

OCTUBRE 2026

THE POWER GAMES®

PRIMERA EDICIÓN

DANNY
PEÑA

GAMERTAG RADIO
PRIMER PODCAST
DE VIDEOJUEGOS

MENARD VS TOKIDO
RED BULL REVENGE 2026

COMIC CON
REPUBLICA DOMINICANA
24 Y 25 DE OCTUBRE
SAN SOUCI



PRIMER
DOCUMENTAL
DE LA INDUSTRIA DEL
VIDEOJUEGO EN RD
SE PRESENTO EN LA FERIA
DEL LIBRO

HISTORIAS / EVENTOS / COMPETENCIAS / DESARROLLO

THE POWER GAMES



9 771234 567003



TOKIDO VS MENARD

MENA VUELVE A GANAR 9 AÑOS DEPUÉS

¡Dominio total de la "Bestia del Caribe"! Saúl "MenaRD" Mena aplastó 5-2 a la leyenda japonesa Hajime "Tokido" Taniguchi en el Red Bull Revenge del Tokyo Game Show 2026. Fue una batalla táctica de Street Fighter 6 donde la presión asfixiante del Blanka de MenaRD anuló totalmente el juego de control del JP de Tokido. Aunque el duelo trajo recuerdos de su épica batalla en la Capcom Cup 2017, esta vez no hubo necesidad de remontadas heroicas. El bicampeón dominicano controló el set con mano de hierro desde el primer "Fight", dejando claro su estatus actual frente al veterano de los fighting games.



CON EL APOYO DE LA FGC DOMINICANA

Foto y arte de Horaky: Caribeño Gamer

THE POWER GAMES

PRIMERAS EN LA REPÚBLICA DOMINICANA



1^{ra} Premiación



1^{er} Documental



1^{ra} revista



Una producción de
CORADIN
PRODUCTIONS

Visítanos @ThePowerGamesRD #ThePowerGames #CoradinProductions

MISIÓN PUERTO RICO

El pasado 22 de septiembre durante el livestream de Caribeño Gamer y NPC Latino se recaudó un total de US\$1.200 para ayudar a los jugadores dominicanos Horaky y Daiwa con la meta de representar a República Dominicana en First Attack, Puerto Rico.

La comunidad de juegos de lucha dijo presente durante 5 horas y media para llegar a la cantidad necesaria para apoyar a estos jugadores que han ganado primer lugar en otros eventos de la liga durante el 2026. Cada persona que aportó su donativo hacia la causa tuvo la oportunidad de poner su logo en la chaqueta especial que se hizo a los jugadores. Entre los que aportaron estuvo The Power Games, porque apoyar a la comunidad es nuestro lema y prioridad.

Ambos Horaky y Daiwa lograron participar del torneo First Attack Puerto Rico el cual duró desde el 2 hasta el 4 de Octubre. Lamentablemente ambos jugadores no llegaron al top 3 pero Horaky pudo asegurar el Top 8 al ganar quinto lugar.

CUARENTA AÑOS DE LEYENDA

THE LEGEND OF ZELDA: EL VIAJE ETERNO DE HYRULE

POR ELVIS 'ELV100' VIDAL | REDACTADO PARA XBI PODCAST EN ESPAÑOL



Hace cuarenta años, en 1986, un cartucho dorado abrió una puerta que jamás volvería a cerrarse. Una puerta hacia mundos desconocidos, hacia la aventura pura, hacia la imaginación sin límites. Hoy, en XBI Retro, celebramos cuatro décadas de una saga que no solo marcó la historia del videojuego... sino la historia de millones de jugadores.

THE LEGEND OF ZELDA

Todo comenzó con un joven Shigeru Miyamoto, inspirado por sus exploraciones infantiles en los bosques y cuevas de Kioto. Quería capturar esa sensación de descubrimiento, de perderse... y encontrarse. Así nació The Legend of Zelda para Famicom y NES: un mundo abierto antes de que existiera el término, un juego que invitaba a la curiosidad, al misterio y a la aventura sin guías. Ese primer viaje por Hyrule no solo presentó a Link, Zelda y Ganon... presentó una filosofía:

“
EL JUGADOR DEBE SENTIR QUE ESTÁ VIVIENDO SU PROPIA AVENTURA
”

Con cada entrega, Zelda no solo avanzaba... reinventaba. Link to the Past definió la estructura moderna de la saga. Ocarina of Time en 1998 cambió para siempre el diseño 3D, introduciendo el Z-targeting y una narrativa cinematográfica que marcó a toda una generación.



