



VIDEOJCS

Ultralocal, universal, JRPG

Ja ho deia Michel de Montaigne: “Per ser universal, cal ser ultralocal”. Ho repetia Dalí. I aquest *Persona 5* ens ho confirma: com més japonès, com més personal, més universal.

No debades la desenvolupadora Atlus ha estat sis anys treballant en aquest títol. Una saga que és un *spin-off* de la saga *Shin Megami Tensei If...* (1994), al seu temps *spin-off* de la saga *Shin Megami Tensei...*

Com és habitual en *Persona*, som un jove estudiant d'un institut al Japó, un jove marcat socialment que té el poder d'invocar facetes de la seva psique conegudes com a “Persona” i embarcar-se en un submón de masmorres i combats per torns. La saga *Persona* va incorporar un important element en la seva tercera iteració (2006): la simulació social.

En aquest cas, viurem a Tòquio. Un Tòquio calcat del real, amb racons tan coneguts com l'encreuament del barri de Shibuya, on quan el semàfor es posa



Persona 5

<http://atlus.com/persona5/home.html>. 69,95 euros. PS4, PS3

verd passen centenars de persones alhora. No es tracta d'una urbs escala 1:1; per anar d'un racó a l'altre farem servir el metro. La sensació de caminar entre la multitud, però, és increïble. També podrem interactuar amb nombrosos personatges: pidolaires, amics que surten de festa, gent que ens dona consells per lligar...

El flux de gent al carrer varia si som al matí o al vespre; a l'estiu se senten cantar les cigales; si plou, la gent obre el parai-gua i, és clar, tindrem muntanyes i mun-

tanyes de diàlegs... en anglès —podeu descarregar-los en japonès—. Perquè... sí, aquí cal tenir un nivell mitjà d'anglès.

Després tenim el món subterrani, l'aventura, on ens enfrontarem a àngels, dimonis, déus i esperits. Es tracta de combats per torns. Però no són lents ni avorrits gràcies a la interfície i els menús, un prodigi d'enginy senzill i alhora complex. Una troballa. Col·leccionarem persones, les fondrem, o les entrenarem, o les convertirem en cartes de destreses.

Atlus ha aconseguit un univers que ens distraurà un mínim de cent hores, amb tants i tants elements que gairebé ens hi podríem quedar a viure: a classe, per exemple, el professor ens farà preguntes d'història, matemàtiques, societat... no oblidem que som al Japó: possiblement no en coneguem la resposta.

Pocs jocs hi ha que ens ensenyin a desenvolupar habilitats socials com el valor, l'amabilitat, el carisma o el coneixement. Si, a més a més, les poguéssim aplicar a la vida *real*...



Kona

<http://konagame.com>. 17,99 euros. X0, PS4, Win

Una aventura, un thriller de misteri amb tocs sobrenaturals programat i ambientat al Quebec, la zona francòfona del Canadà. Som un detectiu que va a un remot poblet a investigar un encàrrec. Tenim un accident i despertem enmig d'una tempesta de neu. Un narrador

ens posa en context i, de vegades, dona pistes. Explorarem l'entorn i alguns objectes ens ajudaran a avançar. Tenim tres indicadors: estat físic, mental i temperatura corporal... i és que cal, també, sobreviure als elements. Sòlida narració. Subtítols en castellà.

Sky Force Anniversary

www.nintendo.es. 9,99 euros. WiiU

Ara fa 10 anys que aquest *shoot'em up* va aparèixer per a *smartphones*. És un digne hereu de clàssics *arcade* com *Xevious o 1945*, una manera d'entendre el videojoc que cal recuperar.

La nostra nau ha de derrotar onades frenètiques de naus enemigues: avions, helicòpters,

torretes, submarins, llanxes... i completar objectius per passar de nivell: rescatar soldats abandonats en batalla, destruir el 100% de naus enemigues, etc. Amb les estrelles dels enemics aconseguirem millorar, a l'hangar, les nostres prestacions. Addictiu.



