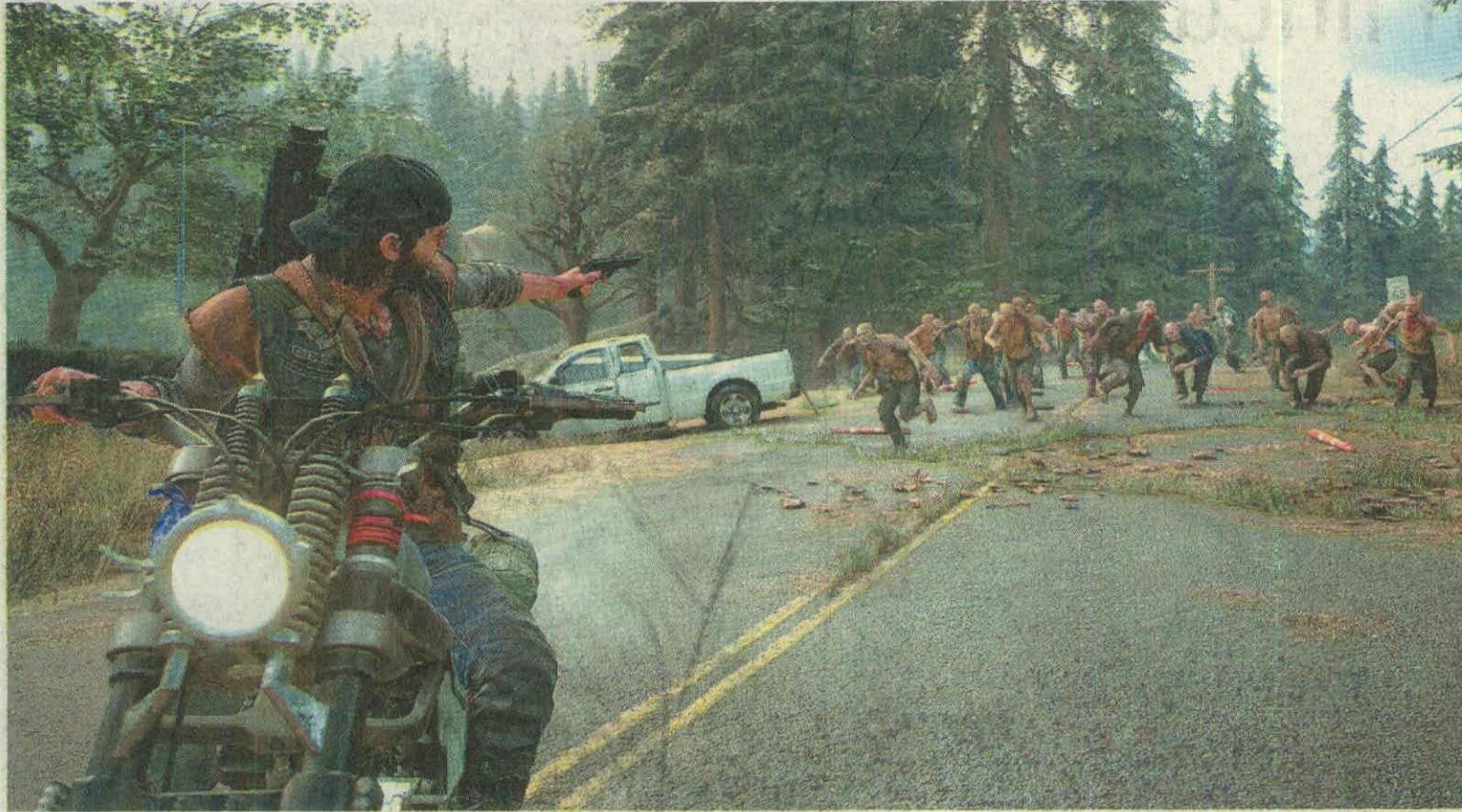


Tecnología



'THANOS' SE TOMA A GOOGLE

Al escribir 'Thanos' en Google, un easter egg, a propósito de *Avengers: Endgame*, hará que con un chasquido del villano se 'desintegren' partes de los resultados de las búsquedas.



El título evoca un viaje posapocalíptico en el que se deben enfrentar amenazas zombis y otras propias de entornos salvajes. FOTO: ARCHIVO

Days Gone no es original pero, demonios, es efectivo

El juego, basado en el universo de *The Walking Dead* y exclusivo para PS4, narra la travesía de un veterano de Afganistán en un escenario posapocalíptico.

WILSON VEGA - EDITOR DE TECNOLOGÍA @WilsonVega

C

Cuando se estrenó, en octubre de 2010, *The Walking Dead* elevó las historias de zombis (un término que, de hecho, no se usa en la serie) y dio por inaugurado un renacer del tema que ha dado cabida a obras sumamente originales, de *Shaun of the Dead* a *Pride and Prejudice and zombies* a *Train to Busan*. Con las mismas reglas, cada nueva propiedad expandía las posibilidades narrativas y creativas de los muertos vivientes.

Es probable que la calidad no sea tan homogénea en el campo de los videojuegos, pero por cada título como *Dead Island* y cada *BlackSoul* hay un *Resident Evil 2* y un *State of Decay 2*.

Es claro que a los productores de *Days Gone*, un título exclusivo de PlayStation 4 de Bend Studios, no les interesaba ser exaltados por su originalidad. Pero, aunque les ha valido no pocas críticas de esta clase de juegos, lo cierto es que lo poco original -que sin duda lo es- no reduce ni



El juego usa los paisajes boscosos de Oregón (EE. UU.), que con una alta calidad de imagen dan una atmósfera salvaje. ARCHIVO

su impacto ni su capacidad de entretener y emocionar.

