

VOLUME 1

DECEMBER 2023

# DUB

LEAGUE OF LEGENDS

CHRISTMAS EDITION

VOL.

**1**

ISSUE 1





## WELCOME TO DUB MAGAZINE



Hello and welcome to DUB Magazine, a digital magazine for gamers, streamers, video editors, and content creators. DUB has one mission and that is to bring fun and entertaining news from the basements, game rooms, and bedrooms of true gamers to you via digital print. Here you will find popular and no so popular content creators around the globe. Whether you're a newbie or a seasoned gamer, you'll enjoy reading this publication.

Let's get started shall we?

So, what makes DUB mini-mag the best source for entertainment? We gather information from several sources, mostly common everyday gamers who share a sense of community through gameplay, streams, and video creation. One thing about gamers is that they like to brand themselves. With that in mind, DUB mini-mag is yet another way to keep you in the loop of what's going on with some of the upcoming YouTubers, V-tubers, and Streamers that aren't very well known yet.

How can I be a part of this community you speak of?

Join our Discord server below to network with people that can help you get your entertainment plans off the ground.

<https://discord.gg/tE4KusX9ek>

Sponsored by DVA Design Studios, LLC.

Hola y bienvenido a DUB Magazine, una revista digital para jugadores, streamers, editores de video y creadores de contenido. DUB tiene una misión y es brindarle noticias divertidas y entretenidas desde los sótanos, salas de juegos y dormitorios de verdaderos jugadores a través de impresión digital. Aquí encontrará creadores de contenido populares y no tan populares de todo el mundo. Ya seas un novato o un jugador experimentado, disfrutarás leyendo esta publicación.

Empecemos, ¿de acuerdo?

Entonces, ¿qué hace que DUB mini-mag sea la mejor fuente de entretenimiento? Recopilamos información de varias fuentes, en su mayoría jugadores comunes y corrientes que comparten un sentido de comunidad a través del juego, las transmisiones y la creación de videos. Una cosa acerca de los jugadores es que les gusta marcarse a sí mismos. Con eso en mente, DUB mini-mag es otra forma de mantenerte al tanto de lo que sucede con algunos de los próximos YouTubers, V-tubers y Streamers que aún no son muy conocidos.

¿Cómo puedo ser parte de esta comunidad de la que hablas?

Únase a nuestro servidor de Discord a continuación para establecer contactos con personas que pueden ayudarlo a hacer despegar sus planes de entretenimiento.

<https://discord.gg/tE4KusX9ek>

Patrocinado por DVA Design Studios, LLC.

# CONTENTS



**ENGLISH**

The magazine that includes English and Spanish articles in order to reach more people interested in video gaming, streaming, and YouTubeing.



**ESPAÑOL**

La revista que incluye artículos en inglés y español con el fin de llegar a más personas interesadas en los videojuegos, el streaming y el YouTubeing.

CHRISTMAS EDITION 2023

## 02 EDITOR'S NOTE

*Introduction from the founder and editor.*

## 03 CONTENTS

*This page.*



## 04 FORTNITE

*The rage quitters corner of comments, questions, and mostly, complaints.*

## 07 EXCLUSIVE!

# LEAGUE OF LEGENDS BY LUIS "KNOTHEAD"

## 05 DISCORD

*A new server has emerged to give you access to others with talents, skills, abilities, and interests in creating something big online.*

## 25 MEDAL.TV

*An easier way to make clips and get started as an online gamer.*



ICONTRIBUTE TO THE NEXT ISSUE AT:



[HTTP://WWW.DVADESIGNSTUDIOS.COM](http://www.dvadesignstudios.com)



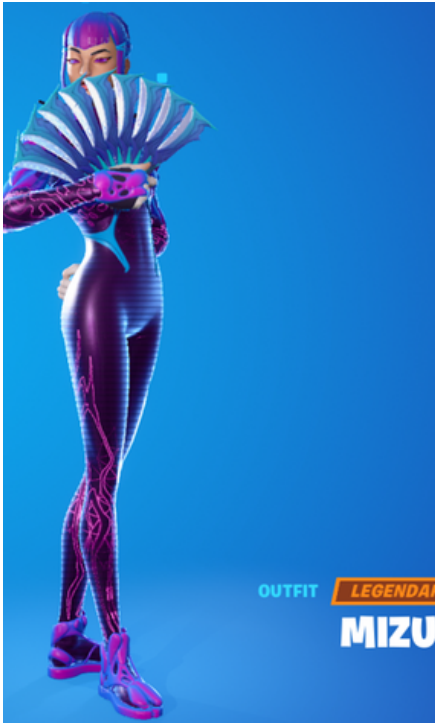
CONTRIBUYA AL PRÓXIMO NÚMERO EN:



[HTTP://WWW.DVADESIGNSTUDIOS.COM](http://www.dvadesignstudios.com)

# THE FORTNITE

RAGE QUITTERS CORNER



Trending

## IF YOU'RE A REGULAR FORTNITE PLAYER...

what makes you want to rage quit? Too many sweats in the game? AIM-bot users? Too many changes? Bad choice of weapons? Maybe you can't find any med-kits or shield when you need it. In any case, Fortnite rage quitters are here to stay.

Maybe next season will be better. Christmas is coming so it's time to put the controller down, nicely, and take a deep breath. See you in game!

