

# The WorldPad

10/19

www.elsotanoperdido.com

Magazine

Publicación gratuita. Prohibida su venta

## PLANTS vs. ZOMBIES BATTLE FOR NEIGHBORVILLE



### Crónicas de guerra entre morteros de guisantes

ESTAMOS JUGANDO | **Plants vs Zombies: Battle for Neighborville**

¡Estalla un nuevo conflicto entre descerebrados y elementos botánicos radicales! ¿Qué vas a hacer?



**¡Escucha Sony!:**  
estos son los juegos  
que queremos ver  
en PS5

**ACTUALIDAD |**  
Enumeramos los juegos  
ideales para debutar en  
la próxima generación.



**Fórmulas  
de Micro  
financiación**

**ENTÉRATE |**  
Si tienes un buen  
proyecto, no lo  
deseches.



**Realidad  
Virtual: más  
allá del ocio**

**TECNOLOGÍA |**  
Herramientas  
que se anticipan  
al futuro del  
tratamiento médico

# SAMSUNG

SSD 970 EVO Plus

## Unreal Performance, Realized.



## SUMARIO

### EL MANDO RECOMIENDA

**03 BIENVENIDOS**  
¡EXTRA! ¡EXTRA!  
¡Estalla la guerra en Neighborville!

**04 ACTUALIDAD**  
El catálogo de lanzamiento soñado para PS5  
Carlos de Ayala

**05 TECNOLOGÍA**  
Realidad Virtual: aplicaciones más allá del ocio  
Víctor Moyano @PsiconautaEl

### ESTAMOS JUGANDO

**06 ESTAMOS JUGANDO**  
Elric Ruiz @elricdecom

**08 SUELTA EL MANDO**  
The Boys Integral  
NinjaDy @dy\_ninja

**09 SUELTA EL MANDO**  
Marvel Gold: Iron Man  
NinjaDy @dy\_ninja

### TECNOLOGÍA A ÚLTIMA

**10 TECNOLOGÍA GAMING**  
Oscar Torroba

**11 ENTÉRATE**  
Fórmulas de Micro financiación  
Laura Roldán @Laura\_Roldan1

# ¡EXTRA! ¡EXTRA! ¡Estalla la guerra en Neighborville!

**NO TE LO PIERDAS** | Informa desde el epicentro del conflicto un guisante, mientras nos invaden sueños húmedos con PS5 y surgen ideas que necesitamos financiar, además de móviles, gaming, cómics y mucho más.



## The WorldPad Magazine

**DIRECTOR** Elric Ruiz  
**DISEÑO** Marcos Jiménez  
**EDICIÓN** Soraya Leal

### WEB Y CONTACTO

Redaccion@elsotanoperdido.com

### PUBLICIDAD

TWPM.publicidad@elsotanoperdido.com

### PRODUCCIÓN



**DÉPOSITO LEGAL:** MA383-2019

### SÍGUENOS EN

The WorldPad Magazine @TheWorldPad1

● Qué bonito se presenta el otoño en Neighborville!, excepto por que han comenzado las hostilidades entre Plantas y Zombis por hacerse con el territorio. Claro, nos hemos ido hasta allí, pero no a poner paz, todo lo contrario. Más adelante proponemos una lista de juegos perfectos para los primeros compases de PlayStation 5, que llegará para navidades de 2020 y mientras esperamos, nos dedicamos a soñar un poco. Inmediatamente después centramos la atención en los sistemas de Realidad Virtual/Aumentada como herramientas empleadas en la medicina moderna.

También hay espacio para las fórmulas de micro-financiación, una solución para emprendedores que no tienen base económica para desarrollar una idea. Tampoco faltan recomendaciones para hacerte con un monitor curvo y pasamos unos días con el OnePlus 7T, uno de los smartphones más poderosos del mundo. Antes de que te des cuenta, ya estamos con la mantita en el sofá disfrutando de dos lecturas perfectas para disfrutar tranquilamente: el Iron Man más clásico y la rompedora The Boys, casi nada. Como siempre, esperamos que la receta sea de vuestro agrado y que disfrutéis tanto con este otoñal número como nosotros nos hemos divertido haciéndolo.



# El catálogo de lanzamiento soñado para PS5

## ACTUALIDAD I

Enumeramos los juegos que queremos ver en la próxima consola del gigante japonés.

PlayStation 5 es casi una realidad. La nueva consola de Sony llegará a tiempo para las navidades de 2020 y su éxito (o fracaso) tendrá necesariamente mucho que ver con el catálogo de lanzamiento y la llegada de títulos de relumbrón durante sus primeros meses de vida. Claro, todavía hay un largo camino por recorrer antes de que los estudios puedan ofrecer producciones que aprovechen el potencial de la nueva máquina, pero estamos tan entusiasmados con lo que nos espera, que aprovechando el anuncio de su periodo de lanzamiento nos ha dado por enumerar los juegos que queremos ver en la próxima consola del gigante japonés.

