Pokémon: Ash Ketchum logró la hazaña y se proclamó Campeón del Mundo tras 25 años

Ash Ketchum lo consiguió: 25 años después, junto a Pikachu y compañía, se coronó como el mejor entrenador Pokémon del mundo.

"Llegaré a ser el mejor, el mejor que habrá jamás", con esa frase abrió la primera temporada de la serie Pokémon en 1997. Un objetivo a largo plazo para Ash Ketchum que tardó 25 años en completar.

Fueron 25 años desde que se estrenó el animé y el protagonista de la aventura sufrió grandes derrotas, hasta que rompió su sequía de títulos el año pasado al ganar Liga de la Región de Alola y clasificarse al Torneo de los Ocho Maestros de la Serie Mundial de Coronación.

Aquella promesa se realizó con el estreno del anime y hoy, en 2022, se cumplió en este Mundial. Ash logró coronarse como el mejor entrenador de todo el mundo en el último episodio de Viajes Definitivos Pokémon, el cual fue emitido en Japón. Consiguió derrotar a Leon, el campeón de la región de Galar perteneciente a Pokémon Espada y Escudo.

El duelo terminó con una victoria de Pikachu ante el Charizard de su oponente. Una emotiva escena que tuvo a la "rata" amarilla recordando a sus viejos compañeros.

El camino de Ash hasta la gran final lo tuvo enfrentándose a duros oponentes; Steven (Campeón de la Liga de Hoenn) en cuartos de final y contra Cynthia (Campeona del Alto Mando de Sinnoh) en semifinales.

Con la copa del Torneo de los Ocho Maestros de la Serie Mundial de Coronación, Ash cierra el círculo que inició en la región de Kanto cuando partió de Pueblo Paleta con su inseparable Pikachu. Hace ya unos meses que se hizo con el título de Campeón de la Liga Pokémon en el Festival de Manalo en la región de Alola.

El desafío de los videojuegos: ¿pueden las inteligencias artificiales terminar con la toxicidad?

Las empresas de experiencias online apuestan a nuevas estructuras para terminar con los intercambios violentos en sus comunidades.

Riot Games y Ubisoft La Forge, la unidad experimental de la empresa de la famosa empresa de videojuegos, anunciaron hace algunos días que unirían sus bases de datos para desarrollar sistemas de Inteligencia Artificial (IA) más eficaces a la hora de combatir la toxicidad entre jugadores en sus juegos. El plan “Zero Harm in Comms”, nombre bajo el cual comenzó el proyecto, es mucho más complejo de lo que parece y no es la primera vez que se intenta algo similar.

Con el estallido de popularización de los esports, las reglas sobre el intercambio de chat entre jugadores han sido sobre las que menos se han encontrado solución. La masificación de juegos como League of Legends obligó a los usuarios de comunicarse como equipo y, con ello, se hicieron más notorias las dificultades que experimentan los sistemas de detección de comportamiento abusivo dentro de los chats de los videojuegos.

E-Sports en Río Grande:

Se jugó la gran final de la copa Vortex

Resultaron ganadores tres de los seis equipos que participaron de esta gran final. El equipo “Pingwins”, se llevó la victoria en el shooter táctico 5v5 “VALORANT”, por su parte el equipo “GADFU eSport” hizo lo propio en el potente híbrido entre fútbol estilo arcade y caos vehicular, “ROCKET LEAGUE”, obteniendo una cómoda victoria. Y por último “ICE WARRIORS” se llevó la Copa VORTEX, de la mano del “LEAGUE OF LEGEND”, juego de estrategia de arena de batalla desarrollado por Riot Games.

El secretario de Gestión Ciudadana, Gonzalo Ferro, explicó que “el evento pretende fomentar la vinculación de las juventudes a la economía del conocimiento, apostando a la industria de los videojuegos y al posicionamiento de Río Grande a nivel nacional”.