---

¿Qué te hace querer dejar de fumar? ¿Demasiados sudores en el juego? ¿Usuarios del robot AIM? ¿Demasiados cambios? ¿Mala elección de armas? Tal vez no puedas encontrar ningún botiquín o escudo cuando lo necesites. En cualquier caso, los que abandonan la ira de Fortnite llegaron para quedarse.

Quizás la próxima temporada sea mejor. Se acerca la Navidad, así que es hora de dejar el mando a un lado y respirar profundamente. ¡Nos vemos en el juego!



## **LET'S TALK ABOUT DISCORD**

Discord is a community based website that allows you to join servers or create you own on virtually any topic you can think of. If you are familiar with the site, then you know that many communities there are either extremely active or pretty much dead. In either case, it is a great opportunity for those who take full advantage of this site to collaborate with others on projects, meet up with like-minded individuals, and show off your latest artwork, music, videos, or memes. With that being said, Discord is a great way to expand your following online.

Discord even has screen casting and streaming, voice channels, text channels, and it's ever famous NITRO paid subscription add-on which allows for really cool customization to your server. You can even create your own emoji's.

Check out our Discord channel where you can collaborate with people in the art, music, and entertainment industries.

<https://discord.gg/tE4KusX9ek>

## **HABLEMOS DE DISCORDIA**

Discord es un sitio web comunitario que te permite unirte a servidores o crear el tuyo propio sobre prácticamente cualquier tema que se te ocurra. Si está familiarizado con el sitio, sabrá que muchas comunidades son extremadamente activas o prácticamente muertas. En cualquier caso, es una gran oportunidad para quienes aprovechan al máximo este sitio para colaborar con otros en proyectos, reunirse con personas con ideas afines y mostrar sus últimas obras de arte, música, videos o memes. Dicho esto, Discord es una excelente manera de ampliar su número de seguidores en línea.

Discord incluso tiene transmisión y transmisión de pantalla, canales de voz, canales de texto y su siempre famoso complemento de suscripción paga NITRO que permite una personalización realmente genial de su servidor. Incluso puedes crear tus propios emoji.

Consulta nuestro canal Discord, donde puedes colaborar con personas de las industrias del arte, la música y el entretenimiento.

<https://discord.gg/tE4KusX9ek>

SCAN



ME



## League of Legends: a global phenomenon

League of Legends (LoL) is a video game of the MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) genre that was released in 2009 by Riot Games. Inspired by the custom map Defense of the Ancients, created for Warcraft III, the founders of Riot Games sought to develop an independent game in the same genre. Since its launch, LoL has been a free game and has been financed by the purchase of customization elements for the characters. The game is available for Microsoft Windows and macOS.

In LoL, two teams of five players face each other in player versus player combat, occupying and defending their half of the map. Each player controls a character, called a "champion", with unique abilities and different play styles. During a match, champions become more powerful by collecting experience points, earning gold and buying items to defeat the opposing team. In the main mode of LoL, Summoner's Rift, a team wins by advancing to the enemy base and destroying their "Nexus", a large structure located inside.

LoL has received generally positive reviews; critics highlighted its accessibility, character design and production value. The game has a long lifespan and has been critically re-evaluated over time, receiving increasingly favorable opinions; it is considered one of the best video games in history. However, the negative and abusive behavior of the players within the game, criticized since the early days of the game, persists despite Riot Games' attempts to solve the problem. In 2019, LoL regularly reached eight million concurrent players, and its popularity has given rise to derivative products such as music, comics, short stories and the animated series Arcane. Its success has generated several spin-off video games, including League of Legends: Wild Rift, a mobile version, Legends of Runeterra, a digital collectible card game and Ruined King: A League of Legends Story, a turn-based role-playing game, among others. A massively multiplayer online role-playing game based on the property is in development. LoL is the largest e-sport in the world, with an international competitive scene consisting of several regional leagues; they culminate in an annual LoL world championship. The 2019 event recorded more than 100 million unique viewers, reaching a peak of 44 million concurrent viewers during the final.



## The history and development of LoL

LoL was born from the passion of its creators, Brandon Beck and Marc Merrill, for video games, especially for the MOBA genre. They were both fans of the map Defense of the Ancients, and wanted to create a game that improved the players' experience, offering more customization options, constant updates and quality customer service. Thus, they founded Riot Games in 2006, with the vision of developing, publishing and supporting the most player-centric games in the world. In 2008, they announced LoL, and a year later they launched it to the market.

The players received the game so positively that they valued its dynamic gameplay, its variety of champions and its free model. Riot Games dedicated itself to maintaining and improving the game, adding new champions, game modes, items, maps and features. It also cared about fostering the community of players, organizing events, tournaments, contests and rewards. In addition, it strived to combat the toxic behavior of some players, implementing systems of report, sanction and honor.

The game became a cultural phenomenon, with millions of followers around the world, who followed the news of the game, the stories of the characters and the universe of LoL, and the professional competitions of esports. LoL also diversified into other media, such as music, with songs inspired by the game and its characters, performed by famous artists such as Imagine Dragons, K/DA, Pentakill and True Damage; comics, with stories that explored the past and relationships of the champions; and animation, with the series Arcane, which will premiere in 2021 and will tell the origins of some of the most iconic characters of LoL.





## The evolution of LoL

LoL has evolved a lot since its launch in 2009, both in its graphic aspect and in its gameplay, its characters and its universe. Below are some of the most important changes that the game has experienced over the years.

