

CREADORES • EVENTOS • JUEGOS DE MESA • VIDEOJUEGOS

GUÍA FRIKI-TIV

El libro
de la cultura
Friki
en México





PREFACIO

México es gamer y jugón

El dato es bien conocido: más de 70 millones de mexicanos juegan videojuegos. Paralelamente, la industria local de los juegos de mesa continúa en crecimiento desde hace varios años. Aunque los datos oficiales de la Secretaría de Economía engloban a ambos conceptos dentro de la misma categoría (así como a los “artículos para parques de atracciones”). Lo que es evidente es que la cultura lúdica juega un papel importante en las actividades comerciales de nuestro país: se registran \$1,373M de dólares en el intercambio comercial total (compra y venta entre México y el extranjero).²

En 2023, y según datos oficiales del INEGI, la cultura generó el 2.7% del Producto Interno Bruto nacional. Nuevamente, las industrias creativas no se encuentran claramente diferenciadas en este análisis, pero por mencionar un ejemplo, los medios audiovisuales representaron un 17.6% de esta cifra.³

Desde que fundamos **Frik-in** en 2018, la importancia de las industrias creativas era más que evidente. Nuestro objetivo principal ha sido siempre el de visibilizar los esfuerzos de creativos, particulares e instituciones que se encargan de abrir brecha y “hacer industria”. Arte, cultura y juegos hechos en México, que más allá de pretender pertenecer a una industria global del entretenimiento, buscan generar oportunidades para que los mexicanos puedan también soñar y dedicarse a nuevas formas de expresión que anteriormente parecían tan lejanas de nuestra realidad latinoamericana.

El libro que tienes en tus manos, constituye el último de nuestros esfuerzos por lograr este objetivo. Ha sido todo un reto difundir el trabajo de estudios y creativos mexicanos, para lograr que los consumidores desvien la mirada de lo que pasa “allá afuera”. Pero consideramos que otra labor que resulta igual de importante, es la de documentar el quehacer de las nacientes industrias locales: sus lanzamientos, logros e hitos. De lo contrario y como dice una famosa cita bien conocida por los frikis del sci-fi, “se perderán, como lágrimas en la lluvia”.

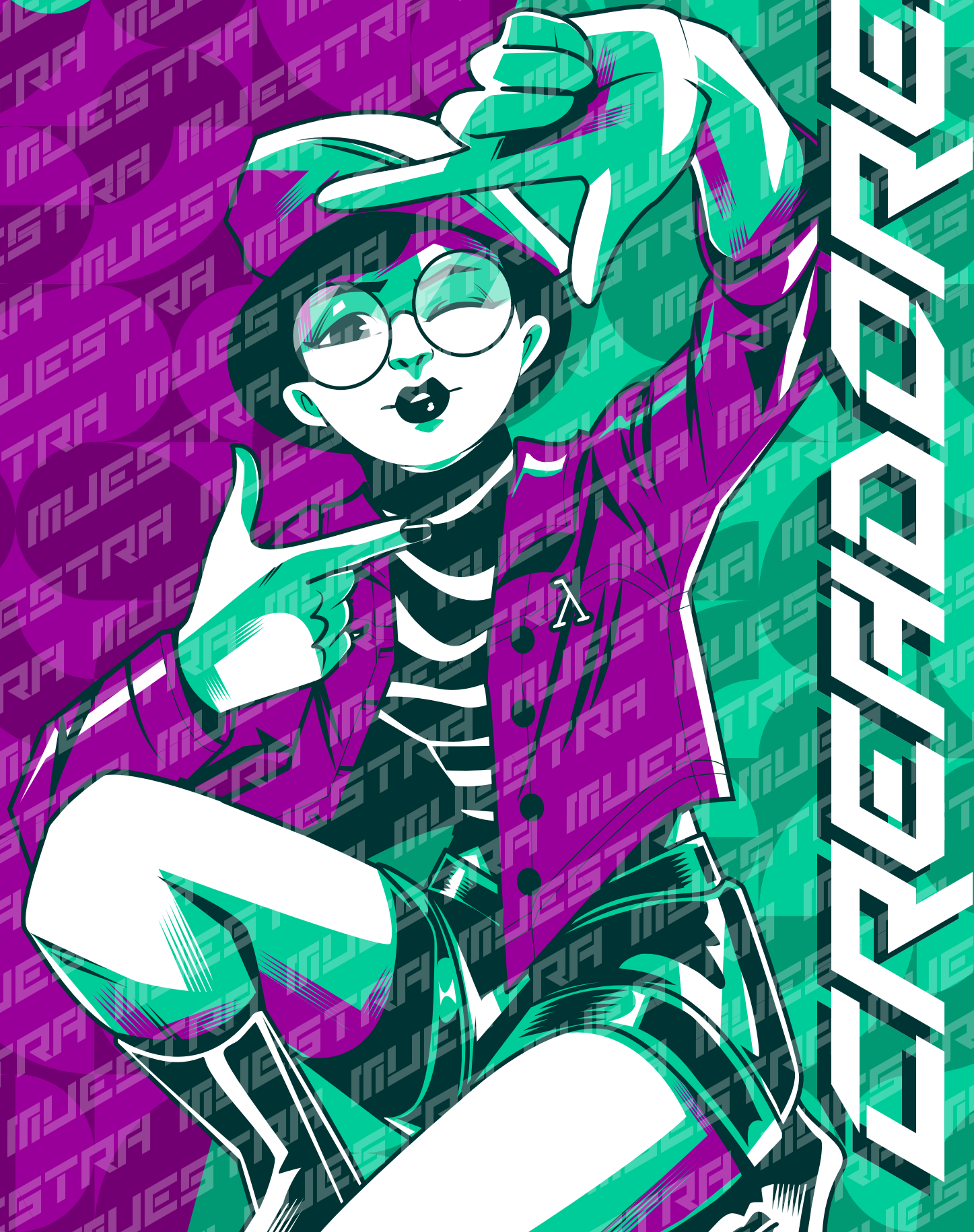
Nos encontramos al borde de un emocionante precipicio. La famosa web 2.0 se ha vuelto obsoleta y nociva, dando lugar a una serie de horrores que bien podemos comparar con los “shoggoths” de H.P. Lovecraft. Esto puede sonar apocalíptico, pero para nosotros, es una invitación al cambio. Construir mejores plataformas y canales de difusión para las industrias creativas locales, es un esfuerzo que se logra juntos, o simplemente no se logra.

Así que comenzando por la cultura lúdica (nuestras categorías **Gamer** y **Tabletop**), considera este libro como el comienzo de una nueva misión para **Frik-in**: la de documentar, año con año, el quehacer friki de México y Latinoamérica. Al leer estas páginas (o formar parte de ellas), ya estás contribuyendo a que más creativos y emprendedores puedan darse el lujo de soñar con un país donde “sí hay industria”. ¡Gracias!



Pablo Naop
Director de Frik-in

- The CIU: #DíadelGamer2025: Mercado de Videojuegos en México <https://frik-in.com/guia/2024/cita/the-ciu>
- Secretaría de Economía: Consolas y Máquinas de Videojuegos, Artículos para Parques de Atracciones, Juegos de Mesa o de Salón <https://frik-in.com/guia/2024/cita/economia>
- INEGI: Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM), 2023 <https://frik-in.com/guia/2024/cita/inegi>



PERFIL

CATAXIS

Visibilizando el desarrollo de videojuegos en Latinoamérica



Cataxis juega un papel fundamental en la nascente industria latinoamericana de videojuegos. Su curiosidad por el medio la llevó a publicar la lista más completa de videojuegos mexicanos, ahora disponible en **Indi.es** con más de 1400 juegos catalogados. Es además diseñadora y tester de videojuegos, quien ha colaborado con varios estudios.

Funge como embajadora de **Women In Gamex**, iniciativa que promueve el papel de las mujeres en la industria; y como organizadora de eventos, nos ofrece anualmente la **Monarca Game Jam**, que con 300 participantes es uno de los eventos virtuales más importantes de su tipo en Latinoamérica. Además, como promotora incansable de la cultura lúdica, colabora también con el **Mexican Entertainment System** y el **Latin American Games Showcase**.

Pero es quizás su trabajo periodístico y de divulgación el que la convierte en una pieza clave para cualquier persona interesada en aprender sobre el desarrollo de videojuegos en la región. Con diversos videos y un libro publicado, ha documentado las industrias locales de **México, Guatemala, Argentina, Uruguay, Perú, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica, Panamá** y **Belice**.

En **Frik-in**, consideramos a **Cataxis** una verdadera experta en el ámbito gamer, y la hemos invitado a colaborar en esta guía con algunas reseñas de los videojuegos mexicanos más destacables que se lanzaron al público en 2024.



GAJMER



TERROR



Cataxis

Creadora de Contenido

linktr.ee/cataxis

RESEÑA POR CATAJES



MÉXICO, 1921

transforma el juego en memoria viva e interactiva

Creador



Mácula Interactive
Estudio

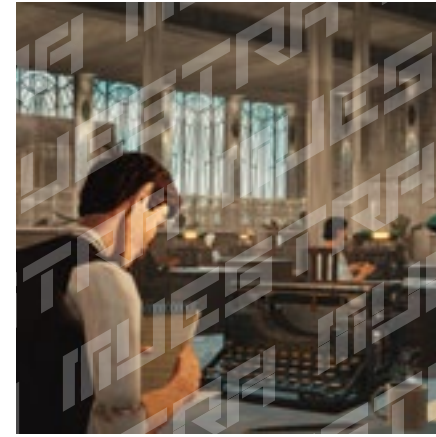


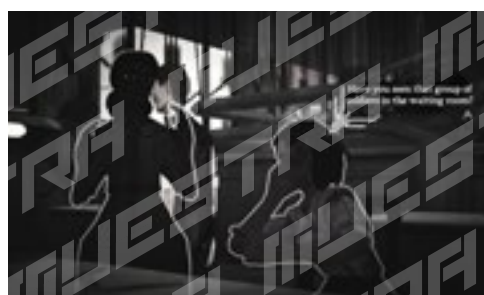
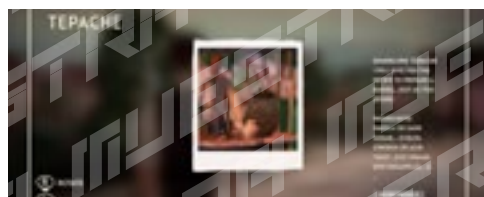
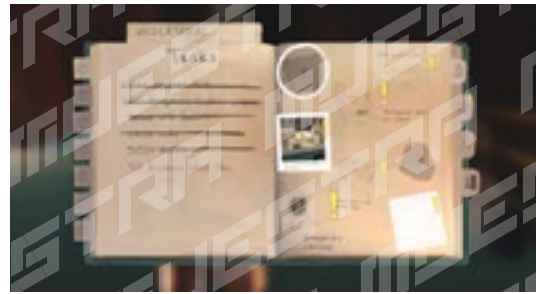
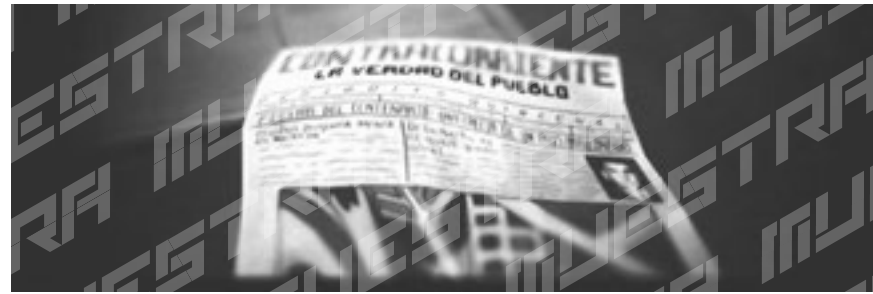
ESLIMER

Plataformas:



Algunos videojuegos entretienen, otros educan, pero pocos se atreven a documentar. **México, 1921: Un Sueño Profundo**, no solo rompe ese molde: lo reinventa. Es el primer videojuego mexicano que asume sin tapujos su vocación como archivo histórico interactivo. Desarrollado por **Mácula Interactive**, el título se instala con firmeza en la historia del medio al mezclar narrativa, arte muralista y documentación real, para hablar del México posrevolucionario y muchas cosas más.





