juego, o haciendo retas en juegos de deportes o de luchas. Parecía casi una obligación en la que se debía jugar sí o sí a diario, más los costos de comprar los juegos nuevos cada que recién salían.

Otras consolas permitían los juegos en línea, así que se volvía más interactivo y dinámico, pero ya no entré a esa era y menos mal, porque están diseñados para ser atrapantes. Incluso, hay registros de las secuelas psicológicas que causa en distintas personas y los actos vandálicos que los llevaron a cometer, noticias de tiroteos que ocurren cada cierto tiempo en Estados Unidos dónde es más barata un arma que una consola y puede que hasta con menos restricciones.



Cantidad de personas gastan mucho dinero en juegos en línea para mejorar las "skins" de sus avatares, aunque no representa ninguna ventaja, sólo se ven mejor. O en las recargas para poder jugarlos. El proceso se repite, son atrapantes y no terminan, en una semana pueden ser "heroicos" en Free

Fire, pero cambian las reglas y baja de rango, además que hay que jugarlos siempre, a diario y por ratos extensos. Hasta dónde sé o percibo, al menos sirve para hacer amigos de cualquier parte del mundo, incluso a practicar algún idioma según sea la procedencia de la cuadrilla. No tengo noticias de mayores repercusiones, más que alguna que otra "pateada" por una mala pasada, quizás alguna insinuación torpe y hasta vulgar, tampoco mayor riesgo de estafa que los mensajes, llamadas y correos raros habituales.

Supongo que estoy así de viejo, pero igual, hasta nuestros padres, madres y abuelos pueden quedar atrapados por algún juego, de seguro que sí, para eso es la industria precisamente, una, que no tiene final.



## ¡Los videojuegos son del diablo!

*Por H.R Jon*

Es común escuchar esta frase de boca de muchas madres nicaragüenses; talvez por la influencia de ideas pentecostales o apostólicas (denominaciones religiosas legalistas que satanizan todo). Bueno el motivo no lo abordaré en la presente nota; pero si me enfocaré en brindarles una perspectiva bíblica sana acerca de los videojuegos. ¡Alto!, no te vayas, este es un artículo expositivo, por lo tanto, no creas que en las próximas líneas quiero adoctrinarte para que a la fuerza creas en Dios, ¡No!

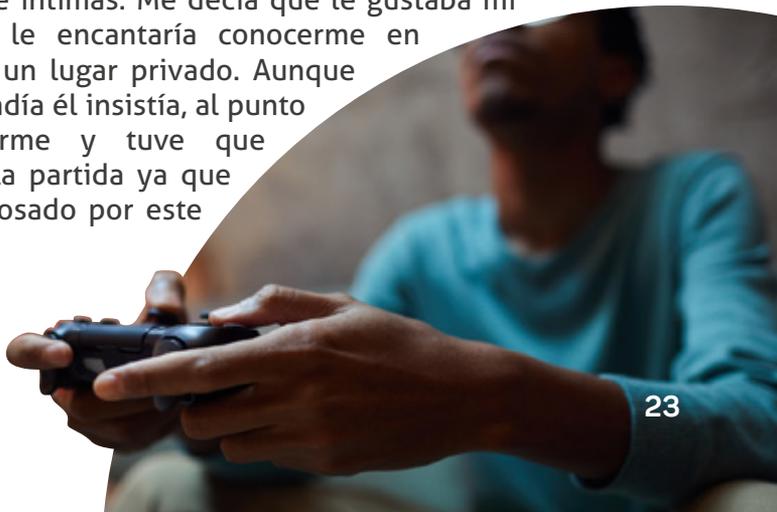
Los videojuegos son aplicaciones (o programas) que han sido diseñadas con el propósito principal de entretener a las personas, para su construcción no se necesita azufre, ni son demonios contratados por el mismo satanás quienes los programan. Simplemente son ingenieros trabajadores de grandes empresas como Activision, Garena, Supercell, King, entre otras; que se ganan la vida haciendo este trabajo que no es nada fácil.

