

Paul Auster, renombrado escritor estadounidense, fallece a los 77 años

El escritor estadounidense Paul Auster, conocido por sus obras de ficción y poesía, falleció recientemente a los 77 años debido a complicaciones del cáncer de pulmón. Sus obras, que incluyen 18 novelas, una serie de poemas, traducciones, memorias, ensayos y guiones, se caracterizan por retratar estados de soledad e incluso aislamiento, aunque su escritura única llegó a muchos lectores de manera profunda y personal.

Vida y carrera

Nacido en Newark, Nueva Jersey, Auster se graduó en la Universidad de Columbia en Nueva York y más tarde vivió en París, donde se ganaba la vida como traductor de poesía francesa. Sus obras más famosas incluyen la Trilogía de Nueva York (Ciudad de cristal, Fantasmas y La habitación cerrada), que lo ayudaron a ganar fama y convertirse en un autor reconocido en los círculos literarios. Sus obras, aunque a veces extrañas o incluso surrealistas, han encontrado una resonancia emocional en los lectores, quienes se han identificado con las temáticas de alienación e identidad.

Influencias y legado

La literatura de Auster está profundamente arraigada en la cultura nacional de mediados de siglo, y aborda temas como el aislamiento y la pérdida de la identidad. Sus propias experiencias en la ciudad de Nueva York, junto con la literatura clásica estadounidense y europea, influenciaron su estilo único y narrativas llenas de simbolismos.

Vida personal

Paul Auster se casó en dos ocasiones y tuvo dos hijos. Su vida personal estuvo marcada por una tragedia when su hijo Daniel luchó contra la adicción y posteriormente falleció por una overdosis de drogas en 2024. Además, Auster fue diagnosticado con cáncer en 2024.

Obras selectas

Obra	Año de publicación
La trilogía de Nueva York (City of Glass, Ghosts y The Locked Room)	1985-1986
La música del azar	1990
El leviatán	1992
Mr. Vertigo	1994
Cartero	1997
Oracle Night	2003
Un hombre en la oscuridad	2008
Sunset Park	2010
4321	2024

Auster es sobrevivido por su esposa e hija, un nieto y su hermana.

Lanzamiento y éxito de Apple Arcade en el mundo de los juegos móviles

En septiembre de 2024, Apple lanzó su servicio de suscripción de juegos, Arcade, el cual atrajo una gran cantidad de atención, al igual que todas las acciones de la empresa. Ofreciendo 100 juegos premium sin anuncios y con una tarifa de suscripción mensual de £4.99/R\$4.99 (ahora £6.99), y la promesa de más títulos por venir, fue un intento de traer el modelo de negocio de Netflix a los juegos.

Ofreció una alternativa en un mercado de juegos móviles en el que los juegos gratuitos con apoyo publicitario y los juegos free-to-play eran dominantes. La dominancia de gigantes como Genshin Impact, Clash of Clans y Candy Crush había dificultado que los creadores de juegos de pago encontraran una audiencia, pero Arcade ofreció una gama de títulos seleccionados que podían ejecutarse en los dispositivos de Apple: iPhone, iPad, Mac y Apple TV, sin anuncios ni compras dentro de la aplicación. Además, los juegos funcionaban sin conexión, eliminando la molestia de ser expulsado de un juego en el Metro de Londres.

Cinco años después, el mercado es muy diferente. Los consumidores son bombardeados con nuevos servicios de suscripción en el ámbito de la TV, películas y juegos, mientras que las plataformas heredadas como Netflix y Amazon Prime se expanden agresivamente en el territorio de los juegos ofreciendo también sus propios servicios de juegos. Entonces, ¿qué significa esto para Arcade? ¿Aún es una prioridad para Apple?

Crecimiento y desafíos de Apple Arcade en 2024

Alex Rofman, director senior de Arcade y veterano de Apple con 15 años de experiencia, está en y alrededor del mundo de los juegos móviles desde el principio. "2024 fue un año récord para nosotros", dice. "Todos nuestros parámetros críticos alcanzaron récords históricos. Dos de los aspectos más destacados para mí fueron el lanzamiento de la aventura en la isla de Hello Kitty, un IP increíblemente popular que aún no había encontrado su hogar en el mundo de los juegos, y What the Car ganando el premio al juego móvil del año en los Dice awards el mes pasado."

Hay mucha especulación en torno a la estrategia de Apple, y efectivamente, la opacidad de la empresa en cuanto a sus decisiones comerciales ha creado toda una capa de analistas tecnológicos. Sin embargo, Rofman describe un enfoque bastante sencillo al establecer Arcade. "Se trataba de juegos diseñados solo para ser divertidos y entretenidos, no construidos alrededor de un modelo comercial, no construidos alrededor de temporizadores o videos publicitarios", dice. "No estábamos buscando replicar los géneros superiores en dispositivos móviles necesariamente, no estábamos buscando traer un 'match-three' que fuera mejor que Candy Crush... nos enfocamos en juegos que no habrían tenido una oportunidad de otra manera si no fuera por Arcade".

Juegos familiares y juegos indie en Apple Arcade

Hoy en día, títulos innovadores como Assemble With Care, Card of Darkness, Neo Cab y Mutazione aún tienen espacio en la página de inicio. Sin embargo, también hay un énfasis considerable en juegos familiares como Hello Kitty, Tamagotchi y Disney. Esto tiene sentido desde el punto de vista práctico para una gran demografía de usuarios de Apple: padres tecnológicamente expertos con hijos aburridos. "Los juegos gratuitos no son particularmente amigables para las familias", dice Rofman. "No necesariamente tienen temas ofensivos, pero los padres no pueden entregar el iPad a sus hijos en un juego gratuito y sentirse cómodos de que no va a haber compras de moneda por R\$100 o lo que sea".

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: bet7k excluir conta

Palavras-chave: **bet7k excluir conta - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-09-08