El jugador toma el rol de **Juan Aguirre**, un joven periodista que, armado con su cámara, deambula por los escenarios emblemáticos de una **Ciudad de México** en plena transformación: el **Zócalo**, la **SEP**, **Bellas Artes**, entre otros lugares reales recreados con precisión, pero reinterpretados con una dirección de arte inspirada en los murales mexicanos de los años 20, donde las obras se elaboraban principalmente utilizando la técnica del fresco, es decir, pintando sobre una capa húmeda de cal con pigmentos minerales disueltos en agua. También se utilizó la técnica de la encáustica, lo que generaba una estética cruda, potente y política.

La cámara no es solo un adorno: es una mecánica central. Con ella se puede ajustar el enfoque, apertura y zoom, como lo haría un fotoperiodista de época. A través de ese lente, el jugador recolecta momentos, personajes, pruebas y gestos de un país que busca dejar atrás la violencia revolucionaria, pero sigue atrapado entre sus contradicciones. El lente de **Juan** es una metáfora perfecta: la historia no se observa pasivamente, se encuadra, se enfoca y se captura.

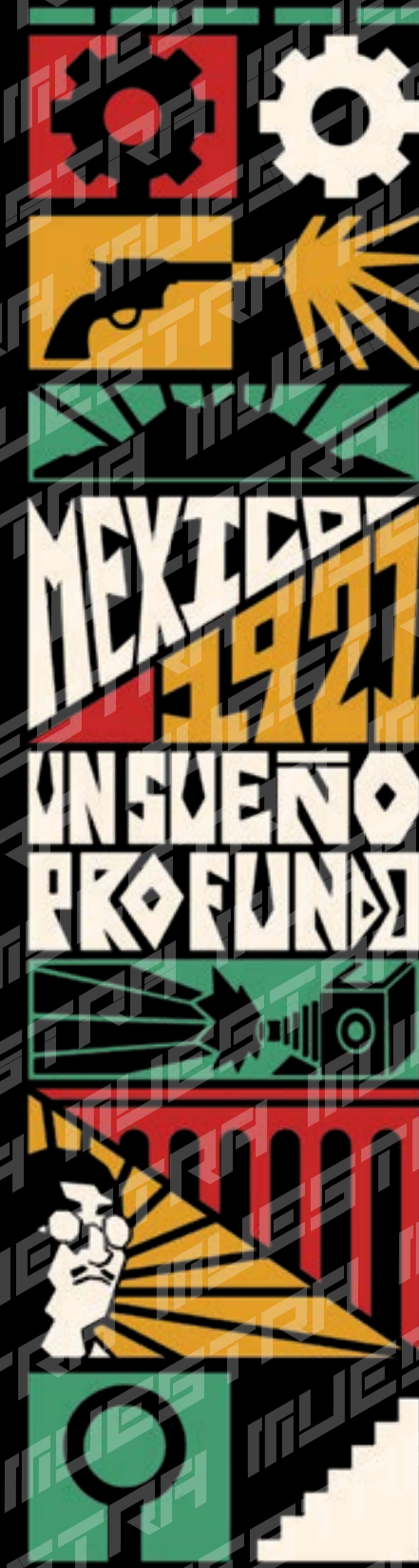
Inspirado por la obsesión de su creador **Santiago Pérez** con el asesinato de **Álvaro Obregón** —un hecho que sigue generando debate histórico—, el juego se apoya en una investigación rigurosa, realizada con la colaboración de instituciones como la **Hemeroteca Nacional** y el **Museo de Arte Popular**. Lo que permitió incorporar más de 100 coleccionables con datos reales, poemas, recetas y referencias directas al pensamiento y cultura del México de los años 20. Esto convierte al juego en una experiencia rica y con multicapas, donde

aprender no interrumpe el juego: lo enriquece.

Pero el juego también se permite ser incómodo. Con una narrativa que no le teme a señalar los vicios del poder, la manipulación mediática, ni la violencia sistémica, **México, 1921** no solo habla del pasado, también crítica al presente. **Juan** es testigo de un país que no ha dejado de repetir sus mismos errores, y a través de su bitácora se revelan no solo nombres y fechas, sino cuestiones tan actuales como la ética del periodismo, la precarización de la cultura o la represión política.

A pesar de su belleza artística y ambición narrativa, el título no está exento de algunas fallas técnicas: errores en los puntos de guardado, bugs de cámara, problemas con el modo "chismoso", logros que no se activan, entre otros. Aún así, la comunidad ha sabido ver más allá de esas grietas, reconociendo el valor del proyecto como una de las propuestas más genuinas, atrevidas y culturalmente relevantes que haya dado la industria mexicana de videojuegos hasta el momento.

México, 1921 no se limita a ser un "juego con temática mexicana". Es, sin exagerar, el videojuego más mexicano jamás hecho: uno que retrata su arte, su historia, su gente, sus contradicciones y su memoria. Un juego que no se conforma con entretener, sino que busca contar, denunciar y preservar. En tiempos donde la memoria histórica suele borrarse con cinismo, este proyecto aparece como un recordatorio: los videojuegos también pueden ser un archivo, testimonio y resistencia.



PERFIL



PAOLA VERA

Contando historias desde la interdisciplina



GAMER

Paola Vera tiene más de ocho años de experiencia liderando proyectos creativos en cine, publicidad, medios interactivos y videojuegos. Su trabajo se distingue por conectar narrativas con diseño, curaduría y patrimonio cultural, explorando la relación entre arte y memoria desde la cotidianidad.

Estudió Producción Audiovisual en la **Universidad de las Américas Puebla** y comenzó su carrera en el ámbito publicitario, donde coordinó vestuario y desarrolló campañas para televisión y cine.

En 2020 cofundó **Mácula Interactive**, un estudio creativo independiente con sede en la **Ciudad de México** dedicado a fusionar arte, cine y cultura con la interactividad. Bajo su dirección, el estudio lanzó tres videojuegos en cinco años: **Andamios y Restauradores, México, 1921: Un Sueño Profundo** y **Cotorro en Mano**. El segundo título (una

reinterpretación artística de la memoria posrevolucionaria) fue reconocido con el Premio VMX en **Pixelatl 2023** y el **Indie Game Award de Women-Led Game** en 2024.

Además de su trabajo en videojuegos, **Paola** ha impartido clases de apreciación audiovisual a nivel preparatoria y ha ofrecido conferencias y talleres en México, América Latina y Europa. Sus producciones han participado en festivales como **Cannes Short Film Corner, Cannes Fantastic Pavilion, Miami Shorts, Macabro, Shorts México, London Games Festival, A MAZE Berlin** y **Latinx Games Festival**.

Para **Paola**, hacer videojuegos es mirar lo cotidiano como histórico y descubrir la poesía detrás del vestigio. Porque eso es Mácula, y eso es Paola: una productora que decidió contar historias a través de lo interactivo.

PERFIL



ANWAR NORIEGA

Diseño, esfuerzo y graffiti



GAMER

Anwar estudió Diseño Industrial en el **Tecnológico de Monterrey**, imaginando los objetos que se exhibieron en lugares como el **Nissan Design Center** en San Diego, el **Museo Nacional de Arte** en México, entre otros. Pero eventualmente encontró su camino en la creatividad digital.

Antes de dedicarse a los videojuegos, fue Director Creativo en agencias como **DDB, La Despensa** y **Banana!**, donde lideró campañas para marcas como **Volkswagen, Coca-spa** fundar **Pocket Supernova**, un espacio de experimentación tecnológica y narrativa, junto a su hermano **Óscar**.

Sin embargo, Anwar y su hermano no estaban satisfechos con el desarrollo de software, así que fundaron **Wabisabi Games** en 2018, para poder dedicarse a su pasión. Durante tres años realizaron proyectos para marcas, mientras, en las horas "libres", tejían su propia IP: **RKKG**.

Inspirándose en juegos como **Jet Set Radio**, el equipo de **Wabisabi** se enfocó en desarrollar mecánicas sólidas. **RKKG / Rakugaki**, es un homenaje al graffiti, la velocidad y la estética del **Dreamcast** de **Sega** que marcó una generación.

Wabisabi es un nombre que remite a la belleza de lo imperfecto, y define muy bien la filosofía de **Anwar**: diseñar no es solo hacer cosas bonitas, sino crear sistemas que tengan vida propia.

RESEÑA POR CATAXIS



RAKUGAKI

RK GK:

donde el arte urbano cobra vida

Creador



Wabisabi
Estudio



GAMER

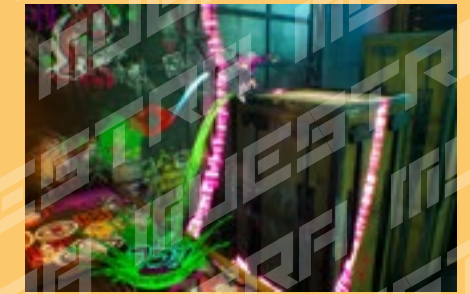
Plataformas:



STEAM



En japonés, la palabra "rakugaki" puede evocar dos mundos opuestos: los garabatos inocentes de la infancia y el grafiti entendido de forma despectiva, como un acto de rebeldía o vandalismo. En **RK GK / Rakugaki**, ambos significados se combinan donde lo lúdico y lo contestatario se funden. Desarrollado por el estudio mexicano **Wabisabi**, el juego es una carta de amor al manga, el anime y el caos del arte urbano, canalizados a través de un dinámico y vertiginoso plataformero 3D.



CREADORES

La influencia japonesa no solo se refleja en el nombre, sino en la estética y en el ritmo del juego.



que acompaña el frenesí de los movimientos, los *dashes* y los *wallruns*. La experiencia se siente pensada para *speedrunners* y amantes de los juegos rápidos, con niveles de menos de dos minutos cuya rejugabilidad depende del deseo del jugador de desbloquear ítems, superar puntuaciones o simplemente moverse con estilo.

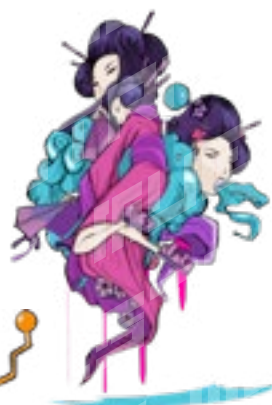
Rakugaki no se sumerge en una narrativa profunda o reflexiva, pero tampoco la descuida. Logra un balance sano entre historia y jugabilidad, permitiendo que sean los colores y la acción quienes hablen por los personajes. Detalles como descripciones cómicas de grafitis y archivos de personajes con sabor latino refuerzan su identidad única. Incluso hay misiones opcionales y algunos *easter eggs* que recompensan la exploración y la curiosidad.