Si te han mantenido ingresado en un hospital de otra galaxia, te ponemos en antecedentes: PlayStation 5 llegará en 2020 y promete ofrecer cantidad de innovaciones, una interfaz de usuario rediseñada y un nuevo modelo DualShock 5, que recibirá funciones y características inéditas, puesto que la retroalimentación háptica reemplazará a la tecnología de vibración que se ha utilizado hasta la fecha. Con la tecnología háptica, se recibirá una gama más amplia de respuestas. Incluso se podrá sentir una gran variedad de texturas cuando el personaje se mueva, por ejemplo, con dificultad por el barro.

A nivel técnico PlayStation 5 montará una CPU basada en AMD Ryzen de tercera generación, 8 núcleos potenciados por la microarquitectura 7nm Zen 2, un chip AMD con unidad personalizada para audio 3D, disco duro de estado sólido, soporte para gráficos 8K y compatibilidad con la tecnología de trazado de rayos gracias a su GPU basada en una variante de la familia Navi de Radeon.



### 1. GOD OF WAR 2

God of War es la reinención que la serie imploraba. La incorporación de Atreus ha resultado todo un acierto. La mitología nórdica se inserta correctamente en la ficción de la serie y, en definitiva, la franquicia ha estrenado nuevos moldes sin olvidarse de su legado gracias a un Kratos humanizado, más frío y racional, movido por motivaciones diferentes. Pero cualquiera que lo haya jugado sabe que el título tendrá una secuela. Y claro ¿qué mejor modo de continuar la aventura de Kratos y Atreus que en PlayStation 5?

### 2. MARVEL'S SPIDER-MAN 2

Marvel's Spider-Man no va la zaga de su vecino, sino todo lo contrario, logrando situar el juego de Insomniac Games como un referente en PlayStation 4, superando incluso al todopoderoso Kratos. Las cifras no engañan y la aventura del personaje más querido de la Casa de Las Ideas fue capaz de tumbar al Dios de la Guerra como el exclusivo que más rápidamente se ha vendido en PlayStation 4, con más de 3 millones de copias en sus primeros días de lanzamiento. Es de locos no suplicar por una entrega para la próxima doméstica de Sony.

### 3. RESIDENT EVIL 3 REMAKE

Imagina los titulares: "Capcom debuta en la nueva generación con buen pie". Aunque pueda sonar a quimera, la situación favorable en la que se encuentra la compañía tras el éxito obtenido con la remasterización de Resident Evil 2, podría llevarlos a repetir la jugada con el original para PlayStation de 1999, algo que lleva ilusionando/torturando a sus seguidores desde hace meses. Vamos a ser honestos, si a estas alturas no se ha anunciado, difícilmente se pueda hablar de una versión para PlayStation 5, aunque muchos todavía mantenemos viva la esperanza. (De la versión, no de que Capcom debute bien en la next-gen).



### 4. HORIZON ZERO DAWN 2

Regresamos a las secuelas ideales y facilonas, pero que le vamos a hacer, la tentación es irresistible y como sucede con todos los grandes éxitos, la primera aventura de Aloy en Horizon Zero Dawn fue tan increíble que merece, al menos, una secuela. Además de un mundo fantástico por explorar, la narrativa creada por Guerrilla Games es atractiva e invita a conocer el universo que alberga la aventura, que podría crecer mucho en flora y fauna bajo un sistema más potente. De todas formas, si en PlayStation 4 el nivel visual del juego ya es impresionante, repleto de amenazantes criaturas, imagina en PS5.

