

**PASO A PASO**

PABLO FERNÁNDEZ

## ENCUENTRA LA TARIFA MÁS BARATA PARA TU MÓVIL

Las ofertas de las operadoras de telefonía móvil no son siempre todo lo claras que los consumidores desearíamos. Además, hay decenas de ellas y están en cambio constante. Por eso no es fácil dar con la que más se ajusta a nuestros hábitos con el móvil. Si quieres ahorrar, deberías probar un servicio que te ayude a elegir.

**1 AYUDA 'ON LINE'.** Para elegir la mejor tarifa te recomendamos darte una vuelta por doctorSIM ([www.doctorsim.com](http://www.doctorsim.com)). Se define como un servicio que permite analizar tu uso de teléfono móvil (llamadas, SMS, Internet, etc.) y averiguar —mediante una comparación con todas las ofertas de las operadoras— cómo ahorrar más. Se trata de un proyecto español que ofrece su servicio de análisis en dos modalidades: gratuita y de pago. La segunda opción automatiza algunas tareas y permite recibir alertas por SMS o estadísticas de consumo interactivas.

**2 QUÉ NECESITAS.** Sólo los clientes de contrato pueden usar por



ahora este servicio, los de prepago están excluidos. Debes darte de alta en la página web y responder al mensaje de confirmación que recibirás en tu correo. Esto te dará acceso a una página personal, desde la que aportas al sistema información sobre tus consumos y éste te recomienda las tarifas que más te convienen.

**3 SUBE TUS FACTURAS.** Desde tu página personal podrás enviar a doctorSIM tu última factura. Los clientes de doctorSIM Plus pueden solicitar que doctorSIM la descargue automáticamente. Para que sean analizadas debes hacer clic en el botón **Generar Diagnóstico**. Las facturas han de estar en PDF (Mo-



visitar, Vodafone o Yoigo), CSV (Vodafone Empresas), o TXT (Orange).

**4 ELIGE TARIFA Y OPERADORA.** Como resultado, doctorSIM te propondrá cambiar de tarifa dentro de la misma operadora o te recomendará cambiar de compañía, especificando siempre el porcentaje de ahorro que conseguirás.

**VIDEOJUEGOS**

→ TODAS LAS NOVEDADES EN [20minutos.es](http://20minutos.es)

# UNA GRAN FÁBULA SOBRE EL BIEN Y EL MAL

Acaba de ver la luz **'Fable 2'**, una de las grandes apuestas de Microsoft para su consola Xbox 360

DANIEL G. APARICIO  
20 MINUTOS

En la vida, todo acto tiene sus consecuencias. En cambio, los videojuegos suelen presentar mundos estáticos, en los que las decisiones del jugador no alteran apenas nada. *Fable 2* llega para cambiar eso. Su guión es el de un sencillo cuento en el que el héroe debe vengarse por un agravio sufrido siendo niño. Sin embargo, el mundo en el que se desarrolla parece casi vivo.

Las posibilidades son casi ilimitadas: el jugador puede convertirse en un gran héroe respetado por todos, en un padre de familia que lleva una vida tranquila, en un fanfarrón odiado por sus vecinos... Llevarse bien o mal con alguien, ganar dinero trabajando, yendo de aventuras o robando, tomar tal o cual



decisión, puede afectar no sólo al destino del protagonista, sino al de aldeas enteras.

**Un universo**

La trama principal acaba convirtiéndose en un detalle más dentro de algo mucho mayor: un universo en el que se puede desde matar bestias salvajes hasta comprar casas o cortejar a una dama. La experiencia se completa con un acompañamiento musical de lujo, interpretado por la Orquesta Sinfónica de Bratislava.



El protagonista puede ser un hombre o una mujer.

**LAS ARMAS DE MICROSOFT**

**NUOVA EXPERIENCIA XBOX.**

Microsoft ha presentado sus últimas novedades. La principal es un cambio de imagen de la interfaz de Xbox 360 que incluye un modo de creación de avatares.



**JUEGOS PARA TODOS.**

La compañía enfocará parte de su catálogo a los jugadores ocasionales con videojuegos como el karaoke *Lips*, los minijuegos con cámara *You're in the movies* o el concurso de cine *Scene it? Éxitos de Taquilla*.



