

copa betsul

Autor: symphonyinn.com Palavras-chave: copa betsul

Resumo:

copa betsul : Faça parte da ação em symphonyinn.com! Registre-se hoje e desfrute de um bônus especial para apostar nos seus esportes favoritos!

1

Entre no site da Betsul;

2

Faa o login na Betsul informando os dados da **copa betsul** conta;

3

conteúdo:

copa betsul

O território ultramarino britânico está sofrendo o impacto do furacão, que vem causando "devastação total" no Caribe desde segunda-feira quando quase destruiu partes de Granada e São Vicente.

Agora um furacão de categoria 3 com velocidades do vento até 120 mph (193 km / h), Beryl trouxe tempestades e ventos fortes para as Ilhas Cayman.

Mais cedo nesta quinta-feira, meteorologistas disseram que o furacão estava a 50 milhas ao sudoeste de Grand Cayman e se afastando da ilha. No entanto eles emitiram fortes lembretes para ficar abrigados até ser dado um sinal claro do fenômeno

Dungeons & Dragons: la marca se "monetiza" en su 50 aniversario

Las palabras impactaron a los jugadores del juego de mesa de rol más popular del mundo como un hechizo de misil mágico directo al corazón. "Dungeons & Dragons nunca ha sido más popular, y tenemos fans realmente geniales y participación", dijo Cynthia Williams, ex CEO de la editorial Wizards of the Coast, en diciembre de 2024 en una conferencia web "enfocada en inversores". "Pero la marca está realmente submonetizada".

En vísperas del 50º cumpleaños de D&D, la mercancía con licencia ha fluido con venganza. En medio de las celebraciones en curso, los comentarios de Williams adquieren el tono de una terrible profecía que se cumple de la manera más hortera imaginable. D&D se "monetiza" como nunca antes, y es terrible de ver.

Una comunidad no se puede monetizar

Wizards of the Coast (parte del imperio juguetero Hasbro) ha presentado un set de Lego de Dungeons & Dragons - con un premio dragón para equiparar. También ha anunciado una asociación con la marca de zapatillas Converse, con diseños inspirados en los manuales originales de D&D hace medio siglo. Estos productos se suman a una creciente riada de merchandising. ¡Llévense, llévense sus boles de desayuno de D&D, lámparas de mesa y café Dragonfire Roast "de origen único"!

La mercancía es un componente clave del geekdom del siglo XXI. Lego, zapatillas y lámparas de mesa son precisamente los productos que acompañarían, por ejemplo, a una nueva película de Avengers o Star Wars. Es parte de lo que podríamos llamar la "economía Baby Groot".

Pero D&D no es Marvel. Al tratar de "monetizar la marca", Wizards ha cometido un error terrible. En la famosa conferencia web, Williams lamentó que si bien los Dungeon Masters – los jugadores que dirigen las sesiones de juego – representan el 20% de la base de usuarios, representan la mayor parte del gasto – es decir, compran todas esas reglas costosas. Uniéndosele en la llamada, el CEO de Hasbro, Chris Cocks, esbozó un plan para convertir D&D en una "marca de cuatro cuadrantes" con similar reconocimiento que, por ejemplo, El Señor de los Anillos o Harry Potter.

Lo que ninguno de los dos parece comprender es que D&D nunca podrá ser el próximo Harry Potter. Y es que D&D no es una franquicia, una marca de estilo de vida o una oportunidad de marketing. Es una comunidad de personas que, en gran medida, crean sus propias aventuras. Y no se puede monetizar eso. Por muy rimbombante que resulte el tapeo reciente en torno al juego, la experiencia D&D sigue siendo esencialmente la misma desde que trepó por las escaleras de la bodega de los co-creadores Gary Gygax y Dave Arneson en 1974.

Es sobre amigos que se reúnen cada semana. Se relajan, echan los dados y comparten la emoción de explorar una antigua mina enana abandonada o rescatar a un pariente de uno del grupo de los secuestradores acampados en el bosque junto al pueblo.

No se puede poner precio a eso. Es como tratar de monetizar la amistad.

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: copa betsul

Palavras-chave: **copa betsul**

Data de lançamento de: 2024-09-11