



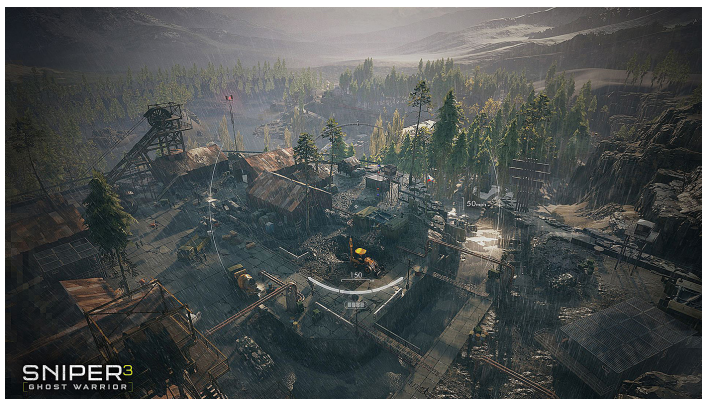
VIDEOJCS

Assassinats minimalistes

Ja ho deia Stalin: “la mort d’un home és una tragèdia, la d’un milió de persones, estadística”. D’aquí, imagino, el gruix dramàtic de videojocs de franc tiradors, com *Sniper Elite* o aquest *Sniper Ghost Warrior 3*: dedicar una bona estona a matar, de manera gairebé anònima, un sol ésser humà satisfà molt més que un museu o un *fps* a l’ús en el qual, quan desem el comandament, ens hem descomptat en el nombre de morts.

Sniper Ghost Warrior 3 es pot jugar en tres rols diferents: franc tirador (*sniper*), sigil (*ghost*) o combatent que va de cara (*warrior*). El millor, creieu-me, continua sent el franc tirador. En aquest lliurament hi ha unes quantes novetats: adopta el format de *sandbox* —per bé que en un espai que no és exageradament vast—, abandona les opcions multijugador en línia, i està ambientat a l’Est d’Europa, concretament a la frontera entre Geòrgia i Rússia.

Com a franc tirador, tindrem a la nostra disposició una gran col·lecció de ri-



▶ **Sniper Ghost Warrior 3**

<http://sniperghostwarrior3.com>. 69,95 euros. PS4, X0, Win

fles de precisió. Cada tret dependrà de l’elevació del visor, la velocitat, el vent i la nostra respiració. Catorze rifles, de forrellat o semiautomàtics, amb calibres 7,62mm, .338 i .50, mires de l’OTAN i de Rússia de fins a 34 augments, silenciadors ajustables o integrats, tripodes, ulleres de visió tèrmica i fins a quaranta tipus de camuflatge.

Quan se’ns ordena una missió, conduïrem per boscos i llogarrets —generalment despoblats— fins a un punt del mapa, cercarem un punt elevat des d’on

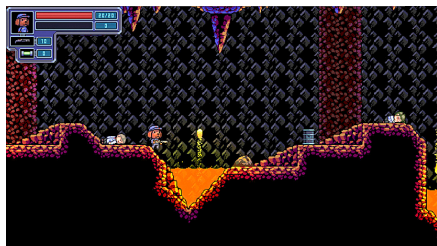
efectuar el tret mortal i planificarem rutes de fuga. En mode fantasma tindrem un *drone* que ens ajudarà a planificar la missió d’infiltració.

Tenim una bona col·lecció de missions secundàries, molt ben dissenyades, i objectes per col·leccionar. De vegades haurem de rescatar civils, o “col·leccionar” franc tiradors.

Continuem tenint l’opció de la “càmera bala”, que segueix el recorregut del nostre tret i mostra els

danys provocats en el nostre objectiu. Molt *gore* però que, de tant repetitiu, al final cansa. Més aspectes que cal polir d’aquest joc: hi ha zones completament deshabitades, on no podem interactuar amb ningú; i la intel·ligència artificial no és gaire subtil. De vegades els soldats no ens detecten, de vegades estan alerta sense haver activat l’alarma.

No ens ha d’estranyar que aquest gènere triomfi tant: tirar la pedra i amagar la mà sempre ha estat una temptació ir- resistible.



▶ **One Dog Story**

<http://bigwaygames.com>. 9,99 euros. macOS, Win, Linux

Homenatge als plataformes postapocalíptics en 8 i 16 bits. EO-43, fruit d’un experiment d’humanització d’un gos, desperta en un laboratori abandonat. Al principi, amb tan sols una porra s’haurà d’enfrontar a una pila de monstres. En diaris abandonats, pantalles

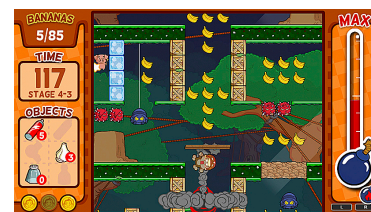
d’ordinador i mitjançant *flash-backs*, anirem reconstruint els perquès de tot plegat. També tenim fases de trencaclosques, i un curiós sistema de moneda, mutàgens que generen les restes mortals dels nostres enemics, necessaris per progressar.