### 5. inFAMOUS

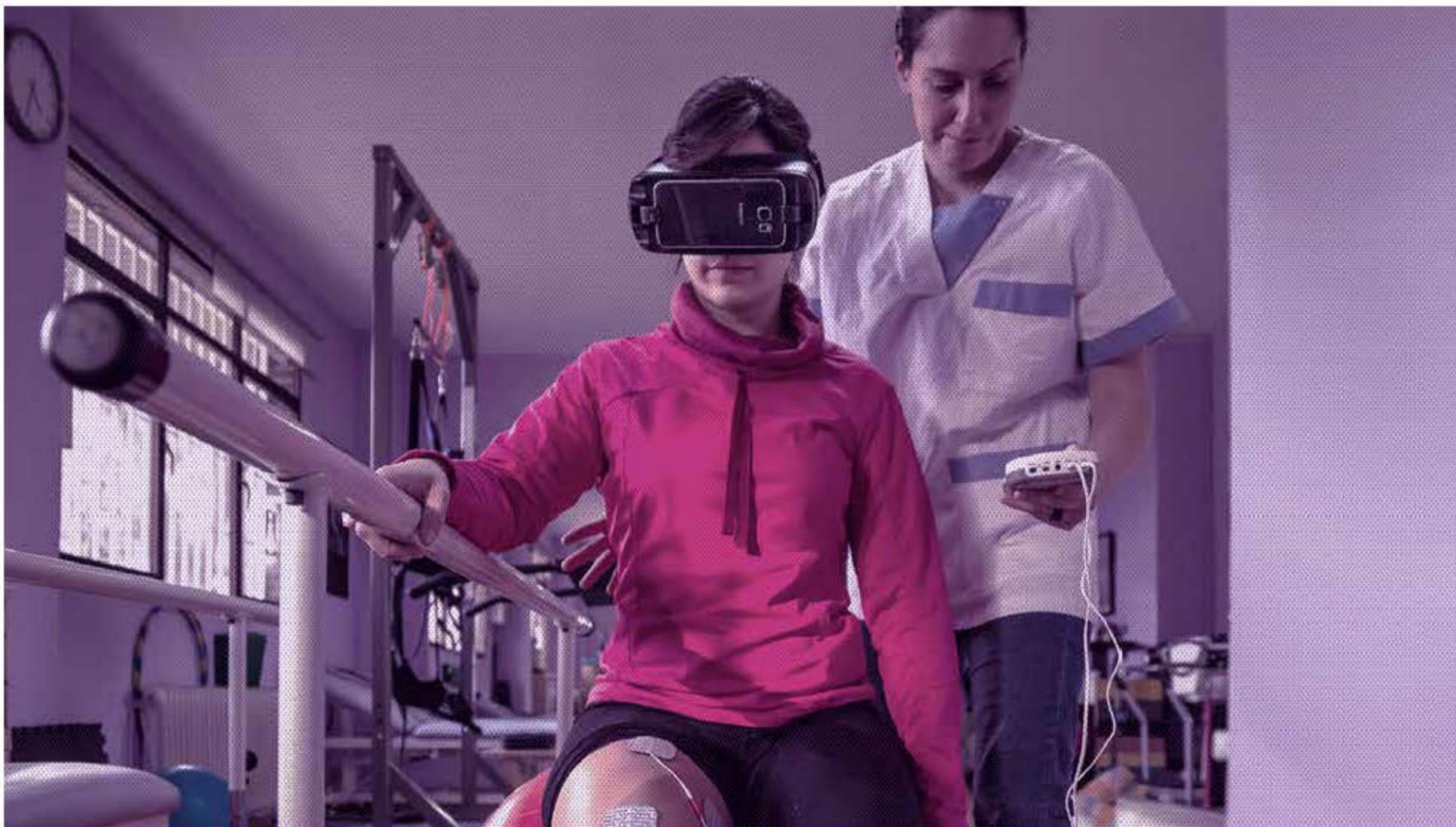
¿Por qué traemos inFAMOUS a este listado?, pues Second Son fue uno de los primeros juegos en aprovechar realmente algo del potencial que albergaba PlayStation 4 y cuando eres capaz de recoger frutos donde otros no llegan ni a sembrar, no parece descabellado repetir. Es poco probable que Sucker Punch repita entre los estudios que apoyarán a la consola en su lanzamiento con alguna obra en catálogo, después de todo, están involucrados en el prometedor Ghost of Tsushima. Pero en cuanto terminen queremos un nuevo inFAMOUS.

### 8. FINAL FANTASY VII

Vamos por partes, es cierto que Square Enix ha confirmado que el título se dividirá en partes que se distribuirán progresivamente en PlayStation 4, pero no podemos evitar hacernos una idea de cómo lucirían los gráficos del icónico título de rol en la próxima generación. En la actualidad, la parcela gráfica y el nivel alcanzado en el actual sistema de Sony es impresionante. Hazte una idea en PS5 con el trazado de rayos.

# Realidad Virtual: aplicaciones que nos llevan más allá del ocio

TECNOLOGÍA | Los sistemas de Realidad Virtual y Aumentada son potentes herramientas empleadas para **tratar trastornos, ayudar en la rehabilitación o mejorar la formación en medicina.**



**E**l término Realidad Virtual siempre nos evoca la experiencia de vivir dentro de un mundo irreal, pero esta tecnología puede ofrecer muchos más usos además del mero entretenimiento. Desde avances sorprendentes en el campo de la rehabilitación de pacientes con movilidad reducida, hasta el tratamiento de fobias o la creación de laboratorios virtuales para formar futuros médicos y científicos.

Es una herramienta al servicio de la sociedad que debe estar presente en nuestra vida cotidiana y esto es ya un hecho, como demuestra, por ejemplo, el Método Foren, que utiliza la Realidad Virtual para el tratamiento y rehabilitación de personas con lesiones neurológicas y motoras, así como en pacientes con esclerosis múltiple. Puede sonar a ciencia ficción, pero esta "neurovirtualidad" ya ha sido utilizada con resultados extraordinarios.

