

# 2bets com br - symphonyinn.com

Autor: symphonyinn.com Palavras-chave: 2bets com br

---

## Inundações e deslizamentos de terra no Quênia: mais de 50 pessoas desalojadas

### Ônibus évarrado no Quênia

Um ônibus que transportava 51 passageiros foi varrido por uma enchente no Quênia, **2bets com br** terça-feira. Todos os passageiros foram resgatados.

### Alerta de inundação no Quênia

A agência de gerenciamento de desastres do Quênia emitiu um alerta de inundação para os residentes dos condados de Lamu, Tana River e Garissa, localizados abaixo do Rio Tana, após uma enchente romper barragens upstream. Os residentes foram solicitados a se mudarem para locais mais elevados.

Até o momento, nove dos 47 condados do país relataram incidentes de inundação

### Deslizamentos de terra e vítimas fatais no Quênia

Deslizamentos de terra foram relatados nas regiões centrais. Na terça-feira, quatro pessoas foram mortas na região de Narok, localizada no oeste do país.

### Ajuda oferecida aos desalojados no Quênia

O secretário-geral da Sociedade Keniana da Cruz Vermelha, Ahmed Idris, disse à TV Citizen que "assistência salvífica" incluindo abrigo e água potável está sendo oferecida às pessoas desalojadas e que estão vivendo **2bets com br** campos para prevenir surtos de doenças transmitidas pela água.

### Previsão do tempo no Quênia

De acordo com o departamento de meteorologia, a temporada chuvosa deve atingir o pico por volta do final de abril e terminar **2bets com br** junho.

## El anillo de Elden: el difícil juego de fantasía oscura que encendió el debate sobre la dificultad en los videojuegos

El aclamado juego de fantasía oscura El anillo de Elden fue el segundo juego más vendido del mundo en 2024. El lanzamiento de su expansión La sombra del Árbol Sagrado el pasado viernes ha vuelto a encender el debate sobre si el juego es demasiado difícil. Desde el lanzamiento de Demon's Souls en 2009, todos los juegos desarrollados por FromSoftware han inspirado esta discusión, y no voy a entrar en ella porque no es interesante ni particularmente trascendental: estos juegos son lo que son, y puedes abordarlos o, con pleno derecho, alejarte de ellos. Esta visión se transmite directamente desde el director del juego, Hidetaka Miyazaki, quien

también es el presidente de FromSoftware desde 2014, después de haberse ganado (y darle su nombre) a la empresa con Dark Souls en 2011. Es difícil, desde luego, pero también hay un elemento de fe y aliento en este enfoque del diseño de juegos: El anillo de Elden y sus otros juegos confían en que si perseveras y pides ayuda a otros jugadores, eventualmente triunfarás, y será aún más dulce.

Miyazaki es un personaje interesante y uno de los artistas más influyentes en los juegos, y en el entretenimiento en general; figuró en la lista de las 100 personas más influyentes de Time Magazine el año pasado. Lo entrevisté por primera vez en 2010, poco antes del lanzamiento de Demon's Souls en Europa, y seguir su carrera ha sido uno de los aspectos más destacados de la mía. Lo volví a entrevistar recientemente en Los Ángeles, y quizá resulte reconfortante saber que jugar a sus juegos es tan agotador para él como para nosotros.

### **Fecha de lanzamiento Desarrollador Género**

2024

FromSoftware Acción RPG

Miyazaki es un director extremadamente involucrado y todos sus juegos llevan su inconfundible impronta, pero en los 10 años que lleva siendo presidente de FromSoftware también ha estado intentando transmitir su conocimiento y enfoque artístico a los demás en la empresa, asegurándose de que también tengan espacio para cometer errores.

"Los presupuestos, la escala, el alcance, todo ha aumentado hasta un punto en el que ya no se tolera tanto el margen de error como antes", dijo. "FromSoftware tiene su propio método para gestionar los riesgos, la mayoría de nuestros proyectos tienen un socio que financia el proyecto... Desde la perspectiva de la gestión empresarial, no apostamos todo a un solo proyecto. Al mismo tiempo, debes encontrar el proyecto adecuado para permitir el fracaso: ya sea más pequeño en alcance o escala, o un módulo pequeño dentro de algo más grande, debe haber espacio para ello. Ese es el reto al que se enfrentan muchos jóvenes directores de juegos, y es allí donde podrán aprender."

Miyazaki ve El anillo de Elden como un "punto de inflexión" para FromSoftware: "Antes y después de El anillo de Elden, habrá una diferencia clara... Puedes verlo en [el juego de mechas de 2024] Armored Core VI, por decir algo." Espera que veamos juegos de otros directores de la empresa, no solo de él. "Donde está FromSoftware en términos de escala, diría que El anillo de Elden es el límite. Hemos agotado todos los recursos y el talento al que tenemos acceso... Aumentarlo aún más, tendría mis dudas. Quizá tener varios proyectos simultáneos sea la siguiente etapa, donde los jóvenes talentos puedan tener la oportunidad de gestionar y dirigir el diseño de juegos para un proyecto más pequeño."

---

### **Informações do documento:**

Autor: symphonyinn.com

Assunto: 2bets com br

Palavras-chave: **2bets com br - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-07-07