### Graphics

The graphics of LoL have improved significantly, going from having a simpler and more cartoonish appearance to a more detailed and realistic one. Some of the most significant changes have been:

- The update of the Summoner's Rift map in 2014, which completely renewed the design and aesthetics of the main scenario of the game, making it more alive and vibrant.
- The update of the champions, which consists of modifying the appearance and animations of the older characters, to adapt them to the current standards of quality and consistency.
- The introduction of the skins, which are alternative versions of the champions with a higher level of detail and quality than usual.



## Gameplay

The gameplay of LoL has changed a lot, adapting to the preferences and demands of the players, as well as to the trends and innovations of the MOBA genre. Some of the most relevant changes have

- The introduction of new game modes, which offer different and varied experiences to the players, beyond the classic mode of Summoner's Rift. Some of the game modes that have been added are Dominion, ARAM, URF, Nexus Blitz and Teamfight Tactics.
- The modification of the items, which are elements that the champions can buy during the match to improve their stats and abilities. The items have been updated, added, removed and replaced over the years, to balance the game and offer more options and strategies to the players. One of the most recent and profound changes was the update of the mythical items in 2020, which are unique and powerful items that only one can have per champion, and that grant special effects and bonuses to other items.
- The incorporation of new elements to the map, which are features that affect the development of the match and that the players can take advantage of or avoid. Some of the elements that have been incorporated are the elemental dragons, which grant permanent benefits to the team that eliminates them; the dragon soul, which grants an additional effect to the team that eliminates four dragons; the rift herald, which helps to destroy the enemy towers; the baron Nashor, which enhances the allied minions and the elder dragon that executes the enemies that have below 20% of life.

## Mythic Items





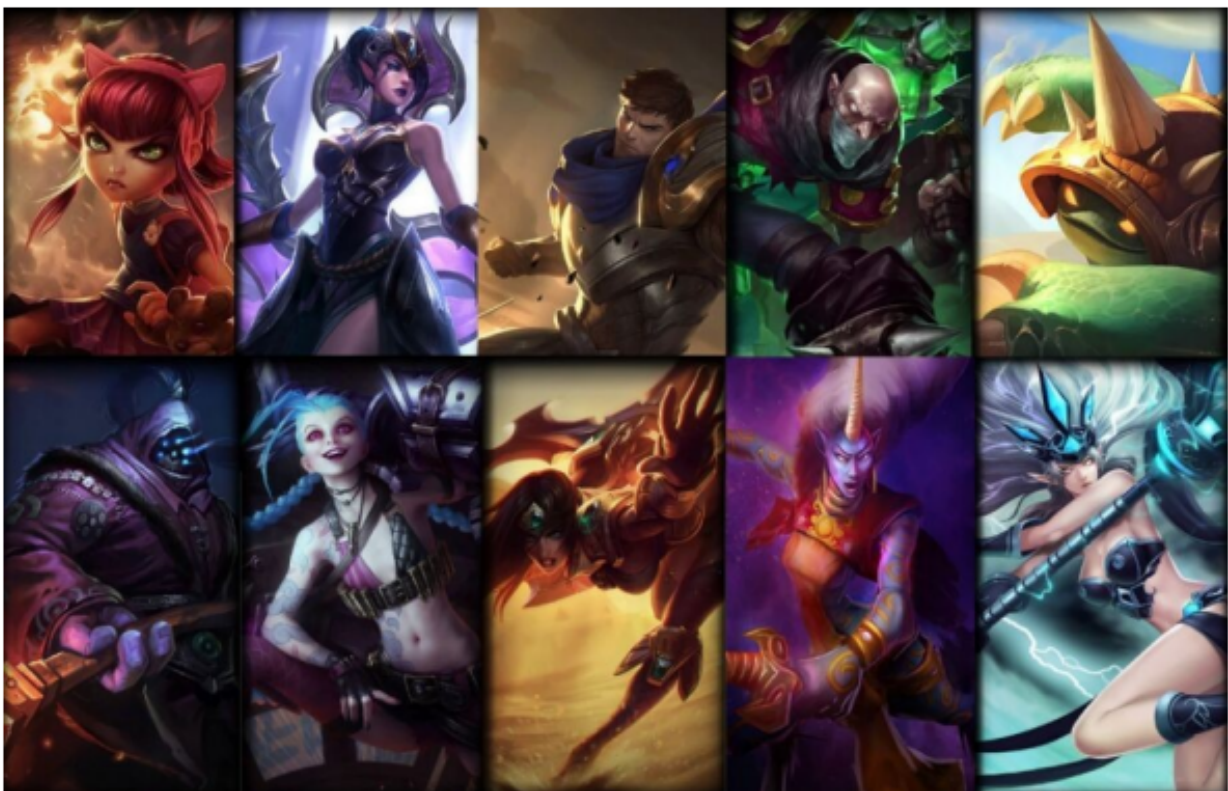
## Characters

The characters of LoL have evolved a lot, both in their design and in their personality, their abilities and their relationships. Some of the most notable changes have been:

- The increase in the number of champions, which has gone from 40 in 2009 to 165 in total of what goes the 2023, which offers a great diversity and complexity to the game. Some of

the most recent champions are Milio, the gentle flame; Naafiri, the hound of the hundred bites and Briar, the contained hunger.

- The improvement of the design of the champions, which has gone from having a more generic and stereotyped appearance to a more original and diverse one. The current champions have more varied designs, which reflect their personality, their history and their culture. In addition, they have more expressions, gestures and voices, which make them more charismatic and attractive.
- The expansion of the abilities of the champions, which have gone from having simpler and linear mechanics to more complex and versatile ones. The current champions have more unique abilities, which allow them to perform more varied and creative actions. In addition, they have more synergies, interactions and combos, which make them more fun and challenging to play.