No pareciera, pero los videojuegos tienen algunos beneficios, tales como mejorar la capacidad de respuesta, fomentan el trabajo en equipo, estimulan la creatividad, la atención y la memoria visual, mejoran la estrategia y el liderazgo, enseñan idiomas y favorecen el pensamiento crítico. Si bien es cierto existen juegos que han sido diseñados para cierto tipo de público; juegos que estimulan la mente a cometer actos impuros al mostrar contenido visual muy explícito; pero no por esto hay que juzgar y decir que “todos” los videojuegos son malos. Más de alguno ha encontrado en algún video juego un escape, un respiro del trajín diario.

El sabio Salomón dijo en uno de sus libros que para todo hay tiempo “Todo tiene su momento oportuno; hay tiempo para todo lo que se hace bajo el cielo” (Eclesiastés 3:1). Jugar videojuegos no tiene nada de malo, el hecho de que los cristianos lo hagan no los hace más pecadores que los seculares. Pero si hay que tener cuidado con no excederse en el tiempo que frecuentamos lo mismo, ya que debemos recordar que vivimos en un entorno social y familiar, por lo tanto, no es bueno perdernos en estos mundos fantásticos y dejar de lado la comunión y el compartir con la familia y los amigos. Todo en exceso es malo.

### **¿Qué es lo más raro que te ha pasado jugando en línea?**

Lo más raro que me pasó en una ocasión fue que en plena partida de Free Fire mi dúo me estuvo acosando con preguntas personales e íntimas. Me decía que le gustaba mi voz y que le encantaría conocerme en persona en un lugar privado. Aunque no le respondía él insistía, al punto de hostigarme y tuve que abandonar la partida ya que me sentí acosado por este tipo.



## ¿Cuáles son los problemas a los que te enfrentas al jugar en línea?

Uno de los problemas comunes a los que me enfrento cuando juego es el "lag", ya que los videojuegos modernos demandan un buen equipo para correrlos sin ningún problema. Otro problema frecuente es la inestabilidad de las redes móviles (para los que jugamos con datos). En Managua considero que la mejor red para videojuegos es Claro ya que se puede encontrar LTE en casi todos lados y eso facilita la estabilidad de conexión en los videojuegos en línea como Call of Duty Mobile.

## ¿Cuál es tu juego favorito y por qué?

Mi juego favorito es Call of Duty Mobile, lo empecé a jugar este año, pero en él al contrario que en otros juegos me he encontrado amigos con quienes entablé amistad no solo en el juego. También me gustan los gráficos y sonidos de este juego ya que son muy realistas; tiene muchos modos de juego y no está plagado de hackers como otros juegos. Tampoco hay gente tóxica que no apoya su escuadra; acá prefieren morirse salvando a sus amigos que ganando la partida. Es el mejor juego de disparos que he conocido hasta el momento en dispositivos móviles. Lo que me gusta es que está en constante actualización, lo único que cada vez se me hace mas pesado el juego y pronto sino consigo un mejor dispositivo Android ya no podré jugarlo. Pero mientras viva y pueda lo jugaré y como lo dice una frase del juego; "¡Hasta la muerte soldado!".





# Videojuegos: una trampa o ventaja

*Por: Luis Ricardo Arévalo Arias*

Psicológicamente el videojuego es una trampa para los miles y miles de jóvenes que lo consumen con ahínco.

El afán por manipular videojuegos radica en la necesidad que posee el joven de experimentar la ciencia.

Hace poco apareció en el cine el personaje estelar de Mario Bros, tan cotizado en el mundo de la farándula y fue llevado al cine precisamente por la preponderancia del videojuego.

Los niños y los jóvenes se ven envueltos en una atmósfera de fetichismos, supercherias y sofismas.

El cine es el séptimo arte que está alejado de la cultura popular porque es una élite que lo aprecia.