La clave para convertir la Realidad Virtual en una herramienta de rehabilitación reside en las neuronas espejo, descubiertas en 1996. Cuando alguien pierde la capacidad de andar, sus neuronas dejan de ocuparse de esa función para dedicarse a otras. Las neuronas se adaptan en una suerte de fenómeno de compensación. Por ejemplo, los invidentes desarrollan un tacto más acusado.

Para evitar que el cerebro se rinda, este equipo médico graba a actores vestidos con la misma ropa que el paciente, moviendo las piernas. Al observar dicho movimiento a través de unas gafas VR, las neuronas empiezan a excitarse, en una

terapia combinada con el uso de electrodos en determinados músculos. El cerebro no se deja engañar fácilmente, de ahí la necesidad de introducir impulsos físicos y el uso de imágenes reales, ya que no se cree las imágenes generadas por ordenador. Hoy en día se ha logrado aumentar la fuerza muscular, remitir el dolor y disminuir la rigidez de dichos músculos.

Hay más aplicaciones en el uso de la Realidad Virtual dentro del campo de la rehabilitación, desde el tratamiento de fobias hasta la monitorización a distancia de los pacientes. En la Unidad de Transplantes de la Paz utilizan la Realidad Virtual para ayudar a los más jóvenes a superar algunas de las secuelas emocionales que provocan la estancia continuada en un hospital. Un transplante requiere una hospitalización que tiene un fuerte impacto tanto en los niños pacientes como en el núcleo familiar. En el caso de los primeros, esto puede producir trastornos de ansiedad por separación, estrés postraumático e incluso fobia a la deglución tras pasar mucho tiempo utilizando una sonda nasogástrica. La Realidad Virtual ayuda a los niños a superar esas secuelas emocionales.

La Realidad Virtual es una poderosa herramienta en manos de los equipos médicos, pero también puede ayudar a la formación de los futuros doctores y científicos. A través de las gafas de Realidad Aumentada HoloLens de Microsoft, se puede acceder a un conjunto de aplicaciones destinadas a la teleformación a distancia en el campo de la biomedicina. De modo



que, gracias a la Realidad Mixta, los centros de formación pueden mantener contacto directo con los centros educativos. Los alumnos pueden ser testigos de las operaciones, sin necesidad de desplazarse de las aulas y tienen comunicación constante con los cirujanos, e incluso pueden realizar experimentos en laboratorios virtuales que costarían millones de euros en el mundo real, sin poner en riesgo su integridad física. Todos estos avances son solo el primer paso hacia la siguiente revolución, la Realidad Mixta, que fusionará la Realidad Virtual con la Realidad Aumentada. Estas tecnologías ya llevan bastante tiempo entre nosotros, pero no se detendrán en el campo del entretenimiento. El futuro de la industria, la sanidad o la educación está ligado a unas gafas.

# Está brotando un nuevo conflicto entre Plantas y Zombies

ESTAMOS JUGANDO | **Plants vs Zombies: La Batalla de Neighborville**  
¿Qué vas a hacer? ¿Llamar a los plantidisturbios? ¿Quedarte ahí plantado?

La evolución de franquicia Plants vs Zombies de un juego de cartas coleccionables a un shooter en tercera persona ha supuesto una de las sorpresas más frescas y acertadas de los últimos años. PopCap, en compañía de Electronic Arts, han sido capaces de brindar con las dos entregas de Garden Warfare una experiencia colorida e hilarante, rebajada de violencia gratuita, desafiando con valentía las producciones más poderosas de su segmento. Ahora toca refinar y mejorar la fórmula con La Batalla de Neighborville, que más allá de portar un nombre diferente, es en efecto, una continuación de la serie y propone una oferta que supera en todos los aspectos a sus predecesores.

El epicentro de la acción en La Batalla de Neighborville se traslada al Parque Mareante, un terreno en el que acceder a misiones, objetivos para un jugador, dar rienda suelta a batallas multijugador o usar el tablero social para interactuar y agruparse con otros usuarios. Hay tres regiones disponibles con mucho espacio para explorar y sorpresas que descubrir: el Centro de la Ciudad de Neighborville, Mount Steep y las extrañas regiones de Weirding Woods.

Actuando como un centro neurálgico completamente explorable desde el que puedes iniciar todas las actividades para un jugador, multijugador, cooperativo y un área dedicada a las redes sociales, el Parque Mareante, es sin duda, uno de los aspectos más característicos de la nueva entrega. Puedes dirigirte a diferentes emplazamientos para avanzar en el juego, entrenar en un campo de tiro, acceder a los desafíos multijugador que prefieras, a diferentes Festivales Temáticos,

cambiar o personalizar tu alter ego y gastar el dinero que has ganado en varios puestos donde nunca faltan las ofertas. Pero más allá de ofrecer un punto de partida para todas las actividades, se trata una característica que destaca la naturaleza viva del juego, considerado desde el principio como una experiencia pulsante y constantemente actualizada.