## Universe

The universe of LoL has evolved a lot, going from having a more scattered and confusing narrative to a more coherent and rich one. Some of the most outstanding changes have been:

- The restructuring of the lore, which consists of modifying the history and background of the characters and the world of LoL, to make them more consistent and attractive. The lore has been updated, added, removed and replaced over the years, to balance the game and offer more options and strategies to the players. One of the most recent and profound changes was the update of the lore of Runeterra in 2014, which completely redefined the map and the history of the world of LoL, as well as the regions and factions that compose it.

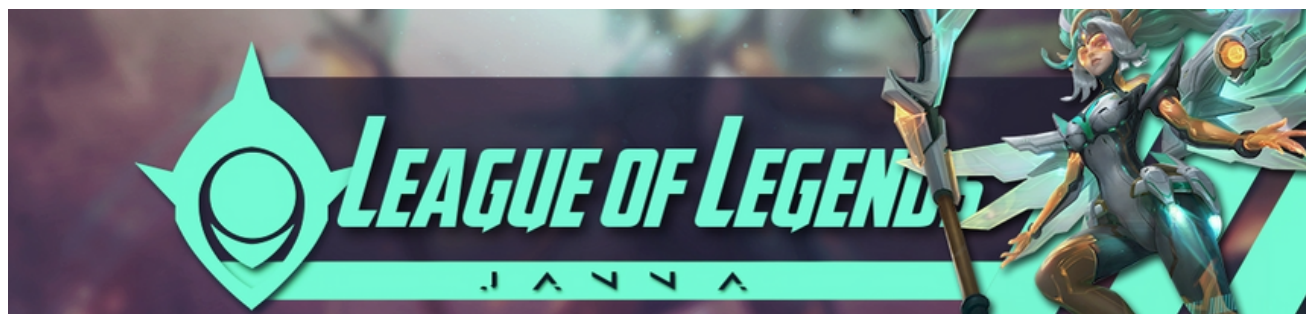
- The expansion of the world, which consists of adding new places, cultures, characters and events to the universe of LoL, to make it more diverse and dynamic. The world has been expanding, exploring, discovering and creating over the years, to enrich the game and offer more options and strategies to the players. Some of the places that have been added are Shurima, the ancient desert empire; Ionia, the land of harmony; Targon, the mountain of the gods; and the Void, the dimension of chaos.
- The connection with other media, which consists of linking the universe of LoL with other formats and platforms, to make it more accessible and attractive. The universe has been connecting, adapting, expanding and sharing over the years, to spread the game and offer more options and strategies to the players. Some of the media that have been connected are music, with songs inspired by the game and its characters; comics, with stories that explore the past and relationships of the champions; and animation, with the series Arcane, which premiered in November 2021 and tells the origins of some of the most iconic characters of LoL.



## Conclusion

League of Legends is a video game that has marked a reference point in the history of video games, for its success, its influence and its evolution. Since its launch in 2009, LoL has been a free game and has been financed by the purchase of customization elements for the characters. The game has received generally positive reviews, and is considered one of the best video games in history. LoL has evolved a lot since its launch, both in its graphic aspect and in its gameplay, its characters and its universe. LoL is the largest e-sport in the world, with an international competitive scene that consists of several regional leagues; they culminate in an annual LoL world championship. The game has also diversified into other media, such as music, comics, animation and other spin-off

video games. LoL is, without a doubt, a global phenomenon that has transcended the scope of video games and has become a part of popular culture.



## League of Legends: un fenómeno global

League of Legends (LoL) es un videojuego de género MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) que fue lanzado en 2009 por la empresa Riot Games. Inspirado en el mapa personalizado Defense of the Ancients, creado para Warcraft III, los fundadores de Riot Games buscaron desarrollar un juego independiente en el mismo género. Desde su lanzamiento, LoL ha sido un juego gratuito y se ha financiado mediante la compra de elementos de personalización de los personajes. El juego está disponible para Microsoft Windows y macOS.

En LoL, dos equipos de cinco jugadores se enfrentan en combates jugador contra jugador, ocupando y defendiendo su mitad del mapa. Cada jugador controla un personaje, llamado "campeón", con habilidades únicas y diferentes estilos de juego. Durante una partida, los campeones se vuelven más poderosos al recolectar puntos de experiencia, ganar oro y comprar objetos para derrotar al equipo contrario. En el modo principal de LoL, Grieta del Invocador, un equipo gana al avanzar hacia la base enemiga y destruir su "Nexo", una gran estructura situada en su interior.

LoL ha recibido críticas generalmente positivas; los críticos destacaron su accesibilidad, el diseño de los personajes y el valor de producción. El juego tiene una larga vida útil y ha sido reevaluado críticamente con el tiempo, recibiendo opiniones cada vez más favorables; se considera uno de los mejores videojuegos de la historia. Sin embargo, el comportamiento negativo y abusivo de los jugadores dentro del juego, criticado desde los primeros días del juego, persiste a pesar de los intentos de Riot Games de solucionar el problema. En 2019, LoL alcanzó regularmente los ocho millones de jugadores concurrentes, y su popularidad ha dado lugar a productos derivados como música, cómics, relatos cortos y la serie animada Arcane. Su éxito ha generado varios videojuegos derivados, entre ellos League of Legends: Wild Rift, una versión móvil, Legends of Runeterra, un juego de cartas coleccionables digital y Ruined King: A League of Legends Story, un juego de rol por turnos, entre otros. Un juego de rol multijugador masivo en línea basado en la propiedad está en desarrollo. LoL es el mayor deporte electrónico del mundo, con una escena competitiva internacional que consta de varias ligas regionales; culminan en un campeonato mundial anual de LoL. El evento de 2019 registró más de 100 millones de espectadores únicos, alcanzando un pico de 44 millones de espectadores concurrentes durante la final.