“
LINK NO ES UN HÉROE PORQUE SEA ELEGIDO. ES UN HÉROE PORQUE RESPONDE AL LLAMADO, INCLUSO CUANDO EL DESTINO PARECE IMPOSIBLE
”



Majora's Mask demostró que un videojuego podía ser profundo, oscuro y emocional. Wind Waker apostó por el cel-shading cuando nadie más se atrevía. Twilight Princess llevó la épica a un nuevo nivel. Y Breath of the Wild... bueno, ese no solo reinventó Zelda: reinventó el concepto del mundo abierto.

Cada juego fue una declaración.
Cada juego empujó los límites.

Cada juego dejó huella.
Más allá de espadas, mazmorras y acertijos, Zelda siempre ha tratado sobre algo más profundo

Zelda es sabiduría, esperanza, liderazgo. Una figura que ha evolucionado tanto como la saga misma. Durante 40 años, Zelda ha inspirado música, arte, teorías, speedruns, fanfics, conciertos sinfónicos y hasta líneas temporales que aún generan debates. Ha unido generaciones.



“
ZELDA NO ES SOLO UNA FRANQUICIA. ES UN LENGUAJE COMPARTIDO. UN PUENTE ENTRE ÉPOCAS.
”

Hoy, a cuatro décadas de su nacimiento, Zelda sigue más viva que nunca. Cada nueva entrega es un evento global. Cada anuncio, un temblor en la industria. Y cada regreso a Hyrule... un recordatorio de por qué amamos los videojuegos.

Lo que comenzó como un cartucho dorado se convirtió en un legado eterno. Un legado que seguirá creciendo, evolucionando y sorprendiendo.

Cuarenta años después, The Legend of Zelda sigue siendo lo mismo que fue desde el principio: Una invitación a la aventura. A explorar. A soñar.

EL CARIBE SE CUENTA EN VIÑETAS

LITEVISUAL

“Una plataforma editorial que nace desde el Caribe, desarrolla autores y exporta una nueva narrativa visual al mundo.”

Es un estudio creativo multidisciplinario y una plataforma editorial independiente de América Latina y el Caribe, especializados en novelas gráficas, cómics, diseño de personajes y animación. Apoyamos a artistas emergentes cuyas voces continúan estando subrepresentadas en la industria editorial y en la cultura visual global. Somos pioneros de la narrativa caribeña contemporánea en el mundo. Representamos a una nueva generación de creadores del noveno arte y la animación.

HISTORIA

Litevisual Studios nace en el barrio de San Carlos, el corazón histórico de la ciudad de Santo Domingo. Fundado por Gabriel Castillo en 2019, el estudio surgió como una respuesta directa a la falta de espacios editoriales para el cómic en República Dominicana.

Todo artista inicia su búsqueda personal, Gabriel se sumergió en la historia del país y descubrió una riqueza narrativa oculta: héroes invisibles, leyendas olvidadas, símbolos de resistencia y belleza que aún no habían sido contados a través del arte secuencial. En 2014, Gabriel Castillo y Gerardo Castillo (padre e hijo) fueron seleccionados en la Primera Convocatoria de Proyectos Culturales del Ministerio de Cultura de República Dominicana. Con el proyecto de una novela gráfica sobre la leyenda de papá Liborio y los mellizos de Palma Sola. Ese proyecto dio forma al primer gran hito del estudio: la novela gráfica Palma Sola, Liborio Mateo el origen.

Palma Sola participó en el 13avo Concurso Internacional de Manga de Japón en el año 2019, donde ganó la categoría Bronce, convirtiendo a la República Dominicana en el primer país del Caribe y Centroamérica en obtener este reconocimiento. Fue el primer libro del estudio y su presencia escaló a nivel internacional.