En conjunto, Plants vs Zombies: La Batalla de Neighborville incluye hasta 20 clases de plantas y zombies totalmente personalizables. Permite jugar en forma cooperativa con equipos de 4 jugadores para explorar las tres regiones principales, tanto en el modo multijugador competitivo, repartidos en seis modos de juego diferentes, incluido un campo de batalla 4 contra 4. Además, en PlayStation 4 y Xbox One todos los componentes del juego también se pueden abordar en modo cooperativo local con pantalla compartida.

No obstante, la entrega se muestra asequible y muy divertida también en completa soledad. El modo campaña se divide en las secciones dedicadas a plantas y zombies y se extiende sobre cada una de las áreas, que profundizan en temas muy distantes entre sí, enriqueciendo el imaginario de la serie con aventuras que van desde un corte más clásico, hasta aterradoras misiones. Porque la misma configuración del formato ofrece mucha libertad y permite dotar al producto de un aire muy fresco y divertido.

El multijugador Zombies Battle for Neighborville, por otro lado, interpreta y marca con su sello todos los tipos canónicos del género. Desde los modos objetivos hasta las hor-

das, pasando por los combates a muerte, siempre verdes y rigurosamente nombrados con los nombres típicos de la saga, de hecho, los modos competitivos del juego están lo suficientemente bien articulados como para ofrecer toda la diversión que uno esperaría de un juego de disparos en tercera persona.

La jugabilidad de La Batalla de Neighborville recoge todos los aspectos de los títulos anteriores y los refina con mejoras apreciables con relación al equilibrio y las mecánicas, en parte, gracias a la posibilidad de modelar estrategias de ataque y defensa con opciones específicas. Es posible, por ejemplo, modificar el sentido de una partida estructurando un equipo totalmente orientado al ataque, o confiar en el posicionamiento de las torretas defensivas y el despliegue de súbditos para una tendencia más conservadora.

Sinceramente no podíamos esperar más de Plants vs. Zombies: La Batalla de Neighborville, una clara evolución de la serie de disparos con un fuerte énfasis en el propósito de construir y ampliar su imaginario, brindando una identidad definida a este increíble universo de plantas y muertos vivos. Estamos hablando de un gran juego que te mantendrá ocupado durante mucho tiempo, especialmente teniendo en cuenta todas las actualizaciones y eventos de temporada que vendrán. Tanto si eres un apasionado de las competiciones en línea, como un aguerrido soldado en los frentes más "realistas", no lo subestimes: detrás de su apacible aspecto, su sangre de colores y sus preciosas explosiones, te espera un shooter en tercera persona de raza pura.



Ya disponible para PlayStation 4, Xbox y PC (Origin)  
<https://www.ea.com/es-es/games/plants-vs-zombies/plants-vs-zombies-battle-for-neighborville>





## Suelta el Mando The Boys Integral (Norma Editorial)

HAZTE UN CÓMIC | La brutal serie creada por Garth Ennis y Darick Robertson triunfa en la pequeña pantalla, pero la venganza contra la comunidad de superhéroes ya estaba servida en tres actos que difícilmente olvidarás.

Aunque son una realidad consolidada, las películas y series basadas en cómics de superhéroes todavía se tratan como un subgénero de acción, a pesar de que ya son intrínsecas a la cultura pop y, por lo tanto, al cine y la TV. Sin embargo, pocas producciones, o en este caso prácticamente ninguna, es capaz de adaptar una colección llamada a subvertir la premisa heroica. The Boys, estrenada en Amazon Prime Video presenta la adaptación de la sátira proporcionalmente sangrienta de Ennis y Robertson, pero la obra original esconde mucho más.

La serie puede ofrecer la impresión de tratarse de una venganza contra los arquetipos de superhéroes, pero en realidad demuestra lo maleable de un género que permite la más desco-

razonadora y brutal de las críticas para conformar una historia que se segmenta en diferentes arcos para terminar con una gran fanfarria que no deja indiferente a nadie. Tal es la irreverencia y brutalidad del concepto, que se comenzó a publicar en WildStorm y fue cancelada por DC Comics al sexto número por su claro tono de ofensa, pero Dynamite Entertainment retomó el proyecto hasta completar los 72 números de la colección.

