



VIDEOJCS

El millor Zelda

Un Zelda és sempre festa grossa. Des del 1986, quan va aparèixer per primera vegada a la consola NES, *The Legend of Zelda* ha estat una de les sagues principals de la casa Nintendo. No debades el seu creador, Shigeru Miyamoto, és també el pare de Mario i de Fox McCloud...

Però la fórmula Zelda d'aventures i masmorres, amb el jove Link i la princesa que cal rescatar en un món d'alta fantasia, s'estava quedant enrere respecte a altres jocs de rol i d'aventura que oferien mons molt més rics i vastos.

Nintendo s'ha posat les piles i ha creat un immens món obert, un univers amb prou força per ingressar per propi dret a la història del videojoc. Fins i tot m'atreveria a dir que, només per a aquest *Breath of the Wild*, paga la pena comprar la nova Nintendo Switch.

Als típics Zelda vas d'un punt A a un punt B. Allí superes una prova, i aconseguixes un objecte amb el qual pots anar



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

www.zelda.com/breath-of-the-wild/es. 69,99 euros. NSW, WiiU

al punt C. Ara no. Ara hi ha un món immens, farcit de muntanyes, poblets, mar, desert, prats, animals, volcans, postes, santuaris, masmorres. Hi ha un objectiu: enfrontar-nos a l'essència del mal. Però, si volem, podem intentar-ho de seguida. Ningú ens obliga a gairebé res; quatre masmorres i apa!

Tenim missions heroiques i missions secundàries, i tenim multitud de desafiaments i trencaclosques que es poden resoldre de moltes maneres. Tenim una

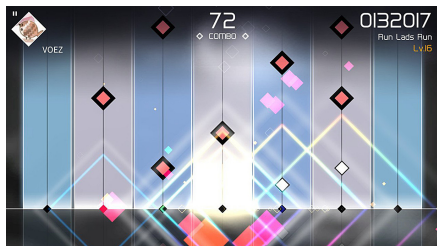
barra de vida amb una fileta de cors, i una barra d'esforç. Nombrosos mitjans de transport: cavalls que hem de capturar, morses que ens ajuden a solcar el desert, barques amb vela, planadores i fins i tot un sistema de teletransport.

Pel camí trobarem gent, hi conversarem, comprarem equipament, recollirem queviures, cuinarem i, als cims de les muntanyes, localitzarem punts d'interès i santuaris. De santuaris, n'hi ha prop de cent, i substitueixen les tradicionals masmorres.

nals masmorres.

Pel que respecta al combat, aquí Nintendo ens ho ha posat més difícil. Morirem molt, cal estar atent. A més a més, les armes es desgasten per l'ús, i les haurem d'administrar segons l'enemic.

El protagonista d'aquest nou Zelda és l'immens món d'Hyrule: la bellesa dels seus gràfics *cell-shading*, amb unes animacions i un motor físic increïbles, i una miriada de detalls, fan que no vulguem abandonar mai aquest univers oníric.



VOEZ

www.rayark.com/g/voez/. 20,99 euros. NSW, iOS, AND

Una petita joia amb una mecànica que pot recordar el *Guitar Hero*: hem de prémer, arrossegat i mantenir les notes que ens vagin baixant per la pantalla, segons la seva forma i color. La mecànica és senzilla, però segons el grau de dificultat que escollim podem acabar

amb l'habilitat d'un pianista... L'argument és una mera excusa per anar fruint d'una sèrie de composicions —116!— de J-Pop, electrònica... El joc, disfressat d'un diari adolescent, és hipnòtic. Cal emprar la pantalla tàctil, res de televisió.

Fast RMX

www.nintendo.es. 19,99 euros. NSW

Grandíssim joc de curses futurista, en la línia que va inaugurar a la dècada dels 90 Wipeout. Aquí tenim 30 circuits, dividits en 10 copes, i 3 nivells de dificultat. Podrem escollir la nau antigravitatòria que vulguem i competir contra 9 pilots a més de 1000

quilòmetres per hora en uns circuits on caldrà aprofitar potenciadors de velocitat i evitar obstacles com aranyes robòtiques, ventiladors... Podem jugar a pantalla partida amb fins a quatre competidors, i per internet amb fins a vuit persones.