Inspirado por los medios que sus desarrolladores consumieron en su infancia, **Rakugaki** se propone como una experiencia centrada en la diversión, la adrenalina y la expresividad. El objetivo no es solo correr y saltar, sino pintar, dejar marca, reclamar el espacio con colores, trazos y sonidos. ¡La pintura es poder!

Uno de los pilares más firmes desde su concepción fue la música. Los desarrolladores querían alejarse de los caminos sonoros tradicionales en los videojuegos y apostaron por una banda sonora cargada de energía,

Las críticas, sin embargo, han sido mixtas. Medios como **GameCritics** alabaron el estilo visual y la música, pero señalaron que las peleas con jefes interrumpen el flujo general del juego, llegando a ser frustrantes. También se mencionaron aspectos como la falta de pulido en algunas mecánicas o la monotonía en la interacción con el entorno. Aun así, la propuesta general fue bien recibida como una aventura que vale la pena disfrutar durante un fin de semana.

En un mundo que se torna cada vez más gris, **RKKG** se siente como una bocanada de aire fresco, un manifiesto a favor del color, del arte y de la rebeldía juvenil. Más allá de sus tropiezos, representa una propuesta valiente que combina riesgo, identidad y un amor genuino por el medio.



RESEÑA POR CATANIS

POPSLINGER VOL. 2: LOVELESS

el shooter musical que toca el kokoro



Creador
Funky Can Creative
Estudio



EA GAMES

Plataformas:



PopSlinger Vol. 2: Loveless es un *shooter* musical con alma de anime, estética vaporwave e inspirado en el concepto de chicas mágicas. En esta secuela, el estudio **Funky Can Creative** refina la fórmula de su primer título.

La historia sigue a **Cooper McLaren**, agente de la agencia **JAVA**, quien tras los eventos del primer juego, se adentra en el **Distrito Púrpura** para rescatar a **Ria**, la protagonista del primer juego. En esta aventura, le acompaña **Akane 2.0**, una mascota virtual irreverente.

El viaje de ambas las lleva a enfrentar a las tres **Hermanas Loveless**, cada una con su propio nivel, temática y estilo de combate, en un diseño que remite intencionalmente a la estructura de los *boss rush* clásicos al estilo **Mega Man**.

Loveless mantiene su mecánica principal de disparo rítmico con puntuación por estilo, además introduce nuevas armas desbloqueables tras cada jefe y elementos de novela visual que permiten profundizar en el mundo y las relaciones entre personajes.

PopSlinger ha sido bien recibido por la audiencia japonesa, el primer juego fue anunciado en **Famitsu**, una de las revistas de videojuegos más influyentes del país.

Además, el doblaje latinoamericano realizado por **Likan Studios** bajo la dirección de **Samuel Lazzano**, con **Annie Rojas** y **Azul Valadez** a la cabeza del elenco, aumentó su alcance y recepción, especialmente en un mercado tan saturado donde destacar como estudio independiente requiere algo más que buenas ideas.

Loveless es breve pero no incompleto, se siente como un nuevo capítulo dentro de una historia más grande. Y su final, sin duda, deja la puerta abierta para una tercera entrega que muchos ya esperan.

Un sorbo de nostalgia, una chispa de magia, y un disparo directo al kokoro. Así es **PopSlinger Vol. 2**.

CREADORES

ARCO

ARCO

Tres historias contadas en píxeles, unidas por la sangre



Creadores



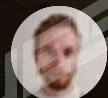
Franek Nowotniak
Artista



José Ramón "Bibiki" García
Compositor

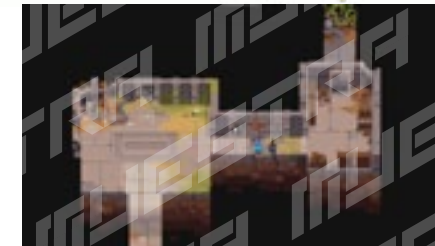


Antonio "Fayer" Uribe
Desarrollador



Max Cahill
Desarrollador

Plataformas:



Arco es un videojuego de estrategia por turnos que no solo se juega: se siente. Publicado por **Panic** y creado por un equipo internacional donde participa el mexicano **Fayer** junto a **Franek, Max y José Ramón "Bibiki"**. Arco es una experiencia que combina mecánicas de corte táctico con una narrativa visceral y profundamente humana.

A primera vista parece un juego de combate por turnos minimalista, pero pronto revela su identidad como un canto anticolonialista y coral. Cada acto está protagonizado por personajes con heridas y deseos distintos, que enfrentan no solo a enemigos externos, sino también a las consecuencias de sus propios actos. La llamada *mecánica de la culpa* convierte los errores pasados en fantasmas jugables, lo que funciona como un recordatorio de que cada acción pesa.

Visualmente, Arco apuesta por un *pixel art* sobrio y elegante, donde la sencillez no es limitación, sino recurso narrativo. No hay vísceras, pero sí crudeza; no hay hiperrealismo, pero sí atmósferas que se sienten vivas. Su mundo, lleno de referencias a mitologías americanas y metáforas políticas, late entre junglas, petróleo y pólvora.





La música, a cargo del español **José Ramón "Bibiki"**, es otro de los pilares de la obra. Lejos de ser un mero acompañamiento, cada canción funciona como una crónica que narra desde la herida: lamentos, elegías y cantos que recuerdan a los corridos y baladas latinoamericanas. Es una banda sonora que no celebra la violencia, sino que la explica y la duele, elevando el peso emocional de cada combate.

Arco apuesta por la precisión y el impacto emocional. Es un título corto, duro, y honesto, que deja huella en quienes se atreven a entrar en su tragedia. Y sí, tiene sus tropiezos (combates que se alargan, sistemas que pueden resultar agotadores, etc), pero nada de eso opaca el valor de este proyecto.



PERFIL

ANTONIO URIBE "FÁYER"

El auténtico fuego indie



GAJMER



Fáyer
Desarrollador



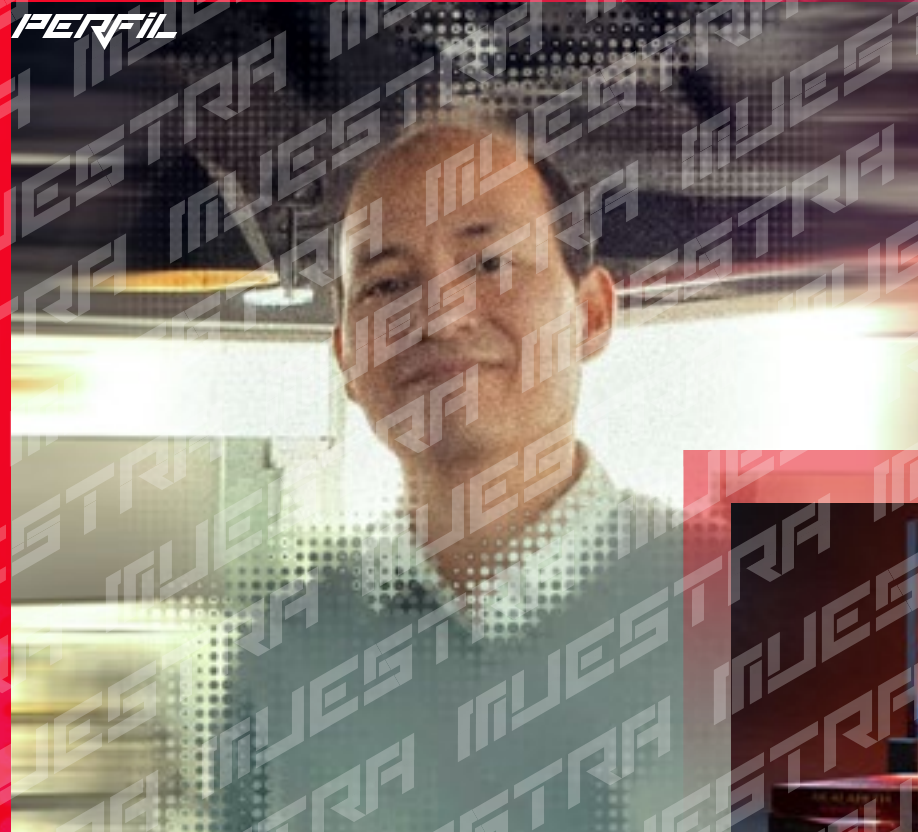
Antonio Uribe "Fáyer" estudió Ingeniería en Computación en la **UNAM**. Durante más de una década, ha diseñado, programado y producido más de veinte videojuegos. Su sello se reconoce desde los pequeños experimentos en **Pico-8** hasta proyectos con millones de descargas.

Después de cofundar y dirigir uno de los estudios más influyentes del país, a partir de 2020 **Fáyer** ha trabajado de forma independiente como consultor, desarrollador y diseñador narrativo, colaborando con equipos de distintas partes del mundo y manteniendo una presencia activa dentro de la comunidad de desarrollo latinoamericana.

Su participación en proyectos recientes como **Ranita Fishing**, **Dilemo** o **Arco** refleja una constante: un diseño emotivo que no teme a lo pequeño. En **Arco**, su trabajo como programador y escritor fue esencial para construir una experiencia emocional llena de decisiones tácticas, silencios y heridas. En **Ranita Fishing**, su dirección apunta hacia la calma y la belleza cotidiana, hacia esa ternura que rara vez se asocia con los videojuegos.

Su discurso regresa siempre al mismo punto: hacer videojuegos es una forma de pensar el mundo, diseñar no solo es contar, sino también escuchar.

CREADORES



ÓSCAR TOLEDO

Pasión y minimalismo en el desarrollo de software

Óscar Toledo "Nanochess" proviene de una familia de científicos y pioneros, amantes del conocimiento y la tecnología. Aprendió a programar desde los 5 años y su seudónimo lo acuñó después de escribir los programas de ajedrez más pequeños del mundo en los lenguajes C, Java, Javascript y código máquina. Su labor le ha valido convertirse en el único mexicano en obtener numerosos reconocimientos, tales como el **International Obfuscated C Code Contest (IOCCC)** y el **JSIK**.

Como desarrollador de videojuegos, se ha enfocado en la escena *homebrew* y las computadoras retro. Ha publicado juegos como **Zombie Near**, **Princess Quest**, **Mecha-8** y **Space Raid**, para consolas y computadoras como **MSX**, **Colecovision**, **Intellivision**, **Atari 2600** y **Sega Master System** (por mencionar algunos ejemplos).

Sin duda uno de sus juegos más destacables, es el *port* para **Intellivision** del legendario **Akalabeth: World of Doom**, licenciado y publicado en 2024 por

AtariAge. Cuenta con una edición física completamente oficial, que se lanzó durante la **Portland Retro Gaming Expo** en Estados Unidos. Se trata de todo un hito en la comunidad *homebrew*, ya que contó con la aprobación del desarrollador original: el famoso **Richard Garriot**, alias "**Lord British**".

Óscar es además un divulgador, conferencista y autor de numerosos libros de programación. Su amor por el código simple y elegante lo ha llevado a desarrollar sus propios lenguajes y compiladores, para facilitar el desarrollo de juegos para consolas retro. Su libro más reciente "**Programming Games for Coleovision**", se encuentra aún disponible para compra en línea. Cuenta con un prólogo de **David R. Megarry**, otra leyenda del desarrollo de juegos.