**TÍTULOS EXCLUSIVOS.**

*Fable 2* no es el único gran lanzamiento exclusivo para Xbox 360. La primera semana de noviembre saldrá el esperado *Gears of War 2* y poco después el nuevo *Banjo-Kazooie*.



**MULTIPLATAFORMA.**

La Xbox 360 seguirá recibiendo grandes juegos no exclusivos como *Dead Space*, *Mirror's Edge*, *Prince of Persia*, *Tomb Raider Underworld*, *Spiderman: El Reino de las Sombras* o *Call of Duty: World at War*.



FICHA TÉCNICA

DESARROLLADOR: Microsoft ● PLATAFORMAS: Xbox 360 ● PRECIO: 64,95 € ● EDAD: A partir de 16 años ● WEB: [www.xbox.com/en-US/games/splash/1/fable2/](http://www.xbox.com/en-US/games/splash/1/fable2/)



DEJA TUS COMENTARIOS EN LAS SUBPORTADAS DE TECNOLOGÍA O VIDEOJUEGOS

## el foro de 20minutos.es

**TECNOLOGÍA**

### «Esto explicaría la subespecie del troll cibernetico»

¿Navegar por Internet está alterando los cerebros de los humanos? Un neurocientífico ha descubierto que navegar por la Red puede acelerar el aprendizaje. Hace poco tiempo que tengo acceso a Internet, por ahora no noto ningún cambio en mi cerebro. *novat@*

Si... Y también te hace más guapo. *No me lo creo.*

Esto explicaría la aparición de la subespecie troll cibernetico. Ya sabéis, esos que cuando muere alguien y pones un comentario de simple condolencia te votan en negativo. *Glory.*

Me temo que mucho tendría que evolucionar la humanidad para que los «expertos en tecnología» dejen de estar al servicio de los «expertos en demagogia». *Pero bueno, puede ser un gran sueño.*

**VIDEOJUEGOS**

No le dejan jugar a la Xbox 360 y se escapa de casa, ¿la culpa es de los videojuegos? El protagonista de la fuga es un chaval canadiense de 15 años que jugaba obsesivamente al *Call of Duty 4*.

Está claro que los padres no han sabido educarle si hace algo así por los videojuegos. *E. Romero.*

¿Cuándo se darán cuenta los padres que la educación de sus

hijos es cosa suya, y el resto estímulos externos que hay que enseñar a entender? Cuando no son las consolas, es la música, cuando no, las películas, y lo que hay detrás es un crío que se ha criado sólo frente a la tele, jugando a la consola, escuchando música... *ponte la tele, que me estorbas.*

¿Que el niño se marcha? Tranquilos, ya volverá. Es cuestión de tiempo. Chantajos y amenazas, *cero. rafa.*

15 años. Tengo esa edad, y soy lo suficientemente mayor como para saber controlar los videojuegos. *Santiago*

**blogs 20**

DANIEL G. APARICIO  
**Aparicio**  
20 HIT COMBO



### El público objetivo

El lunes asistí a la fiesta que dio Microsoft en la discoteca Pachá de Madrid, donde se presentaron todas las novedades de la Xbox 360. La noche dio para ver y probar muchos juegos, y también para charlar con otros profesionales del sector. Uno de los temas que tocamos fue el de los juegos mal enfocados, que no se dirigen a un público bien definido.

**Sobre Little Big Planet** para PS3 hubo consenso generalizado: un juego excelente pero con un desarrollo plataforma demasiado simplón para los jugadores y un modo de creación demasiado complejo para los jugadores ocasionales. En mi opinión,

**Algunos profesionales aseguran que 'Wii Music' será todo un éxito**

el nuevo *Banjo Kazooie* para Xbox 360 tiene un problema similar, aunque menos acentuado. Pero quizá el más comentado fue *Wii Music*. Algunos defendían que Nintendo volverá a arrasar como ha hecho con *Wii Sports* o *Wii Fit*. Yo no lo veo claro, pero las primeras cifras de ventas del mercado japonés les dan la razón.

SIGUE ESTE BLOG EN... **20minutos.es**