## La historia y el desarrollo de LoL

LoL nació de la pasión de sus creadores, Brandon Beck y Marc Merrill, por los videojuegos, especialmente por el género MOBA. Ambos eran aficionados al mapa Defense of the Ancients, y querían crear un juego que mejorara la experiencia de los jugadores, ofreciendo más opciones de personalización, actualizaciones constantes y un servicio al cliente de calidad. Así, fundaron Riot Games en 2006, con la visión de desarrollar, publicar y apoyar los juegos más centrados en el jugador del mundo. En 2008, anunciaron LoL, y un año después lo lanzaron al mercado.

Los jugadores recibieron tan positivamente el juego que valoraron su jugabilidad dinámica, su variedad de campeones y su modelo gratuito. Riot Games se dedicó a mantener y mejorar el juego, añadiendo nuevos campeones, modos de juego, objetos, mapas y características. También se preocupó por fomentar la comunidad de jugadores, organizando eventos, torneos, concursos y recompensas. Además, se esforzó por combatir el comportamiento tóxico de algunos jugadores, implementando sistemas de reporte, sanción y honor.

El juego se convirtió en un fenómeno cultural, con millones de seguidores en todo el mundo, que seguían las novedades del juego, las historias de los personajes y el universo de LoL, y las competiciones profesionales de esports. LoL también se diversificó en otros medios, como la música, con canciones inspiradas en el juego y sus personajes, interpretadas por artistas famosos como Imagine Dragons, K/DA, Pentakill y True Damage; los cómics, con historietas que exploraban el pasado y las relaciones de los campeones; y la animación, con la serie Arcane, que se estrenará en 2021 y que narrará los orígenes de algunos de los personajes más emblemáticos de LoL.





## La evolución de LoL

LoL ha evolucionado mucho desde su lanzamiento en 2009, tanto en su aspecto gráfico como en su jugabilidad, sus personajes y su universo. A continuación, se describen algunos de los cambios más importantes que ha experimentado el juego a lo largo de los años.

### Gráficos

Los gráficos de LoL han mejorado notablemente, pasando de tener un aspecto más simple y caricaturesco a uno más detallado y realista. Algunos de los cambios más significativos han sido:

- La actualización del mapa Grieta del Invocador en 2014, que renovó por completo el diseño y la estética del escenario principal del juego, haciéndolo más vivo y vibrante.
- La actualización de los campeones, que consiste en modificar el aspecto y las animaciones de los personajes más antiguos, para adaptarlos a los estándares actuales de calidad y coherencia.
- La introducción de las skins, que son versiones alternativas de los campeones con un nivel de detalle y calidad superior al habitual.



## Jugabilidad

La jugabilidad de LoL ha cambiado mucho, adaptándose a las preferencias y demandas de los jugadores, así como a las tendencias y novedades del género MOBA. Algunos de los cambios más relevantes han sido:

- La introducción de nuevos modos de juego, que ofrecen experiencias diferentes y variadas a los jugadores, más allá del modo clásico de Grieta del Invocador. Algunos de los modos de juego que se han añadido son Dominion, ARAM, URF, Nexus Blitz y Teamfight Tactics.
- La modificación de los objetos, que son elementos que los campeones pueden comprar durante la partida para mejorar sus estadísticas y habilidades. Los objetos se han ido actualizando, añadiendo, eliminando y reemplazando a lo largo de los años, para equilibrar el juego y ofrecer más opciones y estrategias a los jugadores. Uno de los cambios más recientes y profundos fue la actualización de los objetos míticos en 2020, que son objetos únicos y poderosos que solo se puede tener uno por campeón, y que otorgan efectos especiales y bonificaciones a otros objetos.
- La incorporación de nuevos elementos al mapa, que son características que afectan al desarrollo de la partida y que los jugadores pueden aprovechar o evitar. Algunos de los elementos que se han incorporado son los dragones elementales, que otorgan beneficios permanentes al equipo que los elimina; el alma del dragón, que otorga un efecto adicional al equipo que elimina a cuatro dragones; el heraldo de la grieta, que ayuda a destruir las torres enemigas; el barón Nashor, que potencia a los súbditos aliados y el dragón ancestral que ejecuta a los enemigos que tengan por debajo del 20% de vida.