A partir del auge internacional, el estudio se ha dedicado a la producción de nuevas obras y a tomar la delantera en el 9no arte Caribeño exportando sus obras a la ciudad de New York donde tiene gran incidencia en la diáspora Dominicana. También, el estudio han diseñado y dirigido el Pabellón del Cómic de la FIL “Feria Internacional del Libro Santo Domingo” en las ediciones 2022 y 2023.

Litevisual nace como un plano creativo donde se trabaja por una estética y filosofía latinoamericana propia. Una que narra desde la ancestralidad, la fantasía, el realismo mágico y el futurismo caribeño, buscando elevar nuestra cultura al plano global.



PRIMICIAS

Este año el estudio estrenará su página web www.litevisual.com

No es una web cualquiera, este estudio viene a romper parámetros y la innovación es su sello distintivo. La web está diseñada con una estructura de plataforma digital donde los usuarios no solamente podrán comprar libros y mercancía de sus personajes favoritos, además de eso la web ofrece a la comunidad una membresía para lectura digital de webtoons y acceso a talleres de preparación artística para futuros profesionales del cómic y la animación.

WWW.LITEVISUAL.COM

@LITEVISUAL

Dentro de su catálogo editorial de publicaciones la lista inicia con la obra emblema y ganadora de Bronce en el International Manga Award 2019. Palma Sola, Liborio Mateo el origen. Liborio es líder de seguidores creyentes de sus milagros y su muerte en la primera intervención norteamericana pasa hacer el comienzo del primer movimiento mesiánico. 33 años después los hermanos Ventura Rodríguez nacieron vinculados al movimiento mesiánico campesino e inician el segundo movimiento que deriva en una matanza de campesinos perpetrada por las autoridades dominicanas en el año 1962, en Las Matas de Farfán, acontecimiento que, como la revolución de abril de 1965, marcó con sangre la segunda mitad del siglo xx en la República Dominicana.

En la misma línea temática y conceptual tenemos la novela Exorcismo 101 de la autora Ines de los Santos que estará publicando su primer tomo a todo color próximamente. Cuenta la historia de la heroína Grace con su fuerza femenina y un humor único se enfrenta a las fuerzas de la oscuridad con ayuda de la madre superiora y su fiel amigo Felipe. Tras exorcizar accidentalmente a su ligue de una noche, una monja en prácticas, desenfrenada, es inscrita a la fuerza en una academia de exorcismo llena de sacerdotes devotos.

Esencia un libro que nos muestra que la poesía es un camino a recorrer formas de sanar. De la creación de la artista más joven del estudio Laura

Cepeda. Esta obra habla de la salud mental desde una visión personal y onírica.

Planeta de los Besos de Esteban Tiburcio y Gabriel Castillo es el primer Artbook o libro conceptual del estudio. Explora la creación de personajes fantásticos y futuristas en un ambiente cósmico de mundos por explorar. Esta historia se desarrolla en un universo donde la distancia y el tiempo carecen de significado.

“SOMOS PIONEROS DE LA NARRATIVA CARIBEÑA CONTEMPORÁNEA EN EL MUNDO”