The Boys se sitúa entre 2006 y 2008 en un universo donde los superhéroes tienen una cara pública que genera cantidades ingentes de dinero y poder, pero existe una verdad oculta más dolorosa. Tras algunos incidentes el gobierno conforma un grupo especial llamado "The Boys" para controlar y castigar a la

comunidad superheroica. La historia se narra desde el prisma de Hughie Campbell, que, tras contemplar como uno de los mayores héroes del planeta asesina a su novia sin consecuencias, acepta la invitación del líder del grupo Billy Carnicero. Junto a Leche Materna, La Hembra y el Frances harán la vida imposible, y algo más, a los héroes más queridos y conocidos del planeta. Pero The Boys no es una lectura para todos los públicos, su extrema crudeza, la visión particular y terrorífica de los superhéroes y la sucesión de escenas cargadas de violencia física y sexual engarzadas con los maquiavélicos movimientos políticos y empresariales, hacen del conjunto una obra tan dura como recomendable.

The advertisement features a background of a bright blue beach with waves. On the left, the text 'EOB' is written in large, white, outlined letters, with 'End of Bussines Magazine' underneath. Below this, it says 'Tu nueva revista gratuita de Estilo de Vida'. On the right, there is a thumbnail image of the magazine cover, which includes the title 'EOB End of Bussines Magazine' and several article teasers: 'Superpantallas', 'Agenda Cultural', 'Yates de lujo', 'Negocios y empresas', and '10 playas en las que perderse en la costa del Sol'. At the bottom right, there are social media icons for Facebook, Twitter, and Instagram. At the bottom left, a small line of text reads: 'EOB es una marca de ©elsotanoperdido News &amp; Videogames. Todos los derechos reservados - publicidad@elsotanoperdido.com'



## Suelta el mando Marvel Gold: Iron Man 1 (Panini Cómics)

HAZTE UN CÓMIC | Por fin se pone a la venta el ansiado primer gran tomo recopilatorio que narra el origen de Tony Stark y la construcción de un superhéroe inmortal.

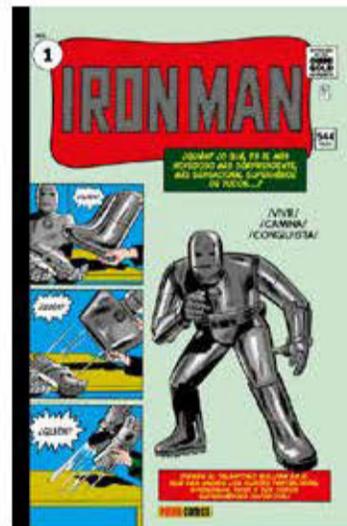
Actualmente el impacto mediático de Iron Man se encuentra en uno de los puntos más álgidos desde su nacimiento. Gracias a las películas protagonizadas por Tony Stark, Marvel Studios ha situado al personaje como uno de los más influyentes en el universo superhéroe del universo cinematográfico, pero en su periodo de concepción, a mediados 1962, su creador, un incombustible Stan Lee, barajaba varias opciones para dar nombre al personaje, una especie de Playboy con gran inteligencia, tipo Howard Hughes, que bajo todo su poder escondía una gran fragilidad.

El bueno de Stan optó por situar ese talón de Aquiles en el corazón, siempre dependiendo de algún tipo de coraza o armadura capaz de mantener el órgano vital del superhéroe a salvo, pero pendiente de un hilo. Se barajaron algunos nombres para la colección realmente curiosos, como El Superfinanciero, El Poderoso Industrial o Las Aventuras del Hombre Rico. Al final, se optó por apartar la

idea del héroe millonario del primer plano y centrarse en algo concreto, menos selectivo, como el metal y el hierro, lo que desembocó en Iron Man.

En las 544 páginas que ocupa el voluminoso Marvel Gold: Iron Man 1 podemos deleitarnos con los orígenes del personaje

desde su nacimiento en Tales of Suspense #39 USA, pasando por relevantes cambios y muchas situaciones difíciles hasta el número #72 USA de la misma serie firmada por nombres como Stan Lee, Steve Ditko y Jack Kirby, tres de los colosos históricos de la Casa de las Ideas, sin olvidarnos de Don Heck y Larry Lieber. Pero además de los nombres propios, también conoceremos los orígenes de otros personajes relevantes, como Pepper Potts, Viuda Negra y Ojo de Halcón. En resumidas cuentas, un volumen imprescindible para los seguidores del Vengador Dorado, los amantes de la factoría Marvel y en general, cualquier aficionado o interesado en los cómics.