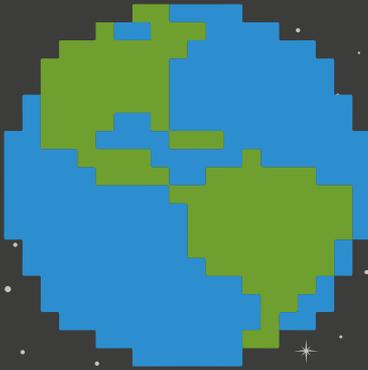
A través de videojuegos se difunden un sinnúmero de cosmovisiones que los niños pueden asimilar y adoptar.

Hemos perdido el amor por la naturaleza, a consecuencia del apego por los videojuegos, con el auge de la tecnología moderna y los celulares el videojuego ha entrado en un boom de usuarios, nunca antes visto en el mundo.

Los videojuegos acaparan la atención de un gran público que deja atrás los valores morales y se envicia sometido a la publicidad.

# NOTICIAS

---



¿SALVAR EL  
PLANETA?

▶ SI  
NO

# Videojuegos para salvar el planeta

*Por: Redacción central*

**Misión 1.5** es uno de los videojuegos que ayuda a salvar al planeta del calentamiento global, el cual según la ONU “permite a las personas aprender sobre la crisis climática y, al mismo tiempo, comunicarse con los gobiernos sobre las soluciones”.



El videojuego va más allá de educar a los usuarios sobre soluciones climáticas en 17 idiomas; el juego les pide que emitan un voto sobre qué estrategias, en su opinión, serían más exitosas para enfrentar la crisis.

Otra iniciativa ligada a los videojuegos fue la presentada durante la Cumbre de la ONU sobre la Acción Climática del 2019, Jugando por el Planeta, en la cual se incluyeron compromisos de algunos de los nombres más importantes de la industria del juego, como Microsoft, Sony y Ubisoft, así como docenas de otros estudios de videojuegos conocidos.

La alianza tiene como objetivo trabajar con estas empresas en dos frentes: primero, reduciendo la huella de carbono de sus industrias; y segundo, aprovechando el poder de sus plataformas para incluir mensajes sobre pasos que se podrían tomar relacionados con la acción climática.



Otro ejemplo notable es el popular videojuego Alba: A Wildlife Adventure del estudio inglés Ustwo, miembro de la Alianza contra el cambio climático.

El juego muestra a una niña protagonista que intenta evitar la construcción de un complejo hotelero en una hermosa isla del Mediterráneo. Enseña la importancia de la conservación y la restauración a los usuarios de PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, PC e iOS, y dedica parte de las ganancias de cada descarga a apoyar la plantación de árboles como estrategia para reducir los gases de efecto invernadero en la atmósfera.

# Consejos al jugar en línea



Equilibrá los juegos y el "tiempo frente a la pantalla" con más actividades físicas lejos del dispositivo para que no afecten a tus estudios, sueño, dieta y salud.



Tené cuidado con lo que compartís con otros jugadores y recordá que no todos serán quienes dicen ser.



Denunciá y bloqueá a otros jugadores que intentan intimidarte o acosarte cuando juegas en línea. Guardá cualquier evidencia del incidente y habla con alguien en quien confíes sobre lo que ha sucedido.



Recordá que muchos videojuegos están diseñados para ganar dinero, así que pensá cuidadosamente en cualquier compra y hablá con un padre o cuidador sobre el establecimiento de límites de gasto.



Sí un juego deja de ser agradable en algún momento, tomate un descanso y volvé a él cuando estés listo.