Llevamos el mar Caribe en nuestras historias

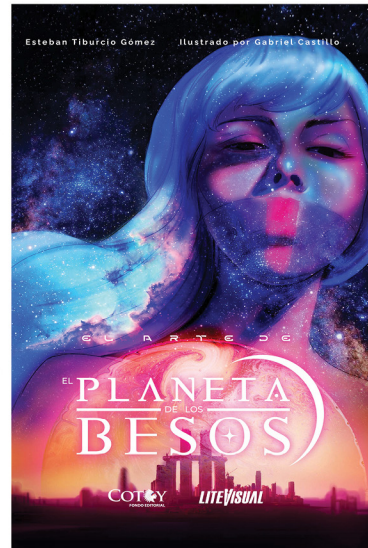
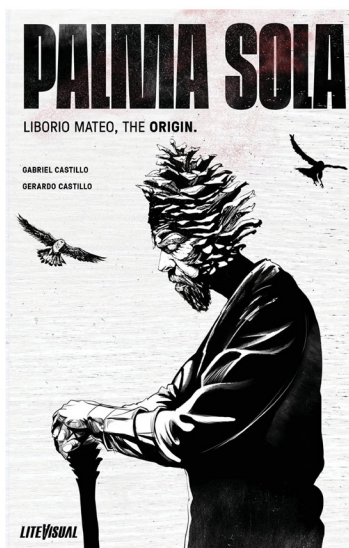
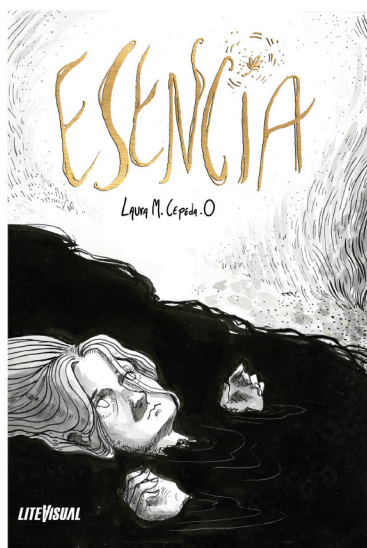
En este vasto cosmos, encontramos mundos dentro de otros mundos, planetas habitados por criaturas extrañas y se entrelazan ambiciones de poder, traición, inmortalidad, control, venganza y la búsqueda del amor imposible.

QUISLAONA - Antología Fantástica
Te da la bienvenida a una isla fantástica donde el

agua brilla con magia y el Loro vuela alto. Corre junto a las ciguapas que protegen los corazones sagrados de la isla o escucha las conversaciones de las sirenas en el bar de Mimi. Dentro de esta colección encontrarás a veinticuatro creadores que aportaron historias ambientadas en esta isla fantástica a través de una mezcla de prosa y cómics. En su interior descubrirás relatos de guerra, desamor, familia y magia.

Nuevos títulos para el 2027 son Huésped de Jendry Durán, el talento nuevo de la casa nos trae una historia de ficción y horror al mejor estilo. This beautiful Life de la escritora emergente Natalie Paulino, un romance asiático que cuenta la historia de Mayu una aprendiz en el negocio de los restaurantes que se enamora de su compañero de trabajo.

Hostos “Héroe de la libertad” de la autoría de Sol Angel, el guión de Gerardo Castillo y Gabriel Jehu en el arte. Esta nueva novela gráfica se basa en el contexto del turbulento siglo XIX nació en Puerto Rico un niño que creció en un hogar al servicio de la Corona Española. Fue un estudiante sobresaliente en la isla y completó sus estudios en España, la madre Patria. La lucha por la libertad de toda América se convirtió en un apostolado y su vida en ejemplo de dignidad y decoro. Es la historia de Eugenio Maria de Hostos, el apóstol de la libertad.



LABCOM es el Laboratorio de comics. Una incubadora experimental que tendrá como contenido talleres intensivos de guiones, diseño de personajes y técnicas de ilustración para artistas y escritores que quieran tener una asesoría editorial profesional y una oportunidad de futuro para publicación de sus historias, esta convocatoria tiene como objetivo brindar herramientas y preparación a jóvenes talentos de cara a convertirse en profesionales de la industria.

La primera convocatoria del laboratorio inicia en enero de 2027. Podrán participar artistas de toda LATAM, la recepción de guiones y portafolios tendrá una duración de 3 semanas.

Convocatoria: Noviembre - Diciembre 2026
Recepción de aplicaciones: 3 semanas
Selección: Diciembre 2026
Contactanos: labcom@litevisual.com

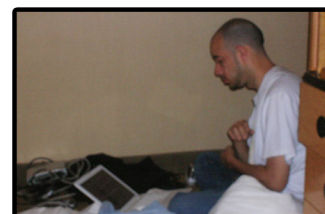
DANNY PEÑA

LA VOZ PIONERA DE LOS VIDEOJUEGOS

POR JENNIFER CORADIN

Todos conocen a Danny Peña por Gamertag Radio pero pocos saben que su verdadero comienzo en creación de contenido fue en el 2001 con su show PSR Radio. Donde fue formando una expectativa dentro de la comunidad cada vez que salía un juego o consola. Poco después nace el show Game Voice el cual se enfocaba más en los videojuegos, donde en Nueva York Danny fue a un evento previo al lanzamiento de XBOX a entrevistar a las personas que estaban presente. Esta acción arriesgada hizo que los trabajadores de XBOX lo tomaran en cuenta y tuvo la oportunidad de jugar junto a Bill Gates frente a multiple medios globales. Causando que su interés en el periodismo incrementara. Logrando así crear Gamertag Radio.