PRODUCTES

Sonos Connect

www.sonos.com. 399 euros



Molts de vosaltres deveu conservar el vostre equip de música de tota la vida: el lector de CD, els amplificadors, altaveus, plats, etc. Ahora, teniu un univers de música digital i en *streaming*. Sonos és un pont entre ambdós mons. La caixa de Sonos es pot connectar a internet via Wi-Fi o Ethernet, i amb la resta d'aparells amb entrades analògiques i digitals —òptiques i coaxials—. Si fem servir diverses caixes Sonos podrem muntar un sistema *multiroom*. I podrem controlar tot l'ecosistema a través de l'aplicació gratuïta de Sonos, incloent-hi ràdio per internet, *podcasts*, Spotify, etc.

Tauleta Glow 10.1

www.spc-universe.com. 109,90 €



De vegades no voleu la tauleta més moderna del mercat, ni la més potent. De vegades, fins i tot, el que voleu és una tauleta perquè els vostres fills hi juguin o hi vegin vídeos. Per al cas, hi ha tauletes com la Glow 10.1: processador Quad Core A7, memòria RAM DDR3 de 1 GB, processador gràfic Dual Core Mail 400MPS, 16 GB de memòria amb la possibilitat d'insertar targetes microSD de fins a 32 GB, càmera principal de 2 MB i frontal per a videoconferències, i sistema operatiu Android 6. Panell IPS HD de 10,1 polzades amb ràtio 16:10 i bateria de liti de 5000 mAh.

IA, MACHINE LEARNING, DEEP LEARNING

Quan la màquina aprèn...

El març de l'any passat, el programari AlphaGo de Google va vèncer el campió mundial de *go*. Un ordinador i un programari que vencin el campió del món d'escacs —com va passar amb el Deep Blue d'IBM contra Gari Kaspàrov el 1996— no sorprèn ningú, avui dia... però el *go* ja són figures d'un altre paner, perquè permet moltes més combinacions.

I és que les màquines estan aprenent a aprendre a passos de gegant. Tenim la intel·ligència artificial —IA—, que és un subcamp de la informàtica dedicat a solucionar tasques senzilles per a humans però difícils per a ordinadors, com traduir, dur a terme activitats creatives o reconèixer sons i objectes. El Machine Learning o aprenentatge automàtic s'ocupa d'un aspecte de l'IA: resoldre un problema sense que se n'hagi programat la solució. O sigui, el sistema aprèn, de manera autònoma, a prendre decisions.

Per exemple, volem que una màquina reconegui gats. Primer li mostrarem moltes imatges de diversos animals, cadascun etiquetat amb el seu nom. El programa aprendrà què diferencia els gats de la resta. Després, un altre programa avaluarà el percentatge d'èxit en aquest procediment d'identificació i ajustarà el model successives vegades fins a obtenir un alt nivell de precisió. Finalment, enfrontarem el programa a

imatges d'animals —gats inclosos— sense etiquetar. D'això, se'n diu un "entrenament supervisat".

El Deep Learning —o aprenentatge profund— duu a terme el procés de Machine Learning emprant una xarxa neuronal artificial que es compon d'un nombre de nivells jeràrquics. Per exemple, en un nivell primari, el programa reconeix zones clares i obscures per a distingir els contorns de les formes. Al següent nivell, combinarà aquestes vores per construir formes senzilles, com diagonals. Després construirà formes més complexes fins a aconseguir cues, potes... I així fins a

arribar al nivell superior, en què la xarxa aprèn a identificar gats.

El Deep Learning pot aprofitar els grans volums de dades d'internet, no necessita supervisió i pot aprendre a realitzar prediccions a partir de patrons.

Mitjançant el Deep Learning es poden identificar imatges, logotips, *targets* potencials que poden anar de possibles clients... a terroristes —les dades són dades—, detectar frau, analitzar radiografies i ressonàncies magnètiques, elaborar teràpies genètiques, localitzar rostres i identificar-ne les emocions, etc. Tot depèn del programador i de què demanem a la màquina; però, davant la pantalla i amb una càmera, com podeu veure a www.affectiva.com, se m'acuden possibilitats de control i manipulació que posen els pèls de punta.