PRODUCTES



Agon AG352UCG

<http://aoc-europe.com>. 899 euros

Monitor *gaming* d'AOC panoràmic —21:9— de pantalla corba amb radi de 2000 mm. Una obra mestra amb panell de 35 polzades —o sigui, 88,9 centímetres de diagonal— i resolució de 3440 x 1440 píxels. O sigui, la coneguda com a QHD UltraWide. Imatges nítides i fluides gràcies a una taxa de refresc de 100 Hz i un temps de resposta inferior als 4 ms. Amb tecnologia Nvidia G-Sync, que sincronitza la targeta gràfica amb el monitor i elimina el *tearing*, i un sistema antiparpelleig. Peanya ajustable. Port HDMI i DisplayPort, i dues entrades USB 3.0. Altaveus de 2W.

Nvidia Shield TV

www.nvidia.es/shield. 229,99 euros

Cada vegada hi ha més *streamers*. Ja sabeu, aparells com l'Apple TV o l'Android Chromecast que serveixen per visionar continguts de vídeo en línia. L'Nvidia Shield és un dels millors *streamers*: sistema Android TV, capacitats 4K i HDR, aplicacions de la Play Store tipus jocs, emuladors, reproductors de vídeo com VLC Videolan o



PLEX... Comandaments per veu, i el servei de pagament GeForce Now per fer *streaming* de jocs de PC. Requereix un bon ample de banda però funciona molt bé. Inclou *gamepad* i comandament multimèdia.

APLICACIONS

'Blockchain', la nova revolució tecnològica

El 2009 va néixer el *bitcoin*, la primera criptomoneda. Es tracta de la primera aplicació de la tecnologia *blockchain* —o cadena de blocs—, proposada el 2008 per algú —una o algunes persones— que signava amb el nom de Satoshi Sakamoto.

El 2013, un *bitcoin* es canviava per 300 euros i escaig. Ara mateix, està a 1.126 euros. Però ningú ha tocat mai un *bitcoin*... Com funciona, doncs?

Hi ha dues maneres d'obtenir *bitcoins*. L'una és comprar-los a algú que en tingui, pagant amb divises tradicionals. L'altra és mitjançant la *minería de dades*. I què coi és això?

Cada vegada que una màquina resol un problema matemàtic, s'allibera un bloc i s'obtenen 50 *bitcoins*.

Els primers problemes eren senzills, i amb la CPU d'un ordinador n'hi havia prou. Cada vegada, però, els problemes són més complexos. I ara calen màquines especials que agrupen fileres de processadors en línia... En teoria, el *bitcoin* és una moneda limitada. Se n'ha d'alliberar un total de 21 milions, i es calcula que aquesta xifra s'assolirà cap a l'any 2046.

La tecnologia *blockchain* és descentralitzada, oberta i criptogràfica. Prescindeix, doncs, dels estats i dels intermediaris habituals, i és total i absolutament fiable. Un *blockchain* és una mena de

llibre comptable, full de càlcul o base de dades que registra tota mena de transaccions. És virtualment indestructible perquè està compost de milions i milions de còpies idèntiques, i si se'n corromp una, s'acabarà sincronitzant d'acord amb la resta. Això fa que sigui fiable al cent per cent.

El *blockchain* s'aplica en criptomonedes, però aviat tindrà utilitats en camps com les votacions electròniques, registres de propietat immobiliària, contractes, historials mèdics, propietat intel·lectual... La banca, les finances, les assegurances, el funcionariat... nombrosos sectors s'hauran de reinventar. I la desaparició de tota aquesta estructu-

ra també provocarà pèrdues de llocs de treball.

Els Estats hauran de reformular la recaptació d'impostos, els negocis s'ubertitzaran amb gran facilitat, i fins i tot les monedes nacionals —euro, dòlar, ien— adoptaran la tecnologia *blockchain*, que conviurà amb el *bitcoin*.

Segons l'executiu canadenc Don Tapscott, "la tecnologia que tindrà l'impacte més gran les properes dècades ha arribat. I no són els mitjans socials. No és el *big data*. No és la robòtica. Ni la intel·ligència artificial. Us sorprendrà saber que es tracta de la tecnologia que hi ha sota monedes digitals com el *bitcoin*. Es diu *blockchain*".