Desde la fundación de su programa Gamertag Radio en 2005, Danny Peña se ha consolidado como una de las figuras más importantes e influyentes en la industria de los videojuegos. Su inconfundible voz y su talento natural como entrevistador lo han llevado a romper barreras, convirtiéndose en el primer latino en ser incluido en el Podcasters Hall of Fame. Hoy, Danny es un reconocido presentador, productor, orador y consultor. Pero el camino hacia los millones de descargas y el éxito internacional es una profunda historia de perseverancia, raíces caribeñas y un amor inquebrantable por el público gamer.



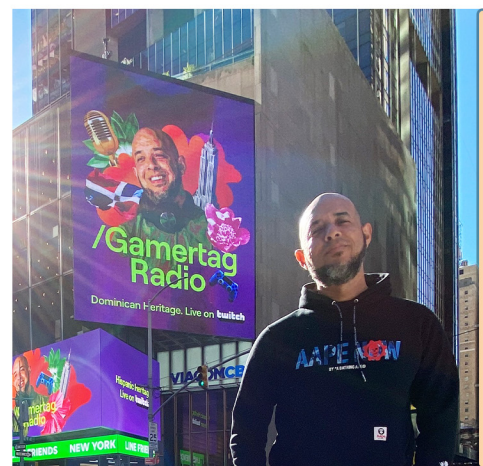
LOS ORÍGENES: UNA PROMESA FRENTE AL MICRÓFONO

Su amor por los videojuegos originó cuando su abuela le regaló una consola Atari 2600 en 1985. Sin saberlo, estaba sembrando las semillas de su carrera. En su juventud, Danny aprendió a editar audio artesanalmente utilizando dos videocaseteras y casetes de música, inspirado por la forma en que los mixtapes de hip-hop circulaban en las calles de Nueva York antes de la era del internet. Esta visión de "compartir de mano en mano" se convertiría en la filosofía comunitaria detrás de su exitoso podcast.

NACE GAMERTAG RADIO Y LOS DÍAS DE RESISTENCIA

El camino hacia el estrellato digital estuvo lleno de sacrificios. Cuando fundó Gamertag Radio junto a su hermano, no tenían estudios de grabación lujosos. El primer episodio se grabó a las 2 de la madrugada en la calle. Ese mismo año de 2005, Danny voló a la feria E3 en Los Ángeles con apenas 20 dólares, viéndose obligado a sobrevivir comiendo hamburguesas de un dólar y entregando sus rudimentarios kits de prensa en CD a compañías que le cerraban las puertas porque no entendían el valor de un podcast. Pese a la falta de dinero y los constantes rechazos,

NUNCA SE RINDIÓ



UN LEGADO DE REPRESENTACIÓN Y ÉXITO MUNDIAL

El esfuerzo incesante rindió frutos. Gamertag Radio evolucionó hasta convertirse en una plataforma de élite donde fanáticos, expertos y compañías convergen para revelar productos exclusivos. Danny ha logrado sentarse frente a frente en entrevistas exclusivas con titanes del entretenimiento como Keanu Reeves, Snoop Dogg, Phil Spencer y el elenco de la exitosa serie de televisión Fallout.

Su impacto pronto trascendió el internet. Danny se convirtió en el anfitrión y productor de su propia sección en televisión, "Yo Soy Danny Peña", emitida en Discovery Channel para toda Latinoamérica, y se ha destacado como corresponsal de tecnología para programas como En Casa con Telemundo. Su constante compromiso con la calidad le ha valido ser ganador de los Latin Podcast Awards y recibir múltiples nominaciones en los Hispanicize Tecla Awards y los Podcast Awards a lo largo de dos décadas. Cabe destacar que Gamertag Radio es el primer podcast de videojuegos en alcanzar 1.000 episodios (2020) y pronto 1.000 entrevistas desde sus orígenes en el 2005.