 @MEDIONiberia
  @Medion.es

# #GAMING SINLÍMITES



# Tecnología a la última

**HARDWARE** | Nos recogemos en el inmenso LG 34UC79G-B, un monitor para profesionales y gamers y trasteamos con el OnePlus 7T, que se desmarca con un Snapdragon 855 Plus

## ¿Monitor curvo ultra ancho? Descubrimos cual guarda mejor relación calidad-precio

Los monitores de pantalla curva ultra-lancha prometen una mayor inmersión para ver películas o disfrutar de videojuegos, pero sus utilidades van más allá, incluso en la oficina. Podemos optar por modelos que ofrecen alternativas muy interesantes tanto para los entornos gaming, como para quienes necesitan usar varios monitores al mismo tiempo por cuestiones laborales. Las razones son bastante sencillas, ya que este tipo de pantalla evita duplicar instalaciones y permite ganar el espacio perdido a causa de los bordes de los monitores solapados. A la hora de disfrutar de videojuegos, la comparación con un monitor estándar en términos de inmersión es suficiente como para plantearse la inversión.

Si estás buscando un monitor de estas características deberías echarle el ojo al LG 34UC79G-B, que, en nuestra humilde opinión, guarda la mejor relación calidad-precio. Aunque su importe se encuentra por debajo de otras pantallas similares, no debería decepcionar a los usuarios más exigentes. Está respaldado por un resistente diseño con base ajustable que permite

variar la altura, lo que facilita encontrar una posición de visualización cómoda.

Orientado a ofrecer la mejor experiencia en videojuegos, el diseño se destaca por un bonito cuerpo en color rojo y cantidad de tomas en la parte posterior. El monitor recoge en sus 34 pulgadas una pantalla IPS con resolución Full HD (2560 x 1080 píxeles) y relación de aspecto 21:9. Además, presenta tecnología AMD FreeSync, un tiempo de respuesta de 1 ms y frecuencia de actualización de 144 Hz, es decir, permite una imagen suave en los juegos sin desenfoque de movimiento.

El 34UC79G-B tiene una calidad de imagen que se percibe excelente y los ángulos de visión son los correctos, de manera que la calidad seguirá siendo buena incluso mirando el monitor desde los perfiles. Efectivamente, su frecuencia de actualización de 144 Hz y el FreeSync lo hacen particularmente adecuado para juegos, pero su amplia relación de aspecto también ofrece soluciones especialmente útiles para entornos más productivos. Una opción a tener en cuenta.



## Jugando con el móvil – OnePlus 7T

El fabricante de tecnología móvil global OnePlus continúa apostando por elevar los estándares de los terminales premium con su nuevo **OnePlus 7T**, que se perfila como uno de los smartphones más poderosos del mundo. La ficha de características principales es simplemente imponente. Liderada por el procesador Snapdragon 855 Plus, el más poderoso de Qualcomm en la actualidad, también ofrece otras especificaciones de gama alta heredadas del OnePlus 7 Pro, modelo lanzado hace unos meses junto al OnePlus 7. Los aspectos más destacados incluyen pantalla con 90 Hz de frecuencia de actualización, pantalla OLED, sensor de huellas dactilares y triple cámara en la parte trasera.

El OnePlus 7T cuenta con un panel OLED de 6.55 pulgadas con resolución Full HD y algunos de los atributos heredados del modelo previo que le han valido innumerables elogios entre los expertos del sector, como los escalofriantes 1.000 nits de brillo y soporte para HDR en patrones HDR10 y HDR10+.

El terminal también cuenta con carga rápida basada en la tecnología Warp Charge 30T, capaz de recargar la batería de 3800 mAh de 0 al 70% en solo media hora. Este sistema permite mantener el terminal refrigerado in-

cluso jugando intensamente, tan solo hay que enchufarlo en cuanto se empiece a agotar la batería para recargar y jugar sin problemas. Por otro lado, integra compatibilidad de carga inalámbrica, la misma que modelos como el iPhone 11, el Mi 9 Pro 5G y el Galaxy S10 de Samsung.



El conjunto trasero incluye una cámara principal de 48 megapíxeles capaz de conseguir fotos con una resolución impresionante; una de 16 megapíxeles con lente ultra gran angular que es capaz de aumentar el campo de visión a 117°; y otro de 12 megapíxeles que le permite aplicar un zoom óptico de 2x. En la parte frontal, el teléfono cuenta con una cámara de 16 megapíxeles para selfies con estabilización EIS que produce videos estables y fluidos.

El diseño curvado de la pantalla permite vivir una experiencia increíblemente inmersiva. Los juegos parecen más atractivos, los vídeos son más dinámicos y las tareas cotidianas parecen más fáciles con la gran relación de aspecto de 20:9. Sin nada más que apelar entre los distintos dispositivos, se podrá elegir entre dos modelos, Frosted Silver y Glacier Blue con 8GB de RAM y 128GB de memoria; y el OnePlus 7T Pro en HazeBlue con 8GB RAM y 256GB de memoria.

**WWE 2K20**  
DA EL PASO

16

© 2019-2020 WWE Entertainment Group, Inc. All rights reserved. © 2019 WWE. Additional DLC content 'WWE 2K20' available separately.