Lo primero es la historia, en la que seguimos a Deacon St. John, un veterano de Afganistán que va a todas partes en su motocicleta en un paisaje posapocalíptico en el que la humanidad ha sido diezmada por los *freakers*, que no se distinguen en nada de los *walkers*, *lurkers*, zetas y como sea que otros guionis-

tas más o menos inventivos hayan elegido llamarlos.

El juego comienza con Deacon enviando a su malherida esposa, Sarah, en un helicóptero del ejército con la esperanza de que reciba atención médica. Un título genérico nos informa del paso de dos años y ahora 'Deek' recorre el territorio de lo que fue el Pacífico noroeste de Estados Unidos junto a William

'Boozer' Gray, su mejor amigo (a quién engañamos, su mejor amiga, en realidad, es su motocicleta). Aunque al comienzo se limita a ofrecer misiones muy simples, más destinadas a machacar la mecánica de combate, va ganando intensidad a medida que los ocasionales grupos de zombis, digo, de *freakers*, aumentan hasta ser verdaderas hordas, de lejos la característica más intensa y desafiante del juego.

En eso, *Days Gone* evoca los mejores aspectos de sagas como *Assassin's Creed*. El mapa es amplio y está lleno de puntos de interés, en los que a menudo la amenaza es más humana que zombi. A medida que Deacon se hace más hábil y fuerte, sus capacidades le permiten enfrentar desafíos que hubieran sido impensables en las etapas más tempranas.

Lamentablemente, el personaje no evoluciona con sus destrezas. Deacon es un tipo cruel y propenso a estallidos de ira. Si bien podría decirse que estas características no están fuera de lugar en un mundo que se fue al caño, es difícil empatizar con él. Se logra solo por la exigencia de las misiones, que en ocasiones evocan lo logrado en títulos como *Horizon Zero Dawn* o *The Division 2*.

Y, claro, están los gráficos, que de lejos representan el máximo logro técnico de *Days Gone* al presentar paisajes de Oregón en una atmósfera salvaje que le da a todo una cualidad bastante verosímil.

Vale decir, al final, que es probable que la crítica no hubiera sido tan dura si *Days Gone* hubiera sido lanzado en otra plataforma. Pero es que a Sony se le pide, en especial en sus títulos exclusivos, un nivel de excelencia que requiere más que fórmulas. Requiere vida, y eso es algo difícil de encontrar a punta de *freakers*.

Patente de Apple: ¿un lápiz para iPhone?

La filtración de un documento presentado en la Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos abre la posibilidad de una nueva generación de lápices digitales que podrían sincronizarse con los teléfonos inteligentes. El registro, que dio a conocer Patently Apple, puede significar que la nueva generación de celulares de la firma serían compatibles con su Apple Pencil.

El documento expone dos modelos de Apple Pencil oficialmente registrados y detalla características como un nuevo sistema de percepción táctil integrado en el dispositivo que funciona en sincronización con un iPhone.

La primera versión del lápiz electrónico se presentó en 2015 como un dispositivo para tocar y señalar en los iPad. En 2018, el Apple Pencil se renovó con una nueva modalidad de carga.

Entre las quejas frecuentes de los usuarios figuran que no obstante los avances en el software, las pantallas táctiles no reconocen completamente las acciones del lápiz debido a las limitaciones en el hardware de la pluma electrónica. Esto habría llevado a que los desarrolladores se enfocaran en la necesidad de implementar miembros de contacto más flexibles incluidos en el dispositivo para dibujar.

La próxima generación del lápiz electrónico, según el documento, tendrá puntas intercambiables. Quienes lo deseen podrán agregarle una opción de pincel que entregará sensaciones más realistas a los amantes de la pintura. Las puntas, que se colocarán en el extremo del dispositivo, tendrán diferentes hebras sensibles al tacto, que según el documento pueden estar compuestas de materiales flexibles y elásticos similares.

La segunda patente muestra una nueva opción de puntas deformables que varían dependiendo de la fuerza que se aplique. El informe señala que el usuario puede seleccionar el ajuste de fuerza de las opciones 'suave', 'medio' o 'duro'. Apple solicitó estas patentes en mayo de 2017, y fue otorgada esta semana.

“

“Apple patentó un nuevo sistema de percepción táctil integrado en el dispositivo Apple Pencil que le permitiría funcionar en sincronización con un teléfono iPhone”.

Patente de Apple EN OFICINA DE PATENTES Y MARCAS DE EE. UU.

BREVES NOTICIAS DE TECNOLOGÍA



Eventos

Torneo de robots en Bogotá

En la Fundación Universitaria Agraria de Colombia, en Bogotá, culminó ayer el torneo de robótica estudiantil Runibot. Durante tres días se reunieron bachilleres y universitarios de países como Japón, México, Argentina, Chile, Rumania, Ecuador, Colombia y Perú para competir en desarrollos robóticos. Las categorías iban desde velocidad y combate hasta autonomía y destreza. Se realizaron carreras de drones, enfrentamientos y hasta partidos de fútbol entre robots. FOTO: AFP

Dispositivos

Reconocimiento facial para delincuentes

El gobierno local de Buenos Aires (Argentina) anunció que usará un sistema de reconocimiento facial en cámaras de vigilancia para encontrar a personas prófugas de la justicia. El sistema, integrado en 300 dispositivos en la ciudad, generará alertas a partir de coincidencias con los rostros de personas que tengan órdenes de captura vigentes.

Empresas

Uber presentó detalles de su OPI

La aplicación de movilidad compartida Uber presentó ayer la documentación reglamentaria para dar detalles sobre su oferta pública inicial, en la que apunta a valorarse en unos US \$91.500 millones. La firma empezaría a cotizar en mayo y fijó un rango objetivo de US\$ 44 a 50 por acción.