EL REGRESO A CASA: THE POWER GAMES 2026

Si bien hoy codea con la élite tecnológica, Danny mantiene los pies en la tierra. Durante su adolescencia, vivió cuatro años en la República Dominicana, donde inició su verdadero espíritu emprendedor operando un pequeño negocio de videojuegos de arcade alquilando minutos en consolas Super Nintendo y Sega Genesis a los jóvenes de su comunidad.

El año 2026 marcó un hermoso cierre de círculo para su carrera. En su reciente regreso a Santo Domingo, Danny fue galardonado con el prestigioso premio "Pioneer in Video Game Podcasting" (Pionero en el Podcasting de Videojuegos) durante la gala de The Power Games Awards 2026. Recibir este honor en la misma tierra donde comenzó su primer negocio de videojuegos, y dedicárselo emocionado a su familia, es el reflejo del hombre detrás del micrófono: alguien que nunca olvida de dónde viene.



EL FUTURO: DE CAMINO A THE GAME AWARDS 2026

Tras lograr un histórico acuerdo de distribución en su carrera y superar los 14 millones de reproducciones en sus plataformas, Danny Peña sigue abriendo puertas para las minorías y los creadores latinos. Consolidando un espectacular 2026, Danny ha confirmado que estará asistiendo a la próxima edición de The Game Awards 2026 en Los Angeles, California donde seguirá representando a la comunidad latina en los escenarios más grandes del mundo gamer.

Años después de grabar a escondidas en el auto de su padre y dormir en catres prestados, el legado de Danny Peña sirve de inspiración para toda una nueva generación



JULIO ARCADE

SERVICE ARCADE MACHINE REPAIR



SERVICIOS:

- REPARACIÓN DE TODO TIPO DE MÁQUINAS ARCADES
- ROCKOLAS
- FABRICACIÓN Y VENTA DE MÁQUINAS DE CARRO
- FABRICACIÓN Y VENTA DE MÁQUINAS RETRO

CONTACTANOS



1(809)995-6991

PREPÁRATE PARA VIVIR LA

DOMINICANA
**COMIC
CON**
2026



¡CONSIGUE TUS ENTRADAS ANTES DE QUE SE AGOTEN!

OCTUBRE
24 Y 25

PUERTO SAN SOUCI
SANTO DOMINGO ESTE

OCTUBRE 2026

POWER
GAMES 9

COMICQUEARD

NUEVAS FORMAS DE LEER, CREAR Y CONECTAR

POR JENNIFER CORADIN



En un entorno donde los hábitos de consumo cultural evolucionan rápidamente, el cómic, la ilustración, la animación y los videojuegos han dejado de ser simples medios de entretenimiento para convertirse en nuevas puertas de entrada a la literatura, la creatividad y la imaginación.

UNA PLATAFORMA PARA EL 9^{NO} ARTE

Comicqueard nace como una plataforma de impulso cultural dedicada a fortalecer el cómic, la animación y los videojuegos como industrias creativas emergentes en la República Dominicana. Más allá de ser un espacio de encuentro, su propósito es construir puentes que conecten al talento local con el mundo, generando verdaderas oportunidades de desarrollo e internacionalización. En un ecosistema donde hacer arte y tecnología conlleva retos, la plataforma asume la creación como un acto de resistencia colectiva, apostando por una comunidad donde el crecimiento conjunto es la clave.



EL ECOSISTEMA DE LAS NUEVAS NARRATIVAS

El lenguaje visual y narrativo del cómic tiene el poder único de acercar a las nuevas generaciones a las historias, aprovechando formatos con los que ya mantienen una relación natural. Sin embargo, su impacto no termina en la lectura. Sumergirse en estas páginas motiva a los jóvenes a dar el siguiente paso: dibujar, escribir, diseñar personajes y desarrollar sus propios universos. El cómic educa, forma criterio y tiene el potencial de generar propiedad intelectual con una fuerte identidad local.

UN MISMO CAMINO

Acercar a las nuevas generaciones a la lectura no significa obligarlas a transitar únicamente por los formatos tradicionales. Consiste en encontrarlas en los lenguajes que despiertan su pasión y utilizar estos medios como puertas hacia el conocimiento y la cultura. Comicqueard apuesta firmemente por esta visión:

leer, crear, jugar y contar historias.