## Magic Items





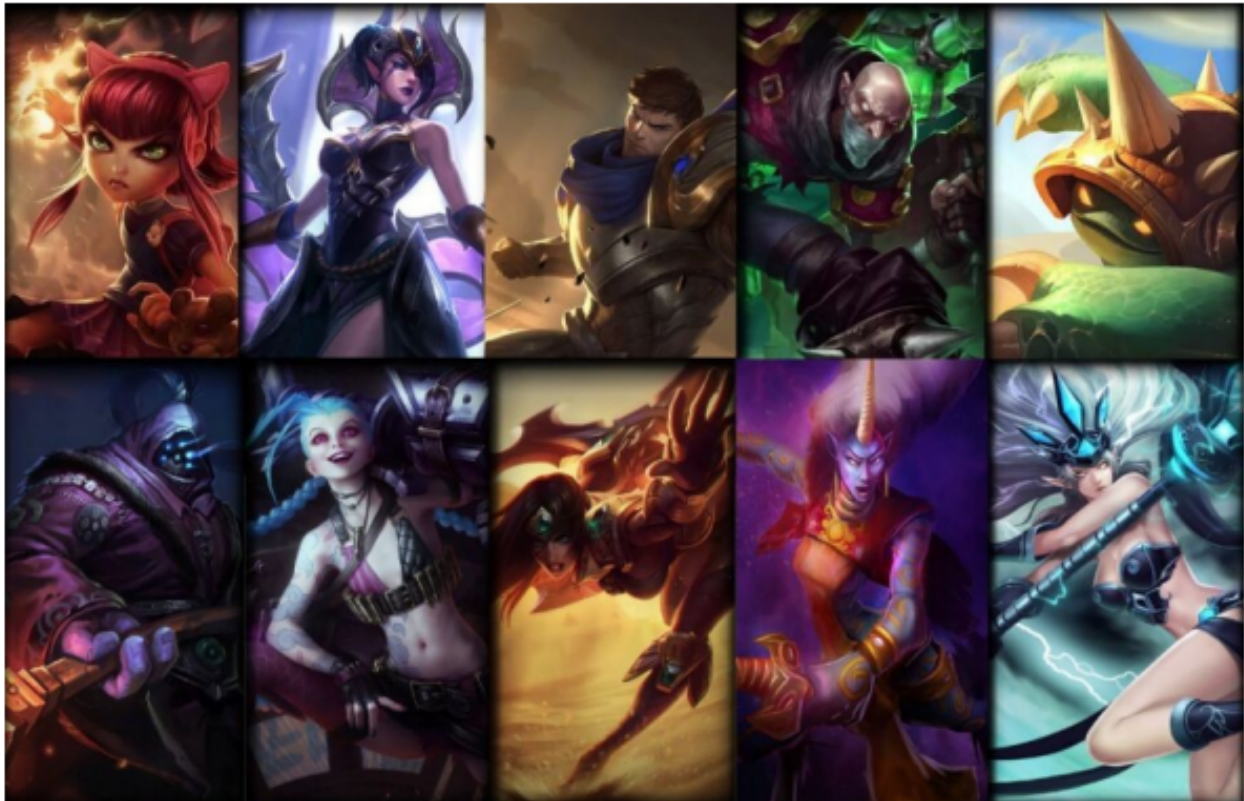
## Personajes

Los personajes de LoL han evolucionado mucho, tanto en su diseño como en su personalidad, sus habilidades y sus relaciones. Algunos de los cambios más notables han sido:

- El aumento del número de campeones, que ha pasado de 40 en 2009 a 165 en total de lo que va el 2023, lo que ofrece una gran diversidad y complejidad al juego. Algunos de los

campeones más recientes son Milio, la flama gentil; Naafiri, la sabueso de la cien mordidas y Briar, el hambre contenida.

- La mejora del diseño de los campeones, que ha pasado de tener un aspecto más genérico y estereotipado a uno más original y diverso. Los campeones actuales tienen diseños más variados, que reflejan su personalidad, su historia y su cultura. Además, tienen más expresiones, gestos y voces, que los hacen más carismáticos y atractivos.
- La ampliación de las habilidades de los campeones, que han pasado de tener unas mecánicas más simples y lineales a unas más complejas y versátiles. Los campeones actuales tienen habilidades más únicas, que les permiten realizar acciones más variadas y creativas. Además, tienen más sinergias, interacciones y combos, que los hacen más divertidos y desafiantes de jugar.



## Universo

El universo de LoL ha evolucionado mucho, pasando de tener una narrativa más dispersa y confusa a una más coherente y rica. Algunos de los cambios más destacados han sido:

- La reestructuración del lore, que consiste en modificar la historia y el trasfondo de los personajes y el mundo de LoL, para hacerlos más consistentes y atractivos. El lore se ha ido actualizando, añadiendo, eliminando y reemplazando a lo largo de los años, para equilibrar el juego y ofrecer más opciones y estrategias a los jugadores. Uno de los cambios más recientes y profundos fue la actualización del lore de Runaterra en 2014, que redefinió por completo el mapa y la historia del mundo de LoL, así como las regiones y las facciones que lo componen.

- La expansión del mundo, que consiste en añadir nuevos lugares, culturas, personajes y eventos al universo de LoL, para hacerlo más diverso y dinámico. El mundo se ha ido expandiendo, explorando, descubriendo y creando a lo largo de los años, para enriquecer el juego y ofrecer más opciones y estrategias a los jugadores. Algunos de los lugares que se han añadido son Shurima, el antiguo imperio del desierto; Ionia, la tierra de la armonía; Targon, la montaña de los dioses; y el Vacío, la dimensión del caos.
- La conexión con otros medios, que consiste en vincular el universo de LoL con otros formatos y plataformas, para hacerlo más accesible y atractivo. El universo se ha ido conectando, adaptando, ampliando y compartiendo a lo largo de los años, para difundir el juego y ofrecer más opciones y estrategias a los jugadores. Algunos de los medios que se han conectado son la música, con canciones inspiradas en el juego y sus personajes; los cómics, con historietas que exploran el pasado y las relaciones de los campeones; y la animación, con la serie Arcane, que se estrenó en noviembre de 2021 y narra los orígenes de algunos de los personajes más emblemáticos de LoL.