▶ **Baboon**

www.relevovideogames.com/baboon_game/. 14,99 euros. PS4, PSV

Un interessant joc de l’estudi Relevo Games, de Bilbao. *Scroll* vertical que combina plataformes i trencaclosques, protagonitzat per un mico que, precisament, no pot saltar. El mico, que es diu Baboon! col·loca bombes que fan que surti disparat enlaire.

Més endavant desbloquejarem més elements com ara el gel, el foc, la mel... L’objectiu, arribar a dalt de tot recollint com més plàtans millor. Amb els plàtans podrem comprar eines per combatre enemics: ells contra ratpenats, esprai antiabelles, etc. Molt divertit.



PRODUCTES

▶ iPad 9,7

www.apple.com/es/ipad-9.7/. 399 euros



El nou iPad de 9,7 polzades arrenca, en la seva configuració de 32 GB, a un preu de 399 euros. És el producte més assequible de la seva categoria, però no s'hi troba a faltar res: xip A9, pantalla retina de 2048 x 1736 píxels amb coberta oleòfuga antiempreses, 10 hores d'autonomia, càmera principal de 8MP que pot gravar vídeo 4K, càmera frontal FaceTime HD i sensor d'empremtes digitals TouchID. Pesa tan sols 469 grams i es pot trobar en colors plata, gris espacial i or. I el més important, té més d'un milió d'aplicacions a la botiga iTunes.

▶ Auriculars Powerbeats3 Wireless

www.apple.com/es/. Preu: 199 euros



Ideal per a entrenar, resistent a l'aigua i la suor, amb una autonomia de fins a 12 hores i un sistema de fixació còmode i estable. Sense cables, Bluetooth classe 1 i amb el versàtil xip d'Apple W1. Es poden connectar alhora a l'Apple Watch, l'iPad, l'iPhone i el Mac. Acústica de doble controlador. Amb RemoteTalk i el micròfon integrat es poden rebre trucades, passar de cançó, ajustar el volum i activar Siri. So ultradinàmic a les freqüències altes i molt potent a les baixes. Amb una càrrega de cinc minuts es poden emprar durant una hora.

DE L'ESTÀTUA DE LA LLIBERTAT ENÇÀ

Micromecenatge

Explore Start a project About us KICKSTARTER Log in Sign up

By John Fiorentino
First created

Gravity: The Weighted Blanket for Sleep, Stress and Anxiety

A weighted blanket engineered to be 10% of your body weight to naturally reduce stress and increase relaxation.

\$2,903,638
pledged of \$21,500 goal

14,682 backers

20 days to go

Back this project

Remind me Share

All or nothing. This project will only be funded if it reaches its goal by Wed, May 31 2017 3:00 AM CEST.

GRAVITY

Product Design Brooklyn, NY

Campaign FAQ 13 Updates 1 Comments 225 Community

per materialitzar-se: una iniciativa artística, un film, un llibre, un videojoc, un producte... Els diners dels donants no tenen retorn econòmic. Depenent del que es doni, hi ha una contraprestació: des d'un petit record promocional fins a una primera edició del producte ja acabat.

El micromecenatge constitueix una forma sofisticada de consum. De consum de productes que ni existeixen... però que podrien materialitzar-se. Un joc del nostre creador preferit, un documental que expliqui una veritat que creiem imprescindible airejar, el llibre d'un fotògraf que desperta la nostra simpatia, etc. Si la campanya assoleix el seu objectiu, Kickstarter o Verkami s'enduen un 5% de comissió. Si no s'assoleix l'objectiu dins la data límit, no hi ha transacció. Els projectes, això sí, queden a la pàgina web corresponent i són públics.

El Kickstarter que ha recollit més diners ha estat el del rellotge intel·ligent Pebble Time: 20 milions de dòlars de 788 persones, i que ha superat un 4.067% l'objectiu de finançament. Pebble havia recaptat el 2012, per al seu primer *smartwatch* més de 10 milions de dòlars. No tenia una altra manera més senzilla, en aquesta successiva oportunitat, de finançar-se? Sí, però una campanya de Kickstarter és també una campanya de publicitat. I dos o tres inversors privats no te la donen, aquesta propaganda. I és que no són estranys els casos en què l'objectiu principal de la campanya és la publicitat, no pas els diners.

Kickstarter i Verkami, dues iniciatives de micromecenatge o *crowdfunding* —finançament de masses—, van néixer l'any 2010. La primera a Nova York, la segona a Mataró. Però aquest concepte en aparença tan nou és més vell que anar a peu.

Els veterans potser recordareu iniciatives "per subscripció popular". Doncs d'això es tracta, de donar un nou nom a un concepte molt tronat. El monument a Cristòfol Colom, a Barcelona, es va iniciar amb aquest curiós sistema. Com costava Déu i ajut que els pobres reunissin

300.000 pessetes de 1888 i, a sobre, els costos de construcció s'estaven disparant, l'Ajuntament de Barcelona, per iniciativa de l'alcalde Rius i Taulet, va assumir-ne la despesa. A Nova York, el 1885, passava una cosa molt semblant amb l'Estàtua de la Llibertat... però a l'inrevés. El Govern no trobava diners per edificar aquest regal dels francesos, i la societat civil va organitzar una campanya que aconseguí 160.000 donants.

Què tenen de bo Kickstarter i Verkami? Són una plataforma que atorga visibilitat a projectes que necessiten diners