COMICQUEA

"Pero si puedo dar a resaltar algo es que tengo una misión de vida muy bonita que tiene que ver con impulsar el cómic dominicano, los videojuegos y la animación de cine. Mi principal misión es crear rutas que nos permita llevar estas artes como un producto cultural a cada parte del mundo. Y sobre todo crear proyectos que nos permitan seguir creciendo como industria y generar oportunidades para artistas, espacios de co creación y financiamiento."

- Estefany Then

PABELLÓN DEL CÓMIC

UNA EXPERIENCIA PARA DESCUBRIR

Gracias al trabajo continuo de la mano del Ministerio de Cultura, este impulso se ha materializado en el Pabellón del Cómic dentro de la Feria del Libro. Este espacio es una invitación abierta a sumergirse en una programación vibrante con:

Exposiciones: Una mirada de cerca al talento de los artistas dominicanos.

Comicteca: Espacios de lectura para descubrir nuevas aventuras.

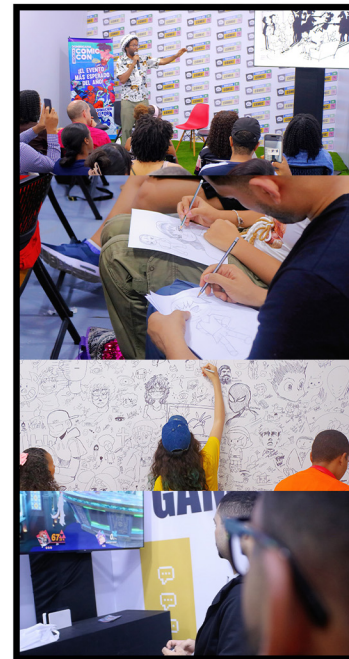
Encuentros y Diálogos: Conferencias, coloquios y convivencia directa con los creadores.

Arte en vivo: Sesiones de ilustración y caricatura.

Zona Gamer: Videojuegos y experiencias interactivas que expanden la narrativa.

Comunidad: Tiendas con productos vinculados al cómic y actividades diseñadas para niños, jóvenes, familias y público en general.

Queda abierta la invitación a visitar el Pabellón del Cómic anualmente, conocer de primera mano el talento dominicano y descubrir el infinito abanico de posibilidades que existen alrededor del arte secuencial y digital.



THE POWER GAMES EN EL PABELLÓN

POR FRANCIS REYNOSO



El pasado 3 de octubre, The Power Games tuvo la oportunidad de formar parte de la Feria Internacional del Libro Santo Domingo 2026, con una jornada dedicada a compartir nuestra historia y nuestra visión con el público. La experiencia comenzó con una proyección del documental en la Cinemateca Dominicana y continuó durante la tarde en el Pabellón del Cómic, donde numerosas personas se dieron cita para disfrutar nuevamente de la producción. Fue especialmente gratificante ver el interés de jóvenes y asistentes por conocer la historia y evolución de la cultura geek y gamer en República Dominicana, así como descubrir el trabajo y las personas que han contribuido a construir esta industria.

También tuvimos la oportunidad de presentar una charla sobre The Power Games, en la que conversamos sobre el origen del proyecto, lo acontecido durante la primera edición de The Power Games Awards 2026 y la visión que tenemos para el futuro. Compartimos nuestro deseo de continuar aportando al crecimiento y la visibilidad de esta industria, creando espacios donde puedan encontrarse y reconocerse las diferentes comunidades que forman parte de ella: jugadores, cosplayers, desarrolladores, creadores, coleccionistas, empresarios, instituciones y todos aquellos que, desde distintos ámbitos, han contribuido a construir la cultura gamer y geek del país. Para nosotros, participar en la Feria no fue solo una oportunidad para mostrar un documental, sino para seguir construyendo ese universo que conecta nuestro pasado, nuestro presente y el futuro de esta comunidad.



Conferencia y Proyección:
«DOCUMENTAL: The power games».

Sábado 3 de octubre

EDICIÓN LIMITADA



OCTUBRE 2026