## Consejos al hacer lives



- 1 Decidí con quién compartirás tu transmisión en vivo. Pensá en quién puede unirse y ver tu transmisión en vivo y hace uso de la configuración de privacidad para administrar esto.
- 2 Protejé tu información personal cuando transmitas en vivo.
- 3 Pensá detenidamente antes de ver una transmisión en directo. Recordá que nunca puedes saber exactamente lo que verás u oirás.
- 4 Informá de cualquier comportamiento inapropiado. Intentá obtener una captura de pantalla del contenido antes de que caduque y recordá hablar con un adulto en el que también confíes.
- 5 Utilizá la transmisión en vivo de una manera positiva. Además de su propia huella digital y reputación en línea, siempre pensá en cómo su transmisión en vivo afectará a tus espectadores u otras personas que sean capturadas en el vídeo.



# HISTORIA DE LOS VIDEOTUEGOS



William Higginbotham logra jugar una versión de tenis en un osciloscopio en 'Tennis for two'. Antes de este juego de video, los esfuerzos electrónicos se destinaban a adaptar juegos como ajedrez.

1958

1962

Steve Russell y otros crean 'Spacewar!' considerado el primer videojuego de la historia, en el que un triángulo debía enfrentarse a rocas espaciales con disparos de su nave.



La empresa Atari es fundada y Nolan Bushnell con Allan Alcorn crean 'Pong', el primer éxito comercial de las llamadas máquinas de 'Arcade'.

1972

1977

Atari lanza al mercado la 'Atari 2600', la primera consola para el hogar con controles, juegos a color y cartuchos intercambiables.



Tratando de competir mundialmente con Pac-Man, Shigeru Miyamoto diseñó los niveles y dirigió Donkey-Kong, el clásico arcade donde una princesa debía ser rescatada por Jumpman, que años más tarde sería conocido como Mario Bros.

1981



La industria de los videojuegos colapsa. Debido a su gran demanda, los videojuegos comenzaron a producirse cada vez más rápido, lo que causó peores videojuegos cada vez, con resultados tan desastrosos como 'E.T.' de Atari, considerado el peor juego de la historia.

1983

1985

Llega a Japón (y dos años después a Estados Unidos) la Nintendo Entertainment System, NES. De la mano de los más de 10 millones de copias vendidas de Super Mario Bros.



Comienza la cuarta generación de consolas con el lanzamiento de la Sega Genesis, que tenía un enfoque mucho más maduro y se posicionó como la competencia directa de Nintendo.

1989-1991

1993

El mundo conoce a Mortal Kombat y se desata una controversia por su contenido violento.



Sony llega pisando fuerte a la "guerra de consolas" con la primera Playstation que, junto con la Sega Saturn, popularizaron el formato de CD para los videojuegos.

1995-1996

1999

En el ocaso de Sega, la compañía lanza el modelo Dreamcast, la primera consola casera que permitió el juego en línea, algo que ya ocurría con el original Everquest en PC.



Microsoft se suma al mercado de videojuegos con la Xbox, un hit de ventas impulsado por Halo: Combat Evolved, un juego que adaptó la popular mecánica de disparos de juegos como DOOM para las consolas y que se convertiría en un pilar de los juegos en línea.

2001

2003



Se lanza mundialmente el servicio de compra y adquisición de videojuegos Steam.

2006

Llega la séptima generación de consolas con la Xbox 360, Playstation 3 y la Nintendo Wii, que permitieron jugar videojuegos en alta definición y con un realismo nunca antes visto.



2008



World of Warcraft supera los 10 millones de jugadores en línea y se convierte en el juego multijugador masivo en línea más grande de la historia.

2009

Los videojuegos comienzan a popularizarse en teléfonos móviles con pioneros como Angry Birds y Farmville.



2010-2012



Comienza la octava generación de consolas con la WiiU, PlayStation 4 y Xbox One.

2016

Por primera vez en la historia se lanzan versiones "mejoradas" de algunas consolas para mantenerlas competitivas con el rápido desarrollo tecnológico de la década.



2017



El mundo entero conoce a Fortnite, un videojuego que popularizó el género Battle Royale y que en 2020 tuvo a más de 300 millones de personas jugándolo.



TE INVITAMOS A NO BOTAR ESTA REVISTA

**¡COMPARTILA!**