## Conclusión

League of Legends es un videojuego que ha marcado un punto de referencia en la historia de los videojuegos, por su éxito, su influencia y su evolución. Desde su lanzamiento en 2009, LoL ha sido un juego gratuito y se ha financiado mediante la compra de elementos de personalización de los personajes. El juego ha recibido críticas generalmente positivas, y se considera uno de los mejores videojuegos de la historia. LoL ha evolucionado mucho desde su lanzamiento, tanto en su aspecto gráfico como en su jugabilidad, sus personajes y su universo. LoL es el mayor deporte electrónico del mundo, con una escena competitiva internacional que consta de varias ligas regionales; culminan en un campeonato mundial anual de LoL. El juego también se ha diversificado en otros

medios, como la música, los cómics, la animación y otros videojuegos derivados. LoL es, sin duda, un fenómeno global que ha trascendido el ámbito de los videojuegos y se ha convertido en una parte de la cultura popular.

League of Legends article submitted by:

## KNOTHEAD\_OX

Like and follow here:

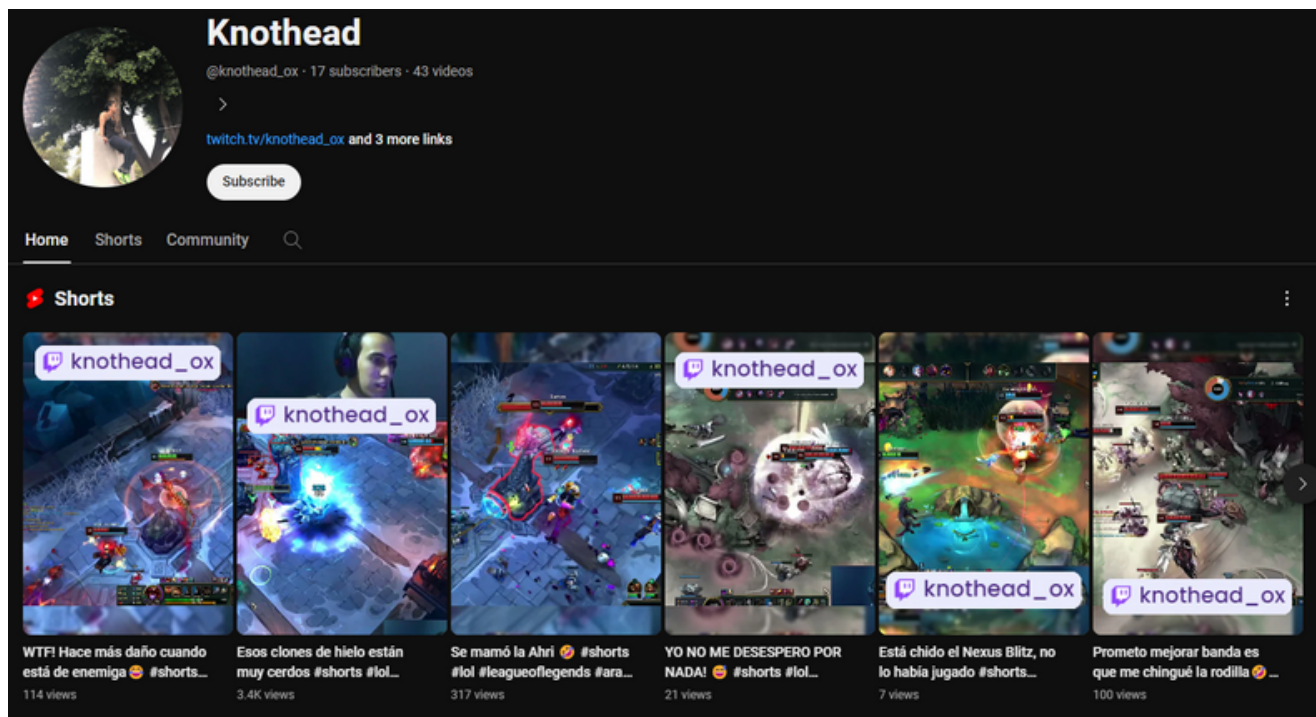
[https://www.twitch.tv/knothead\\_ox](https://www.twitch.tv/knothead_ox)

[https://www.tiktok.com/@knothead\\_ox](https://www.tiktok.com/@knothead_ox)

[https://www.instagram.com/knothead\\_ox/](https://www.instagram.com/knothead_ox/)

[https://www.youtube.com/@knothead\\_ox](https://www.youtube.com/@knothead_ox)

[https://www.twitter.com/Knothead\\_ox](https://www.twitter.com/Knothead_ox)




**Knothead**  
@knothead\_ox · 17 subscribers · 43 videos  
twitch.tv/knothead\_ox and 3 more links  
Subscribe

Home Shorts Community

**Shorts**


- knothead\_ox**  
WTF! Hace más daño cuando está de enemiga 🤔 #shorts...  
114 views
- knothead\_ox**  
Esos clones de hielo están muy cerdos #shorts #lol...  
3.4K views
- knothead\_ox**  
Se mamó la Ahri 🤔 #shorts #lol #leagueoflegends #ara...  
317 views
- knothead\_ox**  
YO NO ME DESESPERO POR NADA! 🤔 #shorts #lol...  
21 views
- knothead\_ox**  
Está chido el Nexus Blitz, no lo había jugado #shorts...  
7 views
- knothead\_ox**  
Prometo mejorar banda es que me chingué la rodilla 🤔...  
100 views