El reconocimiento por parte de la comunidad internacional, tanto de grandes figuras como de aficionados al *retro computing*, demuestran que la labor de Óscar no pasa desapercibida y que se trata de un programador experto de talla mundial.



ANWAR SÁNCHEZ

Pionero y promotor de la música de videojuegos en México



GAMER



OTAKU



SCI-FI

Video: Making of "Cempasúchil"



Anwar Studio
Estudio

anwarstudio.bandcamp.com

A principios del milenio y después de su estancia en Japón, como estudiante en la **Fundación Yamaha**, **Anwar Sánchez** regresó a México con un firme propósito: involucrarse en el ámbito de la música para videojuegos. La tarea resultó difícil, debido a que la industria local era prácticamente inexistente.

Fue por azares del destino que conoció a **Daniel Borrego** de **Nusoft Studio**, quien lo invitó a colaborar en la banda sonora del videojuego **Biopss 2**. El esfuerzo del equipo sería recompensado con el 2º Lugar Nacional en la categoría profesional del **Concurso Mexicano de Desarrolladores de Videojuegos** en 2006.

Su amor por la música *chiptune* lo llevó a lanzar diferentes compilaciones en este estilo, además de colaborar con el **Colectivo Chipotle** y otros exponentes del género. Destacando **New Bit "A Chiptune Project"** como una de las primeras producciones *chiptune* en México.

Eventualmente, **Anwar** se enfocó en la difusión e investigación de la música de videojuegos, por medio del proyecto **Del Bit a la Orquesta**. Pero su labor como músico no terminó ahí, ya que también ha colaborado en la organización y arreglos orquestales para conciertos con diversas organizaciones como el foro **DEVHR** en Ciudad de México; **8-Bit Symphony** en Tijuana, Baja California; y más recientemente, la **Orquesta Sinfónica del Festival Internacional de Música de Querétaro**.

En 2024 **Anwar** participó en la **Game Jam de Día de Muertos** con la banda sonora del juego **Cempasúchil**, ganando el reconocimiento de "Mejor Música Original" por su labor. Aunque actualmente solo hay una demo disponible y el juego aún está en desarrollo, la banda sonora ya se encuentra disponible en **Bandcamp**, con notas adicionales sobre su trasfondo. Se trata de temas melancólicos que invitan a la reflexión sobre la pérdida y el amor por nuestros difuntos.



GAMER



Óscar Toledo
Programador

nanochess.org



DEL BIT A LA ORQUESTA

Los videojuegos (y los juegos de mesa) no sólo se juegan, también se escuchan



GAMER



TABLETOP



Del Bit a la Orquesta

Programa de Radio

bitorquesta.blogspot.com

Lo que empezó como un proyecto de tesis, se convirtió en un podcast y finalmente un programa radiofónico que se emite en **Radio Querétaro** desde hace 8 años. Cada miércoles a las 4:00 pm por el 100.3 FM, los queretanos pueden escuchar un contenido único en su tipo. De la viva voz de **Anwar Sánchez** (locutor y productor del programa), se aborda a la música de videojuegos desde diversas perspectivas, pero siempre con el respeto y seriedad que merece. Los escuchas pueden disfrutar temas tanto de los populares clásicos de su infancia, como de títulos que son mayormente conocidos en Japón o por sus respectivos nichos; siempre acompañados de una incansable labor periodística y de investigación.

En 2024, podemos destacar la serie de programas "Shooting Gallery", dedicados a la música de videojuegos retro de disparos, ambientados en el espacio. Se emitió música *chiptune*, música electrónica y arreglos en diversos estilos, de videojuegos como **METAL Black**, **R-Type**, **Gradius**, **Guwange**, **Touhou**, **Xevious**, **Darius** y **Salamander**.



Sin embargo, resulta aún más importante el énfasis del programa en la industria local, con entrevistas a estudios independientes, desarrolladores, músicos y compositores. Destacando por ejemplo, las entrevistas con **Mácula Interactive**, **Spaceboy**, **Rodolfo Loyola** (**Flamingo Simulation Systems**), **Oscar Gutiérrez** (**Savage Kitties**), **Rodrigo Núñez** (**Glory Hunters**), **Jimena Contreras** (**Pink Bear Games**) **Maglog Orozco** y **Rich Cervantes** (**Game Audio Latam**).

Así mismo, desde 2023, **Del Bit a la Orquesta** otorgó un espacio a los juegos de mesa, transformándose una vez al mes en **Del Cartón a la Orquesta**. Con la ayuda de **Pablo Naop** (director de **Frik-in**), el programa extendió su alcance hacia la otra industria lúdica que comienza a florecer en el país. Destacando las entrevistas con los diseñadores **Gerardo Whiu** (**Gaming Hole**), **Rafael Escalante** y **Luis Villegas** (**Green Astra Games**), además de dar cobertura a la convención **MEGA XP** y difusión a la cafetería temática **Arcano**.

Finalmente, es importante mencionar que el programa colaboró con la difusión y co-organización de diversos eventos, tales como el **MSX México Meet**, el congreso **DiGRA Mx** y conciertos orquestales de música de videojuegos.

Puedes sintonizar las emisiones de **Del Bit a la Orquesta** desde cualquier parte del mundo por medio del sitio web de **Radio y Televisión Querétaro**, o escuchar su versión podcast en tu plataforma favorita.



PERFIL



Vídeo: Archivo Oculto (Live at Hemeroteca)

MIKE FORTU & CARLOS RAMÍREZ

Historia y modernidad a través de la música y el sonido



La dupla que conforman **Mike** y **Carlos** se ha abierto paso en la naciente industria local de videojuegos, pero también en el mundo de la publicidad, e incluso trabajando para marcas reconocidas a nivel internacional como **League of Legends**, **Pokémon** y **Minecraft**. Ambos productores, compositores e intérpretes cuentan ya con una gran trayectoria en la producción musical, audiovisual y de videojuegos, y por medio de **Music Scoring Company**, ellos ofrecen “traducir tus ideas al sonido”.

Pero más allá del éxito comercial, su trabajo en la banda sonora de **México 1921: Un Sueño Profundo** es una de las primeras producciones ampliamente documentadas y representativas de nuestra identidad nacional en el medio. El resultado final se encuentra disponible en plataformas de *streaming*, en un álbum de 19 temas.

Además, se encargaron de grabar más de 600 efectos de sonido, algunos de ellos tomados directamente de las calles de la **Ciudad de México**. Aportando así una familiaridad inequívoca al diseño sonoro del juego, que seguramente percibirás cuando recorras sus escenarios ambientados en el centro histórico del México post-revolucionario.

Basta con ver el increíble video musical de “**Archivo Oculto (Live at Hemeroteca)**”, para sorprenderse con la perspectiva que **Mike** y **Carlos** aportaron al proyecto. Fue producido en colaboración con **Mácula Interactive** y grabado en la **Hemeroteca Nacional de México**, haciendo uso de un instrumento muy peculiar: la máquina de escribir.

Su trabajo no solo documenta una época, nos cuenta una historia que se entremezcla con sensibilidades actuales para dejar una huella indeleble en el desarrollo de videojuegos en México.



PERFIL



ADRIÁN TERRAZAS

Talento que trasciende instrumentos, géneros y medios audiovisuales



El músico y compositor chihuahuense **Adrián Terrazas-González**, realmente no necesita introducción. Su trayectoria como intérprete del saxofón, la flauta, el clarinete y la percusión lo ha llevado a formar parte de grandes bandas y *ensembles* como **The Mars Volta** y **T.R.A.M.**, por mencionar los más prominentes. Explorando géneros como el jazz, el rock progresivo y la música clásica, su labor le ha hecho acreedor a un premio **Grammy** y al reconocimiento a nivel internacional.

En colaboración con el estudio **Space Boy**, en 2024 Adrián incursionó en la composición de música de videojuegos para la banda sonora de **Hannah**. Además de la música para cinemáticos, niveles y el tema principal del juego, nos ofreció “**Gerald**” y “**Grace**”: un par de tracks que ofrecen un vistazo a su faceta más experimental y colaborativa, al contar con la ayuda de otros talentosos artistas.

Puedes escuchar un EP con cuatro temas de la banda sonora en plataformas de *streaming*. Y si eres un amante del jazz, debes seguir a este consagrado artista en su cuenta de Instagram para enterarte de sus presentaciones en vivo o proyectos colaborativos, tales como “Pelirroja” o “Fierabrás En La Línea Del Karma”.



CREADORES

PERFIL



SERCHBOOGIE

Música de videojuegos de culto en guitarra eléctrica



Video: Mad Monster Mansion (Rock Cover)



Prácticamente desde sus inicios, YouTube cuenta con innumerables canales de artistas dedicados a interpretar temas de videojuegos en guitarra eléctrica. En 2014, surge desde México el proyecto musical del guitarrista y arreglista **SerchBoogie**. El canal entonces denominado "The Game Civilization", nos ofreció una probada del talento de **Serch** con covers de series clásicas como **Zelda** y **Castlevania**, y verdaderos clásicos de culto como **Mystical Ninja** o **Soul Reaver**.

SerchBoogie fue entrevistado en **Del Bit a la Orquesta** y se presentó con su propio show en el escenario del evento **EGS Respawn** en 2022. En 2024 y coincidiendo con su tradición de producir arreglos de juegos *spooky* o de terror en la temporada de **Halloween**, **Serch** ofreció un concierto con esta temática en la **Friki Ofrenda**.

Como dato curioso, además de ser un gamer apasionado, **Serch** es un artista y animador 3D profesional. Prueba de ello es el homenaje que rindió al intro del famosísimo programa mexicano **Nintendomanía**, en su 30 aniversario. Síguelo en su canal para no perderte sus covers, y para conocer muchos juegos retro que quizás pasaste por alto.



SerchBoogie

Artista

YouTube: @SerchBoogie

PERFIL

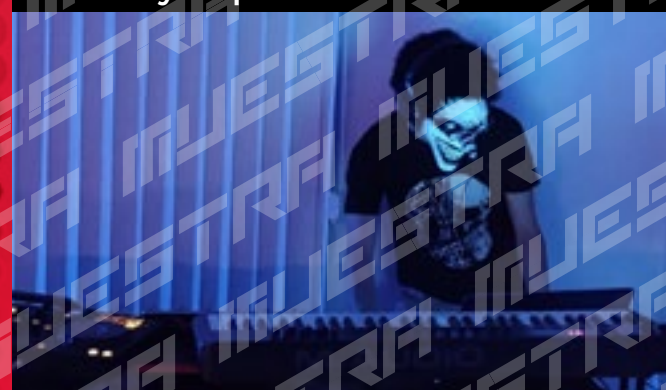


MIKE NORVAK

Explorando la música electrónica con videojuegos terroríficos



Video: Cyberpunk Halloween Set



Además de ser diseñador gráfico, **Mike Norvak** lleva más de 15 años produciendo música original y covers de **VGM** en diferentes estilos de música electrónica (también denominada *electronic dance music* ó **EDM**). Su pasión lo llevó a formar la disquera **Noise Boulder Records** y a colaborar con otros artistas en internet, para múltiples proyectos.