Al respecto, Ferro destacó que “lo que buscamos es generar espacios de contención, donde se brinden oportunidades para que las y los jóvenes riograndenses puedan demostrar lo que son capaces. Y en esta competencia, en esta final, queda de manifiesto las capacidades y talentos que tienen los jóvenes de nuestra ciudad”.

Por su parte, María Cecilia Bustos, quien en la redes es conocida con el seudónimo “Lady Haru”, recién llegada de Buenos Aires para participar del evento como relatora de deportes electrónicos, afirmó que “Río Grande está plantando una etapa y un nivel que a otras provincias les gustaría tener, están siendo pioneros sembrando un gran futuro en este mundo”.

“Tengo que destacar la calidad del evento que es hasta incluso superador a lo que he visto en Buenos Aires”, resaltó entre otras cosas.

Lady Haru aseguró que el mundo gamer es y fue para ella un lugar de inclusión tras su diagnóstico de Asperger. “Esto puede ayudar a muchos chicos a sentirse parte de un mundo que hasta incluso los va a ayudar en los obstáculos que la vida pueda ponerles”, remarcó.

El evento contó además con la presencia de Jonathan Muñoz, “JotitaBe”, subcampeón nacional de counter strike, quien llegó desde la ciudad de Buenos Aires para participar como animador de la final de la Copa Vortex. “Estoy sorprendido por el nivel del evento, ya que hay mucha calidad en equipos de primer nivel”, destacó.

Por su parte remarcó que “veo un gran nivel en la región, con la predominancia de dos equipos que tiene jugadores con una gran capacidad”.

Es así que “los jóvenes encuentran un Municipio que apuesta a ellos, brindándoles oportunidades para que puedan demostrar la gran compacidad que tienen en el mundo de los juegos electrónicos”, destacó Gonzalo Ferro.

Unas nuevas gafas con inteligencia artificial permiten a las personas sordas ver y rebobinar conversaciones en tiempo real

Unas nuevas gafas inteligentes dotadas de inteligencia artificial ofrecen a las personas con problemas de audición una visualización de subtítulos en tiempo real

La tecnología, llamada XRAI Glass, utiliza unas gafas de realidad aumentada "AR" que están conectadas a una aplicación de teléfonos inteligentes con un software basado en la inteligencia artificial que proporciona al usuario un nuevo tipo de asistente personal, que recuerda lo que se ha olvidado. La tecnología se inventó para las personas sordas, y sus inventores se inspiraron en la pérdida de audición del abuelo de 97 años del cofundador Dan Scarfe y su consiguiente dificultad para participar en las reuniones familiares, aunque ahora tiene usos potenciales para cualquier persona. La aplicación también cuenta ahora con la capacidad de traducir nueve idiomas diferentes casi en tiempo real, y habrá más en los próximos meses. El "asistente de IA" utiliza tecnología de aprendizaje profundo, incluidos los modelos de aprendizaje a gran escala (LLM), para responder incluso a las preguntas más complejas. Uno de los impresionados por XRAI es Justin Osmond, a quien se le diagnosticó, a los dos años de edad, una pérdida auditiva severa. Osmond, hijo de Merrill Osmond, del grupo de pop estadounidense The Osmonds, quedó sorprendido por una conversación con su mujer mientras usaba las gafas: "Lo sorprendente es que no sólo puedo seguir todo lo que dice, sino que incluso si no la miro, si tengo que bajar la vista o mirar a otra parte, lo tengo todo delante". Del mismo modo, a Tasha Ghouri, que se convirtió en la primera concursante sorda del reality show británico Love Island en 2022, se le saltaron las lágrimas al ver el habla traducida a texto en tiempo real. Ghouri nació con sordera y recibió un implante coclear a los cinco años. XRAI afirma que la aplicación es actualmente compatible con las gafas de realidad aumentada Nreal Air, pero espera trabajar con todos los fabricantes de gafas de realidad aumentada y XR en el futuro. La aplicación básica de subtítulos en directo es de descarga gratuita y los servicios de asistencia y traducción se pagan por suscripción.-Redacción-