GIFTS IDEAS FOR THE  
YOUTUBER,  
STREAMER, OR  
CONTENT CREATOR IN  
YOUR LIFE

# FOR FOOD FEY

[www.dvadesignstudios.com](http://www.dvadesignstudios.com)

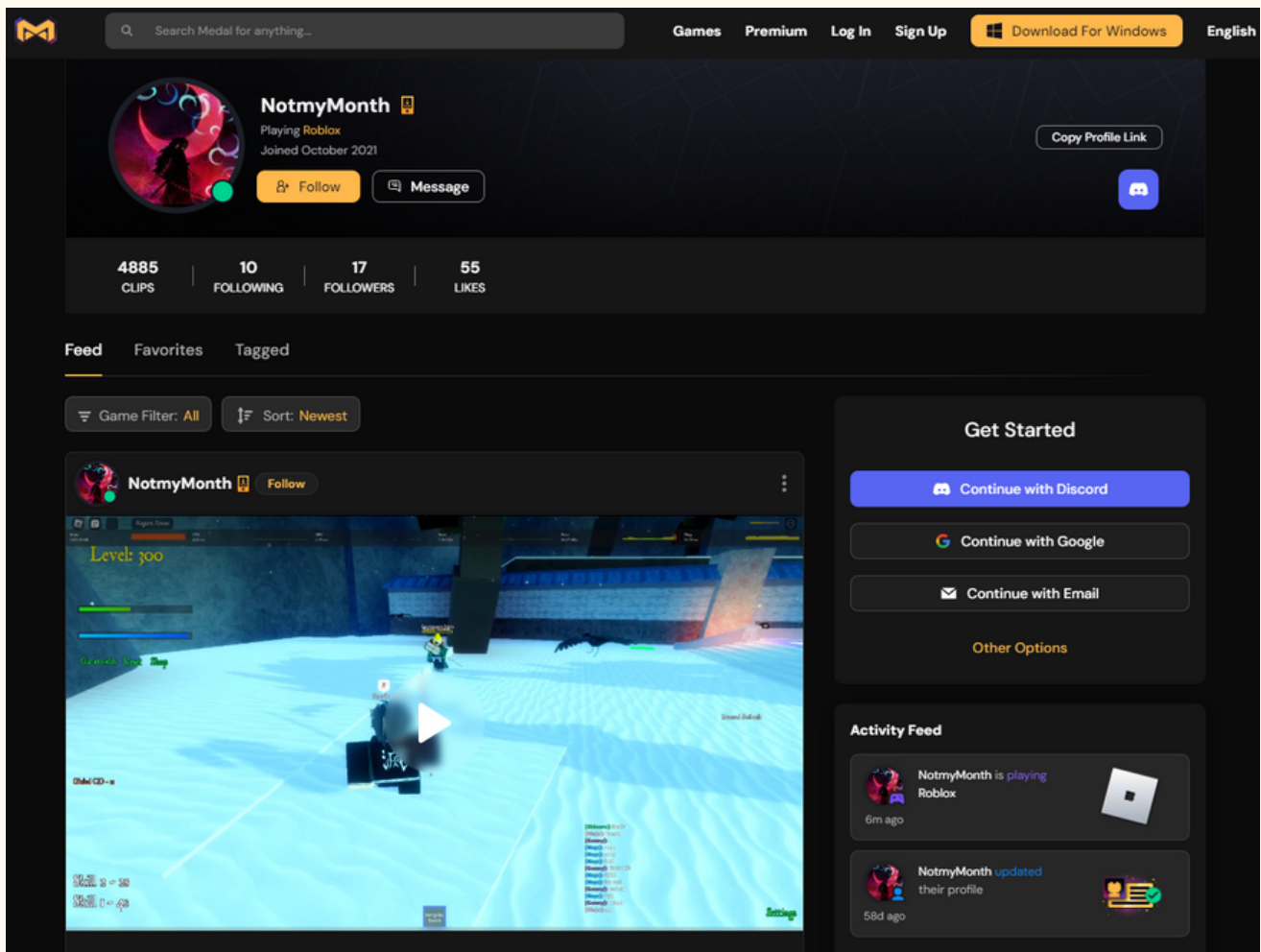


Order your custom artwork or let us  
create video edits, v-tuber pngs,  
and more for your audience.

<http://www.dvadesignstudios.com>







## MEDAL.TV

Medal.tv is a platform that allows you to make video clips of your gaming and post them for viewers to like and comment. Check out these clips from NotMyMonth. He's an avid ROBLOX player who is currently working on some new projects which will be uploaded to YouTube in a few months.

Go to:

<http://medal.tv/u/notmymonth>

## MEDAL.TV

Medal.tv es una plataforma que te permite crear videoclips de tus juegos y publicarlos para que los espectadores den me gusta y comenten. Mira estos clips de NotMyMonth. Es un ávido jugador de ROBLOX que actualmente está trabajando en algunos proyectos nuevos que se subirán a YouTube en unos meses.

Vaya a:

<http://www.medal.tv/u/notmymonth>



*Thank you to our contributors for this very first  
edition of DUB Magazine, the digital magazine for  
gamers, streamers, and YouTubers*

*@animation3 @knothead\_ox @notmymonth  
@dvadesignstudios*