Cuenta con alrededor de 10 álbumes y EPs dedicados a diferentes juegos clásicos de PC como **Duke Nukem**, **Amnesia** y **Command & Conquer**, los cuales puedes obtener en su página de **Bandcamp**. Él es además un gran fanático de la ciencia ficción, por lo que podrás encontrar álbumes y sencillos con temática sobrenatural o inspirados en series y películas.

Varios de sus temas han sido admitidos en el portal de **OverClocked Remix**, y en 2024 incluso tuvo participación en uno de los álbumes comunitarios: el titulado **Impact of Iwata**, que rinde tributo al difunto desarrollador y presidente de **Nintendo**. **Mike** aportó un tema titulado "Poppin'" bajo el seudónimo de **MINO**, que se trata de un cover del juego **Balloon Fight**.

Sin embargo, su trabajo más destacado del año es el álbum **Redoomed**. En palabras del mismo **Mike**, compila re-imaginaciones oscuras de algunos temas selectos de las bandas sohoras de **Doom I**, **Doom II**, **Gremlins The New Batch**, **Blood** y **Splatterhouse**. Es el resultado de su exploración en diferentes estilos y pulsaciones por minuto, mezclando rock electrónico, *french touch*, *darksynth*, *bass music*, *chiptune*, *midtempo* e incluso *drum & bass*. Cuenta con 14 temas que te mantendrán al borde de tu asiento, o más bien, que te harán levantarte de la tumba y bailar.

Redoomed es imperdible para los amantes del **EDM** y la música de videojuegos, que además de ser producido por un talentoso artista mexicano, nos ayuda a ambientar perfectamente la temporada macabra del año.



Noise Boulder Records

Disquera

mikenorvak.bandcamp.com

XOK

XOK
convierte reglas simples
en decisiones profundas

Creador



Escalante Brothers
Diseñadores de Juegos



TABLETOP



Jugadores: 2



Duración: 15 min



Edad: 8+

¿Qué es lo que define a un juego de mesa como bueno? Hoy en día estamos expuestos a una sobreoferta en juegos de mesa, con producciones cada vez más espectaculares, componentes *deluxe* y de un tamaño tan masivo que se “comen” toda la mesa, pero no siempre tienen una mecánica o rejugabilidad que estén a la altura.

Dentro de las categorías de los juegos de mesa, hay una que parece ir en contra de estas reglas: los juegos abstractos, generalmente tienen pocos componentes, son simples y de caja chica. Nos ofrecen una experiencia muy completa, pues tienen reglas sencillas pero estrategias profundas.

XOK fue lanzado en 2024 por **Steffen Spiele (Helvetia)**, se trata de un juego diseñado por los mexicanos **Joel y Rafael Escalante**. Un tablero de tela y 48 piezas de madera que simulan peces y tiburones, fueron suficientes para llamar nuestra atención. Es un juego exclusivamente para dos personas que puede tenerte sentado por horas.



XOK

Joel & Rafael Escalante





En **XOK**, el objetivo es crear un grupo ininterrumpido de 10 peces y/o tiburones de tu color. Por turnos podrás colocar dos peces adyacentes uno al otro en cualquier parte del tablero o colocar uno de tus seis tiburones, el cual devora a los peces del rival y los devuelve a su reserva. Bastan estas dos reglas y algunos detalles más, para que los *jugones* nos enfrasquemos en duelos consecutivos hasta determinar al ganador de la tarde de juegos.

XOK tiene pocas reglas, lo cual lo hace amigable para invitar a nuevos jugadores al *hobby*, y a su vez, tiene varias estrategias al momento de jugar, lo que hace que cada partida sea suficientemente diferente para no sentirse monótona o aburrida. Es un juego compacto que, si bien tiene su caja, podría viajar sólo en una bolsa y ser jugado en cualquier lugar, como la playa, un aeropuerto o un cuarto de hotel.

Su único problema tal vez sea que la curva de aprendizaje puede ser alta para los nuevos jugadores, dando mucha ventaja a quien ya haya tenido partidas previas. Esto puede ser un poco frustrante y desanimar a algunas personas.

En **TableTop Bunny** definimos que un juego de mesa es bueno después de analizar los elementos mencionados arriba, pero sobre todo cuando la experiencia de jugarlo es agradable, es decir, que la gente se la pasa bien y que al final de la partida siempre pregunte: "¿Podemos jugar otra vez?", porque no hay mejor juego que aquel que sale a mesa y se disfruta con los amigos. Es por esto que **XOK** ha sido una grata sorpresa y sin duda una de nuestras recomendaciones recurrentes a los amantes de los abstractos, y también para los nuevos jugadores que quieren conocer más del maravilloso mundo de los juegos de mesa modernos.



PERFIL



Rafael y Joel Escalante son los auténticos pioneros en el diseño de juegos de mesa modernos en México. Desde 2010 diseñan y publican sus propios juegos, y actualmente trabajan con empresas internacionales como **Devir**, **Gigamic** y **Helvetiq**.

Desde la adolescencia, los **hermanos Escalante** se interesaron por el diseño de juegos. Originarios de **Salvatierra, Guanajuato**, ideaban juegos de cartas para jugar con sus amigos de la escuela. Pero con el paso de los años y la apertura de tiendas de "hobbies" en **CDMX**, los hermanos comenzaron a adentrarse en el mundo de los juegos de mesa modernos y a interesarse por la industria.

Uno de sus títulos más destacados como editorial independiente fue el de **Cazadores de Fósiles**: un juego estilo "euro" que aún puedes conseguir en algunas tiendas especializadas. Se trata de un divertido juego estratégico de administración de recursos, ideal para todos los entusiastas de la paleontología.

Tras algunos viajes a **Essen, Alemania** para el **SPIEL** (la feria más importante de juegos de mesa en el mundo), los hermanos lograron presentar y vender sus juegos a diferentes editoriales. Uno de los más destacados es **Turtle Splash**, publicado por **Gigamic**. El juego ha sido traducido a más de 15 idiomas y reconocido con varios galardones, incluyendo una recomendación al **Spiel Des Jahres** en su categoría infantil.

Rafa Escalante forma parte del equipo de **Frik-in**, por lo que esta guía es también producto de su esfuerzo y amplio conocimiento de la industria de los juegos de mesa.

¿Qué son los juegos de mesa modernos?

Se diferencian de los juegos tradicionales o clásicos (como **Monopoly** o **Dominó**), ya que suelen contar con temáticas mucho más variadas y algunos de ellos dependen mucho menos del azar. Favorecen el pensamiento crítico y estratégico del jugador, además de reconocer el papel de sus autores (ya sean diseñadores o ilustradores), tal como se hace en el resto de industrias creativas.

ESCALANTE BROTHERS

El origen de los juegos de mesa modernos mexicanos



TABLETOP



Escalante Brothers

Diseñadores de Juegos

rafaelescalantegames.com

CREADORES

KÓDEM

TRADING CARD GAME



Flores y Tumbas
Una mini-expansión completamente inspirada en el día de muertos.

KÓDEM TCG

Multimedia, narrativa y folclor Mexicano en un juego de cartas coleccionables

Kódem TCG es un *trading card game* (juego de cartas coleccionable) mexicano que surge en 2022, después de una exitosa campaña de *crowdfunding*. Creado por **Sergio Mora, Alan Mac Donald y Wenceslao Rodríguez**, se trata de un proyecto que incorpora también a artistas gráficos y cuenta con una comunidad de jugadores leal y activa.

El juego deja de lado el azar y hace énfasis en la estrategia, permitiéndote ordenar tu mazo como lo prefieras. Prescinde además del modelo “*pay to win*”, ya que únicamente necesitas una copia de cada carta, de esta manera, cualquier jugador tiene las mismas oportunidades de ganar.

Kódem apuesta por la narrativa multimedia, contando incluso con

cómics sobre su universo y personajes, los cuales se basan en la fauna y el folclor principalmente de México. Combina la fantasía con un mensaje ecológico, al tomar como inspiración a especies en extinción para el diseño de las criaturas.

Además de organizar torneos comunitarios y tener presencia en numerosos eventos y convenciones, el equipo de **Kódem** se preocupa por la promoción de la cultura lúdica y la industria local, por lo que fungen como patrocinadores y aliados de iniciativas académicas y culturales.

Puedes conseguir las cartas en puntos de venta de **Editorial Kamite** y por medio de las expansiones que se lanzan cada año en **Kickstarter**. En 2024, el juego logró fundear dos expansiones:



Titanes de la Corteza

Titanes de la Corteza
Con dinosaurios y ajolotes mágicos, además de titanes y dragones.



Kódem TCG
Editorial

kodem-tcg.com

DETESTABLE GAMES / DRACO STUDIOS

Impulsando la industria de los juegos de mesa en Latinoamérica

La alianza de estas dos editoriales está contribuyendo al crecimiento y formalización de la industria mexicana en los juegos de mesa. Han logrado grandes hitos con sus campañas de *crowdfunding*, gracias al apoyo recibido por la comunidad tanto nacional como internacional. Cada uno de sus proyectos se ha convertido en un éxito a nivel mundial. También cabe destacar que **Gnomosapiens** se ha encargado de las ilustraciones en buena parte de los juegos.

A continuación, te presentamos sus lanzamientos publicados en 2024, que incluyen a la secuela (y *stand alone*) de su popular juego **Dodos Riding Dinos**. Además, han comenzado a colaborar con otras editoriales internacionales para distribuir sus títulos en territorio mexicano, publicando juegos de grandes autores como **Simone Luciani** y **Reiner Knizia**.

También destaca su participación en eventos nacionales, como la **Roll A Game Expo** en Guadalajara, y en todas sus ediciones "mini" en distintas ciudades del país (Puebla, San Luis Potosí, etc.), así como en el diplomado de diseño de juegos de mesa realizado con el apoyo del gobierno municipal de **Zapopan**, a través de la iniciativa **Incubarte**.

Detestable y **Draco** son pieza clave en la industria local de juegos de mesa, ayudando a su formalización en Latinoamérica.



Dodos Riding Dinos: Dodo Dash es una expansión del exitoso juego **Dodos Riding Dinos**, el cual como dato curioso, también se puede jugar por separado, ya que es un *stand alone*.

Este juego fue lanzado en *Kickstarter*, teniendo muchísimo respaldo por parte de toda la comunidad internacional (casi 5000 backers). Hasta el momento ha sido la campaña con más recaudación en la categoría de juegos de mesa en todo Latinoamérica (casi 350 mil dólares).

Cabe destacar que esta expansión permitió a los jugadores adquirir reimpresiones del juego original y algunos otros juegos famosos de la editorial, pudiendo elegirlos como parte de las distintas recompensas que se ofrecieron.

En esta nueva versión nos muestran nuevos escenarios, y nos narran detalles sobre el descubrimiento de "El Templo Dodorado". En este lugar los dodos deberán continuar su carrera a través de la densa jungla, moverse ágilmente esquivando los proyectiles de los otros jugadores y utilizar cartas para lograr ser los ganadores.



Creador

Detestable Games
Creadores de Juegos

detestablegames.com



Creador

Draco Studios
Creadores de Juegos

mx.dracostudios.com



Jugadores: 1 a 6



Duración: 20 min



Edad: 8+



PARTY PANDA PIRATES

Party Panda Pirates es un juego de mesa inspirado en el famoso videojuego **Mario Party**. Por lo tanto, se trata de una serie de minijuegos concentrados dentro del mismo tablero.

