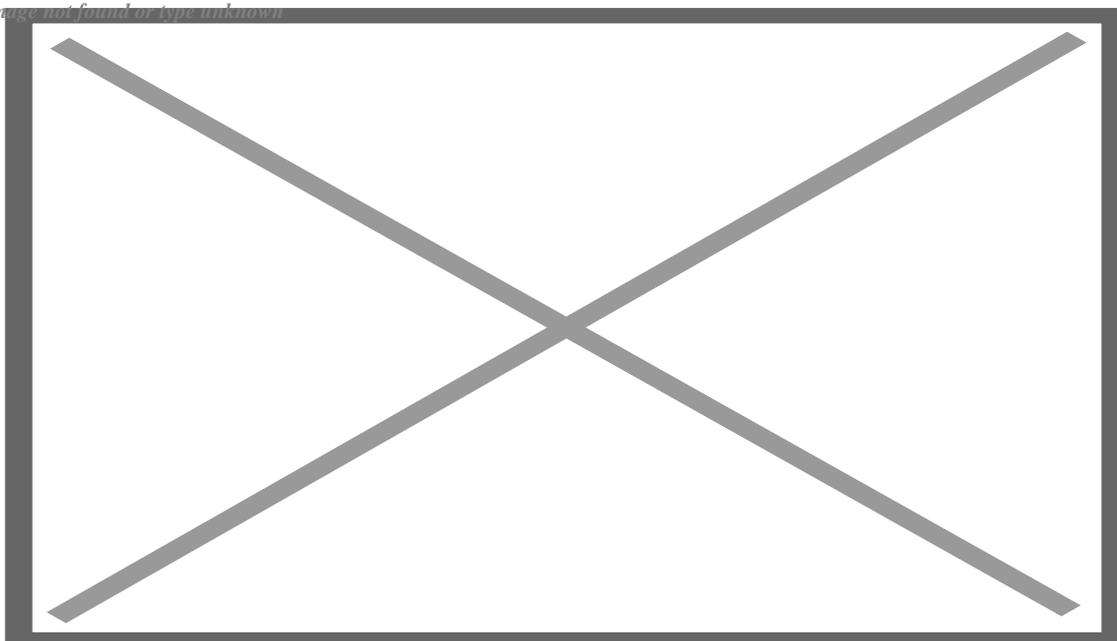


Con dos nuevos videojuegos, Joven Club de Computación y Electrónica cierran el año

