

## Second World, el juego play-to-earn que quiere revolucionar el sector gaming

### [Multimedia](#)

**Los creadores del proyecto, críticos con la calidad de los criptojuegos que ya están en el mercado, lanzarán este videojuego a finales de año**

[Second World](#) ya es casi una realidad, el criptojuego saldrá a la luz a finales de año con la idea de revolucionar el mercado del gaming. Sus creadores aseguran que el proyecto nace de observar las carencias de los juegos play-to-earn que ya están en el mercado, “en nuestra opinión como gamers experimentados, a día de hoy no hay un solo juego de verdad en el sector de los cripto juegos”, asegura Carlos Ripoll, CEO de Second World, “Nuestro propósito es crear un juego de verdad, basándonos en caso de éxito de otros juegos y añadiendo nuestras mejoras. Además, Second World no dependerá nunca únicamente de las cripto, dependerá de la capacidad de nuestro equipo de crear un juego y realmente atraer a nuestro público objetivo.”, continúa.

La evolución del mundo del videojuego ha desembocado en este modelo. Según explica Ripoll, “antiguamente había que irse a una tienda de videojuegos a comprar un juego que te costaba 70€, te ibas a casa y jugabas. Más tarde, llegó el modelo Fornite, un juego gratuito donde podías comprar mejoras dentro del mismo como skins. Hoy, tenemos el modelo play-and-earn, donde el juego es gratis, pero ganas dinero jugando si eres bueno.”

En este nuevo criptojuego los usuarios comienzan con una ciudad existente en el mundo real (repartida aleatoriamente) y tienen como reto recopilar más lugares y desarrollarlos a su gusto hasta su máximo nivel de prosperidad y riqueza. El objetivo es que los jugadores diseñen sus propias ciudades y revaloricen su precio en el marketplace a través de la compra-venta y la explotación de NFTs monetizando en dinero real los logros conseguidos.

El proyecto se caracteriza, además de por sus grandes objetivos a nivel de calidad técnica y de jugabilidad, por el cuidado que se ha tenido en la selección del equipo encargado de su desarrollo. En el mismo se encuentran grandes players del sector con alta reputación que han desarrollado videojuegos muy reconocidos, 25 personas inhouse y partners como Kevuru Games, que diseñó varias temporadas de arte de Fornite, o Cubix, formado por más de 400 desarrolladores especializados en juegos crypto. “El equipo lo es todo. Nuestra mentalidad para este proyecto, después de haber emprendido varias startups, es solamente contar con lo mejor y con los mejores. La conceptualización y miles de horas detrás del diseño del juego han generado una macedonia perfecta entre juegos de éxito como Cityville, Pokemon o Clash of Clans”, explica Ripoll.

Las transacciones económicas dentro del juego se llevarán a cabo mediante su propio token llamado SWIO. El pasado mes de enero comenzó la pre-venta de este token facilitando a los usuarios que participasen en ella beneficios tanto a nivel de inversión en el token como también ciertos privilegios como futuros jugadores. En la primera ronda de financiación consiguieron captar más de 2,5 millones de euros en pre-ventas y con la segunda, que finaliza en verano, prevén llegar a los 6 millones de euros.

---