Este juego, al igual que gran parte de los productos de **Detestable Games** y **Draco Studios**, fue lanzado por **Kickstarter** logrando un gran respaldo de la comunidad al juntar más de 3500 backers.

En el producto final participaron muchos diseñadores de juegos, ya que cada uno de ellos colaboró en distintos minijuegos.

Como su título lo dice, eres un *panda pirata* navegando sobre un barco en forma de tortuga, alrededor de un archipiélago lleno de desafíos.

La versión de lujo de este juego, que se podía obtener en la campaña de fondeo, contaba con unas miniaturas muy llamativas por sus detalles. Sin embargo, su versión retail también tiene componentes que son de una gran calidad. Una vez desplegado en mesa, se vuelve un deleite visual, además de asegurar un buen momento con los amigos gracias a sus divertidos retos.



Jugadores: 2 a 6



Duración: 40 min



Edad: 8+



NEURO RIDERS



Jugadores: 2 a 4



Duración: 20 - 40 min



Edad: 10+



COSMIC COW COLLECTORS



Jugadores: 2 a 4



Duración: 10 - 20 min



Edad: 10+



PATZCUARO



Jugadores: 2 a 4



Duración: 20 - 45 min



Edad: 10+



COLECCIÓN: "GAMES BEYOND BORDERS #1"

Esta trilogía de juegos compactos fue lanzada como una colección y colaboración entre **Detestable Games** y **Draco Studios**, destacando por ser la primera campaña que lanzan exclusivamente por la plataforma de fondeo colectivo **Backerkit** y no por **Kickstarter** como suelen hacerlo.

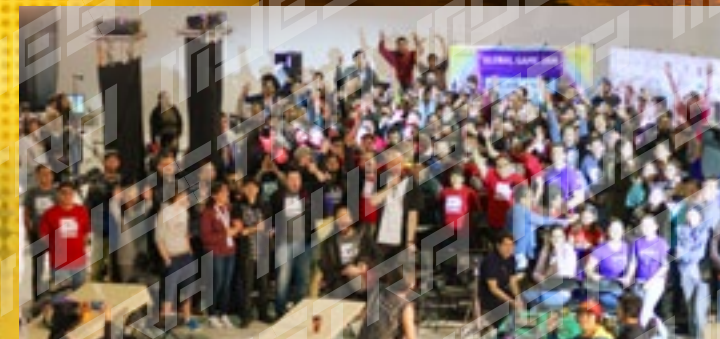
Cosmic Cow Collectors y **Pátzcuaro** fueron diseñados por **Rubén Hernández Santillán**, autor mexicano; mientras que **Neuroriders** fue diseñado por **Miguel Suárez Olivares**, autor chileno, ambos representando a Latinoamérica en el diseño de juegos de mesa modernos.

Los tres juegos tienen la calidad de producción que caracteriza a estas dos editoriales, eso sí, las temáticas y mecánicas son muy distintas entre sí.

En el primero debes abducir ganado para crecer tu imperio intergaláctico por medio de deducción y memoria. En el segundo debes construir el altar de día de muertos más hermoso por medio de la administración de tu mano y la colección de sets. Y en el tercero debes navegar a través de la conciencia de las personas por medio de la colocación de losetas y la construcción de conexiones.



PERFIL



MERMELADA DE JUEGOS

Cultura lúdica para ser felices



GAMER



TABLETOP



TERROR



OTAKU



TOONS

El proyecto y comunidad de **Mermelada de Juegos** es liderado desde hace más de 10 años por **Héctor Guerrero**, el campeón de la cultura lúdica en México. En sus inicios como "Laboratorio de Juegos", formó parte del **Centro de Cultura Digital**, y dio un uso inesperado al monumento de la **Estela de Luz**. Reuniendo a miles de personas en torno a los videojuegos, los juegos de mesa y la cultura friki, logró cambiar la percepción sobre aquel espacio y por años, se volvió un faro para las familias, jóvenes y frikis de todas las edades.

Ahora sin apoyo gubernamental, Héctor y sus colaboradores han continuado la incansable labor de promover el juego por el juego mismo, sin pretextos, siempre acompañado de propósito y un enfoque comunitario y cultural. Por medio de las *game jams* con diferentes temáticas, que van desde la divulgación científica hasta el culto a nuestros difuntos, **Mermelada de Juegos** pone al alcance del público tanto valiosísimos espacios de *networking* como contenidos orientados a la profesionalización de la mano de expertos en las diferentes áreas del conocimiento. Sin duda, sus eventos son un patrimonio intangible de nuestra sociedad, que ahora más que nunca puede servirse de ese espíritu colaborativo y sobre todo, lúdico.

En 2024, **Frik-in** tuvo la oportunidad de colaborar con **Héctor** y **Mermelada** en múltiples eventos de los cuales hemos logrado dejar un testigo en esta guía. Pero antes de eso, quizás valga la pena preguntarnos...

¿Qué es una Game Jam?

El concepto de "game jam" es popular en la industria de los videojuegos y se refiere a un evento donde los participantes diseñan y desarrollan juegos desde cero, con un límite de tiempo y alrededor de una temática específica. Regularmente se conforman grupos interdisciplinarios donde los integrantes tienen habilidades diversas que, en conjunto, pueden nutrir las propuestas.

Las "jams" no suelen tener un propósito comercial ni otorgar premios. Aunque también existen eventos híbridos que incorporan estos aspectos.



Mermelada de Juegos

Comunidad

mermeladajuegos.org



DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ

Investigación y vanguardia en las industrias creativas



Además de ser profesora e investigadora en la **Universidad Autónoma Metropolitana en Azcapotzalco**, la **Dra. Blanca** es antes que nada una friki de hueso colorado. Su trabajo es pieza clave para las industrias creativas locales, ya que promueve formas alternativas de pensar en diseño, narrativa, cultura lúdica, coleccionismo e incluso terror.

Más allá de aportar rigor a estos temas desde su posición en la academia, su apoyo hacia toda clase de eventos e iniciativas es incansable. Desde *game jams* hasta festivales de cine, su presencia como ponente y co-organizadora ha sido constante desde hace más de una década. Funge también como presidenta en la **Asociación de Investigación de Juegos Digitales en México (DIGRA Mx)**, que en 2024 celebró la segunda edición de su congreso anual.

Finalmente, fue co-autora del libro **“Videojuegos y cinematografía”** junto al **Dr. Mauricio Rangel** y el **Dr. Edgar Meritano**, donde nos ofrece un análisis de la extensa relación entre ambos medios. Publicado por la **Universidad Autónoma Metropolitana**, se encuentra aún disponible en su sitio web.



GAMER



TABLETOP



TERROR



DIGRA Mx
Asociación

digramx.org



LA MOLE CONVENTION 2024

Un fin de semana inolvidable para los fans de la cultura pop



Del 15 al 17 de marzo



CDMX / En Línea



+35 mil Asistentes



CÓMICS



SCI-FI



OTAKU



TOYS



GAMER

La Mole Convention 2024 fue un evento lleno de emoción, entretenimiento y celebración de la cultura pop. Cerca de 35 mil frikis pudieron vivir esta gran fiesta: tuvieron la oportunidad de explorar cerca de 150 mesas de artistas e ilustradores; divertirse y competir en los videojuegos del **Gaming Alley**, que incluyó la presencia de estudios independientes mexicanos; y participar en un vistoso concurso de cosplay que contó con participantes de alto nivel.

Como es costumbre, el evento ofreció una amplia gama de experiencias para toda la familia, incluyendo proyecciones exclusivas de anime por parte de **Crunchyroll**; un emotivo homenaje al legendario actor y director de doblaje **Francisco Colmenero** por sus 70 años de carrera; la presencia de más de 25 marcas destacadas del mundo del entretenimiento; la participación de más de 35 talentosos actores de doblaje, así como de más de 30 íconos de la lucha libre mexicana.



 **La Mole Convention**
Convención

“El apoyo y la pasión de la gente han hecho posible este evento excepcional, y esperamos seguir brindando experiencias inolvidables en próximas ediciones.”

IGNACIO SEPTIÉN

PRENSA: CNN Entretenimiento



LA MOLE CONVENTION

IVANNA
SAKHNO

ACTRESSES

IVANNA



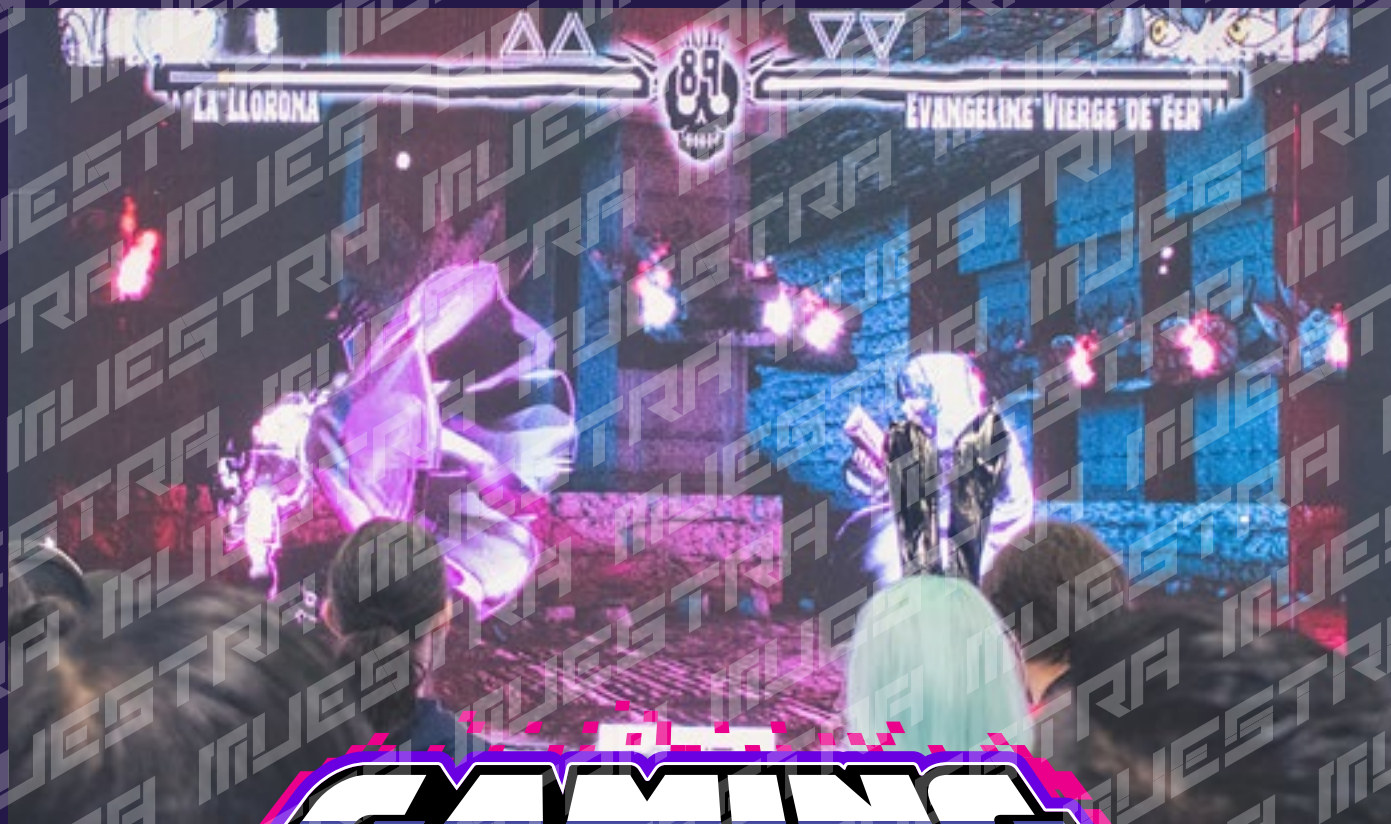
En materia de cómics, dentro del **Artists' Alley** se contó con la visita de más de una decena de legendarios artistas extranjeros, entre los que destacaron **Kevin Eastman, John Romita Jr., Peach Momoko, Dan Parent, Tom Waltz** y **Ben Bishop**. Además de un sin fin de artistas locales con propuestas de todo tipo.