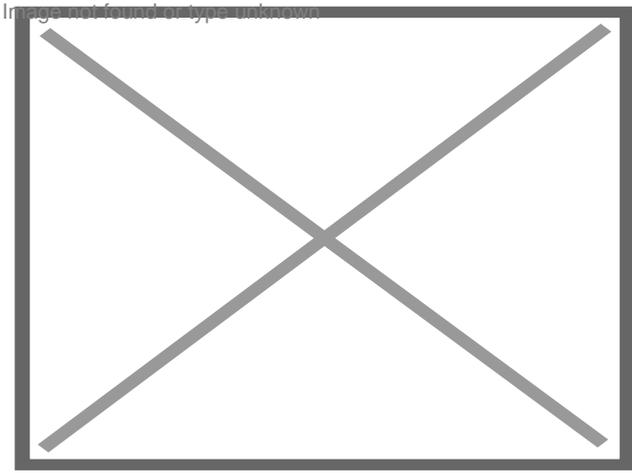
Image not found or type unknown



Videojuego cubano Espresso Margarita. Foto: ACN

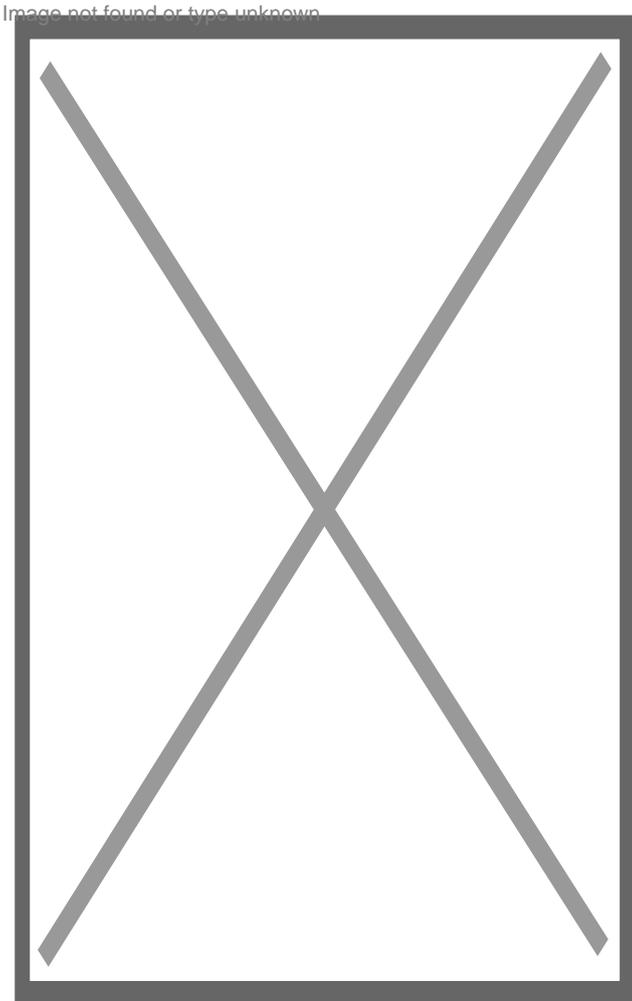
La Habana, 18 dic (RHC) Los Joven Club de Computación y Electrónica presentan al cierre de este año los nuevos videojuegos cubanos Rompecabezas Ludox y Espresso Margarita, resultado del trabajo a distancia del equipo de desarrolladores de la plataforma Ludox durante los meses más complejos de la pandemia por Covid-19.

El jefe de sección de Desarrollo de aplicaciones del Palacio Central de Computación en La Habana, Rafael Águila Rodríguez, precisó que ambos productos impulsan en los niños el razonamiento espacial, la capacidad para imaginar un cuerpo en diferentes posiciones, así como habilidades de memoria y competencias con vistas a manejar los equipos de cómputo.



Dirigido a infantes de siete años en adelante, Rompecabezas Ludox es un producto para PC y trata del tradicional juego de mesa en versión digital; tiene como atractivo que en él aparece personas del universo Ludox, como Dana, protagonista de un videojuego anterior sobre moda.

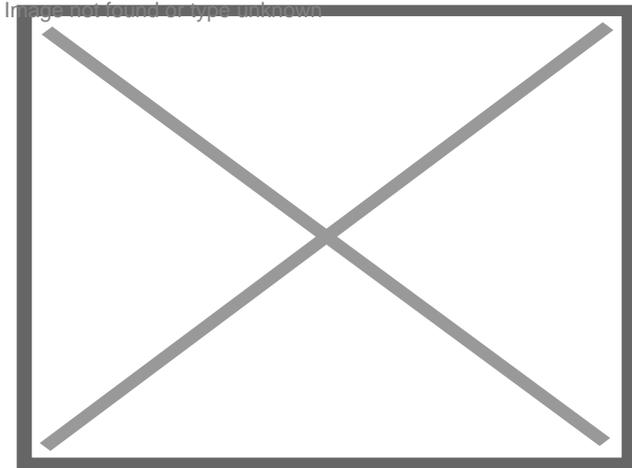
En relación con Expresso Margarita, disponible para dispositivos móviles con sistema operativo Android, Raúl Goenaga González, su guionista, explicó que es un juego tipo match three, bastante popular, y cuyo objetivo radica en formar combinaciones de tres o más fichas de un mismo tipo o color.



Tiene 50 niveles y su diseño sigue la línea del steampunk, una estética que promueve las tecnologías con vapor, que se aprecia en el producto a través de las máquinas de vapor y otros componentes

propulsados por esa energía hidrotérmica.

Margarita, su protagonista, crea una maquina de café y viaja por toda Cuba buscando nuevas recetas para degustar la bebida, precisó sobre el argumento del software.



Al referirse a la proyección de los JCCE en cuanto a la realización de videojuegos cubanos para 2021, el jefe de sección de Desarrollo de aplicaciones expresó que se planifican varios productos con mayor calidad en sus terminaciones, alguno de ellos online.

Adelantó que Vía a la Vida, con animación 3D, y Vuelta a Cuba, un juego de carros que servirá también en simuladores, serán algunas de las nuevas propuestas. **(Fuente: [ACN](#))**

<https://www.radiohc.cu/index.php/noticias/ciencias/242541-con-dos-nuevos-videojuegos-joven-club-de-computacion-y-electronica-cierran-el-ano>



Radio Habana Cuba