Y A DISPONIBLE

# Fórmulas de Micro financiación, si tienes un buen proyecto, no lo deseches

ENTÉRATE | Plataformas como Kickstarter han señalado el mercado de los videojuegos. ¿Pero cuántas formas hay para producir un desarrollo bajo este formato?



**D**urante los últimos años, tanto en el mundo del arte y la creatividad como en el de la producción independiente, el uso de plataformas de micro financiación se ha extendido como la pólvora, es decir, espacios donde se plantean servicios específicos con el objetivo de poner en contacto directo, sin filtros, a editores y creativos con su público. De esta manera, gracias a la subvención directa de los usuarios, los equipos de desarrollo más modestos pueden superar algunas de las dificultades típicas de los procesos habituales necesarios para publicar su trabajo.

Una de las grandes ventajas de estas plataformas es la posibilidad de solicitar fondos directamente a los consumidores, evitando de facto la intermediación de editores que, en base a la cuenta de resultados, teóricamente pueden y, de hecho, influyen en la visión original de los creativos. Ahora, una década después del nacimiento de la más famosa de las plataformas de crowdfunding, los empleados del servicio han abierto una brecha de confianza en relación a los objetivos de la plataforma.

El asentamiento de Kickstarter ha contribuido al regreso de muchos de los grandes nombres propios de la industria como Igarasahi (Bloodstained Ritual of the Night), Keiji Inafune (MegaMan) o Tim Schafer (The Secret of Monkey Island), entre muchos otros, con producciones de corte muy personal. Pero en contrapar-

tida, durante los últimos meses han comenzado a surgir informaciones que están socavando la consideración general que se tiene de la plataforma y la percepción de la empresa como un lugar para mantenerse aislado de los productores tradicionales.

Con el paso de los años, el formato se ha ido extendiendo hacia diferentes ramas, como por ejemplo Indiegogo, Verkami, Ulule, Goteo o Lánzanos, una de las más conocidas en España. Se trata de una plataforma de carácter generalista abierta a todo tipo de ideas con una incubadora donde los usuarios pueden valorar los proyectos antes de buscar inversores. Sin embargo, Kickstarter sigue siendo la plataforma de financiación más famosa y extendida en el sector de los videojuegos, con más de mil millones de dólares recaudados desde abril de 2009 a julio de 2019.



Al tratarse de un mercado tan extenso existen varios tipos de micro-financiación establecidos:

## DONACIÓN/RECOMPENSA

Se trata del modelo más popular. En este caso los interesados invierten determinadas cantidades de dinero simplemente impulsados por la inclinación a un proyecto del cual se obtienen recompensas intangibles. Los patrocinadores en este caso se mueven por motivaciones personales o sociales.

También es posible encontrar proyectos de crowdfunding con recompensas menos banales, como material promocional exclusivo, artes originales, reconocimientos en los créditos, incluso dependiendo de la cantidad aportada, en algunos casos se puede hasta cenar con el equipo de desarrollo.

## CROWDFUNDING DE PRÉSTAMOS/ CROWDLENDING

En esta modalidad intervienen inversores que prestan financiación para desarrollar un proyecto a cambio de un interés variable. Los también denominados préstamos de igual a igual (peer to peer, p2p) permite a los pequeños equipos de desarrollo acceder al dinero necesario para la producción sin la presión de plazos que ejercen los bancos tradicionales. Este tipo de mecenaz, además de recuperar su inversión con algo de interés, también reciben el mérito de participar en la realización de una idea con posibilidades de éxito. En el caso de los microcréditos, lo usual es el préstamo de pequeñas cantidades a proyectos surgidos en países en desarrollo, contribuyendo además con un bien social.

## EQUITY CROWDFUNDING

Este modelo plantea una forma de financiación alternativa para empresas en proceso de expansión. La compañía emergente logra participación externa en el capital de la empresa con un retorno a través de beneficios, acciones o participaciones. Se trata de una forma de repartir el riesgo y de hacer accesible el capital. La inversión en la empresa se realiza en un estado previo al del crowdlending, por esto, tanto el estudio crediticio como el plan de negocio tienen un papel fundamental y deben mostrar buenas perspectivas de crecimiento en el corto y medio plazo.

PS4 Pro

AOXO  
EXCLUSIVO PARA  
PlayStation 4

# MEDIEVIL



REGRESA  
SIR DANIEL  
FORTESQUE

¡CON UNOS  
GRAFICOS  
ALUCINANTES!



VENCE A  
INFINIDAD DE  
ENEMIGOS

¡VUELVE EL CLÁSICO  
QUE MARCÓ A UNA  
GENERACIÓN, AHORA  
PARA TODA LA FAMILIA!

29'99€  
PRECIO RECOMENDADO

25 DE OCTUBRE

12  
www.pegi.info