El **Talent Alley** contó con la presencia de actores de talla internacional, tales como **Anthony Daniels, Lou Ferrigno, Taz Skylar, Grace Caroline Currey, Ivanna Sakhno,** y **Lochlyn Munro**, quienes estuvieron disponibles dar autógrafos y tomarse fotos con los asistentes, además de ofrecer algunas conferencias.



EVENTOS



GAMING ALLEY

Sin duda, lo más relevante para la industria local de videojuegos, fue que el evento sorprendió con el regreso del **Gaming Alley**, apostando por apoyar a estudios independientes nacionales. Desde **Frik-in** convocamos a **Spaceboy, Oribe Ware, Bit All Force, Golden Pie** y **Moon Snack Games**, para que todos los frikis *moleros* pudieran probar sus juegos y darles retroalimentación. Algunos de ellos aún en desarrollo, pero otros bastante pulidos y cercanos a su estreno.

Gracias a **Illicit**, se incluyó una zona de arcade retro y un torneo de **"Street Fighter VI"** en pantallas gigantes. En **Frik-in** sugerimos aprovechar el espacio para que se llevará a cabo también un torneo express de **Mostroscoy**, el juego de peleas de **Oribe Ware** con monstruos del folklore mexicano. Basta decir que fue todo un éxito, y los ánimos del público alcanzaron su punto máximo al son de música surf, presenciando los enfrentamientos de pintorescos luchadores. **Organizador La Mujer Vampiro y El Charro Negro.**

Organizadores



Frik-in
Plataforma



Illicit
Esports

Expositores



Spaceboy
Estudio



Oribe Ware
Estudio



Bit All Force
Estudio



Golden Pie
Estudio

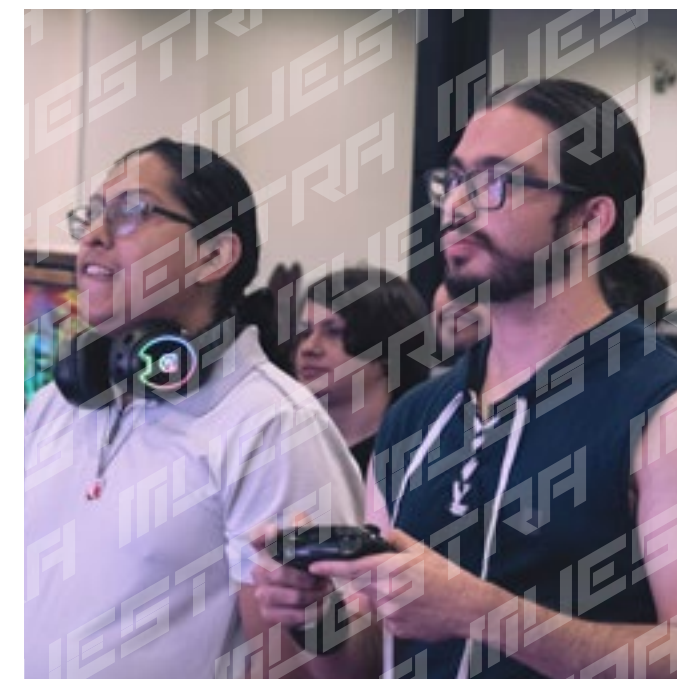


Moon Snack Games
Estudio



La Mole Convention
Convención

¡Esperamos con ansias que se repita una oportunidad como esta para los estudios nacionales!



CONVENCIÓN



MEGA XP 2024

La convención más grande de juegos de mesa en México



1 y 2 de junio de 2024



CDMX



12,000 Asistententes



TABLETOP



FANTASÍA

Organizador



MEGA XP
Convención

MEGA XP 2024 fue el lugar donde los juegos de mesa, los juegos de rol y los TCG se unieron durante un fin de semana en el **World Trade Center** de la CDMX. En esta sexta edición, los asistentes pudieron disfrutar de las más de 100 mesas de juego disponibles, para probar nuevos títulos o armar partidas con extraños y amigos por igual.



Los jugones tuvieron la oportunidad de convivir y jugar con el equipo del podcast **Leyendas Legendarias**. Así como conocer a la pionera de *YouTube* en contenidos sobre juegos de mesa: **"Jugando con Ketty"**, además de convivir con importantes desarrolladores de juegos de mesa a nivel mundial, como **Mike Tunez, Steven Finn, Matt Leacock, Daryl Andrews, Ariel DiContanzo, Javier Pelizari**, entre otros.



Esta fue la segunda edición donde el colectivo **Rol En Tu Idioma** tuvo presencia dentro del evento; reunieron 12 proyectos para brindar una experiencia única tanto para fanáticos de los juegos de rol como para todos aquellos que querían entrar a este universo por primera vez.



Los famosos *youtubers* **Pascu y Rodri** del canal **"Destripando la Historia"**, presentaron en exclusiva para México su juego de mesa **"Dioses"**, que mezcla distintas culturas y mitologías como la **griega, egipcia y nórdica**.

Como ya es costumbre, **MEGA XP** fue un espacio que reúne tanto a familias enteras como a aficionados expertos en torno a una industria que cada vez es más relevante para nuestro país: la de los juegos de mesa.

El evento contó con el lanzamiento de diversos juegos de mesa como **Cities, Sagrada, Karvi** y **3 Ring Circus** por parte de la editorial **DEVIR**. Además de una colaboración entre los juegos **King of Tokyo** y **Bitoku** con **"The Great Spirit"**, un nuevo personaje jugable para el reconocido juego de monstruos.





CONCURSO MEGA XP EDICIÓN 2024

Impulsando el talento nacional en los juegos de mesa modernos



De Febrero a Junio



CDMX



46 juegos participantes



TABLETOP



Organizador
MEGA XP
Convención

En el marco de **MEGA XP 2024** y con el patrocinio y apoyo de **Devir México**, se llevó a cabo el ya tradicional concurso de creación de juegos de mesa, que busca promover el diseño de juegos mexicanos. Este año participaron nuevos jueces, que aportaron su experiencia desde diferentes áreas relacionadas con la industria. Diseñadores, editores e *influencers*, fueron los responsables de evaluar los 46 proyectos recibidos, de los cuales se seleccionaron 5 finalistas y posteriormente a los 2 ganadores.

El concurso consta de una metodología establecida con distintas etapas. Primero, se les solicitan a los participantes algunos datos, la información

general de su juego y el manual. Este último es evaluado considerando legibilidad, claridad, ejemplos ilustrativos, intuitividad e innovación para seleccionar los cinco mejores.

Los juegos seleccionados pasan a la etapa de testeo, donde se califican diversión, rejugabilidad, inmersión, interacción e innovación. Los dos mejores obtienen un espacio en la **MEGA XP**; y finalmente, durante el último día de la convención, los jueces votan para determinar al primer y segundo lugar.

Si quieres conocer más sobre todo el proceso del concurso, visita el sitio web de **MEGA XP**.

GANADORES



TREASURE GOBLINS



APOCALIPCITY



Jugadores: 1 a 4



Duración: 20 a 50 min



Edad: 8+



Jugadores: 2 a 4



Duración: 30 min



Edad: 8+



Lodus Games
Editorial



Tábula Corp
Editorial

FINALISTAS

KATANA KAJI



Ndeeh
Editorial

NIGHTTENT



Fernando Urrutia
Diseñador

PAW WARS



Jalapeño Lab
Editorial

JUECES



David Trejo
Creador de Contenido



Allan Rosendo
Agente de Marketing



Israel García
Creador de Contenido



Joel Escalante
Diseñador



José Tejada
Editor



Xóchitl Martínez
Creativa

REVISORES



Rob Campos
Creador de Contenido



Karla Günz
Autora/Editora



Oscar Hernández
Creador de Contenido



Axel García
Creador de Contenido

POKÉRUS PROJECT EN MÉXICO

VGM y nostalgia desde Chile en tierras mexicanas



El grupo chileno **Pokerus Project**, tuvo tres presentaciones en la **Ciudad de México** en el marco del lanzamiento de su último álbum **Critical Hit**. Ellos combinan los covers de música de videojuegos con metal progresivo y un impresionante *show* visual.

El álbum cuenta con 12 temas y se encuentra disponible en **Bandcamp** y en todas las plataformas de *streaming*. Sin embargo, fueron los fans mexicanos del VGM los que pudieron escuchar por primera vez sus arreglos de **Chrono Trigger**, **Metroid**, **Castlevania**, **Mega Man**, **Kirby**, **Mario Kart**, **Donkey Kong** y por supuesto, **Pokémon**.

La banda se presentó los días 28 y 29 de septiembre del 2024, en el marco de la **AniMole 2**, en el **World Trade Center** de la CDMX y el **3 de octubre** en **Taco Game**, sucursal **Condesa**. Todos los *shows* tuvieron un lleno total, cada uno con un *setlist* diferente.

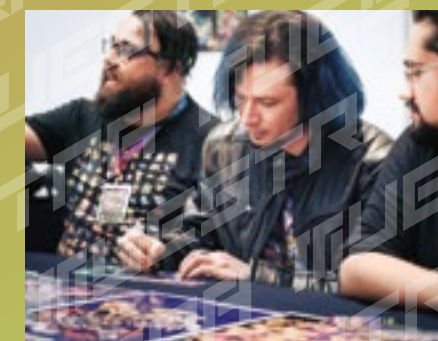
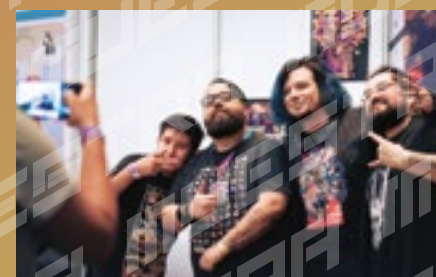
La banda originaria de Santiago de Chile hasta entonces conformada por **Patricio Thielemann**, **Yamil Majluf** y **Gabriel León**, ha fascinado a las audiencias de numerosos eventos y convenciones friki a lo largo de sus 12 años de trayectoria y sus más de 30 álbumes compilatorios.

El trío chileno dio un recorrido por **Teotihuacán** y **Chapultepec**, el cual quedó inmortalizado en el emotivo videoclip de su versión de **Forest Interlude**, un tema icónico de la banda sonora de **Donkey Kong Country 2**, compuesto originalmente por el británico **David Wise**. En el canal de **YouTube** de la banda (**@pokerusproject**), encontrarás tanto este, como muchos otros videos de sus conciertos y temas.

Con una combinación única de nostalgia y un estilo progresivo distintivo, han logrado consolidar una base de seguidores leales y expandir su alcance a través de diversas presentaciones en varias ciudades de **Chile**, **México** y en el escenario más importante de música de videojuegos: **MAGfest** en **Washington, Estados Unidos**. ¡Esperamos muy pronto volver a recibir a **Pokerus Project** en tierras mexicanas!



VIDEOCLIP: "Forest Interlude"



Septiembre - Octubre



CDMX



+400 Asistententes



GAMER

Organizadores



Frik-in
Plataforma



La Mole Convention
Convención



Pokerus Project
Banda

@pokerusmusic



MSX & RETRO COMPUTING: MÉXICO MEET 2024

Celebrando la tecnología retro a través de las generaciones

- 26 de octubre
- CDMX
- +80 personas



Organizadores

Comunidad MSX México
Comunidad

Frik-in
Plataforma

Del Bit a la Orquesta
Programa de Radio

PRENSA: Cápsula ReTuitTV



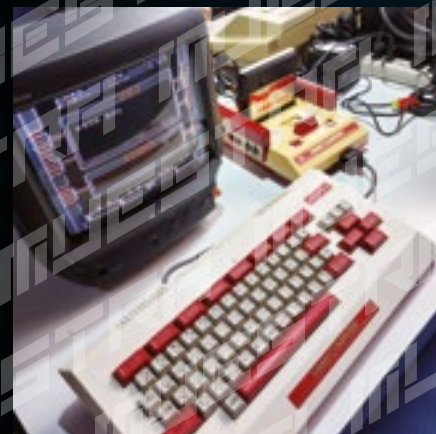
En una auténtica celebración de la tecnología que marcó a varias generaciones, **MSX Retro Computing** reunió a coleccionistas, desarrolladores y entusiastas del cómputo clásico en un espacio donde el pasado no solo se recordó, sino que se encendió y volvió a funcionar.

Los asistentes disfrutaron de exhibiciones de computadoras retro, demostraciones en vivo y venta de artículos clásicos, donde **MSX** fue el eje central, acompañado por sistemas como **Atari, Windows 98** y **X68000**. Se trató de un encuentro que sirvió para compartir el conocimiento y la pasión por la historia de la computación.

Figuras clave de la escena retro como **Paco "Cyborg" García, Óscar Toledo "Nanochess", Artemio Urbina, Anwar Sánchez** y **Saúl Díaz** compartieron su experiencia con el público con charlas sobre desarrollo de videojuegos en MSX, restauración de hardware, preservación de floppies, CRT y audio clásico.

El ambiente se complementó con música *chiptune* en vivo, a cargo de artistas como **Josh Query, Skinny Bear, Nyuundere** y **Hashi**, quienes se encargaron de amenizar la tarde con un estilo muy digital.

Realizado en Reboot Academy, el **MSX & Retro Computing: México Meet 2024** dejó claro que la tecnología retro no está presente sólo en la memoria, sino que se mantiene viva por medio de la comunidad, la creatividad y una pasión que sigue conectando a diversas generaciones.



Expositores:

- Paco "Cyborg" García**
Coleccionista
- Óscar Toledo "Nanochess"**
Desarrollador
- Artemio Urbina**
Desarrollador
- Josh Query**
Artista
- Skinny Bear**
Artista
- Nyuundere**
Artista
- Hashi**
Artista



OTROS EVENTOS DESTACADOS

La cultura lúdica presente en todo México

En **Frik-in** catalogamos cientos de eventos al año. Conoce algunos de los más destacados que contaron con un espacio para la cultura lúdica, organizados a lo largo de 2024.



CCXP Mx 2024

La **Comic Culture Experience (CCXP)** es un festival de entretenimiento y cultura pop creado en **São Paulo, Brasil**. En 2024, llegó por primera vez a México y contó con una **Game Arena**, con diversos torneos y actividades.

Fecha: Mayo
Lugar: CDMX
Organizador: CCXP MX
Foto: Redes sociales de CCXP MX



DígraMx24

Segunda edición del congreso académico de la **Digital Games Research Association (DiGRA)**. Se llevó a cabo en colaboración con la **UDG**, la **UVIC**, la **UAD** y la **UAM**.

Fecha: Junio
Lugar: Guadalajara
Organizador: DiGRA MX
Foto: Sitio web de la Universidad de Guadalajara



Festival Pixelatl 2024

Evento que vincula a creadores latinoamericanos con las industrias globales de la animación, el cómic y los videojuegos. En 2024, contó con la presencia de estudios y marcas como **MDHR**, **Wabisabi Games**, **Amber**, **Unreal**, y más.

Fecha: Septiembre
Lugar: Guadalajara
Organizador: Pixelatl



AstroJam

Game jam en formato virtual, enfocada en la reflexión sobre los aportes de las investigaciones de **Marie Curie** a la astronomía. Algunos de los juegos participantes fueron mostrados en la "Noche de las Estrellas", organizada por el **Instituto de Astronomía de la UNAM**.

Fecha: Octubre
Lugar: En Línea | CDMX
Organizador: Mermelada de Juegos



GAMACON 2024

Desde 2008, este evento funge como una plataforma para la difusión y promoción de videojuegos y otras industrias creativas en el noroeste del país. En 2024 contó con demostraciones, torneos, concursos y charlas, entre otras actividades.

Fecha: Octubre
Lugar: Mexicali
Organizador: GAMACON



Game Conference MX 2024

Evento para profesionales de la industria de los videojuegos en México e Hispanoamérica. En su edición 2024 se llevaron a cabo charlas, exhibiciones de proyectos y networking entre desarrolladores.

Fecha: Septiembre
Lugar: Guadalajara
Organizador: Game Conference MX
Foto: Sitio web de Game Conference MX



Gamergy 2024

Festival internacional de videojuegos y esports creado en **España**. En su edición 2024 para México, se llevaron a cabo torneos, concursos y presentaciones de *streamers*, entre otras actividades.

Fecha: Agosto
Lugar: CDMX
Organizador: GGTech
Foto: Redes sociales de Gamergy México



Gaming Fest by Liverpool

Festival patrocinado por la tienda departamental. Contó con experiencias inmersivas e interactivas, charlas, exhibición de juegos independientes y pasarelas de cosplay.

Fecha: Agosto
Lugar: CDMX
Organizador: Outplay
Foto: Redes sociales de Gaming Partners



Jazztick: DK en Concierto

La banda chilena de jazz de videojuegos **Jazztick** visitó nuestro país. Con su tour dedicado a la música de **Donkey Kong**, ofrecieron shows en **Querétaro**, **León**, **Guadalajara**, **Monterrey**, **Puebla** y **CDMX**.

Fecha: Agosto
Lugar: Varias Ciudades
Organizador: Jazztick
Foto: Revista Pólvora



Latin American Games Showcase

Evento virtual que busca la visibilidad de videojuegos, estudios y desarrolladores latinoamericanos. En 2024 contó con el apoyo de compañías como **Raw Fury**, **Devolver Digital**, **Fellow Traveller**, **Annapurna** e **ID@Xbox**.

Fecha: Junio y Diciembre
Lugar: En Línea
Organizador: Latin American Games Showcase



Ludicon

Congreso dedicado a la cultura lúdica, contó con conferencias, talleres y presentaciones sobre temas como esports, gamificación, diseño de videojuegos y pedagogía lúdica.

Fecha: Septiembre
Lugar: Guadalajara
Organizador: Universidad de Guadalajara
Foto: Redes sociales de la Universidad de Guadalajara



Mexican Entertainment System

Evento virtual en la plataforma Steam cuyo objetivo es promover la innovación y creatividad de los desarrolladores nacionales, apoyar el talento local y darle visibilidad internacional.

Fecha: Septiembre
Lugar: En Línea
Organizador: Third World Productions



Mundo MAGYC

Convención de anime, k-pop, videojuegos y cultura pop. Además de ofrecer torneos de diversos videojuegos, tuvo entre sus invitados especiales a la Bonvi Band.

Fecha: Abril y Noviembre
Lugar: Toluca
Organizador: Mundo MAGYC
Foto: Redes sociales de Bonvi Band



Clasificatorios Devir

A lo largo del año se llevaron a cabo torneos de los principales juegos de mesa competitivos: **Carcassonne**, **Red Cathedral** y **Catan**. Este último culminó con un torneo nacional en la **Biblioteca Vasconcelos** de CDMX, en octubre de 2024.

Fecha: Todo el año
Lugar: Todo el país
Organizador: Devir
Foto: Redes sociales de Devir



8º Coloquio Int. de Estudios sobre Juegos de Rol

La octava edición de este coloquio académico se realizó de forma híbrida. Celebró los 50 años de **Dungeons and Dragons**, y contó con presentaciones, charlas, mesas de rol y talleres.

Fecha: Octubre
Lugar: En Línea | CDMX
Organizador: Red de Investigadores de Juegos de Rol



Festival Lúdico Morelia 2024

Este festival nació en 2022 y desde entonces ha crecido con cada edición, convirtiéndose en un espacio para aprender y convivir alrededor de los juegos para la comunidad jugona en Michoacán.

Fecha: Agosto - Septiembre
Lugar: Morelia
Organizador: Festival Lúdico Morelia
Foto: Sitio web de FELU



Retro Game Fest 3 (2024)

Festival de *retro gaming* dedicado a la compraventa e intercambio de consolas y videojuegos clásicos. El evento contó también con una subasta y un espacio para artistas independientes.

Fecha: Diciembre
Lugar: CDMX
Organizador: BRCDEvg
Foto: Redes sociales de BRCDEvg



Talent Land 2024

Evento masivo donde especialistas de diversas industrias imparten ponencias, charlas, masterclasses y otras actividades. Su edición 2024 incluyó **Gamer Land** entre sus secciones, un espacio para entusiastas, desarrolladores y profesionales.

Fecha: Abril
Lugar: Guadalajara
Organizador: Talent Network
Foto: Redes sociales de Talent Network



Women Game Jam 2024

Evento que celebra y fomenta la inserción de mujeres en el desarrollo de videojuegos. Esta edición se realizó de manera virtual y presencial en las sedes de la **Universidad Amerike** en CDMX y Guadalajara.

Fecha: Abril
Lugar: En Línea | CDMX & Guadalajara
Organizador: Women in GameX
Foto: Redes sociales de Amerike



Mini Game Work Jam 2024

Jam virtual con la asesoría de especialistas de dos áreas: conservación del patrimonio cultural y desarrollo de juegos. Los proyectos se presentaron en un *showroom* en el **Museo Nacional de Historia** (Castillo de Chapultepec).

Fecha: Abril a Agosto
Lugar: En Línea | CDMX
Organizador: Mermelada de Juegos
Foto: Sitio web del INAH



Mini Roll a Game

Esta convención de juegos de mesa se originó en **Guadalajara**, con el nombre de **Roll a Game Expo**. En 2024 se llevaron a cabo diversas ediciones especiales en su versión "Mini", incluyendo una con temática navideña.

Fecha: Enero, Octubre y Diciembre
Lugar: Puebla, CDL y SLP
Organizador: Roll a Game Expo
Foto: Redes sociales de Yégo Board Games



Taller Game Workers

Taller de creación de juegos de mesa impartido por el diseñador de juegos de mesa **Rafael Escalante**. Estuvo dirigido a todas las personas interesadas en el diseño de juegos de mesa, sin importar su nivel de experiencia.

Fecha: Noviembre
Lugar: CDMX
Organizadores: Game Workers



CREADORES • EVENTOS • JUEGOS DE MESA • VIDEOJUEGOS • CÓMICS

